

* Dark Patterns

* People don't read People scan.

* Show. don't tell

3- white space

4- Alignment

قواعد ratio - shifting مبدأ

5- consistency

Font style - language
قواعد

Buttons

6- Follow the eye

→ Design wireframes

low
medium
high } Fidelity

→ Design Mockups

High Fidelity ← screen size, مبدأ
15.4 inch screen size

2. Typography

fontes - J. Guo 31 - pers

→ Google fonts

3- Colors

4 - imagery ^{will 2-10, not 100}

S-sequencing ions - red

دراسة الترتيب

* visual design principles

1- Balance

1- Balance
let n be the number of elements in A
(weight) ≈ 14

2 - Emphasis

2 - Emphasis
 1. auf 2. in 3. element 11. 3
 12. 11

1- user feedback

2- information architecture

توزيع العناصر من حيث الأهمية (حجم الترتيب)
(15%)

skeleton

تفصيل أكثر
الترتيب العناصر
الترتيب ال navigations

- interface design

↳ interface elements

- navigation

surface visual design

1- layout

grids - ratio

- Existing Product Audit

Product Audit موجود بالفعل

تحتاج تقييمات حتى

scope

functionality
context requirements

← ال requirements لازم تكون واضحة
✓ واضحة

structure

high level - زي المهندس المعماري
مبتدئين حتى تفاصيل

1- interaction Design

محادثة مابين ال user وال system

- اللينك الذي بالون الأزرق مثلاً

- competitors Review
المنافسين / يبحثوا الى users اذات

- user interview / Research

طريق الى user needs اذات علاقة
الى user segmentations

gender / age / need

كل شخص؟ لا من النوع ذاته

user interviews بعد

ل سؤال أسئلة مفتوحة

Yes / No Questions xxx

creating Personas بعد

شخصية خيالية (انا جيتو)

← واحدة من الممكن أن تأثر على الباقي
كل حاجة تكون موجودة لسبب

strategy Research Process

- stakeholder interviews
- الناس المستخدمين من نجاح ال Product

Questions?

- الهدف بتاعنا ؟
(حالة مثلاً)
- users ?
- له اختار ال Product بتاعنا ؟
- له من يستخدم ال Product بتاعنا ؟
منج ما في ؟
- بيتكوا من ال ؟
- success matrix -

* 5 elements of user experience

1 - strategy

users needs

business objectives

← نرى موقع فون (الفئة التجارية
المستهلكة)

2 - scope

features - requirements

3 - structure

Flow يتبع ال user ال
داخل ال app (behavior)

4 - sketch for

→ components

5 - surface

الألوان بقا وكذا

⑦ attributes that affect ux

useful

١- يجعل الوظيفة المطلوبة

usable

٢- سهل في الاستخدام

٣- ألاض إلى يدور عليه جوا أو app بسهولة

Findable

٤- المساعدة التي أو user يكون واضح هذا

credible

app دا

لوضلاً تحت تلك إنه صيغ ١٠ دولار صنفين يلقى
نفسه دافع أكثر في الآخر XXX

Accessible

٥-

تفاوت القدرات

الله / عصى الألوان / عدم القدرة على

السمع

Desirable

٦-

منا جيد أو Design

valuable

٧-

أو value هذا أو product

* 5 W's of Problem solving
- who - what - where
- why - where

* بختيار الطريق انزاس ؟

- بناءً على Cost + الميزان + العيوب

* UXD : user experience Design

* UXD isn't about technology

من حق الحاجات الخاصة الله في حياتنا العصرية
Pull and Push "UX" بناءً على

* UXD isn't Just about users

~~Users~~ Needs + Business goals
Users Needs + Business goals

UX

* ممكن تتعلمه من

- service companies
- start ups
- Design Agencies
- freelancing

* الـ UX Designer اللى الـ Teams اللى الـ Product
تتكون منها الـ حياة الـ Product

Product / Business Team → Design Team

↓
Quality Control Team ← Engineering Team

Bugs ??

website? or mobile app?

→ user needs + Business =

positive UX ✓✓