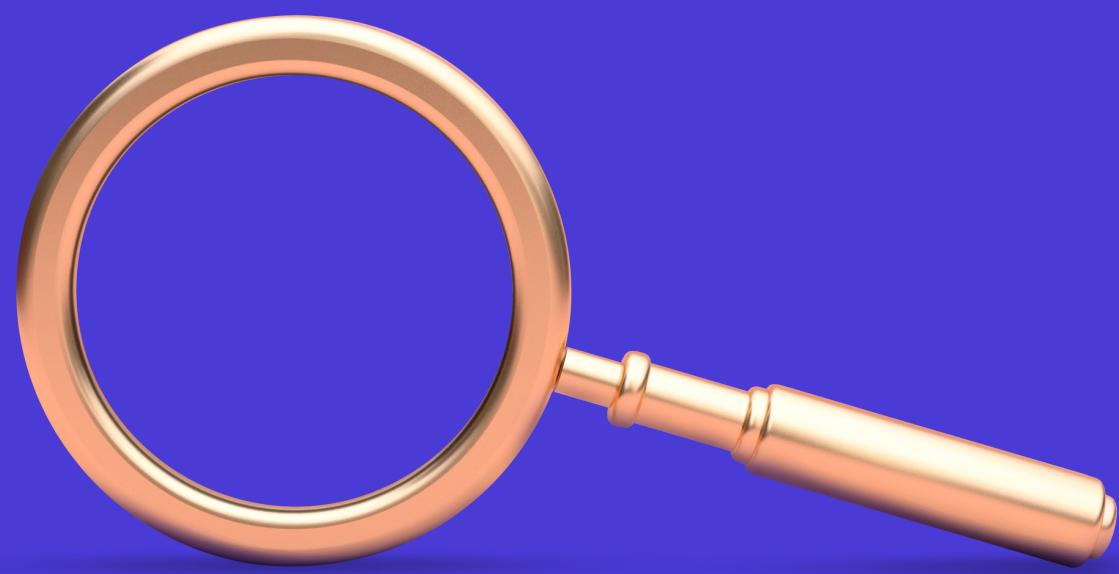


چالش ورودی بوت کمپ طراحی محصول



PRODUCT DESIGN BOOTCAMP

چالش ورودی بوت کمپ طراحی محصول

از اینکه علاقمند به شرکت در بوت کمپ «طراحی محصول» رهنما کالج هستید، خوشحالیم. در فرآیند ثبت نام علاوه بر ارسال رزومه، لازم است به سوالات زیر نیز پاسخ دهید و پاسخ‌تان را در فرم ثبت نام برای ما بارگذاری کنید.

سوال اول:

برای یکی از محصولات دیجیتالی که زیاد از آن استفاده می‌کنید، یک فیچر جدید که فکر می‌کنید برای خودتان و گروه زیادی از کاربران مورد نیاز است را طراحی کنید؛ یا می‌توانید یکی از فیچرهای اپلیکیشنی که فکر می‌کنید به باز طراحی نیاز دارد، را باز طراحی کنید.

- منطق انتخاب فیچر جدید یا منطق باز طراحی فیچر موجود را به صورت توضیحات شفاف به همراه توضیح کامل گام‌هایی که برای طراحی طی می‌کنید را نهایتاً تا ۳ صفحه به علاوه اسکیچ دستی یا طرح رابط کاربری برایمان ارسال کنید.
- لطفاً در انتها، ذکر کنید که حدوداً چقدر زمان برای این چالش اختصاص دادید. (زیاد یا کم بودن زمان تخصیص داده شده تاثیر مستقیم مثبت یا منفی در ارزیابی شما ندارد)
- توضیح دهید برای طراحی تعامل (اینتراکشن دیزاین) باید به چه ابعادی دقت کنیم؟

سوال دوم:

فرایند طراحی و بهبود تجربه کاربری در چه بخش‌ها و زمان‌هایی از فرایند طراحی و توسعه محصول انجام می‌شود؟

دقت کنید!

- پاسخ‌های خود را باید در قالب یک فایل ZIP یا PDF ارسال کنید که نام آن ترکیبی از نام و نام خانوادگی شما به طور مثال، Ali.Akbari باشد.
- استفاده از ابزار فیگما برای طراحی و ایرفریم یا رابط کاربری فلوی طراحی شده در پاسخ به چالش ورودی، در ارزیابی‌ها به عنوان امتیاز در نظر گرفته می‌شود و پیشنهاد می‌شود که از ابزار فیگما کمک بگیرید.
- هرچند جست‌وجوی فردی بخشی از مراحل حل مسئله است با این وجود نهایتاً ما در ارزیابی‌ها و بررسی پاسخ‌ها مبنای بر صداقت شما می‌گذاریم و فرض می‌کنیم به این موضوع واقف هستید که پاسخ غیرصادقانه شما، ما را در ارزیابی صحیح دچار گمراهی می‌کند و ممکن است وارد دوره‌ای شوید که متناسب با نیازتان نیست.

به امید دیدارتان هستیم