



קורס Sketch וסביבת עבודה למעצבים

תוכנה מקצועית למעצבים דיגיטליים

Sketch נחשבת כיום לתוכנת העיצוב המובילה בקרב מעצבי חווית משתמש בסביבות Web ו- Mobile. Sketch נחשבת כעדיפה משמעותית על Photoshop, בכך שהיא מקצרת זמני עבודה, מתאימה לעיצוב רספונסיבי, מרובה פלטפורמות, מאפשרת ייצוא קבצים ואלמנטים גרפיים בצורה פשוטה ומהירה יותר, ומייעלת את תהליכי העבודה מול מפתחים.

סביבת עבודה מבוססת Sketch כוללת התממשקות לפלאגינים (Plugins) המעצימים את התוכנה ואת יתרונותיה. רבים מהפלאגינים הטובים ביותר מועלים לאוויר על ידי קהילה חזקה של מעצבים ומפתחים הממשיכים לשפר ולעדכן את סביבת העבודה של Sketch.

כמעצבים בנשמה, אנחנו מעריכים עד אין קץ את מגוון הבעיות ש-Sketch פותרת בתהליכי העבודה שלנו ואת המהפכה שהיא יצרה בתחום. היתרון הראשון הוא ש-Sketch תוכננה ופותחה מראש ככלי עבודה שקהל היעד שלו הוא מעצבי חווית משתמש בסביבה דיגיטלית, וזאת בניגוד ל-Photoshop שתוכננה במקור ככלי לעיבוד תמונה. היתרון הזה עובר לאורך תכנון ממשק העבודה של Sketch והיכולת להתאים אותו להרגלי העבודה של כל מעצב דיגיטלי.

יתרון נוסף ש-Sketch מציעה הוא פתרון אופטימלי ומדויק לפרויקטים עיצוביים הכוללים עשרות רבות של מסכים והתנהגויות מורכבות. הפרויקט כולו נשמר כקובץ עבודה אחד ב-Sketch, בניגוד ל-Photoshop בה כל מסך ומסך דורש שמירה ועבודה על קובץ נפרד.

בנוסף, Sketch מהירה משמעותית לעבודה בעיצוב ל-Web ו-Mobile לעומת המתחרות. לדוגמא, Sketch קלה יותר (41Mb) מ-Photoshop (שיכולה להגיע ל-1GB) ולכן גם צורכת הרבה פחות זכרון (RAM) על המחשב שלכם, מה שהופך אותה למהירה וקלה יותר לעבודה.

בעיה קלאסית נוספת האופיינית למעצבי Web הוא הצורך להתאים את העיצוב למגוון רחב של רזולוציות ופלטפורמות. גם כאן מציעה Sketch פתרון שהוא ברמת לחיצת כפתור, מה שחוסך לנו שעות עבודה רבות רק בזכות האלמנט הזה.

העובדה ש-Sketch היא תוכנה וקטורית מקלה עלינו ביצירת אייקונים, ללא צורך בתוכנה נוספת. יתרון נוסף לעומת תוכנות וקטוריות אחרות, הוא ש-Sketch מאפשרת עבודה מדויקת ברמת הפיקסל ועושה זאת באופן אוטומטי (Pixel Perfect).

רשימת היתרונות היא ארוכה, אבל אם חשוב לכם ליעל את שיטות העבודה שלכם ולעבוד כמו בחברות הגדולות בעולם שכבר אימצו את Sketch כסביבת העבודה שלהן (Apple, Google, Facebook, Wix, Dropbox, Autodesk, Paypal), אנחנו ממליצים לכם לבצע את המעבר ל-Sketch כמה שיותר מהר.



לצורך המעבר, בנינו קורס איכותי וממוקד, המיועד למעצבים מנוסים בלבד, המבקשים לשפר את סביבת העבודה העיצובית שלהם, ולחסוך בזמן עבודה יקר. במסגרת הקורס שלנו תוכלו לבצע את המעבר ל - Sketch בתהליך של 6 שבועות, ללמוד מהנסיון שלנו המונה אלפי שעות עבודה בתוכנה, ולהגיע למצב שבסוף הקורס אתם שולטים היטב בתוכנה ובתוספים הנכונים באופן שמאפשר לכם לרוץ קדימה.

רונית ופדריקו, יוצרי הקורס, הם מעצבי חווית משתמש מנוסים שהכשירו ולימדו עשרות מעצבי חווית משתמש בקריירה שלהם. בתכנון הקורס הושם דגש על שילוב תרגילים קצרים ויעילים, שיאפשר לכם לגעת בנקודות הנכונות בתוכנה, לפי הסדר הנכון, כדי להגיע למטרה שהצבנו.

הקורס שלנו כולל:

 50% הנחה ברכישת רשיון ל - Sketch	20 תרגילים	4 מפגשים	16 שעות לימוד
--	---------------	-------------	------------------

דרישות בסיסיות למועמד בקורס

1. מחשב Mac נייד (לשימוש במהלך הקורס)
2. תוכנת Sketch מותקנת ומעודכנת
3. ידע בעיצוב ממשקים
4. ידע בביצוע באחת התוכנות לעיצוב ממשקים (מומלץ ידע ב - Photoshop או Illustrator)
5. זמינות לביצוע מטלות בית (כ-3-4 שעות בשבוע, מעבר לשעות שיעור)



נושאי הקורס:

1. הכרות עם ממשק העבודה והגדרות התוכנה

נכיר בקצרה את צוות המרצים שינחה אתכם אישית במהלך הקורס ונתאם ציפיות לגבי מה נדרש כדי להפיק את המקסימום מהקורס. לאחר מכן, נצלול לתוך ממשק העבודה של Sketch ונלמד איך להגדיר אותו בצורה נכונה כמשתמשים בפעם הראשונה. נעבור על האזורים השונים בממשק, נבין את תפקידם עבורינו כמעצבים ונתרגל התמצאות ראשונית בתוכנה.

פירוט הנושא:

- הכרות עם ממשק העבודה של Sketch
- כיצד להגדיר את הממשק בצורה אופטימלית בפעם הראשונה
- התמצאות וניווט בסיסי
- 3 תרגילי התמצאות ושימוש בתוכנה ברמה בסיסית

2. אזורי העבודה הראשיים ב-Sketch

לאחר שהשתלטנו על הממשק, נסקור ונכיר לעומק את פונקציות העבודה המרכזיות של Sketch, למשל - אזור ניהול השכבות (Layer List), משטח עבודה אינסופי (Canvas), ואת האינספקטור. נבין לעומק ונתרגל את ההבדלים בין עמודים (Pages) ובין משטחי יצירה (Artboards) ונכיר טמפלייטים (Templates) מצוינים שכבר כלולים בתוך Sketch שיכולים לקצר עבורינו את תהליכי עיצוב הממשק הראשוני בחלק מהפרויקטים שלנו. לסיום הנושא, נלמד לעבוד נכון עם הגריד (Grid) והלייאוט (Layout), נלמד לנהל בצורה יעילה את משטח הצבעים שלנו, איך לעשות שימוש בפיצ'רים ב-Sketch המציעים עבודה עם טיפוגרפיה ופונטים ובעצם נלמד לשלוט בכל הכלים הבסיסיים החיוניים לכל פרויקט עיצובי.

פירוט הנושא:

- שכבות
- עמודים ומשטחי יצירה
- טמפלייטים
- מסכות
- גריד ולייאוט
- צבעים
- פונטים
- תמונות
- מסכות
- אפקטים



3. עבודה עם אייקונים וסמלים גרפיים (Symbols)

עבודה עם סמלים גרפיים היא חלק יומיומי מעבודת המעצב, שדורשת מאיתנו לא מעט זמן. כדי לחסוך לנו זמן בצורה גורפת, נלמד כיצד נכון לייצר צורות מורכבות בצורה פשוטה ב - Sketch, כך שבכל פעם שנרצה לערוך אותם, הם יתעדכנו אוטומטית באופן רחבי בכל מסכי הפרויקט.

נלמד כיצד לשתול סימן גרפי בתוך סימן גרפי אחר (Nesting), מה שיקל עלינו לייצר התנהגויות דינאמיות בקלות בממשק שלנו.

בהמשך הנושא ניגע בעולם הצורות הוקטוריות ב - Sketch ונלמד כיצד להגדיר סגנונות (Styles) וגדלים באופן המאפשר מעבר לתצוגת פיקסלים במקרה הצורך. לסיום הנושא, נלמד ונתרגל קיצורי מקלדת שייעלו את העבודה שלכם.

פירוט הנושא:

- עבודה עם צורות
- יצירת סמלים
- עבודה עם אייקונים
- עיצוב פיקסל פרפקט
- הגדרת סגנונות (Styles) קבועים
- קיצורי מקלדת והגדרתם

4. שיטות עבודה לפרויקט מרובה מסכים

בשיעור זה נלמד איך עובדים על פרוייקט מרובה מסכים ב - Sketch בצורה נכונה. נתרגל כלים כמו משטחי יצירה, עמודים, שכבות, סימבולים ועוד. בנוסף, נעבוד עם כלים שיאפשרו להריץ את העיצוב שלנו על המכשיר הנייד ונלמד לייצא עיצובים וחיתוכים בשיטה מהירה לרזולוציות שונות. כל אלו יאפשרו לנו לחסוך בזמן בדיוק היכן שאנחנו לא מעוניינים לאבד זמן יקר: על עבודה שאינה עיצוב נטו.

אחד הכאבים שלנו כמעצבים הוא העבודה מול המפתחים האחראים על מימוש העיצובים שלנו. בדיוק בנקודה הרגישה הזאת, נכנס הנסיון של צוות המרצים שלנו כמעצבי חווית משתמש בחברות הטובות בשוק. ננחה אתכם כיצד נכון לעבוד בשיתוף פעולה עם מפתחים, ואילו פיצ'רים ופלאגינים יסייעו לכם להגיע למטרה הזו, מה שיביא את המוצר לרמה הגבוהה ביותר.

בנוסף, נלמד איך מעבירים תוצרים בצורה נכונה לפיתוח בשימוש באפליקציית Zeplin, המאפשרת יצירה של StyleGuide איכותי ומסודר. נלמד גם איך לייצר חיתוכים בצורה מהירה ופשוטה.

פירוט הנושא:

- שיטת עבודה לפרוייקט מרובה מסכים
- שיטת עבודה לאתר רספונסיבי
- ייצוא עיצובים ל - Android + iOS



- ייצוא של חיתוכים
- פלאגין למובייל - Sketch Mirror
- העברת תוצרים לפיתוח - אפליקציית Zeplin

5. תוספים ואפליקציות חשובות המתמשקות ל-Sketch

אחד היתרונות האדירים של Sketch הוא ה - Marketplace המעולה של פלאגינים ותוספים הקיים ספציפית עבור Sketch. חשוב שנלמד איך לארגן נכון את סביבת העבודה שלנו כמעצבים, באיזה פלאגינים מומלץ להיעזר בכל שלב, וכיצד להתעדכן תמיד במה חדש בסביבת העיצוב של Sketch.

חלק מהפלאגינים בהם ניגע בנושא זה:

Craft

התוסף האולטימטיבי שמאפשר לנו לעדכן נתונים וטקסטים בקלות באופן רוחבי בכל עמודי הפרויקט. כאשר אנחנו יוצרים פרוטוטיפ (Prototype) לצורך הצגה ללקוחות, לביצוע בדיקות משתמשים, או לכל מטרה אחרת, אנחנו רוצים לייחס אמינות לעיצוב שלנו ותחושה של מוצר אמיתי. במקום להזין את התכנים ידנית, Craft מציע לנו פיתרון מהיר וקל בכדי לענות על הצורך של מעצבי חווית משתמש.

פירוט הנושא:

- עדכון תמונות באופן אוטומטי
- עדכון טקסטים באופן אוטומטי
- יצירת ספריות סטיילים
- שכפול תוכן באופן מהיר ואוטומטי

Invision פרוטוטיפינג (Prototyping), עבודה בצוותים וניהול פרויקט

Invision הוא כלי מעולה ליצירת פרוטוטיפינג לעיצוב ב - Sketch. באמצעותו ניתן להוסיף אנימציות, מחוות למובייל (Mobile gestures), ומעברים אנימטיביים בין מסכים. נלמד יחד כיצד ניתן להפוך מסכים סטטיים לאינטרקטיביים תוך דקות. בנוסף, נלמד כיצד לפשט את תהליך המשוב המתקבל מהלקוחות / המשתמשים / חברי הצוות, וכיצד לאפשר להם להגיב ישירות על העיצובים שלנו. בנוסף, נשכלל את יכולת ניהול הפרויקט העיצובי שלנו במסגרת השימוש ב - Invision וב - Sketch יחדיו.

פירוט הנושא:

- יבוא של קבצים ישירות מ - Sketch
- יצירת פרוטוטיפ
- שיתוף ועבודה בצוותים
- ניהול פרויקט



6. Tips and Tricks ומקורות המידע הכי שווים

אחרי אלפי שעות עבודה עם Sketch, צברנו המון טיפים, קיצורי דרך ותהליכי עבודה שמוציאות את המקסימום מ - Sketch ומסביבת הפלגאינים שלה. בנוסף, יצרנו עבורכם מרכז מידע שכולל את מקורות המידע הטובים ביותר בכדי להישאר מעודכנים בעולם שממשיך להתפתח כל הזמן.

פירוט הנושא:

- שיטת עבודה נכונה - יצירת קבצי עבודה מסודרים
- בעיות נפוצות והפתרון
- טריקים מתוך התוכנה
- מאגרי מוקאפים (Mockups)
- קהילות פייסבוק שחשוב להכיר

7. הגשת תרגיל מסכם

משימת הסיום של הקורס תכלול פרויקט מסכם אחד אשר כולל בתוכו יישום של כל החומר הנלמד. לכל פרויקט נקדיש זמן להערות אחרונות ושיפורים, כדי לוודא שאתם שולטים בתוכנה ובסביבת העיצוב שלה. נסכם את כלל היתרונות ושיטות העבודה שלמדנו, נענה על שאלות אחרונות ונחלק את תעודת הקורס.

נשמח לעמוד לרשותכם בכל שאלה או בעיה,
משפחת Create.



רונית קליין

מייסדת ומנהלת בית הספר לעיצוב דיגיטלי, מרצה ראשית, Create

רונית היא אחת המעצבות הבולטות כיום בעולם העיצוב הדיגיטלי. במסגרת הקמת Create ובמטרה לשנות מהותית את אופן הכשרת אנשי המקצוע בעולם חברות הסטארטאפ והמוצר, רונית ייסדה את Create, ובימים אלה מקימה את בית הספר לעיצוב דיגיטלי.

במקביל לתפקידה כמנהלת בית הספר, רונית מובילה את הסטודיו לעיצוב של Create, מתמחה בפיתוח זהות מותגית למוצרים דיגיטליים ומובילה פרויקטים על פלטפורמות מגוונות, החל מאפליקציות מובייל, אפליקציות Web, מוצרי תוכנה, מוצרי SaaS, וממשקי Smart TV חדשניים.

נסיגה המקצועי של רונית כולל מיתוג דיגיטלי, ניהול קריאייטיב בחברות סטארט אפ, גיוס והכשרת צוותי עיצוב וניהול עיצוב מול משקיעי הון סיכון פרטיים בארץ ובחו"ל. התשוקה שלה לעיצוב ממשקים הובילה אותה להרצאות בכנסים מקצועיים, כאשר כיום היא מרצה בפקולטה לתקשורת במרכז הבינתחומי הרצליה.

ניסיון מקצועי

- ארט דירקטור, Comigo
- מנהלת קריאייטיב, Wix
- ארט דירקטור, Netcraft
- מעצבת חווית משתמש, Netcraft
- מעצבת מותג, Studio OZ

ניסיון כמרצה

- מרצה בפקולטה לתקשורת, המרכז הבינתחומי
- מרצה בקורס איפיון ועיצוב חווית משתמש
Netcraft Academy - ב
- מרצה בכנסים בתחום העיצוב וחווית משתמש





פדריקו דיין

מעצב חוויית משתמש ומרצה למקצועות העיצוב

ב - 8 השנים האחרונות פדריקו מתמקד באהבה המקצועית שלו - עיצוב ממשקים דיגיטליים. הפרקים המרכזיים בקריירה שלו כמעצב כוללים ניהול סטודיו עצמאי לעיצוב לסטארטאפים, עבודה כמעצב מול לקוחות Enterprise וחברות מוצר במחלקת העיצוב של Netcraft, ועד לתפקידו הנוכחי כמעצב חוויית משתמש בחברת Wix.

פדריקו משלב את הכשרון לעיצוב יחד עם היותו מרצה מנוסה לעיצוב חוויית משתמש, ומנטור עבור מעצבים בתחילת דרכם המעוניינים להתפתח ולהגיע לפסגת העיצוב דיגיטלי בארץ. פדריקו ייסד ומנהלם כיום את קהילת המעצבים Behance Israel.

לאחרונה פדריקו החליט להצטרף לצוות Create כדי להוביל את לימודי ה - Sketch, כאשר המטרה המרכזית היא להכשיר מעצבים ולעשות את המעבר לתוכנה על מנת להפוך את העבודת עיצוב ממשקים ליעילה, טובה ואיכותית יותר.

ניסיון מקצועי

- מעצב חוויית משתמש, Wix
- מעצב ממשק, Netcraft
- מנהל סטודיו פרטי לעיצוב ממשקים, מכוון סטארטאפים
- מעצב ממשק, סטארטאפ DoNanza

ניסיון כמרצה

- מרצה ובונה הקורס איפיון וחוויית משתמש, Studio 6B
- מרצה לתוכנת Adobe InDesign, Studio 6B - 1

