



התכנית ללימודי אפיון חוויית משתמש (UX) ככה עושים את זה נכון

היחידה ללימודי המשך וללימודי חוץ

מסלול אפיון חוויית משתמש למעצבים גרפיים

מטרות התכנית

תכנית לימודי UX ביחידה ללימודי חוץ ולימודי המשך באוניברסיטת חיפה הוקמה על מנת לספק מענה לצורך תעשייתי באנשי חוויית משתמש איכותיים אשר מבינים לעומק הן את הפן המדעי והן את הפן המעשי של אפיון חוויית משתמש.

המסלולים השונים בתכנית מכוונים להעשרת הידע המקצועי והאקדמי של הלומדים בהם.

בואו נאפיין עולם טוב יותר.



מי אנחנו ?

חברי הצוות של התכנית הנם מהמומחים המובילים בארץ לחוויית משתמש.

ייעצנו לחברות בארץ ובחו"ל בפרויקטים של עשרות מיליוני דולרים **ואפיינו** מערכות המשמשות מיליוני משתמשים.

הכשרנו דורות של אנשי **חויית משתמש** מתחילים במקומות שונים: במכללות פרטיות, באקדמיה ובקורסים בחברות.

את הניסיון המקצועי העשיר ואת הידע המדעי העמוק, אנו רוצים להעביר הלאה, אל הדור הבא של מאפיינים, אל אנשים שרוצים **להשוב UX**.

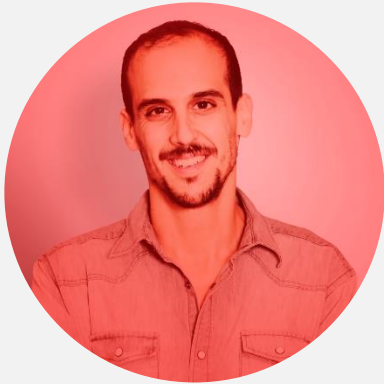
התכנית ללימודי UX - עמוקה יותר, איכותית יותר, פרקטית יותר, מנוסה יותר.

לא רק ללמוד UX, להבין **כיצד ליצור UX**.



צוות ההוראה

"מורה טוב הוא כמו נר, הוא יאכל בלהבה על מנת להאיר את הדרך לבאים אחריו"
מוסטפה את'טורק



טל סולומון

מרצה, יועץ ומנטור | תואר שני בפסיכולוגיה קוגניטיבית

פסיכולוג קוגניטיבי ומהנדס גורמי אנוש,
מתמקד במחקר משתמשים ותהליכי
עיצוב-מוכווני-משתמשים. בעל 6 שנות
ניסיון באפיון ועיצוב מערכות מורכבות
לפלטפורמות שונות. מרצה ומדריך בעל 9
שנות ניסיון



ד"ר שמואל ארוס

מרצה, יועץ ומנטור | מהנדס אנוש

מומחה להנדסת אנוש וארגונומיה ובעל
ניסיון של 30 שנה באפיון ופיתוח מערכות
ומוצרים מגוונים. מרצה בעל 17 שנות
ניסיון



ד"ר דוד גלולה

מרצה, יועץ ומנטור | ד"ר בטכנולוגיות מידע

ד"ר לאינטראקציית אדם מחשב, מייסד
מכון המחקר להעצמת משתמשים, בעל
13 שנות ניסיון כמאפיין ומנתח מערכות
מורכבות. בעלים של ProUX.
15 שנות ניסיון בהדרכת צוותים.



ד"ר עופר מונר

מנהל אקדמי | ד"ר בפסיכולוגיה קוגניטיבית

פסיכולוג קוגניטיבי, מומחה בתהליכי קשב
ועיבוד מידע ויזואלי. בעל 11 שנות ניסיון
כמאפיין מערכות מורכבות. מחבר הספר
Interaction Psychology: Human
Experience. בעל 14 שנות ניסיון
בהדרכה והוראה

צוות ההוראה

"מורה טוב הוא כמו נר, הוא יאכל בלהבה על מנת להאיר את הדרך לבאים אחריו"
מוסטפה את'טורק



הפתעה...

עוד מרצים ומרצות אורחים ואורחות

- אנו משתדלים להביא את האנשים המקצועיים ביותר שהם גם המרצים והמרצות הטובים ביותר, לדוגמא:
- ארז פדרן, ראש תחום UX codeValue
- משה שחם, בעלים MouseUX
- ד"ר הדר רונן, ד"ר בטכנולוגיות מידע
- ועוד ...



ישי כהן

מרצה, יועץ ומנטור | תואר שני בעיצוב אינטראקציה

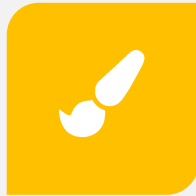
גוגל מנטור, מאפיין בעל 15 שנות ניסיון
בהתמחות בסטארטאפים, מרצה בעל 5
שנות ניסיון

מסלולי הלימוד

הגידו לנו מי אתם ונגיד לכם איזה מסלול יתאים לכם יותר

מסלול מעצבים גרפיים – UX / UI

למעצבים גרפיים המעוניינים להרחיב את ארגז הכלים שלהם ולהבין כיצד לשלב עקרונות אפיון נכונים במסגרת עבודתם כמעצבים גרפיים.



אפיון ועיצוב חוויית משתמש – UX Designer

למתחילים ולמרחיבי ידע בתחום חוויית המשתמש. המסלול סוקר את עקרונות התחום ומכסה את תחומי האפיון הנפוצים בתעשייה. בסיומו, תוכלו להתהדר בתואר מאפייני UX ולהשתלב במשרות בתעשייה.



מסלול מנהלי מוצר – UX / PM

למנהלי מוצר המעוניינים לדעת כיצד לאפיין בעצמם קצת מעבר ל powerpoint וכן להבין כיצד להעריך אפיון בצורה מעמיקה, כיצד לבצע מחקר משתמשים ומתחרים, ומה לבדוק בבדיקות שמישות.



מומחי חוויית משתמש – UX Architect

לוותיקים בתחום או לבוגרי קורסי פתיחה המעוניינים להתמחות באפיון מתקדם ובתהליכים מורכבים. זהו **קורס ייחודי בארץ ובעולם** המיועד לאפיון מערכות מורכבות. הקורס כולל נושאים מתחומי הפסיכולוגיה/ארגונומיה/ניתוח מערכות. בסיום קורס זה יוכלו הבוגרים להשתלב במשרות בתעשייה הביטחונית, רפואית, פיננסית ועוד.



מסלול מתכנתים UX / FED

לכותבי הקוד המעוניינים להבין לעומק למה האלמנטים נמצאים על המסך בצורה שהם נמצאים וכיצד הודעות השגיאה עוזרות למשתמש לצאת מבורות. הבנה מעמיקה של עקרונות אפיון תעזור ליצור חוויית משתמש שלמה יותר גם מבחינה פונקציונאלית.



חוויית משתמש לחברות – Corporate UX

הכשרת והעשרת צוותי עיצוב/פיתוח. ניהול בחברות מוצר. מסלול זה מורכב מקורסים מותאמים ותפורים למידות הצוות או החברה וכולל שיעורים תיאורטיים / ימי עיון / סדנאות מעשיות ועוד.

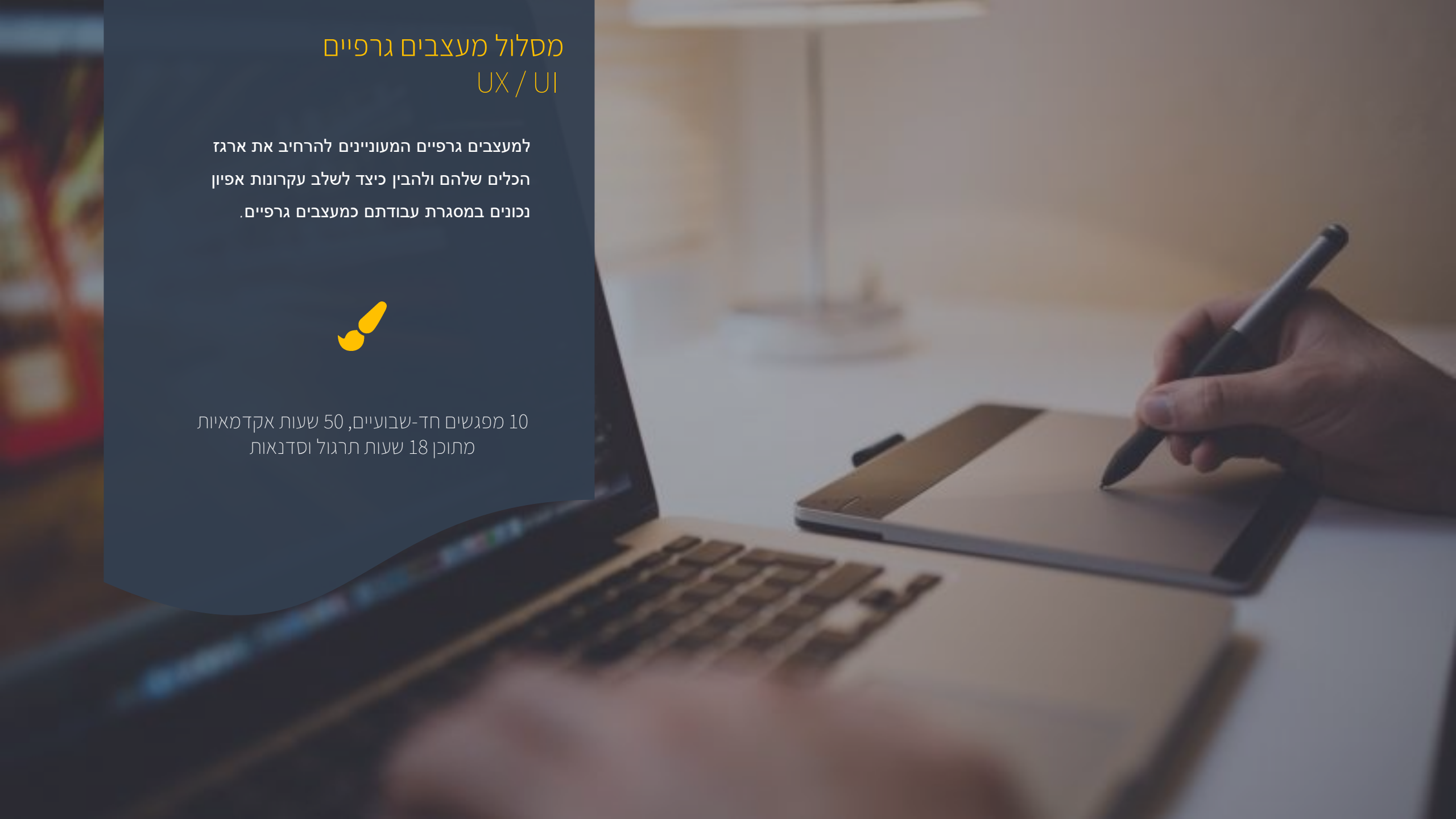


מסלול מעצבים גרפיים UX / UI

למעצבים גרפיים המעוניינים להרחיב את ארגז הכלים שלהם ולהבין כיצד לשלב עקרונות אפיון נכונים במסגרת עבודתם כמעצבים גרפיים.



10 מפגשים חד-שבועיים, 50 שעות אקדמאיות
מתוכן 18 שעות תרגול וסדנאות



מסלול מעצבים גרפיים

נושאי הלימוד



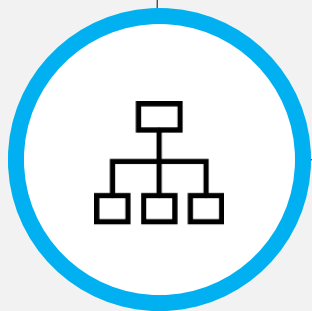
פרק מבוא

שיעורי פתיחה המכוונים להבנת החשיבה מאחרי תכנון חווייה, על צרכנות וחיים בעולם דיגיטאלי מרובה מסכים, על תפקידו של המאפיין בתעשייה ובחיים ועל חשיבות שיטת המשתמש במרכז.



פרק פסיכולוגיה קוגניטיבית

שיעורים המיועדים להבין לעומק כיצד אדם תופס, מעבד ופועל על המידע בסביבתו הדיגיטאלית והלא דיגיטאלית. נלמד על תהליכי תפיסה ועיבוד מידע, ראייה ועיבוד ויזואלי, קשב, זיכרון, תפיסה, הסקת מסקנות, רגשות וכמובן על מה מרכיב את החוויה עצמה. החלק האנושי במערכת הנקראת אינטראקציית אדם-מחשב.



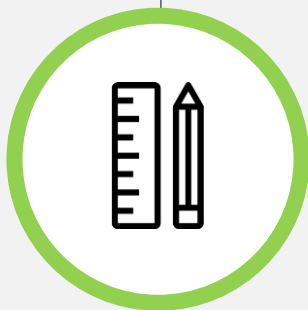
פרק אפיון הלכה למעשה

החלק "התכלס". פה מלכלכים את הידיים ולומדים כיצד לבנות תסריטי ותרחישי שימוש, ארכיטקטורות מידע מעמיקות, היכן חיות ישויות ומהם אובייקטים, נלמד על מתודולוגיות אפיון שונות.



אפיון למטרות שונות

נלמד על אפיון אתרי מסחר ואפיון למכשירים ניידים ועוד.

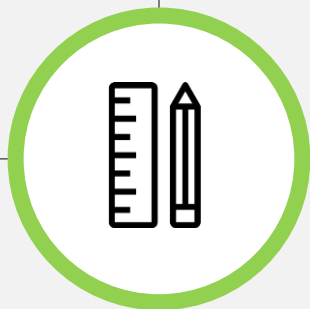


פרוייקט גמר

פרוייקט גמר לבחירתו של התלמיד בו ניישם את כל הנלמד במסלול.

מסלול מעצבים גרפיים

10 מפגשים חד-שבועיים, 50 שעות אקדמאיות
מתוכן 18 שעות תרגול וסדנאות



פרוייקט גמר

פרוייקט גמר לבחירתו של התלמיד בו ניישם את כל הנלמד במסלול.

מסלול מעצבים גרפיים

10 מפגשים חד-שבועיים, 50 שעות אקדמאיות
מתוכן 18 שעות תרגול וסדנאות

מסלול מעצבים גרפיים

סילבוס מפורט

פרק מבוא



שיעור המבוא לחוויית משתמש כולל סקירה הסטורית והתפתחותית של תחום חוויית המשתמש נכון להיום. נענה על שאלות היסוד ונכיר את אבני הבניין של התחום.

מבוא לחוויית משתמש

במסגרתו נלמד על הגישות השונות לתחום מהאקדמיה ומהתעשייה, נסקור את עקרונות הבסיס ונתרגל אותם, נלמד להגדיר חוויה ועוד.



מסלול מעצבים גרפיים

סילבוס מפורט



פרק פסיכולוגיה קוגניטיבית

על מנת להבין לעומק את נקודת המפגש בין אנשים למערכות ולייצר חווייה מעשירה ותורמת, עלינו להכיר את מערכת החישה האנושית, על שלל יכולותיה ומגבלותיה. המוח האנושי הוא למעשה האיבר בו מתרחשת האינטראקציה המופלאה בין אדם למכונה ולפיכך, פרק הפסיכולוגיה הקוגניטיבית (עליה מושתת כל תחום "חוויית משתמש") כולל את השיעורים הבאים:

מבוא לפסיכולוגיה קוגניטיבית א' – אדם, מיהו ?

שיעור המוקדש להבנת התהליך אותו אדם עובר מרגע קליטת הגירוי בעין ועד להפקת תנועה בשרירים. בשיעור זה נלמד על תהליכי מוטיבציה, קשב חזותי, ותפיסה. נכיר את מושגי הבולטות ותיאורית הגשטלט, תיאוריית הצרכים של מאסלו וכן תיאוריות מרכזיות בתפיסה וקשב חזותיים.



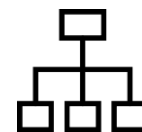
מבוא לפסיכולוגיה קוגניטיבית ב' – אדם, מיהו ?

שיעור זה מוקדש להמשך התהליך אותו עובר הגירוי החזותי. בשיעור זה נלמד על תהליכי עיבוד מידע וזיכרון, נכיר סוגי למידה שונים כגון התניה קלאסית והתניה אופראנטית, נלמד על סגנונות התנהגות וחיזוי התנהגות משתמשים ונסיים בהבנה מעמיקה של מנגנוני רגשות ופירושם במוח.



מסלול מעצבים גרפיים

סילבוס מפורט



פרק אפיון הלכה למעשה

זהו התכל'ס, הלב של תחום אפיון חוויית משתמש. בשיעורים אלו נלמד מתודולוגיות עבודה מדויקות ומוכחות לאפיון מתקדם. נלמד על ניתוח מערכות, על בניית ארכיטקטורת מידע, פיצוח קונספטים, יצירת wireframes, תסריטי ותרחישי שימוש שונים, אפיון לפלטרפורמות שונים (מובייל), אפיון לאתרי מסחר ועוד. שיעורים אלו כוללים:

ארגון נתונים א' | ארגון נתונים ב'

שני שיעורים המוקדשים לארגון הנתונים משלב המחקר המקדים לכדי תוצרי עבודה הנשלחים ללקוח. בשיעורים אלו נלמד על תרחישי שימוש ותסריטי שימוש, נבנה ארכיטקטורות מידע שונות, נבין מהן ישויות ואובייקטים, נלמד כיצד להתאים את הניווט הנכון לאפליקציות שונות, נבין כיצד המשתמש מחפש ומוצא מידע, נלמד על מבנה מסכים, פקדי UI ופתרונות UX מתקדמים.



אפיון למכשירי מובייל

שיעור המוקדש להבנת עקרונות האפיון למכשירים ניידים ולמערכות הפעלה שונות. נבין את ההבדלים ואת הדרישות השונות בין אפיון רספונסיבי לאפיון אדפיטיבי, נלמד מתי להשתמש במתודולוגית mobile first, נבין מהם מגבלות המכשיר הנייד ונלמד כיצד למקסם את החווייה למשתמשים שהם on the go.



אפיון לאתרי מסחר (e-commerce)

שיעור המוקדש למסחר ברשת. כיום, רוב התנועה המסחרית מתבצעת on-line ועלינו בתור מאפייני חוויית משתמש מוטלת המשימה לייצר חוויית רכישה, של מוצרים, או תוכן, או מידע, המתאימה לשנות ה-2000. בשיעור נלמד על עקרונות האפיון המובילים בתחום המסחר האלקטרוני וכיצד נוכל לייצר חוויית קניה משמעותית ללקוחות האלקטרוניים שלנו.



מסלול מעצבים גרפיים

סילבוס מפורט



פרק העשרה

בפרק זה נלמד כל מה שצריך כדי להפוך למאפיינים המייצרים תוצרים "שעושים שכל" אבל גם יפים וגם פרקטיים. נבין כיצד לייצר תוצרים שיהיה נוח לעבוד איתם גם למפתחים וגם למנהלי המוצר. שיעורים אלו כוללים:

עקרונות האפיון האסטטי



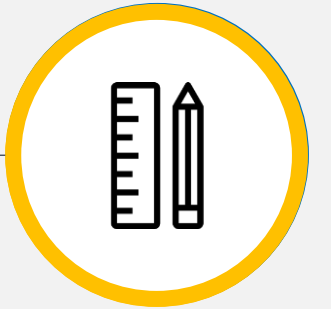
חוץ ממי שנולד עם מכחול ביד, לא כולנו ניחנו בחוש אסטטי מפותח. עם זאת, הלקוחות "אוכלים עם העיניים" ולכן עלינו ללמוד את עקרונות העיצוב אשר יאפשרו לנו לייצר wireframes אסטטיים ונעימים לעין. נלמד על טופולוגיה, על גרידים, על גדלים נכונים ועוד.

מסלול מעצבים גרפיים

סילבוס מפורט

פרוייקט גמר

שיעורי בית ותרגול יש בכל שיעור ושיעור בקורס. עם זאת, על מנת לצבור קילומטרז' בתחום, על מנת להבין לעומק כיצד מאפיינים ו"לשבור את הידיים" ובעיקר, על מנת לתרגל לתרגל לתרגל.



פרוייקט גמר

פרוייקט הגמר נתון לבחירתו של התלמיד ומלווה מתחילתו ועד סופו בהנחייה צמודה של מנטור מהתעשייה/אקדמיה.





לפניות ומידע נוסף

טלפון לפניות: 04 8240557

אתר הבית: ux.haifa.ac.il

דואר אלקטרוני: ext-studies@univ.haifa.ac.il

לשאלות בתכנים מקצועיים:

ד"ר עופר מונר **מרצה בכיר והמנהל האקדמי של התוכנית**

טלפון: 050-6400607

דואר אלקטרוני: omonar@gmail.com

תודה ☺