search: Fab users

الموضوع: التاريخ:

بنعرف منين الأرقام عن طريق: sucess Matrix
analytic Tools

بنعرفها كام user بيستعملوا
ومدخلاتها بنعرف وصلنا ال
Success Matrix
ولأ

---

competitors review

Customer aquisition
إزاي الناس هيستخدموه ويجوا لي
ومنجذبين ليه ومقتنعين بيه

Bussiess Faliure:
لو فيه competator موجود وجه حدي
عليه (إزاي الحاجات اللي هتميزه)
لو القيم دا اختفى (إزاي الحاجة دي
موجود)

interview user:	Core Features:	Marketing strategies:
لو أعرف حد بيستخدم competator product أعمل معاه interview واسأله إزاي تجربته وإزاي المميزات اللي Product دا	لازم تكون موجودة عندي لو أعرف عامل Future Plans بتاعتهم	هما بيجذبوا الناس إزاي زي نصيحة هكذا --- مهم أعرف عن competators وأشوف أفكارهم عشان مبدأش From scratch

من البداية طالعين من

الموضوع:

التاريخ: / /

!! عشان نقول عن الـ ux إنها جيدة لازم يتوفر فيها:

7 attributes:

تلبي احتياجات المستخدم وتؤدي الغرض مائزة تجربة الـ user

① useful: provides a purpose for its target users

② usable: easy to use with maximum efficiency and minimum error

③ Findable: ensure the product and its contents are easy to Find

④ credible: ability to trust the product

⑤ accesible: provides aux which can be accessed by user of all a full range of abilities

=> من لنماذج عشان نقدر نتعامل مع مرضى عمى الألوان

التاريخ: الموضوع:

⑥ Desirable: Conveyed through branding, image, identity, emotional design

Product بنقيس الـ
مناحية design
الألوان والصور

⑦ Valuable: delivers value to the business and to the user

service/Product الـ Valued اللي بتشبع الـ
للـ user لحل مشكلتهم

مثال: الواتساب أداة Value
أنه دخر فلوس كانت رسائل فلوس
ولو لقينا حاجة بتبيعنا زيادة هنشتركها
وهكذا

بتحقيق الـ Value
الناس هتستخدمه وهتستفيد منه
وهتقدر أطوره

5 elements of user experience

① strategy: what are the business objectives? what do our users need?

من هنا الـ users اللي عاوزين
نترجمهم وأي احتياجاتهم
وأي احتياجات الـ business
زي مثلاً نسبة أرباح معينة
كل سنة عدد مستخدمين

User Needs"

التاريخ: الموضوع:

(5) surface: Brings everything together visually : what will the finished product will look like?
بحط الالوان
وشكلي كده خلاص visible

بضيف ال 5 elements دول:
لو عاوزين نضيف features جديدة
أو لو هنبدأ من الأول

elements are interdependent
بيتأثروا ببعض

عشان يبقى الموضوع more flexible
و Feedback
هكمل من نهاية plans بدأ
من اللي بعدها متى لازم
استنى متكمل كل الـ strategy
تخلص عشان أبدأ أمن الـ scope

overlabing

strategy
نعرف فيها:
Business Goals
User Needs
طيب نعرف دول عن طريق إيه: research process

الموضوع: _____ التاريخ

أنا ممكن أشتغل فى/مع

أو ممكن لوحدى Freelance

design agencies

service companies

startups

ممكن أنضم لشركة وأشتغل مع teams مختلفة backgrounds

ممكن كل الشركات فيها الـ Teams دى كدهاش بعض

إحنا كـ design team ممكن نشتغل لوحدنا فى حاجات بناخد منها teams تانية وحاجات بنوديها لـ teams تانية عشان نطلع الـ Finalproduct اللى الـ users هيشتغلوه

Produt/Bussines Team : بيجمع الـ requirments اللى Team هيشتغل عليها الـ design

Design Team: بيشتغل على الـ requirments دى عشان نصمم حلول للمشكلة المطروحة ويروح لـ

ممكن يكون شخص واحد ودافى الأماكن الصغيرة

ممكن نلاقى تخصصات

uidesigner

ux designer

ux researcher

Engineering Team: Back/Front end لو بيشتغل على website

android/ios developer لو بيشتغل على mobile app

وده بيحصل فى الشركات الكبيرة

Quality control/Team: بيطلع bugs للتيم عشان يصلحها قبل المرحلة النهائية

بتتأكد من الـ output بتاعة الـ design والـ engineering بتشتغل كويس زى المتوقع يحصل مع الـ user

الموضوع: _____

التاريخ: / /

UX is not UI
(مرحلة من مراحل)

UXD is not a step of process
لا أنا بفضل متابع واشوف
اعناكل وأحسن الـ Product
بحيث حاجة مستمرة من مجرد فكرة
وبتنفذ

UXD is not about technology
بحيث متى مقصورة على الحاجات الـ digital
لا بحيث مثال: الـ Push & Pull بتاعت الزوار
أو مثلا لو معين برمز لحاجة

UXD is not about usability
↓
easy to use
How to use a Produt

وهي عامل من عوامل
نجاح الـ UX

UXD is not just about users
بحيث لما نحاول أنه نلبي
user needs
بعض النظر عن التكلفة والوقت وكدا ممكن مراعاة لـ
(Business goals) (ممكن يتحقق)
الهدف هو أحسن solution وتأثيره على الـ Busines

"User Needs"

التاريخ: / / الموضوع: _____

(3) How do you expect to differentiate this product?
إزاى هتفرق عن المنتجات الموجودة
بالمميزات اللى هتقدمها للناس
ال value اللى هتقدمها

(4) Why do customers use a product like this one?
اى الناس بتستخدم product
زى بتاعنا ومش بتستخدم الخاص بينا

(5) if they use a competitor's product instead, what's the reason?
هيكون اسعار بتاعتنا غالية
او فى مميزات مش موجودة
عندنا

(6) what customers complain about or ask most?
بيشكوا من اى او
الحاجات اللى مش
بيعرفوا يعملوها

(7) success Matrix
Feature of product
بتحدد اذا كانت
ال product ناجح
ولا لا من خلالها
بيقيس مستوى معين لعدد
متغيرات اذا كانت
تمام ولا لا
(Quarter) كل ٣ شهور

product's sales per Quarter

مش ال designer
اللى يحددها
اللى يتعامل من
ال stakholder

التاريخ: الموضوع:

② Scope: transforms strategy into requirments
what Features will the site include?

الـ Features اللي هتبني بيها الـ website الـ strategy عن طريق الـ Features

user product payment

عشان الـ Product عندنا categories

عشان الـ users عندنا user profiles

Payment عشان الـ users add to basket وطرق الدفع

sign in/out

---

③ structure: give the shap to scope
Flow
How pieces of the site fit together and behave

الـ website بتحدد فيها الـ interactions اللي هتحصل

لما بيضغط على زرار معين الـ user هيعمل

---

④ skeleton: make structure concrete.
what components will enable people to use the site?

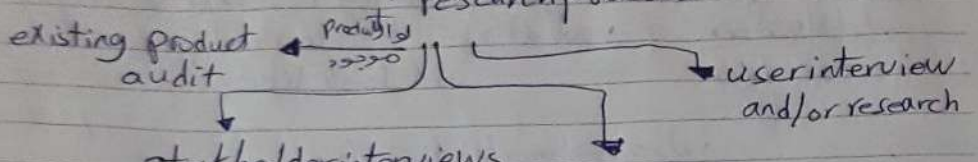
فيها تفاصيل أكتر: الصفحة و الـ navigation اللي جوه الـ structure بتبدأ توضح تفاصيل أكتر

بمعنى كل صفحة فيها إيه: sign in email phone button

وهكذا كل العناصر اللي جوه الـ structure

التاريخ: الموضوع:

"research process"



دول الناس اللي في الشركة اللي هيستفيدوا من نجاح الـ Product

و الـ outputs بتعملنا analysis بتطلع
الـ strategy اللي جاية
Business goals
user needs

First activity:

stakholder interviews:
بتعمل interview مع أشخاص لقيد يعرفنا إيه هي أهداف الـ business
ناس من الشركة ← Marketing ceo

طب إيه الأسئلة اللي ممكن نسألها

① what is the product objective?
إيه الهدف من الـ product وبتكون عليه
واضحة وبسيطة : زي ماكدة العلم والحوامل
أربع منتجين

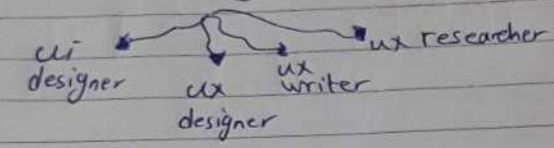
② who are your customers or users?
الـ user segment
بتشوف الفئة العمرية بتاعتكم
وتكتر إيه وإيه

#

الموضوع: _____ التاريخ:

نرجع نقول على الي بنعمله

"Design Team"



king ال
ui/ux designer (اللي عارف كل حاجة)

"UXD"
user experience Design
problem solving

UX: the way a product or service is used in the real world

أقدر أقول إنها كوبية
لو حققت ال
user Needs + Bussiness goals

Design

من شكل حلو وبس
good looking + usable
old young

Problem Solving
عشان نفكر في حل لأي مشكلة
5 W's
Who يحل المشكلة دي
Where web app
When المشكلة بتحصل امتى
Why
What المشكلة دي هتحل مشاكل تانية

~~المشكلة بتحصل ليه ← هل حاجة جديدة ولا عادية~~

(أسباب المشكلة) / وبعد الـ 5 دول نشوف الحلول اللي نقدر نقدمها للحل ونوصل لأفضل حل

التاريخ: / /

الموضوع:

interaction design:

animation
تفاعل ال system بيديله Feedback
errors
لازم أراعي الحالات المختلفة
يعني ال user عنده كذا موقع قبل
كدا وفي المواقع دي شكل متغير
لل link وال button
فلازم يكون في الشكل المتغير عليه

error Messages Feedback:

#prevent errors:
أوقف ال user فيها إني مثلا ماحطش
password معين Format
فبيبقى يصحح الخطأ اللي عمله

confirm before destructive actions أرجع تأثير ال action اللي
هياخده إي
يعني مثلا لو هيمسح حاجة
أظهرله رسالة انه ماش
هيقدر يسترجع الحاجات دي
تاني

"information architecture" تنظيم المعلومات بشكل صحيح
organization of information within
a visual space in order to improve navigability and
findability by using ux methodologies such as
card sorting

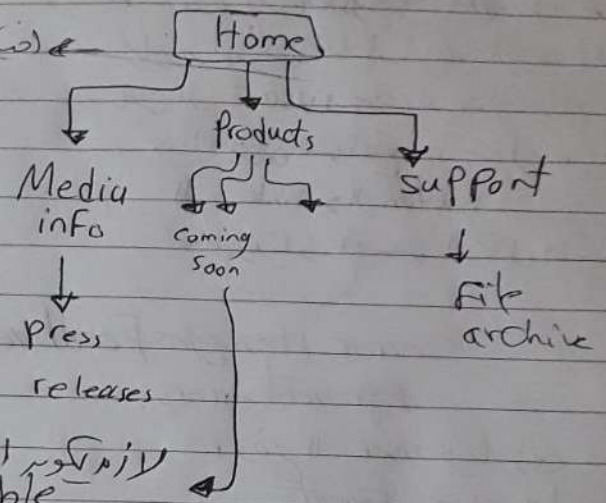
واخدين ال users
عشان يعملوا العناصر
اللي يعجبوا يشوفوها اول ما
يدخلوا ال app وده بقى الأولوية

أدوي العناصر
حسب الأهمية
الأهمية
بدي كل عنصر تقيم من ١ لـ ٥

التاريخ: / /

الموضوع:

مثال لل output اللي بنطلع بيه بس الـ structure



structure لازم يكون
flexable
لو حبيت أضيف حاجة في المستقبل
(أطور)
أعرف أعمل كدا

الموضوع: _____ التاريخ: / /

Scope: document بيكون فيه بمحتوى ال Product اللي شغال عليه

Functional specifications

Content requirments
↳ images, Videos, logo, Files, audio, links

كل الـ interaction اللي بتحصل في ال app بتكون جزء من الـ Functionality
checkout, add chart, search ... وهكذا

والي مسئول عنهم ال Product Team

ودوري إني أتأكد الـ requirments دي واضحة ومفهومة عشان ملاقيش أي صعوبات في مرحلة التنفيذ

قبل ما أبدأ أشتغل عليها في:

requirments Documentation
Guidlines

requirments should be clear, detailed

involve different project teams in scope sessions

Know what you are Not building, avoid scope creep

↳ عشان يكون في حد موجود من ال Team مع عيوب Features جديدة طايب يضيفها

التاريخ:

الموضوع:

"Surface"

Visual Design

Visually يتواصل مع الـ user

يبدى الـ elements اللي

Building Blocks

visual Design elements

sequencing, layout, colors, typography, imagery

الطريقة اللي يرتب فيها الـ elements مع بعض عشان تدى visual storytelling

يساعدنى فى تنظيم الـ design elements عن طريق الـ grid 12 colums

يكون عندك ذوق فى دمج الألوان عشان يعرض عن الأفكار

بتحدد فيها الـ Fonts والـ styles بتاعتها وأنسب حاجة توعين تستخدم Fonts فقط

icons اللي هستخدمها والصور

googlefonts

الخامات المعروفة

من roles لازم اتبعها عشان أخلى الـ elements تجمع مع بعض فى design

عشان أطلع بأفضل visual design لل user

"user Needs"

التاريخ: الموضوع:

user research:

user segmentation: وهي إنك بقسم الـ users عن طريق: gender ، needs ، age

male ← ذكر ، female ← أنثى

needs: حسب الحاجة اللي المنتج بتاعك الإجابة عنها

age: old ← كبير ، young ← صغير

كل منهم segment

وبعدها بـ target users ← بعمل user interview / survey

بفضل إني أسأل open ended Questions

1, 2 Yes/No أسئلة هيكون إجابتها

أحاول أخلي شرح أكتر

لو بيقول إجابات متنوعة

مثال للأسئلة:

① what makes a good shopping experience?

② ما هي الحاجات اللي بتدور عليها الأول!

③ what things waste your time?

④ How often do you use this product?

⑤ could you show me how You do that?

⑥ ما هي الحاجات اللي بتعاني منها مع product تانية

الـ Flow بتاعك جوا الـ web site عامل إزاي

التاريخ: _____ الموضوع: _____

visual design principles

Balance
توزيع العناصر بطريقة تجعل التصميم متوازن
Feeling of a visual equality in shape, form, color with a composition

Consistancy
helps users remember interface elements should act in a standard way whenever they appear
style, use of language

alignment
ترتيب العناصر بشكل منظم
Gives an ordered apparence to images, shapes, blocks of text creating a seamless connection with the design elements

follow the eye
Z pattern
F pattern
where the eye goes first

white space
negative space
المساحة الفارغة حول العناصر
Page
Text
areas of design that does not include any design elements make it easy to focus on the main message and visuals and the body copy is easy to read

emphasis
element يبرز عنصر معين
توجيه انتباه المستخدم إلى
element
(center of interest)
an area that First attracts attention in a composition more important when compared to the other elements
وقد تتحقق emphasis الـ
من خلال
color, placement isulation

الموضوع: _____ التاريخ: / /

وهنا لازم نتجنب انه وايحصل Features لـ filteration
الي جاي

requirments should be filtered through:
user needs, time, budget, resources,
technicall facilities

لـ إتاكد من الناحية التقنية

identify which features are doable now and what has to wait

ممكن نقول لكل app من الـ Feature غير معينة لكن هناخد وقت أكتر فيها نظريا بحدين

وبعد ما نتأكد إننا كل الـ requirments واضحة نبدأ ندخل على الـ structure

interaction design
information architecture

فالمرحلة دي بنوصل زي المخطط العلوي بنوضح بين الـ interactions اللي هتبقى عاملة إزاي والليه ساعتها في كدا

التاريخ

الموضوع:

"skeleton"
تفاصيل أكتر

مش بنفكر في الجزء الـ Visual الأول
بنحط كل حاجة في مكانها
لكن مش بنفكر لونها
شكل

interface Design
Navigation Design

#interfaceDesign:
بنحط الـ elements اللي هتكون
في الـ page
وبتساعد الـ user يقوم بـ Tasks
معينة

interface elements: ex:
input controls:
checkbox ☐
button
textfield
Navigational
components: search
Home > Pad > Check

مفيش تركيز على شكل
الـ design
بتكون التركيز على اختيار الـ
elements
اللي هتحط
وتساعدني أحقق تاسك
معينة

informational components:
icons

بعد ما حددنا الـ elements اللي هتكون موجودة في كل Page
هتاخين نشتغل على الـ user يتنقل بين الـ Page أو
الـ sections بسهولة وهنا يجي دور الـ Navigation
اللي يساعد الـ user إنه يتحرك من مكان للتاني
وبعرفه هو فين

التاريخ: / /

الموضوع:

كيف نعرف إذا كان ال navigation design في أي app تجربي
بفتح أي صفحة غير ال home ؛

test ??

① where are you?
② How did you arrive here?
③ what can you do here?
④ where can you go from here?

—

في كذا نقطة لازم نراعيها وإنا بعمل ال navigation design

④ visual indications ① give users a visual indicator of which screen they are looking at

② use filters to narrow large sets of information

③ set the correct expectations

مثلا زي ال search ممكن يطلع ٥٠ ألف
٣٠ منهم مش مناسبين

wrong expectations

الموضوع: التاريخ:

creating persona: عشان متى كل اللي موجودين
اللي معايا اكلم مع ال users دول
فأنا عاوزة أنقل اللي عرفته
عنهم / ملاحظتي template
معينة بتبقى كل حبه
ال needs
ممكن ناخد persona فيها تفاصيل بسيطة جدًا
وفي تفاصيل أكتر
فيها

نبعت لهم ال user research
اللي اكلمنا معاهم
متى يكونوا بنفس
الاسم يكونوا
فاضيين
اسم وظيفة -

existing product audit strategy لو عندنا product
موجودة او ومش ناجحة
strategy

audit نعمل
product ل
موجود

محاولين نعمل business goal اللي refresh
وناخد ال product في اتجاه تاني

وداعًا طريقة إننا نقول: users مع zero sessions بعض ال
ونسألهم:

is this what expected to see?
Does it look credible?
Does this offer what you want?
First user experience questions?
Does it look valuable enough to stick around?

زي كمرة اسئلة
لي الأسئلة
اللي لازم
نسألها
قبل ما نبدأ نعمل أي تحليل للمنتج

التاريخ:

الموضوع:

10 Tips for effective UXD

1- Make tasks easy for users to perform (خصوصاً بسيطة)

2- Don't overwhelm users with too much information (People don't read People scan ; نركز مش كلام كتير)

3- Show, don't tell visual (الأفضل انه مستخدم يجرب الحاجات بنفسه مش كلام كتير)

4- Design for what users really need (نصغش حاجات مش محتاجينها)

5- Don't force users to multitask (منخليش الـ user يعمل كذا حاجة في نفس الوقت)

6- simplify user journey (منخليش الـ user يحفظ حاجات كتير)

7- Guid users via help and documentation (حطي تعليمات بسيطة)

8- Help users recognize, Diagnose, and recover from errors (عادي انه يحصل errors في الـ app بس لازم نمنع الـ errors اننا نحصل)

Prevent errors:

(بعض المرات اكيد بيدخل الـ Password مظلوم بس error هما عمل انه مش دا الـ format اللي انا عاوزة)

~~لو اقدر احط تلميح Hint يجرب دا / احط التعليمات البرمجية~~

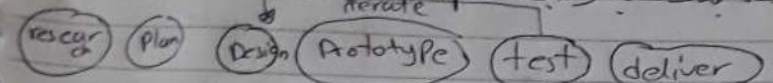
(علشان الضايقة دي بتاعة لا سمحت اذا كلمة متأكد الأول دي / Confirm before destructive actions وأنبه الخطوة اللي هعملها دي اني انا عندي حاجة مهمة)

التاريخ:

الموضوع:

UX process

مش كل الشركات بتطبق اهم اول دي ، كل شركة ليها حسب الـ resources بتاعتها بتقوم بـ UX process مختلف



wireframe بتساعدنا نقوم الـ requirements و الـ userflow لحاجات Visual و اي التفاصيل اللي هتبدي عليها الـ user في الـ Page

No Focus on details ; low-fidelity

حاجة لتنفيذ فقط ، بتساعدني افكر في اية الحاجات اللي الـ user محتاجها عشان بقدر اعمل عليه و اخد Feedback بعمل Flow بشكل سيط

interface models shared only with yourself

more detail is assigned to the layout ; Medium-fidelity

مش بعملها بايدي بستخدم tool زي figma

Created using a digital wireframing tool

بعملها لمعاونة اخد Feedback

interface models shared with your team and stakholders

التاريخ:

الموضوع:

support undo: يكون من السهل جدا انه يتراجع عن action اي

Design user-friendly error message: user الـ error اللي بيظهر لـ
يكون بسيط ودقيق
ويعرف سبب المشكلة عشان يعرف ازاي يحلها
ومتطلعش أكواد زي ده كده

9- Test with real users
من آخنا

10- Observe users in action
بلاحظ الـ Feedback
اللي بناخد منهم
من غير ما هما يقولوا
بالظبط بعين مكس
حد بالشقة ليه مفيش
مشكلة من أواي تاسك
محبتش لكس انا لاحظت انه
بياخد وقت كبير جدا في الوحدة دا
من الطبيعي للتاسك دي

التاريخ: / /

الموضوع:

ممكن أعمل wireframe لل user testing

وكل ما كانت الـ testing بدري كل حاجة أفضل

sketch
wireframe.cc

Dark patterns: حيل (tricks) بتستخدمها الـ users عشان تدفعك إنك تشتري خدمة معينة

① Privacy Zuckering: يتجمع معلومات عن الـ user إنما يتبع المعلومات دي لجهة معينة

② roach Motel:
لو حبيت ألغي الخدمة بتدخلها
هو بيدخلني process معقدة
عشان تخلي الموضوع شبه مستحيل

③ Misdiredion: يركز الـ design
على حاجة تانية عشان مش عاوزك تشوف
إن إنه يخفي الأوامر المهمة
والحاجات دي بتخدم الـ business مش الـ user وعلى
المدى البعيد بتأثر على
إنه محدش يثق فيهم
من ناحية (credibilty)

الموضوع: _____ التاريخ: / /

High fidelity

saved for the latter stages of the product's design cycle

في وقت التسليم النهائي للشغل
اللي هيشتغل بعدي

Mockups : غير

هستخدمها لما أكون عايز أعرف الشكل النهائي
عامل إزاي باخد كام screen اطبق عليها
الألوان فاكون عملها عامل إزاي
من بطبق على الـ design كله
حاجة مبدائية بجمع فيها Feedback من الـ stakholders

—

Prototype * : أي حاجة فيها interaction (interactive)

Figma
Adobe XD
بيعملوه

Test * : بنعمل ناس تجرب وناخد Feedback لحاجة محتاجة
usability testing تعديل ولكن بنعمل المرحلة دي عشان لو وصل عاطول
ونجدها اكتشفنا انه فيه أخطاء فدي هتبقى
مكلفة جدًا

H01_VID01_Where Could a Career in UX Take You?

	Service companies	Start-ups	Design Agencies	Freelancing
Pros	✓ Work on varied projects ✓ Tackle design challenges across a range of industries ✓ Enrich one's professional experience ✓ Brilliant for one's portfolio	✓ Deep product and brand knowledge ✓ Long-term influence ✓ See your processes and ideas impact on the product over time	✓ Work on varied projects with different clients ✓ Brilliant for one's portfolio	✓ Freedom to choose your own clients and projects
Cons	✗ No tracking to products' entire development lifecycle ✗ lack of long-term influence	✗ Lack of variety ↳ work on different projects under the same brand	✗ Lack of team diversity ✗ lack of long-term influence	✗ Missing out on a huge learning opportunity ✗ Lack of guidance and mentoring
E.g.	ITWORX, link Development	SWVL, WUZZUF, elmenus, talabat	tubik, unfold	Upwork, Toptal, fiverr