

## נושאים נבחרים במערכות מידע – מודול חווית המשתמש

2.5 נקודות זכות (לשלושת המודולים)

### מרצה

ד"ר אפרת קדמי שחר      [efrat.kedmi@gmail.com](mailto:efrat.kedmi@gmail.com)

### דרישות קדם

מבוא למערכות מידע  
אין צורך בידע בתכנות

### תיאור המודול – חווית המשתמש

הצלחת המוצר שלכם תלוייה בתחושות של הלקוחות כלפיו. אם זו אפליקציה למובייל, מערכת Web או כל מוצר אחר-- ההיבט החשוב ביותר שלו הוא חווית המשתמש (User eXperience - UX). מוצר שהוא נגיש, אינטואיטיבי ומרתק, מבטיח לכם את אהבת הלקוח ואת הנאמנות אליו.

המודול המתואר הוא מותאם לסטודנטים בשנה ג' אשר עוסקים בתכנון הפרוייקט המסכם של התואר. תכנית הלימודים כוללת שלושה תחומים חשובים בתכנון חווית המשתמש: ניתוח תפקיד ותכנון קונספט המערכת (מפת ניווט), תכנון ממשק רספונסיבי למגוון פלטפורמות, ותכנון מפורט של מסכים לפי עקרונות מתחום הפסיכולוגיה הקוגניטיבית והנדסת האנוש.

### מטלות המודול והערכתן:

מטלה	ביצוע המטלה	שקלול הציון
פרוייקט מסכם	חובת הגשה(*) (**)	100% למודול זה

\*: ציון העבודה המסכמת חייב להיות 60 על מנת לקבל ציון סופי בקורס.  
 \*\*: העתקות מכל סוג שהוא: מחברים, מהאינטרנט, ממאמרים ועבודות מחקר, או מכל מקום אחר הן **אסורות**. קניית עבודות גם היא **אסורה**.  
 העתקות וקניית עבודות לא יטופלו במסגרת הקורס, אלא במסגרת ועדת משמעת.

### פירוט תוכן השיעורים

שבוע	נושאי ההרצאה(*)
1	מבוא ניתוח תפקיד ובניית מפת ניווט (קונספט)
2	תכנון ממשק רספונסיבי למגוון פלטפורמות
3	תכנון מסכים מפורט עקרונות בסיסיים לעיצוב גראפי
4-5	הנחייה אישית לכל קבוצה לגבי הפרוייקט שלה

(\*) נושאי ומועדי ההרצאות יכולים להשתנות בהתאם לרמת וקצב הלימוד של הכיתה

Raluca, B. & Nielsen, N. (2015). *User Experience for Mobile Applications and Websites*. 3rd edition. NN Group. <https://www.nngroup.com/reports/mobile-website-and-application-usability>

Nielsen, N. (2015). *Tablet Website and Application UX*. NN Group. <https://www.nngroup.com/reports/tablets/>

Weinschenk, S.M. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices that Matter)*.

Bias R.G. Bias & Mayhew D.J. (2005). *Cost-justifying usability: an update for an Internet age*. Elsevier.

Dumas, J.S. & Redish, J.C. (1999). *A practical guide to usability testing*. Cromwell press, Wiltshire.

Shneiderman B., (1998). *Designing the user interface (third edition)*. Addison Wesley Logan, Inc.

Wickens, C.D. and Carswell, C.M. (1995). The proximity compatibility principle: Its psychological foundations and its relevance to display design. *Human Factors*, 37, 473-494.

קריאה מומלצת:

Vincente K.J., Rasmussen J. (1992). Ecological interface design: theoretical foundations. *IEEE transactions on systems, man and cybernetics*, 22(4), 589-606.

Sanders, M.S. and McCormick, E.J. ((1993). *Human Factors in engineering and design*. McGraw-Hill.