



## شرح پروژه‌ی درس تعامل انسان و کامپیوتر (فاز اول)

### توضیح پروژه

به منظور انجام پروژه‌ی این درس، ۱۰ موضوع متفاوت از مسائل مختلف تجربه‌ی کاربری ارائه شده است که هر یک از گروه‌ها می‌بایست یکی از این مشکلات را به عنوان موضوع پروژه‌ی درس خود انتخاب کرده و فازهای مختلف پروژه را روی آن اجرا نماید. به این منظور سرگروه هر گروه می‌بایست در فایل زیر اطلاعات گروه خود را نوشته و از لیست باز شونده موضوع پروژه را انتخاب کند. ([لینک فایل اکسل](#))

انتخاب موضوع از سه شنبه ۲۳ آبان ساعت ۸ صبح تا چهارشنبه ۲۴ آبان ساعت ۲۳ امکان پذیر و ستون مربوطه در فایل اکسل گوگل شیت باز می‌شود و پس از مهلت تعیین شده شیت گوگل بسته می‌شود.

همانطور که میدانیم اولین مرحله از طراحی تجربه‌ی کاربری یک محصول، همدلی با کاربران و کشف مشکلات و نقاط درد آن‌ها است. در فاز اول پروژه‌ی این درس، مطابق با فرایند تفکر طراحی، اقدام به انجام گام اول آن یعنی «همدلی و کشف مسئله» می‌کنید.

\*\* به منظور کم کردن حجم پاسخ تکلیف حتماً از Google Drive استفاده شود و لینک آن با دسترسی کامل در پاسخ ارائه گردد از سامانه‌های دیگر فضای ابری استفاده نشود.\*\*



به طور مشخص لازم است در این فاز از پروژه موارد زیر انجام شوند:

## گام‌های فاز اول

### ۱. تحقیقات اولیه (Foundational Research)

انتخاب روش انجام این تحقیقات به اختیار خودتان است اما انجام حداقل **دو روش** از بین روش‌های مصاحبه (Interview)، نظرسنجی (Survey)، مطالعات محیط (Field Studies)، گروه تمرکز (Focus Group) و مطالعات یادداشت‌های روزانه (Diary Studies) الزامی است.

نکته: تحقیقات شما نباید سوگیری داشته باشند.

خروجی مورد انتظار هر یک از روش‌های فوق:

#### ۱) مصاحبه (Interview):

- سوالات طراحی شده برای پرسش از کاربران و دلیل انتخاب آن‌ها
- پاسخ‌های کاربران
- تعداد کاربران و دلیل انتخاب این تعداد

#### ۲) نظرسنجی (Survey):

- فایل نظرسنجی طراحی شده و دلیل انتخاب هر یک از سوالات نظرسنجی
- تعداد افراد شرکت کننده در نظرسنجی، نحوه‌ی انتشار آن و چگونگی تشویق افراد به شرکت در نظرسنجی

#### ۳) مطالعات محیط (Field Studies):

- محیط انتخاب شده برای مطالعه و دلیل انتخاب آن
- مدت زمان بررسی
- عناصر مورد بررسی در طول انجام مطالعه و دلیل برگزینی این عناصر
- مستندات مطالعات به همراه نظرات افراد مختلف گروه درباره‌ی هر یک از موارد مشاهده شده

۴) گروه تمرکز (Focus Group):

- تعداد افراد شرکت کننده و دلیل انتخاب آنها
- نتایج تحقیق

۵) یادداشت‌های روزانه (Diary Studies):

- افراد انتخاب شده برای مطالعه و دلیل انتخاب آنها
- نحوه‌ی کسب رضایت افراد به منظور مطالعه‌ی یادداشت‌های آنها
- تعداد افراد انتخاب شده و دلیل انتخاب این تعداد
- نتایج بررسی یادداشت‌های روزانه‌ی افراد

۲. نقشه‌ی همدلی (Empathy Map)

نتایجی را که از تحقیقات خود به دست آورده‌اید، در قالب نقشه‌ی همدلی مستندسازی و سپس نقاط درد کاربران را استخراج کنید.

خروجی مورد نظر برای نقشه‌ی همدلی:

- ۱) نام هر فرد به همراه توضیحات مرتبط به وی
  - ۲) تصویر فرد (در صورت در دسترس بودن)
  - ۳) توضیحات مربوط به دردها و دستاوردهای افراد (Problems and Opportunities)
  - ۴) آنچه که هر فرد می‌بیند، می‌شنود، انجام می‌دهد و احساس می‌کند با توجه به شرایط وی
- نکته ۱: در صورت استفاده از روش مصاحبه برای تحقیق، به ازای هر فرد مصاحبه شده، لازم است یک نقشه‌ی همدلی طراحی کنید.

نکته ۲: برای طراحی نقشه‌ی همدلی می‌توانید از قالب‌های آماده استفاده کنید. ([نمونه ۱](#)، [نمونه ۲](#))

**\*\*** در صورت استفاده از قالب‌های آماده بر بستر اینترنت، لطفا لینک آن را در گزارش پایانی خود درج کنید و در غیر این صورت، تصاویر نقشه‌های همدلی ایجاد شده را در قالب فایل PDF در پوشه‌ی پاسخ خود قرار دهید. **\*\***



### ۳. پرسونای کاربران (User Persona)

همانطور که می‌دانیم، پرسونای کاربران می‌تواند در روند طراحی محصول همدلی ما را با آن‌ها حفظ کرده و در حفظ User Friendly بودن راه‌حل به ما کمک کند. در این بخش باید پرسونای کاربران خود (۳ الی ۸ پرسونا) را تعریف کنید.

خروجی مورد انتظار برای پرسونای کاربران:

(۱) اطلاعات فرد شامل (نام، سن، مکان و ...)

(۲) توضیحات مربوط به فرد

(۳) اطلاعات مربوط به شخصیت پرسونا

(۴) نیازها، انتظارات، علایق، انگیزه‌ها، اهداف، تاثیرات و عناصر موجب ناراحتی پرسونا

نکته: لازم به ذکر است که موارد فوق می‌توانند برای پروژه‌های مختلف متفاوت باشند. در حقیقت بهتر است با توجه به موضوعات پروژه، نکاتی در پرسونا ذکر شود که وجود آن‌ها لازم و برای ادامه‌ی فرایند طراحی تعیین‌کننده است. لذا از آوردن اطلاعات اضافه خودداری کنید.

**\*\* نمونه‌ی پرسونا در محیط ابزار فیگما: [نمونه ۱](#)، [نمونه ۲](#)**

### ۴. داستان کاربر (User Story)

همان‌طور که می‌دانیم، User Story یک جمله‌ی خیالی از نظر پرسونا است که در روند طراحی محصول به تصمیم‌گیری طراحان جهت می‌بخشد. با استفاده از اطلاعاتی که تاکنون کسب کرده‌اید، مطابق با قالب گفته شده در اسلایدهای درس (Who , What, Why) برای پرسونا‌های خود، یک User Story بنویسید.

خروجی مورد انتظار User Story:

(۱) جمله‌ای همانند جمله‌ی زیر

○ به عنوان یک مدیر محصول، می‌خواهم همواره کارهایم را به صورت منظم زمان‌بندی کنم. اینگونه می‌توانم زمانم را به شکل بهتری مدیریت کنم.

### ۵. نقشه‌ی سفر کاربران (User Journey Map)

با توجه به محتوای درس می‌دانیم که نقشه‌ی سفر کاربران می‌تواند در عدم سوگیری، درک بهتر مسئله و ایجاد راه‌های بهتر به طراحان کمک کند. در آخرین گام لازم است که برای هر کدام از پرسونا‌های خود، یک نقشه‌ی سفر طراحی کنید.

خروجی مورد انتظار نقشه‌ی سفر کاربران:

- ۱) لیستی از وظایف کاربر برای رسیدن به هدف
- ۲) احساسات کاربر در هر مرحله
- ۳) نقاط قابل بهبود در هر مرحله

\*\*این کار را می‌توانید مطابق قالب گفته شده در اسلایدهای درس یا با قالب‌های مشابه دیگر انجام دهید. نمونه

۱، نمونه ۲

## موضوعات انتخابی پروژه

1	طراحی تجربه کاربری سایت انگلیسی دانشکده ( <a href="http://fce.ui.ac.ir">http://fce.ui.ac.ir</a> )
2	طراحی واقعیت ترکیبی برای فروش کفش
3	طراحی دستیار هوشمند شخصی
4	طراحی اپلیکیشن مدیریت اطلاعات شخصی (PIM)
5	طراحی سامانه انجام تحقیقات کاربر
6	طراحی اپلیکیشن نوت برداری و خلاصه سازی
7	طراحی اپلیکیشن مدیریت زمان های اتلاف شده
8	طراحی سامانه مبادله کالا به کالا
9	طراحی سامانه تاکسی اینترنتی به اشتراک گذاری ماشین کارمندان (کارمندان نمی‌خواهند هر روز ماشین ببرند)
10	طراحی اپلیکیشن آموزش زبان به روشی نوآورانه
11	طراحی برنامه فیتنس با قابلیت پیشنهاد ورزش های شخصی سازی شده



طراحی برنامه مدیریت و پیشنهاد برنامه سفر	12
طراحی برنامه پایش و پیش بینی سلامت	13
طراحی سیستم توصیه گر هدیه	14
طراحی سیستم توصیه گر دستور غذا بر اساس رژیم و منع غذایی و ....	15