

## سرفصل های دوره طراحی محصول

ساعت	زیرموضوع	موضوع کلی
۲	وقتی از تجربه کاربری حرف میزنیم از چه حرف میزنیم فضای مساله مروری برای روند طراحی راهکار	فهم بنیادین تجربه کاربری
۸	آشنایی با تفکر طراحی گام اول: پژوهش گام دوم: تعریف گام سوم: خلاقیت گام چهارم: ساخت گام پنجم: تست و یادگیری	تفکر طراحی
۳	مروری برای تاریخ محصول محصول در مقابل پروژه	تفکر محصول محور
۸	فهم فضاهای مساله همدلی، حدسها و مصاحبه عمیق پرسونا و نقشه همدلی ارزش پیشنهادی نقشه راه کاربر	پژوهش و استراتژی
۸	تفکر خلاق طراحی فرآیندهای کاربری معماری اطلاعات ایدهپردازی و طراحی وایرفریم	طراحی تجربه
۱۵	آشنایی با دیزاین اسپرینت گام اول: فهم گام دوم: اسکچ و تصمیم گیری گام سوم: پروتوتایپ گام چهارم: تست گام پنجم: ارائه	تفکر طراحی در عمل
۲۰	آشنایی با طراحی رابط کاربری ارزیابی اکتشافی تایپوگرافی فضاها رنگها الگوهای طراحی	طراحی رابط کاربری

ساعت	زیرموضوع	موضوع کلی
	عناصر طراحی آشنایی با دیزاین سیستم‌ها طراحی حرکت کاربردپذیری دسترسی‌پذیری انتقال طراحی به تیم فنی	
۳	آشنایی با طراحی واکنش‌گرا برای وب آشنایی با گریدها	طراحی واکنش‌گرا
۳	تیم محصول و کار تیمی کسب‌وکار و طراحی پورتفولیو و ارائه بهتر	توسعه حرفه‌ای فردی
۷۰	مجموع ساعت‌ها	

### توضیحات سرفصل‌های دوره:

ما برای آموزش هر چه بهتر دوره طراحی محصول **syllabus** کاملی برای شما در نظر گرفتیم که برای شما گام‌هایی را که طی این مسیر پیش خواهیم برد را توضیح خواهیم داد:

اولین گام :

اولین گام پی بردن به اینکه اساسا درباره ی تجربه کاربری صحبت میکنیم و تجربه درباره‌ی چه چیزی حرف می‌زند و چرا در طراحی محصولات تجربه کاربری (UX) اهمیت دارد.

دومین گام :

دومین گام جایی است که پایه و بنیان طراحی محصول تشکیل میشود یعنی تفکر طراحی که خود ۵ گام اصلی دارد این تفکر حدود سال ۱۹۹۰ شکل گرفته و عملا پایه‌ی طراحی محصول که ما امروز به آن می‌پردازیم

گام سوم:

گام سوم تفکر محصول محور است لازم است ما برای اینکه بهتر به طراحی محصول نگاه کنیم بدانیم که تفکر محصول محور به چطور هست و چه تفاوت هایی با تفکر پروژه محور دارد وقتی این موضوع را متوجه شدیم می‌رویم سراغ این که ببینیم به چه شکلی می‌توانیم از طریق پژوهش ها و استراتژی های مختلفی که در پیش می‌گیریم نیاز انسان ها و مسائل شان را عمیق‌تر و دقیق‌تر بررسی کنیم.

موردی که در این گام خیلی به ما کمک خواهد کرد مفهومی است به نام همدلی، همدلی یکی از مهم ترین مفاهیم دنیای امروز ما است که در مباحث دیگر مثل تاب‌آوری ، رهبری و خیلی از مباحثی که امروزه ترند است و جاهای مختلفی به این موضوع پرداخته میشود و عنوان میشود که اهمیت بسیار بالایی دارد.

در بخش بعدی به پشتوانه‌ی گام‌های قبلی ما می‌رویم سراغ این که طراحی تجربه و طراحی تعامل هایمان را انجام بدهیم ما بعد از این که متوجه شدیم مسائل انسان‌هایی که می‌خواهیم برایشان کاری راه انجام دهیم چه مواردی هست و می‌رویم سراغ اینکه فکر کنیم درباره‌ی راهکارها و درباره‌ی ویژگی‌ها و فیچرهای محصولی که می‌توانیم ارائه بدهیم و زندگی آنها را راحت تر و بهتر کنیم.

در این بین یک گامی داریم که گریز خیلی خوبی می‌زنیم به مفهومی به نام دیزاین اسپیرین ، دیزاین اسپیرینت مفهومی است که از هم پایه‌ی تفکر طراحی عنوان شده است ولی این بار می‌خواهیم یک مسیر کوتاه تر و کوچکتری را به ما نشان بدهد که از طریق آن ما بتوانیم تست کنیم ایده هایمان را و از این موارد درس بگیریم.

اساسا ما در طراحی محصول به دنبال این هستیم که هر آن چه که به نظرمان می‌رسد و حدس می‌زنیم که اتفاق خوبی بیفتد و راهکار مناسبی میتواند برای کاربران ما باشد را بسازیم و در دنیای واقعی تست‌اش کنیم.

دیزاین اسپیرینت مفهومی است که گوگل ونچر معرفی کرده است و ما در این دوره به این موضوع خواهیم پرداخت و گام‌هایش را با هم دیگر مروری می‌کنیم.

بعد از این گام و بعد از اینکه تجربه‌ی کاربریمان را طراحی کردیم می‌رویم سراغ اینکه رابط کاربری (UI) را طراحی کنیم به این معنی است که خط و خطوطی که روی کاغذ یا روی کامپیوتر کشیدیم رنگ بدهیم و فونت هایمان را انتخاب کنیم و فضاهايمان را بسازيم و

حس و حال را وارد کنیم به طراحی محصولمان، در این گام که احتمالاً خیلی از شما دوستش داشته باشید کارهای بسیار جذابی مثل طراحی حرکت و گریزی به طراحی صدا میزنیم و همین طور به مفاهیم جذابی مثل دسترسی پذیری میپردازیم.

● امروزه با گسترش دیوایسها و دستگاههای مختلف ما به صفحات نمایش مختلفی روبه رو هستیم که وقتی از ساختن یک محصول و طراحی کردن یک محصول حرف میزنیم لازم است که تمام آن صفحات را در نظر بگیریم، احتمالاً حدس زدید که داریم درباره ی طراحی واکنش گرا صحبت می‌کنم در این گام ما درباره ی ریسپانسیو صحبت میکنیم و به اصولی که کمک می‌کند ما این طراحی را بهتر انجام بدهیم می‌پردازیم.

### ابزارها و نرم افزارهای مورد استفاده در دوره

- 1- Balsamiq
- 2- Optimal workshop
- 3- Adobe XD
- 4- Figma
- 5- Zeplin
- 6- Miro
- 7- Protopie
- 8- Invision
- 9- Porsline