

# קורס עיצוב חווית משתמש UX

## שם המרצה

מייקל פבר

## תיאור הקורס

אם בעבר בניית מוצר היתה סביב טכנולוגיה, היום היא סביב המשתמשים והצרכים שלהם. לכן כדי ליצור אפליקציה שלא תעלם בשוק שופע - אנחנו צריכים להבין את המשתמשים שלנו ולהתאים להם את המוצר תוך כדי איזון עדין בין צרכיהם לצורכי העסק.

בקורס נלמד כיצד לאפיין מוצרים (בדגש על אפליקציות מובייל) תוך כדי התנסות בתהליך האיפיון המלא (UX) ועקרונות בסיסיים של עיצוב ממשק (UI).

הקורס יתמקד באפליקציות מובייל תוך כדי הקניית כלים הרלוונטיים גם למוצרים בפלטפורמות אחרות.

נלמד לפתח ראייה ביקורתית ולבחון מוצרים לפי עקרונות חווית המשתמש, פסיכולוגיה קוגניטיבית ויסודות עיצוב ממשקים.

נכיר מתודולוגיות עבודה שונות וסוגי מחקר שונים, ונקבל כלים לבניית מוצר אינטואיטיבי ושמיש. נפתח את הראש לעולמות תוכן שונים ונשמע הרצאות של מרצים אורחים מהתעשייה.

## מטרת הקורס

לחשוף את הסטודנטים לתהליכים ולמתודות השונות בפיתוח מוצרים דיגיטליים ולהקנות כלים מעשיים שיאפשרו להם להשתלב כאנשי UX במגוון מסגרות בתעשייה, או לשפר ולהרחיב את הידע למי שכבר מצוי בעולמות אלו בתפקידים אחרים.

## דרישות במהלך הקורס

נוכחות של 80% לפחות  
ביצוע והגשה מלאה של פרויקט אמצע ופרויקט מסכם

## קהל יעד

מעצבים המעוניינים לעשות את המעבר לעולם הדיגיטלי, מפתחים המעוניינים להבין את המשתמשים שלהם

## תנאי קבלה וידע קודם נדרש

אנגלית ברמת קריאה  
מומלץ רקע בעיצוב ו/או הכרה והבנה של יסודות העיצוב  
תנאי הכרחי לקורס – יש להגיע עם מחשב נייד אישי

## על המרצה

מייקל פבר, בוגר תואר שני בניהול עיצוב בבצלאל, ותואר ראשון בתקשורת חזותית במכון הטכנולוגי חולון (HIT). מרצה באקדמיה ומסגרות שונות כ-10 שנים ומעצב רב-תחומי פעיל למעלה מ-15 שנה המספק שירותים לחברות מתחומים עסקיים שונים במשק ובהיי-טק. מנטור לסטרטאפים בתכניות אקסלרציה שונות. בנוסף, פעיל כמעצב בסטודיו חברתי המסייע לעמותות וגופים שונים בשיפור פני החברה בישראל. מאמין שמולטי-דיסציפלינריות היא יתרון ושלעיצוב יש השפעה, כשאחריות גדולה בצידה. בחיים האישיים, בן זוג לאישה מדהימה, אבא לשניים שהם מרכז עולמי, ורוכב אופנוע מושבע.

הקורס יתקיים בימי ד' | 17:30-21:00 | 20 מפגשים | 3.5 שעות כל מפגש

## תכנית השיעורים

#	תאריך	נושא	פירוט
1	5.1.22	מבוא לחוויית משתמש	מהי חוויית משתמש ומה המקורות למושג? מה החשיבות של חוויית המשתמש בכל מוצר שאנו יוצרים? מהם העקרונות ליצירת חוויית משתמש אופטימאלית?
2	12.1.22	Figma 01	הכרות קצרה עם המושג "כלי פרוטוטיפינג", מה הכלים הנפוצים בשוק. התקנה של Figma ויצירת משתמש, הכרות עם סביבות העבודה השונות בתוכנה, יצירת פריימים ודפים, יצירת אובייקטים ועריכה שלהם, עבודה עם טקסט, תמונות ואפקטים
3	19.1.22	Figma 02	Components, Constrains, Layout Grid, Auto Layout, Prototyping basics
4	26.1.22	Figma 03	Sharing - הכנת קבצי העבודה שלנו לשיתוף עם הלקוח, עם המפתח ועם כלל בעלי העניין המעורבים בפרויקט FigJam - כלי ה- Whiteboard של Figma לבריינסטורמינג ויצירת תרשימי זרימה
5	2.2.22	גשטלט ותהליכים קוגניטיביים	הכרת עקרונות הגשטלט, כיצד מיושמים ומשפיעים על הכוונת המשתמש בסביבה הדיגיטלית פסיכולוגיה קוגניטיבית, כיצד מתקבלות החלטות והבנת האינטראקציה בין אדם לסביבה הדיגיטלית ומערכות מידע

#	תאריך	נושא	פירוט
6	9.2.22	ארכיטקטורת מידע	מהם המודלים ליצירת ארכיטקטורת מידע, כיצד יוצרים מערכי ניווט שיאפשרו התמצאות וביצוע פעולות בקלות ובמהירות. מהם סוגי הפקדים השונים המשמשים לבניית ממשק דיגיטלי הכרת מתודולוגיית Atomic Design בבניית ממשק משתמש מה זה Design system ומה זה Style guide ומה חשיבותם
7	16.2.22	e-Commerece + הצגת תרגיל 01	מה ההבדלים בין חוויית קנייה אונליין לחוויית הקנייה המסורתית וכיצד מייצרים חוויית קניה טובה בפלטפורמות השונות (דסקטופ, מובייל, טאבלט) נעמיק את ההבנה כיצד בונים ארכיטקטורת אתר סחר, תיעדוף ובניית עץ היררכיה
8	23.2.22	חשיבה עיצובית	מה הכוונה User centered design וכיצד תהליך Design thinking משפיע על תהליך אפיון עיצוב ופיתוח מוצר, ומהם מפות אמפתיה ומסע לקוח
9	2.3.22	מחקר מקדים	נבין את חשיבותו של המחקר המקדים ומה הוא כולל בתהליך פיתוח המוצרים נלמד את שיטות המחקר השונות ומתי משתמשים בכל אחת מהם - כיצד עורכים שאלון וכיצד מתכננים ראיון ומה שואלים כדי להגיע למידע אובייקטיבי ונחוץ לאפיון המוצר
10	9.3.22	אפיון 01 (דגש על מובייל)	מבוא למובייל- הכרת היכולות והטכנולוגיות של מכשיר המובייל שמשפיעות על האופן בו אנו משתמשים בו ומפתחים עבורו מסך המגע, חוק "האצבע השמנה", מחוות, נו-טיפיקציות, Anticipatory Design, Adjacent, in Space Vs. Stacked in Time, מה ההבדל בין "פעולות" ל"ניווט"
11	16.3.22	אפיון 02	מרעיון ל-Wireframes (בדגש על אפליקציות מובייל) פרסונות, סיפור משתמש, תרחיש שימוש, מסמך דרישות ו-6UP

פירוט	נושא	תאריך	#
נכיר בכוח שיש למאפייני ומעצבי מוצר דיגיטלי ובאחריות המוטלת על כתפיהם נלמד מהם Dark patterns ונדון באפשרויות העומדות בפתחנו כמעצבי חוויית משתמש נכיר את הטרנדים העדכניים בתחום ואת מקור רות ההשראה והידע שכדאי לעקוב אחריהם גם בפן הטכנולוגי וגם בפן העיצובי	אתיקה בעיצוב מוצר דיגיטלי + טרנדים ומקורות השראה	23.3.22	12
הגשת תרגיל 01: נעבור על האפיון שהסטודנטים יצרו, ננתח ונדון בפרויקטים + בחלק האחרון של השיעור יוצגו שלבי ודרישות התרגיל המסכם	הגשת תרגיל 01 + הצגת תרגיל 02 - פרויקט מסכם	30.3.22	13
עבודה עם גרידים ועמודות למוצרים דיגיטליים עבודה עם טיפוגרפיה בסביבה דיגיטלית	עיצוב ממשקים 01	6.4.22	14
הבנה כיצד צבעים עובדים במסך, פסיכולוגיה של צבע למסך, בניית פלטת צבעים ויישומה Accessibility design	עיצוב ממשקים 02	13.4.22	15
פסח	אין שיעור	20.4.22	
יום השואה	אין שיעור	27.4.22	
יום הזיכרון	אין שיעור	4.5.22	
בעולם מרובה מסכים - כיצד מתאימים את העיצוב שלנו ומתכננים אותו שיתאים? Fixed, Fluid, Adaptive, Native, Responsive - מה זה אומר? למה כל שיטה משמשת ומה היתרונות וחסרונות של כל גישה? Desktop First או Mobile First	עיצוב רספונסיבי	11.5.22	16

מעבר כיתתי על העבודות ומתן פידבק "שימור שיפור" הצגת שלב אפיון פלואו מרכזי ונתיב משני בוויירפריימס + עיצוב ראשוני של מסך ראשי וסטייל גייד	ביקורת ביניים לתרגיל פרויקט מסכם	18.5.22	17
נלמד כיצד תנועה, אנימציה ואינטרקציות מתקדמות. משפיעות על חוויית המשתמש ומדוע הן חלק חשוב ובלתי נפרד ממנה. נלמד איך לעצב עם מחשבה מראש על אנימציה, נתכנן את העיצוב בצורה יעילה עבור תהליכי הנפשה ונעמוד על עקרונות יסוד ליצירת תנועה	אנימציה ואינטראקציה בממשקים	25.5.22	18
כיצד ניגשים לתהליך בניית תיק העבודות, מה הוא אמור לשדר וכיצד יש להתאימו למעסיק הפוטנציאלי. בשיעור נבחן מספר תיקי עבודות בדגש על בניית סיפור, הדגשת חוזקות והבנה של סוגים שונים של פלטפורמות הנגישות לנו	הכנה לעולם העבודה	1.6.22	19
הגשות פרויקטי סיום בליווי אורחים מהתעשייה	הגשת פרויקט מסכם	8.6.22	20