جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا

كلية علوم الاتصال

مقرر مقدمة تصميم المواقع

السنة الثانية – الفصل الدراسي الرابع

المحاضرة الرابعة

د. احمد مجدي شفيق

قسم الوسائط المتعددة

www.ahmedshafig.com

2025

تخطيط وتصميم

واجهات المستخدم (UI) وتجربة المستخدم(UX)

مفهوم واجهة المستخدم (UI) وتجربة المستخدم (UX) والفرق بينهما:

يُعد مصطلحا واجهة المستخدم (User Interface - UI) وتجربة المستخدم (User Experience - UX) من المفاهيم الأساسية في تصميم الويب، وغالبًا ما يُستخدمان بالتبادل، لكنهما يشيران إلى جوانب مختلفة ومكملة لعملية التصميم. يمكن فهم الفرق بينهما كالتالي:

واجهة المستخدم(User Interface - UI)

واجهة المستخدم هي كل ما يراه المستخدم ويتفاعل معه في المنتج الرقمي. إنها الجانب المرئي والتفاعلي الذي يربط المستخدم بالنظام. تشمل عناصر واجهة المستخدم الأزرار، الأيقونات، حقول إدخال النص، القوائم المنسدلة، الصور، النصوص، والتخطيط العام للصفحة. يركز مصمم واجهة المستخدم على الجوانب الجمالية والبصرية، مثل الألوان، الخطوط، التباعد، والرسوم المتحركة، لضمان أن تكون الواجهة جذابة ومتناسقة وسهلة الاستخدام بصريًا.

يمكن تشبيه واجهة المستخدم بلوحة القيادة في السيارة: كيف تبدو الأزرار، أين توجد، وكيف يمكنك التفاعل معها.

تجربة المستخدم(User Experience - UX)

تجربة المستخدم هي الشعور العام الذي يمتلكه المستخدم عند التفاعل مع منتج أو خدمة. إنها تتجاوز مجرد المظهر الجمالي لتشمل كل جانب من جوانب تفاعل المستخدم مع النظام. يركز مصمم تجربة المستخدم على فهم احتياجات المستخدمين، سلوكياتهم، ودوافعهم لإنشاء تجربة سلسة، فعالة، وممتعة. تشمل تجربة المستخدم سهولة العثور على المعلومات، مدى سهولة إكمال المهام، مدى فعالية النظام في تلبية أهداف المستخدم، وحتى المشاعر التي يثيرها المنتج لدى المستخدم.

يمكن تشبيه تجربة المستخدم بالشعور العام الذي تحصل عليه عند قيادة السيارة: هل هي مريحة؟ هل من السهل التحكم فيها؟ هل تصل إلى وجهتك بكفاءة؟

الفرق الرئيسي:

UI تهتم بالمظهر (Look) والتفاعل (Feel) البصري للمنتج. إنها عن كيفية تقديم المنتج للمستخدم.

UX تهتم بالشعور (Feel) العام والوظيفة (Function) للمنتج. إنها عن كيفية شعور المستخدم عند استخدام المنتج ومدى سهولة تحقيق أهدافه.

هما مجالان مترابطان بشكل وثيق؛ لا يمكن أن توجد تجربة مستخدم جيدة بدون واجهة مستخدم مصممة جيدًا، والعكس صحيح. واجهة المستخدم الجذابة قد لا تكون مفيدة إذا كانت تجربة المستخدم سيئة، وتجربة المستخدم الممتازة قد لا تُقدر إذا كانت الواجهة غير جذابة أو مربكة.

أهمية UI/UX في تصميم المواقع

تعتبر UI/UX حجر الزاوية في تصميم المواقع الحديثة، وتكمن أهميتها في عدة جوانب:

- زيادة رضا المستخدم: التصميم الجيد لواجهة المستخدم وتجربة المستخدم يؤدي إلى تجربة ممتعة وسهلة، مما يزيد من رضا المستخدمين ويشجعهم على العودة إلى الموقع.
- تحسين معدلات التحويل: عندما يجد المستخدمون ما يبحثون عنه بسهولة ويكملون المهام بكفاءة (مثل الشراء، التسجيل، الاتصال)، تزداد احتمالية تحقيق أهداف الموقع(Conversions) .
- بناء الثقة والمصداقية: الموقع الذي يوفر تجربة مستخدم سلسة وموثوقة يبني الثقة لدى المستخدمين ويعزز مصداقية العلامة التجارية.
- تقليل معدلات الارتداد :(Bounce Rate) إذا كان الموقع صعب الاستخدام أو غير جذاب، فمن المرجح أن يغادره المستخدمون بسرعة. تصميم UI/UX جيد يقلل من معدلات الارتداد ويحافظ على تفاعل المستخدمين.
- تحسين محركات البحث :(SEO) تؤثر عوامل تجربة المستخدم مثل سرعة التحميل، سهولة التنقل، والتصميم المتجاوب بشكل مباشر على تصنيف الموقع في محركات البحث. المواقع ذات تجربة المستخدم الجيدة غالبًا ما تحصل على ترتيب أفضل.
- الولاء للعلامة التجارية: التجربة الإيجابية تخلق ولاءً للعلامة التجارية، حيث يفضل المستخدمون العودة إلى المواقع التي توفر لهم تجربة مريحة وفعالة.
- توفير التكاليف على المدى الطويل: الاستثمار في تصميم UI/UX جيد في المراحل المبكرة يمكن أن يوفر تكاليف كبيرة في المستقبل عن طريق تقليل الحاجة إلى إعادة التصميم وإصلاح المشكلات بعد الإطلاق.

مبادئ تصميم واجهة المستخدم(UI)

يركز تصميم واجهة المستخدم على الجوانب المرئية والتفاعلية. تشمل المبادئ الأساسية لتصميم UI الفعال ما يلي:

- التناسق (Consistency): يجب أن تكون العناصر المتشابهة (مثل الأزرار، الخطوط، الألوان) متناسقة في المظهر والسلوك عبر الموقع بأكمله. هذا يقلل من الحمل المعرفي على المستخدم ويجعل الواجهة أكثر قابلية للتنبؤ.
- الوضوح (Clarity): يجب أن تكون جميع عناصر الواجهة واضحة ومفهومة. يجب أن يعرف المستخدمون دائمًا ما هو العنصر، وماذا يفعل، وأين سيأخذهم.
- البساطة (Simplicity): تجنب التعقيد غير الضروري. يجب أن تكون الواجهة سهلة الاستخدام ومباشرة، مع إزالة أي عناصر قد تشتت المستخدم أو تربكه.
- الاستجابة (Responsiveness): يجب أن تستجيب الواجهة لتفاعلات المستخدم بسرعة ووضوح، سواء كان ذلك بالنقر على زر أو تمرير الماوس فوق عنصر.
- التغذية الراجعة (Feedback): يجب أن يوفر النظام تغذية راجعة واضحة للمستخدم حول حالة تفاعلاته (مثل رسائل التأكيد، مؤشرات التحميل، رسائل الخطأ).
- التسلسل الهرمي المرئي (Visual Hierarchy): تنظيم العناصر على الصفحة بطريقة توجه عين المستخدم إلى أهم المعلومات أولًا. يمكن تحقيق ذلك باستخدام الحجم، اللون، التباين، والمساحة البيضاء.
- إمكانية الوصول (Accessibility): تصميم الواجهة بحيث يمكن للأشخاص ذوي الإعاقة استخدامها بفعالية، مثل توفير تباين كافٍ للألوان، ونصوص بديلة للصور، ودعم التنقل بلوحة المفاتيح.

عناصر تجربة المستخدم (UX) (سهولة الاستخدام، الفعالية، الرضا)

تتجاوز تجربة المستخدم الجوانب المرئية لتركز على كيفية شعور المستخدم عند التفاعل مع المنتج. تشمل العناصر الرئيسية لتجربة المستخدم الجيدة:

- سهولة الاستخدام :(Usability) مدى سهولة وفعالية استخدام المنتج لتحقيق أهداف معينة. تشمل سهولة التعلم، الكفاءة، قابلية التذكر، الأخطاء، والرضا.[8]
- سهولة التعلم :(Learnability) هل يمكن للمستخدمين الجدد فهم كيفية استخدام الواجهة بسرعة؟
- الكفاءة :(Efficiency) بمجرد أن يتعلم المستخدمون الواجهة، هل يمكنهم إكمال المهام بسرعة؟
- قابلية التذكر :(Memorability) هل يتذكر المستخدمون كيفية استخدام الواجهة بعد فترة من عدم الاستخدام؟
- الأخطاء :(Errors) كم عدد الأخطاء التي يرتكبها المستخدمون، ومدى سهولة استعادتهم منها؟
- الرضا :(Satisfaction) هل يشعر المستخدمون بالرضا عند استخدام المنتج؟
- الفعالية :(Effectiveness) هل يحقق المنتج الأهداف المرجوة منه؟ هل يلبي احتياجات المستخدمين ويحل مشكلاتهم بفعالية؟
- الرضا :(Satisfaction) هل يشعر المستخدمون بالمتعة والإيجابية عند استخدام المنتج؟ هذا يشمل الجوانب العاطفية والنفسية للتفاعل.
- القيمة :(Value) هل يوفر المنتج قيمة حقيقية للمستخدم؟ هل يحل مشكلة حقيقية أو يلبي حاجة مهمة؟
- الجاذبية :(Desirability) هل يرغب المستخدمون في استخدام المنتج؟ هل هو جذاب وممتع؟
- إمكانية الوصول :(Accessibility) كما ذكر فيUI ، يجب أن تكون التجربة متاحة لجميع المستخدمين بغض النظر عن قدراتهم.

مراحل عملية تصميم UX (البحث، التحليل، التصميم، الاختبار)

تتبع عملية تصميم تجربة المستخدم عادةً منهجية تكرارية لضمان تلبية احتياجات المستخدمين. يمكن تقسيم هذه العملية إلى أربع مراحل رئيسية:

أولًا: البحث (Research)

هذه هي المرحلة الأولى والأكثر أهمية، حيث يتم جمع المعلومات حول المستخدمين المستهدفين، احتياجاتهم، سلوكياتهم، وأهدافهم، بالإضافة إلى تحليل المنافسين والاتجاهات الصناعية. تشمل طرق البحث:

- مقابلات المستخدمين (User Interviews): التحدث مباشرة مع المستخدمين لفهم وجهات نظرهم وتحدياتهم.
- الاستبيانات (Surveys): جمع البيانات الكمية من عدد كبير من المستخدمين.
- مجموعات التركيز (Focus Groups): مناقشات جماعية لجمع آراء وملاحظات متنوعة.
- تحليل المنافسين (Competitor Analysis): دراسة مواقع المنافسين لتحديد نقاط القوة والضعف والفرص.
- تحليل البيانات (Analytics Review): مراجعة بيانات استخدام الموقع الحالية (إذا كانت متاحة) لتحديد أنماط السلوك.

ثانياً: التحليل (Analysis)

بعد جمع البيانات، يتم تحليلها لتحديد الأنماط، المشكلات، والفرص. تشمل الأنشطة في هذه المرحلة:

- إنشاء شخصيات المستخدم (User Personas): تمثيلات خيالية للمستخدمين المثاليين بناءً على بيانات البحث، تساعد في فهم المستخدمين بشكل أعمق.
- رسم خرائط رحلة المستخدم (User Journey Maps): تصور الخطوات التي يتخذها المستخدم لإكمال مهمة معينة، مع تحديد نقاط الألم والفرص.
- تدفقات المستخدم (User Flows): تخطيط المسارات التي سيتخذها المستخدمون عبر الموقع لإكمال المهام.

- تحديد المشكلات :(Problem Definition) تحديد المشكلات الرئيسية التي يواجهها المستخدمون والتي سيسعى التصميم لحلها.

ثالثاً: التصميم (Design)

في هذه المرحلة، يتم تحويل الأفكار والمفاهيم إلى حلول مرئية وتفاعلية. تشمل الأنشطة:

- الرسوم الهيكلية :(Wireframes) مخططات بسيطة تحدد هيكل وتخطيط الصفحة، مع التركيز على الوظائف والمحتوى بدلًا من الجماليات.
- النماذج الأولية :(Prototypes) إصدارات تفاعلية من التصميم تسمح بمحاكاة تجربة المستخدم قبل التطوير الكامل. تتراوح من النماذج منخفضة الدقة إلى عالية الدقة.
- تصميم واجهة المستخدم :(UI Design) إضافة الجوانب المرئية مثل الألوان، الخطوط، الأيقونات، والصور، لإنشاء واجهة جذابة ومتناسقة.
- نظم التصميم :(Design Systems) إنشاء مجموعة من المكونات والقواعد القابلة لإعادة الاستخدام لضمان التناسق والكفاءة في التصميم.

رابعاً: الاختبار (Testing)

تُعد مرحلة الاختبار حاسمة لتقييم فعالية التصميم وتحديد أي مشكلات في سهولة الاستخدام. تشمل الأنشطة:

- اختبار سهولة الاستخدام :(Usability Testing) ملاحظة المستخدمين الحقيقيين وهم يتفاعلون مع النموذج الأولي أو المنتج النهائي لتحديد نقاط الضعف والمشكلات.
- اختبارA/B :(A/B Testing) مقارنة نسختين مختلفتين من التصميم لمعرفة أيهما يؤدي أداءً أفضل.
- جمع التغذية الراجعة :(Feedback Collection) استخدام الاستبيانات، المقابلات، أو أدوات التغذية الراجعة لجمع آراء المستخدمين.

- التكرار (Iteration): بناءً على نتائج الاختبار، يتم تحسين التصميم وتكرار العملية حتى يتم الوصول إلى أفضل تجربة ممكنة.

المراجع:

[1] “What is User Interface (UI) Design?” - https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design

[2] “What is User Experience (UX) Design?” - https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design

[3] “The Critical Role of Web Design in Communications” - https://onlinemasters.jou.ufl.edu/web-design-role-in-communications/

[4] “SEO Principles: 7 SEO Fundamentals for Search Engine Success” - https://www.webfx.com/blog/seo/seo-principles/

[5] “7 fundamental UX design principles all designers should know” - https://www.uxdesigninstitute.com/blog/ux-design-principles/

[6] “UI/UX Principle #40: Create Two Way Communication, with Frequent Feedback” - https://www.freshconsulting.com/insights/blog/uiux-principle-40-create-two-way-communication-with-frequent-feedback/

[7] “Accessibility Principles | Web Accessibility Initiative (WAI)” - https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-principles/

[8] “Usability Principles | Improvement, Analytics, and Innovation Services” - https://improvement.stanford.edu/resources/usability-principles