**📌 توزيع مهام فريق مشروع إغاثة المشردين**

**(UI/UX &**

**فكرة المشروع)**

1️⃣ مدير المشروع (**Project Manager)** – 1

[المسؤول عن تنسيق العمل والإدارة]

🔹 التخطيط والإدارة:

وضع الرؤية العامة للمشروع وتحديد الأهداف الرئيسية.

إنشاء خطة عمل واضحة (Roadmap) تشمل مراحل البحث والتصميم.

تقسيم المهام بين أعضاء الفريق ومتابعة تقدم كل عضو.

🔹 تنسيق الفريق:

عقد اجتماعات دورية لمتابعة تطور العمل ومناقشة التحديات.

🔹 التواصل مع الجهات المعنية:

التواصل مع المنظمات الخيرية والجهات الحكومية للحصول على بيانات واقعية عن المشردين.

جمع متطلبات المستخدمين عبر اللقاءات مع الجهات المعنية.

تقديم الفكرة لأصحاب القرار والجهات المهتمة لجذب الدعم.

🔹 ضمان الجودة وتحسين التصميم:

مراجعة نتائج البحث وتحليل تجربة المستخدم (UX Research).

التأكد من أن التصميم النهائي يلبي احتياجات المستخدمين المستهدفين.

العمل مع المصممين لتحسين واجهة المستخدم والتجربة (UI/UX).

🔹 إدارة الوقت والموارد:

وضع جدول زمني واضح لكل مرحلة من مراحل المشروع.

إدارة الموارد المتاحة للفريق مثل الأدوات والتقنيات المستخدمة.

2️⃣ باحث تجربة المستخدم (**UX Researcher**) – [المسؤول عن تحليل احتياجات المستخدمين] 2

إجراء مقابلات واستطلاعات رأي مع الفئات المستهدفة (المشردون، المتبرعون، الجمعيات).

تحليل بيانات المستخدمين لتحديد المشاكل التي يجب حلها في التطبيق.

إعداد شخصيات المستخدمين (User Personas) ورحلة المستخدم (User Journey).

تقديم تقارير واضحة عن المشاكل والتوصيات لمصممي UX/UI.

3️⃣ مصمم تجربة المستخدم (**UX Designer**) – [المسؤول عن تخطيط التطبيق] 3

تصميم تدفق المستخدم (User Flow) لضمان تجربة سلسة.

إنشاء مخططات أولية (Wireframes) لصفحات التطبيق.

العمل مع باحث UX لتحسين التصميم بناءً على البيانات والتحليلات.

التأكد من أن التصميم يعكس احتياجات المشردين والمتبرعين بوضوح.

4️**⃣ مصمم واجهة المستخدم (UI Designer**) – [المسؤول عن الجوانب البصرية للتطبيق] 4

تصميم الواجهات باستخدام Figma أو Adobe XD.

اختيار الألوان، الخطوط، الأيقونات، والتنسيق العام للتطبيق.

ضمان أن التصميم متناسق، بسيط، وسهل الاستخدام.

العمل مع مصمم UX لضمان تنفيذ الرؤية بطريقة صحيحة.

5️⃣ مختص النماذج الأولية والتفاعل (**Prototype Specialist**) – [المسؤول عن النماذج التفاعلية صحيحة. 5

إنشاء نماذج أولية (Prototypes) يمكن اختبارها مع المستخدمين.

تحسين الحركة والانتقالات (Microinteractions) لجعل التطبيق أكثر تفاعلية.

جمع ملاحظات الفريق والمستخدمين وتحسين النماذج وفقًا لها.

6️⃣ مسؤول العروض التقديمية والتوثيق (**Presentation & Documentation**) – [المسؤول عن عرض الفكرة وتوثيقها] 6

إعداد عروض PowerPoint احترافية لتقديم الفكرة للمستثمرين والجهات المهتمة.

توثيق جميع مراحل المشروع، من البحث إلى التصميم النهائي.

كتابة تقارير تشرح منهجية التصميم، التحديات، والحلول المقترحة.

**Timeline مراحل تنفيذ المشروع**

## **📌 الجدول الزمني لمشروع إغاثة المشردين (UI/UX & فكرة المشروع)**

### **🗓️ الأسبوع 1: التخطيط والبحث الأولي**

* عقد **اجتماع تعريفي بالفريق** لمناقشة فكرة المشروع وتحديد الأدوار.
* جمع **المعلومات حول المشردين** واحتياجاتهم من خلال البحث.
* تحليل **التطبيقات المشابهة** لاستخلاص المزايا والعيوب.

### **🗓️ الأسبوع 2-3: دراسة تجربة المستخدم (UX Research)**

* إجراء **مقابلات واستطلاعات رأي** مع المستخدمين المحتملين (المشردين، المتبرعين، الجمعيات).
* تحليل البيانات وإنشاء **شخصيات المستخدمين (User Personas)**.
* تصميم **رحلة المستخدم (User Journey)** وتحديد أهم المشكلات التي يجب حلها.

### **🗓️ الأسبوع 4: تصميم تجربة المستخدم (UX Design)**

* إنشاء **المخططات الأولية (Wireframes)** لتوضيح تدفق الشاشات.
* تحديد **تدفق المستخدم (User Flow)** داخل التطبيق لضمان تجربة سلسة.

### **🗓️ الأسبوع 5-6: تصميم واجهة المستخدم (UI Design)**

* اختيار **ألوان، خطوط، وأيقونات** مناسبة لتصميم التطبيق.
* تصميم **الواجهات الأساسية للتطبيق** على **Figma** أو **Adobe XD**.
* تنفيذ التعديلات وفقًا لملاحظات الفريق والمستخدمين.

### **🗓️ الأسبوع 7: إنشاء النموذج التفاعلي (Prototype)**

* تطوير **نموذج تفاعلي (Prototype)** للتطبيق لاختباره مع المستخدمين.
* جمع الملاحظات من التجربة وتحسين التفاعل والحركة داخل التصميم.

### **🗓️ الأسبوع 8: التحضير للعرض النهائي والتوثيق**

* إعداد **عرض تقديمي (PowerPoint)** يوضح الفكرة والتصميم النهائي.
* توثيق جميع مراحل العمل، بما في ذلك التحديات والحلول المقترحة.
* تقديم المشروع للجهات المهتمة أو المستثمرين للحصول على الدعم.