آیکس استادی طراحی تجربه کاربری

آیکس استادی طراحی تجربه کاربری یک دوره آموزشی جامع و کاربردی است که به آموزش مفاهیم، فرآیندها و ابزارهای طراحی تجربه کاربری (UX) و رابط کاربری (UI) می‌پردازد. این دوره برای افراد مبتدی و حرفه‌ای طراحی است که می‌خواهند مهارت‌های خود را در زمینه تحقیق کاربر، معماری اطلاعات، طراحی وایرفریم، نمونه اولیه و تست کاربر تقویت کنند. هدف این دوره آشنایی با فرآیند کامل طراحی محصول دیجیتال از ایده تا پیاده‌سازی است.

مشکلات موجود در برنامه ریزی درسی و آیکس‌های موجود

مشکلات موجود در برنامه‌ریزی درسی و آیکس‌های موجود در حوزه طراحی تجربه کاربری (UX) و رابط کاربری (UI) نشان می‌دهد که بسیاری از دوره‌ها و منابع آموزشی به روزرسانی کافی ندارند و محتوای آن‌ها با نیازهای بازار کار فاصله زیاد دارد. برخی از آیکس‌ها بیش از حد تئوری هستند و تمرین‌های عملی کافی ارائه نمی‌دهند و دانشجویان نمی‌توانند مهارت‌های واقعی طراحی را تجربه کنند. همچنین کمبود مربیان حرفه‌ای و نبود ارزیابی استاندارد باعث می‌شود کیفیت آموزش‌ها متفاوت باشد و مسیر یادگیری برای مخاطبان روشن نباشد.

راه حل مشکل

هدف پروژه

۱۰ هفته — ۴۰۷ آیکس‌ای

ابزارهای مورد استفاده

figma, miro, notion, excel, word, powerpoint

مراحل کار

کشف — مصاحبه با ذینفعان، تحلیل رقبا، تحلیل داده‌ها

تعریف مسئله — پرسونا، نقشه همدلی، تحلیل رقبا

ایده — بوم ارزش، نقشه سفر کاربر، تحلیل رقبا

طراحی — معماری اطلاعات، وایرفریم، نمونه اولیه

تست — تست آلپا و بتا، بازخورد، بهبود

کشف

مصاحبه با ذینفعان

مصاحبه با ذینفعان فرآیندی است که در آن با افراد مرتبط با یک پروژه، محصول یا سازمان گفت‌وگو می‌شود تا نیازها، انتظارات، مشکلات و دیدگاه‌های آن‌ها درباره موضوع مورد بررسی شناخته شود. هدف مصاحبه با ذینفعان این است که تیم طراحی بداند چه کسانی بر پروژه تأثیر می‌گذارند و چه انتظاراتی از محصول دارند. این مصاحبه‌ها کمک می‌کند تا مسئله واقعی کاربران و کسب‌وکار شناخته شود و تصمیم‌های طراحی بر پایه نیاز واقعی گرفته شود.

- چه کسانی از این محصول یا سرویس استفاده می‌کنند؟
- چه مشکلی برای کاربر ایجاد می‌شود اگر این محصول وجود نداشته باشد؟
- کاربران فعلی چگونه این مشکل را حل می‌کنند؟
- چه محدودیت‌هایی در بودجه، زمان و منابع وجود دارد؟
- معیار موفقیت پروژه از نظر ذینفعان چیست؟
- چه ریسک‌هایی ممکن است پروژه را تهدید کند؟
- چه چیزی نباید تغییر کند و چه چیزی باید تغییر کند؟
- چرا این پروژه الان انجام می‌شود؟
- چه مشکلی قبلاً در این حوزه وجود داشته و چرا حل نشده؟
- چه کسانی تصمیم‌گیرنده نهایی هستند؟
- چه کسانی باید در جریان قرار بگیرند و چه کسانی لازم نیست درگیر شوند؟

پرسونا

نام	نازنین	علی	مهسا	سارا	رضا	پرسونا
سن	۲۸ سال	۳۵ سال	۲۴ سال	۳۰ سال	۴۲ سال	سن
شغل	طراح گرافیک، فریلنسر	مدیر فروش، متأهل	دانشجو، مجرد	مدیر محصول، متأهل	مدیر عامل، متأهل	شغل
انگیزه	ساخت پورتفولیو برای جذب پروژه	افزایش فروش تیم	پیدا کردن شغل بعد از فارغ‌التحصیلی	کاهش زمان تصمیم‌گیری تیم	رشد سازمان و کاهش هزینه	انگیزه
نیاز	ابزار ساده برای ساخت وایرفریم بدون کدنویسی	داشبورد گزارش فروش روزانه	آموزش عملی و پروژه واقعی	ابزار همکاری تیمی و مدیریت وظایف	گزارش خلاصه و قابل فهم برای تصمیم‌گیری	نیاز
مشکل	نمی‌داند از کجا شروع کند و ابزارها زیاد است	گزارش‌ها دیر می‌رسد و دقیق نیست	رزومه خالی و نبود تجربه عملی	جلسات طولانی و پیگیری دستی وظایف	داده‌ها پراکنده و تصمیم‌گیری کند	مشکل
رفتار	ساعت ۱۰ شب کار می‌کند، یوتیوب می‌بیند	گزارش را هر هفته از اکسل می‌گیرد	در لینکدین فعال است، دنبال کار می‌گردد	با اسلک و تلگرام تیم را مدیریت می‌کند	جلسه هفتگی برگزار می‌کند، کمتر گزارش می‌خواند	رفتار
ابزار	figma، canva، instagram	excel، whatsapp، powerpoint	figma، notion، linkedin	slack، trello، google sheets	powerpoint، excel، whatsapp	ابزار
جمله	«نمی‌دونم از کجا شروع کنم»	«گزارش‌ها دیر می‌رسد»	«رزومه‌ام خالیه»	«جلسات خیلی طولانی شده»	«داده‌ها پراکنده‌ست»	جمله

تعریف مسئله

پرسونا

نام: نازنین
شغل: طراح گرافیک، فریلنسر
سن: ۲۸ سال

مشکل اصلی

نمی‌داند از کجا شروع کند و ابزارها زیاد است

انگیزه

ساخت پورتفولیو برای جذب پروژه

نیاز

ابزار ساده برای ساخت وایرفریم بدون کدنویسی

رفتار

ساعت ۱۰ شب کار می‌کند، یوتیوب می‌بیند

جمله

«نمی‌دونم از کجا شروع کنم»

نقشه همدلی

نقشه همدلی ابزاری است که به تیم طراحی کمک می‌کند تا دید کاربر را درک کند و بفهمد کاربر چه می‌بیند، چه می‌شنود، چه می‌گوید و چه می‌کند. این نقشه احساسات، نیازها و مشکلات کاربر را در یک صفحه نشان می‌دهد تا تصمیم‌های طراحی بر پایه نیاز واقعی کاربر گرفته شود. این نقشه به تیم کمک می‌کند تا از فرض‌های شخصی فاصله بگیرد و تصمیم‌ها را بر پایه داده و تجربه کاربر بگیرد.

می‌بیند

- محیط کار شلوغ و پر از حواس پرتی
- رقبا که پورتفولیو قوی دارند
- آگهی‌های آموزش طراحی در شبکه‌های اجتماعی

می‌شنود

- دوستان می‌گویند «از کجا شروع کنی؟»
- توصیه‌های متناقض درباره ابزارها
- صدای نوتیفیکیشن‌های پیام‌رسان

می‌گوید

«نمی‌دونم از کجا شروع کنم»

«رزومه‌ام خالیه»

«ابزارها زیاد است و گیج شدم»

می‌کند

- ساعت ۱۰ شب کار می‌کند
- یوتیوب می‌بیند
- دنبال کار می‌گردد
- پروژه شخصی شروع نمی‌کند

درد

- نبود تجربه عملی
- ترس از شروع اشتباه
- احساس عقب‌ماندگی از رقبا

آرزو

- داشتن پورتفولیو قوی
- پیدا کردن شغل بعد از فارغ‌التحصیلی
- یادگیری مسیر درست بدون اتلاف وقت

بوم ارزش

بوم ارزش ابزاری است که به تیم کمک می‌کند تا ارزش محصول را از دو زاویه ببیند: ارزش برای کاربر و ارزش برای کسب‌وکار. این بوم شامل بخش‌های مشتریان هدف، مشکلات، نیازها، وعده ارزش، محصول، کانال‌ها، درآمد، هزینه‌ها، شاخص‌های موفقیت و مزیت رقابتی است. هدف این بوم این است که مشخص شود محصول برای چه کسی ارزش ایجاد می‌کند و چرا کاربر حاضر است وقت، پول یا توجه خود را برای آن بگذارد.

مشتریان هدف

- دانشجویان و فارغ‌التحصیلان طراحی
- طراحان مبتدی و حرفه‌ای
- افراد شغل‌جویان

مشکلات

- نبود تجربه عملی
- ترس از شروع اشتباه
- احساس عقب‌ماندگی از رقبا

نیازها

- ابزار ساده برای ساخت وایرفریم
- آموزش عملی و پروژه واقعی
- مسیر روشن یادگیری

وعده ارزش

- ساخت پورتفولیو قوی
- پیدا کردن شغل بعد از فارغ‌التحصیلی
- یادگیری مسیر درست بدون اتلاف وقت

محصول

- دوره آموزشی
- تمرین عملی
- پروژه واقعی
- پشتیبانی

کانال‌ها

- اینستاگرام
- یوتیوب
- لینکدین
- وب‌سایت

درآمد

- فروش دوره
- اشتراک ماهانه

هزینه‌ها

- تولید محتوا
- تبلیغات
- ابزارها

شاخص‌های موفقیت

- نرخ ثبت‌نام
- نرخ تکمیل دوره
- نرخ پیشنهاد دوره به دیگران

مزیت رقابتی

- آموزش عملی و پروژه واقعی
- پشتیبانی شخصی
- مسیر روشن یادگیری

وعده ارزش

برای کاربر

- ساخت پورتفولیو قوی
- پیدا کردن شغل بعد از فارغ‌التحصیلی
- یادگیری مسیر درست بدون اتلاف وقت

برای کسب‌وکار

- افزایش نرخ ثبت‌نام
- افزایش نرخ تکمیل دوره
- افزایش نرخ پیشنهاد دوره به دیگران

محصول

- دوره آموزشی
- تمرین عملی
- پروژه واقعی
- پشتیبانی

کانوس

کانوس یک ابزار بصری است که به تیم کمک می‌کند تا کل فرآیند یک محصول یا سرویس را از ابتدا تا انتها ببیند. این ابزار مراحل، کاربران، تصمیم‌ها، داده‌ها و تجربه‌ها را در یک مسیر نشان می‌دهد تا مشخص شود کاربر چه می‌کند، چه می‌بیند، چه می‌گوید و چه احساسی دارد. هدف کانوس این است که تیم بداند کجا مشکل وجود دارد و کجا فرصت برای بهبود ایجاد می‌شود.

اضافه کردن فعالیت

تنظیمات

دو جمله‌ای

معماری اطلاعات

معماری اطلاعات ساختار و سازمان محتوای یک سایت یا برنامه را نشان می‌دهد تا کاربر بداند چه اطلاعاتی کجا قرار دارد و چگونه به آن دسترسی پیدا کند. هدف این معماری این است که مسیر دسترسی به اطلاعات ساده، روشن و قابل فهم باشد و کاربر بدون سردرگمی به محتوای مورد نیاز برسد.