تجارب المستخدم في تصميم تطبيقات الهواتف: دليل شامل لإنشاء واجهات سهلة الاستخدام

بقلم: د. هالة منصور
قسم تصميم التجارب الرقمية، كلية الفنون والإعلام
hala.mansour@example.edu

نُشر في ٢٢ مارس ٢٠٢٤ · ٩ دقائق قراءة

١. المقدمة: لماذا تجربة المستخدم مهمة؟

في عالم تطبيقات الهواتف المزدحم، لا يكفي أن يكون التطبيق مفيدًا فقط؛ بل يجب أن يكون ممتعًا وسهل الاستخدام أيضًا. تجربة المستخدم (User Experience) هي كل ما يشعر به المستخدم أثناء تفاعله مع التطبيق، من أول لمسة على الشاشة إلى آخر إشعار يصله. وقد أظهرت دراسة أجريت عام ٢٠٢٣ أن ٧٠٪ من المستخدمين يحذفون التطبيق خلال أول أسبوع إذا واجهوا صعوبة في التنقل بين شاشاته.

٢. مبادئ أساسية في تصميم الواجهات

٢.١ البساطة أولًا

كلما قلّ عدد الخطوات التي يحتاجها المستخدم لإنجاز مهمة، كان أفضل. تجنّب الازدحام بالأزرار والقوائم، واعرض فقط ما هو ضروري في كل شاشة.

٢.٢ الاتساق

استخدم نفس الألوان والخطوط والأيقونات في جميع أنحاء التطبيق. الاتساق يقلل من الارتباك ويساعد المستخدم على بناء نموذج ذهني صحيح لكيفية عمل التطبيق.

٢.٣ التغذية الراجعة

كل إجراء يقوم به المستخدم يجب أن يحصل على رد فعل واضح، سواء كان اهتزازًا خفيفًا أو تغيرًا في لون الزر أو رسالة تأكيد.

٣. مراحل عملية التصميم

المرحلة	الهدف	الأدوات الشائعة
البحث	فهم احتياجات المستخدمين	المقابلات، الاستبيانات
التصميم	رسم الشاشات والتدفقات	Figma، Sketch
النماذج الأولية	اختبار الأفكار بسرعة	Adobe XD، Balsamiq
الاختبار	جمع الملاحظات وتحسين التجربة	اختبارات المستخدمين

٤. أخطاء شائعة يجب تجنّبها

- تجاهل المستخدمين ذوي الاحتياجات الخاصة.
- استخدام ألوان منخفضة التباين يصعب قراءتها.
- إخفاء الإجراءات المهمة خلف قوائم معقدة.
- عدم اختبار التطبيق على أجهزة وأحجام شاشات مختلفة.

٥. الخلاصة

تصميم تجربة مستخدم جيدة ليس رفاهية، بل ضرورة لنجاح أي تطبيق. ابدأ دائمًا بالمستخدم، واختبر أفكارك مبكرًا، وكرّر التحسين باستمرار. النجاح يأتي لمن يستمع لمستخدميه ويتعلم من ملاحظاتهم.

٦. المراجع

١. نورمان، دونالد. تصميم الأشياء اليومية. ترجمة عربية، ٢٠١٩.
٢. كروغ، ستيف. لا تجعلني أفكر. الطبعة الثالثة، ٢٠١٤.
٣. تقرير مؤشر تجربة المستخدم العربي، ٢٠٢٣.

٧. التعليقات

٧.١ أضف تعليقًا

٧.٢ تعليقات القراء

سارة الدوسري — ٢٣ مارس ٢٠٢٤
مقال ممتاز! أتمنى لو كان هناك المزيد عن اختبار المستخدمين في الميزانيات الصغيرة.

د. هالة منصور — ٢٣ مارس ٢٠٢٤
شكرًا سارة! سأخصص مقالًا قادمًا لهذا الموضوع بإذن الله.

عبد الرحمن القاسمي — ٢٤ مارس ٢٠٢٤
هل يمكن استخدام هذه المبادئ في تطبيقات سطح المكتب أيضًا؟

د. هالة منصور — ٢٤ مارس ٢٠٢٤
نعم، المبادئ الأساسية تنطبق على جميع المنصات، مع اختلاف بسيط في أنماط التفاعل.

ليلى حمدان — ٢٥ مارس ٢٠٢٤
أشكرك على هذا الدليل الواضح. طبقت بعض النصائح على مشروعي الجامعي وكانت النتائج مذهلة.

د. هالة منصور — ٢٥ مارس ٢٠٢٤
يسعدني سماع ذلك يا ليلى، بالتوفيق في مشروعك!