

חווית משתמש למוצרים ושרותים חדשניים (קורס: 193.3304)

סמסטר _____

יום _____ שעות _____

מרצה: מר שי בן-ברק דוא"ל: shay@uxd.co.il

יום/שעת קבלה: בתאום מראש, לפני או אחרי השיעור.

סוג הקורס: שיעור

* יתכן שחלק מהשיעורים יתקיימו ב-Zoom הסטודנטים צריכים להיות ערוכים עם מצלמה ומיקרופון.

דירוג: לסטודנטים בתואר שני. פתוח גם לתלמידי שנה שלישית בתואר ראשון.

דרישות קדם: ללא

בקורס נלמד עקרונות פיתוח מוצר בגישה של "חשיבה עיצובית" (Design Thinking) ומיקוד במשתמשים (user centered design), באמצעות תהליך לימודי ויצרתי, שמשלב שיעורים בכיתה ועבודה עצמית על פיתוח מוצר במתכונת יזמית, בדומה לשלבים הראשונים בעבודה על סטראפ.

נתרגל בדיקה של רעיון, טכנולוגיה, או המצאה, במטרה להבין האם אנשים באמת זקוקים לו ויודעים להשתמש בו. נלמד איך לבנות מוצר שמתאים למשתמשים שלו, תוך ישום עקרונות חווית משתמש (User Experience) ושימושיות (Usability). נכיר וניישם מודלים להערכת מוצרים וטכניקות לשיפור מוצרים ושרותים קיימים.

העבודה בקורס תתנהל בקבוצות של 3-4 סטודנטים ולכל קבוצה מתוכננות 5-6 הגשות ומצגת סופית, שעל כל אחת מהן הסטודנטים יקבלו משוב מפורט וישיים שיעזור להם לשפר את המוצר שלהם. בנוסף, תהינה עוד שתי (2) הגשות אישיות. אמנם אין מבחן בתום הקורס, אבל כדי להצליח בו, צריך להשקיע במהלך הסמסטר.

#	תאריך	שיעור	תרגילים וקריאה
1		מבוא לניהול מוצר - מושגי יסוד, MVP ו-lean startup - תהליך איפיון מוצר או שרות. - Lean UX Canvas	מה המוצר שלכם? (עד שיעור 3)
2		שיטות מחקר ותיקוף (validation) - מה זה הנדסת גורמי אנוש. - התפתחות התחום ובסיסי הידע. - תהליך איפיון מוצר, מחזור החיים וההשתלבות של מתודולוגיות ה-UX. - משתמשים / פרסונות. - תהליכי עבודה.	תרגיל אישי 1 (עד שיעור 6) קריאה: - A Guide to Human Factors and Ergonomics, Helander, M. – Chapter 1
3		בשביל מי אנחנו עובדים - שיטות מחקר עם דגש על תצפיות. - המערכת הקוגניטיבית – יכולות עיבוד, תפיסה וזיכרון.	תרגיל: ביצוע מחקר משתמשים קטן (עד שיעור 5) קריאה: - Problem Space vs. Solution Space - 60 ways to understand user needs - התנהגות מפצה
4		מרעיון ומידע לאיפיון מוצר - הגדרת דרישות, רעיונות (ideation), גיבוש תפיסת הפעלה למוצר. - איור מסכים ו/או תכנון משימות.	קריאה: - What Is Product Management? - Ideation for Everyday Design Challenges

#	תאריך	שיעור	תרגילים וקריאה
5		אסטרטגית חווייה - תסריטי שימוש ו-storyboard - סוגי ממשק ומוצרים רב ערוציים.	תרגיל: הגדרת דרישות למוצר, רעיונות, איור מסכים (ראשוני), תהליכי עבודה ו-Storyboard (עד שיעור 7) קריאה: - storyboard - Task Analysis
6		ניווט ומודלים מנטאליים - ארכיטקטורת מידע - מודלים של ניווט - ניווט לעומת חיפוש - מודלים מנטאליים	קריאה: מודלים מנטאליים - The Difference Between Information Architecture (IA) and Navigation - Flat vs. Deep Website Hierarchies
7		תכן מסך וטפסים - אירגון מסך, הנעה לפעולה, שימוש - בפקדים, עיצוב טפסים. - עיצוב למובייל	תרגיל: אב טיפוס (עד שיעור 10) קריאה: Fitts's Law - Website Forms Usability - Checkboxes vs. Switches in Forms - Checkboxes vs. Radio Buttons
8		מוצרים רב ערוציים (Omnichannel) או שיעור השלמה / מרצה אורח	קריאה: - Quantitative vs. Qualitative Usability Testing - Talking with Participants During a Usability Test - 6 Must-See Usability Testing Videos
9		בדיקות שמישות.	תרגיל: בדיקת שמישות (עד שיעור 13) קריאה: - Quantitative vs. Qualitative Usability Testing - Talking with Participants During a Usability Test - 6 Must-See Usability Testing Videos
10		שיטות הערכה ובחינה של ממשקי משתמש.	תרגיל אישי: הערכה היוריסטית (עד שיעור 13) קריאה: - Usability Heuristics - Understanding Experience in Interactive Systems
11		אתיקה בניהול מוצר ובחויית משתמש	- How Designers Destroyed the World - Connected, but alone? - How a handful of tech companies control billions of minds
12		הצגת עבודות	
13		הצגת עבודות	

הרכב הציון

- 40% - הגשת תרגילים קבוצתיים לאורך הקורס.
 - 30% - הגשת פרויקט סיום והצגתו.
 - 20% - הגשת שני תרגילים אישיים.
 - 10% - נוכחות והשתתפות בדיונים בכיתה. יותרו לכל היותר שלוש היעדרויות (מוצדקות או לא מוצדקות). תכנון את הסמסטר מראש.
- העבודה היא בקבוצות של 3-4 סטודנטים.

הגשה תרגילים היא עד חצות הלילה לפני השיעור.

- הגשה באחור – פחות חמש נקודות לכל יום אחור.
- נדרש תיקון מהותי בתרגיל והגשה חוזרת – פחות עשר נקודות.
- למרצה שמורה הזכות לתת ציונים שונים לחברי הקבוצה, בהתאם להשקעה ולמחוייבות.