

אוקס טראו

סילבוס קורס אט אפיון ממשק וחוויית משתמש קורס זום

מרצים: גל יאירי ובוריס שפירו

אודות הקורס

מהי חוויית משתמש ואיך היא משפיעה על כל אחד מאיתנו? איך הופכים רעיון למוצר שאנשים משתמשים בו ולמה חשוב לשים דגש על חוויית המשתמש? איך מתכננים מוצרים דיגיטליים עם חוויית משתמש טובה? בקורס נלמד את העקרונות עליהם מושתתת חוויית המשתמש, נלמד לאפיין את המשתמשים הפוטנציאליים ואת המוצר עצמו, נשים דגש על ההבדלים בין החוויה בדסקטופ ובמובייל ונעשה זאת באמצעות לימוד של מידע תיאורטי מקיף המשולב עם תרגול מעשי.

מטרות הקורס

לימוד מידע תיאורטי מקיף המשולב עם תרגול מעשי של התחום.

למי מיועד הקורס

מעצבים ויזואליים שרוצים להרחיב את הידע שלהם, אנשים שהתחום מעניין אותם ורוצים להיכנס אליו.

דרישות הקורס

- אנגלית ברמה טובה.
- שימוש יומיומי באינטרנט ובמובייל.
- מחשב אישי עליו מותקנת תוכנת XD (תוכנה חינמית).

אודות המרצה

גל יאירי, ארכיטקט מידע ומאפיין חוויית משתמש. בעל 6 שנים של ניסיון עם החברות הכי גדולות (וקטנות) בארץ. אחראי בין השאר על פרויקטים מסוגים שעוזרים להגן על המדינה שלנו. מנהל מסלול לחוויית משתמש ו-9 שנים של לימוד לא קונבנציונלי.

בוריס שפירו, מאפיין חוויית משתמש ומעצב ממשק, מקים ובעלים של חברה העוסקת באפיון, עיצוב ופיתוח מוצרים דיגיטליים.

מנחה Design Sprint מוסמך.

אוה סטראו

פירוט תכני הקורס (סילבוס)

פירוט	נושא נלמד	מס' מפגש
<ul style="list-style-type: none"> • מזה UX? • מה זה ידידותי למשתמש • תהליך איפיון מוצר • עקרונות חווית המשתמש • Design Thinking • מילון מושגים 	מבוא	1
<ul style="list-style-type: none"> • סוגי מחקר • שיטות מחקר • ראיונות • כרטיסיות • A/B טסטינג 	מחקר	2
<ul style="list-style-type: none"> • תצפיות • מסע המשתמש • סיפור משתמש • תרחיש סיפור 	מחקר	3
<ul style="list-style-type: none"> • סכום שלב המחקר • עבודה פרקטית • מוצרים אמיתיים • עבודה בקבוצות 	סדנת מחקר	4
<ul style="list-style-type: none"> • מחנה האימונים של גל • לימוד כלי XD • תרגול לפי רמות קושי 	טוטוריאל XD	5
<ul style="list-style-type: none"> • סוגי פקדים • יצירתיות 	טוטוריאל XD	6
	טוטוריאל XD	7
<ul style="list-style-type: none"> • תרשימי זרימה • יעדים חשובים 	ארכיטקטורת מידע א'	8
<ul style="list-style-type: none"> • תחילת בניית תיק העבודות שלכם • עבודה על מוצרים אמיתיים • המערכת הדיגיטלית הראשונה שלכם 	סדנת איפיון	9
<ul style="list-style-type: none"> • מבוא • התפיסה האנושית • 6 העקרונות 	גשטאלט	10
<ul style="list-style-type: none"> • 6 העקרונות • עבודת סיכום 	גשטאלט	11
<ul style="list-style-type: none"> • סוגי ארכיטקטורה • ניווט 	ארכיטקטורת מידע א'	12
<ul style="list-style-type: none"> • המשך עבודה על תיק העבודות • המערכת הדיגיטלית השנייה שלכם 	סדנת איפיון	13
<ul style="list-style-type: none"> • מבנה מסכים 	ארכיטקטורת מידע א'	14
	ארכיטקטורת מידע ב'	15
<ul style="list-style-type: none"> • חלונות 	ארכיטקטורת מידע ב'	16
<ul style="list-style-type: none"> • יצירת פרוטוטיפ • יצירת אנימציות • תרגול בכיתה 	סדנת אנימציה	17

אוקטרא

• עיצוב רספונסיבי	ארכיטקטורת מידע ב'	18
• תפריטים	ארכיטקטורת מידע ב'	19
• סוגי מוטיבציות • מוטיבציה דרך הדיגיטל • In the Zone	מוטיבציית משתמשים	20
• הצגת תיק עבודות • כלים לחיפוש עבודה • דרישות התפקיד • תרגיל בית לדוגמה	הצגת פורטפוליו וסיכום	21

*לעיון בתקנון אקסטרא לרבות ביטול/שינוי במקרה של סגר- [תקנון אקסטרא](#)

* הסילבוס נתון לשינויים