DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts106/133-148

تقويم تصاميم واجهة المستخدم في المو اقع الالكترونية الرسمية "كليات الفنون الجميلة أنموذجاً"

دينا مصطفى محمد [1]

مجلة الأكاديمي-العدد 106 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

تاريخ استلام البحث 2022/7/19 , تاريخ قبول النشر 2022/7/30 , تاريخ النشر 2022/12/15

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ملخص البحث:

تعتبر الواجهات البوابة الأولى للمواقع او التطبيقات منها التعليمية، التجارية، الشخصية، ومواقع التواصل الاجتماعي وغيرها، وان العناصر المرئية هي المسؤولة لعرض المحتوى الرقمي وطريقة تفاعل المستخدمين معها، وتعزيز رضا المستخدمين من خلال قابلية الاستخدام وسهولة الوصول، فالواجهات ليست جماليات فحسب بل زيادة من استجابة المستخدمين مع الموقع وإنشاء واجهة مفهومه لهم، لذا يتحمل مصممي واجهة المستخدم مسؤولية من أن واجهة الموقع او التطبيق جذابة ومحفزة بصرياً ومتماشية مع أهداف العمل، في تقديم أفضل تجربة للمستخدم وان استخدام تلك الأدوات حسب حاجة الموقع وأهدافه وسياقه، وهو امر وجدت فيه الباحثة مجالا للبحث في فيها، ومن هنا يمكن ان تصوغ مشكلة بحثها بالسؤال الاتي: **هل البناء الجر افيكي للواجهة ساعد المستخدمين تحقيق سهولة تجربة المستخدم؟**

وقد تضمن البحث على أربعة فصول (الفصل الأول- مشكلة البحث – الفصل الثاني (الإطار النظري) والذي تضمن ثلاثة مباحث الاول هو التعرف على واجهة المستخدم والمبحث الثاني العناصر البنائية والمبحث الثالث تضمن قواعد تصميم الواجهة وابعاد التفاعل)، كذلك الفصل الثالث تضمن تحليل النماذج والفصل الرابع يحوي على النتائج والاستنتاجات.

الكلمات المفتاحية: واجهة المستخدم، المواقع الالكترونية.

[1] كلية الفنون الجميلة/ جامعة بغداد، Denamostafa6666@gmail.com

الفصل الأول:

1-1مشكلة البحث

تعد المواقع الإلكترونية مهمه للمستخدمين بفضل تعداد الخدمات التي تقدمها منها الترفيه، التعليم، المتاجر وغيرها، واهم ما يميز موقع عن اخر هو تصميم واجهة المستخدم للموقع كونها اول ما تلاحظه عين المستخدم ، التي من خلالها يتفاعل معها عن طريق الأجهزة الرقمية ، واجهة برامجه، الألعاب، التطبيقات الذكية ، الهواتف ، كذلك في المواقع الالكترونية من أجل تحقيق هدف ما او منفعة، تكمن في تصميم لواجهة مستخدم يتفاعل معها المتلقي او مستخدم الموقع، وتقع على المصمم مهمة تصميم واجهة سلسة واضحة تعمل على تقليص الوقت على المستخدم والحصول على افضل تجربة ، وإن التصميم التفاعلي بصدد التطوير دائما ولأن تصميم الواجهات يشمل كل ما مرئي فأن واجهة المستخدم للمواقع تتكون تقسيمات (رأس الصفحة، جسم الصفحة، ذيل الصفحة) هنا يأخذ المصمم بعين الاعتبار تسخير كل من الأدوات من فونت، صور، مؤثرات، وتصميم شكل الايقونات و الازرار، إضافة الى الروابط التشعبية في تقديم أفضل تجربة للمستخدم وان استخدام تلك الأدوات حسب حاجة الموقع وأهدافه وسياقه، وإن الحصول على واجهة مستخدم جيدة هي التي تتم من خلال عمل المستخدمين والحصول على تنقل سهل وسريع من خلال الموقع لضمان افضل تجربة للمستخدم، لان تجربة المستخدم لا تنحصر فقط على الجمالية للموقع من خلال الوان و صور و غيرها لكن من خلال تقديم الجمالية والوظيفة معاً وهذا يعتمد على دور المصمم من خلال التصميم الكرافيكي إنشاء واجهة مستخدم بسيطة وتحسين تجربة المستخدم، وهو امر وجدت فيه الباحثة مجالا للبحث في فيها، ومن هنا يمكن ان تصوغ مشكلة بحثها بالتساؤل الاتي:

- هل البناء الجر افيكي للواجهة له دورفعال في تحقيق سهولة تجربة المستخدم؟

2-1: أهمية البحث

الأهمية النظرية:

1- تعزيز الوعي بأهمية دور تصميم واجهات المستخدم التفاعلية في المواقع.

الأهمية التطبيقية:

2- امكان ان ينفع العاملين في مجال تصميم المواقع الالكترونية

3-1: هدف البحث

1. البحث في مجالات تطوير تصميم واجهات المستخدم في مواقع كليات الفنون الجميلة العراقية.

4-1: حدود البحث:

1. الحدود الموضوعية: تقديم مقترحات لتطوير المواقع الالكترونية لكليات الفنون الجميلة في العراق.
2. الحدود المكانية: العراق.
3. الحدود الزمانية: 2021.

1-5: تحديد المصطلحات:

أولاً: واجهة المستخدم:

اصطلاحا:

-هو إنتاج واجهة مستخدم تجعل تشغيل الجهاز أمرًا سهلاً وفعالاً وممتعًا سهل الاستخدام بحيث ينتج عنه النتيجة المرجوة أي أقصى قابلية للاستخدام. (Wikipedia، 2021)

اجرائياً:

-هو الوصل الى أكبر تفاعل بين المستخدم والواجهة من خلال التصميم وايصال البساطة والسلاسة الظاهر في الواجهة المستخدم سواء في التطبيقات الذكية او المواقع الالكترونية.

1. المو اقع الإلكترونية:

اصطلاحا:

هو المكان الافتراضي، الذي تختاره جهة معينة لتضع عنوانها ومعلوماتها المنشورة من خلاله على شبكة المعلومات الدولية (الانترنيت). (Mushtaq، 2019)

اجرائياً:

هي صفحات تحوي مجموعة من العناصر الكرافيكية والوسائط المتعددة والمؤثرات وروابط تشعبية ومعلومات منظمة بشكل معين، لتقديم الخدمات المعلوماتية كما في المواقع الجامعية.

الفصل الثاني: المبحث الأول

2-1-1- واجهة المستخدم:

تعد الواجهة في هي احدى الوسائل للتفاعل بين المستخدم والالة، و ازدياد الاقبال عليه وأهميته بعد ارتباطه بشبكات الانترنيت لتزويد المستخدم بالخدمات مثل البريد الالكتروني و تصفح المواقع و النشر الالكتروني عبر هذه المواقع فالمستخدم يتفاعل مع واجهات الموقع، ومن خلال هذه المساحة الرسومية يتحكم المستخدم في اتخاذ قرار معين او مهام معين، لا حصراً على مواقع الويب فقط، كذلك في أنظمة التشغيل للكمبيوتر والهواتف والألعاب والبرامج والتطبيقات وغيرها، التي لم تكن على ما هو عليه الان، ففي سبعينات القرن الماضي **" لم تكن الواجهات الرسومية متو افرة تجارياً، إذا أردت استخدام جهاز كمبيوتر عليك كتابة أسطر البرمجة. وعليك كتابة سطور غير محدودة إذا ما أردت التواصل مع مستخدمين آخرين وعبر لغات البرمجة وذلك لإنجاز مهمة بسيطة."** (wikipedia، 2021) ثم أخذت واجهات الويب مسارها مع التطور، ففي تسعينات القرن الماضي بدأ الجيل الأول من واجهات مواقع الويب تأخذ اشكال مقالات منذ ذلك الوقت اصبح الاهتمام تزايد بشبكات الانترنيت حتى وصلنا الى التجارة الالكترونية عبر مواقع مثل(Amazon, eBay) كل هذا عبر صفحات ويب التي تعد **"من أحدث الرسائل المرئية التي تتناقلها وسائل الإعلام الجماهيري في ضروبه التعليمية والإرشادية، والتجارية، والتسويقية، والترفيهية كافة، لتصل إلى أوسع جمهور عرفه الاتصال الحديث والمعاصر، الذي يرجع أثره الأساس في الوسط الناقل الذي هو شبكة الانترنيت"** (Bashar Shamil Kazem Hamad Al-Khafaji، 2005)، و لأن من اساسات التفاعل مواقع الويب هي واجهة المستخدم User Interface (UI) تعد ببساطة واجهة المستخدم هي الاشكال المرئية الظاهرةَ في الويب، و هي

اول ما يقع عين المستخدم عليها والانطباع الأول للمستخدم عند فتح موقع ويب معين، هي الشكل الظاهري او المساحة التي من خلالها تجري التفاعل بين المستخدم و الموقع و الصورة التي تعبر عن ما يقدمه الموقع من خدمات للمستخدم وتحتوي على ازار و ايقونات و شعار و صور وروابط تشعبية و قوائم و على ان تكون منظمه و جذابة

2-1-2- العوامل السبعة التي تؤثر على تجربة المستخدم:

تجربة المستخدم هي الشعور الذي يحظى به المستخدم، لاسيما بعد تجربته للموقع تكون من خلال انتقالاته عبر الصفحة، و الرسوم المتحركة، و طريقة البحث داخل الموقع، أوما يقدمه من جودة خدمات وميزات، فضلاً عن ذلك تلعب العوامل الموضحة في الشكل ادناه دوراً مهماً، أذ يسعى المصمم لتطبيقها و تقديم التجربة المرنة، **يقول دون نورمان " يعتقدون ان تجربة المستخدم هي أدوات بسيطة لتصميم المو اقع او التطبيقات، أو ما شابه، فالمصطلح يعكس كل شيء تجربتك مع العالم، او تجربتك مع حياتك او مع الخدمة"**(Norman, The term ux, 2016) فالمستخدم لا يحتاج واجهة تحمل كل ما هو جميل فقط لكن ينبغي أن يكون له مردود نفعي، فالتفكير بما يحتاجه المستخدمون أهم مما يميز الموقع عن اقرانه المنافسين من خلال رسم استراتيجية طويلة الأمد لتجسيد تجربة مرنة نافعة للمستخدم، بالنهاية فعملية تقديم أفضل تجربة هي المسؤولة عن التنافس، وكذلك في وضع الواجهة في المقدمة.

1. أن يكون مفيداً useful :

لكي يُطلق على التصميم مُفيد عندما يعود بفائدة ويُلبي احتياجات للمستخدمين، لذا على المصمم أن يسأل لماذا اعمل هذه الميزة؟ ما الداعي من هذه المنتج؟، عندما يسأل قبل البدء بالتأكيد سيتكون الجواب، على سبيل المثال موقع امازون توفر خدمة التقييم والمراجعات.

2. قابلية الاستخدام usable :

مع التوسع وسرعه التطور في التكنلوجيا في انتشار الواجهات وتقديم الكثير من الميزات والخدمات، فالمستخدم بحاجه لقابلية او بديهية الاستخدام للتفاعل مع ما متوافر في الواجهة بناءً على ما يحتاجه المستخدم لسهولة تفاعله.

3. يمكن العثور عليه Findable :

سهولة البحث احدى اعمدة النشاط التجاري، لذا على المصمم الاخذ بجدية تنفيذ رغبات البحث للمستخدم، فهنا يحقق فائدة المردود للمشروع من ناحية ورضا المستخدم من ناحية اخرى، وتجربة البحث قائمة على ما يعبر المستخدم عن احتياجه.

4. المصداقية Credibility :

بناء الثقة هي أحد اهم عوامل تجربة المستخدم وكونها شريان حياة استمراريته، يرتبط عامل المصداقية بقدر ثقة المستخدم بالمنتج المطروح، لذا يجب على المعلومات المقدمة أن تكون مدروسة ودقيقة للغاية.

5. مرغوب فيه Desirable :

جميع العوامل المذكورة سابقاً هي مهمة لتحقيق تجربة مستخدم ناجحة، لكن تحتاج الى التحفيز وأثارة المستخدم على اتخاذ قرار، وعامل الرغبة يكمن في تقديم التصميم الوظيفي والجمالي.

6. سهولة الوصول Accessible :

تُعد إحدى عوامل نجاح تجربة المستخدم، لذا على المصمم الأخذ بعين الاهتمام جميع المستخدمين وعلى قدر من الاحترام، أذ يتعامل المصمم بشمولية الوصول ليس فقط ما تقدمه الواجهة الى المستخدم النمطي، إنما المستخدمين من ذوي الاحتياجات.

7. ذو قيمة Valuable :

القيمة تكمن في ان يؤدي المنتج او الخدمة الغرض المطلوب وتحقيق النتائج للمستخدم، وما مقدار تلك القيمة التي يضفيها موقع الويب للمستخدمين، اذ انتاج المصمم لعديد الواجهات سواء مواقع ويب، او الهواتف جميع هذه النتاجات الرقمية، ينبغي أن تجيب لحاجة المستخدم، من ناحية تقديم قيمة نفعية والانسجام معها والرضا الجمالي لجعلها مفيدة وجميلة.

المبحث الثاني

2-2-1- تحديد وتطبيق أنماط واجهة المستخدم:

تُعد واجهة المستخدم مجالاً خصباً لتنوع الأنماط الأسلوبية، فالتفاعل يؤدي دوراً في تطبيق التنوع التصميمي في الواجهة وكيف نتوقع ان يتفاعل المستخدمون مع المنتجات، "فإن بالإمكان تنظيم المعلومات حول نمط ذي صلة مألوفة بالفعل، تُيمكنْ للمستخدمين التعرف عليها ومعالجتها بلمح البصر، العثور على هذه الأنماط هو مفتاح قوي للبساطة" (Colborne, 2018, p. 146)، اذ من المهم ان يكون التصميم ذا صله بسياق البيئية، مِن ثَمَّ يتم يُنَفذ فيها، ويحدد نوع التصميم الأفضل بكيفية تفاعل المستخدمين معها، وان لا يقطع المستخدمين شوطاً طويلاً لتلبية حاجاتهم، لذا هناك طرق لاختيار أساليب الواجهة الصحيحة: (Cao, p. 47،48)

1. اكتشف المشكلات التي تحتاج الى حل
2. أكتشف كيف حلها الاخرون
3. فحص مثال جيد لاستخدامه على مواقع أخر
4. تفصيل نوع التصميم الاستخدام السليم

2_2-2-الرسوم المتحركة:

لا تقتصر تسمية الرسوم المتحركة على العاب الفديو، او الأفلام الكارتونية (Animation) ففي واجهة المستخدم يحول التصميم الثابت (الثنائي، الثلاثي الابعاد) بإعطاء حركة الى تجربة سلسة ومبهجة، بل زاد الاهتمام بها وتطويرها بشكل أوسع مع النمو السريع في الهواتف وكثرة استخدام التطبيقات والمواقع والخدمات الرقمية التي تتمحور حور المستخدمين،و" **تتميز أفضل الرسوم المتحركة لواجهة المستخدم بالغرض والأسلوب - فقد تم وُضِعت عن قصد في الواجهة لسبب يركز على المستخدم**"(Head, 2018) ،

وتؤدي الرسوم المتحركة وظائف مختلفة في الواجهة لجذب انتباه المستخدمين لمدة أطول، وكذلك لتعزز إيصال المفهوم بصورة أوضح، لذا ينبغي ان يكون اخراجها دقيقاً ولاتخرج عن مهامها الاساس من ناحية لمن هي موجه و المكان المناسب لها في الواجهة وما الهدف من هذه الرسوم، فضلاً عن ذلك فالرسوم متعددة الأغراض والمهام مثل استخدامها كدليل في الواجهة، او إعطاء إحساس بالضغط على الازرار، او في اهتزاز ايقونة الاشعار، او كنتبيه حين ادخال بيان خاطئ ، او الانتقال، او عرض خدمات، او لتقليل الملل من الانتظار.

2-2-3- الوضوح والمقروئية:

1. **الوضوح:**

يركز الوضوح على كيفية رؤية الناس للعناصر والتمييز بينها، و هي الوظيفة الأكثر اهمية في تصاميم الواجهات ويعد الوضوح إحدى اهم سماتها التي تؤكد مدى كفاءة ظهور التصميم على الواجهات، ومقياس لمدى جودة المحتويات وتوصيلها من خلال الاشكال والصور ووضوح الخطوط ومقروءيتها، على سبيل المثال عند كتابة نصوص في الواجهات ينبغي ان يكون هناك تباين ووضوح بين العنوانات الرئيسة والثانوية وإعطاء أهمية عن طريق اختيار الألوان فضلاً عن الحجم والتوازن، للتأكد من وضوحية وقدرة وصول المعلومات " ويقصد بها درجة الوضوح التي تحققها الحروف الطباعية من خلال التضاد المرئي بين حرف واخر مجاور له، وعلاقة ذلك بالفضاء الذي يحيط بشكل الحرف" (Abdullah,2008,p.316-317) أذ يكون الوضوح أساس الادراك المرئي للمستخدمين اتجاه الواجهة والحفاظ على التفاعل وتقليل الجهود عليهم كونه يؤدي دوراً مهماً في بناء تجربة مستخدم مرنة.

2. **المقروئية:**

ترتبط المقروئية بالنصوص في غالب الأحيان اي مدى قدرة المستخدمين في قراءة النص والعنوانات، من هنا ينبغي تسليط الاهتمام كون اللغة العربية تتوافر فيها مجموعة كبيرة من الخطوط، و من المهم أن ينبغي انتقاءها وتحديد الخط و الوزن حسب أهمية كل جزء بالتصميم، وبغض النظر عن منتجاتك او تقديم الاثارة إذا لم يتم تُقَدم بشكل يمكن الوصول اليه فلن يستخدمها المستخدمون، فينبغي ان تكون الواجهة سهلة الاستخدام ومقروءة بحيث تنقل لهم معلومات كل جزء من المنتجات او الخدمات بصورة صحيحة، مثل الخط السميك للعنوانات بينما الأقل سمكاً يستخدم مع الفقرات الثانوية او المتن.

المبحث الثالث

2-3-1قواعد تصميم واجهة المستخدم (الأنظمة التصميمية):

يعد الاهتمام بتصميم واجهة المستخدم امراً ضرورياً كونه مسؤول لإدارة التفاعل بين المستخدم والموقع، كما ارتبطت واجهة المستخدم وتجربة المستخدم ارتباطاً وثيقاً بتطوير الواجهة هو ما ينصب في صالح تجربة المستخدم وسهولة الاستخدام، فالموضوع ليس معني تصميم جمالي مرئي فقط بل هو مزيج مع الكفاءة، و

يمكن ارجاع التأثير وقابلية الاستخدام الى دراسة أجريت عام 1995 من قبل الباحثين(Kaori Kashimura ,Masaaki Kurosu) في مركز هيتاشي للتصميم، قبل ذلك كانت العلاقة بين الجماليات والواجهات الرقمية غير مستكشفة الى حد كبير، الدراسة التي بدأت كمحاولة للتحقيق في العلاقة بين قابلية الاستخدام المتأصلة وشيء اطلق عليه الباحثون قابلية الاستخدام الظاهرة، التي أظهرت العلاقة بين تصورات الناس تجاه سهولة الاستخدام والجاذبية المرئية. (Yablonski, 2020, p. 66)، لذا وضعت قواعد ارشادية لتصميم الاحتياجات ليتبعها مصممي المواقع لمساعدتهم في حل المشكلات التي يوجهها لتحقيق قابلية الاستخدام **وفي ادناه القواعد الارشادية الخاصة بشركة Nielsen and Molich وهي على النحو الاتي:**(Wong, 2021)

1. **رؤية حالة النظام:** تتعلق هذه القاعدة بكل ما يخص الشفافية وهي اخبار المستخدمين بما يحدث في الواجهة والتعبير عنها بشكل يسهل فهمه مثل تقديم الملاحظات في حالة الوقوع في الخطأ وإبلاغ المستخدمين عما يجري داخل الواجهة.
2. **تطابق بين النظام والعالم الحقيقي:** هو ان تتحدث الواجهة بمفردات او عناصر رموز مألوفة من الواقع الذي يعيشه المستخدمين ليكون نوع من الألفة ويفهمها المستخدمون.
3. **التحكم والحرية:** تمنح هذه الميزة الحرية للمستخدمين بطرق عرض الواجهة، وكذلك تغيير اللون او من ناحية عدم اجبار المستخدم على اجراء معين.
4. **الاتساق والمعايير:** هو إعطاء أهمية ومعايير مرئية ووظيفة للعناصر التي تؤدي المهام نفسها من خلال اللون، او التقارب، او الحجم وغيرها.

2-3-2الابعاد الخمسة لتصميم التفاعل:

يعد من بين اهم مكونات تصميم تجربة المستخدم مفهوم تصميم التفاعل، وبعبارة بسيطة يقصد منه إنشاء محادثة بين المستخدم، وخدمات، او منتجات في الواجهة الغرض منها تمكين المستخدم من اكمال مهامه بالطريقة الأكثر فاعلية للوصول لاهدافة، اذ عند النقر على شيء تحدث رد فعل من الواجهة كتفاعل، او تجاوب الواجهة مع المستخدمين، لذلك فان **التصميم التفاعلي ينبغي ان يكون محوره المستخدم، وان الطريقة الوحيدة لفهم ما يريده المستخدمون، اويحتاجون اليه حقاً هي التفاعل معهم، تصف العملية محاولات التقاط ما يفعله الناس ويفكرون به ويقولونه ويريدونه حتى يتمكن المصمم من إنشاء إبداعات قابلة للإستخدام ومفيدة ومرغوبة** (Kolko, 2011, p. 39)، يكون هذا التفاعل عن طريق عناصر مثل رموز، او الحركة، او الصوت، او الفضاء، او الفديو، او الجمالية وغيرها، وقد تكون أجهزة خارجية مثل الفأرة والاقلام الذكية او اللمس وغيرها، وكما ذُكر اعلاه هناك تداخل بين مفهوم التفاعل وتجربة المستخدم، او قد يضم الجزء الأكبر منها، لذا ينبغي احتواء الواجهات على تفاعلات مدروسة لتحقيق اهداف المستخدمين بكفاءة.

مؤشرات الاطار النظري:

أسفر الإطار النظري عن مجموعة من المؤشرات نوردها على النحو الآتي:

1. المظهر المرئي في واجهة المستخدم مسؤول عن التفاعل بين المستخدمين والأجهزة، بل يشكل في غالب الأحيان الكل المرئي للمنظومة الشكلية.
2. تزداد كفاءة التصميم خلال وضوحيه ومقروئية المحتوى والتمايز بين العناصر.
3. التسلسل الهرمي في العناصر يعمل كتوجيه منتظم اثناء مسح عين المستخدم للواجهة وتحديد العناصر الأولية والثانوية.
4. يسهل التمثيل المرئي الممزوج بصور ورموز وكلمات تفاعل جاذب للواجهة.

الفصل الثالث: اجراءات البحث

اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي في (تحليل المحتوى) كما تضمن مجتمع البحث مجموعة من واجهات لمواقع كليات الفنون الجميلة والتي تكونت(7) اختارت الباحثة (2) من مجمتع البحث الأصلي وذلك بسبب:

1. افتقار كلا الواجهتان الى الهُوية الخاصة بهم.

تحليل النماذج:

أنموذج (1)

أسم الموقع: كلية الفنون الجميلة / جامعة بغداد

مالك الموقع: جامعة بغداد

المقر: بغداد

رابط الموقع:www.cofarts.uobaghdad.edu.iq

الوصف العام:

واجهة تابعة لكلية فنون جميلة مختصة بنقل الأخبار ونشاطات الكلية واقسامها مع صور توثق الحدث، إذ نلحظ رأس الصفحة متكون من شعار الكلية وبأيقونة البحث ومع تبويب اقسام الصفحة، لاسيما نلحظ ان توظيف اللون (الأزرق) و(الأصفر) في تفاصيل الرأس وفي التذييل وفي جسم الواجهة من روح الشعار وهُوية الجامعة.

التحليل:

أولاً: الهرمية المرئية:

نلحظ أن الواجهة لا تحمل محتوى نصياً ثقيلاً، فالواجهة عُبر عنها بسطور بسيطة عن كل موضوع، كما تفتقر النصوص الهرمية المرئية من ناحية اللون والحجم وبدأت أغلب المواضيع النصية بنمط واحد ولا يتوافر التميز بين العنوان الرئيس والفرعي (المتن) للموضوع الا القليل منها، من ناحية اللون اعتمدت تفاصيل الواجهة بالتباين بين (الأزرق) و(الأصفر) المأخوذ من الشعار في أغلب الصفحة خلاف بعض العناصر التي لم يلتزم بها المصمم، فأخذت درجات (الأزرق الباهت) و (الأخضر)، إذ بدأً من رأس الواجهة تباين أقسام الصفحة الأزرق خلاف الفضاء (الأبيض) لتوضيح التبويبات الرئيسة للواجهة، وظيفة ركّز المصمم توضيحها للمستخدم، فضلاً عن أيقونة البحث لكنه أخفق بتوحيد الأزرار ولم يلتزم بتوحيد التباين، مثل زر باسم (للاطلاع على النشاط)، كما استعمل المصمم في رأس الصفحة عدداً من الصور التي تخص التفاصيل عن الأقسام والكلية كما شغل اليمين بحجم اكبر غير من اقرانه، وظيفتها لفت انتباه المستخدمين وللتأكيد على أهمية الخبر المنشور، كما نلحظ بعض اشكال الصور غير متساوية الحجم، و للرسوم أثر منها أيقونة البحث و زر الصعود السريع لبداية الواجهة كذلك توفير أيقونة غرضها مساعدّة المستخدم توفير مميزات تمكّنه من التفاعل تشغل أسفل يمين الواجهة بشكل ثابت في أغلب الصفحات وتفتقر بعض الصفحات لها، ومكانها قد يؤثر بعض الشيء في مظهر الواجهة من ناحية قد يكون محبطاً لقراءة التفاصيل في أثناء التصفح، كذلك كررّ المصمم في بعض الأشكال المغايرة لتؤدي الوظيفة نفسها مثل وضع عدد من أشكال الدوائر صغيرة الحجم وظيفتها للتنقل بين الصور يميناً ويساراً، و كرر المصمم هذه الوظيفة _ايضاً_ لكن بشكل مربعين يشغل مساحة اليمين فوق الصور يستخدم للوظيفة نفسها وقد لا يستدعي انتباه المستخدم و ما الغرض منه، لأنها تفتقر لبعض التفاصيل للتوضيح والأولى أكثر بديهية للمستخدم، كما أستعمل المصمم الفضاء

بشكل فاصل بين العناصر كالصور والنصوص والأشكال بشكل يسهل قراءة، وفصل كل عنصر، لكن أخفق المصمم في الجزء الأعلى من جسم الواجهة بشكل كافٍ، كذلك نلحظ عدم اتزان، وترك مساحة غير مبررة في جسم الواجهة و أثقل المصمم الجهة اليمنى.

ثانياً: العوامل السبعة التي تؤثرفي تجربة المستخدم:

يُقدم الموقع الفائدة لمستخدميه من خلال بعض العناصر مثل أيقونات بحث داخل الموقع التي تلبي احتياج كل من يبحث عن أطاريح علمية، ورسائل، وبحوث لتقديم الفائدة للمقبلين والطلبة كذلك النشاطات، والأخبار الجديدة، كما أن وسلة التصفح تنعكس على قابلية الاستخدام للعرض المناسب في الأجهزة الذكية كالهاتف، كذلك تكرار العناصر داخل الواجهة قد تكون غير مفهومة للمستخدم وتعيق تجربته، وفر الموقع سهولة بحث خلال تبويب أقسام الواجهة وتوفير البحث داخل الواجهة، كذلك يوفر الموقع المصداقية بالأخبار والنشاطات المنشورة المرفقة بصور توثق الحدث بشكل واضح، كما يوفر الموقع سهولة الوصول خلال أيقونة (قائمة وصول) عند الضغط أتاح خيارات عدّة تسهل على المستخدم التفاعل بسهولة مثل (تكبير النص، مؤشر كبير، إبراز الروابط بتباين عالٍ، عسر القراءة) هذا عامل يوضح على مدى اهتمام الواجهة بتجربة سلسة للمستخدمين، لكنه أخفق في وضع أيقونات للوصول لمواقع التواصل الرسمية للواجهة التي بدت غير متوافرة في الموقع لكن وفر التواصل من طريق البريد الرسمي، أمّا من ناحية الرغبة فالواجهة قد لا توحي مرغوبة بشكل كافٍ.

ثالثاً: بنية تصميم واجهة المستخدم:

انتظمت العناصر البنائية لواجهة موقع الكلية واضحة نسبياً مثل الصور، والنصوص، والفيديو لكنها تفتقد الوضوح في بعض منها مثل أيقونة البحث التي تحتاج لمعالجة أو تغيير مكان، أمّا للمقروئية التي غالباً ما ترتبط بالخطوط فقد استخدم المصمم أكثر من نوع في الواجهة، كانت الخطوط في رأس الواجهة لقائمة التبويب ذي تباين عالٍ، وحجم مناسب مما كون قراءة ووضوحاً كافياً، أمّا في جسم الواجهة، ومنها عناوين رئيسة فكانت بخطوط متقطعة بشكل يشوّه مظهر الواجهة، كذلك جاءت أغلب العنوانات الرئيسة والفرعية في الواجهة الرئيسة من ناحية اللون، أمّا المحاذاة فجاءت الصور والنصوص بهيئة (بطاقات) في وسط جسم الواجهة بشكل غير متساوٍ من الأسفل، كما للحركة حضور بسيط في الواجهة في بعض الصور عند وضع مؤشر تظهر أيقونة تكبير ورابطاً ولبعض الأيقونات التي أخذت لون (الأزرق الباهت) و(الأزرق) في الأسفل الواجهة، أمّا اللون فجاء (الثيمة) العامة للواجهة بلون (أزرق) والتي بنيت على أساس شعار جامعة بغداد، وليس شعار كلية الفنون الجميلة لذا ينبغي على المصمم الانتباه، وأخذها بعين الاهتمام لتمثل الهُوية الخاصة بالكلية.

رابعاً: الأبعاد الخمسة لتصميم التفاعل:

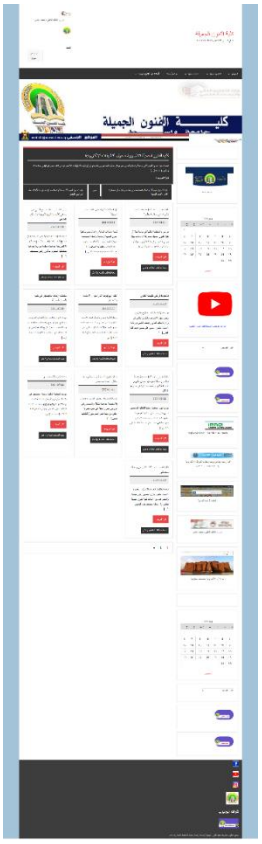
ظهرت الكلمات بشكل واضح و بشكل نسبي ومفهومة الغرض منها في الواجهة، ابتداءً من التبويب لأقسام الواجهة وباقي الأقسام في جسم الواجهة وحتى التذييل أغلبها مرفقة بروابط تشعبية على وفق سياق الواجهة بعودة الفائدة إلى المستخدمين، أمّا للتمثيل المرئي فكان واضحاً في بعض العناصر، ومكملاً للكلمات، لكن أخفق المصمم في البعض آخر في اختيار التمثيل المرئي الصائب مع الكلمة، كذلك من ناحية ظهور الموقع على

شاشة الهاتف، ونلحظ مشكلة عن التصفح تغطية رأس الصفحة على بقية الواجهة، سرعة الاستجابة وزمن التصفح والتنقل وظهور الصور بشكل جيد.

خامساً: قواعد تصميم واجهة المستخدم:

توافرت رؤية حالة النظام بشكل بسيط في بعض صفحات الواجهة، وتميزها بلون (أزرق غامق) ومرقمة لكي يعلم المستخدم عند أي صفحة يقف، من العناصر المطابقة في العالم الحقيقي زر البحث الذي بدأ مألوفاً عند غالبية متصفحي الواجهات، ومعرفة وظيفته، كما توفر الواجهة نوع من الحرية والتحكم، الإ وهي تحويل الواجهة من الوضع الأساس إلى الوضع المظلم لكن هناك مشكلة وهي لا تظهر بالصورة الصحيحة مثل انقلاب الألوان والتغيير الكامل في الألوان الكتابة والعناصر الآخرى إلى البني، كما قسم المصمم المهام في الواجهة إلى مجموعات مثل القائمة الرئيسة في الأعلى، والنشاطات والاخبار في مجموعة، كذلك قسم يخص المناقشات، وصور لها في مجموعة، كما هناك قسم من العناصر يقدم بعض الاختصارات للمستخدمين منها (الباحث العلمي، والتعليمات) ومنها تكرر ضمن القائمة الرئيسة، وسيلة المساعدّة متوفرة فضلاً عن تكرارها في رأس وتذييل الواجهة وللعرض نفسه من وهي عن طريق البريد الرسمي التابع للمؤسسة، لذا لا يتوافر في الواجهة مربع حوار، دردشة آلية لتقديم الإجابة السريعة، والرد على استفسارات المستخدمين.

أنموذج (2)



أسم الموقع: كلية الفنون الجميلة / جامعة واسط

مالك الموقع: جامعة واسط

المقر: واسط

رابط الموقع:www. coart.uowasit.edu.iq

الوصف العام:

واجهة تابعة لكلية فنون جميلة مختصة بنقل الأخبار ونشاطات الكلية واقسامها تتضمن رأس صفحة متكون من شعار وأسم (الكلية) بحجم صغير جانب يسار رأس الواجهة كذلك شعار (التعليم العالي) ومربع البحث، كذلك تحمل رأس الواجهة القائمة كما جاءت الواجهة توضيح للعناوين الرئيسة لكل قسم في جسم الواجهة كما تضمنن مواقع تواصل اجتماعي في تذييل الواجهة، الواجهة تفتقر الى العديد من العناصر الرئيسة كذلك التنسيق وتوزيع العناصر كذلك كان الثقل الأكبر الخطوط المرتكزة في جسم الواجهة،

التحليل:

الهرمية المرئية:

تعد الواجهة ذا نمط نصي ثقيل نوعاً ما مرتكز في جسم الواجهة، كما عول المصمم في غالب الصفحة على النصوص الأكثر استثماراً، وأخذت التباينات واضحة في بعض الخطوط بداية رأس الواجهة الذي تضمن اسم (الكلية) بـ (الأحمر الغامق) على فضاء بـ (أبيض) من القائمة الرئيسة التي تضمنت الخطوط بـ (الأبيض) على فضاء بـ (الرمادي الغامق)، أظهر هذا التباين بدافع حرص المصمم بتحقيق الوضوح والمقروئية، كما أخذ القسم الأعلى في جسم الواجهة العديد من الخطوط المباينة باللون والحجم، لكن أخفق المصمم في توضيح أغلب عنوانات الواجهة والتميز بين الرئيس والفرعي إذ المصمم لو يوفر الحجم المناسب أو إعطاء سُمك أو اللون قد لا يتحقق الجذب المرئي الكافي للمستخدمين، وافتقادها للهرمية المرئية، كذلك كانت للخطوط المتباينة في فضاءات الواجهة أثار وظيفية كالتي في الازرار بوضوح وتفاعلية كونها احتوت على روابط تشعبية ناقلة إضافة إلى اعطائها بـ (الأبيض) داخل مربع بـ (الأحمر) لاستقطاب المرئي لها، بعض منها جاء بـ (الأبيض) على فضاء بـ (الرمادي الغامق) إذ عمل المصمم هنا على توحيد الخطوط بتكويناتها اللونية والوظيفية والحجمية، أمّا اللون فجاءت الواجهة بفضاء بـ (الأبيض) تسيَّدها، وأخذت غالبية الخطوط بـ (الرمادي الغامق، الأبيض) في الواجهة لتباين لتسيير العملية الخطابية، كذلك اتسمت الازرار بـ (الأحمر، والرمادي الغامق) واضفاء تعزيز على وحدت وظائفها، كما أخذ تذييل الواجهة بمساحة بـ (الرمادي الغامق) تضمنت بعض الصور وحقوق الكلية، أمّا الحجوم فقد اتخذت الصفحة تباينات حجومية في بعض النصوص والمبالغة في بعض الأيقونات مثل (اليوتيوب) كذلك كلمة (قنوات اليوتيوب) وهذا أدى إلى تكرارها لنفس الوظيفة، كذلك صورة في رأس الواجهة بحجم كبير، كذلك أعطت بعض الاشكال مثل شريط البحث المبالغة الحجومية، كذلك فقدت الهوية للمكان من خلال إعطاء الشعار حجم صغير جداً، اما الصور فجاءت فاقدة للتسلسل الهرمي في غالب الواجهة إذ نلحظ أن الأخبار والنشاطات خالية من التوثيق الصوري إذ ارتكزت الصور على يمين الواجهة بشكل غير منظم وتفقد الجودة، متنوعة الحجومية أخذت الروابط التشعبية ليست كلها مؤدية الوظيفة منها، كما استخدمت الصور بدل الأيقونات كدلالة لمواقع التواصل الاجتماعي، كما جاء الفضاء بشكل غير متوازن فهناك مساحات غير مشغولة من دون مبرر، فضلاً عن معاناة اعلى جسم الواجهة عدم وجود أي فاصل لسهولة فهم كل موضوع على حدة.

العوامل السبعة التي تؤثر في تجربة المستخدم:

جاءت الفائدة لما تحمله الواجهة من تدفق معلوماتي التي عوّل عليها المصمم بالنصوص، لاسيمّا أن أغلبها تضمن روابط تشعبية ناقلة للتفاصيل بعائد الفائدة للمستخدمين ففي النصوص التي جاءت به بنية الواجهة قسم يثبت معها تاريخ كل موضوع، يمكن أن تسهم في الحفاظ على تواصلية المستخدم لمتابعة آخر النشاطات، جاءت بعض النصوص بتكرارية لنفس الفائدة كما في (التقويم) الذي احتل الجانب الأيسر من جسم الواجهة، لاسيمّا في بعض الصور كانت الفائدة بروابط تنقل المستخدم لصفحات خارجية مثل مواقع التواصل الاجتماعي، كذلك جاءت قابلية الاستخدام بشكل مكثف في بعض النصوص في وسط جسم الواجهة، كذلك توافق العرض على أجهزة الهواتف، وترى الباحثة ظهور التفاصيل في كلا العرضين، كذلك أخفق المصمم بتصميم زر الرجوع للتسهيل على المستخدم عند الإبحار العميق في الصفحات الداخلية، كذلك عدم توافر زر الصعود السريع في الواجهة، أمّا المصداقية فغير متحققة بشكلها الكافي، إذ تفقد بعض

العناصر المهمة مثل الصور التي تقترن بالأحداث مما تفقد النصوص تعزيز المصداقية، لكن اعتمدها المصمم في بعض الصور التي تحمل روابط تشعبية ناقلة وفي بعض النصوص، كذلك من اساسيات بناء الواجهة إضافة رز البحث السريع على المعلومات لم توفر القيمة من هذه الناحية للمستخدم إذ عند الكتابة في الخانة يعتذر عن تقديم النتيجة.

بنية تصميم واجهة المستخدم:

تضمنت الواجهة العناصر التي تحقق الوضوح والمقروئية التي تصل إلى المستخدم لفهمها وتفسيرها بشكل بسيط في الفضاءات، إذ جاءت العنوانات الرئيسة للواجهة بداية من رأس الصفحة باسم (الكلية) بوضوح من خلال استثمار المصمم للحجم والتباين اللون، كما جاء رأس الواجهة الذي يحتوي على القائمة الرئيسة على أرضية بـ(الرمادي الغامق) يقصد المصمم منه وضوحية ومقروئية النصوص، إذ أخفق المصمم في توضيح أغلب الخطوط سواء بالحجم أو اللون لذا تفقد هذه الخطوط نوعاً من التحفيز المرئي بهدف جذب مرئي ولفت انتباه المستخدم، كذلك جاءت أنماط القراءة منها عامودي ومنها افقي في جسم الواجهة، جاءت المحاذاة في أغلب النصوص منها من جاء بنمط افقي جانب اليمين ومنها عامودي، كما فقد أغلب العناصر التيبوغرافيكية للمحاذاة في الجسم منا الأزرار والصور في الجانب الأيمن من جسم الواجهة، و جاءت الصور ثابتة بضعف في الواجهة إذ لم يؤد الغرض الرئيس منها، إذ نلحظ افتقار الواجهة للصور إلا القليل منها، وقد لا تكون ذا أدوار رئيسة إذ لا تندرج تحت المواضيع والنشاطات كونها عاملاً مهماً لنقل المصداقية وداعمة للرسالة التي تنقلها النصوص،

أمّا الألوان فقد جاءت متنوعة اسهمت بوضوحية العناصر خلال التباين، بداية تحوي الواجهة على فضاء كبير بـ(الأبيض) بشكل غير مبرر، كذلك وظف المصمم بـ(الرمادي الغامق) في شريط رأس الواجهة ليسقط عليه القائمة الرئيسة، كذلك لكل لون أهمية مختلفة، كذلك عمل المصمم على توحد أغلب العناصر بِحسب وظيفتها مثل الازرار بـ(الأحمر، الرمادي الغامق)، وبعض الخطوط، ولاسيمّا بـ(الاحمر) في أسم (الكلية) ليشكل نقطة استقطاب مرئي تضاف لفعالية العنوان ليضمن المصمم من تواجد نقطة جذب للمستخدم، كما ترك المصمم مساحة بلون (رمادي غامق) في تذييل الواجهة يحوي عناصر قليلة مواقع التواصل الاجتماعي بتوزيع غير متناسق مع المساحة.

الابعاد الخمسية لتصميم التفاعل:

جاءت الكلمات تفاعلية بداية من رأس الصفحة القائمة الرئيسة والكلمات التي في الازرار أدت الوظائف الاتصالية من خلال إعطائها روابط تشعبية، وجاء أغلب التمثيل المرئي عبر الصور مثل التي في تذييل الواجهة التي تضمنت صوراً (لمواقع التواصل الاجتماعي) تضمنت روابط تفاعلية ناقلة للصفحات الخارجية.

قواعد تصميم واجهة المستخدم:

لم تأت الواجهة بعديد الأشكال المألوفة، لكنها احتوت رأس الصفحة على مربع التقويم الذي تكرر في جانب يمين الواجهة بـ(أسود) لقراءة التاريخ، أمّا عن الحرية والتحكم فتفتقد الواجهة لكثير من المميزات مثل حرية اختيار اللغة، النمط المظلم، وكذلك أيقونات لتكبير الخط، فضلاً عن حرية البحث السريع داخل الواجهة،

جاء الاتساق في شريط القائمة التي جُمعت في شريط رأس الواجهة، وكذلك في فضاء بنية الواجهة بشكل نسبي.

الفصل الرابع: نتائج البحث:

1. ضعف التسلسل الهرمي في الصور الداعمة للمعلومات النصية، كما في الانموذج (2)، فضلا عن ذلك جاءت بعض الواجهات على وفق تقسيم الاهتمامات الصورية حسب الاخبار المنشورة، او المواضيع كما في النماذج (1).
2. غياب حرية التحكم في اغلب الواجهات التي توفر للمستخدمين مرونة في طريقة عرض الواجهة مثل تغيير اللغة كما في النماذج (1,2)
3. لم يتسق تنظيم بعض المساحات في بعض الواجهات، فمنها ما احتوى على مساحات كبيرة غير مبررة ، وبعض منها لم يؤدِ الى فاصل ايهامي كاف بين العناصر،كما في النماذج (1،2)
4. ضعف المظهر التصميمي الجمالي العام من ناحية اختيار الصور والالوان والتوزيع في الفضاء وترك بعض المساحات دون توظيف بنائي فاعل ،كما في (1,2) وكان يمكن أن يكون الوضع البنائي افضل، لاسيما وان التصاميم تخص كليات الفنون الجميلة.
5. تكرار الايقونات بشكل غير مبرر له قد يؤدي الى ارباك المستخدمين إذا تكرر زر البحث مرتين كما في انموذج (1،2)
6. افتقدت بعض الواجهات الى الاتساق في التقسيم حسب الوظائف كمجوعة متسقة كما في الانموذج رقم (2).

الاستنتاجات:

خرجت الباحثة ببعض الاستنتاجات وكان أهمها ما يلي:

1. الحرية في الاستخدام من ناحية توفير اللغة وايقونة التحكم في الاعدادات تعني ان الواجهة لبت التفاعل الحقيقي المنشود بينها وبين المستخدم .
2. التنظيم والتوزيع البنائي الجيد في فضاءات الواجهة وأستخدام توزيع الفضاء بشكل صحيح يؤدي الى تعزيز التواصل والتفاعل.
3. التمثلات المرئية لها مجال دلالي مهم في التعبير عن جوهر الموقع وما يؤديه من وظائف.

المقترحات:

تقترح الباحثة

1. تقويم لتصاميم واجهات المواقع الرسمية للوزارت العراقية.

References:

1. Ahmed Nagy Ali & Youssef Latif Mushtaq. (2019, February 10). Designing an interactive educational website for

middle school students in Iraq. *Academic Magazine.*

2. Angie li (Interviewer) & Don Norman (Interviewee). (2016). *The term ux*. Retrieved from NNgroup: https://www.youtube.com/watch?v=9BdtGjoIN4E.
3. Bashar Shamil Kazem Hamad Al-Khafaji. (2005). *Evaluating the designs of the Iraqi ministries' websites pages on the Internet.* Baghdad: Department of Graphic Design/College of Fine Arts/University of Baghdad.
4. Euphemia Wong. (2021). *User Interface Design Guidelines: 10 Rules of Thumb*. Retrieved from interaction design foundation: https://www.interaction-design.org/literature/article/user-interface-design-guidelines-10-rules-of-thumb.
5. Giles Colborne. (2018). *Simple and usable.* New Riders.
6. Iyad Hussein Abdullah. (2008). *The art of design in philosophy, theory, and practice.* Sharjah: House of Culture and Information.
7. Jerry Cao & Chris Bank. (2018). *Web ui design best practices.* Uxpin.
8. Jon Kolko. (2011). *Thoughts on Interaction Design.* Canada: Elsevier.
9. Jon Yablonski. (2020). *Laws of UX.* United States of America: O'Reilly.
10. Val Head. (2018, December 12). *Animation for uX: How animation adds meaning to ul*. Retrieved from xd idea: https://xd.adobe.com/ideas/principles/human-computer-interaction/animation-ux-how-animation-adds-meaning-ui/
11. Wikipedia. (2021, August 22) Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/User_interface.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts106/133-148

Evaluation of user interface designs in official websites "Fine Art Colleges Model"

Dena Mostafa Mohamed[1]

Al-Academy Journal ……..…….... Issue 106
Date of receipt: 19/7/2022…....Date of acceptance: 30/7/2022….....Date of publication: 15/12/2022

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstract:

I found that it does not meet some of the requirements, including browsing and organizing structural elements, which is something in which the researcher found a scope for research, and from here she can formulate the problem of her research with the following question: Is there an actual need to develop user interface designs in the websites of Iraqi colleges of fine arts? The research included four chapters (the first chapter - the research problem - the second chapter (theoretical framework), which included three sections, the first is to identify the user interface, the second topic is the structural elements, and the third topic includes the rules of interface design and the dimensions of interaction), as well as the third chapter includes the analysis of models and the separation The fourth contains the results and conclusions.

1. The reliability and ease of searching within destination spaces should be emphasized.
2. Providing freedom of opinion in opinion via social media links.
3. Freedom to use in terms of language selection and settings control icon.
4. Take into account the organization and distribution in the interface spaces and use the space distribution correctly.

Keywords: user interface, websites.

[1]**College of Fine Arts/University of Baghdad, Denamostafa6666@gmail.com**