

סילבוס - תוכנית הוראה לקורס
Human Centered Product Design

אלכסנדרה אוקסנויד לוי | המחלקה לניהול

55-045 | אפיון חוויית משתמש ועיצוב מוצר בגישה ממוקדת-אדם

שיעור-סדנה

2

2026

ב

יום שלישי

סוג הקורס:

היקף נ"ז:

שנת לימודים:

סמסטר:

יום ושעה

alexandra.levy@biu.ac.il

מייל מרצה:

קישור לאתר למדה:



תיאור הקורס ומטרות למידה

תקציר הקורס

בעידן שבו פיתוח מוצר דיגיטלי נגיש כמעט לכל ארגון או יזם, הבידול טמון בתכנון חוויית משתמש המייצרת ערך ממשי ואמון לאורך זמן. הקורס עוסק באפיון חוויית משתמש (UX) ובעיצוב מוצר בגישה ממוקדת-אדם, מהגדרת הצורך והבעיה ועד פיתוח אבטיפוס אינטראקטיבי. הקורס נלמד כסדנה מבוססת פרויקט, במסגרתה הסטודנטים עובדים בצוותים ומתנסים בתהליך מלא של פיתוח מוצר, תוך שילוב מחקר משתמשים, קבלת החלטות מבוססת נתונים ושיקולים אתיים.

מטרות/תוצרי הלמידה

ידע

- הלומדים יתארו את עקרונות היסוד של עיצוב ממוקד-אדם (Human-Centered Design) ואת תרומתם להצלחת מוצרים.
- הלומדים יגדירו את הקשר בין אפיון חוויית משתמש (UX) לעיצוב ממשק (UI) בהקשר של ניהול מוצר ואסטרטגיה עסקית.
- הלומדים יסבירו סוגיות אתיות בעיצוב חוויית דיגיטליות, לרבות פרטיות, שקיפות ודפוסי עיצוב מניפולטיביים, וכן עקרונות לשילוב בינה מלאכותית בגישה ממוקדת-אדם (Human-Centered AI).

מיומנויות

- הלומדים ינתחו צרכי משתמשים ומגמות שוק ויגבשו תובנות ישימות לאפיון מוצר.
- הלומדים יתכננו פרסונות, מסעות משתמש ותרשימי זרימה תוך התייחסות לעקרונות עיצוב מכליל.
- הלומדים יאפיינו ארכיטקטורת מידע ויפתחו Wireframes ואבטיפוס אינטראקטיבי.

ערכים

- הלומדים יפתחו חשיבה ביקורתית ואחריות מקצועית ביחס להשפעת מוצרים דיגיטליים על משתמשים וחברה.
- הלומדים יפתחו יכולת עבודה בצוות, ביקורת עמיתים ופתיחות מחשבתית כחלק מתהליך תכנון מוצר מקצועי.



למידה פעילה ותכנון מהלך השיעורים

שיעור	נושא השיעור	למידה פעילה	הערכה תהליכית/מעצבת
1	מ-UX למערכות חכמות. Human Experience בעידן AI. עתיד החוויה מעבר למסכים (Voice, AR, Ambient, BCI).	דיון קבוצתי: ניתוח מוצר כמערכת יחסים אדם-טכנולוגיה	מטלה אישית: ניתוח מוצר קיים (7%)
2	ניתוח מוצרים מנצחים	הצגה קצרה של המטלה האישית ודיון מונחה	בחירת תחום מוצר לפרויקט סמסטריאלי וחלוקה לקבוצות
3	מחקר שוק וניתוח פתרונות קיימים	הרצאה ודיון בנושא מיפוי מתחרים וזיהוי פערי ערך	מפת מתחרים ותובנות שוק
4	מחקר משתמשים: ראיונות ותצפיות.	הרצאה ודיון מונחה על גיבוש תכנית מחקר	ביצוע מחקר משתמשים
5	פרסונות והגדרת בעיית ליבה.	Workshop: בניית פרסונות מבוססות נתונים וניסוח Problem Statement	פרסונות וניסוח בעיית ליבה
6	הגדרת השירות ואפיון ראשוני: User Journeys ו-User Flows.	הרצאה ועבודה בצוותים על מיפוי מסע משתמש	הגשת התקדמות פרויקט (13%)
7	אפיון חוויית משתמש ואדריכלות מידע.	הרצאה ועבודה מונחית על מבנה המוצר ו-Wireframes	בדיקת התקדמות והערכה איכותנית
8	שיפור האפיון ויצירת אבטיפוס ראשוני.	סטודיו עבודה בצוותים + ביקורת עמיתים	בדיקת התקדמות והערכה איכותנית
9	יסודות UI ו-Mini Design System.	הרצאה ופיתוח שפה ויזואלית לפרויקט	משוב קבוצתי על השפה העיצובית
10	אתיקה, Dark Patterns והשפעה התנהגותית.	ניתוח מקרה ו-Ethical Audit למוצר קיים	כתיבה רפלקטיבית קצרה
11	Mockup מתקדם ושיפור איטרטיבי.	עבודה בצוותים והכנה להצגה ממוקדת לקראת הצגה	בדיקת התקדמות ממוקדת לקראת הצגה
12	הצגת המוצר (Pitch) ואימפקט חברתי.	סימולציית Pitch ומשוב מובנה	חזרה גנרלית והערכה איכותנית

פרויקט מסכם (25%)	הצגה סופית+ מרצה אורח	פרזנטציות סופיות, משוב וסיכום הקורס.	13
-------------------	-----------------------	--------------------------------------	----

*ייתכנו שינויים בסילבוס בהתאם לקצב ההתקדמות ואפקטיביות הלמידה



ציון סופי

משקל בציון הסופי	תיאור התוצר
7 %	תרגיל אישי
13 %	תרגיל אמצע קבוצתי
25 %	תרגיל מסכם (קבוצתי)
50%	בחינה
5%	השתתפות פעילה ומעורבות בכיתה תרומה לדיונים, ביקורת עמיתים

הציון על ההערכה המעצבת אינו מבוסס על עצם ההגשה בלבד, אלא על איכות המטלות, עומק המחשבה, מקוריות, נכונות התשובות ואיכות הניתוח.



דרישות הקורס

מטלות:

תרגיל אישי, שני תרגילים קבוצתיים (אמצע ומסכם), והצגה סופית של הפרויקט בכיתה.
בחינה

נוכחות:

נדרשת נוכחות ב-85% מהשיעורים.



דרישות קדם

קורס ניהול מוצר

ביבליוגרפיה

- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.
 - Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About face: The essentials of interaction design* (4th ed.). Wiley.
 - Eyal, N. (2014). *Hooked: How to build habit-forming products*. Portfolio.
 - Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX: Applying lean principles to improve user experience*. O'Reilly Media.
 - Gray, C. M., Kou, Y., Battles, B., Hoggatt, J., & Toombs, A. L. (2018). The dark (patterns) side of UX design. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
 - Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability* (3rd ed.). New Riders.
 - Law, E. L.-C., Roto, V., Hassenzahl, M., Vermeeren, A. P. O. S., & Kort, J. (2009). Understanding, scoping and defining user experience: A survey approach. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 719–728.
 - Amershi, S., Weld, D., Vorvoreanu, M., Fournery, A., Nushi, B., Collisson, P., & Horvitz, E. (2019). Guidelines for human–AI interaction. *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
 - Nielsen Norman Group. (2023–2025). Articles and reports on usability and user experience research. Nielsen Norman Group.
-