

create

פיתוח למעצבים ואנשי חווית משתמש



עלינו

לאחר שנים של הכשרת אנשי מקצוע מובילים בתעשייה, החלטנו להקים את Create - בית ספר, מקצועי, מושקע ואיכותי המתמקד במקצועות המלווים את תהליך היצירה של מוצר דיגיטלי - אפיון חווית משתמש, עיצוב דיגיטלי, פיתוח Web, וניהול מוצר. סביב בית הספר, הקמנו Ecosystem ייחודי הכולל מסלולי התמחות בחברות, תמיכה בתהליכי גיוס עובדים, כנסים ואירועים מקצועיים, מתן שירותים מקצועיים לחברות במסגרת הסדנה של Create.

התשוקה והאהבה שלנו לתחום מגדירות את מידת ההשקעה שלנו בתלמידים, במצגות ובתכנים, בתרגילים, ובפידבק האישי שתקבלו על כל פרויקט ותרגיל שתגישו. הניסיון שלנו בתעשייה, מסייע לנו לבנות אתכם כאנשי מקצוע בסטנדרטים המתאימים לחברות המובילות בתחומן ולתהליכים העדכניים ביותר.

תכניות הלימוד שלנו:

- בית ספר לאפיון חווית משתמש
- בית הספר ללימודי עיצוב
- בית הספר לפיתוח FED Bootcamp
- בית ספר לניהול מוצר
- בית ספר ל - VR / AR - Create reality

במסגרת תהליך ההקמה של Create, ביקרנו בבתי הספר הכי מעניינים בעולם, חקרנו מתודולוגיות לימוד חדשות ושילבנו את הניסיון המקצועי שלנו ושל בכירים בתעשייה לשם בניית תכניות לימוד מקיפות ואיכותיות. רתמנו את החברות הבולטות בתעשייה ואפיינו איתן את הרכיבים האנושיים וסט הכישורים שהן מחפשות בתהליכי הגיוס. תהליך זה מאפשר לנו ליצור תכניות לימוד והכשרה המצליחות להביא לשילוב התלמידים בתעשייה.

קבוצות הלימוד קטנות ומוקפות על ידי מרצים מעולים שעובדים בתעשייה בתפקידים בכירים. התלמידים עוברים הערכה מקצועית ואישית בתהליך ההרשמה כדי לוודא שהם אכן מתאימים לרמת התכניות ויכולים להפיק מהן את הערך לו הם מצפים.

כל אחת מבתי הספר כולל פעילות ייחודית לקהילת אנשי המקצוע שלו, כאשר ההיכרות והניסיון שלנו בעבודה עם הקהילות השונות מאפשר לנו לעזור לאנשים לקבל הצעות עבודה, להצטרף או לגייס אנשי מקצוע לצוותים בחברות סטארטאפ, וללמוד איך לעבוד עם אנשי המקצוע בתחום.

כל בית ספר מתחזק רשת קשרים עם החברות המובילות בתעשייה בארץ, אשר שותפות פעילות בתהליך קבלת החלטות לגבי מבנה הלימודים והתכנים הנכללים בהם, לפי הצרכים שלהן. באופן טבעי תכני הלימוד מתעדכנים כל הזמן, בדיוק כפי שקורה בתעשייה עצמה בכל רגע נתון.

מעבר לתכניות הלימוד, אנחנו מאמינים בשיתוף ידע בקהילה המקצועית, ומארגנים הרצאות, האקדונים וכנסים מקצועיים.

אנחנו נמצאים במשרדים שלנו בדרך כלל שישה ימים בשבוע, אתם מוזמנים לבקר ולראות על מה אנחנו עובדים. המשרדים ממוקמים ברחוב **שאול המלך 37 בתל אביב**, סמוך לשרונה, עזריאלי והקריה.

"גם מסע בן אלף מייל, מתחיל בצעד אחד

לאו דזה

התכנית ללימודי פיתוח למעצבים ואנשי חווית משתמש

לאחר שנים של הכשרת אנשי מקצוע מובילים בתעשייה, גיבשנו תוכנית שתענה על הצרכים העכשוויים בשוק העבודה בישראל. אנו לוקחים ברצינות את תהליך הלימוד וחשים אחריות להתפתחות המקצועית של תלמידינו. אנו מאמינים שלימוד אמיתי מגיע מתרגול קבוע וקבלת משוב על התוצרים ולכן אנו שמים דגש על התנסות ותרגול תוך התמקדות בשיטות העבודה והכלים המקצועיים המובילים בשוק.

העולם המקצועי מתקדם במהירות שיא בשנים האחרונות ואיתו הדרישה מאנשי המקצוע בתעשיית העיצוב וחווית המשתמש. אנו מאמינים באחריות משותפת בין מעצבים ומפתחים ביצירת מוצרים בעלי חווית משתמש מדהימה. לכן עלינו לשפר את התקשורת בין מעצבים ומפתחים על ידי הכרת עולם הפיתוח למעצבים (וגם ההפך נכון). מעצבים ואנשי חווית משתמש המבינים את עולם הפיתוח מסוגלים לשפר גם את איכות העבודה שלהם וגם את היעילות תהליך יצירת המוצר המלא ולכן הם מבוקשים יותר בשוק העבודה.

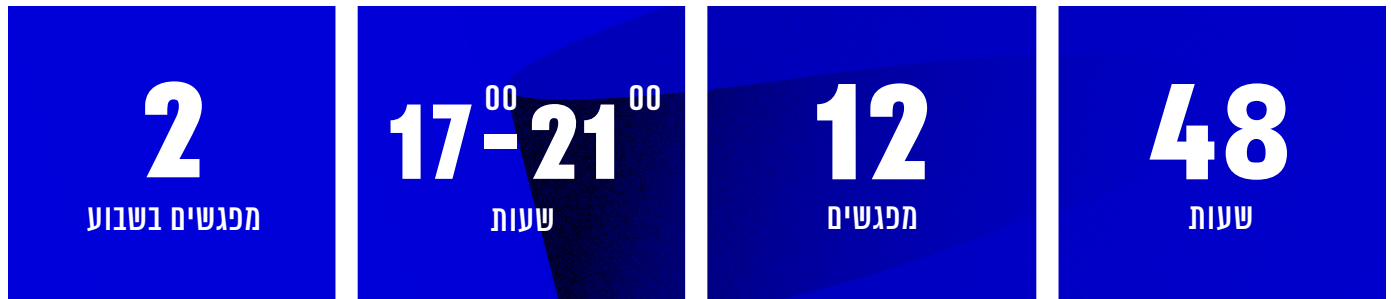
בין השאר נלמד: לכתוב קוד מבוסס עיצוב, מתודולוגיות עבודה נכונות מול הפיתוח, שיטות עבודה מתקדמות, עבודה בסביבת agile וכמובן איך לעצב טוב יותר וחדשני יותר בהתבסס על היכולות הטכנולוגיות הכי מתקדמות. אנחנו נעניק לכם כלים שיהפכו אתכם להיות אנשי מקצוע טובים, מוערכים וכמובן מבוקשים יותר.

מטרות עיקריות

- רכישת ידע והכרות עם שפות HTML CSS בהתאם לדרישות השוק.
- שיפור התקשורת ויעילות העבודה המשותפת בין מעצבים ומפתחים בעקבות הכרות עם מושגים מעולם הפיתוח.
- החזרת השליטה לידיים של המעצבים על ידי בניה עצמית של חלק מהאלמנטים העיצוביים.
- העלאת הערך אל מול מעסיקים פוטנציאליים.



תוכנית הלימודים



הערכים שמנחים אותנו

אנחנו קודם כל אנשי מקצוע

אנחנו מאמינים שמי שלא עובד במקצוע לא יכול ללמד. לכן, כל המרצים הם אנשי מקצוע מובילים עם ניסיון עשיר. לצד ההדרכות והליווי המקצועי אנחנו תמיד ממשיכים לעבוד על הפרויקטים המעניינים והחדשניים ביותר בשוק. בנוסף, אנחנו מעצבים ואנשי חווית משתמש - אנחנו מבינים את התלמידים שלנו ואת הדרישה מהם.

תשוקה להדרכה

כדי ללמד לא מספיק להיות איש מקצוע מנוסה, צריך לדעת איך נכון להעביר את הידע וכמובן שתהיה תשוקה לתהליך הלימוד וההדרכה. העברת ידע היא המומחיות שלנו והיא מפתח חשוב להצלחת הבוגרים והתלמידים. כל המרצים שלנו בחרו ללמד מתוך האהבה שלהם לתהליך הלימוד ולהשפעה שיש להם על הצלחתם של הבוגרים שלנו.

ההתפתחות שלכם חשובה

תוכנית זו הוקמה במטרה לתת למעצבים ואנשי חווית משתמש אפשרות להמשיך להתקדם, ללמוד ולהתפתח מתוך התשוקה לעשות את מה שאנחנו עושים טוב יותר, ובאותה נשימה לדאוג לכך שחוסר ידע מקצועי לא יהיה חסם שיעצור אותם מלהשיג את המשרה או הפרויקטים הבאים.



"

**אלו שיודעים, עושים.
אלו שמבינים, מלמדים וחולקים את הידע.**

אריסטו

למי מיועדת התוכנית

מעצבים

עם רקע בעיצוב (לימודים ו/או ניסיון). עצמאיים, מנהלי סטודיו, מעצבי מרקטינג, מעצבים בחברות פרויקטים, מוצר או מתחום הפרסום שמעוניינים להבין את עולם הפיתוח גם כדי לשפר את התקשורת עם המפתחים ולהגדיל את סיכויי הקבלה שלהם למקומות עבודה.

מאפיינים

שעובדים בחברות מוצר או פרויקטים שרוצים להבין איך ההחלטות שלהם משפיעות על פיתוח המוצר ואפילו ולהיות מסוגלים לבנות אב טיפוס אמיתי. מאפיינים שרוצים להגיש מועמדות לתפקידי ניהול מוצר.

מנהלי מוצר

שכבר עובדים בתעשייה (במוצר web) אך מתקשים לעבוד בצורה יעילה עם צוותי הפיתוח וצריכים את הידע בפיתוח צד קדמי שיגשר על הפער שיש להם היום.

אנשים מיוחדים

שפשוט עוד לא פגשנו ואולי יתאימו לתוכנית ולדרישות השוק. אבל צריך לפגוש אותם קודם ולהכיר.



מה מצופה מהתלמידים

נוכחות

תהליך הלימוד יהיה אינטנסיבי ומעניין ואנו מצפים מהתלמידים שיכינו את הזמן המתאים כדי להגיע לכל השיעורים.

הגשות

עקומת הלימוד שיצרנו מתבססת על קבלת פידבק תמידי ולכן אנו מצפים מהתלמידים להגיש את כל המטלות. המטלות תוכננו בקפידה והותאמו לעקומת למידה נכונה.

מוטיבציה והשתתפות

אנחנו מאוד אוהבים ללמד אנשים עם מוטיבציה גבוהה, כאלה שמבינים למה הם צריכים ללמוד ושייש להם מטרות מוגדרות מול העיניים. אנחנו גם מעודדים השתתפות ולמידה נוספת ומלווים את התלמידים שלנו בלימוד עצמי מעבר לתכני הקורס.

לבטוח בנו.

התהליך לא תמיד יהיה קל אבל אנחנו עבדנו קשה כדי לייצר סביבה בטוחה, נעימה ואפקטיבית. אם תתנו בנו אמון מלא אנחנו מבטיחים שלא נאכזב אתכם.



סילבוס התוכנית

בתכנית הלימוד נעבוד על פרויקט מתמשך שיבנה לאחר כל שיעור ויכלול את התרגולים לכל הנושאים השונים.

בסיום כל שיעור התלמידים יקבלו מטלות בית המתוכננות לחיזוק הנושאים שלמדנו וליצירת עקומת למידה נכונה. בנוסף התלמידים יקבלו חומרים לקריאה נוספת על הנושאים שנלמדו.

01

הקשר שבין העיצוב והפיתוח : הקדמה

לפני שנכנס לתוך העולם המרתק של הפיתוח, אנחנו נדבר על תעשיית העיצוב ומה מצופה מאיתנו המעצבים של 2017, מהם סוגי הפרויקטים, כלים, והמערכות השונות שנעבוד איתם. בנוסף נדבר על ההיסטוריה של האינטרנט, אנשי מפתח שכדאי להכיר, איך האינטרנט והדפדפנים השונים עובדים. מהם תחומי האחריות של `html` `css` `javascript`.

02

דף האינטרנט הראשון שלי

HTML מספקת מבניות לתוכן. למשל בעזרת הגדרת טקסט ככותרת או פסקה או הוספת תמונה. CSS היא שפת תצוגה שנוצרה כדי לעצב את המראה של התוכן, בין השאר בעזרת גופנים וצבעים. שתי השפות מגדירות את הצורה שבה אנו רואים עמודים בדפדפן.

- מה ההבדל בין HTML ל- CSS
- נכיר אלמנטים, תגיות ותכונות שונות (Attributes)
- נגדיר ארכיטקטורת קבצים של דף האינטרנט הראשון שלנו
- נכיר סלקטורים ב- CSS, הגדרות שונות ואת הערכים שלהם (Properties and values)
- נלמד איך עובדים עם סלקטורים ב- CSS
- איך לחבר CSS ל- HTML
- מה הערך של Reset CSS



03

נעים להכיר HTML

עכשיו כבר נתחיל לחפור עמוק יותר ונכיר את הקומפוננטות השונות שמרכיבות את השפה. כדי להתחיל לבנות אתרים, אנחנו צריכים ללמוד באיזה אלמנטים של HTML מומלץ להשתמש עבור סוגים שונים של תוכן. בנוסף חשוב להבין איך אלמנטים מוצגים בדף אינטרנט ומה ההבדלים הסמנטיים בין האלמנטים. בחירת האלמנט הנכון היא לא תמיד משימה פשוטה, ולכן אנחנו רוצים לעשות החלטות מודעות בתהליך.

- מה זה סמנטיקה ולמה היא חשובה
- מהם Divs ו- Spans, ומה ההבדל בין אלמנטים שהם Block ו- Inline level
- איזה אלמנטים טקסטואליים מייצגים בצורה הטובה ביותר את התכנים השונים בדף
- אלמנטים ב- HTML5, ואיך להגדיר את הארגון של התוכן שלנו בדף
- איך להשתמש בקישורים על מנת לנווט בין עמודים שונים

04

CSS is in the house

CSS היא שפה לא פשוטה, שמאפשרת יכולות עיצוביות רבות. היא מאפשרת לנו להוסיף פריסה ועיצוב (Layout and design) לדפים שלנו, והיא מאפשרת לנו לשתף את הגדרות העיצוב האלו בין אלמנטים שונים ואפילו דפים שונים. לפני שנחשוף את כל היכולות המדהימות הללו, אנחנו צריכים להכיר כמה דברים בסיסיים. נכיר את מציין הבחירה המורה על אלו רכיבים במסמך ה-HTML יוחלו הוראות העיצוב הכלולות בהגדרה שלו. זה הכרחי להבין איך העיצוב ממומש. ליתר דיוק, אנחנו רוצים להבין איך סלקטורים שונים עובדים ואיך הסדר שלהם משפיע על העיצוב. בנוסף נכיר כמה הוראות עיצוב נפוצות, בעיקר כאלו שעוסקות בצבעים וגדלים.

- איך קבצי CSS עובדים בשיטת מפל המים (Cascade) מלמעלה למטה
- נדבר על מה היא Specificity ואיך נוכל לחשב אותה
- איך לשלב סלקטורים על מנת לבחור אלמנטים ספציפיים או קבוצות של אלמנטים
- איך להשתמש במספר קלאסים על אלמנט אחד כדי לייצר שכבות של עיצוב ולעבוד בצורה מודולרית
- צורות שונות להגדיר צבעים ב-CSS
- Keyword, Hexadecimal, RGB, and HSL
- יחידות מידה שונות בהן ניתן להשתמש ב-CSS (Pixels, Percentages, and Em units)



05

קופסאות, קופסאות בכל מקום (box model)

בשיעור הזה נצלול קצת עמוק יותר ונראה איך אלמנטים מוצגים על המסך ואיך נקבעים המימדים שלהם. נדבר על המושג Box model ואיך הוא עובד עם HTML ו-CSS. בנוסף נכיר כמה הגדרות עיצוב חדשות ב-CSS ונשתמש בחלק מהגדרות האורך שהכרנו מקודם.

- איך אלמנטים שונים מוצגים בצורה שונה
- מהו Box model ומדוע הוא חשוב
- איך לשנות גודל של אלמנטים (גובה ורוחב)
- איך להוסיף ריווחים ובורדרים לאלמנטים
- איך לשנות את פרמטר ה-Box sizing ואיך זה משפיע על האלמנט

06

איך למקם תוכן על הדף

אחד הדברים הטובים שיש ל-CSS להציע הוא האפשרות למקם תכנים ואלמנטים על הדף ביותר מדרך אחת, מה שמאפשר ליצור מבניות וגורם לתכנים שלנו להיות יותר קלים לעיכול. ישנם מספר דרכים שונות למקם דברים בעזרת CSS, ולכל אחת יש את היישומים שלה. בשיעור הזה נדבר על כמה דרכים שונות לייצור פריסות הניתנות לשימוש חוזר ומיקום אלמנטים במרחב בצורה ייחודית.

- מהם Floats ואיך נשתמש בהם כדי למקם אלמנטים
- איך Inline-Block יעזור לנו למקם אלמנטים בצורה יותר טובה
- מה עושים כשצריך לצאת מהגבולות - Relative and absolute position



07

טיפוגרפיה ו text styling

תחום הטיפוגרפיה באינטרנט התפתח המון בשנים האחרונות. ישנם מספר סיבות לגדילה בפופולריות שלו, אחת העיקריות היא פיתוח היכולת להטמיע פונטים פרטיים באתרי אינטרנט. בעבר היינו מוגבלים למספר קטן של גופנים בהם יכלנו להשתמש באתרי האינטרנט. הגופנים הללו היו הנפוצים ביותר שהותקנו על מחשבים ולכן הסבירות שהם יוצגו בצורה טובה הייתה הכי גבוהה. אם גופן מסוים לא היה מותקן על המחשב אז הוא לא היה מוצג. כיום עם האפשרות להטמיע כמעט כל גופן באתר, מבחר האפשרויות הוא כמעט אינסופי. בשיעור הזה נדבר על כמה מהעקרונות הבסיסיים בטיפוגרפיה וכיצד ליישם אותם על האתרים שלנו בעזרת CSS ו HTML.

- הוספת צבעים לטקסטים שלנו כדי להדגיש אותם
- עדכון טקסטים בעזרת הגדרות טקסט שונות: Font-family, font-size, font-style, font-weight ועוד.
- מימוש הגדרות עימוד לטקסטים: Text-align, text-decoration, text-indent, text-shadow ועוד
- היסטוריה מאחורי פונטים באינטרנט ואיך להטמיע פונט יחודי משלנו
- איך נכון לסמן ציטוטים

08

רקעים וגרדיאנטים

לרקעים יש השפעה משמעותית על עיצוב האתר. הם עוזרים ליצור את ה Feel של האתר, לייצר הפרדה לקבוצות ולהציג עדיפויות. בעזרת CSS ניתן ליצור לכל אלמנט רקע שיכול להיות צבע אחיד, תמונה, גרדיאנט או שילוב של כולם. כאשר אנחנו מחליטים להוסיף את הרקע, אנחנו חייבים לזכור שהוא משפיע על המראה הכללי של האתר. בשיעור הזה אנחנו נראה כיצד אנחנו מוספים רקעים מסוגים שונים לאלמנטים. בנוסף נתנסה בשלל הגדרות של CSS3 הקשורים לרקעים.

- איך להוסיף צבעי רקע ותמונות לאלמנטים
- גרדיאנטים מסוגים שונים ואיך לקסטם אותם
- איך להגדיר מספר תמונות רקע לאלמנט אחד
- הגדרות CSS3 חדשות שמאפשרות לנו לשנות גדלים, ומיקומים של תמונות רקע



09

רשימות

רשימות הן חלק משמעותי מחיי היום יום שלנו. רשימת משימות מגדירה מה אנחנו צריכים לעשות היום. רשימת מצרכים למתכון מגדירה מה דרוש לנו להכנת העוגה. רשימת פניות בתוכנת ניווט עוזרת לנו להגיע ממקום למקום. עם רשימות כמעט לכל דבר, קל להבין מדוע הן גם כל כך פופולריות באתרי אינטרנט. כאשר אנחנו רוצים להשתמש ברשימה באתר שלנו, HTML מאפשר לנו לבחור אחת משלושה סוגים שונים: רשימה לא מסודרת, רשימה מסודרת ורשימת הגדרות. בחירת סוג הרשימה המתאים נובע בעיקר מהתוכן ומהצורה המתאימה ביותר מבחינה סמנטית להציג אותו. בנוסף לשלושת הסוגים השונים של הרשימות שזמינות עבורינו ב HTML, ישנם אינסוף דרכים לעצב את הרשימה. בולטים שיכולים להיות צורה או מספר או תמונה וכמובן ההצגה של הרשימה בצורה אופקית או אנכית. כל ההחלטות הללו משחקות תפקיד חשוב בעיצוב האתר שלנו.

- איך ליצור רשימות מסוגים שונים
- איך למקם רשימות בתוך רשימות בצורה נכונה
- איך לשנות עיצוב ומיקום של בולטים ברשימות
- איך להגדיר תמונת רקע במקום בולט
- איך להציג רשימות לרוחב

10

מדיה - תמונות, סאונד ווידאו

אנחנו גולשים באינטרנט כדי למצוא תכנים מעניינים ואינפורמטיביים וכמובן בשביל הכיף גם. חלק גדול מהאינפורמציה אותה אנחנו צורכים מגיע בצורת טקסט. HTML מאפשר לנו ללוות את התכנים הללו בעזרת תכני מדיה שונים, תמונות, קבצי סאונד, סרטוני וידאו וכמובן להטמיע תכנים מאתרים אחרים לתוך הדפים שלנו. היכולת להטמיע תמונות, קבצי סאונד, וידאו קיימת כבר תקופה יחסית ארוכה, אבל עד לא מזמן התמיכה בדפדפנים השונים לא הייתה טובה מספיק ולרוב נמנענו מזה או שהיינו צריכים להתאמץ מאוד כדי לאפשר לזה לקרות. כיום התמיכה בפורמטים הללו מספיק טובה ברוב הדפדפנים המודרניים (כולל מובייל) ולכן השימוש בהם נפוץ מאוד.

- דרכים נכונות להוסיף תמונות, קבצי סאונד, סרטוני וידאו I frame לדף
- דרכים שונות למקם תמונות במצבים שונים
- הגדרות נפוצות לקבצי סאונד ווידאו
- איך לגרום ל I frame להתנהג כאילו הוא חלק מהדף שלנו



11

טפסים

טפסים הם חלק חשוב מאוד של האינטרנט, הם מאפשרים לאתרים דרך לקבל מידע מהמשתמשים, לעבד בקשות שונות והם בעצם בקרי השליטה של כמעט כל אפליקציה קיימת. טפסים יכולים לבקש כמויות קטנות של מידע - למשל שדה חיפוש או שם משתמש וסיסמא וגם כמויות גדולות של מידע - פרטי תשלום או פרטי משלוח. אנחנו צריכים לדעת איך בונים טפסים כדי לקבל קלט מהמשתמשים שלנו. בשיעור הזה נדבר על איך נשתמש ב HTML כדי לבנות את הטופס, איזה שדות דרושים כדי לקלוט סוגים שונים של קלט ואיך לעצב טופס בעזרת CSS. אנחנו לא נכנס לעומק של ההבנה איך המידע מועבר מהטופס לצד השרת של האתר.

- איך לבנות טופס
- דרכים לקבל מידע טקסטואלי מהמשתמשים שלנו
- שיטות שונות לייצר אפשרויות בחירה מרובה
- באיזה אלמנטים הכי כדאי להשתמש בשביל לאפשר למשתמש לשלוח את המידע לשרת
- איך נכון לסדר טפסים כדי לאפשר חווית משתמש טובה
- הגדרות שיאפשרו לנו לאסוף מידע איכותי יותר

12

טבלאות - סידור נתונים

טבלאות ב HTML נוצרו כדי להציג נתונים טבלאיים בצורה שתהיה קלה למשתמשים לקרוא ולהבין. כאשר שפת ה HTML נבנתה ו CSS עוד לא נתמך בצורה טובה בדפדפנים, טבלאות היו הצורה העיקרית בה אתרים נבנו. הן שומשו לרוב כדי למקם אלמנטים על הדף ולסידור ה-layout הכללי. זה עבד בזמנו אבל זאת לא הייתה המטרה עבורה הן נבנו וזה גרם לבעיות שונות במהלך הזמן. למזלנו, אנחנו התקדמנו הרבה שנים מאז. היום טבלאות משמשות בעיקר להצגת נתונים ואת העימוד אנחנו עושים בעזרת CSS. לבניית טבלאות עדיין יש כמה אתגרים לא פשוטים. איך הטבלה צריכה להיבנות לרוב נקבע על סמך המידע שאמור להיות מוצג בה. ולאחר שבונים את המבנה ניתן להשתמש ב CSS כדי לעצב את הטבלה על מנת לעזור למשתמש לקרוא אותה בצורה טובה יותר.

- מהן הדרכים הטובות מבחינה סמנטית ליצור טבלאות
- איך ליצור טבלאות עם תאים בגדלים לא אחידים
- מהם המרכיבים של טבלה
- דרכים שונות לעצב גבולות של טבלה
- איך ליישר טקסט בתוך תאים



13

לכתוב קוד איכותי

יש המון נושאים ללמוד - אלמנטים שונים, ערכים שונים, תכונות ועוד, כדי לכתוב HTML ו CSS. בכל שיעור המטרה העיקרית הייתה להכיר לכם את הקומפוננטות השונות של HTML ו CSS, כדי לעזור לכם להבין את היסודות של שתי השפות. השיעור הזה מסתכל בצורה מופשטת על השפות. ליתר דיוק, בשיעור הזה אנחנו נתמקד בצורות העבודה הטובות ביותר כשכותבים HTML ו CSS כדי שהקוד שלנו יהיה איכותי. מה שנדבר עליו בשיעור תקף לכל השיעורים הקודמים והבאים ויש להתייחס אליו בכללי כאשר מתכנתים.

- היה מסודר, כדי שיהיה קל לקרוא, לערוך ולתחזק את הקוד
- היה מודולרי וגמיש, כדי שניתן יהיה לעשות שימוש חוזר בקוד שכתבת

14

אנימציות ומיקרו אינטראקציות לשיפור חווית המשתמש

אחד השדרוגים שהגיעו עם CSS3 הוא היכולת להגדיר מעברים ואנימציות. מפתחי צד קדמי (Front-end) ביקשו כבר המון זמן את היכולת לממש את האינטראקציות בעזרת HTML ו CSS, ללא שימוש בקוד נוסף ב Javascript או מקורות חיצוניים כמו Flash. בעזרת CSS3 Transitions ו CSS3 Animations אנחנו יכולים להגדיר שינויים בעיצוב של אלמנטים במקרה של State change. למשל במעבר עכבר או כאשר אלמנט במצב Focused. אנימציות ב CSS3 מאפשרות לנו לשנות את המראה וההתנהגות של אלמנטים בעזרת הגדרת Keyframes. מעברים מאפשרים לנו לשנות את העיצוב ממצב אחד לשני.

- איך לייצר אנימציה חלקה של מעבר מצבע אחד לצבע אחר
- איך לשנות פרמטרים של אלמנטים ולהפוך ריבוע לעיגול במעבר עכבר
- איך לשלוט על אורך האנימציה ואפילו להגדיר לה מתי להתחיל
- איך לדמות סיבוב של קלף



דימה וישנבצקי

מנהל התוכנית ומרצה ראשי

ניסיון מקצועי

- מפתח Front-End בכיר - Browsi
- Indie Game Designer
- מפתח Front-End בכיר - מט"ח
- מעצב web - דפי זהב

ניסיון כמרצה

- מרצה ומתרגל בתוכנית הלימודים Front End Bootcamp
- מרצה מקצועי לטכנולוגיות פיתוח בתוכנית הלימודים "אפיון ועיצוב חווית משתמש"
- Front-End and UX mentor במכללה למנהל - ColmanHack , המרכז הבינתחומי - HackIDC , Ebay Gamification Hackathon I

את שורת הקוד הראשונה שלי כתבתי כבר בגיל 12 ולא הפסקתי מאז.

התחלתי את הקריירה המקצועית שלי כמעצב אך מהר מאוד דווקא היכולת לפתח את העיצובים ולהפוך אותם למוצר אמיתי משכה אותי לעולם ה Front-End Development. הבנתי שזה התחום שלי והתמקדתי בו ובחיבור בין העיצוב לבין הפיתוח. היכולת שלי להבין את עולם העיצוב ואת התהליכים השונים בו עוזרת לי להיות מפתח טוב ומדויק יותר. הרקע העיצובי שלי מאפשר לי להבין טוב את הקשיים בהליך הלמידה למעצבים ואת היתרונות לתהליכי העבודה והחשיבה שלהם.

היום, אני מרצה ויועץ ליזמים וסטארטאפים בשלבים השונים על תהליכי פיתוח נכונים. הצטרפתי ל-Create מתוך רצון להעשיר ולגדל את הדור הבא של אנשי המקצוע, לקבוע סטנדרטים בתחום ולהמשיך ולהעשיר עצמי בחוויות שבין העיצוב לפיתוח.



כיצד מצטרפים?

אם אתם מעוניינים לשמוע פרטים נוספים, לפגוש אותנו, ולבדוק אם התכנית מתאימה לכם, אתם מוזמנים ליצור איתנו קשר בטלפון בהודעה או במייל.

אנחנו מקיימים שיחות ופגישות יעוץ עם תלמידים פוטנציאליים באופן קבוע, כל שבוע. אנחנו נשמח לייעץ ולעזור בכל שאלה, בלי קשר להצטרפות שלכם לתכנית בסוף התהליך.

דימה וישנבסקי

מנהל התוכנית ומרצה ראשי

dimav@createfuture.co.il | 054-7878384