Global Horizon
TRAINING CENTER

دورة:

مبادء تصميم تجربة وواجهة المستخدم UX/UI

14 - 18 سبتمبر 2026

مانشستر

مبادء تصميم تجربة وواجهة المستخدم UX/UI

رمز الدورة: IT12625 تاريخ الإنعقاد: 14 - 18 سبتمبر 2026 دولة الإنعقاد: مانشستر - رسوم الإشتراك: 6050 Euro

المقدمة:

تحتاج شركات التكنولوجيا والبرمجيات إلى تصاميم تفاعلية ومستخدمة بشكل جيد لمواقعها وتطبيقاتها الرقمية. يتطلب تحقيق ذلك وجود خبراء في تصميم تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI. ومن خلال دورة مبادئ تصميم تجربة وواجهة المستخدم، يمكن للمصممين والمطورين تعلم المفاهيم والمهارات الأساسية لتصميم تجارب المستخدم وواجهات المستخدم التي تلبي احتياجات العملاء والمستخدمين وتساعد في تحسين تجربتهم.

أهداف البرنامج:

- تزويد المشاركين بفهم شامل لمفاهيم تصميم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم.
- تعليم المشاركين مهارات التصميم الأساسية والتقنيات اللازمة لتصميم تجربة مستخدم فعالة.
- تعريف المشاركين بأساليب التحقق من صحة تصميمهم وفعاليته في تحقيق الأهداف.
- تحسين المهارات الشخصية والقيادية لدى المشاركين لزيادة فعالية تصميم تجربة المستخدم وتحسين العمليات التنفيذية.

الفئات المستهدفة:

- مصممي الويب والتطبيقات الرقمية.
- مطوري الويب والتطبيقات الرقمية.
- مديري المنتجات الرقمية.
- مديري المشاريع في شركات التكنولوجيا والبرمجيات.

المحاورالعامه:

اليوم الاول: مفاهيم أساسية في تصميم UX/UI

- مقدمة في تصميم UX/UI

- مفهوم UX/UI
- الفرق بين التصميم الجيد والتصميم السيء
- أهمية UX/UI في تطوير المنتجات الرقمية
- فهم المستخدم واحتياجاته
- فهم المستخدم ودراسة سلوكياته واحتياجاته
- كيفية تحليل البيانات والاستفادة منها في تصميم تجربة المستخدم
- تصميم وتطوير المنتج الرقمي
- تحديد أهداف المنتج الرقمي
- تصميم الهيكل وتجربته بالموك أب
- تحديد نوعية ومحتوى المعلومات الضرورية

اليوم الثاني: بحث السوق وتحليل المنافسين

- فهم المنافسين وتحليل أفكارهم
- تحليل المنافسين وتقييم نقاط القوة والضعف في منتجاتهم
- البحث عن الفرص المتاحة والاستفادة منها في تصميم المنتج الرقمي الخاص بك
- إجراء الأبحاث والتحليلات المختلفة
- تطبيق مختلف أساليب الأبحاث والتحليلات المختلفة لفهم السوق وتحديد احتياجات المستخدمين
- تقييم جودة البيانات والتأكد من صحة التحليلات
- تطبيق ما تعلمته في تصميم التجربة وواجهة المستخدم
- تطبيق نتائج البحث والتحليلات على تصميم التجربة وواجهة المستخد

اليوم الثالث: تصميم واجهة المستخدم

- التصميم الجرافيكي لواجهة المستخدم
- الأسس الأساسية للتصميم الجرافيكي والألوان والخطوط
- تصميم عناصر واجهة المستخدم بطريقة مبتكرة وفعالة
- تصميم تجربة المستخدم
- فهم أساسيات تصميم تجربة المستخدم وتطبيقها على المنتج الرقمي
- تصميم تجربة المستخدم بطريقة تحقق أهداف المنتج الرقمي

- تصميم الواجهة بما يتناسب مع المنصات المختلفة
- تصميم واجهة المستخدم بطريقة تتوافق مع المنصات المختلفة والأجهزة

اليوم الرابع: تحسين تجربة المستخدم

- تحسين تجربة المستخدم باستخدام تحليلات البيانات
- تحليل البيانات وفهم سلوك المستخدم لتحسين تجربة المستخدم
- تحسين تجربة المستخدم من خلال اختبار التجربة
- تصميم تجربة المستخدم بطريقة تسهل اختبارها وتحسينها
- إجراء اختبارات المستخدمين وتحليل البيانات لتحسين تجربة المستخدم
- تحسين تجربة المستخدم من خلال الاستجابة لردود المستخدمين
- الاستجابة لردود المستخدمين وتطبيق التحسينات المطلوبة في وقت قصير

اليوم الخامس: تطوير مهارات التصميم الشخصية

- التعلم المستمر
- البحث عن الموارد والتدريبات التي تساعد على تطوير مهارات التصميم
- إجراء التحديثات الدورية على المنتج الرقمي لتحسين تجربة المستخدم
- تصميم مشاريع خاصة
- العمل على تحسين المهارات الناعمة
- تحسين مهارات الاتصال والعرض والتفاوض لتطوير تجربة المستخدم بشكل أفضل
- تطوير المهارات القيادية والفريقية للتعامل بشكل فعال مع فريق التصميم والتنسيق مع الفرق الأخرى في المنظمة
- الاستمرار في تطبيق مبادئ تصميم تجربة المستخدم
- التركيز على تحسين تجربة المستخدم باستمرار والعمل على تحسين المنتجات الرقمية وجعلها أكثر