



Figma עם UI Design

40 שעות אקדמיות

בעידן הדיגיטלי של היום, הצלחתה של כל אפליקציה תלויה ביותר מאשר רק בפונקציונליות שלה; הוא מסתמך במידה רבה על עיצוב ממשק משתמש יוצא דופן (UI). עיצוב ממשק משתמש אינטואיטיבי, מושך ויזואלית וידידותי למשתמש יכול לשפר משמעותית את חווית המשתמש, ולהוביל למעורבות ושימור מוגברת.

הליבה של עיצוב ממשק משתמש עבור יישומים היא יצירת חווית משתמש אינטואיטיבית. בקורס זה, התלמידים מתעמקים בפסיכולוגיה שמאחורי אינטראקציות של משתמשים, תוך הבנה כיצד משתמשים מנווטים ומעורבים בממשקים דיגיטליים. מיצירת תפריטי ניווט ברורים ואינטואיטיביים ועד לעיצוב זרימות משתמש חלקות, הקורס מצייד את הלומדים במיומנויות ליצור חוויה שמרגישה טבעית וחסרת מאמץ עבור המשתמשים.

Figma, כלי עיצוב שיתופי, חולל מהפכה בנוף עיצוב ממשק המשתמש. סטודנטים בקורס מתוודעים לעוצמה של תכונות שיתוף הפעולה בזמן אמת של Figma, מה שהופך את עבודת הצוות לחלקה ויעילה. הם ילמדו כיצד ליצור אב טיפוס ולחזור על עיצובים בסביבה מבוססת ענן, המאפשרת גישה נוחה מכל מקום ובכל זמן.

תוכן הקורס :

שיעור 1 : מבוא לעיצוב ממשק משתמש

הבנת החשיבות של עיצוב ממשק משתמש בפיתוח אפליקציות. בחינת תפקידם של מעצבי ממשק משתמש וזרימת העבודה שלהם. הצגת עקרונות עיצוב חיוניים: תורת הצבע, טיפוגרפיה, פריסה והיררכיה.

שיעור 2 : תחילת העבודה עם Figma

הגדרת חשבונות Figma והבנת ממשק Figma. ניווט בתכונות של Figma: שכבות, משטחי יצירה וכלים. בחינת יכולות שיתוף הפעולה בזמן אמת של Figma.

שיעור 3 : עיצוב עם רכיבים

הבנת הרעיון של רכיבי עיצוב. יצירת רכיבי עיצוב לשימוש חוזר ב-Figma. בניית מערכות עיצוב כדי להבטיח עקביות בין מסכים.

שיעור 4 : סיפור חזותי ומיתוג

שימוש בצבעים, טיפוגרפיה ודימויים כדי לעורר רגשות. יצירת זהות מותג מגובשת עבור יישומים. יישום טכניקות סיפור חזותי בעיצוב ממשק משתמש.

שיעור 5 : Wireframing ויצירת אב טיפוס

מבוא ל-wireframing לתכנון פריסה. יצירת אב טיפוס של אינטראקציות וזרימות של משתמשים עם Figma. ביצוע בדיקות שמישות עם אבות טיפוס של Figma.

שיעור 6 : עיצוב רספונסיבי

עיצוב עבור מספר מכשירים וגדלים של מסך. יצירת פריסות רספונסיביות ורכיבים אדפטיביים. תצוגה מקדימה ובדיקה של עיצובים רספונסיביים ב-Figma.

שיעור 7 : מיקרו אינטראקציות ואנימציות

בחינת מיקרו-אינטראקציות כדי לשפר את מעורבות המשתמשים. עיצוב אנימציות עדינות לחווית משתמש חלקה יותר. הטמעת אנימציות באבות טיפוס של Figma.

שיעור 8 : נגישות בעיצוב ממשק משתמש הבנת חשיבות הנגישות בעיצוב.

עיצוב ממשקים כוללים לכל המשתמשים. ביצוע ביקורת נגישות בפיגמה.

שיעור 9 : עיצוב שיתופי ומשוב

שיתוף פעולה עם חברי צוות באמצעות תכונות שיתוף הפעולה של Figma. שיתוף וקבלת משוב עיצובי בתוך Figma. יישום שינויי עיצוב על סמך משוב.

שיעור 10 : פרויקט גמר

עבודה על פרויקט עיצוב ממשק משתמש מקיף מאפס. יישום כל העקרונות והטכניקות שנלמדו ב-Figma. הצגת פרויקטי גמר וביקורת בכיתה.

מבין לקוחותינו:



**לפרטים נוספים נשמח לעמוד לשירותכם,
צוות מכללת SQLabs מקבוצת SQLink:**

sqlabsrg@sqlink.com | 03-5416033 / 03-5424691