€TRAINING

مبادء تصميم تجربة وواجهة المستخدم UX/UI

4 - 8 نوفمبر 2024

ميلان (ايطاليا)

مبادء تصميم تجربة وواجهة المستخدم UX/UI

رمز الدورة: l996 تاريخ الإنعقاد: 4 - 8 نوفمبر 2024 دولة الإنعقاد: ميلان (ايطاليا) - التكلفة: 6555 يورو

مقدمة عن البرنامج التدريبي:

يهدف هذا البرنامج إلى تعليم المشاركين مبادئ تصميم تجربة وواجهة المستخدم UX/UI والتي تتضمن العمل على تحسين تجربة المستخدم وتصميم واجهة مستخدم سهلة الاستخدام. سوف يتعلم المشاركون المهارات والمعرفة الأساسية التي يحتاجونها لتصميم تجربة مستخدم جيدة وفعالة.

أهداف البرنامج التدريبي:

في نهاية البرنامج سيكون المشاركون قادرون على:

- فهم أساسيات تصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم
- تعلم كيفية التخطيط وتصميم واجهات المستخدم
- تطوير مهارات تصميم التجربة لتحسين تجربة المستخدم
- تعلم كيفية تحليل وتقييم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم
- تطوير القدرة على التواصل والتعاون مع فريق التطوير والعملاء

الفئات المستهدفة:

- مصممي الويب ومصممي الجرافيك
- مطوري الويب ومطوري التطبيقات
- مديري المنتجات ومسؤولي التسويق
- المهتمين بتصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم

محاورالبرنامج التدريبي:

الوحدة الأولى:

مقدمة لتصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم

- مفهوم تصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم.
- أهمية تصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم.
- التحديات التي يواجهها مصممو تجربة المستخدم وواجهة المستخدم.
- الاختلاف بين تجربة المستخدم وواجهة المستخدم.
- أفضل الممارسات في تصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم.

الوحدة الثانية:

تخطيط وتصميم واجهات المستخدم

- فهم المستخدم واحتياجاته وأهدافه.
- تصميم تخطيط الصفحات وتنظيم المحتوى.
- استخدام أدوات التصميم لتصميم واجهات المستخدم.
- تصميم أنماط وقوالب الواجهات.
- الاستجابة لأحجام ودقة شاشات الأجهزة الذكية.

الوحدة الثالثة:

تصميم التفاعلات والحركة

- أساسيات التفاعلات والحركة في التصميم.
- تصميم التفاعلات والحركة لتحسين تجربة المستخدم.
- استخدام الحركة لتوجيه وتوضيح الإجراءات المختلفة.
- تصميم الحركة والتفاعلات الاستثنائية لزيادة إشراك المستخدم.
- تصميم تجربة مستخدم سلسة باستخدام التفاعلات والحركة.

الوحدة الرابعة:

تحليل وتقييم تجربة المستخدم

- مقدمة لتحليل وتقييم تجربة المستخدم.
- استخدام الأدوات المختلفة لتحليل تجربة المستخدم.
- تحليل وتقييم تصميم الواجهات والتفاعلات والحركة.
- تحليل بيانات استخدام المستخدم وتقييمها.
- استخدام الملاحظات والتعليقات لتحسين تجربة المستخدم.

الوحدة الخامسة:

تعاون وتواصل فريق التطوير والعملاء

- الأسس الأساسية للتعاون الفعال مع فريق التطوير والعملاء.
- التعاون في تصميم وتنفيذ المشروعات.
- التواصل مع العملاء وفهم احتياجاتهم ومتطلباتهم.
- إدارة الصراعات والمشاكل في فريق التطوير ومع العملاء.
- تنفيذ التغييرات اللازمة وفقًا لردود الفعل المستخدم.