

סילבוס עיצוב מורחב UX/UI/AI

עיצוב גרפי ו-UX/UI בעידן הבינה המלאכותית - לחיילים משוחררים

פירוט	שם השיעור	מצגת	
<p>👏 היכרות עם מקורות המושג חוויית משתמש, התפתחות והשפעתו על עיצוב דיגיטלי. אבני הבסיס של חוויית משתמש אופטימלית: שימושיות, נגישות והנאה, עם התאמות אישיות המבוססות AI. עקרונות מתקדמים כמו עיצוב מבוסס התנהגות ומיקרו-אינטראקציות בשילוב AI. מתודולוגיות פיתוח מוצר דיגיטלי - Double Design Sprint, Lean UX, Agile ו-Diamond.</p> <p>מסגרות עבודה נפוצות (UCD, MVP) והשפעת הבינה המלאכותית על מחקר משתמשים ואוטומציה.</p> <p>הקלטה 🎬 סיכום 📝 להתקין את פוטושופ ואילוסטרייטור לשיעור הבא 🖥️</p> <p>תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יבחרו אפליקציה יומיומית, יזדהו בה שתי נקודות שמרגישות נוחות ושתי נקודות שמרגישות מתסכלות, ויכתבו למה. אחר כך יבקשו מ-AI להציע שלושה שיפורים פשוטים לאותה אפליקציה ויבחרו שיפור אחד שמרגיש להם הכי שימושי. לאחר מכן יתארו איך השיפור הזה ישפיע על המשתמש בשלושה שלבים קצרים. לסיום יבחרו מסך אחד באפליקציה ויכתבו משפט אחד על איך היו משרים בו את החוויה בעזרת AI.</p>	<p>יסודות חוויית משתמש ופיתוח מוצר בעידן הבינה המלאכותית</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>1*</p>
<p>מודול תוכנות, פוטושופ+אילוסטרייטור (8 מפגשים)</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • היכרות עם ממשק אילוסטרייטור וחלונות העבודה • הגדרות מסמך ויצירת מסמך חדש • שמירה וייצוא קבצים בפורמטים שונים • יצירת אובייקטים גרפיים • סידור, שכפול, סיבוב ושינוי גודל של אובייקטים • חלון Pathfinder <p>הקלטה 🎬 סיכום 📝 ספר אילוסטרייטור בעברית 📖 חוברת תרגילי אילוסטרייטור 📖</p> <p>תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יבחרו 20 לוגואים מוכרים מהאינטרנט ויביאו אותם לקובץ אילוסטרייטור אחד, כל לוגו בשכבה משלו. הם ישחזרו כל לוגו בצורה נקייה: יצירת צורות מדויקות, יישור, שילובי צורות, קרופ, סטרוק מול פיל, והקפדה על פרופורציות. בסיום יסדרו את כל 20 הלוגואים בגריד אחיד, וייצאו גרסה לשיתוף.</p>	<p>אילוסטרייטור 01 - יסודות הממשק ויצירת אובייקטים</p>		<p>2</p>

<ul style="list-style-type: none"> כלי העט עבודה עם שכבות <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יבחרו איור אחד שהם אוהבים (דמות, אובייקט, אייקון או סצנה פשוטה), יבאו אותו לאילוסטרייטור ויניחו אותו בשכבה נעולה. הם ימפו את האיור לצורות בסיס: עיגולים, מלבנים, קווים, משולשים וצורות משולבות, ויכתבו לעצמם מה הצורה המרכזית בכל חלק. לאחר מכן ישחזרו את האיור בשכבות מסודרות: צביעה בפיל בלבד, שימוש בפטפיינדר לחיבור ופיצול צורות, עיגול פינות, יישור מדויק ויצירת נפחים קטנים באמצעות שקיפיות פשוטות. לבסוף ינקו את הקובץ, יסדרו קבוצות ושמות שכבות, וישוו בין המקור להעתקה כדי לזהות מה יצא מדויק ומה אפשר לשפר.</p>	<p>אילוסטרייטור 02 – מסלולים ועבודה בשכבות</p>		<p>3</p>
<ul style="list-style-type: none"> צבע ושימוש ב-Tints ודוגמאות מילוי יצירת מעברי צבע עבודה עם שקיפיות עבודה עם טקסט – סוגי משטחים, חלון Character כלי AI <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יבחרו סדרה אחת בנטפליקס וייצרו עבורה מודעת מובייל ברוח המותג: תמונת קאבר, כותרת קצרה, שורת משנה וקריאה לפעולה. הם יבנו קומפוזיציה מאוזנת המתבססת על היררכיית טקסט נכונה, צבעוניות שמחזקת את אופי הסדרה ועיבוד תמונה בסיסי באילוסטרייטור או פוטושופ. לאחר מכן יבחנו את המודעה במספר גדלים כדי לוודא קריאות וסדר חזותי, ינקו שכבות ויכינו קובץ מסודר.</p>	<p>אילוסטרייטור 03 - צבע, טקסט, שקיפיות וכלים מבוססי AI</p>		<p>4</p>
<ul style="list-style-type: none"> הכרת ממשק פוטושופ, חלונות העבודה ופתיחת תמונות שינוי מרחקי תצוגה והתאמות עבודה יצירת מסמך חדש, עבודה עם מברשות, יצירת מברשות עבודה עם שכבות – יצירה, ניהול ושימוש ראשוני כלי הריטוש - בעיקר Remove tool מסכות בסיסי <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 ספר פוטושופ בעברית 📖 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יצלמו פורטרט עצמי או יבחרו תמונה קיימת ויבצעו שיפוץ בסיסי: תיקון אור וצל, ניקוי פגמים קטנים בעזרת Clone ו-Healing, תיקוני צבע באמצעות Curves או Color Balance ושיפור חדות עדין. לאחר מכן ייצרו גרסה נוספת עם עיבוד מתקדם יותר – התאמת רקע קלה, החלקת עור עדינה ושמירה על מראה טבעי. לבסוף יגישו שתי גרסאות זו לצד זו ויכתבו משפט על ההבדל העיקרי שיצרו.</p>	<p>פוטושופ 01 – היכרות עם הממשק, שכבות, מברשות וריטוש בסיסי</p>		<p>5</p>

<ul style="list-style-type: none"> • עבודה עם כלי הבחירה – מלבני, אליפטי ולאסו • בחירה חכמה עם Quick Selection, Object Selection ועוד • טרנספורמציות • עבודה עם מסכות <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🎨</p> <p>הסטודנטים ייבחרו דמות אמיתית או מומצאת ויבנו לה קלסטרון בפוטושופ באמצעות ציור חופשי או שימוש בצורות פשוטות, עבודה עם מברשות בסיסיות, שכבות, מסכות ושילוב הצללות עדינות. הם ידגישו תווי פנים מרכזיים כמו עיניים, אף, שפתיים או תסרוקת באמצעות הגזמה מכוונת, תוך שמירה על סגנון אחיד ולא ריאליסטי. לאחר מכן ינקו את השכבות, יוסיפו רקע אחיד ויגישו את הקלסטרון כקובץ מסודר.</p>	<p>פוטושופ 02 – אזורי בחירה, טרנספורמציות ומסכות</p>		<p>6</p>
<ul style="list-style-type: none"> • עבודה עם Blending Modes ליצירת שילובים מורכבים • תיקוני צבע באמצעות Adjustment Layers • הצללות, השתקפיות, פרספקטיבות • צריבות שיער, עומק שדה <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🎨</p> <p>הסטודנטים יבחרו שתי תמונות או יותר ויחברו ביניהן לפוטומונטאז' אחיד באמצעות חיתוכים מדויקים, מסכות שכבה ו־Blend Modes ליצירת חיבור טבעי בין האלמנטים. הם יבצעו התאמות צבע ואור כדי שכל החלקים ייראו באותה סביבה, ויוסיפו פרטים קטנים שמחזקים את האמינות של הסצנה. בסיום יסדרו שכבות, ינקו את הקובץ ויגישו תמונה מאוחדת שמרגישה מציאותית.</p>	<p>פוטושופ 03 – עריכת צבע ופוטומונטאז' בסיסי</p>		<p>7</p>
<ul style="list-style-type: none"> • פילטרים מתקדמים (Displace, Neural Filters, Liquify) • עבודה עם Blending Options • חלון האפקטים • עבודה עם Smart Objects (דגש על מוקאפים) <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🎨</p> <p>הסטודנטים יבחרו תמונת רקע ולוגו שטוח, וישלבו את הלוגו כך שייראה כחלק טבעי מהסביבה באמצעות מסכות שכבה, שינויי Blend Modes והתאמת פרספקטיבה. הם יוסיפו התאמות תאורה וצבע כדי להתאים את הלוגו לכיוון האור בתמונה, וישלבו טקסטורה עדינה מהרקע (דרך Overlay או מסכות) כדי ליצור מראה מוטמע ומשכנע. לבסוף ינקו שכבות ויגישו גרסה שנראית כאילו הלוגו היה בתמונה מלכתחילה.</p>	<p>פוטושופ 04 – אפקטים, פילטרים ושכבות חכמות</p>		<p>8</p>

<ul style="list-style-type: none"> • אנימציה בפוטושופ: יצירת Frame Animation בסיסית (GIF), עבודה עם Frame By Frame Animation להנפשות מתקדמות, • כלי AI בפוטושופ: השלמות אוטומטיות, חיתוכים, יצירת דימויים, רמיקס לתמונות <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 להתקין את תוכנת After Effects 📁 תרגול: 🎨</p> <p>הסטודנטים ייצרו באנר אנימטיבי לחברת נעליים בפוטושופ, הכולל תנועה עדינה של מוצר, טקסט או תאורה, בצורה שמדגישה את הנעל ומשדרת איכות. הבאנר צריך לשלב תמונת מוצר נקייה, כותרת קצרה, צבעוניות מותג ואנימציה שמוסיפה עניין בלי להעמיס. המטרה: יצירת באנר חי, מקצועי וקריא שמרגיש כמו פרסומת דיגיטלית אמיתית.</p>	<p>פוטושופ 05 - אנימציה ו-AI</p>		<p>9</p>
<p>מודול וידאו (2 מפגשים)</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • הכרת הממשק, תפריטים וכלים • ייבוא קבצים מפיגמה, פוטושופ ואילוסטרייטור • 12 עקרונות האנימציה בעולם עיצוב הממשק • הנפשה בחלון הטיימליין • הכרת אפשרויות הרנדור, התנסות ברנדור סרטון H264 ורנדור גיף <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🎨</p> <p>הסטודנטים ייצרו אנימציית פתיחה קצרה באפטר אפקטס - באורך 3 עד 5 שניות - ללוגו פשוט שהם יבחרו, תוך שימוש בכלים בסיסיים כמו הנפשת Position, Scale ו Opacity, עבודה עם שכבות ו Keyframes ותזמון תנועה נקי. המטרה היא לבנות אנימציה בסיסית, מסודרת וברורה שמראה שליטה ראשונית בתנועה ובמבנה זמן</p>	<p>After Effects 01 - היכרות עם התוכנה וכלים בסיסיים</p>		<p>10</p>
<ul style="list-style-type: none"> • גרף האנימציה ומסלולי אנימציה • צורות • מסיכות • אפקטים וקטוריים • פלאגינים חשובים <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🎨</p> <p>הסטודנטים ייצרו אנימציה קצרה של אובייקט אחד לפחות - לדוגמה כדור, סמל או לוגו - תוך שילוב שימוש באקספרשנים בסיסיים כמו loop או wiggle, יצירת תנועה רכה באמצעות Easy Ease ושימוש במסכות או Parenting ליצירת תנועה מורכבת יותר. המטרה היא להראות שליטה ראשונית באנימציה חכמה שמנצלת אוטומציה ותזמון מדויק כדי לשדר תנועה מקצועית ונעימה.</p>	<p>After Effects 02 - אנימציות מתקדמות ואוטומציות</p>		<p>11</p>

<ul style="list-style-type: none"> • היכרות עם כלי AI ג'נרטיביים: Ideogram, Dreamina • כתיבת פרומפטים – מבנה נכון, סגנונות, שימוש במשתנים • Recraft – עיצוב וקטורי עם בינה מלאכותית • שיטות עבודה נכונות • זכויות יוצרים ואתיקה • אימון מודלי תמונה <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 לצפות בשיעור המוקלט: מבוא לכתיבת קוד סיכום שיעור מבוא לכתיבת קוד 📝 ספר מידג'רני בעברית 📖 ספר ChatGPT בעברית 📖 לפתוח חשבון סטודנט ל-Figma 📖 אישור לימודים כסטודנט.ית 📖</p> <p>תרגול: 📝 הסטודנטים ייצרו סט קטן של שלוש תמונות קשורות זו לזו באמצעות כלי AI לבחירתם – למשל דמות, סצנה או אובייקט – תוך שמירה על אחידות סגנונית. הם יתנסו בשליטה בסגנון, תאורה, צבע וקומפוזיציה, ויגישו את שלוש התמונות כסט אחד שמרגיש כמו חלק מאותו עולם חזותי.</p>	<p>יצירת תוכן חזותי עם כלי AI</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>12</p>
<p>מודול פיגמא (6 מפגשים)</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • הרשמה, הורדה והכרת התוכנה • צוותים, פרויקטים, קבצים • ממשק הניהול מול ממשק התוכנה • תכנון מסכים • בניית אובייקטים גרפיים ואובייקטים מורכבים • פריימים מול גרופים • עיצוב אובייקטים • יבוא אובייקטים וקטורים, תמונות ווידאו <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 ספר פיגמא בעברית 📖 תרגול: 📝 הסטודנטים ייצרו מסך מובייל פשוט באפיון בסיסי – לדוגמה מסך כניסה, דף מוצר או מסך פרופיל – תוך שימוש בכלים הבסיסיים שלמדו: פריימים, טקסטים, צורות, יישור, צבעים ויבוא תמונות. המטרה היא לבנות מסך נקי, מאורגן ובעל היררכיה ברורה שמראה שליטה ראשונית במבנה מסך ובכלי העבודה המרכזיים של פיגמא.</p>	<p>01 Figma – היכרות עם התוכנה ובניית מסכים ראשונית</p>	<p></p>	<p>13</p>

<ul style="list-style-type: none"> • טקסטים • סגנונות ועבודה עם Variables • שימוש באוטו לייאאוט למבנים מורכבים <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>עיצוב מסך מובייל אחד הכולל טקסטים מסוגים שונים, יגדירו להם סגנונות טקסט מסודרים וישלבו את כל האלמנטים בתוך אוטו לייאאוט יציב ונקי שמגיב לשינויים.</p>	<p>Figma 02 – טקסטים, סגנונות ואוטו-לייאאוט</p>		<p>14</p>
<ul style="list-style-type: none"> • יצירת קומפוננטות בסיסיות ומורכבות ושימוש ב-Properties • עבודה עם Variants & Interactive Components לאינטראקציות • שימוש ב-Variables להתאמות גמישות של צבעים, טקסטים וגדלים • פלאגינים לעבודה חכמה עם AI – יצירת עיצובים מהירה ואוטומציות • שימוש בקבצי UI Kits ומערכות עיצוב (Design Systems) • הכרת הקהילה ושימוש במשאבים מוכנים <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים ייצרו קומפוננטה אחת מורכבת (למשל כפתור, כרטיס או תיבה), יגדירו לה סט מצבים ויתנסו בפלאגין אחד וב Variable אחד לפחות כדי להראות שליטה בתהליכי עבודה מתקדמים.</p>	<p>Figma 03 – קומפוננטות, פלאגינים ו-Variables מתקדמים</p>		<p>15</p>
<ul style="list-style-type: none"> • הגדרות פרוטוטייפ בסיסיות • הצגה במובייל • אובייקטים דביקים, גלילות • ניווט, אוברלייז וקישור לעוגן • אינטראקציות ומעברים <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יחברו שני מסכים לפחות לרצף אינטראקטיבי קצר ויגדירו מעבריות ולהיטים נקיים, ובנוסף ישתמשו בכלי ה AI של פיגמה כדי לייצר אלמנט חזותי אחד שמשתלב בפרוטוטייפ.</p>	<p>Figma 04 – פרוטוטייפים, אינטראקציות ו-AI חכם</p>		<p>16</p>
<ul style="list-style-type: none"> • אנימציה, עקרונות ובסיס ואנימציה אוטומטית • שילוב GIF • קומפוננטות אינטראקטיביות <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝</p>	<p>Figma 05 – אנימציות, AI ואינטראקטיביות מתקדמת</p>		<p>17</p>

<p>תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים ייצרו מיני אנימציה למעבר בין שני מצבים של קומפוננטה או מסך, וישלבו שכבת AI אחת כמו יצירת תמונה או שיפור טקסט כדי להראות שילוב בין תנועה לאוטומציה.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • סוגי גרידים: גריד טורים, גריד מודולרי, Baseline Grid וגרידי זהב • שימוש ב-Layout Grid בפיגמה להתאמות מדויקות • גריד טורים – כמה טורים לבחור, איך לקבוע רוחבים ומרווחים נכונים • חוקים רספונסיביים – יצירת גריד מתאים למובייל, טאבלט ודסקטופ • שימוש ב-Variables לעיצוב רספונסיבי <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 צפייה מומלצת! תגבור Figma למתחילים 🍿 צפיית חובה: ההיסטוריה של העיצוב ושפה גרפית 🍿 סיכום שיעור: ההיסטוריה של העיצוב ושפה גרפית 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יבנו גרסת מובייל וגרסת דסקטופ לאותו מסך בעזרת גריד מסודר ואוטו לייאאוט רספונסיבי, והמסכים צריכים לשמור על היררכיה ועיצוב אחיד תוך שינוי פריסה והתאמות.</p>	<p>Figma 06 – גריד עיצובי ועבודה עם רספונסיביות</p>		<p>18</p>
<p>מודול עיצוב וממשק (UI) – יצירת ממשקים חזותיים ברורים ואסתטיים (14 מפגשים)</p>			
<p>מהי חשיבה אבסטרקטית? מה תפקיד המעצב? מושגי תקשורת חזותית. מהי הטרמה? מהו נרטיב? מהו קשר נרטיבי? שימוש בכלי AI כנקודת פתיחה לעבודת חשיבה יצירתית ומשמעות הדימוי הספציפי שבחרים</p> <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>בחרו תחום מסוים ובחרו אובייקט ספציפי מתוך התחום. בחרו תחום אחר לגמרי מהראשון ובחרו אובייקט ספציפי מתוך התחום. חברו את האובייקט, בעזרת קשר נרטיבי של 5-6 נקודות, לאובייקט מתחום אחר</p>	<p>מבוא לחשיבה יצירתית</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>19</p>
<p>יצירת נרטיב משכנע להצגת מוצרים דיגיטליים. כיצד לספר את סיפור המוצר דרך חוויית המשתמש, לבנות זרימה רגשית שכנועית, ולהעביר מסרים ברורים. נלמד לזהות סיפורים טובים שכלי AI יצרו עבורנו. איך משתמשים בנרטיב של המוצר בפרסום וקידום ברשתות החברתיות השונות, וכלים לפרסום אקטיבי ברשתות החברתיות</p> <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝</p>	<p>סטוריטלינג ורשתות חברתיות</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>20</p>

<p>תרגול: </p> <p>חישבו על הקשר הנרטיבי שיצרתם בשיעורי הבית של השיעור הקודם צרו פוסט אחד (לפחות) עבור רשת חברתית אחת (לפחות) שהרקע שלו הוא הסיפור שיצרתם, או שמספר את הסיפור בצורה שמתאימה לרשת החברתית שבחרתם</p>			
<p>סקירה היסטורית של תיאוריית הגשטלט והתפתחותה בפסיכולוגיה. הבנת האופן שבו המוח מארגן מידע חזותי בעזרת עקרונות הגשטלט – דמות ורקע, סגירות, המשכיות, דמיון, קרבה ועוד. יישום העקרונות בעיצוב דיגיטלי, UX/UI ותקשורת חזותית ליצירת היררכיה ברורה וחוויית משתמש אינטואיטיבית</p> <p>הקלטה  סיכום  תרגול: </p> <p>הסטודנטים יעצבו דף בית מלא לחנות תכשיטים דיגיטלית, המשלב אזור הרואו עם תמונת מוצר נקייה, כותרת ומסר שיווקי, קולקציות מרכזיות, אזור הטבות, גלריית מוצרים ורכיב ניווט בסיסי. הדף צריך לשדר יוקרה, ניקיון ואמינות באמצעות טיפוגרפיה אלגנטית, צבעוניות מותאמת עולם התכשיטים, קומפוזיציה מסודרת והיררכיית מידע ברורה. המטרה: ליצור דף בית שיכול להשתלב כעמוד אמיתי באתר מסחרי ולממש את עקרונות העיצוב שלמדו.</p>	<p>מבוא לגשטאלט – עקרונות התפיסה החזותית</p>	<p>מצגת </p>	<p>21</p>
<p>ביקורת תרגיל בית</p> <p>תרגול: </p> <p>הסטודנטים יחזרו לדף הבית שעיצבו ויבצעו בו סדרת תיקונים על בסיס המשוב שקיבלו: שיפור היררכיה, יישור וריווח, חידוד טיפוגרפיה, תיקוני צבע או קומפוזיציה, והחלפת אלמנטים חלשים באלטרנטיבות ברורות יותר. המטרה היא לייצר גרסה שנייה נקייה, מדויקת ומשודרגת שמוכיחה יישום אמיתי של ההערות שקיבלו.</p>	<p>ביקורת גשטלט</p>		<p>22</p>
<p>איזון ויזואלי, סימטריה, אסימטריה, החשיבות של איזון בעיצוב ומה משפיע על משקל ויזואלי בעיצוב</p> <p>הקלטה  סיכום  תרגול: </p> <p>הסטודנטים יעצבו שני דפי מוצר למובייל עבור אותו מוצר: דף מוצר קל המציג רק את המידע ההכרחי לרכישה מהירה כגון תמונה, שם, מחיר וכפתור פעולה, ודף מוצר כבד הכולל פירוט מורחב כמו מפרט, יתרונות, ביקורות, גלריית תמונות ואזור שאלות נפוצות. המטרה היא להבין את ההבדל בין חוויית רכישה מהירה לבין חוויית רכישה מעמיקה, וליישם היררכיה, עומסים וזרימת מידע נכונה בשני תרחישים שונים.</p>	<p>קומפוזיציה 01 - איזון ומשקל ויזואלי</p>	<p>מצגת </p>	<p>23</p>

<p>כיוון ויזואלי, דפי נחיתה, קצב עיצובי והיררכיה ויזואלית.</p> <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יעצבו דף נחיתה מלא למאמנת אישי בשתי גרסאות: דסקטופ ומובייל. הדף צריך לכלול אזור הרואו עם מסר מרכזי, הצגת השירותים, טסטימוניאלס, CTA ברור ותמונה תומכת. שתי הגרסאות חייבות לשמור על אותו סגנון, צבעוניות והיררכיה, תוך התאמה לפריסה רספונסיבית ולצרכים שונים של כל פלטפורמה.</p>	<p>קומפוזיציה 02 - כיוון, קצב והיררכיה</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>24</p>
<p>מבוא לצבע, מודלים של צבע, יצירת הרמוניות, עבודה עם מאגרי צבע.</p> <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 בריף פרויקט חצי: עיצוב דף מוצר רספונסיבי 📄 בריף פרויקט חצי 🍿 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יבחרו נושא אחד (למשל קפה, ים, אופנה, מוזיקה) וייצרו עבורו פלטת צבע של 5 גוונים לפחות, בשתי גרסאות: גרסה המבוססת על מודל צבע אחד שהם בוחרים (RGB או CMYK) וגרסה שנייה שנבנתה לפי הרמוניה מסוימת כגון מונוכרומטי, משלים, אנלוגי או טריאדי. הם יעבדו עם מאגרי צבע מוכרים כדי לחלץ גוונים מדויקים, וישוו בין שתי הפלטות כדי להבין איך מודל הצבע וההרמוניה משפיעים על האופי החזותי של אותו נושא.</p>	<p>מבוא לצבע + בריף פרויקט חצי</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>25</p>
<p>הצגת הנושא לפרויקט. צבע ופסיכולוגיה: הכרת גלגל הצבעים, צבעים חמים מול צבעים קרים וצבעים ראשוניים מול צבעים משניים.</p> <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יעצבו סקשן עליון לפרויקט החצי שלהם, הכולל כותרת חזקה, תת כותרת קצרה, תמונה או המחשה מרכזית ורכיב CTA אחד ברור. הסקשן צריך להעביר את הערך המרכזי של הפרויקט בצורה מיידית, להציג היררכיית טקסט נקייה ולבנות קומפוזיציה מאוזנת שמתאימה לסגנון הפרויקט.</p>	<p>צבע ופסיכולוגיה</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>26</p>
<p>ביקורת פרויקט חצי (Header ומרכיבי השפה הגרפית). עבודה עם צבעים סמנטיים, ממשק כהה מול ממשק בהיר, נגישות של קונטרסט - צבע טקסט מול רקע, בנייה של Color Styles לדיזיין סיסטם.</p> <p>הקלטה 🍿</p>	<p>צבע בממשק</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>27</p>

<p>סיכום 📝 תרגול: 📝 המשך עבודה על פרויקט חצי</p>			
<p>כיצד לבחור גופן? משקלים וכלים נוספים ליצירת היררכיה של טקסט, מאיפה מורידים וקונים גופנים, זכויות יוצרים, תאימות והטמעת גופנים. הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 📝 המשך עבודה על פרויקט חצי</p>	<p>מבוא לטיפוגרפיה + ביקורת</p>	<p>מצגת 📺</p>	<p>28</p>
<p>ביקורת פרויקט חצי (Desktop). ההיסטוריה של הטיפוגרפיה, וכיצד טיפוגרפיה משפיעה עלינו פסיכולוגית? הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 📝 המשך עבודה על פרויקט חצי</p>	<p>טיפוגרפיה ופסיכולוגיה + ביקורת</p>	<p>מצגת 📺</p>	<p>29</p>
<p>קריאות, כיצד לבנות מערכת גופנים Scalable, נגישות קוגניטיבית. הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 📝 המשך עבודה על פרויקט חצי</p>	<p>טיפוגרפיה בממשק + ביקורת</p>	<p>מצגת 📺</p>	<p>30</p>
<p>שאלות ותשובות לגבי פרוטוטיפינג ואנימציה. תרגול: 📝 המשך עבודה על פרויקט חצי</p>	<p>חיזוק Figma לפני הגשה</p>		<p>31</p>
<p>תרגול: 📝 הסטודנטים יחזרו לפרויקט שעיצבו ויבצעו בו סדרת תיקונים על בסיס המשוב שקיבלו: שיפור היררכיה, יישור וריווח, חידוד טיפוגרפיה, תיקוני צבע או קומפוזיציה, והחלפת אלמנטים חלשים באלטרנטיבות ברורות יותר. המטרה היא לייצר גרסה שנייה נקייה, מדויקת ומשודרגת שמוכיחה יישום אמיתי של ההערות שקיבלו.</p>	<p>הגשת חצי</p>		<p>32*</p>

מודול מחקר UX – הבנת משתמשים ואפיון חוויית משתמש (8 מפגשים)

<p>10 היוריסטיקות לפי נילסן, בניית מבנה אפקטיבי של מסכים, התאמת ממשק למודלים מנטליים, הנעת משתמשים לפעולה ועוד. בנוסף, נציץ אל העולם הקוגניטיבי המרתק של המשתמשים.</p> <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 בריף פרויקט מחקר 📄 בריף פרויקט מחקר 🍿 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יעברו על שלושת אתרי המתחרים שכבר חקרו ויזהו בכל אתר לפחות חמש הפרות של היוריסטיקות לפי נילסן (כגון התאמה למודל מנטלי, מניעת טעויות, נראות מצב המערכת, עקביות, חופש ושליטה ועוד). עבור כל בעיה יכתבו: מה החוק שנפגע, איך זה משפיע על חוויית המשתמש, ואיזו הנעה לפעולה או תיקון אפיוני יכול לפתור את הבעיה. את הממצאים יסכמו בתוך שקף אחד לכל אתר ויביאו לשיעור הבא – זה ישמש אותם ישירות בבניית מבנה המסכים וה Wireframes של הפרויקט.</p>	<p>תהליכי אפיון, חוקי UX ועקרונות קוגניטיביים</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>33</p>
<p>כיצד ניתן בעזרת מחקר לשפר את הסיכוי להצלחת הממשק. מהכרת המוצר והמתחרים בשוק ועד הכרת המשתמשים ומי ומה היא "פרסונה". כיצד ניצאר אמפתיה עם המשתמשים (Empathy Map) ולמה חשוב לעשות זאת. כמו כן נכיר מודלי AI לשוניים Chat GPT ו- Bard, וכיצד הם מסייעים לנו במחקר.</p> <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יעבדו בזוגות ויבחרו משתמש מייצג אחד לפרויקט שלהם, ויבנו עבורו Empathy Map מלא – מה הוא חושב, מרגיש, עושה ורואה. לאחר מכן ישתמשו בכלי AI כמו Chat GPT או Bard כדי להעמיק עליו: לבקש תיאור התנהגויות, חסמים ומניעים של משתמש כזה בתחום הנבחר. משם יזקקו פרסונה אחת ברורה ומדויקת (שם, מטרות, כאבים, צרכים) שתלווה את המשך הפרויקט. את הממצאים יסכמו בשקף אחד שישמש בסיס לבניית ה User Journey בשיעור הבא.</p>	<p>תהליכי מחקר באפיון 01</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>34</p>
<p>תרחישי משתמש, JTBD - Jobs To Be Done, מסע משתמש - User Journey וכיצד כל אלו מסייעים לנו לגלות את נקודות החיכוך של המשתמש באינטראקציה שלו עם המוצר.</p> <p>הקלטה 🍿 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יעבדו בזוגות ויבחרו את הפרסונה המרכזית שכבר הגדירו בפרויקט, ויכתבו עבורה שני תרחישי משתמש יומיומיים בפורמט פשוט: מצב, מטרה ומכשול. לאחר מכן יהפכו כל תרחיש ל Job To Be Done אחד ברור שמנוסח כצורך ולא כפתרון. מתוך זה יבנו User Journey קצר של 6 עד 8 צעדים, ויאתרו לפחות שלוש נקודות חיכוך מרכזיות. את התוצר יסכמו בשקף אחד שישמש אותם בשלב אפיון Wireframes.</p>	<p>תהליכי מחקר באפיון 02</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>35**</p>
<p>כיצד בונים IA וכיצד מתעדפים אזורים שונים במערכת? כלים ליצירה ובחינה של ארכיטקטורת מידע כמו Card sorting ו- tree testing, שיעזרו להבין מה המבנה הנכון</p>	<p>תהליכי מחקר באפיון 03 (ארכיטקטורת מידע)</p>	<p>מצגת 🏠</p>	<p>36**</p>

<p>למערכת שנפתח. יישום ניישם האפיון שלנו ב-Wireframes.</p> <p>הקלטה 🎤 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יעבדו בזוגות ויגבשו מבנה מידע ראשוני לאתר שבחרו, שיכלול חלוקה ל 4 עד 6 אזורים מרכזיים ותתי אזורים. לאחר מכן יבצעו Card Sorting קצר בין חברי הכיתה או בעזרת כלי AI כדי לבדוק האם הארכיטקטורה אינטואיטיבית, ויתעדפו איזה אזורים חייבים להופיע בראש המבנה לפי צרכי המשתמש והפרסונה. מתוך הממצאים יבנו שני Wireframes Low fidelity: מסך בית ומסך קטגוריה, בפורמט בסיסי של קופסאות ללא עיצוב, כהמשך ישיר לשלב התכנון והמבנה.</p>			
<p>ביקורת ודגשים לשיפור של בניית עץ המערכת ועץ הניווט, כמו גם היישום הראשון של High Fidelity Wireframe לעמוד הבית - כל אלו בהקשר לתובנות שעלו בעקבות המחקר.</p> <p>תרגול: 🖋️</p> <p>תיקונים בעקבות הביקורת</p>	<p>ביקורת אפיון 1: ביקורת IA ו-Wireframe לעמוד בית</p>		<p>37</p>
<p>מה הם KPIs, וכיצד ניתן למדוד אותם (Analytics). מהם A/B Testings, User Testing ו-Usability testing, ללמידת של חוויות השימוש והמשתמשים, שתוביל לקבלת החלטות אפיוניות בעלות ערך.</p> <p>הקלטה 🎤 סיכום 📝 תרגול: 🖋️</p> <p>הסטודנטים יגדירו שלושה KPIs מרכזיים לאתר שהם מאפיינים (כגון זמן למציאת מוצר, אחוז הקלקה על CTA, אחוז מעבר מסל לעמוד מוצר), ויכתבו כיצד ניתן למדוד כל אחד בכלי אנליטיקס. לאחר מכן יבחרו מסך אחד מהפרויקט ויציעו עבורו ניסוי A/B פשוט: וריאציה אחת של אלמנט מרכזי, מה נמדוד ולמה. לסיום ינסחו תרחיש קצר לבדיקת Usability testing שיכול לגלות בעיית שימושיות אמיתית במסך, ויציגו את שלושת החלקים בשקף מסודר.</p>	<p>תהליכי מחקר באפיון 04</p>	<p>מצגת 🗨️</p>	<p>38</p>
<p>ביקורת ראשונה מקיפה על כלל ה-Wireframes למסכי האתר (בהתאם לנושא שהסטודנטים בחרו בבריף) והעמקה בפתרון הנבחר. בנוסף, מעבר על דגשים להכנת מצגת המחקר - מה מכניסים ומה לא כמפורט בבריף התרגיל, דגשים עיצוביים, ודגשים להצגה אפקטיבית.</p> <p>תרגול: 🖋️</p> <p>תיקונים בעקבות הביקורת</p>	<p>ביקורת אפיון 2: ביקורת מקיפה לפני הגשה</p>		<p>39</p>
<p>תרגול: 🖋️</p> <p>תיקונים בעקבות הביקורת</p>	<p>הגשת מחקר</p>		<p>40*</p>

מודול פרויקט מובייל - עיצוב חוויית משתמש באפליקציה (8 מפגשים)

<ul style="list-style-type: none"> • אפליקציות מול אתרי אינטרנט? • שימוש במאפיינים הייחודיים של המכשיר • עיצוב אינטראקציות מתאימות לשימוש במובייל • דגש על עיצוב רספונסיבי ומחוות מגע (swipe, drag, tap) • הבנת ההתנהגות של נוטיפיקציות על פי מערכת ההפעלה • כיצד נוטיפיקציות משפיעות על פלואו האפליקציה • השוואה בין עקרונות הניווט במובייל ב-iOS ו-אנדרואיד • תסריט משתמש, פלואו מרכזי, JTBD, WireFrames <p>הקלטה קאנונית 📺 סיכום 📄 בריף פרויקט מובייל 📄 בריף לפרויקט מובייל 📄 תרגיל בית: הגעה עם 3 רעיונות מנומקים לאפליקציה לשיעור הבא וובינר פרסונות ושיטות להבנתן 📺 תרגול: 📝</p> <p>הסטודנטים יבחרו פעולה יומיומית אחת שמתבצעת בטלפון - לדוגמה הזמנת טקסי, הזמנת אוכל, קביעת תזכורת או פתיחת כרטיס לקולנוע - ויאפיינו לה פלואו מובייל של 5 עד 7 מסכים ב Low fidelity. הפלואו חייב לשלב לפחות שתי מחוות מגע ברורות (swipe או drag או tap), לנצל תכונה ייחודית של המכשיר (כמו מיקום, מצלמה, נוטיפיקציה או רטט), ולהתאים את הניווט פעם אחת לפי iOS ופעם אחת לפי אנדרואיד. בסוף כל זוג יסמן על גבי השרטוט היכן מופיע Job To Be Done של המשתמש ומהו צעד המפתח שמכריע אם הפלואו מצליח.</p>	<p>עיצוב אפליקציה ומאפיינים ייחודיים של מובייל</p>	<p>מצגת 📺</p>	<p>41</p>
<ul style="list-style-type: none"> • ניתוח רעיונות אפליקציה: מה הבעיה שהאפליקציה פותרת? • חידוד הרעיון והתמקדות בפתרונות אמיתיים לבעיות אמיתיות • ניתוח קהל היעד ושאלת ה-Why should they care? • שימוש ב-AI להמלצות אוטומטיות על תכנים שיכולים לעניין את המשתמש <p>תרגול: 📝 מחקר בנצ'מרק + מחקר משתמשים + פרסונה ראשית</p>	<p>מעבר על רעיונות, חידוד ודיוק + התחלת סדנת אפיון מובייל</p>	<p>מצגת 📺</p>	<p>42*</p>
<ul style="list-style-type: none"> • המשך הסדנה: יצירת תרחישי שימוש ראשוניים • אפיון הפתרון בצורה חכמה ויעילה • התמקדות בפלואו, wireframes, ואפיון מסכים ראשוניים <p>תרגול: 📝 אפיון מסכי אפליקציה</p>	<p>סדנת אפיון מובייל בכיתה</p>	<p>מצגת 📺</p>	<p>43**</p>

<ul style="list-style-type: none"> • סקירת המחקר שבוצע במהלך השבוע • ביקורת קונספט אפיוני ראשוני של האפליקציה • יצירת תסריטי שימוש ודיוק בפלואו של האפליקציה • שיפור עיצוב חווית המשתמש בעזרת AI למיקוד בתהליכים המרכזיים <p>צפיית חובה: עקרונות UI למובייל 🍿 סיכום עקרונות UI למובייל 📝 תרגול: 🖋️ חידוד ושיפור הפלואו והווירפריימס</p>	<p>ביקורת אפיון מובייל, מבנה ופלואו</p>		<p>44</p>
<ul style="list-style-type: none"> • ביקורת מעמיקה על האפיון של כל סטודנט • תיקונים והדגשה על אלמנטים שדורשים שינוי • טיפים לשיפור העיצוב וייעול התהליכים <p>צפיית חיזוק: דיזיין סיסטם א 🍿 צפיית חיזוק: דיזיין סיסטם ב 🍿 צפיית חיזוק: מטריאל דיזיין וספריות נוספות 🍿 סיכום דיזיין סיסטם 📝 תרגול: 🖋️ עיצוב מסכי האפליקציה</p>	<p>ביקורת אפיון 2</p>		<p>45</p>
<p>ביקורות ועבודה מעשית על אפיון המוצר הייחודי לו. נבנה תסריט שימוש מרכזי ומשני, נתעמק על תהליכי OnBoarding ולבסוף נמשיך לשלב העיצוב והמשך האפיון עם סט כלים מדויק לפיצוח מוצרים מבוססי מגע.</p> <p>צפיית חיזוק: מבוא לאנימציה 🍿 צפיית חיזוק: אנימציה בפיגמא 🍿 תרגול: 🖋️ המשך דיוק העיצוב</p>	<p>ביקורת עיצוב</p>		<p>46</p>
<ul style="list-style-type: none"> • עבודה מעשית על עיצוב המוצר • יצירת תסריט שימוש מרכזי ומשני והתמקדות בתהליכי Onboarding • עיצוב ממשק למובייל ב-Figma <p>תרגול: 🖋️ הכנת מצגת מחקר, אפיון ועיצוב אפליקציית מובייל</p>	<p>סדנת עיצוב</p>		<p>47**</p>
<p>תרגול: 🖋️ תיקון הפרויקט בעקבות הביקורת</p>	<p>הגשת פרויקט מובייל</p>		<p>48*</p>

מודול מערכות מורכבות - עיצוב וניתוח מערכות דיגיטליות רחבות היקף (2 מפגשים)

<ul style="list-style-type: none"> • מהן מערכות מורכבות, כולל דוגמאות אמיתיות • כיצד מרכיבים שונים של המערכת מתקשרים זה עם זה, וכיצד זה משפיע על חוויית המשתמש • עיצוב חוויית משתמש במערכות מורכבות: אתגרים וטכניקות לעיצוב חוויית משתמש נעימה ויעילה גם במערכות מורכבות • ניהול פרויקטים מורכבים, אתגרים בניהולם, שיתוף פעולה בין צוותים, תיאום משימות, ועמידה בל"ז • IA, ניווט ותרחיש משתמש במערכות מורכבות <p>הקלטה 📺 סיכום 📄 צפיית חובה: למה ואיך להציג נתונים 📺 סיכום למה ואיך להציג נתונים 📄</p> <p>תרגול: 📝 הסטודנטים יבחרו מערכת מורכבת אמיתית אחת, ימפו את 4 עד 6 החלקים המרכזיים שלה וכיצד הם מתקשרים זה עם זה, ויזהו שתי נקודות חיכוך שמשפיעות על חוויית המשתמש. לאחר מכן יפשטו את ה IA כך שתרחיש משתמש אחד חשוב יהיה קצר וברור, ולבסוף יציעו טכניקה אחת לשיפור חוויית משתמש במערכות מורכבות וטכניקה אחת לשיפור שיתוף פעולה בין צוותים.</p>	<p>מערכות מורכבות 01</p>	<p>מצגת 📺</p>	<p>49</p>
<ul style="list-style-type: none"> • המרכיבים השונים של מערכת מורכבת, כגון ממשקים מרובים, ניווט מורכב, ודינמיקה בין משתמשים ומערכת. • כיצד מחקר משתמשים וניתוח נתונים הם חלק קריטי בתהליך העיצוב של מערכות מורכבות. • עיצוב המערכת: ניהול מידע רב, יצירת נגישות, עקביות. <p>צפיית חיזוק: Handoff לפיתוח וטכנולוגיות מתקדמות 📺 בריף פרויקט גמר 📄 בריף פרויקט גמר 📄 להגיע עם מצגת ל-3 רעיונות לפרויקט גמר 📄</p> <p>תרגול: 📝 הסטודנטים יבחרו מערכת מורכבת, ימפו את המרכיבים המרכזיים שלה כמו ממשקים מרובים, ניווט רב שכבות והדינמיקה בין משתמשים למערכת, ויתארו כיצד כל מרכיב משפיע על החוויה. לאחר מכן יזהו מה היו שואלים במחקר משתמשים ומה היו מודדים בניתוח נתונים כדי לחשוף בעיות אמיתיות. לסיום יציעו עקרון עיצוב אחד לשיפור ניהול המידע, עקרון אחד לשיפור נגישות ועקרון אחד לשמירה על עקביות במערכת.</p>	<p>מערכות מורכבות 02</p>	<p>מצגת 📺</p>	<p>50</p>

מודול פרויקט גמר - יישום כלים ושיטות בעיצוב מוצר דיגיטלי (8 מפגשים)

<ul style="list-style-type: none"> מעבר על המצגות והרעיונות לפרויקטי הגמר הבנת צרכי הפרויקט, גיבוש תרחישי שימוש וניתוח מתחרים הנחיות למחקר משתמשים, כולל מתודולוגיות מחקר מומלצות <p>תרגול: </p> <p>לבצע מחקר משתמשים ולנתח תוצאות + להכין פרסונה ראשית למוצר + תרחיש משתמש</p>	<p>פרויקט גמר 01 – תכנון, מחקר והתנעה</p>		<p>51</p>
<ul style="list-style-type: none"> ביקורת על ממצאי המחקר, הפרסונה ותרחיש המשתמש המרכזי <p>תרגול: </p> <p>לבצע מחקר משתמשים ולנתח תוצאות + להכין פרסונה ראשית למוצר + תרחיש משתמש</p>	<p>פרויקט גמר 02 – מצגת מחקר ואפיון ראשוני</p>		<p>52</p>
<ul style="list-style-type: none"> העמקה באפיון פונקציונלי של המסכים חידוד תרחישי שימוש ובניית ארכיטקטורת מידע <p>תרגול: </p> <p>סיום אפיון סופי של הממשק</p>	<p>פרויקט גמר 03 – אפיון פלואו פונקציונלי</p>		<p>53</p>
<ul style="list-style-type: none"> אפיון הסופי, תיקונים ושיפורים אחרונים הכנה לשלב העיצוב <p>תרגול: </p> <p>להתחיל בעיצוב מסכים</p>	<p>פרויקט גמר 04 – סדנת אפיון סופי</p>		<p>54**</p>
<ul style="list-style-type: none"> ביקורת עיצוב מסכים <p>תרגול: </p> <p>תיקונים בעקבות ביקורת</p>	<p>פרויקט גמר 05 – ביקורת עיצוב</p>		<p>55</p>
<ul style="list-style-type: none"> עבודה בכיתה על עיצוב סופי של המסכים <p>תרגול: </p> <p>המשך עבודה עצמאית</p>	<p>פרויקט גמר 06 – סדנת עיצוב</p>		<p>56**</p>

<ul style="list-style-type: none"> • לימוד פתרונות אינטראקטיביים ליצירת חוויית משתמש דינאמית • הטמעת אנימציות ומעברים <p>מודל קאנו לעיצוב מוצר 🍿 תגבור פיגמא למתקדמים 🍿 תרגול: 🖋️ העמדת פרזנטציה סופית להגשה</p>	<p>פרויקט גמר 06 – פתרונות פרוטוטיפינג ב-Figma</p>		<p>57</p>
<ul style="list-style-type: none"> • תרגול הצגת הפרויקט והתאמה לקהל יעד מקצועי • חידוד המסרים וההתמודדות עם שאלות מהקהל <p>מידע על הגשת גמר 📄 תרגול: 🖋️ תיקונים אחרונים לפרויקט</p>	<p>פרויקט גמר 07 – חזרה גנרלית והכנה לפרזנטציה</p>		<p>58</p>
<p>הגשת פרויקטי גמר מול מבקרים חיצוניים מהתעשייה, חלוקת תעודות, כיבוד, שיחת סיכום והכנה למודול תיק העבודות.</p> <p>תרגול: 🖋️ תיקונים בעקבות הביקורת</p>	<p>הגשת פרויקט גמר</p>		<p>59*</p>
<p>מפגש תיק עבודות והכנה לשוק העבודה</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • סקירה של תעשיית העיצוב הדיגיטלי • תפקידים אפשריים לג'וניורים • מה מצופה מתיק עבודות מקצועי, ומה המרכיבים של קייס סטאדי • ניתוח דוגמאות לתיקי עבודות <p>צפיית חיזוק: כלים מעשיים לבניית תיק עבודות 🍿 צפיית חיזוק: כלים מעשיים לבניית תיק עבודות 2 🍿 מילים משנות חוויה 🍿 סריקת מידע 🍿</p>	<p>תיק עבודות – היכרות עם השוק והכנת פורטפוליו (5 שעות - ללא תרגול)</p>	<p>מצגת 🗨️</p>	<p>60</p>

60 מפגשים של 5 ש"ע כל אחד, דו שבועיים, סה"כ 300 ש"ע 🕒

6 מפגשים בהם יהיה מתרגל, בנוסף למרצה 🕒

12 מפגשים פרונטליים 🕒

19 מפגשים אסינכרוניים 🕒

4 הגשות לתיק עבודות 🕒

* שיעור פרונטלי

** שיעור פרונטלי, כולל מתרגל בכיתה