

אקה טראו

סילבוס קורס עיצוב דיגיטלי

צוות ההוראה: דקל מועלם, נופר ינקו, ירמי אריאלי ולינוי קרמונה

אודות הקורס

מסלול משולב שכולל לימוד מעשי של תוכנות הגרפיקה המובילות של Adobe וכלים עיצוביים אונליין הכולל לימודים תיאורטיים ועיוניים בעקרונות העיצוב לעולם הדיגיטלי. במהלך הקורס הסטודנטים ירכשו ידע בסיסי בעיבוד תמונה ממוחשב ב-**Photoshop**, בעיצוב לוגואים ואייקונים ב-**Illustrator** ובעיצוב אתרים ואפליקציות ב-**Figma**. לאחר סיום לימוד היסודות המעשיים והטכניים הסטודנטים ינצלו את הידע שלהם בתוכנות ליצירת Mockups לעיצוב אתרים, ואתרים מותאמי סלולאר וטאבלט ואפליקציות, כולל: שיטות עבודה, שלבי עבודה נכונים, עבודה על מסמכי **Responsive**, וילמדו גישות תיאורטיות של עיצוב ממשק.

מטרות הקורס

1. הכרת מושגי יסוד בעיצוב ממשק
2. היכרות עם שוק העבודה ובעלי התפקידים
3. הבנת משמעות סדר העבודה הנכון לעיצוב ממשק
4. כיצד לעצב ממשק וליצור לו הדמיות
5. הכרת תוכנות הגרפיקה המובילות

למי מיועד הקורס

למי שמעוניין לרכוש ידע מקיף בגרפיקה ובעיצוב למטרות אישיות או מקצועיות.

דרישות הקורס

1. אנגלית ברמה טובה
2. ידע בהפעלת מחשב
3. זיקה ועניין בעולם הטכני והעיצובי
4. מחשב אישי עליו מותקנות התוכנות פוטושופ ואילוסטרייטור.

הלמידה מתבצעת בזום. יש להכין מראש מחשב אישי עליו מותקנות תוכנות פוטושופ ואילוסטרייטור.

רכישת התוכנות מתבצעת באופן עצמאי מול אדובי. עלות התוכנות **למשך זמן הקורס קוזז ממחיר הקורס כסיוע ברכישה על ידי אקסטרא.**

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

אוקסטרן

הצוות המקצועי והאקדמי

מנהל מקצועי ומרצה בקורס: דקל מועלם

מעצב מוצר דיגיטלי ו-Zeplab Co-Founder, שותף בטטארטאפ בתחום Face Recognition ומומחה לעיצוב ממשק. מרצה לאפיון ועיצוב חווית משתמש באוניברסיטת אריאל. בעל ניסיון של 25 שנים בעולם העיצוב ומחבר ספרים למעצבים בכל הרמות

לינוי קרמונה

מאפינת ומעצבת מוצרים דיגיטליים, בעלים וראש תחום העיצוב של חברת Zepla, העוסקת באפיון ועיצוב מוצרים דיגיטליים ומרצה בכירה ב-d masters

נופר ינקו

בוגרת המחלקה לתקשורת חזותית בצלאל. בעלת סטודיו לאפיון ועיצוב מוצרי און ליין עם פורטפוליו רחב של מוצרים ופרויקטים בארץ ובעולם. בשלושת השנים האחרונות מרצה ומלווה סטודנטים בתחום UI/UX

מיטרה אריאלי

מעצבת גרפית מעל 15 שנה, עם ניסיון עשיר בפרינט, דיגיטל ועיצוב אתרים. מומחית במיתוג לעסקים קטנים ובינוניים, ומרצה לעיצוב גרפי במכללות מובילות בארץ.

פירוט תכני הקורס (סילבוס) - מורכב משיעורים איטרקטיביים בזום + למידה ממוחשבת:

פוטושופ

שיעור 1 - הכרת התוכנה, חיתוך תמונות, פעולות בסיסיות וכלי הציור

1. הכרת הממשק וחלונות, פתיחת תמונות
2. שינוי מרחקי תצוגה
3. היפוך וסיבוב תמונות
4. כלי החיתוך, חיתוך לפי גדלים, יישור, הוספת פיקסלים ו- Content Aware, חיתוך אוטומטי / תרגול כיתה
5. יצירת מסך חדש, הכרת מברשות ועפרונות, יצירת מברשות מותאמות אישית / תרגול כיתה
6. יצירת ספרית צבעים ודגימה
7. כלי מעברי צבע ושכבות מילוי
8. שכבות - בסיסי

אוקסטרן

צפייה בבית:

שיעור מספר 2 בקורס הדיגיטלי (מושגי יסוד) הכולל:

1. גדלי קבצים
2. רזולוציה
3. מודלים לתיאור צבע
4. פורמטים לשמירה

שיעור 2 – שיפוץ תמונות

1. כלי ה-Spot healing brush
2. כלי ה-Healing Brush / תרגול כיתה
3. כלי החותמת
4. חלון Clone Source / תרגול כיתה
5. כלי הטלאי
6. כלי ההזזה
7. מילוי עם Content Aware / תרגול כיתה
8. פעולות Content Aware השונות
9. עבודה נכונה בשכבות

שיעור 3 – אזורי בחירה ומונטאז' בסיסי

1. כלי הבחירה המלבני, כלי הבחירה האליפטי, כלי הלאסו / תרגול כיתה
2. מטה קסם, בחירה מהירה, בחירת אובייקטים מהירה / תרגול כיתה
3. כלי המסלולים
4. מסכה מהירה
5. העתקה בין תמונות ועריכת שכבות
6. טרנספורמציה על שכבות, ארגון וניהול חלון השכבות

צפייה בבית:

שיעור מספר 7 בקורס הדיגיטלי (עבודה עם שכבות) הכולל:

1. העתקה בין תמונות ועריכת שכבות (חזרה)
2. עבודה עם אובייקטים חכמים
3. עבודה עם תיקיות

צפייה בבית:

שיעור מספר 8 בקורס הדיגיטלי (מסכות) הכולל:

1. יצירת מסכה מבחירה, חלון Properties, עבודה עם מברשות
2. כלי המעברים

אוקסטרן

3. שימוש ב-Paste Into
4. מסכות ותיקיות
5. שמירת PNG ללא רקע
6. עבודה עם Select and mask, צריבת שיער באמצעות מסכה

שיעור 4 - מונטאז' למתקדמים

1. עבודה עם Blending Modes
2. הצללות - יצירת הצללות לאובייקטים, כמה שיותר שיטות עבודה
3. השתקפויות - כיצד ליצור השתקפות לאובייקט
4. תיקוני צבע - עבודה עם Properties & Adjustment Layers
5. עבודה עם פילטרים - הבנת העיקרון של עבודה עם פילטרים ושכבות חכמות
6. עבודה עם אפקטים

צפייה בבית:

שיעור מספר 10 בקורס הדיגיטלי (פילטרים ואפקטים) הכולל:

1. איך עובדים עם פילטרים ופילטרים נבחרים
2. גלריית הטשטוש
3. עיוות תמונות עם Liquify
4. עבודה עם Puppet Warp
5. עיוות עם Displace
6. איך עובדים עם אפקטים ואפקטים נבחרים

שיעור 5 - אנימציה

1. מה זה Gif Animation
2. חלון Timelines
3. מאפייני מיקום, תצוגה, וסגנונות
4. ייצוא אנימציה

צפייה בבית:

שיעור מספר 11 בקורס הדיגיטלי (טקסטים) הכולל:

1. סוגי משטחי טקסט
2. חלון Character
3. חלון Paragraph
4. המרת טקסט לצורה
5. תמונה בתוך טקסט

אוקסטרן

צפייה בבית:

שיעור מספר 12 בקורס הדיגיטלי (שמירה וייצוא) הכולל:

1. ייצוא JPG ו-PNG מול SVG
2. עבודה עם Artboards וייצוא קבצים

אילוסטריטור

שיעור 1 – הכרת התוכנה ויצירת אובייקטים בסיסיים

1. הכרת הממשק וחלונות
2. יצירת מסמך חדש והגדרות המסמך
3. שמירה וייצוא – בסיסי!
4. יצירת אובייקטים גרפיים – מלבנים, אליפסות / תרגול כיתה
5. יצירת אובייקטים גרפיים – מצולעים, כוכבים / תרגול כיתה
6. פעולות עריכה בסיסיות – איחוד, סידור אובייקטים, שכפול, סיבוב, שינוי גודל

צפייה בבית:

שיעור מספר 2 בקורס הדיגיטלי (סידור אובייקטים) הכולל:

1. סידור אובייקטים – חזרה והרחבה
2. קבוצות – חזרה והרחבה
3. שכבות
4. יישור ופיזור אובייקטים
5. עבודה עם גריד
6. סרגלים וקווי עזר

שיעור 2 – מסלולים

1. מה זה מסלול?
2. קשתות, ספירלות וכלי הקווים / תרגול כיתה
3. פעולות בסיסיות לעריכת מסלולים – Join, Outline Stroke
4. כלי העיפרון / תרגול כיתה
5. חיתוך, מחיקה וגזירה / תרגול כיתה
6. כלי העט – מורחב, כולל העתקת איור בשכבות / תרגול כיתה

צפייה בבית:

שיעור מספר 4 בקורס הדיגיטלי (טרנספורמציה) הכולל:

1. שינוי מיקום אובייקטים במסמך
2. סיבוב אובייקטים

אוקסטרן

3. שינוי גודל
4. הטייה
5. השתקפות
6. פרספקטיבה ועיוות

צפייה בבית:

שיעור מספר 5 בקורס הדיגיטלי (אובייקטים מורכבים) הכולל:

1. שימוש ב-Envelopes
2. אפשרויות Blend
3. Compound paths
4. Path Finder & Compound shapes
5. Clipping Mask
6. Live Paint
7. יצירת Polygon Art
8. מסכות
9. סימבולים

שיעור 3 - Appearance

1. הכרת חלון Appearance
2. צבע אחיד - יצירה ושמירה של צבעים, יבוא ויצוא ספריות, עבודה עם Tints / תרגול כיתה
3. מעברי צבע, יצירת מעברים ושימוש בספריות / תרגול כיתה
4. Patterns, כולל חלון Patterns ושילוב בין סוגי מילוי / תרגול כיתה
5. קווים - חלון Stroke, Dashes, Align, Arrows, Cap, Join, תרגול כיתה
6. עבודה עם חלון Transparency ושימוש ב-Opacity & Blending Modes / תרגול כיתה
7. אפקטים - היכרות בסיסית עם כמה מהאפקטים הבסיסיים ביותר (במידה ונשאר זמן)

שיעור 4 - טקסטים וייבוא תמונות

1. הטמעה של תמונות מול קישור לתמונות
2. עבודה עם חלון Links
3. הפיכת תמונות לווקטורים
4. סוגי משטחי טקסט
5. חלון Character

* הסילבוס נתון לשינויים

אוקסטרן

6. חלון Paragraph
7. טקסט סביב מסלול
8. טקסט בתוך מסלול
9. המרת טקסט לצורה
10. דחיפת טקסט (רשות)

צפייה בבית:

שיעור מספר 10 בקורס הדיגיטלי (יצוא קבצים) הכולל:

1. ייצוא JPG ו-PNG מול SVG
2. שמירה כ-PDF
3. ייצוא אלמנטים בודדים

UI

Figma - הכרת התוכנה, חיתוך תמונות, פעולות בסיסיות וכלי הציור

1. הכרת התוכנה, הרשמה, חבילות, הכרת מבנה קבוצות ופרויקטים
2. יצירת מסמך חדש, פריימים וגרידים
3. עבודה עם אובייקטים, פעולות עריכה בסיסיות
4. ווקטורים
5. ייבוא אובייקטים
6. Appearance של אובייקטים - מילוי, קו, בלנדינג ואפקטים
7. עבודה עם טקסטים

צפייה בבית:

צפייה בסרטונים הבאים:

1. סרטון 10: עבודה עם סגנונות
2. סרטון 11: קומפוננטות
3. סרטון 12: שיתוף וייצוא קבצים
4. סרטון 13: פרוטוטיפינג
5. סרטון 14: אנימציות

Figma - שאלות ותשובות וכלים מתקדמים

1. שאלות ותשובות על הצפייה ביתית
2. עבודה עם Auto Layout
3. Variants
4. Interactive Components
5. עבודה עם פלאגאינס

אוקסיראו

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

עקרונות הגשטלט לעיצוב

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

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

טיפוגרפיה לרשת

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

משקל, כיוון וקצב

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

ערכות צבע

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

סדנת טרנדים

איך עושים את זה – הטרנדים הכי חמים, אצלכם בעיצוב

סדנת מערכות עיצוב

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

תיק עבודות וראיונות עבודה

שיעור שמוקדש למעבר על תיקי העבודות והכנה לקראת ראיונות עבודה.

הרצאת אורח: עבודה מול מתכנת

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

אקסטרא

לוח הקורס:

הערות	שעות	יום	תאריך	מפגש
פוטושופ	18:00 - 22:00	ד	17/11/2021	1
פוטושופ	18:00 - 22:00	ד	24/11/2021	2
פוטושופ	18:00 - 22:00	ד	01/12/2021	3
פוטושופ	18:00 - 22:00	ד	08/12/2021	4
פוטושופ	18:00 - 22:00	ד	15/12/2021	5
אילוסטרייטור	18:00 - 21:00	ד	22/12/2021	6
אילוסטרייטור	18:00 - 22:00	ד	29/12/2021	7
אילוסטרייטור	18:00 - 22:00	ד	05/01/2022	8
אילוסטרייטור	18:00 - 22:00	ד	12/01/2022	9
UI-FIGMA	18:00 - 22:00	ד	19/01/2022	10
UI-FIGMA	18:00 - 22:00	ד	26/01/2022	11
UI	18:00 - 22:00	ד	02/02/2022	12
UI	18:00 - 22:00	ד	09/02/2022	13
UI	18:00 - 22:00	ד	16/02/2022	14
UI	18:00 - 22:00	ד	23/02/2022	15
UI	18:00 - 22:00	ד	02/03/2022	16
UI	18:00 - 22:00	ד	09/03/2022	17
UI	18:00 - 22:00	ד	16/03/2022	18
UI	18:00 - 22:00	ד	23/03/2022	19
סיכום והגשת פרויקט סיום	18:00 - 22:00	ד	30/03/2022	20
תיק עבודות וראיונות עבודה	18:00 - 22:00	ד	06/04/2022	21
הרצאת אורח: עבודה מול מתכנת	18:00 - 22:00	ד	13/04/2021	22

*לעיון בתקנון אקסטרא לרבות ביטול/שינוי במקרה של סגר -תקנון אקסטרא

* הסילבוס נתון לשינויים