

חוויית המשתמש

98790 חורף תשפ"ב, 2021

מרגלת	מרצה
יסמין בדר וינגרטן	פרופ"ח אבי פרוש
	בלומפילד 504
	04-8294502
jasmineb@campus.technion.ac.il	aparush@technion.ac.il
נא להציג את שם הקורס בשורת הנושא של פניות באימייל	
שעות קבלה בתיאום פגישה מראש	

כללי

"חוויית המשתמש" (User Experience, UX) מכילה את כל היבטי האינטראקציה של משתמש עם מוצר או מכשיר או מערכת, אבל גם עם הארגון העומד מאחורי המוצר, ושאר השירותים והמוצרים שלו. מהי חוויית משתמש חיובית? איך מתכננים מוצר או מערכת עבור חוויית משתמש חיובית? איך כל זה יכול להשתלב בארגון ותהליכי פיתוח ושיווק?

בקורס נלמד מה המשמעות של UX לארגון/סטארט-אפ, שימוש במחקר UX ככלי לפילוח שוק/למיקוד המוצר/שיפור המוצר. כמו כן, נלמד לנתח את המוכנות של הארגון שלנו ל-UX, את בעלי העניין ועוד. בסוף נלמד לגזור מסקנות אופרטיביות מהמחקר לגבי חוויית המשתמש במוצר.

תוצאות הלמידה:

בסוף הקורס הסטודנט יהיה מסוגל:

1. להבחין בין UI ל-UX.
2. לראות UX בכל מקום.
3. להבין את החשיבות של UX לאסטרטגיה והתפקוד הארגוניים.
4. להבין ולהתנסות במחקר משתמשים, האפיון והעיצוב, ובדיקות שמישות.
5. ניהול והתנהלות UX ועבודה מול אנשי UX

שיטת הלימוד

- **לימוד חומר:** חומר רקע על כל נושא יועבר או במיני-הרצאה או בחומר קריאה קצר.
- **תרגול והתנסות בכיתה:** עבודה בסגנון סדנאי-חוויתי על נושאי הקורס, בצוותים.
- **פרויקט:** עבודה אינדיבידואלית. פרטים נוספים בחלק הבא.

פרויקט הקורס – פרויקט מתגלגל:

כללי

התוצר: פוסטר בנושא "מה למדתי ואיך אני הולכת ליישם UX בארגון שלי?"

נושא הפרויקט: רצוי **מאד** שנושא הפרויקט יהיה קשור למקום עבודתכם, למוצר, שירות או מערכת שאתם עובדים איתה. תוצר הפרויקט צריך להיות רלוונטי לכם ולעבודתכם וצריך להיות אפשרי ליישם אותו בצורה זו או אחרת בארגון שלכם.

הפרויקט יבוצע באופן "מתגלגל" במהלך הקורס. אבני הדרך של הפרויקט (עבודות ההגשה) מקבילות לנושאים הרלוונטיים שיועברו ויתורגלו בקורס. כל הגשה מסתמכת על קודמתה.

לוח הפרויקט המתגלגל:

מטלה	מועד הגשה	משקל בציון הסופי
בחירת מוצר / מערכת / שירות (יחד עם צוות הקורס)	29.10	-
ניתוח מחזיקי עניין + ניתוח בשלות הארגון	12.11	15
ניהול התהליך – מילוי הקנבס העסקי	19.11	15
מפת הדרכים ליישום UX בארגון (הצגה והגשה)	17.12	30

שיטת ההערכה

- פרויקט "מתגלגל" אינדיבידואלי (פירוט לעיל בטבלת לוח הפרויקט): 60%
- השתתפות פעילה: 40%
- השתתפות בלפחות 6 מתוך 8 המפגשים כתנאי להגשת פרויקט גמר. במקרה של מגבלות קורונה ולימוד מרחוק יועברו ההנחיות של ההשתתפות בהתאם. מטלות שיוגשו באיחור ללא אישור מראש, יופחתו ב 5 נקודות לכל יום איחור. חיסור של יותר משני מפגשים שאינו מוצדק* יגרור הפחתה של 10 נקודות בציון. *היעדרות מוצדקת - יש לקבל אישור, ורצוי מראש, מהמרצה האחראי. היעדרות מוצדקת על פי הנסיבות המחמירות הנהוגות בטכניון.

לוח הקורס (טנטטיבי, נתון לשינויים)

תאריך	נושא
22.10	פתיחה: מה זה UX? מהי החשיבות של UX?
29.10	מיהם מחזיקי העניין? הארגון מוכן ובשל ל-UX?
5.11	UX והביזנס – ניתוח תחרותי ומודל הקנבס העסקי
12.11	מחקר משתמשים
19.11	אפיון (תכן על) ועיצוב (תכן מפורט)
26.11	בדיקות שמישות
3.12	חנוכה – אין לימודים
10.12	ניהול התהליך – עבודה עם UX
17.12	סיכום וסיום: הצגת הפרויקטים

ספרים מומלצים להעשרה

Stull, E. (2018). UX Fundamentals for Non-UX Professionals: User Experience Principles for Managers, Writers, Designers, and Developers. Apress.

Gothelf, J., & Seiden, J. (2021). *Lean UX*. " O'Reilly Media, Inc."

Klein, L. (2013). *UX for lean startups: Faster, smarter user experience research and design*. " O'Reilly Media, Inc."

Levy, J. (2015). *UX strategy: How to devise innovative digital products that people want*. " O'Reilly Media, Inc."

Hall, E., & Stark, K. (2013). *Just enough research* (pp. 37-55). New York: A book apart.

Greever, T. (2015). *Articulating design decisions: communicate with stakeholders, keep your sanity, and deliver the best user experience*. " O'Reilly Media, Inc."

Rhodes, J. (2009). *Selling usability: User experience infiltration tactics*. Rhodes Media.