

עיצוב גרפי, וט/אט

סילבוס הקורס



נטרקפט אקדמי הוקמה בשנת 2010, ופרצה את הדרך בתחום לימודי האקדמיה היא חלק מקבוצת אלעד מערכות, נציגתן הרשמית בארץ של חברות בינלאומיות, כמו חברת Tobii השבדית, המובילה בעולם בתחום של טכנולוגיית Eye-Tracking.

נטרקפט אקדמי

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



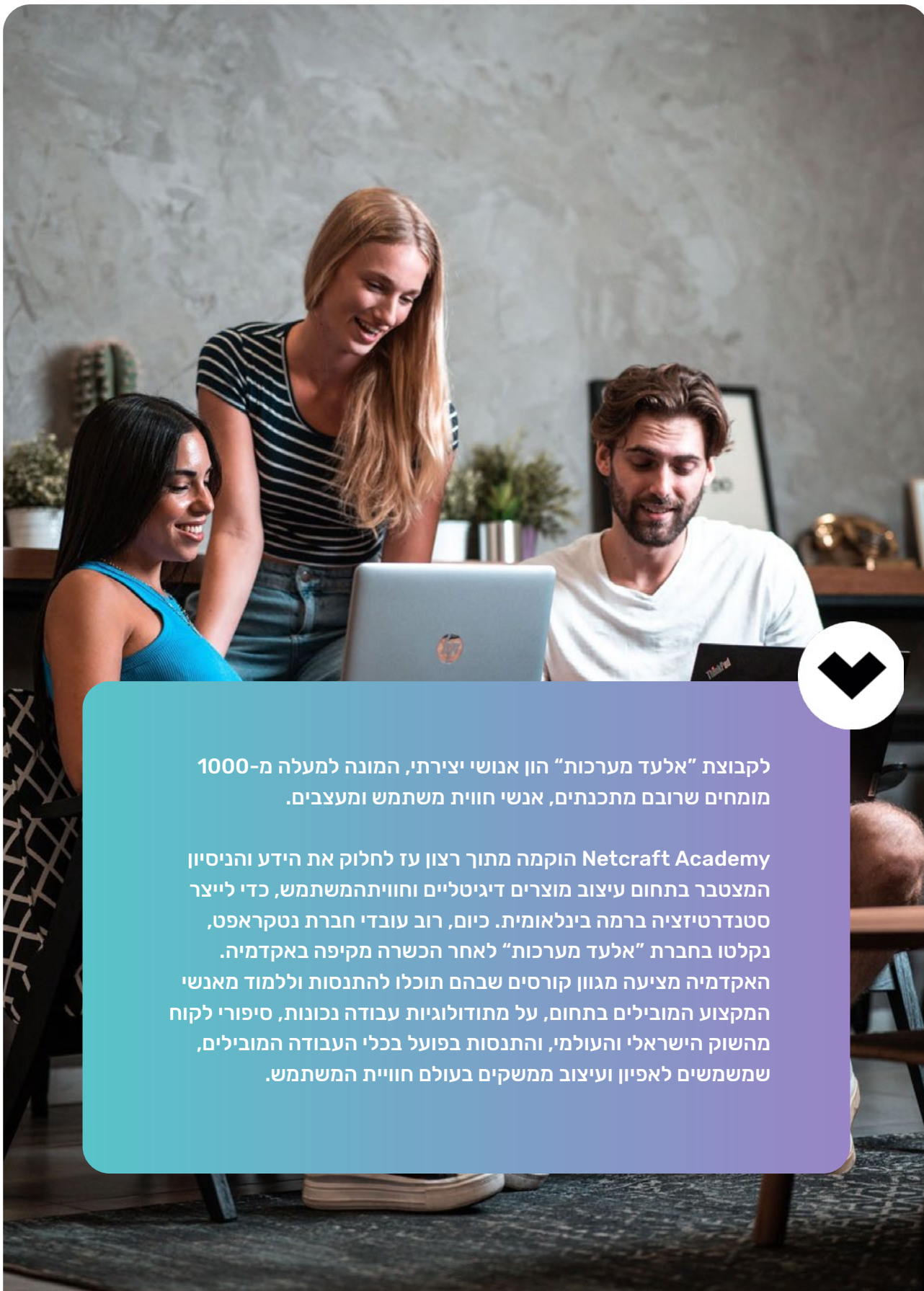
אודות נטקרפט

נטקרפט 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.

נטקרפט 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.

Netcraft Academy הוקמה מתוך רצון עז לחלוק את הידע והניסיון המצטבר בתחום עיצוב מוצרים דיגיטליים וחווית המשתמש, כדי לייצר סטנדרטיזציה ברמה בינלאומית. כיום, רוב עובדי חברת נטקראפט, נקלטו בחברת "אלעד מערכות" לאחר הכשרה מקיפה באקדמיה. האקדמיה מציעה 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 - אתרים, אפליקציות או מערכות מורכבות בעולם הדיגיטלי, עם ידע בעיצוב גרפי, שיכול גם להוביל מותגים ולעצב לרשתות חברתיות, ליצור באנרים או להוביל קמפיילים ברשת. אין צורך בידע מוקדם, אבל בודקים התאמה למסלול באמצעות ראיון אישי ותיאום ציפיות אל מול הסטודנטים.

למה Netcraft?

חשוב לנו שיהיה לכם נעים ונוח להיות איתנו 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 במרצים המובילים בתעשייה, מנהלי צוותי עיצוב, בחברות הכי שוות, שיחלקו איתכם את הידע המקצועי שלהם, יחד עם יכולות הוראה גבוהות.

הלימודים באקדמיה הותאמו לצרכים העכשוויים בתעשייה בתחום עיצוב מוצרים דיגיטליים (UX/UI).

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

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), עיצוב מרקטיאלי ונושאים נוספים שמותאמים לעולם הדיגיטלי הדינמי והמשתנה.



שילוב בין אפיון (UX), עיצוב ממשקים (UI) ועיצוב גרפי

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. ב-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 ב-Zoom ובנוסף תוכלו להגיע ולתרגל ב-Open Space שלנו.

אנחנו מאוד מאמינים ב-Networking ולכן 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 חינוכיים, 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 עם המרצים שלנו בימים ובשעות קבועות, שבהן תוכלו לקבל מאיתנו ליווי אישי נוסף.



תוכנית הלימודים

מלבד היותה עשירה ומגוונת, תוכנית הלימודים מותאמת למקצועות הליבה בתעשייה ולכן שילבנו לימודי עיצוב גרפי וגם לימודי עיצוב ממשקים ואפיון מוצרים דיגיטליים, 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 של תהליך הלמידה לממש את הרעיונות היצירתיים שלכם. התאמנו עבורכם את לימודי הליבה בתוכנות המתקדמות ביותר לעיצוב, ובמהלך הקורס נתמקד ברכיבים הכרחיים שיעזרו לכם להפוך למעצבים מקצועיים שמסוגלים לתת מענה מקצועי בתום הקורס. בנוסף נכשיר אתכם להציג בצורה מקצועית את התוצרים שלכם באמצעות Prototyping, העברת קבצים גרפיים למעצבים, תהליכי אפיון, הכנת אנימציות בסיסיות ועוד.

לו"ז הקורס

משך הקורס ומבנה

20

שעות, סדנת יציאה
לשוק העבודה

228

שעות

מסלול ערב

משך הלימודים: כ- 14 חודשים, סה"כ 228 שעות + 20 סדנת יציאה לשוק העבודה.
מפגשים: 57 מפגשים, במתכונת חד שבועית.
שעות המפגש: 17:00 – 21:00

מסלול בוקר

משך הלימודים: כ- 7 חודשים, סה"כ 228 שעות + 20 סדנת יציאה לשוק העבודה.
מפגשים: 57 מפגשים, במתכונת דו שבועית.
שעות המפגש: 09:00 – 13:00

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.



תוכנות עיצוב ו-AI

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

פוטושופ: תוכנת הדגל של חברת Adobe לעיבוד תמונה, כולל שימוש בכלי AI.
אילוסטרייטור: תוכנה וקטורית של Adobe ליצירת אילוסטרציות, אייקונים ואיורים.
Figma: סביבת עבודת Web לאפיון מוצרים, עיצוב ממשקים ו-Prototyping, ללא צורך בתוכנות צד שלישי.
מידג'רני: כלי ה-Generative AI המוביל בעולם ליצירת דימויים ותמונות.



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 המשתמש.
פרויקט עיצוב: את החלק הזה של הקורס נחתום בתרגיל חצי - פרויקט עיצוב בסדר גודל של עבודה לתיק העבודות שלכם - העבודה תוצג מובל מבקרים חיצוניים מתעשיית העיצוב בארץ.



עיצוב מרקטיאלי (Marketing Design)

עיצוב מרקטיאלי הוא תחום חשוב ומרתק בתחום העיצוב, שמתמקד ביצירת חומרי פרסום ושיווק מרשימים ומשכנעים. בתחום זה, מעצבי המרקטינג עוסקים ביצירת חומרי פרסום, חומרי שיווק, וחומרי קריאטיב שמיועדים להציג ולשווק מוצרים ושירותים לציבור הרחב. הם עובדים בקרבה תוך שימוש בעיקרונות של עיצוב, צבע, טקסט, גרפיקה, וסגנון כדי ליצור מסרים חזקים שמיועדים להשפיע על קהל היעד.

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 ראינות. 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 לעיצוב ואפיון בעולם הדיגיטלי

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).

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 ונכיר כלים מתקדמים ליצירת רעיונות לממשקים חדשניים. נלמד כיצד עובדים יחדיו מאפייני 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 חוויית 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 חוויית 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 אופטימאלי ואפקטיבי של מסכים, הנעת משתמשים לפעולה, סיפוק מידי 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 / DS

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.

עיצוב מרקטיאלי

עיצוב מרקטיאלי הוא תחום מרתק המתעסק ביצירת חומרי פרסום ושיווק שמשכנעים ומרשימים את הקהל היעד. תוכנית הלמידה באקדמיה לעיצוב מתמקדת ביסודות העיצוב, כוללים הבנת גרפיקה, צבע, טקסט, וסגנון. היא כוללת גם אנליזת שוק ותחרות, עם הדגש על אסטרטגיות שיווקיות. התלמידים מתרגלים בשימוש בכלים דיגיטליים מתקדמים ולומדים כיצד ליצור חומרי פרסום מודרניים. חשוב גם להבין את ההיסטוריה והתיאוריה שמאחורי העיצוב המרקטיאלי, והיכולת להשתמש בזהות אמנותית ויצירתית בתחום זה. כשהתלמידים סיימים את התוכנית, הם מוכנים לפרסם מוצרים ושירותים באמצעות יצירה אסתטית ויעילה שמתמקדת בצרכי השוק.

בין הנושאים הנלמדים בחלק זה: קהל יעד ובניית מותג, קופי ושימוש באימג', עיצוב לוגואים וסקירת סוגי לוגואים שונים כחלק משפת העיצוב של מותג, כלים לשימור לקוחות ועבודת עיצוב ושיווק ברשתות החברתיות, כלים לעריכת וידאו בסיסית והכנת תיק מרקטיאלי למותג.

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

דקל מועלים | מנהל תחום עיצוב באקדמיה

מעצב מוצר ומייסד בסטודיו לפרויקטים, בסטודיו Zepia. מרצה בבית הספר לתקשורת באוניברסיטת אריאל והוא מחבר של למעלה מ-20 ספרים בתחום העיצוב. בעל נסיון של יותר מ-25 שנים בעולמות העיצוב.



עידו זייפמן | מנהל מקצועי וראש תחום "היום שאחרי"

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.



יצחק שפטוביץקי | Product Designer/Manager

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



אלינור משען סלומון | Senior UX Designer @ Microsoft

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



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-Appliteools

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.



מייקל פבר | מרצה בכיר לעיצוב

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



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.



יוני לרנר | UX @ AppsFlyer

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



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.



איתי האפרתי | מרצה לשיעורי פיתוח

מפתח וותיק ומנוסה, מלמד תכנות וקוד.



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 בבית"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 וחוות 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.



דוד פרידנברג | מעצב UX ב-WIX

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



רעות לזר | מרצה בקורס עיצוב מורחב

מעצבת מוצר, בוגרת האקדמיה לאמנות ועיצוב בצלאל, המחלקה לתקשורת חזותית. מאמינה בעיצוב חדשני, משובח ונגיש, שעומד ביעדים העסקיים של המוצר והן ביעדים של המשתמשים.



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.



חנה מששה | Product Designer

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



עומרי דביר | Head of Product Design ב-Gloat

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.



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.





אלעד קמפוס

לשעבר Netcraft Academy

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



www.netcraftacademy.co.il