

کمپ طراحی محصول

پاییز ۱۴۰۴

شغلت رو پیدا کن.
وی کمپ، آکادمی فناوری آینده؛ جایی که در مهارت‌تان عمیق می‌شوید تا برای فردا آماده باشید.

بیش از ۱۵۰ ساعت آموزش تخصصی، همراهی منتورهای باتجربه،
ورکشاپ‌های تعاملی و یادگیری کاربردی هوش مصنوعی در طراحی محصول.



پاییز موسوی
Course Owner



فاطمه چهرگان



سعید میرزایی



رضا مرادی



سوده محمدآبادی



آرمین عباسی



بنیامین نجفی



فرناز جمالی



نسا پابخت



علی بهمنی



کمیل رودی



زهرا امیری

سرفصل‌ها

مقدمه‌ای بر طراحی محصول دیجیتال (آرمین عباسی)	(۳ ساعت)
---	----------

- آشنایی با مفاهیم Product / UX / UI
- مسیرهای شغلی و ابزارهای کاربردی
- تفاوت نقش‌ها در تیم طراحی محصول

تفکر طراحی (سوده محمدآبادی)	(۱۶ ساعت)
-----------------------------	-----------

- فلسفه و ارزش‌های تفکر طراحی
- تفاوت رویکرد حل مسئله سنتی با Design Thinking
- نقش تفکر طراحی در موفقیت محصول و تجربه کاربری
- جایگاه آن در کنار متدولوژی‌های دیگر مثل Agile و Lean UX
- معرفی مدل‌های مختلف تفکر طراحی
- مراحل اصلی تفکر طراحی / با تمرین عملی در هر مرحله (همدلی / تعریف مسئله / ایده‌پردازی / نمونه‌سازی / تست)
- آشنایی با ابزارها و خروجی‌های کلیدی (User Journey Map / Service Blueprint / Persona / Storyboarding)
- هوش مصنوعی در تفکر طراحی (AI - Powered Design Thinking)

- تمرین‌ها و پروژه عملی
- اجرای یک پروژه کامل تفکر طراحی از شناسایی مسئله تا تست نهایی
- استفاده ترکیبی از متدهای سنتی و ابزارهای AI
- ارائه خروجی‌ها به شکل مستند و قابل ارائه به تیم محصول یا کارفرما

ورکشاپ: خلاقیت (رضا مرادی)	(۶ ساعت)
----------------------------	----------

- مقدمه
- خلاقیت چیست؟ (تعاریف مختلف و مثال)
- چرا خلاقیت در طراحی محصول حیاتی است؟
- خلاقیت به عنوان مزیت رقابتی

- ذهنیت خلاقانه طراح
- طرز فکر رشد (Growth Mindset) در طراحان
- خطاهای شناختی متداول در طراحان
- شکست، تجربه و یادگیری در فرآیند خلاقانه
- ابزارهای تحریک ذهن خلاق (مثل: ذهن‌آگاهی، باری، طراحی بدون محدودیت)
- تکنیک‌ها و ابزارهای خلاقیت

- الهام و منبع‌یابی خلاقانه
- منابع الهام (Behance, Dribbble, Pinterest, Product Hunt و ...)
- تکنیک‌های مشاهده و تحلیل محصولات خلاقانه

- خلاقیت در طراحی تیمی
- نقش خلاقیت در جلسات طراحی مشترک
- راهبری خلاقیت و انواع روش‌های ایده‌پردازی

- تمرین نهایی و بحث
- تمرین عملی خلاقیت به صورت گروهی
- ارائه، بازخورد و بحث درباره ایده‌ها و رویکردها

دیزاین و بیزنس (سعید میرزایی)	(۲ ساعت)
-------------------------------	----------

- ایجاد درک درست از رابطه دیزاین و بیزنس
- فهم نقش دیزاین در چرخه محصول
- آموزش مهارت‌های کلیدی تعامل با مدیر محصول
- شکستن تفکر "دیزاین در تضاد با بیزنس"
- معرفی زبان مشترک دیزاین و محصول

تحقیقات کاربر (UX Research) (فاطمه چهره)	(۱۲ ساعت)
--	-----------

- آشنایی با کاربرپژوهی
- پژوهش کیفی (مصاحبه، پرسونا و کاربرپذیری)
- پژوهش کمی (مفاهیم آماری و پرسشنامه)
- ارزیابی راهکار (اجرا و تحلیل کاربرپذیری و معرفی روش‌های دیگر)
- ارائه گزارش مناسب

پرسش و پاسخ و منتورینگ

ورکشاپ: دیتا (علی بهمنی)	(۲ ساعت)
--------------------------	----------

- وقتی داده زیاد داریم ولی بینش نداریم
- مثال‌هایی از خطای تفسیر دیتا

تجربه کاربر (نسا پابخت)	(۳۵ ساعت)
-------------------------	-----------

- مقدمه‌ای بر طراحی تجربه کاربری (UX)
- در این بخش، ابتدا با مفاهیم پایه‌ای طراحی تجربه کاربری آشنا می‌شویم و اهمیت آن را در طراحی محصولات دیجیتال بررسی می‌کنیم.

- فرآیند طراحی تجربه کاربری
- در این مرحله، مراحل مختلف فرآیند طراحی UX شامل تحقیق، طراحی، تست و ارزیابی را مرور خواهیم کرد.

- شاخص‌ها و تحلیل‌های تجربه کاربری (UX Metrics & Analytics)
- در این بخش، یاد می‌گیریم چگونه با استفاده از داده‌ها و شاخص‌های کلیدی، تجربه کاربران را اندازه‌گیری و تحلیل کنیم.

- هوش مصنوعی در طراحی تجربه کاربری
- در این مرحله بررسی می‌کنیم که چگونه می‌توان از هوش مصنوعی برای بهبود و شخصی‌سازی تجربه کاربری استفاده کرد.

- پایاده‌سازی طراحی UX
- در این بخش، روش‌های عملی برای اجرای طراحی UX در پروژه‌های واقعی را معرفی خواهیم کرد.

- منابع برای یادگیری بیشتر
- در این مرحله، منابع آموزشی، کتاب‌ها، دوره‌ها و وب‌سایت‌هایی برای ادامه یادگیری طراحی UX معرفی می‌شوند.

طراحی رابط کاربری (UI) (نام استاد)	(۴۰ ساعت)
------------------------------------	-----------

- رنگ، تایپوگرافی، گرید، کامپوننت‌سازی
- طراحی واکنش‌گرا (Responsive)
- درک عمیق از چسب Design System در UI
- شناخت دقیق تفاوت آن با Style Guide و Component Library
- تسلط بر ابزارهای Figma: Auto Layout, Variants, Pluginها
- شناخت مزایا، چالش‌ها و ساختار عملیاتی یک سیستم پایه
- یادگیری همکاری تیمی در طراحی و نگهداری Design System
- ساخت نسخه کلیک‌پذیر
- اجرای تست کاربرپذیری
- تحلیل و اصلاح
- آماده‌سازی خروجی‌ها
- استفاده از Zeplin، Inspect Mode و ابزارهای مشابه

ورکشاپ: پرسونال برندینگ (زهرا امیری)	(۳ ساعت)
--------------------------------------	----------

- نقش لینکدین در هویت حرفه‌ای طراحان
- حضور مؤثر در کامیونیتی‌های طراحی
- تولید محتوا برای ایجاد اعتبار

پورتفولیو، رزومه و مصاحبه (بنیامین نجفی)	(۱۲ ساعت)
--	-----------

- طراحی پورتفولیو شخصی
- آمادگی برای مصاحبه
- نحوه ارائه پروژه

ورکشاپ: مدیریت زمان و مهارت ارتباط مؤثر (کمیل رودی)	(۴ ساعت)
---	----------

- مدیریت زمان: هدف‌گذاری، اولویت‌بندی فعالیت‌ها و برنامه‌ریزی برای انجام اولویت‌ها و تحقق اهداف
- مهارت ارتباط مؤثر: ارتباطات انسانی اثربخش، سازنده و رعایت احترام متقابل، توان دستیابی به اهداف و نیز رضایت از برقراری ارتباط