

120

שעות

24

מפגשים

01

מפגשים
בשבוע

קורס וט/אט למעצבים

קורס המתקדם לעיצוב חווית משתמש אשר יקפיץ את הקריירה שלכם לשלב הבא! במהלך הקורס נלמד לעומק כיצד לאפיין ולעצב ממשקים לאפליקציות ומערכות מורכבות.

הקורס כולל סטאז' בו התלמידים מתלווים לצוות המאפיינים והמעצבים שלנו ומתנסים יחד איתם בביצוע פרויקטים אמיתיים. מצטייני הקורס יקבלו הצעת עבודה כמעצבי חווית משתמש בפיטנגו UX.

למי הקורס מיועד?

מעצבים בעלי ניסיון מעשי/ לימודים בעולם העיצוב המעוניינים להתעמק בעולם חווית המשתמש. מתאים גם כקורס הסבה למעצבי מרקטינג או פרינט.

תהליך קבלה:

נתחיל בשיחת היכרות קצרה, המועמדים לקורס יקבלו מטלת בית. לאחר מכן, תגיעו לפגישת ייעוץ עם מנהל תוכנית הלימודים בה נגדיר מטרות מקצועיות ונבחר את הקורס המתאים עבורכם.

מבנה הקורס

שילוב בין לימודים אונליין לבין למידה פרונטלית. הקורס מחולק לנושאי לימוד מרכזיים, לכל נושא נקדיש מספר שיעורים מעמיקים וסדנת תרגול.

- מבוא לממשק משתמש
- תוכנות מעצבים
- יסודות האפיון UX
- יסודות העיצוב UI
- שיעורים מתקדמים
- הכנה לשוק העבודה

פירוט תוכנית הלימודים

מהות המקצוע מעצב UX/UI

נציג את חשיבות המקצוע והתפתחותו במשך השנים, התפקידים השונים בהם ניתן להשתלב בשוק העבודה. בנוסף, נציג סקירה מקיפה של מצב השוק בישראל ובעולם.

צורות חשיבה ומתודולוגיה

נכיר תהליכי עבודה בארגונים שונים ונתרגל כיצד להתאים את עצמנו לכל ארגון וחברה. בשיעורים אלו תלמדו:

- תהליכי עבודה בארגון
- התאמת תהליך העבודה לסוג הפרויקט
- אסטרטגיית מוצר

עקרונות עיצוב ואפיון חווית משתמש

עיצוב חווית משתמש מבוסס על שיטות עבודה ועקרונות בסיסיים שינחו אותנו במשך התהליך. בשיעור זה נלמד את עקרונות אלו ונבין איך להשתמש בהם בתהליכי עבודה בשוק העבודה. כל עקרון ילווה בדוגמאות ממערכות קיימות בשוק.

תוכנת Sketch

תוכנת העיצוב המובילה בשוק ומתאימה לעיצוב ממשק משתמש. בשיעורים אלו נלמד:

- ממשק התוכנה ועקרונות עבודה
- פרוטוטייפינג ו Artboard
- פלאגין ותוספים
- מעבר מעיצוב לפיתוח

תוכנת Figma

תוכנת העיצוב החמה ביותר בשוק ה UX/UI, אשר מאפשרת עיצוב למערכות, אפליקציות ואתרים. בשיעורים אלו נלמד:

- ממשק התוכנה ועקרונות עבודה
- טקסט, צורות, אייקונים ואפקטים
- קומפוננטות ופרוטוטייפינג

תוכנת AdobeXD

תוכנה זו משמשת את כלל מעצבי הממשקים, מעצבי חווית משתמש ומאפיינים. מיועדת לתכנון, עיצוב והצגת ממשקים לאתרים, אפליקציות ומערכות. בשיעורים אלו נלמד:

- ממשק התוכנה ועקרונות עבודה
- יצירת Prototype אב טיפוס
- בניית ממשקים

תוכנת Invision

תוכנת Invision תחסוך זמן ותייעל תהליכי העברת תוצרים ללקוחות ולצוותי הפיתוח. בשיעורים אלו נלמד:

- יצירת Mockup
- כתיבת והעברת הערות דרך התוכנה
- העברת תוצרי העיצוב לצוותי הפיתוח

תפקיד המאפיין

נציג את חשיבות המקצוע והתפתחותו במשך השנים, התפקידים השונים בהם ניתן להשתלב בשוק העבודה.

תהליכים קוגניטיביים וארכיטקטורת מידע

נציג עקרונות ותיאורית מעולם הפסיכולוגיה אשר יעזרו לנו לעצב ממשק נוח ופשוט לשימוש. בשיעורים אלו נלמד על:

- אינטראקציית אדם-מחשב
- תכנון ארכיטקטורת מידע
- מושגים ותיאוריות מעולם הפסיכולוגיה

מחקר משתמשים

אפיון מוצר דורש הבנה עמוקה של הצרכים והיכולות של המשתמשים. בשיעורים אלו נלמד:

- בניית פרסונות
- User Journey
- אינטראקציה עם משתמשים

תוצר תהליך האפיון

כל ארגון מציג אותו בצורה שונה מבחינת המבנה, הנראות וסוג המידע בו. בשיעורים אלו נלמד:

- בניית תוצרי Wireframes
- ההבדלים בין אפיון אתר, אפליקציה ומערכת

עיצוב Web

נלמד על תהליך העבודה באפיון אתר Web בשילוב הצגת מסמכי אפיון, בשיעורים אלו נלמד:

- הגדרת אסטרטגיה לעיצוב ווב
- בניית מבנה האתר
- ארכיטקטורת המידע
- בניית קונספט עיצובי עפ"י מסמך אפיון

עיצוב Mobile ואפליקציות

חלק גדול מהמוצרים הדיגיטליים כיום נועדו לשימוש ב Mobile, לכן נלמד לעומק את תהליכי העבודה באפיון ועיצוב Mobile, בשיעורים אלו נלמד:

- הבדלים בין פלטפורמות iOS ואנדרואיד
- עיצוב אפליקציה היברידית
- גישת Mobile First

עיצוב רספונסיבי ואדפטיבי

בשיעורים אלו נלמד את שיטות העבודות השונות והעקרונות כאשר מאפיינים ממשקים רספונסיביים לעומת ממשקים אדפטיביים. בנוסף, נבין לעומק כיצד מתבצעת התממשקות עם צוותי הפיתוח.

הפסיכולוגיה מאחורי העיצוב

נבין כיצד הפסיכולוגיה הקוגניטיבית וההתנהגותיות מספקת לנו כלים ליצירת ממשקים מותאמים למשתמשים שלנו. נענה על שאלות כמו: מדוע מוצרים יפים נחשבים לשימושים יותר? האם ניתן להשפיע על החלטות המשתמש באמצעות ממשק המשתמש?

אינפוגרפיקה ואנימציה

נבין כיצד הפסיכולוגיה הקוגניטיבית וההתנהגותיות מספקת לנו כלים ליצירת ממשקים מותאמים למשתמשים שלנו. נענה על שאלות כמו: מדוע מוצרים יפים נחשבים לשימושים יותר? האם ניתן להשפיע על החלטות המשתמש באמצעות ממשק המשתמש?

עבודה עם צוותי פיתוח

נכיר את הכלי המתקדם Zeplin, איך מכינים את העיצובים ומעבירים אותם לצוותי הפיתוח ונציג את תהליכי העבודה מול צוותי הפיתוח.

חדשנות בעיצוב חווית המשתמש

בתור מעצבים עלינו לחשוב מחוץ לקופסא, בשיעור זה נלמד כיצד לאמץ חדשנות אל תוך תהליכי העבודה וקבלת ההחלטות שלנו על מנת לעצב ממשק חדשני שמביא לידי ביטוי את המוצר והערך המתקבל משימוש בו.

סטאז' ממוקד קריירה

כל אחד מהתלמידים יעבור סטאז' של 180 שעות בסטודיו שלנו ויעבוד בליווי צמוד עם צוות המעצבים על פרויקטים של לקוחות אמיתיים. במשך הסטאז' תתנסו ב:

- קבלת בריף מלקוח ומנהל פרויקט
- פגישות עם לקוחות
- בניית קונספט עיצובי
- תרגול החומר הנלמד על פרויקטים אמיתיים

בניית תיק עבודות וסדנת מנטורין

בשיעורים אלו נבצע הכנה לקראת היציאה לשוק העבודה הכוללים:

- כתיבת קורות חיים
- בניית תיק עבודות
- סימולציות ראיונות עבודה
- עזרה וליווי במציאת עבודה