€TRAINING

تصميم تجربة وواجهة المستخدم

تصميم تجربة وواجهة المستخدم

مقدمة عن البرنامج التدريبي:

يشير تصميم تجربة وواجهة المستخدم إلى عملية تطوير وتحسين كيفية تفاعل المستخدم مع المنتج أو التطبيق، حيث يركز تصميم تجربة المستخدم UX على تلبية احتياجات المستخدم وتحسين رحلته، بينما يركز تصميم واجهة المستخدم UI على الجوانب المرئية والتفاعلية مثل الأزرار، والأيقونات، والألوان. تهدف هذه العملية إلى توفير تجربة استخدام مريحة، فعّالة، وجذابة تسهّل على المستخدم تحقيق أهدافه بسلاسة. يسعى هذا البرنامج إلى تعزيز مهارات المتخصصين في تطوير وتصميم واجهات المستخدم وتجارب المستخدم UX/UI بشكل احترافي. حيث يركز على الأساليب المتقدمة والأدوات الحديثة لتحسين تجربة المستخدم وزيادة التفاعل مع المنتجات الرقمية بطريقة تضمن رضا المستخدم النهائي.

أهداف البرنامج التدريبي:

في نهاية هذا البرنامج، سيكون المشاركون قادرين على:

- اكتساب المبادئ المتقدمة لتصميم تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI.
- تطوير حلول تصميم مبتكرة تلبي احتياجات المستخدمين وتحقق أهداف العمل.
- استخدام أدوات وتقنيات متقدمة لتحليل وتحسين تجربة المستخدم.
- تصميم واجهات متجاوبة ومتوافقة مع مختلف الأجهزة والمنصات.
- تقييم وتحليل التصميمات الحالية لتحديد فرص التحسين.

الفئات المستهدفة:

- المصممون العاملون في مجال تصميم واجهات وتجارب المستخدم.
- مطورو التطبيقات والمواقع المهتمون بتحسين مهاراتهم في التصميم.
- مدراء المنتجات الرقمية وأصحاب الأعمال التقنية.
- موظفو تخصصات التصميم أو التكنولوجيا الذين يسعون لتطوير مهاراتهم.

محاور البرنامج التدريبي:

المحور الأول:

أساسيات تجربة وواجهة المستخدم UX/UI:

- تعريف تجربة وواجهة المستخدم وأهميتها.
- الفرق بين UX وUI في التصميم.
- مكونات تجربة المستخدم ومراحل التصميم.
- أدوات البحث لفهم سلوك المستخدمين.
- أساسيات تصميم واجهات متجاوبة.

المحور الثاني:

تحليل وتخطيط تجربة المستخدم:

- طرق جمع وتحليل البيانات لفهم احتياجات المستخدم.
- تصميم شخصية المستخدم Persona User.
- رسم خرائط تجربة المستخدم Mapping Journey User.

info@euro-training.net
+447447999485 - +447492882996

- تحليل نقاط التفاعل في التجربة Touchpoints.
- تحويل الأفكار إلى خطط عمل ملموسة.

المحور الثالث:

تصميم النماذج الأولية Prototyping:

- أنواع النماذج الأولية وأهميتها.
- الأدوات المستخدمة في تصميم النماذج الأولية.
- خطوات إعداد نموذج أولي منخفض التفاصيل.
- أدوات اختبار النماذج الأولية مع المستخدمين.
- تحسين التصميم بناءً على الملاحظات.

المحور الرابع:

تصميم واجهات المستخدم الحديثة:

- مبادئ التصميم الجرافيكي لواجهات المستخدم.
- الألوان والطباعة في تصميم الواجهات.
- تصميم عناصر التفاعل Elements Interactive.
- تحسين أداء الواجهات على الأجهزة المختلفة.
- تطبيق معايير التصميم العالمية.

المحور الخامس:

تقييم وتحسين تجربة المستخدم:

- قياس تجربة المستخدم: المؤشرات والأدوات.
- اختبارات القابلية للاستخدام Testing Usability.
- تحليل البيانات لتحسين التجربة.
- تقنيات التعامل مع ملاحظات المستخدمين.
- التوجهات الحديثة في تصميم تجربة وواجهة المستخدم.