**טופס בקשה לאישור מחקר בחוג למדעי המחשב**

**יש למלא הטופס ב Word   
אין לעשות שינויים בטופס למעט מילוי התוכן בחלקים המיועדים לכך**

**אנחנו החתומים מטה מבקשים לערוך את סקר השימושיות המפורט בזה:**

**תאריך** הגשת הבקשה הראשונה לוועדת אתיקה של החוג למדעי המחשב :\_\_\_\_\_\_\_04.04.2022\_\_\_\_\_\_\_\_\_

מספר גרסה המוגשת לוועדת אתיקה של החוג: 3(1,2,..וכן הלאה, יש לעדכן בכל פעם שמגישים תיקון)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| שם הסטודנט/ית | ת.ז: | דואר אלקטרוני: | טלפון |
|  |  |  |  |
| אלישר פייג | 302278338 | [efeig15@gmail.com](mailto:efeig15@gmail.com) | 058-7272372 |
| שמשון פולק | 315605642 | [shimpolak@gmail.com](mailto:shimpolak@gmail.com) | 052-8782962 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| שם המנחה: | דואר אלקטרוני: | מספר טלפון | מקום ביצוע המחקר |
| אסף וינריב | assafwe@edu.hac.ac.il |  | מכללת הדסה |

**האם המנחה אישר את הקובץ הסופי טרם ההגשה במודל (מחק את המיותר)?** - כן

תאריך אישור המנחה \_\_\_\_\_03.04.2022\_\_\_\_\_\_

**שם הפרויקט:**Assemble Z' Army

**הקדמה:** תיאור קצר של הפרויקט והמערכת שאתם מפתחים (אתר/אפליקציה וכדומה).

|  |
| --- |
| משחק מחשב אסטרטגיה רב משתתפים המיוצר במנוע Unitiy. Unity.  המשחק הוא מן הז'אנר הוא מן הז'אנר של עולם הפנטזיה/ימי הביניים ומותאם מותאם לכלל הגילאים. הדמויות השונות והמפה מוצגות בצורה פשוטה מוצגות בצורה פשוטה בסגנון מצויר ופיקסל ארט.אין במשחק כלל אלימות אין במשחק כלל אלימות מופרשת (עם דם וכדומהדומה) ואו או תוכן פוגעני אחר שעלול לא להתאים לקהל יעד מסוים.  בבמהלך המשחק השחקן מוביל השחקן מוביל את גיסותיו גיסותיו בצורה אסטרטגית, כדי לנצח כדי לנצח את הצבא של היריב.  מטרת המשחק היא לעודד חשיבה ויצירתיות ויצירתיות בצורה המותאמת לכול בצורה מותאמת לכל הגילאים. |

**השערת המחקר ומטרתו:** ביצוע סקר שימושיות במטרה לבחון את חווית המשתמש והשימושיות של המערכת המפותחת בפרויקט.

(אם מדובר במשהו שונה מסקר שימושיות, יש למלא טופס נפרד – אנא פנו אל מרכז/ת הפרויקטים).

**שיטות המחקר:**

**נבדקים**: מספר הנבדקים, טווח גילאים, מין, מהיכן הנבדקים? (לדוגמא סטודנטים ממחשבים?, פציינטים מהמרפאות). לדוגמא- המחקר יבוצע על X נבדקים בגילאי 60 ומעלה, גברים ונשים בגילאים /XX-XX

|  |
| --- |
| המחקר יבוצע על לכל הפחות 4 עמיתים בקורס הפרויקטים בחוג למדעי המחשב במכללת הדסה. |

יש לתאר כיצד הנבדקים גויסו למחקר: לדוגמא הנבדקים שישתתפו במחקר יהיו חברים אישיים ו/או סטודנטים בני משפחה או עובדים במקום שהזמין את פיתוח המערכת.

אם מפרסמים מודעה במכללה ו/או בפייסבוק או בכל מקום אחר יש לצרף את נוסח המודעה לנספח ג'.

|  |
| --- |
| הנבדקים יגוייסו למחקר דרך קבוצות הווטסאפ של החוג ושל שנה ג'. |

יש לציין היכן ייערך מחקר השימושיות: במכללה או במקום שהזמין את פיתוח המערכת.

|  |
| --- |
| במכללה - במעבדות המחשבים. |

לפני שהמשתתפים יחלו בביצוע המשימות ומילוי השאלונים הם יקבלו הסבר בכתב ובעל פה על מהות המחקר ויחתמו על טופס הסכמה לאישור השתתפותם בניסוי (ראה נספח ב'). (או – אם המחקר בילדים הבדיקות יבוצעו בנוכחות של לפחות אחד מהורי הילדים, ולאחר חתימתם לאישור השתתפות בניסוי).

**קריטריונים לאי הכללה ולהוצאה מהמחקר**: קריטריונים לאי-הכללה ולהוצאה מהמחקר, התייחסות להכללת אוכלוסיות מיוחדות לדוגמא- בעלי מגבלה פיזית שאינם יכולים להשתמש במערכת או מגבלת גיל או השכלה.

|  |
| --- |
| אין מגבלה - כל סטודנט או סטודנטית בחוג למדעי המחשב כשיר/ה למחקר. |

**משך הבדיקות**: 20-30 דקות לכל נבדק.

משך מילוי שאלונים (אם יש) 5 דקות לכל נבדק.

**מהלך הניסוי:** תיאור מהלך הניסוי ופירוט על שלבי הניסוי השונים על פי סדרם, כולל תיאור של כלי המחקר, פירוט של מי מבין מבצעי המחקר מבצע כל בדיקה. יש לתאר את המשימות שהנבדקים יתבקשו לבצע ואם נעשית תצפית יש לציין באילו אמצעים משתמשים לצורך התצפית.

|  |
| --- |
| 1. למשתתפים יסופקו מחשבים ניידים עליהם מותקן המשחק. עליהם להפעיל את המשחק, ולהפעיל משחק משותף ביניהם. 2. לאחר הפעלת המשחק, על הסטודנטים לשחק במשחק. 3. לאחר המשחק, על הסטודנטים למלא שאלון המציין את התרשמותם מהמשחק.   אנו נצפה בסטודנטים משחקים, ונתרשם מהדרך בה הם לומדים ומבינים את המשחק. כמו כן ננתח את התשובות לשאלון. |

**חובה לצרף את תיאור המשימות ואת השאלונים כנספח ג'**.

**תוצאות מצופות**: מידת השימושיות של המערכת ומידת הנוחות בשימוש בה עבור המשתמש.

**ניתוח סטטיסטי**: מדדים שהוגדרו בביצוע המשימות כמו למשל זמן שנדרש לביצוע משימה או מדדים איכותיים של שביעות רצון.

|  |
| --- |
| 1. מהירות הפתיחה של משחק חדש כפי שיימדד על ידנו. 2. מידת ההנאה והנוחות מהמשחק מתוצאות השאלונים. |

הניתוח הסטטיסטי יהיה בסיסי ויכלול היסטוגרמות, חישובי ממוצע וסטיית תקן.

**משך המחקר:** 1 חודשים. אם המחקר מתמשך-יותר משנה-יש צורך להגיש בקשה מחודשת לוועדת האתיקה לאחר שנה!

**פרוט חלוקת הזמן:** הבדיקות יימשכו \_\_\_10 ימים\_\_ , יצירת גיליונות אלקטרוניים של כל תוצאות המחקר ייערכו כ\_\_\_10 ימים\_\_, ואנליזה של התוצאות הכוללת סטטיסטיקה והסקת מסקנות מהנתונים יימשכו כ\_\_\_10 ימים\_\_.



**תופעות לוואי או סיכונים אפשריים**:

כל משתתף יוכל ליצור קשר עם עורכי המחקר ולהפסיק את השתתפותו במחקר בכל זמן.

אין

**סודיות**: התוצאות ישמשו רק לניתוח מחקרי, ולא יפורסמו פרטים אישיים או כל מידע אחר המזוהה עם הנבדק. פרטי הנבדק המזהים יקודדו למספר סידורי / ראשי תיבות אקראיים.

**החוקר מבקש פטור מהחתמת המשתתפים על טופס הסכמה מדעת**: ~~כן~~ **X לא**

אם כן נמק: האם הנתונים מוצאים רק באופן רטרוספקטיבי, בעילום שם, ולא נעשה שום שינוי בטיפול של האנשים בשל הוצאת הנתונים?

**יש לצרף להצעת המחקר (ראו נספחים בהמשך הקובץ):**

1. נספח א: חתימות.
2. נספח ב: טופס אישור השתתפות במחקר – יש לשים לב שעל כל נבדק לחתום על שני טפסי השתתפות זהים – אחד יישאר אצלכם-מבצעי המחקר, והשני יישאר אצל הנבדק.
3. נספח ג: 1. נוסח הודעת גיוס נבדקים. 2. תיאור המשימות. 3 שאלונים (יש לצרף השאלונים עצמם ולא קישור לשאלון online).

**נספח א: חתימות**

אני הח"מ מחייב/ת לערוך את המחקר בהתאם לפרוטוקול המצ"ב ולפי התנאים שייקבעו באישור למחקר, לרבות הדיווח על אירועים חריגים במהלך הניסוי.

אני מצהיר/ה בזאת, כי שקלתי את הסיכונים הטמונים ואי-הנוחות הצפויה כנגד התועלת הצפויה לנבדק ו/או לחברה במחקר זה. לקחתי בחשבון, כי הזכויות, הבטיחות וטובתו של המשתתף במחקר יעמדו בפני כשיקולים החשובים ביותר, ויעלו בחשיבותם על כל תועלת למדע או לחברה.

אני מתחייב/ת להסביר למשתתף/ת את מהות המחקר ולוודא שהבין/ה את ההסבר, ולקבל מראש את הסכמתו/ה בכתב של המשתתף/ת.

אני מתחייב/ת בדבר שמירת הסודיות של המידע המזהה את המשתתף/ת במחקר. מידע זה יהיה נגיש לאנשים המוסמכים לכך בלבד.

אני מאשר/ת כי אני מודע/ת לעובדה שמתן האישור לעריכת המחקר אינו משחרר אותי מהאחריות המקובלת.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **החוקרים** | **תאריך** | **חתימה -** דרושה חתימה של כולם על גבי טופס זה! |
| **שם המנחה: אסף וינרב** | 05.04.2022 |  |
| **שם הסטודנט: אלישר פייג** | 05.04.2022 |  |
| **שם הסטודנט**: שמשון פולק | 05.04.2022 |  |

חתימת חברי הועדה:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **שמות חברי הוועדה** | **תאריך** | **חתימה** |
| **ד"ר שמחה רוזן** |  |  |
| **ד"ר יורם יקותיאלי** |  |  |
| **יו"ר הוועדה פרופ' אבי בסר** |  |  |

**נספח ב:**

**אישור השתתפות במחקר**

אנו \_\_\_אלישר פייג ושמשון פולק\_\_\_\_ מבצעים\ות פרויקט גמר בחוג למדעי המחשב במכללה האקדמית הדסה, בנושא \_\_\_\_משחק אסטרטגיה רבת משתתפים בזמן אמת\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ומעוניינים לבדוק את שימושיות המערכת שפיתחנו ואת מידת הנוחות בשימוש בה עבור המשתתפים.

משך כל הבדיקות כ-\_\_\_\_20-30 \_\_\_דקות לנבדק.

לפרט גמול אפשרי אם יש, אם לא לציין שאין \_\_\_\_\_\_\_\_אין\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

תוצאות הניסוי הינן לצורכי מחקר בלבד ולא ייעשה שימוש בפרטיך האישיים.

המחקר אושר ע"י ועדת האתיקה של המכללה.

את\ה רשאי להפסיק את השתתפותך במחקר בכל זמן שתבחר\י

1. אני מבין/ה שכל משתתפי המחקר נדרשים לחתום על טופס אישור ההשתתפות
2. קיבלתי הסבר לגבי כל הבדיקות ומהלך המחקר וכל שאלותיי נענו לשביעות רצוני
3. קיבלתי הסבר לגבי סיכונים אפשריים ו/או אי נעימויות
4. קיבלתי הסבר לגבי התועלת ממחקר זה
5. אני מבין/ה שאם יש לי שאלות אוכל לפנות ל:\_אלישר פייג\_\_בטלפון\_058-7272372\_
6. נאמר לי כי אני יכול\ה לסרב להשתתף ואף להפסיק את השתתפותי לפני או במהלך המחקר בכל שלב שארצה. כמו כן אני יכול\ה לסרב לענות לשאלות
7. כל המידע הקשור למחקר זה ואשר עשוי להיות מזוהה איתי יישאר חסוי ככל שמתאפשר במגבלות החוק. מידע שעלה ממחקר זה ועשוי להיות מזוהה עימי, יימסר אך ורק למבצעי המחקר והחוקרים.
8. תוצאות המחקר יכולות להתפרסם בכתבי עת מדעיים, פרסומים מקצועיים, ומצגות במסגרת אקדמית, כל עוד לא יזהו אותי בשמי.

קראתי (או שהקריאו לי) את תוכן טופס אישור השתתפות זה וניתנה לי אפשרות מלאה לשאול שאלות. קבלתי תשובות לכל שאלותיי.

אני מאשר/ת השתתפותי במחקר זה. קיבלתי (או אקבל בהמשך) עותק של טופס זה למשמרת ושימוש עתידי.

שם: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_חתימה: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_תאריך: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

תודה רבה!

שם הסטודנט המבצע את המחקר\_\_אלישר פייג\_\_ טלפון שלו ליצירת קשר:\_058-7272372

שם הסטודנט המבצע את המחקר\_שמשון פולק\_\_ טלפון שלו ליצירת קשר:052-8782962\_

שם המנחה:\_\_אסף וינרב\_\_\_\_

**\*\*\*כל נבדק שמגיע אליכם להשתתף במחקר יחתום על שני טפסי הסכמה זהים!: אחד יישאר אצל הנבדק + והשני יישמר אצלכם** הטופס צריך להיות חתום על ידי הנבדק והחוקרים \ הסטודנטים.

**נספח ג:**

**ג1. נוסח הודעת גיוס נבדקים**

שלום רב,

אנו, יוצרי הפרויקט אלישר פייג ושמשון פולק מהחוג למדעי המחשב, בחרנו במסגרת פרויקט הגמר, ליצור "משחק אסטרטגיה רב משתתפים בזמן אמת". אנו, מזמינים אותך להשתתף במחקר פרויקט הגמר אשר יכלול משחק מול משתתפים נוספים מהחוג (בין 2 ל4). המשחק יהיה לכל היותר 20 דקות ובסופו סקר קצר בנוגע לחוויית המשחק. המשחק הוא קליל ומיועד לכלל האוכלוסייה ויינתן הסבר קצר על המשחק לפני השימוש.

מקווה שתהנה/י,

תודה מראש על ההשתתפות.

**ג2. תיאור המשימות**יינתן לך מחשב נייד/נייח עליו תפעיל את המשחק ותשחק מול עד 3 משתתפים אחרים. לפני תחילת המשחק ינתנו הוראות המשחק ומטרתו בתוך פלטפורמת המשחק, כאשר תאשר את מוכנתך לתחילת המשחק ורק כאשר השאר יאשרו מוכנותם – יתחיל המשחק. במהלך המשחק יהיו 4 שלבים:

1. **שלב הבנייה**:

השחקן מקבל כמות מסוימת של עובדים אשר מטרתם לבנות בנייני הכשרה למגויסים אשר בשלב הבא יוכשרו ללוחמים. מטרת השלב היא לתכנן אפקטיבית את ניהול המשאבים (זהב, עץ ואבן) כך שיוותרו לו משאבים להכשרת המגויסים, וכן בניינים אשר משפרים את יכולות הלוחמים.

1. **שלב ההכשרה:**

השחקן מקבל כמות מסוימת של מגויסים ללא הכשרה ומחליט על הקצאת המגויסים שברשותו להכשרות בין הבניינים שבנה בשלב הקודם. כל מגויס יכול לקבל הכשרה אחת. השחקן נדרש לנהל את משאביו בצורה יעילה ואסטרטגית לקראת השלב הבא.

1. **שלב הטקטיקה:**

בשלב זה השחקן מקבל הצצה לשדה הקרב וממקם בצורה מחושבת את חייליו בהתאם לאסטרטגיית המלחמה שלו. כלומר, לכל שחקן יוקצה שטח בשדה הקרב אשר לא יצור חפיפות עם שטחי ההקצאה לשחקנים האחרים בשדה הקרב.

1. **שלב המלחמה:**

בשלב זה החיילים מגיעים לשדה הקרב בהתאם לסידור של החיילים בשלב הקודם. וכעת, הוא יוכל לחקור בחופשיות את המפה ע"י מרגלים וחיילים ולחפש את היריב או לתקוף אותו ישירות (בתלות במצב בו השחקן השני ממקם את לוחמיו).

בשלב זה הינך משחק בזמן אמת מול המשתתפים האחרים.

**ג3. שאלונים** (יש לצרף את השאלונים עצמם ולא רק קישור לשאלון online)

**שאלון סקר על השתתפות במחקר**

**הקף בעיגול את התשובה המתאימה ביותר.**

1. האם הינך משחק במשחקי מחשב באופן שוטף?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **כלל לא** | **במידה מועטה** | **במידה בינונית** | **במידה רבה** | **במידה רבה מאוד** |

1. עד כמה נהנית לשחק במשחק?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **כלל לא** | **במידה מועטה** | **במידה בינונית** | **במידה רבה** | **במידה רבה מאוד** |

1. האם המשחק היה מובן לך?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **כלל לא** | **במידה מועטה** | **במידה בינונית** | **במידה רבה** | **במידה רבה מאוד** |

1. עד כמה ממשק המשחק היה נוח לך?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **כלל לא** | **במידה מועטה** | **במידה בינונית** | **במידה רבה** | **במידה רבה מאוד** |

1. האם תרצה לשחק בו שוב?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **כלל לא** | **במידה מועטה** | **במידה בינונית** | **במידה רבה** | **במידה רבה מאוד** |

1. האם היו באגים במשחק?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **כלל לא** | **במידה מועטה** | **במידה בינונית** | **במידה רבה** | **במידה רבה מאוד** |

אם כן, פרט: ­­­­­­­­­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

האם יש לך הערות/נקודות לשיפור?

אם כן, פרט: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_