

פרוטוטיפ בעולם אגילי בשילוב UI UX בעזרת AXURE Prototype for the pros

קורס 24252 – 40 שעות

אודות הקורס

רציונל הקורס: או מדוע כדאי להשקיע באפיון ובנייה של פרוטוטיפ?

ארגונים רבים הנדרשים לפתח מערכת/מוצר, ברוב המקרים מתחילות את תהליכי פיתוח מבלי להתייחס בצורה נפרדת ובלתי תלויה, לחוויית המשתמש ולממשק המשתמש של המוצר, הגורמים הקריטיים והמכריעים בהצלחתו. במקרים הללו, ממשק המשתמש הופך להיות תוצר לוואי של תהליכים פנימיים, מגבלות טכנולוגיות, תבניות קיימות וכדומה, ולרוב יהיה כזה שאינו מותאם למטרות העסקיות ויתקשה להצליח מבחינה שיווקית.

מהו פרוטוטיפ?

פרוטוטיפ הוא למעשה אב-טיפוס של המוצר, המערכת, האתר או האפליקציה, שמדמה בצורה כמעט מלאה את הפונקציונאליות, תהליכי העבודה, תסריטי השימוש והעיצוב הגרפי של ממשק המשתמש.

להלן האתגרים העיקריים

- **ממשק משתמש = תוכנית ארכיטקטונית** - ממשק המשתמש הוא למעשה התוכנית הארכיטקטונית של המוצר (בלי קשר לארכיטקטורה הטכנולוגית שצריכה להגיע בשלב הבא)
- **קבלת החלטות עסקיות**. מנהלים בחברה ומקבלי החלטות, עסוקים בעניינים רבים. הללו, יתקשו לקבל החלטות על סמך מסמכי אפיון ארוכים ומורכבים וברוב המקרים אף יתעלמו ממרבית הפרטים וייתחסו להיבטים הכלליים של המוצר בלבד. הצגה של ממשק המשתמש כפרוטוטיפ, תאפשר למנהלים ולמקבלי ההחלטות, בין אם מדובר בהחלטות אסטרטגיות מהותיות ובין אם מדובר בהחלטות פונקציונאליות קטנות, להבין את המוצר בצורה מוחשית יותר ולקבל החלטות מושכלות יותר (שאינן גוררות עלויות פיתוח או שינויים טכנולוגיים)
- **מבחני שימושיות (Usability Testing)** - יצירת פרוטוטיפ של ממשק המשתמש מאפשרת לבחון את המוצר או האפליקציה מול משתמשים שמייצגים את קהל היעד והמשתמשים, כדי לבחון את איכותו של הממשק והתאמתו לתסריטי השימוש. ניתן לקרוא על מבחני שימושיות בהרחבה במאמר הבא: "חשיבותו של מבחן שימושיות"

תהליך יצירת הפרוטוטיפ

תהליך יצירת פרוטוטיפ לממשק המשתמש של המוצר או האפליקציה, כולל את השלבים הבאים:

- לימוד המוצר/ אפליקציה וניתוח מוצרים דומים/ מתחרים
- הגדרת התסריטים שייכללו בפרוטוטיפ
- אפיון הקונספט של חוויית המשתמש / ממשק המשתמש
- תכנון מפורט של הפרוטוטיפ בהתאם לתסריטים שהוגדרו
- עיצוב גרפי
- בניית המסכים, הקישורים והתסריטים

מטרות הקורס

- הבנת תפקיד הפרוטוטיפ בפרוייקטים מסוגים שונים
- מתן כלים ישומיים לבניית הפרוטוטיפ
- מתן כלים בהבט ממשק המשתמש מה שיגדיל את סיכויי הבנת הלקוח –מה הוא עומד לקבל

קהל יעד

- מנתחי מערכות
- מנהלי פרוייקטים
- מנהלי מוצר
- מיישמים/ בודקים ואנשי פיתוח

דרישות קדם

- עובדים לפחות שלוש שנים בתוך ארגון ציבורי כאנשי מערכות מידע

תכני הקורס

נושא המפגש	תיאור
עקרונות הפרוטוטייפ להוציא את המקסימום מהפרוטוטייפ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ מה זה פרוטוטייפ ▪ סוגי פרוטוטייפ ▪ מתי נשתמש באיזה סוג של פרוטוטייפ ▪ באיזה שלב-ים במחזור החיים נשתמש בפרוטוטייפ ▪ חשיבות השילוב בין פרוטוטייפ לממשק משתמש ▪ כלים שקיימים בשוק ▪ עקרונות בבניית פרוטוטייפ
עקרונות UI /UX למנהלי פרוייקטים מנתחי מערכות ואנשי QA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ עקרונות UI/UX ▪ חוקי עשה ואל תעשה ▪ התאמת המערכת לעולם האמיתי ▪ מהמסך הקטן למסך הגדול ▪ עקביות ▪ זיהוי ולא זיכרון ▪ עזרה ותיעוד
AXURE – ביצוע פרוטוטייפ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ היכרות עם כלי הפרוטוטייפ הפופולארי AXURE ▪ כלי הפרוטוטייפ הוא למעשה הגשר בין החלק התכנוני לבין החלק המבצע. ▪ לכן צוותים רבים הבינו שלחוליה מקשרת זו, חשיבות מכרעת בכל מה שקשור לאינטרקציה או התנהגויות שרוצים לייצר. המעצבים יצאו בחיפוש אחר תכנה שתאשר לעצב במהירות מעברים, או פעולות שונות.
שילוב UX במחזור החיים של הפרוייקט	<ul style="list-style-type: none"> ▪ המפגש יועבר על ידי מנתח מערכות בכיר על שילוב ממשק משתמש במחזור חיים של הפרוייקט
אפיון ממשק משתמש desktop ל Ui/UX	<ul style="list-style-type: none"> ▪ עקרונות וחוקים באפיון ועיצוב ממשק משתמש עבור מסכי web יש לשים דגש על שימושיות המוצר, אמינותו כלפי הגולשים, החדשנות שבו, הנגישות שלו, האסתטיות של העיצוב, הנוחות בשימוש ועוד
AXURE – מימוש מסכי web בעזרת כלי AXURE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ תרגול ומימוש מסכי WEB בעזרת AXURE
אפיון ממשק משתמש Mobile ל Ui/UX	<ul style="list-style-type: none"> ▪ עקרונות וחוקים באפיון ועיצוב ממשק משתמש עבור מסכי Mobilw ▪ מה זה בדיוק Mobile First? ▪ עד כמה משפיעה הפלטפורמה (Native, HTML או Hybrid) על גישת העיצוב וחווית המשתמש? ▪ מתי כדאי להתחיל בתהליך תכנון חווית המשתמש והעיצוב של האפליקציה? ▪ האם יש קווים מנחים לעיצוב חווית משתמש של אפליקציות מובייל: ▪ פשטות: לספק למשתמש סביבה מוכרת, סימנים מוסכמים והתנהגות סטנדרטית



Extreme Analysis



תיאור	נושא המפגש
<ul style="list-style-type: none"> ▪ מיקוד: חווית משתמש ממוקדת ושימוש גבוהה חשובה יותר מעושר ומפונקציונאליות מרובה. אפליקציות רזות מצליחות לא פחות, וברוב הפעמים יותר מאפליקציות שמנות. ▪ גרסאות: דיוק בהגדרת גרסת Product Viable Minimum ▪ שלמות: סבלנות המשתמשים לחוויה לא מהוקצעת הולכת ופוחתת. אחנו מדברים על שמישות, עיצוב, מהירות תגובה ופעולה חלקה. לכן מוטב לעלות עם גרסה מצומצמת עם שמישות גבוהה, עיצוב רהוט ופעולה חלקה מאשר לעלות עם גרסה מלאה ומקרטעת. ▪ סידורי מסך: הקפדה על מבניות (Layout) פשוטה, אוורירית וגמישה לפיתוחים עתידיים ▪ כפתורים: "כפתורים גדולים הם כפתורים טובים" (לחזור בקול כל יום עם הדלקת המחשב) ▪ הקשר: להתאים את העיצוב לעולם התוכן של האפליקציה ולפלטפורמה. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ תרגול ומימוש מסכי Mobile בעזרת AXURE 	AXURE – מימוש מסכי Mobile בעזרת כלי AXURE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ הכיתה תתחלק לזוגות, ▪ הנחיית פרוייקט הכולל מסכי WEB ומסכי Mobile כהכנה למצגת סיום הקורס 	הכנת פרוייקט מסכם הכולל פרוטוטיפ מלא
<ul style="list-style-type: none"> ▪ כל זוג יציג את הפרוטיפ שהכין ▪ חלוקת תעודות 	מצגת סיום