

UX

www.ketab.ir

طراحی تجربه کاربری راهنمای قطعی برای تازه‌کارها

جوزپه گتویک و جری کا
ترجمه محسن نجفی

سرشناسه	گتو، جوزپه / Getto, Giuseppe (Professor of technical and professional communication)
عنوان و نام پدیدآور	طراحی تجربه کاربری راهنمای قطعی برای تازه کارها / نویسنده جوزپه گتویک، جری کا؛ مترجم محسن نجفی؛ ویرایش و مقابله با متن اصلی نیما م. اشرفی، سمیرا کامرانی
مشخصات نشر	تهران: شرکت فاوا دوس نت، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	۱۱۶ ص: ۲۱/۵×۱۴/۵ س.م.
شابک	۹۷۸-۶۲۲-۹۶۶۹۹-۳-۸
وضعیت فهرست نویسی	فیپا
یادداشت	عنوان اصلی: UX Design The Definitive Beginner's Guide, 2016.
موضوع	رابط نرم افزاری / User interfaces (Computer systems)، طراحی سیستم کاربرمدار / User-centered system design، وبگاه ها -- طراحی / Design -- Web sites
شناسه افزوده	تسانو، جری / Cao, Jerry
شناسه افزوده	نجفی، محسن، ۱۳۷۲-، مترجم
رده بندی کنگره	QA76/9
رده بندی دیویی	۰۰۵/۳۲۷
شماره کتابشناسی ملی	۰۶۷۶۵۱
اطلاعات رکورد کتاب شناسی	فیپا

www.ketab.ir
انتشارات دوست

نام کتاب: طراحی تجربه کاربری
راهنمای قطعی برای تازه کارها
نویسنده: جوزپه گتویک و جری کا
مترجم: محسن نجفی
ویرایش و مقابله با متن اصلی: نیما م. اشرفی، سمیرا کامرانی
طراح جلد: امیر کریمی کامیاب
صفحه آرایی: راضیه امیریان
شمارگان: ۱۰۰۰ جلد
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۹۶۶۹۹-۳-۸
چاپ اول: ۱۴۰۰
ناشر: فاوا دوست
وب سایت: docent.pub
قیمت: ۶۳۰۰۰ تومان

فهرست مطالب

- چطور مثل یک طراح تجربه کاربری فکر کنیم؟ ▶ ۱۲
- تجربه کاربری یک فرایند و محصول است ▶ ۱۴
- ضمیر خود را مهار کنید ▶ ۱۶
- بی‌امان درباره مسئله بپرسید ▶ ۱۹
- محدودیت‌ها را شناسایی کنید ▶ ۲۶
- سنجش شرایط برای یافتن راه‌حل ▶ ۲۸
- تمرین تجربه کاربری: اقدام‌ها و خروجی‌ها ▶ ۳۳
- کتابخانه شخصی تجربه کاربری خود را ایجاد کنید ▶ ۳۴
- انجام تحقیق مقدماتی و تحقیق از کاربر ▶ ۳۶
- نگهداری و معماری اطلاعات/استراتژی محتوا ▶ ۴۴
- ساخت نمونه اولیه، طراحی تعاملی و طراحی بصری ▶ ۴۷
- انجام آزمون کاربر و تحقیق از کاربر ▶ ۵۲
- به ابزارهای تجربه کاربری خود مسلط شوید! ▶ ۶۰

• پیشرفت طراح به کمک دیگران

▶▶ ۶۱

• تاکتیک ۱: ایجاد ارتباط با مربی تجربه کاربری

▶▶ ۶۲

• تاکتیک ۲: کارآموزی تجربه کاربری

▶▶ ۶۷

• تاکتیک ۳: انجام پروژه‌های تجربه کاربری شخصی

▶▶ ۷۰

• به کارتان بچسبید

▶▶ ۷۶

• شغل خود را در زمینه تجربه کاربری راه‌اندازی کنید

▶▶ ۷۷

• تاکتیک ۱: در سازمان فعلی خود تجربه کاربری را انجام دهید

▶▶ ۷۸

• تاکتیک ۲: به دنبال موقعیت تجربه کاربری در سازمان جدیدی بگردید

▶▶ ۸۱

• تاکتیک ۳: شرکت یا مرکز مشاوره خود را راه‌اندازی کنید

▶▶ ۸۷

• بروید و خود را از نو به طراح تجربه کاربری تبدیل کنید

▶▶ ۹۰

• توصیه‌های واقع‌بینانه ۱۰ طراح متخصص

▶▶ ۹۱

• منابع تکمیلی

▶▶ ۱۱۲

یکی از جدیدترین و مهم‌ترین بخش‌های محصولات دیجیتال، طراحی مناسب این محصولات جهت استفاده آسان‌تر کاربران است. با گذشت زمان و افزایش پلتفرم‌های نوظهور در دنیای دیجیتال، رقابت در این بین شدت گرفت و راحتی کاربر از اهمیت بیشتری برخوردار شد. این راحتی می‌توانست در زیبایی بصری یک پلتفرم همچون وبسایت و یا اپلیکیشن، یا تجربه بهتر کاربر در استفاده از آن پلتفرم صورت بگیرد.

بنابراین رابط کاربری و تجربه کاربری در این عرصه پا به میدان گذاشت و توانست نظر صاحبان کسب و کارها و همچنین ذی‌نفعان این محصولات دیجیتال را به خود جلب کند. موضوعی که می‌تواند به‌تنهایی باعث برتری و حتی شکست یک بیزینس شود.

رابط کاربری به‌عنوان زیرمجموعه‌ای از تجربه کاربری تعریف می‌شود که خود نیز عاملی تأثیرگذار در جذب کاربران است. در کنار این مهم، تجربه کاربری نیز خود یک فرایند محسوب می‌شود که حوزه‌ای میان‌رشته‌ای در نظر

گرفته می‌شود. تجربه کاربری یک نگرش ذهنی برای نظاره به دنیاست که به تصمیم‌گیری‌های انسان در وای داده‌ها مرتبط می‌شود.

عبارت تجربه کاربری به وسیله داندل نورمن که در شرکت اپل مشغول به فعالیت بود مطرح شد، اما سابقه طراحی تجربه کاربری به سال‌ها پیش بازمی‌گردد. در دهه ۱۹۹۰، تجربه کاربری به پدیده‌ای فراگیر تبدیل شده بود اما هنوز نامی برای این موضوع در نظر گرفته نشده بود. در این برهه داندل نورمن با پیوستن به تیم اپل در اوایل دهه ۱۹۹۰، احساس نیازی را پیرامون این موضوع حس کرد و در تلاش برای به وجود آوردن مفهومی جهت دربرگرفتن تمام ابعاد تجربه شخص با یک سیستم بود که در نهایت به این مهم دست یافت.

کتاب پیش رو، فقط مقدمه‌ای برای آشنایی با این حوزه و ورود به آن است و تلاشی بر گسترش این دانش گران‌بها. این کتاب سعی در ارائه محتوای جدیدی دارد و بر اساس تجربیات افراد در معتبرترین شرکت‌ها نگاشته شده است.

محسن نجفی