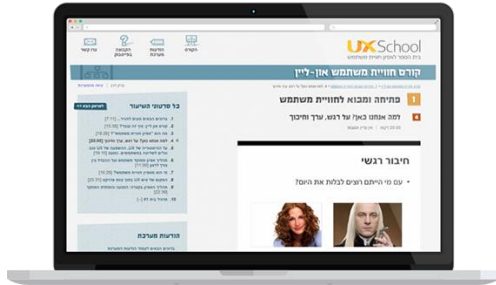


## אפיון חוויית משתמש: קורס און-ליין

מרצה: ברק דנין



כדי להכנס לעולם חוויית המשתמש כאנשי מקצוע נדרש שילוב מאתגר של ידע תיאורטי רב עם תרגול ותיק עבודות שמוכיח יכולות. בתוכנית השלמה ללימוד אפיון חוויית משתמש תקבלו ידע מקצועי מבוסס, תיצרו לעצמכם תיק עבודות וכל זה - בשעות הנוחות לכם.

**48** שעות אקדמיות מוקלטות ועוד כ-50 שעות תרגול עצמאי יתנו לכם ארגז כלים משמעותי ומקיף לעבודתכם באפיון חוויית משתמש.

### למה ללמוד חוויית משתמש?

אנשי מקצוע רבים מבינים היום ש-UX (חוויית משתמש), הוא מרכיב קריטי בארגז הכלים שלהם - ובצדק. מי שלא מבין בחוויית משתמש נשאר מאחור, בין אם הוא מעצב, מנהל פרויקטים, מפתח או מנהל מוצר.

החווייה היא המוצר: אם החווייה גרועה, מי ירצה לקנות את המוצר או לגלוש באתר? לעומת זאת, אם החווייה טובה, המשתמשים יביאו איתם משתמשים חדשים רבים ואיתם גם הצלחה עסקית גדולה. זה הכוח של חוויית משתמש טובה.

החשבון כאן פשוט: מי שיודע אפיון חוויית משתמש יודע להביא תוצאות עסקיות. תוצאות עסקיות חשובות לכולם: אם אתם שכירים, המנהל שלכם נמדד לפיהן (וכנראה שגם אתם); אם אתם עצמאיים - הדבר החשוב ביותר ללקוחות שלכם הוא ההצלחה העסקית.

כולם נדרשים לדעת UX היום, כחלק מתפקידם: מעצבים, מפתחים, בוני אתרים ואחרים - כולם נדרשים להבין ב-UX ו-UI-וליצור חוויית משתמש טובה שמביאה להצלחה עסקית. העניין הוא, שכדי לדעת לעשות את זה צריך ללמוד – והרבה. אני כאן כדי לעזור לכם בדיוק בעניין הזה ולתת לכם דחיפה ענקית למעלה שתשדרג את היכולות שלכם באופן משמעותי.

## מה זה קורס אונליין?

### לומדים בשעות שנוחות לכם

אם אתם כמו רוב האנשים, השעות שנוח לכם ללמוד בהן כנראה לא רלוונטיות בכלל עבור מוסדות לימוד רגילים. נסו להתקשר למכללה ולשאל על קורסים בימי שישי אחר הצהריים, או בימי ראשון ב-7:00 בבוקר. סדר היום שלנו עמוס וקשה להכניס בו תוכנית לימוד עם זמנים קשיחים.

עם קורס אונליין אתם לומדים מת שמתאים לכם. השיעורים מוקלטים ואתם יכולים לצפות בהם ברצף או במקטעים - מת שנוח לכם.

רוצים לשמוע אותם בדרך לעבודה? בזמן הר יצה במכון הכושר? אין בעיה. יהיה ניתן להוריד את השיעורים כקבצי MP3 ולשמוע אותם בזמנכם הפנוי.

השיעורים יהיו זמינים לכם לצפיה לכל אורך הקורס וגם לאחריו - במשך שנה שלמה לפחות.

### 12 שיעורים

הקורס מחולק לשיעורים, כל שיעור באורך של 2:30 עד 3:30 שעות. השיעור מחולק לנושאים ותת-נושאים, כל אחד מהם מוצג בסרטון וידאו של 10-20 דקות ואתם תוכלו לצפות בו מתי שנוח לכם.

### מענה מהיר לשאלות

יש לכם שאלה לגבי השיעור? אין פשוט מזה: אתם מוסיפים שאלה בתגובות לשיעור. תוך זמן קצר תקבלו תשובה לשאלה שלכם. השאלות של תלמידים אחרים מוצגות לכם ותוכלו ללמוד גם מהן וגם מהתשובות כמובן.



<b>1</b>	<b>מתיחה ומבוא לחוויית משתמש</b> מה זו "חזית משתמש"? מה הוא "ממשק משתמש"? מי בעלי התפקידים העוסקים בתחום זה? תחשיף האחרות של כל אחד? נעשה סדר במשגים כדי שאוכל לנשט בבטחה להתלך האפץ. זמן צפיה: 2:46 שעות
<b>2</b>	<b>מחקר משתמשים</b> איך מתגננים ונבצפים מחקר משתמשים? כל ללי המחקר החשובים (ראשית, תצפית, סקרים ועוד) והדרכים להבצ את התובנות ממט. זמן צפיה: 3:13 שעות
<b>3</b>	<b>דרישות, ארכיטקטורת מידע ומסיבולוגיה קוגניטיבית</b> מחסיסי המשתמש נעבו לרשימת דרישות מתועדפת ונמשך לומא חתן וצן המערכת או האתר (ארכיטקטורת מידע). ללמד מעט על פסיכולגיה קוגניטיבית. נחנרז קאבש ובעזרת הרהיה ודנן בדרכים לתכנן המערכת כך שתתאים למה שבה את רוחם ועשבים מדיע. זמן צפיה: 2:37 שעות
<b>4</b>	<b>מסיבולוגיה קוגניטיבית שימושית</b> בשיעור הזה תעניקו שר בשטא של מערכת הרהיה וננסף ללמד על מערכת השיפיעה, זרנן, אינפואטיביות, קבלת החלטות, ענשם קאנטיב, עקרון השליטה ועודלם מנאליים. זמן צפיה: 2:39 שעות
<b>5</b>	<b>דפוסי אפיון ועיצוב ומסכים שלרדיים</b> דפוסי אפיון וצנב Design Patterns, הם כלי השנב בארגז הכלים שלכם. בשיעור הזה תכיר את הכלי הזה וללמד על מהו דפוסי ענב אפיריטם של ארכיטקטורת מדיע. המבנה הבסיסי של האתר או האפליקציה שלכם. לארר מן אצב לנמ עקרות לרשימת משגים (Wireframes) וצירת אבאן טיפס, לרמ מרזכים לרשע השיטה וסקירה של Azure, הכלי המומלץ של. זמן צפיה: 3:18 שעות

## פרויקטים מלווים - לתיק העבודות שלכם

יהיו כמה פרויקטים שילוו את התוכנית ויאפשרו לכם לבצע תהליכים שלמים של אפיון. **התוצאות ירשימו אפילו אתכם!** כשיודעים את תהליך האפיון במלואו, הרבה יותר קל לאפיין מסכים מדויקים.

הפרויקטים יבוצעו כתרגילים מסכמים שתקבלו כמשימה בסוף כל שיעור .

## תרגילים לדוגמא

עבור כל משימה שתקבלו לעשות בפרוייקטים המלווים תוכלו גם לצפות בתרגילים שביצעו תלמידים אחרים. התרגילים שבחרנו להציג הם הטובים ביותר שקיבלנו לכל משימה. בנוסף, התרגילים שתראו יכללו משוב מקצועי מהצוות שלנו: תוכלו ללמוד גם מהתרגיל שהוגש וגם מהמשוב אליו.

## לא מוותרים על הנטוורקינג

לקורס תהיה **קבוצת פייסבוק** בה תוכלו להיות בקשר עם כל המשתתפים. תוכלו להתייעץ לגבי תרגילים ובעיות שאתם נתקלים בהן באופן שוטף ולעזור אחד לשני בהתמודדות עם האתגרים המקצועיים שלכם.

## שיעור לדוגמא

אין טוב ממראה עיניים. אתם מוזמנים לצפות בקטע משיעור על תבניות אפיון, בדיון על תבנית בסיסית של תוכן ראשי.

<https://www.youtube.com/watch?v=zN1Mi9DA-BQ>



## המרצה: ברק דנין



[ברק דנין](#) הוא המרצה בכל שיעורי הקורס, למעט 2 הרצאות אורח קצרות. ברק הוא מנכ"ל יוניק יו איי ומייסד ארגון חוויית משתמש ישראל (UXI).

ברק הוא מרצה מבוקש בנושאי UX בכנסים ובארגונים רבים בישראל. ברק הקים את יוניק יו איי ב-2009, אחרי מעל 15 שנים בתחום. היום הוא אחד האנשים המזוהים ביותר עם עולם ה-UX בארץ.

בתחילת דרכו, עסק ברק בתכנות וניהול צוותי פיתוח בתחום הממשקים. ב-2006 עבר לעיסוק בלעדי בתכנון ועיצוב חוויית משתמש, כראש צוות UX בבית התוכנה XMPie (לימים חלק מ-Xerox).

כיום, העבודה ביוניק יו איי מאפשרת לברק לשלב את התחומים שהוא הכי נהנה לעסוק בהם: יצירה חזותית ומילולית, טכנולוגיה, עבודה עם אנשים, ניהול ושיווק. מה שמנחה אותו בעבודה, היא הידיעה שחוויית משתמש טובה, היא אמצעי להגשמת מטרות עסקיות עבור הלקוח ולא מטרה בפני עצמה. אם המשתמש מרוצה, העסק מרוויח.

## תוכנית הלימוד

תוכנית הלימוד מקיפה מאוד וכוללת 15 נושאים שונים, בליבם - תהליך האפיון מתחילתו ועד סופו, תוך מעבר מעמיק על כל אחד מהשלבים. בנוסף, נעסוק באפיון UX לנישות ספציפיות, כמו אפליקציות לסמארטפון וטבלט וממשקים עשירים ב Web-וגם בנושאים שרלוונטיים לכל סביבה, כמו פסיכולוגיה ושכנוע ושימושיות. (usability)

### מבואות

#### מבוא לחוויית משתמש וממשק

מה זו "חוויית משתמש"? מה הוא "ממשק משתמש"? מי בעלי התפקידים העוסקים בתחום ומה תחומי האחריות של כל אחד? נעשה סדר במושגים כדי שנוכל לגשת בבטחון לתהליך האפיון.

### תהליך האפיון

#### מחקר משתמשים

ראיונות, תצפיות, סקרים, קבוצות מיקוד, אנליטיקס: איזה סוג מידע ניתן להשיג עם כל אחד מהכלים הללו? מתי נכון להשתמש בכל כלי?

#### סיכום המחקר והגדרת דרישות

נכיר את עולם הפרסונות ותסריטי המשתמש, שניים מהכלים החזקים ביותר בארגז הכלים של המאפיין. ניעזר בתרשימי זרימה כדי להגדיר את החיבור בין תסריטי המשתמש אחד לשני וכך נראה, בפעם הראשונה, את התמונה הגדולה. נגדיר ונרחיב באמצעות התסריטים את רשימת הדרישות (requirements) של המערכת.

#### ארכיטקטורת מידע

בכל אתר ומערכת, כמעט, יש תוכן ופעולות רבים. נכיר כלים כמו מלאי תוכן, מיון כרטיסיות ועץ מערכת/אתר שבעזרתם ניצור את הארגון הנכון של המערכת, כזה שהמשתמשים יתמצאו בו בקלות. נדבר על אפיון של מערכות ניווט, מערכות חיפוש ותוצאות חיפוש.

#### קונספט אפיון - Wireframes

שאלת מיליון הדולר: איך הופכים עץ מערכת, דרישות, תסריטים ופרסונות למסכים עם חוויית משתמש מעולה? נדבר על תהליכים איטרטיביים ליצירה של קונספט מדויק ועל כלים לשחרור הדמיון ושבירת מחסומים יצירתיים. נכיר גרידים מסוגים שונים ואת החשיבות שלהם בבניית הקונספט האפיוני ופריסת המסך.

## אב טיפוס - Prototype

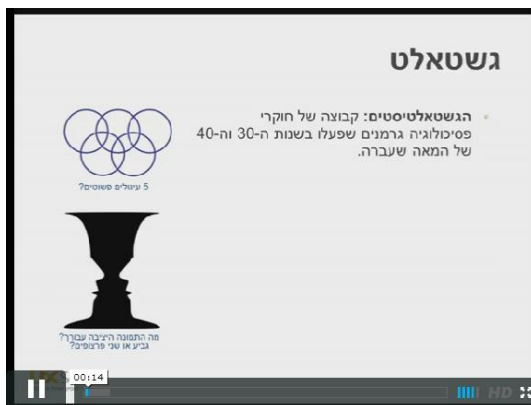
נכיר כלים שונים ועקרונות לבניית אב-טיפוס יעיל ואפקטיבי. נכיר את היתרונות והחסרונות של הכלים השונים ליצירת אבות-טיפוס אינטראקטיביים ונכיר את היתרונות הגלומים בשימוש באבות-טיפוס להגדרת מוצרים טובים יותר וקבלת הסכמה רחבה מהצוות בארגון.

## בדיקות שמישות - Usability Testing - ועקרונות שמישות

בדיקות שמישות הן חלק קריטי בכל פרויקט אפיון. אנחנו מתכננים מוצר אינטראקטיבי, כזה שאנשים ישתמשו בו; הבדיקות מאפשרות לנו לראות עד כמה קל להם להשתמש בו. נגלה את הטעויות הנפוצות בביצוע בדיקות כאלה ונראה כמה קל להגיע לשיפורים משמעותיים בהשקעה של זמן קצר.

עקרונות השמישות מלווים אותנו בכל אפיון שלנו, לכל סביבה. הם מבוססים על הצרכים, היכולות והמגבלות שלנו כבני אדם שמשתמשים במערכת מחשב והם מתייחסים לכל סוג סביבה ופלטפורמה. היכרות איתם תאפשר לנו ליצור מערכות שמתאימות למשתמשים בצורה חזקה יותר.

## עקרונות ממשק וצלילה לפרטי המסכים



**פסיכולוגיה קוגניטיבית שימושית**  
כיצד פועלת העין וכיצד היא משפיעה על האופן שבו אנחנו קוראים מהמסך? מהו קשב ואיך אנחנו יכולים ליצור אותו או לאבד אותו? בשיעור זה נלמד ממחקרים מדעיים שנערכו בתחום הפסיכולוגיה הקוגניטיבית ונראה כיצד הם משפיעים על תכנון מסכים, מהקונספט ועד לאחרון האייקונים.

## טפסים ודיאלוגים

מטפסי לידים והרשמה למערכת ועד לדיאלוגים מורכבים במערכות תוכנה מקצועיות, לטפסים ודיאלוגים יש השפעה משמעותית על חוויית המשתמש. נכיר את מרכיבי הממשק הבסיסיים ואת **"עשה ואל תעשה" שלהם**, נכיר את האתגרים בתכנון רכיבי ממשק חדשים ונתמודד עם האתגר בהפיכת מסכים מורכבים לפשוטים יותר וקלים לעיכול.

## עיצוב ממשק משתמש

כיצד מעצבים ממשקים מוצלחים? כיצד העיצוב יכול לסייע לאפיון להצליח יותר? נדבר על עקרונות לעיצוב ממשק משתמש ועל הקשר בין המאפיין למעצב בתהליך העבודה.

## כתיבת מסמכי אפיון ועיצוב והגשתם

איך נראה מסמך אפיון נכון? האם בכלל צריך כזה (נגלה בסוד: לא תמיד) ואיזה אלטרנטיבות קיימות? איך מגישים Style Guide אפקטיבי לפיתוח? בפרק זה נעסוק ב Deliverables של עולם האפיון והעיצוב הדיגיטליים ועל החשיבות של כל אחד מהם לבעלי תפקיד אחרים בתהליך.

## אפיון לסביבות מיוחדות



### אפיון לסמארטפון וטבלט

אין כמעט אתר או מערכת היום שלא מקבלים התייחסות בסביבת המובייל - סמארטפונים וטבלטים. נכיר את העקרונות בתכנון ממשק לסביבות אלה, את המחווות והאתגרים הגלומים בהם, את חלקי הממשק השונים בסביבות האנדרואיד (וה iOS-אייפון ואייפד) ואת הדברים הקטנים שהופכים את האפליקציות הגדולות למה שהן.

נלמד לעומק את הנושא של **Responsive Design** ונתמודד עם אפיון של אתר רספונסיבי לטבלט, סמארטפון ודסקטופ.

### מערכות מורכבות וממשקים עשירים

כיצד ניגשים לאפיון של מערכת מורכבת? כיצד התהליך והכלים משתנים? באילו רכיבי ממשק נשתמש? אפיון מערכות מורכבות דורש תכנון של ממשקים שבהם הכלל של "Keep It Simple Stupid" (KISS) לא תמיד נכון. מערכות כאלה, שמאפשרות את העבודה של בעלי מקצוע מיומנים, דורשות התבוננות אחרת לגמרי מאשר אתרי תוכן או משחקים.

בפרק זה נכיר את האתגרים הייחודיים הללו ואת הדרכים להתמודד איתן. נתנסה באפיון מערכת מורכבת וננסה לפצח את האתגר שבה.

## נושאים משלימים

### כלים פסיכולוגיים וגיימיפיקיישן

עקרונות מעולם הפסיכולוגיה הם כלים רבי-עוצמה בידיים של המאפיין הנכון. נכיר את הכלים הללו, נראה כיצד הם מיושמים באתרים ובמערכות עסקיות שונות ונעשה בהם שימוש יצירתי כדי לשפר תכנון של מערכת קיימת.

עולם ה Gamification-משתמש בכלים הפסיכולוגיים הללו כדי להניע משתמשים לפעולה. נכיר דוגמאות מובילות בתחום ונלמד מתי נכון ליישם גיימיפיקיישן במערכת שלנו.

## אחריות מלאה



זהו לא סוד, שבימים אלו אנו מנסים לחסוך ולא להוציא, להצטמצם ולא לבזבז. זה טבעי – וגם הגיוני!

אך בלתי-הגיוני לחסוך שקל, שיכול להביא לך 10 שקלים במקומו – וזו בדיוק ההבטחה שלי – שהקורס יהיה שווה לכם פי כמה וכמה מההשקעה בו.

ולכן אני מבטיח שהסיכון כולו עלי: רכשו עכשיו את הקורס ואם לאחר שבועיים אתם לא תהיו בטוחים – מעבר לכל צל של ספק – שלקורס יש ערך גדול עבורכם, דברו איתנו ותקבלו את מלוא כספכם בחזרה. בלי תירוצים, בלי הסברים, בלי סיבות מיוחדות.



## שאלות ותשובות

- **מה אדע לעשות בסוף הקורס?**  
בסוף הקורס תכירו לעומק ותתנסו בכלים ובשיטות לאפיון חוויית משתמש. תכירו היטב את תהליך העבודה ויהיו לכם שפע של דוגמאות בתיק העבודות שיוכיחו את זה.
- **למי מתאימה הסדנה?**  
לכל מי שעוסק בתכנון ועיצוב מערכות תוכנה ואתרים באופן מקצועי: מעצבים חזותיים, מנהלי מוצר, מתכנתי ממשק (front end/GUI developer), סטארטאפיסטים, בוני אתרים, מנהלי פרוייקטים, מנהלי תוכן ועוד.
- **האם נדרש ידע מוקדם?**  
לא, אבל מומלץ לבוא עם הבנה טובה והיכרות של עולם ה-Web והאפליקציות. נסיון באחד התחומים המשיקים לאפיון UX - כמו עיצוב גראפי, ניהול פרויקטים בעולם ה-Web, ניתוח מערכות, עריכת תוכן דיגיטלי וכד' – יכול בהחלט לעזור.
- **האם הקורס הזה מתאים גם לאנשים שלא עוסקים בתכנון של ממשק משתמש וחוויית משתמש ביום יום?**  
בהחלט. כל מי שמעורב בתכנון ובבנייה של המערכת משפיע על חוויית המשתמש. יחד עם זאת, אם אתם לא רוצים לעסוק באופן מקצועי באפיון חוויית משתמש, ייתכן שעדיף לכם לבדוק את [הערכה שלנו ללימוד עצמי](#) (במסגרת הצהובה בעמוד שבקישור). היא ממוקדת בהיכרות עם התחום של אפיון חוויית משתמש ותדרוש מכם פחות מאמץ כדי להכיר את המונחים והיסודות שחסרים לכם.
- **האם מקבלים תעודה בסיום הקורס?**  
כן. אנחנו נותנים תעודה של UX School לכל מי שצופה באופן מלא בכל שיעורי הקורס ומגיש את עבודת הגמר שלו באופן משיביע רצון (יש אפשרות לתקן).
- **אני רוצה להשתתף בקורס ביחד עם עוד אנשים, אפשר לשלם פעם אחת ולצפות בסרטים ביחד?**  
**בהחלט לא.** התשלום הוא על רשיון שימוש בתוכן לאדם אחד. כחלק מתהליך הרישום תתחייבו שלא לעשות בתכני הקורס שימוש כזה. במידה ואתם מעוניינים ברשיון שימוש לכלל החברה, אנא צרו איתנו קשר ב-03-5718020, שלוחה 1.

- אנחנו רוצים לשלוח כמה עובדים לקורס, יש אפשרות להנחה? **בהחלט כן.** התקשרו אלינו עם הפרטים ונשמח לעזור עם ההנחה: 03-5718020.

- **הקורס גדול עלי, יש משהו יותר מצומצם?**  
בהחלט! כאמור, יש את **הערכה שלנו ללימוד עצמי** (במסגרת הצהובה בעמוד שבקישור). היא קצרה יותר וכמובן גם זולה יותר.

**אין כאן תשובה לשאלה שלכם?**

צרו קשר **דרך האתר**, בטלפון 03-571-8020 או בדוא"ל, **[info@uniqui.co.il](mailto:info@uniqui.co.il)**