

– مشروع واهب | Waheb Website

فكرة المشروع

واهب هي منصة رقمية تربط بين الأشخاص اللي يحتاجين خدمات والأشخاص اللي يقدموا يقدموها، في مجالات متنوعة مثل التعليم، التصميم، الصيانة، والمساعدة في المهام اليومية.
يقدر المستخدم من خلالها إنه يطلب خدمة أو يقدم خدمة بمقابل مادي، مع خيار إضافي لتقديم بعض الخدمات بشكل تطوعي أو مخفض السعر.

تتيح المنصة تجربة متكاملة وسهلة الاستخدام تشمل:

- نشر الطلبات أو الخدمات بشكل واضح مع التفاصيل والسعر والموقع.
- التواصل المباشر بين الطرفين بطريقة آمنة وموثقة.
- نظام تقييم وبروفايل احترافي لكل مستخدم يعزز المصداقية.
- ميزة اختيارية لدعم المجتمع من خلال التبرع بجزء من الأرباح أو تقديم خدمات تطوعية.

تهدف واهب إلى إنشاء بيئة تجمع بين الفرص الاقتصادية والتعاون المجتمعي، بحيث يستفيد منها الجميع بمرورنة، شفافية، واحترام متبادل.

فريق العمل

- محمد وائل (Team Leader)
- هايدى عماد
- ريم علاء
- زياد هشام
- زياد بلال
- إسراء هانى

المشكلة التي تحلها واهب

الناس بتواجهه صعوبة في إيجاد خدمات موثوقة بسرعة أو عرض مهاراتهم بشكل منظم. في المقابل، يقدموا الخدمات محتاجين منصة تساعدهم يوصلوا لعملاء بسهولة وبثقة بدل الاعتماد على جروبات أو وسائل غير رسمية.

كمان في مستخدمين عندهم رغبة في التطوع أو التبرع بجزء من وقتهم أو أرباحهم، لكن مفيش وسيلة بسيطة وشفافة لتنظيم ده.

واهب بتجمع الكل في مكان واحد:

منصة خدمات تجمع بين العمل المدفوع والاختياري، بترتبط بين مقدم الخدمة وطالبها بطريقة آمنة ومرنة.

الخطة الزمنية

الشهر	المرحلة	التفاصيل
سبتمبر (الأسبوع 2-1)	: Research 1 & Discovery	<ul style="list-style-type: none"> • جمع المتطلبات (أصحاب المنصة + المستفيدين + المتطوعين + المتربيين) • مقابلات المستخدمين وصياغة Empathy Personas • إنشاء لفهم الدوافع والسلوك Maps • دراسة منصات Competitive Analysis • مشابهة ()
سبتمبر (الأسبوع 3)	: مرحلة 2 Information Architecture	<ul style="list-style-type: none"> • تحديد User Flows لكل نوع مستخدم (طالب التطوع ، المستفيد ، المتربي) • تصميم Content Site Map للأقسام الرئيسية والفرعية • إعداد Strategy للنحوص الأساسية
سبتمبر (الأسبوع 4)	: مرحلة 3 Wireframing (Low Fidelity)	<ul style="list-style-type: none"> • رسم Wireframes أولية للشاشات Landing ، تسجيل ، • مراجعة Wireframes مع الفريق للتأكد من سهولة Dashboard... • الاستخدام
أكتوبر (الأسبوع 1)	: مرحلة 4 Prototyping (Mid/High Fidelity)	<ul style="list-style-type: none"> • تصميم Prototypes تفاعلية للتجربة • اختبار مبدئي داخلي Usability (Usability Testing) • مع الفريق وبعض المستخدمين

**أكتوبر
(الأسبوع)
(3-2)**

: Visual 5
Design (UI)

• إعداد (Design System) ألوان، Typography...)
تصميم الشاشات النهائية (High Fidelity UI) • إضافة Animations & Microinteractions

**أكتوبر
(الأسبوع)
(4)**

: Testing & 6
Iteration

• مع مستخدمين حقيقين • جمع الملاحظات وتعديل التصميمات • تحسين التجربة قبل التسلیم للفريق التقني

تقسيم أدوار الفريق مع المهام

الاسم	UX Role	UX مهام	UI Role	UI مهام
محمد وائل	User Flows + Review	- رسم مسارات المستخدم - - مراجعة تجربة المستخدم مع الفريق	Animations + Design System + Review	- إعداد (Design System (ألوان، Fonts، Components)) بسطة Animations - مراجعة نهائية للتصميم -
هایدی عماد	Research	- عمل استبيانات ومقابلات - - تحليل احتياجات المستخدمين	UI Design + Text & Visual Alignment	- تصميم بعض الشاشات - - ضبط المحاذاة بين النصوص والعناصر والحفاظ على Consistency -
ريم علاء	UX Writing	- صياغة نصوص الواجهات - (رسائل - أزرار - تنبيهات) - تحسين وضوح التعليمات -	UI Content	- إدخال المحتوى داخل التصميم - التأكد إن النصوص مناسبة لـ Layout
زياد هشام	Personas + Empathy Map	- متنوعة Personas إعداد - - بناء Empathy Map للمستخدمين	High-Fidelity Layouts	- Wireframes تحويل لتصميم نهائي تصميم 3-2 شاشات كاملة - بتفاصيلها
زياد بلال	Wireframes	- إعداد Wireframes أولية للتجربة - لكل Structure تطوير - شاشة	UI Design + Components	- تصميم بعض الشاشات - - إعداد Components أساسية (Buttons, Cards)



إسراء هاني	Usability Testing	تجهيز سيناريوهات اختبار - تجربة النموذج مع - مستخدمين حقيقين - جمع Feedback	Design + Prototyping	المساهمة في بعض تفاصيل التصميم ربط الشاشات في - Figma Prototype - إعداد Interactive Flow
------------	-------------------	--	----------------------	---

Github link: <https://github.com/heidiemaad/waheb.git>