به‌نام‌خدا

تجربه کاربری و رابط کاربری در بازی سازی

محمدباقر عابدی‌سقّا

گیم‌گرفت امیرکبیر - ۲۳ اسفند ۱۳۹۹

مقدمه

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

Linkedin

Github

Telegram

Sharif DeepMine
Providing Deep AI Solutions

FIRA Education Academy

نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

صفر: مراقب نقاط دسترسی پذیر باشید!

نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

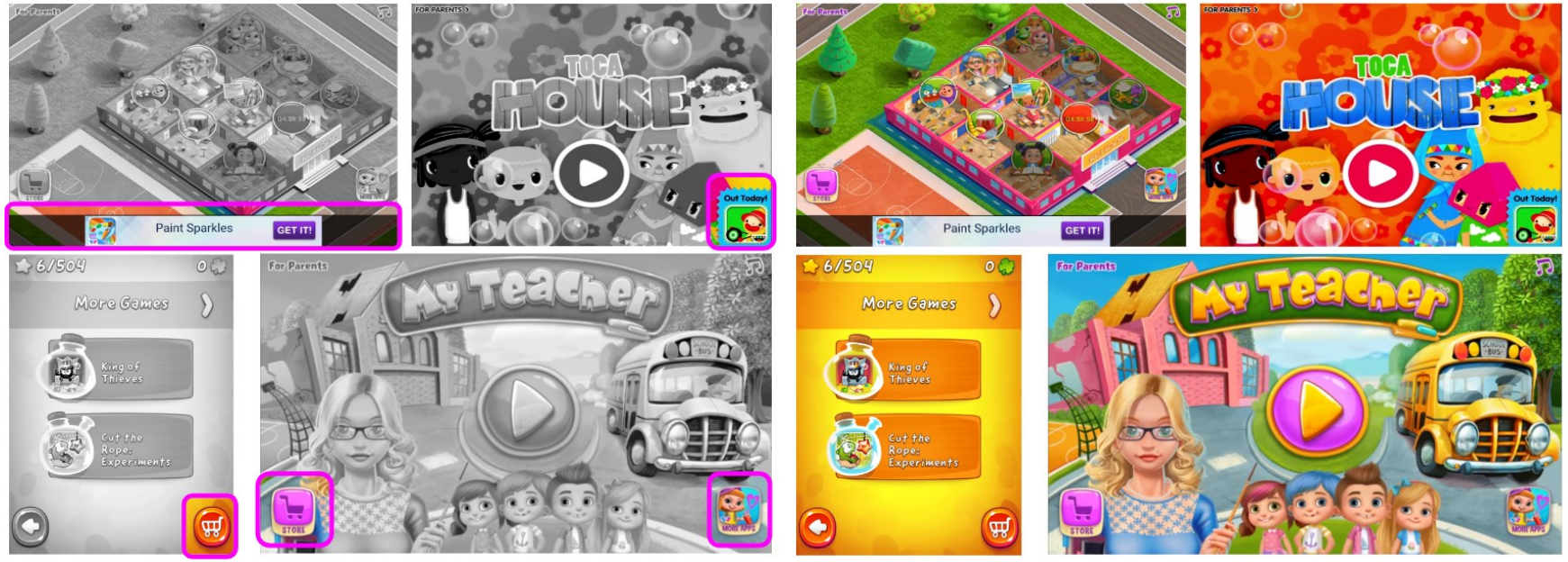
آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

صفر: مراقب نقاط دسترسی پذیر باشید!



نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

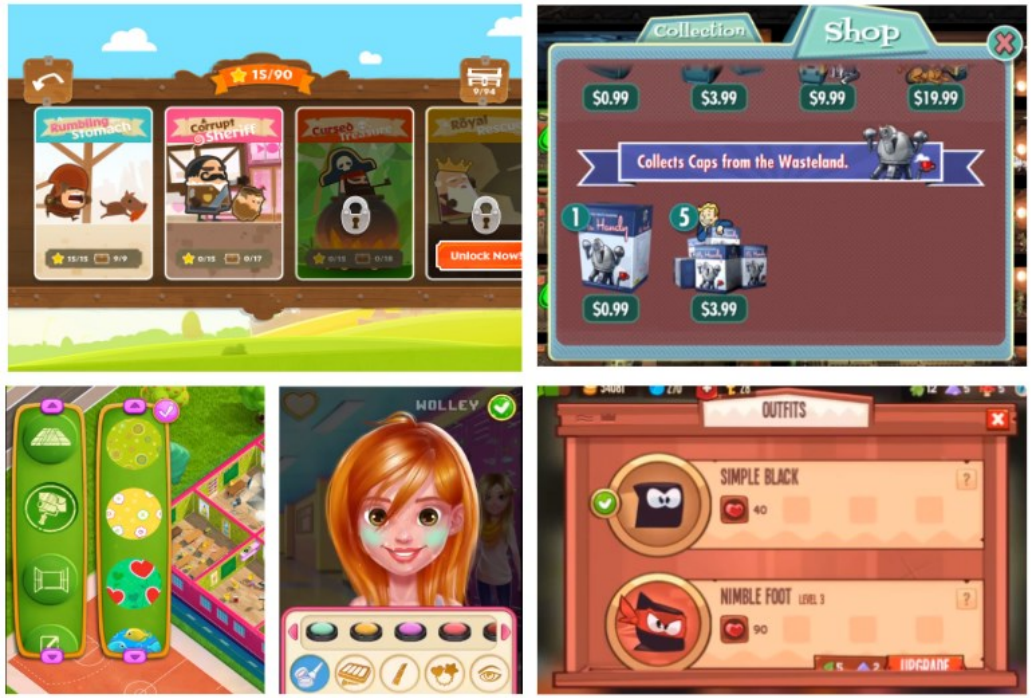
آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

یک: جا کمه! از اسلایدر به خوبی استفاده کن!



نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

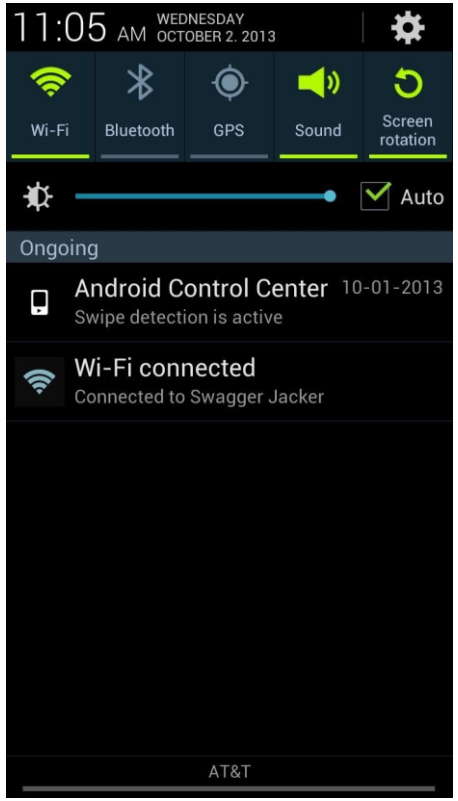
آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

یک: جا کمه! از اسلایدر به خوبی استفاده کن!



نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

دو: نکات پاپ-آپ

نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

دو: نکات پاپ-آپ

پس زمینه را تیره کن

دکمه ضربدر ممنوع

(نمایش ضربدر پس از ۲ ثانیه)

نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

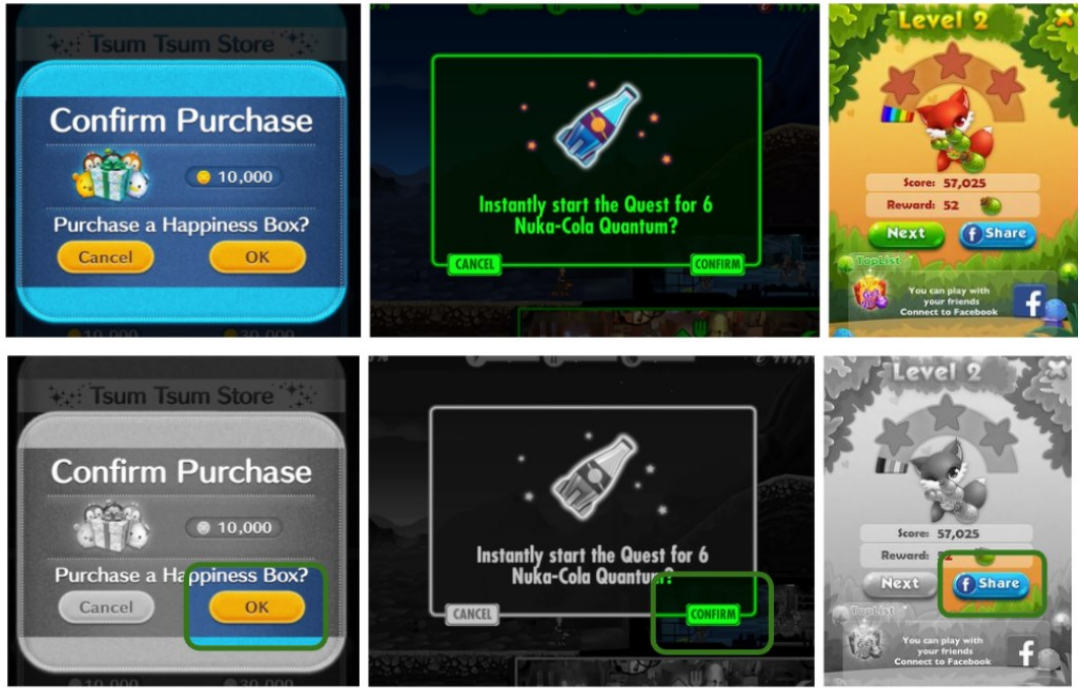
طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی



منبع

دو: نکات پاپ-آپ

دکمه مهم‌تر سمت راست باشه

سوال: برای بازی‌های فارسی چطور؟

نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

دو: نکات پاپ-آپ

دکمه کم‌ضرر تر پررنگ‌تر باشه

نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

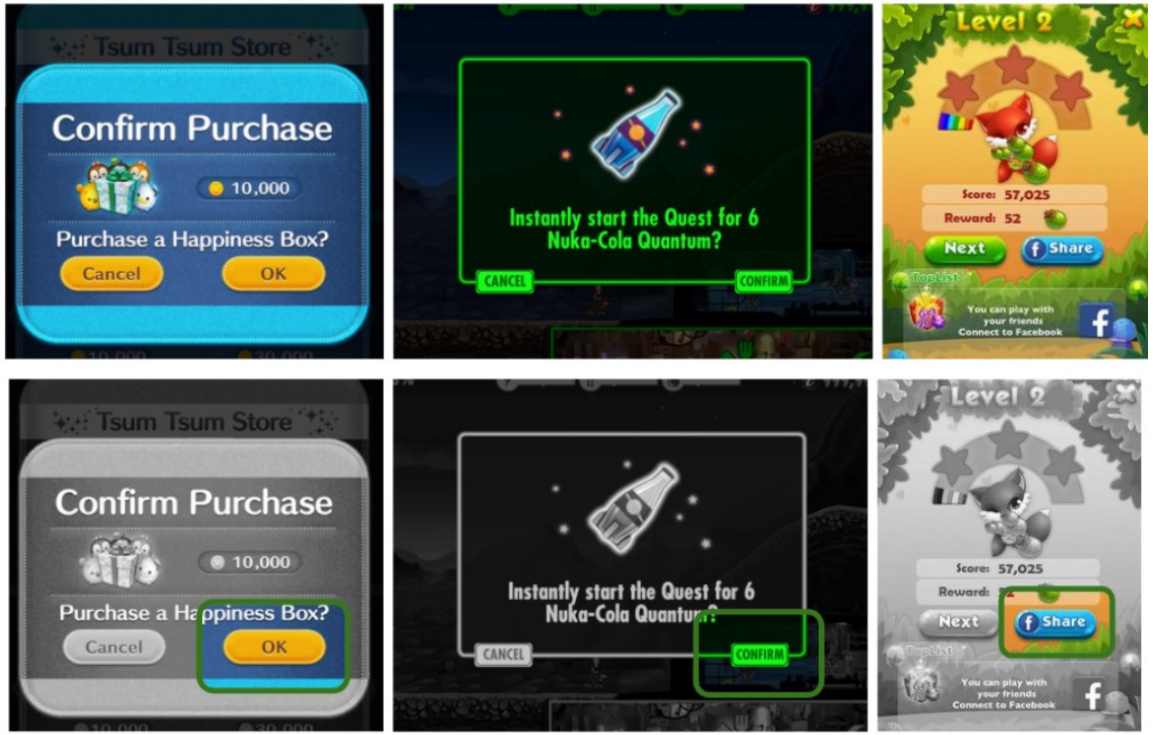
طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی



منبع

دو: نکات پاپ-آپ

دکمه مهم‌تر سمت راست باشه

سوال: برای بازی‌های فارسی چطور؟

نکات طلایی برای بازی

منبع

سه: فیلم‌های تبلیغاتی

۱: جایزه دائمی به ازای یک تماشا

۲: جایزه برای امروز، این ساعت و...

۳:جایزه برای این مرحله

(ادامه بازی در صورت باختن)

مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

نکات طلایی برای بازی

منبع

سه: فیلم‌های تبلیغاتی

نکته:

جایزه را قبل از تماشای فیلم لو نده!

(تاکاربر حساب کتاب نکنه)

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

نکات طلایی برای بازی

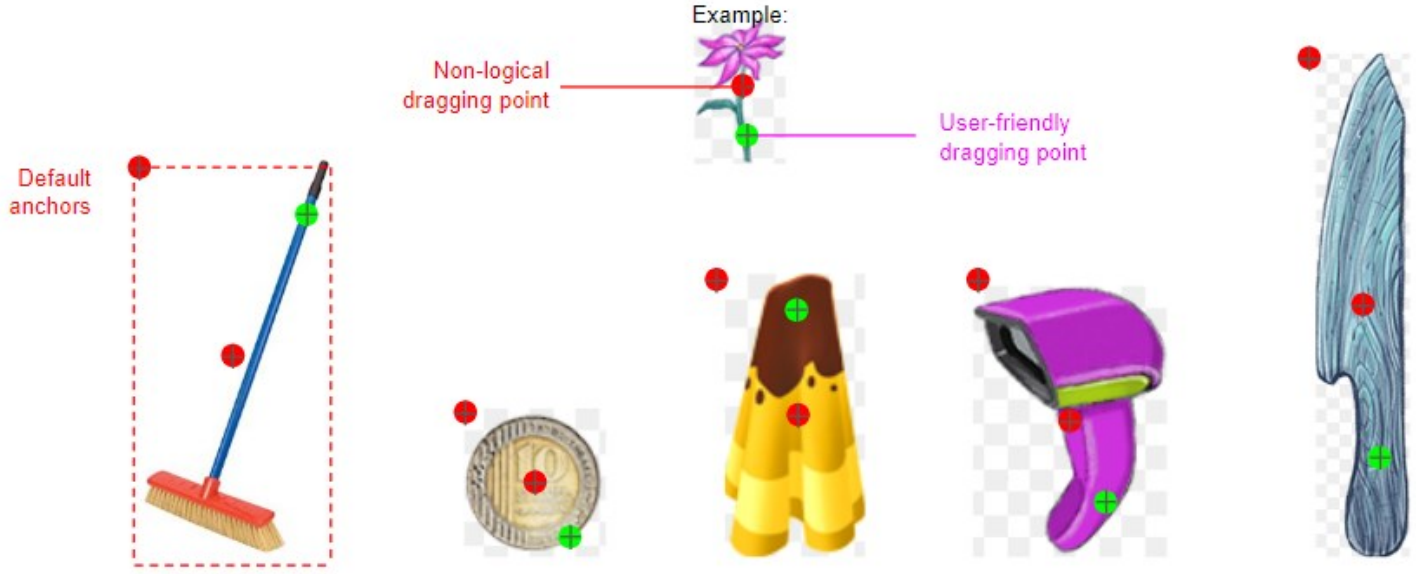
مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

منبع

چهار: نقاط حساس به لمس

نقاطی باشه که در واقیت لمس میشه (دسته چاقو نه تیزی چاقو)

باند قابل لمس بزرگتر از چیزی باشه که دیده می‌شه



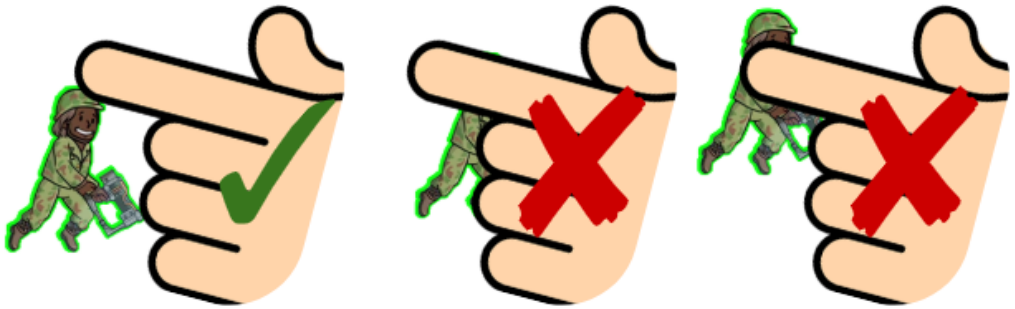
نکات طلایی برای بازی

مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

منبع

چهار: نقاط حساس به لمس

چیزی که لمس شده بالاتر از بقیه میاد
کشیدن آسون‌تر از هل دادنه



نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

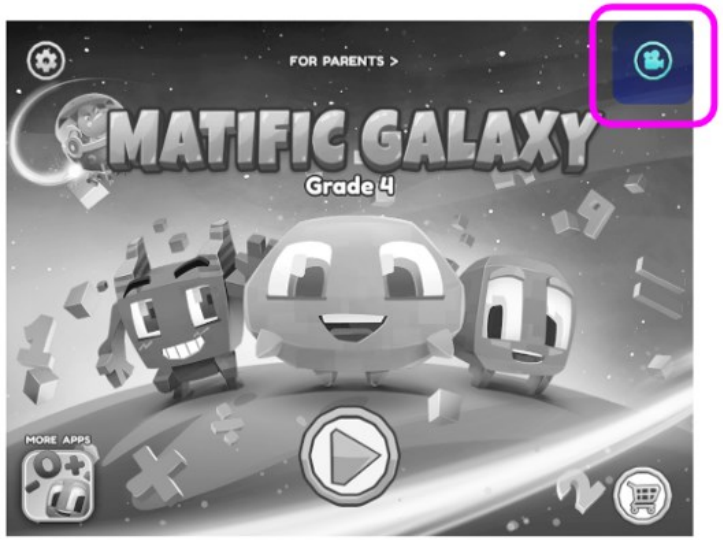
تایپوگرافی

منبع

پنج: فیلم معرفی بازی - آموزش‌های اولیه بازی

فیلم کوتاه‌تر از ۲۰ ثانیه باشه

فیلم و آموزش‌ها بعد از مشاهده باید قابل دسترس باشن



نکات طلایی برای بازی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

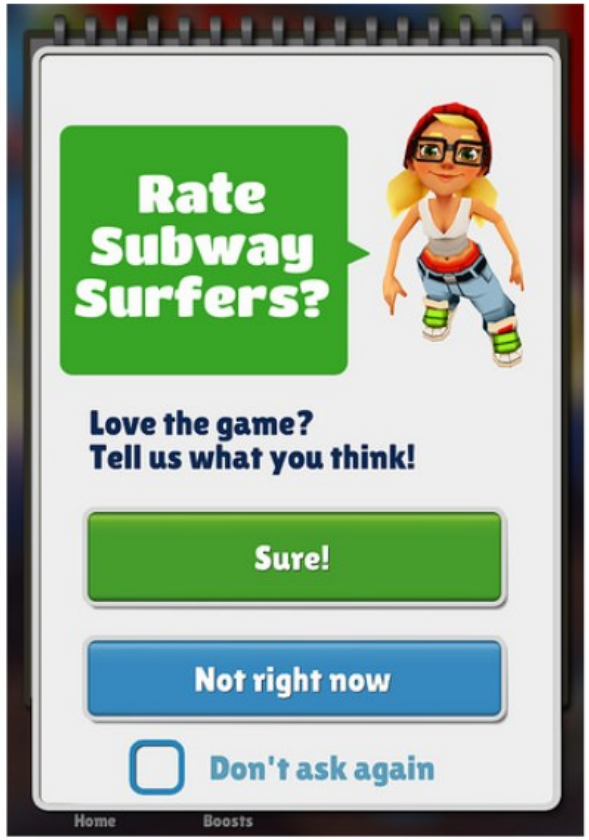
منبع

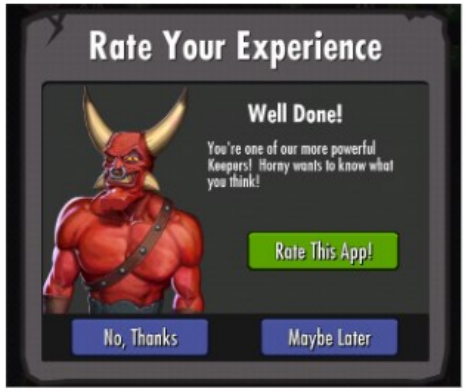
پنج: فیلم معرفی بازی - آموزش‌های اولیه بازی

دکمه skip با لمس صفحه پیدا می‌شه و بعد از ۲/۵ ثانیه محو می‌شه

نکات طلایی برای بازی

مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی





منبع

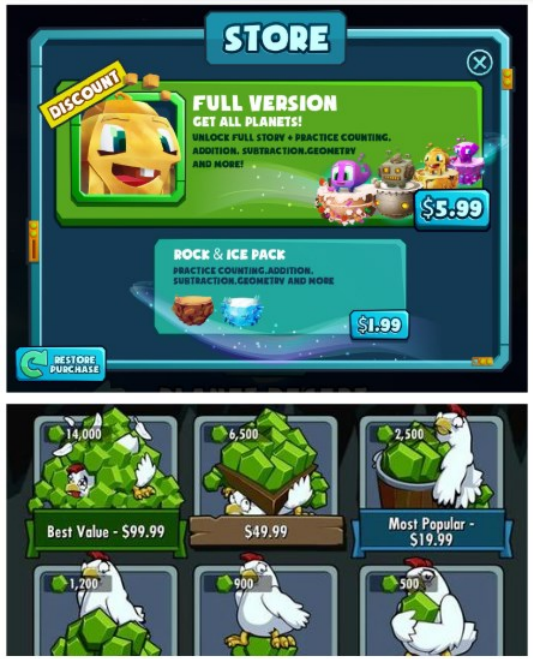
شش: امتیاز دهی به بازی

بعد از دریافت دستاورد بزرگ (رکورد جدید)

وجود یک المان از بازی در پاپ‌آپ دکمه امتیازدهی با رنگ مثبت و سمت راست.

از ۵ ستاره استفاده نکن (قوانین app store اجازه نمی‌ده)

نکات طلایی برای بازی



منبع

هفت: فروشگاه

آیتم‌های فروشی لابه‌لای مجانی‌ها

دکمه نسخه کامل حاوی المان‌های مهم بازی و بارنگ متفاوت

دارای انیمیشن بزرگ و کوچک شونده (حالت تنفس)

مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

نکات طلایی برای بازی

منبع

هفت: فروشگاه

مراحل ظاهر شدن المان‌ها

ابتدا آیتم فورشی

سپس آیتم‌های مجانی

سپس دکمه بستن

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

نکات طلایی برای بازی

مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

منبع

هفت: فروشگاه

برای فروش مرحله‌های پولی ابتدا اجازه دهید کاربر وارد مرحله شود و سپس یک پاپ‌آپ نمایش دهید.

دیدن مرحله حس کنجکاوی را بیشتر می‌کند.

پرسونا (پرونده شخصیت)

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

برای چه کسی بازی می‌سازید؟

پرسونا (پرونده شخصیت)

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

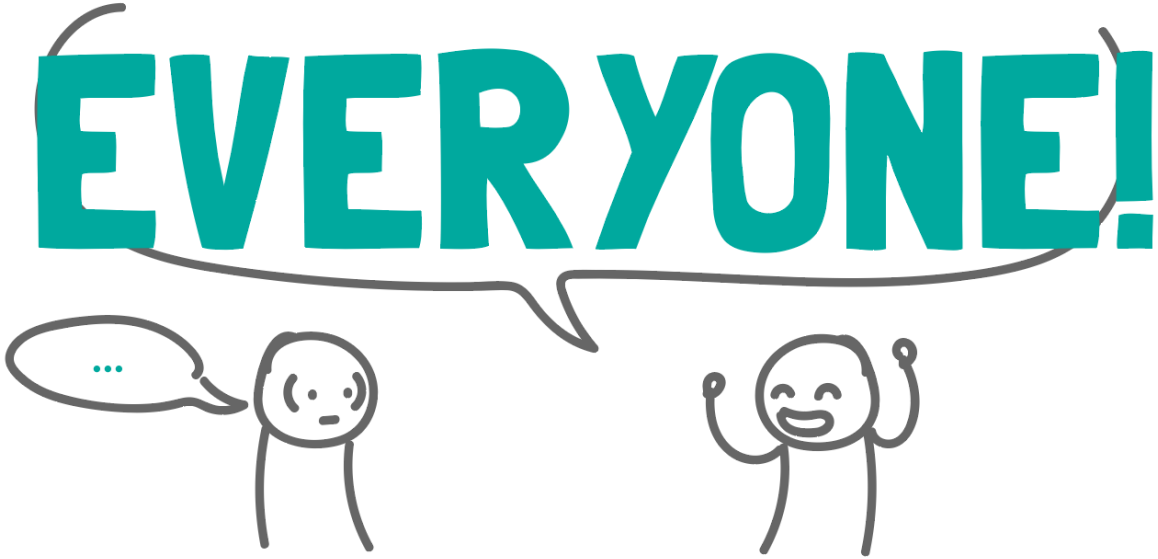
آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

باید تعیین کنید



پرسونا (پرونده شخصیت)

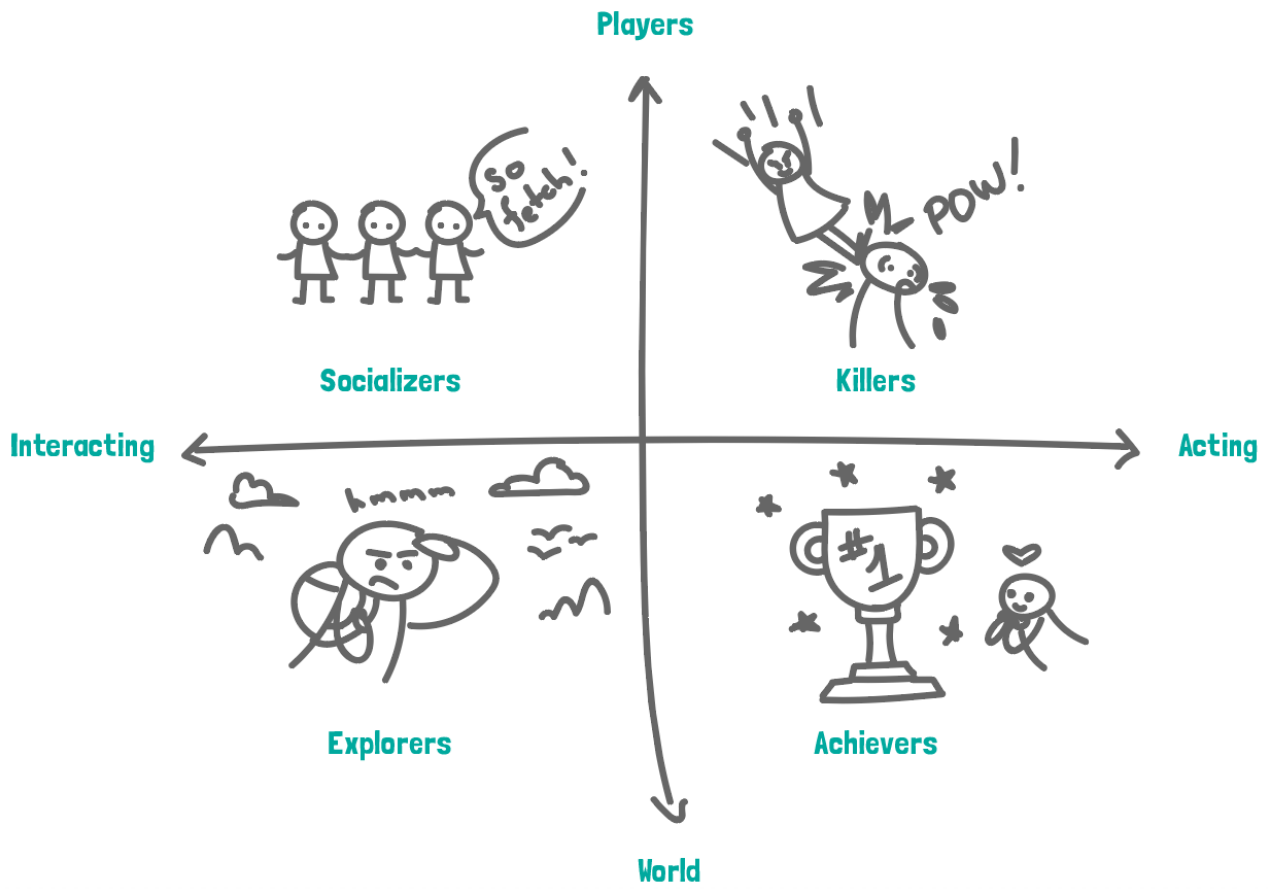
مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

منبع

در دنیای بازی ۴ تیپ کلی برای افراد وجود دارد

بازی شما کدام نوع را دارد؟

~~همه~~



طراحی کاربر محور

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

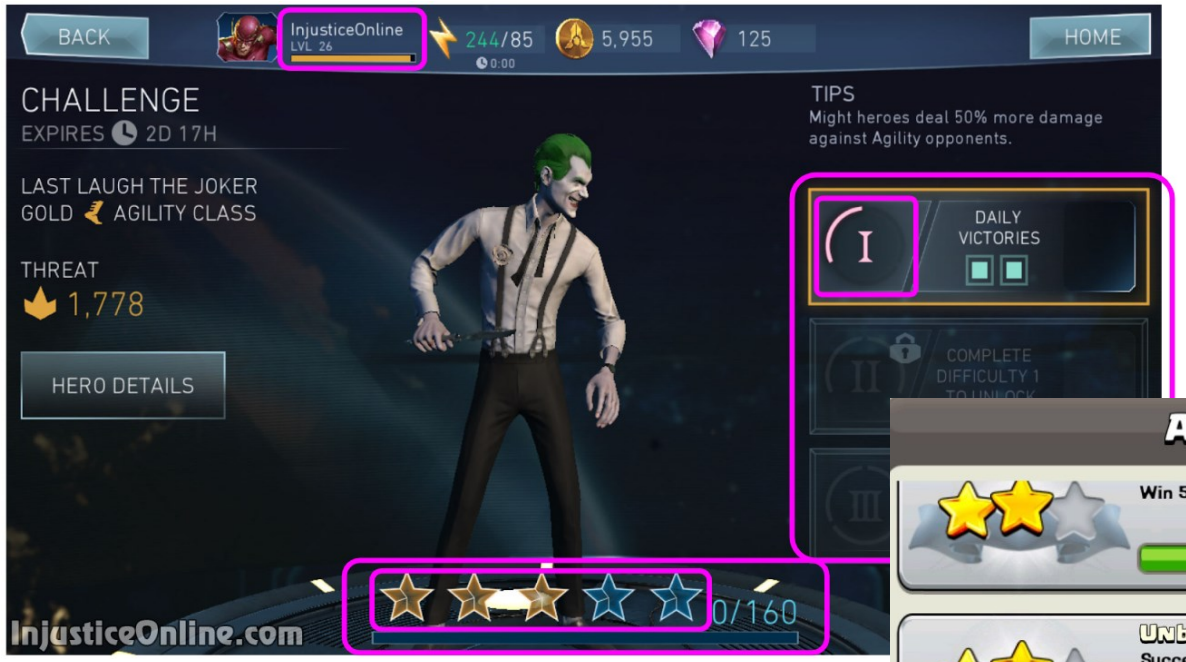
آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

۲: کسب کننده‌ها (achievers)



طراحی کاربر محور

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

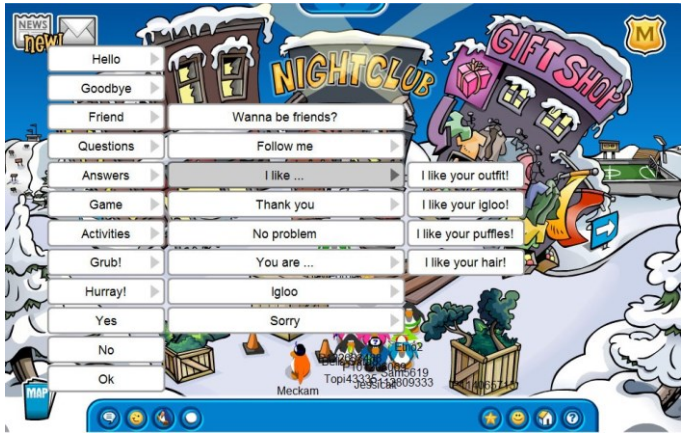
رنگ

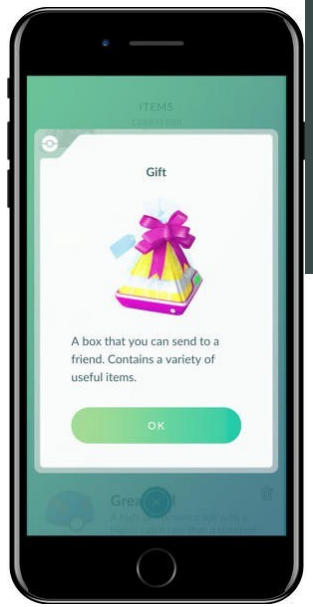
تایپوگرافی

منبع

۳: اجتماعی ها

(specializers)





طراحی کاربر محور

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

منبع

۴: قاتل‌ها

(killers)

تجربه کاربری

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

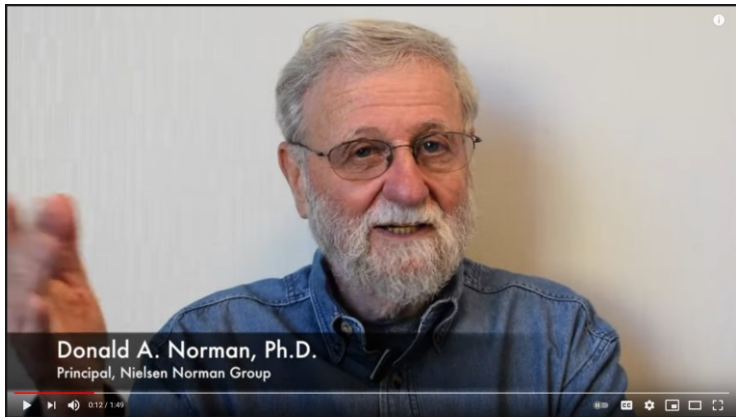
همه‌چیز

تمام مراحل تجربه کار با یک محصول. از خرید تا حمل تا استفاده

سطح اول: کاربر زده نشود

سطح دوم: کاربر لذت ببرد

سطح سوم: کاربر وابسته شود



تجربه کاربری

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

همه‌چیز

انتقال تجربه های فیزیکی به دیجیتال

google: Dieter Rams vs Jony Ive

آزمون تجربه کاربری

مقدمه

تجربه کاربری چیست؟

چرا آزمون؟

هزینه آزمون؟

وقت آزمون؟

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

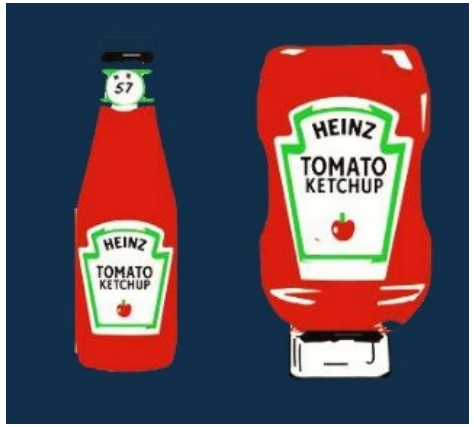
تجربه کاربری چیست

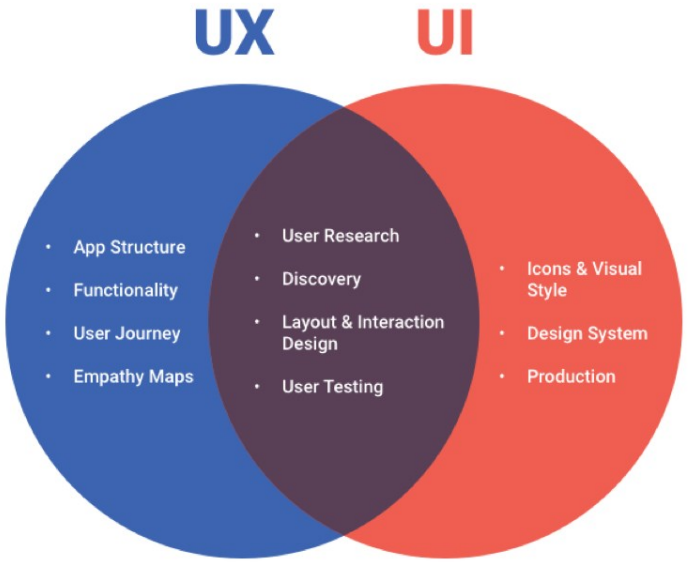
مختصر شده عبارت: تجربه کاربری UXو طراحی کاربری UI

رسیدن به اهداف مورد نظر برای محصولات دیجیتال

UX ادراک – نحوه استفاده – نحوه حل مسئله

UI شکل، جنس و رنگ ابزار ساخته شده





آزمون تجربه کاربری

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

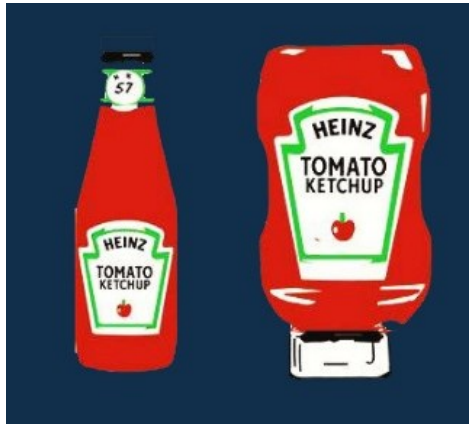
تجربه کاربری چیست

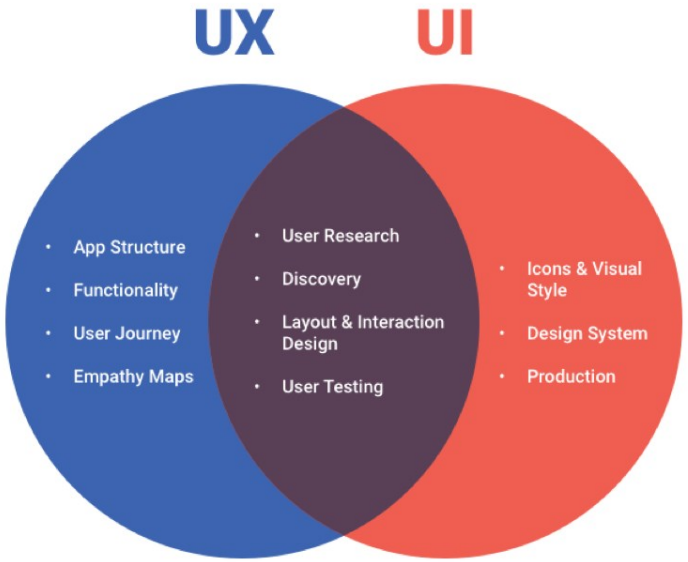
مختصر شده عبارت: تجربه کاربری UXو طراحی کاربری UI

رسیدن به اهداف مورد نظر برای محصولات دیجیتال

UX ادراک – نحوه استفاده – نحوه حل مسئله

UI شکل، جنس و رنگ ابزار ساخته شده





آزمون تجربه کاربری

تجربه کاربری چیست

پیاده سازی محصولات فیزیکی در قالب مجازی

(صفحه نمایش - واقعیت مجازی - واقعیت افزوده - ...)

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

چرا آزمون بگیریم؟

....

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

چرا آزمون بگیریم؟

ارزیابی نتیجه تحقیقات

کاربردی بودن راه حل ارائه شده

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

هزینه آزمون؟

زمانی: حداقل ۳ روز

روز اول: تحقیق

روز دوم: انجام آزمون

روز سوم: تحلیل نتایج

هزینه:

مکان و تجهیزات آزمون

هدیه‌ای به داوطلبان

هزینه اشتراک ابزار آزمون خودکار مثل hotjar

آزمون تجربه کاربری

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

هزینه آزمون؟

زمانی: حداقل ۳ روز

روز اول: تحقیق

روز دوم: انجام آزمون

روز سوم: تحلیل نتایج

هزینه:

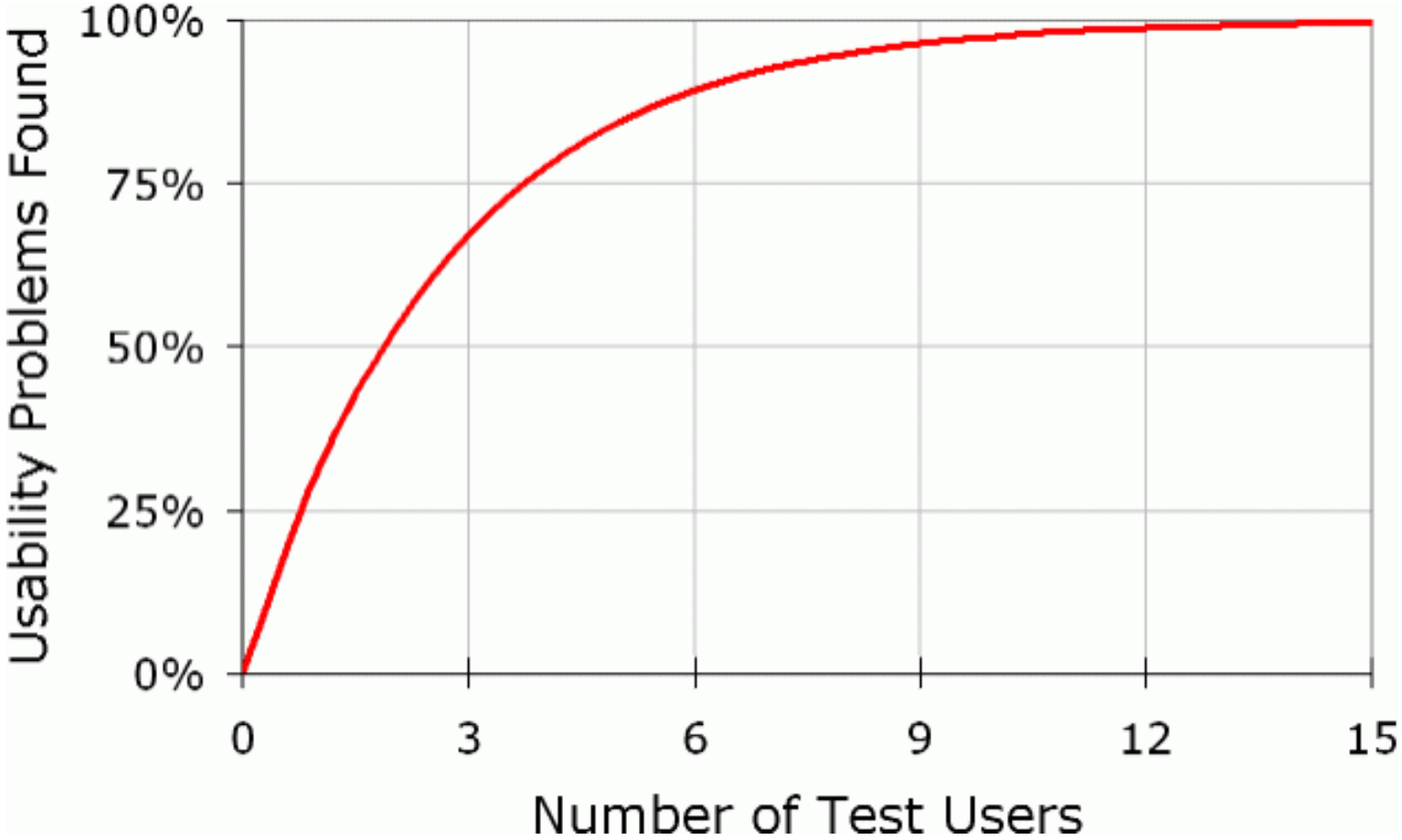
مکان و تجهیزات آزمون

هدیه‌ای به داوطلبان

هزینه اشتراک ابزار آزمون خودکار مثل hotjar

آزمون تجربه کاربری

تعدا افراد مورد آزمون؟



مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

چه وقت آزمون بگیریم؟

آزمون محصول نهایی

آزمون نمونه اولیه

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

بررسی آزمون‌ها

روش‌های آزمون گیری

آزمون عملکرد

آزمون طراحی

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

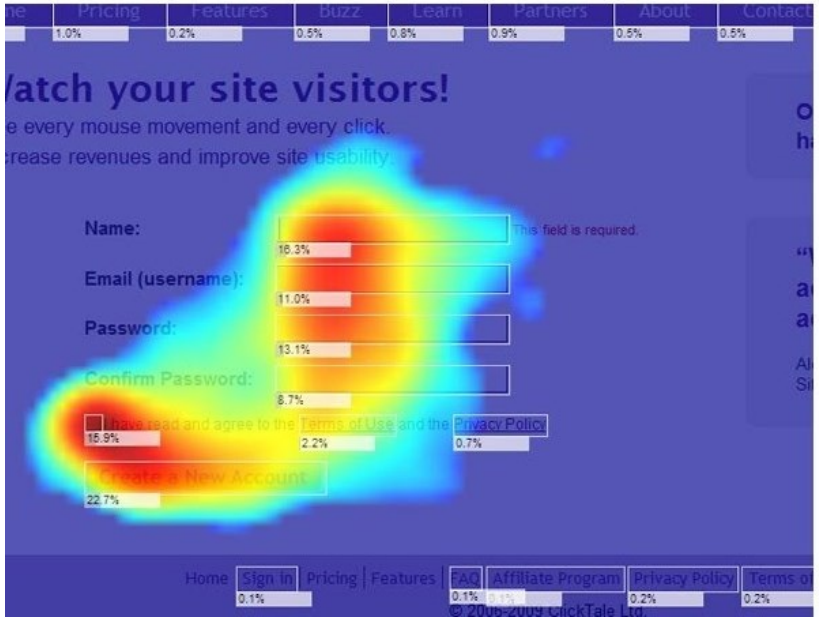
تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

روش های گرفتن آزمون

دارای ناظر

بدون ناظر



مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

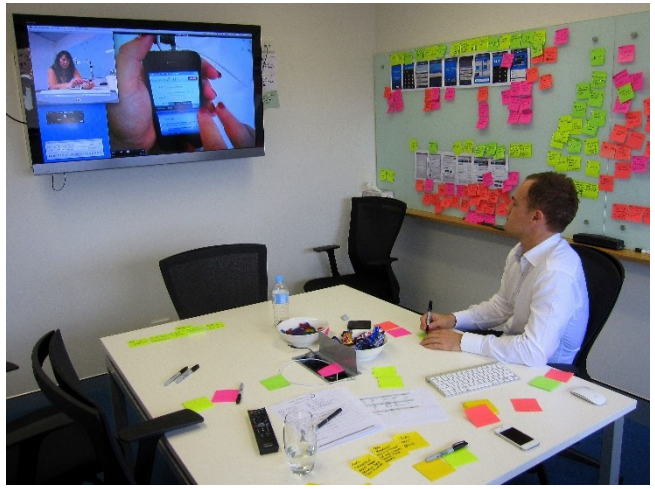
تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

آزمون دارای ناظر

حضوری (اتاق آزمون و مکان‌های عمومی)

غیر حضوری (تصویری و صوتی)



مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

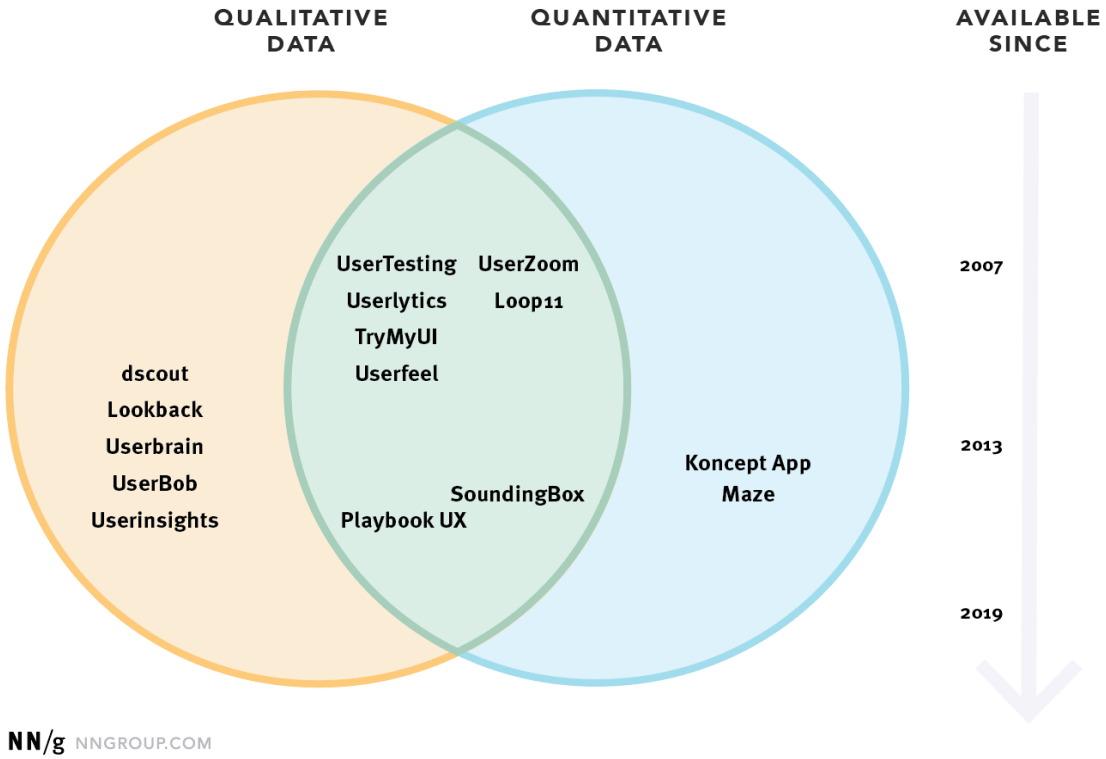
رنگ

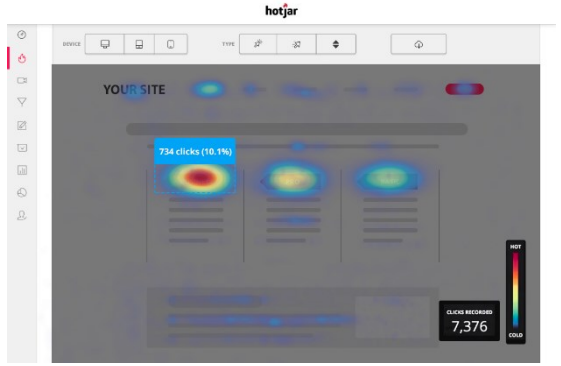
تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

آزمون بدون ناظر

ابزار جمع‌آوری خودکار داده





مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

انواع داده

داده های کمی: (شرکت کنندگان فراوان)

زمان مورد نیاز برای انجام یک عمل

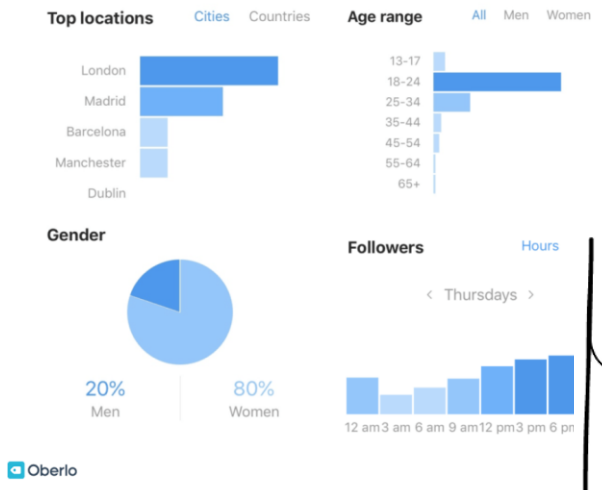
نقاط پررنگ و کمرنگ هیت‌مپ

نرخ تبدیل صفحات

کیفی: (شرکت کنندگان کم)

حالات چهره کاربر

نظرات

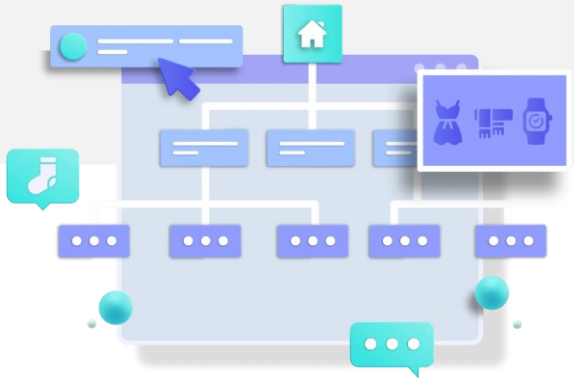


"People don't know what they want until you show it to them."

- Steve Jobs

آزمون تجربه کاربری

آزمون عملکرد



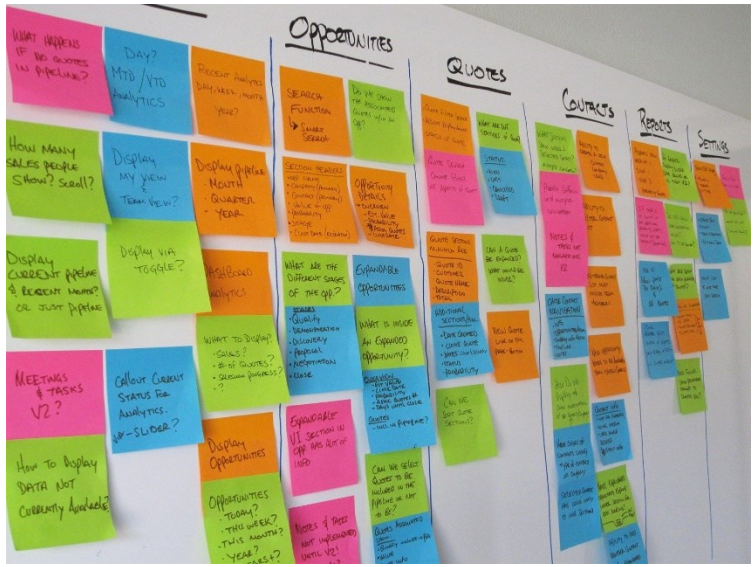
آزمون درختی
Tree Testing

سنجش اعمال کلیدی
Key Level Modeling

مرتب سازی کارت
Card Sorting

KLM Operators

Operator	Description	Execution time
K	Keystroke	0.28 sec. *(40 wpm: average non-secretary typist)*
P	Pointing	1.1 sec.
B	Press or release mouse button	0.1 sec.
H	Home hands to keyboard or mouse	0.4 sec.
M	Routine thinking or perception	1.2 sec.
W(t)	Waiting for the system to respond	-
C	Click a Link/ Button	3.73
P	DropDown List (No Page Load)	3.04
D	Date-Picker	6.81
CP	Cut & Paste (Keyboard)	4.51
SC	Scrolling	3.96
T	Typing Text in a Text Field	2.32
T(@)	Type email - 25 Keystrokes	7.0 sec.
T(P)	Type password - 8 keystrokes	2.24 sec.
T(U)	Type username - 12 keystrokes	3.36 sec.
T(W)	Type webpage address - 30 keystrokes	8.4 sec.



مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

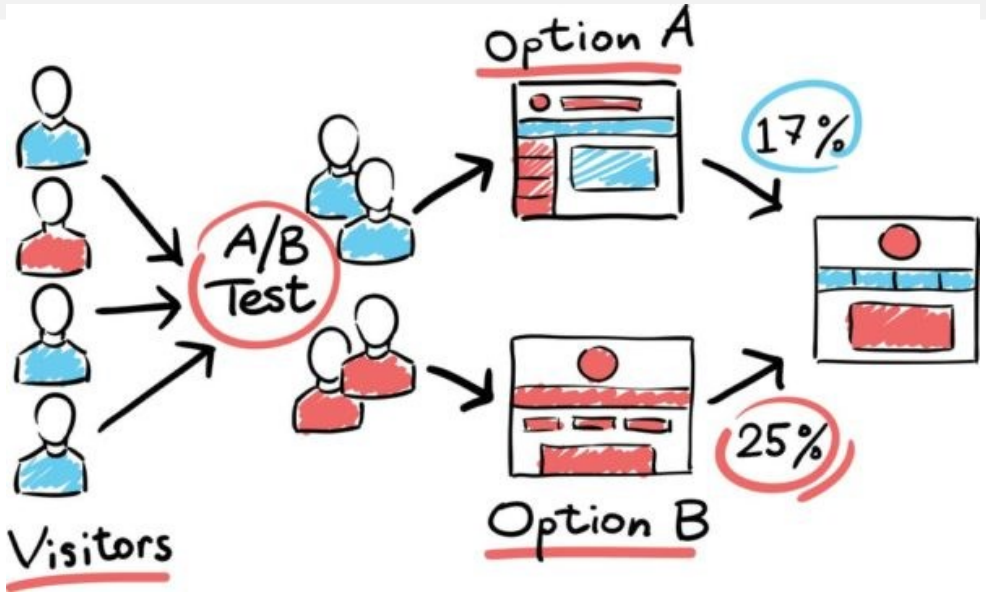
رنگ

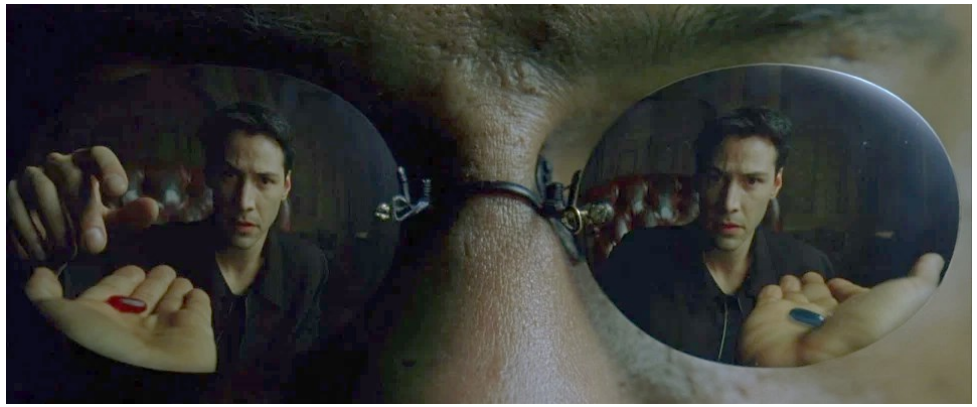
تایپوگرافی

آزمون طراحی

آزمون آ ب (|||||:)

A/B test





آزمون تجربه کاربری

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

پیش‌گیری و درمان

تحقیقات

علوم شناختی

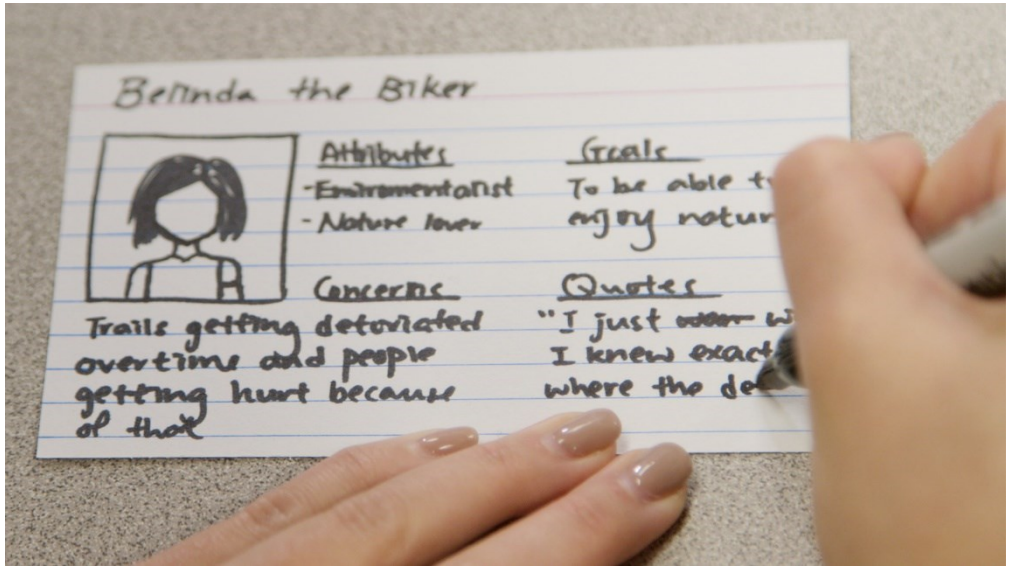
طراحی هوشمند

ایده‌های هوشمند

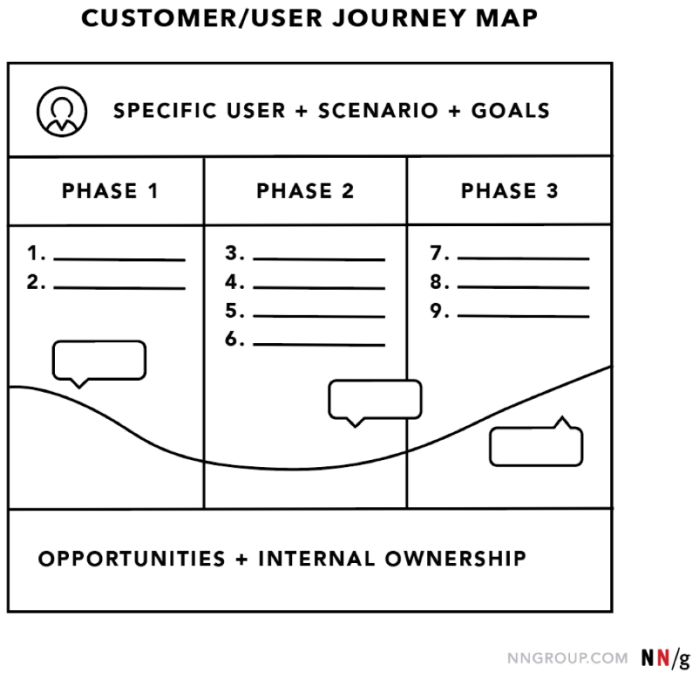
آزمون تجربه کاربری

تحقیقات

پرونده شخصیت کاربر
User Persona



نقشه سفر کاربر
User Journey Map

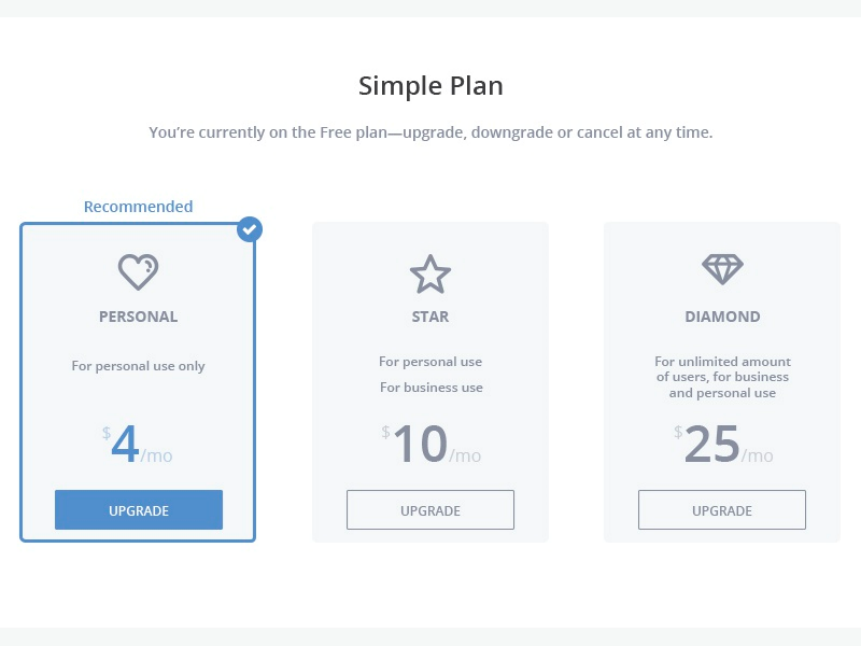


مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

علوم شناختی

مثل قوانین گشتالت



مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

طراحی هوشمند

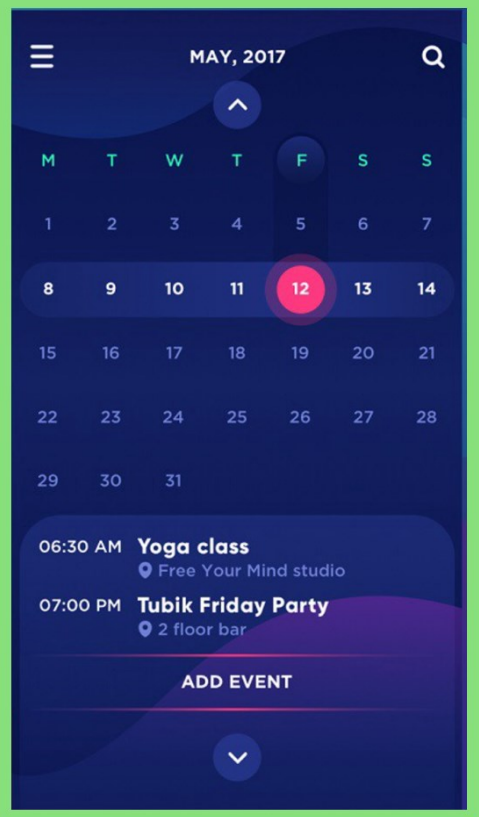
بهره گیری از زبان‌های طراحی

Material

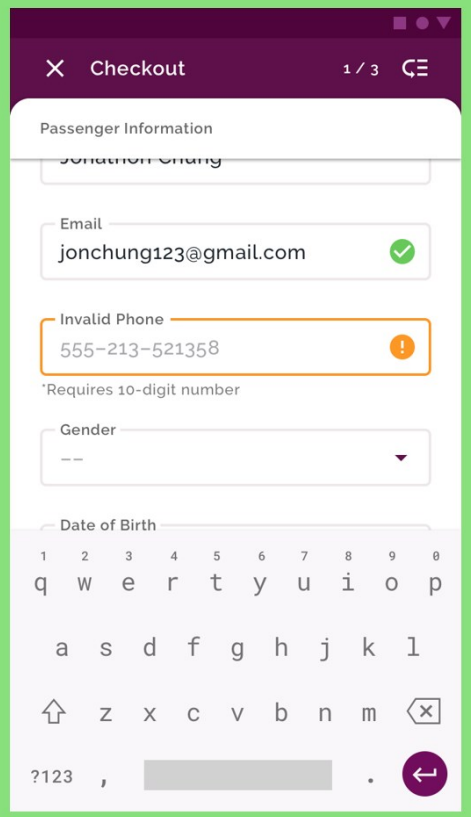
HIG

Fluent

...



Concept



Material

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

آزمون تجربه کاربری

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

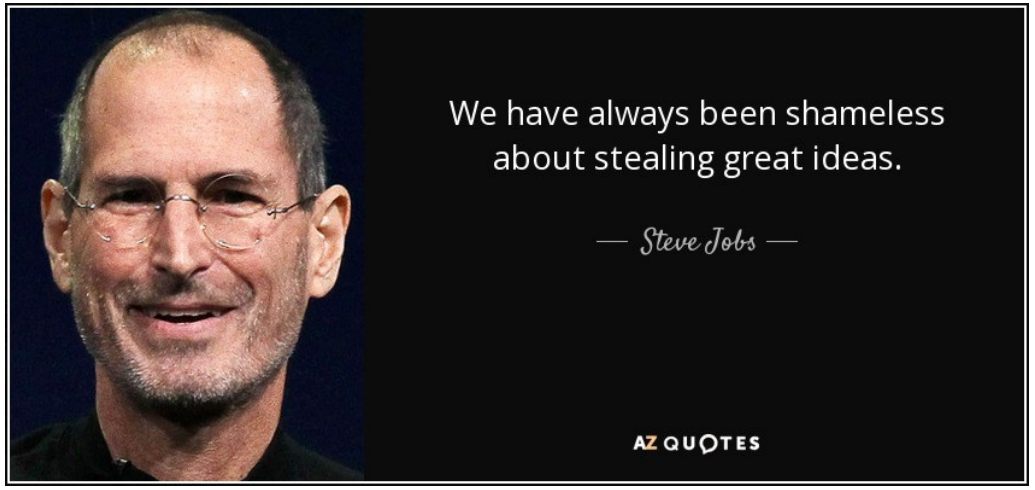
آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

طراحی هوشمند

ایده پردازی میان روش های عرف حل مسئله



Dribbble.com

Behance.net

Search.muz.li

گفت: «پیکاسو گفته‌ای دارد: "هنرمندان خوب از روی دست هم می‌زنند، هنرمندان بزرگ می‌دزدند" و ما همیشه از سرقت ایده‌های عالی شرمنده‌ایم.»

منابع

[1] https://uxplanet.org/the-essential-toolbox-of-ux-testing-methods-6e8e564768c3

[2] https://virgool.io/Usability/what-is-usability-testing-b40bh4i5mnjp

[3] https://xd.adobe.com/ideas/process/user-testing/top-7-usability-testing-methods/

[4] https://medium.com/enterprise-ux/key-stroke-level-model-213dd054e5c7

[5] https://www.nngroup.com/articles/unmoderated-user-testing-tools/

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

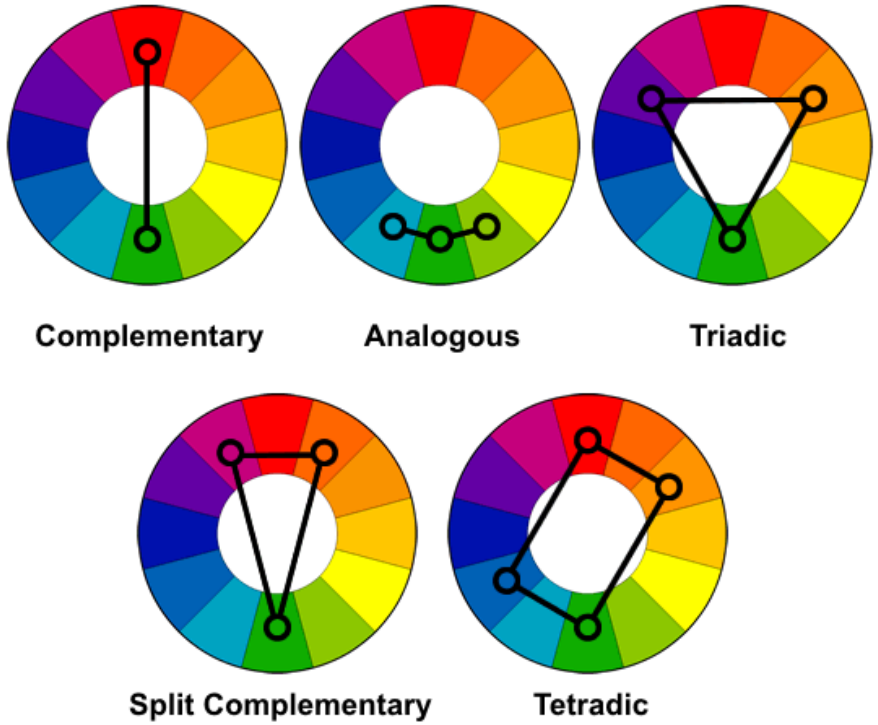
معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

رنگ‌ها



https://lifehacker.com/learn-the-basics-of-color-theory-to-know-what-looks-goo-1608972072

مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

خوانایی متن

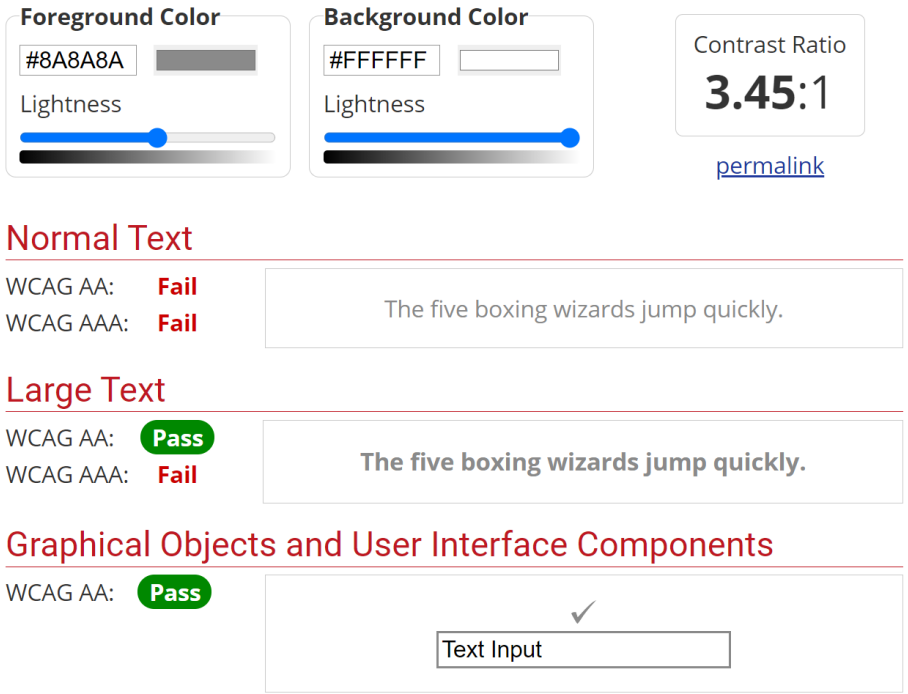
webaim.org/resources/contrastchecker
material.io/resources/color

همه متون باید قابل خواندن باشند

در استاندارد WCAG

w3.org/TR/UNDERSTANDING-WCAG20/visual-audio-contrast-contrast.html

کنتراست متون بلند با پس زمینه حداقل 4.5:1 و برای متن کوتاه 3:1 است



مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

معرفی انواع فونت

Serif vs Sans-Serif

فونت‌ها برای مصارف مختلف انواع متفاوتی دارند.

فونت های گوشه دار (serif) برای متن بلند و فونت های گرد (sans-serif) برای متن کوتاه هستند.

خانه مدرسه از ساختمان‌های اعیانی قدیم بود. یک نارنجستان بود. اطاق‌های آن بیشتر آیینه‌کاری داشت. کلاس ما از بهترین اطاق‌های خانه بود. پنجره نداشت. مثل ارسی‌های قدیم درک داشت، پر از شیشه‌های رنگارنگ. آفتاب عصر به این کلاس می‌تابید. چهره معصوم همکلاسی‌ها مثل نگین‌های خوشگل و شفاف یک انگشتر پربها به این ترتیب به چشم می‌خورد. درس ساعت اول تجزیه و ترکیب عربی بود. معلم عربی پیرمرد شوخ و نکته‌گویی بود که نزدیک به یک قرن از عمرش می‌گذشت. همه همسالان من که در شیراز تحصیل کرده‌اند او را می‌شناسند. من که دیگر به چشمم اطمینان داشتم، برای نشستن بر نیمکت اول کوشش نکردم. رفتم و در ردیف آخر نشستم. می‌خواستم چشمم را با عینک امتحان کنم.

فونت یاب یک موتور جستجوی درون سایتی و یک تشکیل کاملا غیرانتفاعی و وابسته به هیچگونه نمی باشد .

موتور جستجوی فونت یاب در تاریخ ۱/۱/۹۱ پا به دنیای مجازی اینترنت گذاشت و با هدف رشد و ا سطح گرافیک کشور فعالیت خود را شروع کرد .

در فونت یاب می توانید به صورت تکچین فونت ها را مشاهده و دریافت نمایید ، در این روش با تو نکات که ، ٪۹۰ فونت های پکیج شده بکار نمی آید و ممکن است بیشتر فونت ها را شما قبلا دا ارزش استفاده دارد .

تمامی محصولات تولید شده و منتشر شده توسط گروه فونت یاب به صورت کاملاً رایگان منتشر ش استفاده از آن رایگان و مجاز می باشد .

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

رنگ

تایپوگرافی

چند فونت؟

حداکثر دوتا

برای تیترها از یک فونت Sans و برای متن های بلند از Serif

Reactive Programming

Reactive programming has been around for a long time but has recently become a popular programming paradigm among UI frameworks.

The core idea of reactive programming is that variables are observable, and whenever an observable's value changes, observers will be notified of this change via a callback function:

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

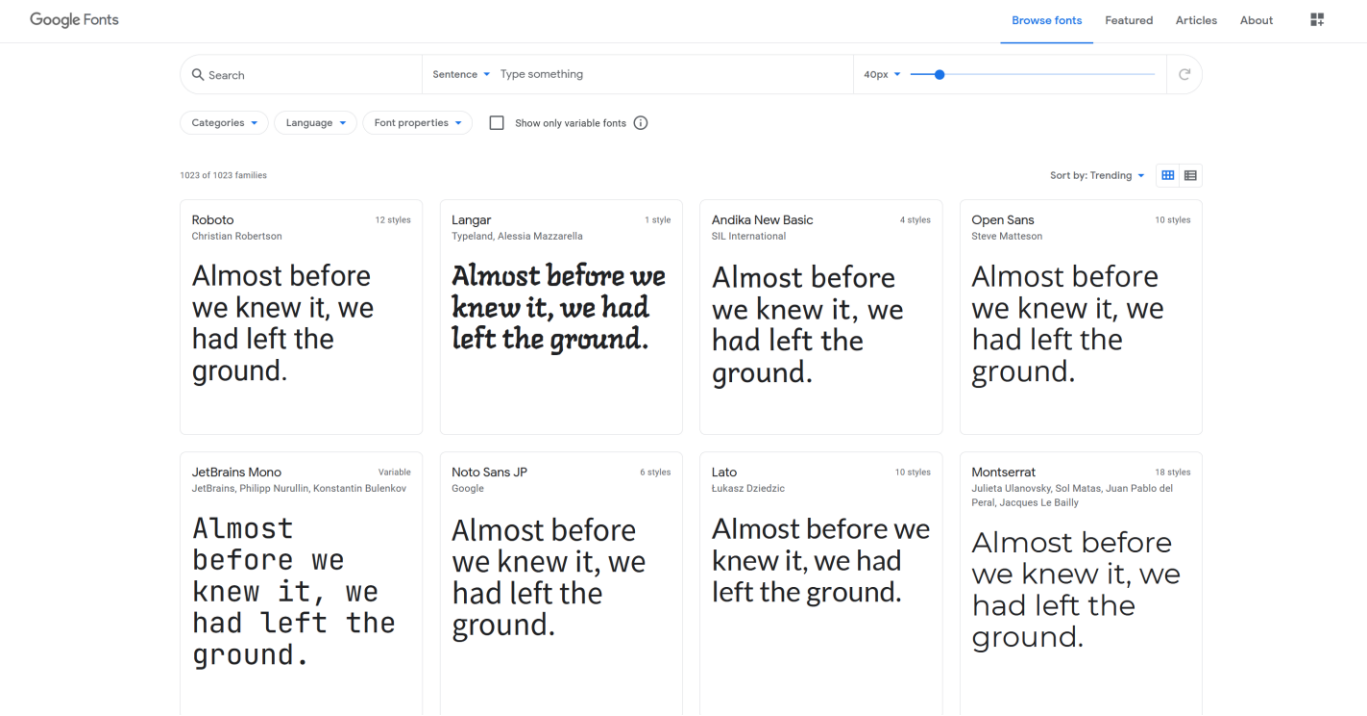
رنگ

تایپوگرافی

منابع دریافت فونت

منابع فارسی و غیر فارسی

https://fonts.google.com/



مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

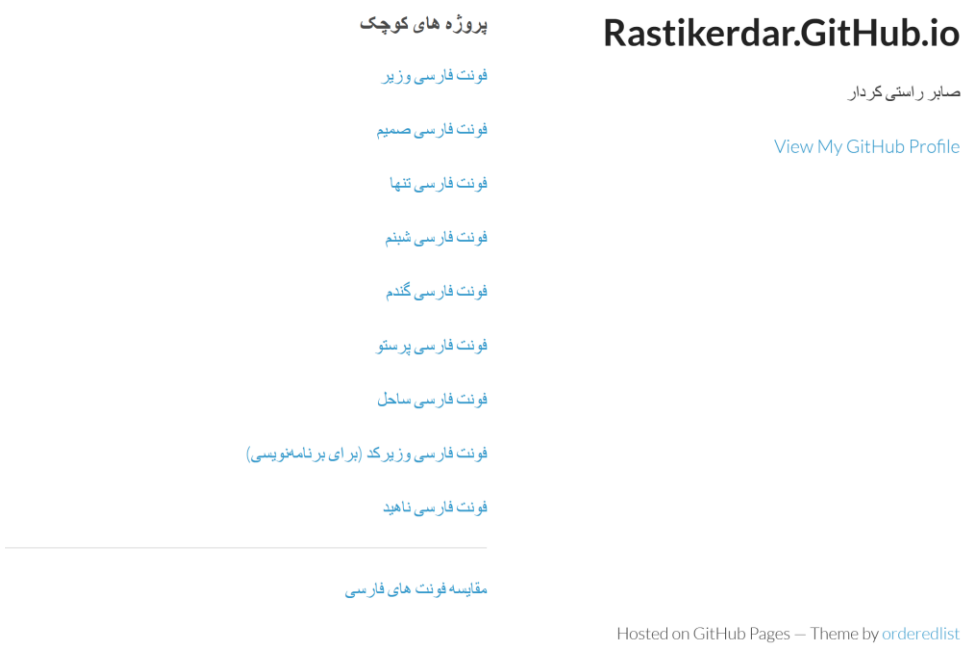
رنگ

تایپوگرافی

منابع دریافت فونت

منابع فارسی و غیر فارسی

https://rastikerdar.github.io/



مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

منابع دریافت فونت

منابع فارسی و غیر فارسی

https://irfont.ir/

مقدمه

نکات طلایی

پرسونا (پرونده شخصیت)

طراحی کاربر محور

معرفی UI/UX

آزمون طراحی

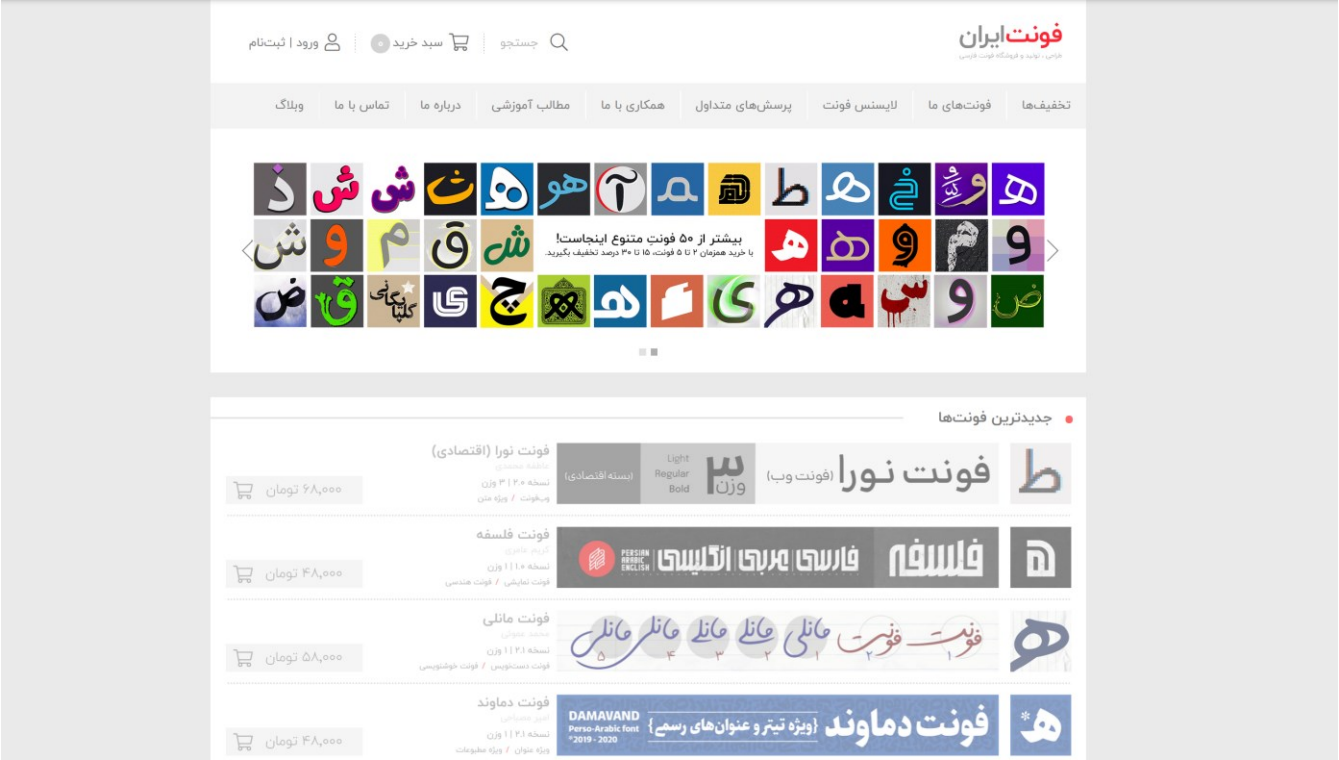
رنگ

تایپوگرافی

منابع دریافت فونت

منابع فارسی و غیر فارسی

https://fontiran.com/



مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

منابع دریافت فونت

منابع فارسی و غیر فارسی

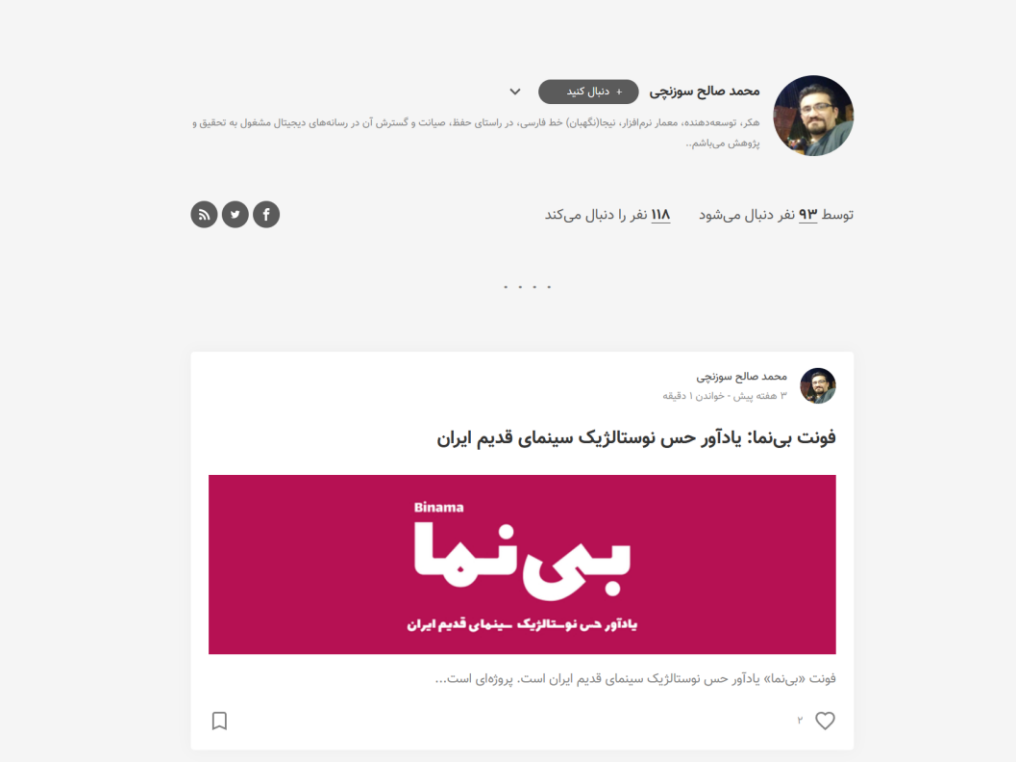
https://fontamin.com/

مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

منابع دریافت فونت

منابع فارسی و غیر فارسی

https://virgool.io/@zoghal



مقدمه
نکات طلایی
پرسونا (پرونده شخصیت)
طراحی کاربر محور
معرفی UI/UX
آزمون طراحی
رنگ
تایپوگرافی

ممنون از همراهی‌تون ☺