

קורס חווית משתמש

מטרת הקורס

UX/UI קורס יסודות בעיצוב ממשקים היכרות עם עקרונות עיצוב חוויית משתמש וממשקי משתמש, מהשלב הרעיוני ועד לעיצוב אפליקציות ואתרים. הקורס כולל עבודה עם כלים ומעניק בסיס מעשי. Figma מובילים כמו

קהל היעד

פרטי הקורס

12 מפגשים, 60 ש"א. מתקיים בימי שני בין השעות 9:30-13:15

איפה ומתי

zoom

מחיר הקורס

970 שח

מרצה

נטליה בוגורד

מס' מפגש	תאריך	נושא	תכנים
1.	23.6.25	היכרות עם עולם העיצוב Figma-I	מבוא לעולם העיצוב, חשיבות ממשק המשתמש, מבט כללי על תהליך העיצוב. מבוא לחווית משתמש. היכרות מעמיקה עם Figma, ממשק המשתמש, כלים בסיסיים לציור, טקסט, צורות. - לימודי תוכנה עבודה עם שכבות, קבוצות, ספריות, קיצורי מקשים. תרגיל: עיצוב באנר רספונסיבי
2.	30.6.25	גשטלט ותהליכים קוגניטיביים	הכרת עקרונות הגשטלט משחק לתרגול מיומנויות עיצוביים רכיבים של ממשקים דיגיטליים עיצוב רכיבים בסיסיים - תרגול
3.	7.7.25	ארכיטקטורת מידע	מוצרים דיגיטליים מודלים לארכיטקטורת מידע מבנה בסיסי של אתרי אינטרנט, בניית הדר ופוסטר, רכיבים מורכבים בממשק דף נחיתה - תרגיל
4.	14.7.25	מחקר מקדים	נבין את חשיבותו של המחקר המקדים ומה הוא כולל בתהליך פיתוח המוצרים נלמד את שיטות המחקר השונות ומתי משתמשים בכל אחת מהם - כיצד עורכים שאלון וכיצד מתכננים ראיון ומה שואלים כדי להגיע למידע אובייקטיבי ונחוץ לאפיון המוצר

קורס חויית משתמש

מס' מפגש	תאריך	נושא	תכנים
5.	21.7.25	e-commerce	מה ההבדלים בין חוויית קנייה אונליין לחוויית הקנייה המסורתית וכיצד מייצרים חוויית קניה טובה בפלטפורמות השונות - דסקטופ, מובייל וטאבלט. יצירת פרסונות תרשימי זרימה סיפורי משתמשים מבנה של האתר משחרי - פרויקט
6.	28.7.25	יסודות העיצוב + טרנדים ומקורות השראה	יסודות העיצוב, נגישות, קומפוזיציה במוצרים דיגיטליים יצירת דף השראה, רפרנסים המשך עבודה על פרויקט תרגול פרטני
7.	4.8.25	מיתוג, עיצוב לוגו ועיצוב אייקונים	חשיבות למיתוג החברה, עיצוב לוגו ובניית ספר מיתוג בסיסי. יצירת סטיל גייד למוצרים דיגיטליים עבודה על פרוייקט עיצוב לוגו ועיצוב אייקונים - תרגיל
8.	11.8.25	אתיקה בעיצוב מוצר דיגיטלי + דארק פאטטרנס (Dark Patterns))	נכיר בכוח שיש למאפייני ומעצבי מוצר דיגיטלי ובאחריות המוטלת על כתפיהם נלמד מהם patterns Dark ובאפשרויות העומדות בפתחנו כמעצבי חוויית משתמש המשך עבודה על הפרויקט תרגול פרטני
9.	18.8.25	חשיבה עיצובית ועיצוב אפליקציות	מה הכוונה design centered User וכיצד תהליך thinking Design משפיע על תהליך אפיון עיצוב ופיתוח מוצר, ומהם מפות אמפתיה ומסע לקוח. אפליקציה - מבנה, ממשקים, יסודות עיצוב אפליקציה. סדנת חשיבה עיצובית יצירת מסך אפליקצית נוכחות - תרגיל
10.	25.8.25	עיצוב אפליקציות שלב א'	מחקר מקדים - תרגיל בחירת נושא ועיצוב אפליקציה - פרויקט
11.	1.9.25	עיצוב אפליקציות שלב ב'	עיצוב מסכי ליבה - פרטני אנימציה ואינטרקציה באתרי אינטרנט ובאפליקציות יצירת מיקרואנימציות בפיגמה - תרגיל המשך עבודה על עיצוב מסכי אפליקציה
12.	8.9.25	עיצוב אפליקציות שלב ג'	פרוטוטיפינג - טכניקות יצירת המחשות בFigma סיום עבודה על הפליקציה, הצגת תוצרים, דיון כיתתי. בדיקת משתמשים סיכום הקורס, משובים ותעודות