

שם הקורס: הנדסת נפש אנוש

שם לועזי: Soul Centered Design and Engineering

מספר הקורס: 1013235

שם המרצה: צילה חסין; ד"ר אסף קרבס

היקף הקורס: 4 שעות שבועיות

נקודות זכות: 4

סוג הקורס: סטודיו

שנת הלימודים: תש"ף

פרטי הקורס: סמסטר ב', יום ג' 14:00-18:00

דרישות קדם: אין

תמצית הקורס ומטרותיו:

הקורס מבקש לייצר אובייקטים עיצוביים טכנולוגיים שמטרתם היא להיטיב עם האדם והנפש האנושית. בעולם שבו חלק גדול מהטכנולוגיה מגויס לצרכים כלכליים ואו פוליטיים, ובמקרים רבים הוא יוצר מועקה וסבל, מטרת הקורס היא לעשות שימוש בעיצוב וטכנולוגיה לטובת רווחה נפשית.

במהלך הסמסטר נלמד הן מתודות עבודה שיסייעו לסטודנטים בקורס ובהמשך דרכם, והן היבטים שונים של רווחה נפשית. נתנסה במודל של Human Centered Technology שפותח באוניברסיטת סטאנפורד ונתרגל עבודה בתוך מודל זה. בנוסף נעשה שימוש במודלים אחרים כדוגמת SCAMPER, Persuasive Technology שיאפשרו לסטודנטים לשכלל את ארגז הכלים שלהם ואת יכולותיהם. העבודה במודלים אלו תכלול מחקר אמפטי, פיתוח רעיוני, עבודה איטרטיבית בפרוטוטיפ ו-story telling.

במקביל לעבודה העיצובית נדון בהיבטים של רווחה נפשית. נשאל מהי רווחה נפשית, כיצד היא נתפסת על ידי אנשים שונים בתרבויות שונות; כיצד היא מתבטאת במדינות מגוונות; וכיצד היא מבוטאת בתרבות המערבית והמזרחית. התחום של רווחה נפשית הוא תחום מרתק שנוגע במדעי המוח, בפסיכולוגיה ובתאוריות בודהיסטיות מהמזרח; הוא קשור להיבטים של רגשות, תפיסה עצמית, היחס בין הפרט לחברה ולסביבה ועוד.

תוצאות הלמידה של הקורס:

- הסטודנטים ילמדו לנתח מוצרים טכנולוגיים עיצוביים מפרספקטיבות שונות
- הסטודנטים יתנסו בעבודה במודל של חשיבה עיצובית.
- הסטודנטים ילמדו לעצב מוצרים טכנולוגיים בעלי יכולת השפעה ממשית על ההתנהגות והנפש האנושית. השאיפה היא לייצר פרויקטים שיוכלו להיות מקודמים בהמשך להזנקים (סטארט-אפים)
- הסטודנטים ילמדו על רווחה נפשית בתרבות
- הסטודנטים יתנסו בעבודת צוות

מבנה הקורס:

מספר שיעור	נושא השיעור	פירוט
1	היכרות. דיון על רווחה נפשית. טכנולוגיה ועיצוב בשירות הרווחה הנפשית.	- היכרות ראשונה עם המודל של סטאנפורד. - היכרות עם מודלים לשינוי התנהגותי



- חלוקה לצוותי עבודה לקראת המשך הסמסטר.		
1. הצגת המיפוי הראשוני. 2. דיון בכיתה: כיצד טכנולוגיה נבחרת משפיעה על הרווחה הנפשית; מהי רווחה נפשית; שלבי האינטראקציה עם טכנולוגיות או אובייקטים בשעת חוויה חיובית (כמה שיותר שלבים) ואת השפעתם על הרווחה. 3. אילו הרגלים מוכתבים ע"י טכנולוגיה 4. כלים דיגיטליים למעקב כמותי אחרי הרגלים ופעילויות 5. מודל למיפוי הרגלים ושינויים.	טכנולוגיות שכנוע	2
1. הצגת המחקר הכללי. 2. הצגת המחקר הטכנולוגי 3. הצגת מחקר ההרגלים 4. דיון בכיתה על המודל של human centered design: שלב האמפטיה ושלב התובנות	Human Centered Design: שלב האמפטיה	3
	בכיתה: הצגת ה insights - תחילת עבודה על פרוטוטיפ: שלב ה-diverge - הרצאת אורח	4
	בכיתה: המשך עבודה על פרוטוטיפ: שלב ה-diverge וה-converge	5
	בכיתה: יצירת הפרוטוטיפ	6
	הגשת אמצע: 1. החוויה המיטיבה 2. הטכנולוגיה והעיצוב 1. המחקר התאורטי והמעשי 2. המחקר האמפטי 3. הפרוטוטיפ 4. בדיקת הפרוטוטיפ 5. מסקנות 6. הצגת מתווה להמשך עבודה לשיעורים הבאים מבוצע על גאנט	7
	- הרצאת אורח בכיתה: לאחר הפרוטוטיפ והבדיקה שלב האיטרציה: שיפורים	8



9	בכיתה: הצגת מסקנות האיטרציה ושיפור הפרוטוטיפ	
10	בכיתה: הצגת מסקנות האיטרציה ושיפור הפרוטוטיפ	
11	בכיתה: הצגת מסקנות האיטרציה ושיפור הפרוטוטיפ	
12	תיקונים אחרונים והפקה	
13	הפקה	
14	הגשה חגיגית	הגשות

נהלי נוכחות:

נוכחות והתנהלות: חלה חובת נוכחות בקורס. השתתפות פעילה ונכונות לעבודה בצוותים, מאמץ, מחויבות ומסירות לפרוייקט.

תוצרי הקורס:

פרויקטים - תאור פורמט ומדיום / עבודה כתובה / תיעוד תהליך / אחר

הרכב הציון:

פירוט מילולי של הקריטריונים המרכיבים את הציון, לפי אחוזים:

10% מיפוי ראשוני

10% מחקר אמפטי

20% פרוטוטיפ ראשון

20% תובנות ויישומים על פרוטוטיפ שני

40% מוצר סופי

ביבליוגרפיה:

Behavior Wizard: A Method for Matching Target Behaviors with Solution

BJ Fogg and Jason Hreha

- https://www.ted.com/talks/tristan_harris_the_manipulative_tricks_tech_companies_use_to_capture_your_attention?language=en



- Mindless Computing: Designing Technologies to Subtly Influence Behavior
Alexander T Adams,# Jean Costa,# Malte F. Jung,
- <https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>
- <https://ethicalos.org/wp-content/uploads/2018/08/Ethical-OS-Toolkit-2.pdf>