

# אטאוס

## עיצוב וחוויית ממשק משתמש

### תיאור הקורס

הקורס נועד להקנות כלים מעשיים ברזי עיצוב ממשקים מתוך הבנה והתנסות בחוויות המשתמשים. בקורס נלמד כיצד לעצב ממשקים לאפליקציות, אתרים ותכונות בצורה שתקל על המשתמשים להפיק את המרב מסביבות אלו. הקורס נועד לסייע ללימוד מהיר ומעשי של רזי עיצוב ממשקים מתוך הבנה והתנסות בחוויות המשתמשים.

הקורס יערך בסגנון מעשי. נתמקד בהפיכת הממשק לאינטואיטיבי, מושך, חברתי וממכר. כבר מהיום הראשון ניישם את מה שנלמד ונתנסה בעיצוב ממשק אמיתי. נערוך מבחני התנסות ונלמד מתוך תגובות הקהל. תהליך זה מאפשר ללמוד בקלות רבה יותר ולפתח רעיונות חדשים שיבואו מתוך קבוצות הלמידה.

כדי להגביר את קצב הלמידה, נשתמש בטכנולוגיות חדשות ללמידת עמיתים ולחוכמת המונים. במהלך הקורס נלמד ונעשה שימוש בתוכנות הגרפיות photoshop, illustrator, Axure, Proto.io (תוכנה לבניית אבות טיפוס).

### מטרות הקורס:

- להכשיר את משתתפי הקורס לעצב ממשקים לאפליקציות, אתרים ותכונות.
- ללמד את שיטת עיצוב חווית המשתמש ושימוש בתוכנות גרפיות הנדרשות עבור מעצבים.
- הקניית כלים, טכניקות וניסיון מעשי להפיכת הממשק לאינטואיטיבי, מושך, חברתי וממכר.

### חשוב לדעת

**היקף שעות: 40 שעות פרונטאליות.**

**מתודולוגית הלמידה:** הרצאות פרונטאליות, הדגמות וסימולציות בסביבת הלמידה בליווי התנסות אישית לאחר כל שלב. בסיום הקורס, יבצעו הסטודנטים פרויקט גמר אישי.

**זכאות לתעודה תוענק למשתתפים שעמדו בדרישות הבאות:** תעודת גמר מטעם מכללת INT תוענק לכווגרים העומדים בתקנון הלימודים, בהגשת כל התרגילים והמשימות של המסלול ובעמידה בנוכחות של 85% מהשיעורים לפחות.

## מודול 1 - מבוא: מהי חווית משתמש (4 ש"א)

נברר אילו רכיבים בממשק יוצרים חווית משתמש, וכיצד חוויה טובה משרתת את המשתמשים והחברה המזמינה את התוכנה.

## מודול 2 - יסודות חווית המשתמש (32 ש"א)

- **קונטקסט:** נבין כיצד משתמשים מפענחים את האפליקציה.
- **התמצאות:** נלמד כיצד נוכל לסייע למשתמשים להתמצא טוב יותר בתוך האפליקציה ולמצוא את מבוקשם בקלות.
- **תכנון מסך:** נחקור חוקים שונים המסייעים לנו לעצב את המסך, כך שהמשתמשים יוכלו להשתמש במסך בקלות רבה יותר, ולמצא את מבוקשם בנוחות. כמו כן, נראה כיצד מיקום של רמזים מסויימים, יכול לסייע לנו להוליך את המשתמשים על פי תהליכים שתכננו עבורם.
- **הצגת מידע:** נבחן דרכים שונות בהן ניתן להציג מידע רב, כמו גם טקסטים. כיצד ניתן להתמודד עם בסיס נתונים גדול, ולהנגיש אותו למשתמש.
- **ארכיטקטורת מידע:** כל משתמש מבין את העולם על פי תפיסה יחודית. באמצעות כלי מחקר פשוטים, נלמד כיצד להבין את תפיסת העולם היחודית, וכיצד לעצב את המידע בהתאם לתפיסת עולם זאת. ניתוח יעיל של תפיסת העולם, ועיצוב הידע בהתאם לתפיסה זאת, יקלו על המשתמשים למצוא את מבוקשם.
- **תכנון אינטראקציה:** נבחן דרכים להקל את השימוש בטפסים באינטראקציה מול לקוחות. כמו כן, נבחן דרכים להוביל את המשתמשים לפעולה רצויה, כמו קניה או כל פעולה אחרת שבה אנו מעוניינים.
- **עיצוב:** נעסוק בנושאים שונים המוספים אלמנטים עיצוביים לממשק. נסקור מחקרים שנערכו בתחום וננסה לעצב אפליקציות אסתטיות. נשתמש בכלי שפותח לטובת הקורס כדי לקבל משוב על רמת האסתטיקה. נלמד על שימוש בצבעים, ונלמד כיצד גוגל מציעים לעצב ממשקים. נסקור את משמעות הטיפוגרפיה, וכיצד ניתן לאמץ סיפריות עיצוב מקצועיות.
- **סוגי המסכים:** נבחן אילו השפעות יש למסך גדול אל מול מסך קטן, בדרך שבה אנו מעצבים את הממשקים. כמו כן נתמודד עם ההבדלים הקיימים בין מסכי מגע לבין מסכים-ללא מגע.

- **פסיכולוגיה:** נלמד כיצד המוח צורך מידע במהלך מצבי עבודה מאומצת, ובמצבי פנאי, ונלמד כיצד יש לעצב אפליקציות למצבים הפסיכולוגיים השונים, ולתנאים השונים. נציג את ההבדל שבין ממשק שמיועד למשתמשים מומחים לבין ממשק שמיועד למשתמשים פשוטים.

### **מודול 3 - תכנון חווית משתמש (4 ש"א)**

חווית המשתמש נגזרת הן מצרכי המשתמשים והן מצרכי הארגון שממן את התוכנה/אפליקציה. נלמד כיצד לאתר הן את צרכי המזמין והן את צרכי המשתמשים, וכיצד לבנות בהתאם לצרכים אלו חווית משתמש שתשרת הן את המשתמשים והן את המזמין.



המרכז הבינלאומי  
ללימודי הייטק וחדשנות

\* 6377

**מתקדמים**  
לקריירה בהייטק

### קמפוסים בפריסה ארצית:

#### באר שבע

רחוב האנרגיה 77  
פארק ההייטק

#### ירושלים

רחוב יפו 34

#### רחובות

רחוב אופנהיימר 5  
פארק המדע

#### תל אביב

ראול ולנברג 36  
קריית עתידים

המכללה שומרת לעצמה את הזכות לערוך מעת לעת, לפי שיקול דעתה, שינויים בתכנית הלימודים, היקף שעות הלימוד, סגל המדריכים וכד', ולא יראו בכל מידע המפורט בדפי מידע של המכללה כהתחייבות כלשהי מצד המכללה.