

חוויית משתמש למוצרים ושרותים חדשניים (קורס: 193.3304)

סמסטר קיץ תשפ"א

ימי א' 16-19

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

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

סוג הקורס: שיעור

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

דרישות קדם: ללא

רישום לקורס מתונה באישור החוג של הסטודנט

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 יישום עקרונות חוויית 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, תהיינה 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	תרגיל: מה המוצר שלכם? (להגשה בשיעור 2)
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. בשביל מי אנחנו עובדים - שיטות מחקר עם דגש על תצפיות. - המערכת הקוגניטיבית – יכולות עיבוד, תפיסה וזיכרון.	קריאה: - A Guide to Human Factors and Ergonomics, Helander, M. – Chapter 1 - Problem Space vs. Solution Space - 60 ways to understand user needs - התנהגות מפצה תרגיל: ביצוע מחקר משתמשים קטן (להגשה בשיעור 3) תרגיל אישי (להגשה בשיעור 4)

#	תאריך	שיעור	תרגילים וקריאה
3		מרעיון ומידע לאיפיון מוצר - הגדרת דרישות, רעיונות (ideation), גיבוש תפיסת הפעלה למוצר. - ארכיטקטורת מידע. - איור מסכים ו/או תכנון משימות. אסטרטגית חווייה - תסריטי שימוש ו-storyboard - סוגי ממשק ומוצרים רב ערוציים.	קריאה: - What Is Product Management? - Ideation for Everyday Design Challenges - storyboard - Task Analysis תרגיל: הגדרת דרישות למוצר, רעיונות, גיבוש, איור מסכים (ראשוני), תהליכי עבודה ו-storyboard (להגשה בשיעור 4)
		חופשת חג הקורבן (עיד אל-אדחא)	
4		ניווט ומודלים מנטאליים - מודלים של ניווט - ניווט לעומת חיפוש - מודלים מנטאליים תכן מסך וטפסים - אירגון מסך, הנעה לפעולה, שימוש בפקדים, עיצוב טפסים. - עיצוב למובייל.	קריאה: מודלים מנטאליים - The Difference Between Information Architecture (IA) and Navigation - Flat vs. Deep Website Hierarchies - Fitts's Law - Website Forms Usability - Checkboxes vs. Switches in Forms - Checkboxes vs. Radio Buttons תרגיל: אב טיפוס (להגשה בשיעור 6)
5		מוצרים רב ערוציים (Omnichannel) או שיעור השלמה / מרצה אורח בדיקות שמישות.	קריאה: - Consistency in the Omnichannel Experience - Seamlessness in the Omnichannel User Experience - Quantitative vs. Qualitative Usability Testing - Talking with Participants During a Usability Test - 6 Must-See Usability Testing Videos תרגיל: בדיקת שמישות (להגשה בשיעור 8)
6		שיטות הערכה ובחינה של ממשקי משתמש.	קריאה: - Usability Heuristics - Understanding Experience in Interactive Systems תרגיל אישי: הערכה היוריסטית (להגשה בש' 8)
7		אתיקה בניהול מוצר ובחויית משתמש	- How Designers Destroyed the World - Connected, but alone? - How a handful of tech companies control billions of minds
8		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 שתי היעדרויות (מוצדקות או לא מוצדקות).
- תכננו 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.