

# מפגש 1 : מבוא



## אז מה נעשה כאן?

אפיון ועיצוב חווית משתמש (מתוך הסילבוס)

נושאי הקורס:  
בקורס יוצגו עקרונות עיצוב חווית המשתמש בעידן הדיגיטלי ומיתוג מוצר דיגיטלי.  
מטרת הקורס היא להקנות ידע תיאורטי ומעשי במושגים וטכניקות אפיון ממשקים, ולהבין כיצד לייצר  
אינטראקציה אפקטיבית בין מוצר למשתמש. במהלך הקורס נדון באנליזה ומחקר משתמשים, בדיקת  
מתחרים ופיתוח פרוטוטיפים.  
הידע והמיומנויות שתרכשו ישמשו כבסיס חשוב להבנת התחום של פיתוח מוצר דיגיטלי ובמיוחד פרויקט  
הגמר.

הקורס שלנו יתנהל במתכונת PBL - כלומר למידה מבוססת פרויקטים (למידה מבוססת בעיות)

Product Based Learning | Project Based Learning

למידה באמצעות חקר פעיל, פתרון בעיות מורכבות ויצירת תוצר סופי משמעותי.

**לומדת במרכז:** הסטודנטית אחראי על תהליך הלמידה

**הנחיה, לא הוראה:** המרצה מנחה ומדריכה – לא יהיה כאן רק ידע פאסיבי

**חקר ופתרון בעיות:** הלמידה סובבת סביב שאלה או בעיה אותנטית ורלוונטית

**תוצר משמעותי:** התהליך מסתיים ביצירת תוצר סופי שמוצג

**למידה פעילה ושיתופית:** הדגש הוא על עבודת צוות, חשיבה ביקורתית, פתרון בעיות ויצירתיות

**משוב ורפלקציה:** התהליך מלווה במשוב שוטף ורפלקציה על תהליך הלמידה עצמו



## מתוך הסילבוס

### חלוקה לשבועות וציונים

1.12 הגשת אמצע סמסטר (התכנות לפיתוח)

לכל מפגש יצורף סיכום – כל מפגש הוא סדנת עבודה

#### פירוט תוכן השיעורים:

שבוע / מפגש / תאריך	נושא
שבועות 1-3	התכנות פיתוח הפרויקט, אסטרטגיית חוויית משתמש, מחקר משתמשים
שבועות 4-5	תכנון תוכן ממשקים ומסכים, יסודות UX

שבוע 6	הצגת התכנות לפיתוח: פרזנטציות בצוותים
שבוע 7-10	סדנאות עיצוב בהן נתמקד בעיצוב המותג והמסכים, אפיון שפה (קופי). מטלה מתגלגלת לאורך השיעורים.
שבוע 11-12	מפגשי ייעוץ לצוותים
שבוע 13	מצגות סוף קורס

מטלות הקורס:

- השתתפות פעילה - 25%.
- הצגת התכנות לפיתוח - 20%. הערות: פרזנטציית אמצע הסמסטר, בצוותים
- הגשת הפרויקט - 55%. הערות: הצגת פרויקט לפי בריף בצוותים, כולל תהליך האפיון ועיצוב מסכים נבחרים



**SUCCESS**

**FAILURE**

**FAILURE**

**FAILURE**

**FAILURE**

**FAILURE**

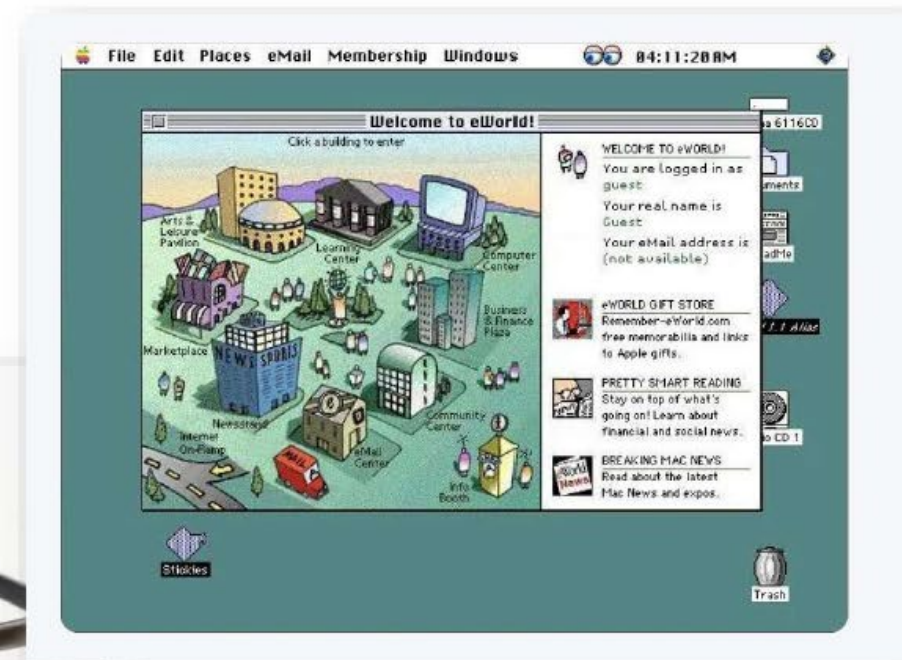
**FAILURE**

**FAILURE**

**FAILURE**

**FAILURE**

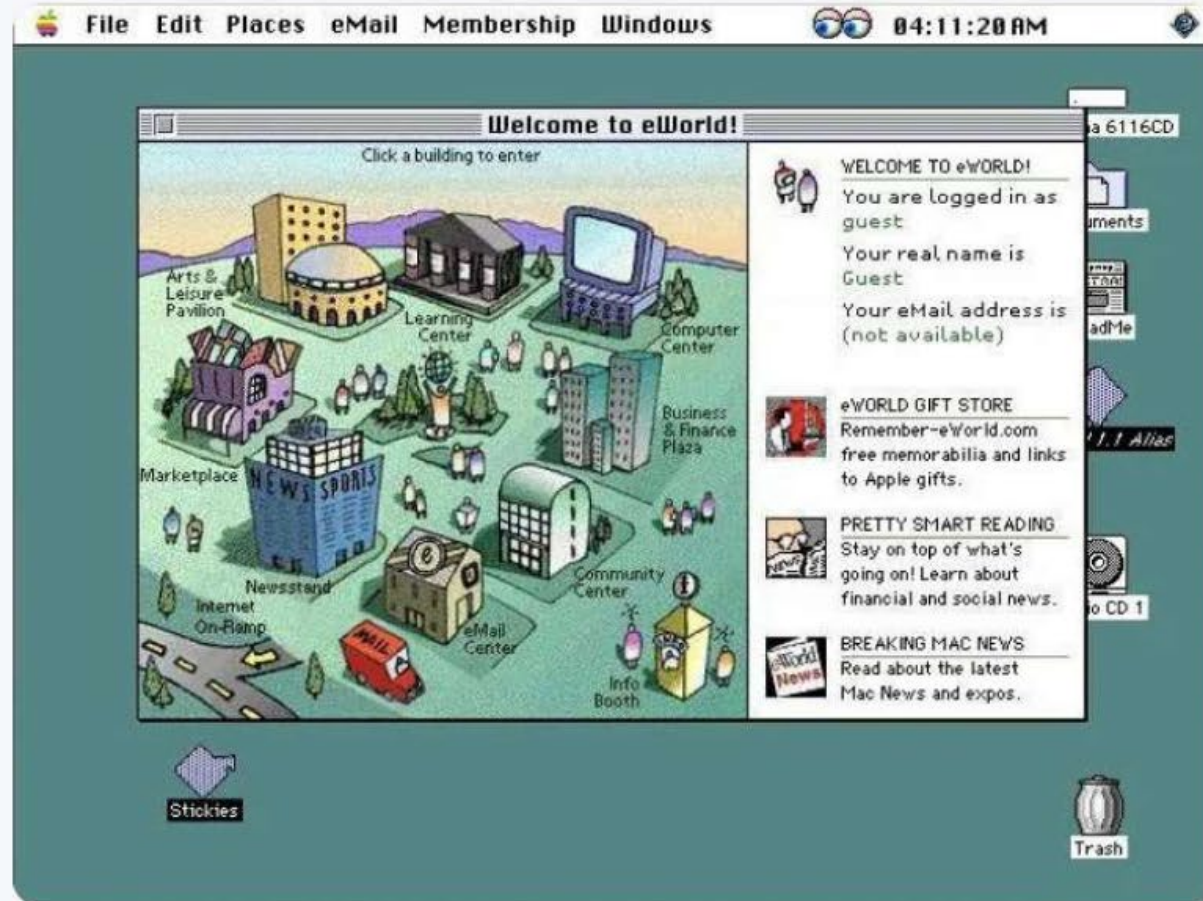




למה המוצר נכשל?



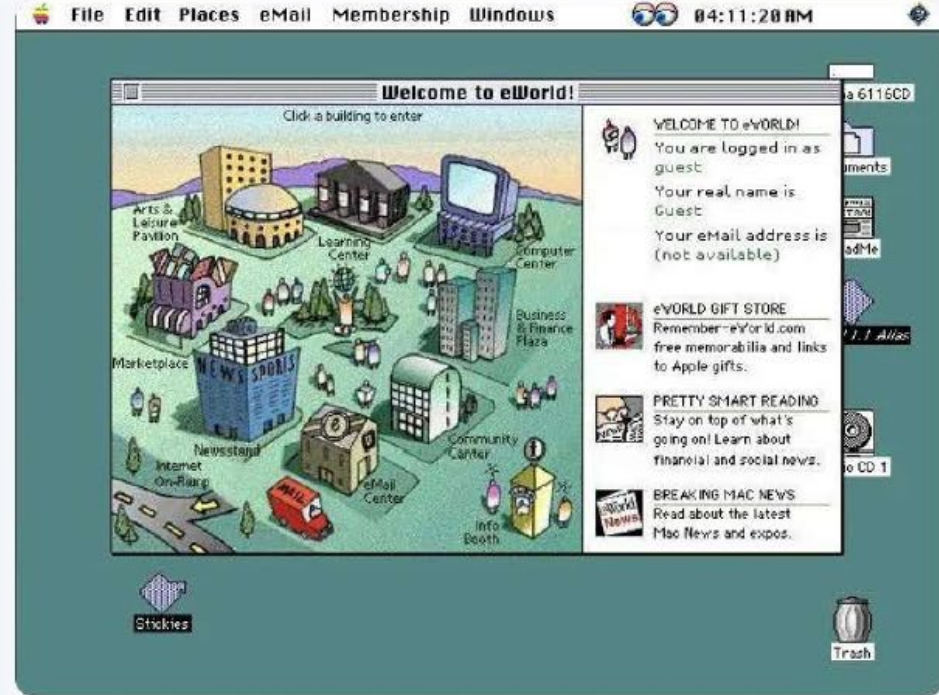
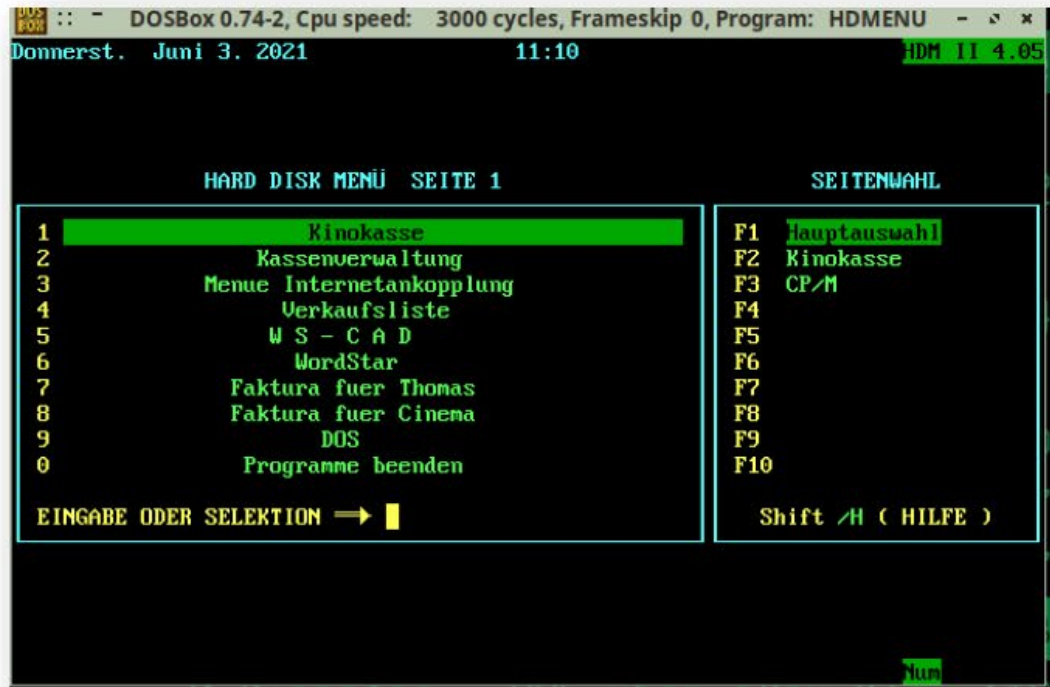




Apple eWorld  
1994-1996

שרות למנויים של חברת אפל  
דרכו ניתן היה להתחבר לדוא"ל, לקרוא חדשות, להוריד תוכנות ועוד







Google Glass  
2012

עדשה עם 3 תפקידים עיקריים:  
סמארטפון | מציאות מדומה | צילום וידאו (יומן וידאו)







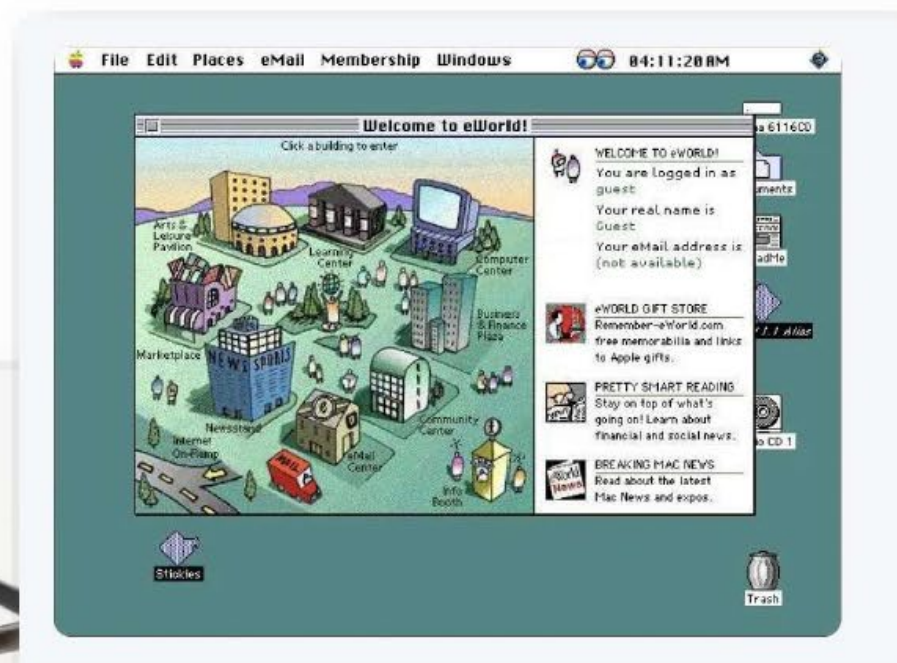


Segway  
1994

כלי תחבורה חשמלי שהיה אמור לשנות את סדרי העולם בתחום







מה משותף לכישלונות הזוהרים?



# Product Driven Development



כבר לפני עשור...



**Product Testing Institute - Seniors**

[Product Testing Institute - Seniors - YouTube](#)



**Silicon Valley - Hooli Phone Usability Test**

[Silicon Valley - Hooli Phone Usability Test](#)





# User Driven Development



# YO

**It's that simple.**





[YO app](#)





זמן לקפה (ומושגי יסוד עיקריים)



## ממשק משתמש UI USER INTERFACE

חשמל  
מקור מים  
קומקום  
שקע  
תקע, כבל חשמל, תושבת

ידית  
מכסה  
מד מים  
2 לחצנים

## עיצוב חווית משתמש UXD USER INTERFACE

כמה מים צריך? להגדיר מטרה  
לבדוק כמה מים יש?  
מד מים  
משקל  
לפתוח את המכסה ולהביט



## חווית משתמש UX USER INTERFACE

למלא מים  
ללחוץ על הכפתור  
לחכות





# UX – User Experience

אפיון חוויית משתמש הוא העיצוב של כל דבר, על פני מדיות שונות,  
כשחוויה אנושית היא תוצאה ברורה  
והפעלת אנשים היא מטרה ברורה

**חוויית משתמש** המונח אליו אנחנו מתייחסים הוטבע ב-1990 על ידי נורמן, מהנדס קוגניטיבי:

"חוויית המשתמש מכילה בתוכה את כל האספקטים באינטראקציה של משתמש הקצה עם החברה, השירותים שלה והמוצרים שלה".  
הגדרה כוללת המתייחסת גם למוצרים שאינם בהכרח דיגיטליים וחדשניים. זהו האופן בו המשתמש מתקשר עם המוצר מבחינה התנהגותית.

## UXD – User Experience Design

עיצוב חוויית משתמש הוא תהליך תכנון האינטראקציה בין משתמש למוצר.  
מהות התהליך היא שיפור שביעות הרצון של המשתמש על ידי קלות השימושיות  
וההנאה במהלך האינטראקציה הזו



# UI – User Interface

כל אלמנט המאפשר את האינטראקציה בין המשתמש לממשק  
לחצני, טפסים, מסכים, פס קול ועוד.

## ממשק משתמש

השימוש במושג ממשק משתמש הקדים את זה של חווית משתמש ואין לו בדיוק הגדרה אחת מקובלת:  
הוא עוסק במראה והתחושה של הממשק  
(Look and Feel)  
אבל גם באינטראקציות של המשתמש עמו.



אוקי, אז מה ההבדל בין UX ל-UI?

AllJobsVIP | שירותים נוספים | דרושים

(7)	Web designer	<input type="checkbox"/>
(3)	WebMaster	<input type="checkbox"/>
(16)	הונת תוכן	<input type="checkbox"/>
(22)	יוצר/ת תוכן דיגיטלי	<input type="checkbox"/>
(48)	מאפיין / מעצב UX / UI	<input type="checkbox"/>
(14)	מהנדס אפליקציה	<input type="checkbox"/>
(20)	מידען	<input type="checkbox"/>
(29)	מנהל אתר	<input type="checkbox"/>

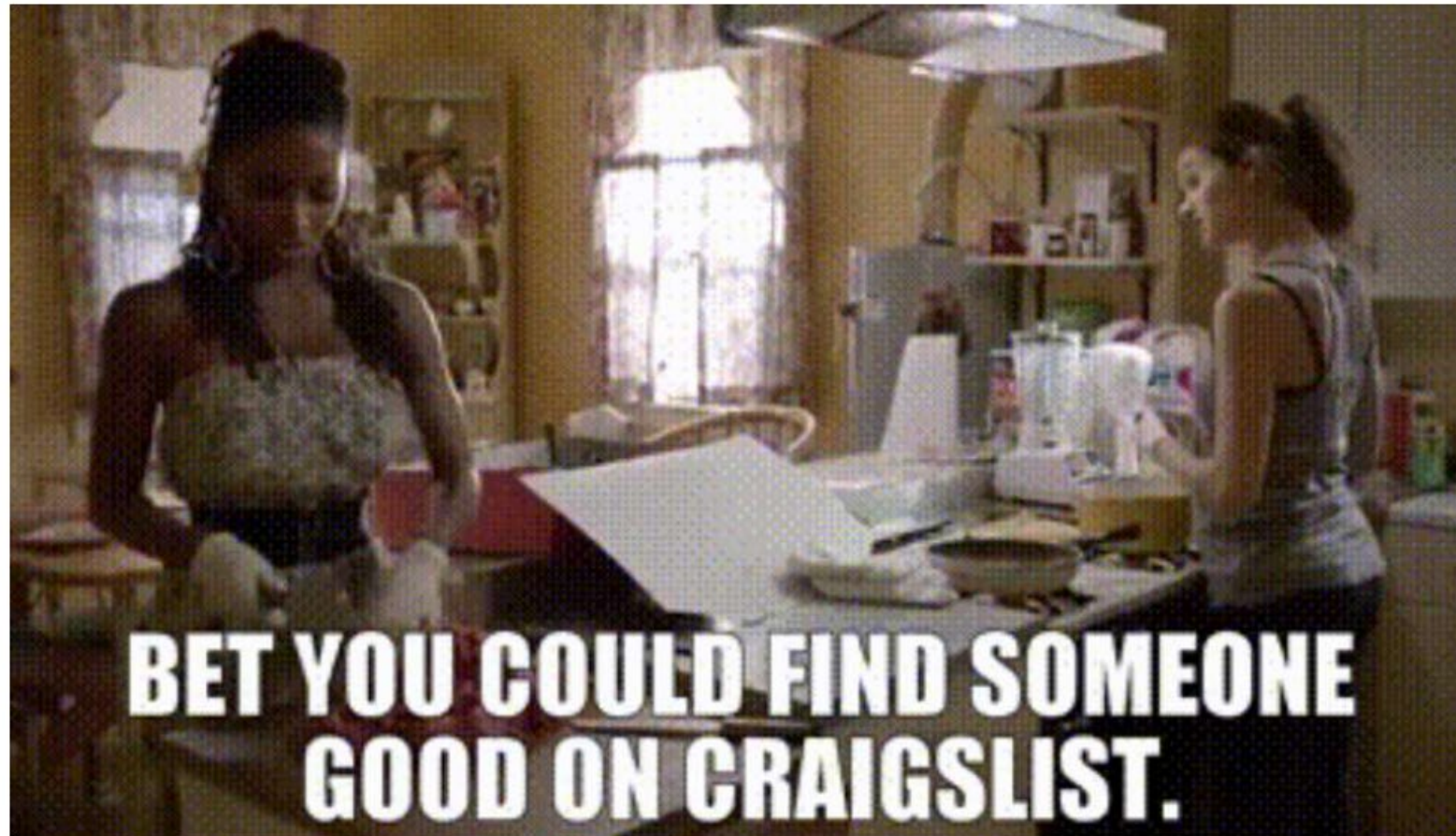
להצטרפות <

ה-UX וה-UI אינם יכולים לפעול אחד ללא השני, ובדרך כלל ה-UX קודם ל-UI.



**אז מי יותר חשוב?**







event calendar

S	M	T	W	T	F	S
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9

help, faq, abuse, legal  
avoid scams & fraud  
personal safety tips

about craigslist  
best-of-craigslist  
craigslist is hiring  
what's new  
system status

craigslist charitable

bloomington, IL



post



acct

english

community

activities  
artists  
childcare  
classes  
events  
general  
groups  
local news  
lost+found  
missed  
connections  
musicians  
pets  
politics  
rants & raves  
rideshare  
volunteers

services

automotive  
beauty  
cell/mobile  
computer  
creative  
cycle  
event  
farm+garden  
financial  
health/well  
household  
labor/move  
legal  
lessons  
marine  
pet  
real estate  
skilled trade  
sm biz ads  
travel/vac  
write/ed/tran

discussion forums

apple  
arts  
atheist  
autos  
beauty  
bikes  
celebs  
frugal  
gaming  
garden  
haiku  
help  
history  
housing  
philos  
photo  
politics  
psych  
recover  
religion  
rofo

housing

apts / housing  
housing swap  
housing wanted  
office / commercial  
parking / storage  
real estate for sale  
rooms / shared  
rooms wanted  
sublets / temporary  
vacation rentals

for sale

antiques  
appliances  
arts+crafts  
atv/utv/sno  
auto parts  
aviation  
baby+kid  
barter  
beauty+hlth  
bike parts  
bikes  
boat parts  
boats  
books  
business  
cars+trucks  
cds/dvd/vhs  
farm+garden  
free  
furniture  
garage sale  
general  
heavy equip  
household  
jewelry  
materials  
motorcycle parts  
motorcycles  
music instr  
photo+video  
rvs+camp  
sporting  
tickets  
tools

jobs

accounting+finance  
admin / office  
arch / engineering  
art / media / design  
biotech / science  
business / mgmt  
customer service  
education  
etc / misc  
food / bev / hosp  
general labor  
government  
human resources  
legal / paralegal  
manufacturing  
marketing / pr / ad  
medical / health  
nonprofit sector  
real estate  
retail / wholesale  
sales / biz dev  
salon / spa / fitness  
security  
skilled trade / craft  
software / qa / dba  
systems / network  
technical support  
transport  
tv / film / video  
web / info design

nearby cl

bloomington  
cedar rapids  
chambana  
chicago  
decatur  
dubuque  
evansville  
indianapolis  
iowa city  
janesville  
kenosha-racine  
kirkville  
kokomo  
la salle co  
madison  
mattoon  
milwaukee  
muncie  
peoria  
quad cities  
rockford  
south bend  
southeast ia  
southern il  
southwest mi  
springfield  
st louis  
terre haute  
tippecanoe  
western il

us cities

us states

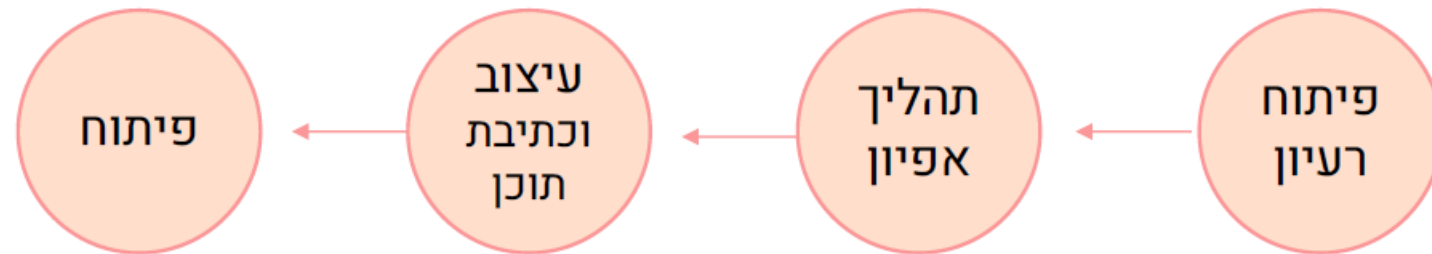
canada

cl worldwide

אפשר לסבול וט מזעזע  
אבל רק אם  
אי אפשר לחיות  
בלי האתר שלך...



# תהליך פיתוח מוצר דיגיטלי



פרויקטים משתנים: ישנו ממוצע אולם נראה פרויקטים שמייתרים מחקר  
ו"רצים" לwireframe מול כאלו מבוססי מחר  
תלוי תקציב, מהות וגודל המוצר.

בקישור רשימת פעולות נוספות שמומלץ בחום להכיר [UX Project Checklist](#)

Like 11

Share

Post

Donate

Research



### Competitive Analysis

See how others solve similar problems and try to not reinvent the wheel. [Read more](#)



### Data analysis

Do you have all the useful data you need? Try to have a look at funnels, clicks, page views, performances... [Read more](#)



### User feedback

Always speak with Customer Care team! Don't have one? Check your old surveys or videos, what your customer says? What do they actually do? [Read more](#)

Plan



### User stories

Have you done personas yet? If not DO IT NOW. Ok, now use them to write down user stories and scenarios. [Read more](#)



### User flows

Create your user's flow based on the scenarios you created, you can use it later to review the journey and create wireframes on top of each step. [Read more](#)



### Red routes

Define red routes for your product and you'll be able to identify, prioritise and eliminate any usability obstacles on key user journeys. [Read more](#)

Explore



### Brainstorm & sketch

Find a war room, fill it with markers and drinks, get together and sketch, discuss, vote, disrupt, have fun! [Read more](#)



### Wireframe

Add some details and structure to your ideas, reuse patterns and create pages on top of your user flows so you'll not leave anything behind. [Read more](#)



### Prototype

You can start creating paper prototypes and continuously iterate to more functional ones. Use sketches, HTML pages or static images, then just get some people and test. [Read more](#)

Communicate



### IA

Understand your users, your data structure and your channels. How can you organise your navigation and content in a clear and consistent way? [Read more](#)



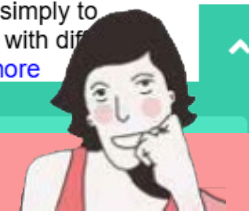
### Language

Follow your brand personality, keep in mind users' culture and language, the context of your product and make sure they understand you. [Read more](#)



### Accessibility

You don't need to add extra functionality or to duplicate any content. The key is simply to assess the requirements of those with different skills and limited devices. [Read more](#)

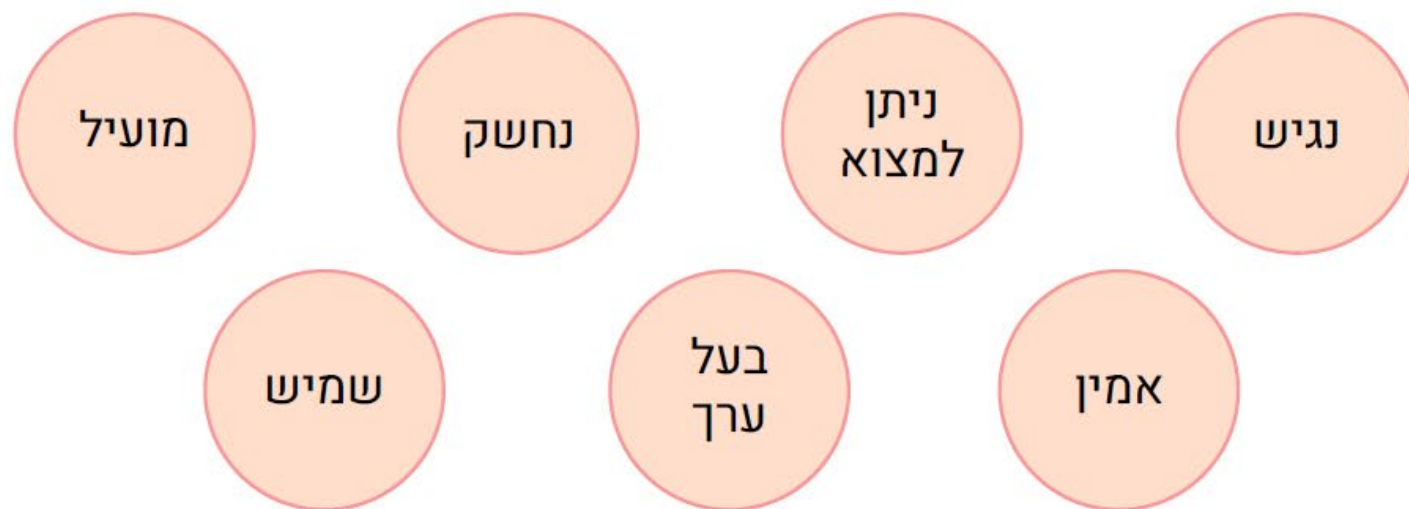




[It's not you. Bad doors are everywhere. - YouTube](#)

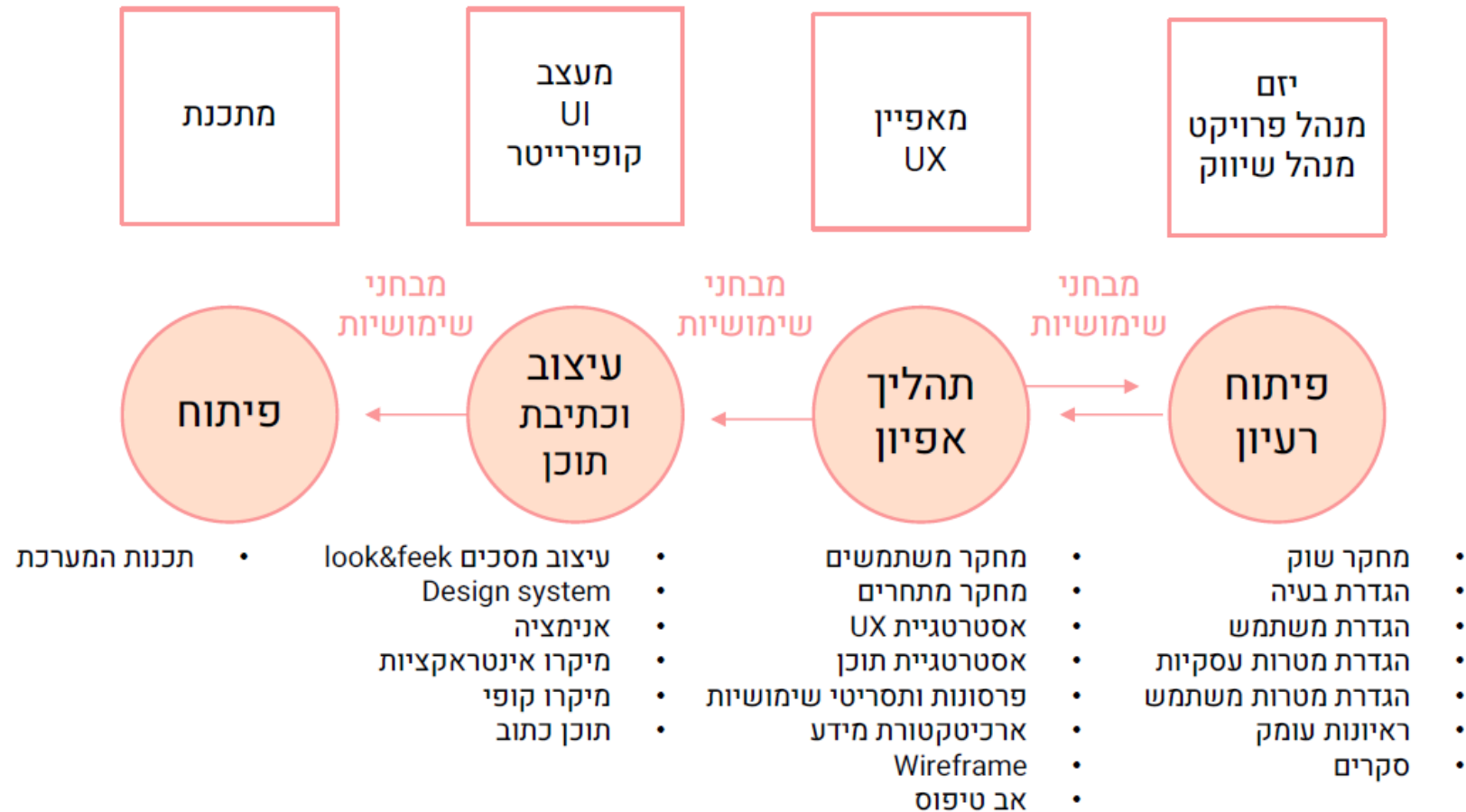


## ערכי החוויה





# מתי נפגוש את קהל היעד?



**פגשו את המשתמשים שלכם כמה שיותר מהר.**  
חבל לשרוף זמן ומשאבים ולפתח מוצר מורכב,  
רק בשביל לגלות שהשוק שלכם לא צריך אותו.  
תמיד אפשר לשפר תוך כדי תנועה, ועדיף לעשות את  
זה לכיוון שהשוק מראה לכם.  
ההמלצה היא לשלב משתמשים אמיתיים בתהליכי  
בחינת הפתרונות, ולא לחכות למוצר מוגמר בשביל  
לגלות אם הוא עובד.

ואת זה נעשה במפגש הבא.



בהצלחה!

