

سرفصل اول

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

User interface design basics

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

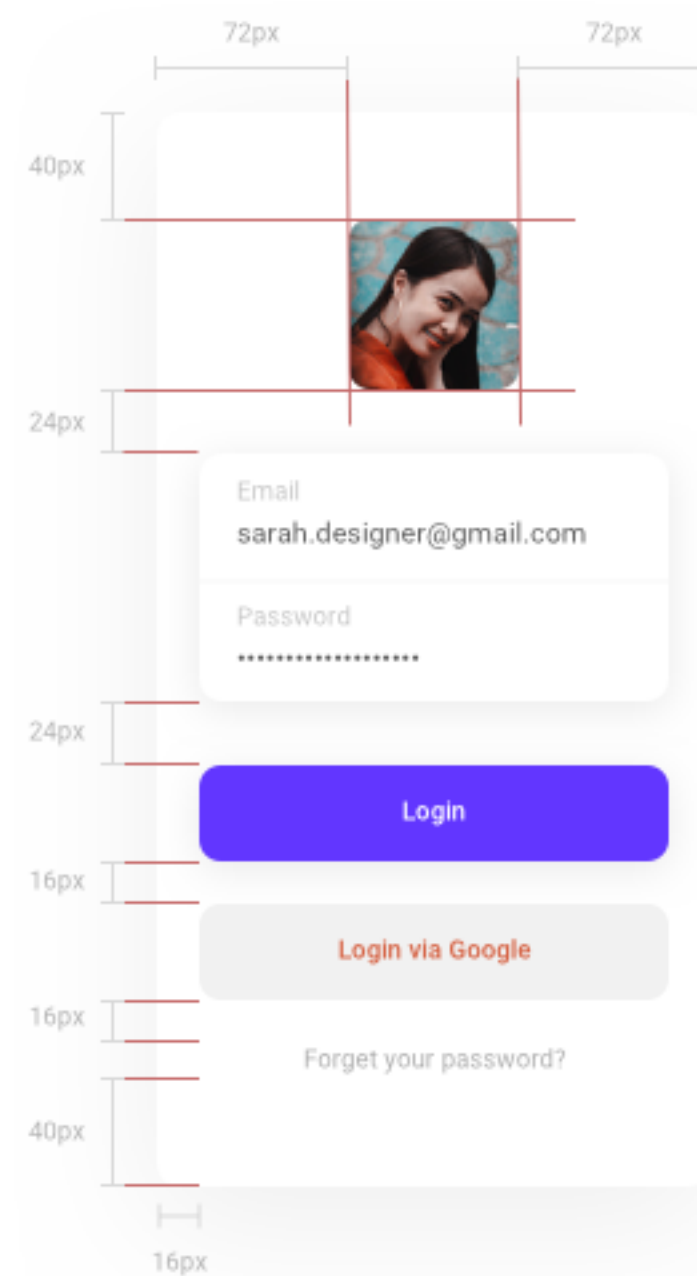
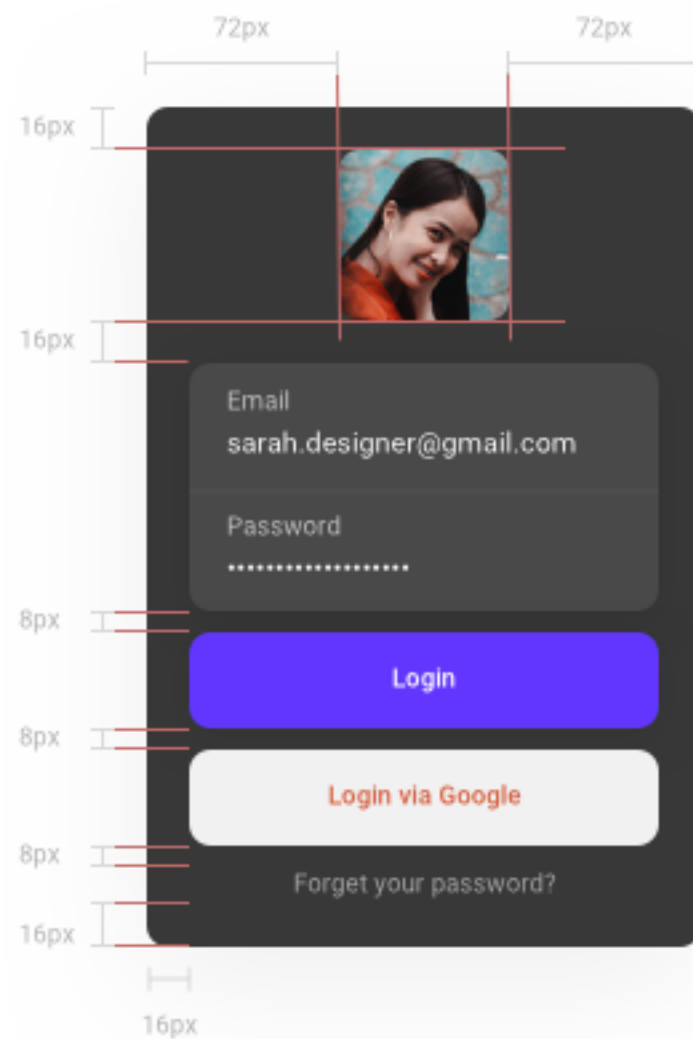
چیدمان و طرح بندی

Layout

چیدمان درست صفحه مستلزم رعایت مواردی چون فضای خالی، ثبات، رنگ های مناسب و ... با قابلیت درک مناسب می باشد که استفاده درست از این موارد باعث نمایش بهتر صفحه و افزایش کارایی آن می باشد.

همانطور که در تصاویر سمت چپ میبینید هر دو صفحات به زیبایی طراحی شده اند و همچنین دارای ثبات و رنگ بندی مناسب می باشند، ولی رعایت نکردن تمامی موارد باعث کاهش درک کاربر از آن صفحه می شود.

این موارد می بایست در قالب یک چارچوب و ثبات در تمام طراحی استفاده شود.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سلسله مراتب بصری

Visual Hierarchy

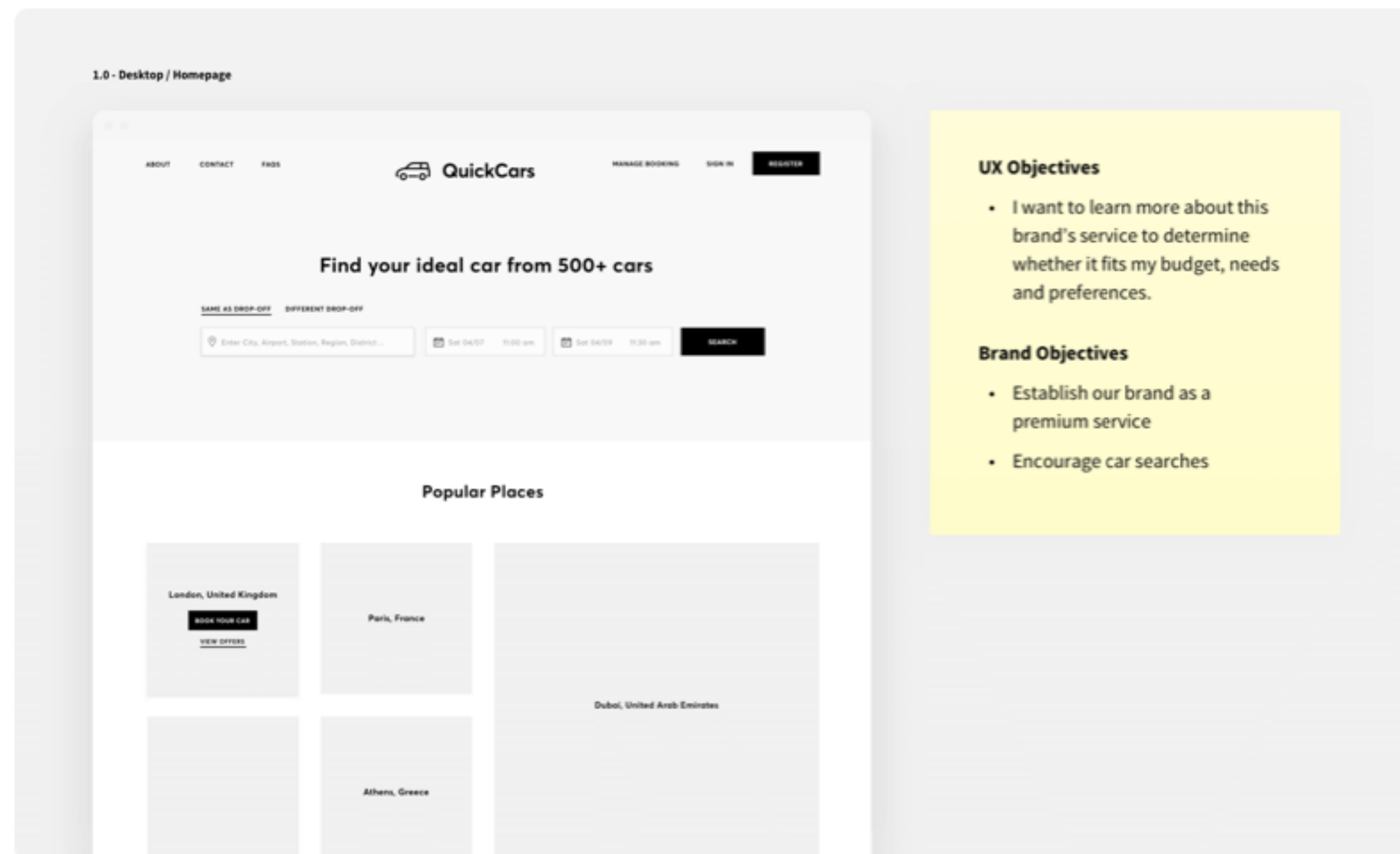
سلسله مراتب بصری تلاش دارد تا محتوای یک محصول را به گونه‌ای نمایش دهد که کاربران بتوانند میزان اهمیت اجزای مختلف محصول مورد نظر را درک کنند. در این فرآیند اجزای رابط کاربری به گونه‌ای مرتب می‌شوند که مغز انسان بتواند به راحتی قسمت‌های مختلف را بر اساس تفاوت‌های فیزیکی نظیر ابعاد، رنگ، کنتراست، سبک و غیره تشخیص دهد.

نحوه نمایش بصری اجزای رابط کاربری تأثیر زیادی در تجربه کاربری با یک محصول دارد. اگر محتوای یک محصول شلوغ و درهم نمایش داده شود، کاربران نمی‌توانند به قسمت‌های مختلف مراجعه کرده و تعامل خوبی برقرار کنند.

از طرف دیگر رعایت نکردن سلسله مراتب بصری در وبسایت باعث نادیده گرفته شدن محتوا می‌شود و کاربران نمی‌توانند به سرعت محتوای مورد نظر خود را پیدا کنند. کاملاً مشخص است که چنین مواردی منجر به تجربه کاربری ضعیف یک محصول می‌شود و نارضایتی مشتری را به دنبال خواهد داشت.

سلسله مراتب بصری می‌تواند به نحوه‌های مختلف به وجود آید:

- ابعاد
- رنگ بندی
- مغایرت بین رنگ ها
- فضای سفید
- تکرار



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سلسله مراتب بصری

Visual Hierarchy

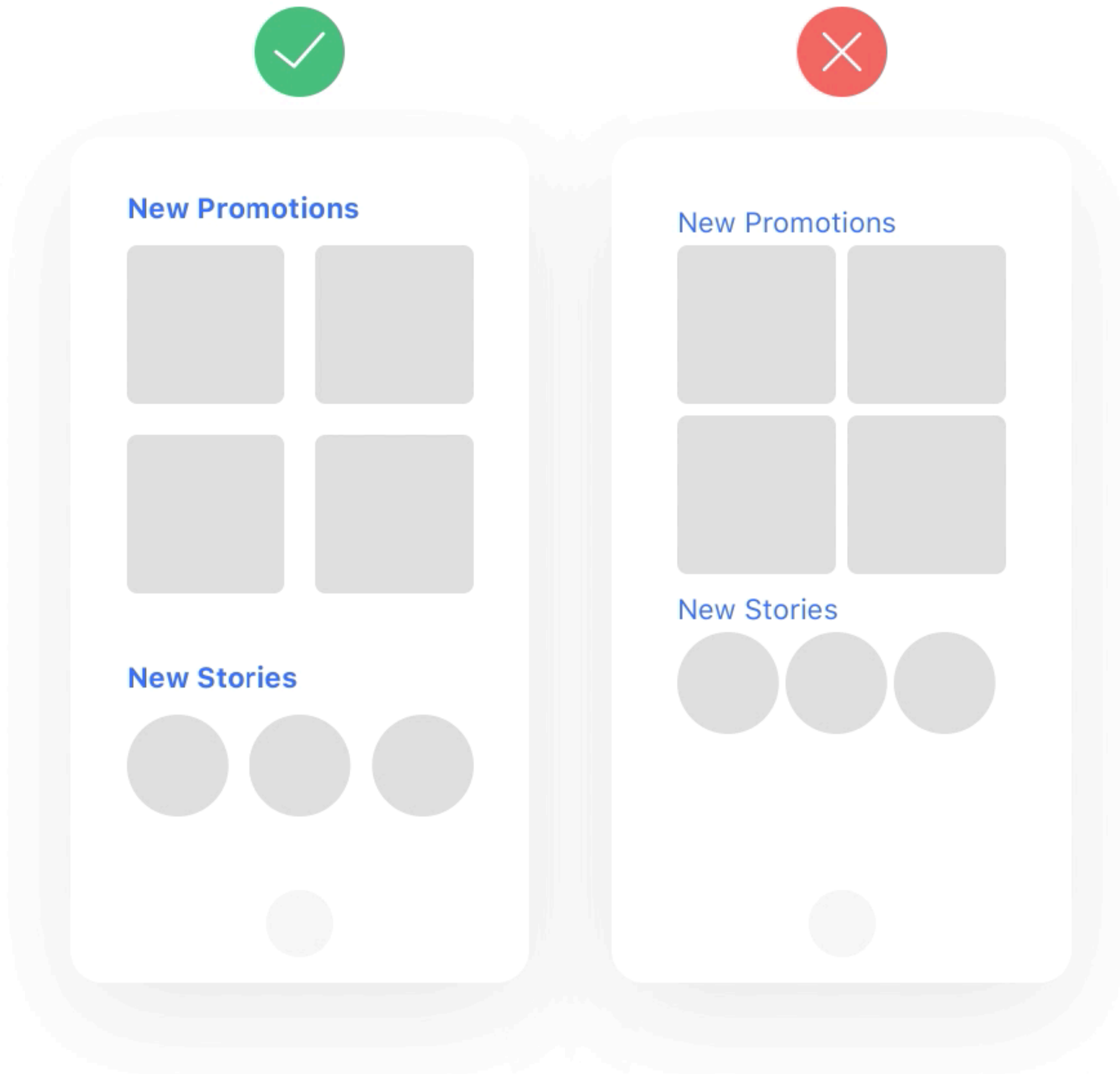
سلسله مراتب بصری تلاش دارد تا محتوای یک محصول را به گونه‌ای نمایش دهد که کاربران بتوانند میزان اهمیت اجزای مختلف محصول مورد نظر را درک کنند. در این فرآیند اجزای رابط کاربری به گونه‌ای مرتب می‌شوند که مغز انسان بتواند به راحتی قسمت‌های مختلف را بر اساس تفاوت‌های فیزیکی نظیر ابعاد، رنگ، کنتراست، سبک و غیره تشخیص دهد.

نحوه نمایش بصری اجزای رابط کاربری تأثیر زیادی در تجربه کاربری با یک محصول دارد. اگر محتوای یک محصول شلوغ و درهم نمایش داده شود، کاربران نمی‌توانند به قسمت‌های مختلف مراجعه کرده و تعامل خوبی برقرار کنند.

از طرف دیگر رعایت نکردن سلسله مراتب بصری در وبسایت باعث نادیده گرفته شدن محتوا می‌شود و کاربران نمی‌توانند به سرعت محتوای مورد نظر خود را پیدا کنند. کاملاً مشخص است که چنین مواردی منجر به تجربه کاربری ضعیف یک محصول می‌شود و نارضایتی مشتری را به دنبال خواهد داشت.

سلسله مراتب بصری می‌تواند به نحوه‌های مختلف به وجود آید:

- ابعاد
- رنگ بندی
- مغایرت بین رنگ ها
- فضای سفید
- تکرار



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سلسله مراتب بصری

Visual Hierarchy

سلسله مراتب بصری تلاش دارد تا محتوای یک محصول را به گونه‌ای نمایش دهد که کاربران بتوانند میزان اهمیت اجزای مختلف محصول مورد نظر را درک کنند. در این فرآیند اجزای رابط کاربری به گونه‌ای مرتب می‌شوند که مغز انسان بتواند به راحتی قسمت‌های مختلف را بر اساس تفاوت‌های فیزیکی نظیر ابعاد، رنگ، کنتراست، سبک و غیره تشخیص دهد.

نحوه نمایش بصری اجزای رابط کاربری تاثیر زیادی در تجربه کاربری با یک محصول دارد. اگر محتوای یک محصول شلوغ و درهم نمایش داده شود، کاربران نمی‌توانند به قسمت‌های مختلف مراجعه کرده و تعامل خوبی برقرار کنند.

از طرف دیگر رعایت نکردن سلسله مراتب بصری در وبسایت باعث نادیده گرفته شدن محتوا می‌شود و کاربران نمی‌توانند به سرعت محتوای مورد نظر خود را پیدا کنند. کاملاً مشخص است که چنین مواردی منجر به تجربه کاربری ضعیف یک محصول می‌شود و نارضایتی مشتری را به دنبال خواهد داشت.

سلسله مراتب بصری می‌تواند به نحوه‌های مختلف به وجود آید:

- ابعاد
- رنگ بندی
- مغایرت بین رنگ ها
- فضای سفید
- تکرار

You will read this last.

**You will read
this first.**

Then you will read this.

And then this one.

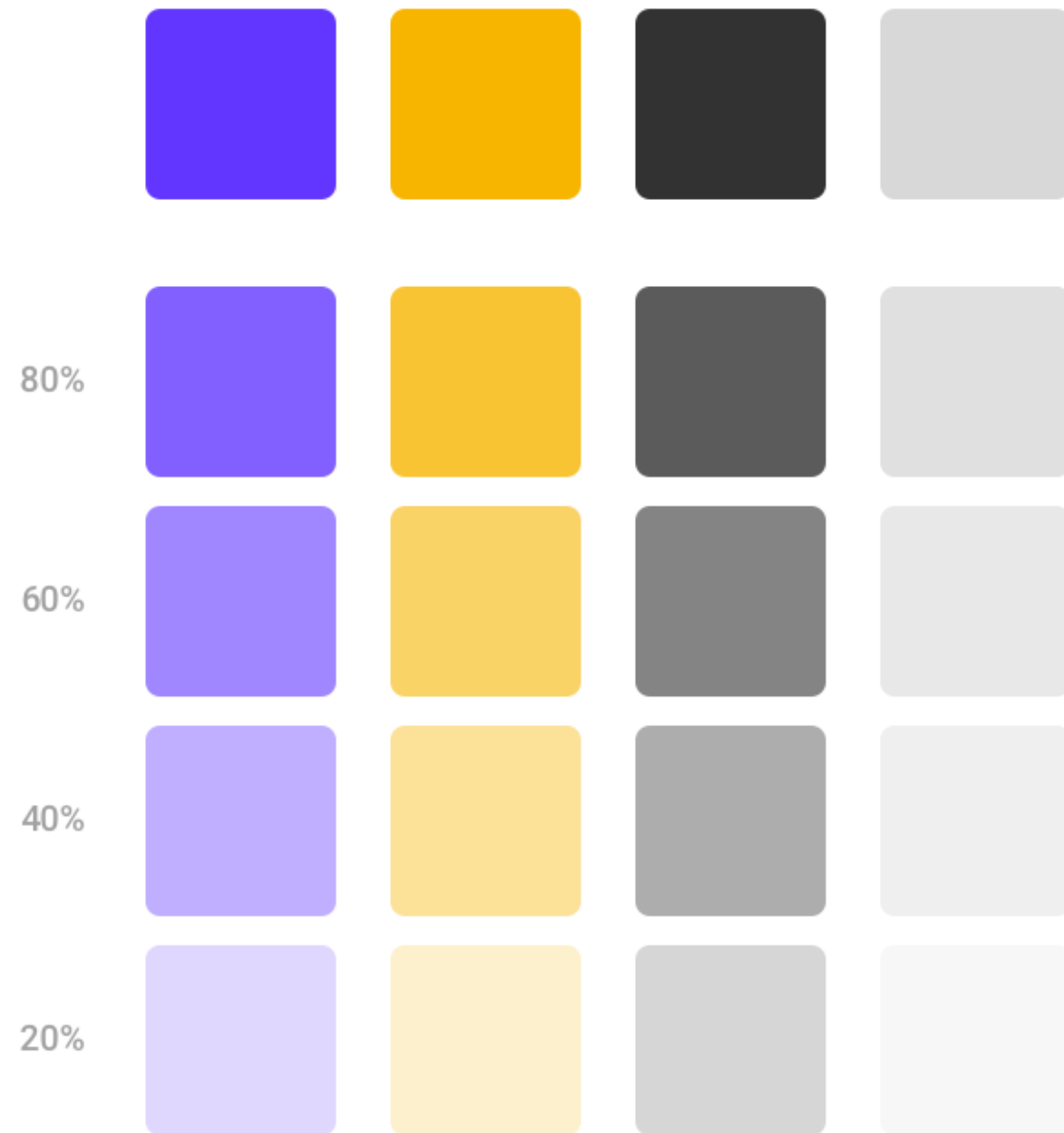
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

انواع رنگ ها ، پالت رنگی و تضاد رنگ ها

Color pallete & Contrast

همیشه ایجاد یک پالت رنگی برای طراحی کار بسیار سختی بوده است. شما برای ایجاد یک پالت رنگی برای طراحی رابط کاربری نیاز به لیستی از رنگ ها دارید. اغلب اوقات این دسته بندی از رنگ ها در پالت رنگی استفاده می شود.

- رنگ های اصلی (Primary Colors)
- رنگ های ثانویه (Secondary Colors)
- رنگ های اکسنت (Accent Colors)
- رنگ های طبیعی (Neutral Colors)
- رنگ های سمنتیک (Semantic Colors)

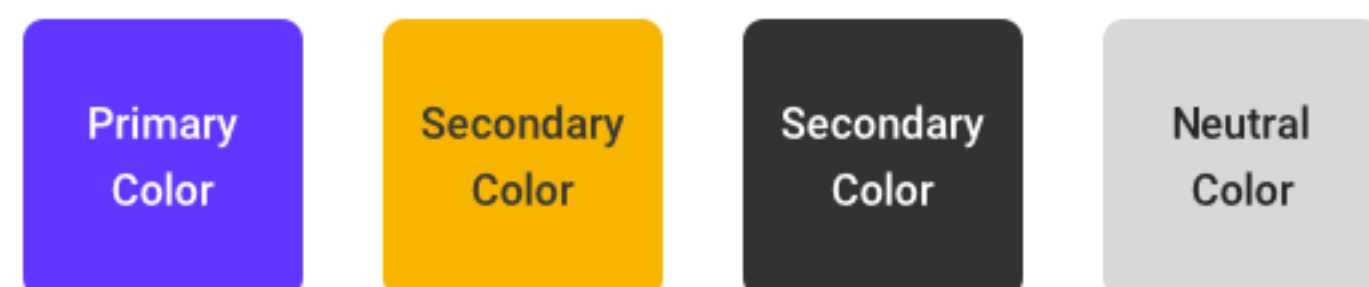


آشنایی با اصول و مبانی طراحی

انواع رنگ ها ، پالت رنگی و تضاد رنگ ها

Color palette & Contrast

رنگ های اصلی و ثانویه اغلب رنگ هایی هستند که در قسمت های مهم سایت استفاده می شوند و شما میتوانید خودتان آن ها را انتخاب کنید و یا از رنگ های برندی که قصد طراحی برای آن را دارید استفاده کنید. اصولا رنگ های اصلی نباید از ۳ رنگ بیشتر باشد. رنگ های طبیعی اصولا رنگ های بین سفید تا مشکی هستند که رنگ های خنثی هم نامیده می شوند. رنگ های Semantic اصولا رنگ هایی هستند که معنی خاصی دارند ، مثل رنگ خطا که قرمز است و یا رنگ موفقیت و تایید که سبز است. رنگ های Accent رنگ هایی هستند که برای افزایش اهمیت از آنها استفاده می شود که معمولا روی دکمه های Call to Action یا نوار پیشرفت و یا دکمه های شناور از آنها استفاده می شود. میزان استفاده از این رنگ در کنار رنگ اصلی به میزان ۶۰٪ رنگ اصلی و ۳۰٪ رنگی گرفته شده از رنگ اصلی و ۱۰٪ رنگ Accent می باشد.



Email
sarah.designer@gmail.com

Password
.....

Login

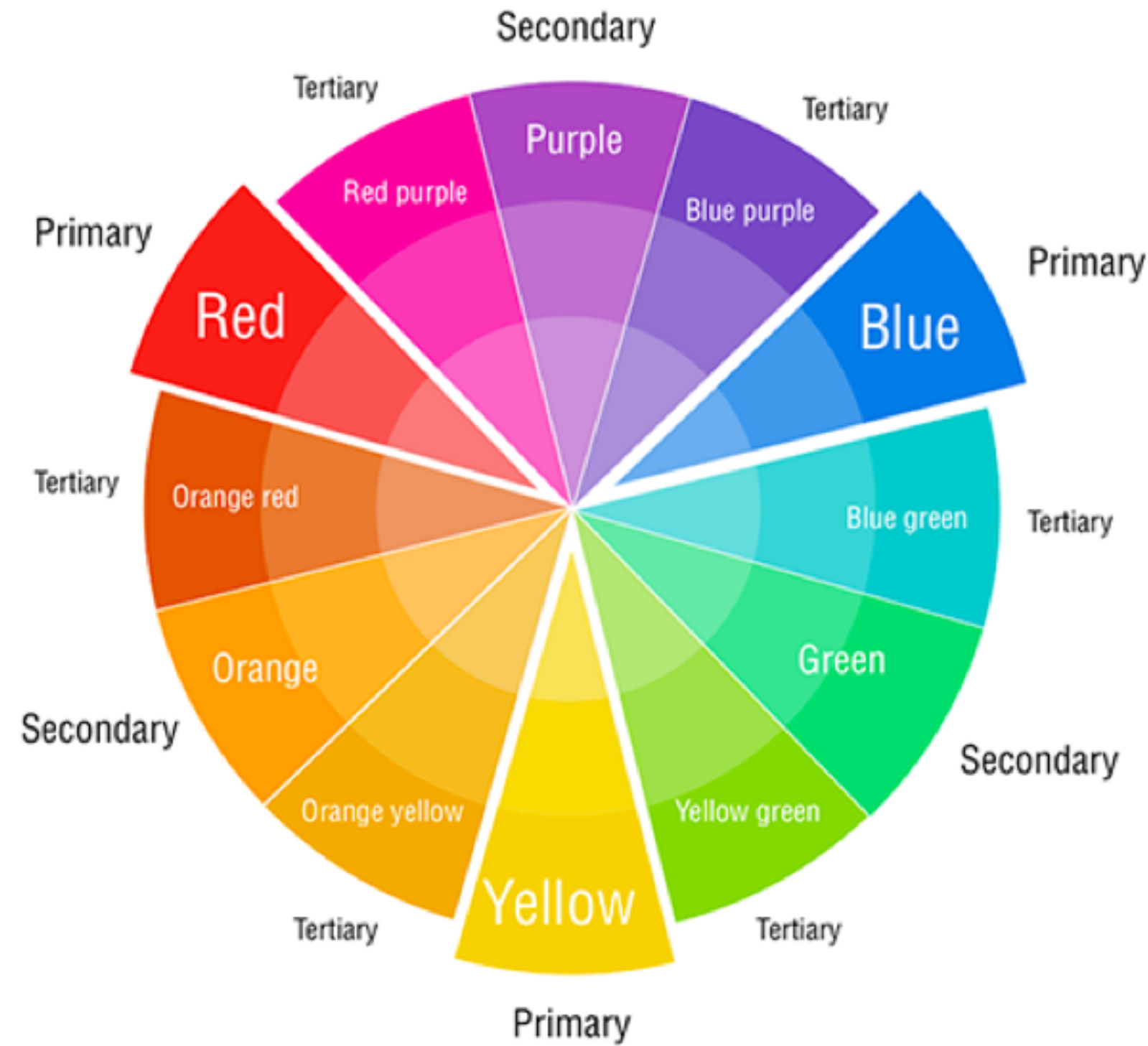
Login via Google

Forget your password?

انواع رنگ ها ، پالت رنگی و تضاد رنگ ها

Color palette & Contrast

رنگ ها در دسته بندی های مختلفی قرار می گیرند که مهمترین آنها ۳ رنگ اصلی آبی و قرمز و زرد هستند. اگر به چرخه رنگ ها توجه کنید رنگ ثانویه بین دو رنگ اصلی از ترک آنها به وجود آمده است و رنگ های سوم از ترکیب همان دو رنگ اصلی ولی با کمی تفاوت به وجود آمده اند. هر رنگ سومی (Tertiary) که نزدیک به رنگ اصلی است ، از مقدار بیشتری از همان رنگ ساخته شده است.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

انواع رنگ ها ، پالت رنگی و تضاد رنگ ها

Color palette & Contrast

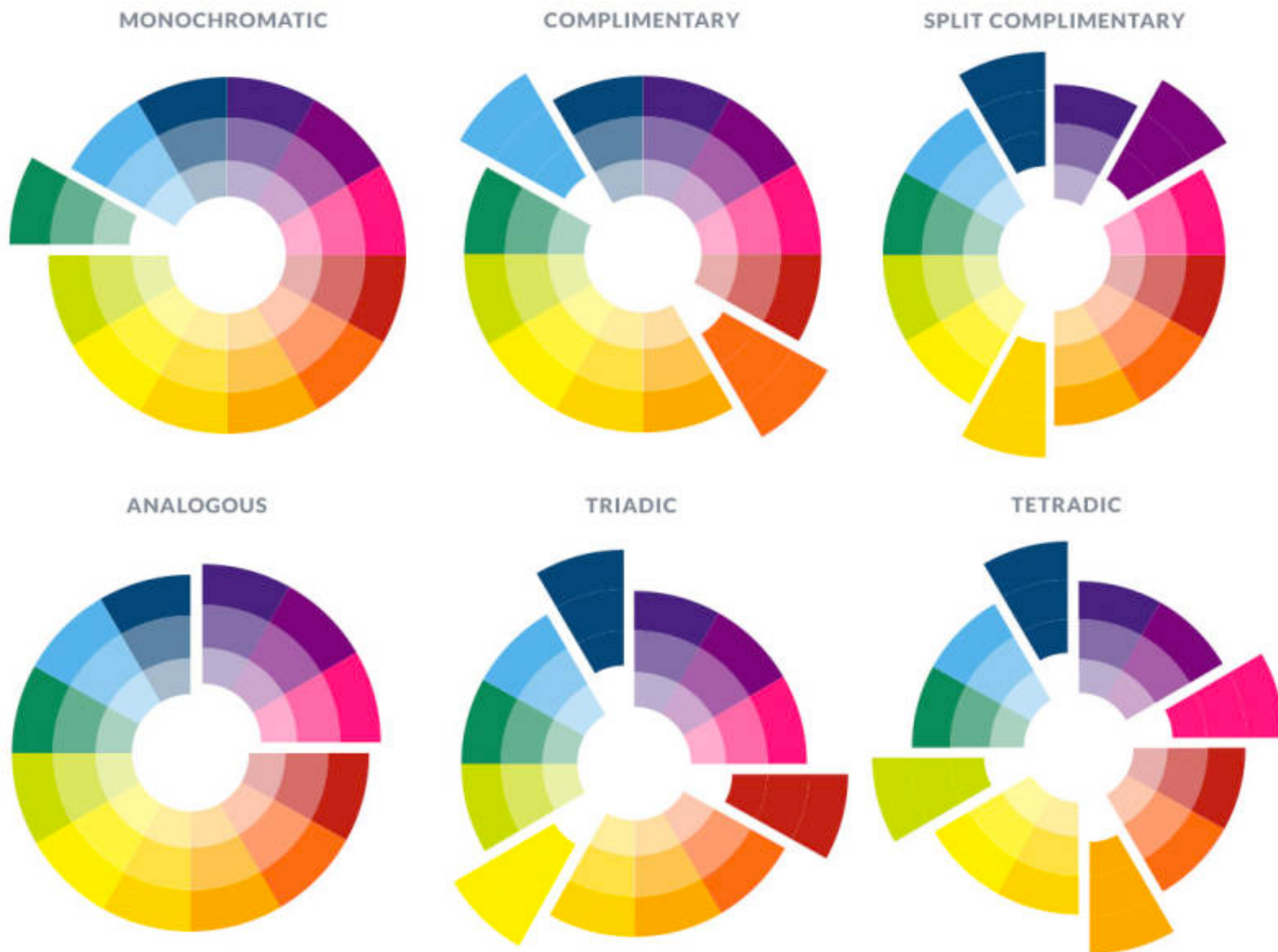
برای ساخت پالت های رنگی از روش های مختلفی استفاده می شود.

تک رنگ (Monochromatic)

رنگ بندی های Monochromatic از درجات رنگ (tone) و سایه هایی (shade) و ته رنگ های (tint) مختلف تشکیل شده اند که درون یک رنگ مایه ی خاص قرار دارند. ساخت این نوع رنگ بندی ساده است، چون همه ی آنها از یک رنگ مایه ی رنگ مشابه و یکسان گرفته شده اند.

آنالوگ (Analogous)

رنگ بندی های Analogous یا مشابه را نیز می توان به آسانی ساخت. رنگ بندی های Analogous با استفاده از 3 رنگ ایجاد می شوند که در چرخه ی رنگ کنار یکدیگر قرار دارند. این یک رنگ بندی سنتی analogous است و اگر چه ظاهرا جالب و جذاب است اما برای طراحی یک سایت از کنتراست مناسب و مطلوبی برخوردار نیست.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

انواع رنگ ها ، پالت رنگی و تضاد رنگ ها

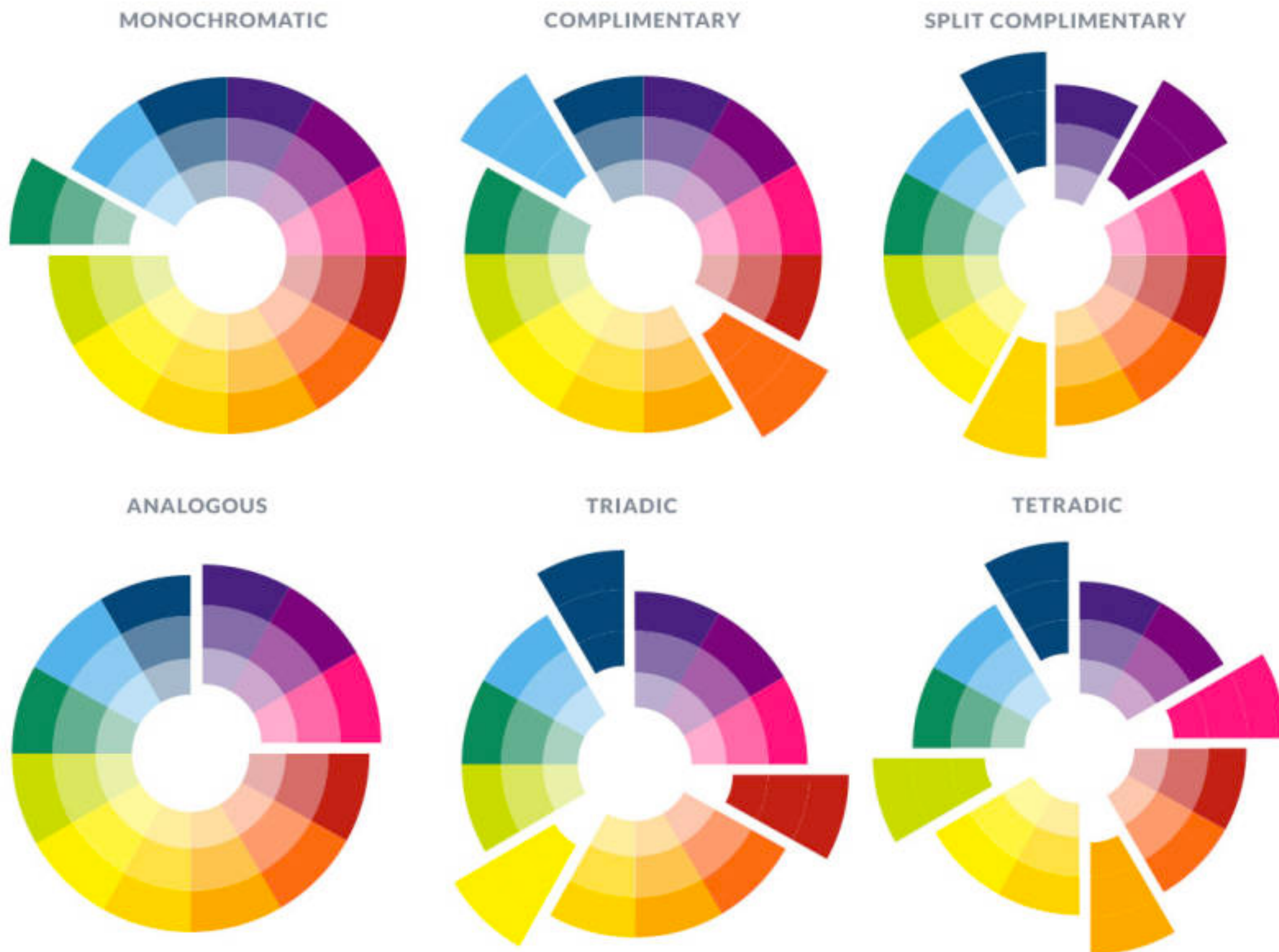
Color palette & Contrast

مکمل (Complementary)

رنگ بندی های Complementary یا مکمل از ترکیب رنگ هایی که در جهات و اطراف مخالف و مقابل چرخه ی رنگ قرار دارند ساخته می شوند. در ابتدایی ترین شکل، این نوع رنگ بندی فقط شامل دو رنگ می شود اما می توان با استفاده از درجات رنگ و سایه ها آن را به آسانی گسترش داد. نکته ی حائز اهمیت در این قسمت این است که استفاده از رنگ هایی که دقیقا مقابل یکدیگرند و دارای مشخصه های رنگی مشابه هستند و/یا مقداری که دقیقا در کنار یکدیگر قرار دارند می تواند اثر نامطلوبی روی منظره ی رنگ بوجود آورد، پس بهتر است از این کار اجتناب کنید.

مکمل دو بخشی (Split Complimentary)

ساخت رنگ بندی های Split complementary تقریبا به سادگی رنگ بندی complementary می باشد. در این رنگ بندی به جای استفاده از رنگ هایی که در مقابل یکدیگر هستند از رنگ هایی استفاده می کنیم که مخالف رنگ پایه باشد.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

انواع رنگ ها ، پالت رنگی و تضاد رنگ ها

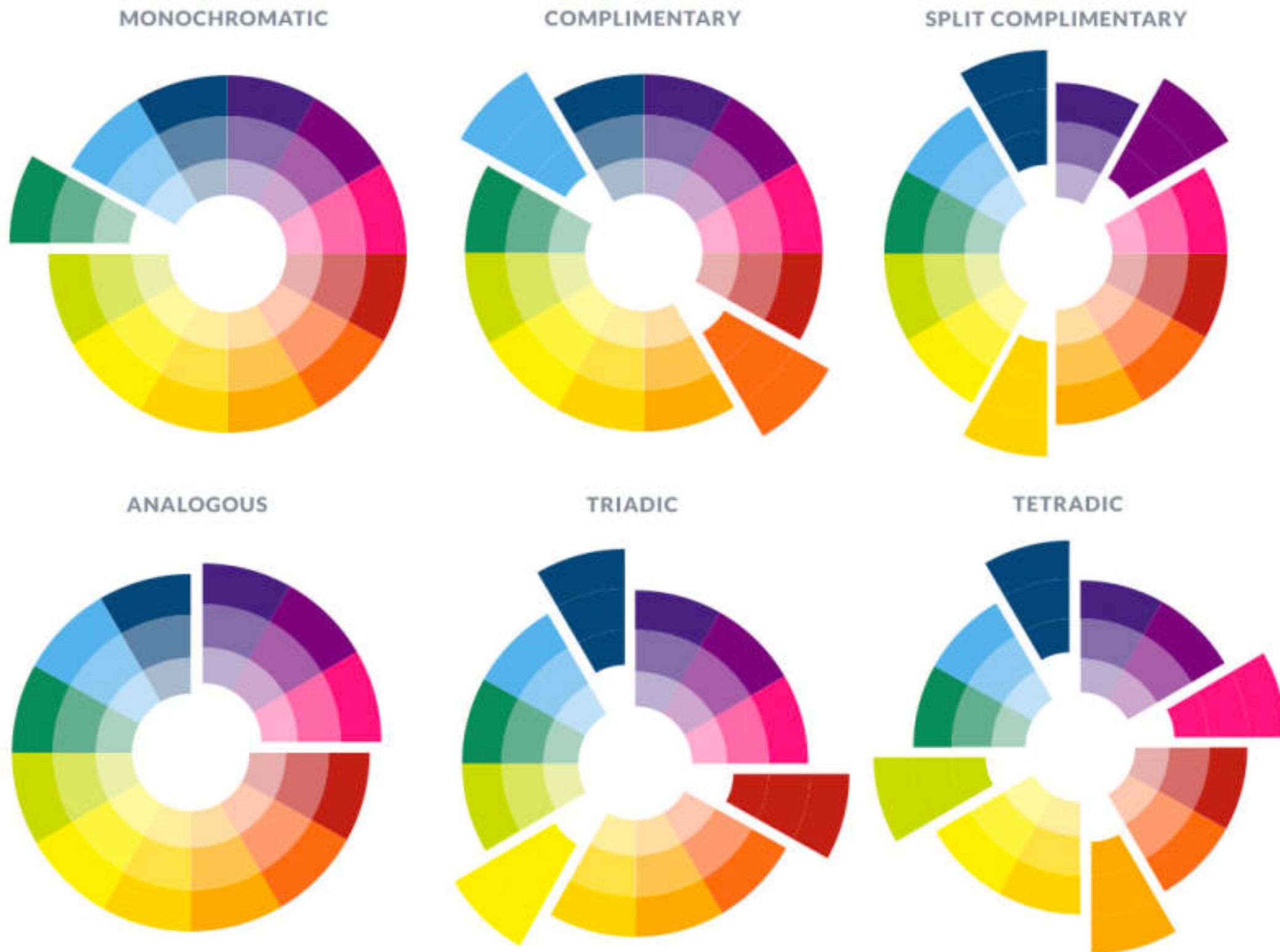
Color palette & Contrast

سه گانه (Triadic)

این رنگ ها Triadic در دایره رنگ در 3 نقطه مساوی قرار گرفته اند. (سه گوشه مثلث متساوی الاضلاع). هارمونی در رنگ های سه گانه کاملاً برقرار هستند، حتی اگر آن ها بسیار کم رنگ و یا ترکیب شده با خاکستری به کار برده شوند. برای داشتن یک هارمونی سه گانه موفق باید توازن را دقیقاً رعایت کرد؛ یک رنگ را رنگ اصلی و دو رنگ دیگر را پایه آن قرار دهید. این ترکیب رنگی متعادل و توجه رو جلب می کند. در دهه 90 میلادی بیشتر از این ترکیب رنگ استفاده می شده است.

مکمل دوتایی (Double Complimentary / Tetradic)

بهترین راه برای استفاده از یک رنگ بندی مانند این، این است که در طراحی از یک رنگ به عنوان رنگ اولیه استفاده کرد و رنگ های دیگر را فقط به عنوان accent مورد استفاده قرار داد. رنگ بندی Tetradic می تواند برای ساخت رنگ بندی هایی با مشخصه ها و مقادیر یکسان به خوبی کار کند. فقط یک رنگ خنثی مثل خاکستری تیره یا سیاه برای متن و accent ها اضافه کنید.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

انواع رنگ ها ، پالت رنگی و تضاد رنگ ها

Color pallete & Contrast

تضاد رنگ ها

کنتراست یا تضاد رنگی یکی از فاکتورهای مهم در طراحی محسوب می شود. استفاده از رنگ ها در کنار هم باید به صورتی باشد که خوانایی و یا درک آن اجزا را پایین نیاورد. رنگ های آنالوگ دارای کنتراست کمتری هستند چون رنگ های انتخابی در کنار هم

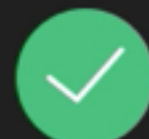
Contrast



Contrast



Contrast



Contrast



Contrast



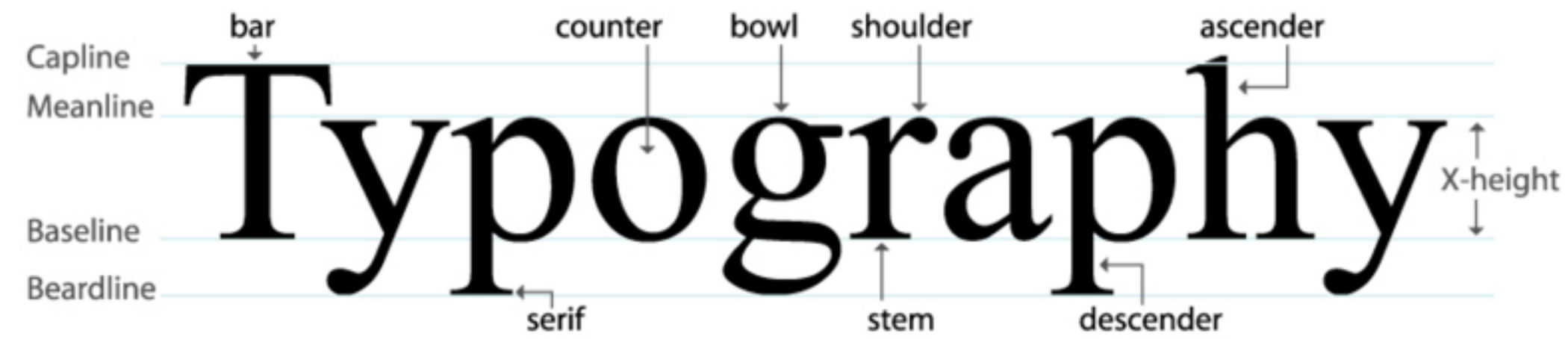
Contrast



تایپوگرافی

Typography

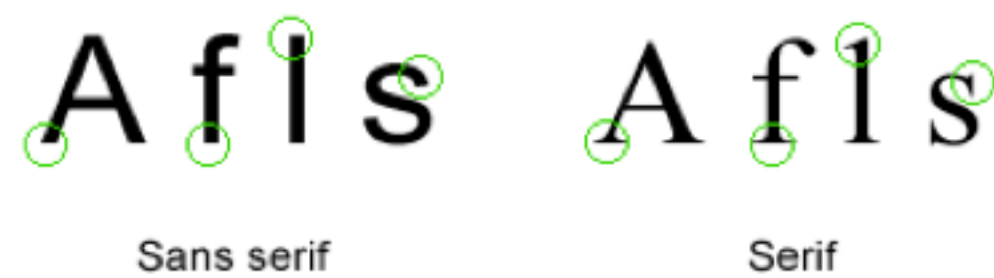
Properties



Weight



Classification



یکی از مهمترین بخش ها در طراحی رابط کاربری ، تایپوگرافی می باشد.

نوع فونتی که انتخاب می کنید و یا وزن نوشته های شما تاثیر بسیار زیادی روی درک بهتر کاربر شما دارد. وزن و اندازه فونت شما باعث وجه تمایز بین پاراگراف ها و عنوان ها می شود و با استفاده از آنها می توان سلسله مراتب بصری را ایجاد کرد.

تفاوتی هایی بین تایپوگرافی فارسی با انگلیسی وجود دارد که مهمترین آنها جدا بودن حروف انگلیسی نسبت به فارسی می باشد. متفاوت بودن جایگیری حروف فارسی بین Meanline و Baseline نسبت به حروف انگلیسی که باعث میشود در میزان فاصله بین دو خط تفاوت هایی وجود داشته باشد.

اگر تمایل به استفاده از فونت های فارسی را دارید معروف ترین آنها ایران سنس ، ایران یکان و دانا می باشد.

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

فاصله گذاری

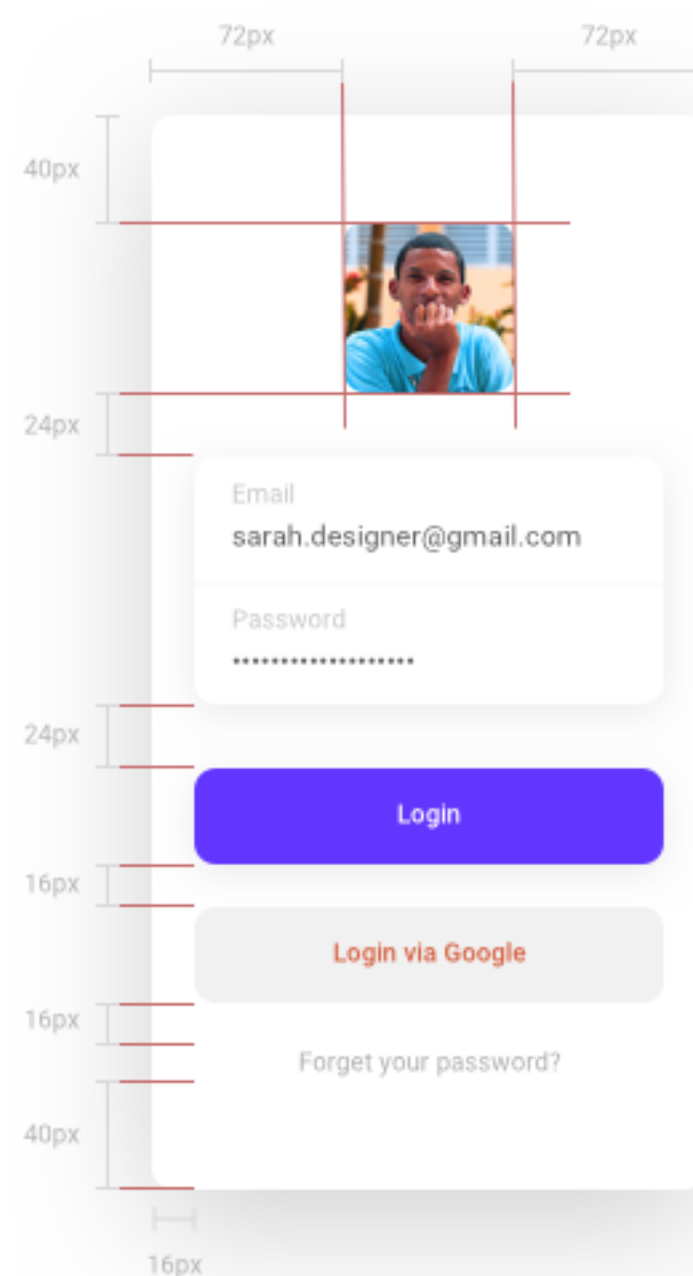
Spacing

فاصله گذاری نقش بسیار مهمی در تفکیک بخش ها از همدیگر را دارد و این تفکیک درست باعث افزایش درک کاربر از طراحی ما می شود.

زمانی که شما برای شروع یک پاراگراف یک عنوان قرار می دهید و به بالای آن ۱۰۰ پیکسل فاصله می دهید ، می بایست این ثبات را همیشه رعایت کنید ، چون کاربر نسبت به موارد مشابهی که می بیند درک مشابهی پیدا می کند و همین موضوع باعث یادگیری راحت طراحی شما توسط کاربر می شود.

اگر به تصویر سمت چپ دقت کنید ، فاصله بین همه بخش ها ۲۴ پیکسل می باشد و فاصله بین اجزا آن بخش ها (مثل دکمه ها) ۱۶ پیکسل می باشد.

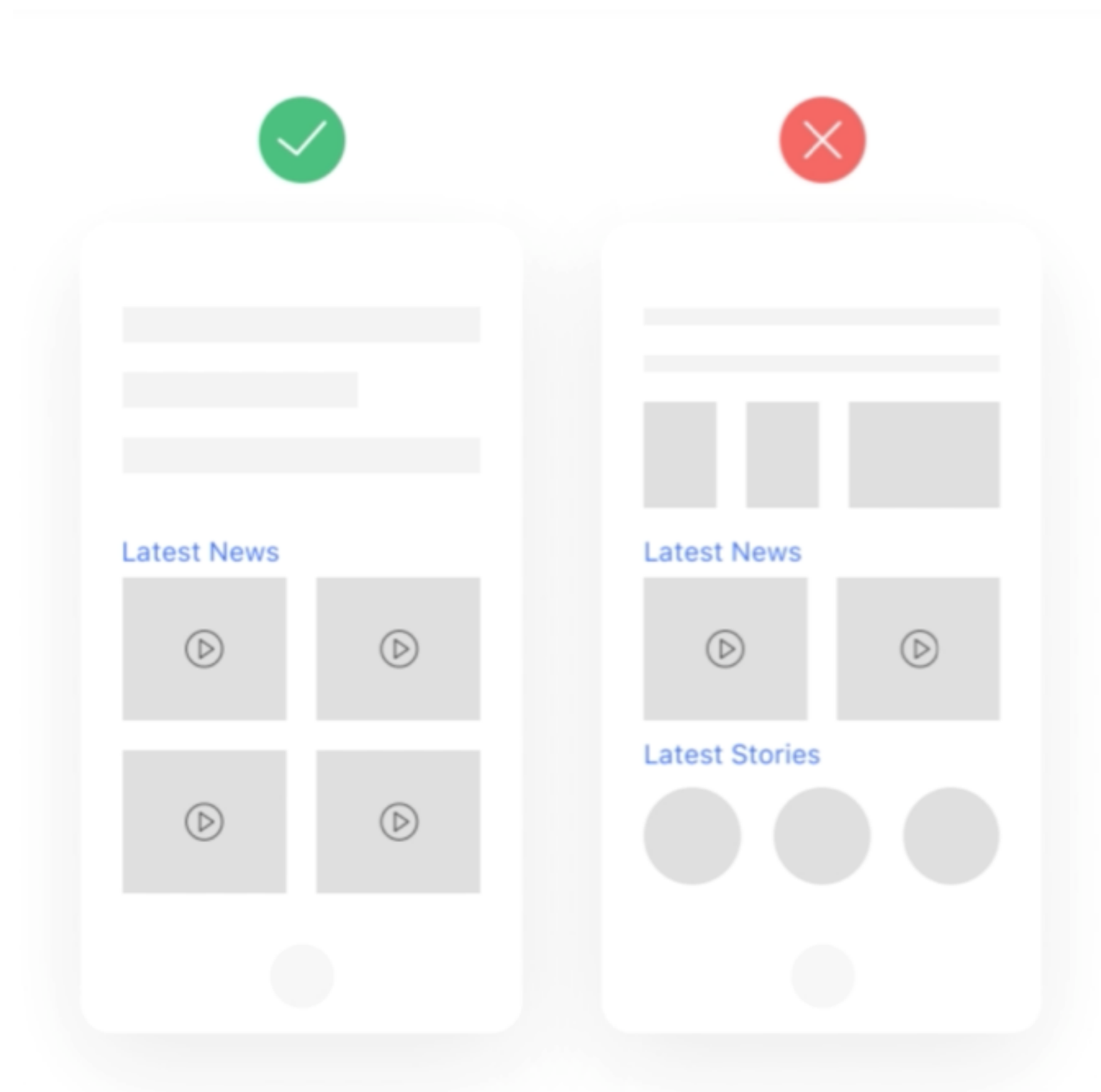
رعایت این فاصله گذاری ها باعث وجود ثبات در طراحی شما می شود.



نویز بصری

Visual Noise

یکی از مهمترین دلایل وجود نویز بصری ، ارائه اطلاعات اضافی و نمایش آن ها در صفحه است. وقتی اطلاعات یا اجزایی نیاز به نمایش ندارند لزومی بر نمایش آن ها نیست. اطلاعات ، محتوا و اجزا زیاد باعث کاهش تمرکز و درک کاربر می شود و افزایش شلوغی در صفحه ذهن کاربر را درگیر خود می کند. شما می بایست اطلاعات خود را دسته بندی کنید و دقیقا در جایی که نیاز است از آن استفاده کنید.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

ترکیب بندی

Composition

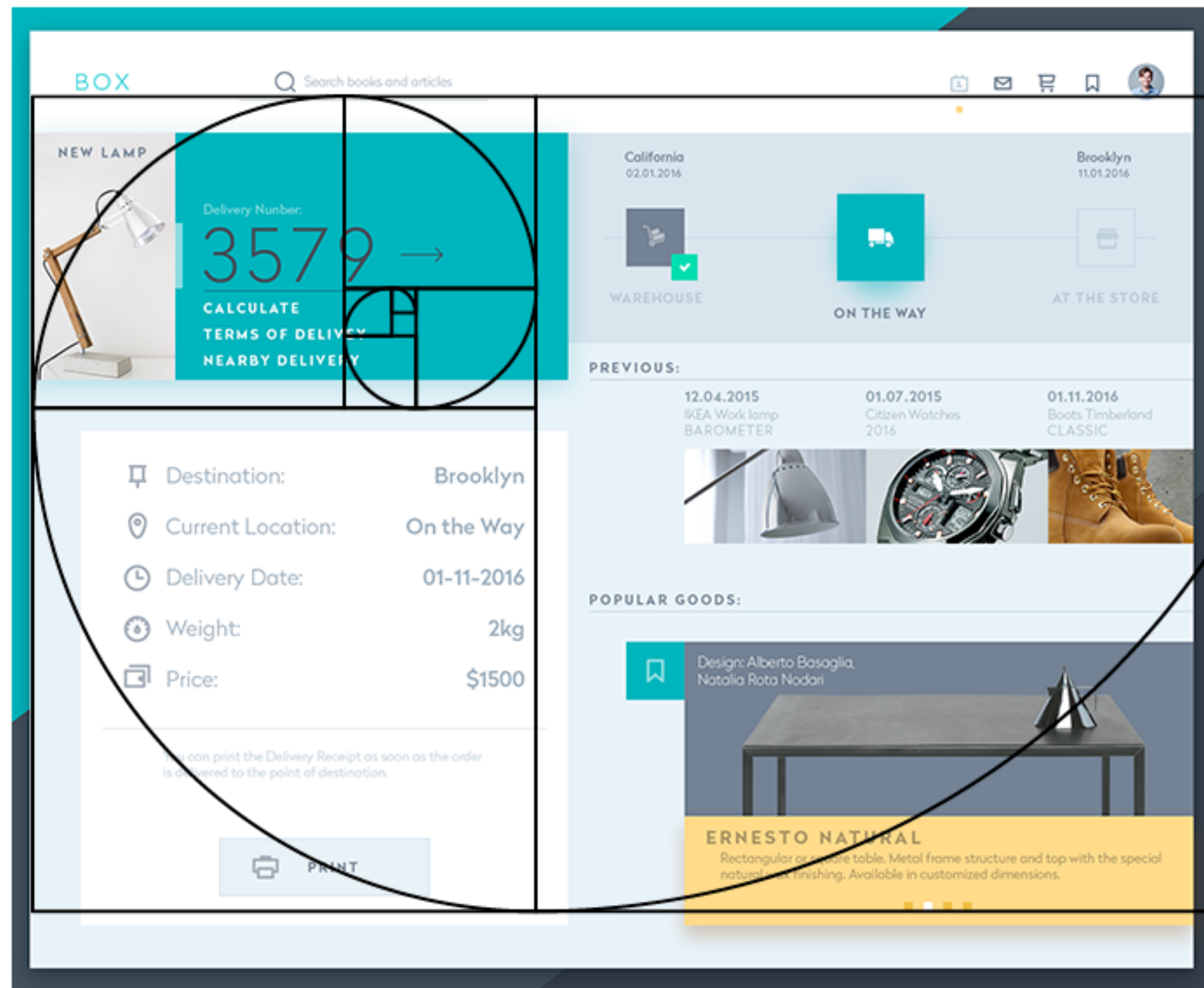
ترکیب بندی عناصر در صفحه چیست؟

ترکیب بندی یعنی نوچ چینش عناصر در صفحه و چینش آنها بر اساس اولییتی که شما برای آن عناصر در نظر گرفته اید. این موضوع باعث ایجاد مسیر درست برای هدایت چشم کاربر می شود که یکی از مهمترین اصول برای چینش عناصر استفاده از نسبت طلایی در طراحی است.

نسبت طلایی یا Golden Ratio چیست و چطور در طراحی از آن استفاده کنیم؟

اگر بخواهیم نسبت طلایی را به زبان ساده تر بیان کنیم (که به نام های قطعه طلایی، میانگین طلایی، نسبت الهی یا حرف فی یونانی نیز شناخته می شود) زمانی به دست می آید که یک پاره خط به دو بخش تقسیم شود و اگر بخش طولانی تر (a) را بر بخش کوتاه تر (b) تقسیم کنیم، برابر با تقسیم مجموع (a) + (b) بر (a) باشد که هر دو مقدار برابر با 1.618 هستند. شاید فرمول ذکر شده برای شما نگران کننده باشد ولی این فرمول فقط ماهیت این موضوع را نشان میدهد. نسبت طلایی در طراحی به خاطر جنبه زیبایی شناختی اش استفاده می شود و از طریق ایجاد هماهنگی و تناسب، باعث ایجاد حس زیبایی می شود. وقتی این نسبت در طراحی به کار گرفته می شود، یک حس هنری می آفریند و به صورت عامل ناپیدایی عمل می کند.

این هماهنگی و تناسب، قرن هاست که شناخته شده است. نسبت طلایی از هرم فراعنه مصر تا معبد پارتنون در آتن و از طراحی صحنه خلق حضرت آدم در سقف کلیسای سیستین به دست میکل آنژ تا نقاشی مونالیزای داوینچی و لوگوی پپسی تا لوگوی تویتر همه جا دیده می شود. حتی بدن و چهره ما نیز از این نسبت طلایی تبعیت می کنند.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

راهنمای طراحی

Design Guide

راهنمای طراحی یا Design Guide سیستمی است که به شما کمک می کند ثبات را در طراحی های خود حفظ کنید. این موضوع به طراحی شما سرعت بیشتری می بخشد.

راهنمای طراحی شامل کامپوننت هایی می شود که شما از قبل طراحی می کنید و یا از قبل طراحی شده و شما فقط از آن استفاده می کنید. فقط کافیست آن کامپوننت را در طراحی خود قرار دهید و محتویات آن را تغییر دهید. این کامپوننت ها شامل عناصری همچون:

- عناصر رابط کاربری (UI Elements)
- تایپوگرافی (Typography)
- آیکونوگرافی (Iconography)
- اندازه ها و فضاهای خالی (Sizing & Spacing)
- پالت های رنگی (Color Palettes)

RoomRoster blues

RoomRoster blue is used sparingly to highlight page goals.



Action Interaction

Secondary greys

Tertiary greys are used for non-goal-driven actions, captions, accents and dividers.



Content Captions/Actions Outlines



Accents & buttons

Tertiary greens

Tertiary greens are used for non-goal-driven static elements, and highlights.



Tags

Primary button

Primary buttons are used for goal-driven calls-to-action (e.g. Book room).



Secondary button

Secondary buttons are used for non-goal-driven calls-to-action (e.g. Book when block is present).



Tertiary button

Tertiary buttons are used for non-goal-driven calls-to-action (e.g. Learn more).



Disabled button

Disabled buttons are used when the action is disabled.



Form fields

The following form fields are of forms in their in-active and active states.

In-active

Active

Font weights

Aa Soleil SemiBold

Aa Soleil Regular

Aa Soleil Light

Type Titles

h1 This is an example

h2 This is an example

h3 This is an example

Type Body

large body

normal body, fields

small body

Type Interactions

labels and buttons

NAVIGATION ITEM

text links small

text links small

text link large

hover

Paragraph spacing

Consistent spacing should be maintained paragraphs.

Title

30 pixels

Praesent condimentum ligula eu ultricies interdum. Aenean quam diam, congue ut lobortis quis, eleifend eu dui.

60 pixels

Title

30 pixels

Praesent condimentum ligula eu ultricies interdum. Aenean quam diam, congue ut lobortis quis, eleifend eu dui.

Spacing

Consistent horizontal and vertical increments of spacing should be maintained throughout the entire application.

15 pixels

30 pixels

60 pixels

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

الگوهای طراحی

Design Patterns

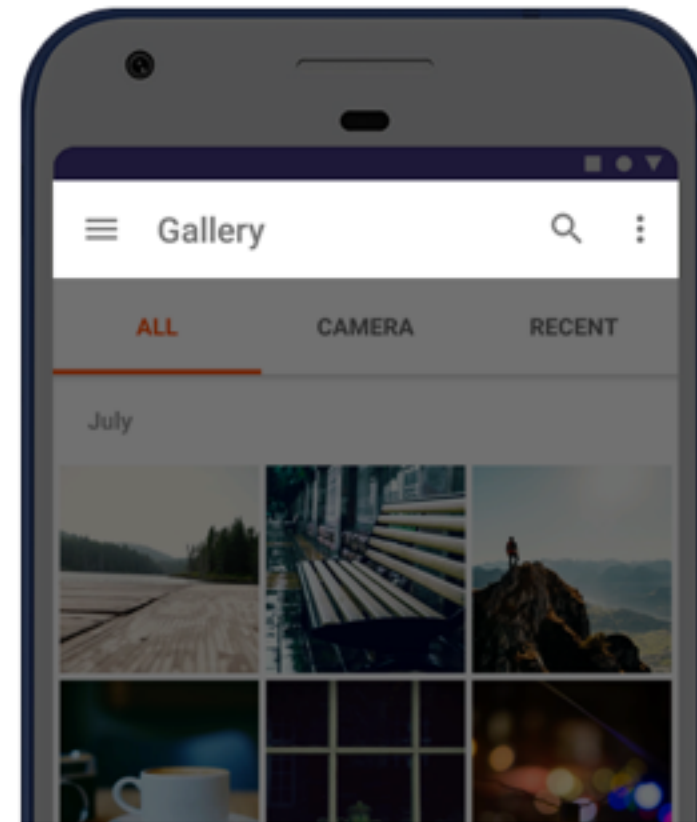
الگوهای طراحی یا Design Patterns ها اصولا برعکس Design Guide ها الگوهای از پیش تعریف شده ای هستند که شما می توانید در طراحی از آنها استفاده کنید. نمونه های خیلی مهم از این الگوهای طراحی ، الگوهای Apple و Google هستند.

iOS Human Interface Guidelines

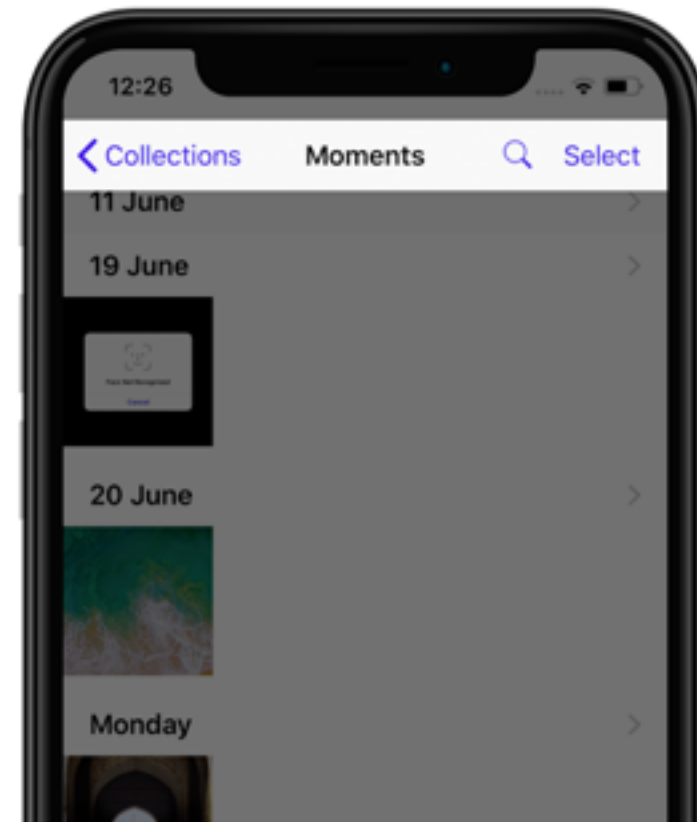
Google Material Design

در این الگوها نحوه استفاده و نمایش هر کامپوننت و بخش را توضیح داده است که شما در جایگاه طراح رابط کاربری نیاز به یادگیری همه آنها نیستید و فقط بخش هایی که مرتبط با رابط کاربری هستند ، نیاز به یادگیری دارند.

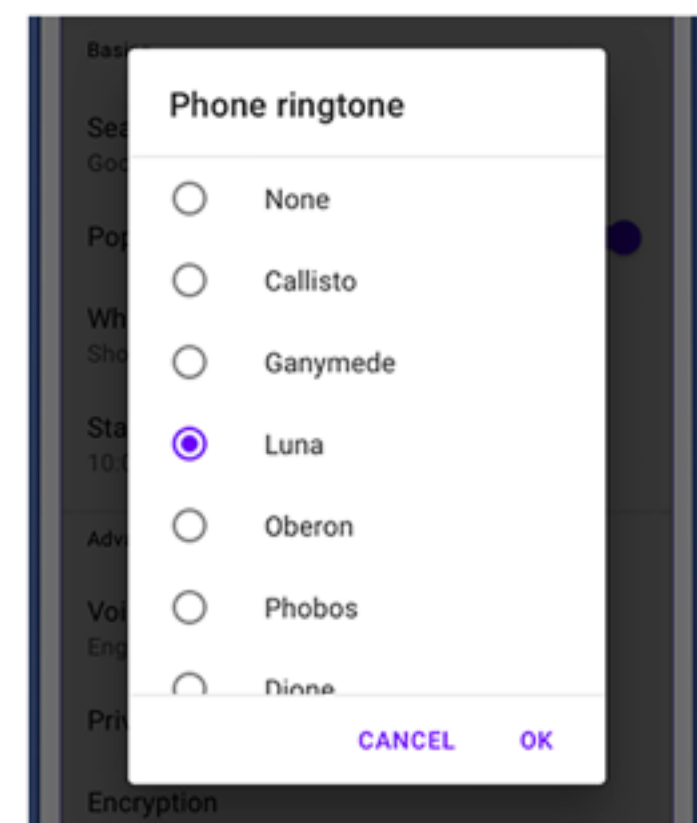
Top App Bar | Android



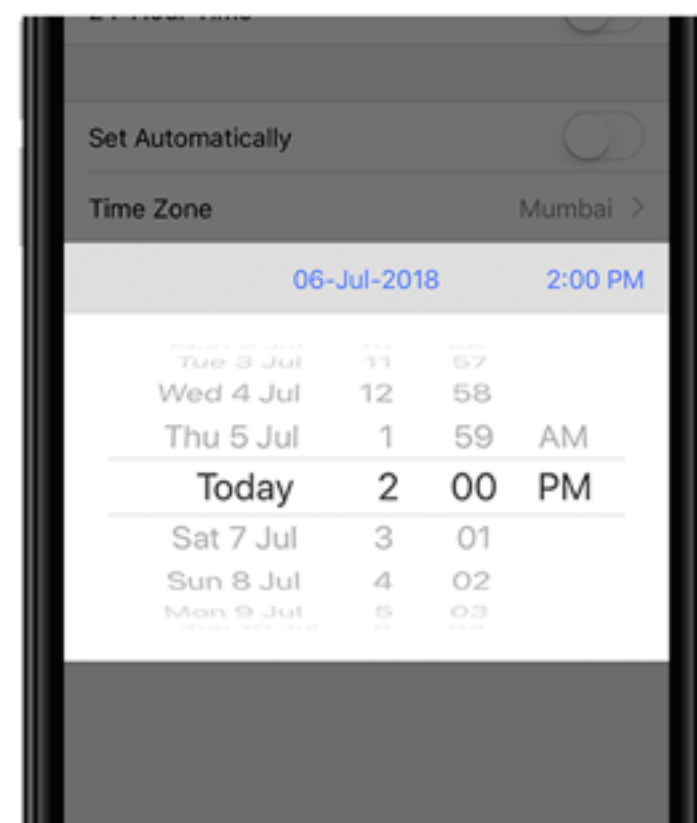
Navigation Bar | iOS



Confirmation Dialog | Android



Pickers | iOS



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

الگوهای طراحی

Design Patterns

الگوهای طراحی یا Design Patterns ها اصولا برعکس Design Guide ها الگوهای از پیش تعریف شده ای هستند که شما می توانید در طراحی از آنها استفاده کنید. نمونه های خیلی مهم از این الگوهای طراحی ، الگوهای Apple و Google هستند.

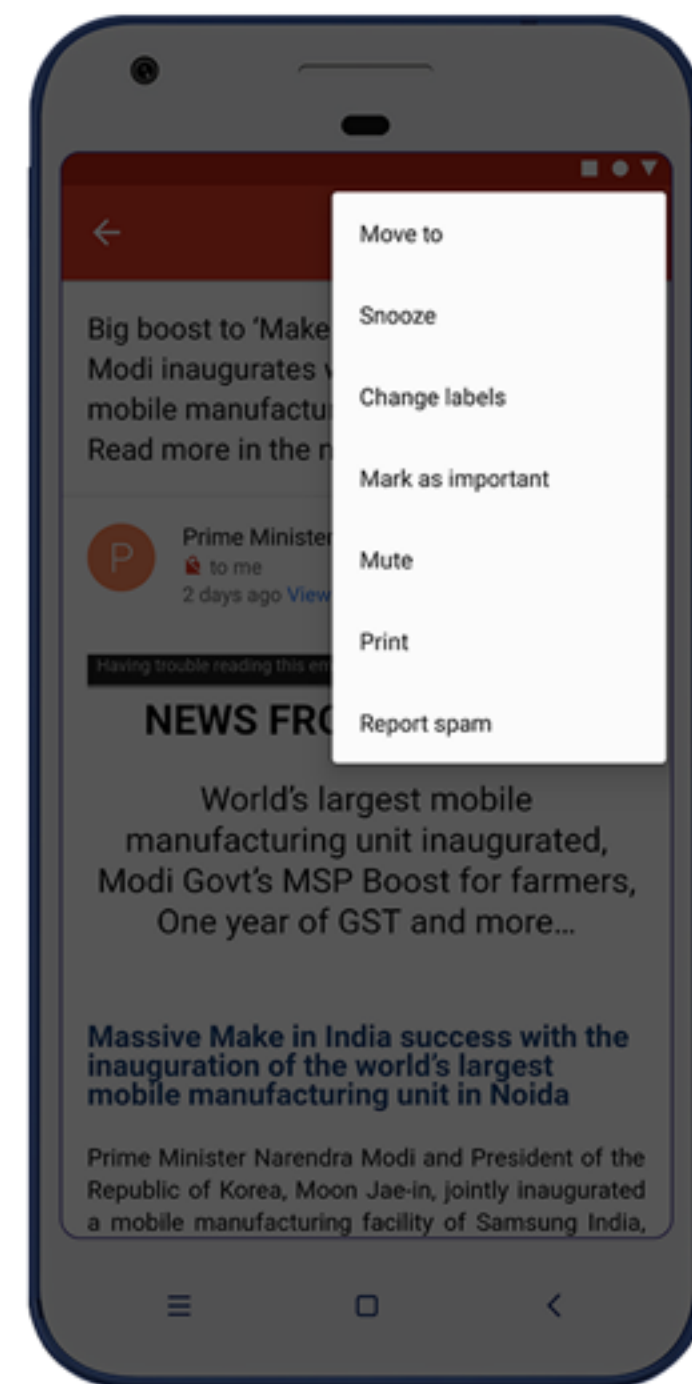
iOS Human Interface Guidelines

Google Material Design

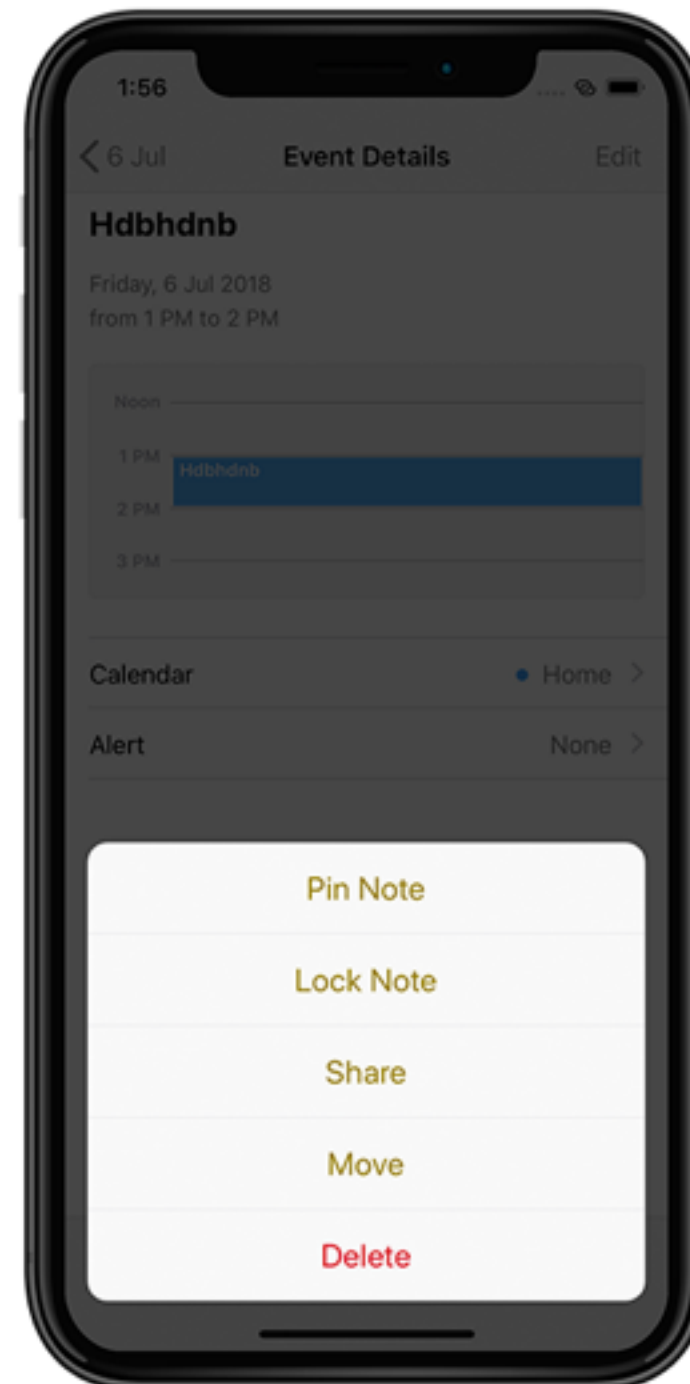
در این الگوها نحوه استفاده و نمایش هر کامپوننت و بخش را توضیح داده است که شما در جایگاه طراح رابط کاربری نیاز به یادگیری همه آنها نیستید و فقط بخش هایی که مرتبط با رابط کاربری هستند ، نیاز به یادگیری دارند.

به طور مثال نوع فونت ها و رنگ هایی که در iOS استفاده می شود

Dropdown Menu | Android



Action Sheet | iOS



ثبات یا یکپارچگی در طراحی

Design Consistency

ثبات یا یکپارچگی در طراحی چیست؟

ثبات یا Consistency یک اصل کلیدی در فرایند طراحی محصول است که بدون رعایت چنین اصلی هرگز نخواهیم توانست یک محصول منحصربفرد را عرضه کنیم.

در واقع، صفت یکپارچه به طرحی داده می‌شود که قابل درک و بسیار کاربردی باشد و در کل، زندگی را برای کاربران به مراتب راحت‌تر می‌سازد. روی هم رفته، هنگامی که عناصر مشابه ظاهری یکپارچه و شبیه به یکدیگر داشته باشند، میزان کاربردی بودن و قابلیت یادگیری کاربر بهبود می‌یابد.

هنگامی که یکپارچگی در طراحی‌های شما وجود داشته باشد، کاربران به سادگی می‌توانند یافته‌های قبلی خود در استفاده از سایر بخش‌های سرویس یا محصول شما را در حین استفاده از بخش‌های جدید منتقل کرده و سازوکار جدید را به سرعت فرا بگیرند. به عبارت دیگر، در صورت وجود یک طرح یکپارچه، به جای اینکه با مراجعه به یک بخش جدید محصول درگیر فهم چگونگی کاربرد رابط کاربری (UI) آن بشوند، می‌توانند از داشته‌های قبلی خود در ارتباط با نحوه کارکرد محصول استفاده کرده و بیشتر تمرکز خود را روی محتوا بگذارند.

مزایای ثبات در طراحی چیست؟

ثبات باعث افزایش سرعت یادگیری کاربر در هنگام استفاده از طراحی ما در هر محصول دیجیتالی می‌شود. شاید طراحان در ابتدا طراحی علاقه خاصی به ثبات نداشته باشند ولی در گذر زمان و رشد محصول، ثبات باعث افزایش نظم و راحتی کار در طراحی می‌شود.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

ثبات یا یکپارچگی در طراحی

Design Consistency

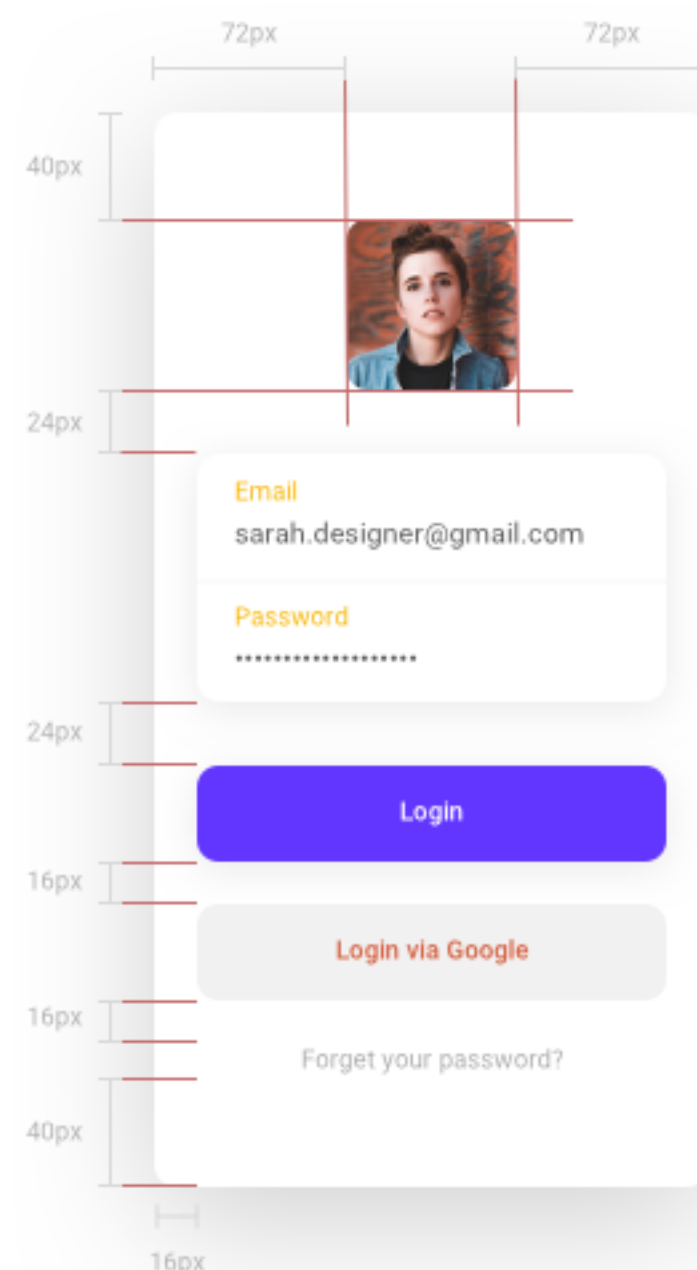
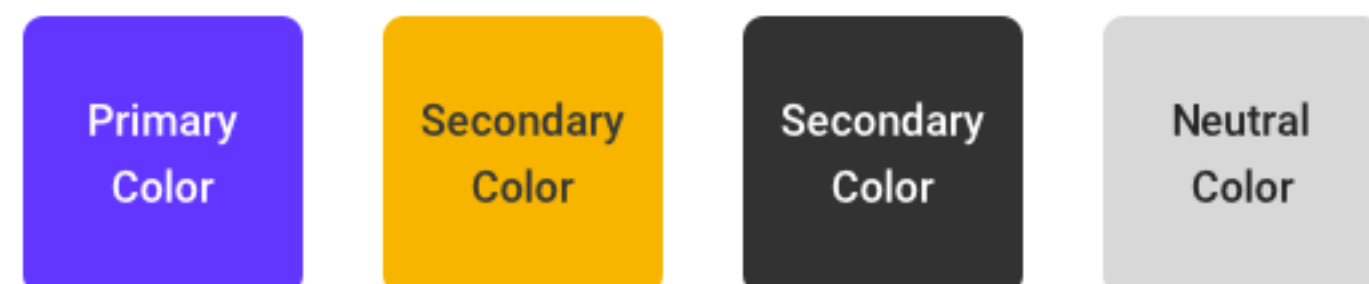
انواع ثبات و یکپارچگی در طراحی

یکپارچگی در طراحی به ۴ دسته تقسیم می شود:

- یکپارچگی ظاهری (Visual Consistency)
- یکپارچگی عملکردی (Functional Consistency)
- یکپارچگی داخلی (Internal Consistency)
- یکپارچگی خارجی (External Consistency)

مزایای ثبات در طراحی چیست؟

ثبات باعث افزایش سرعت یادگیری کاربر در هنگام استفاده از طراحی ما در هر محصول دیجیتالی می شود. شاید طراحان در ابتدا طراحی علاقه خاصی به ثبات نداشته باشند ولی در گذر زمان و رشد محصول ، ثبات باعث افزایش نظم و راحتی کار در طراحی می شود.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

آیکونوگرافی

Iconography

آیکونوگرافی یک زبان بصری در طراحی است که برای نمایش سریع یک موضوع یا محتوای خاصی به کار میرود. آیکون ها در حقیقت ساده و قابل درک تر هستند و کاربر به راحتی معنی آن را درک می کند. آیکون ها با شکلی هایی که دارند به طور پیش فرض در ذهن کاربران قرار گرفته اند و شما فقط کفایت از دانشی که آنها نسبت به آن آیکون دارند استفاده کنید.

آیکون ها با جزئیات کمتر ، برای کاربران قابل درک تر هستند.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

آیکونوگرافی

Iconography

آیکون ها عموماً در دو حالت پر شده (Fill) و خط دار (Outline) هستند که در حال حاضر نوع Outline محبوبیت بیشتری دارد.

در کنار این دو مدل ، آیکون ها تک رنگ و چند رنگ هستند.

باید دقت کنید در هنگام انتخاب چندین آیکون ، یکپارچگی را رعایت کنید و اگر از آیکون خط دار استفاده می کنید حتماً اندازه ضخامت خطوط آن باهم برابر باشد و یا فقط Fill یا Outline باشد.

همچنین اگر از آیکون های تک رنگ استفاده می کنید حتماً بقیه آیکون ها تک رنگ باشند و همین موضوع در مورد آیکون های چند رنگ صدق می کند.



Flat Icons - Fill



Flat Icons - Outline (Linear)



Material



3D Icons



Long Shadow



Gradient Icons



Minimal Icons

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

آیکونوگرافی

Iconography

آیکون ها عموماً در دو حالت پر شده (Fill) و خط دار (Outline) هستند که در حال حاضر نوع Outline محبوبیت بیشتری دارد.

در کنار این دو مدل ، آیکون ها تک رنگ و چند رنگ هستند.

باید دقت کنید در هنگام انتخاب چندین آیکون ، یکپارچگی را رعایت کنید و اگر از آیکون خط دار استفاده می کنید حتماً اندازه ضخامت خطوط آن باهم برابر باشد و یا فقط Fill یا Outline باشد.

همچنین اگر از آیکون های تک رنگ استفاده می کنید حتماً بقیه آیکون ها تک رنگ باشند و همین موضوع در مورد آیکون های چند رنگ صدق می کند.

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

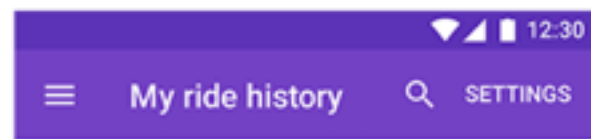
آیکونوگرافی

Iconography

آیکونوگرافی یک زبان بصری در طراحی است که برای نمایش سریع یک موضوع یا محتوای خاصی به کار میرود. آیکون ها در حقیقت ساده و قابل درک تر هستند و کاربر به راحتی معنی آن را درک می کند. آیکون ها با شکلی هایی که دارند به طور پیش فرض در ذهن کاربران قرار گرفته اند و شما فقط کافیت از دانشی که آنها نسبت به آن آیکون دارند استفاده کنید.

آیکون ها با جزئیات کمتر ، برای کاربران قابل درک تر هستند.

Label only



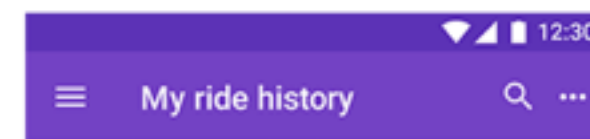
Tuesday 15 May, 2018
4.6 miles

Thursday 10th May, 2018
12.4 miles

Monday 7th May, 2018
3.5 miles

Tuesday 1st May, 2018
4.6 miles

Horizontal dots



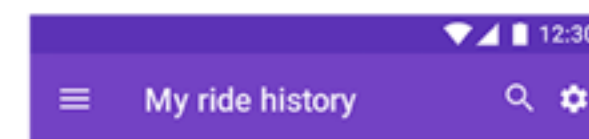
Tuesday 15 May, 2018
4.6 miles

Thursday 10th May, 2018
12.4 miles

Monday 7th May, 2018
3.5 miles

Tuesday 1st May, 2018
4.6 miles

Settings cog



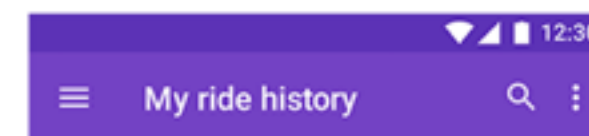
Tuesday 15 May, 2018
4.6 miles

Thursday 10th May, 2018
12.4 miles

Monday 7th May, 2018
3.5 miles

Tuesday 1st May, 2018
4.6 miles

Baseline



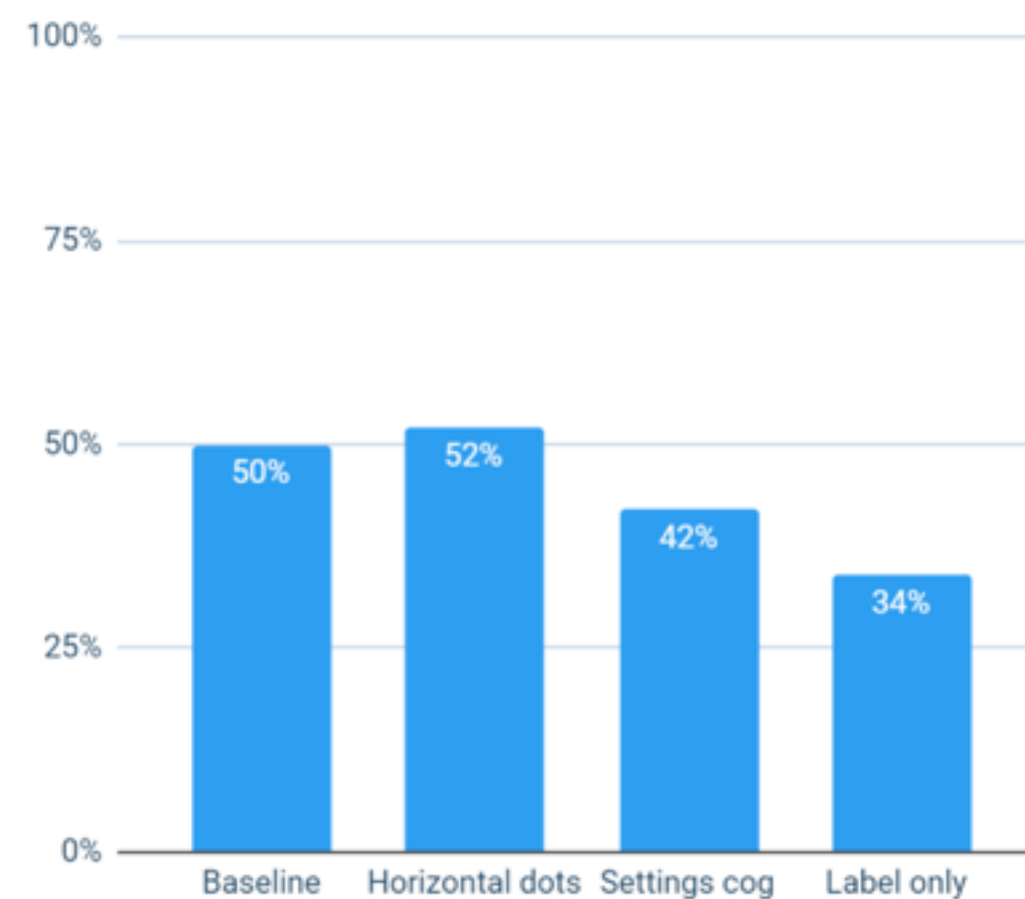
Tuesday 15 May, 2018
4.6 miles

Thursday 10th May, 2018
12.4 miles

Monday 7th May, 2018
3.5 miles

Tuesday 1st May, 2018
4.6 miles

Proportion of successful clicks



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

آیکونوگرافی

Iconography

آیکونوگرافی یک زبان بصری در طراحی است که برای نمایش سریع یک موضوع یا محتوای خاصی به کار میرود. آیکون ها در حقیقت ساده و قابل درک تر هستند و کاربر به راحتی معنی آن را درک می کند. آیکون ها با شکلی هایی که دارند به طور پیش فرض در ذهن کاربران قرار گرفته اند و شما فقط کافیت از دانشی که آنها نسبت به آن آیکون دارند استفاده کنید.

آیکون ها با جزئیات کمتر، برای کاربران قابل درک تر هستند.

No 'menu', horizontal dots



Tuesday 15 May, 2018
4.6 miles

Thursday 10th May, 2018
12.4 miles

Monday 7th May, 2018
3.5 miles

Tuesday 1st May, 2018
4.6 miles

Wednesday 25th April, 2018
12.4 miles

No 'menu', baseline



Tuesday 15 May, 2018
4.6 miles

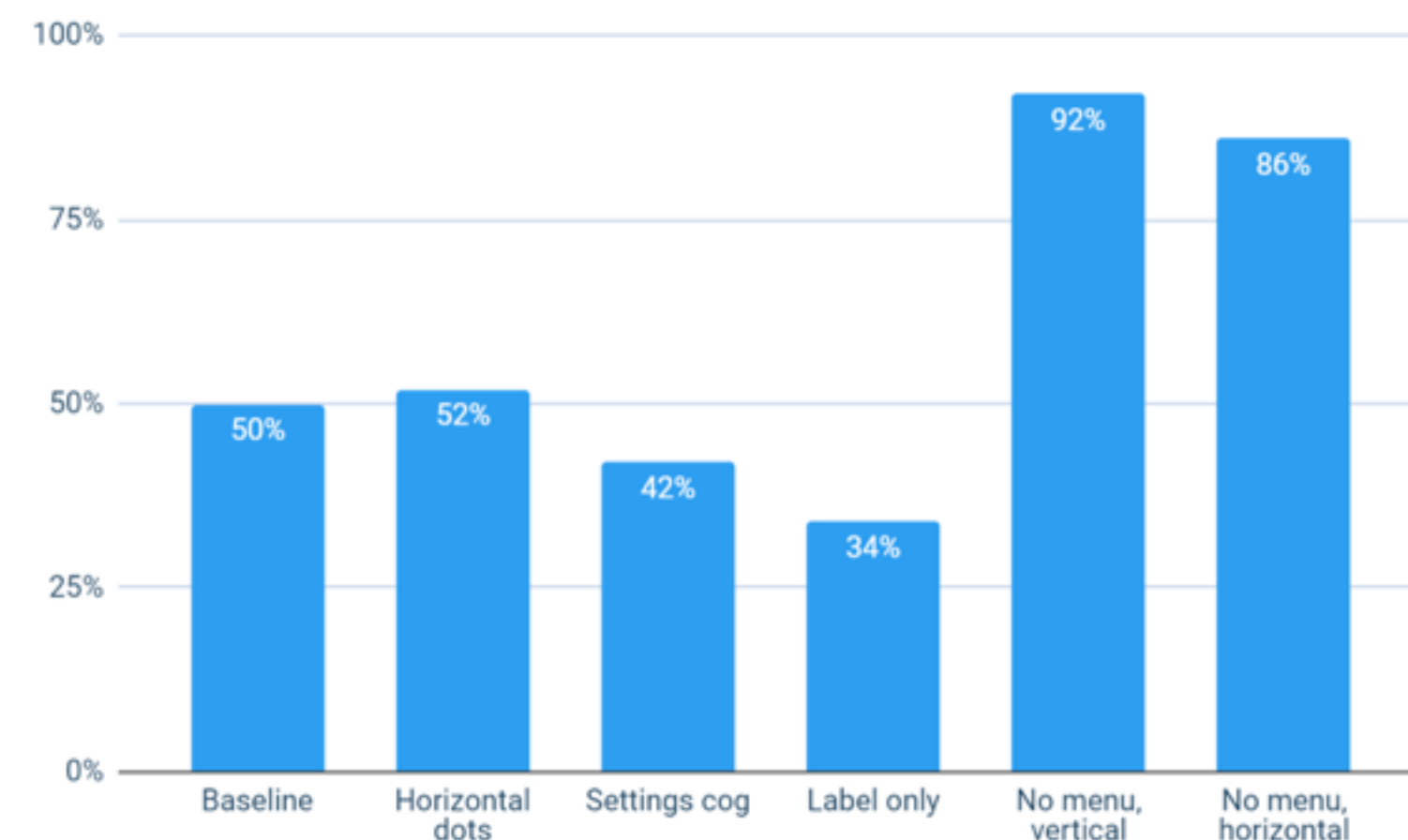
Thursday 10th May, 2018
12.4 miles

Monday 7th May, 2018
3.5 miles

Tuesday 1st May, 2018
4.6 miles

Wednesday 25th April, 2018
12.4 miles

Proportion of successful clicks



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

آیکونوگرافی









Iconography

مردم همیشه در حال استفاده از محصولات دیجیتالی هستند و همیشه با آیکون های مختلف مواجه میشوند. آیکون ها عموماً با عنوان خاصی در ذهن کاربران شکل گرفته است. هر موضوع میتواند چندین آیکون مختلف داشته باشد ، ولی آیکون هایی که بیشتر برای آن موضوع انتخاب شده گزینه مناسب تری برای استفاده اند.

Preference Test

Which one of the following icons best represents "Sharing an article?"



	share-1.png	29.1s	3%	2	
	share-2.png	1m 2.5s	4%	3	
	share-3.png	34.5s	35%	26	
	share-4.png	35.3s	59%	44	

آیکونوگرافی

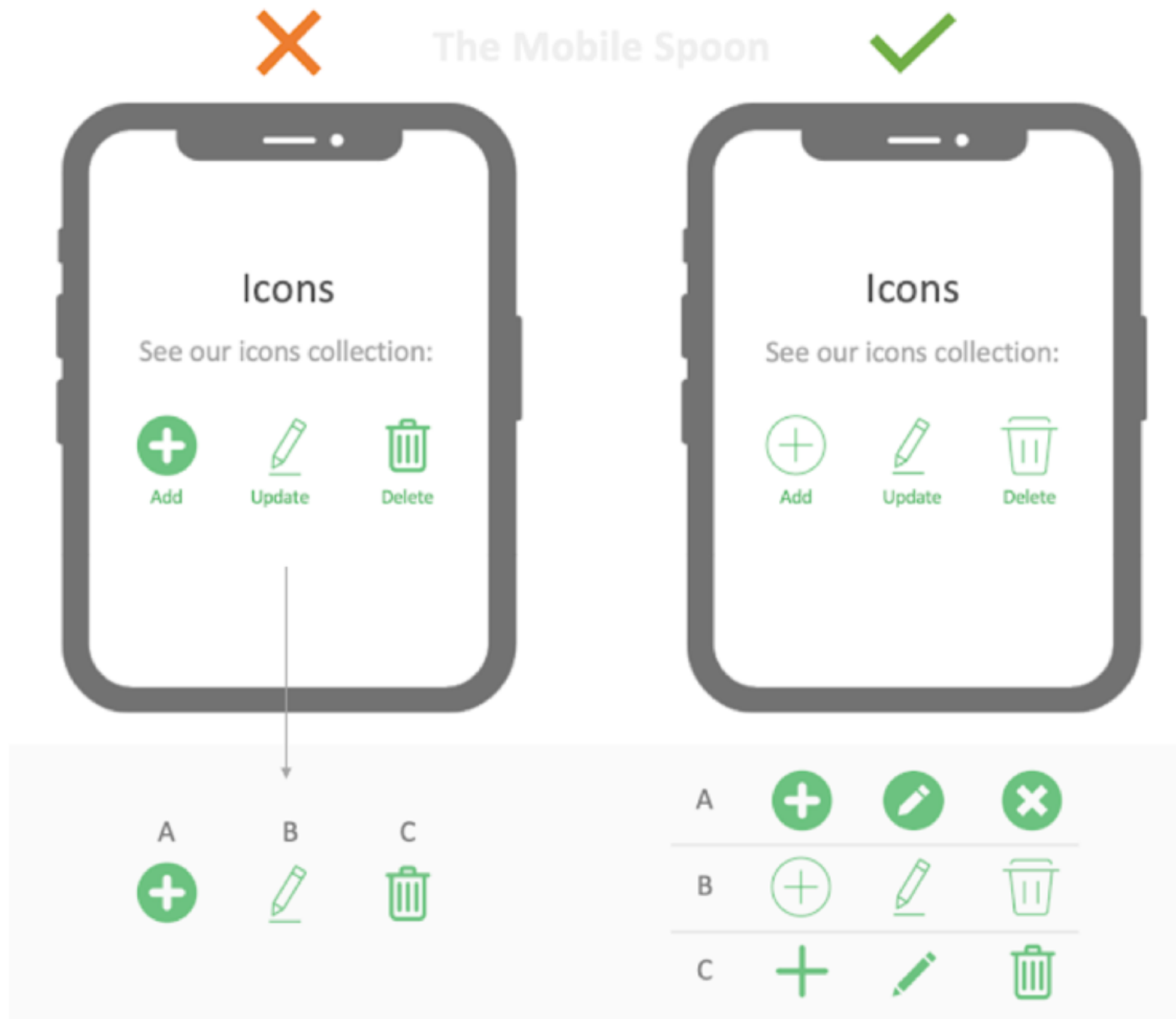
Iconography

آیکون ها عموماً در دو حالت پر شده (Fill) و خط دار (Outline) هستند که در حال حاضر نوع Outline محبوبیت بیشتری دارد.

در کنار این دو مدل ، آیکون ها تک رنگ و چند رنگ هستند.

باید دقت کنید در هنگام انتخاب چندین آیکون ، یکپارچگی را رعایت کنید و اگر از آیکون خط دار استفاده می کنید حتماً اندازه ضخامت خطوط آن باهم برابر باشد و یا فقط Fill یا Outline باشد.

همچنین اگر از آیکون های تک رنگ استفاده می کنید حتماً بقیه آیکون ها تک رنگ باشند و همین موضوع در مورد آیکون های چند رنگ صدق می کند.



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

از سال ۱۹۹۵ که وب سایت ها شروع به کار کردند سبک های مختلف طراحی وارد این عرصه شدند.

• شروع وب (سال ۱۹۹۵ تا ۲۰۰۰)

• وب ۲ (سال ۲۰۰۳ تا ۲۰۱۰)

• سبک طراحی Skeuomorphic (سال ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۲)

• سبک طراحی Flat (سال ۲۰۱۲ تاکنون)

• سبک طراحی Flat - Metro شرکت مایکروسافت

• سبک طراحی Flat - Fluent شرکت مایکروسافت

Apple



May 8, 1998

Hot News Headlines Pro. Go. Whoa. A Strategy as Simple as the Macintosh.



The Apple Store | Hot News | About Apple | Products | Support | Design & Publishing | Education | Developer | Where to Buy | Home | Job Opportunities at Apple

Find:

[Site Map](#) - [Search Tips](#) - [Index](#)

[The Apple Store](#) | [Hot News](#) | [About Apple](#) | [Products](#) | [Support](#) | [Design & Publishing](#) | [Education](#) | [Developer](#) | [Where to Buy](#) | [Home](#) | [Job Opportunities at Apple](#)

Visit other Apple sites around the world:



Get Local [HOLIDAY EXTRAVAGANZA CLICK HERE](#) [Weekly Picks](#)

[Options](#)

[Yellow Pages](#) - [People Search](#) - [City Maps](#) - [Stock Quotes](#) - [Sports Scores](#)

- [Arts and Humanities](#) - [Architecture](#), [Photography](#), [Literature](#)...
- [Business and Economy \[Xtra!\]](#) - [Companies](#), [Investments](#), [Classifieds](#)...
- [Computers and Internet \[Xtra!\]](#) - [Internet](#), [WWW](#), [Software](#), [Multimedia](#)...
- [Education](#) - [Universities](#), [K-12](#), [College Entrance](#)...
- [Entertainment \[Xtra!\]](#) - [Cool Links](#), [Movies](#), [Music](#), [Humor](#)...
- [Government](#) - [96 Elections](#), [Politics \[Xtra!\]](#), [Agencies](#), [Law](#), [Military](#)...
- [Health \[Xtra!\]](#) - [Medicine](#), [Drugs](#), [Diseases](#), [Fitness](#)...
- [News and Media \[Xtra!\]](#) - [Current Events](#), [Magazines](#), [TV](#), [Newspapers](#)...
- [Recreation and Sports \[Xtra!\]](#) - [Sports](#), [Games](#), [Travel](#), [Autos](#), [Outdoors](#)...
- [Reference](#) - [Libraries](#), [Dictionaries](#), [Phone Numbers](#)...
- [Regional](#) - [Countries](#), [Regions](#), [U.S. States](#)...
- [Science](#) - [CS](#), [Biology](#), [Astronomy](#), [Engineering](#)...
- [Social Science](#) - [Anthropology](#), [Sociology](#), [Economics](#)...
- [Society and Culture](#) - [People](#), [Environment](#), [Religion](#)...

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

از سال ۱۹۹۵ که وب سایت ها شروع به کار کردند سبک های مختلف طراحی وارد این عرصه شدند.

• شروع وب (سال ۱۹۹۵ تا ۲۰۰۰)

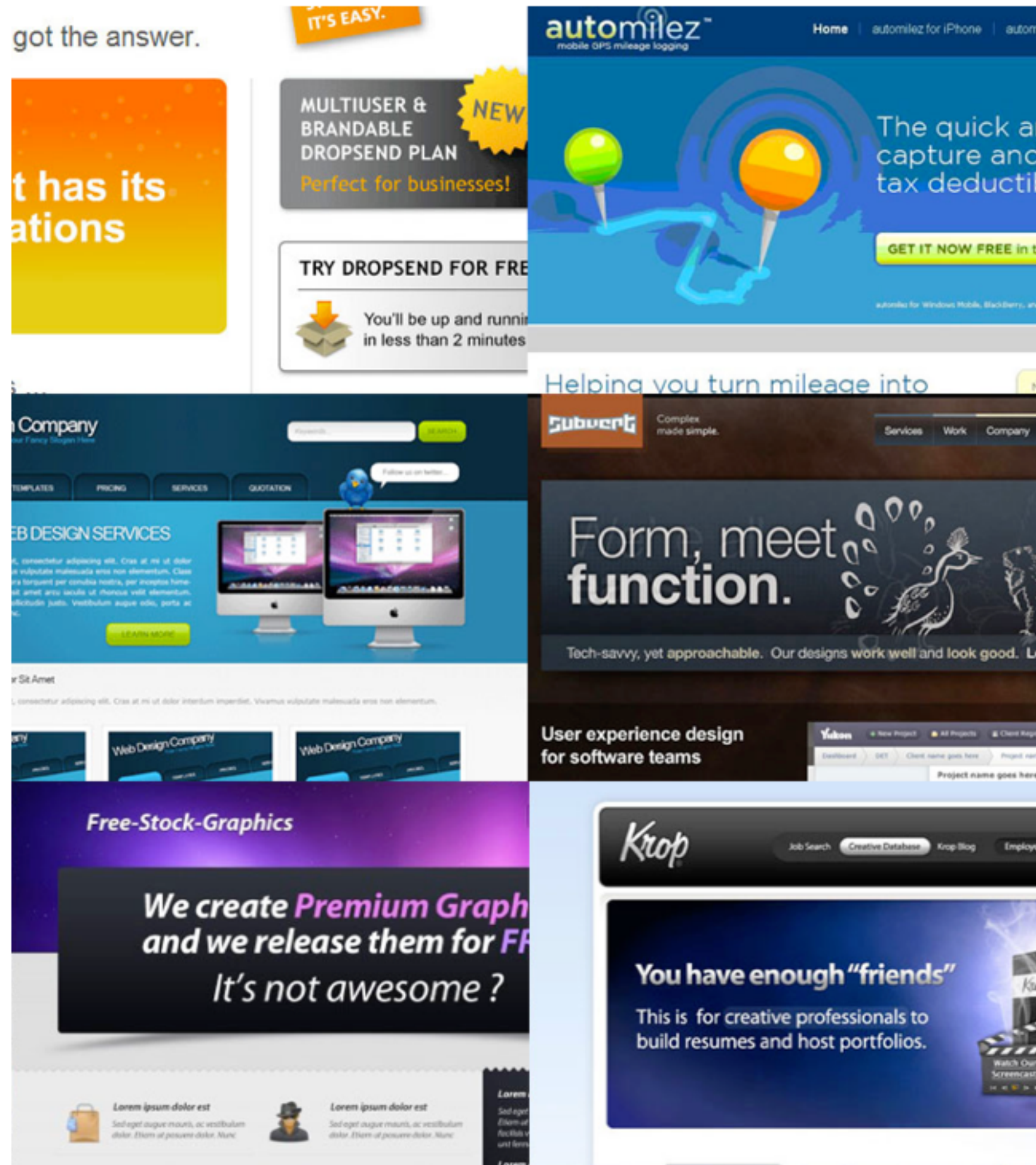
• وب ۲ (سال ۲۰۰۳ تا ۲۰۱۰)

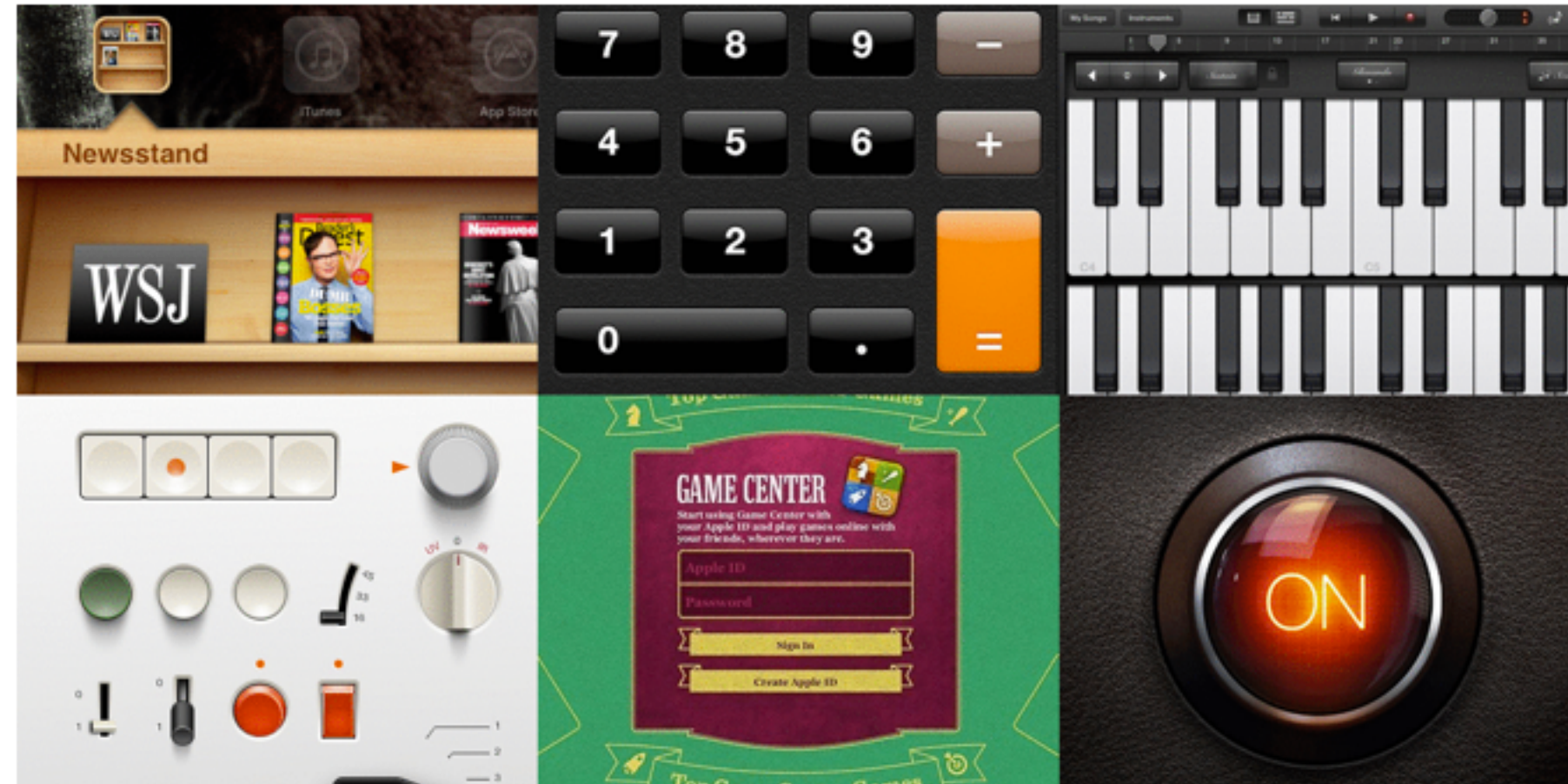
• سبک طراحی Skeuomorphic (سال ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۲)

• سبک طراحی Flat (سال ۲۰۱۲ تاکنون)

• سبک طراحی Flat - Metro شرکت مایکروسافت

• سبک طراحی Flat - Fluent شرکت مایکروسافت





آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

از سال ۱۹۹۵ که وب سایت ها شروع به کار کردند سبک های مختلف طراحی وارد این عرصه شدند.

- شروع وب (سال ۱۹۹۵ تا ۲۰۰۰)
- وب ۲ (سال ۲۰۰۳ تا ۲۰۱۰)
- سبک طراحی Skeuomorphic (سال ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۲)
- سبک طراحی Flat (سال ۲۰۱۲ تاکنون)
- سبک طراحی Flat - Metro شرکت مایکروسافت
- سبک طراحی Flat - Fluent شرکت مایکروسافت

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

از سال ۱۹۹۵ که وب سایت ها شروع به کار کردند سبک های مختلف طراحی وارد این عرصه شدند.



• شروع وب (سال ۱۹۹۵ تا ۲۰۰۰)

• وب ۲ (سال ۲۰۰۳ تا ۲۰۱۰)

• سبک طراحی Skeuomorphic (سال ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۲)

• سبک طراحی Flat (سال ۲۰۱۲ تاکنون)

• سبک طراحی Flat - Metro شرکت مایکروسافت

• سبک طراحی Flat - Fluent شرکت مایکروسافت

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

از سال ۱۹۹۵ که وب سایت ها شروع به کار کردند سبک های مختلف طراحی وارد این عرصه شدند.



• شروع وب (سال ۱۹۹۵ تا ۲۰۰۰)

• وب ۲ (سال ۲۰۰۳ تا ۲۰۱۰)

• سبک طراحی Skeuomorphic (سال ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۲)

• سبک طراحی Flat (سال ۲۰۱۲ تاکنون)

• سبک طراحی Flat - Metro شرکت مایکروسافت

• سبک طراحی Flat - Fluent شرکت مایکروسافت

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

از سال ۱۹۹۵ که وب سایت ها شروع به کار کردند سبک های مختلف طراحی وارد این عرصه شدند.

• شروع وب (سال ۱۹۹۵ تا ۲۰۰۰)

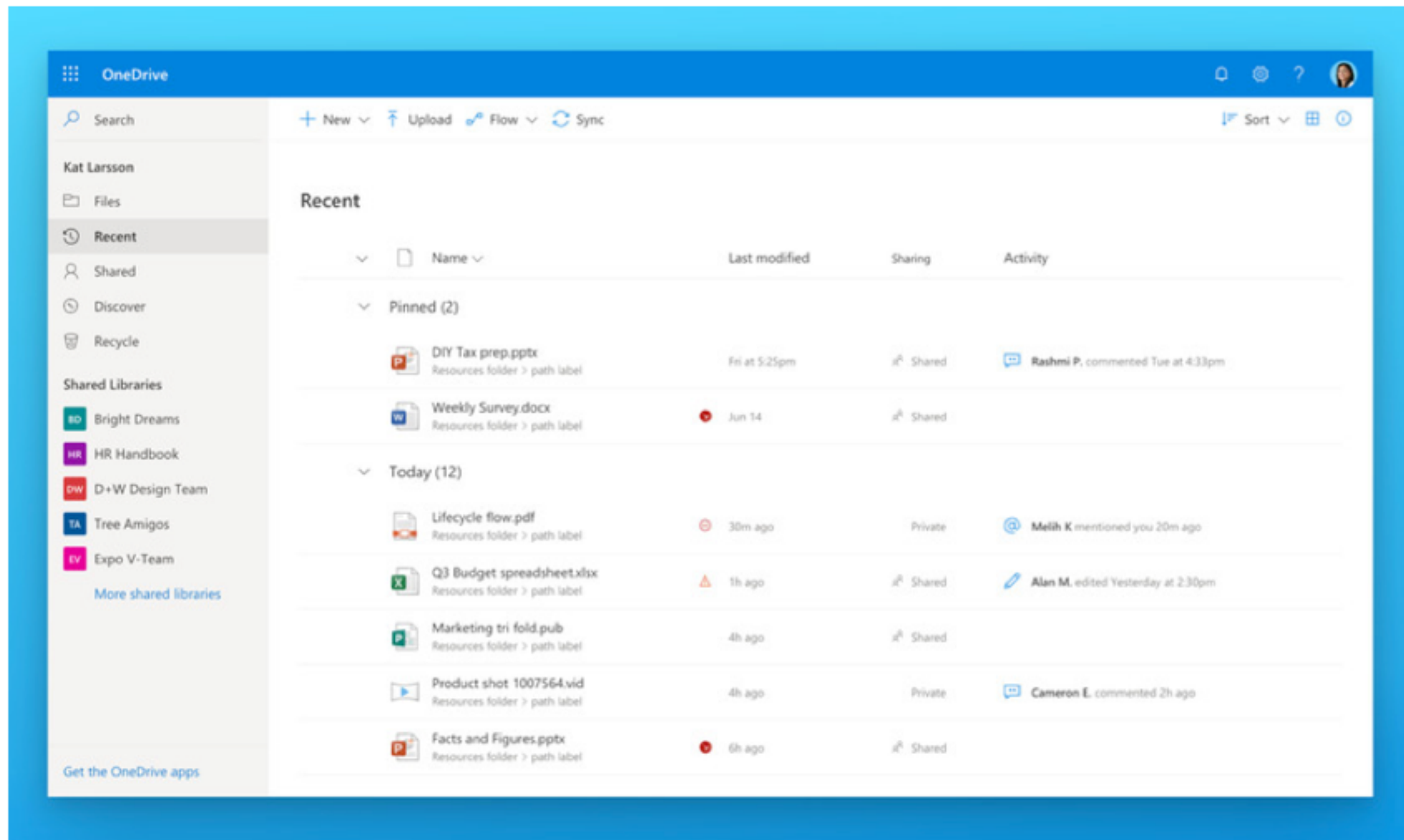
• وب ۲ (سال ۲۰۰۳ تا ۲۰۱۰)

• سبک طراحی Skeuomorphic (سال ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۲)

• سبک طراحی Flat (سال ۲۰۱۲ تاکنون)

• سبک طراحی Flat - Metro شرکت مایکروسافت

• سبک طراحی Flat - Fluent شرکت مایکروسافت



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



Prepare your Meal

Finally, spend a good 30 mins
to prepare your meal

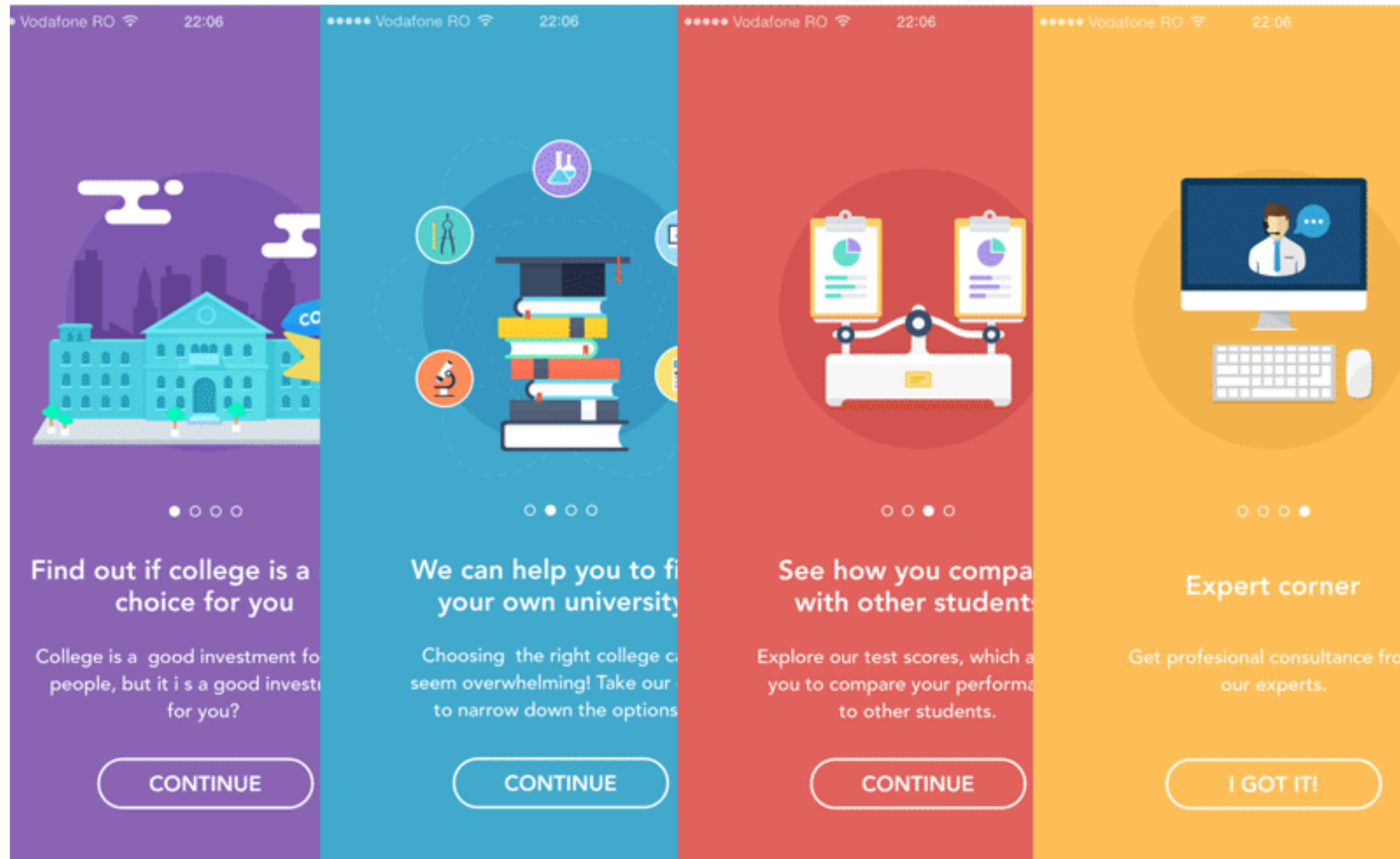
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

• نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)

• اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)

• گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)

• واقعیت مجازی (Virtual Reality)

• واقعیت افزوده (Augmented Reality)

• اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)

• صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)

• تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)

• گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)

• نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)

• فضاهای خالی (Empty Space)



Home



Files



Profile

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)

New Password

Password



Already using? [Sign in](#)

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیزم جدید یا نیومورفیزم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



3D FLIP
MENU

2018

VISUAL
EXPLORATION

MINH PHAM

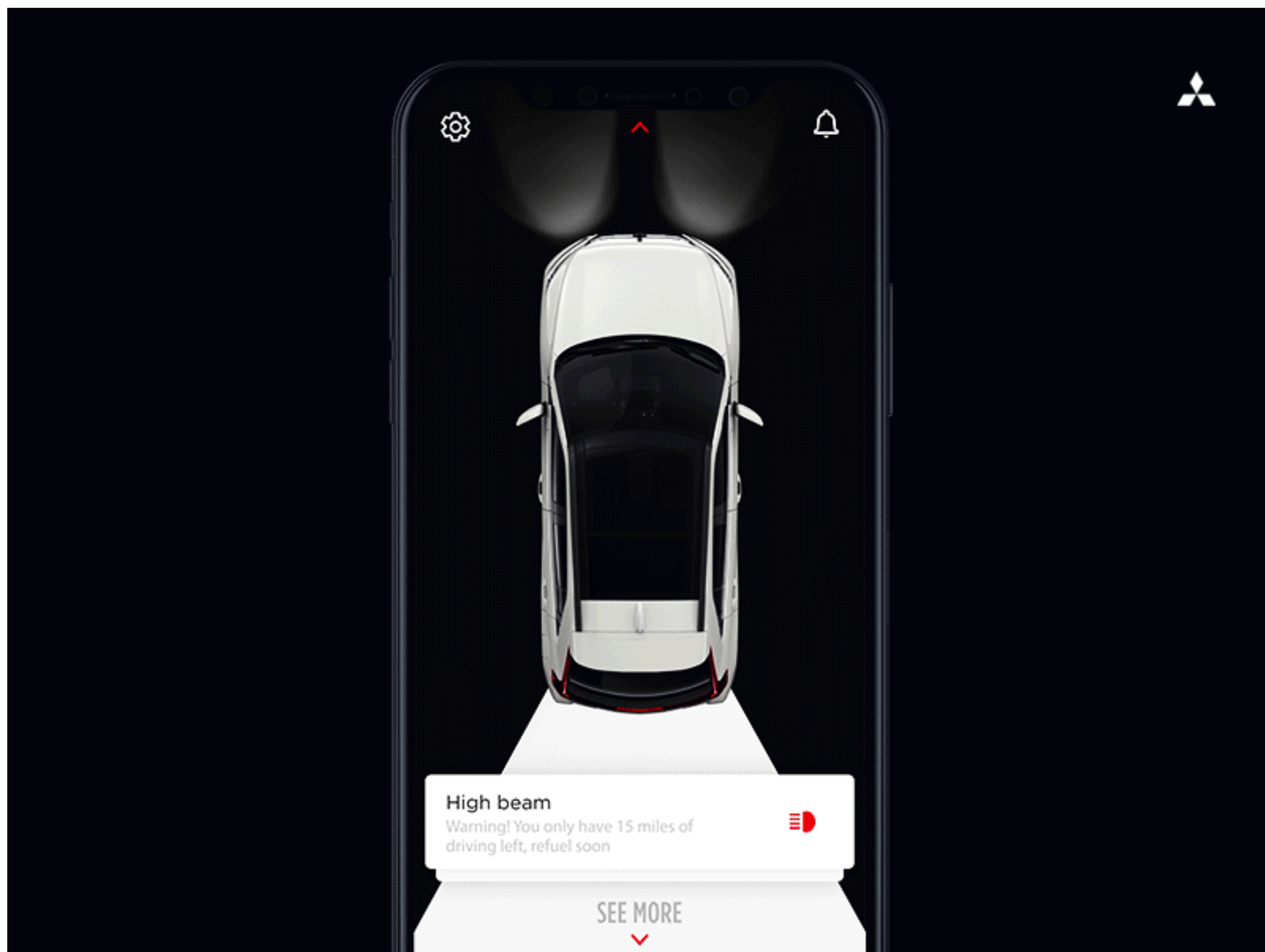
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



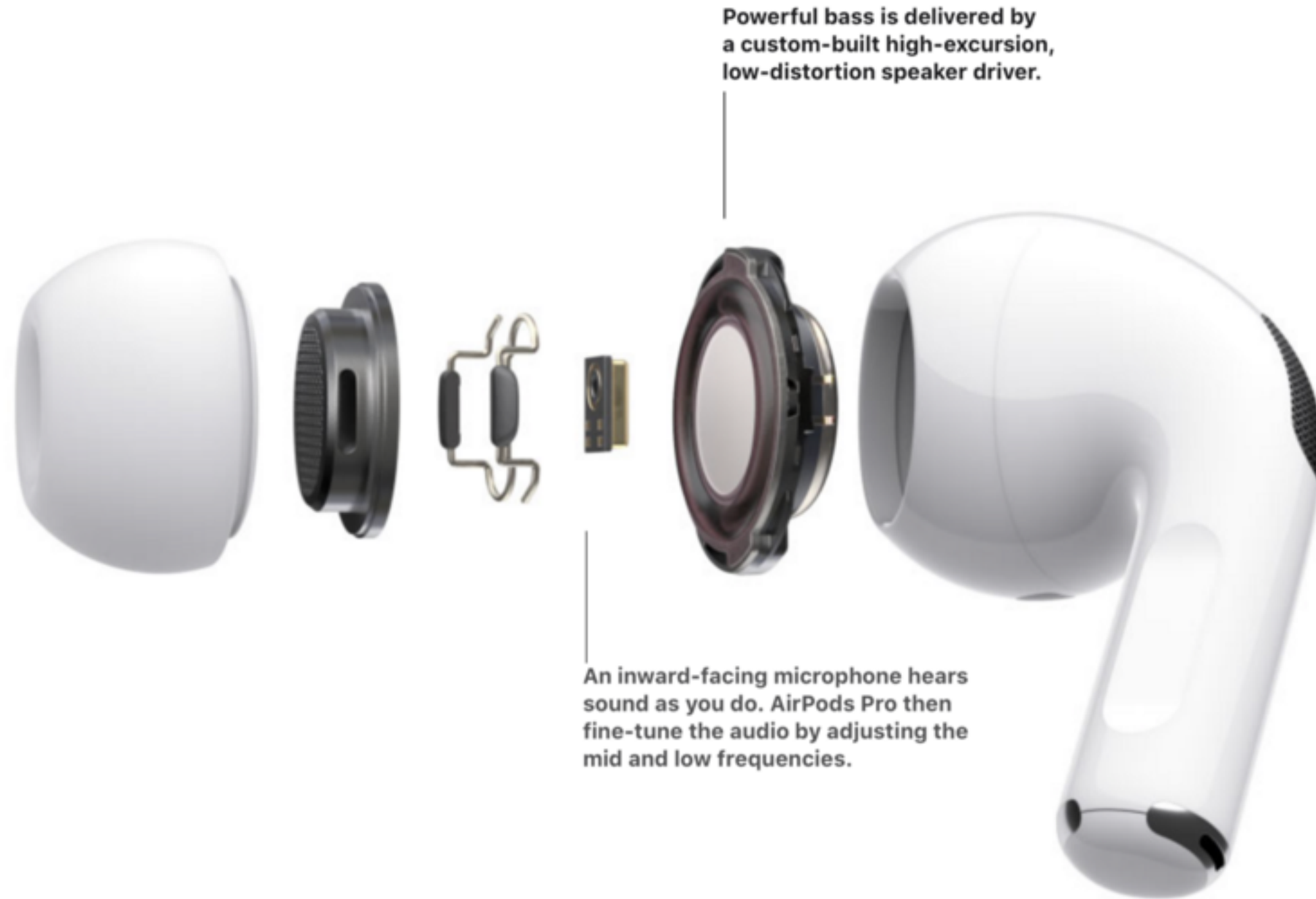
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیزم جدید یا نیومورفیزم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



www.apple.com/airpods-pro/

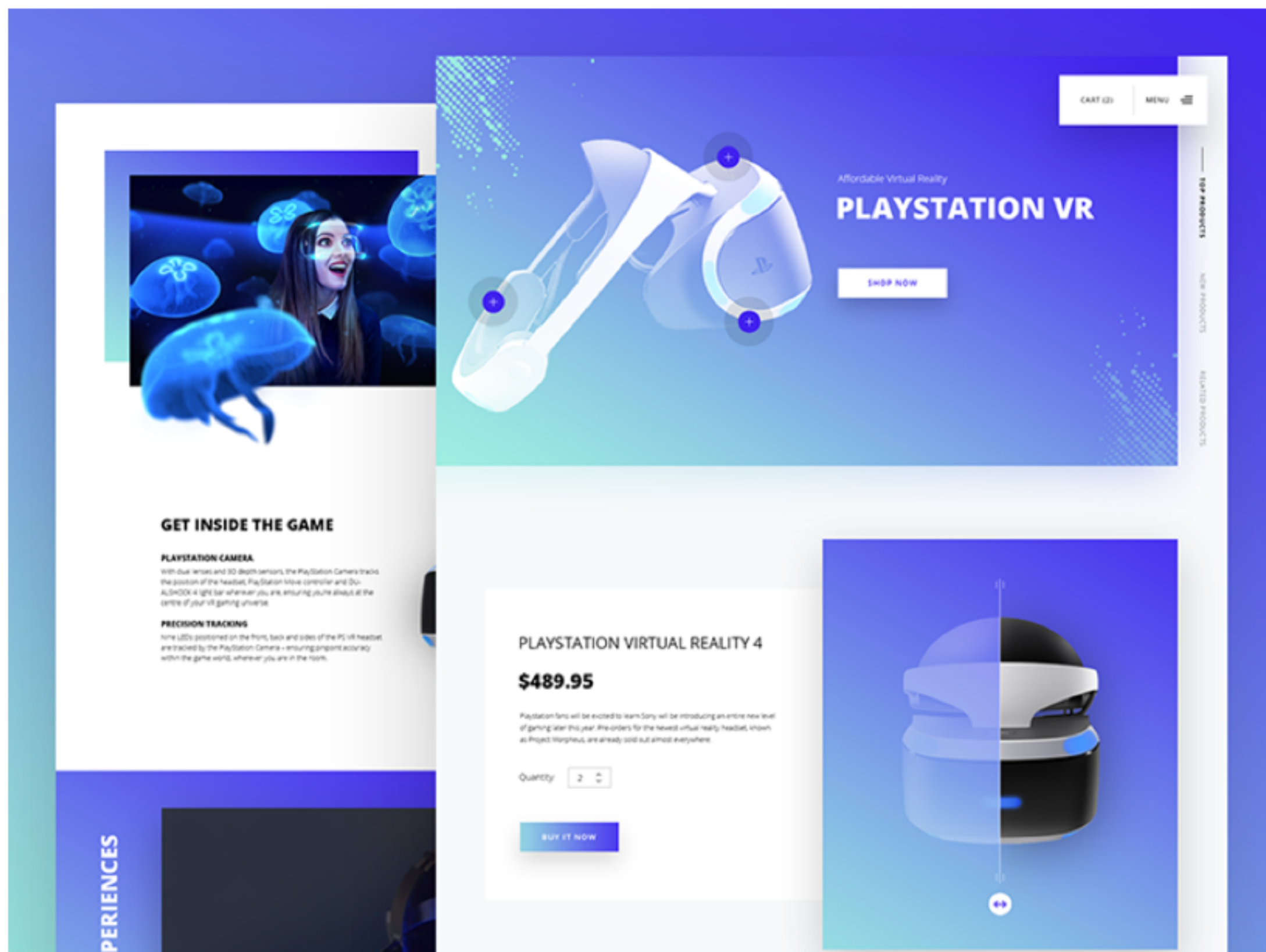
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیزم جدید یا نیومورفیزم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



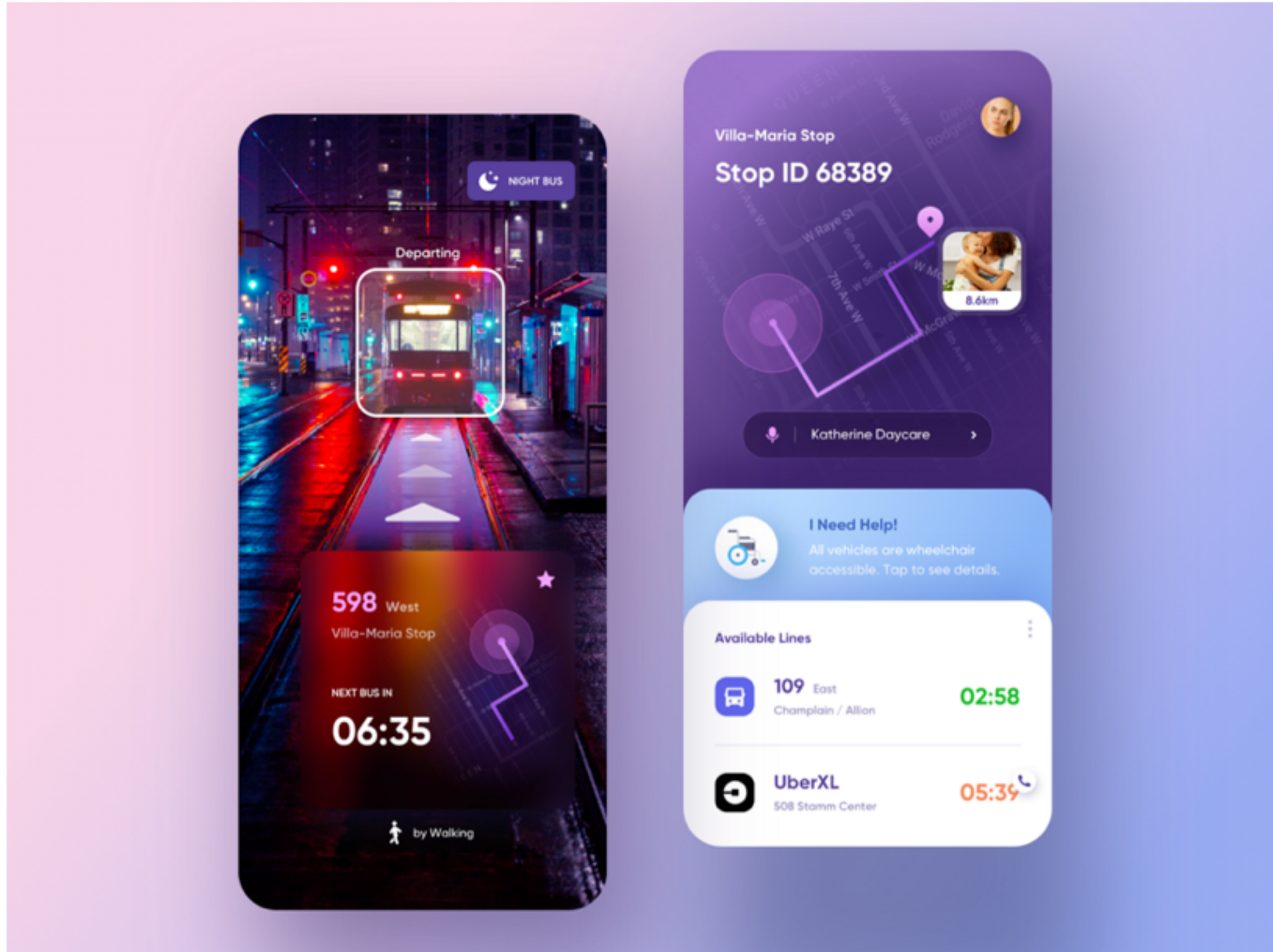
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



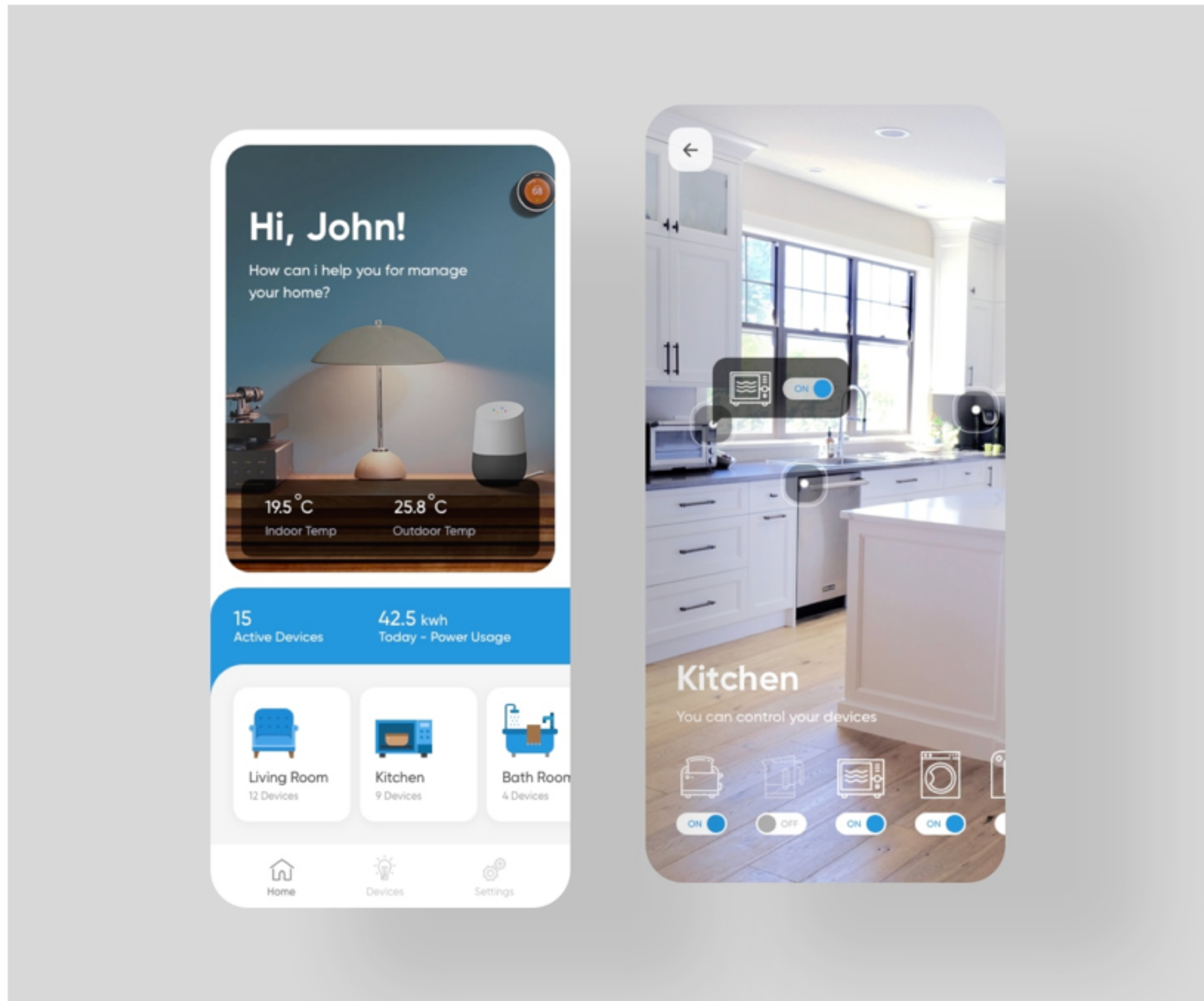
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیزم جدید یا نیومورفیزم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



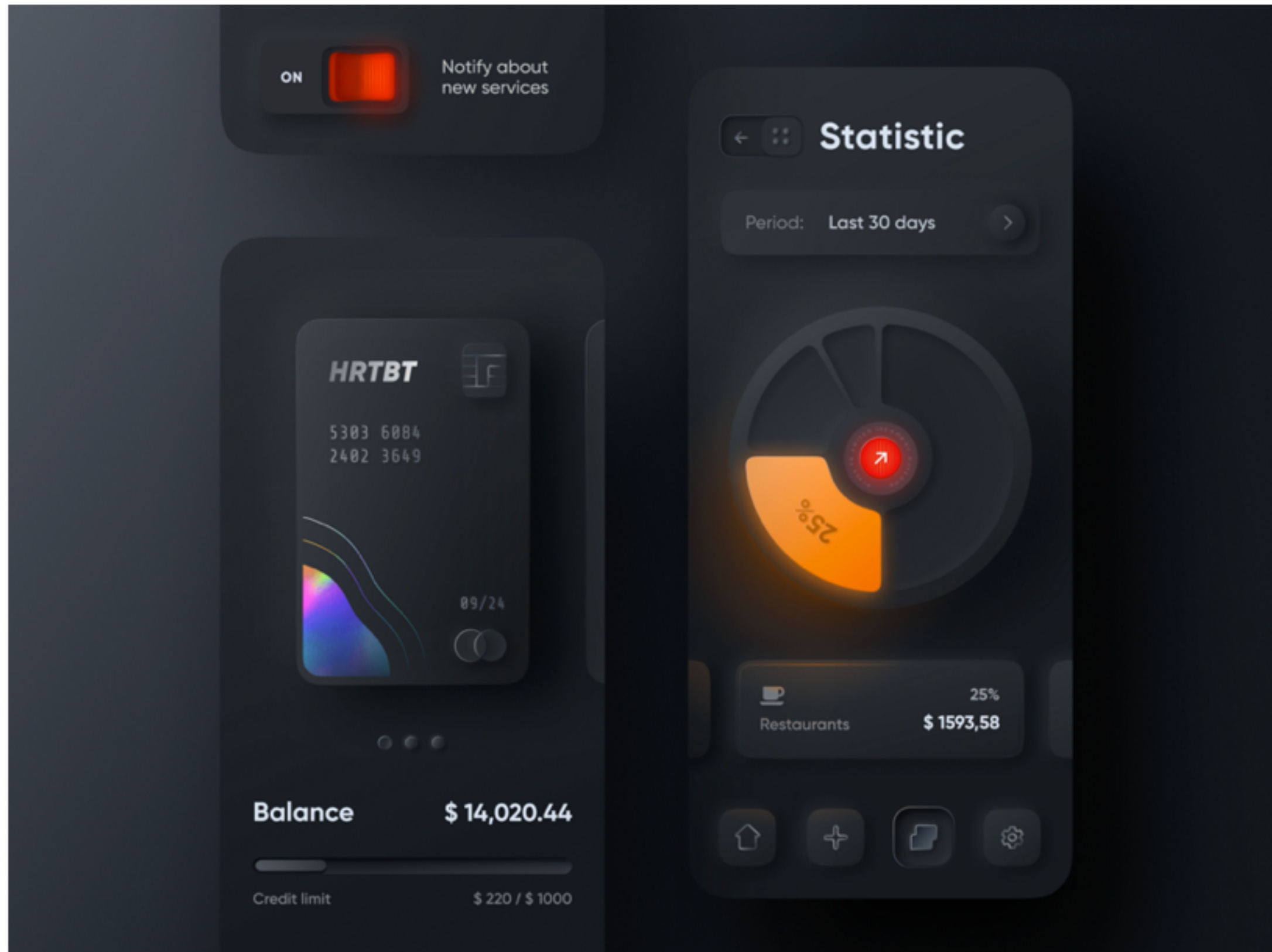
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



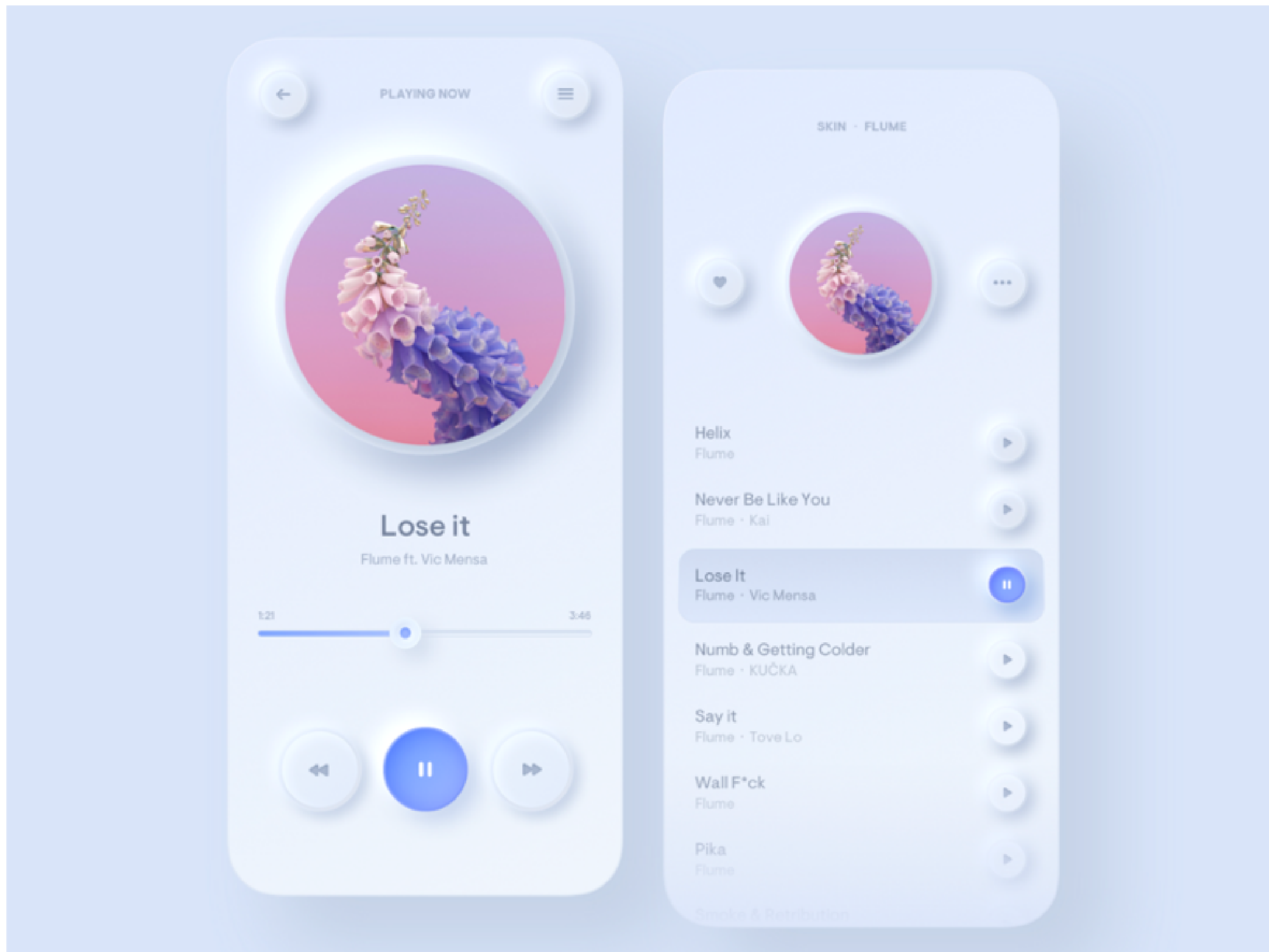
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیزم جدید یا نیومورفیزم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیزم جدید یا نیومورفیزم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



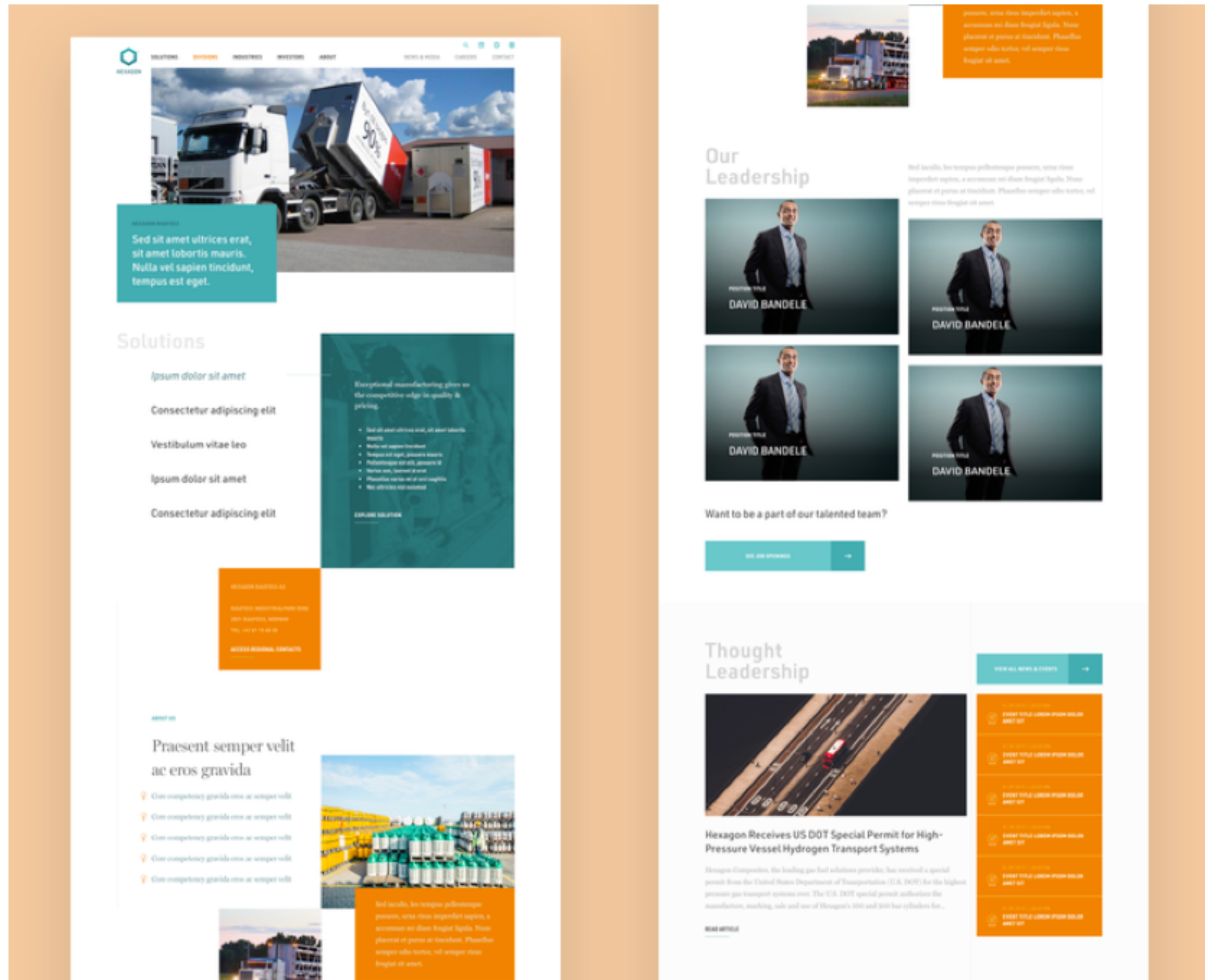
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



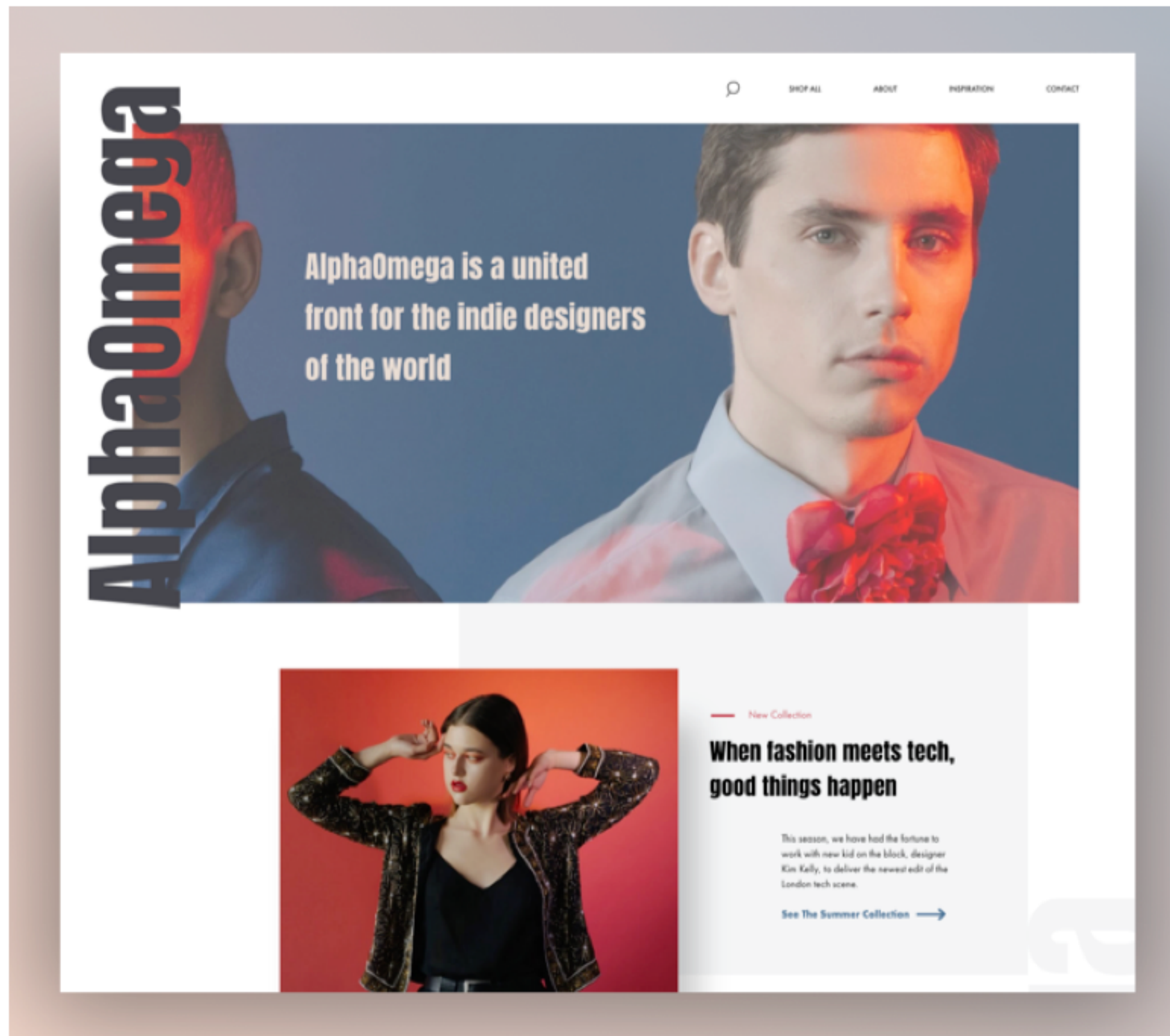
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)

صفحه اصلی خدمات نمونه کارها درباره ما ارتباط با ما

به سادگی نفس کشیدن

به زیبایی یک رویا...

بیشتر بدانید



طراحی و چاپ

طراحی انواع ملزومات
جایی و غیر جایی با بهترین کیفیت

بیشتر بدانید <



طراحی و برنامه نویسی

طراحی رابط کاربری و برنامه نویسی
انواع وب سایت ها و اپلیکیشن های موبایل

بیشتر بدانید <



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)

طراحی و برنامه نویسی

طراحی رابط کاربری و برنامه نویسی
انواع وب سایت ها و اپلیکیشن های موبایل

[بیشتر بدانید >](#)



برندینگ

برندینگ ، بازاریابی و سئو
برای افزایش فروش و معرفی شما

[بیشتر بدانید >](#)



جدیدترین

مقالات بلاگ

ما را دنبال می کنید؟

[آرشیو مقالات >](#)



۱۲ تکنیک جالب برای خلق
عکسی خاص و متفاوت



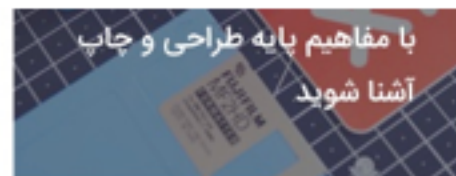
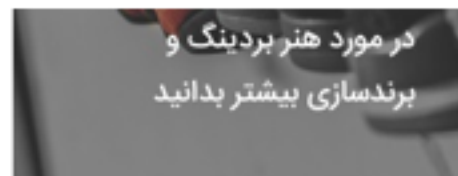
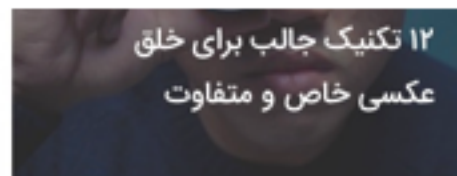
در مورد هنر برندینگ و
برندسازی بیشتر بدانید



با مفاهیم پایه طراحی و چاپ
آشنا شوید

برخی از





ارشیو مقالات <

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)

برخی از نمونه کارهای ما

شاید بهترین نباشیم ولی بهترین ها ما را انتخاب می کنند

نمونه کارهای دیگر <

+۴۸۰
نمونه کار در زمینه طراحی و چاپ



۰۲۱ ۲۲۵۶۷۳۲۲

در صورتی که نیاز به مشاوره دارید با ما در ارتباط باشید



ما را در شبکه های اجتماعی دنبال کنید

فارسی / انگلیسی

- نمونه کارهای ما
- پلاگ
- حريم خصوصي
- شرایط و قوانین
- استخدام
- درباره ما بدانید
- ارتباط با ما

حقوق مادی و معنوی این وب سایت برای ما محفوظ می باشد.

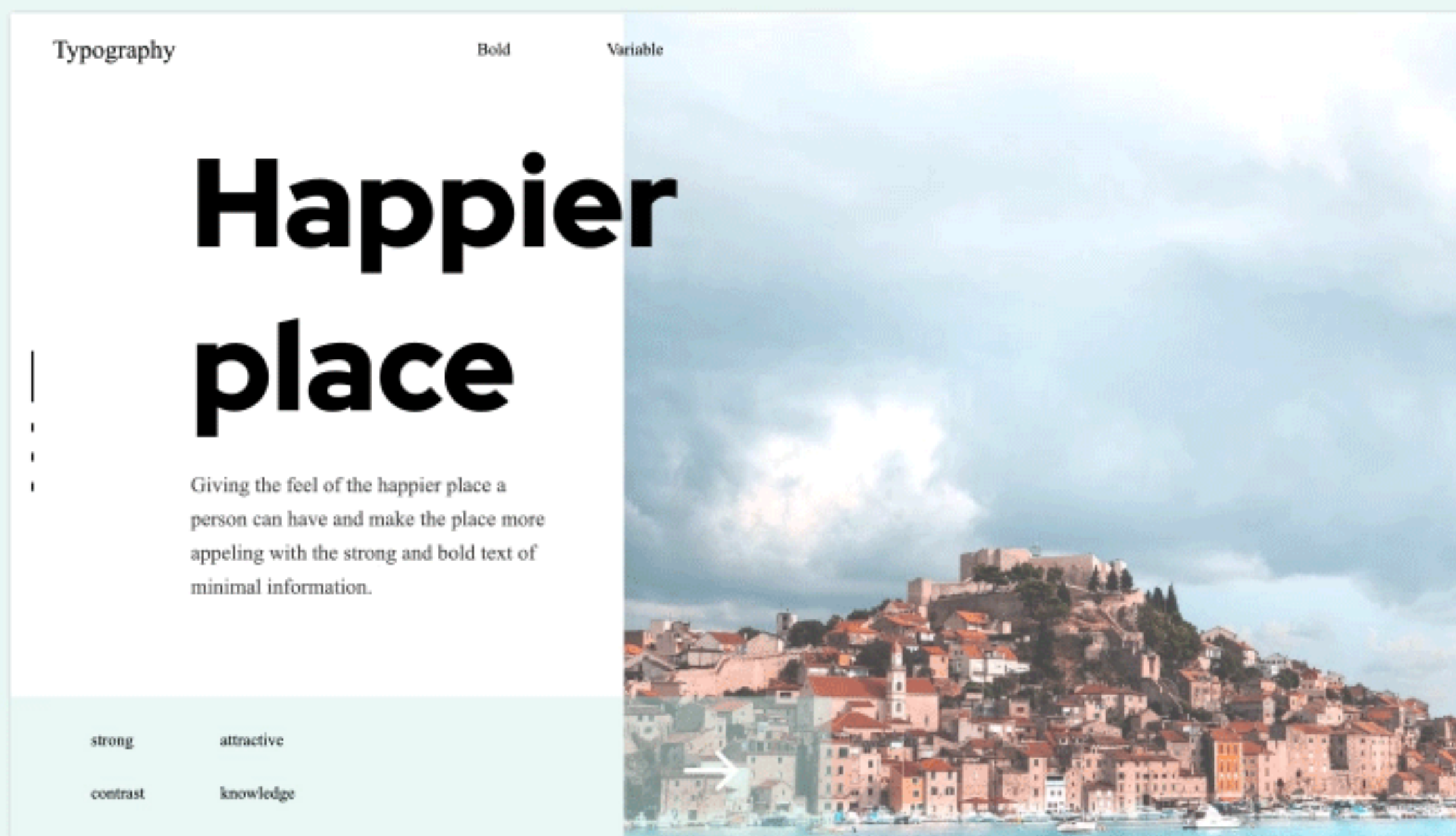
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



#996EB4 #2FCFCD
R153 G110 B180 R110 G153 B180



#99C8B4 #99C864
R153 G200 B180 R153 G200 B100



#FFE985
#FA742B



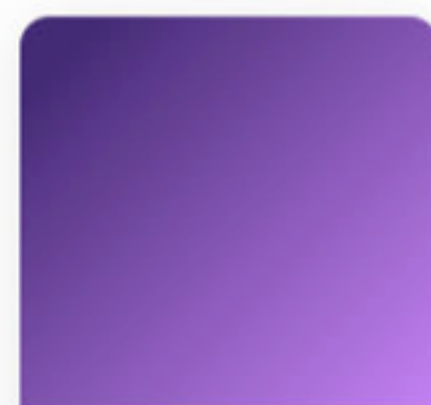
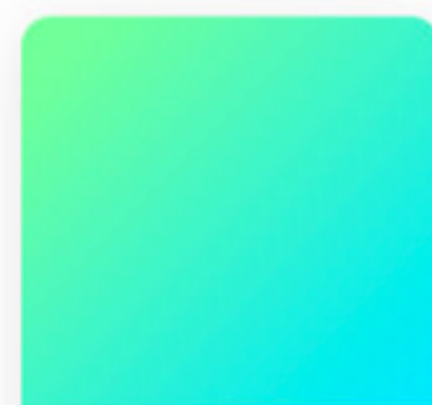
#FFA6B7
#1E2AD2



#FFAA85
#B3315F



#72EDF2
#5151E5



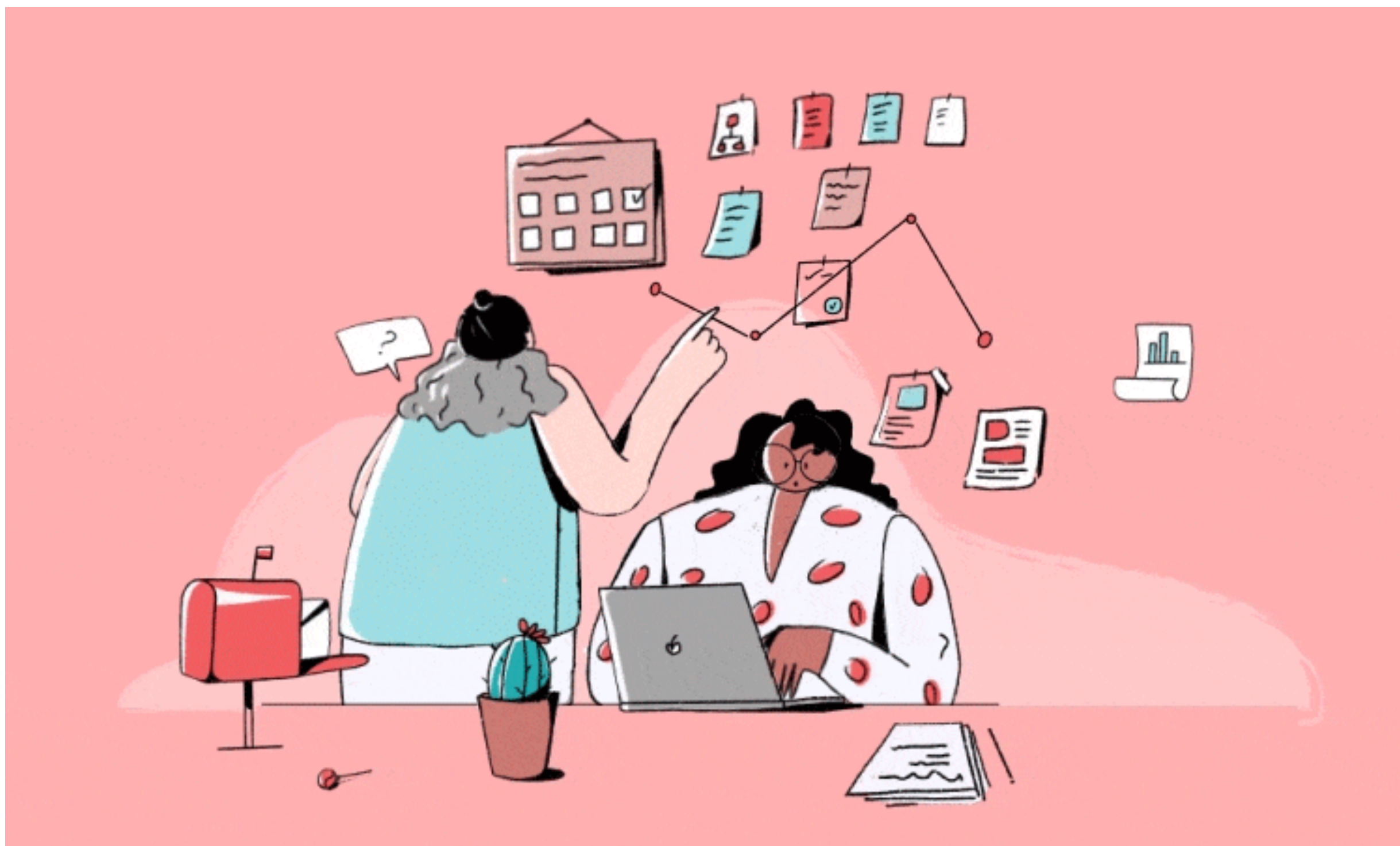
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیزم جدید یا نیومورفیزم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



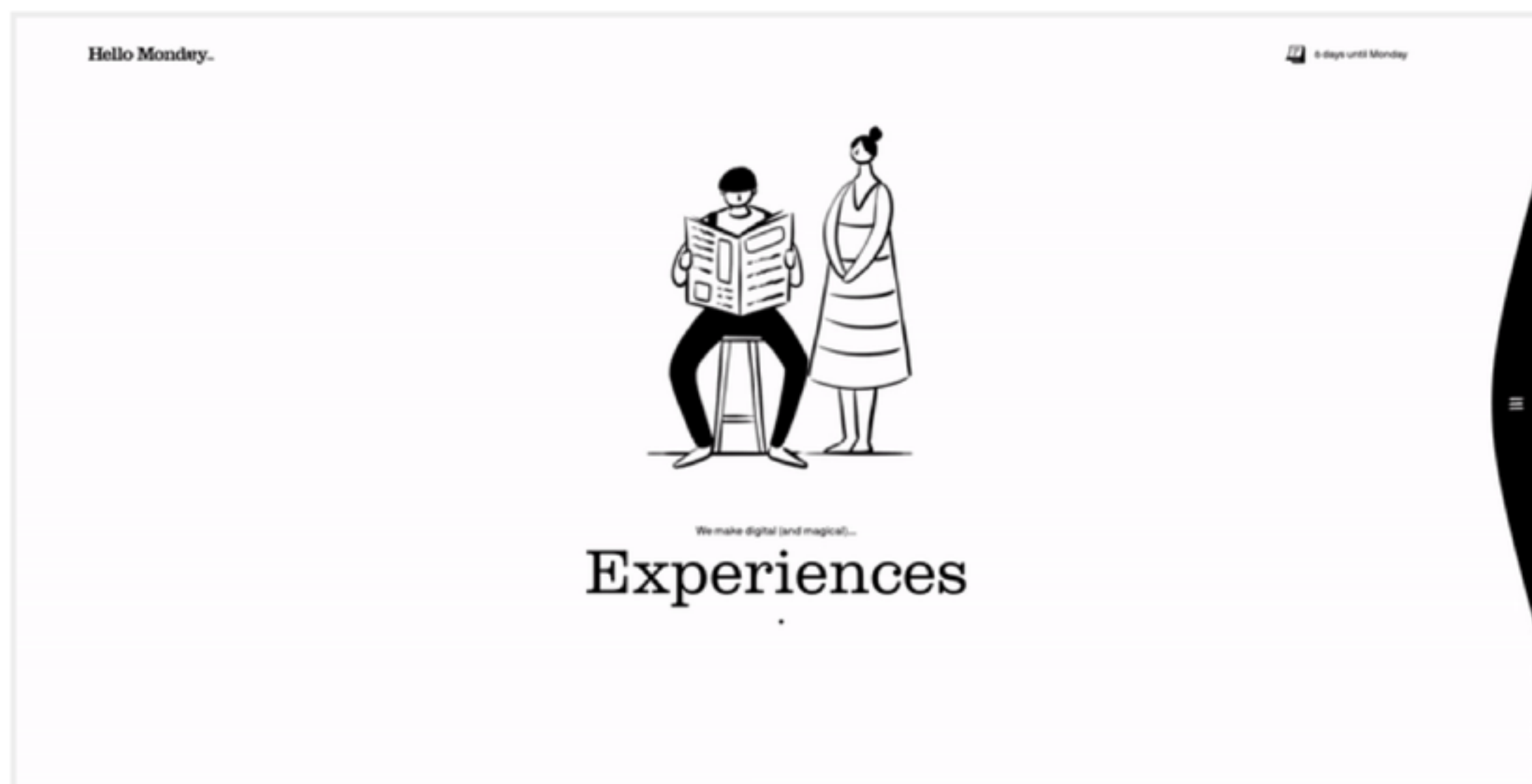
آشنایی با اصول و مبانی طراحی

سبک های طراحی

Design Trends

در حال حاضر چه سبک های طراحی بروز هستند؟

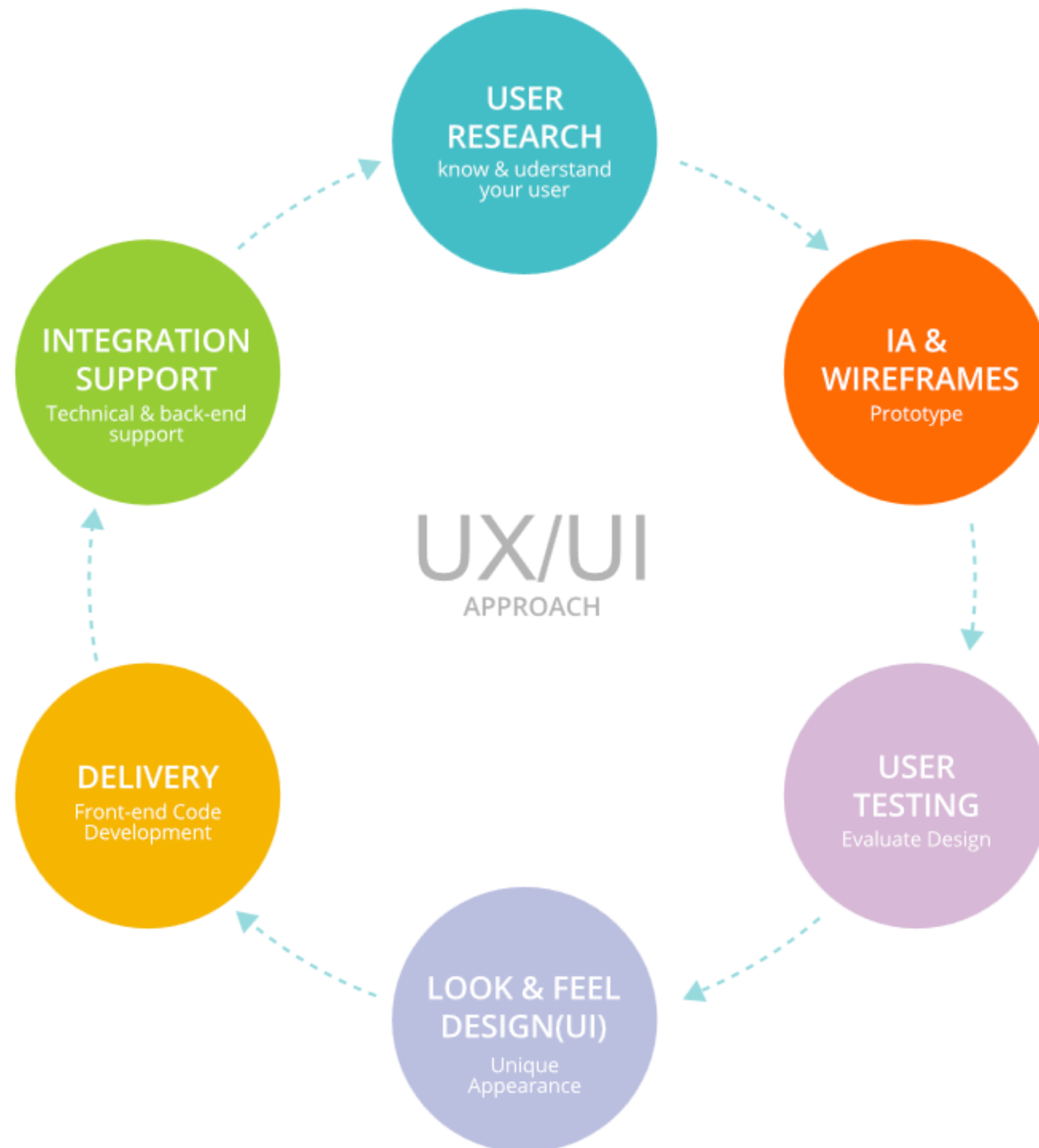
- نقاشی های انیمیشنی (Animated Illustrations)
- اینتراکشن های کوچک (Micro Interactions)
- گرافیک های سه بعدی (3D Graphics)
- واقعیت مجازی (Virtual Reality)
- واقعیت افزوده (Augmented Reality)
- اسکیمورفیسم جدید یا نیومورفیسم (Neuomorphism)
- صفحه بندی نامتقارن (Asymmetrical Layouts)
- تایپوگرافی های بزرگ (Bold Oversized Typography)
- گرادینت های نرم تر (Low Key Gradients)
- نقاشی های دستی (Hand-drawn Illustrations)
- فضاهای خالی (Empty Space)



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow



پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم. زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow

پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم.

زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

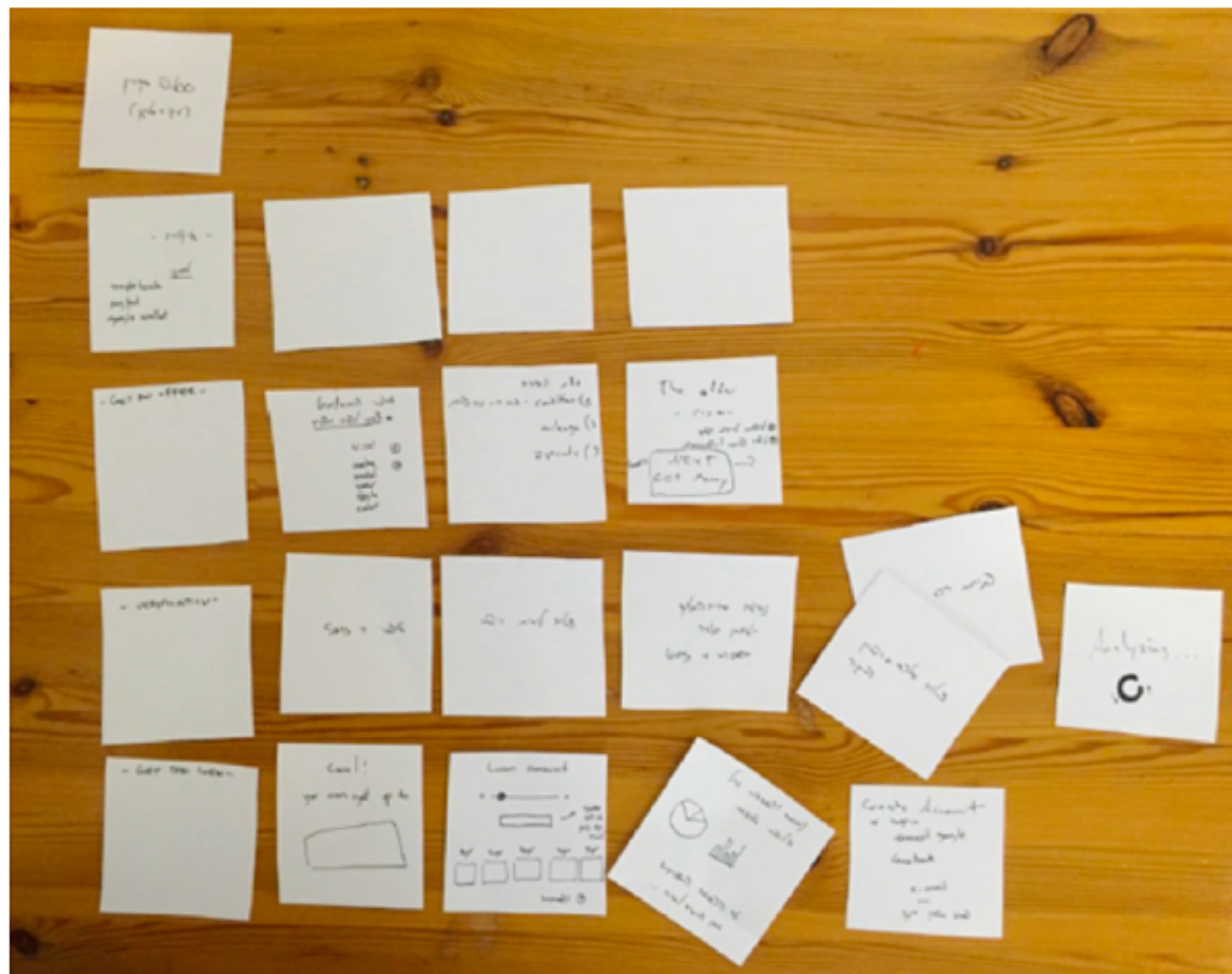
مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow

پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم.

زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

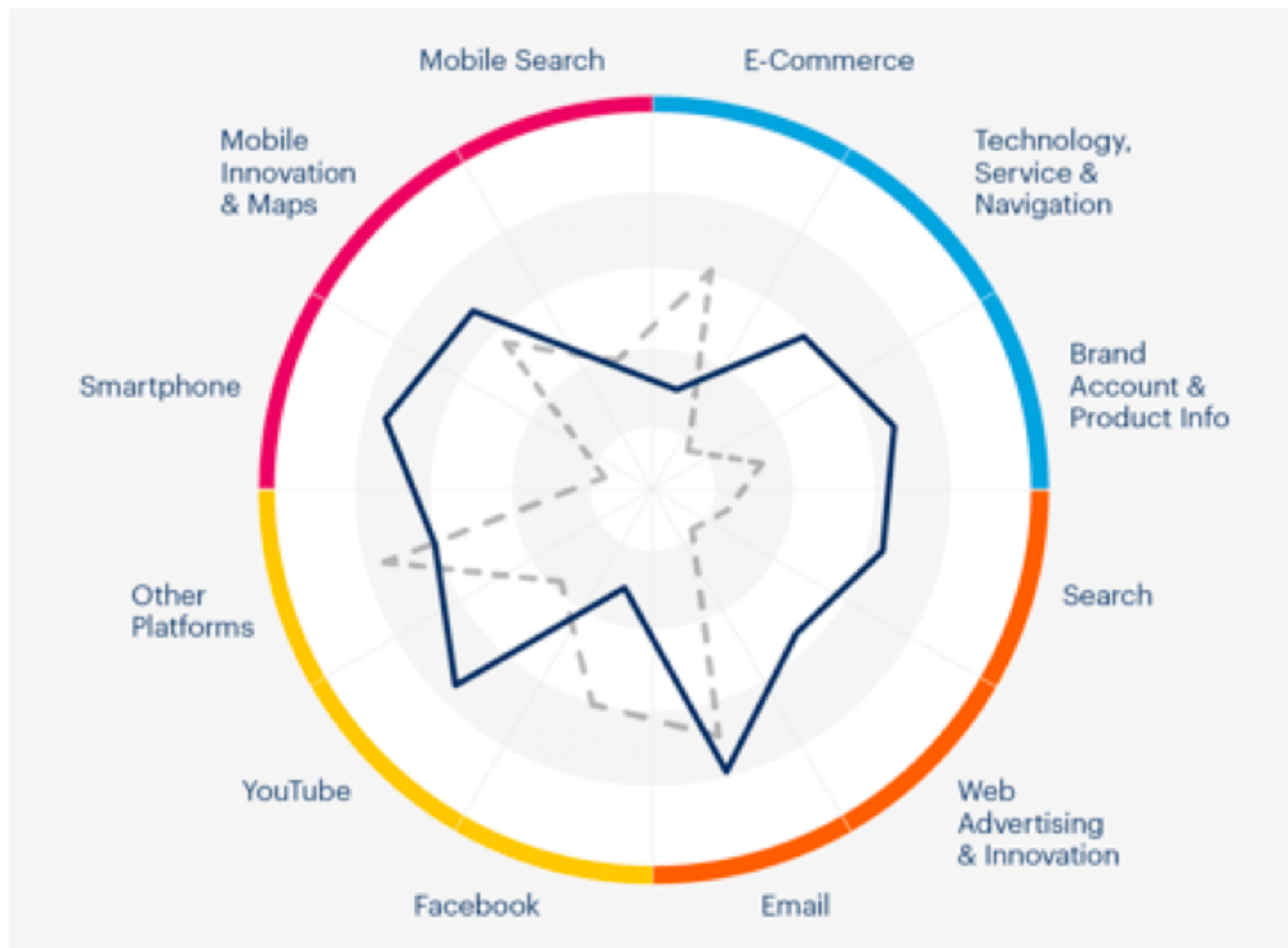
مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow

Feature	Importance	Your Brand	Competitor A	Competitor B	Competitor C
Product inventory	High	●	●	●	○
Product images	Moderate	●	●	●	○
Rich UI/HTML5	High	○	●	○	○
Automatic location detection	High	●	●	●	○
Product pricing	Moderate	○	○	●	○
Weekly specials	High	●	●	●	○
Coupons	High	●	●	○	○
Store finder	High	○	●	●	○
Store hours	High	●	●	●	○
Customer assistance	High	●	●	○	○
Social sharing	High	○	●	○	○

پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم.

زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow

پروژه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم. زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی

CRM COMPARISON MATRIX

DIMENSIONS	Salesforce Sales Cloud	Oracle CRM On Demand	Stay inFront Edge Rx	Goldmine CRM	Interactive Medica CRM	Veeva CRM
Interoperability and Integration Integration with other software systems (Google Apps or SAP)	●	◐	◐	◐	◐	●
Mobile Device Support Is it included or an extension module is required?	●	●	◐	◐	●	◐
Regulatory Compliance Does it conform to HIPAA and other privacy requirements?		●	●		●	●
Communication Channels Can it flexibly record different types of communication?	●		●	●	●	●
Role Support Can it support different types of users?	◐	◐	●			●
Ease of Reporting Is it easy to record interaction after a sales call?	●	●	●	●	●	●
Data Cleansing Does it have built-in checks for data consistency?	●			●		
Offline Access Can data be accessed without an internet connection?	◐	●	●		●	●
e-Detailing Does it support marketing activities?	◐	●	◐	●		●
Sharing Information Does it allow sales rep to share information across a team?	●		●		●	●

◐ Partially Supported ● Fully Supported

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow

پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم.

زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

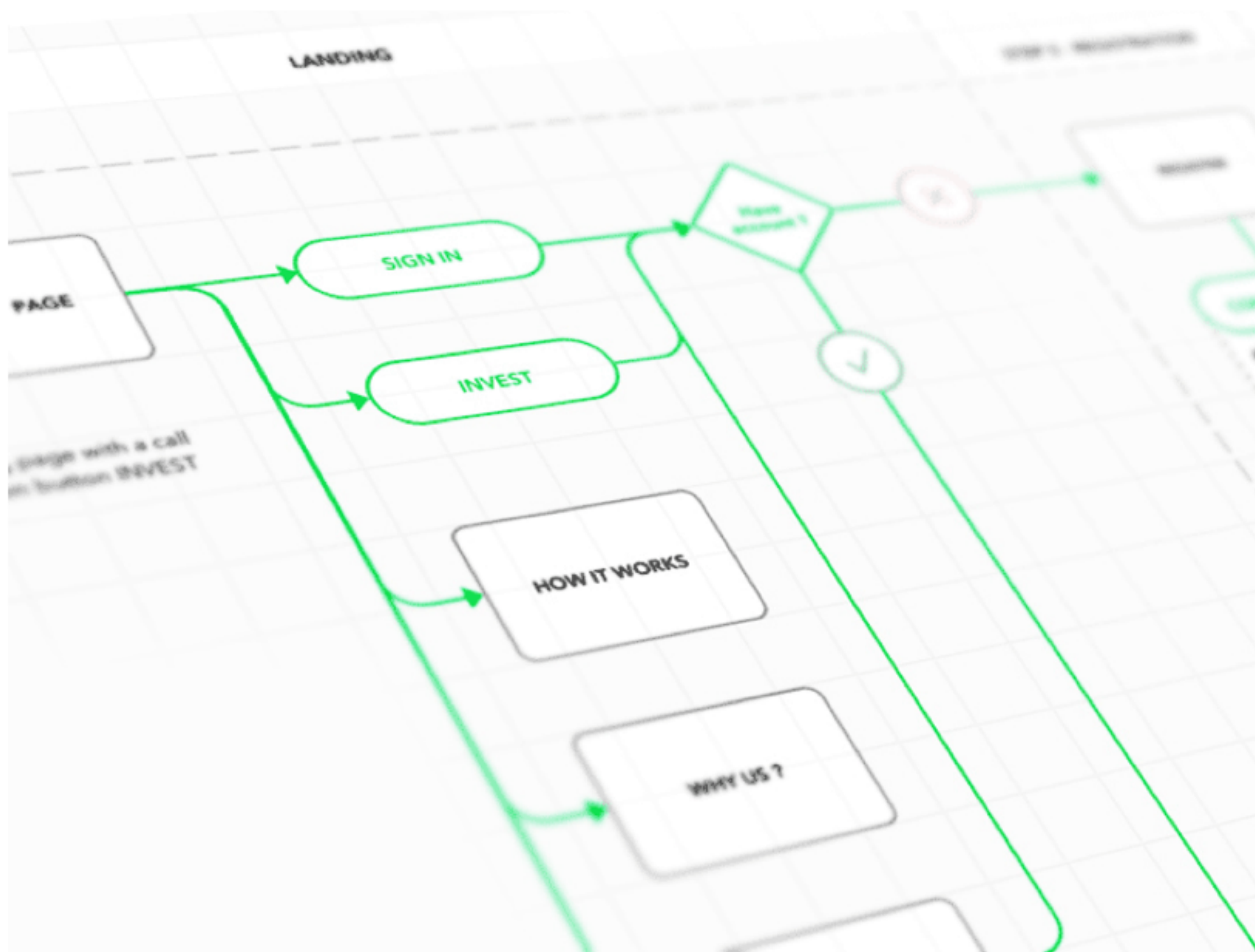
مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow

پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم.

زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow

پروژه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم.

زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

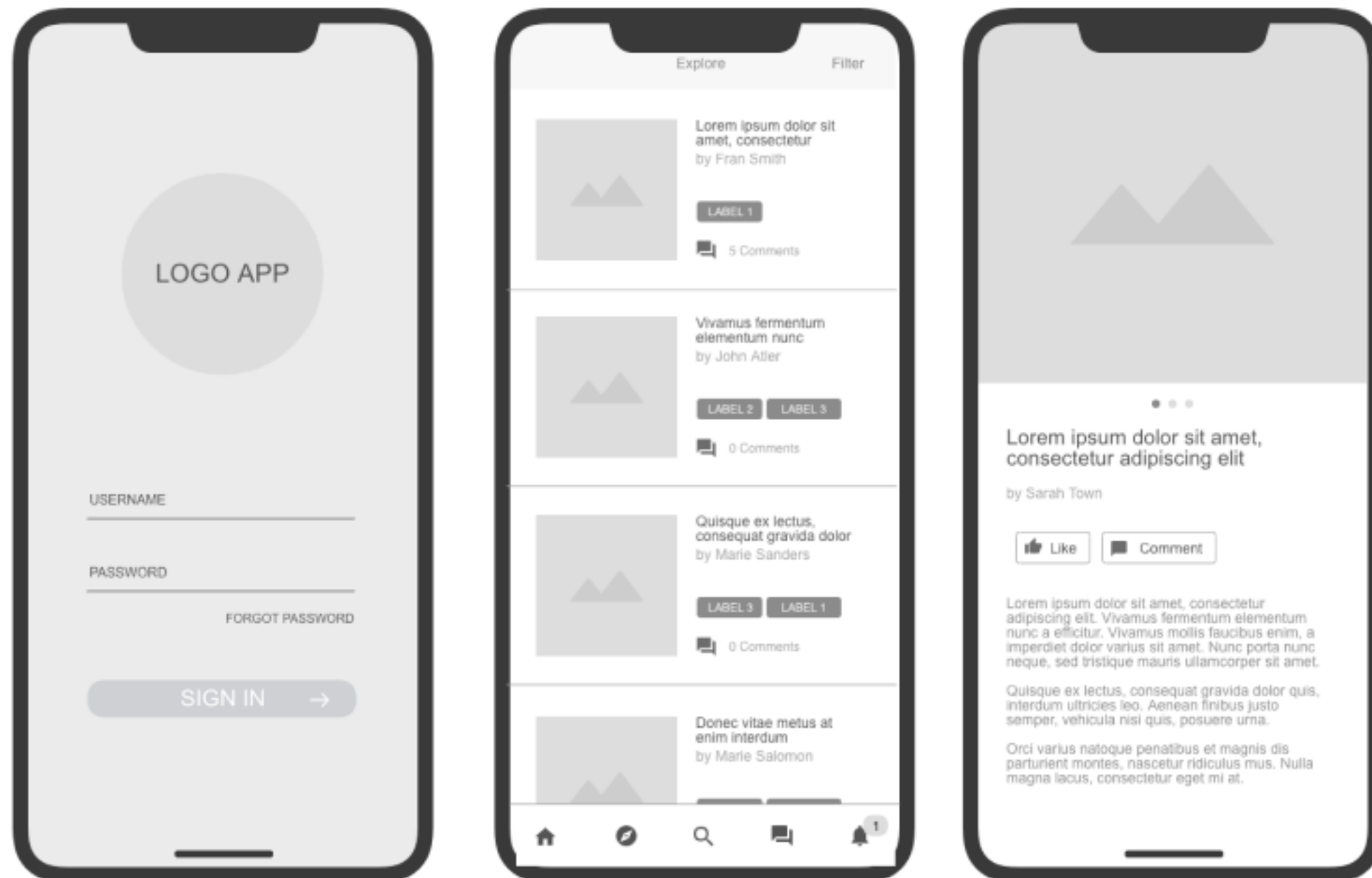
مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow



پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم.

زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow

پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم. زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

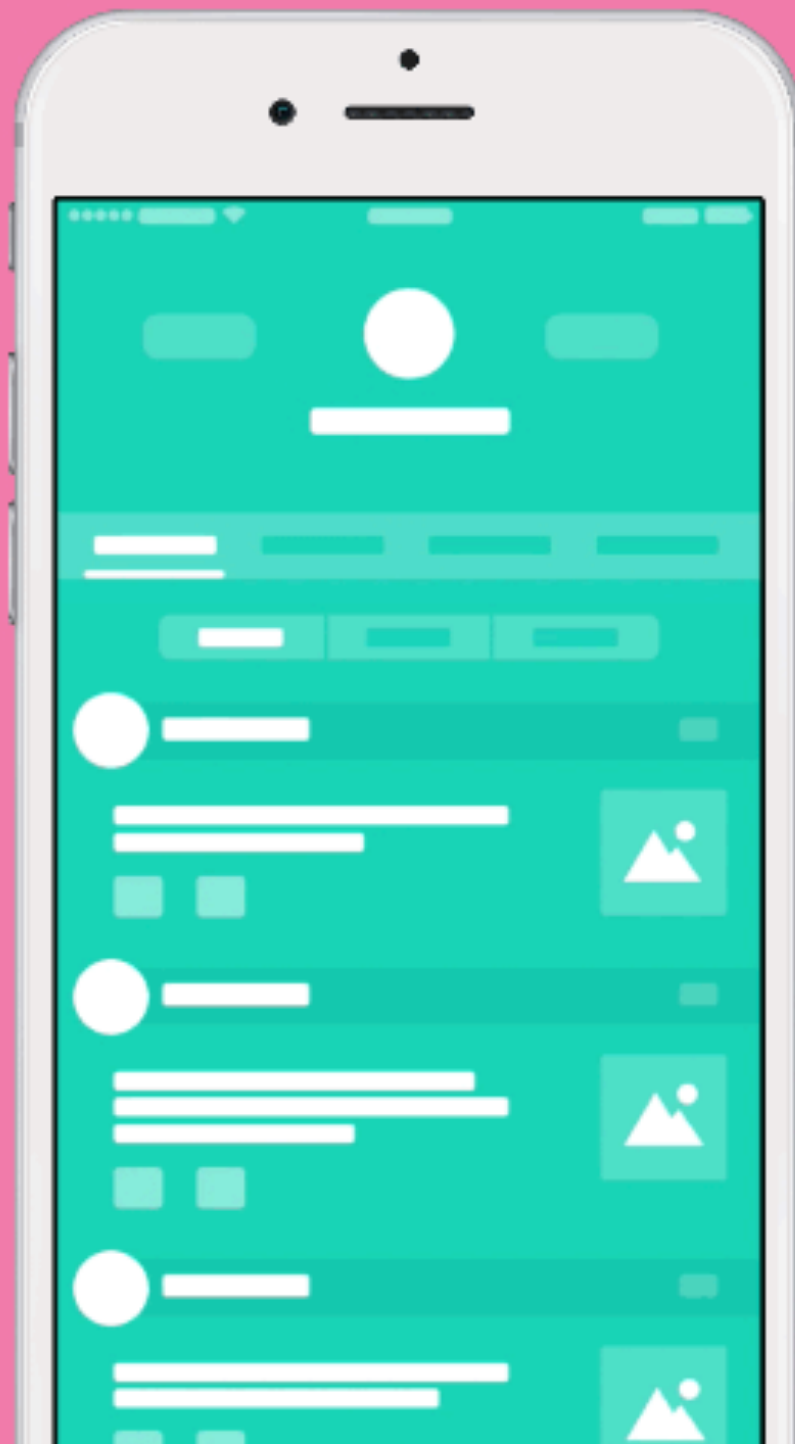
مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow

پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم.

زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

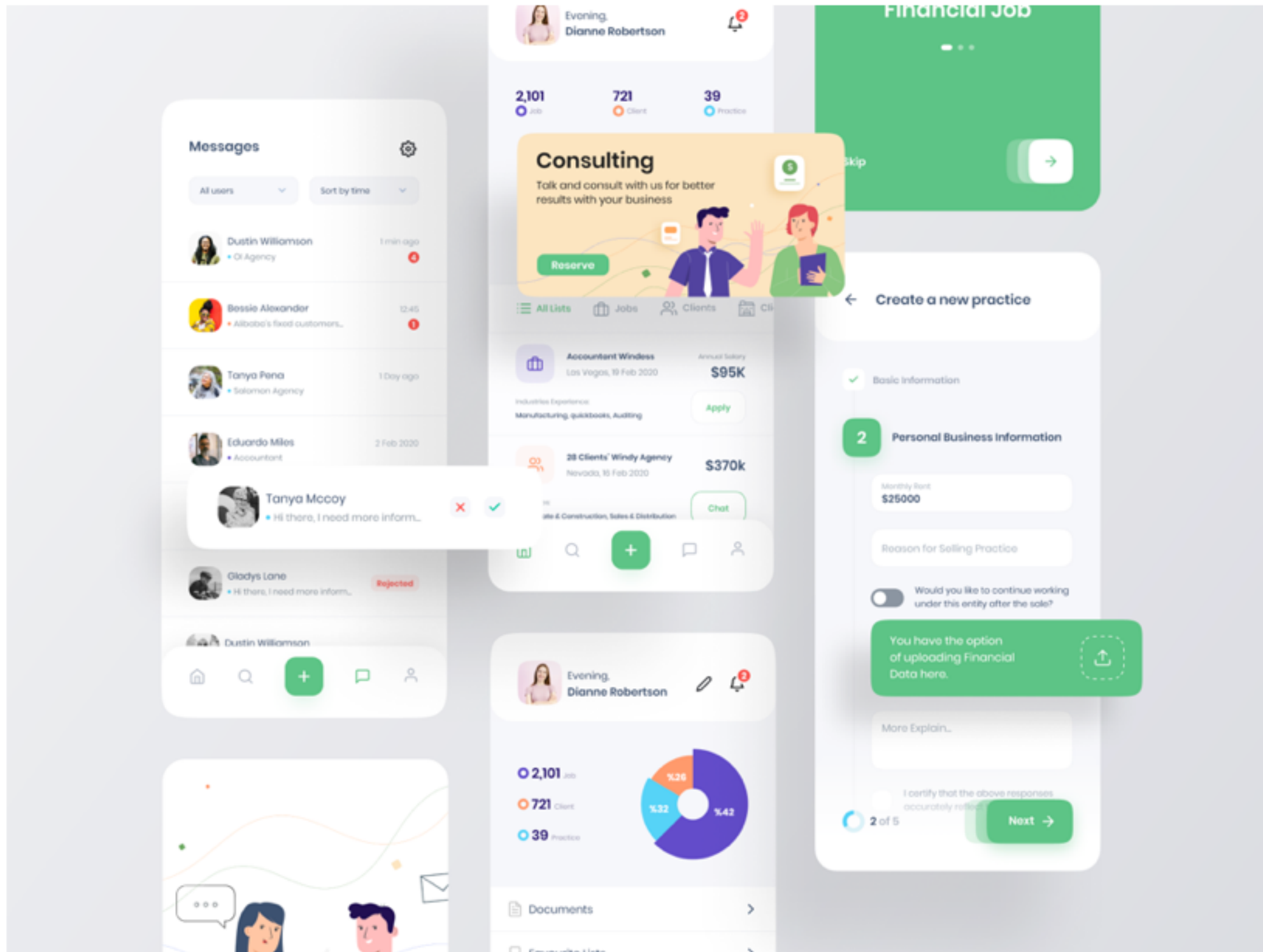
مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی



نحوه کار در طراحی

Design Workflow



پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم. زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

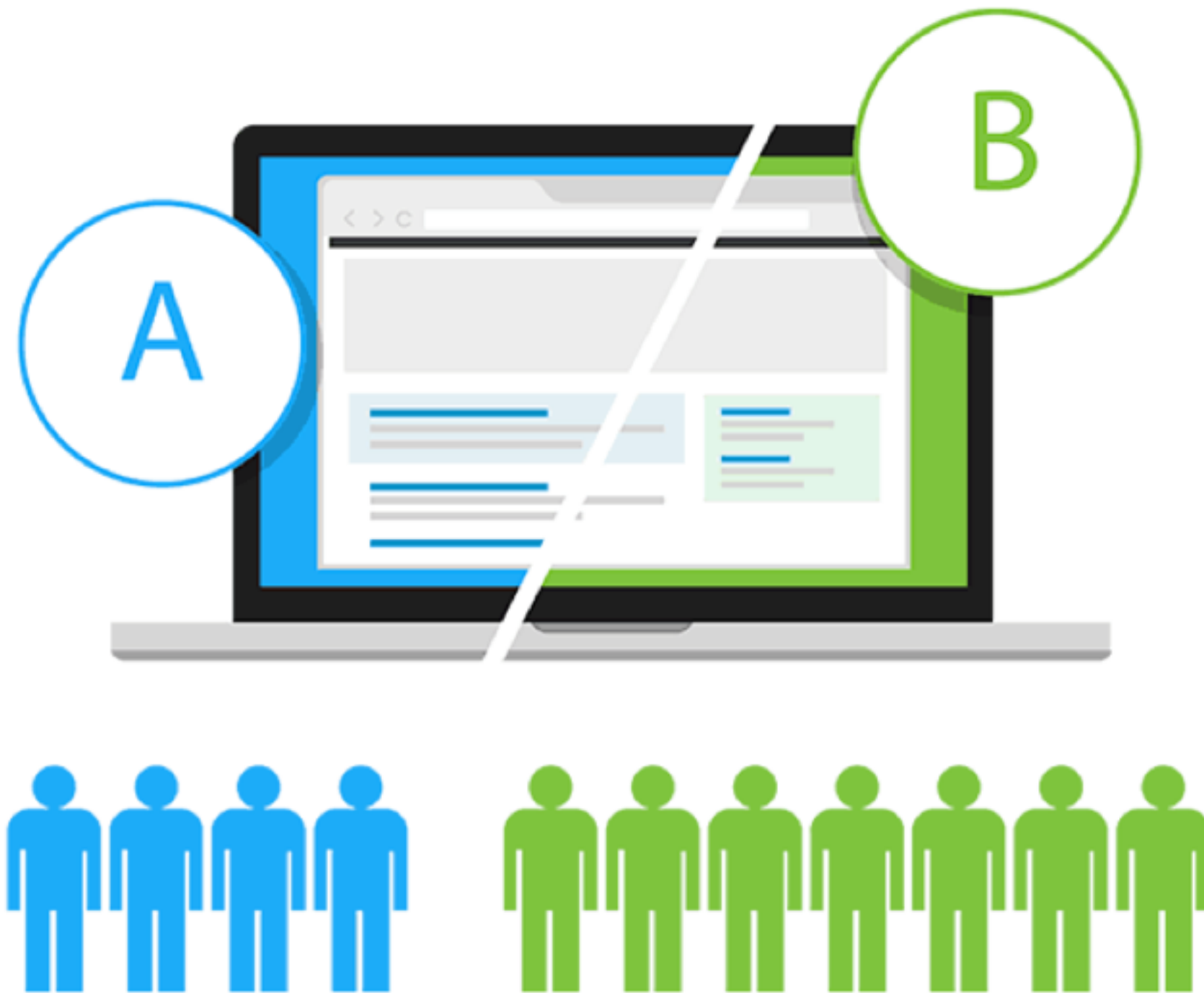
مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

نحوه کار در طراحی

Design Workflow



پروسه طراحی به مدل های مختلفی انجام می شود که بهترین حالت آن در حال حاضر به این شکل است که ابتدا شما اطلاعات و نیازمندی هایی که برای شروع کار به آنها نیاز دارید را جمع آوری می کنید و بعد از آن شروع به کاربر پژوهی و بررسی محصولات مشابه و رقبا می کنید. پس از بررسی ها و پژوهش هایی که انجام دادیم شروع به طراحی User Flow یا مسیر کاربر در محصولمان می کنیم. بعد از طراحی User Flow و نتیجه گیری از روند گردش کاربر از صفحات ما ، برای هر یک از صفحات شروع به طراحی Wireframe یا نمونه اولیه بدون رنگ می کنیم. زمانی که یک نمونه اولیه (Wireframe) طراحی کردیم شروع به طراحی Prototype یا نسخه دمو برای نمایش به کاربران و یا صاحبین پروژه می کنیم و بعد از گرفتن بازخورد از آنها و نتیجه گیری ، طراحی رابط کاربری را آغاز می کنیم. زمانی که رابط کاربری ما به اتمام رسید و آن را رونمایی کردیم ، باید همیشه از کاربران خود تست بگیریم و کاربر پژوهی کنیم تا بر اساس اطلاعاتی که به دست میاوریم تصمیم بگیریم تغییراتی ایجاد کنیم یا خیر !

مرحله اول : جمع آوری اطلاعات و نیازمندی ها

مرحله دوم : پژوهش بر روی کاربران و محصولات مشابه و بررسی رقبا

مرحله سوم : طراحی User Flow

مرحله چهارم : طراحی Wireframe

مرحله پنجم : طراحی و استفاده از Prototype با جزئیات کم

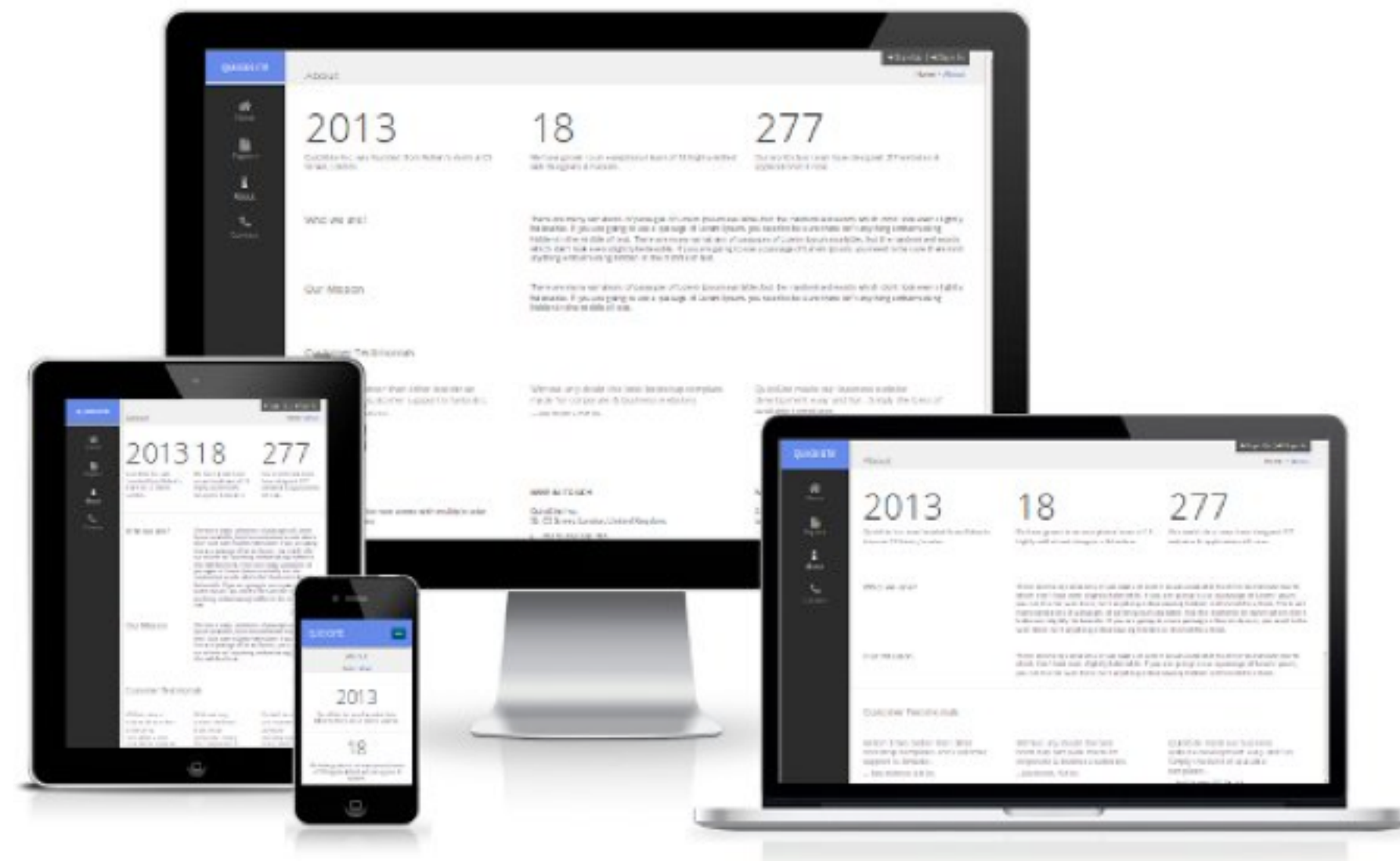
مرحله ششم : شروع طراحی رابط کاربری

مرحله هفتم : گرفتن بازخورد ، انجام تست و بهبود طراحی

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design



یکی از مهمترین اتفاقاتی که در هنگام طراحی ، مخصوصا وب سایت میوفتد ، نمایش آن وب سایت در موبایل و تبلت و ... است. شما به عنوان طراح زمانی که طراحی می کنید ، نمونه های همان طرح را در موبایل ، تبلت و وسایلی که نیاز به نمایش وب سایت در آن دارد را طراحی کنید که به این کار طراحی واکنشگرا می گویند.

یعنی طرح شما در هر وسیله ای به درستی باز شود.

طراحی واکنشگرا اصولی برای طراحی دارد که نیاز است آنها را رعایت کنید تا کاربر با مشکل مواجه نشود.

این موارد برای اپلیکیشن های موبایل هم تا حدودی صدق می کند.

به طور مثال شما اگر اپلیکیشنی طراحی می کنید یا می بایست حالت افقی گوشی (Landscape) را غیرفعال کنید و یا برای آن حالت هم طراحی در نظر بگیرید.

در هنگام طراحی وب سایت نقاط شکستی (Break Point) هایی متداولی وجود دارد که شما باید برای آن ها طراحی جدا در نظر بگیرید ولی برای نقاط شکست خاصی می بایست از کاربران اطلاعاتی جمع آوری کنید تا مشخص شود که چه مقدار از آن نقطه شکست استفاده می کنند و در صورت لزوم آن را طراحی کنید.

باید در نظر داشته باشید که تفاوت هایی بین وب سایت واکنشگرا شده در موبایل و اپلیکیشن وجود دارد.

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل

Max width



No max width



With Breakpoints



Without Breakpoints



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

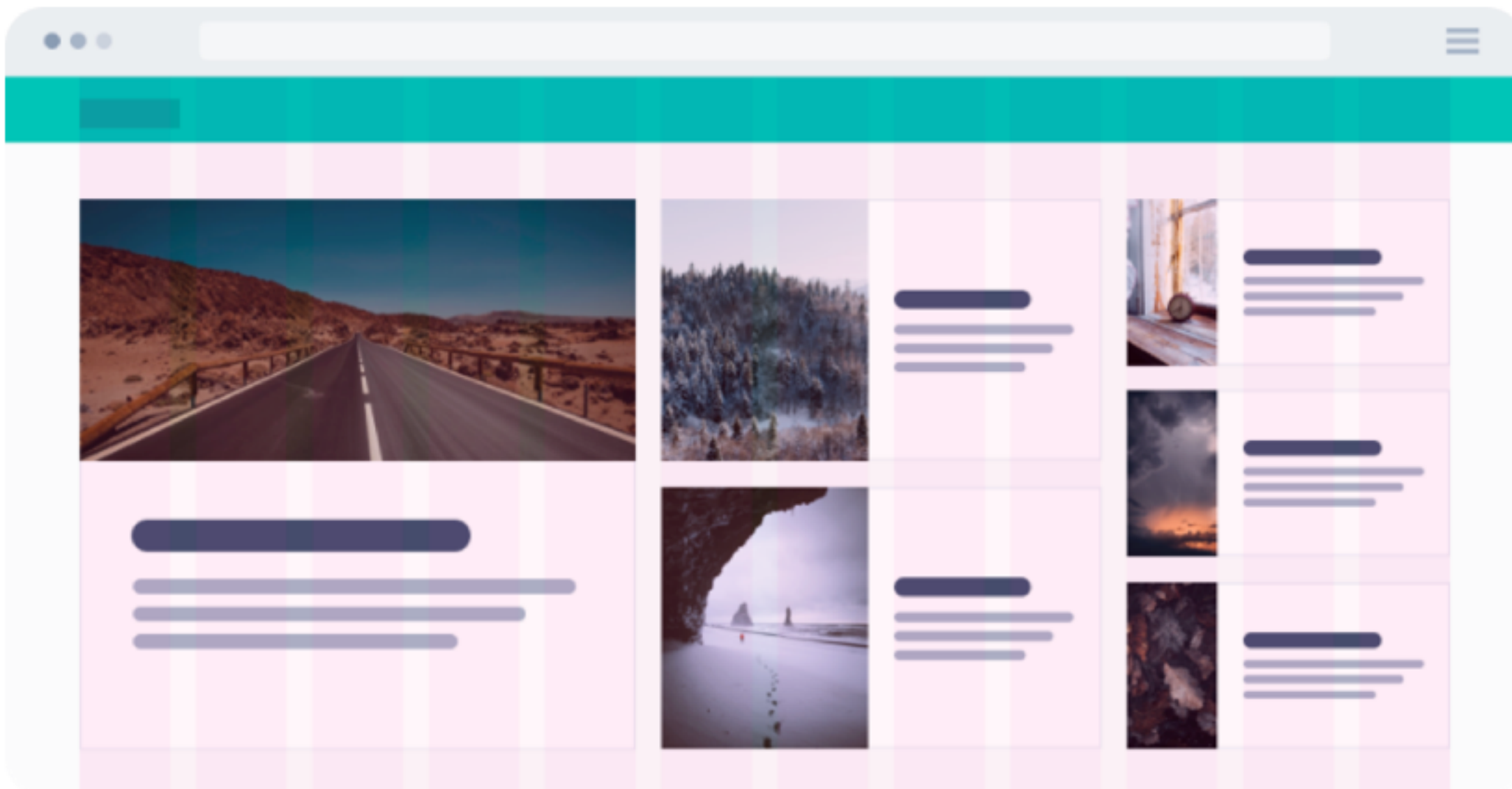
نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل



0-480

Smaller smartphones



481-768

Tablets & larger smartphones



769-1279

Laptops, larger tablets in landscape, and small desktops



1280+

Larger desktops and monitors

320 x 480

480 x 320

768 x 1024

1024 x 768

980 x 1280

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

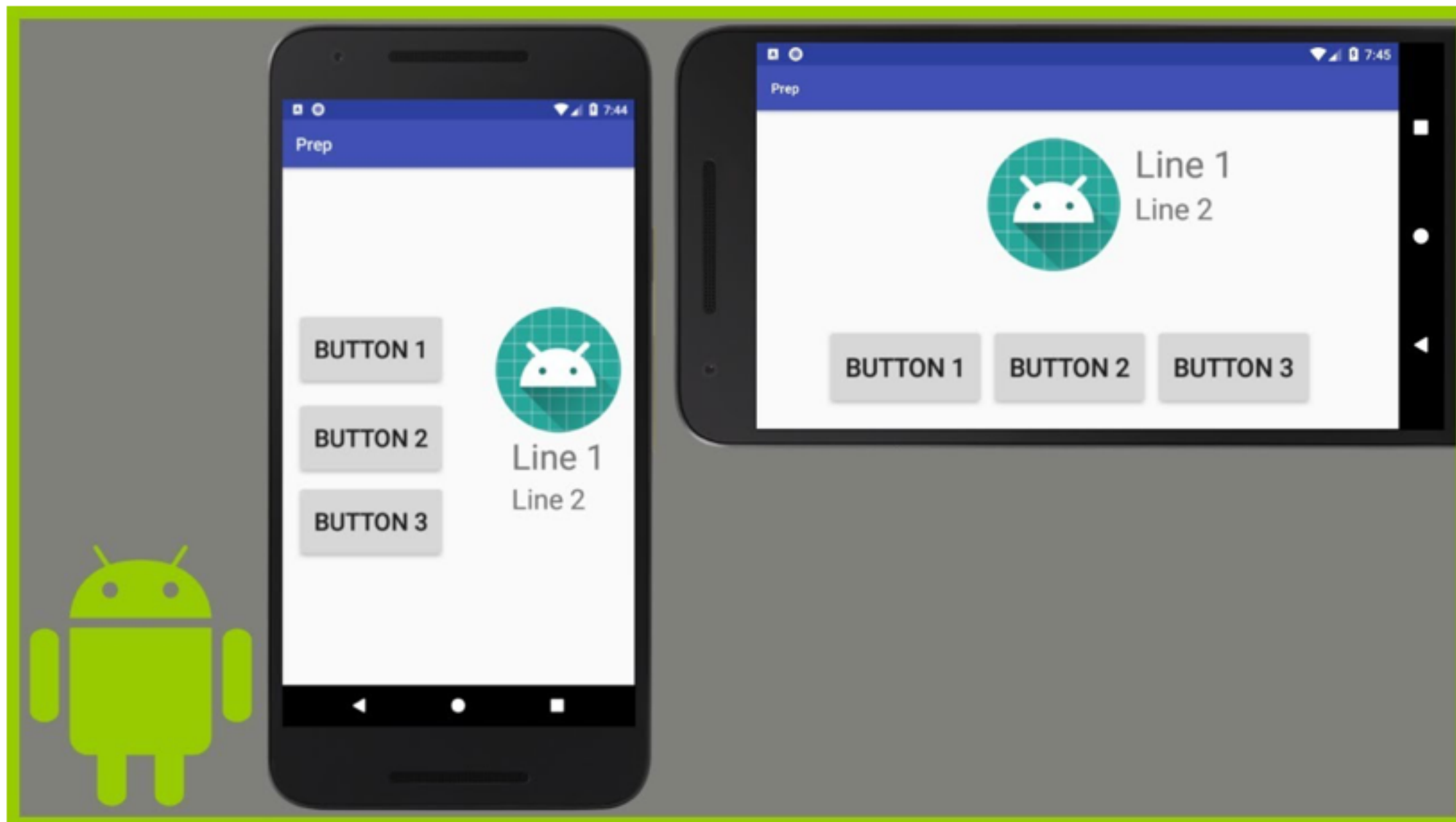
نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

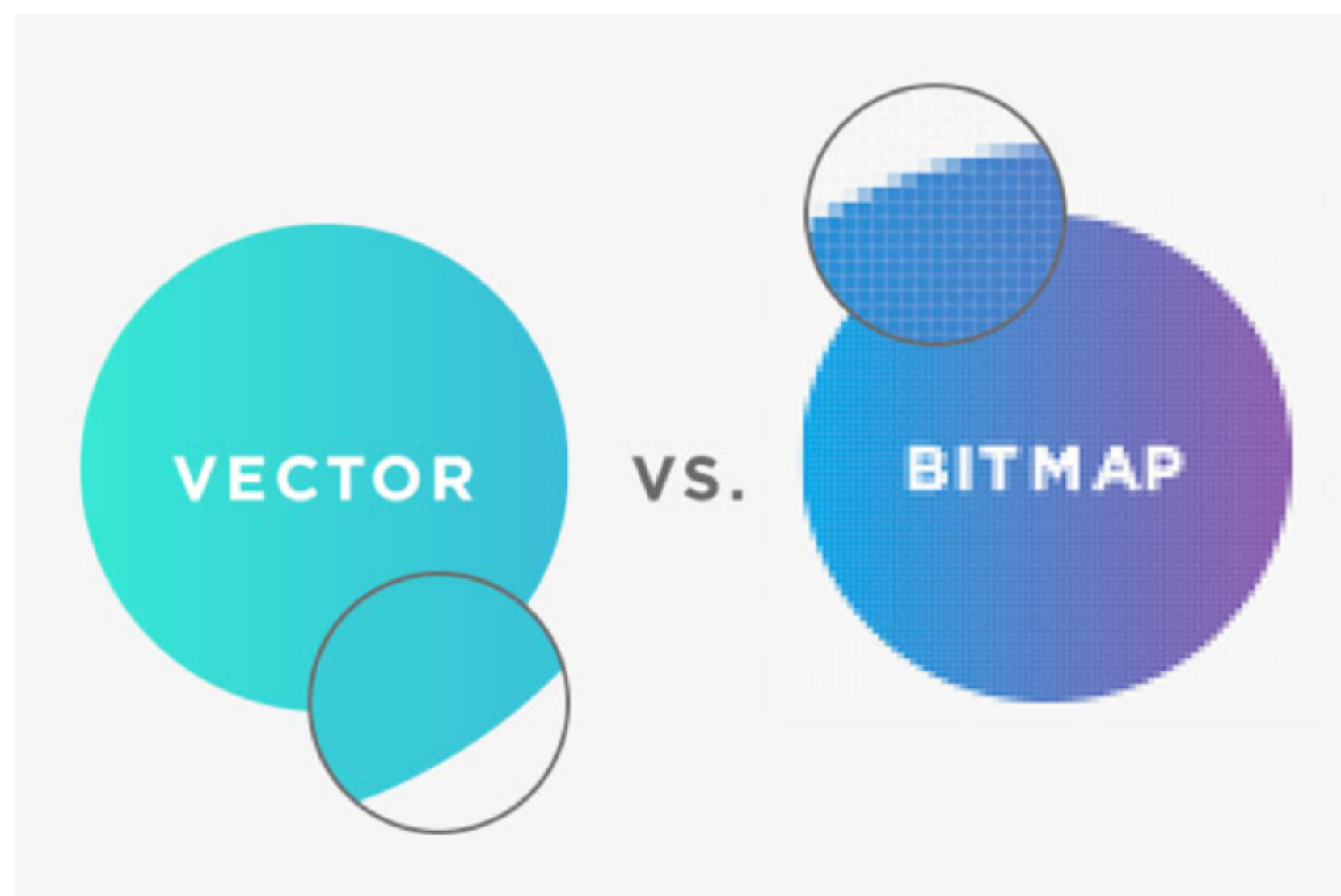
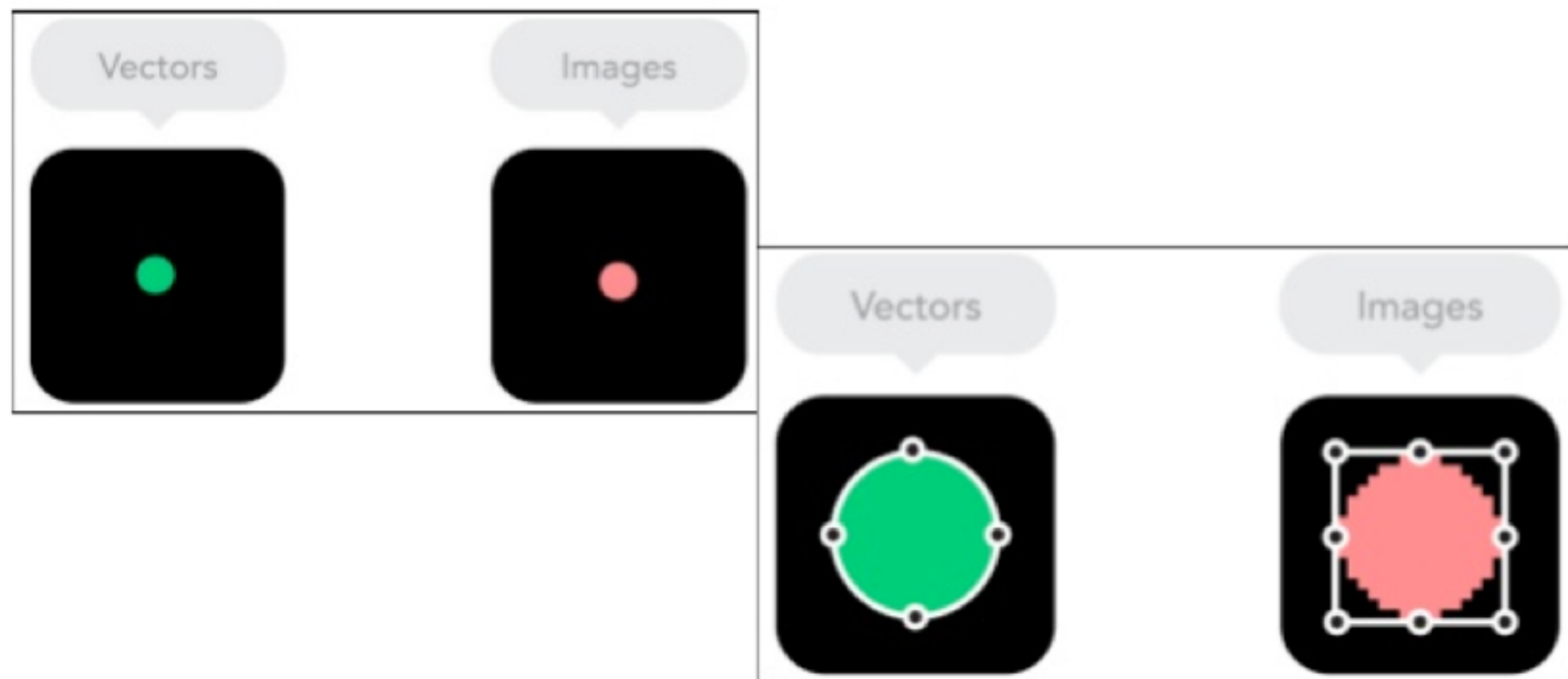
منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل





آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل

آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

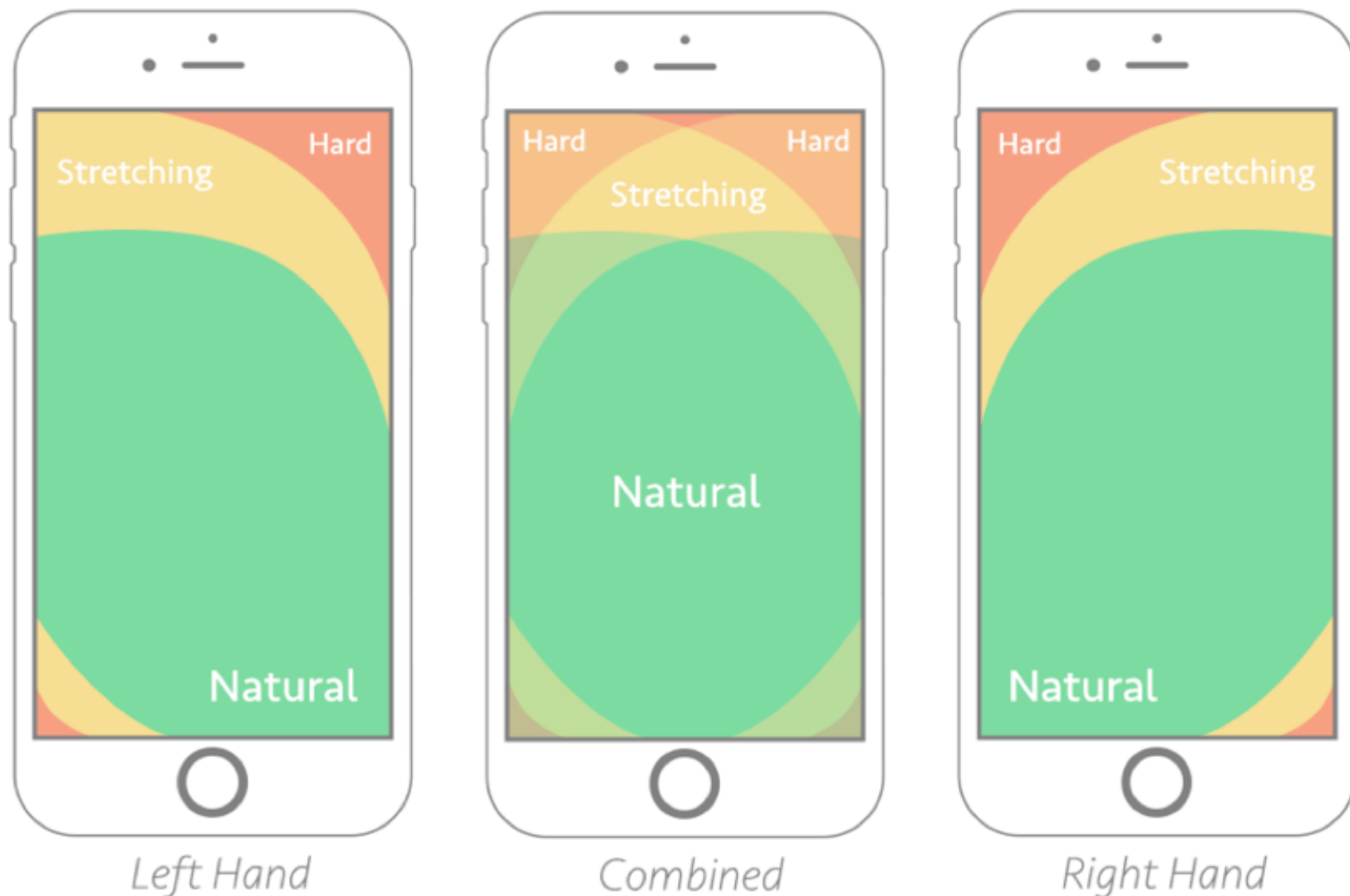
نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

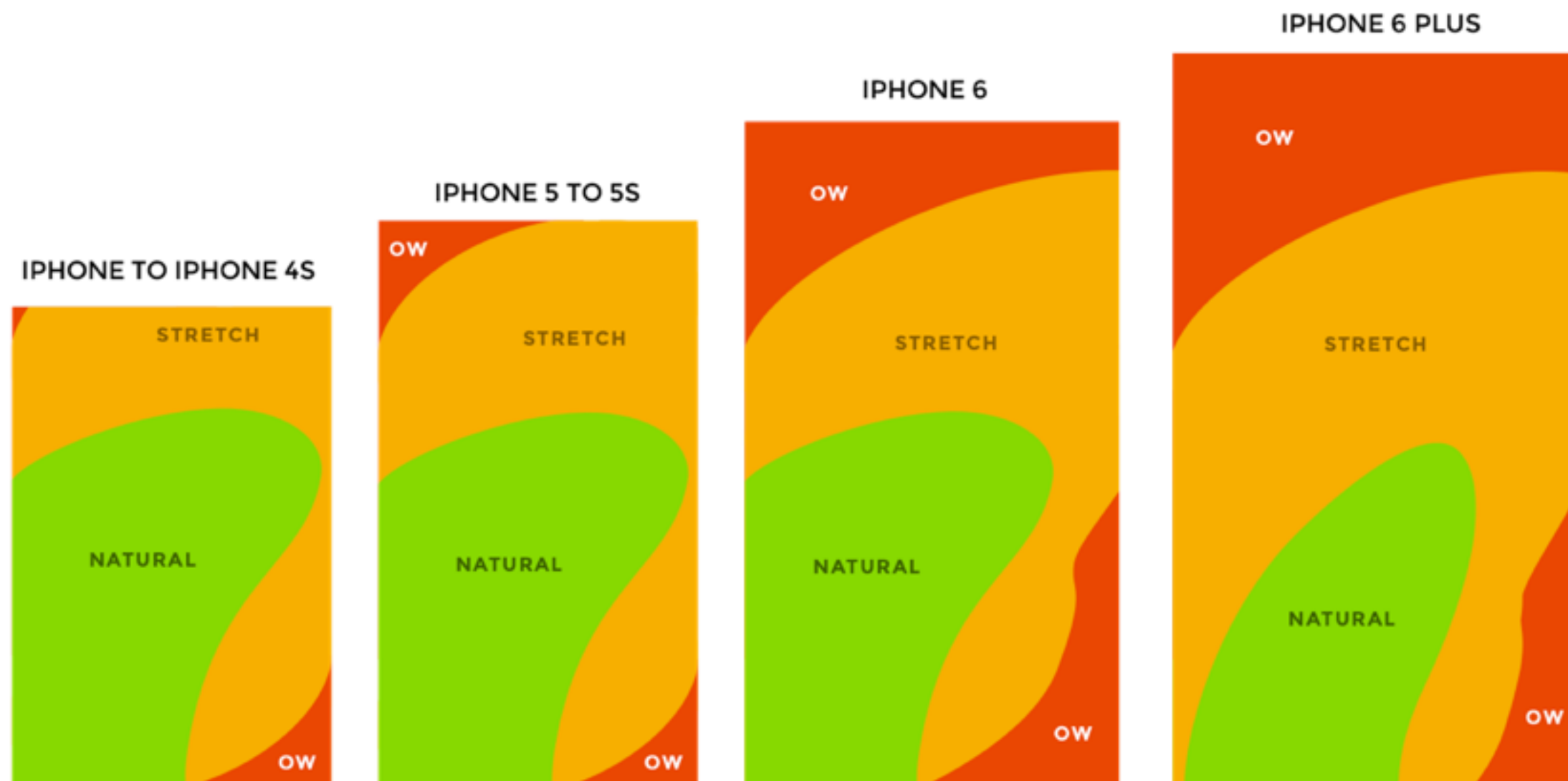
نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

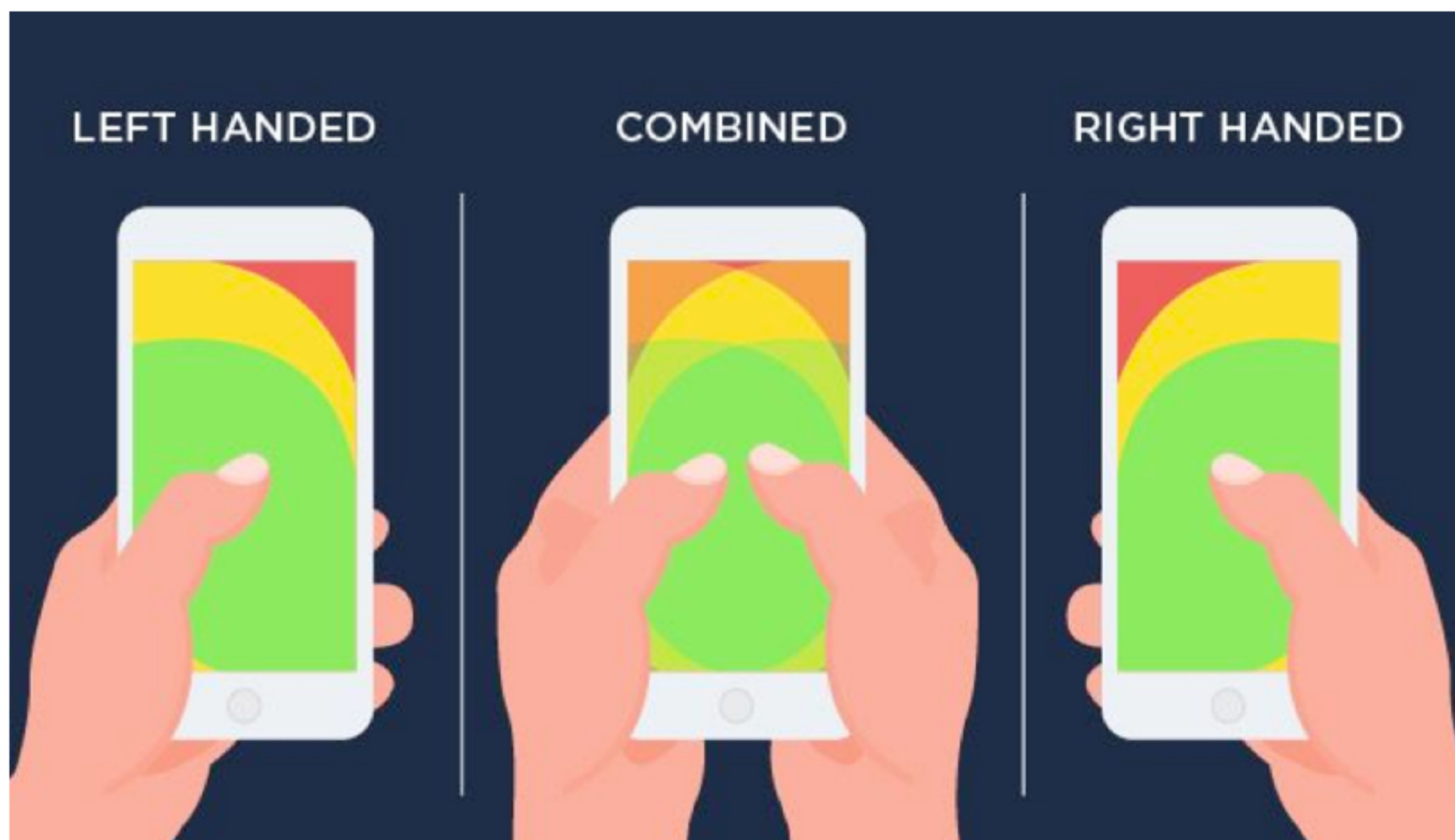
نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

حالت Landscape را فراموش نکنید

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل



آشنایی با اصول و مبانی طراحی

طراحی واکنشگرا و اصول آن

Responsive Design

تفاوت اپلیکیشن و وب سایت واکنشگرا شده در موبایل

انواع Layout بندی در Responsive

نحوه Grid بندی برای طراحی Responsive

نقاط شکست (Break Point) ها و استفاده از آنها

منظور از Mobile First چیست؟

استفاده از تصاویر وکتوری (Vector)

طراحی متناسب با ارگونومی انگشتان دست در موبایل

