

תנו לי 16 שעות ואכיר לכם את הכלים שאתם צריכים כדי ליצור חוויית משתמש מעולות

יכול להיות שאתם מרגישים ש:

- אף פעם לא לימדו אתכם את העבודה שאתם נדרשים לעשות יום-יום?
- אתם עושים הרבה מעבודת תכנון הממשק על-פי אינטואיציות?
- חסר לכם בסיס תיאורטי לעשייה המקצועית שלכם?
- אין לכם תמיד הסברים לתת לשותפים שלכם בתכנון ובניית המוצר - למה נכון לעשות כך ולא אחרת?

יתכן שניסיתם כבר לשבת וללמוד מאתרים באינטרנט או מספרים שהמליצו לכם עליהם, אבל לא מצאתם את הזמן להעמיק כי העבודה הייתה תמיד יותר דחופה?

גם אני הייתי שם. במשך שנים עבדתי כמתכנת ממשק משתמש, ובכל פעם הייתי מופתע מחדש כשראיתי שחלק מהמשתמשים ממש נאבקים עם הממשקים שבניתי. נעזרתי מדי פעם ביועצים חיצוניים, אבל מהר מאוד הבנתי שאם אני רוצה לעשות בממשק אני צריך ללמוד.

חוויית משתמש טובות וממשקים קלים לשימוש לא נוצרים במטה קסם. אפשר ללמוד איך ליצור אותם.

יש לא מעט אנשים שחושבים שכדי ליצור ממשק שאנשים יבינו בקלות נדרשת אינטואיציה או יכולות מיוחדות אחרות. זה פשוט לא נכון. יש כללים ברורים שכל אחד יכול ללמוד; יש שיטות עבודה ותהליכים שניתן להכיר וליישם כדי ליצור חוויית משתמש מעולות.

בסדנה הזו תקבלו בדיוק את מה שחסר לכם

בסדנה "יסודות עיצוב חוויית המשתמש" תלמדו את יסודות התחום של חוויית המשתמש. תקבלו ממני בצורה מרוכזת ותמציתית כלים וידע מעשי שלקח לי שנים ללמוד. הסדנה כוללת רק את הדברים שאתם חייבים לדעת על-מנת שתוכלו לשלב את השיטות הנכונות בעבודה היומיומית שלכם. בסדנה תקבלו מבט ממעוף הציפור על התחום של חוויית המשתמש, וכלים מעשיים שתוכלו להשתמש בהם כבר במהלך הסדנה. הסדנה כוללת תרגול מעשי על-מנת להעמיק את ההבנה.



למי הסדנה מיועדת?

לכל מי שרוצה להשתלט על הנושאים של ממשק משתמש וחוויית משתמש, ובעיקר: מנהלי מוצר, מעצבים גרפיים ומעצבי אינטראקטיב, מפתחים, מאפיינים בתחילת דרכם ומנהלי פרויקטים.

בסדנה:

- תלמדו את כלי העבודה של עולם חוויית המשתמש
- תפתחו עין ביקורתית למערכות על-סמך כללים שהוכחו מחקרית
- תגלו איך להכיר את המשתמשים של המוצרים שאתם מתכננים
- תתנסו בתהליכי תכנון מוצר מתוך עיני המשתמשים
- תתנסו ביצירת אבות-טיפוס (prototyping)
- תכירו כלים יעילים לבדיקת ממשק משתמש

מבנה הסדנה

הסדנה היא בת 4 מפגשים של 4 שעות, והיא מקנה כלים וידע פרקטי שאפשר להשתמש בהם בעבודה היומיומית כדי ליצור מוצרים מצליחים עם חוויית משתמש מעולות. אני מדבר בסדנה בהרחבה על תהליך ה-User-Centered Design ונותן למשתתפים להתנסות בו **בתרגול מעשי**.

מפגש 1: היכרות עם עולם חוויית המשתמש. איך אנשים קוראים דפי אינטרנט? איך הם מסתכלים על יישומי מחשב? שפע של דוגמאות חווייתיות וטיפים הקשורים לדרך שבה משתמשים מתנהגים ולאופן שבו נכון לפנות אליהם. הדוגמאות והטיפים הם ממגוון רחב של תחומים וסביבות: אתרי אינטרנט, יישומים שולחניים (desktop) ומכשירים ניידים (mobile).

מפגש 2: איך לבדוק ולשפר מוצרים קיימים: נפתח עין ביקורתית למערכות ואתרים מתוך היכרות עם כללים אוניברסליים, הנכונים לכל מוצר ולכל מערכת. נכיר את עולם השמישות (Usability), ואיך למדוד את ה-Usability של אתר או מוצר תוכנה.

נכיר את העקרונות לתכנון טפסים אפקטיביים ונראה דוגמאות המיישמות את העקרונות הללו.

מפגש 3: תכנון מוצר חדש - איך להכיר את המשתמשים: כלים מעשיים למחקר משתמשים והיכרות מעמיקה עם קהל היעד. גם אם אין תקציב וזמן למחקר מסודר, יש כלים שיכולים לשמש אתכם בעבודה היום-יומית שלכם. נלמד איך להתבונן על משתמשים בפעולה ואיך לראיין אותם כדי להפיק מהתצפית ערך אמיתי. נכיר שיטות מחקר ותכנון שונות ואת היתרונות והחסרונות בכל אחת מהן: ראיונות, סקרים, בדיקות שמישות, פרסונות ועוד.

מפגש 4: תכנון מוצר חדש - מהמחקר אל המוצר: איך לקחת את המסקנות והתובנות משלב המחקר, ביחד עם הדרישות של בעלי העניין במערכת או בפרויקט, ולהפוך את כולן למוצר עם חוויית משתמש מצוינת.

נכיר את מרכיבי ממשק המשתמש השונים ואת האופן שבו נכון להשתמש בהם: radio buttons, checkboxes, dropdowns, מערכות ניווט ועוד. נעסוק גם בדפוסי עיצוב - כלי שיחוסך מכם להמציא את הגלגל מחדש בכל פרויקט. וניגע בקצרה בנושא של נגישות.

משתתפים בסדנה מספרים

"סדנת 'עיצוב חוויית המשתמש' של ברק דנין היא כלי מצויין למי שמתחיל את דרכו בעולם חוויית המשתמש. בפרט הייתי ממליץ עליה למנהלי מוצר אשר אחראים על ממשק משתמש ואינם מגיעים מהתחום. ברק מציג את החומר בצורה מובנית היטב, מעניינת וברורה, ומלווה בתרגילים מעשיים הממחישים אותו. הדוגמאות מאוד רלוונטיות, ומציגות שימוש יומי ומעשי של העקרונות והחומר הנלמד. היחס המקצועי, האדיב והסבלני של ברק הופכים את הסדנה לתענוג אמיתי."

דן ברק, מנהל מוצר, קלירזן

סדנא מעולה. ניכרת נגיעה כוללת בתחום המוצר. תהליך האיפיון וההגדרות, העיצוב והיישום. הרבה דוגמאות. הרבה כללים ועקרונות מנחים. הרבה כלים. מפגשים מובנים היטב.

עמית, מנהל מוצר

"סדנא טובה החושפת אנשים המקורבים לתחום למונחי יסוד ועקרונות ב-UI. מומלץ למנהלים בארגונים כדי שיבינו את חשיבות הנושא"

נדב גליקסמן, מנהל מוצר

"הסדנה הייתה **שילוב מצויין בין רוחב ועומק**, ובין תיאוריה לפרקטיקה. אני מרגישה שקיבלתי הכרות מצוינת עם עולם חוויית המשתמש, כלים והתחלה של פיתוח אינטואיציות. **הדוגמאות אמיתיות ומציניות**, וגם ההפניות למקורות אחרים פותחות עולם ומלואו."

נגה עמית, מעבדות חדשנות, מיקרוסופט

"הסדנה הייתה מרתקת עבורי. כאחד שמגיע מתחום פיתוח התוכנה, נגלה לי עולם של נקודות מבט אחרות על הממשקים המוכרים לי. למדתי רבות, נהייתי - תודה."

יואב מורן, מהנדס תוכנה

"סדנה ממוקדת, ממצה ומרשימה שמוגשת בצורה מקסימה ונעימה. כל המידע מוגש באופן רהוט וברור, עשיר בהפניות לרשת והרחבות בספרות המקצועית. מומלץ לכל מי שמבין את החשיבות של תחום ה-UX ומעוניין להרחיב את ידיעותיו בתחום."

(המשתתפת ביקשה שלא נפרסם את שמה)

"הסדנה העשירה אותי בידע מקצועי ונתנה בידי כלים לעבוד איתם. עכשיו כשאני **יודעת מה כדאי לעשות (וגם מה לא כדאי)**, אני שמחה להשתמש בידע הזה כדי ליצור אתרים טובים יותר. החומר הועבר בצורה מקצועית ורצינית והאווירה הייתה קלילה ונעימה, הרבה בזכות הסבלנות וחוש ההומור של ברק:"

מאיה זקהם, מעצבת, סטודיו קיפוד

להרשמה לסדנה ומידע נוסף

<http://sadna.uniqui.co.il>

