

עיצוב מורחב

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. בין לקוחותיה: Wix, Amdocs, Google, eBay, Nice, PayPal Intel, Dell, Check Point, טבע, פרטנר, בנק הפועלים, נטפים, ביטוח ישיר, קבוצת הארץ, 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 הייטק. 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 חוויית המשתמש.

קורס עיצוב מורחב: עיצוב דיגיטלי וחויית משתמש



למי זה מתאים?

הלימודים מתאימים לכל מי שחולם להיות מעצב דיגיטל, בין אם זה אתרים, אפליקציות או מערכות מורכבות בעולם הדיגיטלי. אנחנו לא דורשים ידע מוקדם, אבל בודקים התאמה מוקדמת, באמצעות מבדקי התאמה הכוללים - ראיון אישי ותיאום ציפיות אל מול הסטודנטים.

למה אלעד קמפוס Academy?

חשוב לנו שיהיה לכם נעים ונוח להיות אתנו כמה שיותר. לכן, התאמנו עבורכם סביבת עבודה ולימודים שתאפשר לכם להכין את שיעורי הבית שלכם ב-Open Space מעוצב שממוקם מחוץ לכיתות הלימוד. כדי לאפשר לכם להגיע לרמות הגבוהות ביותר, בחרנו את המרצים המרצים המובילים בתעשייה - מנהלי Studio עצמאיים ומנהלי צוותי UX ועיצוב, בחברות הכי שוות, שיחלקו אתכם את הידע המקצועי שלהם, יחד עם יכולות הוראה גבוהות.

הלימודים באקדמיה הותאמו לצרכים העכשוויים בתעשייה בתחום עיצוב חוית המשתמש (אפיון ועיצוב ממשקים).

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

נושאי לימוד מרכזיים

במהלך השנה נלמד נושאי ליבה, כמו: יסודות העיצוב, טיפוגרפיה דיגיטלית, עיצוב רספונסיבי מותאם לפלטפורמות המובילות: Mobile, Touch, Web, הבנה מעמיקה של 2 מערכות ההפעלה iOS ו-Android, יצירת שפה גרפית (Design System) ועיצוב היררכיית נתונים - דאשבורים, היכרות והבנה עם מערכות מורכבות, עבודה על כלים מתקדמים ליצירת הדמיות ומיקרו אינטראקציות למוצרים דיגיטליים, שיעורי פיתוח (CSS3, HTML5) ונושאים נוספים שמותאמים לעולם הדיגיטלי הדינאמי והמשתנה.



שילוב בין אפיון לעיצוב ממשקים (UX/UI)

באקדמיה תוכלו ליהנות מתכנית לימודים ייחודית, שמשלבת לימודי ליבת אפיון חווית משתמש, מבלי לוותר על העמקת התוצר העיצובי ובתום הלימודים תוכלו להשתלב כמעצבי UI/UX. במהלך הלימודים נלמד אתכם תהליכי עבודה מתודולוגיים - מזיהוי צורך ועד יצירת מוצר מוגמר. כל פרויקט שתעצבו במהלך הלימודים, יתחיל משלב המחקר, דרך אפיון אופטימלי, עיצוב מוקפד ועד הכנת Prototype אינטראקטיבי. באלעד קמפוס / Netcraft Academy פיתחנו קונספט לימודים חדשני - להתמקד בזמן הלימודים במה שיידרש מכם לאחריהם, ובכך להכין אתכם באופן אופטימלי לקראת השתלבות בשוק העבודה.

תמיכה אישית, נטוורקינג והעשרה

אנחנו יודעים שבנוסף לכל מה שתקבלו אתם צריכים גם ליווי והכוונה אישית. המרצים שלנו יקיימו אתכם פגישות אישיות בפורמט פרונטאלי או ב-ZOOM ובנוסף תוכלו להגיע ולתרגל ב-Open Space שלנו.

אנחנו מאוד מאמינים ב- Networking ולכן אלעד קמפוס / Netcraft Academy מובילה מזה שנים את התעשייה בכנסים מקצועיים, שמיועדים בראש ובראשונה לסטודנטים ולבוגרים שלנו, בכדי להעשיר את הידע והכלים המקצועיים ויצירת קשרים עם אנשי התעשייה. הכנסים שלנו חינמיים, נפרשים לאורך כל השנה ומותאמים במיוחד בשבילכם.

תמיכה לאחר סיום הלימודים

במהלך הלימודים, מצטרפים אלינו לביקורות, מנהלי צוותים מהחברות המובילות בענף, מהם תקבלו ביקורות מקצועיות, ואנו נעזור לקדם סטודנטים שימצאו מתאימים לראיונות עבודה. תמיכה לאחר סיום הלימודים היא אחד מאבני היסוד שלנו בבניית תכנית הלימודים וההכשרה. אנחנו נהיה שם בשבילכם גם הרבה אחרי שהלימודים יסתיימו - יש לנו קבוצת בוגרים פעילה בפייסבוק, שבה אנחנו מפרסמים משרות חמות ואירועים עתידיים עבורכם. בנוסף, נשמח לייעץ לכם באופן אישי, בכל עניין מקצועי שתיתקלו בו.

איך מתנהלים השיעורים

תכנית הלימודים אצלנו מותאמת לתעשייה ובדומה ללימודים במוסד להשכלה גבוהה, משלבים שיעורים תיאורטיים ושיעורים ומעשיים. במהלך הלימודים תיחשפו לביקורות פרונטליות, שבהן תציגו את ההתקדמות השבועית שלכם ותקבלו הערות בונות להמשך. בנוסף, במהלך הלימודים תשתתפו בסדנאות מקצועיות, שבהן נעבוד אתכם בקבוצות קטנות ובליווי צמוד בזמן העשייה. כמו כן, נאפשר לכם להיות בקשר Online, טלפוני או אפילו פיזי, עם המרצים שלנו בימים ובשעות קבועות שבהן תוכלו לקבל מאיתנו ליווי אישי נוסף!



תוכנית הלימודים

מלבד היותה עשירה ומגוונת, תוכנית הלימודים באלעד קמפוס / Netcraft Academy, מותאמת למקצועות הליבה בתעשייה ולכן שילבנו לימודי עיצוב קלאסיים ומתקדמים לדרישות השוק. בסיום הלימודים תגיעו מוכנים ככל האפשר לסטנדרטים שיידרשו מכם. בכל קורס אנו שמים דגש על לימוד תוכנות גרפיות בתחילת הדרך, על מנת שתוכלו כבר בשלבים הראשונים בתהליך הלמידה לממש את הרעיונות היצירתיים שלכם. התאמנו עבורכם את לימודי הליבה בתוכנות המתקדמות ביותר לעיצוב גרפי/דיגיטלי, ובמהלך הקורס נתמקד ברכיבים הכרחיים שיעזרו לכם להפוך למעצבי דיגיטל מקצועיים, שמסוגלים לתת מענה מקצועי בתום הקורס. בנוסף, נכשיר אתכם במהלך הקורס ונעשיר את הידע שלכם בתוכנות, שמאפשרות לכם להציג בצורה מקצועית את התוצרים שלכם, באמצעות Prototyping, העברה למפתחים קבצים גרפיים, תהליכי אפיון, הכנת אנימציות בסיסיות ועוד.

לו"ז הקורס

משך הקורס ומבנה

20

שעות, סדנת יציאה
לשוק העבודה

52

מפגשים

208

שעות

משך הלימודים: כ- 13 חודשים, סה"כ 208 שעות + 20 סדנת יציאה לשוק העבודה.
מפגשים: 52 מפגשים, במתכונת חד שבועית.
שעות המפגש: 17:00 - 21:00.

הלימודים יחולקו לשיעורים תיאורטיים, שבהם יועבר החומר הלימודי של הקורס, ובנוסף שיעורי ביקורת פרונטלית בכיתה - שבמהלכם תציגו את שיעורי הבית שלכם, ותקבלו ביקורת בונה שתאפשר לכם המשך התקדמות עד לשיעור הבא. בנוסף יתקיימו לימודים מעשיים, כמו: לימוד תוכנות גרפיות בסיסיות, תוכנות גרפיות נוספות, סדנאות מקצועיות, שיתופי פעולה עם חברות ועוד.



חלק ראשון - תוכנות עיצוב ו-AI

בקורס תלמדו לעצב ולאפיין עם התוכנות המובילות בעולם חווית המשתמש, אנו שמים דגש מיוחד על שימוש בתוכנות מתאימות לשתי מערכות ההפעלה, שיאפשרו לכם להשתמש בהן בזמן הלימודים ואחריהן.

Photoshop: תוכנת הדגל של Adobe, שמאפשרת עיבוד תמונה, ברמה מקצועית, כולל שימוש בכלי AI.
Illustrator: התוכנה של Adobe, שמאפשרת יצירת פתרונות וקטורים, אילוסטרציות, אייקונים ואיורים.
Figma: תוכנת Web לאפיון מוצרים, עיצוב ממשקים ו-Prototyping, ללא צורך בתוכנות צד שלישי.
MidJourney: כלי ה-AI שמסעיר את עולם העיצוב - כיצד להשתמש בתוכנה ליצירת דימויים מעולם אחר!



חלק שני - יסודות העיצוב הדיגיטלי

בחלק זה נלמד את יסודות העיצוב הגרפי, בדגש על קומפוזיציה, צבע, וטיפוגרפיה (תורת האותיות), חשיבה יצירתית ותהליכי עבודה, באוריינטציה של מוצרים דיגיטליים - ובמקביל נלמד את יסודות האפיון.

קומפוזיציה: כיצד ניתן לשלב רכיבים שונים על גבי המסך אחד לצד השני באמצעות היבטים צורניים גיאומטריים, כיצד הם משתלבים ותומכים אחד בשני ומה החשיבות שלהם על גבי המסך.
צבע: כיצד ניתן להתאים צבעים למוצרים דיגיטליים, לשלב בין צבעי מותג לצבעים פונקציונליים התומכים הממשק ומה המשמעות של הצבעוניות שבחרנו למשתמשי הקצה שלנו.
טיפוגרפיה: באלו פונטים מומלץ להשתמש, וממשקי מגע, כיצד משפיעה הטיפוגרפיה על העיצוב שלנו, על היררכית המידע ועל נוחות הקריאה וההבנה של משתמשי הקצה שלנו.
פרויקט עיצוב: את החלק הזה של הקורס, נחתום בהגשת תרגיל חצי, פרויקט עיצוב בסדר גודל של עבודה לתיק העבודות שלכם. העבודה תוצג מול מבקרים חיצוניים, מתעשיית העיצוב בארץ.

חלק שלישי - עיצוב דיגיטל UX/UI ובניית תיק עבודות

במהלך חלק זה נעמיק את ההבנה שלנו במוצרים מורכבים, נתרגל לעומק עיצוב ממשקים דיגיטליים שונים בסדרה של פרויקטים החל מתהליך מחקר, זיהוי צרכים, בניית פרסונות ועריכת ראיונות. כל פרויקט יוקדש לעשייה מעמיקה, דרך למידת מתודולוגיות מתקדמות ושילובן בביקורות פרקטיות להמשך תהליך הלמידה. בתום חלק זה יהיו לכם פרויקטים מגוונים לבניית תיק העבודות שלכם - אתר סחר, אפליקציית מובייל, עיצוב אתר רספונסיבי, דשבורד ופרויקט גמר. בכל פרויקט המרצים ידגישו גם את החשיבות של בניית תיק העבודות ככלי מרכזי בקבלה לעבודה בתחום.

מבט מעמיק על נושאי הלימוד

מבוא לחווית משתמש

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

מבוא לתפקיד המאפיין

מה בין אפיון ועיצוב? מה עושה מעצב מוצר הלכה למעשה? והיכן עובר הגבול בין UX ו-UI. אפיון ועיצוב הם שני תחומים שמתקיימים אחד לצד השני ומפרים זה את זה. בשיעור נלמד מה עושה מאפיין/ת חוויית משתמש בארגון וכיך כלים מתקדמים ליצירת רעיונות לממשקים חדשניים. נלמד כיצד עובדים יחדיו מאפיני חוויית משתמש, מעצבים גרפיים, מתכנתים ומנהלי מוצר. נלמד כיצד לבצע אפיון אפקטיבי ומונחה פעולה של מסכים מרכזיים, נכיר מתודולוגיות אפיון שונות ועוד.

כדי להגיע לאפיון מנצח נלמד לשלב בין כמה שיטות, שיאפשרו לכם לבחון מספר רב של רעיונות בזמן קצר. אחד היתרונות של צוות ה-UX של האקדמיה, הוא השימוש בשיטות סדורות לאפיון ופיצוח קונספטים.

סדנת Figma

תרגול מעשי של כלי העיצוב החל מתכנון Wireframes, Prototyping, עיצוב ואנימציה. התוכנה המובילה לעיצוב ואפיון חווית משתמש בעולם היא Figma, ומרבית הארגונים בעולם עברו לעבוד בה. איזה מסך מקושר לאיזה מסך? מה קורה על המסך כשלוחצים כפתור? איך מתבצעת האינטראקציה בין המסכים ועיצוב מיקרו אינטראקציות בפעולות על המסך עצמו, כיצד בונים קומפוננטות ואלמנטים עיצוביים שאפשר להשתמש בהם שוב ושוב - כל זה ועוד.



כללים ליצירת חווית שימוש אפקטיבית

נעבור על כללי היסוד לאפיון ממשקים, על תהליך יצירת תחושת סיפוק אצל משתמשים ועל אופטימיזציות תכנים לסריקה. אפיון פשוט ונטול פיצ'רים עלול לשעמם את המשתמש ומנגד, ריבוי פיצ'רים יכול להעמיס על המערכת, לבלבל את המשתמש ולהוביל לנטישה. כיצד מוצאים את האיזון הראוי? בנוסף, נתייחס לנושאים כמו אפיון מבנה אופטימלי ואפקטיבי של מסכים, הנעת משתמשים לפעולה, סיפוק מיידי של המשתמשים, צמצום תסכול ונקודות חיכוך, התאמת תכנים לסריקה ועוד.

תפישה מרחבית וקשב חזותי - תהליכים קוגניטיביים

מהן מגבלותיו של המשתמש וכיצד הוא חווה את המפגש עם מערכות מידע? בשיעור נצלול אל העולם הקוגניטיבי של המשתמשים. כדי ליצור ממשק אפקטיבי, חייבים להבין את מגבלותי המשתמש, ואת האופן שבו הוא מפענח וחווה אינטראקציה עם מערכות. זוהי למעשה נקודת המפגש הקריטית בין אדם למכונה.

נלמד מהם מודלים מנטאליים וכיצד מתאימים ממשקים למודלים אלו, נבין כיצד המשתמש מפנה קשב לגירויים וויזואליים וכיצד לגרום לו לתשומת לב, כיצד בנייה נכונה של היררכיית תכנים ושימוש בעקרונות מבוססים מחקרית כמו פסיכולוגיית הגשטלט, תאוריות עיבוד מידע, Hick's Law ותפיסה מרחבית, מסייעים למשתמש להתמודד עם עומס תוכן ועוזרים להניע אותו לפעולה.

מחקר מקדים

שלב המחקר הוא קריטי להצלחה שלנו כאנשי מקצוע. שימוש נכון בכלי המחקר השונים יחשפו בפנינו צרכים, בעיות ופתרונות עוד לפני התחלת תהליך האפיון. בשיעור תיחשפו לתהליכי המחקר המקדים של הסטודיו שלנו, עבור הלקוחות ביטוח ישיר, Dell, Yes, kids ועוד.

נלמד מדוע מחקר חיוני לתהליך היצירה וכיצד ניתן בעזרת שיטות מחקר שונות לשפר ואף להבטיח את הצלחת הממשק. נלמד על מחקר מוצר וארגון, מחקר שוק ומתחרים ומחקרי משתמשים, תוך הבנה של כלים ומתודולוגיות שונים. בשיעור נשים דגש על User Centered Design, נדון בכלים העומדים לרשותנו להבנה טובה יותר של המשתמשים ונציג דוגמאות ממסמכי פרסונות שיצרנו לאתרים מובילים בישראל ובעולם.

ארכיטקטורת מידע ונגישות

תכנון וארגון המידע והכרת הנתיבים המרכזיים, הינם תהליכי עבודה קריטיים, שנותנים מענה למשתמשים בכל הקשור לתכנון המסע שלהם במערכת. תכנון ארכיטקטורת המידע הוא אחד הנושאים החשובים והמורכבים ביותר בתהליך העיצוב. יצירת מערך ניווט ומבנה מסכים אינטואיטיבי יאפשרו למשתמשים לאתר תכנים, ולבצע פעולות בפשטות ובמהירות. לשם כך נדרש מחקר והיכרות מעמיקה עם Design Patterns. בשיעור נדון בשיטות המחקר והמודלים לפיצוח ארכיטקטורות מידע ונבין את הנתיבים הקריטיים שיעזרו לנו לתת מענה לקהל המשתמשים.

UX למובייל: עיצוב אפליקציות ואתרים למכשירים ניידים

בשיעור נדון בתהליכי העיצוב בסביבת המובייל למערכות ההפעלה Android ו-iOS. נדבר על הפתרונות העומדים לרשותנו היום: Responsive Design, Hybrid, Mobile Web, Native. נבין מתי להשתמש בכל פתרון, בליווי דוגמאות מתהליכי עיצוב אמיתיים. בנוסף, נסביר כיצד יוצרים אפליקציה מצליחה, על היכולות של הסביבה הניידת, היכולות הייחודיות של ממשקי המגע ונסקור ממשקים חדשניים בעולם המובייל.

אנימציה בממשקים וכלים מתקדמים

בשיעור זה נבין תנועה, אנימציה ואינטרקציות מתקדמות. נראה מדוע אנימציה היא חלק חשוב ובלתי נפרד מחוויית המשתמש, נלמד איך לעצב עם מחשבה מראש על אנימציה, נתכנן את העיצוב בצורה יעילה עבור תהליכי הנפשה ונעמוד על עקרונות יסוד ליצירת תנועה.

עיצוב רספונסיבי ומבוא ל- Atomic Design / Design Systems

בשיעור זה נבחן את השינויים בין אפליקציות נייטיב, לאתרים רספונסיבים, נתכנן ונלמד כיצד לבנות ממשקים רספונסיבים שמותאמים לכל סוגי הפלטפורמות. נעמיק במתודולוגיות לבניית מוצרים מודולרים ונכיר את עולם המושגים הבסיסי לבניית מערכות עיצוב (Design Systems).

סדנת דשבורד, אינפוגרפיקה ו- Data Visualisation

בסדנה זו נלמד כיצד מתכננים דשבורד, ומה בין אינפוגרפיקה ל- Data Visualisation.

פיתוח למעצבים + Handoff

עולם הקוד והפיתוח ממלא תפקיד מפתח בתהליך יצירת המוצר. איש חוויית משתמש מוצלח חייב להכיר גם את צד הפיתוח. אנו מציעים לכם שיעור חווייתי שבמסגרתו נלמד על עולם הקוד והפיתוח ועל תפקיד המפתח בתהליך יצירת המוצר. אל דאגה, לא תתבקשו לכתוב קוד, אבל אנחנו כן נלמד אתכם מושגים מעולם הפיתוח. נציג לכם את היכולות הטכנולוגיות ש-JavaScript, HTML ו- CSS מציעות כיום כדי לספק לכם תמונה רחבה ומקצועית יותר.

תיק עבודות

איך לבנות תיק עבודות שבאמצעותו נוכל להתמודד על משרות נחשקות, לאחר שיצרנו תיק עבודות התואם את דרישות התעשייה, תוך כדי חשיבה על קהל היעד שלנו. ניערך למה המעסיקים (באמת) מחפשים במועמדים. נציץ לתוך מוחו הקודח של המעסיק הפוטנציאלי שלכם, שבסך הכל, מחפש את האחד או האחת!



סגל המרצים

הסגל מורכב מהמרצים המובילים בעולם העיצוב בארץ

עידו זייפמן | ראש תחום עיצוב באקדמיה

מעצב מוצר, עם מעל ל-12 שנות ניסיון, מייסד "קהילת Figma ישראל" ב-2017. כיום, מייסד של Matter Design Studio שמתמחה בפתרונות איפיון ועיצוב לחברות בתהליכי גדילה. בין לקוחותיו: יד 2, Munters, EasyCount, ארניקס ועוד.



דקל מועלים | מנהל תחום עיצוב באקדמיה

מעצב מוצר ומייסד ב-Zepla. שותף בסטארט-אפ, בתחום זיהוי פנים. בנוסף, הוא מרצה בבית הספר לתקשורת באוניברסיטת אריאל והוא מחבר של למעלה מ-20 ספרים בתחום העיצוב.



מייקל פבר | מנהל תחום עיצוב ואפיון באקדמיה, סניף צפון

בוגר תואר ראשון HIT, תואר שני ב-Design Management, בצלאל ירושלים. מומחה לפיתוח מותג ותדמית.



גדי מיקלס | מרצה לאיקומרס

לשעבר, ראש תחום החדשנות וניהול מוצר בתחומי מחקר וחבר הנהלה בחברת ebay. בעל ניסיון של כ-15 שנה בתעשיית ההייטק בתפקידי ניהול בכירים ובהתמחות במוצרים מבוססי ביג דאטה ולמידת מכונה. מרצה לארגונים ולחברות ובאקדמיה בתחומי חדשנות, יזמות וניהול. יועץ למוסדות ממשלתיים, בטחוניים וחברות סטארטאפ בתחומי ניהול מוצר, יזמות ואסטרטגיה.



מאיה ווינטראוב | מרצה לאפיון מוצרים דיגיטליים

מעצבת חוויית משתמש UX בכירה ב-Kenshoo. למאיה ניסיון עבודה עשיר עם מגוון חברות מובילות כמו HP, הראל ביטוח, בנק דיסקונט, וויזה CAL ובעיקר יישומי אינטרנט בשירות עצמי וסטארטאפים.



איילת פז אקלר | Product Design Lead ב-Applitools

מובילת חוויית משתמש ופרודקט דיזיין. בשנים האחרונות מתמחה בעולמות הסטארטאפים, ולפני כן בחברות אנטרפרייז, כמו: NICE, Checkpoint. בעלת מעל 20 שנות ניסיון, בוגרת HIT חולון.



מוריה אליפור | מעצבת דיגיטלית ואנימטורית

בעלת ניסיון של 20 שנה. מעצבת ובונה אתרים, עורכת וידאו ואפטריסטית. עבדה במשרד פרסום כאחראית תחום העיצוב והאנימציה לזכר. בעלת סטודיו עצמאי ומנהלת קהילת מעצבות עצמאיות בפייסבוק ומחוצה לו.



לילך נגולה לידר | מתמחה בהחדרת מוצרים לשוק

בוגרת בצלאל ו-SVA ניו יורק במחלקה לתקשורת חזותית. מלווה חברות ביצירת חוויית מותג כוללת הן בעולם הפיזיקלי והן בעולם הדיגיטלי, מזה 15 שנה. חלק מצוות Spacell שהנחית חללית ישראלית על הירח.



איתי האפרתי | מרצה לשיעורי פיתוח

מפתח וותיק ומנוסה, מלמד תכנות וקוד.



אדוה חרושצ'וב | מרצה ל-Figma

מעצבת מוצר בחברת Zoominfo, מרצה בקורסים עיצוב מורחב ועיצוב ממשקים, מתמחה באיפיון ועיצוב מערכות מורכבות, Figma ו-Design System, בוגרת תואר ראשון בפסיכולוגיה ובוגרת Netcraft.



יובל ברקאי | מרצה בקורסי עיצוב

מעצב עם נסיון של 20 שנה. מוביל פרויקטי גמר, עד להגשה הסופית.



יריב בן אליעזר | מוביל לימודי תוכנה

מומחה לאינטראקציות ומיקרו-אינטראקציות UX/UI, מעצב מוצר, מרצה מוביל ואחראי תחום לימודי התוכנות בקורסי עיצוב הממשקים.



ניר אהרון | מרצה בקורסי עיצוב

ניר אהרון הוא, Art director Deep.it, מרצה לעיצוב, בוחן מהט ו-nft.



אלעד מדן | מעצב, חוקר ויוצר חזותי

מעצב, חוקר ויוצר חזותי. בוגר התוכנית לתואר שני בתקשורת חזותית בבצלאל. משתמש בקונבנציות כמו טיפוגרפיה, אינפוגרפיקה, עיצוב אינטראקציה, מיפוי ומיתוג מחוץ להקשרם המקובל על-מנת לייצר התבוננות מחודשת בנושאים חברתיים, כלכליים וחזותיים.



יצחק שפטוביצקי | Product Designer/Manager

אמן חזותי, מרצה בקורסים עיצוב מורחב ועיצוב ממשקים מעצב מוצר.



קרן זהר | בעלת סטודיו 5stones לעיצוב מוצר

מעצבת מזה כ-23 שנה. בוגרת "גורן" שבמכללת עמק יזרעאל. מומחית לפיתוח מותג ותדמית ועוסקת בחיבור שבין עיצוב, חוויית משתמש וניהול מוצרים דיגיטליים. מלווה ומייעצת ליזמים וסטארטאפים בתחילת דרכם.



רועי שטיינברג | יזם ויועץ פיתוח מובייל ו-UX

בעברו, מהנדס מערכות תקשורת עם נסיון בהובלה בתחום הפיתוח. מאז הוא יוזם פרויקטים, מרצה ויועץ לחברות ביחוד בענייני תקשורת בין מפתחים למעצבים, חוויית משתמש ו-Design systems.



ירמי אריאלי | מרצה לתוכנות גרפיות

מבכירי המרצים בארץ לתוכנות גרפיות, מאסטר פוטושופ ואילוסטרייטור, מלמד כבר יותר מעשור בבצלאל ומלווה מעצבים בצעדיהם הראשונים.



יסמין ז'ק | מעצבת ומפתחת ווב

בוגרת המגמה לתקשורת אינטראקטיבית בביה"ס הארצי להנדסאים שבקרית הטכניון. בעלת עסק עצמאי בתחום משנת 2005. בונה, מעצבת ומתחזקת אתרי אינטרנט. מלמדת שיעורי קוד ופיגמא.



מיכל שטיין דפנא | Skai Design team lead

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.



יאיר כץ | מעצב ומאייר

מרצה בקורס העיצוב הדיגיטלי המורחב. מנהל סטודיו לעיצוב בשעות היום ומרצה בשעות הלילה. בעל ניסיון של מעל 15 שנה בעולם העיצוב וחווית המשתמש.



אבי לוי | בעלים של סטודיו עצמאי למיתוג ודיגיטל

מרצה בקורס עיצוב מורחב, מרצה לעיצוב וגרפיקה עם ניסיון של קרוב ל-20 שנה. לימד ומלמד במוסדות שונים: מכללת הדסה, שנקר, בראודה ומכללת תילתן.



איה בורשטיין בן אהרון | חוקרת UX

מרצה בקורסים עיצוב מורחב ועיצוב ממשקים. בעלת ניסיון של מעל עשור בתחום. מעבירה סדנאות מחקר ודיזיין ספרינט, מלמדת ומרצה על טכנולוגיה בחברות ובכנסים בארץ ובעולם.



ארז מלמד | מרצה לתוכנות גרפיות

מעצב גרפי המתמחה במיתוג. משמש כמרצה ומדריך ותיק של התוכנות הגרפיות של אדובי.



אסף באר | ראש צוות אפיון בנטקראפט

דוקטורנט בפסיכולוגיה קוגניטיבית. בעל רקע בתכנות, ניהול פיתוח וייעוץ עסקי. מתמקד בגידול עסקים דיגיטליים על בסיס ניתוח תהליכים, התנהגות גולשים ועיצוב מונחה נתונים.



נהה מששה | Product Designer

מעצבת חווית משתמש במערכות מורכבות. עם ניסיון רב בהרצאות, הוראת סטוריטלינג והעברת מסרים.



עומרי דביר | Gloat-ב Head of Product Design

לאחר קריירה ארוכה בחברות ענק כמו מיקרוסופט ופייסבוק. אוהב לחלוק הניסיון שלו בהרצאות ופודקאסטים, ומנסה לעזור למעצבים ומעצבות צעירים להזניק את הקאריירה שלהם.



אסף כץ | מפתח מוצרים דיגיטליים

מייסד ובעלים של סטודיו W4 לפיתוח אתרים ומוצרי Web.



אלינור משען סלומון | Senior UX Designer @ Microsoft

בעלת ניסיון עיצובי של למעלה מ-20 שנה במהלך יזמה והובילה תהליכים משמעותיים במערכות מורכבות, מיקרוקופי, דיזיין סיסטם ועוד. מנהלת קהילות ומנטורית.





מאמון אחמד | מרצה בקורס עיצוב מורחב

בעל ניסיון של 10 שנים בהוראת והדרכת תוכנות גרפיות, במהלך השנים האחרונות לימד עיצוב וחווית משתמש במכללות סכנין ואלקאסמי. משמש כיום ראש החוג לעיצוב מדיה במכללה להנדסאים סכנין. בעל תואר ראשון בתקשורת ויחסי ציבור ותואר בקולנוע וטלוויזיה, תואר שני במנהל ומדיניות ציבורית ודוקטורנט ליחסים בינלאומיים.



דוד פרידנברג | מעצב UX ב-Wix

מעצב ב-Wix, מתמחה בהצגת מידע ובעיצוב דאשבורד. מוביל בנטקרפט את נושא ה-Data Visualization.



איריס בז | 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.



יוני לרנר | UX @ AppsFlyer

מומחה UX ב-AppsFlyer בצוות ה-Product Led Growth, שאחראי על קידום נושאי מוצר וחווית משתמש רוחביים, לשיפור המערכת. בעברו הוביל את תהליך ה-UX ברידיזיין של אתר יד2, ניהל צוות מוצר ועיצוב ב-Investing.com ולימד חווית משתמש באוניברסיטת בר-אילן. בעל תואר ראשון במדע המדינה מהאוניברסיטה העברית בירושלים ותואר שני במדעי המידע מאוניברסיטת בר-אילן.



אלעד קמפוס

לשעבר Netcraft Academy

כתובת: הירקון 23, בני ברק

טלפון: 03-578-6660



www.netcraftacademy.co.il