

مشروع تصميم تطبيق طلب الطعام

Food Order – Food Ordering App UI/UX Design

إعداد: Hebah Abdelwahab

Portfolio: Hebah Gift

تصميم واجهات وتجربة المستخدم لتطبيق هاتف: نوع المشروع

Project Type: Mobile App UI/UX Design

أداة التصميم: Figma

التصنيف المقترح: UI/UX Design – Mobile App Design

نبذة عن المشروع

إلى تصميم واجهات وتجربة مستخدم لتطبيق مخصص لطلب الطعام، مع التركيز على تقديم **Food Order** يهدف مشروع تجربة استخدام سهلة ومنظمة تساعد المستخدم على استكشاف خيارات الطعام والوصول إلى الوجبات التي يرغب بها بطريقة واضحة ومريحة.

يركز التصميم على تنظيم المعلومات والعناصر البصرية، وتسهيل التفاعل مع واجهات التطبيق، مع مراعاة احتياجات المستخدم أثناء تصفح الخيارات واتخاذ قرارات الطلب.

، من خلال الاهتمام بالتسلسل (UX) وتجربة المستخدم (UI) يمثل المشروع تطبيقًا عمليًا لمبادئ تصميم واجهات المستخدم البصري، ووضوح العناصر، وسهولة التنقل بين الشاشات.

أهداف المشروع 2.

يهدف التصميم إلى تحقيق مجموعة من الأهداف، من أهمها :

تقديم واجهات عصرية وجذابة تتناسب مع طبيعة تطبيقات الطعام.

تسهيل الوصول إلى خيارات الطعام وتنظيم المعلومات بطريقة واضحة.

تحسين تجربة المستخدم من خلال واجهات بسيطة وسهلة الفهم.

إنشاء تسلسل منطقي يساعد المستخدم على التفاعل مع التطبيق.

مراعاة التوازن بين المظهر الجمالي والوظائف العملية.

تصميم تجربة مناسبة للاستخدام على الهواتف المحمولة.

الفئة المستهدفة .

يستهدف التصميم المستخدمين الذين يفضلون استكشاف خيارات الطعام وطلب الوجبات باستخدام تطبيقات الهواتف المحمولة.

ويراعي المشروع احتياجات المستخدم الذي يبحث عن تجربة سريعة وواضحة، مع واجهات تساعد على فهم الخيارات المتاحة والتفاعل معها بسهولة.

منهجية التصميم وتجربة المستخدم

UI/UX يعتمد المشروع على مجموعة من مبادئ تصميم :

أ. تنظيم المحتوى

ترتيب المعلومات والعناصر داخل الواجهة بطريقة تساعد المستخدم على فهم المحتوى والوصول إلى العناصر المهمة دون تعقيد.

ب. التسلسل البصري

استخدام أحجام النصوص، والعناوين، والصور، والمسافات، والتباين البصري لتوجيه انتباه المستخدم إلى العناصر ذات الأولوية.

ج. سهولة التنقل

مراعاة وضوح عناصر التنقل والعلاقات بين الشاشات، بما يساعد على تقديم تجربة متناسقة.

د. الاتساق البصري

الحفاظ على أسلوب تصميم موحد للعناصر المتكررة، مثل الأزرار والبطاقات والعناوين، لتحقيق الانسجام بين واجهات التطبيق.

هـ. التصميم الموجّه للمستخدم

الاهتمام بسهولة الاستخدام ووضوح الخيارات وتقليل التعقيد البصري، مع مراعاة طبيعة استخدام التطبيق على شاشة الهاتف.

تصميم الواجهات

يركز المشروع على تصميم واجهات تطبيق طلب الطعام ضمن تجربة مترابطة. ويمكن توثيق الشاشات الموجودة في النموذج النهائي بحسب محتوى التصميم الفعلي، مع توضيح وظيفة كل شاشة ودورها في رحلة المستخدم.

تشمل الجوانب التي يمكن توثيقها عند استعراض النموذج

واجهات استعراض خيارات الطعام

عرض تفاصيل الوجبات، إذا كانت متضمنة في التصميم

عناصر التفاعل واختيار الخيارات المتاحة

واجهات السلة ومراجعة الطلب، إذا كانت متضمنة

واجهات إتمام الطلب، إذا كانت متضمنة في النموذج

الأداة المستخدمة

بوصفها أداة تصميم واجهات وتجربة المستخدم، لما توفره من إمكانيات تساعد على بناء الشاشات، وتنظيم Figma تم اختيار مكونات التصميم، وإعداد النماذج التفاعلية، واستعراض تجربة الاستخدام. ويتيح النموذج التفاعلي تقديم تصور مرئي عن طريقة انتقال المستخدم بين الواجهات، وفقاً للتفاعلات التي تم إعدادها في التصميم.

المهارات التي يعكسها المشروع 7.

يعكس هذا المشروع مجموعة من المهارات المرتبطة بتصميم المنتجات الرقمية، ومنها :

(UI Design) تصميم واجهات المستخدم

(UX Design) تصميم تجربة المستخدم

تصميم تطبيقات الهواتف المحمولة

تنظيم المحتوى والتسلسل البصري

اختيار الألوان والخطوط وتنسيق العناصر

تصميم مكونات واجهات متناسقة

Figma إعداد النماذج التفاعلية باستخدام

الاهتمام بسهولة الاستخدام ووضوح التفاعل

القيمة المضافة للمشروع

يساعد هذا المشروع على إبراز القدرة على تحويل فكرة تطبيق لطلب الطعام إلى تجربة بصرية منظمة، مع الاهتمام باحتياجات المستخدم وطريقة تفاعله مع الواجهات

كما يضيف إلى معرض الأعمال نموذجاً لتصميم تطبيقات الهواتف المحمولة، ويُظهر الاهتمام بالتفاصيل البصرية وتجربة المستخدم، وهما عنصران مهمان في تصميم المنتجات الرقمية

روابط المشروع 9.

Figma: التصميم التفاعلي على

<https://www.figma.com/proto/dvZh891ykStSpiTHc50leo/food-order?node-id=41-904&p=f&viewport=-341%2C179%2C0.25&t=2VMjoFgtb1chVJ9Q-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=41%3A713&page-id=41%3A712>

اسم المشروع في معرض الأعمال

Food Order – Mobile App UI/UX Design

التصنيف:

UI/UX Design

Food Order – Food Ordering App UI/UX Design

Designed by: Hebah Abdelwahab

Portfolio: Hebah Gift

Project Type: Mobile App UI/UX Design

Design Tool: Figma

Suggested Category: UI/UX Design – Mobile App Design

1. Project Overview

Food Order is a mobile application design project focused on creating a clear, engaging, and user-friendly experience for food ordering.

The project explores how thoughtful interface design and user experience principles can help users explore food options, understand available choices, and interact with an application through a structured mobile interface.

The design emphasizes visual hierarchy, consistent components, clear information organization, and intuitive navigation. It demonstrates the application of UI/UX design principles to a digital product concept within the food and restaurant industry.

2. Project Objectives

The main objectives of the project are to:

- Create modern and visually appealing mobile interfaces.
- Organize food-related content in a clear and accessible way.
- Provide an intuitive and easy-to-understand user experience.
- Establish a logical flow between application screens.
- Balance visual appeal with usability.
- Consider the requirements of mobile-first interface design.

3. Target Audience

The design is intended for users who prefer exploring food options and interacting with food-ordering services through mobile applications.

It considers the needs of users who value clear information, convenient navigation, and a straightforward digital experience.

4. UI/UX Design Approach

The project applies key principles of user interface and user experience design.

A. Information Architecture

Content and interface elements are organized to help users understand the available information and identify important actions.

B. Visual Hierarchy

Typography, spacing, imagery, contrast, and component placement are used to establish a clear visual structure and guide the user's attention.

C. Navigation and Interaction

The interface design considers the relationships between screens and the clarity of navigation elements to support a consistent user journey.

D. Visual Consistency

Reusable design patterns and consistent interface elements help create a cohesive experience across the application.

E. User-Centered Design

The design focuses on usability, clarity, and reducing unnecessary visual complexity, while considering the constraints of mobile screens.

5. Interface Design

The project focuses on designing a connected set of mobile interfaces for a food-ordering application.

The final documentation can describe each screen according to the actual Figma prototype, including its purpose and role in the user journey.

Depending on the screens included in the prototype, the interface documentation may cover:

- Food browsing and discovery interfaces.
- Meal details and selection interfaces, if included.
- Interactive elements and available choices.
- Cart and order-review interfaces, if included.
- Order completion interfaces, if included.

Only screens and interactions that are actually present in the Figma prototype should be listed as completed design features.

6. Design Tool

Figma was selected as the design tool for creating and presenting the interface concept.

Figma supports interface composition, reusable components, design organization, and interactive prototyping. These capabilities help designers present screen layouts and demonstrate intended navigation flows.

The interactive prototype provides a way to review the designed experience and understand the relationships between screens and interactions that have been configured.

7. Skills Demonstrated

This project demonstrates skills relevant to digital product design, including:

- User Interface Design (UI).
- User Experience Design (UX).
- Mobile Application Design.
- Visual hierarchy and information organization.
- Typography and color coordination.
- Consistent interface component design.
- Interactive prototyping with Figma.
- Usability-focused design decisions.

8. Project Value

The Food Order project demonstrates the process of translating a food-ordering application concept into a structured visual experience.

It highlights attention to interface consistency, user interaction, visual organization, and mobile usability.

Including this project in the portfolio helps showcase mobile UI/UX design capabilities and provides an example of designing a digital product for the food and restaurant industry.

9. Project Links

Interactive Figma Prototype:

<https://www.figma.com/proto/dvZh891ykStSpiTHc50leo/food-order?node-id=41-904&p=f&viewport=-341%2C179%2C0.25&t=2VMjoFgtb1chVJ9Q-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=41%3A713&page-id=41%3A712>

Portfolio Project Title:

Food Order – Mobile App UI/UX Design

Category:

UI/UX Design