

دوست دارید یک طراح UX شوید؟ همین حالا شروع کنید!

برای تعریف UX عبارات مختلفی به کار می رود که شاید همه آنها درست باشد. اما اساس تمام تعاریف در واقع یکی است. طراح تجربه کاربری همیشه مراقب موارد نا پیدا است: اینکه چگونه کاربر با محصول کار می کند و چگونه به کمک آن هدایت می شود. این وظیفه یک طراح تجربه کاربری است که از رفع نیازهای کاربر به کمک محصول مورد نظر اطمینان پیدا کند.

اینکه کاربران بتوانند کاری که می خواهند را به راحتی، با سرعت و به خوبی انجام دهند.

یک طراح تجربه کاربری دقیقاً چه کاری انجام می دهد؟

طراحی تجربه کاربری تنها به نرم افزار محصول محدود نمی شود. به تمام چیزهایی که با کاربر در ارتباط است مربوط است. یک محصول فیزیکی مثل کیوسک اطلاع رسانی، بروشور یک طرح جدید برای سلامتی یا یک سرویس. در ویدئوی زیر دکتر Don Norman پدر علم UX در مورد مفاهیم ابتدایی UX توضیح می دهد.

حتماً همه شما می خواهید بیشتر راجع به UX از منظر نرم افزار بدانید. شغل اصلی طراحان UX این است که خرابکاری ها و نقاط ضعف را در سیستم پیدا کنند. ممکن است تعریف خلاصه یک پروژه باشد، یا کمک به یک موسس باشد تا بفهمد که محصول مورد نظرش برای چه کاری ساخته شده است، یا حتی ساده سازی یک فرآیند گیج کننده.

در تعریف سنتی طراح UX، انجام وظایف زیر آمده است:

۱- تحقیق از کاربر

گاهی اوقات یک پروژه با یک ایده، شرح یک مسئله یا خلاصه یک پروژه شروع می شود. در این مرحله، در بهترین حالت، یک ایده مبهم از چیزی که باید انجام دهیم، داریم. اینجا جایی است که تحقیقات از کاربران آغاز می شود. اینجا جایی است که باید وارد میدان شوید و از مردم سوال کنید، مصاحبه های حضوری ترتیب دهید، از نظرسنجی های آنلاین استفاده کنید و نهایتاً تحقیقات ثانویه را انجام دهید تا به اندازه لازم دانش جمع کنید.

۲- بینش

تمام اطلاعات جمع آوری شده به شکل دلخواه و قابل درک برای گروه، خلاصه و سازماندهی می شوند. راحت ترین ابزار برای انجام این کار، استفاده از Sticky-Notes می باشد. گاهی اطلاعات در مراحل مختلفی مرتب می شود، گاهی اوقات کل یافته ها از مشتری یا فرآیندها ترسیم می شوند. به تصویر کشیدن اطلاعات به این شکل، مفید است. زیرا مواردی که موجب نارضایتی کاربران نهایی می شود، را مشخص می کند.



این مرحله کمک می کند تا اطلاعات را به بینش تبدیل کنیم. الان چیزهایی که به پروژه مربوط و عملی هستند را در دست داریم.

۳- پرسونا

Rahul Singh



"I wish I had more time to catch up on my Pocket queue."

Age: 25
 Work: Software developer
 Family: In a relationship
 Location: Bangalore
 Character: Curious

Personality



Tech geek Podcast listener well

Goals

- Gain more knowledge about the world and things he's interested in.
- Find more time to read interesting stuff he finds.
- Find more interesting things to read.

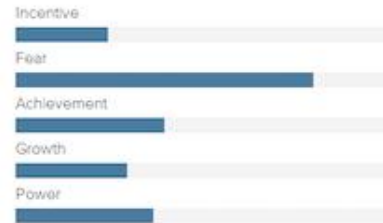
Frustrations

- Not enough time to read everything he finds on the internet.
- No good way to go back and read through all saved articles.
- No easy way to quickly catch up on the day's news.

Bio

Rahul is a 25-year-old software developer with an interest in technology, culture, and design. He likes to read up on current affairs and technology sites to understand what's going on and what the future holds. He has a well-enough paying software development job. His commute is an hour long. He likes going on walks and listening to podcasts.

Motivations



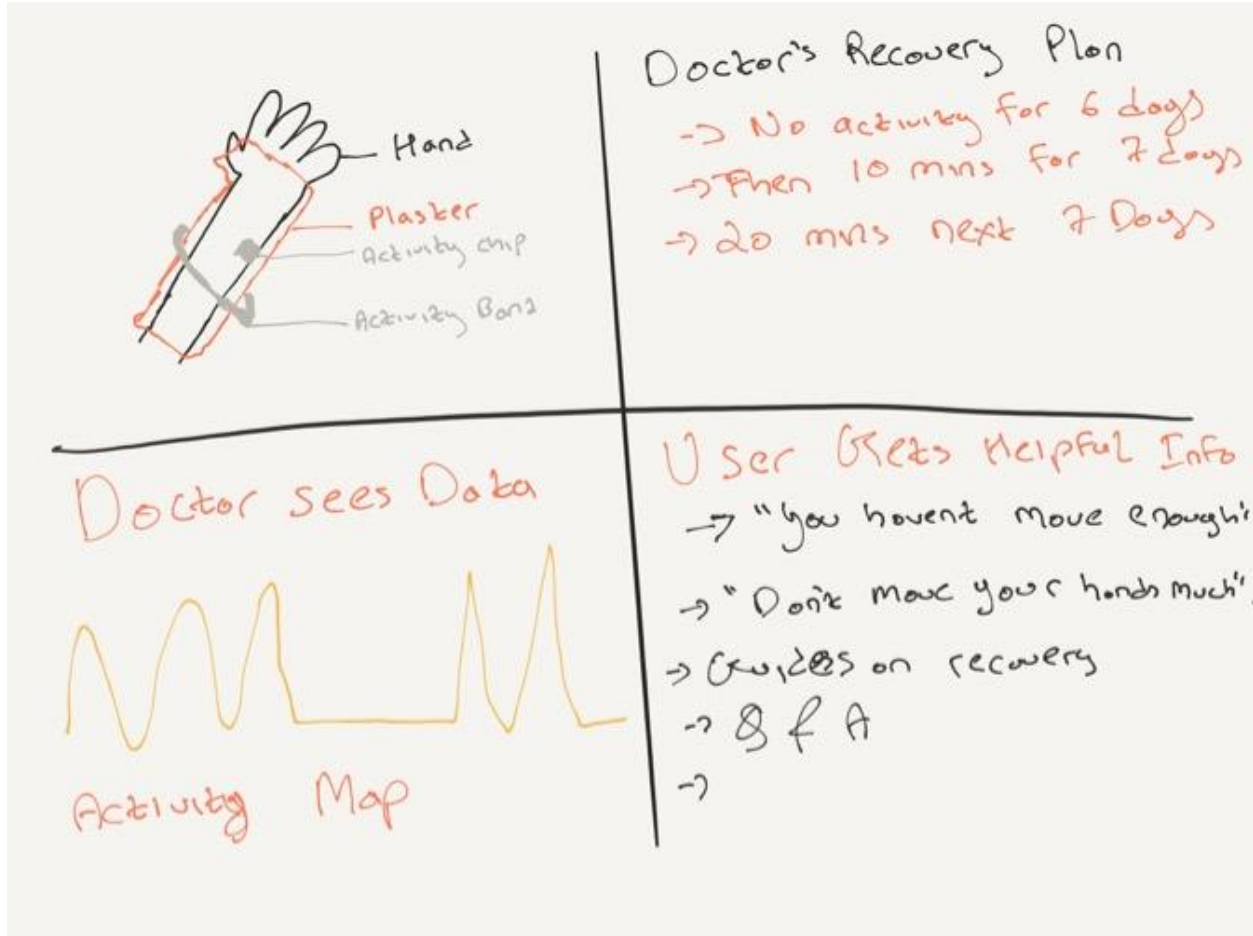
Brands



Preferred Channels



به محضی که بینش مرتبط را پیدا کنید، تیم شروع می کند راجع به کاربر نهایی فکر کند. یک راه برای ابراز احساس همدلی با کاربر نهایی ساختن پرسوناست. این پرسونا به جای کاربر نهایی قرار می گیرد. طراحان باید جزئیات اصلی مثل اطلاعات جمعیت شناختی را داشته باشند. تمام مواردی که به آنها علاقه دارد یا از آنها متنفرند را باید بدانند. حتی باید عمیق تر شوید، اهدافشان، منابع الهامشان و همچنین جزئیات زندگی شان را در نظر بگیرید.



صورت مسئله دقیق، بینش، دلخوری های مشتریان و پرسونا زمینه را برای طوفان مغزی آماده می کنند. یک طراح UX برای آنکه نهایت استفاده را از این مرحله داشته باشد، باید ذی نفعان گسترده ای را به این جلسه دعوت کنند. اعضای تیم، مشتریان، برنامه نویسان و حتی کاربران نهایی بالقوه.

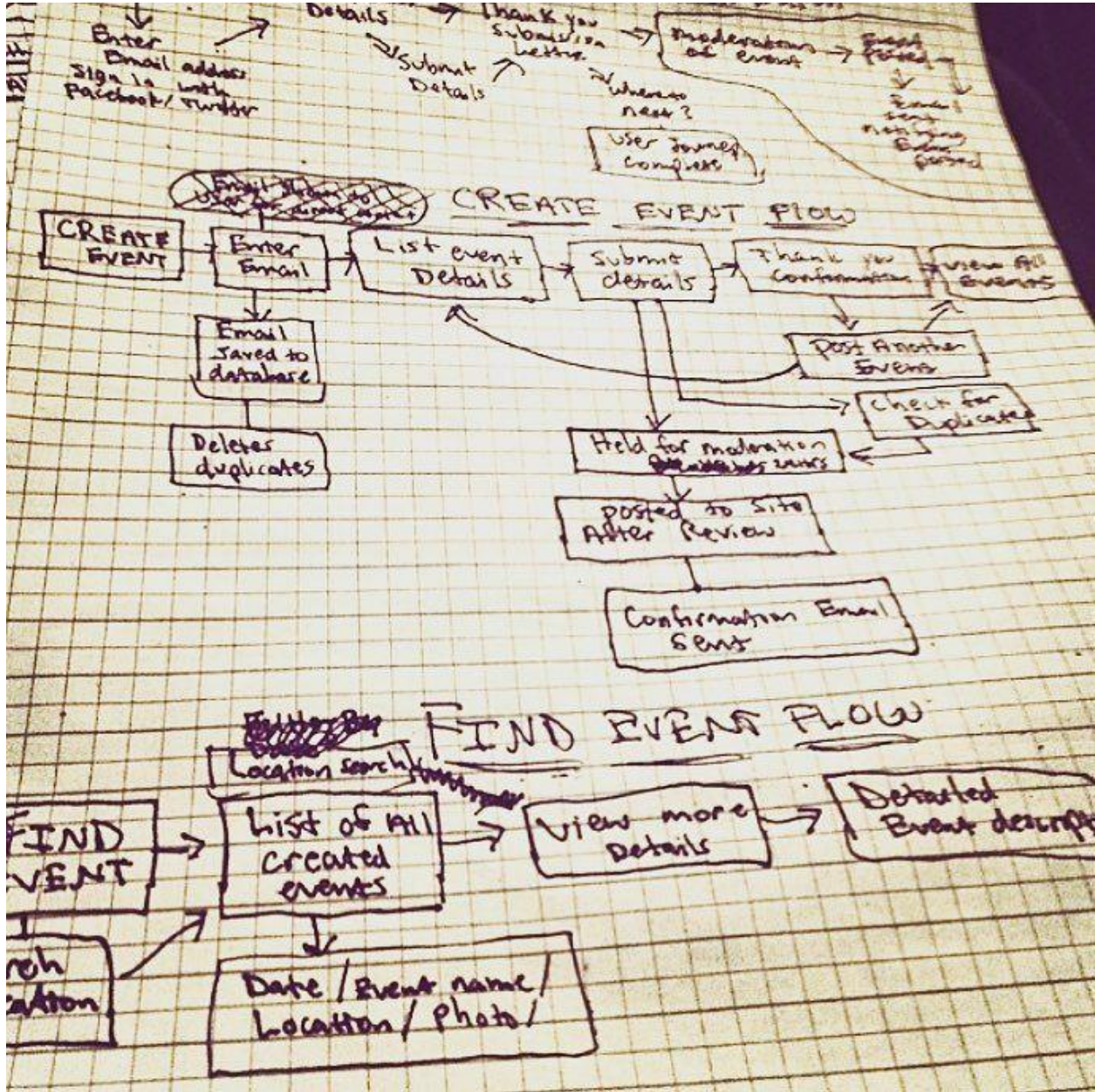
طوفان مغزی ابزاری مفید برای رسیدن به راه حل های بالقوه است و به کمک آن می تواند ایده های مختلف را همگرا ساخت.

۵- نگاهت تصویری و بازخوردهای اولیه

طوفان مغزی معمولاً به یک سری ایده منجر می شود. اعضای تیم ایده های بالقوه را ترسیم می کنند. از ابزارهای متفاوتی برای این منظور می توانند استفاده کنند: گاهی به کمک یک تابلو، گاهی هم به کمک نقشه راه، برخی اوقات نمونه های دست ساز وبسایت و گاهی هم ساخت نمونه اولیه سرویس، کالا یا وبسایت.

این مدل ها به سرعت ساخته می شوند و به عنوان راهی برای گرفتن بازخورد اولیه از برخی ذی نفعان محسوب می شوند. این فرآیند کمک می کند تا از حجم انبوهی از ایده های مختلف به ۲ الی ۳ ایده بالقوه که تیم بتواند با آن کار کند برسیم.

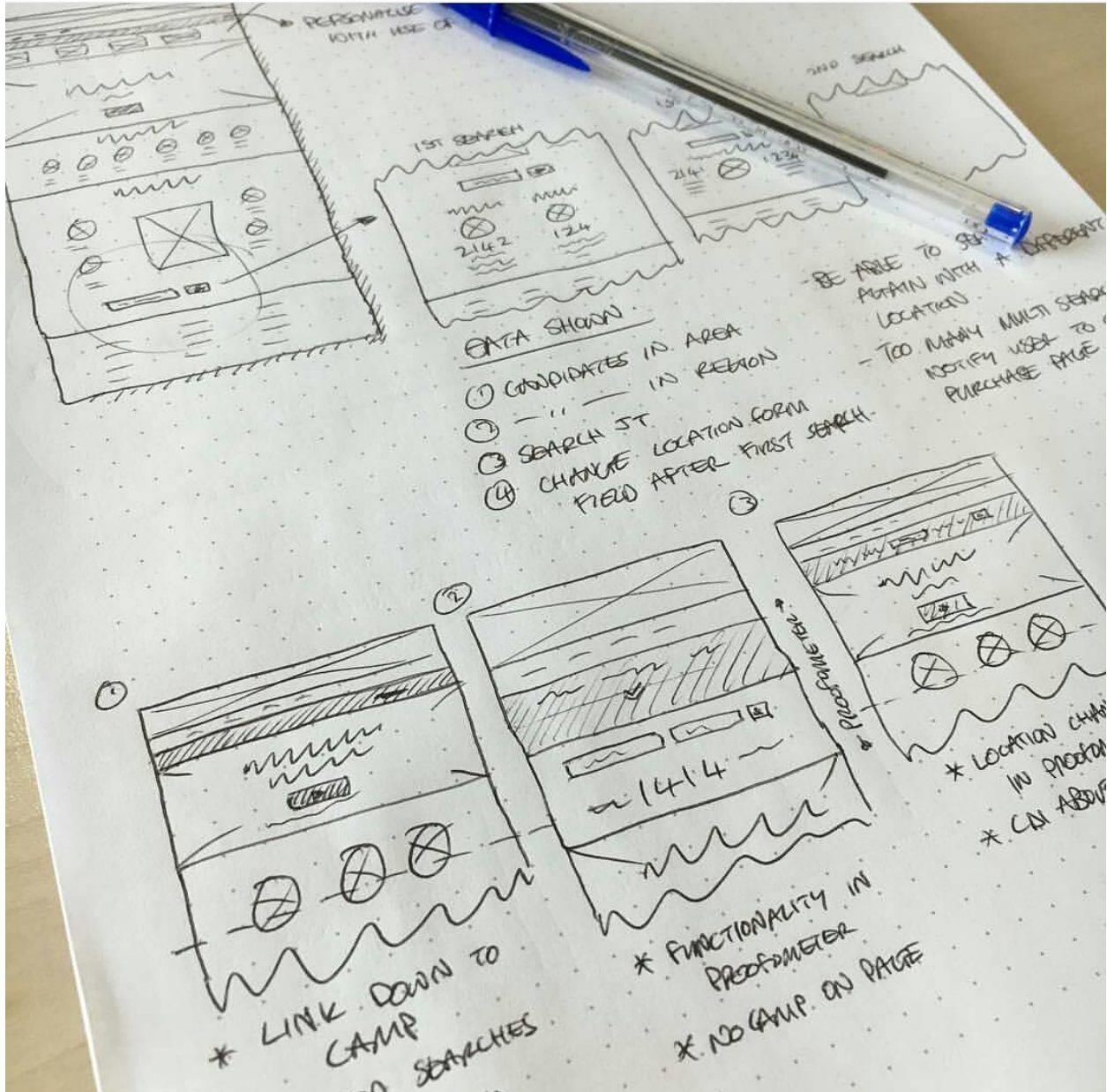
۶- جریان های کاری



زمانی که تمام اطلاعات مورد نیاز برای ساختن آنچه که مشتری یا شرکت می خواهند در دسترس قرار گرفت، نوبت به طراح UX می رسد تا اطلاعات را ساماندهی کند. وقتی که زمان ساختن اپلیکیشن یا سایت فرا برسد، طراحان UX نقشه سایت

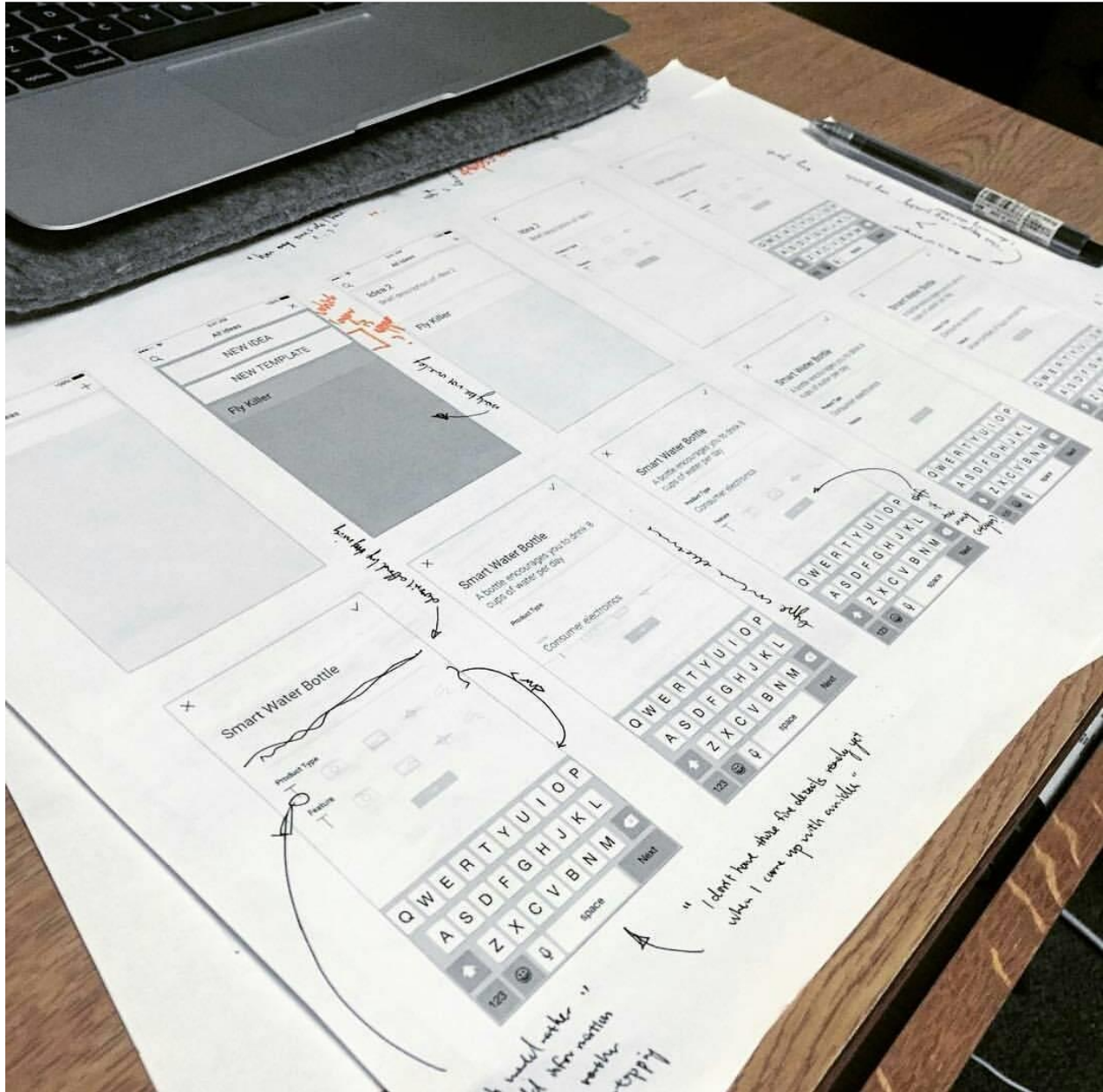
درست می کنند و جریان های کاری را برای اقداماتی که کاربر می خواهد انجام دهد می سازند. به این کار معماری اطلاعات گفته می شود.

۷- Wireframe اولیه



زمانی که جریان های کاری تعریف شد، طراح UX نمونه Wireframe را روی کاغذ می سازد. سپس آنها سعی می کنند از مشتریان بازخورد بگیرند و یک تست کوچک محصول را انجام می دهند تا ببینند به نحوی که می خواهند کار می کند یا خیر. تست کردن در این مرحله بسیار مهم است زیرا بدین معنی است که می توانید اشتباهات را به همین زودی و با هزینه ای کم رفع نمایید.

۸- Wireframe های دیجیتال و ساخت نمونه اولیه



آخرین نمونه های کاغذی معمولا به Wireframe دیجیتال تبدیل می شوند. این طراحی UI محسوب نمی شود و نیازی نیست تا بسیار کامل و زیبا باشد.

مبتنی بر این Wireframe، طراحان UX یک نمونه جذاب می سازند که به عنوان نسخه اصلی محصول نهایی محسوب می گردد. این نمونه دوباره امتحان می شود و بازنگری های لازم انجام می شود. به محضی که نهایی شد، دقیقا جایی است که نقش یک طراح UX خاتمه می یابد و نوبت کار طراح UI فرا می رسد.

۹- تکرار

تمام این مراحل یک نگاهی کلی به آنچه که یک طراح UX انجام می دهد بود، فراموش نکنید که این یک تصویر کامل نبود. باید فرآیندهایی متناسب با نیاز پروژه تان را انتخاب کنید و محدودیت های دنیای واقعی از قبیل بودجه و زمان را نیز به حساب آورید.

اما در هر صورت از پیشرفت و رو به جلو حرکت کردن نترسید و هیچ گاه به عقب برنگردید. یکی از ستون های اصلی طراحی UX، فرآیند تکرار است. این از رویکرد فکری این طراحان نشات می گیرد. زمانی که چرخه طراحی کامل شود، باید برگردید به مرحله اول و دوباره شروع کنید.

آیا می توانید این کار را انجام دهید؟

UX علم موشکی نیست، تنها یک فرآیند است، شبیه به خطوط راهنما. می توانید قسمت هایی که دوست دارید یا در پروژه تان نیاز است را انتخاب کنید و انجام دهید. حتی اگر آدمی احساسی هستید می توانید منطقی فکر کنید، تفکر تان را برپایه سیستم عاملی که می خواهید با آن کار کنید تنظیم کنید و تصمیم بگیرید که چه زمانی آنها را بکار ببرید.

نیازی نیست که پیش از شروع، دوره ۲ ساله آن را بگذرانید، یا حتی در فتوشاپ حرفه ای شوید. حتی نیازی نیست بدانید چطور طراحی می کنند.

UX مهارتی است که آنرا با انجام دادنش در طول زمان یاد می گیرید. مخصوصا برای مرحله تحقیقات UX صدق می کند. اگر فکر کردید برای مرحله ای از UX مناسب نیستید، اصلا نگران نباشید، می توانید در مرحله ای دیگر از آن خبره باشید. اگر مهارت های ارتباطی قوی ندارید، اجازه دهید تا افراد دیگری که به معماری اطلاعات و تولید Wireframe ها مسلط هستند این کار را انجام دهند.

از کجا باید شروع کرد؟ منابع مورد نیاز چه هستند؟

در زیر چند مقاله و کتاب خیلی معتبر در زمینه UX برای تان گرد آوردیم که می توانید آنها را مطالعه نمایید:

The Ultimate List of UX Topics All Beginners Should Know

My Advice for Becoming a UX Designer

Recommended Books for the UX Beginner's Library

ابزار ها

به چیز خیلی زیادی نیاز ندارید.

- یک خودکار و کاغذ برای طراحی اولیه.
- پاورپوینت یا هر ابزار ارائه ای دیگر برای ارائه ایده های تان به ذی نفعان
- هر ابزار ویرایش تصویری که بتوانید ایده های تان را به تصویر بکشید.
- زمانی که نوبت به ساخت ... دیجیتالی رسید، می توانید از **illustrator** کمک بگیرید، البته برخی از پاورپوینت برای این مرحله هم استفاده می کنند. زیرا نیازی نیست که تصویری کامل ایجاد کنید؟؟
- اگر از **Mac** استفاده می کنید، به **Skech** سر بزنید. یک ابزار مبتنی بر بردار است که به درد طراحی **UI** و **UX** می خورد.
- **Invision** ابزار آنلاین خوبی برای تبدیل صفحات کاغذی به دیجیتالی و برعکس است.
- **Adobe Experience Design** یا **XD** ابزاری است که برای **UX** مورد استفاده قرار می گیرد. اگرچه هنوز دز نسخه بتا موجود است؟؟؟ اما امتحان آن رایگان است. به کمک این اپلیکیشن، ساختن صفحات و لینک کردن آنها به هم بسیار آسان شده است. با استفاده از این اپلیکیشن در وقت خود نیز صرفه جویی می کنید.
- در ادامه چند ابزار مبتنی بر وب را خدمتتان معرفی می کنیم:

Mockingbird

Lovely Charts

Cacoo

Lumzy

Jumpchart

Google Drawings

Creately