

# € TRAINING

مبادئ تصميم تجربة وواجهة المستخدم UX/UI

27 إبريل - 1 مايو 2025  
دبي (الإمارات العربية المتحدة)



## مبادئ تصميم تجربة وواجهة المستخدم UX/UI

رمز الدورة: 1996 تاريخ الإنعقاد: 27 إبريل - 1 مايو 2025 دولة الإنعقاد: دبي (الإمارات العربية المتحدة) - التكلفة: 5310 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 قادرين 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

### محاوير البرنامج 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 سلسلة 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.