

אפיון חוויית משתמש

סילבוס הקורס



אלעד מערכות היא נציגתן הרשמית בארץ של חברות בינלאומיות, כמו חברת Tobii השבדית, המובילה בעולם בתחום של טכנולוגיית Eye-Tracking. ב-2010 הקימה את האקדמיה לחוויית משתמש, אלעד קמפוס / Netcraft Academy.

אלעד קמפוס

לשעבר Netcraft Academy

כתובת: הירקון 23, בני ברק
טלפון: 03-578-6660



אודות Elad Campus

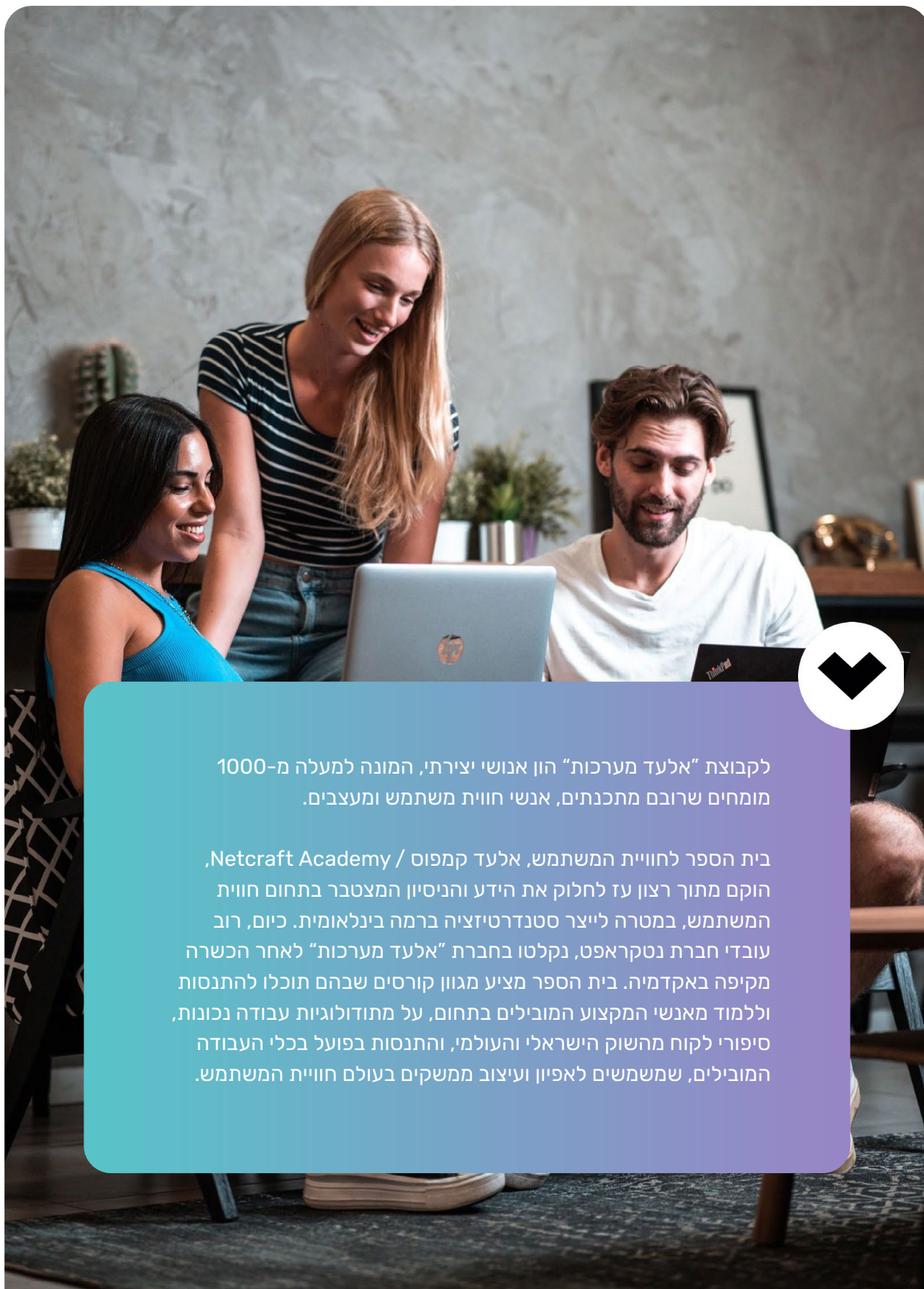
אלעד קמפוס / Netcraft Academy נוסדה בתחילת שנות ה-2000, והיא מציעה שירותי UX, עיצוב, ופיתוח טכנולוגי בסביבת Web, Mobile ומערכות מורכבות. לחברה ניסיון עשיר בעבודה עם יזמי אינטרנט וחברות Startup.

טבע, פרטנר, בנק, Wix, Amdocs, Google, eBay, Nice, PayPal, Intel, Dell, Check Point, בין לקוחותיה הפועלים, נטפים, ביטוח ישיר, מנורה מבטחים ועוד

אלעד קמפוס / Netcraft Academy מורכבת מצוות מומחים, שמשלבים קשת רחבה של מיומנויות בכדי לספק ללקוחותיה, ובעיקר למשתמשים שלה, חוויות שימוש מרגשות וחדשניות, תוך למידה מתמדת של המדיה ושל שיטות שימושיות רבות. השילוב בין תכנון ממשק משתמש לבין הוצאתו לפועל (ויזואלית וטכנולוגית), מקנה לנו יתרון בהבנת התהליך במלואו על כל שלביו, דבר שמבטיח את איכותו ושלמותו של המוצר הסופי.

בלימודים באקדמיה, מוכשרים מנהלי צוותים, יזמים טכנולוגיים וראשי מחלקות מהחברות המובילות בתעשיית ההייטק. באקדמיה לומדים את מתודולוגיות העבודה ושיטות המחקר, בהן משתמשת אלעד קמפוס / Netcraft Academy מהיווסדה.

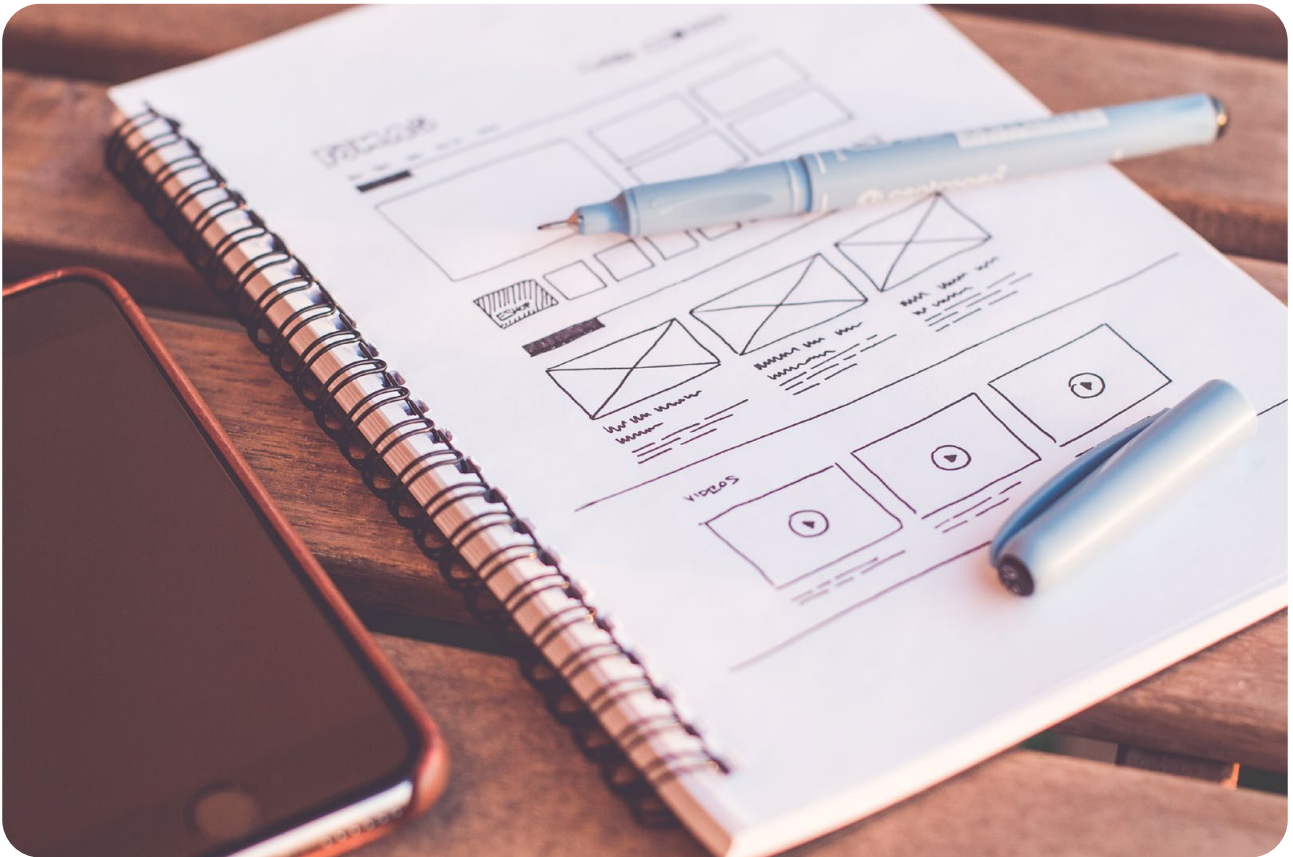
בשנת 2017 נרכשה Netcraft Academy דאז, על ידי קבוצת "אלעד מערכות", חברת תוכנה שנוסדה בשנת 1982 ומתמחה במתן שירותי תוכנה ומחשוב עבור המגזר הממשלתי והעסקי, שכוללים פיתוח, יישום והטמעה של מגוון טכנולוגיות מתקדמות.



לקבוצת "אלעד מערכות" הון אנושי יצירתי, המונה למעלה מ-1000 מומחים שרובם מתכנתים, אנשי חווית משתמש ומעצבים.

בית הספר לחוויית המשתמש, אלעד קמפוס / Netcraft Academy, הוקם מתוך רצון עז לחלוק את הידע והניסיון המצטבר בתחום חווית המשתמש, במטרה לייצר סטנדרטיזציה ברמה בינלאומית. כיום, רוב עובדי חברת נטקראפט, נקלטו בחברת "אלעד מערכות" לאחר הכשרה מקיפה באקדמיה. בית הספר מציע מגוון קורסים שבהם תוכלו להתנסות וללמוד מאנשי המקצוע המובילים בתחום, על מתודולוגיות עבודה נכונות, סיפורי לקוח מהשוק הישראלי והעולמי, והתנסות בפועל בכלי העבודה המובילים, שמשמשים לאפיון ועיצוב ממשקים בעולם חווית המשתמש.

ללמוד אפיון חוויית משתמש (UX)



מה זה אפיון חוויית משתמש (UX)?

בואו להכיר את עולם חוויית המשתמש תוך שילוב ידע תאורטי עשיר לצד התנסות מעשית בשילוב חדשנות וכלים שיעזרו לכם להוביל ולהשתלב בחברות מובילות ובסטארטאפים. במהלך הקורס נערוך היכרות מעמיקה עם עולם חוויית המשתמש (User Experience - UX). נלמד את המונחים המקצועיים, את הבסיס המדעי, נשים דגש רב על הפרקטיקה ושיטות עבודה נכונות, נראה דוגמאות מפרויקטים שנעשו בשטח, נערוך תרגילי התנסות אישיים, נעודד חשיבה יצירתית ועוד.

בסופו של תהליך הלמידה, נדע את כל מה שמומחה חוויית משתמש צריך לדעת בתחומי הרשת, המובייל, האפליקציות, מסחר אלקטרוני, פסיכולוגיה משתמשים ועוד - החל ממחקר משתמשים מקדים, תכנון ארכיטקטורת מידע ואפיון מונחה משתמש, דרך שימוש בכלי ניתוח ובדיקות שמישות ועד להכרת שימוש מעשי בכלים המתקדמים ביותר.

הלימודים באקדמיה הותאמו לצרכים העכשוויים בתעשייה בתחום חוויית המשתמש ואפיון של מוצרים דיגיטליים.

הלימודים מאפשרים לסטודנטים לרכוש כלי עבודה חשובים וידע משמעותי, שמאפשרים השתלבות בשוק העבודה. אנחנו גם שמים דגש מיוחד על סגל המרצים שלנו, שמורכב ממרצים בכירים בתעשייה, בעלי ניסיון, שמשלבים עבודה בחברות מובילות בתעשייה והדרכה.

במהלך הקורס תלמדו שיטות עבודה נכונות, תרכשו כלים מעשיים ותאורטיים שיעזרו לכם לעצב טוב יותר, תתנסו בבניה ובאפיון ממשקים לפלטפורמות השונות ותתמקצעו בהבנת חווית המשתמש.

בתום הקורס תוכלו להתגאות בתיק עבודות שכולל עבודות רספונסיביות, אפיון אפליקציות מובייל, אפיון E-Commerce, One Pager ואפיון מסכי דשבורד. בנוסף תדעו להתמודד בצורה אופטימלית עם שגרת עבודה, עבודה עם תוכן דינאמי והיתקלות במקרי קצה.

בין השאר נלמד על אפיון לפלטפורמות ספציפיות, כמו מכשירים שונים ומסכי מגע, גריד רספונסיבי ומערכות ומורכבות. נלמד מה אנו מעבירים למעצב, היכן מסתיימת עבודתנו ומתחילה זו של המעצב, שמתייחס למסמך האפיון. אחר כך, באיזה אופן להעביר תוצרים לתהליך הפיתוח ונסקור טרנדים בעיצוב דיגיטלי שכולם חייבים להכיר. נבחן דוגמאות מפרויקטים של המאפיינים המובילים בנטקראפט, ונלמד איך להעביר מסרים שיפילו את הלקוחות מהכיסא.



לו"ז הקורס

משך הקורס ומבנה

31

מפגשים היברידיים

124

שעות

משך הלימודים: כ- 8 חודשים, סה"כ 124 שעות.

מפגשים: 31 מפגשים, במתכונת חד שבועית.

שעות המפגש: 17:00 – 21:00

הלימודים יחולקו לשיעורים תיאורטיים, שבהם יועבר החומר הלימודי של הקורס, ובנוסף שיעורי סדנאות, בהן נתאמן בפרקטיקה אותה למדנו. בנוסף יתקיימו לימודים מעשיים, כמו: סדנת עבודה עם תוכנת Figma, סדנאות מעשיות לרעיונאות, מחקר ואנליזה ועוד.



נושאי לימוד

מבוא וכניסה לעולם חווית המשתמש

מהי חווית משתמש ואיך יוצרים חוויה טובה, חוויה ששווה לדבר עליה? כבר בסוף השיעור הזה נדע לנתח ממשקים באופן שקול ומלומד, בעזרת מונחים כמו שמישות, שימושיות, נגישות, הנאה, אסתטיקה, זמינות, שליטת משתמש ועוד רבים אחרים. נבין למה חברות ענק, משקיעות סכומים גבוהים מאוד בשיפור תמידי של חווית המשתמש שלהם (ROI), נכיר מתודולוגיות עבודה נכונות אשר שמות את המשתמש במרכז (UCD) ונבין את ההבדל המהותי בין נראות לפונקציונאליות. נדון לעומק בעקרונות מתקדמים בחווית המשתמש, כמו שבירה, שמירה של קונבנציות, עקביות, גמישות ופשטות.



תפקיד המאפיין

מה בין אפיון לעיצוב? מה עושה מאפיין/ת חווית משתמש הלכה למעשה? אלו תהליכים נפרדים המתקיימים האחד אחרי או לצד התהליך השני (UI ו-UX) ונבין היכן עובר הגבול בין שני תהליכים אלה. בשיעור נלמד מה עושה מאפיין/ת חווית משתמש בארגון ונכיר כלים מתקדמים ליצירת רעיונות לממשקים חדשניים. נלמד כיצד עובדים יחדיו מאפייני חווית משתמש, מעצבים גרפים, מתכנתים ומנהלי מוצר.

נלמד כיצד יש לבצע אפיון אפקטיבי ומונחה פעולה של מסכים מרכזיים, נכיר מתודולוגיות אפיון שונות ועוד. כדי להגיע לאפיון המנצח, נלמד לשלב בין כמה שיטות שיאפשרו לכם לבחון מספר רב של רעיונות בזמן קצר. אחד היתרונות של צוות חווית המשתמש שלנו, הוא השימוש בשיטות סדורות לאפיון ופיצוח קונספטים. בשיעור נלמד את שיטות האפיון שמשרתות אותנו, ולבסוף נכיר את מסמכי האפיון. מסמכי אפיון הממשק הנם התשתית לתהליך העיצוב והפיתוח, ולמעשה מלווים את המוצר מאיסוף הרעיונות ועד להשקתו המוצלחת. בשיעור נדון במתודולוגיית האפיון ובכללים ליצירת אפיון נכון. נבין מהו התוצר של תהליך האפיון וכיצד מעבירים את המידע בצורה נכונה למעצב ולצוותי הפיתוח. נסקור את ארגז הכלים העומד לרשותנו ונתנסה בכלי אפיון הממשק המוביל בעולם – שישרת אותנו בהכנת הפרויקטים השונים: Figma.

תהליכים קוגניטיביים ואינטראקציות אדם מחשב

שימוש בעקרונות מדעיים הנו למעשה הבסיס המחקרי עליו נשען כל תחום אפיון חוויית משתמש. נכיר את תאוריית הגשטאלט, תאוריות גילוי אותות, תיאורית הזרקור הקשבי, ו-Hick's Law, נלמד על Fitts Law, תהליכי עיבוד מידע ותהליכי זיכרון ונבין לעומק את התמודדות המשתמש עם העומס הקוגניטיבי המקיף אותו בתהליך קבלת ההחלטות וביצוען.

היכולות הפסיכולוגיות של המשתמש/ת וכיצד הם חווים את המפגש עם מערכות מידע. בשיעור נצלול אל העולם הקוגניטיבי המרתק של המשתמשים. על מנת ליצור ממשק אפקטיבי, יש להכיר לעומק את המגבלות והיתרונות הקוגניטיביים של המשתמשים, את האופן בו המשתמשים מפענחים וחווים אינטראקציה עם מערכות מידע, ואת נקודת המפגש המופלאה בין אדם למחשב (HCI).



שיעור מחקר: מחקר מקדים

שלב המחקר הוא קריטי להצלחה שלנו כאנשי מקצוע. בשיעור נלמד על כלי-מחקר חכמים שמשפרים ומבטיחים את הצלחת אפיון הממשק. שימוש נכון בכלי המחקר השונים יחשפו בפנינו צרכים, בעיות ופתרונות עוד לפני התחלת תהליך האפיון. בשיעור נלמד מדוע מחקר הוא חיוני לתהליך היצירה וכיצד ניתן בעזרת מחקרים שונים לשפר ואף להבטיח את הצלחת הממשק. נלמד על כמה סוגי מחקרים, כמו מחקר מוצר וארגון, מחקר שוק ומתחרים, ומחקרי משתמשים. נבין גם את ההבדל בין בדיקות כמותניות (סטטיסטיות) לאיכותניות וההבדל המהותי ביניהן.

עם כניסתם של כלי AI לעולם המחקר, נלמד להיעזר ב-ChatGPT ככלי מחקרי שמקצר תהליכים. נלמד להפעיל אותו נכון, נגרום לו לדמות ולדמיין מצבים ונהפוך אותו לפרסונה שתגלה לנו מידע. כל זאת, תוך הבנה של הכלים והמתודולוגיות שיעזרו לנו בתהליכים ובמחקרים השונים. נשים דגש על User Centered Design נכון, בכלים העומדים לרשותנו להבנה טובה יותר של המשתמשים, צרכיהם והשוק שעוטף אותם.

סדנאות Figma



בסדנאות אלו נלמד איך לבנות בעזרת התוכנה WireFrames (שרטוטי מסכים) ופרוטוטיפים שנראים מדהים ושלקוחות אוהבים. בסדנה הראשונה נלמד את הכללים וההנחיות לבנייה נכונה של WireFrames לדסקטופ, אפליקציות מובייל ואתרי אינטרנט שמותאמים למובייל. השיעור כולו יערך כסדנה מעשית בכיתת המחשבים ויתבצע על Figma, שבמסגרתו נלמד גם כיצד להשתמש בכלי. בסדנה השניה נלמד על פונקציות מתקדמות בתוכנה. ניקח את ה-WireFrames הלאה ונלמד באופן מעשי כיצד בונים פרוטוטיפים שנראים (כמעט) כמו המוצר האמיתי. בנוסף תקבלו גישה לקורס מוקלט על התוכנה, לחיזוק היכולות הטכניות שלכם בכלי.



ארכיטקטורת מידע א'

תכנון וארגון המידע והכרת הנתיבים הקריטיים שעוזרים לתת מענה למשתמשים. תכנון וארגון ארכיטקטורת המידע הוא אחד הנושאים החשובים והמורכבים ביותר בתהליך האפיון. הבנת מבנה המערכת והיררכית המידע המרכיבה אותה הם קריטיים לתהליך ולמוצר וחיונית ליצירת מסכים אינטואיטיביים ועילים. יצירת מערך ניווט נכון ומבנה מסכים פשוט להבנה יאפשרו למשתמשים לאתר תכנים ולבצע פעולות בפשטות ובמהירות. לשם כך נדרשת היכרות מעמיקה עם תסריטי משתמש, תרחישי שימוש, מבנה וניתוח מערכות, Flow ועוד. בשיעור נדון בשיטות המחקר והמודלים לארגון ארכיטקטורות מידע, נעבור על הנתיבים הקריטיים שיעזרו לנו לתת מענה מיידי לכאבי קהל המשתמשים. נלמד להכיר את הכלים והמתודולוגיות המתקדמות ביותר. גם כאן, כלים דוגמת ChatGPT יעזרו לנו לבנות בסיסים לתהליכים אלו.

שיעור ארכיטקטורה ב' – פקדים, עקרונות UI וגריד

עקרונות מעולם העיצוב, פקדים ושימוש בגריד כדי ליצור אפיונים אסתטיים העומדים בסטנדרטים העיצוביים הנדרשים בשוק – גם ממאפיינים, בעידן החדש. נלמד על מודלים של מבני מסכים וסוגי פקדים שונים. נבין מתי וכיצד נכון להשתמש בכל פקד ואיך המשתמש חווה את האינטראקציה מול פקדים אלו. נלמד יסודות וכלים בהם משתמשים מעצבים ליצירת מבנה אסתטי.

שיעור ארכיטקטורה ג'

נמשיך עם יסודות UI נחוצים לעולמנו ונמשיך לסדנת עבודה עם Design System – בה ניישם באפיון ממשק את כל מה שלמדנו – פקדים, גריד, קומפוזיציה, פונטים בסיסיים, רזולוציה והעמדה נכונה על המסך.

חווית משתמש באפליקציות מובייל

אפיון לסמארטפונים, האתגרים המיוחדים פלטפורמה זו והכלים שעומדים לרשותנו, יעמדו במרכז שיעור זה. בשיעור נדון בתהליכי אפיון לפלטפורמות הסמארטפונים השונות. (Android, iOS), וגם כאן נתמקד ביסודות עיצוביים לעיצוב ממשק מ-Design System נתון. נתמקד בהסבר כיצד יוצרים אפליקציות מובייל נכונה, על המגבלות של הסביבה הניידת ועל היכולות הייחודיות של ממשקי המגע והפלטפורמה הסלולרית. כמו כן, נסקור ממשקים חדשניים בעולם המובייל ונכיר תהליכי הגירה עיצוביים מדסקטופ למובייל.

סדנת מובייל 1 בפיגמה

בסדנה זו נאפיין ונלמד כיצד ליישם את הנלמד בשיעור מובייל באפיון אפליקציה ממשית.

אפיון רספונסיבי ואדפטיבי

בהרחבה לשיעור הקודם, נדבר על הפתרונות העומדים לרשותנו היום – Responsive/Adaptive Design מול Native והכלאות הייברידי (Hybrid). נלמד כיצד להשתתף בשיח הצוות בקבלת ההחלטה לגבי הפלטפורמה העדיפה ללקוח ולמשתמשים. נלמד להסביר את בחירתנו מבחינה אפיונית-עסקית-טכנולוגית.

נבין מתי להשתמש בכל פתרון, בליווי דוגמאות מתהליכי אפיון שבוצעו הלכה למעשה בפרויקטים השונים של נטקראפט, שיטות עבודה ותרגול חי עם מתודולוגית עבודה חיונית. בעולם מרובה מסכים וגדלי מסכים (Cross Platform), מוטלת עלינו המשימה להתאים את התכנים הנצרכים על ידי המשתמשים לכל פלטפורמה שבה הם בוחרים להשתמש. בשיעור נלמד על העקרונות המנחים בעת אפיון מוצר רספונסיבי מול מוצר אדפטיבי, נבין מהן נקודות שבירה וכיצד מתבצעת התממשקות עם צוותי הפיתוח.

בסדנת התרגול נעבור את התהליך המתודולוגי עד ליצירת אב טיפוס פעיל. בסדנה נעבוד בקבוצות, אך כל אחד ייצור את המוצר הייחודי לו. בסדנה נקבל בריף (מסמך דרישות) מדומה מלקוח, ונאפיין מוצר שמושתת על התיאוריות שלמדנו – מיצירת רשימת הדרישות והבנת הפרסונות וכלה ביצירת אבטיפוס אינטראקטיבי.

שיעור מחקר 2 - שיטות מתקדמות למחקר משתמשים

רעיונאות, שיטות עבודה כמו: double diamonds, קאנו ו-Design Thinking.

שיעור מחקר 3 - סדנת תרגול - חלק א' - מחקר ואנליזה

בסדנה זו נעבור את כל התהליך המתודולוגי שלמדנו עליו עד כה, עד ליצירת אב טיפוס פעיל.

בסדנה נעבוד בקבוצות אך כל אחד יצור את המוצר הייחודי לו. בסדנה נקבל בריף (מסמך דרישות) מדומה מלקוח ונאפיין מוצר המושגת על התיאוריות שלמדנו - מיצירת רשימת הדרישות והבנת הפרסונות וכלה ביצירת אבטיפוס אינטראקטיבי.

שיעור מחקר 4 - בדיקות שמישות ושיטות לתיקוף ממשק

נלמד שיטות מחקר לבדיקת הממשק והכלים המעשיים לביצוען. זהו שלב קריטי בתהליך האפיון, שכן הוא מאפשר לנו לבדוק את הנחותינו המקודמות ולתקף את הממשק שבנינו על משתמשים אמיתיים.

בשיעור נסקור מגוון שיטות לבדיקות ממשק: מעקב עכבר, מעקב עיניים, אבות טיפוס, A/B Tests, תצפיות ומטלות מונחות. נציג את הכלים שעומדים לרשותנו לכל בדיקה ואת הדרכים הנכונות להשתמש בהם.

נלמד מהו מדגם סטטיסטי וכיצד מסיקים ממנו לאוכלוסייה גדולה יותר ונכיר הלכה למעשה בדיקות מומחה וכיצד לבצען. נכיר את השיטה המובילה בתחום לבחינת מערכות בעיניים של מומחה חוויית משתמש Heuristics Evaluation וכן את השיטה המובילה לתיקוף הנתיבים שבנינו למשתמשים Cognitive Walkthrough. נציג בדיקות אמיתיות שערכנו על מוצרים בסביבות ובכלים שונים ואת המסקנות שעלו מהבדיקות. נתנסה הלכה למעשה בבדיקות שמישות על מוצר חי.

סדנת תרגול: חלק ג' - הצגת מסכים לפי מחקר ופלאו, מול קהל

בשיעור זה נתאמן לראשונה על הגשות והצגת הפרויקט עליו עבדנו בסדנאות א'+ב'. נבין טוב יותר כיצד מציגים רעיונות ללקוחות, מה להבליט ומה להשמיט כדי להעביר רעיון בצורה יעילה, מהירה ומוחשית.

שיעור מחקר 5: גוגל אנליטיקס וכלי אפיון מונחה נתונים

הכלים ללמידת התנהגות המשתמשים בזמן-אמת. כלי כריית נתונים (Data Mining) הפכו לחלק מארגז הכלים של אנשי חוויית המשתמש. הם מאפשרים לנו ללמוד את התנהגות המשתמשים בזמן אמת וכתוצאה מכך לשפר את חווייתם.



נלמד להכיר את הכלי הנפוץ והמרשים ביותר - גוגל אנליטיקס (Google Analytics) בגרסה G4. נבין כיצד הכלי יכול לשפר משמעותית את עבודתנו, ומה בעצם אנו יכולים ללמוד על המשתמשים דרכו.

שיעור מחקר 6: טרנדים ומקורות השראה

היכרות עם מקורות השראה ומתי כדאי לאמץ ולזנוח טרנדים מעולם העיצוב, כדי לאפיין טוב יותר וכדי להבין את הלך הרוח הטרנדי בעולם. במהלך ההרצאה נסקור את החברות המשפיעות ביותר בעולם בתחום עיצוב חוויית המשתמש. נבחן כיצד הן משפיעות על החיים הדיגיטליים ועל האפיונים שלנו. במהלך השיעור נבחן מהיכן אנחנו מקבלים את מקורות ההשראה שלנו, כיצד להשתמש במקורות השראה במהלך עבודה עם הלקוחות ועל החשיבה וההבנה להיכן נושבת הרוח.



פיתוח למאפיינים

נלמד על עולם הקוד והפיתוח ועל תפקיד המפתח בתהליך יצירת המוצר. תלמדו מושגים מעולם הפיתוח, את יכולות הטכנולוגיות של שפות התכנות המובילות אשר יספקו תמונה רחבה ומקצועית יותר.

אינפוגרפיקה ותהליכי עבודה של מעצבי UX כחלק מצוות

כיצד נתכנן לוח בקרה וכיצד עובדים הדברים "בעולם האמיתי". בחלקו הראשון של השיעור נבין כיצד נשתמש בגרפים להעברת מידע. כיצד נציג כמויות מידע גדולות בצורה פשוטה וקלה להבנה? מה המשמעות של כל גרף, ומדוע גרף עמודות עדיף לעתים מגרף קו רציף ולהיפך. נבין נוכל לתכנן בהצלחה ממשקי משתמש מורכבים, עם לוחות בקרה מורכבים (Dashboards). בחלקו השני של השיעור נלמד מה מחפשת התעשייה במאפיין חוויית משתמש ואת שתי שיטות העבודה המקובלות בתעשייה בעבר ובהווה לניהול תהליכים: Waterfall ו-Agile.

אפיון למערכת Ecommerce ומסחר דיגיטלי

יצירת חוויית קנייה מוצלחת בכל פלטפורמה באתרי מסחר ותהליכי מכירה באינטרנט, הפכו לחלק מוביל ומרתק בתחום חוויית המשתמש. בשיעור נדבר על הכלים החדשים לייצר חוויית קנייה מוצלחת בכל פלטפורמת מובייל או Web, נסקור טעויות נפוצות מהתחום ונצפה בדוגמאות מבריקות של כמה מאתרי הקניות המובילים בעולם. בנוסף, ננתח את ההבדלים בין לקוח חדש באתר לבין לקוח חוזר, את המודלים המנטליים של לקוחות דיגיטליים ואת ההבדל בין חוויית הקנייה אונליין לחוויית הקנייה המסורתית.

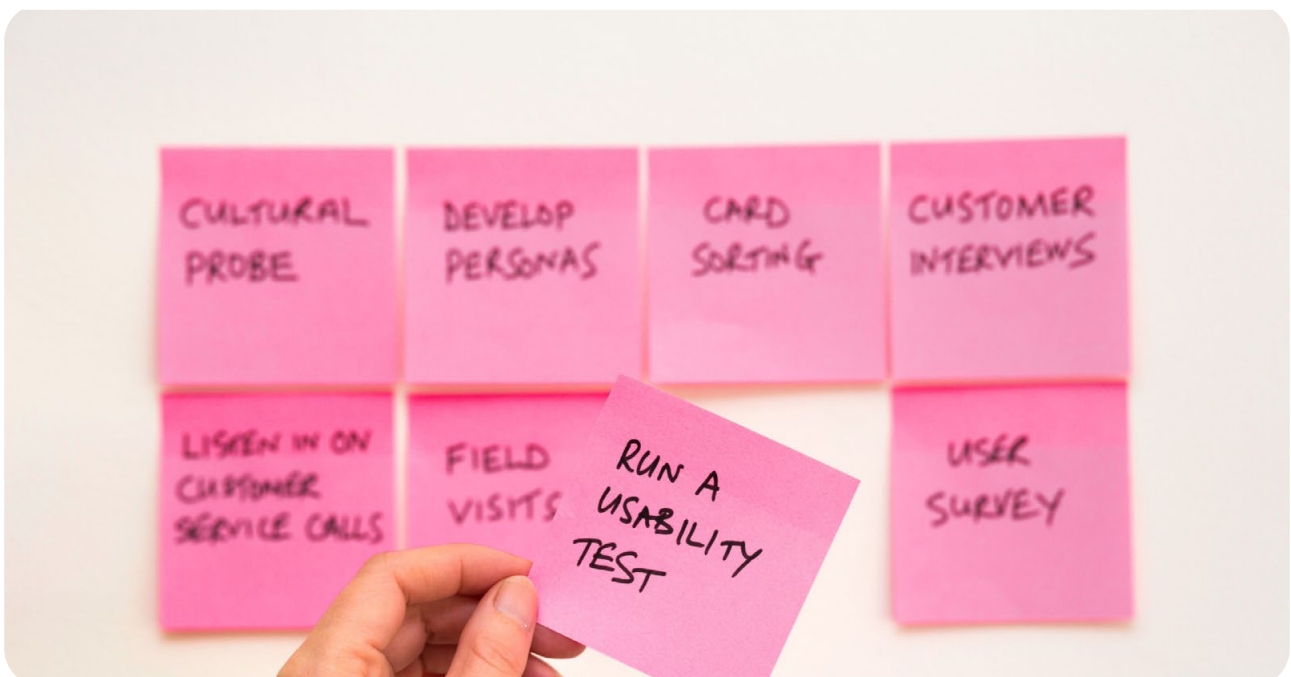
תיק עבודות ברשת

שיעור זה ומתמקד בשיווק העצמי של כל אחד מהסטודנטים בתום הקורס, בשיטות לבניית פורטפוליו ברשת, בטיפים רלוונטיים לראיונות עבודה ובעצות מעשיות לבניית קורות חיים מרשימים.

כיצד נראה פורטפוליו מוצלח ומה מחפשים המעסיקים? איך הם סורקים את מבנה הפורטפוליו? מבנה עמוד פרוייקט ומה צריך להיות בכל עמוד כזה מבחינת התוכן והדוגמאות. מהיכן אנו מביאים דוגמאות? שיעורי הבית שלנו ופרויקט הגמר הופכים לעבודות מרשימות שניתן להציג בתיק העבודות הסופי שלנו!

סדנאות פרוייקט גמר

זוהי גולת הכותרת של הקורס. בסדנאות תחקרו, תסיקו מסקנות ותאפיינו מוצר משלכם מ-א' עד ת'. הסדנה חווייתית ומסכמת את כל הנלמד בקורס. המטרה העיקרית של הסדנה היא להמשיך לאכלס את תיק העבודות של התלמיד, בנוסף לשיעורי הבית.



אפיון של מערכות מורכבות

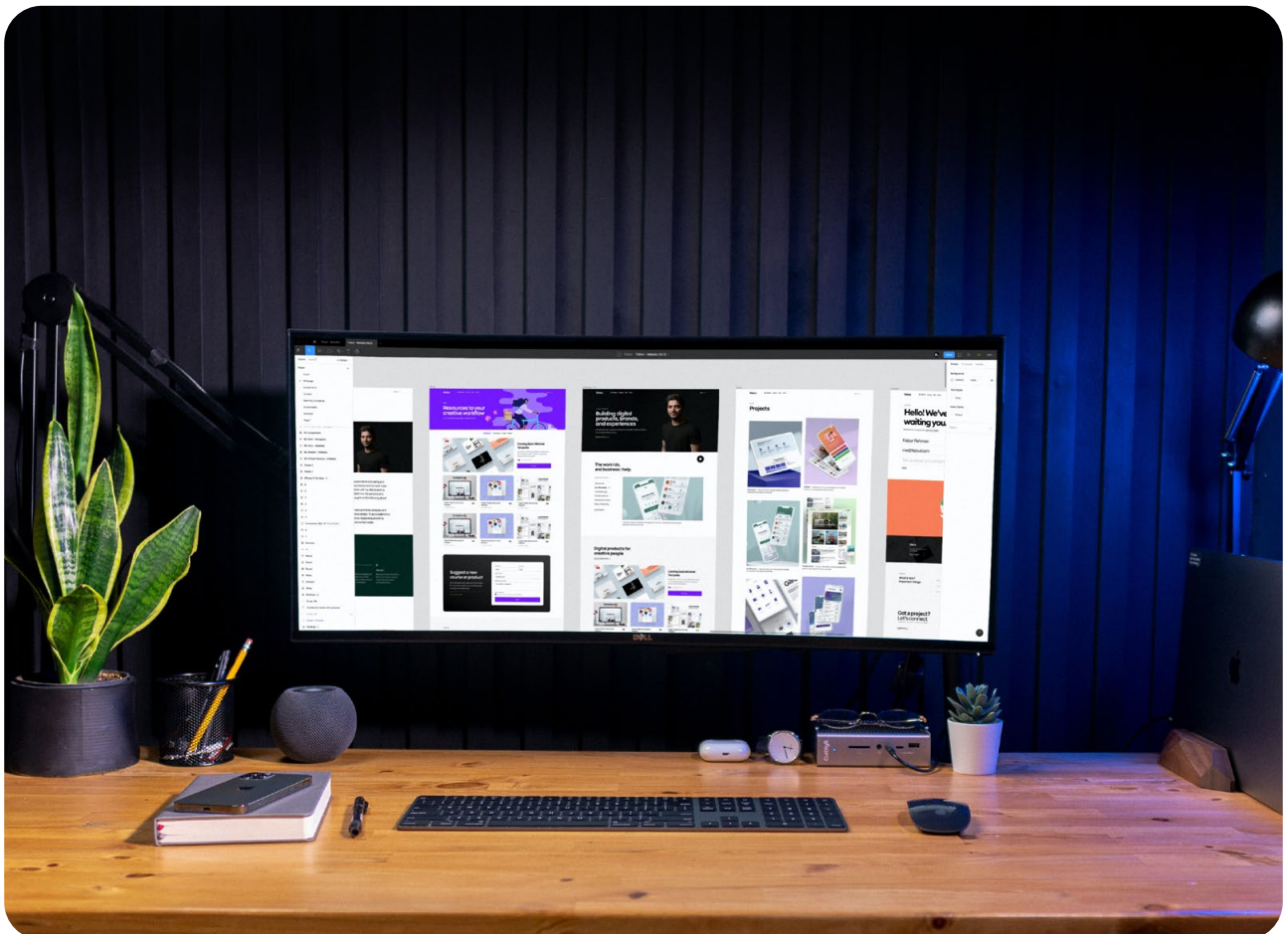
בשיעור נלמד על תחום האינטרקציה של המשתמשים עם מערכות מחשב המיועדות לקהל משתמשים ספציפי ומקצועי, לא מעט פעמים עסקי. נסקור את המערכות הנפוצות, כיצד לפלח קהל ארגוני ולהסיק מסקנות בהתאם. נעבוד יחד על יצירת דשבורד ראוי, מחולל דוחות וסטטיסטיקות במערכות B2B

עתידנות בעולם ה-UX

XR, VR, AR, MR, מסכים ייחודיים כמו טלוויזיות חכמות, שעונים וקיוסקים – עקרונות ויסודות אפיון חווית המשתמש בעולמות אילו. נסכם את כל שלמדנו על עולמות ה-AI במחקר, אנליזה וקריאטיביות, נבין כיצד פועלים מנועי ה-AI ונלמד כלים נוספים לשיפור חיי היום יום המקצועיים שלנו.

סיום הקורס והגשת עבודות גמר

הגשת עבודות הגמר אל מול מעריכים חיצוניים ופנימיים. מעריכים אלו הם אנשי מקצוע ואקדמיה מובילים בתעשייה, אשר ביכולתם לספק נקודות מבט נרחבות ומקצועיות על העבודות המוגשות. התלמידים מתנסים בשיעור זה ביצירת מצגת מקצועית למשקיעים ולמעסיקים, הצגת פתרונות ועמידה מול קהל (מי שרוצה). בסיום ההגשות נקיים טקס סיום קטן ושיחה פתוחה על העתיד והאופק המקצועי של התחום כולו.



סגל המרצים

המרצים המובילים בארץ בתחום ניהול מוצר, אפיון ועיצוב

איתי קורוניו | מנהל מקצועי בקורסי UX



המנהל המקצועי והמוביל את תחום המנטורינג ואפיון ממשק וחוויית המשתמש ב-Elad Campus / Netcraft Academy. מאפיין, נושא ומנהל מוצר ומחלקות עיצוב UX מזה כ-18 שנה. ב-10 השנים האחרונות בעלי סטודיו המתמחה בייעוץ ויישום תהליכי UX/UI ומנהל פדגוגי וכותב חומרים לקורסי UX.

גדי מיקלס | ראש תחום החדשנות ב-Elad Campus



בעבר, ראש תחום החדשנות וניהול מוצר בתחומי מחקר וחבר הנהלה בחברת Ebay. כיום, Chief Product Officer והמנכ"ל בארץ בחברת Bioeye. בעל ניסיון של 18 שנה בתעשיית ההייטק, בתפקידי ניהול בכירים ובהתמחות במוצרים מבוססי ביג דאטה ולמידת מכונה. מרצה לארגונים ולחברות, באקדמיה וכמובן בנטקראפט בתחומי חדשנות, יזמות וניהול. יועץ למוסדות ממשלתיים, בטחוניים וחברות סטארטאפ בתחומי ניהול מוצר, יזמות ואסטרטגיה.

שי רוזן | מומחה לאסטרטגיה וחוויית לקוח



מנהל סטודיו ופרודקט בחברת Awosome מבית דה-לויט. לשעבר, מומחה לאסטרטגיה וחוויית לקוח דיגיטלית בחברת Real Commerce. מפתח את עולמות הדיגיטל של חברות וארגונים, מגדיר מוצרים, מאפיין אתרים אפליקציות. חושב על טובת הלקוח והארגון, מרצה מנטור ויועץ זה למעלה מ-20 שנה.



מיכל שטיין דפנא | Skai Design Team lead ב-

מרצה בקורסים עיצוב מורחב, אפיון ועיצוב ממשקים, לשעבר UX Designer ב-AT&T וב-HPE, ובעבר ראש צוות UX בחברת הייעוץ Matrix Experience. בוגרת תואר ראשון בפילוסופיה, ולימודי פסיכותרפיה.



אסף באר | ראש צוות אפיון בחברת Awesome

ראש צוות אפיון בחברת Awesome מבית דה-לויט. דוקטורט בפסיכולוגיה קוגניטיבית, מתמקד בגידול עסקים דיגיטליים על בסיס ניתוח תהליכים, התנהגות גולשים ועיצוב מונחה נתונים. בעל רקע בתכנות ויועץ עסקי לחברות מובילות.



אריס בוז | UX Specialist, Consultant, Mentor

מעצבת UX, מרצה, מנטורית, יועצת וחברה בצוות חשיבה לארגונומיה במערכת הבריאות. בעלת חשיבה יצירתית שמקפידה להיכנס לנעליו של כל משתמש כדי למצוא את המוצרים הנכונים לפתרון בעיות יומיומיות.



אלרן לוי | מאפיין חוויית משתמש

מאפיין חוויית משתמש ומרצה בכיר, בעל ניסיון של 9 שנים בכמה מחברות ההייטק המובילות בישראל.



גלעד יורפסט | מאפיין UX בכיר בנטקראפט

מאפיין אט בכיר בנטקראפט עם ניסיון רב בעולמות הדיגיטל, מוביל פרויקטים מורכבים בעולמות האפיון והמחקר, ומלווה מאפיינים מתחילים ומעצבים. בוגר קורס אט בנטקראפט, בעל תואר ראשון בפסיכולוגיה וכלכלה בבן-גוריון ותואר שני באינטראקציית אדם- מחשב בהצטיינות ברייכמן.



אלעד קמפוס

לשעבר Netcraft Academy

כתובת: הירקון 23, בני ברק
טלפון: 03-578-6660



www.netcraftacademy.co.il