

אוסטרך

סילבוס קורס UI עיצוב ממשק וחווית משתמש

מרצה: דקל מועלם

אודות הקורס

קורס UI הוא חלק מקורס עיצוב דיגיטלי. בקורס יילמדו בעיצוב אתרים ואפליקציות ב-Figma/Xd, עקרונות עיצוב ממשק למסך, על סמך אפיונים (UX). הקורס יתמקד באספקטים העיצוביים והפסיכולוגיים שמייחדים עיצוב ממשק מול עיצוב "רגיל", כולל הבנה של מושגים חשובים כמו קצב עיצובי, משקל וויזואלי, היררכיה וויזואלית ועוד.

מטרות הקורס

משתתפי הקורס יילמדו לעצב לדיגיטל במטרה להשתלב בשוק העבודה

למי מיועד הקורס

מעצבים/גרפיקאים שרוצים לדעת כיצד לעצב לדיגיטל

דרישות הקורס

- אנגלית ברמה טובה
- ידע טוב בפוטושופ
- ידע באילוסטרייטור אינדיזיין רצוי

הלמידה במהלך הקורס מתבצעת בכיתת מחשבים עליהם מותקנות התוכנות הנדרשות עבור הקורס. קניית התוכנות עבור מחשב נייד אישי במקרה הצורך מתבצעת עצמאית ואיננה נכללת במחיר הקורס. ניתן לקבל אישור סטודנט על השתתפות בקורס המקנה הנחה ברכישה.

לבוגרי הקורס תוענק תעודה מטעם אקסטרא, בכפוף לנוכחות של 80% מהמפגשים והשלמת פרויקט מסכם.

אודות המרצה

דקל מועלם, מרצה של תוכנות אדובי (Adobe) זה כ-19 שנה. מומחה ומרצה מוסמך של אדובי לפוטושופ, אילוסטרייטור ואינדיזיין. כמו כן מדריך עיצוב אתרי אינטרנט, עיצוב לסמארטפונים, אינדיזיין אינטראקטיבי, לייטרום ועוד. שותף לכתיבה של למעלה מעשרה ספרי הדרכה בתחומי עיצוב האתרים והגרפיקה הממוחשבת, ולאחרונה הוציא לאור בשיתוף עם הצלם תומר יפה ספר חדש אודות פוטושופ: עיבוד תמונה בפוטושופ.

אזהסטר

פירוט תכני הקורס (סילבוס)

מפגש 1: Figma/Xd - היכרות עם התוכנה

היכרות עם התוכנה: חלונות, סרגלים, פורמטים לשמירה. הרשמה ויצירת פרופיל. עבודה עם דפים ופריימים, בניית אובייקטים גרפיים, ייבוא תמונות, עבודה עם ספריה.

מפגש 2: Figma/Xd - שמירה והצגה

עבודה עם מלל, יצירת דפים רספונסיביים, יצירת מצגת, סנכרון לאפליקציה.

מפגש 3: מבוא לעיצוב לדיגיטל וסקירת שוק העבודה

מה ההבדלים בין עיצוב PRINT לעיצוב WEB, הבנת גדלים משתנים ולא סופיים, סביבת העבודה, הכרת היררכית הפועלים בסביבות עיצוב ופיתוח, מבוא לחווית משתמש (UX), סקירת כלי העבודה השונים

מפגש 4: עקרונות הגשטלט לעיצוב

מהם עשרת עקרונות הגשטלט ("השלם גדול מסך חלקיו"), כיצד עקרונות אלו מנחים אותנו עד היום בעיצוב ממשק

מפגש 5: עיצוב גריד

כלים מעשיים לעיצוב גריד, הבנת גובה משתנה מול רוחב קבוע, עיצוב נוזלי מול עיצוב קבוע, חלוקה לשורות, גובה ורוחב מינימלי ומקסימלי, חלוקה נכונה לגריד

מפגש 6: טיפוגרפיה לרשת

מה בין טיפוגרפיה לדפוס לטיפוגרפיה לרשת, סוגי גופנים, מהם WEBFONTS, הכרת FontSquirell, EM מול PX, יישור, מרחקים, היררכיות וגדלים, טיפוגרפיה משרתת SEO

מפגש 7: משקל, כיוון וקצב

מהו משקל ויזואלי, איך מייצרים שיווי משקל חזותי, כיצד משתמשים בכיוון חזותי ומהו קצב עיצובי וכיצד הוא משפיע על הממשק

מפגש 8: ערכות צבע

מבוא לתורת הצבע, הפסיכולוגיה של הצבע, כיצד אפשר לשלב צבעים, איך צבע יוצר משמעות, בניית סכמות של צבע

מפגש 9: סיכום והגשת פרויקט סיום

במהלך הקורס יבצעו הסטודנטים פרויקט של אפיון ועיצוב של מוצר דיגיטלי. במפגש כל סטודנט יציג את העבודה שלו והסטודנטים יקבלו ביקורת על העבודה.

אוקסטרן

מפגש 10: הרצאת אורח: עבודה מול מתכנת

הצגת צד העבודה של המתכנת וכיצד הוא עובד בשיתוף פעולה עם המעצב.

לו"ז הקורס

מפגש	תאריך	יום	שעות	הערות
1	23/06/2020	ג	18:00 - 22:00	Xd/Figma
2	30/06/2020	ג	18:00 - 22:00	
3	07/07/2020	ג	18:00 - 22:00	UI
4	14/07/2020	ג	18:00 - 22:00	
5	21/07/2020	ג	18:00 - 22:00	
6	28/07/2020	ג	18:00 - 22:00	
7	04/08/2020	ג	18:00 - 22:00	
8	11/08/2020	ג	18:00 - 22:00	
9	18/08/2020	ג	18:00 - 22:00	
10	01/09/2020	ג	18:00 - 22:00	עבודה מול מתכנת