

Waheb Website – مشروع واهب

فكرة المشروع

واهب هي منصة رقمية تربط بين الأشخاص اللي محتاجين خدمات والأشخاص اللي يقدرُوا 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 وموثوقة.
 - نظام تقييم وبروفایل 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 بمرونة، شفافية، واحترام متبادل.

فريق العمل

- محمد وائل (Team Leader)
- هايدي عماد
- ريم علاء
- زياد هشام
- زياد بلال
- إسراء هاني

المشكلة التي تحلها واهب

الناس بتواجه صعوبة في إيجاد خدمات موثوقة بسرعة أو عرض مهاراتهم بشكل منظم. في المقابل، مقدمو الخدمات محتاجين منصة تساعدهم يوصلوا لعملاء بسهولة وبثقة بدل الاعتماد على جروبات أو وسائط 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، بتربط بين مقدم الخدمة وطالبها بطريقة آمنة ومرنة.

الخطة الزمنية

الشهر	المرحلة	التفاصيل
سبتمبر (الأسبوع 1-2)	مرحلة 1 : Research & Discovery	• جمع المتطلبات (أصحاب المنصة + المستفيدين + المتطوعين + المتبرعين) • مقابلات المستخدمين وصياغة Personas إنشاء Empathy Maps لفهم الدوافع والسلوك • Competitive Analysis • دراسة منصات مشابهة
سبتمبر (الأسبوع 3)	مرحلة 2 : Information Architecture	• تحديد User Flows لكل نوع مستخدم (طالب التطوع، المستفيد، المتبرع) • تصميم Site Map للأقسام الرئيسية والفرعية • إعداد Content Strategy للنصوص الأساسية
سبتمبر (الأسبوع 4)	مرحلة 3 : Wireframing (Low Fidelity)	• رسم Wireframes أولية للشاشات (Landing Dashboard...) • مراجعة Wireframes مع الفريق للتأكد من سهولة الاستخدام
أكتوبر (الأسبوع 1)	مرحلة 4 : Prototyping (Mid/High Fidelity)	• تصميم Prototypes تفاعلية للتجربة • اختبار مبدئي داخلي (Usability Testing) مع الفريق وبعض المستخدمين

أكتوبر (الأسبوع 3-2)	مرحلة 5 Visual : Design (UI)	• (إعداد) Design System ألوان، Typography، Components... • تصميم الشاشات النهائية (High Fidelity UI) إضافة Animations & Microinteractions
أكتوبر (الأسبوع 4)	مرحلة 6 Testing & : Iteration	• Usability Testing مع مستخدمين حقيقيين • جمع الملاحظات وتعديل التصميمات • تحسين التجربة قبل التسليم للفريق التقني

تقسيم أدوار الفريق مع المهام

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

إسراء هاني	Usability Testing	<ul style="list-style-type: none">- تجهيز سيناريوهات اختبار- تجربة النموذج مع مستخدمين حقيقيين- جمع Feedback	Design + Prototyping	<ul style="list-style-type: none">- المساهمة في بعض تفاصيل التصميم- ربط الشاشات في Figma Prototype- إعداد Interactive Flow
------------	----------------------	--	---------------------------------	--

Github link: <https://github.com/ziadhalaby/WAHEB>