


נושאים נבחרים במערכות מידע




מודול חווית המשתמש
User eXperience Module

דר' אפרת קדמי שחר



Everything is UX.
UX is everything.



חלק 2: עקרונות לתכנון ממשק
רספונסיבי למגוון פלטפורמות

דר' אפרת קדמי שחר

מה נלמד במודול חווית המשתמש?



חלק 2
עקרונות לתכנון ממשק
רספונסיבי למגוון פלטפורמות



חלק 1
ניתוח תפקיד ובניית
מפת ניווט (קונספט)



חלק 4
מפגשי הנחייה אישיים
לכל קבוצה




חלק 3
Detail design

USENSE
מיומנויות דיגיטליות



מספר המכשירים, הפלטפורמות והדפדפנים בהם אנו
משתמשים הולך וגדל...

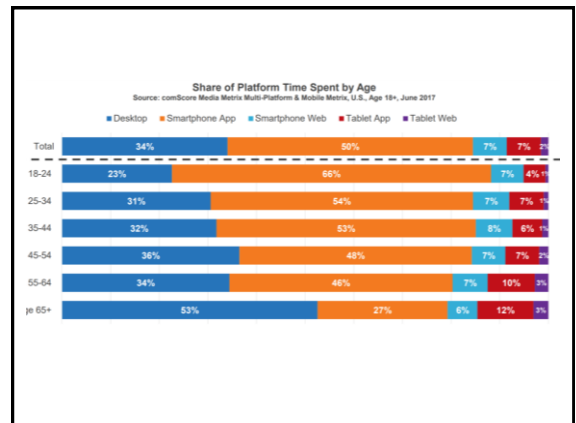
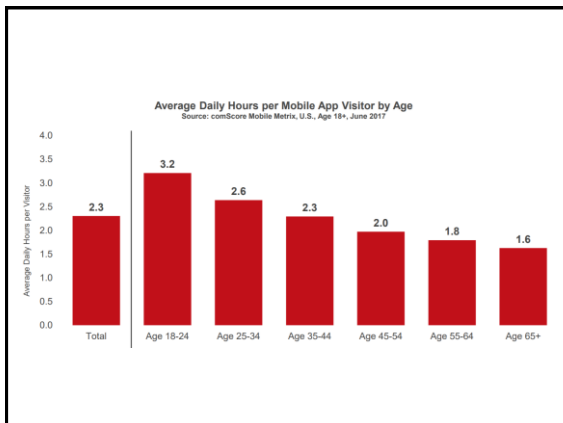
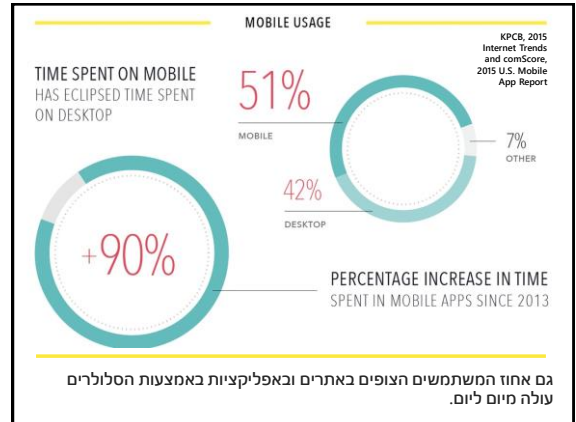
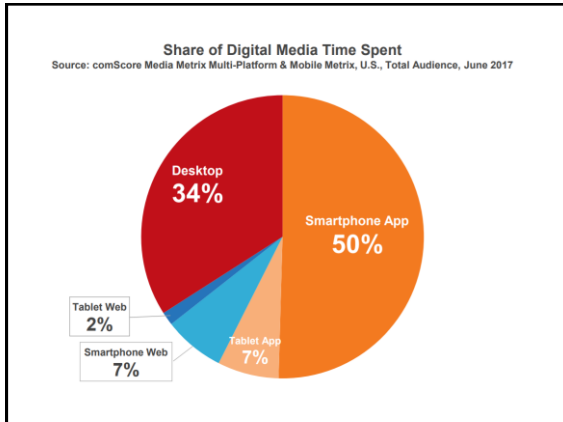
מטרות ההרצאה



חלק 2
תכנון ממשק רספונסיבי
למגוון פלטפורמות

- * עקרונות תכנון ועיצוב
- * התנסות בתכנון

USENSE
מיומנויות דיגיטליות



RWD: Responsive Web Design מוטיבציה לפיתוח

- במקום לפתח 3-4 אפליקציות לכל מערכת, מפתחים אחת
- התחזוקה והתיקונים קלים וחסכוניים יותר
- גם לאחר סיום, ניתן להחיל את הקוד על גדלי מסך חדשים

```
h1 {
  color:red;
  text-align:center;
  font-size:12px;
}
```

USENSE

RWD: Responsive Web Design מוטיבציה לפיתוח

- אין ספק כי יש חשיבות גדולה לחווית משתמש טובה בכל אחת מהפלטפורמות והרזולוציות.
- בעבר, נהוג היה לבנות לכל פלטפורמה תכנה ייעודית.
- עיצוב רספונסיבי הוא אחת הגישות לפתרון הבעיה של עיצוב לריבוי פלטפורמות שנועות בטווח של טלפונים מאד קטנים ועד מסכי דסקטופ ענקיים. (Norman Nielsen Group, 2014)

USENSE

RWD: Responsive Web Design הגדרה

- * עיצוב גמיש מסתמך על גריד מבוסס פרופורציה אשר מאפשר:
 - לסדר מחדש באופן אוטומטי את רכיבי התוכן והעיצוב.
 - להשמיט מידע משני – כמו תמונות או אמצעי ניווט משלימים.
 - ליצור חווית שימוש התואמת את הפלטפורמה בשימוש ואת יתרונותיה.

(Norman Nielsen Group, 2014)

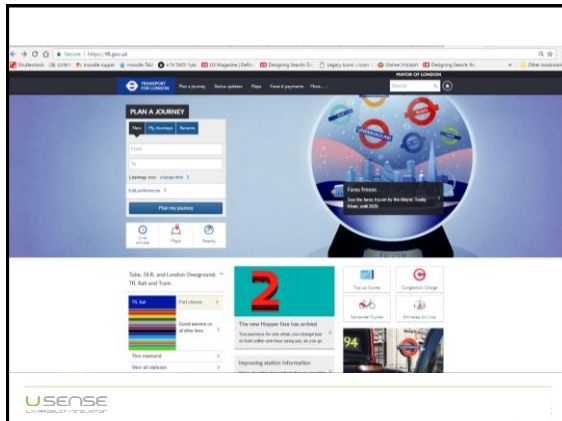
USENSE
שירותי ייעוץ ופיתוח

RWD: Responsive Web Design הגדרה

- * תכנון ממשק רספונסיבי הוא גישה לפיתוח WEB אשר יוצרת שינויים דינמיים בניראות של אתר/ אפליקציה כפונקציה של:
 - גודל המסך של הפלטפורמה
 - כיוון התצוגה (portrait / landscape)
 - סוג מסך (מגע / ללא מגע)
- * האלמנטים משנים את גודלם ואת מיקומם כאשר המסך גדל או מתכווץ.
- * העיצוב הגמיש מתאים את עצמו לקבלת חוויה מיטבית.

(Norman Nielsen Group, 2014)

USENSE
שירותי ייעוץ ופיתוח



USENSE
שירותי ייעוץ ופיתוח

בצד הטכני (על קצה המזלג)

- * Media Queries מאפשרים לך לבחון את הנושאים הבאים:
 - Device screen width/height
 - Screen resolution
 - Device orientation
 - more
- אחר כך, עליכם להתאים את ה- layout באמצעות CSS3.
- * Viewport

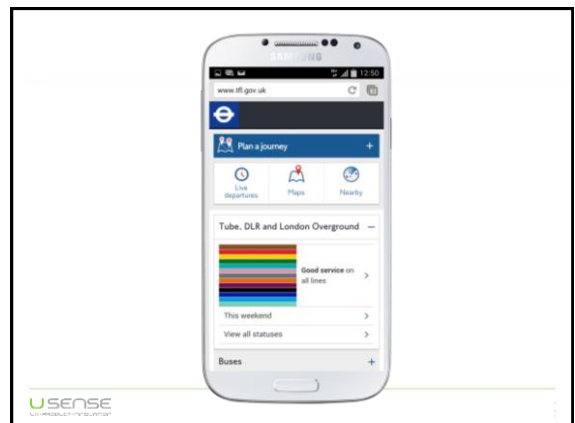
USENSE
שירותי ייעוץ ופיתוח

לפני שמתחילים את התכנון...

- בעיצוב רספונסיבי יש לקחת בחשבון את צרכי המשתמשים בפלטפורמות השונות:
 - * הכי חשוב! אילו משימות ופעולות המשתמש צריך לבצע? מה אופן השימוש באפליקציה?
 - * מה יהיה הדבר הראשון שנרצה להציג בפני המשתמש?
 - * מה יקרה לאלמנטים כאשר הפלטפורמה תשתנה? האם מקומם עדיין יהיה נכון, או שיהיה עלינו לסדר אותם מחדש?
 - * האם נשמיט מידע משני מפלטפורמות בעלי מסכים קטנים? איזה?
 - * האם למשתמש יהיה נוח לבצע את הפעולות הנוצרות לו?
 - * האם למשתמש יהיה קל להגיע לכפתורים?

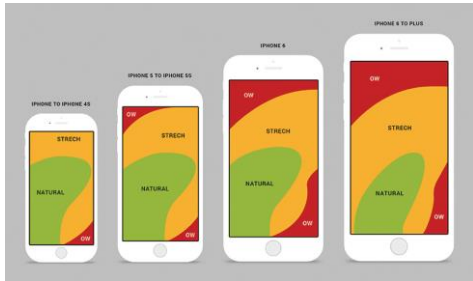
על חלק משאלות אלו ניתוח התפקיד שביצעתם מוקדם יותר יסייע לענות

USENSE
שירותי ייעוץ ופיתוח



USENSE
שירותי ייעוץ ופיתוח

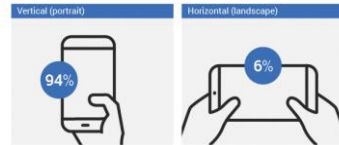
טלפון סלולרי – גישה למסך



USENSE
מחקר וייעוץ

טלפון סלולרי - כיוון

- * כיוון: 94% ממשתמשי המכשירים הניידים מחזיקים את הנייד לאורך, לא לרוחב.
- * שימוש: 85% מהמשתמשים מחזיקים את הנייד ביד אחת, ושולטים בו עם הבוהן בלבד או עם היד השנייה. 15% בלבד מחזיקים ומשתמשים בשתי ידיים בו זמנית.



USENSE
מחקר וייעוץ

Mobile First

"Going mobile first:

- * Forces you to focus and prioritize [...] by embracing the constraints inherent in mobile design.
- * Allows you to deliver innovative experiences by building on new capabilities native to mobile devices"

(Luke Wroblewski)

USENSE
מחקר וייעוץ

חוויית המשתמש

- * כאש האלמנטים זזים בין הפלטפורמות, חוויית המשתמש יכולה להיות שונה מאוד בין הפלטפורמות.

<https://www.bostonglobe.com>

<http://www.responsinator.com/?url=www.bostonglobe.com>

<http://www.responsinator.com/?url=baligam.co.il>

<https://www.baligam.co.il/>

USENSE
מחקר וייעוץ

Mobile First: Focusing on Content

את המידע החשוב מומלץ:

- * Positioning it on the first screen ("above the fold")
- * Displaying all content in the section by default without any scrolling
- * Allocating it a large proportion of the homepage

(Norman Nielsen Group, 2014)

<http://www.responsinator.com/?url=walla.co.il>

USENSE
מחקר וייעוץ

Mobile First: Focusing on Content

<https://www.youtube.com/watch?v=XY68mmQcaOA>

- * הגדרת סדרי חשיבות לתוכן הוא מהותי בעיצוב רספונסיבי
 - על desktop ניתן לראות הרבה יותר תוכן יחסית לסמארטפון
 - בשימוש בדסקטופ ניתן לסרוק את המסך לקבלת התוכן הרצוי
 - בשימוש בסמארטפון המשתמש נדרש לגלול ולגלול ולגלול...
- * תכנון סדרי חשיבות לתוכן עוזר למשתמש למצוא את שהוא זקוק לו ביעילות.

(Norman Nielsen Group, 2014)

USENSE
מחקר וייעוץ

ואז משרטטים

אחרי שהבנו את צרכי המשתמשים בפלטפורמות השונות, עשינו ניתוח תפקיד ומפת ניווט, והבנו מה יהיו האלמנטים המרכזיים בממשק, נתחיל לשרטט:

- * נבחר את הגריד שאיתו נרצה לעבוד, שהוא למעשה layout ברזולוציות שונות (מומלץ עד 3 גדלים).
- * נתכנן את הדף הראשי במערכת, ונגדיר איך הוא ישתנה בכל אחד מגדלי המסכים.
- * לפי אותם העקרונות, נתכנן את שאר המסכים. מומלץ לשמור על חוקיות דומה.

USENSE
מיתון ופיתוח מערכות

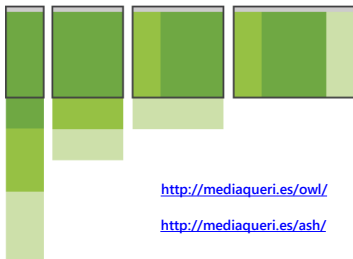
Mobile First

- * Place key applications and features in the global navigation where they can be quickly accessed.
 - * Don't downgrade the design for one device just to achieve uniformity between devices.
(While cross-device consistency is important, this doesn't mean that the user experience should be identical everywhere.)
 - * Boldly arrange content based on the device.
- (Norman Nielsen Group, 2014)

<http://www.responsinator.com/?url=booking.com>

USENSE
מיתון ופיתוח מערכות

דגמים של עיצוב רספונסיבי (Luke Wroblewski)

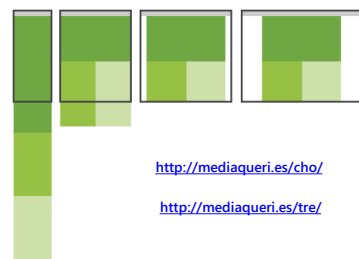


<http://mediaqueri.es/owl/>

<http://mediaqueri.es/ash/>

USENSE
מיתון ופיתוח מערכות

דגמים של עיצוב רספונסיבי (Luke Wroblewski)



<http://mediaqueri.es/cho/>

<http://mediaqueri.es/tre/>

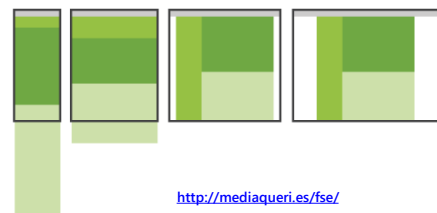
USENSE
מיתון ופיתוח מערכות

דגמים של עיצוב רספונסיבי (Luke Wroblewski)



USENSE
מיתון ופיתוח מערכות

דגמים של עיצוב רספונסיבי (Luke Wroblewski)



<http://mediaqueri.es/fse/>

<http://mediaqueri.es/awa/>

USENSE
מיתון ופיתוח מערכות

אינספור דוגמאות

<http://mediaqueri.es/>

USENSE
User Experience Institute

דגמים של עיצוב רספונסיבי (Luke Wroblewski)



<http://mediaqueri.es/ff/>

<http://mediaqueri.es/neo/>

USENSE
User Experience Institute

Splash screen

Splash screens are the first image users see launching a mobile application. They are usually **minimalistic** and present a name, logo, or slogan of a product. To make sure splash screen will look good on different devices, **designers often focus the elements in the middle of the screen**. Splash screens are recommended to be shown no longer than **4–8 seconds** otherwise users may get annoyed. Also, it may be good to show **loading progress** so that impatient users could know when the app will be launched.



USENSE
User Experience Institute

Basic Types of Mobile Screens

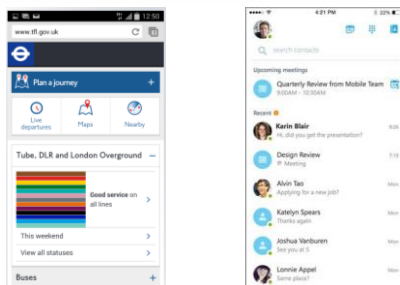
<http://www.mobile-patterns.com>

<https://www.pttrns.com>

<http://uxarchive.com/>

USENSE
User Experience Institute

Home screen



USENSE
User Experience Institute

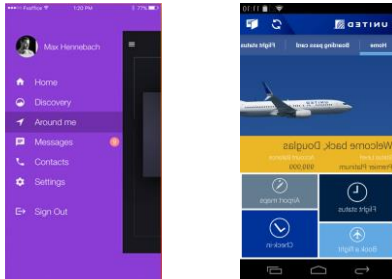
Home screen

Home screen is an essential part of any application. In a context of mobile apps, it's the **main screen from which users interact** with most options of the application. Home screens are designed depending on the type of a product and its purpose still there are some key elements common for different kinds. First of all, the main screen usually includes the **search field or button** so that users could easily search for the content they need. Also, since home screen is a start point for user journey, it often contains **navigation elements** providing access to the various content sections.



USENSE
User Experience Institute

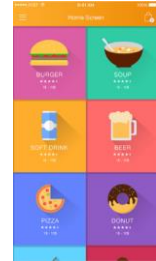
Menu screen



USENSE
U.S. PRODUCT INFORMATION

Menu screen

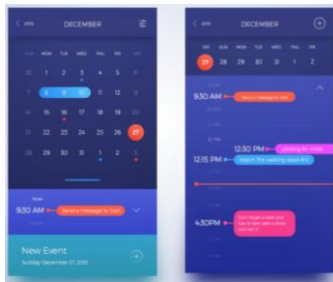
There are two variants of presenting the menu in mobile applications: it can be a **part of a home screen** or a **separate screen**. It is recommended to keep the number of options in the menu under seven showing only important sections. If the app requires more, it can be a good idea to create subcategories.



USENSE
U.S. PRODUCT INFORMATION

Calendar

Depending on the type of the application, calendar accomplishes certain functions such as reminding or schedule. The visual style should fit the mood and objectives of the mobile app.



USENSE
U.S. PRODUCT INFORMATION

Login screen

Log in screens should be minimalistic and clear so that users could easily access the application. There are usually two fields where users can enter their name and password along with the confirmation button. For people using the app for the first time, there always must be the sign-up option.



USENSE
U.S. PRODUCT INFORMATION



תודה!

ד"ר אפרת קדמי שחר