

יסודות מעשיים באפיין חוויית המשתמש

קורס חוויית המשתמש של טל פלורנטיין



קורס #8391 | 24 שעות אקדמיות | 3 מפגשים | 8 שעות אקדמיות למפגש

אז מה עושים?

בעידן שבו כולם מבינים את החשיבות של חוויית משתמש, אך מתקשים לגזור את אופן היישום המדויק לארגון, הגדרת התפקידים וניהול התהליך, קורס יסודות חוויית המשתמש נועד לעזור לעשות סדר בבלגן. במסגרת 3 ימי הלימוד, נבסס הבנה של התפקיד של תחום חוויית המשתמש, נגבש דרכים נכונות לנהל נכון את התהליך, להנחות את בעלי התפקידים ולבקר את עבודתם, וכן מה מאפיין את המשתמשים שלנו בדסקטופ ובמובייל ואיך מסדרים נכון את המסכים עבורם, כדי לייצר מפגש אפקטיבי להם ולתוצאות העסקיות.

מטרות הקורס

- יצירת שפה משותפת בתחום חוויית המשתמש בין הגורמים המעורבים.
- היכרות עם מתודולוגיות היסוד של חוויית המשתמש, הבנה מעמיקה של מונחי היסוד (UI, UX...), הגדרות התפקידים, חלוקת האחריות והממשקים האפשריים והמומלצים בארגון ליצירת ממשקי משתמש מוצלחים.
- הקניית יכולת להנחות ולנהל עבודה של צוותי חוויית משתמש ועיצוב וכן לבקר את עבודתם.
- הקניית כלים לשילוב מעשי של תחום חוויית המשתמש בליבת תהליכי העבודה של הארגון.
- הבנת הקשר בין חוויית משתמש לבין הצלחת המוצר ורכישת כלים להגדיר יעדים בצורה נכונה, להסביר, להגדיר ולשכנע בעבודה מול מקבלי החלטות ואנשי מערכות מידע.
- רכישת מיומנויות בסיסיות בהבנת המשתמשים ואופי השימוש שלהם בממשקים דיגיטליים.
- היכרות עם עקרונות היסוד במחקר משתמשים וחקר קהל יעד - חשיבות התחום, תהליך העבודה המומלץ והכלים ליישום אפקטיבי שלו גם בהיעדר תקציב וזמן.

- הבנת עקרונות היסוד בסידור נכון של אלמנטים על מסך דיגיטלי.
- יסודות בתקשורת כתובה נכונה עם משתמשים.
- היכרות עם עקרונות היסוד בניחות אסטרטגיית מובייל, הבנת מאפייני השימוש השונים של משתמשים בפלטפורמות השונות, בדגש על סמארטפון, הבנת עקרונות היסוד בהתאמת התוכן והמסכים לממשקי מגע ניידים. היכרות נכונה עם היסודות לביצוע נכון של עיצוב רספונסיבי וגישות ה-Mobile First.

אודות המרצה

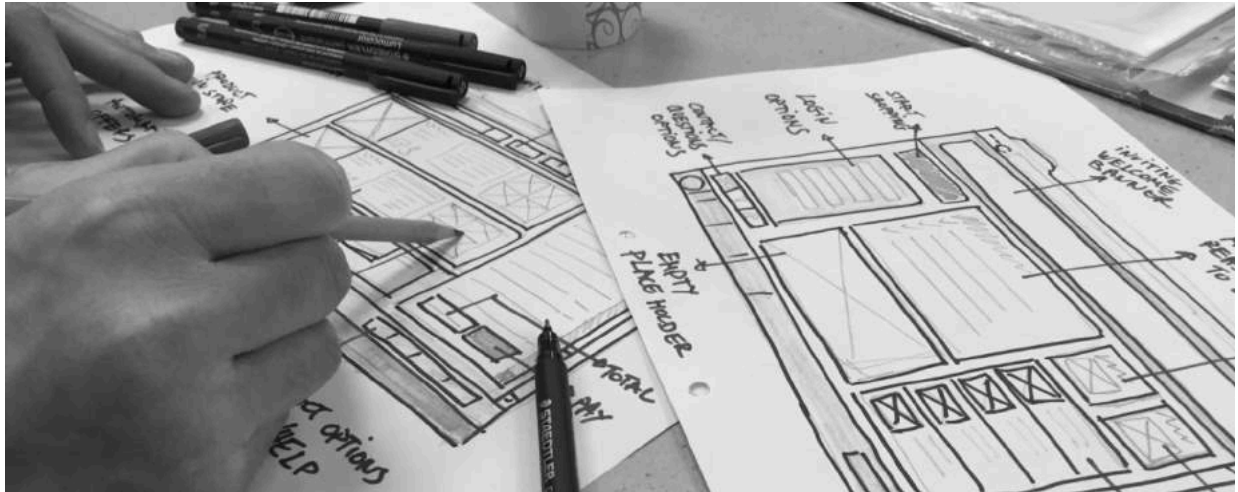
טל פלורנטין, מבכירי תחום חוויית המשתמש בישראל:

- מקים Summurai – פלטפורמה חדשנית להפקת סיכומי תוכן קוליים לתכנים ברשת.
- מנכ"ל UXVision, ובעל ניסיון של עשור באפיון ממשקי משתמש למעל 150 מוצרים דיגיטליים, בארגונים המובילים בישראל.
- זוכה פרס ה-UX Award הבינלאומי לשנת 2014, בקטגוריית בחירת הקהל
- מחבר הספר "חוויית המשתמש" – הספר העברי הראשון והיחיד שנכתב בתחום ומהווה רפרנס מקצועי במוסדות ההשכלה המשמעותיים בישראל. תורגם לאנגלית ולאחרונה גם לסינית.
- מקים ומוביל מסלול ההסמכה הישראלי למאפייני חוויית משתמש UXV, שהוכר כאחת מ-5 תכניות הלימוד הטובות בעולם בתחום, עם מעל 20 מחזורים ו-500 בוגרים.
- אחד המרצים הותיקים והמנוסים בישראל בתחום – מעל 100 קורסים מקצועיים והכשרות בתעשייה, באקדמיה (המרכז הבינתחומי, המכללה האקדמית של ת"א-יפו) והרצאות בכנסים המקצועיים המובילים בתחום בארץ ובעולם (UXSalon, UXI, UXPA, UX Strat, UXLX).

נושאי הליבה

- מהי חוויית משתמש ומהי צורת החשיבה המיוחדת שהיא מביאה עימה?
- סדר קצר בטרמינולוגיה, הכוח של עיצוב ממשקים והקשר בינו לבין הצלחת המוצר, איך מבקרים את איכות ממשק המשתמש ומה צריך ביד כדי להתחיל את התהליך בצורה נכונה?
- להבין את קהל היעד – המידע החשוב ביותר לתהליך לא נמצא אצלכם במשרד, איך מגיעים אליו?
- הבנת החשיבות של מחקר משתמשים והיכרות עם טכניקות בסיסיות שלא מחייבות תקציב וצוות מיוחד.
- משתמשים וטקסטים – איך אנחנו מתמודדים עם תוכן כתוב? איך מגישים תוכן בצורה אפקטיבית, מחשבות על Tone of voice ומעבר מקריאה לשמיעה
- מה מאפייני את המשתמשים שלנו בסמארטפון ולמה לא מספיק פשוט להתאים את התוכן למסך קטן?
- איך מובילים שינוי בארגון ומייצרים חזון שבסופו המוצרים הקיימים מתחילים לעבור שינוי?

תכנית לימוד מפורטת



מפגש ראשון

מבואות, צורת חשיבה ומתודולוגיה

- מבוא לחוויית משתמש – תפיסת העולם ונקודת המבט הייחודית של התחום, סדר בעולם המונחים (UX, UI ועוד...).
- הקשר בין אסטרטגיית מוצר והגדרת יעדים נכונה לבין ממשקי המשתמש שלו.
- כיצד נוכל לבחון את איכות ממשק משתמש ולזהות ממשק משתמש לא טוב?
- הנוסחה הסודית לבחינת מסך – כדי נדע אם ממשק המשתמש מוצלח והאם מי שתכנן אותו עשה עבודה ראויה.
- 3 מרכיבי היסוד לתכנון ממשק משתמש, שבלעדיהם עדיף לא להתחיל.
- תהליך העבודה לאפיון ממשקי משתמש - השלבים בתהליך, שילוב התהליך במתודולוגיות קלאסיות ו-Agile, ניהול נכון של בעלי התפקידים והממשקים ביניהם (ניהול מוצר-UX, UX-עיצוב גרפי, UX-צוות פיתוח) וכיצד לעבוד מול מאפיין.

אתה לא המשתמש!

- מיהו המשתמש? חשיבות הכרת המשתמשים והשפעות שלה על המוצר.
- מה אנחנו רוצים לדעת אודות המשתמשים שלנו?
- תהליך העבודה למחקר משתמשים ו ניתוח קהל יעד.
- שימוש בפרסונות ככלי להעברת תובנות המחקר וקבלת החלטות להמשך.
- טכניקות מחקר המשתמשים השונות ואיך לעשות בהן שימוש גם במגבלות זמן ותקציב.
- ניתוח ציר הזמן באמצעות מפות מסע מסוגים שונים, גזירת תסריטי שימוש והזדמנויות במוצר.
- טכניקת תעדוף פיצ'רים מנקודת המבט המשולבת של אסטרטגיית המוצר והבנת קהל היעד.

מפגש שני

היכרות עם עולמו של המשתמש

- היערכות עם המעגל הקוגניטיבי והנקודות המשמעותיות בו
- היכרות עם מערכות הראייה והאופן המדהים שבו היא עובדת, לרעת כל מי שמתכנן מסכים....
- מערכת הקשב של המשתמש וחיבורה בתכנון מסכים
- היכרות עם Eye tracking והתובנות שהוא מלמד אותנו ולמה משתמשים מסתכלים על המסך ומשתמשים בו שונה לגמרי ממה שחשבתם.

עקרונות היסוד בסידור המסך

- כוחות המשיכה שפועלים על המשתמש
- מודל $1 < 2 < 4$ להובלת העיניים של המשתמש
- המודלים המקובלים בסריקת מסך ואיך עובדים איתם נכון בהקשרי שימוש שונים
- יחס הזהב, חוק השלישים ויצירת תנועה וזרימה על גבי המסך
- הבנת הכוח של White Space ושימוש מושכל בו
- סידור אלמנטים באופן שייצר בהירות ללא הסברים
- יסודות בפשטות המסך באמצעות חוק מילר
- חוק 7 השניות לתכנון מסכים נוחים לשימוש
- לייבלינג והיררכיית הסברים
- עבודה נכונה עם רוחב וגובה המסך לשימושים השונים
- שימוש בגשטאלט כדי לשלוט במסלול התנועה והשימוש של משתמשים
- עבודה נכונה עם Gutter-ו Grids
- התאמת המסך לגלילה ויצירת רציפות שימוש

כלי Wireframing והגשת תוצרי אפיון

- היכרות עם הכלים המקובלים והשיקולים בבחירתם
- הצגת התוצרים האופייניים של אפיון חוויית משתמש

מפגש שלישי

תקשורת אפקטיבית עם משתמשים

- איך מדברים עם משתמשים? סוגי התקשורת השונים עם משתמשים
- עקרונות יסוד בתקשורת עם משתמשים, הצגת טקסט ובחירת Tone of voice

אסטרטגיית מובייל וממשקי משתמש לסמארטפון ומגע

- מאפייני השימוש השונים של משתמשים בפלטפורמות השונות ואיך לעבוד איתם נכון
- למה אפיון ועיצוב רספונסיבי זה בכלל לא מה שחשבתם ואיך עושים את זה נכון?
- מאפייני ממשק המשתמש הייחודיים של הסמארטפון
- Mobile-first – מה זה אומר באמת ומתי נכון להפעיל את הרעיון?
- ההבדלים בעיצוב אתר מותאם ואפליקציה, מתי נכון לבחור באחד מהם ומתי
- עקרונות יסוד בעיצוב ממשקי מגע לשילוב נכון בין העין והאצבע האנושית
- עבודה נכונה עם המשטח המוגבל של המובייל
- עקרונות היסוד בסידור אלמנטים על המסך הקטן
- הבנת מאפייני חלוקת המסך במסכים האופייניים ועבודה נכונה עם תפריטים וניווט
- שימוש מושכל בפאנלים ואנימציות לצרכים פונקציונאליים (ולא רק כדי להיות מגניבים)
- איך לעזאזל מכניסים טבלאות לסמארטפון?
- שימוש בעקרונות המובייל לעיצוב ממשקים משופרים ב-Desktop

התייחסות לממשקי משתמש של הארגון

- ששן התייחסות לממשקים של הארגון, כדי לחבר את העקרונות הנלמדים לפרקטיקה הארגונית. ניתן לקיים את הסשן גם במסגרת המפגש השני.

מלמדים את ישראל לאפיין חוויית משתמש

5,000+

תלמידים ובוגרים

עשרות

ארגונים וחברות

מעל 200

קורסים וסדנאות בתחום

בין הארגונים בהם לימדנו אפיין חוויית משתמש
