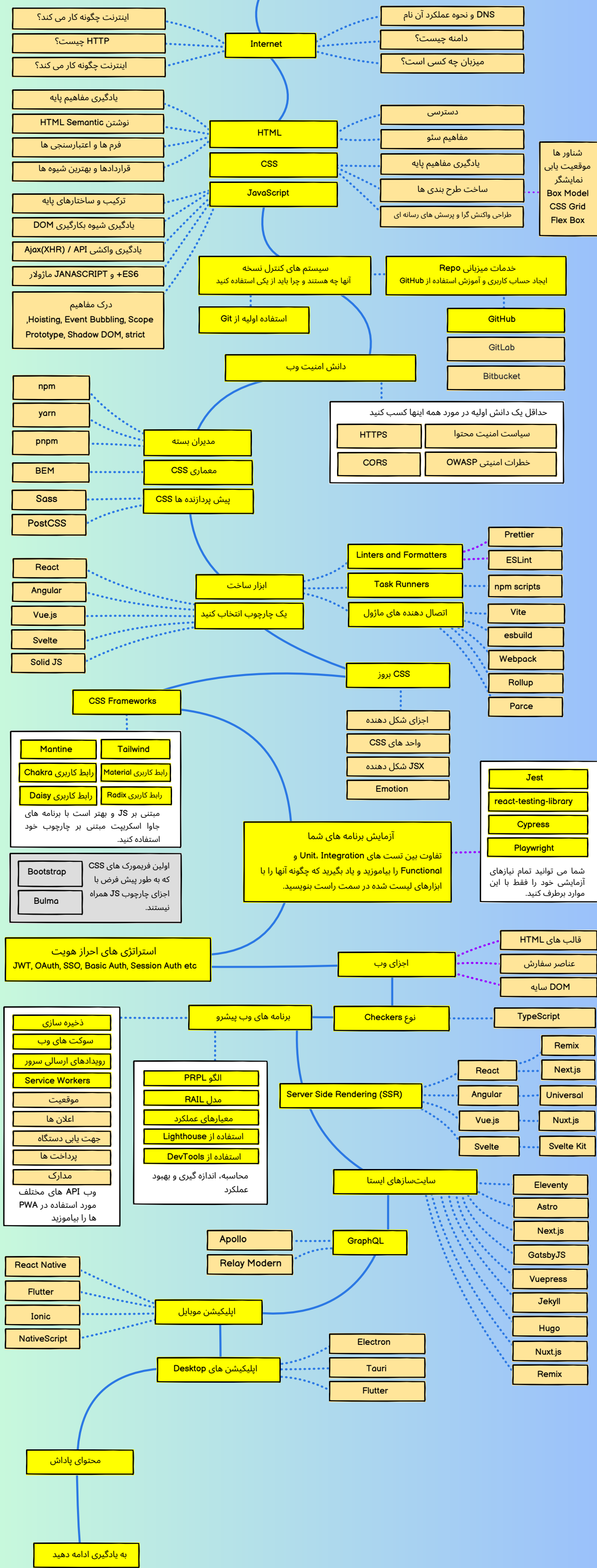


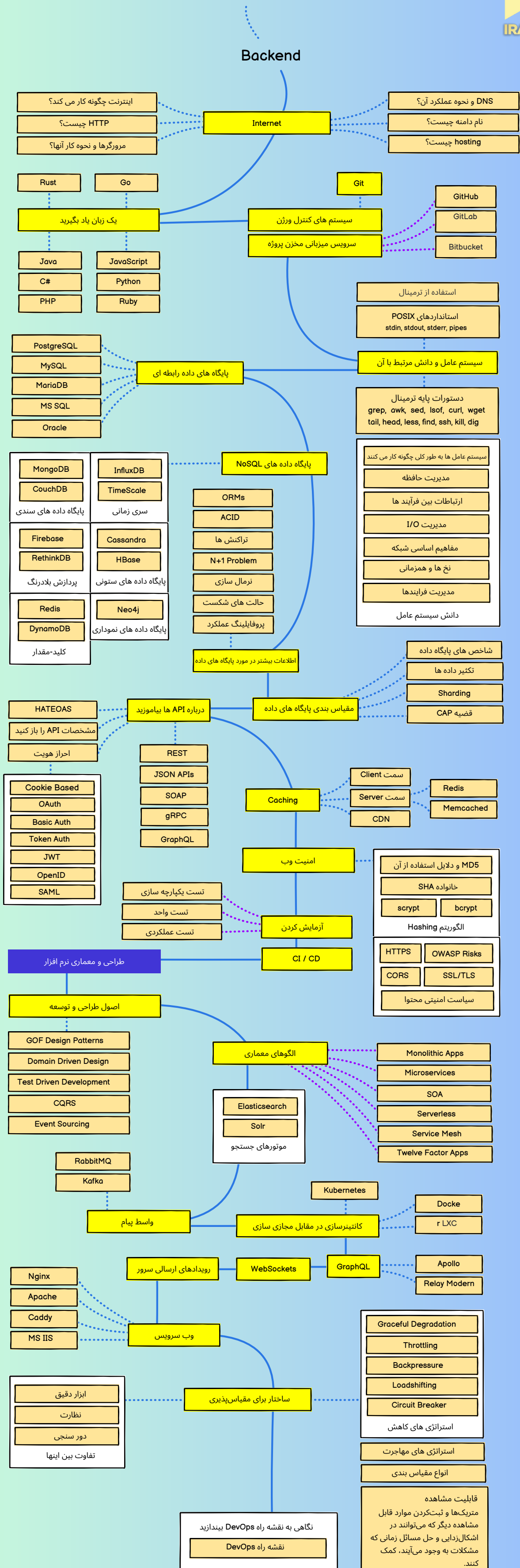
# Roadmap frontend



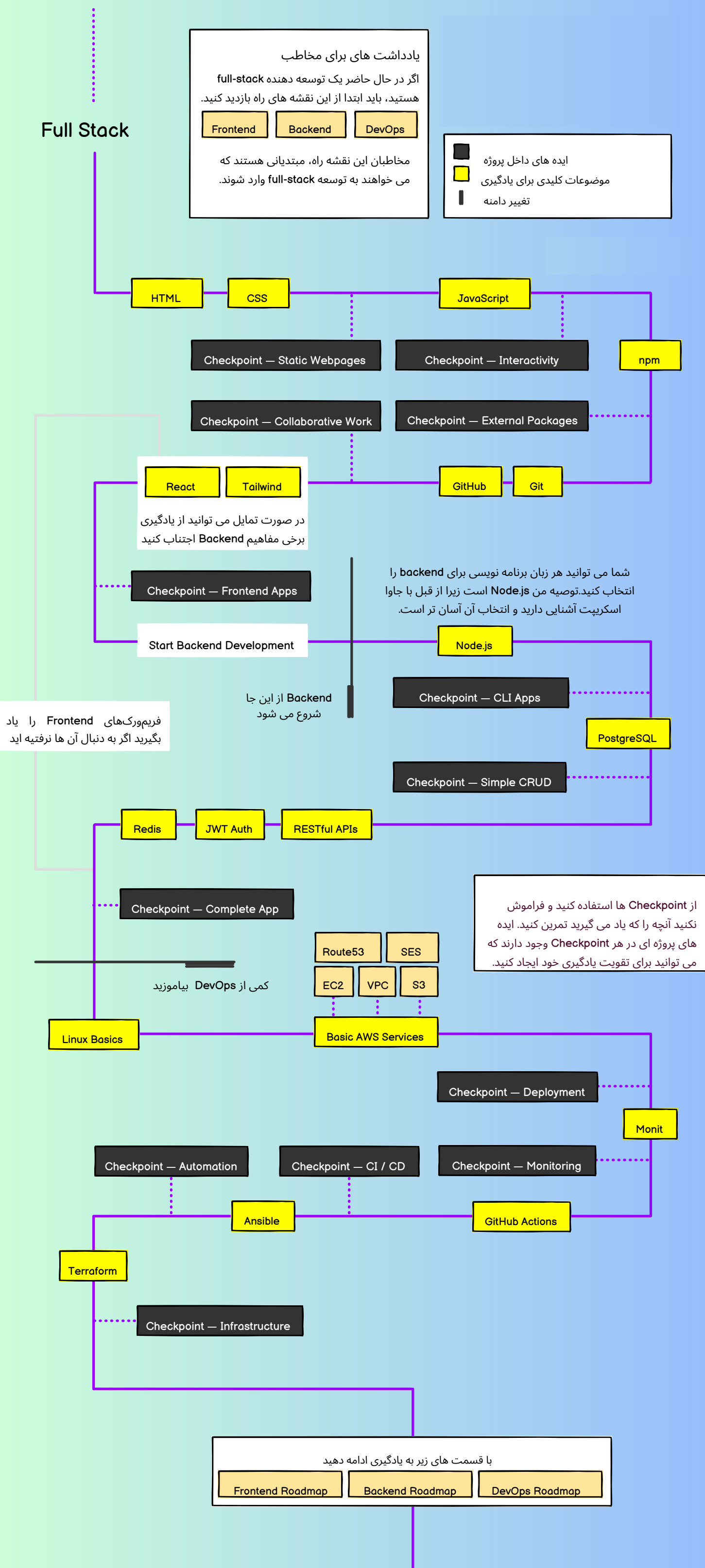
## Front-end



# Roadmap Backend



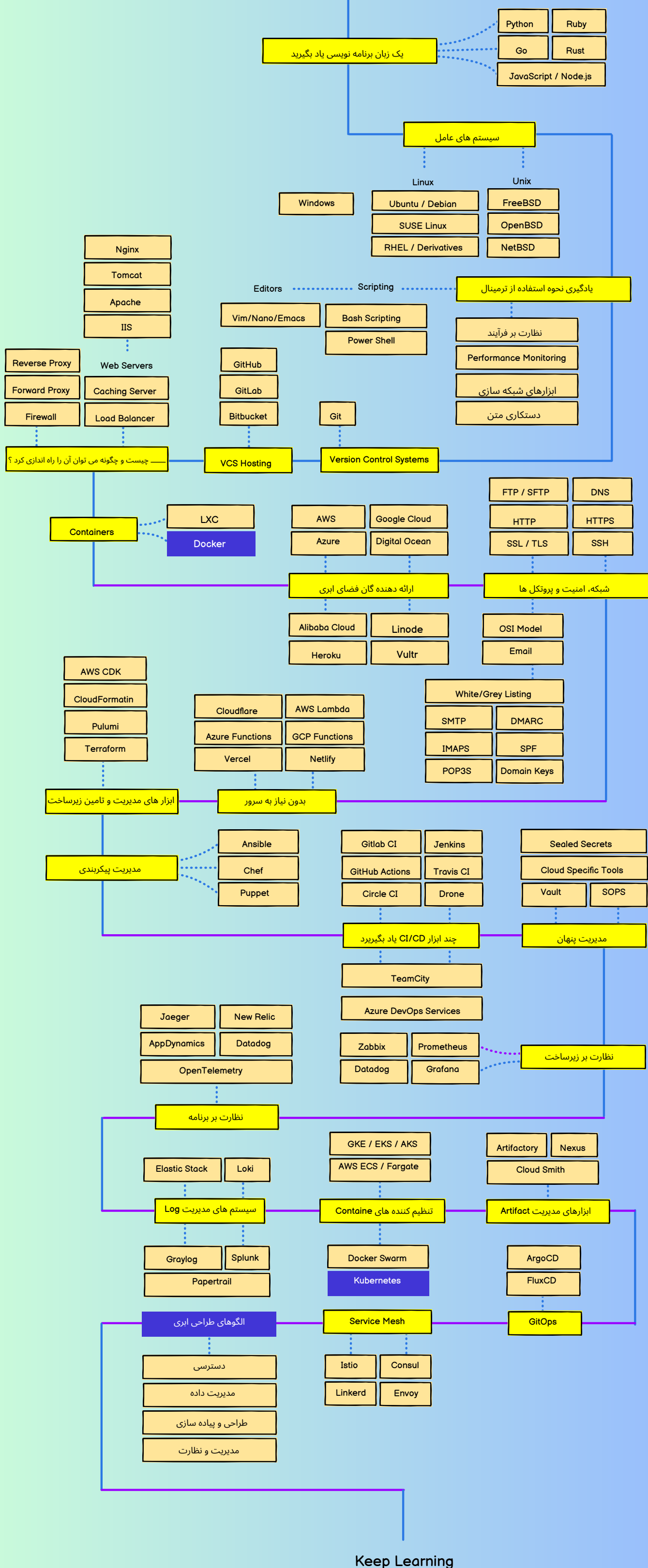
# Roadmap Full Stack



# Roadmap DevOps



## DevOps



# Roadmap UX Design



## UX Design

### Frameworks

- BJ Fogg's Behavior Model
- Stephen Wendell's CREATE Action Funnel
- Spectrum of Thinking Interventions
- Dual Process Theory

### درک تصمیم گیری انسان

واژه هایی که باید به آن توجه کرد

- فناوری متقاعدکننده
- تئوری ترغیب
- علوم رفتاری
- طراحی رفتار
- اقتصاد رفتاری

### استراتژی های تغییر رفتار

#### دسته بندی رفتار

- BJ Fogg's Behavior Grid
- وابسته کردن کاربران
- Nir Eyal's Hook Model
- Cue Routine Reward Model

#### تغییر رفتار کاربران

- تغییر رفتار به صورت آگاهانه
- تقلید رفتار از دیگر کاربران
- ایجاد یا تغییر عادت ها

- آموزش و تشویق کاربر
- کمک به کاربر برای تفکر به عمل خود
- تنظیم پیش فرض ها
- ساخت عناصر به صورت تصادفی
- اتوماتیک کردن فرآیند تکراری

- رفتار جدید
- رفتار فعلی

- کمک به کاربر در کنترل بهتر رفتارهای نامطلوب
- با رفتارهای معمول جایگزین شود
- استفاده از آگاهی کاربر برای مداخله در رفتار او
- آگاهی به موقع برای جلوگیری از رفتارهای نامطلوب
- جایگزینی عادت های قدیمی با رفتارهای جدید

#### مدل تجاری

- مدل تجاری فعلی
  - نمودار مدل کسب و کار
  - Lean Canvas مدل
- مدل تجاری جدید
  - الهام بخش مدل کسب و کار
  - تجزیه و تحلیل رقبا
  - مدل پنج نیرو
  - جزیه و تحلیل SWOT

### درک کامل ویژگی های محصول

- شفاف سازی محصول
  - هدف مورد نظر
  - هدف
  - عامل انجام دهنده هدف
  - تعریف کاربران هدف
  - ایجاد شخصیت های کاربر
- نظرات کاربران
- ایجاد پشتیبان محصول

- یادآوری های ساده و الهام دهنده برای برنامه ریزی
- نحوه انجام نکات
- گزارش های وضعیت
- ترغیب کاربران برای انجام اقدامات
- زمانی که توجه کاربران کم و محدود است

#### قوانین طرح بندی خوب

### انگوهی UX

- زمانی هایی که فرصت های زیادی برای تأثیرگذاری بر کاربر دارید
  - پشتیبانی در تصمیم گیری
  - بازی های تغییر رفتار
  - برنامه ریزان
  - بازی سازی
  - اشتراک گذاری اجتماعی
  - یادآوری ها
  - ردیاب های هدف
  - آموزش ها

### نمونه اولیه

#### Wireframing

- Figma
- Adobe XD
- Sketch
- Balsamiq

- صفحه را از مطالب اضافی پاک کنید
- مشخص کنید که کاربران کجا باید کار خود را انجام دهند
- به کاربران بگویید چه کاری انجام دهند و آن را بخواهید

#### جلب توجه کاربران

### طراحی مفهومی

- نکاتی که باید توجه کرد
  - به طور کلی، آن را کوتاه و ساده نگه دارید
  - آن را آسان برای درک و همچنین کامل طراحی کنید
  - مراحل پیشرفت طراحی را به کاربر نشان دهید
  - کاربرانی که باعث پیشرفت می شوند را پاداش دهید
  - انجام موفقیت آمیز کارها را به وضوح نمایش دهید
- آثار تحویلی
  - Customer Experience Map by Mel Edwards
  - Simple Flowchart
  - Event-Driven Process Chain Model (EPC)
  - Business Process Model and Notation (BPMN)

### بهترین روش های UX

- دستیابی به ارزیابی مثبت و آگاهانه
  - ایجاد ارتباطات مهم و مرتبط با کاربر
  - افزایش اشتیاق در مقابل از دست دادن آن
  - خود را با همتایان مقایسه کنید
  - از رقابت استفاده کنید
  - از سربار شناختی اجتناب کنید
  - از اضافه بار انتخاب اجتناب کنید
  - از پرداخت های مستقیم خودداری کنید
- ایجاد فوریت برای انجام عمل در حال حاضر
  - برای جلوگیری از نزدیک بینی موقتی، متن را قاب کنید
  - تعهد قبلی برای انجام عمل را یادآوری کنید
  - به دوستان خود متعهد شوید
  - پاداش را کمیاب کنید

#### دریافت واکنش شهودی مثبت

- UI را حرفه ای و زیبا بسازید
- استفاده از اطلاعات جامعه و دیگران
- استفاده از اختیار قوی در زمینه موضوع
- معتبر و شخصی باشید
- اطمینان از انجام کار توسط کاربران
- اهداف پیاده سازی را استخراج کنید
- پیش فرض همه چیز مشخص باشد
- بار عمل/اطلاعات را کاهش دهید.
- استفاده از مقایسه همتایان

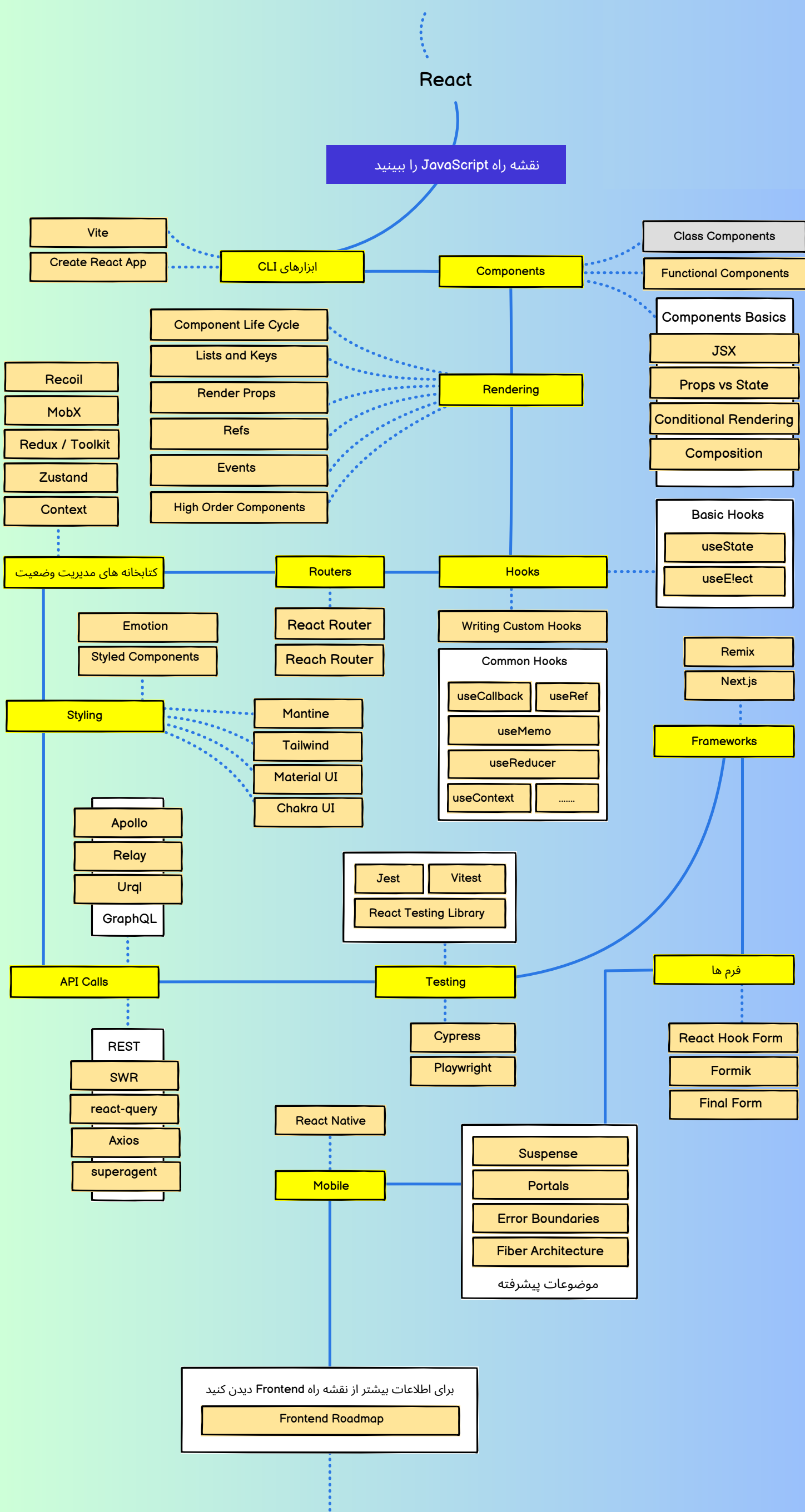
### اندازه گیری تاثیر

- آزمایش کردن
  - تست افزایشی A/B
  - تست چند متغیره
- درس های آموخته شده را جمع آوری ، اولویت بندی و ادغام کنید

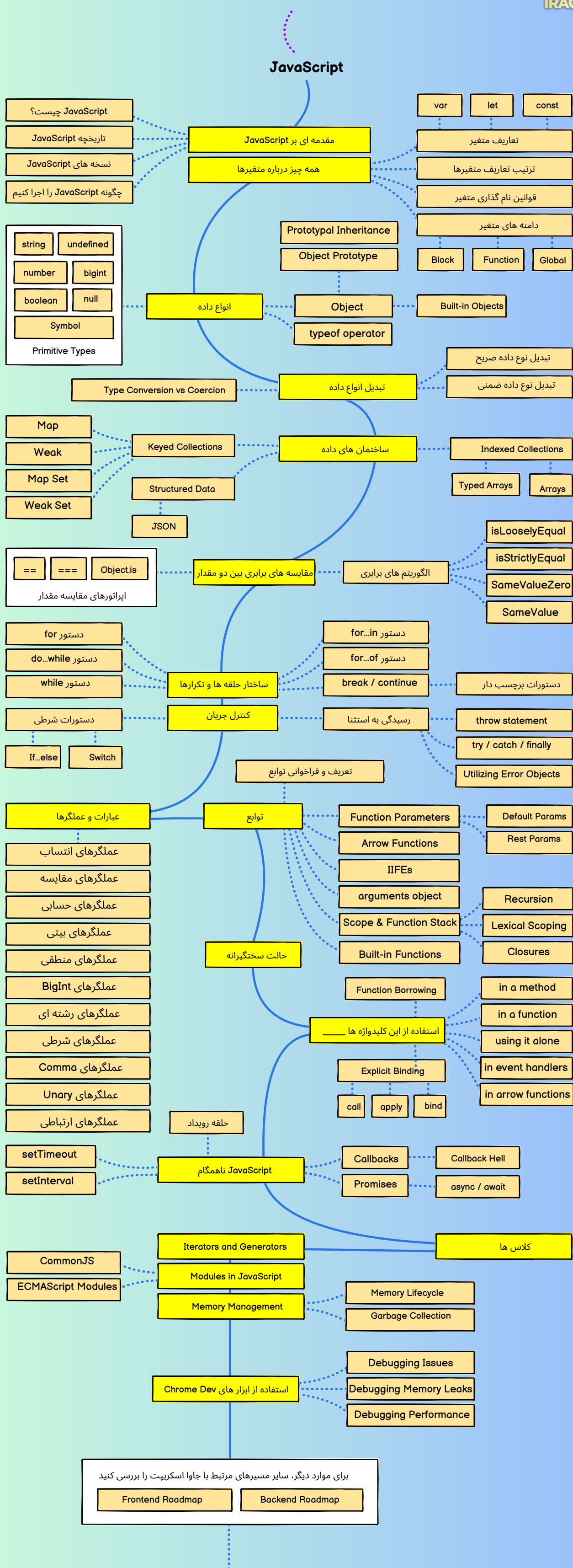
به بهبود محصول ادامه دهید



# Roadmap React



# Roadmap JavaScript



# Roadmap Node.js

