

מפת"ח • MethodA

מערכות Mobile

מצגת מנהלים



© כל הזכויות שמורות

www.methoda.com

בחירה באיכות
מתודה

על מנת לספק פתרונות כוללים לתחום ה-Mobile ישנם מספר נושאי מפתח המושפעים ומשפיעים באופן מהותי:

❖ אבטחת מידע

- שימוש במכשירים ניידים מייצר מספר רב של סיכוני אבטחת מידע חדשים.
- רוב המשתמשים אינם עושים שימוש קבוע בתוכנות אבטחה בסיסיות.
- במכשירים ניידים ניתן לטעון בסיס נתונים מקומי לעבודה בלתי מקוונת עובדה העלולה להוות נקודת כשל.

❖ אינטגרציה עם תשתיות BackOffice

- תמיכה באפליקציות ניידות מחייבת חיבור עם מערכות מידע קנייניות קיימות. כך נוצרת שכבת ביניים לתמיכה בצוותי הפיתוח של אפליקציות מובייל. נדרש ניהול חכם של סנכרון הנתונים בין הסביבה הניידת לסביבה הארגונית באופן מבוקר וזהיר.

❖ תמיכה בריבוי תצורות של ציוד קצה

- צוותי הפיתוח עומדים בפני התמודדות עם סביבה הכוללת מגוון רחב של מכשירים בעלי גודל מסך משתנה, מערכות הפעלה שונות, ואמצעי תקשורת מגוונים.
- תמיכה בקשת רחבה של מכשירים מחייבת תכנון נכון של שיטות הפיתוח וההטמעה.

❖ הבנה ותכנון נכון של אפליקציות מובייל

- נדרשת הבנה עמוקה של היתרונות בשימוש מכשירים ניידים ויכולת לנצל יכולות אלו.
- הבנה זו הינה הכרחית ליצירת אפליקציות בעלות שיעורי אדפטציה גבוהים על ידי משתמשים מגוונים ובעלי רקע שונה.

אתגרים באבטחת המידע

- ❖ כניסה בלתי מורשית לרשת הארגונית
- ❖ פריצה ושינויים ב- Data במכשיר או בשרת
- ❖ פריצה ושינוי בסיסי נתונים מקומיים ברמת המכשיר
- ❖ התחברות של אפליקציות המדמות גישה מאושרת
- ❖ איבוד וגניבה של מכשירים מכילי מידע והרשאות גישה
- ❖ התחברות בלתי מורשית באמצעות Wi-Fi או Bluetooth
- ❖ וירוסים, תולעים וסוסים טרויאנים

❖ הפתרונות הזמינים לנושא האבטחה הינם רבים ומגוונים:

- מערכות שליטה וניהול מכשירי קצה ניידים Mobile Management Platform (מכונה גם MDM – Mobile Device Management)
- מערכות תשתית לניהול מכשירים ניידים. תפקידן לאפשר הגנה וניהול מרוחק של הפעילות הניידת בארגון.
- יכולות אלו מאפשרות קביעה של מדיניות אבטחה והחלטה על כלל המכשירים ניידים (כולל BYOD ומכשירים קבועים של הארגון).

❖ הפתרונות הזמינים לנושא האבטחה הינם רבים ומגוונים:

- מערכות שליטה וניהול מכשירי קצה ניידים Mobile Management Platform (מכונה גם MDM – Mobile Device Management)
- מערכות תשתית לניהול מכשירים ניידים. תפקידן לאפשר הגנה וניהול מרוחק של הפעילות הניידת בארגון.
- יכולות אלו מאפשרות קביעה של מדיניות אבטחה והחלטה על כלל המכשירים ניידים (כולל BYOD ומכשירים קבועים של הארגון).

❖ שכבת קישור לשירותי Mobile

- יש להגדיר שכבת חיבור בין שרתי החברה לבין מערכות המובייל שתפקידה הוא לספק תשתית תקשורת גנרית להעברת נתונים, לאבטח את העברת המידע, לוודא שלמות טרנזקציות

❖ MEAP Mobile enterprise application platform

- תשתית כוללת לתמיכה בפיתוח וניהול יישומי מובייל בארגונים.
- תפקידה יישום וניהול הקישוריות עם מערכות המידע והתשתית הקיימות בארגון באמצעות פלטפורמות כגון SOAP ופרוטוקולים מבוססי XML, Web-services ואמצעים נוספים.

חויית המשתמש

"חויית משתמש כוללת את כל האספקטים של האינטראקציה בין משתמש הקצה לבין החברה, השירותים שלה והמוצרים שלה. הדרישה הבסיסית לחויית משתמש מעולה היא לענות על הצרכים המדויקים של המשתמש, ללא סיבוכים מיותרים.

על המוצר או השירות להיות פשוט ואלגנטי, כך שיהיה כיף להחזיק בו, וכיף להשתמש בו. חויית משתמש אמיתית נותנת ללקוחות הרבה יותר מאשר בדיוק את מה שהם אומרים שהם רוצים, או ממלאת אחרי רשימת יכולות ודרישות. כדי להגיע לחויית משתמש באיכות גבוהה על-פני כל החברה, חייב להיות רצף אחיד על-פני כל השירותים שהיא מספקת בתחומים שונים, כולל הנדסה, שיווק, עיצוב גראפי ותעשייתי ועיצוב ממשק". Jacob Nielsen, Don Norman

עקרונות בעיצוב חוויית המשתמש

❖ הגישה הרווחת לתכנון יישומיים ניידים נקראת "עיצוב מכוון משתמש" (User-Centered Design) (UCD):

❖ גודל מסך

- מסך קטן מחייב איזון עדין בין כפתורים, צבעים ופונטים
- המסך משנה את גודלו וכיוונו
- מגדיר את אזורי האינטראקציה והמידע הפאסיבי

❖ סביבת עבודה משתנה

- אור וחושך, תנועה: הליכה\נסיעה ועוד. מצבים אלו משפיעים על אופן העיצוב כגון צבעים הדגשה ויכולת אינטראקציה.

❖ מחוות (Gestures)

- מכשירים ניידים מספקים עשרות מחוות לצורך שימוש נוח ביישומים.
- המחוות העיקריות עושות שימוש בתנועות האצבעות כגון Next, Zoom, SWIPE.
- מעבר לתנועות האצבעות, רוב המכשירים העדכניים כוללים מחוות בדמות הזזת המכשיר לזוויות שונות וכן מדידת מרחק מהמשתמש באופן אוטומטי.
- על מפתחי היישומים ללמוד ולהבין את המחוות ואופן השימוש בהן.

שילובים Mashups ❖

- יישומים ניידים מאפשרים שילובים בין יישומים בענן ובמכשיר עצמו לכדי יחידה אחת על מנת לספק מגוון רחב של אפשרויות ליצירת ערך ללקוחות, עובדים ושותפים

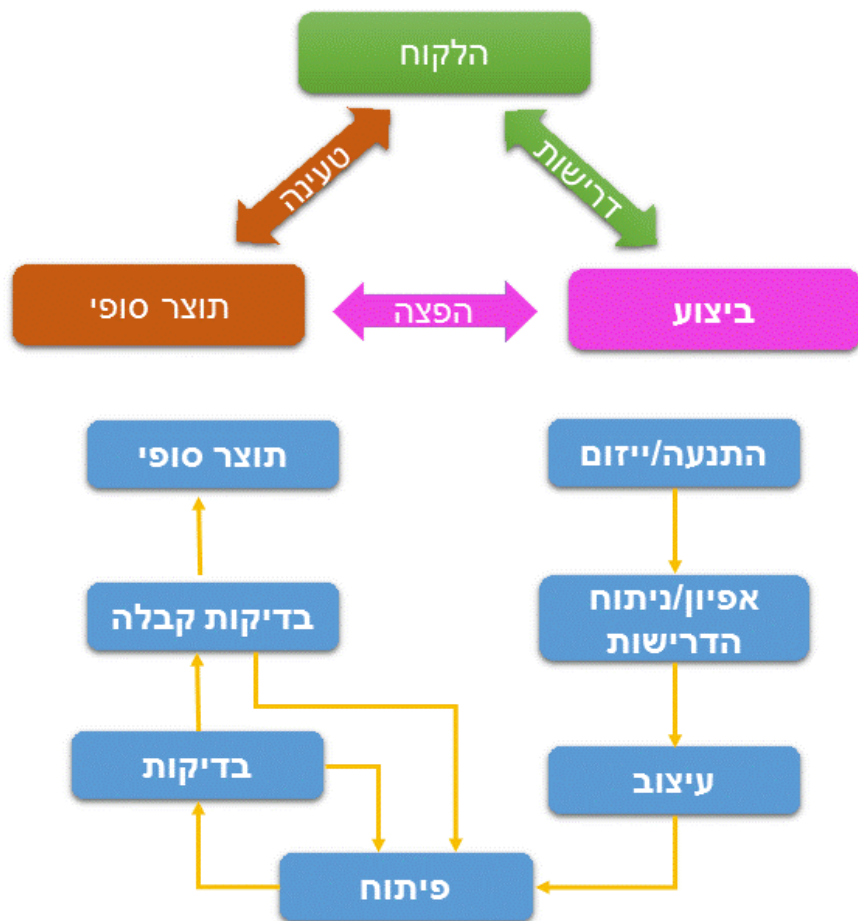
שירותים מבוססי מיקום ❖

- מספקים דרך חדשה לספק ולנתח מידע. מאפשרים לספק כלים חדשים לאנשים בשטח

אמצעי צילום ❖

- יכולות הצילום מאפשרות לספק שירותים חדשים המשלבים תמונה כגון טכנולוגיות מציאות מרובדת ואחרות

מחזור חיי הפרויקט



פרויקט פיתוח ישומים
ניידים אינו שונה מכל
פרויקט לפיתוח מערכת
מידע אחרת.

מחזור חיים לפרויקט מובייל

❖ פרויקט פיתוח ישומים ניידים אינו שונה מכל פרויקט לפיתוח מערכת מידע אחרת.

- **התנעה/ייזום** - הגדרה ראשונית של היישום המוצע. קבלת אישור הנהלה, קביעת מסגרת תקציבית
- **אפיון** - יצירת מסמך אפיון/מפת"חון שכולל הגדרת המשתמשים וצרכיהם, ניתוח חוויית המשתמש הנדרשת פונקציונליות היישום, דרישות אבטחה, תשתית טכנולוגית, שפת תכנות ועוד
- **פיתוח** - פיתוח היישום הנדרש עפ"י מסמכי האפיון בשיטה המקובלת בארגון – סדרתית או אג'ילית.
- **בדיקות** – בדיקת היישום כחלק מתהליך הפיתוח וההעברה לייצור

- ❖ על גופי ה-IT להיערך באופן מחושב ומסודר לאתגרים
- ❖ אסטרטגיית מובייל נכונה תאפשר לספק יישומים ניידים באופן מהיר ולשמור על יתרונו היחסי של הארגון:
 - גיבוש מדיניות כוללת,
 - ניתוח צרכים,
 - ניתוח חלופות טכנולוגיות והתאמתן לארגון,
 - תהליכי ניהול פרויקטים ואיכות המותאמים לעולם ה-Mobile,
 - ליווי תהליכי המימוש להצלחה.

מתודה

