الدورة التدريبية في أنظمة تصميم واجهات المستخدم والنماذج الأولية

29 مارس – 2 أبريل 2027

القاهرة

AGILE LEADERS
Training Center

AGILE LEADERS
Training Center

الدورة التدريبية في أنظمة تصميم واجهات المستخدم والنماذج الأولية

المرجع: 228793_1714 **التاريخ:** 29 مارس – 2 أبريل 2027 **المكان:** القاهرة **الرسوم:** 4100 Euro

نظرة عامة

الدورة التدريبية في أنظمة تصميم واجهات المستخدم والنماذج الأولية هي دورة مدتها أسبوع لمصممي الواجهات وفرق المنتجات والمصممين البصريين، ويعود المشاركون بحزمة نظام تصميم واجهة ونموذج أولي. تربط الدورة التسلسل الهرمي البصري والتخطيط المتجاوب والخطوط والألوان والتباين والمكونات القابلة لإعادة الاستخدام وحالات التفاعل والنماذج الأولية التفاعلية وفحوص إمكانية الوصول وتسليم التصميم للمطورين. تحول الدورة قرارات الشاشات المنفصلة إلى مسار إنتاج واجهات قابل للتتبع. تقدم أجايل للتدريب الدورة في أنظمة تصميم واجهات المستخدم والنماذج الأولية.

الفئة المستهدفة

- الوظائف المسؤولة عن بنية الواجهة والقرارات البصرية
- الفرق المسؤولة عن المكونات القابلة لإعادة الاستخدام وأصول التصميم
- الوظائف المسؤولة عن الشاشات المتجاوبة والنماذج الأولية
- الفرق المسؤولة عن إمكانية الوصول واتساق الواجهات
- الوظائف المسؤولة عن مواصفات التصميم وتسليمه

تفترض الدورة أن المشاركين يعملون مع موجزات التصميم أو تخطيطات الشاشات أو المنتجات الرقمية، ولا تتناول أبحاث تجربة المستخدم أو برمجة البرمجيات أو شهادات الموردين.

الإدارات والقطاعات المستهدفة

تدعم الدورة الإدارات والقطاعات التي تنتج واجهات رقمية وأصول تصميم قابلة لإعادة الاستخدام.

- فرق المنتجات الرقمية والتصميم والتعاون مع الواجهات الأمامية
- الخدمات المصرفية والتأمين والتجارة الرقمية
- بوابات الرعاية الصحية ومنصات التعليم
- فرق الخدمات الحكومية والخدمات المهنية
- قنوات الإعلام والسفر والخدمة الذاتية للعملاء

AGILE LEADERS
Training Center

أهداف التعلم

بنهاية هذه الدورة، سيتمكن المشاركون من:

- تطبيق مبادئ التسلسل البصري والشبكات والخطوط والألوان
- بناء تخطيطات واجهة متجاوبة ورسومات هيكلية
- استخدام رموز التصميم والمكونات والمتغيرات وحالات التفاعل
- تقييم إمكانية وصول الواجهات وفق WCAG 2.2
- بناء نماذج أولية تفاعلية وأدلة نقد التصميم
- إعداد مواصفات التصميم وحزم التسليم للمطورين

جدول الدورة

اليوم 1: أسس الواجهة البصرية

- خريطة غرض الواجهة وأولوية الشاشة
- منهج التسلسل الهرمي البصري ومسار الانتباه
- نظام شبكة التخطيط والتباعد والمحاذاة
- مواصفات مقياس الخطوط وقابلية القراءة
- مصفوفة أدوار الألوان وقرارات التباين

اليوم 2: الشاشات والبنى المتجاوبة

- الرسم الهيكلي منخفض الدقة وخريطة كتل المحتوى
- خطة نقاط التوقف والقيود المتجاوبة
- قائمة مراجعة المناطق الآمنة والتكيف مع الأجهزة
- بنية التنقل ومخطط تدفق الشاشات
- نمط تخطيط النماذج ورسائل الخطأ

AGILE LEADERS
Training Center

اليوم 3: المكونات وأنظمة التصميم

- تصنيف رموز التصميم ومعيار التسمية
- تشريح المكونات ومواصفات الخصائص
- مصفوفة المتغيرات والحالات والسلوك
- مكتبة الأنماط والقوالب القابلة لإعادة الاستخدام
- مسار المساهمة في نظام التصميم ومراجعته

اليوم 4: النماذج الأولية وإمكانية الوصول والتسليم

- تدفق النموذج الأولي التفاعلي ونموذج الانتقالات
- مراجعة إمكانية وصول الواجهات وفق WCAG 2.2
- قائمة مراجعة التركيز والتباين وحالات الأهداف
- سجل نقد الواجهة وقرارات المراجعة
- مواصفات التسليم للمطورين ومعايير القبول

اليوم 5: ممارسة تصميم الواجهات

- تمرين بناء هيكل شاشة متجاوب
- تمرين تجميع المكونات وحالات التفاعل
- تمرين اختبار إمكانية الوصول والاتساق البصري
- تمرين مراجعة أدلة النموذج الأولي والتسليم
- المهمة الختامية لحزمة نظام تصميم الواجهة والنموذج الأولي

التمارين التطبيقية

تستخدم الدورة أنشطة مقترحة مبنية على واجهات الخدمات المالية والرعاية الصحية والتعليم والتجارة الرقمية.

- نشاط مقترح: تحويل موجز شاشة إلى قرارات للتسلسل البصري والشبكة والخطوط والألوان.
- نشاط مقترح: إنشاء رسومات هيكلية متجاوبة وربط متغيرات المكونات بأحجام الشاشات.
- نشاط مقترح: فحص التباين والتركيز وحجم الهدف والخطأ والحالات المعطلة وفق معايير إمكانية الوصول.
- نشاط مقترح: عرض نموذج أولي وتسجيل قرارات النقد وإعداد حزمة تسليم للمطورين.

AGILE LEADERS
Training Center

الأسئلة الشائعة

لمن تناسب دورة أنظمة تصميم واجهات المستخدم والنماذج الأولية وماذا تفترض؟

تناسب الدورة المهنيين الذين ينشئون الشاشات الرقمية أو يراجعونها، وتفترض تعرضا عمليا لموجزات التصميم أو التخطيطات أو أعمال المنتجات الرقمية.

كيف يختلف تدريب تصميم واجهات المستخدم عن تدريب أبحاث تجربة المستخدم؟

يركز تصميم واجهات المستخدم على بنية الشاشة والتسلسل البصري والمكونات وحالات التفاعل والنماذج الأولية والتسليم، بينما تركز أبحاث تجربة المستخدم على احتياجات المستخدم وأدلة السلوك والمقابلات ونتائج قابلية الاستخدام.

لماذا تستخدم فرق الواجهات رموز التصميم والمكونات القابلة لإعادة الاستخدام؟

تجعل رموز التصميم والمكونات القابلة لإعادة الاستخدام القرارات البصرية والحالات والسلوك أسهل في التطبيق المتسق عبر الشاشات.

كيف تؤثر إمكانية وصول الواجهات في تصميم المكونات؟

تتطلب إمكانية وصول الواجهات تحديد التباين والتركيز وحجم الهدف والتسميات والأخطاء وتغيرات الحالة حتى تبقى المكونات قابلة للإدراك والتشغيل.

الخاتمة

يعود المشاركون إلى العمل بحزمة نظام تصميم الواجهة والنموذج الأولي. تربط الحزمة القواعد البصرية والبنى المتجاوبة والمكونات القابلة لإعادة الاستخدام وحالات التفاعل وأدلة إمكانية الوصول وتدفقات النماذج ومواصفات التنفيذ. تحول الحزمة ملفات الشاشات المنفصلة إلى مسار واجهات محكوم بقرارات تصميم وأدلة تسليم قابلة للتتبع.