

## עבודת גמר מקצוע התמחות עיצוב

## התמחות ב UI & UX אינטראקטיב

שאלון 891589

תשפ"ב

עבודת גמר מתמקדת בעיצוב מוצר אינטראקטיב: אפליקציה, אתר או משחק מחשב. בעבודת גמר יבואו לידי ביטוי הידע והיכולת של הצוות לשלב בין תכנון מוצר דיגיטלי (מחשב או סלולאר) ו הידע והמיומנויות האופייניים לעולם הגרפי.

עבודת גמר בהיקף 5 יח"ל תוגש בצוות של שניים

כיתה י"ב

נדרש ידע ומיומנויות בשימוש בתוכנות הבאות: פוטו שופ, אילוסטרייטור בנוסף מומלץ לאפשר לתלמיד להכיר אחת מתוכנות לעיצוב אינטראקטיב למשל FIGMA ו או XD

### א. היקף הפרויקט

#### עבודת גמר תכלול את הפריטים הבאים:

1. מפת מסע - **User Flow**  
תרשים הזרימה יציג תנועה בין חמישה מסכים לפחות תוך התייחסות להיררכיה
2. לוגו ראשי והתאמתו לכפתור הכניסה לאפליקציה
3. גיבוש שפה חזותית אחידה תוך התייחסות ל: גריד כללי, צורות, צבעים, טיפוגרפיה, תפריטים, תמונות, איורים, תרשימים, אינפוגרפיקה בתוך המוצר, משפחות כפתורים, כפתורי ניווט שונים.
4. יישום השפה העיצובית במשפחה של **חמישה** מסכים שונים לפחות
5. הדגמת הפרוטוטיפ

**ב. תהליך הערכה יתמקד בתבחינים הבאים:**

תבחין	הסבר	אחוז מהציון	הערות
באיזה מידה המוצר עונה על מכוון העיצוב?		20%	
באיזו מידה הושם דגש על חווית המשתמש?  מבוסס על 10 היוריסטיקות של נילסן ו-5 הקריטריונים לשמישות טובה של נילסן	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>נראות:</b> באיזו מידה המערכת מיידעת לגבי אוריינטציה במסמך והאם יש פידבק לפעולות המתבצעות באפליקציה (חיווי בתפריטים ובכפתורים, "פירווי לחם", מיקום בתהליך וכו'.</li> <li>- באיזו מידה קיימת התאמה בין המערכת והעולם האמיתי.</li> <li>- <b>עקביות וסטנדרטים-</b> באיזו מידה העיצוב עקבי (לדוגמא כפתורים שעושים פעולות דומות בממשק צריכים להיות אחידים בעיצוב וצבע) ושומר על דפוסיים קונבנציונליים מקובלים.</li> </ul>	30%	<p>מומלץ לקרא על 10 היוריסטיקות של נילסן ו-5 הקריטריונים לשמישות טובה של נילסן</p> <p><a href="https://firststepsinix.wordpress.com/2012/05/05/jakob-nielsen-usability-heuristics">https://firststepsinix.wordpress.com/2012/05/05/jakob-nielsen-usability-heuristics</a></p> <p><a href="https://www.snapmag.co.il/%D7%91%D7%93%D7%99%D7%A7%D7%95%D7%AA-%D7%94%D7%99%D7%95%D7%A8%D7%99%D7%A1%D7%98%D7%99%D7%95%D7%AA-%D7%94%D7%93%D7%91%D7%A8-%D7%94%D7%9B%D7%99-%D7%A4%D7%A9%D7%95%D7%98-%D7%95%D7%A0%D7%9B%D7%95%D7%9E">https://www.snapmag.co.il/%D7%91%D7%93%D7%99%D7%A7%D7%95%D7%AA-%D7%94%D7%99%D7%95%D7%A8%D7%99%D7%A1%D7%98%D7%99%D7%95%D7%AA-%D7%94%D7%93%D7%91%D7%A8-%D7%94%D7%9B%D7%99-%D7%A4%D7%A9%D7%95%D7%98-%D7%95%D7%A0%D7%9B%D7%95%D7%9E</a></p>
באיזו מידה שפה גרפית אחידה רלוונטית לקהל המטרה ולמטרת האפליקציה.		30%	
באיזו מידה המוצר מחדש?		10%	
באיזו מידה התלמיד מגלה יכולת בשימוש בתוכנות רלוונטיות? ( לפחות 2 )		10%	

**ג. תהליך המחקר יכלול את שלבי 7D (קישור לארגז הכלים) לפי המפורט במסמכי המגמה ובהתאמה להתמחות בדיגיטאל:**

ג.1. חריש: ניסוח מכוון הפרויקט בהיקף של עד 2 עמודים:

1. מכוון משתמש: המשתמש, צרכיו ומטרותיו (מי ישתמש במוצר, לשם מה ישתמש, באיזה תנאים ישתמש? ...)
2. הגדרת הדרישות: מה הבעיה שמנסים לפתור, מה דרישות המשתמשים מפתרון הבעיה,
3. הגדרת הפרויקט: מה ייכנס לפרויקט ומה לא? בהערכה וקיים פרויקט או פתרון: מה נשאר? מה נשנה? מימה נפרד?

ג.2. זריעה: בחירת תחומי הידע הנדרשים בחירת כלי המחקר איסוף הידע עיבודו ויצירת תובנות.

שלב הזריעה מחולק לשלושה תתי שלבים.

1. זיהוי והגדרת השאלות ופערי המידע אצל הצוות המתכנן
2. בחירת הכלים ואיסוף המידע בפועל (תחקירים, ראיונות, שדואינג),
3. תובנות:

יש להמחיש את התובנות מהמידע שהתקבל באמצעות לפחות **שניים** מהמסמכים הבאים:

- יצירת פרסונה

- סיפור משתמש User Story

- תרחיש משתמש Scenario

- יצירת Story Board

- מסע משתמש User Journey Map

ג.3. נביטה: שלל רעיונות כבסיס לבחירת קונספט אשר יתייחסו לשני הגורמים הבאים:

1. אופן השימוש

2. שפה חזותית

3. משימות (הפונקציות)

ג.4. הנצה: אפיון, מחשבה, הגדרת כיוון.

- יצירת מפת מסע - User Flow

- בחינת מספר מצומצם של קונספטים עיצוביים. המחשת הרעיונות באופן מהיר ומינימלי הדרוש לקבלת פידבק התנסות ובחינת התרחיש. מטרה: לבחון מספר רעיונות מובילים משלב נביטה על ידי המחשה ראשונית וניסוי.

**אגף טכנולוגיה**

**הפיקוח על מגמת אמנותיות העיצוב**

**משרד החינוך**

ג.5. פריחה:

אפיון מפורט וסופי של קונספט עיצובי נבחר, של חמישה מסכים שונים כולל Prototype.

**ד. מכון הערכה של עבודת הגמר:**

10%	תלקיט ובו תיעוד הערכה מסכמת עבור כל פרק סה"כ 6 פרקים	כיתה י/י	יסודות העיצוב
20%	יש לשים לב: מיני פרויקט אינו תרגול הוא כולל כל שלבי SD אפיון, אסוף מידע העלאת רעיונות ופתוח סדרה דגש מיוחד על לימוד כלי לאסוף מידע בהתאם לנושא הפרויקט	כיתה י"א	מיני פרויקטים
30%	חריש, זריעה, נביטה, הנצה, כל שלב כולל תיעוד ותובנות	כיתה י"ב	תיק פרויקט
25%	פריחה היקף: ראה סעיף א הערכה: ראה סעיף ב		תוצר
10%			פרזנטציה
5%			עבודת צוות
<b>100%</b>			<b>סה"כ</b>