CONCEPT

تصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم للمنتجات الرقمية: من أبحاث المستخدمين إلى اختبار قابلية الاستخدام

تصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم للمنتجات الرقمية: من أبحاث المستخدمين إلى اختبار قابلية الاستخدام

مقدمة:

تطلق مواقع وتطبيقات وبوابات كثيرة بقوائم تنقل مربكة وشاشات مزدحمة ونماذج يتركها المستخدمون قبل إكمالها، ثم تظهر الكلفة لاحقا في مكالمات الدعم وإعادة العمل وضعف الاستخدام. ويمنع تصميم تجربة المستخدم هذه المشكلات حين يبنى كل قرار في الشاشة على أدلة عن المستخدمين ومهامهم. تدرب هذه الدورة من كور كونسبت فرق المنتجات الرقمية على أبحاث المستخدمين وتنظيم المحتوى ورسم المخططات الهيكلية وبناء النماذج الأولية وتطبيق مبادئ قابلية الاستخدام ومعايير إمكانية الوصول واختبار الواجهات مع مستخدمين حقيقيين وقياس النتائج. ويعمل المشاركون في مختبر تطبيقي ليخرجوا بحزمة تصميم تجربة المستخدم تضم نموذجا أوليا تفاعليا مختبرا وتقريرا بنتائج اختبار قابلية الاستخدام.

أهداف الدورة:

- تخطيط مقابلات المستخدمين والاستبيانات القصيرة ومراجعات التحليلات وتنفيذها للكشف عن أهداف المستخدمين وعوائق المهام في المنتج الرقمي
- تنظيم التنقل والمحتوى في المواقع والتطبيقات باستخدام فرز البطاقات واختبار الشجرة ومسارات المهام
- إعداد مخططات هيكلية ونماذج أولية تفاعلية في Figma تطبق التسلسل البصري وشبكات التخطيط ومكونات الواجهة القابلة لإعادة الاستخدام
- تقييم الواجهات وفق مبادئ Nielsen العشرة لقابلية الاستخدام ومعايير النجاح في WCAG 2.2 لإمكانية الوصول
- تنفيذ اختبارات قابلية الاستخدام الموجهة وغير الموجهة وقياس نجاح المهمة والوقت المستغرق ودرجات SUS
- تسليم حزمة تصميم تجربة المستخدم بشاشات موضحة بالملاحظات ونصوص واجهة يستطيع المطورون البناء عليها

الفئة المستهدفة:

- مالكو المنتجات وأعضاء فرق المنتجات المسؤولون عن خصائص المواقع والتطبيقات والبوابات
- ممارسو تجربة المستخدم وواجهة المستخدم المسؤولون عن تصميم الشاشات والنماذج الأولية واختبار المستخدمين
- محللو الأعمال الذين يحولون احتياجات المستخدمين إلى متطلبات للمنتج الرقمي
- مطورو الواجهات الأمامية الذين يبنون الواجهات ويرغبون في التأثير في تصميمها مبكرا
- موظفو القنوات الرقمية والمحتوى المسؤولون عن تجارب الويب والأجهزة المحمولة
- مختبرو ضمان الجودة الذين يفحصون المنتجات الرقمية قبل إطلاقها

محاور الدورة:

اليوم 1: أسس تصميم تجربة المستخدم وأبحاث المستخدمين للمنتجات الرقمية

- الفرق بين تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI: الأدوار والمخرجات ودورة التصميم المتمحور حول المستخدم
- قابلية الاستخدام بوصفها فاعلية وكفاءة ورضا في المعيار الدولي ISO 9241-11 لتعريف قابلية الاستخدام
- دليل مقابلات المستخدمين وتصميم الاستبيانات القصيرة لاستكشاف المنتج
- مراجعة تحليلات المنتج: مسارات التحويل ونقاط التسرب والخرائط الحرارية
- الشخصيات الأولية ومسارات المهام وقصص المهام لتصميم الشاشات

اليوم 2: هندسة المعلومات ونماذج التفاعل

- فرز البطاقات المفتوح والمغلق باستخدام الأدوات الإلكترونية
- اختبار الشجرة للتحقق من تسميات التنقل
- خرائط الموقع وأنماط التنقل وهياكل قوائم التطبيقات المحمولة
- مبادئ Nielsen العشرة لقابلية الاستخدام بوصفها قائمة فحص للمراجعة
- النماذج الذهنية ودلالات الاستخدام وأنماط تصميم التفاعل

اليوم 3: المخططات الهيكلية وتصميم الواجهات والنماذج الأولية

- المخططات الهيكلية منخفضة الدقة ورسم تدفق الشاشات
- التسلسل البصري والطباعة وشبكات التخطيط للويب والأجهزة المحمولة
- مكونات الواجهة والتخطيط التلقائي ومكتبات أنظمة التصميم في Figma
- تصميم النماذج وحالات الخطأ وأنماط التحقق من المدخلات
- بناء نموذج أولي عالي الدقة قابل للنقر في Figma

اليوم 4: إمكانية الوصول وكتابة تجربة المستخدم واختبار قابلية الاستخدام

- معايير النجاح في WCAG 2.2 إرشادات إمكانية الوصول إلى محتوى الويب: التباين والتركيز وحجم الهدف والتسميات
- مراجعة النموذج الأولي بقارئ الشاشة ولوحة المفاتيح
- كتابة تجربة المستخدم: النصوص المصغرة وتسميات الأزرار والحالات الفارغة ورسائل الخطأ
- خطط اختبار قابلية الاستخدام الموجه وغير الموجه وسيناريوهات المهام
- إخفاقات الواجهات الشائعة: الأنماط المضللة والتنقل المخفي والشاشات المكتظة

اليوم 5: مختبر اختبار قابلية الاستخدام ومقاييس تجربة المستخدم وحزمة التصميم

- جلسات اختبار حية لقابلية الاستخدام مع ملاحظة التفكير بصوت مرتفع
- نجاح المهمة والوقت المستغرق واحتساب درجات System Usability Scale مقياس قابلية استخدام النظام
- إطار Google HEART إطار مقاييس تجربة المستخدم للمنتجات
- التسليم للمطورين: المواصفات الموضحة ورموز التصميم ومعايير القبول
- عرض حزمة تصميم تجربة المستخدم ونقدها من الزملاء

المهارات التي ستكتسبها:

- إجراء مقابلات المستخدمين
- هندسة المعلومات
- رسم المخططات الهيكلية
- بناء النماذج الأولية التفاعلية
- التقييم الاستدلالي
- مراجعة إمكانية الوصول
- كتابة النصوص المصغرة
- تحليل مقاييس قابلية الاستخدام

لماذا تحضر هذه الدورة:

- الخروج بحزمة تصميم تجربة المستخدم مبنية على نموذج أولي اختبر مع مستخدمين أثناء الدورة
- اكتشاف مشكلات التنقل والنماذج وإمكانية الوصول في الشاشات قبل أن يبدأ المطورون كتابة الشيفرة
- اكتساب روتين متكرر للاختبار والقياس يحول نقاشات الآراء إلى أدلة
- مقارنة ممارسات المنتجات مع فرق من المصارف والتجزئة والصحة والخدمات الرقمية العامة

الخاتمة:

تنجح المنتجات الرقمية حين يجد المستخدمون ما يحتاجون إليه ويكملون مهامهم دون مساعدة. تنتقل الدورة من أبحاث المستخدمين والتحليلات، إلى هندسة المعلومات ومبادئ قابلية الاستخدام وأنماط التفاعل، ثم المخططات الهيكلية ومكونات الواجهة والنماذج الأولية، وصولا إلى إمكانية الوصول وكتابة تجربة المستخدم واختبار قابلية الاستخدام. ويخصص اليوم الأخير لجلسات اختبار حية وقياس النتائج بمؤشرات المهام ودرجات SUS، ليخرج المشاركون بحزمة تصميم تجربة المستخدم يعتمدها مالكو المنتجات ويبني عليها المطورون.