قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1):
10 Low’s Of UX

اسم المدرب: دكتوره ايمان عبداللطيف

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)

10 Low’s Of Ux

mnbety.com

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low’s Of Ux

1 Jakob’s Law

Jakob’s Law + قانون جاكوب .

يقضي المستخدمون معظم وقتهم على مواقع أخري ولذلك ويفضلون أن يعمل موقعك بنفس طريقة عمل المواقع التي يعرفونها بالفعل.

Users spend most of their time on other sites, and they prefer your site to work the same way as the sites they already know.

mnbety.com

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low’s Of Ux

Fitts’s Law

2

Fitts’s Law + قانون فيتس .

يعتمد الوقت اللازم لتحديد الهدف على المسافة إلى الهدف وحجمه.

The time to acquire a target is a function of the distance to and size of the target.

mnbety.com

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low's Of Ux

Von Restorff Effect 3

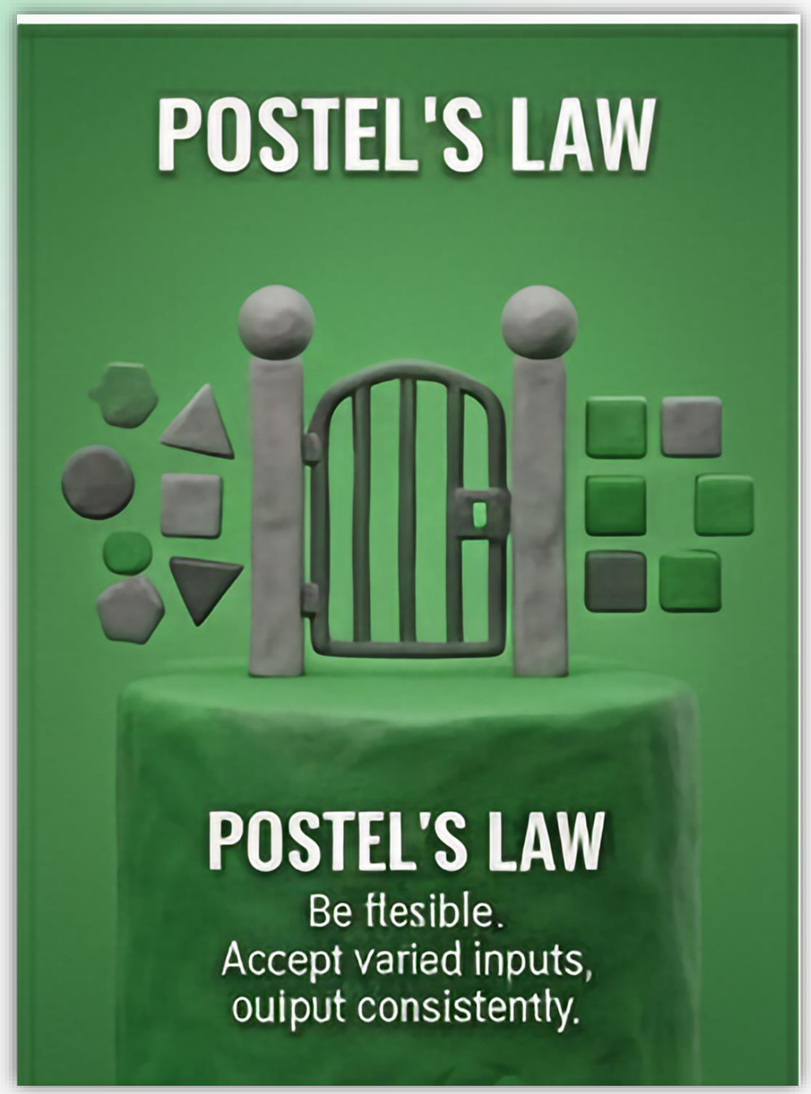
- Von Restorff Effect's Law + قانون فن ريستوروف

يُعرف هذا التأثير أيضاً باسم "تأثير العزلة"، ويتنبأ بأنه عند وجود عدة أشياء متشابهة، فإن الشيء الذي يختلف عن البقية هو الأكثر احتمالاً للتذكر.

also known as The Isolation Effect, predicts that when multiple similar objects are present, the one that differs from the rest is most likely to be remembered

mnbety.com

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low’s Of Ux



4 Postel’s Law

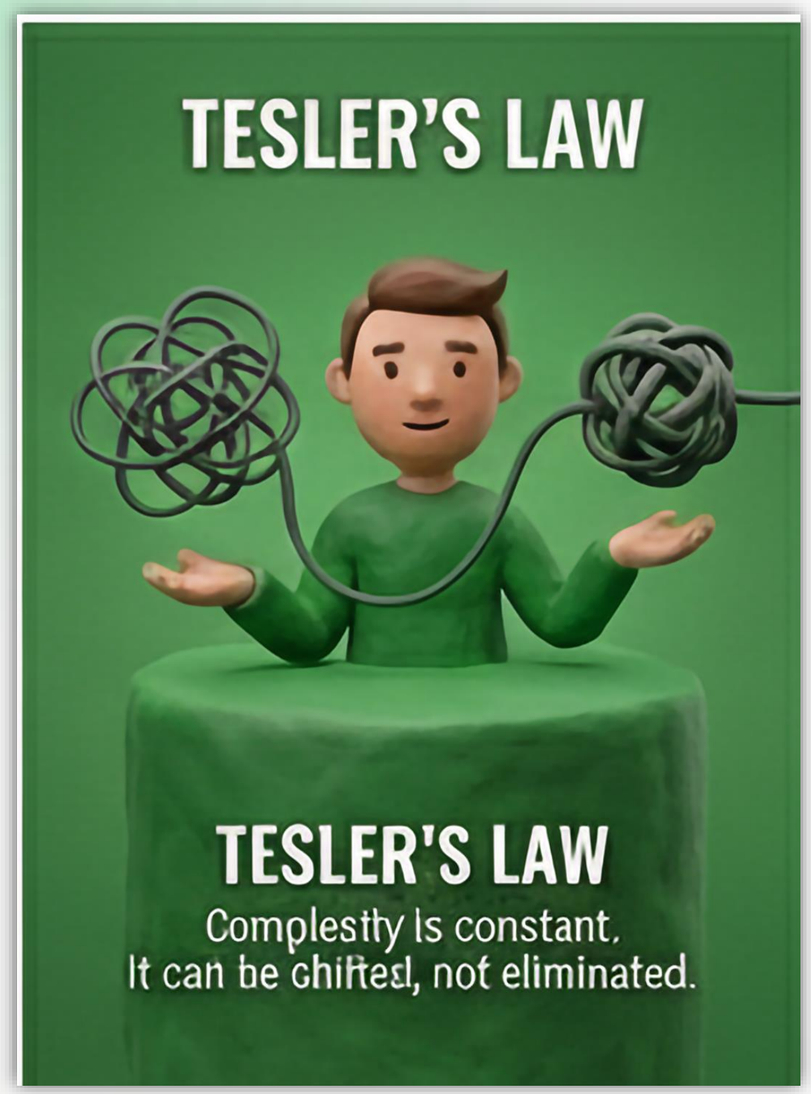
- Postel’s Law + قانون بوستيل

كن مرنا فيما تستقبله ... ولكن كن حذرا فيما تود ارساله او فعله معهم

Be conservative in what you do, be liberal in what you accept from others.

mnbety.com

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low’s Of Ux



Tesler’s Law 5

- Tesler’s Law + قانون تيسلر

بالنسبة لأي نظام، هناك قدر معين من التعقيد لا يمكن تقليله ولكن من الممكن تسهيل خطوات تتبعه علي العميل

known as The Law of Conservation of Complexity, states that for any system there is a certain amount of complexity which cannot be reduced.

mnbety.com

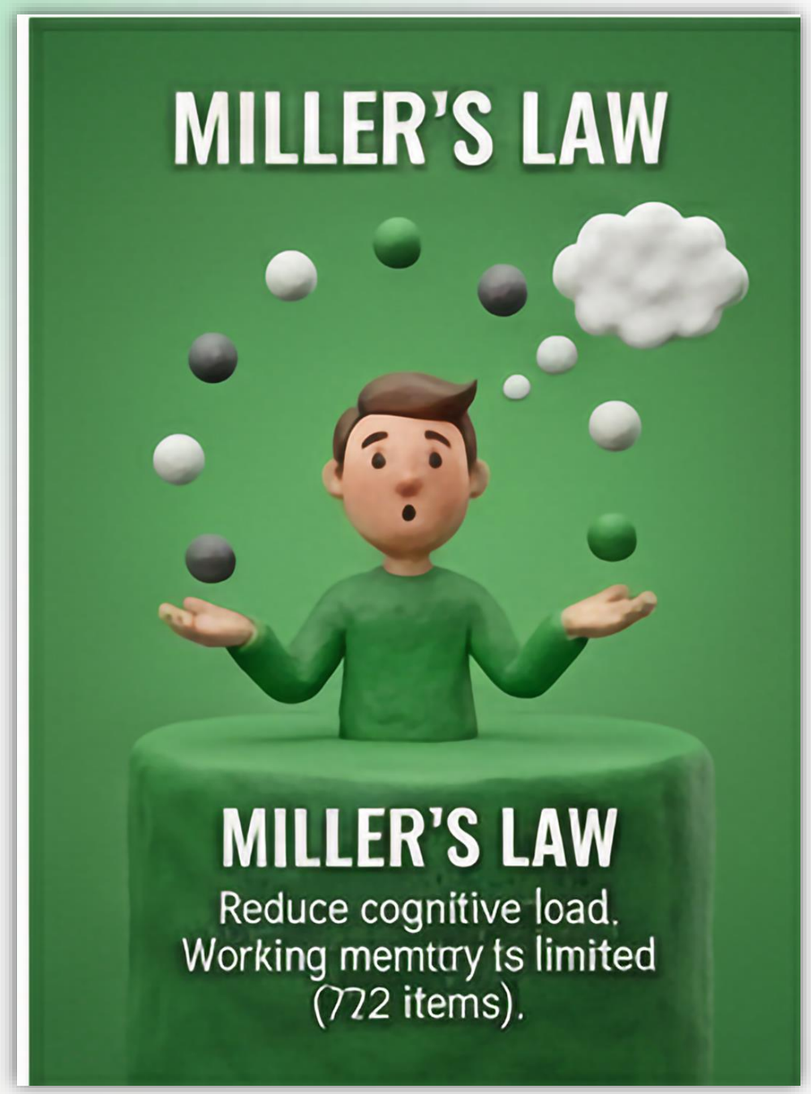
شكرا

mnbety.com

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 2):
10 Low’s Of Ux

اسم المدرب: دكتوره ايمان عبداللطيف

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low’s Of Ux



6 Miller’s Law

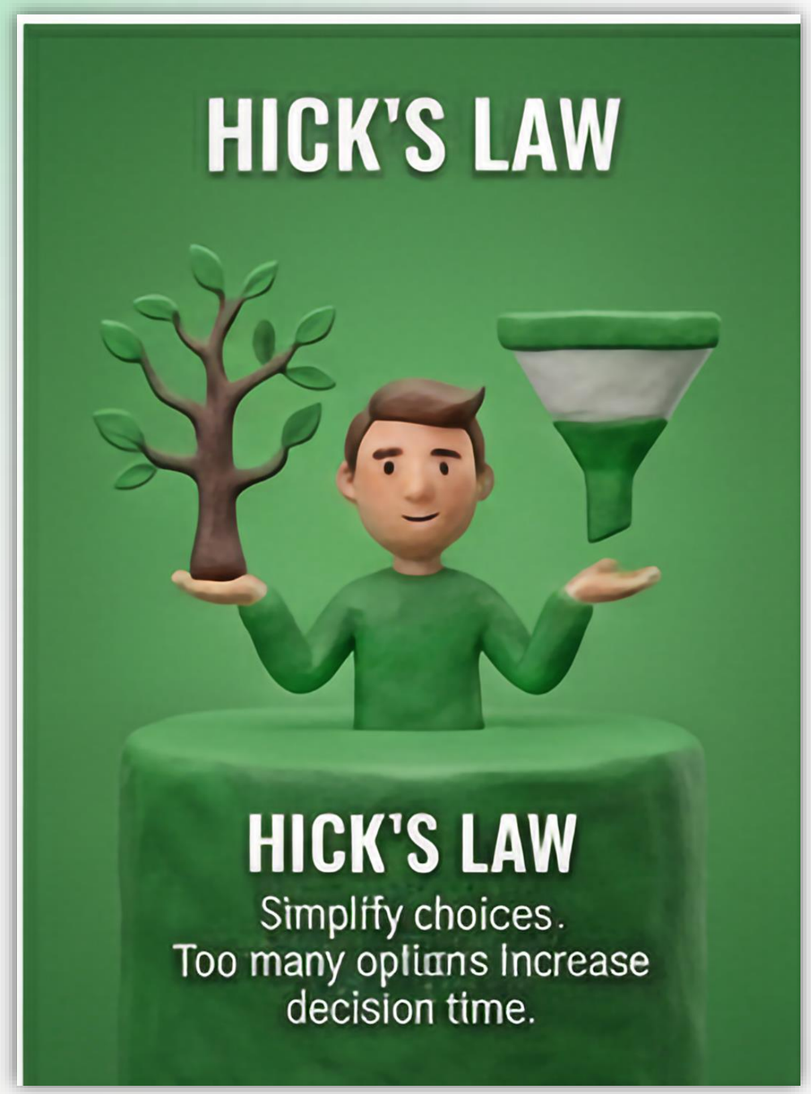
- Milier’s Law + قانون ميلير

لا يستطيع الشخص العادي الاحتفاظ إلا بـ 7 عناصر (قابله للزياده او النقصان بحوالي 2) وذلك في ذاكرته العاملة.

The average person can only keep 7 (plus or minus 2) items in their working memory.

mnbety.com

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low’s Of Ux



7 Hick’s Law

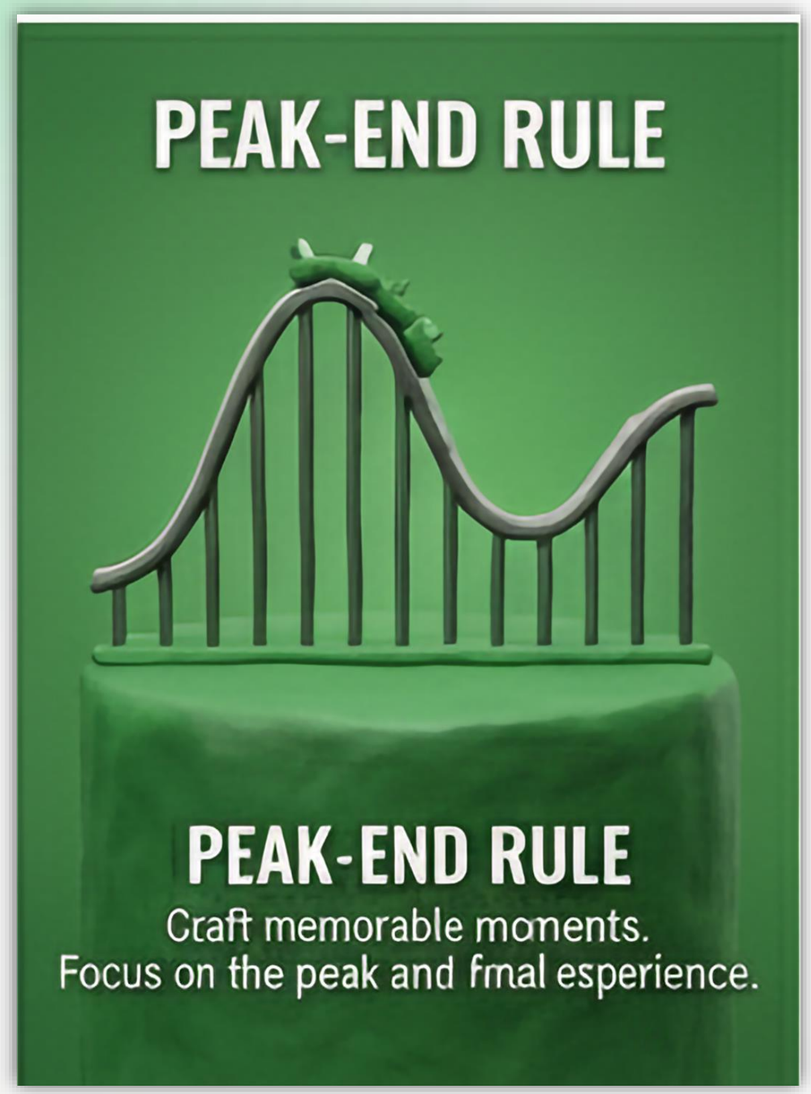
- Hick’s Law + قانون هيك

يزداد الوقت اللازم لاتخاذ القرار مع ازدياد عدد الخيارات المتاحة وتعقيدها

The time it takes to make a decision increases with the number and complexity of the choices available

mnbety.com

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low’s Of Ux



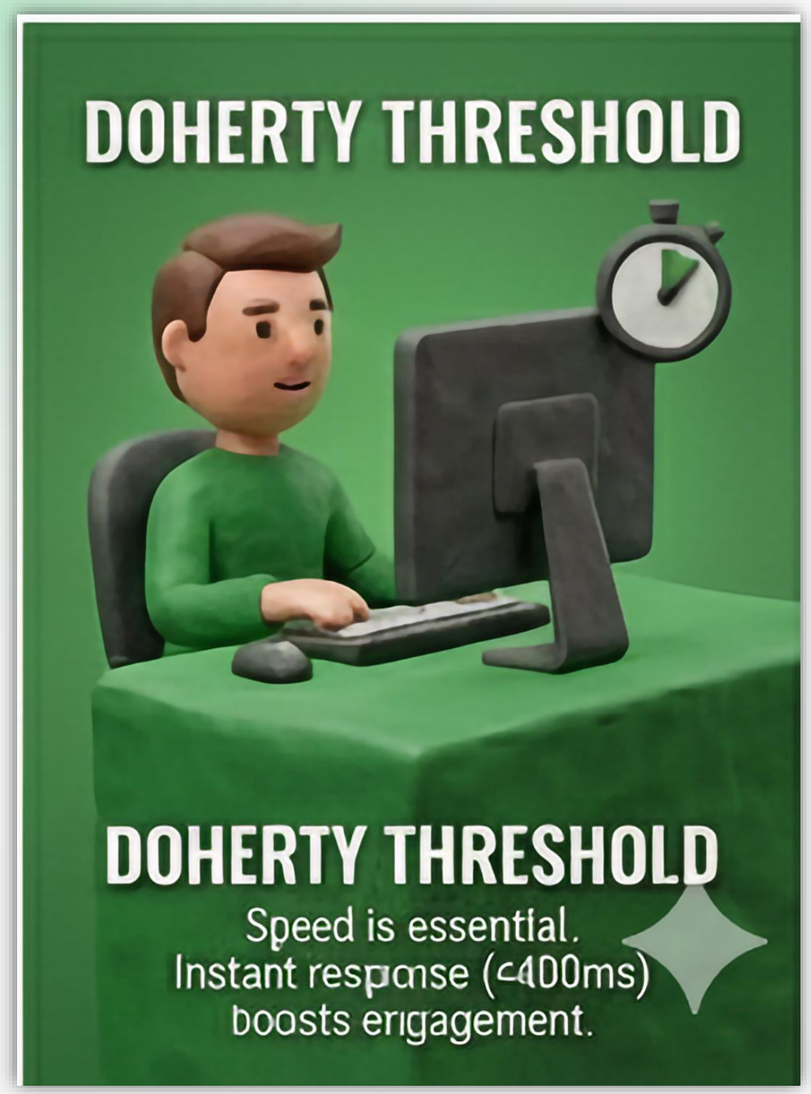
Peak-End Rule 8

- Peak-End Rule Law + قانون الذروة والنهاية

يحكم الناس على التجربة إلى حد كبير بناءً على شعورهم في ذروتها (وصولهم للهدف داخل التجربه) ونهايتها (عند انتهاء تنفيذ مهمتهم)، بدلاً من الحكم على المجموع الكلي أو المتوسط لكل لحظة من التجربة.

People judge an experience largely based on how they felt at its peak and at its end, rather than on the total sum or average of every moment of the experience.

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low’s Of Ux



9 Doherty Threshold

- Doherty Threshold’s Law + قانون عتبة دوهرتي

ترتفع الإنتاجية بشكل كبير عندما يتفاعل الكمبيوتر ومستخدموه بوتيرة مقدره بحوالي اقل من (400 مللي ثانية) وهذة الوتيره تضمن عدم اضطرار أي منهما إلى انتظار الآخر.

Productivity soars when a computer and its users interact at a pace (<400ms) that ensures that neither has to wait on the other.

mnbety.com

قوانين تجربة المستخدم 10 (الجزء 1)
10 Low’s Of Ux

- **Aesthetic-Usability Effect**
  - تأثير الشكل الجمالي على سهولة الاستخدام

غالباً ما ينظر المستخدمون إلى التصميم الجميل من الناحية الجمالية على أنه تصميم أكثر قابلية للاستخدام. ويمكنهم الغاطي علي بعض ملابسات الوظيفه

Users often perceive aesthetically pleasing design as design that’s more usable.

mnbety.com

شكرا

mnbety.com