المهارة

almahara academy

المقرر الدراسي – كورس تصميم التطبيقات (30 ساعة)

عدد الساعات: 30 ساعة

عدد المحاضرات: 12 محاضرة

مدة المحاضرة: 2.5 ساعة

المستوى: مبتدئ حتى مستوى متقدم

الأدوات المستخدمة: Android Studio، Adobe XD، Figma أو Xcode، أدوات تصميم واجهة المستخدم UI، أدوات تجربة المستخدم UX

الوحدة الأولى: مقدمة تصميم التطبيقات (5 ساعات)

المحاضرة 1 – التعرف على تصميم التطبيقات (2.5 ساعة)

- تعريف تصميم التطبيقات وأهميته
- الفرق بين التطبيقات المحمولة وتطبيقات الويب
- التعرف على أدوات التصميم المستخدمة
- التدريب العملي: استكشاف تطبيقات مختلفة وتحليل واجهاتها

المحاضرة 2 – أساسيات تجربة المستخدم (UX) (2.5 ساعة)

- ما هو UX ولماذا هو مهم
- مبادئ تصميم تجربة المستخدم
- التدريب العملي: رسم خريطة تجربة المستخدم لتطبيق بسيط

المهارة

almahara academy

الوحدة الثانية: تصميم واجهة المستخدم (UI) (10 ساعات)

المحاضرة 3 – مبادئ تصميم UI (2.5 ساعة)

- الألوان والخطوط والأيقونات
- توازن العناصر ومحاذاتها
- التدريب العملي: تصميم واجهة شاشة تسجيل دخول

المحاضرة 4 – تصميم شاشات متعددة (2.5 ساعة)

- تصميم شاشة رئيسية وشاشات فرعية
- التنقل بين الشاشات (Navigation)
- التدريب العملي: تصميم Mockup لتطبيق متعدد الشاشات

المحاضرة 5 – استخدام أدوات التصميم (2.5 ساعة)

- التعرف على Figma وAdobe XD
- إنشاء Components وإعادة استخدامها
- التدريب العملي: تصميم عناصر تفاعلية Button، Input Field

المحاضرة 6 – تحسين تجربة المستخدم (2.5 ساعة)

- مبادئ Accessibility
- اختبار تجربة المستخدم مع Mockups
- التدريب العملي: تحسين تصميم التطبيق بناءً على ملاحظات المستخدمين

الوحدة الثالثة: تطبيق التصميم على برمجة التطبيقات (10 ساعات)

المحاضرة 7 – مقدمة برمجة التطبيقات (2.5 ساعة)

- الفرق بين Android وiOS
- التعرف على أدوات التطوير: Android Studio وXcode
- التدريب العملي: إعداد مشروع جديد في بيئة التطوير

المحاضرة 8 – ربط التصميم بالبرمجة (2.5 ساعة)

- تحويل تصميم UI إلى كود
- إضافة العناصر التفاعلية (Buttons، Forms)
- التدريب العملي: تطبيق شاشة تسجيل دخول

المحاضرة 9 – إدارة البيانات والتخزين (2.5 ساعة)

- استخدام قواعد البيانات المحلية (SQLite) أو التخزين السحابي
- حفظ واسترجاع البيانات في التطبيق
- التدريب العملي: إنشاء نموذج حفظ بيانات المستخدم

المحاضرة 10 – اختبار التطبيق وتصحيح الأخطاء (2.5 ساعة)

- اختبار التطبيق على محاكي وأجهزة حقيقية
- تصحيح الأخطاء وإصلاح المشكلات
- التدريب العملي: مراجعة تطبيق كامل وتشغيله بدون أخطاء

الوحدة الرابعة: مشروع التخرج (5 ساعات)

المحاضرة 11 – مشروع تطبيق كامل (2.5 ساعة)

- تصميم واجهات التطبيق النهائية
- ربط جميع الشاشات بالبرمجة
- التدريب العملي: إنشاء تطبيق متكامل بمميزات أساسية

المحاضرة 12 – مراجعة المشروع وتسليمه (2.5 ساعة)

- اختبار التطبيق النهائي
- عرض المشروع أمام المجموعة أو المدرب
- نصائح لتطوير التطبيقات بشكل احترافي

مخرجات الكورس النهائية

بنهاية الـ30 ساعة، يكون المتدرب قادرًا على:

- فهم أساسيات تصميم التطبيقات وتجربة المستخدم
- تصميم واجهات مستخدم UI متكاملة باستخدام Figma أو Adobe XD
- تحويل التصميم إلى تطبيق عملي على Android أو iOS
- إدارة البيانات والتخزين داخل التطبيق
- اختبار وتصحيح الأخطاء لضمان عمل التطبيق بكفاءة
- بناء مشروع تطبيق كامل جاهز للاستخدام أو العرض