

# מפת"ח • MethodA

## שיתוף המשתמש

### מצגת מנהלים



© כל הזכויות שמורות

[www.methoda.com](http://www.methoda.com)

בחירה באיכות  
**מתודה**

- ❖ **משתמש-קצה (End User)** - גורם פנים או חוץ העשוי לגשת אל מערכת המידע, להזרים קלט ולבקש פלט לצורך ביצוע מטלותיו. מוגדר ברכיב 2.2 בעץ המערכת
- ❖ **מומחה היישום** - המשתמש העיקרי והגורם המוסמך לאשר את אפיון המערכת, את בדיקתה, התקנתה וכו'
- ❖ **לקוח (Sponsor)** - הגורם המזמין ומאשר את המערכת. לקוח מתלכד עם משתמש עיקרי ומתואר ברכיב 1.1 בעץ המערכת.

# מטרות שיתוף המשתמש

- ❖ לבנות שיטה לשיתוף פעולה משלב הייזום עד לשלב התפעול והתחזוקה
- ❖ ליצור מחויבות בין הצדדים בכל הקשור לעלויות, תועלות, גבולות, לו"ז, סדרי עדיפויות וכד'
- ❖ להבטיח הבנה ברורה של שני הצדדים בנוגע לציפיות המשתמשים ואספקת דרישות מסוכמות

**משתמש - כל גורם המעורב במערכת ושאיננו גורם IT  
מקצועי**

# אחריות המשתמש במחזור החיים

- ❖ תוכנית עבודה שנתית – צרכים קיימים ועתידיים – כיוון עסקי
- ❖ ייזום – המשתמש (הלקוח) הוא היזם
- ❖ אפיון – מעורבות גבוהה, בעיקר ביישום
- ❖ עיצוב ובנייה (פיתוח) - ליווי והשתתפות
- ❖ בדיקות והסבה - השתתפות וביצוע
- ❖ תחזוקה – דיווח תקלות, אישור השינויים וקביעת עדיפויות
- ❖ הדרכות והטמעות – הנעת שאר המשתמשים

# המשתמש ועץ המערכת

- ❖ שימוש נבון בעץ המערכת עשוי להגביר את מעורבות המשתמשים וקבלת אישורם למערכת
- ❖ רכיבים רבים בעץ ממחישים למשתמש את המערכת
- ❖ עץ המערכת יוצר קשר פשוט בין המערכת לתיעוד שלה
- ❖ עץ המערכת משמש גם מכנה משותף ליצירת הסכמה בין משתמשים בעלי דעות ואינטרסים מנוגדים

❖ ריאיונות עם משתמשים קיימים ופוטנציאליים היא פעולה מרכזית ומקור מידע חשוב ביותר במהלך פיתוח מערכת ממוחשבת בפרט בשלבים כמו אפיון ותחקור

❖ ריאיון יבוצע רק לאחר הכנה מדוקדקת:

- את מי רוצים לראיין ואיזה מידע יתקבל ממנו
- סדר ותלות בין המרואינים
- מועד רצוי, משך הראיון
- "עומק" המידע הנדרש

יש לוודא שכל פגישה בה משתתפים משתמשים, תנוהל באופן מסודר:

- להחליט מי מוזמן, מי מיועד על הפגישה
- להקפיד לזמן את המשתמשים בע"פ ובכתב
- להתכונן כראוי לפגישה. כל פגישה דורשת עבודת הכנה ואין להתעלם מכך
- לנהל נכון את הפגישה עצמה
- לסכם את הפגישה בסמוך לקיומה ולהפיץ סיכום דיון

## Joint Application Development – JAD ❖

- שיתוף מתמשך של המשתמש העתידי במערכת בכל תהליך הפיתוח
- מיקוד רב בנושא
- מתנהל כסדנא בסביבה ייחודית ומבודדת
- חילוץ מהיר של דרישות המשתמשים בתחום פונקציונליות וממשק משתמש



## אבטיפוס – Prototyping ❖

- טכניקה להמחשת המערכת, בדיקה של נושאים קריטיים, הגברת שיתוף המשתמש, שיפור האפיון, העלאת איכות המערכת, דיון בחלופות, סגירת נקודות פתוחות
- למשתמש יוצג אב טיפוס לזריקה - מודל פונקציונאלי של המערכת במטרה לקדם את רמת הוודאות שלה ואת אישור המשתמש. אבטיפוס מסוג זה ייבנה במהלך שלב האפיון ולאחר מכן "ייזרק"

# מתודה

