

קורס UI/UX מתחילים

Description

עם בעבר בניית מוצר הייתה 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 UI UX נלמד כיצד לאפיין מוצרים 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

מבוא לחווית משתמש

1. מהי חוויית משתמש ומה משפיע עליה?
2. אבני הבסיס של חוויית המשתמש האופטימלית-שמישות,
3. שימושיות, נגישות, הנאה, אסתטיקה, זמינות ושליטת משתמש.

4. עקרונות מתקדמים בחוויית המשתמש, כמו שמירה של קונבנציות, עקביות, גמישות ופשטות.
5. תפקידו ומטרותיו של המעצב בארגונים שונים סטארט אפ, חברת פרויקטים ועוד
6. מבוא לתפקיד המאפיין
7. מה ההבדל בין אפיון לעיצוב?
8. מה עושה מאפיין/ת חוויית משתמש הלכה למעשה? והיכן עובר הגבול בין UX ו UI.
9. מה עושה מאפיין/ת חוויית משתמש בארגון ונכיר כלים מתקדמים ליצירת רעיונות לממשקים חדשניים.
10. מאפייני חוויית משתמש, מעצבים גרפיים, מתכנתים ומנהלי מוצר.
11. נלמד כיצד לבצע אפיון אפקטיבי ומונחה פעולה של מסכים מרכזיים, נכיר מתודולוגיות אפיון שונות
12. איך מגיעים לאפיון מנצח- נלמד לשלב בין כמה שיטות, שיאפשרו לכם לבחון מספר רב של רעיונות בזמן קצר.
13. שיטת 6 up שיטת Spectrum. ונכיר את מסמכי האפיון.
14. בשיעור נדון במתודולוגיית האפיון ובכללים ליצירת אפיון נכון.

15. מהו התוצר של תהליך האפיון וכיצד מעבירים את המידע בצורה

נכונה למעצב ולצוותי הפיתוח

XD + Figma

סדנת התוכנות הן הכלי העבודה שלנו לתכנון מוצרים פורצי דרך.

סדרת שיעורים זאת עוסקת בתרגול מעשי של כלי העיצוב החל מתכנון

1. Wireframes פרוטוטייפינג, עיצוב ואנימציה Figma.

2. איזה מסך מקושר לאיזה מסך? מה קורה על המסך כשלוחים כפתור?

3. איך מתבצעת האינטראקציה בין המסכים ועיצוב מיקרו אינטראקציות

בפעולות על המסך עצמו,

4. כיצד בונים קומפוננטות ואלמנטים עיצוביים שאפשר להשתמש בהם שוב

ושוב ועוד .

5. נתנסה בממשק המוביל מבית Adobe תוכנת X