تصميم واجهة المستخدم (UI/UX Designer)

هدف المهمة: تصميم واجهة مستخدم جذابة وسهلة الاستخدام، مع ضمان تقديم تجربة مستخدم (UX) سلسة وفعّالة لجميع أنواع المستخدمين (مثل الملاك، مديري العقارات، المستأجرين).

المهام الرئيسية:

1. دراسة متطلبات المستخدمين:

مراجعة وثائق المتطلبات التي أعدها محلل الأعمال لفهم احتياجات النظام.

إجراء مقابلات مع المستخدمين المستهدفين (الملاك، مديري العقارات، المستأجرين) لفهم توقعاتهم من واجهة النظام.

دراسة المنافسين: تحليل واجهات أنظمة إدارة العقارات المنافسة لاستخلاص أفضل الممارسات.

2. تصميم تجربة المستخدم (UX):

تصميم التدفق العام للمستخدم (User Flow): تحديد كيفية تنقل المستخدمين بين الصفحات والوظائف في النظام.

تبسيط الإجراءات: التأكد من أن كل خطوة من خطوات استخدام النظام واضحة وسهلة للمستخدم.

التفاعلات: تحديد كيفية تفاعل المستخدم مع الواجهة (مثل الضغط على الأزرار، سحب وإفلات، النوافذ المنبثقة).

3. إنشاء النماذج الأولية (Prototypes):

تصميم نماذج أولية تفاعلية باستخدام أدوات مثل Figma، Adobe XD، أو Sketch.

بناء نماذج أولية للصفحات الرئيسية مثل الصفحة الرئيسية، صفحة العقارات، صفحة الدفع، وطلبات الصيانة.

توفير تفاعل بسيط مع النماذج لتوضيح كيفية استخدام النظام.

4. تصميم الواجهة (UI Design):

اختيار الألوان والخطوط: تصميم مظهر جذاب يتناسب مع هوية العلامة التجارية ويكون سهل القراءة.

الرموز (Icons): استخدام رموز مألوفة وسهلة الفهم لأداء المهام بسرعة.

التصميم المتجاوب: ضمان أن الواجهة تعمل بكفاءة على جميع الأجهزة (الحواسيب، الهواتف، الأجهزة اللوحية).

الأزرار والعناصر التفاعلية: تصميم أزرار وأدوات تفاعلية واضحة مع تعليمات مرئية للمستخدم.

5. اختبار التصميم مع المستخدمين:

إجراء اختبارات مع مستخدمين حقيقيين للحصول على ردود فعل حول تجربة الاستخدام.

جمع الملاحظات حول التصميم والوظائف، مثل سهولة الوصول إلى المعلومات، واجهة الدفع، وإجراءات طلب الصيانة.

تحسين التصميم بناءً على التعليقات والاقتراحات.

6. التنسيق مع الفرق التقنية:

العمل مع مطوري الواجهة الأمامية لضمان تنفيذ التصميم بشكل دقيق.

التأكد من أن التصاميم قابلة للتنفيذ في ظل القيود التقنية ومواءمتها مع المتطلبات التقنية للمشروع.

7. إعداد دليل التصميم (Design System):

إنشاء دليل تصميم يشمل ألوان النظام، الخطوط، الأزرار، الرموز، والمكونات القابلة لإعادة الاستخدام.

ضمان توحيد التصميم في جميع أنحاء النظام.

النتائج المتوقعة:

تصميم واجهة المستخدم: واجهات مبدئية تفاعلية متكاملة تتيح للمستخدمين التنقل بسهولة بين وظائف النظام.

نماذج أولية (Prototypes): نماذج تفاعلية تعرض كيف سيعمل النظام في الواقع.

دليل تصميم شامل: يحتوي على تفاصيل دقيقة حول الألوان والخطوط والعناصر التفاعلية التي سيتم استخدامها.

المدة الزمنية المتوقعة:

4-6 أسابيع لتصميم الواجهة، بما في ذلك الفحص مع المستخدمين وتحسين التصميمات بناءً على الملاحظات.