



# UI UX למתחילים

## תיאור הקורס:

ממשק המשתמש, UI או UX, בשמותיו האחרים והמקצועיים, הוא אחד המרכיבים הקריטיים ביותר בכל אתר, ולעיתים עליו קמה ונופלת הצלחתו העסקית של אתר אינטרנט. ממשק המשתמש הוא האופן שבו האתר בנוי בהתאם לשימוש, בשילוב עם המידה שבה המשתמש הנכנס אליו מצליח להתמצא בו בקלות.

גורם חשוב נוסף הוא המטרות העומדות בפני בעלי האתר, העסק האינטרנטי, והאופן שבו מטרות אלו משתלבות עם חוויית המשתמש באתר. הצלחתו של אתר היא גם הצלחת התכנים שהוא מקדם, ולכן חוויית ממשק המשתמש מהווה כלי חשוב לשיווק ולפרסום באינטרנט.

## קהל יעד:

הקורס מיועד לאנשים המעוניינים להבין את עקרונות ממשק המשתמש וחוויית המשתמש, ולרכוש ידע בסיסי בתכנון אתרים ממוקדי משתמש. הקורס מתאים לבעלי עסקים, משווקים, יזמים, אנשי תוכן, ומעצבים בתחילת דרכם, המעוניינים לשפר את האפקטיביות והשיווק של אתרי אינטרנט.

## סילבוס נושאים:

### מודול 1: מבוא לחוויית משתמש

- מהי חוויית משתמש ומה משפיע עליה?
- נלמד את אבני הבסיס של חוויית המשתמש האופטימלית: שמישות, שימושיות, נגישות, הנאה, אסתטיקה, זמינות ושליטת משתמש.
- נעמיק בעקרונות מתקדמים בחוויית המשתמש, כגון שמירה על קונבנציות, עקביות, גמישות ופשטות.
- נבין את תפקידו ומטרותיו של המעצב בארגונים שונים (סטארט-אפ, חברת פרויקטים ועוד).

### מודול 2: מבוא לתפקיד המאפיין

- מה ההבדל בין אפיון לעיצוב?
- מה עושה מאפיין/ת חוויית משתמש הלכה למעשה, והיכן עובר הגבול בין UX ל-UI?
- אפיון אינו עיצוב, ועיצוב אינו אפיון – אלו תחומים נפרדים המתקיימים זה לצד זה ומפרים זה את זה.
- נלמד מה עושה מאפיין/ת חוויית משתמש בארגון ונכיר כלים מתקדמים ליצירת רעיונות לממשקים חדשניים.
- נבין כיצד עובדים יחד מאפייני חוויית משתמש, מעצבים גרפיים, מתכנתים ומנהלי מוצר.
- נלמד כיצד לבצע אפיון אפקטיבי ומונחה פעולה של מסכים מרכזיים, ונכיר מתודולוגיות אפיון שונות.
- נלמד לשלב בין מספר שיטות אפיון, המאפשרות בחינת רעיונות רבים בזמן קצר.
- נכיר את שיטת UP 6 ואת שיטת Spectrum, ולבסוף את מסמכי האפיון.
- מסמכי אפיון הממשק מהווים תשתית לתהליך העיצוב והפיתוח, ומלווים את המוצר משלב איסוף הרעיונות ועד להשקתו.
- נדון במתודולוגיית האפיון ובכללים ליצירת אפיון נכון.
- נבין מהו התוצר של תהליך האפיון וכיצד להעביר את המידע בצורה נכונה למעצב ולצוותי הפיתוח.

### מודול 3: XD + Figma

- סדנת תוכנות המשמשות ככלי העבודה המרכזיים שלנו לתכנון מוצרים פורצי דרך.
- סדרת שיעורים זו עוסקת בתרגול מעשי של כלי העיצוב, החל מתכנון Wireframes, דרך פרוטוטיפינג ועד לעיצוב ואנימציה ב-Figma.
- Figma היא התוכנה המובילה לעיצוב ולאפיון חוויית משתמש בשנת 2021, וכיום מרבית הארגונים בעולם עברו לעבוד בה.
- נלמד כיצד מסכים מקושרים זה לזה, מה מתרחש בעת לחיצה על כפתורים, כיצד מתבצעת אינטראקציה בין מסכים, עיצוב מיקרו-אינטראקציות, ובניית קומפוננטות ואלמנטים עיצוביים לשימוש חוזר.
- בנוסף, נכיר ונתנסה בתוכנת Adobe XD, ממשק מוביל מבית Adobe.