



חווית משתמש מעמיקה, פרקטית, מדעית

לאפיין עולם טוב יותר

מסלול מאפייני חווית משתמש - UX Designer

מטרות התכנית

תכנית לימודי חויית משתמש של Uxer הוקמה על מנת לספק מענה לצורך תעשייתי באנשי חויית משתמש איכותיים אשר מבינים לעומק הן את הפן המדעי והן את הפן המעשי של אפיון חויית משתמש.

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

בואו נאפיין עולם טוב יותר.



ד"ר עופר מונר לאפיין עולם טוב יותר

אפיין חווית משתמש שעושה שכל. זה הסיפור
כבעל ניסיון תעסוקתי ואקדמי של מעל שני עשורים
וכמרצה בעשור האחרון – אני גאה להוביל את לימודי
אפיין חוויית המשתמש בישראל.

גם בקורסים וגם בהרצאות, אני עושה שימוש
במתודולוגיות הפרקטיות והמדעיות המתקדמות
ביותר, במטרה ללמד לאפיין עולם טוב יותר;
כל אחד והעולם שלו וכל אחת והעולם שלה.



ד"ר עופר מונר לאפיין עולם טוב יותר

ייעצתי לחברות בארץ ובחו"ל בפרויקטים של עשרות מיליוני דולרים **ואפיינתי** מערכות המשמשות מיליוני משתמשים.

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

את הניסיון המקצועי העשיר ואת הידע המדעי העמוק, אני רוצה להעביר הלאה, אל הדור הבא של מאפיינים, אל אנשים שרוצים **לחשוב UX**.

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

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



ד"ר עופר מונר

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



מייסד ומרצה ראשי

- תואר ד"ר בפסיכולוגיה קוגניטיבית מאוניברסיטת ת"א.
- מומחה בתהליכי קשב, עיבוד מידע ויזואלי, רגשות וכלכלה התנהגותית.
- בעל 16 שנות ניסיון כמאפיין מערכות מורכבות.
- מומחה בכיר רשום להנדסת אנוש.
- [מחבר הספר: Interaction Psychology: Human Experience.](#)
- בעל 20 שנות ניסיון בהדרכה והוראה.
- מייסד ומרצה לתואר ראשון בפסיכולוגיה במסלול אינטראקציית אדם-מחשב באקדמית ת"א יפו.
- מרצה לתואר שני בפסיכולוגיה בקורס אספקטים פסיכולוגיים של חוויית משתמש באוניברסיטת ת"א.
- מייסד ובעלים של UXer – אפיון, ייעוץ והדרכת חוויית משתמש.

צוות ההוראה

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

צ'רלס ויסמן



הפתעה...

עוד מרצים ומרצות אורחים ואורחות

אנו משתדלים להביא את האנשים המקצועיים

ביותר שהם גם המרצים והמרצות הטובים

ביותר, לדוגמא:

- ד"ר דוד גלולה, בעלים ProUX
- לילי עזר, מאפיינת UX ומעצבת UI בכירה
- מאי גל, מעצבת UI בכירה ומרצה.

אפיון חוויית משתמש – UX Designer

למתחילים ומרחיבי ידע בתחום חוויית המשתמש.
הקורס מניח חוסר ידע בתחום, וסוקר את כל העקרונות והמתודולוגיות החדשניות ביותר תוך כיסוי מעמיק של כל תחומי האפיון הן האקדמאיים והן המעשיים.
אנו לומדים לא רק את חוקי האפיון אלא גם את הפסיכולוגיה העומדת מאחרי כל חוק וחוק.
תוך כדי למידה תיאורטית, נשלב סדנאות מעשיות, תרגולים בכיתה ותרגולי בית.
נלמד על פסיכולוגיה קוגניטיבית, מחקר משתמשים ומתחרים, מתודולוגיות עבודה, בדיקות שמישות, אפיון למובייל, אפיון לאתרי מסחר, ניתוח נתונים, אפיון למערכות מורכבות ועוד.
במהלך הקורס נבנה **תיק עבודות** הכולל **4 פרויקטים** דרך סדנאות מעשיות המשולבות בתהליך הלמידה.
אין צורך ברקע בעיצוב אך אם יש אהבה לטכנולוגיה ולפסיכולוגיה, זה יתרון גדול.
הלימודים בקורס משלבים תיאוריה מעמיקה עם פרקטיקה יום יומית.
בסיום הקורס תוכלו להתהדר בתעודת מאפייני חוויית משתמש ולהשתלב במשרות בתעשייה.



30 מפגשים חד-שבועיים, 150 שעות אקדמאיות
מתוכן 70 שעות תרגול וסדנאות

מסלול אפיון ועיצוב חוויית משתמש

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.



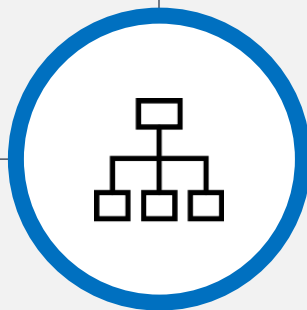
פרק פסיכולוגיה קוגניטיבית

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 מחקר

כולל נושאים של מחקר שוק ומתחרים, בניית שאלונים וניהול ראיונות, ביצוע מבדקי שמישות, ניתוח נתונים אנליטי, אוריינות ועוד. נלמד כיצד לאסוף את הנתונים הנכונים וכיצד לחלץ את המידע החיוני לאפיון אפקטיבי.



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, על אפיון אתרי מסחר ואפיון למכשירים ניידים ועוד.



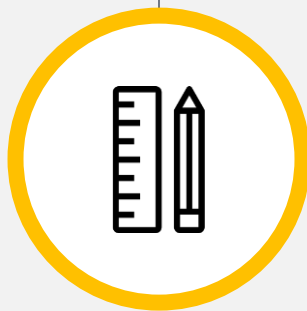
פרק אפיון מתקדם

נלמד על אפיון מערכות מורכבות, אפיון לוחות מחוונים, התפתחות היסטורית של תחום האפיון והמחשוב, אפיון טפסים וכן נבין לעומק ויזואליזציות של ביג דאטה. כמו כן, נכיר את אתגרי המחר העומדים בפני עולם האפיון – מחשוב לביש, מציאות מדומה ורבודה ועוד.



פרק העשרה

נלמד כיצד לאפיין בצורה אסטטית, נכיר לעומק ונהפוך למקצועני Figma וכן נלמד לעומק על יכולות מערכות ודפדפנים שונות על מנת לנהל שיח פורה עם המעצבים הגרפיים והמתכנתים.



סדנאות מעשיות

שיעורי בית ותרגולי כיתה משובצים לכל אורכו של הקורס. בנוסף, ישנן 4 סדנאות מעשיות המועברות ע"י בכירי התעשייה וכוללות אפיונים של אתרים, אפליקציות, מערכות מורכבות ופרוייקט גמר.

מסלול אפיון ועיצוב חוויית משתמש

30 מפגשים חד-שבועיים, 150 שעות אקדמאיות
מתוכן 70 שעות סדנאות

מסלול אפיון ועיצוב חוויית משתמש

סילבוס מפורט



פרק מבוא

שיעורי המבוא לחוויית משתמש כוללים סקירה הסטורית והתפתחותית של תחום חוויית המשתמש נכון להיום. נענה על שאלות היסוד ונכיר את אבני הבניין של התחום. שיעורים אלו כוללים:

מבוא לחוויית משתמש

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



שיטות אפיון ומתודולוגיות עבודה

נלמד על שיטות אפיון ומתודולוגיות עבודה במסגרת גישת המשתמש במרכז "UCD". נכיר את מתודולוגיות העבודה המוכחות והמתקדמות ביותר בתחום. נבין כיצד לשלב ידע מתחומים שונים על מנת לייצר תהליך עבודה מסודר, יסודי ומעמיק.



העולם האמיתי

עבודת המאפיין שונה בין ארגון לארגון וגם בין תפקיד לתפקיד באותו ארגון. בשיעור נלמד על תהליכי עבודת האפיון החל בחברות הזנק קטנות וכלה בארגונים בין לאומיים הכוללים עשרות אלפי עובדים. נבין כיצד לייצר תיק עבודות, קורות חיים, כיצד להתנהג בראיונות עבודה, נתרגל יחד מבחני בית, נבין כיצד לנהל משא ומתן על שכר וכיצד להוציא הצעות מחיר בארגון וכפרילנס.



מסלול אפיון ועיצוב חוויית משתמש

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.



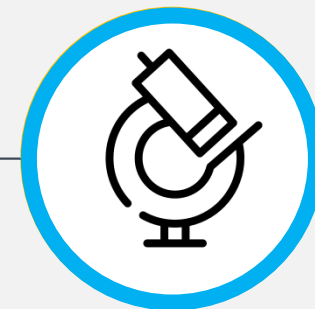
מבוא לפסיכולוגיה קוגניטיבית ב' – אדם, מיהו ?

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 וחזיו התנהגות משתמשים ונסיים בהבנה מעמיקה של מנגנוני רגשות ופירושם במוח.



מסלול אפיון ועיצוב חוויית משתמש

סילבוס מפורט



פרק מחקר

חלק מרכזי בעבודת האפיון הנו הכרת המשתמשים, הכרת המערכת והבנה מעמיקה של צרכי המערכת למול צרכי המשתמשים. לשם כך, נלמד כיצד ליישם את הידע הפסיכולוגי שרכשנו ונבין כיצד לייצר שאלונים וראיונות יעילים, כיצד נמפה את קהל היעד שלנו, מתי יהיה נכון לבצע איזה סוג של ראיון ועוד. השיעורים העוסקים במחקר הינם:

מחקר שוק ומשתמשים

בשיעור זה נבין כיצד לבנות נכון "פרסונה" (משתמש ממוצע), נבין איך לבנות שאלונים ולבצע ראיונות נכונים מבחינה מדעית, נלמד על עקרונות ניתוח שוק והשוואת מתחרים, נבין מהו ההבדל בין אפיון לפרסונה, לתפקיד ולבן אנוש. בנוסף, נלמד על שיטות ראיון למשתמשים ולבעלי עניין מתוך עקרונות המחקר האתנוגרפי.



ניתוח נתונים אנליטי

לעיתים קרובות, עלינו לנתח מידע קיים לגבי אתר או אפליקציה. בשיעור זה נלמד כיצד להתבונן בנתונים ולייצר מהם תבניות התנהגות משתמשים וזרימת משתמשים ומידע. נלמד על תוכנת google analytics ועל תוכנות אחרות המשמשות את המאפיינים ומנהלי המוצר בחיי היום יום. נבין כיצד נוכל להשתמש במידע המתקבל על מנת לייצר חוויות טובות יותר הן למשתמשים והן לעסק.



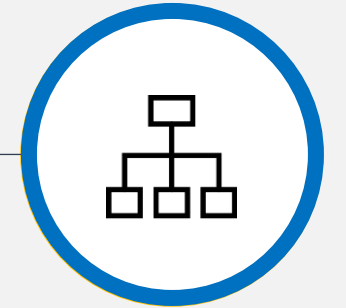
בדיקות שמישות

האפיון אינו נגמר ביצירת אב-טיפוס או בשרטוט מסכים. לרוב, עלינו לבחון כי הפתרונות שסיפקנו אכן עובדים. לשם כך, נלמד כיצד לבצע בדיקות שמישות מעמיקות בעזרת שיטות כגון Cognitive Walkthrough, Heuristics Evaluation ועוד. כמו כן, נלמד כיצד לבצע ולנתח מבחני מעבדה ומבחני שטח.



קורס אפיון ועיצוב חוויית משתמש

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 ותרחשי שימוש שונים, אפיון לפלטרפורמות שונים (מובייל), אפיון לאתרי מסחר ועוד. שיעורים אלו כוללים:

ארגון נתונים א' - עושים סדר

בשיעור נלמד על תרחשי שימוש, תסריטי שימוש וסיפורי משתמש, נבנה ארכיטקטורות מידע שונות, נבין מהן ישויות ואובייקטים, נבין כיצד לפתור בעיה וכיצד לגשת לבעיה. נבין מהו קונספט אפיוני וכיצד אפשר להרחיב את הדרכים היצירתיות בהן ניתן לפתור בעיה. ובעיקר, נבין כיצד להפוך מידע לא מסודר ולא מובן לכזה שכל משתמש יוכל להבין.



ארגון נתונים ב' - ארכיטקטורה ועקרונות ניווט

בשיעור זה נבין כיצד המשתמשים מחפשים ומוצאים מידע, נבין לעומק מבנה מסכים שונים, נלמד על עקרונות הניווט העומדים בפני המשתמש, נבחר נכון בין ארכיטקטורה רוחבית או עומקית, תפריטי צד או על, ניווט עקבות וניווט לינארי ועוד. כמו כן, נבין מתי להשתמש באיזו ארכיטקטורה ואיזה עקרון ניווט משרת נאמנה את צרכי המשתמשים בהתאם.



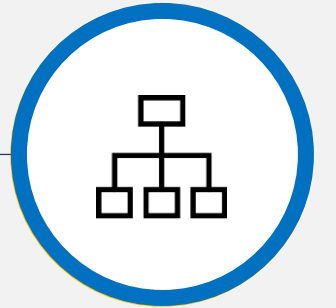
ארגון נתונים ג' - פקדים, כפתורים ופתרונות UX

שיעור המוקדש כולו לאפיון והבנה מעמיקה של פקדי UI ופתרונות UX מתקדמים. בשיעור נבין כיצד ליצור ממשק משתמש הפותר בעיות לוגיות למשתמשים - נלמד על פקדי אקורדיאון, קרוסלות, מתגים, כפתורים, עיגונים, טאבים ועוד.



קורס אפיון ועיצוב חוויית משתמש

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 ותרחשי שימוש שונים, אפיון לפלטרפורמות שונים (מובייל), אפיון לאתרי מסחר ועוד. שיעורים אלו כוללים:

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 החוויה 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 אפיון ועיצוב חוויית משתמש

סילבוס מפורט



פרק אפיון מתקדם

עולם האפיון נחלק בגדול לשניים: אפיון אתרים ואפליקציות ואפיון מערכות מורכבות. שיעורים אלו בקורס נועדו להציג את עולם אפיון המערכות המורכבות ולהכין את הלומדים לאתגרים אותם עולם זה מציב. בשיעורים אלו נבין כיצד התפתחו המערכות המורכבות, אלו אלמנטים הן כוללות וכן אלו פתרונות UX עומדים לרשותינו כאשר אנו מאפיינים מערכת מורכבת. שיעורים בפרק זה כוללים:

מבוא למערכות מורכבות

שיעור המוקדש רובו ככולו לסקירה הסטורית של תחום המערכות המורכבות. בשיעור נבין את ההבדלים בין B2B ל B2C וכן לתת התחומים שלהם. נבין את ההשלכות השונות של אפיון לקהלי יעד רחבים מול קהלים מקצועיים. נכיר את המערכות הנפוצות (והפחות נפוצות) בתחום ונלמד מהם עקרונות האפיון המשוייכים לתחום אפיון מערכות מורכבות בכלל ולכל מערכת מורכבת בפרט. נלמד על מערכות תעשייתיות, בטחוניות, רפואיות, כלכליות ועוד.

עקרונות אפיון במערכות מורכבות

שיעור זה מוקדש להבנה מעמיקה של עקרונות אפיון של מרכיבי מערכת מורכבת. בשיעור נלמד כיצד לאפיין נכונה טפסים, דש-בורדים (לוחות מכוונים), תהליכי חיפוש מורכבים, שכבות עבודה (Drill down), אינפוגרפיקה ועבודה עם ביג-דאטה ועוד.

אתגרי המחר

הטכנולוגיה מתקדמת בקצב מדהים ועלינו להתקדם עימה. בשיעור זה נכיר את הטכנולוגיות המובילות: מציאות מדומה ומציאות רבודה, נבין את המגבלות והיכולות הן הטכניות והן הקוגניטיביות שהן מציבות ונלמד כיצד נוכל לייצר חוויות עבור ממשקים מורכבים אלו. כמו כן, נכין את האינטרנט של הדברים (IoT) ואת תחום המחשוב הליביש.

מסלול אפיון ועיצוב חוויית משתמש

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 למעצבים הגרפיים. שיעורים אלו כוללים:

תוכנת Figma

שני שיעורים המוקדשים להפוך את הלומדים ממתחילים לגמרי לשולטים (כמעט) לגמרי בתוכנה המובילה בשוק האפיון והעיצוב. ברמת העקרון, אפיון טוב יכול גם להתבצע על מפית, אבל לא מזיק לשלוט בתוכנה שיודעת לעשות באמת את הכל, מהאפיון הפשוט ביותר ועד ליצירת מערכות אינטראקטיביות פעילות – גם בעזרת שימוש ביכולות AI מתקדמות.



אפיון למפתחים

טוב, לא נלמד קוד אבל אי אפשר להתחמק משיעור אחד המוקדש להבנת הטכנולוגיה מאחורי האפליקציות או האתרים. בשיעור זה נבין מהן המגבלות והאפשרויות הטכנולוגיות השונות העומדות בפנינו כאשר אנו מייצרים פתרונות UX.



עקרונות האפיון האססטי

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



מסלול אפיין ועיצוב חוויית משתמש

סילבוס מפורט



סדנאות מעשיות

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", על מנת לייצר תיק עבודות מרשים אבל בעיקר כדי להפוך למאפייני חוויית משתמש יצרנו 4 סדנאות מעשיות המועברות בשילוב של בכירים מהתעשייה והאקדמיה. סדנאות אלו כוללות:

סדנת מוצר א'

בשיעורי הסדנא (כל סדנא מורכבת מ 2 שיעורים לפחות) נעבוד על יצירת מוצר מ 0. החל מקבלת ההנחיות מהלקוח ועד ליצירת אב-טיפוס פעיל כולל יצירת כל מסמכי האפיין הנלווים. הסדנא הראשונה מוקדשת ליצירת אתר דסקטופ.



סדנת מוצר ב'

סדנא זו מוקדשת ליצירת מוצר מובייל.



סדנת מוצר ג'

סדנא זו מוקדשת ליצירת מערכת מורכבת.



סדנת פרוייקט גמר

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



"כל מסע משתמש מתחיל ומסתיים בעולם האמיתי"

ד"ר עופר מונר



✉ omonar@gmail.com

📞 050 – 6400-607

🌐 <https://uxer.co.il/>

😊 תודה