

תכנון מיזמי אינטרנט ושימושיות (סדנה)

שנת לימודים: תשע"ה א סמסטר: א היקף שעות: 3 ש"ש

מר איתי בנר
מס' קורס: 2-3325410-2
דוא"ל: itay@ibanner.co.il
מועד השיעורים: יום ה', 11:00-14:00

גב' מיכל גזיאל יבלוביץ
מס' קורס: 2-3325410-1
דוא"ל: michal.gaziel@gmail.com
מועד השיעורים: יום ה', 15:00-18:00

א. מטרת הקורס

להקנות לסטודנטים ידע תיאורטי ופרקטי בייזום ואפיון מיזמי אינטרנט.

- הסטודנטים יתנסו בהפקת תוצרי תיעוד וניהול פרויקט אינטרנט
- הסטודנטים ילמדו עקרונות בסיסיים בארכיטקטורת מידע ותכנון ממשק משתמש (UI – User Interface).
- הסטודנטים יכירו אמצעים להגברת השימושיות והנגישות של מיזמי אינטרנט.
- הסטודנטים יפתחו יכולת בניית אבות-טיפוס של מיזמי אינטרנט באמצעות תוכנת Axure RP.

ב. מהלך השיעורים

הקורס הוא סדנה פרונטאלית המתקיימת אחת לשבוע. חלק מהמפגשים יתקיימו בכיתה רגילה וחלקם במעבדת מחשבים. הסטודנטים מתבקשים לשים לב להודעות בנושא מיקום השיעורים שיישלחו מעת לעת.

ג. ביבליוגרפיה (רשות):

Garrett, J. J. (2002). Meet the Elements. *The Elements of User Experience*. New Riders Publishing. Online: http://www.jjg.net/elements/pdf/elements_ch02.pdf

Nielsen, J. (1995, January 1). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. .Online: <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

ד. תוכנת Axure

הסטודנטים יעשו שימוש בתוכנת האיפיון Axure, שאותה יתקינו באופן עצמאי על מחשביהם האישיים. יש להוריד את גרסת הניסיון החינמית מהכתובת: <http://www.axure.com/download>

בתחילת הסמסטר יקבלו הסטודנטים קוד רישיון להארכת השימוש בתוכנה עד מועד הגשת פרויקט הגמר.

שיעור 1:	הצגת הסדנה; מחזור חיים של אתר אינטרנט; מנהל המוצר ותפקידו בארגון; חוויית משתמש וממשק משתמש; הצגת מודל חמש השכבות של Garrett; מגיבוש הרעיון למסמך ייזום. הצגת דרישות פרויקט הגמר. קבלת מטלה קבוצתית 1: מסמך ייזום (עובר/נכשל)
שיעור 2:	שכבת האסטרטגיה ; פילוח קהלי יעד; ניתוח שוק ומחקר מתחרים; מחקר משתמשים; יצירת בידול (USP); יצירת פרסונות. מועד אחרון לחלוקה לצוותי פרויקט וגיבוש נושאים ראשוני
שיעור 3:	מודל Garrett: הרשת כממשק תוכנה מול הרשת כמאגר מידע (תוכן מול פונקציונליות). שכבת התיחום (Scope) : יצירת סיפורי משתמש (User Stories), גיבוש ותיעודף רשימת דרישות. הגשת מטלה קבוצתית 1: מסמך ייזום
שיעור 4:	שכבת המבנה (Structure) #1 : תוכן: ארכיטקטורת מידע (Information Architecture); פונקציונליות: תכנון אינטראקציה (Interaction Design); ישויות מידע במערכת והקשרים ביניהם; יצירת תרשים Entity Relationship בסיסי; תכנון אתרים בעידן ריבוי המסכים (דסקטופ מול מובייל/טאבלט) קבלת מטלה קבוצתית 2: תרשים יישויות מידע בסיסי (עובר/נכשל)
שיעור 5:	שכבת המבנה (Structure) #2 : אינטראקציית משתמש-מערכת כדיאלוג בין לקוח ונציג שירות; תרחישי הצלחה וכישלון; יצירת תרשים זרימה לתיאור תהליך פונקציונלי (מקרה מבחן: הכספומט).
שיעור 6:	מבוא לשימושיות : ניתוח אתרים ע"פ כללי השימושיות של נילסן; התנהגות צרכנים באינטרנט; ביצוע מבחני שימושיות (Usability Testing); נגישות הגשת מטלה קבוצתית 2: תרשים יישויות מידע בסיסי קבלת מטלה אישית: ניתוח שימושיות באתר קיים (עם ציון, ניתן להגיש עד סוף הסמסטר)
שיעור 7:	הצגת אמצע ההשתתפות בהצגה נחשבת כמטלה קבוצתית (עובר/נכשל)
שיעור 8:	שכבת השלד (Skeleton) #1 : עיצוב ממשק משתמש: רכיבי ממשק נפוצים, סוגי קלט, אימות נתונים; עיצוב מערכת הניווט: מטאפורות לניווט במידע באתר, ניתוח ממשק משתמש באתר קיים תוכנת Axure : היכרות ראשונית והוראות להתקנה
שיעור 9:	שכבת השלד (Skeleton) #2 : ניתוח ממשק של אתר קיים; עקרונות הגשטלט בממשק משתמש; הודעות מערכת ומשוב למשתמש תוכנת Axure : עבודה עם ווידג'טים; ממדי רוחב, גובה ועומק (שכבות); הדגמת בניית אבטיפוס מאתר קיים; העלאה לשרת השיתופי קבלת מטלה אישית 2: בניית אב-טיפוס ב-Axure מתוך אתר קיים (עם ציון)
שיעור 10:	שכבת פני השטח (Surface) : חשיבות העיצוב הגרפי בחוויית המשתמש תוכנת Axure : יצירת אינטראקציות בסיסיות; עבודה עם פנלים דינמיים.
שיעור 11:	תוכנת Axure : עבודה עם מאסטרים, אינטראקציות עם התניה
שיעור 12:	תוכנת Axure : אינטראקציות מתקדמות
שיעור 13:	הצגת פרויקט סופי + הגשת תיק איפיון מלא

ו. חובות הקורס

- דרישות קדם: אין.
- דרישות ומטלות:
 - ✓ נוכחות והשתתפות בלפחות 85% מהשיעורים.
 - ✓ השתתפות פעילה בהגשות אמצע וסוף.
 - ✓ השתתפות בביצוע 2 מטלות קבוצתיות (עובר/לא עובר).
 - ✓ הגשת 2 מטלות אישיות (ציון מספרי).
- מרכיבי הציון הסופי (ציון מספרי):
 - ✓ פרויקט גמר: 70% מהציון הסופי.
 - ✓ 2 מטלות אישיות: 15% מהציון הסופי כ"א.