**أساسيات تجربة المستخدم (UX) - نوتس الكورس**

**الوحدة 1: مقدمة إلى تجربة المستخدم**

* تعريف تجربة المستخدم (User Experience).
* الفرق بين UX وUI.
* أهمية UX في تصميم المنتجات الرقمية.
* أمثلة على تجارب مستخدم سيئة وجيدة.

**الوحدة 2: فهم المستخدم**

* تعريف شخصية المستخدم (User Persona).
* أدوات جمع البيانات: الاستبيانات، المقابلات، التحليل السلوكي.
* رحلة المستخدم (User Journey).
* أهمية التعاطف مع المستخدم.

**الوحدة 3: التصميم المتمركز حول الإنسان**

* مراحل التصميم المتمركز حول الإنسان.
* مفهوم التفكير التصميمي (Design Thinking).
* خطوات: التحديد، الفهم، التصور، النموذج، الاختبار.

**الوحدة 4: بناء النماذج الأولية**

* تعريف النماذج الأولية وأهميتها.
* أدوات شائعة مثل Figma، Adobe XD، Sketch.
* الفرق بين النماذج الأولية منخفضة الدقة (Low-fidelity) وعالية الدقة (High-fidelity).
* مراحل اختبار النماذج مع المستخدمين.

**الوحدة 5: اختبار تجربة المستخدم وتحسينها**

* ما هو اختبار قابلية الاستخدام (Usability Testing).
* كيفية اختبار منتج رقمي مع مستخدمين حقيقيين.
* تحليل النتائج وتعديل التصميم.
* تكرار عملية التصميم بناءً على التغذية الراجعة.

**مفاهيم يجب حفظها**

UX (User Experience): تجربة المستخدم عند التعامل مع المنتج.

* UI (User Interface): الواجهة الرسومية أو التفاعل البصري.
* User Persona: شخصية خيالية تمثل المستخدم النموذجي.
* User Journey: رحلة المستخدم مع المنتج من البداية للنهاية.
* Design Thinking: طريقة لحل المشكلات تركّز على المستخدم.
* Prototype: نموذج أولي لتجربة فكرة أو تصميم.
* Usability Testing: اختبار مدى سهولة استخدام المنتج.

**مصادر خارجية للتعلم**

* موقع Nielsen Norman Group – <https://www.nngroup.com/>
* كتاب Don't Make Me Think - Steve Krug
* دورة Google UX Design (على Coursera)
* قناة AJ&Smart على YouTube
* مدونة UX Planet – <https://uxplanet.org/>