

روایت بقای دیزاین در ایران

تأثیر قطعی اینترنت بر طراحان و پژوهشگران تجربه کاربری (UX)

WWW.DUX.STUDIO

خرداد ۱۴۰۵

داکس 

استودیو تجربه کاربری

• جامعه آماری طراحان ایرانی صفحه ۵

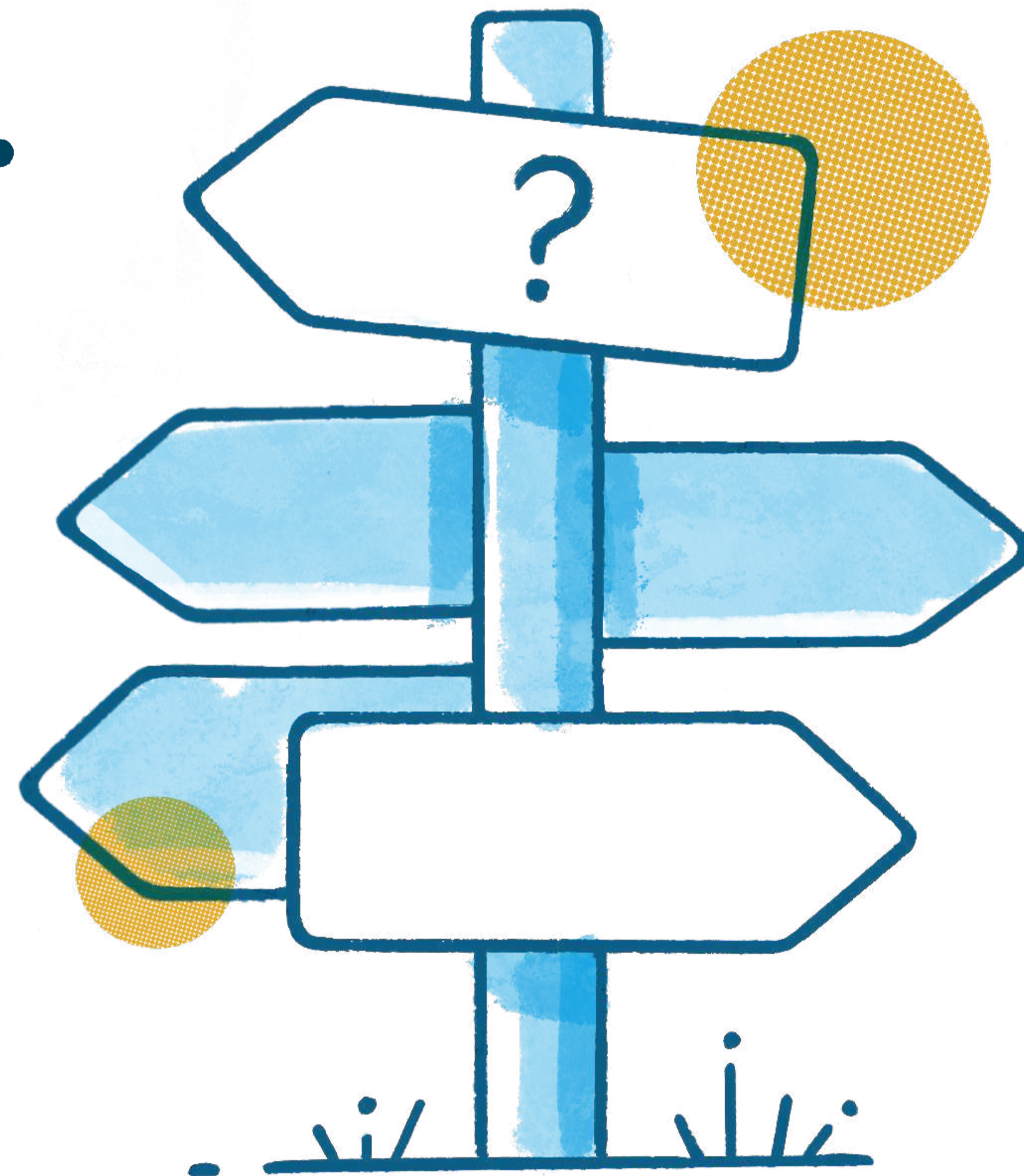
• میزان وابستگی طراحان به اینترنت صفحه ۱۴

• تاثیر و آسیب‌های قطعی اینترنت صفحه ۲۰

- طراحان و پژوهشگران ایرانی واقعا چقدر به اینترنت بین الملل و ابزارهای خارجی وابسته اند؟

- خسارت های قطعی اینترنت بر بازار کار طراحان تجربه کاربری

- درس بزرگ از این قطعی برای کل اکوسیستم طراحی ایران

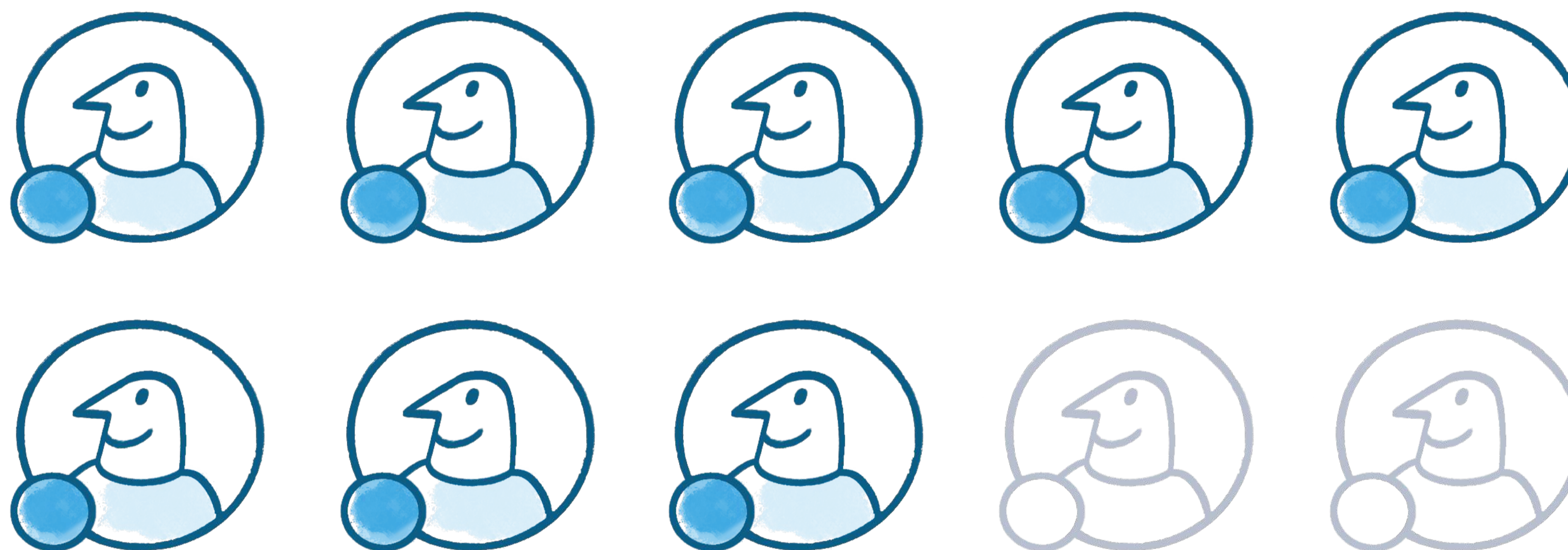


- قطعی اینترنت ایران چه تاثیری بر نحوه کار روزانه، درآمد و سلامت روان طراحان گذاشته؟

- چه راهکار و ترفندهایی برای طراحان ایرانی در زمان قطعی اینترنت وجود دارد؟

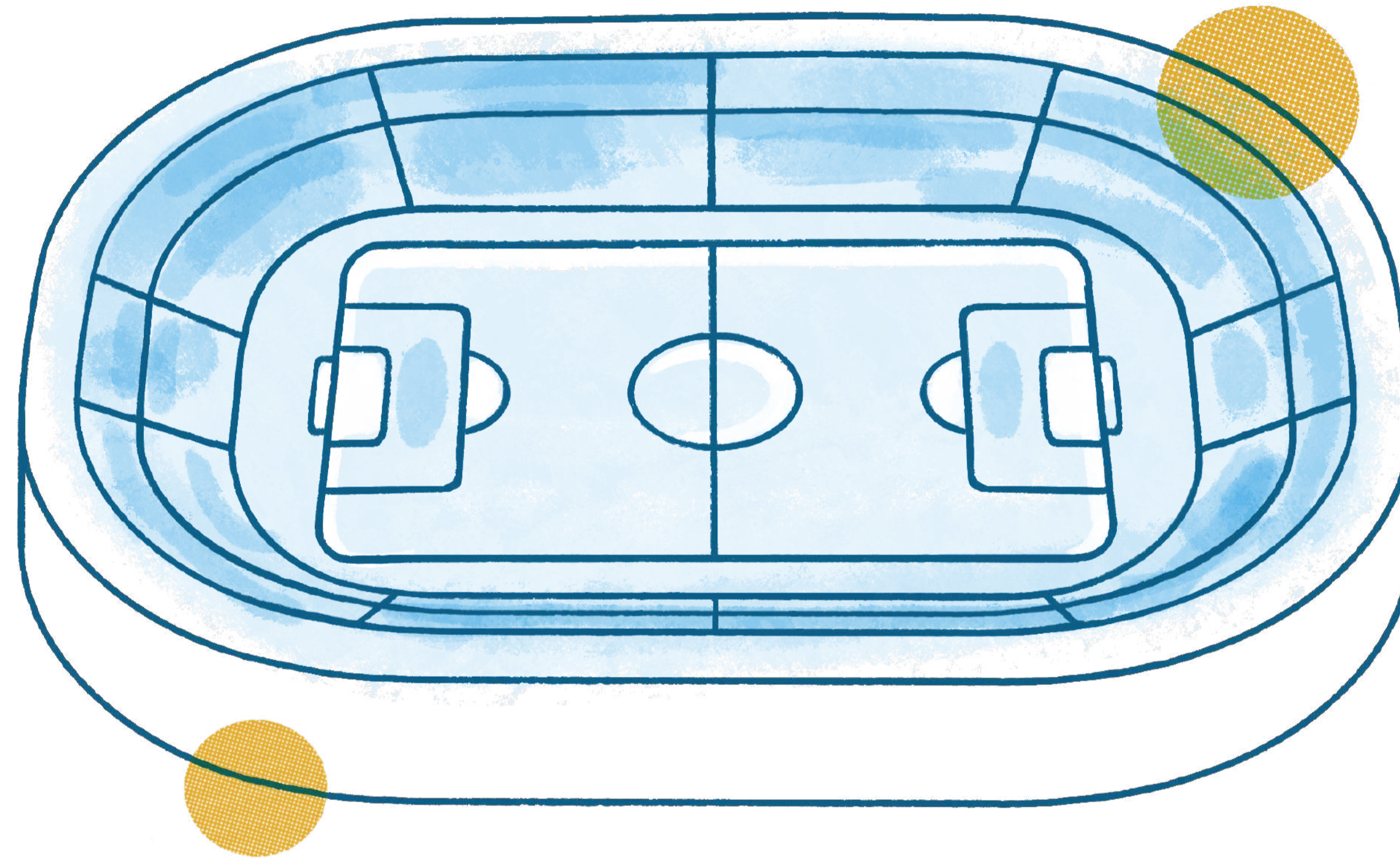


جامعه آماری طراحان ایرانی



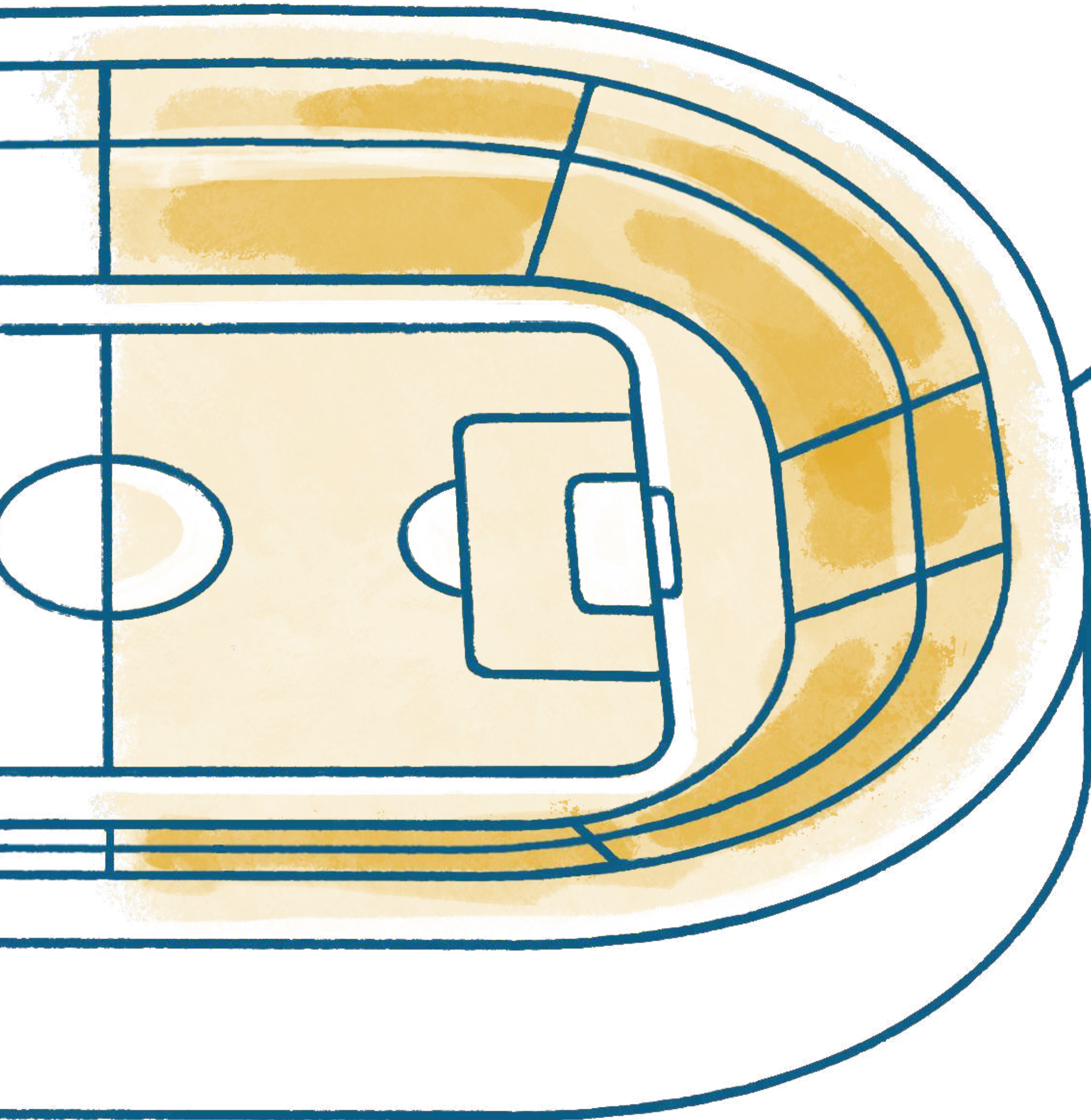
از هر ۱۰ نفر ایرانی، ۸ نفر آنلاین هستند.

اینترنت در ایران دیگر ابزار خاص نیست، بلکه تقریباً جزئی از زندگی روزمره همه مردم شده



حدود ۱۰۰ هزار نفر طراح دیجیتال در ایران هستند.

اندازه‌ای معادل یک ورزشگاه آزادی

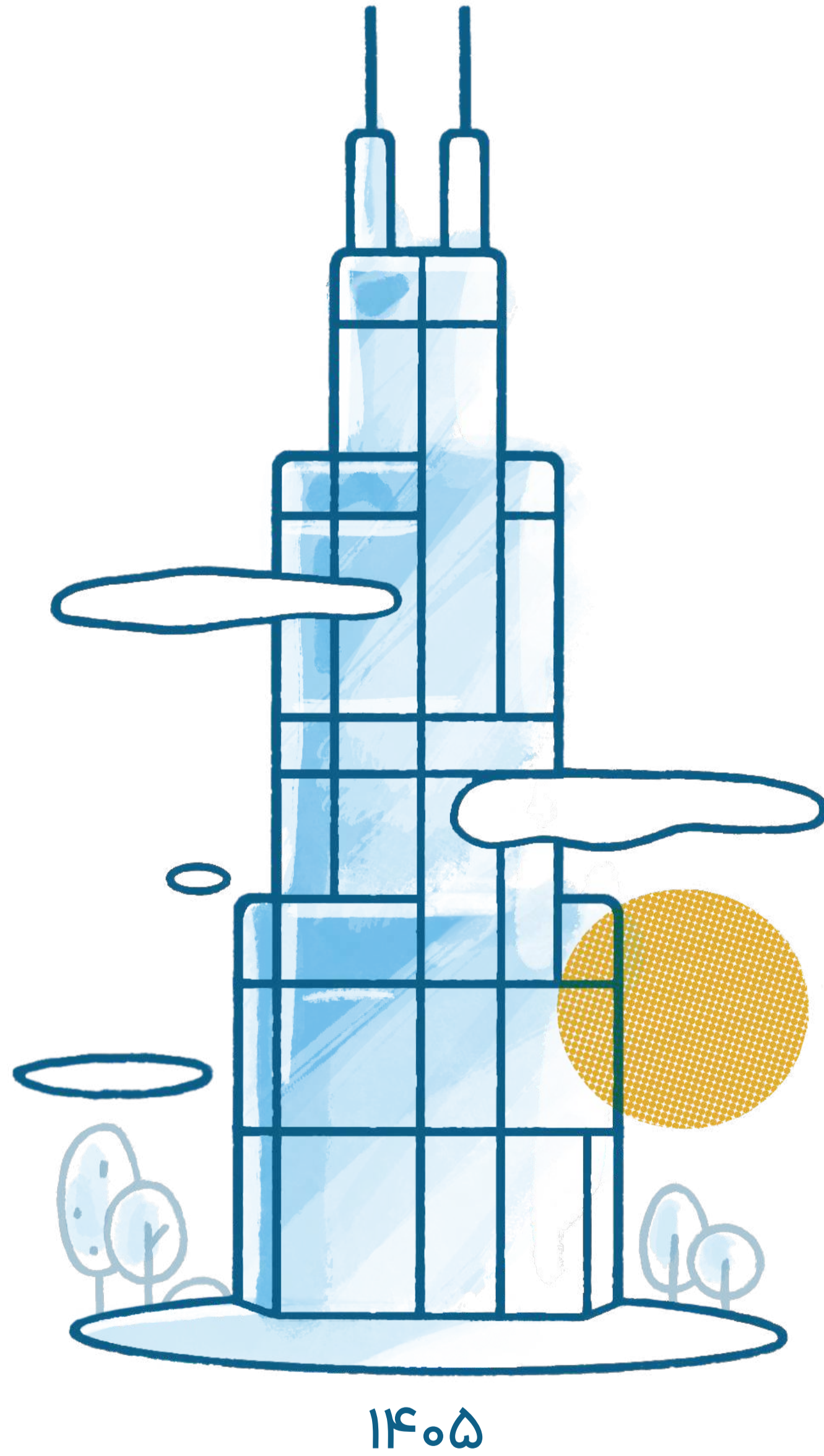


۵%

UX Designers

طراح تجربه کاربری به زبان ساده:

کسی است که مثل یک پل بین نیازهای بیزینس و نیازهای کاربر عمل می‌کند. وظیفه اصلی او این نیست که فقط ظاهر چیزی را قشنگ کند، بلکه باید مطمئن شود که محصول «درست کار می‌کند».



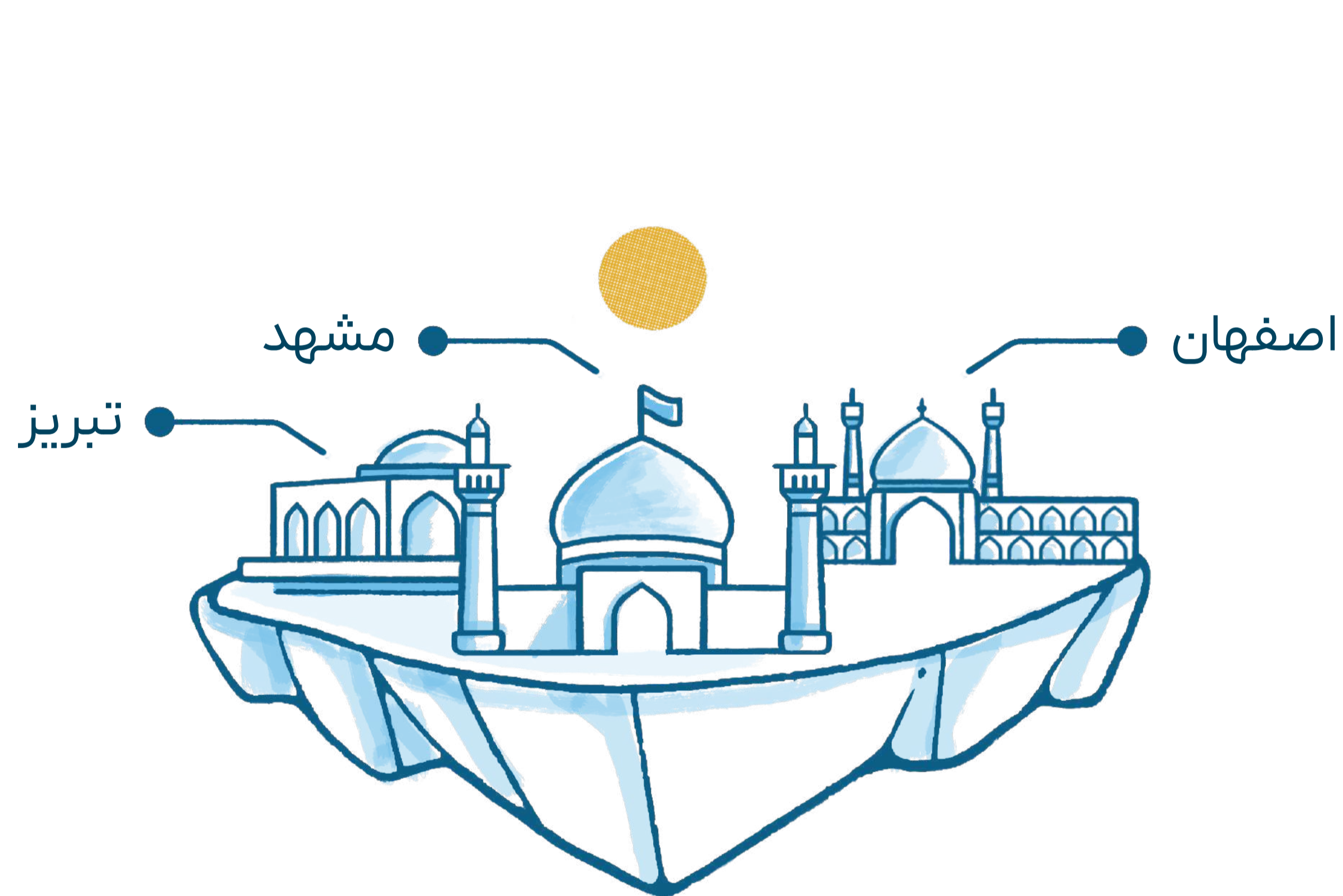
رشد ۳۷۵ برابری



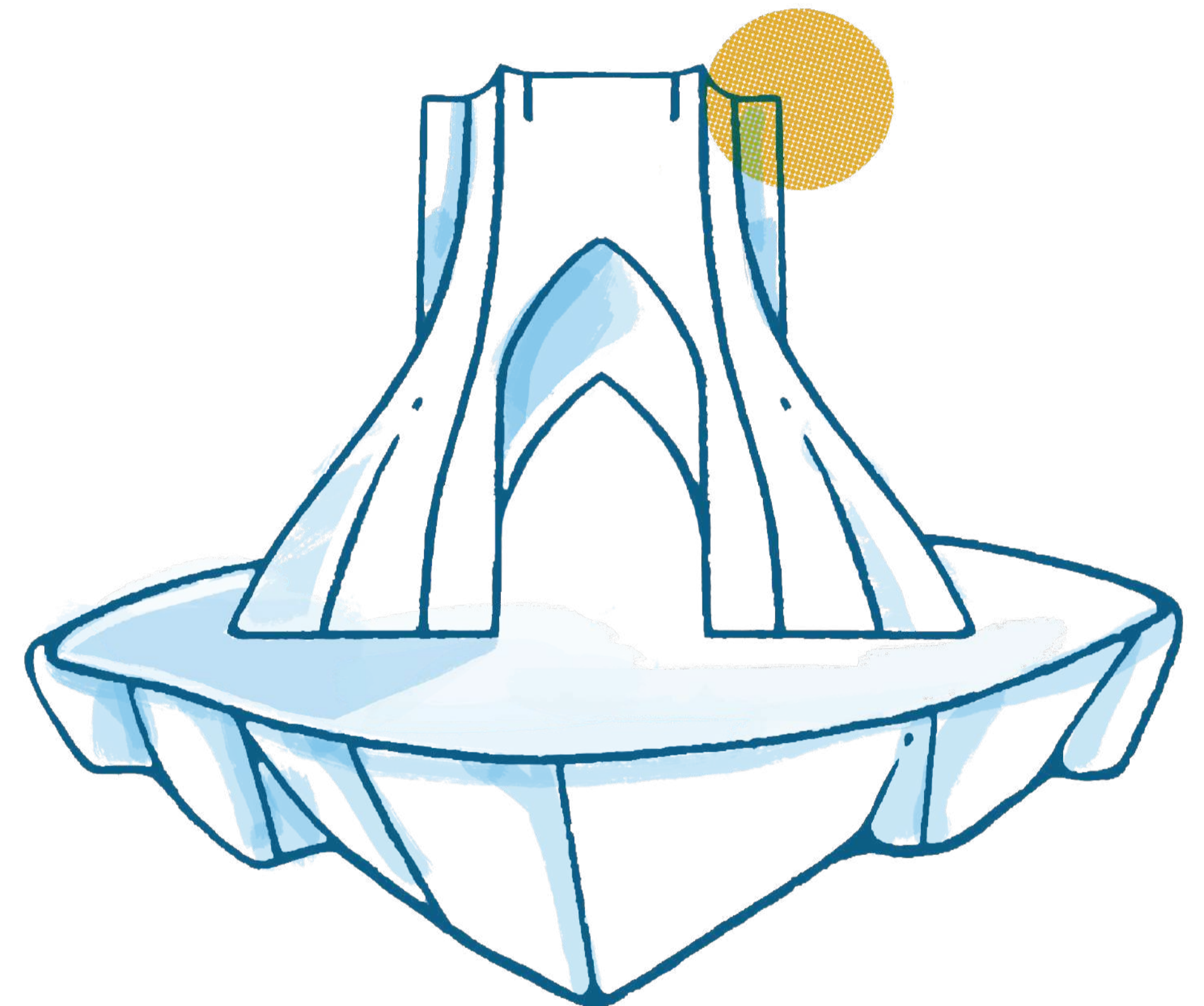
تبدیل از یک مغازه به یک برج تجاری در ۸ سال اخیر

پراکندگی طراحان در شهرهای ایران

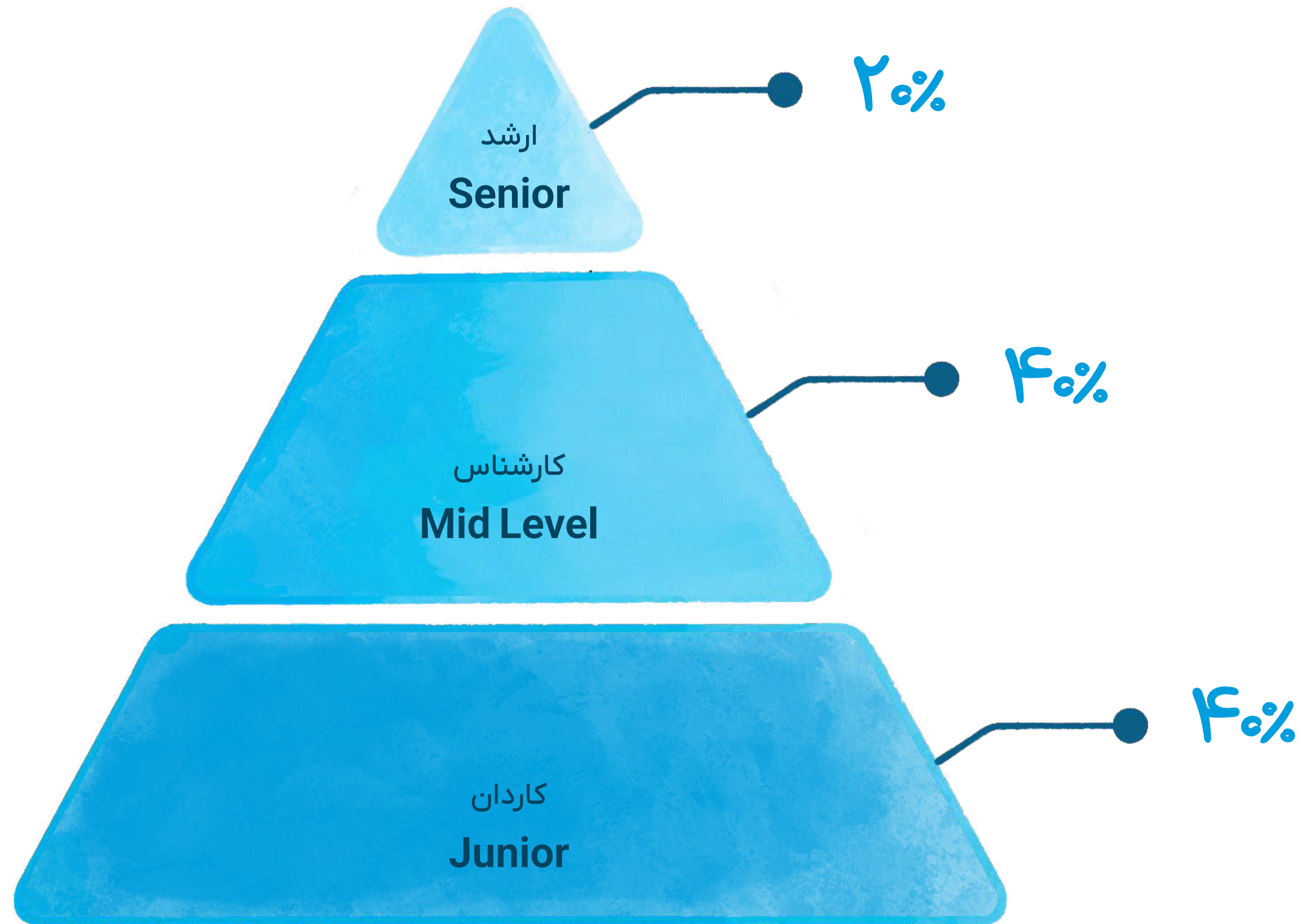
Designers Distribution in Iran

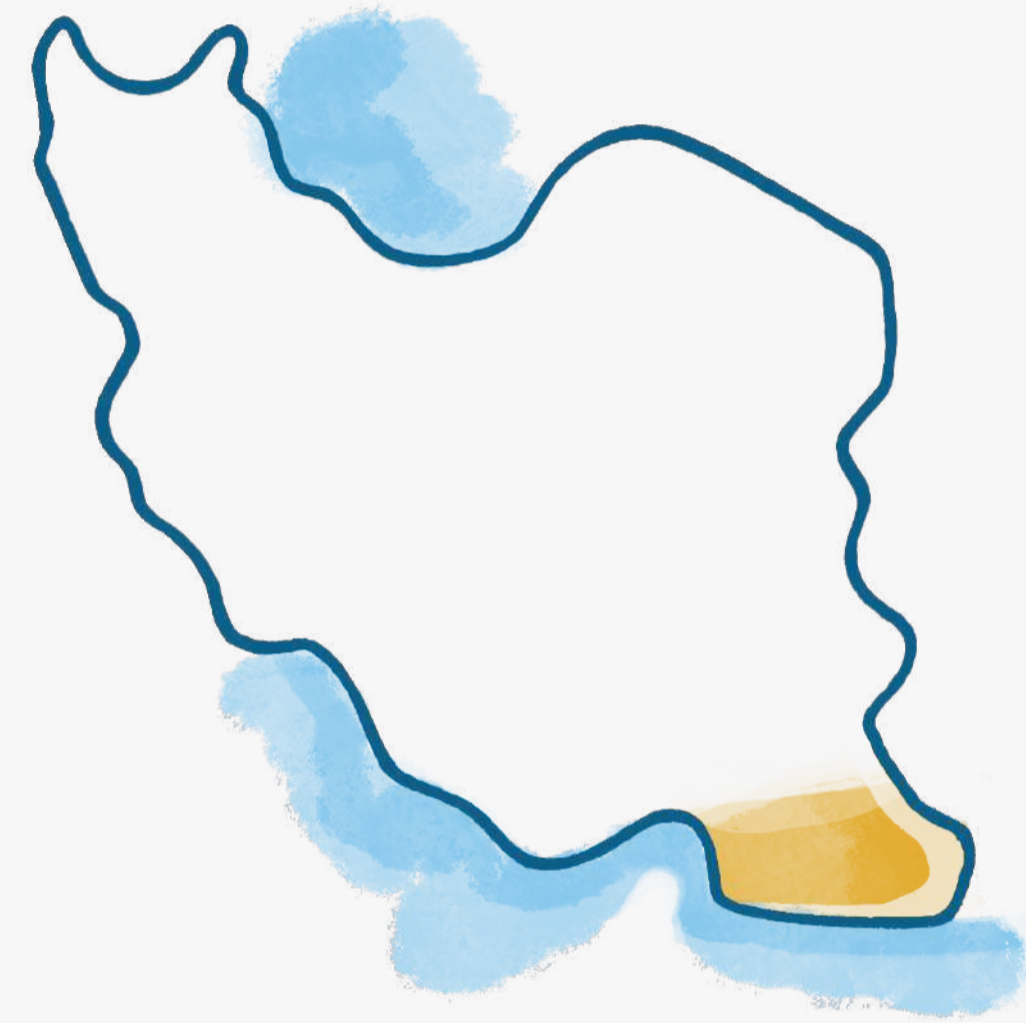


سایر شهرها | ۴۷%



تهران | ۵۳%

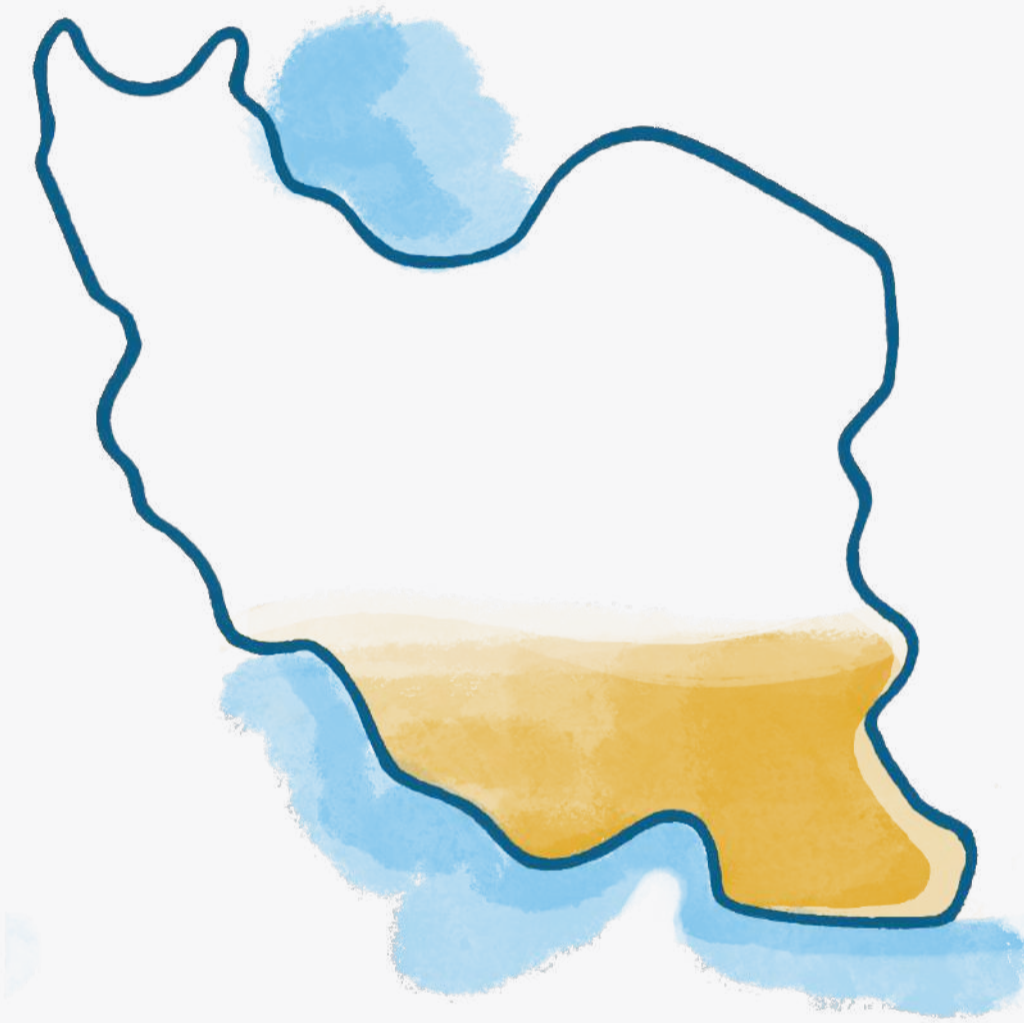




نیروهای ریموت

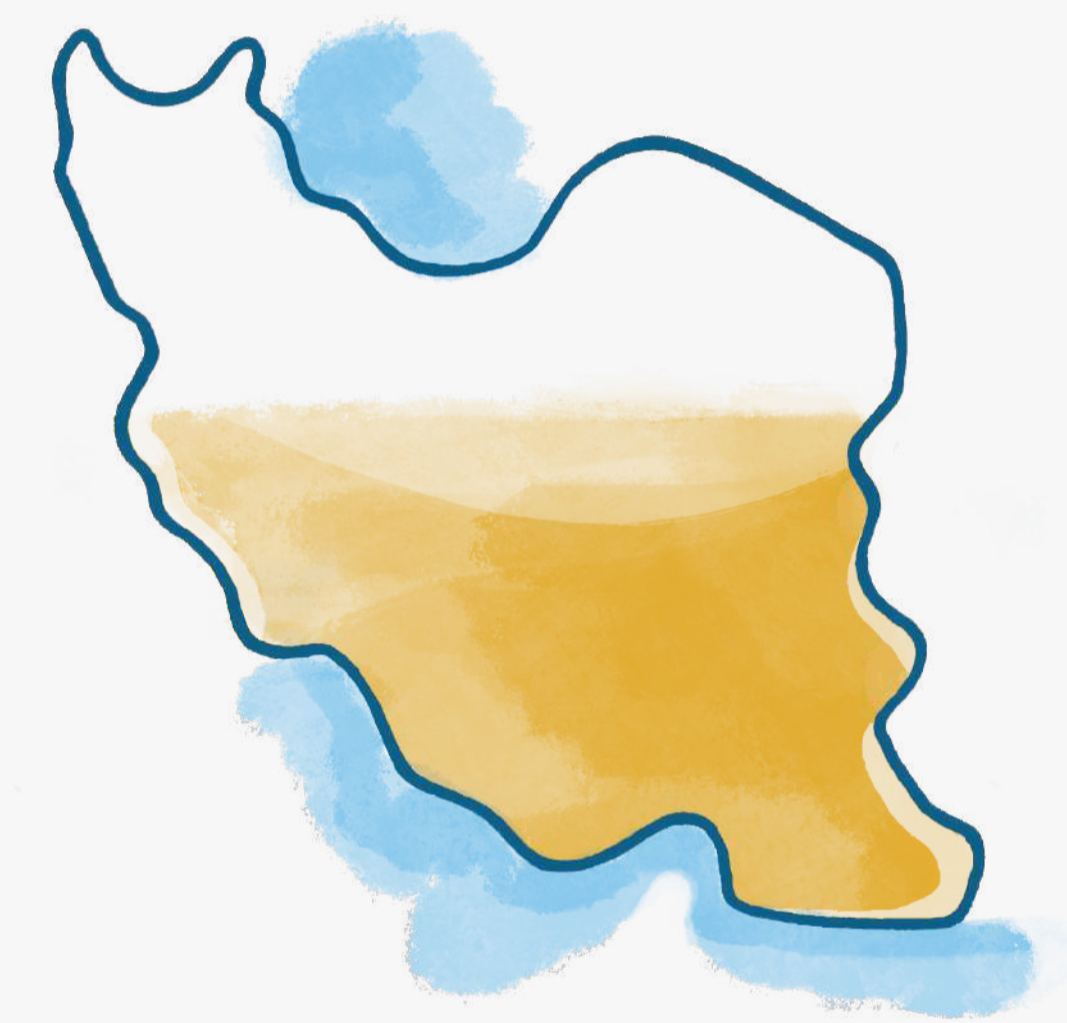
در شرکت‌های خارجی

۱۰%



شرکت‌های داخلی

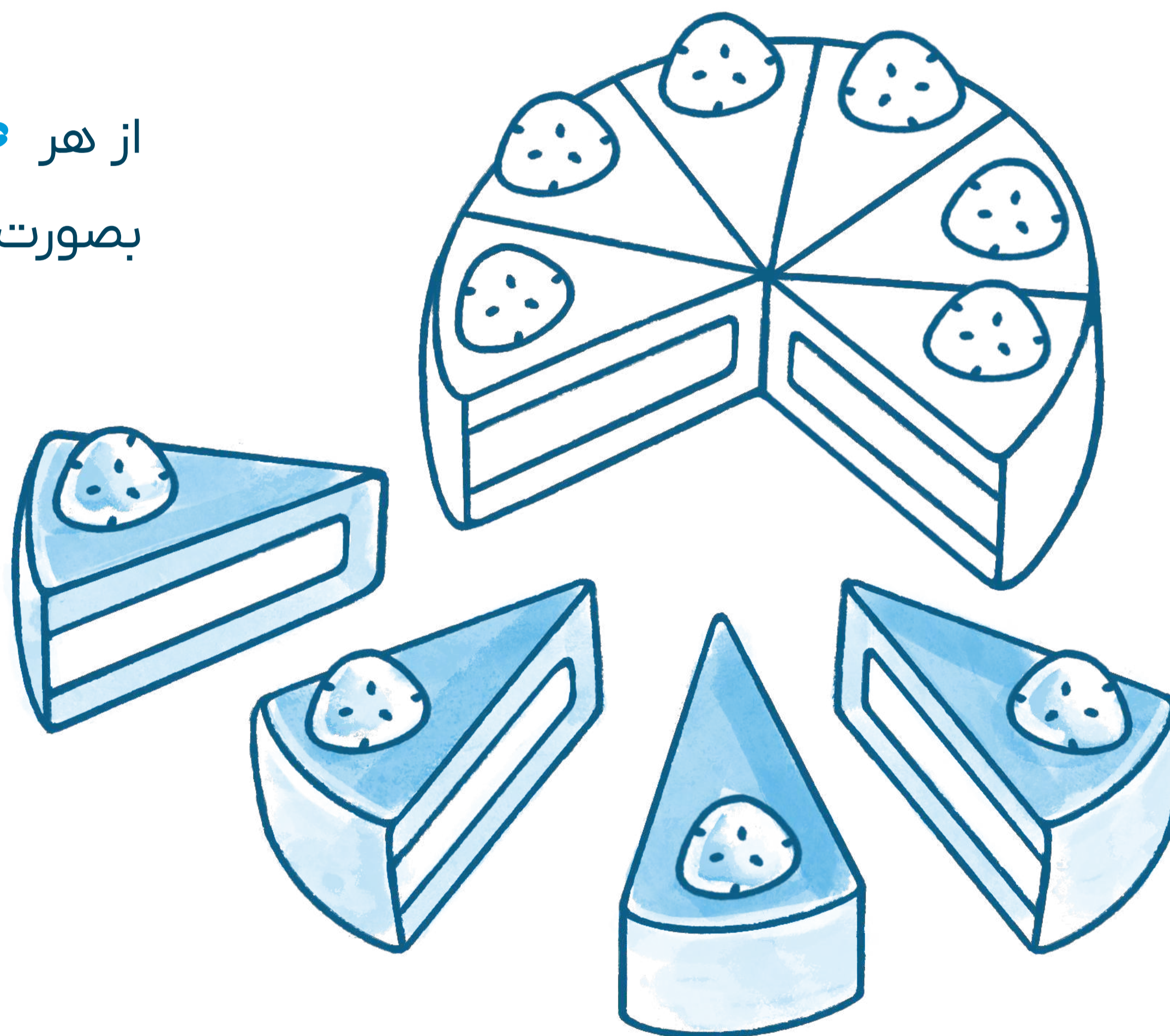
۳۵%



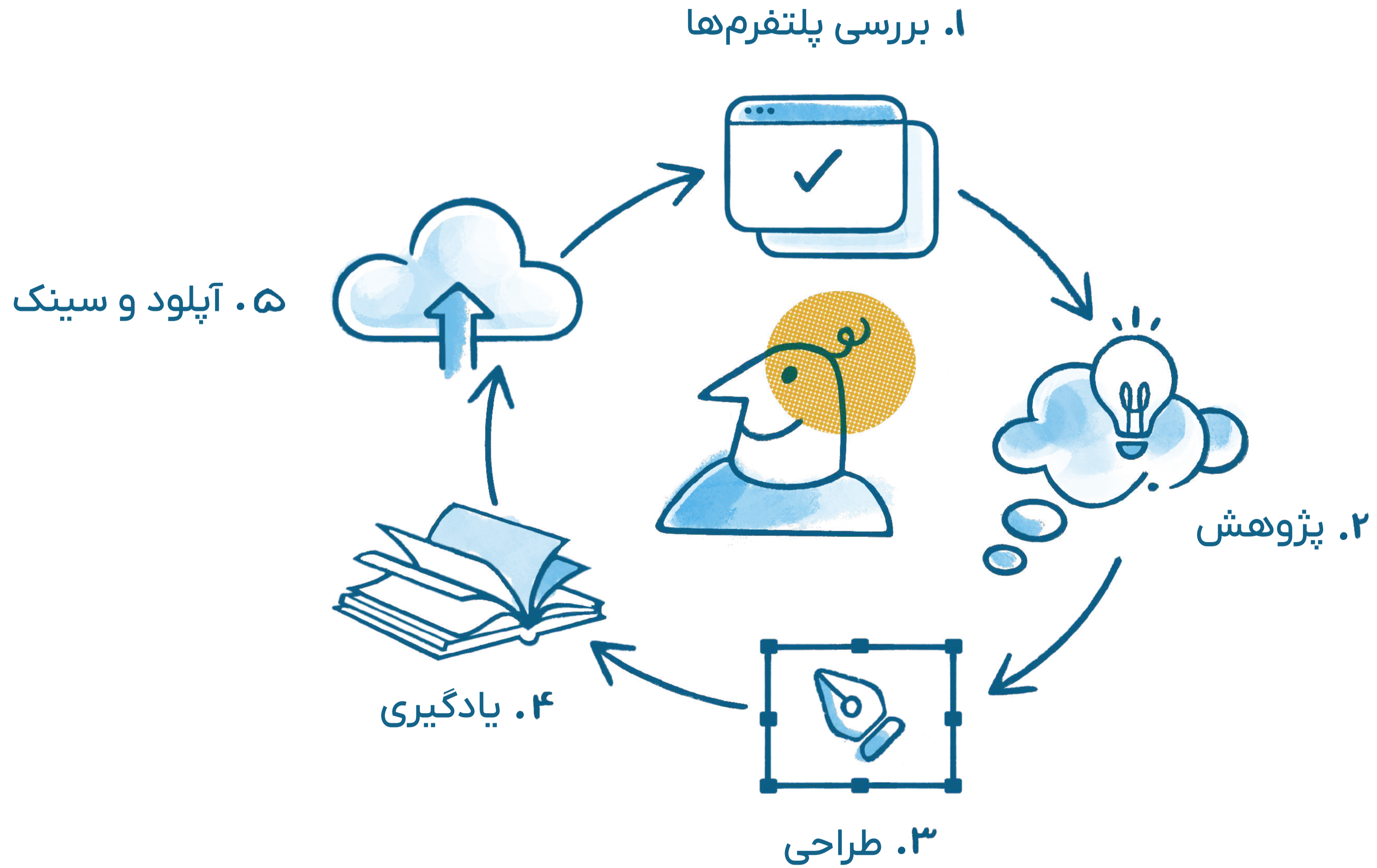
فریلنسرها

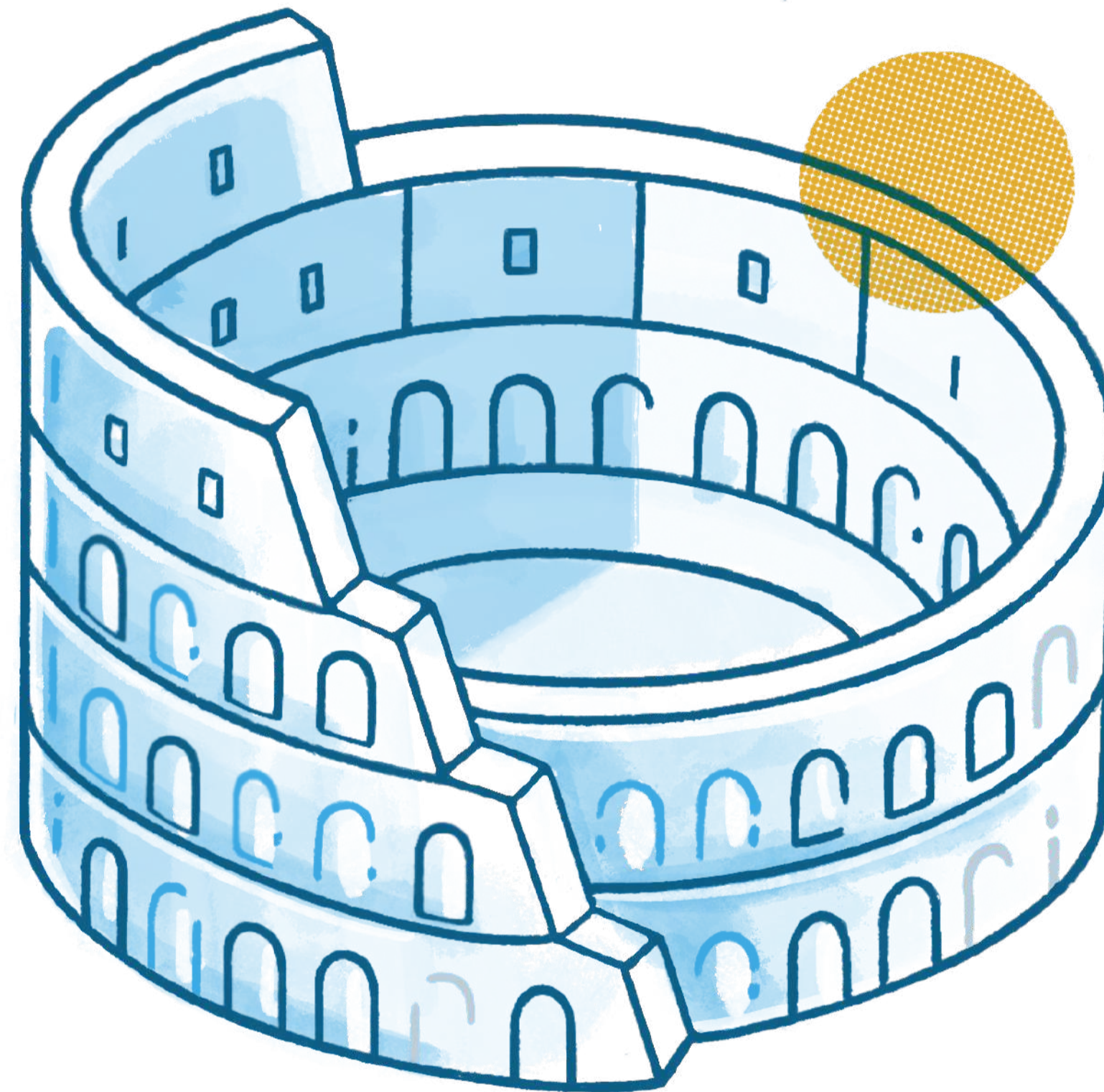
۵۵%

از هر ۱۰ موقعیت شغلی، حدود ۴ شغل بصورت دورکاری فعالیت می‌کنند.



میزان وابستگی طراحان به اینترنت



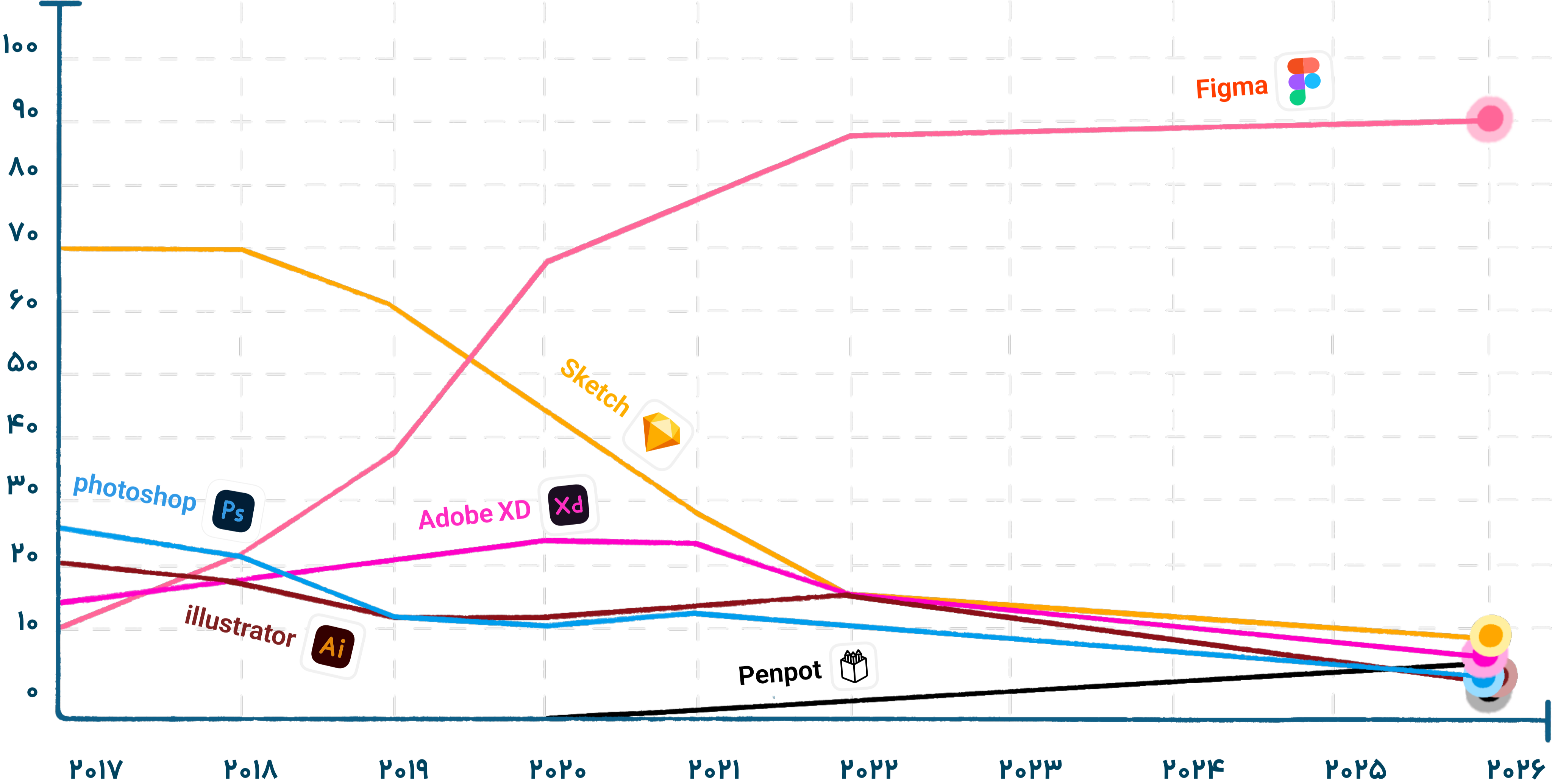


جامعه جهانی طراحان: عظمتی به اندازه شهر رم،

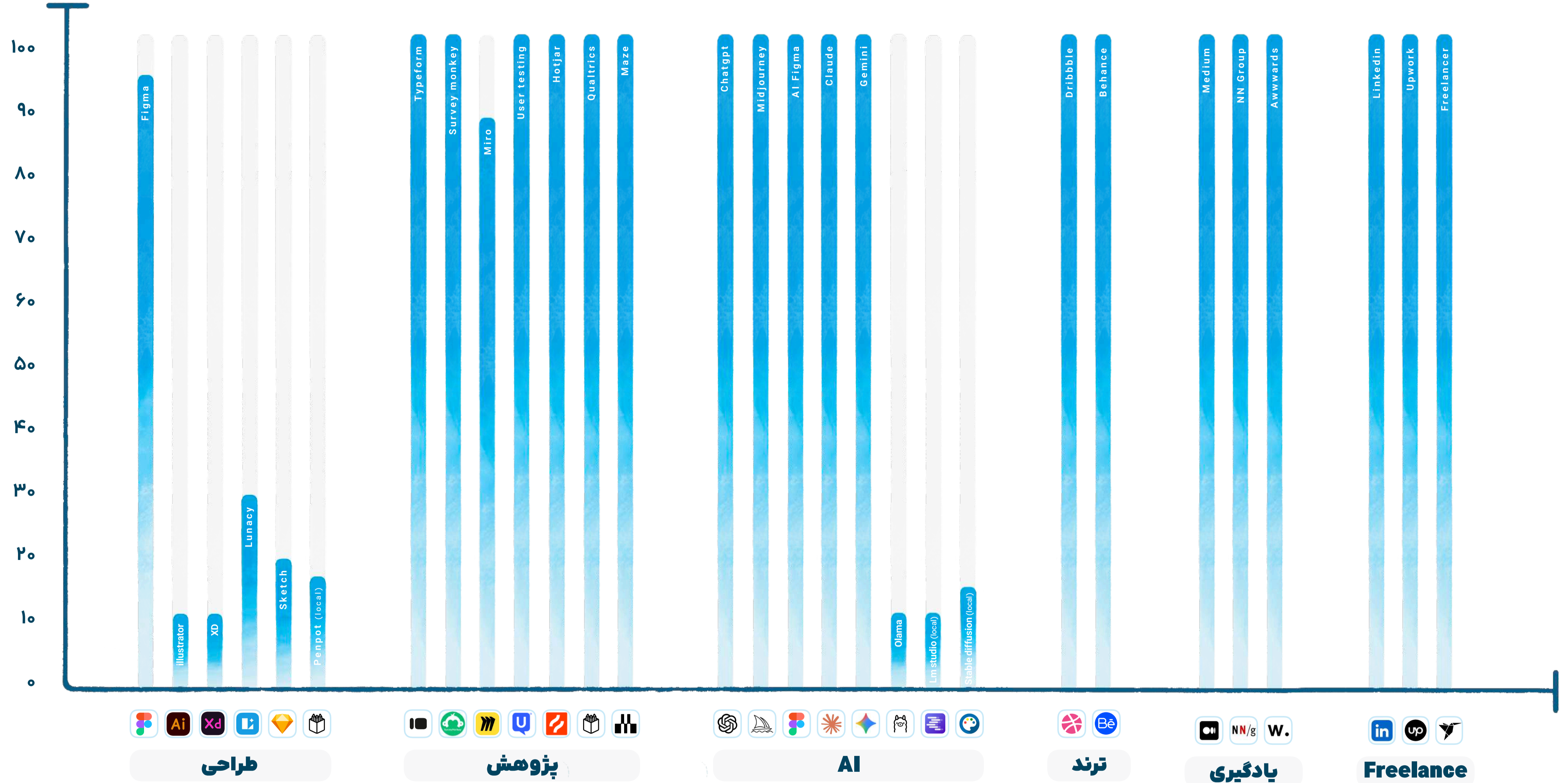
نفوذ ۷۸٪ فیگما در دنیای طراحی، در کنار افزایش ۴۰٪ بهره‌وری به کمک Figma AI

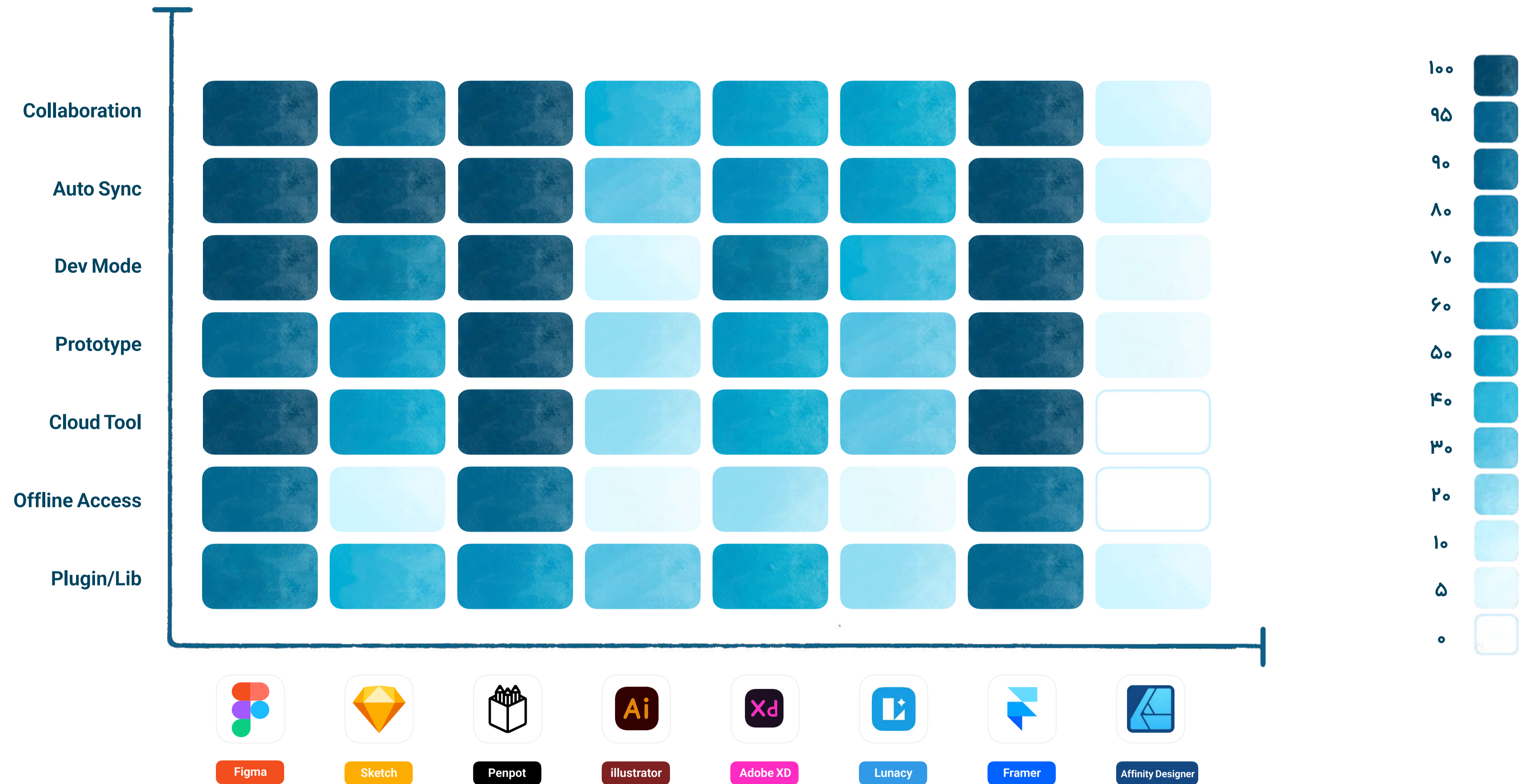


سهم استفاده از ابزار



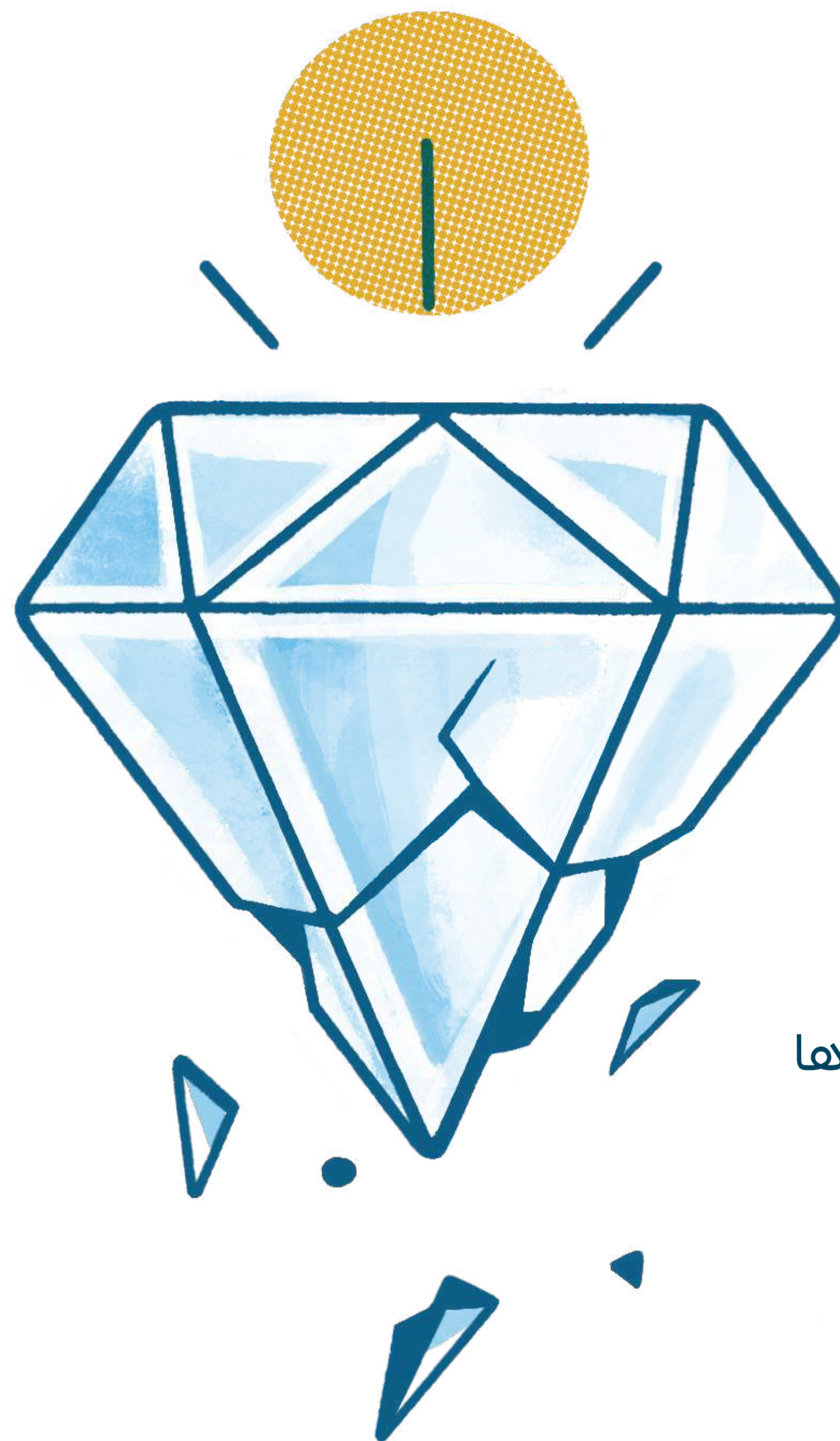
وابستگی ابزارهای طراحی به اینترنت





تأثیر و آسیب‌های قطعی اینترنت

● توقف کامل استفاده
ابزارهای در بستر ابری



● کاهش بهره‌وری
۷۰٪ تا ۹۵٪

● تاخیر پروژه‌ها

- کاهش ۷۴٪ جذب نیرو طراح در شرکت‌های کوچک و متوسط

- کاهش ۸۰٪ انتشار آگهی‌های شغلی در حوزه دیجیتال



- روزانه حدود ۲-۳ هزار میلیارد تومان خسارت به کسب و کارها

- کاهش ۳۴٪ ارسال رزومه

- خسارت مستقیم ۵۰۰ میلیارد تومان بر صنعت بازی

- کاهش ۷۵٪ فعالیت‌های فریلنسرها



● توقف دسترسی به
پنل‌های جهانی

● عدم دسترسی به تحلیل
داده‌های آنالیتیکس

● عدم دسترسی به روندهای
جهانی و آموزش

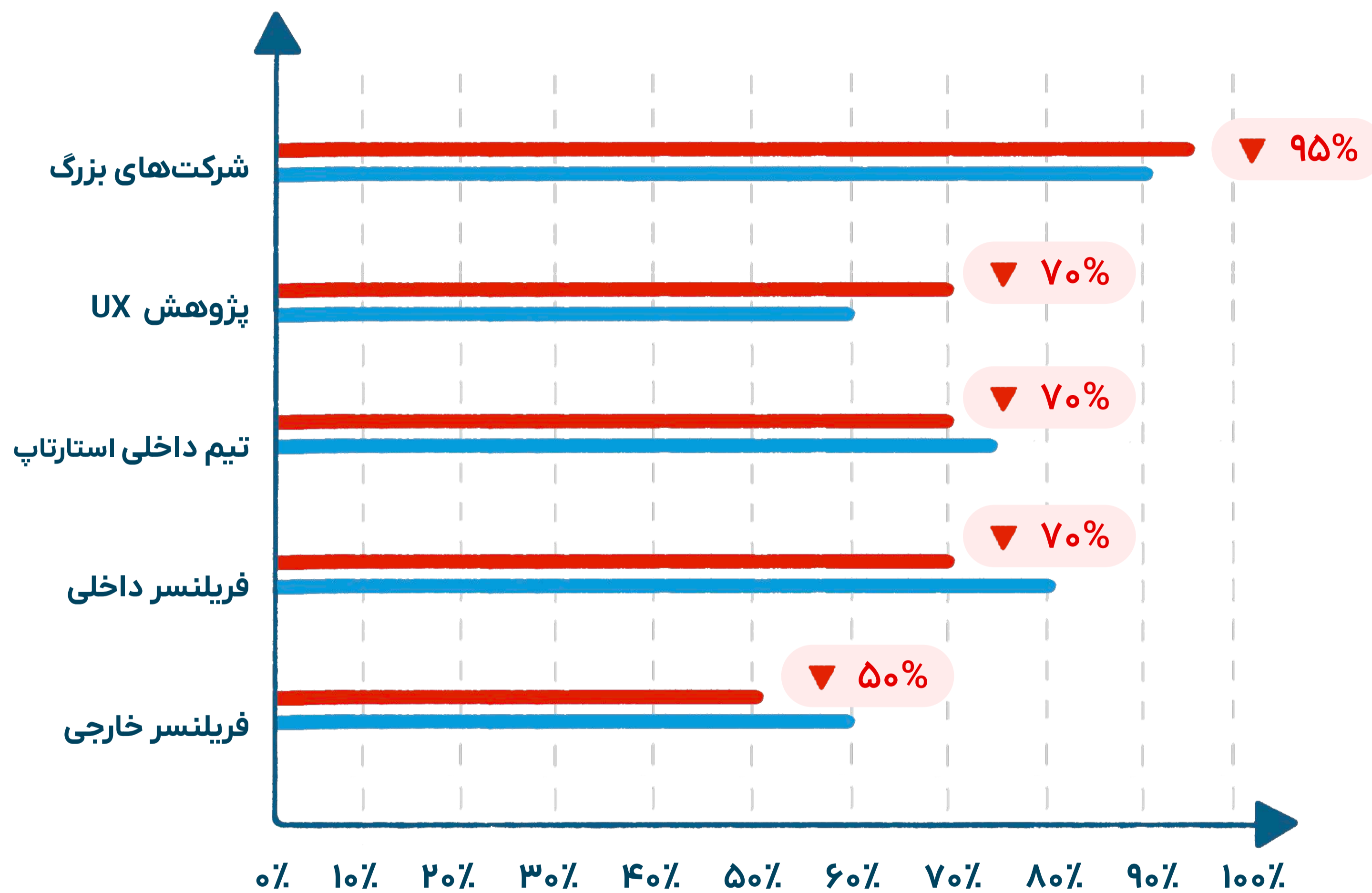
• تمایل به مهاجرت

• عقب ماندگی از
روندهای جهانی

• اثرات منفی
تعدیل نیروها

• کاهش ۲۰٪ تا ۵۰٪ درآمد
شرکت‌های فناوری و طراحی





تاثیر مالی (Red bar)
وابستگی اینترنت (Blue bar)



۵۰٪ از نیروهای دیجیتال تحت تأثیر قطعی اینترنت قرار گرفتند.
۲۷٪ حقوق‌شان کاهش یا تعویق یافت؛ **۲۳٪** بیکار شدند.



بیشترین آسیب:

- گیم‌استودیوها
- استارت‌آپ‌های اینترنتی B2C
- تیم‌های برون‌سپاری و فریلنس‌محور

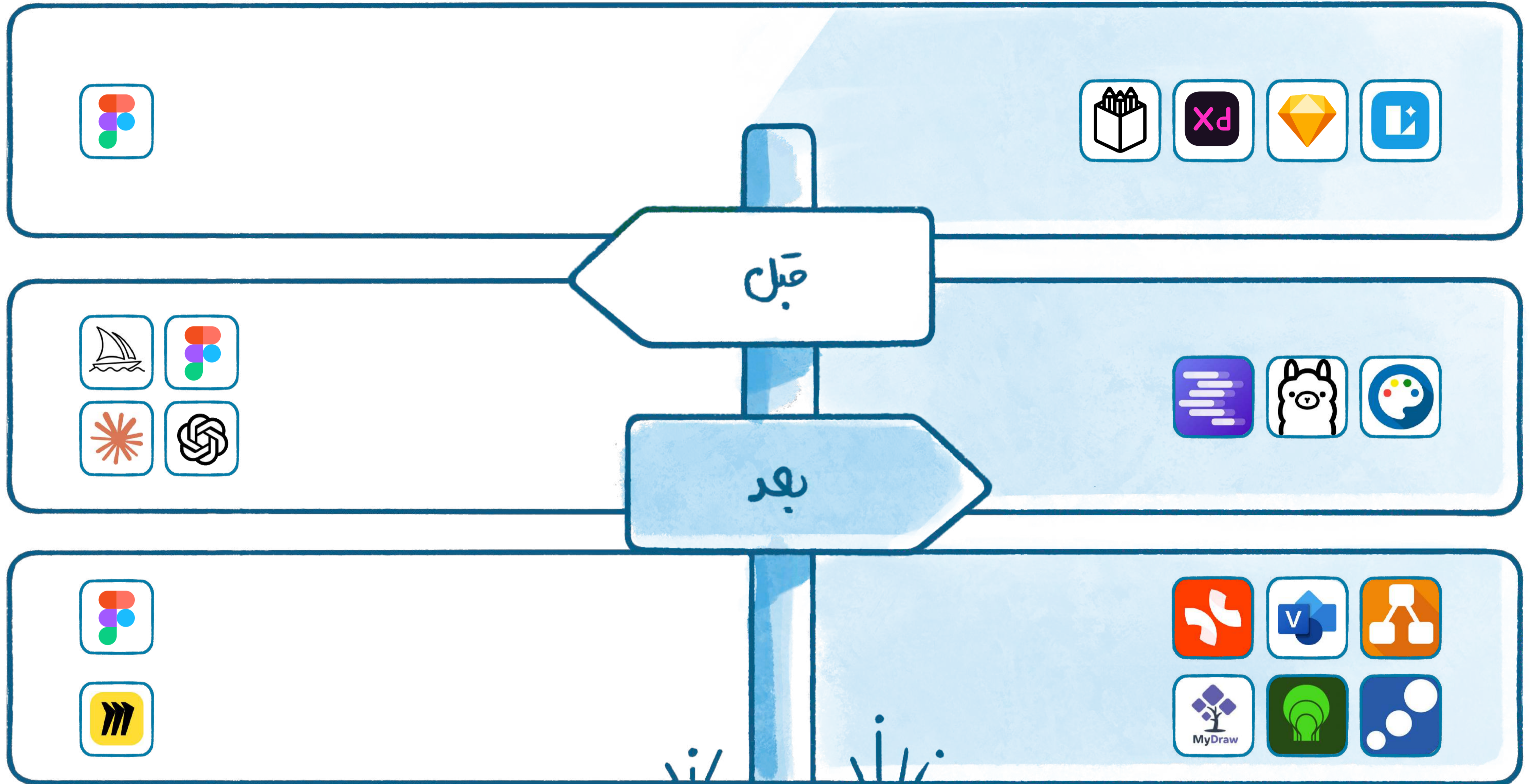


کمترین آسیب:

- B2B داخلی
- سازمانی/دولتی
- آفلاین یا نیمه‌آفلاین



شرکت‌های دارای بیشترین احتمال تعدیل نیرو در تیم‌های طراحی تجربه کاربر





- **نظرسنجی اختصاصی از طراحان و پژوهشگران ایرانی**

پایش و جمع‌آوری داده‌ها توسط داکس استودیو در بهار ۱۴۰۵

- **تحلیل عمیق بازار کار و استخدام در ایران**

تکیه بر داده‌های کلان جاب‌ویژن و ایران‌تلنت

- **رصد تخصصی اکوسیستم فناوری و تکنولوژی**

با استناد به زومیت، دیجیاتو و مراجع Tech Behemoths

- **دیدگاه نهادهای صنفی و قدرت تحلیل هوش مصنوعی**

داده‌های کمیسیون نصر، اتحادیه کشوری و توان تحلیلی AI

 @duxstudio

بات شکر

از زمانی که گذاشتین



 **داکس**
استودیو تجربه کاربری

WWW.DUX.STUDIO