

تم تحميل وعرض هذا المادة من موقع واجبي:

wajibi.com



www.wajibi.net

واجبي موقع تعليمي يوفر مجموعة واسعة من الخدمات والموارد التعليمية، يهدف موقع واجبي إلى تسهيل عملية التعليم ويقدم حلول المناهج للطلاب في جميع المراحل الدراسية.

حمل تطبيق واجبي من هنا  يصلك كل جديد



قررت وزارة التعليم تدريس  
هذا الكتاب وطبعه على نفقتها



المملكة العربية السعودية

# التصميم الرقمي

التعليم الثانوي - نظام المسارات  
السنة الثالثة

قام بالتأليف والمراجعة  
فريق من المتخصصين

يُوزع مجاناً للإيحاء

طبعة 1446 - 2024

ح) وزارة التعليم، ١٤٤٤ هـ

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر  
وزارة التعليم

التصميم الرقمي - التعليم الثانوي - نظام المسارات - السنة الثالثة.  
/ وزارة التعليم - الرياض، ١٤٤٤ هـ  
٣٦٧ ص؛ ٢٧٧٢١ سم

ردمك : ٠ - ٥١٠ - ٥١١ - ٦٠٣ - ٩٧٨

١- الحواسيب - تعليم - السعودية ٢- التعليم الثانوي - السعودية -  
كتب دراسية أ.العنوان  
ديوي ٠٧، ٠٤

١٤٤٤ / ١١٩٤٣

رقم الإيداع : ١٤٤٤ / ١١٩٤٣

ردمك : ٠ - ٥١٠ - ٥١١ - ٦٠٣ - ٩٧٨

حقوق الطبع والنشر محفوظة لوزارة التعليم

www.moe.gov.sa

مواد إثرائية وداعمة على "منصة عين الإثرائية"



ien.edu.sa

أعضاء المعلمين والمعلمات، والطلاب والطالبات، وأولياء الأمور، وكل مهتم بالتربية والتعليم:  
يسعدنا تواصلكم؛ لتطوير الكتاب المدرسي، ومقترحاتكم محل اهتمامنا.



fb.ien.edu.sa

أخي المعلم/أختي المعلمة، أخي المشرف التربوي/أختي المشرفة التربوية:  
نقدر لك مشاركتك التي ستسهم في تطوير الكتب المدرسية الجديدة، وسيكون لها الأثر الملموس في دعم  
العملية التعليمية، وتجويد ما يقدم لأبنائنا وبناتنا الطلبة.



fb.ien.edu.sa/BE

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



## مدخل المجال الاختياري

يمثل **المجال الاختياري** أحد المنتجات الجديدة التي ينفرد بها نظام المسارات، من خلال تقديم سلسلة متنوعة من الأنشطة والموضوعات والممارسات التطبيقية، التي تقدم لطلبة المسار العام في السنة الثالثة كوحدة متكاملة تنتهي بمشروع التخرج، ويتاح للطلبة حرية الاختيار من بين المجالات الاختيارية المتاحة في المدرسة، حيث تعزز هذه المجالات المتنوعة المهارات الوظيفية والأكاديمية، ومهارات القيادة ومهارات القرن الحادي والعشرين، والتعلم القائم على الممارسة في كافة البرامج التعليمية المستهدفة، سواء كانت ممتدة أو تطويرية أو مهنية. ويركز البرنامج التعليمي للمجال الاختياري على أساليب تعلم تعتمد بشكل مباشر على ممارسة الطلبة ونشاطاتهم، ويظهر ذلك من خلال عمليات يمارسونها ويبدرون في تطبيقها بالدرجة الأولى. والمحتوى في المجال الاختياري لا يقدم بالطريقة التقليدية مثل الكتاب المدرسي التقليدي، وإنما عبر مجموعة أنشطة مدروسة تجعل المتعلم باحثاً ومستكشفاً عن محتوى التعلم الجديد، وقادراً على التفاعل معه بإيجابية، وتقويم وصوله إلى تحقيق أهداف المحتوى في ضوء قدرته على الممارسة أو التطبيق التعليمي المناسب.

**ويتصف المجال الاختياري** بالتنوع في مجالاته وفروعه، مما يتطلب أن يعكس أسلوب التنفيذ المتبع هذا التنوع والتباين، مع المحافظة على الأهداف والمعايير المشتركة للمجال الاختياري من خلال عدة مسوغات تلخص فيما يأتي:

- مواكبة أحدث التوجهات العالمية والمحلية في التأكيد على أهمية استخدام آليات مرنة في بناء البرامج التعليمية الاختيارية لمواكبة التطورات المتسارعة.
- تحديد الأداء المتوقع من المتعلم عبر معايير الأداء ويربط البرنامج التعليمي بأداء الطالب، والتركيز على الجوانب العملية والتطبيقية، ويؤكد أن يكون البرنامج التعليمي متمركزاً حول الطالب.
- أهمية تحقيق مجموعة من معايير عامة تشترك فيها جميع المجالات الاختيارية كالتعلم الذاتي والتعلم مدى الحياة واستخدام مصادر تعلم متنوعة والتعلم بالخبرة والممارسة.
- تطوير البرامج التعليمية بسهولة لمواكبة التوقعات المهنية، وسد الاحتياج في الوظائف الحرجة ووظائف المستقبل، ومستهدفات التنمية المستدامة وتحقيق أهداف التوطين وخفض معدلات البطالة.
- تطوير نموذج مناسب لطبيعة المجال الاختياري يراعي عمليات التقويم والتطوير المستمر لاتخاذ قرارات استمرار المجال أو تطويره أو إغلاقه.
- إتاحة الفرصة للمؤسسات المختلفة ومؤسسات القطاع الخاص لتقديم الإسهامات المشتركة والمتنوعة للمجال

الاختياري.

## أهداف المجال الاختياري:

تم بناء المجال الاختياري في نظام المسارات وفق فلسفة متجددة قائمة على المهارات والممارسة والتطبيق، حيث يلتحق الطالب بخط مجال محدد وفق مصفوفة مهارات متنوعة، يحصل الطالب على شهادة إتقان لتلك المهارات بعد إتمامها، والهدف من ذلك تأكيد الفلسفة العالمية القائمة على تعزيز المهارات في التعليم، وأن تكون المهارة عنصر المنافسة بين الأفراد.

ويهدف المجال الاختياري إلى زيادة فاعلية وجاذبية المدرسة عبر تقديم مواد مركزة (Concentrated) في مجالات وظيفية وتقنية (Career and Technical Fields) محددة تسهم بربط طلاب المسارات بالمهن والوظائف التي يتطلبها السوق المحلي عن طريق تزويدهم بالمهارات والتدريبات التي تؤهلهم لاستدامة النجاح مدى الحياة، وتهيئتهم للتعليم ما بعد الثانوي، عبر تحقيق الأهداف العامة للمجال الاختياري التي تتلخص بالنقاط الآتية:

- تعزيز الجاذبية في المدارس.
  - تدريب الطلاب على ريادة الأعمال في سن مبكرة.
  - ترسيخ التعليم القائم على الممارسة والتطبيق ودراسة الحالة.
  - التركيز على تعزيز المهارات، وخصوصاً المهارات الاجتماعية.
  - الاستجابة للتغيرات المستقبلية المتوقعة في فلسفة التوظيف.
  - مواكبة التغير المجتمعي المتسارع.
  - الاتساق مع مستهدفات رؤية 2030.
  - التأسيس للتصوّر المستقبلي في المرحلة الثانية ضمن خطط تحسين فلسفة التعليم الثانوي.
  - المشاركة في دعم احتياجات سوق العمل ومتطلبات التنمية المستدامة.
- ولكل فرع من فروع المجال الاختياري سواء الصحية أو التقنية أو الإنسانية أهداف تفصيلية خاصة به يسعى إلى تحقيقها.

# مدخل المجال الاختياري

## مكونات المجال الاختياري:

يتكون الإطار المفاهيمي للمجال الاختياري من مكونات أساسية تهدف إلى تعزيز المهارات الوظيفية والتقنية والأكاديمية، القيادة ومهارات القرن الحادي والعشرين، والتعلم القائم على الممارسة من خلال التركيز على مجالات متخصصة ضمن شراكات متنوعة تستهدف تنمية مهارات وظيفية محددة، وأياً كان نوع المجال الذي يتم تطبيقه أو طبيعة الوحدة التطبيقية التي تتم ممارستها، فإن عدداً من المهارات المشتركة يتم تنميتها وتتبعها باستمرار خلال عمليات الممارسة والتطبيق، ومن ثم تظهر في بطاقات الملاحظة والتقييم التي يعدها المعلم لتتبع نمو المهارات لدى الطلبة.



## السمات العامة للمجال الاختياري:



**بُني المجال الاختياري على أسس مهارية وقيمية يمكن لكل متعلم تعلمها وتطبيقها وممارستها، ومن تلك السمات ما يلي:**

- **المنهج المعتمد:** يعتمد المجال على منهج «التعلم القائم على المشروعات» والذي يجعل عمليات التعلم والتقويم تتم من خلال ممارسة الطلبة لمشروعات محددة ضمن مجالات ووحدات تطبيقية محددة.
- **الاهتمام والتركيز:** يركز المجال على ممارسة المهارات وتنميتها في سياق تربوي يدعم القيم وينمي الاتجاهات التربوية التي تستهدفها المادة ومقرراتها المتنوعة.
- **أسلوب التعلم:** يعزز المجال التعلم في مجموعات تعاونية وفرق عمل إنتاجية تنمو معها مهارات العمل الجماعي ومهارات توزيع الأدوار وتكاملها مع التأكيد على النمو الفردي للقيم والمهارات والاتجاهات خلال الممارسات الجماعية.
- **أسلوب التقويم:** يركز التقويم في المجال على أسلوب التقويم من أجل التعلم؛ ويعتمد على مدى التقدم في تنفيذ المشروعات المستهدفة في المادة؛ وفق ما يكلف به الفريق أو يختاره ويلتزم به.
- **التمييز:** يشجع المجال على التميز والتفرد في المشروعات المنفذة من قبل الطلبة وظهور الأثر على المتعلم بدءاً من مرحلة اختيار المشروع والتخطيط له وانتهاءً بالتقديم والعرض، وفي كل منها من المهم المتبع الدقيق لعمليات التخطيط والتنفيذ لضمان تحقيق التميز في العمليات والمخرجات.
- **التنوع:** تتنوع مواد المجال في اتجاهاتها وتتيح الفرصة لتنمية المهارات وفق الميول والاحتياجات من خلال إتاحة حزمة من المجالات الاختيارية المهارية التي يمكن للطلبة الاختيار من بينها، كما يتيح تنوع الفرص المستقبلية لتطوير المجالات سواء أكان ذلك بالتعديل والتحسين المستمر أو إضافة مجالات جديدة.
- **الإنجاز:** إضافة إلى حصول الطلبة على شهادة المرحلة الثانوية فإن أمامهم فرصة للحصول على «شهادة مهارة» يحصلون عليها عند اجتيازهم المجال الاختياري الذي يختارونه من بين المجالات المتاحة في السنة الثالثة.
- **المرونة والتكامل:** تتكامل ممارسات تطبيق المجال مع الأهداف والمهارات والقيم والمعارف التي تستهدفها المواد الدراسية المشمولة في الخطة الدراسية للمرحلة الثانوية بما يشجع على توظيف مكتسبات التعلم وتكاملها.





# مدخل المجال الاختياري

## التنظيمات العامة في المجال الاختياري:

- يعد «المرجع الإثرائي للمجال الاختياري» والأدوات والنماذج المرفقة به وما ينتج من مواد وأدوات وتطبيقات مصاحبة جزءاً من منهج المادة، ومساعداً للمعلم والطالب على تحقيق أهدافها، ويتضمن كافة المتطلبات التي يطالب بها الطلبة والنماذج اللازمة لذلك، ومصدراً لعمليات التقويم المستمر للمادة.
- تعامل مادة «المجال الاختياري» مثل سائر المواد الدراسية من حيث النجاح والإكمال والتعثر، وضمن متطلبات التخرج من المرحلة الثانوية، كما تحتسب نتائجها في المعدل التراكمي للطالب.
- تتكون المادة من مجالات اختيارية رئيسية متنوعة يتكون كل منها من وحدات تطبيقية فرعية موزعة على الفصول الدراسية في الخطة الدراسية المعتمدة.
- كل جزء من المجال يستهدف مهارة رئيسية وعدة مهارات فرعية؛ ويستغرق تحقيق أهدافها مدةً زمنيةً تحدد وفق طبيعة كل موضوع.
- تبني الموضوعات الفرعية لكل مجال رئيس بناءً تتابعياً؛ ولا يشترط التراكم المهاري فيما بينها.
- ينفذ المجال في مجموعات تعلم تعاونية (فرق/مجموعات طلابية) يتراوح عدد أعضاء المجموعة الواحدة ما بين 3-6 طلاب؛ ينفذون مشروعهم وفق استراتيجيات «التعلم المعتمد على المشروعات» ويتشاركون في التخطيط والتصميم والتنفيذ وإنتاج ما ينبثق عن ممارسته وتطبيق خطته وأدواته.
- يتم تقويم التعلم في مادة «المجال الاختياري» بناءً على أنماط التقويم الأدائي والإنتاجي والنمو في المهارات والتطور المعرفي؛ الذي يجمع بين تقويم الأداء وكفاءته، وجودة الإنتاج وتميزه، ويتبع في ذلك نماذج متقدمة تعتمد على استراتيجيات «التعلم المعتمد على المشروعات»، ويرتبط التقويم بمشروع التعلم الذي تنفذه المجموعة الطلابية/فريق العمل؛ كما تضمنته «لائحة تقويم الطالب 1445 هـ» و «المذكرة التفسيرية للائحة تقويم الطالب 1445 هـ».
- يقدم المجال على مدى ثلاثة فصول دراسية في الصف الثالث الثانوي في المسار العام.
- يُطالب الطلبة بتقديم مشروع تطبيقي واحد في الفصل الدراسي الثالث للمجال الاختياري؛ من فريق عمل طلابي يتراوح من 3 إلى 6 طلاب في كل مشروع، مع تأكيد أن يحقق المشروع الأهداف والمهارات المستهدفة للمجال.



- يعد المعلم خطة للتعليم والتدريس؛ تضمن تحقيق الأهداف وتنمية القيم والمهارات والاتجاهات التربوية المستهدفة فيها.
- يشكل فريق خاص للمجال الاختياري برئاسة مدير المدرسة وعضوية كلاً من، رائد النشاط «أميناً» ومعلمي المادة المكلفين بتدريسها «أعضاء»؛ فإن لم يوجد رائد نشاط في المدرسة كلف بأمانتها أحد أعضاء اللجنة من المعلمين المتميزين؛ وتتركز مهامها في مناقشة سبل الارتقاء بتطبيقها وتحقيق أعلى عائد منها لتنمية قيم واتجاهات الطلاب ومهاراتهم وتعزيز ميولهم ورفع مستوى إتقانهم للمهارات المستهدفة، ومتابعة منجزات الطلاب خلال مشروعات التعلم.
- توفر المدرسة أو الجهات المعنية في الإدارة التعليمية البرامج التدريبية اللازمة للمجالات المستهدفة في المادة، ويتم تدريب المعلمين الموكّل إليهم تدريس تلك المجالات وفق خطة تدريبية يتم تنفيذها بالتنسيق بين إدارة المدرسة والجهات ذات العلاقة في الإدارة التعليمية، مع استثمار الخبرات التراكمية الداخلية في المدرسة بما يدعم الاكتفاء المهني الذاتي للمدرسة.
- يستفاد من الميزانية التشغيلية للمدرسة في دعم مشروعات التعلم التي تتطلب الدعم مع التأكيد على عدم تكليف الطلبة بأعباء مالية.

## المهام والأدوار في المجال الاختياري:

- تتركز جهود المدرسة** على توفير كافة الفرص اللازمة لتحقيق التعلم التي تمثل الدور الرئيس للمتعلم ودعمه ورعاية تعلمه لتحقيق الأهداف التربوية المأمولة؛ وتعمل كافة العناصر والمكونات المدرسية للمساعدة في تحقيق التعلم وبناء عليه فإنه يمكن فهم أدوار المعنيين بتطبيق مادة المجال الاختياري على النحو التالي:
- أدوار المتعلم في المجال الاختياري:

يعتمد المجال الاختياري على جهد المتعلم باعتباره محور العملية التعليمية التعلمية؛ حيث يقوم المتعلم بالدور الأكبر في دراسة مواد المجال الاختياري؛ سواء كان منفرداً أو عضواً في فريق عمل من زملائه، مسترشداً بالدعم العلمي والتربوي الذي يقدمه له المعلم لتوجيه كافة فعاليات المادة نحو المتعلم وتعزيز دوره الفاعل فيها. ويمكن ملاحظة الدور الرئيس للمتعلم في مواد المجال الاختياري من خلال ملاحظة دوره الأساسي في كافة الفعاليات والمهام التنفيذية المطلوبة؛ فهو:



# مدخل المجال الاختياري



## ■ أدوار المعلم في المجال الاختياري:

يباشر المعلم أدواراً مهمة في هذه المادة؛ فهو الذي يشرف على تنمية مهارات الطلاب وتتبعها لضمان التمكن منها وتقويمها بصورة مستمرة، ويقدم لهم الدعم العلمي والتربوي المستمر؛ إلا أنه لن يمارس التدريس بالصورة التي تجعل معظم الجهد منصبا عليه، وسيقوم المعلم ببذل الجهد اللازم لتهيئة فرص التعلم وتنمية القيم والمهارات ورعايتها بكل السبل الممكنة، وتوسيع آفاق البحث عن سبل تنميتها وتمكينها لدى المتعلمين، ومما يقوم به المعلم من مهام وأدوار في مجال هذه المادة يتمثل فيما يلي:

- ◀ المبادرة للحصول على التأهيل الذاتي المناسب لتقديم المجال الاختياري للطلبة.
- ◀ الإلمام الكامل بأهداف المجال وفلسفته وتوجهاته ومحتواه العلمي والتربوي والمهاري ومراحل وآليات التطبيق، والعمل على توظيفها في تنمية مهارات الطلبة.
- ◀ تهيئة الطلبة وتعريفهم بوجه عام، وإتاحة الفرصة لهم لاستكشاف طبيعة المادة ومجالاتها في كل مستوى وفصل دراسي.
- ◀ التدريس والتقويم وفق فلسفة المجال الاختياري.
- ◀ التخطيط الجيد للتعلم بما يضمن تحقيق أهداف تعلم المادة خلال الفصل الدراسي.
- ◀ مناقشة الطلبة في أدوارهم؛ ويتضمن ذلك تأكيد الدور المحوري للطلاب في عملية التعلم.
- ◀ تقديم الدعم العلمي والتطبيقي للطلبة حول الموضوعات المكونة للمادة وتذليل الصعوبات التي تواجههم، وتحقيق الملاءمة مع خصائص الطلبة، وفئاتهم العمرية، واحتياجاتهم، واهتماماتهم.
- ◀ تشجيع الطلبة على الاستفادة من المجال في تطوير مهاراتهم وتنمية قيمهم، واتجاهاتهم، وتعزيز ميولهم، ورغباتهم.
- ◀ المتابعة والإشراف المستمر على تعلم الطلبة، واكتسابهم للمهارات المستهدفة في المادة وتعاهدتها لتنمو وتزدهر بأسلوب نشط ومحفز على التميز والإبداع.
- ◀ تقويم أداء الطلبة في المادة وتتبع تقدمهم ونموهم القيمي والمهاري ورصد الدرجات بصورة مستمرة في نظام نور.
- ◀ معالجة الصعوبات التي تواجه الطلبة بالتنسيق مع التوجيه الأكاديمي والإدارة المدرسية.
- ◀ إضافة مؤشرات تفصيلية تدعم قياس مدى تحقق المهارات المستهدفة لضمان تحقيق أهداف التعلم ومعاييرها؛ فالتعلم والتدريس المعتمد على مؤشرات التحقق والأداء يمثل نقلة نوعية في تحسين العمليات والأدوات والمخرجات التربوية.

## مدخل المجال الاختياري

- ◀ ملاحظة ورصد التغيرات الإيجابية التي تنمو خلال ممارسة واكتساب الطلبة للمهارات، وتتبع الحالات التي يجب أن تتغير إلى الأفضل، ووضع الحلول والمعالجات السريعة بشأنها.
- ◀ ربط تعلم المجال الاختياري بما تم تعلمه في المحتوى من قبل (التعلم السابق)، وبما يدعم التهيئة للجزء اللاحق (التعلم اللاحق) في المجال.
- ◀ أخذ موافقة الإدارة المدرسية عند الحاجة إلى تنفيذ بعض موضوعات المجال خارج المدرسة لاتخاذ ما يلزم بالتنسيق مع رائد النشاط وأولياء الأمور والإدارة التعليمية وغيرها؛ وفق ما تتطلبه التنظيمات الخاصة بذلك.
- ◀ عدم إضافة أعباء مادية على الطلبة.
- ◀ المشاركة في التهيئة للمعارض الختامية المدرسية والمعارض المخصصة للمادة التي تقام خارجها؛ والمشاركة في اختيار المشروعات الطلابية النوعية للعرض فيها بالتنسيق مع فريق المجال الاختياري في المدرسة.
- ◀ تزويد الإدارة المدرسية وفريق المسارات بملخص لما تم في المجال المستهدف يبين مخرجاته وسبل تحسين الأداء والتطبيق المستقبلي، والمشاركة في إعداد التقارير الختامية بشأن تطبيق المجال في المدرسة.
- ◀ توثيق المشروعات الطلابية التي يتم تسجيل الطلاب فيها وتعبئة النماذج المطلوبة، وتسليمها للإدارة المدرسية وفريق المسارات في المكتب التعليمي الذي تتبع له المدرسة.

### ■ أدوار رائد النشاط في المجال الاختياري:

- ◀ المشاركة في اكتشاف المواهب وميول الطلبة بالتعاون مع معلم المجال الاختياري والموجه الأكاديمي، ودعم رحلة الطالب التعليمية عبر الربط بين نتائج مقياس الميول والمجال الاختياري.
- ◀ توفير الدعم اللازم للأنشطة الطلابية المتعلقة بالمجال الاختياري.
- ◀ التأكد من تطبيق اشتراطات الأمن والسلامة والمتطلبات النظامية المتعلقة بتنفيذ المجال الاختياري.



### ■ أدوار فريق المسارات في المجال الاختياري:

- ◀ تحديد المجالات الاختيارية التي سوف يتم تطبيقها في المدرسة، والإشراف على تنفيذها بما يتسق مع اللوائح والأنظمة.
- ◀ توفير متطلبات المجالات الاختيارية المتاحة في سلة المجالات المتاحة في المدرسة.

### ■ أدوار الموجه الأكاديمي في المجال الاختياري:

- ◀ توعية الطلبة بألية وخطة المجال الاختياري وتوجيههم في التسجيل، والمشاركة في دعم رحلة الطالب التعليمية عبر الربط بين نتائج مقياس الميول والمجال الاختياري.
- ◀ مساعدة الطلبة على اختيار المجال المناسب.
- ◀ متابعة إنجاز الطلبة بالتنسيق مع معلم المجال الاختياري.

### ■ أدوار الإدارة المدرسية في المجال الاختياري:

- ◀ إن دور الإدارة المدرسية في المجال الاختياري مهم جداً نظراً لحدثة تطبيقه وتنوع مجالاته وتفاعله مع احتياجات الطلبة وميولهم ورغباتهم وتنوع المعلمين الممكن مشاركتهم في الإشراف على تعلم الطلبة لمجالاته ووحداته، ويتأكد دور الإدارة المدرسية في المجال الاختياري فيما يلي:
- ◀ توزيع مهام تدريس المجال على المعلمين المناسبين لتدريسه وفق ما تمت الإشارة إليه في هذا المرجع وما يشار إليه في الأدلة الأخرى الصادرة بشأنه.
- ◀ قيادة «فريق المسارات» في المدرسة وتوجيه أعماله بما يضمن انسيابية تنفيذ مهامه وينمي مهارات المعلمين في مجال تطبيقه ويعالج الصعوبات والتحديات التي تواجه التطبيق المدرسي له والرفع بما يلزم إلى الجهة المعنية بمتابعة المجال في الإدارة التعليمية.
- ◀ متابعة أداء المعلمين وجودة تطبيقهم، والإشراف الفني والتربوي على أدائهم.
- ◀ تقديم الدعم التربوي اللازم لمعلمي المجال الاختياري بما يرفع كفاءة تحقيق أهدافه، وتهيئتهم لتنفيذه.
- ◀ متابعة كفاءة تقويم تعلم الطلبة للمادة وعدالته بينهم وفق ما يتضمنه الدليل التوجيهي للتقويم والقبول.

# مدخل المجال الاختياري

- ◀ توفير الاحتياجات والمتطلبات التطبيقية والقاعات والتجهيزات اللازمة لتنفيذ المجال الاختياري من الميزانية التشغيلية للمدرسة أو بالتنسيق مع الجهات ذات العلاقة؛ والتأكد من عدم تكليف الطلبة بأي التزامات مالية.
- ◀ الإشراف على تنفيذ المجالات الاختيارية بما يتسق مع الأنظمة واللوائح.
- ◀ الإشراف العام على المعارض المدرسية التي تُستعرض بها إنجازات الطلبة ومشروعات تعلمهم في المجال؛ لضمان التحفيز المستمر ونشر الإنتاج وتثمينه وتقديره؛ إضافة إلى ترشيح المشروعات الطلابية النوعية للمشاركة في المعارض المحلية والمركزية والإشراف على ذلك بما يضمن كفاءة تمثيل المدرسة.
- ◀ توفير فرص التطوير المهني لمعلمي المجال الاختياري وتحفيزهم على الاستفادة من البرامج التطويرية المتاحة، والتنسيق مع الجهات المعنية في الإدارة التعليمية لحجز مقاعد تدريبية للمهارات الأساسية للمجال وفق الاحتياج، ومتابعة أثر التطوير المهني على الأداء.
- ◀ تحفيز المعلمين المتميزين في المادة وتهيئة فرصة مواصلة التميز والعطاء، والتواصل مع الجهات الإشرافية المعنية لتحقيق ذلك.

## مكان تطبيق مواد المجال الاختياري:

تتطلب بعض الموضوعات التطبيقية للمواد في المجال الاختياري تنفيذ بعض المهام وتنمية بعض المهارات خارج المدرسة أو بالربط مع مؤسسات وطنية معتمدة للممارسة وتحقيق أعلى عائد وظيفي للتطبيقات ذات النفع الاجتماعي والوطني، وبناء على ذلك يمكن التنفيذ في:

- **داخل المدرسة:** في مرافقها المختلفة كالقاعات الدراسية، ومعامل العلوم، ومعامل الحاسب الآلي، وقاعة مصادر التعلم، والقاعات متعددة الأغراض، والمصلى المدرسي، والصالات الرياضية، والفناء المدرسي، وقاعات الأنشطة المدرسية المتعددة، وأي مكان ملائم في المدرسة؛ وفق طبيعة المجال والمهمة المحددة.
- **خارج المدرسة:** (تحت إشراف إدارة المدرسة) يمكن تطبيق بعض المهارات في مهام منزلية ينميها الطالب بالتطبيق الفردي أو ضمن مجموعات تعاونية، كما يمكن تطبيق بعض المهام المهارية في المواقع التي يمكن من خلالها إثراء المعرفة والمهارة من خلالها أو الجهات الرسمية المعتمدة التي يمكنها المساهمة في إثراء



تعلم الطلبة وتنمية مهاراتهم؛ وفق ما يحدد في المرجع الخاص بالمجال أو ما تحدده الجهة المختصة في وزارة التعليم وفي إدارات التعليم، ويراعى في ذلك الضوابط المعتمدة لهذا النوع من برامج التعلم. وحيثما كان مكان التنفيذ؛ يجب العناية بسلامة الطلبة خلال ممارستهم نشاطات التعلم داخل المدرسة وخارجها، واتخاذ كافة الاحتياطات اللازمة لضمان أمنهم وسلامتهم التامة؛ مع الإشراف المباشر من المعلم أو المعلمة؛ وأخذ موافقة واضحة من أولياء الأمور عند التنفيذ في المواقع خارج المدرسة والمنزل، وبموافقة إدارة المدرسة؛ ومراعاة ظروف الطلبة عند تكليفهم بمهام خارج المدرسة؛ ومن ثم يجب ألا يكون التنفيذ الخارجي إلزامياً على الطلبة ولا مستمراً أو متواصلاً؛ والتبديل إلى التنفيذ المدرسي أو التنفيذ المنزلي بدلاً من التنفيذ خارجهما عندما لا تتوفر البيئة الملائمة لذلك؛ دون التأثير على تقويم تعلم الطلبة؛ إذ الغرض تحقيق الأهداف وتنمية القيم والمهارات، وهو ما يمكن تحقيقه في مختلف مواقع التنفيذ إذا تمت إدارته وتنظيمه بطريقة ملائمة وفاعلة.



يكسب الكتاب الطلبة مهارات متنوعة في التصميم، ومهارات في استخدام برامج التصميم، وذلك من خلال موضوعات الفصول العشرة التي تم بناءها بناءً تتابعياً، ولا يشترط التراكم المهاري فيما بينها.

فالفكرة الأساسية تزويد الطالب بالقدرة على تعلم كيفية التعلم (Metacognition - Meta learning) أي ما وراء المعرفة في التصميم الرقمي والتي تمكنه من الرجوع إلى مصادر متعددة، بحيث تجعل من التعلم موجه ذاتياً (شخصي من قبل الطالب)، وذلك بتعزيز التفكير متعدد التخصصات لتشمل أكثر من 10 تخصصات دقيقة في المجال؛ إذ يمكن إتقان مهاراتها التطبيقية بطريقة انتقائية ويضاعف التركيز عليها على النحو الآتي:

إلزامي	تعمد مهارات التصميم على جانب المعرفة في ماهية التصميم، على نحو: كيف يتم توليد الأفكار؟ وتستند كل الفصول على هذا المحتوى.	تصميم الاتصال المرئي	الفصل 1
إلزامي	تعد المهارة الأولى والأساسية للمصمم الجرافيكي بأن يكون لديه القدرة على صياغة إستراتيجية تصميم الهويات.	تصميم الهوية	الفصل 2
إلزامي	من المهارات الاحترافية للمصمم في مجال تصميم الاتصال المرئي، وتعتمد على إتقان مهارات لأساليب عدة ترفع من مستوى الابتكار في النتاج. ويمكن الاستفادة من هذه المهارة في الفصول (2، 5، 7، 8، 9، 10)	تصميم الإعلانات	الفصل 3
داعم	من المهارات المتقدمة للمصمم الجرافيكي، وذات صلة بالهندسة والصناعة والتسويق؛ والتي تعتمد على التفكير التحليلي لحل المشكلات المرتبطة بالواقع والتفكير الإبداعي. ويمكن الاستفادة من هذه المهارة في الفصول (2، 5، 7، 9)	تصميم التغليف	الفصل 4
داعم	من المهارات التكاملية للمصمم الجرافيكي. ويمكن الاستفادة من هذه المهارة في الفصول (3، 4، 6، 8)	التصوير الرقمي	الفصل 5
داعم	من المهارات المطلوبة لمصمم الاتصال المرئي، بتحقيق التكامل بين المهارات في التصميم الرقمي. تتم الاستفادة من هذه المهارة في الفصول (2، 3، 5، 7، 8، 9، 10)	تصميم واجهات المواقع الإلكترونية	الفصل 6
داعم	من المهارات التكاملية والمهمة للمصمم الجرافيكي. كما إن إتقان هذه المهارة يفتح المجال للممارسة المهنية في مجالات عدة منها صناعة الأفلام، والقصص المصورة.	تصميم الشخصيات	الفصل 7
إلزامي	من المهارات الأساسية للمصمم في مجال التصميم الرقمي، وهي معينة لتحقيق كثير من أهداف التصميمات المتنوعة. وهذه المهارة مرتبطة بالفصول (2، 3، 5، 6، 7، 9، 10)	موشن جرافيك	الفصل 8



داعم	تعد مهارة متقدمة جداً للمصمم، وإتقانها يسهم في كسب التفرد بأن يكون مطلوباً في مجالات عدة كصناعة الأفلام، والصناعة الطبية، والتصميم الهندسي، وتصميم المنتجات، وغيره. وهذه المهارة مرتبطة بالفصول (2، 3، 4، 7، 8، 10)	تصميم النمذجة الثلاثية الأبعاد	الفصل 9
داعم	من المهارات المتقدمة جداً لمصمم الاتصال المرئي، وإتقان هذه المهارة تجعل من المصمم متمكناً للخوض في وظائف المستقبل. ويمكن الاستفادة من هذه المهارة في الفصول (2، 3، 5، 7، 8، 9)	تصميم الواقع الافتراضي والمعزز	الفصل 10

يتم تدريس كل الفصول بشكل انتقائي بما يخدم فكرة مشروع التخرج، معتمداً على إكساب الطلبة المهارات الأساسية في الفصول الإلزامية، وبحسب رغبة الطالب وقدراته السابقة، كما يمكن الاستزادة والرفع من المهارات التطبيقية لدى المتعلم من خلال قدرته على التعلم السريع، وبما يتناسب مع عدد الحصص الدراسية، حتى يكون مؤهلاً إلى أن:

1. يكون صاحب مشروع استثماري في إحدى المهارات مثل ابتكار تصميم التغليف.
  2. يعمل في جهات عمل ضمن فرق ويُسثمر في مهاراته.
  3. يتخصص في أحد مجالات التصميم في التعليم التقني، أو التعليم الجامعي.
- يحقق منهج مقرر التصميم الرقمي للمتعلم ما يأتي:

1. تنمية شخصية الطلبة بما يجعلهم قادرين على الابتكار والتعلم الذاتي والعمل الجماعي، كما أنه يسهم في سد احتياجات الوطن من المصممين في مجال تصميم الاتصال المرئي الذين يتم إعدادهم وتأهيلهم لمواجهة الحياة العملية.
2. تكوين الاتجاهات والقيم التي توجهه نحو اتخاذ الإجراءات الأخلاقية والمسؤولية، إلى جانب تطوير المعرفة والمهارات، وتوفير فرص للإتقان والإبداع، بالإضافة إلى تكريس الانتماء الديني والوطني، مع رؤية عالمية لا تفقد الطلبة هويتهم الثقافية والوطنية والدينية.
3. إكساب الطلبة مهارات المواطنة العالمية، حيث تم تضمين المحتوى بما يركز على بناء الوعي حول العالم الأوسع، والتنمية المستدامة والمشاركة النشطة في المجتمع العالمي، مع تعزيز القيم الإنسانية والأخلاقية المنبثقة من ديننا الإسلامي.
4. إكساب الطلبة مهارات الابتكار والإبداع، حيث تم تضمين المحتوى ما يعزز المهارات المطلوبة للابتكار، بما في ذلك المهارات المركبة لحل المشكلات والتفكير التحليلي.
5. إكساب الطلبة مهارات التقنية، حيث إن محتوى الكتاب قائم على تطوير المهارات الرقمية، بما في ذلك المسؤولية الرقمية واستخدام التقنية وتطبيقاتها في عمليات التدريس وإدارة التعلم والتعليم ونقل المعرفة والتقويم، والمهارات التخصصية في التصميم الرقمي، والتعمق فيها مثل النمذجة، الموشن، الذكاء الاصطناعي، والواقع المعزز والافتراضي.

الصفحة	
21	الفصل الأول: تصميم الاتصال المرئي Visual Communication Design
22	1-1 التصميم الجرافيكي.
31	2-1 معايير تصميم الاتصال المرئي.
38	3-1 التفكير التصميمي.
43	4-1 التصميم الرقمي للمستقبل.
50	الفصل الثاني: تصميم الهوية Design Identity
51	1-2 الهوية المرئية: مفهومها وأهميتها.
56	2-2 أنواع وعناصر الهوية المرئية.
64	3-2 الشعار، خصائصه وأنواعه.
69	4-2 الخطوات الإجرائية لتصميم الهويات.
73	5-2 المطبوعات، والملحقات الرقمية للهوية المرئية.
78	الفصل الثالث: تصميم الإعلانات Advertisements Design
79	1-3 ماهية الإعلانات.
87	2-3 معايير الإعلان الناجح.
92	3-3 الإعلانات الثابتة وبرامجها.
107	4-3 الإعلانات المتحركة وبرامجها.



## المحتويات

الصفحة	
119	الفصل الرابع: تصميم التغليف Packaging Design
120	1-4 أهمية تصميم التغليف.
125	2-4 مكونات تصميم التغليف.
131	3-4 الابتكار في تصميم التغليف.
139	4-4 التصميم المستدام والصديق للبيئة.
146	5-4 الخطوات الإجرائية لتصميم التغليف.
156	الفصل الخامس: التصوير الرقمي Digital Photography
157	1-5 مفهوم التصوير الرقمي.
167	2-5 أسس التصوير الرقمي.
172	3-5 أنواع الكاميرات وإخراج الصور.
178	4-5 التصوير الرقمي باستخدام الهاتف الذكي.
191	الفصل السادس: تصميم واجهات الموقع الإلكتروني Web Site Interface Design UX UI
192	1-6 ماهية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX.
201	2-6 الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني.
212	3-6 الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية WirFrames.
219	4-6 الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي.

الصفحة	
228	الفصل السابع: تصميم الشخصيات Character Design
229	1-7 مجالات تصميم الشخصيات.
234	2-7 الخطوات الإجرائية لرسم وتصميم الشخصيات.
255	3-7 برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي.
266	الفصل الثامن: موشن جرافيك تحريك الرسومات Motion Graphics
267	1-8 أهمية الموشن جرافيك (تحريك الرسومات).
271	2-8 أنواع ومجالات الموشن جرافيك.
275	3-8 خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك.
285	الفصل التاسع: النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D Modeling
286	1-9 أهمية النمذجة ثلاثية الأبعاد.
290	2-9 أنواع وبرامج النمذجة ثلاثية الأبعاد.
298	3-9 خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد في برنامج Blender.
311	الفصل العاشر: تصميم الواقع الافتراضي والمعزز Virtual Reality & Augmented Reality
312	1-10 تصميم الواقع الافتراضي، بناء الفكرة.
316	2-10 تصميم الواقع المعزز، بناء الفكرة
321	3-10 تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها.



# الفصل الخامس

## التصوير الرقمي Digital Photography

1. مفهوم التصوير الرقمي.
2. أسس التصوير الرقمي.
3. أنواع الكاميرات وإخراج الصور.
4. التصوير الرقمي باستخدام الهاتف الذكي.

### الفكرة المحورية:

اكتساب مهارة التصوير الرقمي والمعالجة لتحقيق التواصل الفعال مع المجموعة المستهدفة، من خلال صياغة رسالة اتصالية مؤثرة في الصورة الرقمية، قائم على معرفة الممارسات العالمية وتحليل مكونات الثقافة السعودية.

### أهداف الفصل:

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

- توضيح نشأة التصوير الرقمي.
- تمييز مفهوم التصوير الرقمي في التصميم الرقمي.
- تطبيق قواعد التصوير الرقمي.
- مراعاة المبادئ الأساسية في التصوير.
- اتباع إرشادات قبل وأثناء عملية التصوير.
- التمييز بين أنواع الكاميرات.
- حفظ وإخراج الصورة الرقمية.
- تجريب التصوير باستخدام الهاتف الذكي.
- معالجة الصور باستخدام تطبيقات الهاتف.





## التصوير الرقمي - قواعد التصوير

### المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

### أهداف الموضوع

1. توضيح نشأة التصوير الرقمي، وتطوره.
2. تمييز مفهوم التصوير الرقمي في التصميم الرقمي الحديث.
3. تطبيق قواعد التصوير الرقمي.

تعد الصورة ذات أهمية كبيرة كوسيلة اتصال، وذلك لأنها تقدم شيئاً من البيانات في عملية نقل وتمثيل الواقع، بحيث تشكل عنصراً بارزاً في حياتنا المعاصرة والتي دخلت في عالم التصميم الرقمي كعنصر من العناصر الأساسية.

ابتكر الكاميرا "الحسن ابن الهيثم" وذلك عندما لاحظ دخول الضوء من ثقب صغير في جدار غرفة مظلمة، وسقوطه على الجدار المقابل موضعاً صورة مقلوبة لشجرة كانت موجودة خارج الغرفة، فأطلق عليها مسمى قمرة والتي تطورت وأصبحت تسمى كاميرا Camera.

منذ نهاية القرن التاسع عشر تحولت الصورة الفوتوغرافية إلى وسيط مفضل لترجمة مظاهر الأشياء وكوسيلة فنية معبرة عن المنتجات بشكل مباشر وغير مباشر، حيث ينعكس العالم من خلالها إلى اليوم.

وتعد الكاميرا الرقمية إحدى الوسائط الرقمية التي تهدف إلى نقل المعلومة، من خلال الصورة الرقمية.

سيتم توضيح قواعد وأسس التصوير الرقمي، وأنواع الكاميرات، والتصوير ومعالجة التصور من خلال الهاتف الذكي، وذلك من أجل اكساب مهارة ترتبط بتحقيق تصميم ذي رسالة اتصالية.

### الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على توضيح نشأة التصوير الرقمي، وتطوره.

- تم إنتاج أول صورة رقمية في عام 1920 بواسطة نظام نقل الصورة عبر الكابل المعروفة بواسطة المخترع البريطاني هاري جي بارثولوميو Harry G Bartholomew ، كان التمثيل الأول للعمل في هذا المجال عبر ألواح الزنك التي تم تعريضها للضوء لمدة زمنية بحيث ينتج عنها كثافات مختلفة.

■ ثم شهد تطور التصوير الرقمي مرحلتين أساسيتين:

■ **المرحلة الأولى** من تطور التصوير الرقمي التي شهدتها الأعوام التالية منذ 1957م وذلك عبر العالم روسيل

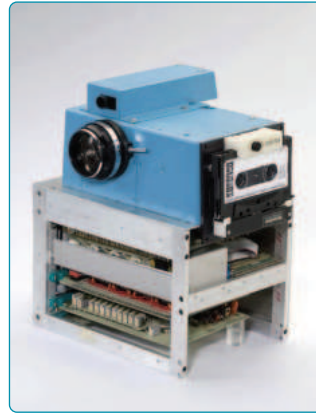
كيرش-KIRSCH RUSSELL



الشكل رقم (5-1): الصورة الرقمية الأولى المأخوذة بواسطة روسيل كيرش

حيث يحسب له التطوير الأول، إذ قام باستخدام التصوير الضوئي من خلال جهاز الكمبيوتر في عام 1957م، وذلك من خلال الماسح الضوئي، حيث كانت الصور بالتدرج الأبيض والأسود مروراً باللون الرمادي، ولم تكن ملونة في ذلك الوقت.

■ **المرحلة الثانية** الهامة من مراحل تطور التصوير الرقمي شهدتها الأعوام التالية لعام 1969م عبر تطور (الكاميرات) في إنتاج الصور. ومن ثم قامت شركة كوداك بتصنيع أول كاميرا رقمية وذلك في عام 1975.



الشكل رقم (5-2): أول كاميرا رقمية وذلك في عام 1975 من كوداك

■ في نهايات التسعينات حدثت خطوه تطويرية مهمة حيث نشأت فكرة إمكانية تثبيت الصور المتحركة وتوصيلها بالكمبيوتر وطبعها.

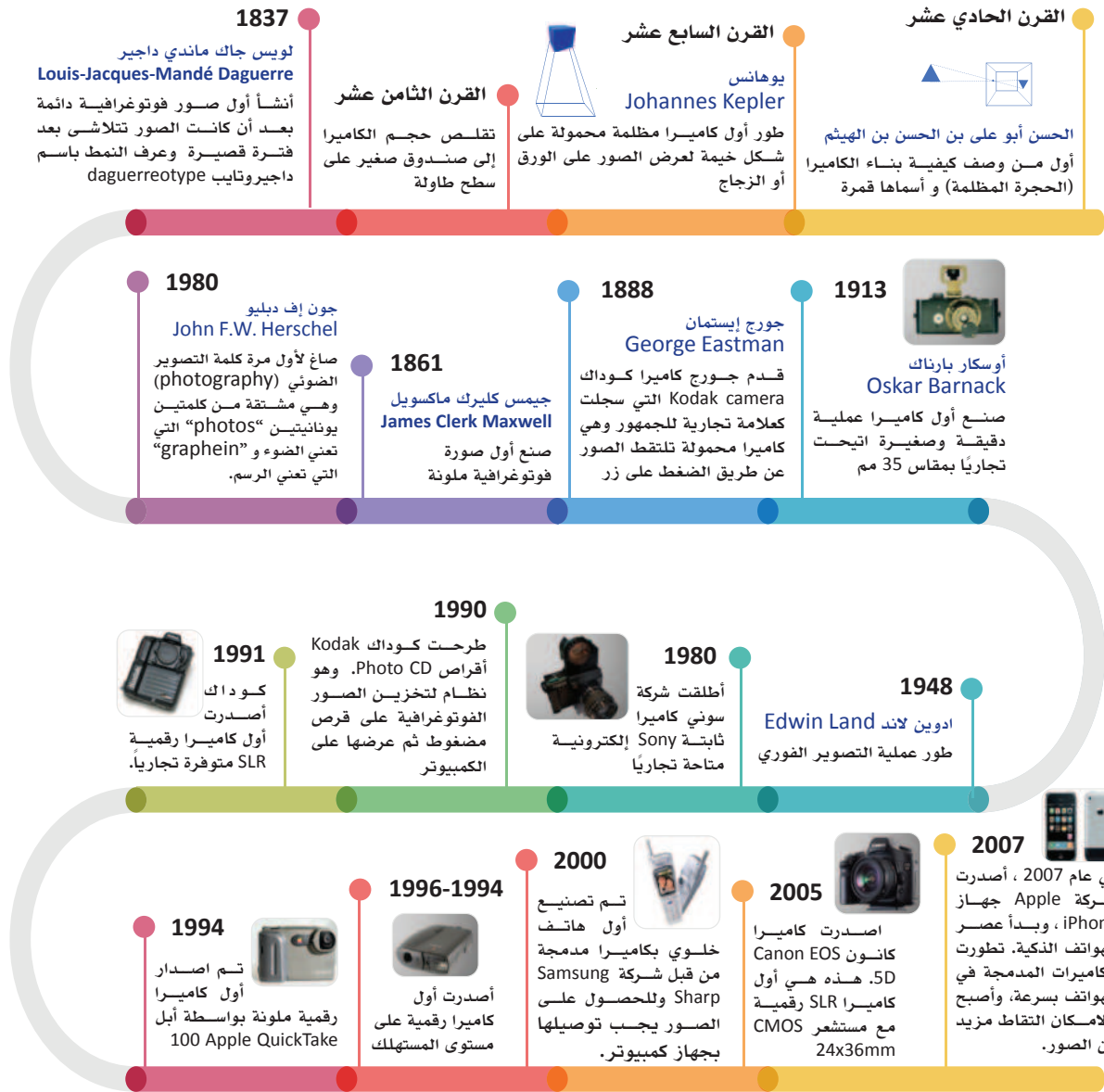
■ ظهرت البرامج التي تعتمد على تعديل الصورة الفوتوغرافية، ومن هنا نشأت فكرة الكاميرا الرقمية التي تعمل بدون فيلم، بل تعمل بواسطة ذاكره مدمجة أو مدرجة بالكاميرا، حيث تطورت سريعاً تقنية التصوير الرقمي إذ إنها تعد مرتبطة ارتباطاً وثيقاً بتطور الحاسب الآلي في الآونة الأخيرة.





إن ديناميكية التصوير الرقمي تكمن في ناقل الصور من العدسة إلى الشاشة الخلفية وكلما زادت مساحته ازدادت الإمكانيات والجودة في الكاميرا.

الشكل التالي يوضح الجدول الزمني لتطور التصوير الرقمي:



ويشكل التصوير الرقمي دوراً مهماً في حياتنا اليومية، حيث أصبح متوفراً على جميع الهواتف والتي ساعدتنا كثيراً على التقاط الصور وعمل الفيديوهات بشكل احترافي دون الحاجة إلى مصور محترف، وأيضاً الاحتفاظ بها على الهاتف أو نقلها إلى جهاز الكمبيوتر بشكل سريع.

## الهدف الثاني

أن يكون الطلبة قادرين على تمييز مفهوم التصوير الرقمي في التصميم الحديث.

يعد التصوير الرقمي هو الأساس في مجال التصوير واحتل مكانة كبيرة عن التصوير الفوتوغرافي الذي يستغرق الكثير من الوقت والجهد.

وهو نوع من أنواع التصوير الفوتوغرافي الذي يعد بمثابة مرحلة واحدة أو أكثر من مراحل العمل مع صورة رقمية، قد يتم التقاط صورة، ثم يتم معالجة الصورة، ثم يتم إخراجها مطبوعة أو يتم عرضها على وسائط رقمية.

فالصورة الرقمية DIGITAL IMAGE هي بذاتها الصورة المعالجة كلياً بواسطة الكمبيوتر، ومنهجية معالجة الصور تنتج عن التلاحم بين هذا المنتج وشبكية الخطوط، وتنقسم أنماط الصورة الرقمية إلى:

■ صور BITMAP.

■ صور موجهة المقاطع VECTOREL.

■ الصور المركبة 3D.

والصورة تعادل ألف كلمة في مجال التصميم الرقمي، حيث تعبر عن مفهوم عميق لإدراك الصورة الرقمية في التصميم، فتأتي فاعلية الصورة عبر طرحها بشكل فعال فقد تظهر في الإعلان أو غلاف المنتج؛ حيث إن تحديد الصورة يأتي عبر التكوين من خلال ترتيب الأشكال والعناصر في تركيبية تدعم الموضوع أو الهدف من التصميم، إذ يكون موضوع الصورة مقنعاً وواضحاً فإن ذلك يدل على أن الصور تحتوي على تكوين ناجح.

تتمثل أهمية الصور في الإعلان كأحد الأمثلة للتصميم الذي يحتوي في بنائه على صورة رقمية، لإيصال فكرة الإعلان إلى المتلقي، مع أن هيئتها تخرج بأشكال مختلفة، فتعمل على اجتذاب جمهور معين لتعبر عن الأفكار الإعلانية بسرعة وكفاءة، مع إثارة اهتمام المتلقي بما يحتوي الإعلان، وتأتي الصورة من ضمن البناء التصميمي بطرق متنوعة نسبةً إلى الهدف من الإعلان، فقد تكون على السلعة نفسها أو جزء منها، أو تظهر السلعة معدة للاستعمال أو في الاستعمال الفعلي لها أو في التجارب أو تظهر خاصية فريدة فيها تمتاز بها عن غيرها، وكما قد تصوّر أحد المشهورين أو المستهلكين ويوصي باستعمال السلعة وغير ذلك.

ويدعى الأسلوب الذي تركز عليه الصورة الإعلانية بصفة أساسية PICTURE-WINDOW LAYOUT، حيث تحتل الصورة مكاناً مميزاً في المساحة الإعلانية، ومن الممكن أن تحتل المساحة كلها مع ترك مساحة بسيطة للنص الإعلاني والذي لا يزيد عن جملة أو جملتين، ويمكن كتابة النص على الصورة، وتفهم الصورة الرقمية من خلال عاملين أساسيين هما:

1. خبرات الفرد المباشرة.

2. ثقافة المجتمع الذي يعيش فيه هذا الفرد.

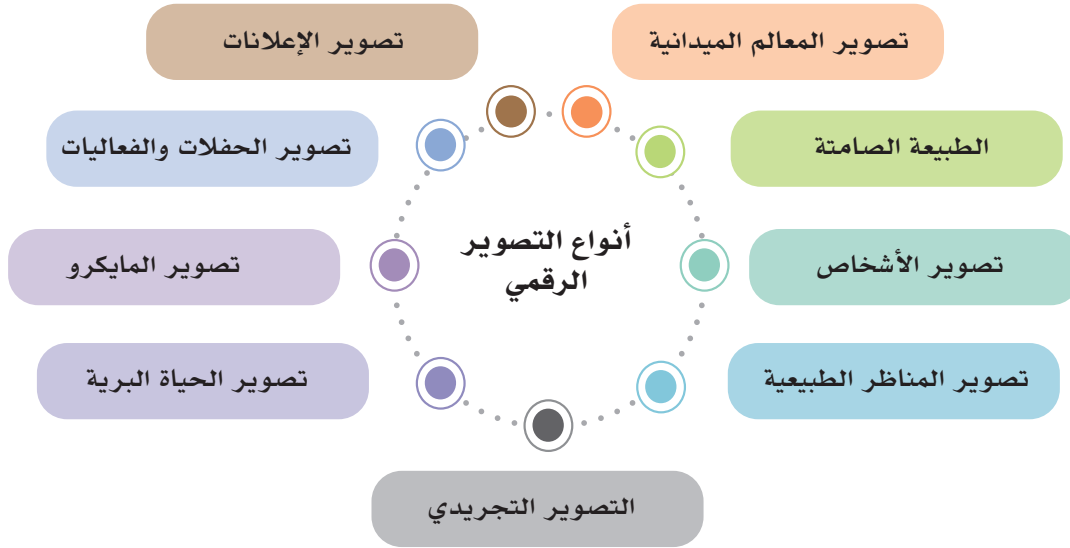
وتأتي الصورة الرقمية بدور مهم في مساحة تصميمية متعددة مثل واجهات المواقع، وتصميم أغلفة المنتجات أو تصميم المطبوعات وغيرها، كما أن الإمكانيات المتعددة في معالجة الصور والتركيب بين أكثر من صورة، واستخداماتها المتعددة، أعطت للصورة الرقمية قوة في التأثير على الفئة المستهدفة بحسب الرسالة.



### الهدف الثالث ← أن يكون الطلبة قادرين على تطبيق قواعد التصوير الرقمي.

يعدُّ التصوير الرقمي أحد أهم الجوانب التي تدخل بشكل مباشر في مختلف التخصصات العلمية منها والعملية والأدبية، فالتصوير عمومًا هو تمثيل للوقائع ونقل للحقائق.

#### أنواع التصوير الرقمي منها:



ولكل نوع طريقة في اتباع القواعد المناسبة له بحيث تجعل عين الرائي تركز في الصورة وفق نظام محدد.

#### قواعد التصوير الرقمي:

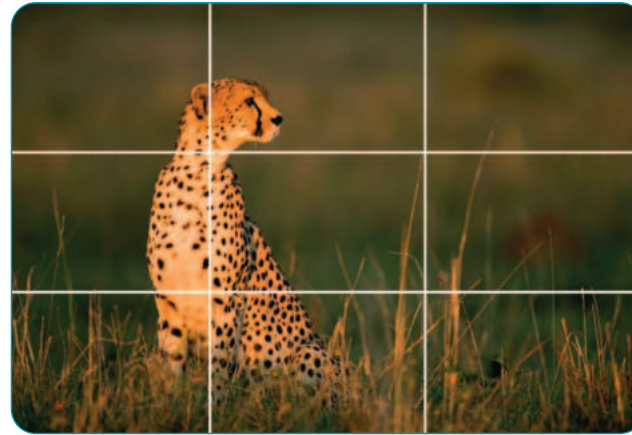
لفهم التصوير الرقمي من الجيد إدراك أهم القواعد في عالم التصوير، حيث يجب اختيار النقطة المحورية في الصورة بهدف تركيز نقطة الاهتمام الأساسية، ودائمًا ما تكون النقطة المحورية هي التي تحمل الرسالة الهادفة من الصورة، فالصورة غير الهادفة لا تساوي شيئًا. فالمعنى المحوري للصورة يكمن في ترتيب أجزائها لإبراز العناصر الفعالة بالمستوى المطلوب.



النقطة المحورية في الصورة تتحدث عن القمح  
من موقع روح السعودية - حلقة القمح من سلسلة #من\_هاالأرض

## 1. قاعدة الأثلاث (الثث):

هي تقسيم الصورة المراد التقاطها إلى ثلاثة أجزاء وتكون إما بشكل عامودية أو أفقية ويجب أن يكون ثلثي الصورة مشتملاً على الجزء الأهم والبقية على الجزء الأقل أهمية.

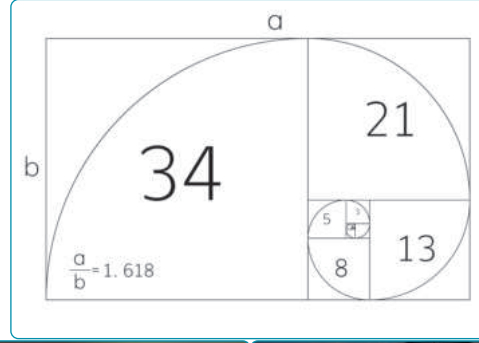


قاعدة الأثلاث في التصوير الفوتوغرافي

## 2. القاعدة الذهبية الحلزونية (قاعدة فيبوناتشي):

وهي قاعدة تعتمد على تخيل الصورة بشكل لولبي، وهي مقتبسة من خوارزمية رياضية تسمى النسبة الذهبية، بحيث يكون مركز اللولب هو هدف الصورة في جزء من نقطة القوة لقاعدة التثليث، وقد يكون اللولب عامودياً أو أفقياً من اليمين أو من اليسار لتحقيق الاتزان في الصورة.





### 3. استخدام الخطوط في تحديد النقطة المحورية:

ويتم ذلك عبر سير حركة العين داخل مساحة الصورة، فقد تكون خطوطاً واضحةً كما في المثال، أو الخطوط المتكونة في الصورة الملتقطة، أي إن إخراج الصورة الرقمية يتمثل في أن يحقق هدفاً يتم التركيز عليه، وليس كل ما يُرى تكون له الأهمية ذاتها، وبالتالي يكون التركيز على الصورة الملتقطة بشكل كامل وفق مسار، وأحياناً يختار المصور الزاوية المناسبة لأخذ لقطة الصورة في محاولة لتحديد تلك الخطوط في الصورة.



#### 4. استخدام الزوايا المختلفة في التقاط الصورة:

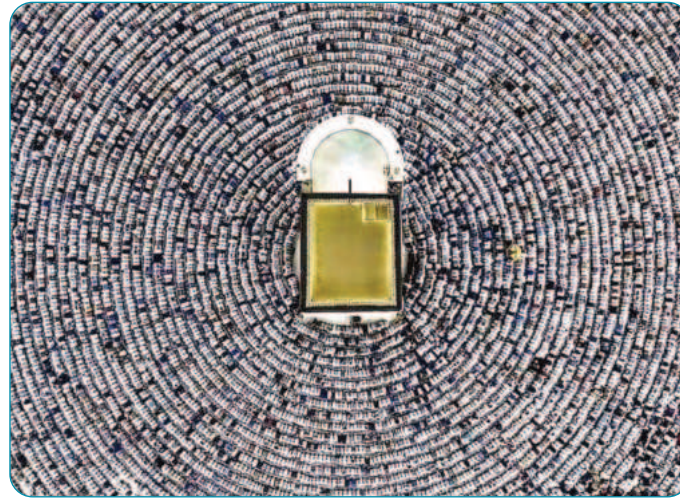
ويكون ذلك عبر اتخاذ المسافة والزاوية المناسبة في إحداث لقطة مختلفة وغير مألوقة أو بالتصوير من أعلى أو من أسفل للصورة، والخروج عن المألوف سيتيح للمصور حتمًا خيارات متعددة وتوسع في الذهن والإدراك المستمر عبر المتابعة في ممارسة هذه الخطوة المهمة.

مثال 1: صورة بزواوية من الأسفل لمركز الملك عبدالله المالي (كافد).



الشكل رقم (3-5): صورة بزواوية من الأسفل لمركز الملك عبدالله المالي

مثال 2: صورة جوية للحرم المكي.



الشكل رقم (4-5): صورة جوية للحرم المكي الشريف





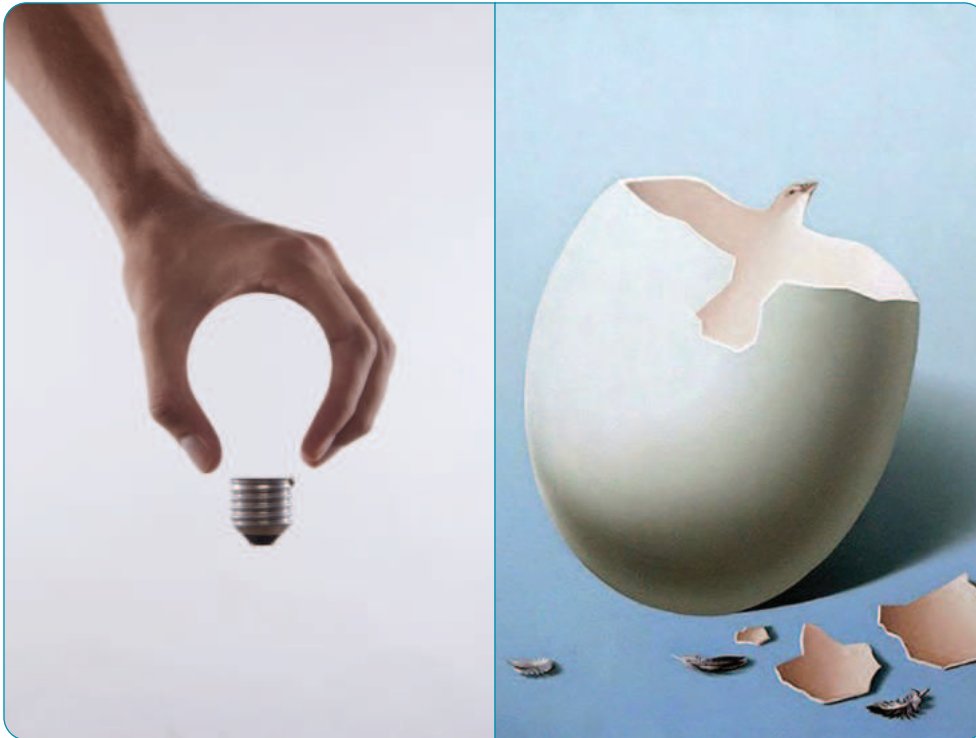
#### 5. استخدم اللقطة العميقة في التصوير:

ويقصد بها أن تكون من مسافات بعيدة تريح العين في اللقطة المصورة، والصورة العميقة عكس الصورة المسطحة إذ يتوهج العمق في الصورة ليأخذك إلى أبعد نقطة في تلك اللقطة. حيث الأجواء المفتوحة في الصحراء بتلالها أو بالجبال أو السواحل الخلابة.

#### 6. المساحة السلبية:

هي واحدة من أقوى الأدوات التي يمتلكها المصمّمون، ويمكن استخدامها لتوجيه تركيز المشاهد، وإيجاد التوازن، وعند استخدامها بشكل صحيح، يمكن إضافة بعض المعالجات عليها، هذا يجعل من قدراتك الابتكارية متقدمة جداً في التصميم الجرافيكي.

هذه الأفكار تعد جزءاً من مهام الطلاب لمشاريع التصميم، ولتوصيل رسائل اتصالية متنوعة، ولتنمية التفكير الابتكاري لديهم، كما يمكن أن تكون غير واقعية في تركيبها أي سريرية، ويوجد عدة اختيارات من أجل انتشار رسائلها وتعميم الفائدة منها، مثل البطاقات البريدية الإلكترونية وكروت الإهداء، والملصقات الإعلانية وتصميم الويب أو عمل معرض افتراضي أو في المدرسة، وغير ذلك الكثير.



امثلة على استخدام المساحة السلبية

### نشاط 1

- اجمع ثلاث صورٍ حصلت على جوائز، ثم اعرض الملف على زملائك، موضحاً فيه موضوع الصورة والرسالة الاتصالية التي تحملها، والجهة المانحة للجائزة.
- بشكل تعاوني اجمعوا الجهات المحلية والدولية التي تعلن عن مسابقات دورية في التصوير، فقد تكون لك فرصة المشاركة والفوز بجائزة دولية لعمق الرسالة الاتصالية والتي تعكس هويتك الثقافية السعودية.

### نشاط 2

- قم بتصوير صورة تعتمد في التقاطها على إحدى قواعد التصوير باستخدام الهاتف المحمول، ثم وضع جمال منطقتك أو المحيط الذي تسكن فيه.

### نشاط 3

- بعد إدراك مفهوم المساحة السلبية في التصوير، وبالإضافة والحذف على الصورة، صورّ صورة مستخدماً المساحة السلبية، وقم بمعالجتها لتعطي شكلاً آخر يتم إدراكه من خلال تنظيم عناصر الصورة لتقدم رسالة اتصالية محددة.







## مبادئ التصوير - إرشادات التصوير

## المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

## أهداف الموضوع

1. مراعاة المبادئ الأساسية في التصوير.
2. اتباع إرشادات قبل وأثناء عملية التصوير.

شهدت الصورة عدة تحولات فنية، تتبع التطور التقني في الكاميرات، وقد أثرت الصورة بشكل كبير في إنتاج مفاهيم جديدة أسهمت في إثراء كافة الأنشطة الثقافية والتعليمية، والحضارة الإنسانية والقيم والمعاني الجمالية، فأصبحت الصورة قوة تعبيرية عالية المستوى.

- يتم توضيح أنواع من الكاميرات في الدرس اللاحق.
- أجزاء آلة التصوير الرقمية.
- تقنية (CCD و CMOS).
- عناصر المفاضلة بين آلات التصوير الرقمي.
- ملفات الصور (JPEG - TIFF - RAW).

والتصوير الرقمي هو شكل من أشكال التصوير التي تستخدم التكنولوجيا الرقمية لمعالجة الصور دون المعالجة الكيميائية، فإن الصور الرقمية يمكن معالجتها وتخزينها ومشاركتها، كما يمكن طباعتها، ولا تعد بديلاً عن التصوير الفوتوغرافي التقليدي، حيث إنها تقنية مختلفة تماماً وهو علم مستقل، ويمتاز التصوير الرقمي بقلّة التكلفة عن الفوتوغرافي بكثير إلى جانب سرعة تسجيل الأحداث وسرعة التأكد من سلامة وجودة الصورة قبل الطبع.

### الهدف الأول

يتمثل أساس التصوير في نوعين رئيسيين هما:

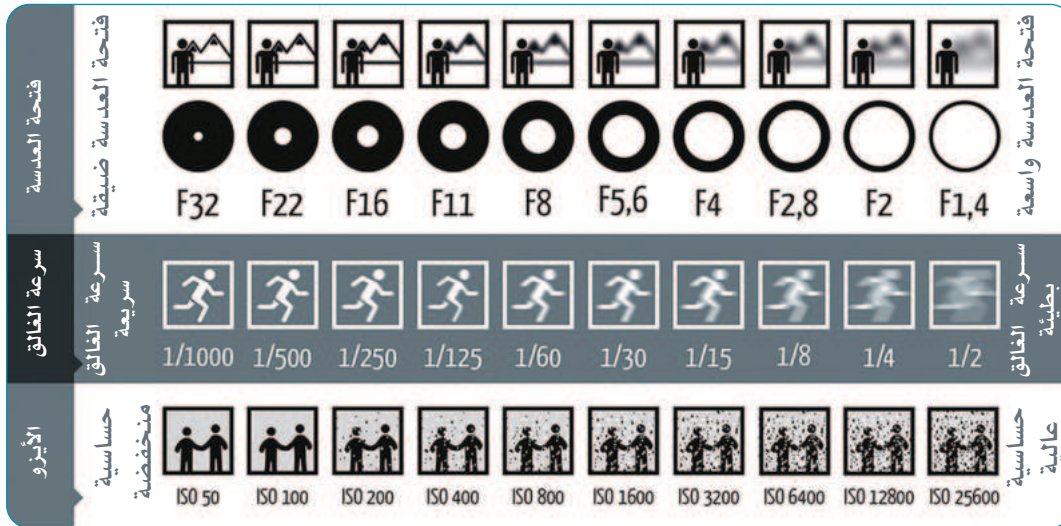
1. **IN DOOR**: وهو التصوير الفوتوغرافي الداخلي أو الفضاء الداخلي، ويكون التصوير في بيئة مغلقة مثل الاستديو أو داخل غرفة، ويُسمى بالتصوير المجهز أي الذي يتم التجهيز له من خلال عدة أمور، مثل الإضاءة والوضعية والخلفيات.

## 2. OUTDOOR: وهو التصوير الفوتوغرافي الخارجي أو الفضاء الخارجي، ويكون هذا التصوير في بيئة مفتوحة خارج الغرف

والاستديو، ويعتمد هذا النوع على اللحظة المناسبة للتصوير.

وتتمثل المبادئ الأساسية للتصوير عبر ثلاثة محاور وهي:

1. جودة الصورة.
2. فتحة العدسة.
3. سرعة الغالق.



الشكل رقم (5-5): المبادئ الأساسية في التصوير

ومبدأ العملية التصويرية يتمثل عبر ضبط كل من تلك القياسات بالشكل المطلوب لاستخراج الصورة المناسبة، إذ يتحكم المكان في ضبط تلك الأسس لأن القضية المحورية في التقاط أي صورة هو الضوء، فقط يكون الضوء منتشرًا جدًا ومن ثم يجب التحكم بشكل مختلف عن إذا ما كان الضوء خافتًا في لحظة التقاط تلك الصورة أو أن تكون المسافة بعيدة أو قريبة وهكذا ...

ولكي ندرك تلك المبادئ جيدًا علينا أن نفهم القصد في كل منها.

**أولاً:** جودة الصورة ISO: الضوء هو العنصر الأساسي في التصوير الرقمي وال ISO هي القيمة التي تحتاجها الكاميرا لتلك اللقطة وكلما كان مقدار ISO أعلى كلما كان المستشعر السينسور SENSOR حساسًا أكثر للضوء، والعكس صحيح كلما كان مقدار ISO منخفضًا كلما كان المستشعر السينسور (SENSOR) أقل حساسية للضوء ويبدأ مقدارها تقريبًا من 100 - 5000 حسب الكاميرا الرقمية أو حسب كاميرا الهاتف النقال.



**ثانيًا:** فتحة العدسة f-stop ويرمز إليها بالحرف F ومن خلالها يتم التحكم في كمية الضوء الذي نحتاجه للحصول على التعريض المناسب للصورة، وتكمن أهمية فتحة العدسة لتحديد عمق الميدان الذي من خلاله نتمكن من التركيز على المشهد أو الهدف المراد تصويره، ونستطيع التحكم في فتحة العدسة عندما نضع الأمر على الحرف M والأمر AB في الكاميرا الرقمية وقد تكون أحيانًا في كاميرات الهاتف النقال الحديثة وهو الوضع اليدوي لتغيير فتحة العدسة مع تحريك التحديد.

**ثالثًا:** سرعة الغالق وتعني مقدار الوقت الذي يأخذه غالق الكاميرا ليبقى مفتوحًا حتى تصل كمية الضوء إلى المستشعر SENSOR في الكاميرا، والوقت المحدد هو الأجزاء من الثانية.



الشكل رقم (5-6): أمثلة على سرعة الغالق في التصوير

## الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على اتباع إرشادات التصوير قبل وأثناء عملية التصوير.

يرتبط تكوين الصورة الرقمية بالمصور، فالمصور يجب أن يتحلى بعدد من الصفات التي تمكنه من التقاط الصورة المناسبة بهدف تحقيق المبتغى من الصورة، والذي يختلف باختلاف مواضيع الصور، فالتقاط المصور للصور لا يقتصر على المناظر الطبيعية وإنما يمكن للمصور أن يكون مصوراً تسويقياً أو إعلانياً مثل تصوير المنتجات المختلفة، أو تصوير الأطعمة، أو تصوير الزوم أو التصوير الصحفي، أو تصوير المدن، أو تصوير الطبيعة، وغيرها من المواضيع.

ولتحقيق ذلك هناك عدد من الإرشادات الأولية التي يجب على المصور مراعاتها قبل وأثناء العملية التصويرية أهمها:

### إرشادات تقنية:

1. تكوين كادر جيد من التصوير.
2. مراعاة تناغم الألوان.
3. ضبط التركيز.
4. ضبط الإضاءة.
5. اختيار الخلفيات المناسبة مع الكادر التصويري.
6. اختيار الزوايا المناسبة.
7. تجنب إظهار أي مشتتات للنظر مع الهدف المراد التركيز عليه.
8. تجنب رفع الأيزو ISO لتكون الصورة خالية من التشويش.

### إرشادات أخلاقية:

- التصوير الرقمي عالم مفتوح قد يمتد بشكل متشعب في مختلف المجالات وأحياناً قد يطرح مجالات جديدة في التصوير، ويكون المحرك للخوض فيها قيم المصور، والرسالة من وراء الصورة.
- من أجل تصوير أكثر إبداعاً على المصور أن يأتي بعدد من التجارب والتدريب لتكوين خبرات متراكمة.
- على المصور العمل في التطبيق بمختلف أنواع التصوير وعليه أن يتحلى دائماً بأخلاق رفيعة سمحة، وأن يدرك أحياناً أن هناك مواضيع يجب الاستئذان قبل تصويرها.
- أن يعترف بالتقصير إن قصّر وأن يخبر عن تميزه إذا تميّز.
- ألا يقلد صور غيره ولا ينسب صورة لنفسه.

هذه بعض سمات المصور المحترف حيث إن أخلاقه هي ما تقوده إلى النجاحات المستمرة في عالم التصوير.



## نصائح مهمة في التصوير:

1. تجنب الميلان عن خط الأفق أثناء التصوير.
2. تجنب التصوير المباشر تحت أشعة الشمس.
3. تجنب توسيط الهدف المراد تصويره.
4. تجنب المعالجة المبالغ فيها.
5. تجنب الاهتزاز أثناء التصوير.
6. أخذ نفس عميق عند التقاط الصورة.

### نشاط 1

■ ناقش مع زملائك عملية التصوير بشكل مباشر، جرب أخذ صورة ثم بين الإيجابيات والسلبيات في الصورة بناء على المبادئ التي تعلمتها.

### نشاط 2

■ بالتقاط مجموعة من الصور لمنتج إعلاني (مشروبات مثلاً) قم بتمثيل المبادئ الأساسية التالية للتصوير، وسجل تعليقاتك عليها ومن ثم شاركها زملاءك.

1. جودة الصورة.
2. فتحة العدسة وسرعة الغالق وحاول إدراك الديناميكية فيما بينهم.



أنواع الكاميرات - حفظ الصورة - الأدوات المساندة

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. التمييز بين أنواع الكاميرات.
2. حفظ وإخراج الصورة الرقمية.

يمثل التصوير عالمًا من الإبداع والتميز لمن هم مميزون، وحيث إنه هناك الكثير من الكاميرات الرقمية بأنواع مختلفة ولا تقل أهمية عن العدسات التي بدورها تشكل دورًا مهمًا في إخراج الصورة المطلوبة، إذ يتمثل مئات العدسات المختلفة والتي قد يصل سعر العدسة الواحدة منها لأكثر من 100 ألف ريال، وما يميز تلك العدسات أنها تحتوي على قوة كبيرة لكن في مواضيع محددة، فهناك عدسات خاصة للرياضيين وهناك عدسات أخرى لتصوير المجرات وغيرها، ولكن عدسات الهاتف النقال قد تحصل على بعض تلك الامتيازات عبر الإصدارات الأخيرة منها لشركات الهواتف النقال، وما زالت بصدد منافسة قوية في طرح الأفضل، لكن يجب أن ندرك أننا في عالم التصوير الاحترافي نحتاج إلى بعض تلك العدسات في التصوير والإخراج الدقيق للصورة.

يجب على المصور أن يكون صاحب رسالة هادفة تتضح من خلال الصورة الملتقطة، فالتصوير أساسه رسالة يوصلها حسب الهدف المراد منه، فقد يغامر صحفي في التقاط صورة تحمل في معانيها الهدف المراد منها، ولكن لا يجب على المصور أن يغامر بنفسه أو بالكاميرا الرقمية الخاصة به أو بالهاتف النقال الذي يملكه تحت أي ظرف كان؛ فالسلامة العامة وألوية من المهم أن يراعيها الطالب أثناء التقاط صورة بعيداً عن المغامرة في العملية التصويرية.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على التمييز بين أنواع الكاميرات.

يوجد أنواع من الكاميرات من حيث المواصفات والتي تصدر عن عدد من الشركات وتعد بعض الشركات العالمية رائدة في مجال الكاميرات الرقمية وخدماتها، وذلك لما توفره هذه الشركات من إمكانيات هيأت لهم الاستحواذ على أكبر نسبة من حجم السوق العالمي.

كما يوجد كاميرات من شركات أخرى اتخذت هذه الشركات منافسة على تقديم الأفضل للمستخدمين، ويمكن تصنيف أنواع الكاميرات بشكل عام إلى ثلاث فئات: كاميرات ابتدائية، وكاميرات مدمجة، وكاميرات احترافية.





### الكاميرات الابتدائية:

هي كاميرات بسيطة سهلة الاستخدام لا يتوفر بها العديد من المزايا مثل التقريب، وغالباً ما تقتصر على توثيق اللحظة والحدث من دون النظر لجوانب إبداعية وجمالية.



### الكاميرات المدمجة:

هي كاميرات ذات عدسة ثابتة غير منفصلة تتميز بخاصية التقريب لدرجات معينة تختلف حسب إصدار الكاميرا، وتستخدم لتوثيق الحدث وتسجيل اللحظة بالإضافة لاستخدامها في جوانب إبداعية وجمالية، ولكن بمحدودية.

### أنواع أخرى من الكاميرات:

- كاميرا SLR
- كاميرا Single-Lens Reflex Camera
- كاميرا فلمية ذات عدسات قابلة للإزالة
- كاميرات DSLR
- كاميرا رقمية Digital Single-Lens Reflex Camera

هي كاميرات ذات عدسة منفصلة تتميز بإمكانية تبديلها بأنواع متعددة من العدسات والتي تضيف قيماً جمالية للصورة.

### تأتي الكاميرا الاحترافية بنوعين:



**النوع الأول:** يأتي بحساس مقصوص، وتعطي تقريباً أكثر للصور، وهي مناسبة لتصوير المواضيع البعيدة كالطيور على سبيل المثال وغيرها من المواضيع المحددة وغير المتسعة في مساحتها.

**النوع الثاني:** يأتي بحساس كامل، وتتميز بحدة ألوان أكبر وقلة تشويش بسبب حجم الحساس الكبير، كما تعطي زاوية أوسع لذلك هي مناسبة لتصوير الطبيعة والأماكن الشاسعة.

ولا تقل كاميرا الهاتف النقال الذكي أهمية عن غيرها، حيث إن هناك الكثير من عمليات

التصوير التي يمكن لكاميرا الهاتف النقال القيام بها، فنسبة 80% من الصور في المجلات العالمية هي من كاميرا الهاتف النقال. لذا تم إفراد الدرس اللاحق لإكساب مهارات التصوير به.

## الهدف الثاني أن يكون الطلبة قادرين على حفظ وإخراج الصورة الرقمية.

يتم حفظ الملف في الكاميرا الرقمية عبر طريقتين إما RAW او JPG ولكل منهما مميزات ومناها:

### ■ RAW1

1. يحتل مساحة واسعة من الذاكرة.
2. لا يستخدم مباشرة في الطباعة إلا بعد المعالجة.
3. يُظهر تفاصيلاً أعلى في كل من المناطق الداكنة والمضاءة.
4. يُظهر تبايناً ودقة أقل نسبياً.
5. يحتاج إلى برنامج خاص لمعالجته.
6. يعطي عمقاً لونيًا حتى 12 BIT.
7. يسجل جميع إعدادات الكاميرا والعدسة المستخدمة.
8. لا يمكن التعديل على الملف الأصلي.
9. مداه الديناميكي عالي نسبياً.
10. يكون أقل وضوحاً.

### ■ JPG2

1. يحتل مساحة قليلة من الذاكرة.
2. معد للطباعة ولشبكة الإنترنت.
3. التفاصيل والتدرجات اللونية أقل نسبياً.
4. التباين مرتفع والتفاصيل أقل.
5. يفتح على جميع برامج الصور.
6. يعطي عمقاً لونيًا حتى 8 BIT.
7. قد يسجل بعض الإعدادات للكاميرا والعدسة المستخدمة.
8. يمكن التعديل على الملف الأصلي.
9. مداه الديناميكي منخفض نسبياً.
10. يكون أكثر وضوحاً.





وهناك أدوات تساعد المصورين على إخراج الصورة، ومن تلك الأدوات:

### 1. عاكس الضوء الريفليكتور (REFLECTOR).

وهو عبارة عن عاكس ضوئي يقوم بعكس الضوء باتجاه الهدف الذي نرغب في تصويره لتقليل درجة حدة الظل في بعض الزوايا وتبسيط الإضاءة على الأماكن الداكنة، ويستعمل غالباً في تصوير البورتريه، ويأتي في حقيبة صغيرة، وهو سهل الاستخدام وخفيف الوزن، ومنه ما يكون بوجهين ومنه ما يكون بوجه واحد، ومنه الذهبي والفضي والأسود والأبيض.



### 2. حامل الهاتف النقال ثلاثي القوائم تراي بود (TRIPOD GORILLAPOD).

ويستعمل لالتقاط صورة ثابتة بواسطة الهاتف النقال دون اهتزاز، وهي أداة مثالية تستخدم في كل مكان، كما أن التصميم الذكي لهذا الحامل الثلاثي القوائم يمكنك من التحكم بالقوائم كما تشاء، ويمكنك لفها وتثبيتها على أي سطح لتتمكن من التصوير عن بعد مع استخدام المؤقت الذاتي للهاتف النقال.



### 3. عدسة هيلو (HILO).

وهي عدسة للهواتف الذكية تساعد على التصوير من مستوى الهدف المراد تصويره، حيث تتيح التصوير في زوايا أفضل، ويمكن تركيبها على الهاتف النقال الذكي لتتحول زاوية الرؤيا إلى زاوية 90 درجة وتأتي هذه العدسة مع التطبيق الخاص بها والذي يحتوي على ميزات التحكم بالتصوير المختلفة، وتعد هذه الأداة ممتازة لكل من يهوى التصوير الخاص بالشارع والمدينة من دون لفت النظر إليه.



#### 4. المظلة (UMBRELLA).



صنعت المظلة لكي يتحكم المصور بالإضاءة، ويوجهها إلى عدة اتجاهات داخل الأماكن المخصصة للتصوير، حيث تعمل المظلة على توزيع الإضاءة بشكل لافلت للنظر، إذ تعطي الموضوع حدة نوعية، وهي مختلفة عن السوفت بوكس، ومنها ثلاثة أنواع:

- النوع الذهبي: ويستخدم لأصحاب البشرة البيضاء، إذ تعمل على إحداث التوازن ما بين البشرة والإضاءة.
- النوع الفضي: ويمتاز بحدته، ويستخدم لإبراز الأمور الدقيقة، كتصوير بدلات الأعراس وإبراز تفاصيلها.
- النوع الأبيض: ويستخدم عادة لمختلف أشكال التصوير وهو الأكثر استخداماً.

#### 5. السوفت بوكس (SOFTBOX LIGHTING).



هو عبارة عن أداة مضافة إلى الفلاش في الاستديوهات، ويتكون من طبقة خارجية سوداء اللون، وطبقة داخلية إما أن تكون بيضاء أو ذهبية أو فضية اللون، وظيفتها الأساسية تخفيف الإضاءة القوية لكي تملأ بعض الظلال غير المرغوب فيه، ويأتي بعدة أحجام، وكلما كان السوفت بوكس والإضاءة أقرب للجسم المراد تصويره أصبحت الإضاءة خفيفة.

#### نشاط 1

- التقط صورة (لمبنى أو معلم سياحي في منطقتك) في وضح النهار (الظهيرة) وصورة أخرى للقطعة نفسها في ساعة الغروب أو الشروق، ثم أوجد الفرق بين كلا الصورتين، ومن ثم ناقش مع زملائك أهم هذه الفروق، وكيفية توظيفها في التصميم الرقمي.



### نشاطٌ إثرائي

- قم بتصوير إحدى مواضيع (تصوير المدن) وناقش ذلك مع مدرس المادة على ألا تكون الصورة في وضع الميلان ووضِّح خط الأفق في الصورة أمام زملائك.

### نشاطٌ إثرائي

- قم بتصوير زوايا مكانية من مدرستك تعكس جمالية البيئة المكانية والإمكانات العملية ليتم عرضها في موقع المدرسة الإلكتروني.

### نشاطٌ إثرائي

- صغ رسالة اتصالية توعوية وعَبِّر عنها بطريقة مبتكرة من خلال التصوير على أن يتم الاستفادة من برنامج الفوتوشوب للتركيب بين الصور، ويمكن ألا تكون واقعية أو منطقية أي سريالية.



## تصوير بعدسة الجوال - المعالجة

## المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطالبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

## أهداف الموضوع

1. تجريب التصوير باستخدام الهاتف الذكي.
2. معالجة الصور باستخدام تطبيقات الهاتف.

لقد أصبح التصوير بالهواتف المتحركة الذكية جزءاً أساسياً من حياتنا اليومية وذلك لاحتوائها على كاميرات عالية الجودة، حيث أصبح بإمكاننا التقاط اللحظات الثمينة ومشاركتها بسهولة مع الآخرين.

هناك العديد من الأسباب التي تجعلنا نتعلم فنون التصوير باستخدام الهاتف المتحرك، منها أن التصوير بواسطتها يعد وسيلة سهلة ومريحة للتقاط الصور في أي وقت وفي أي مكان بدلاً من الحاجة إلى حمل كاميرا محمولة أو معدات ضخمة. يمنحنا التصوير بالهاتف المتحرك إمكانية التقاط اللحظات الفريدة والمفاجئة بسرعة وسهولة، كما يمكننا التقاط صور سريعة للأحداث اليومية والمناظر الطبيعية وأحبائنا وأصدقائنا بمجرد سحب الهاتف والنقر على زر التقاط الصورة، وبفضل وسائل التواصل الاجتماعي، يمكننا مشاركة هذه الصور بسرعة مع العالم بأسره والتواصل بشكل فعال.

ومن جانب التكنولوجيا تأتي الهواتف الذكية الحديثة مجهزة بكاميرات عالية الجودة، وبرامج متقدمة لتحسين جودة الصور، وبالاستفادة من التطبيقات المتخصصة في تحرير الصور، يمكننا تعديل الإضاءة والألوان وتطبيق تأثيرات مبتكرة لإبراز التفاصيل وإضفاء جمالية على الصور.

في هذا الدرس سنستكشف عالم التصوير ومعالجة الصور باستخدام الهاتف المتحرك، كما سنتعرف على الأساسيات التي يجب معرفتها للتصوير الناجح، مثل إعدادات الكاميرا والضوء المحيط والإطارات.

بالإضافة إلى ذلك سنستعرض بعض التطبيقات الشهيرة المخصصة لتعديل الصور على الهاتف المتحرك، كما سنتعلم كيفية استخدام تلك التطبيقات والاستفادة من ميزاتها المتنوعة لتحسين جودة الصور وتطبيق التأثيرات المثيرة.

سوف نوضح مميزات تطبيقات مثل (سناب شات SNAPSEED) و (VSCO) و (أدوبي لايتروم ADOBE LIGHTROOM) و (فوتوشوب إكسبرس) PHOTOSHOP EXPRESS وكيفية استخدامها بشكل فعال.



## الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على تجريب التصوير باستخدام الهاتف الذكي.

تصوير الصور بالهاتف المتحرك الذكي يتطلب معرفة بعض المفاهيم الأساسية قبل البدء في التصوير، حيث يمكن أن تؤثر هذه العوامل على جودة الصور الملتقطة. ومن أهم المفاهيم التي يجب معرفتها:

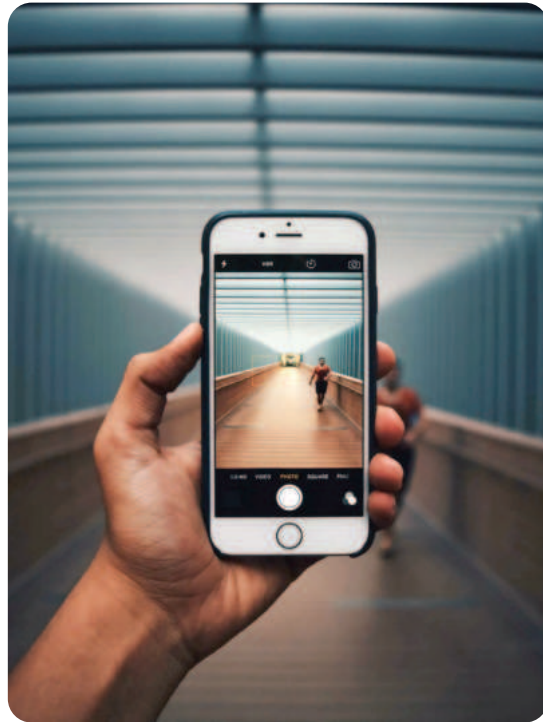
### 1. إعدادات الكاميرا:

هي المعلومات التي يمكن تغييرها لتحديد كيفية التقاط الصور بالهاتف المتحرك، وتتضمن هذه الإعدادات عدة عناصر أساسية، وهي:

■ **الشكل الفلكي:** يعتمد هذا الإعداد على العنصر المراد تصويره والتأثير المراد الحصول عليه، ويمكن اختيار الشكل الفلكي المناسب للموضوع المراد تصويره، سواء أكان ذلك بانورامياً، أم عمودياً، أم أفقياً، أم مربعاً.



الشكل رقم (5-7): تصوير بانوراما



الشكل رقم (5-8): تصوير عامودي



الشكل رقم (5-9): تصوير أفقي

■ **المؤقت:** يتيح هذا الإعداد للمستخدم تحديد فترة زمنية للتصوير، ويمكن ضبطه للحصول على صورة واحدة أو سلسلة من الصور، ويستخدم عادةً لالتقاط الصور الذاتية.



- **السرعة:** تعد سرعة الغالق واحدة من أهم الإعدادات للكاميرا، حيث تحدد مدة فتح وإغلاق الغالق أثناء التقاط الصورة، ويؤثر هذا الإعداد على حدة الصورة والتعرض للضوء.





الشكل رقم (5-11): سرعة الغالق كبيرة



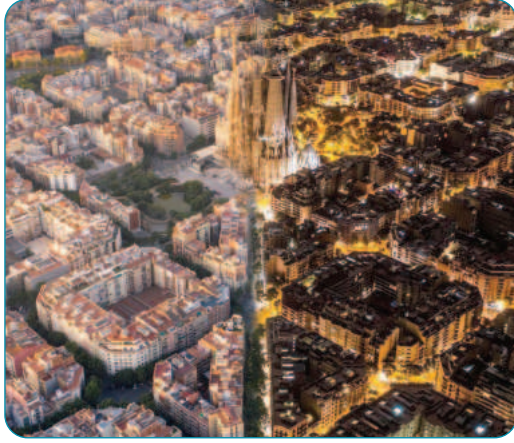
الشكل رقم (5-10) سرعة الغالق سريعة

■ **المعادلة البؤرية:** يتضمن هذا الإعداد مجموعة من الأرقام الهامة التي تشير إلى مواصفات العدسة، وتشمل فتحة العدسة، وطول العدسة، والزاوية، ويمكن تحديد هذه الإعدادات بشكل صحيح للحصول على صورة أكثر وضوحاً ودقة.



## 2. الضوء المحيط:

هو عامل مهم جداً في جودة الصورة، فعند التقاط الصور في مكان مظلم أو غير مضاء جيداً، فإن ذلك يمكن أن يؤدي إلى تشويش الصورة وعدم وضوح الصورة بشكل جيد، لذلك يجب التأكد من اختيار مكان مضاء جيداً عند التقاط الصور بالهاتف المتحرك.



كما يمكن استخدام الإضاءة الطبيعية كمصدر للضوء المحيط، حيث تعطي إضاءة الشمس ضوءاً نقياً ويمكن استخدامه لإبراز تفاصيل الصورة وتحسين جودة الصورة بشكل كبير، ويمكن استخدام الإضاءة الصناعية، مثل اللمبات أو المصابيح الكهربائية، لتوفير إضاءة إضافية في الأماكن المظلمة، وإذا لم يكن الضوء الجيد متاحاً في مكان التصوير فيمكن استخدام الفلاش المدمج في الهاتف المتحرك لتوفير إضاءة إضافية، ولكن يجب استخدام الفلاش بحذر، لأنه يمكن أن يؤدي إلى إضاءة الصورة بشكل زائد أو غير متساوٍ، ويمكن أن يخفي بعض التفاصيل أو يحوّل الصورة إلى لون زاهٍ لا يبدو طبيعياً.

### 3. التركيز والإطارات:



من المهم أن يكون التركيز على الجزء الذي تريد التركيز عليه في الصورة، وهذا يعني أنه يجب الضغط على شاشة اللمس في المنطقة المراد تركيزها، لكي يقوم الهاتف المتحرك بتحديد نقطة التركيز، ويمكن لبعض الهواتف المتحركة الحديثة استخدام تقنية التركيز التلقائي الذي يقوم بتحديد الجزء الذي يجب التركيز عليه في الصورة بشكل تلقائي.

وبالنسبة للإطارات، يتعلق ذلك بتحديد المكان الذي يتم فيه وضع العناصر المختلفة في الصورة وتحديد الإطار الذي يناسبها، ويمكن استخدام خطوط الشبكة الموجودة على شاشة الهاتف المتحرك للمساعدة في تحديد إطار الصورة ووضع العناصر المختلفة فيه.



وعندما تقوم بالتقاط الصورة، يجب أن تتأكد من وجود توازن جيد بين المكان الذي تقف فيه والمسافة بينك وبين العنصر المراد تصويره، حيث يمكن تحقيق ذلك عن طريق توجيه الهاتف المتحرك ببطء للأمام أو الخلف حتى يتم الحصول على المسافة المناسبة، ويمكن أيضاً تغيير زاوية التصوير للحصول على إطار أفضل للصورة.





#### 4. الملحقات الخارجية:

يمكن استخدام ملحقات مثل عدسات الكاميرا الإضافية لتحسين جودة الصور، وتوسيع نطاق العدسة وتحسين الفاصل البؤري وزاوية الرؤية، كما يمكن استخدام حامل الهاتف للحفاظ على ثبات الهاتف أثناء التصوير وتقليل حدوث الاهتزازات، وذلك يعطي صورة أكثر وضوحًا وأفضل جودة.



الشكل رقم (5-12): أمثلة على عدسات خارجية للهاتف النقال



الشكل رقم (5-13): أمثلة على مانع الاهتزاز

#### الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على معالجة الصور باستخدام تطبيقات الهاتف.

مع زيادة استخدام الهواتف الذكية في التقاط الصور، أصبح تحرير الصور باستخدام التطبيقات شائعًا جدًا، وقد ظهرت أدوات تستخدم لتحسين الصور التي تم التقاطها بواسطة الهاتف المتحرك، فهي توفر مجموعة واسعة من الميزات المختلفة التي تساعد المستخدمين على تعديل الصور وتحسينها بشكل مبدع، من خلال استخدام تطبيقات تحرير الصور على الهاتف، يمكن للمستخدمين تعديل الإضاءة والألوان والتباين والتشبع وغيرها من العوامل التي تؤثر على جودة الصورة، ويمكن أيضًا إزالة العيوب الصغيرة أو الشوائب في الصور وتحسين جمالية الصورة عن طريق تطبيق الفلاتر والتأثيرات المميزة.

هناك العديد من التطبيقات المتوفرة لمعالجة الصور باستخدام الهاتف المتحرك ومن بين هذه التطبيقات:

## 1. سناب سييد SNAPSEED:



snapseed

هو تطبيق معالجة الصور المجاني والشهير الذي تم تطويره بواسطة شركة GOOGLE، يتميز التطبيق بسهولة الاستخدام والقدرة على تحرير الصور بشكل احترافي، يحتوي التطبيق على العديد من الأدوات والميزات المتقدمة التي يمكن استخدامها لتعديل الصور بشكل شامل، بما في ذلك تعديل الإضاءة والتباين والتشبع ودرجة الحرارة والتحويلات الهندسية وغيرها الكثير، بالإضافة إلى ذلك يحتوي على أدوات خاصة بالتعديل على المناطق المحددة من الصورة، مثل أداة الانتقاء الذكي وأداة التعديل الانتقائي وأداة تحرير وغيرها، كما يحتوي التطبيق على مجموعة من الفلاتر والإطارات الجاهزة التي يمكن استخدامها لتحسين الصور بشكل سريع وسهل.

يمكن استخدام التطبيق على الهواتف الذكية المزودة بنظامي التشغيل ANDROID وIOS، ويمكن تحميله مجاناً من متاجر التطبيقات المختلفة، وبفضل سهولة الاستخدام والميزات المتقدمة، يعد التطبيق واحداً من أفضل التطبيقات لمعالجة الصور على الهواتف الذكية.



## 2. فسكو VSCO:



يعد واحداً من التطبيقات الشهيرة لمعالجة الصور على الهواتف الذكية، وهو متوفر على منصتي ANDROID و IOS يتميز هذا التطبيق بالعديد من المميزات التي تسمح للمستخدم بتحسين جودة الصور وإضفاء لمسات فنية عليها، مما يجعلها تبدو أكثر احترافية.

### من أهم مميزات VSCO فسكو:

- **تصفية الصور:** يحتوي التطبيق على مجموعة كبيرة من التصفيات الفنية المختلفة، التي يمكن استخدامها لتحسين جودة الصور وإضفاء لمسات جمالية عليها.
- **تعديل التعريض والتباين والتشبع:** يمكن للمستخدمين تعديل العديد من المعالم الأساسية للصور، مثل التعريض والتباين والتشبع وغيرها، لتحقيق نتائج متميزة.
- **أدوات التحرير:** يحتوي التطبيق على مجموعة من الأدوات الشاملة للتحرير، مثل قص الصور وتغيير الحجم والتدوير والتلاعب بالزوايا والانعكاس، والتوضيح، والتظليل، وغيرها.
- **تحرير الفيديو:** بالإضافة إلى تحرير الصور، يمكن استخدامه لتحرير الفيديوهات، والتعديل على السرعة والتوضيح والتظليل وتطبيق التصفيات الفنية وغيرها.
- **المجتمع:** يتيح التطبيق للمستخدمين الانضمام إلى مجتمع VSCO، والتفاعل مع المستخدمين الآخرين ومشاركة الصور والتعليقات والإعجاب، مما يساعد على تطوير المهارات الفنية والحصول على إلهام لتحسين جودة الصور.



## 3. أدوبي لايت روم ADOBE LIGHTROOM:



تطبيق تحرير الصور الشهير الذي تم تطويره من قبل شركة ADOBE. ويتميز هذا التطبيق بمجموعة من المميزات المتقدمة التي تتيح للمستخدمين تحرير ومعالجة الصور بشكل إبداعي وفعال على الهاتف المتحرك.

## من أهم مميزات ADOBE LIGHTROOM على الهاتف المتحرك:

- القدرة على تعديل الألوان والتباين والسطوع والتشبع والظلال والإضاءة بشكل دقيق.
- توفير العديد من الفلاتر الجاهزة والتي تساعد على تعزيز جمالية الصورة وتحسين جودتها.
- القدرة على تحرير الصور بشكل غير جذري، ويعني هذا أن التغييرات التي يتم إجراؤها على الصورة لا تؤثر على جودتها الأصلية.
- دعم تنسيقات الملفات الشائعة، مثل RAW و JPEG و PNG.
- القدرة على إضافة المؤثرات الخاصة والإطارات والشعارات والنصوص والتواقيع إلى الصور.
- القدرة على تصدير الصور بجودة عالية ومشاركتها عبر مواقع التواصل الاجتماعي أو البريد الإلكتروني أو تطبيقات المشاركة الأخرى.

بشكل عام يمكن القول إن ADOBE LIGHTROOM هو تطبيق تحرير الصور الشامل والمتقدم الذي يتميز بميزات فريدة وأدوات قوية تساعد المستخدمين على تحسين جودة الصور بشكل كبير.



## 4. أدوبي فوتوشوب إكسبرس ADOBE PHOTOSHOP EXPRESS:

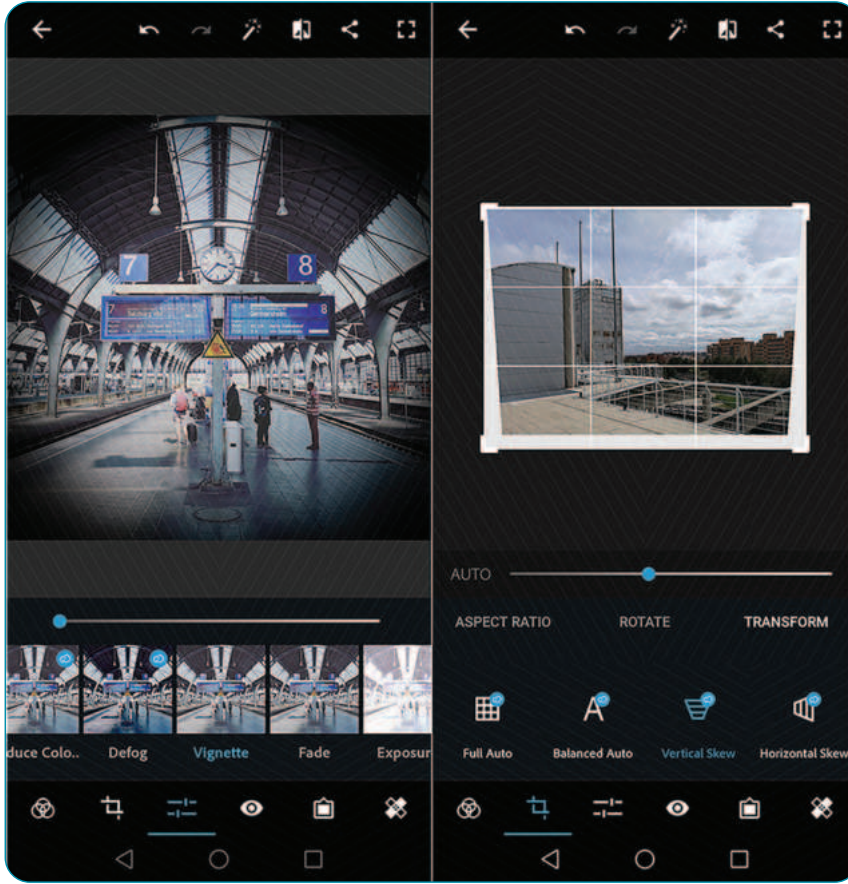


هو تطبيق لمعالجة الصور متوفر على الهواتف الذكية، يتيح هذا التطبيق للمستخدمين إمكانية تحرير الصور وتعديلها بسهولة وبشكل احترافي على الهاتف المتحرك، وهو تطبيق مجاني ومتوفر على نظامي التشغيل IOS و ANDROID تتضمن ميزاته في تعديل السطوع والتباين والتشبع والحدة، وتطبيق الفلاتر الجاهزة، وإزالة العيوب والشوائب من الصور، والعديد من الأدوات الأخرى التي يمكن استخدامها لتحسين جودة الصور، كما يحتوي التطبيق على خيارات لإضافة نصوص وعلامات مائية وإطارات إلى



الصور، ويوفر أيضاً إمكانية الحصول على تأثيرات الصورة المتحركة المسماة "MOTION GRAPHIC" ومشاركتها على الشبكات الاجتماعية، بالإضافة إلى ذلك، يتيح التطبيق للمستخدمين العمل بسلاسة مع أدوات ADOBE الأخرى مثل PHOTOSHOP و LIGHTROOM، حيث يمكنهم مزامنة الصور بين التطبيقات والتحرير في أي منها.

باختصار، تعد ميزات ADOBE PHOTOSHOP EXPRESS الواسعة وسهولة الاستخدام وإمكانية العمل مع أدوات ADOBE الأخرى من بين أهم مميزاته على الهاتف المتحرك.



## التقويم



□ طبق معالجة صورة التقطتها، بعد تحميل أحد التطبيقات التي تم ذكرها في الدرس.

### نشاط 1

- اجمع ثلاث صور موضوعها السياحة الداخلية أو الخارجية تعكس أحد الاختيارات التالية:
  - أنشطة سياحية توضح تفاعل حركة الأفراد.
  - أماكن سياحية تعكس نهضة عمرانية أو طبيعة متنوعة.
  - معالم تميز المدن ثقافياً.
- حلل البناء في تركيب الصورة ونقاط نجاحها ثم اعرض الملف على زملائك.

### نشاط 2

- التقط صور تعكس محتوى يبين تحليل مكونات الثقافة السعودية وإبراز العمق التاريخي والقيم الوطنية فيها، مثل ترابط المجتمع في الزيارات العائلية، العادات الغذائية وتنوع الأطباق، معالم سياحية طبيعية مثل العلا، وموضوع المساجد، وغيرها الكثير مما يعكس الهوية الثقافية السعودية.

### نشاط 3

- قم بالتقاط صور باستخدام الهاتف المتحرك لمناظر حولك.



## أمثلة لمشاريع

بعد ان يتقن الطلبة مهارة التصوير الرقمي يمكن الاستفادة من أفكار المشاريع التالية لعمل مشروع التخرج:

1 توثيق مشاهد تعكس الهوية التراثية: يمكن للطلاب استخدام التصوير الرقمي لتوثيق حياة المجتمع المحلي، بما في ذلك الناس والمعالم الثقافية والمناسبات الاجتماعية. يمكن أن تتضمن هذه المشاريع توثيق التراث الثقافي والتقاليد المحلية والحياة اليومية للسكان.

2 تصوير منتج مشروع التخرج، وتضمينه في ملف عرض المشروع.

3 التركيز على البيئة والحفاظ على الطبيعة: يمكن للطلاب استخدام التصوير الرقمي، لتسليط الضوء على قضايا البيئة والحفاظ على الطبيعة. يمكن أن تشمل هذه المشاريع تصوير المناظر الطبيعية الجميلة، والحياة البرية، والتأثيرات البيئية السلبية مثل التلوث وتغير المناخ.

4 التعبير الفني والتصوير الرقمي: يمكن للطلاب استخدام التصوير الرقمي كوسيلة للتعبير الفني والابتكار. يمكن تنفيذ مشاريع تتعلق بالاستفادة من إمكانيات الإضاءة، والتأثيرات البصرية، والتركييب بين أكثر من صورة لتحقيق تجارب التصوير الرقمي المبتكرة.

5 تحويل صور الأفراد إلى صور كرتونية.

6 بناء عدد من الإعلانات التوعوية بصور فوتوغرافية وتضمين عبارات تؤكد الرسالة الاتصالية لكل إعلان.

7 توثيق الرحلات والثقافات: يمكن للطالب استخدام التصوير الرقمي لتوثيق رحلاتهم في اكتشاف ثقافات جديدة لأماكن تمت زيارتها. يمكن للطالب تصوير الأماكن الجديدة التي يزورها، والمناظر الطبيعية المذهلة، والأنشطة المحلية، والفعاليات والتفاعل مع حركة السكان المحليين.

8 التصوير الصحفي والوثائقي في المدرسة: يمكن للطالب استخدام التصوير الرقمي لتنفيذ مشاريع صحفية ووثائق مدرسية لتسليط الضوء على الأنشطة المدرسية.

### معالجة الصور

توفر التقنية الرقمية صور أكثر دقة وجمال، وتجعل عملية تحويل الصور وتعديلها تتم بكل سهولة من خلال تحليل البيانات، كما تجعل التركيب الصعب يتم إنجازه بخطوات سريعة، كما أن التركيب في الصورة الرقمية، يعكس قدرة المصمم الإبداعية على إيصال الرسائل الاتصالية بطرق مبتكرة.





## الفصل السادس

# تصميم واجهات الموقع الإلكتروني

## Web Site Interface Design UX UI

1. ماهية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX.
2. الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني.
3. الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية Wireframes.
4. الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي.

### الفكرة المحورية:

استخدام التصميم المحققة للتواصل للفاعل مع المجموعة المستهدفة، وصياغة رسالة اتصالية للتأثير تقوم على معرفة الممارسات العالمية، وتحليل مكونات الثقافة السعودية وإبراز العمق التاريخي والقيم الوطنية.

### أهداف الفصل:

- يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:
- مناقشة أهمية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX.
- تمييز الفرق بين واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX.
- معرفة مبادئ تصميم واجهة المستخدم UI.
- تقييم تجربة المستخدم UX للمواقع الإلكترونية وفق عوامل احتياجات الناس وسهولة الاستخدام.
- تطبيق الخطوات الإجرائية لبدء العمل في أحد برامج تصميم واجهة المستخدم UI.
- تطبيق الخطوات الإجرائية للتعامل مع الأدوات الأساسية لبرنامج تصميم واجهة المستخدم UI.
- رسم المخطط الهيكل لصفحة التصميم بأنواعه المختلفة الورقي والرقمي تمهيداً للتصميم المرئي.
- إنشاء الطبقات في برنامج Adobe XD.
- معرفة التصميم المرئي وعناصره ومبادئه.
- تحويل المخطط الهيكل من التصميم الرقمي إلى التصميم المرئي.





# ماهية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX

1-6

الذكاء الاصطناعي - واجهة المستخدم UI - تجربة المستخدم UX.

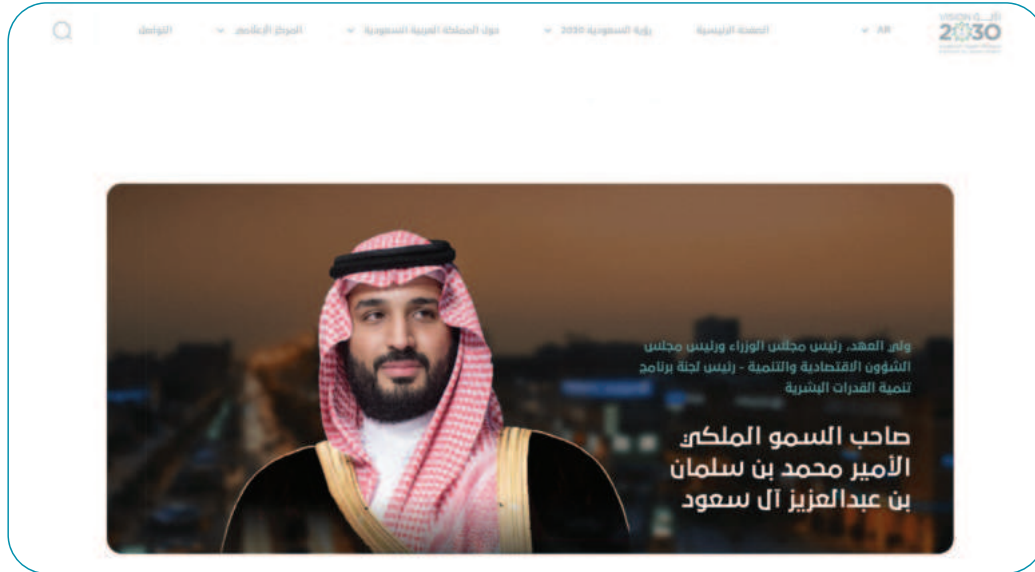
المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. مناقشة أهمية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX.
2. تمييز الفرق بين واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX.
3. تقييم تجربة المستخدم UX للمواقع الإلكترونية وفق عوامل احتياجات الناس وسهولة الاستخدام.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على مناقشة أهمية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX.



أصبحت الأعمال - والحياة بشكل عام - تعتمد بشكل متزايد على الإنترنت وتطبيقات الويب وتطبيقات الأجهزة المحمولة؛ لذلك وجدت المنظمات بمختلف أهدافها في القطاع الحكومي والقطاع الخاص، وبمختلف الأنشطة الخدمية في التعليم، وفي السياسة، وفي التجارة .. وغيرها، أن أفضل طريقة للتعريف عن أهدافها أو تقديم خدماتها والتواصل مع المجموعات المستهدفة؛ هي إنشاء موقع إلكتروني للمنافسة على الويب بإعطاء الأولوية لبناء واجهة مستخدم جذابة وفعالة تعمل على تحسين تجربة المستخدم.



وتشغل المملكة العربية السعودية المرتبة الثانية عالمياً بين دول مجموعة العشرين ضمن تقرير التنافسية الرقمية لعام 2021 الصادر من المركز الأوروبي للتنافسية الرقمية.

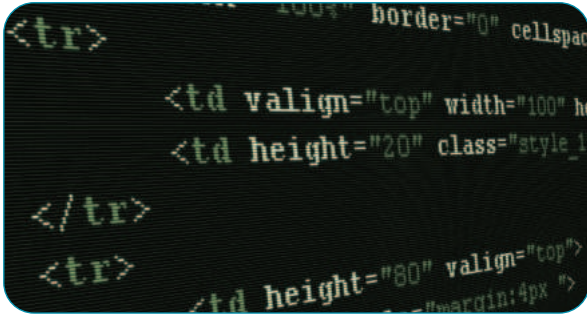
## أ. واجهة المستخدم User Interface:

هي الوسيلة أو العنصر المادي الذي يتفاعل معه المستخدم لتحقيق هدفٍ يريد الوصول إليه؛ حيث تهتم واجهة المستخدم بالتصميم المرئي، وهو مكان تحدث فيه التفاعلات بين البشر والآلات لإكمال مهمة أو تحقيق هدف معين.

مثل:

- محرك بحث للوصول إلى معلومات.
- موقع للتسوق الإلكتروني لغرض شراء المنتجات.
- تنزيل تطبيق معين.

تتكون واجهات المستخدم من أجهزة الإدخال (الأجهزة التي تتحكم في الجهاز من قبل الطرف البشري مثل: لوحة المفاتيح أو الفأرة أو عصا التحكم)، وأجهزة الإخراج (الأجهزة التي توفر معلومات للمستخدمين مثل: الشاشات أو مكبرات الصوت أو الطابعات). تعمل أجهزة الإدخال مع أجهزة الإخراج حتى يتمكن المستخدمون من التحكم الكامل في الجهاز.



الشكل رقم (6-1): واجهة سطر الأوامر



الشكل رقم (6-2): واجهة مستخدم رسومية

## أنواع واجهات المستخدم:

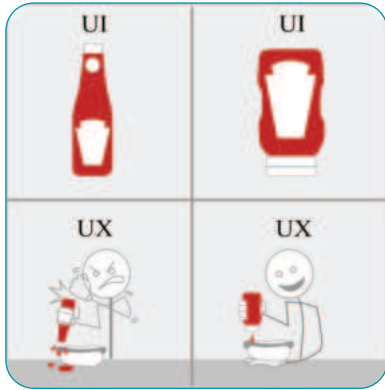
1. **واجهة سطر الأوامر:** هي واجهة تسمح للمستخدم أن ينفذ الأوامر عن طريق طباعة الأوامر باستخدام لوحة المفاتيح، وتخرج النتيجة على شكل نص مطبوع على الشاشة.
2. **واجهات المستخدم الرسومية:** هي عبارة عن عرض رسومي أو بياني، في نافذة واحدة أو عدة نوافذ، يتكون من عدة مكونات أو أزرار للاختيار من التطبيقات والمهام المتنوعة.



الشكل رقم (3-6): واجهة مستخدم تدعم الصوت

3. واجهة المستخدم التي تدعم الصوت: هي تقنية تعتمد على الذكاء الاصطناعي تتيح للأشخاص استخدام أصواتهم للتفاعل مع أجهزة الحاسب مع إمكانية تنفيذ الأوامر والطلبات الخاصة بالمستخدم دون استخدام اليدين أو شاشات اللمس، وهي شكل من أشكال تفاعل الإنسان والحاسب.

### ب. تجربة المستخدم User Experience:



الشكل رقم (4-6): مثال توضيحي على تجربة المستخدم

وتشمل جميع أنواع التفاعل الذي يصدر عن المستخدمين للواجهة وخدماتها ومنتجاتها، ويشمل ذلك مشاعرهم التي يشعرون بها أثناء التفاعل مع منتج ما سواء أكان ذلك الشعور سلباً أم إيجابياً، فعملية رضا المستخدمين وولائهم تأتي من خلال تحسين قابلية الاستخدام وسهولته والمتعة التي تحدث نتيجة التفاعل بين المستخدم والمنتج.

ويمكن التعرف على تجربة المستخدم و تطويرها بطرق متنوعة منها:

- **المقابلات:** وذلك بجمع مجموعة من البيانات الكمية والنوعية والسلوكية لفهم احتياج المستهلكين، وللتعرف بشكل تفصيلي على المشكلة التي يعالجها المنتج.
- **استطلاع الرأي:** ويمكن جمع المعلومات المتنوعة من خلال نشر الاستبانات واستطلاعات الرأي حول المنتج.

- **تحليل المستخدمين ورغباتهم:** من خلال الكشف عن رؤى حول سلوك المستخدمين على موقع الويب، والتجارة الإلكترونية، والمنتجات وغيرها.

تجربة المستخدم مرحلة يمكن فيها التخطيط قبل البدء بواجهة المستخدم، ليس في مجال الويب والمنتجات الرقمية فحسب، بل في كافة المجالات عند الرغبة في إنجاز شيء ما.

### مهام مصمم واجهة المستخدم UI ومصمم تجربة المستخدم UX:

يؤدي كل من مصممي UI و UX أدواراً رئيسية في دورة حياة تطوير المنتج:









يركز مصممو UX عملهم على تجربة المستخدم مع المنتج، فالهدف هو صنع منتجاتٍ عمليةٍ وسهلة الوصول وممتعةٍ للاستخدام قد تتضمن المهام الشائعة لمصمم تجربة المستخدم UX ما يلي:

- إجراء بحث المستخدم لدراسة أهدافه واحتياجاته وسلوكياته وكافة الأمور ذات العلاقة بتفاعله مع المنتج.



- إنشاء خرائط رحلة المستخدم لتحليل كيفية تفاعل العميل مع المنتج.
  - بناء إطارات ونماذج مفصلة للتركيز على الشكل الذي سيبدو عليه المنتج النهائي.
- ينشئ مصمم واجهة المستخدم UI الأجزاء الرسومية لتطبيقات الأجهزة المحمولة ومواقع الويب والعناصر التي يتفاعل معها المستخدم مباشرة على عكس UX ، ويسعى مصمم واجهة المستخدم إلى جعل التطبيقات ومواقع الويب جذابة بصرياً وسهلة التنقل، كما تشمل المهام الشائعة لمصمم واجهة المستخدم ما يلي:
- تنظيم تخطيطات الصفحة.
  - اختيار لوحات الألوان والخطوط.
  - تصميم عناصر تفاعلية، مثل أدوات التمرير والأزرار والتبديل والقوائم المنسدلة والحقول النصية.
  - عمل إطارات وتخطيطات سلوكية عالية الدقة لإظهار الشكل النهائي للتصميم.
  - العمل عن كثب مع المطورين؛ لتحويل التصميم إلى منتج عملي.

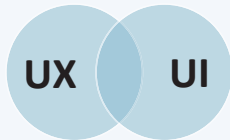
### مهام مصمم واجهة المستخدم UI ومصمم تجربة المستخدم UX

مصمم واجهة المستخدم UI	مصمم تجربة المستخدم UX
التصميم المرئي 	تصميم التفاعل 
اختيار الألوان والطباعة 	رسم رحلة المستخدم 
الجمالية البصرية 	مخططات هندسة المعلومات 
النمذجة والرسومات والتخطيطات 	نماذج الهياكل الأولية والبحث 

### النشاط التطبيقي

ناقش مع مجموعتك أهمية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX للتوصل إلى تحديد ما يأتي:

- مهارات مصممي واجهة المستخدم.
- مهارات مصممي تجربة المستخدم. المهارات المشتركة بين مصممي واجهة المستخدم ومصممي تجربة المستخدم.



## الهدف الثاني أن يكون الطلبة قادرين على التمييز بين واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX.

عند تصميم واجهات المواقع الإلكترونية وتصميم التطبيقات الذكية هناك بعض المصطلحات التي ينبغي التمييز بينها وهي:

- تصميم واجهة المستخدم UI – User Interface Design
- تصميم تجربة المستخدم UX – User Experience Design

وكما تلاحظ فالمصطلحان يركزان على المستخدم، فهو الرابط المشترك للهدف التصميمي؛ فأحدهما يركز على الواجهة التي تظهر للمستخدم، والآخر يركز على التجربة التي سوف يقوم بها المستخدم.

### تصميم واجهة المستخدم UI:

يدور حول كيفية ظهور واجهات المنتج وعملها، فهي منتج ملموسٌ وظاهرٌ بما في ذلك الأزرار والطباعة والألوان وما إلى ذلك، ويتعين على مصممي واجهة المستخدم بشكل أساسي التعامل مع التصميمات القابلة للتطوير وتحسين ظهورها من خلال تقليل الوقت المطلوب للمستخدم؛ للوصول إلى هدفه أثناء التعامل مع المنتج، وجعل تجربته ممتعة من الناحية الجمالية.

مثال:

**واجهة المستخدم UI User Interface:** تشير إلى الشاشات والأزرار والمفاتيح والرموز والعناصر المرئية الأخرى التي يتفاعل معها المُستخدم عند استخدام موقع ويب أو تطبيق أو أي منصة رقمية.

**تجربة المستخدم UX User Experience:** تشير إلى التفاعل الكامل الذي يحظى به المستخدم مع المنتج، بما في ذلك ما يشعر به حيال ذلك التفاعل.

في حالة التصميم **غير الجيد** لواجهة المستخدم UI، فقد يشعر مستخدمو واجهة المستخدم بالارتباك عند اختيار الزر الصحيح، ولكن في واجهة المستخدم **الجيدة**، يمكننا أن نرى الفرق بين زر "إلغاء" و "زر تأكيد"، والذي سيجعل حياة المستخدمين أسهل بكثير وأبسط عند استخدام هذه الواجهة.



✓ جيد

✗ غير جيد

الشكل رقم (5-6): أمثلة على واجهة المستخدم الجيدة وغير الجيدة



## تصميم تجربة المستخدم UX:



الشكل رقم (6-6): صورة توضيحية لكيفية تصميم تجربة المستخدم

يدور حول الجانب النفسي للمستخدم فتجربة المستخدم UX عاطفية في الغالب، وتركز على تصرفات المستهلك، مثل كيفية تفاعل المستخدم عند استخدام منتج أو المشاعر التي يشعر بها أثناء استخدام المنتج.

يركز تصميم تجربة المستخدم UX على الأهداف التي يحاول المستخدمون تحقيقها من خلال المنتج، وما احتياجاتهم، والمشاعر التي يمرون بها، والإستراتيجية التي سيتم تطبيقها، والتفاعلات التي من المحتمل أن يقوموا بتنفيذها من أجل الوصول إلى أهدافهم.

- **تصميم واجهة المستخدم UI:** يركز على التصميم المرئي للواجهة الرقمية للبرامج أو التطبيقات أو مواقع الويب. وتشمل عملية تصميم واجهة المستخدم ضبط الخصائص المرئية والتفاعلية للمنتجات الرقمية، مما يضمن أن تكون الواجهة واضحة للمستخدم لاستخدامها بسهولة، وأن يكون شكلها ملائماً ومريحاً للعين بشكل عام.
- **تصميم تجربة المستخدم UX:** يساعد في تحقيق أفضل تجربة ممكنة للمستخدم أثناء استخدام المنتج؛ حيث يهدف إلى صنع منتجات عملية وسهلة الوصول وممتعة للمستخدم.

### النشاط التطبيقي

تصفح عدداً من المواقع الإلكترونية الجديدة أو التي سبق أن استفتت منها، ثم:

- اختر أفضلها من وجهة نظرك.
- حلل نقاط القوة في تصميم واجهة المستخدم UI المتوافق مع تصميم تجربة المستخدم UX.
- أعد ذلك في عرض تقديمي وناقش زملاءك.



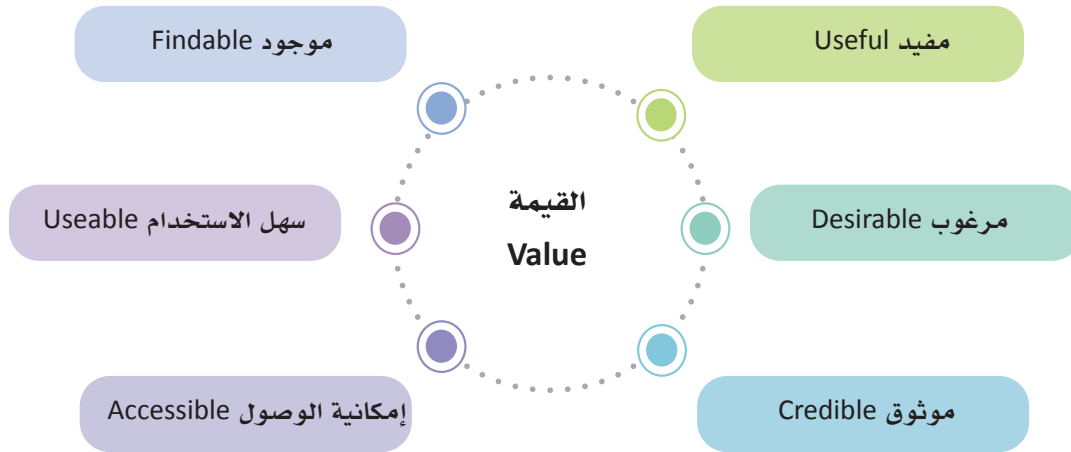
أن يكون الطلبة قادرين على تقييم تجربة المستخدم UX للمواقع الإلكترونية وفق احتياجات الناس وسهولة الاستخدام.

## تقييم تجربة المستخدم User Experience Design UX

يعد الويب أحد أهم المجالات التي يتم فيها تطبيق تصميم تجربة المستخدم، فتصميمها يتم باستخدام مجموعة من التقنيات التي تزيد من رضا المستخدمين من خلال تحسين قابلية الاستخدام والمفاهيم المتعلقة بالتفاعل بين المستخدمين البشريين وأجهزة الكمبيوتر، وتعد تجربة المستخدم جانباً مهماً في إنشاء أنواع مختلفة من المنتجات والخدمات. في وقت مضى كان توفير موقع على شبكة الإنترنت بالنسبة للمؤسسات أو الشركات أمراً مهماً، ولكن في الوقت الحاضر أصبح الهدف الأساسي بل أيضاً أصبح من الأولويات مراعاة تجربة المستخدم.

### ما الذي يريده الناس وماذا يحتاجون؟

فهم احتياجات المجموعة المستهدفة، ومعرفة ماذا يريدون؛ يساعد على معرفة العوامل التي تميز تصميم تجربة المستخدم ومنها:



الشكل رقم (6-7): العوامل التي تميز تصميم تجربة المستخدم

### سهولة الاستخدام هي المستوى الأساسي لتجربة المستخدم UX:

من الصعب تصميم تجربة مستخدم وظيفية بدون التركيز على جانب سهولة الاستخدام، ولن يتمكن المستخدمون من تحقيق الأهداف بطريقة فعالة ومرضية، وحين يجد المستخدمون صعوبة في استخدام الموقع فإنهم سيغادرونه للبحث عن بديل؛ لذلك لابد من التأكد أثناء تطوير موقع ويب من أنه قابل للاستخدام لتقليل مخاطر فقدان المستخدمين، وهناك بعض الأسئلة التي يمكن طرحها لمعرفة المواصفات التي تزيد من سهولة الاستخدام التي تركز على الناس ورضاهم، وكيف يستخدمون ويفهمون الأشياء، ويزيد من قابلية الاستخدام التي تعني كيفية الاستخدام والإنجاز دون أن يكون في ذلك صعوبة لأي شخص متوسط القدرات والخبرات والمعرفة، ومن هذه الأسئلة:





هل يقدم مايفيد للناس؟	مفيد
هل يستطيع الناس معرفة كيفية استخدامه؟	قابل للتعلم
هل يتعين على المستخدمين إعادة تعلم بعض الأشياء في كل مره يستخدمونه؟	قابل للتذكر
هل يتم القيام بذلك مع قدر معقول من الوقت والجهد؟	كفاءة
هل يريده الناس؟	مرغوب فيه
هل تجربة الاستخدام ممتعة؟	مبهج

يختلف مفهوم سهولة الاستخدام عن مفهوم تجربة المستخدم فالهدف من المفهومين مختلف، فمن منظور موقع الويب يتمثل الهدف الرئيس لسهولة الاستخدام في جعل موقع الويب سهل الاستخدام، مما يسمح للمستخدمين بتحقيق أهدافهم من التفاعل مع موقع الويب. أما تجربة المستخدم فتهدف إلى منح المستخدمين متعة الاستخدام.



يمكن للمستخدمين تجربة وظائف الموقع فقط من خلال الواجهة، وللاستفادة من سهولة الاستخدام هناك بعض الأمور الداعمة للوصول إلى تجربة المستخدم الجيدة، ومنها:

- تضمين بعض الخدمات التي يحتاجها المستخدمون، مثل: إجراء مكالمات هاتفية أو كتابة مستندات أو التسوق عبر الإنترنت أو البحث عن معلومات.
- مراعاة احتياجات المستخدمين التي تنطوي على الهوية الذاتية والارتباط بالآخرين والرضا و تقيّم من خلال التأثير العاطفي والنفسي.
- يمكن أن تأتي متعة الاستخدام من سهولة الاستخدام الجيدة في تنفيذها.

### النشاط التطبيقي

- بمشاركة مجموعة من زملائك قارن بين 3 مواقع لمتاجر إلكترونية لها النشاط التجاري نفسه، مثل: أثارث، أو قطع ملابس، وغيره، قيم تجربة المستخدم فيها.
- ضمن رأي الفريق في عرض تقديمي واعرضه على طلاب الصف.
- اختر واحد من المواقع الإلكترونية التي شعرت بالمتعة في استخدامه، والنتيجة من سهولة الحصول على المعلومة فيه.
- شارك زملائك تصفح الموقع من أجل الاستفادة من بنائه التصميمي المرئي ومن حيث التصنيف لسهولة الاستخدام.





# الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني

2-6

أدوبي إكس دي Adobe XD – اللوحات الضنية ArtBoard

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع




1. تطبيق الخطوات الإجرائية لبدء العمل في أحد برامج تصميم واجهة المستخدم الـUI.
2. تطبيق الخطوات الإجرائية للتعامل مع الأدوات الأساسية لبرنامج تصميم واجهة المستخدم الـUI.

أن يكون الطلبة قادرين على تطبيق الخطوات الإجرائية لبدء العمل في أحد برامج تصميم واجهة المستخدم الـUI.



الهدف الأول

1. معرفة بعض أنظمة تصميم واجهات الموقع الـUI:

مدفوع/ مجاني	مصمم واجهة المستخدم UI	أنظمة تصميم واجهات الموقع UI
مدفوع مع تجربة لمدة أسبوع	تعدُّ منصة Adobe XD من المنصات الشاملة لتصميم واجهة الموقع بما تتميز به، فهي تمكّن من التصميم التعاوني والنماذج الأولية Prototype الواقعية.	Adobe XD 
مدفوع	تُمكن من التصميم السريع وعمل النماذج الأولية والتعاون مع مُصممين آخرين، ويتميز بسهولة استخدامه كما يحتوي على أداة السبورة البيضاء على الإنترنت من أجل التفكير التعاوني والعصف الذهني وورش العمل.	Figma 
مدفوع مع تجربة مجانية لمدة شهر	تقدم منصة Sketch تصميمًا لكل من واجهة المُستخدم الـUI وتجربة المُستخدم UX، ويمكن من خلالها استخدام الرسم، والتخطيط الشبكي، وعمل النماذج الأولية، وعمل التعديلات النهائية للتصميم.	Sketch 

## النشاط التطبيقي

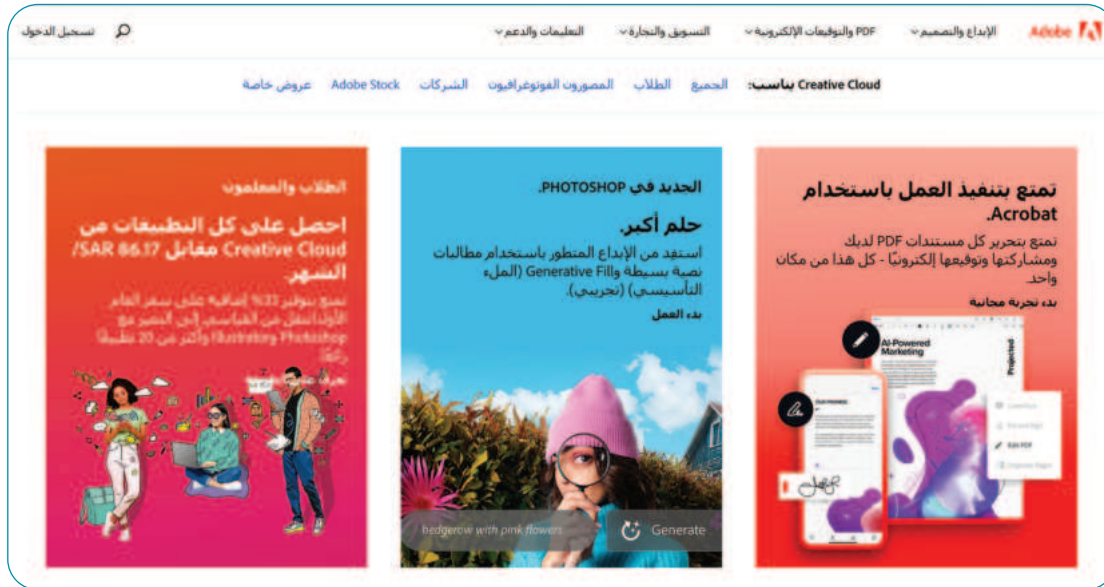
■ يمكنك البحث عن المزيد من أنظمة تصميم واجهات الموقع UI مع ذكر وصفٍ لها في الفراغات الآتية:

.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

2. الخطوات الإجرائية لبدء العمل في أحد برامج تصميم واجهة الموقع UI:

أولاً: تسجيل الدخول على [creativecommons.adobe.com/apps](https://creativecommons.adobe.com/apps).

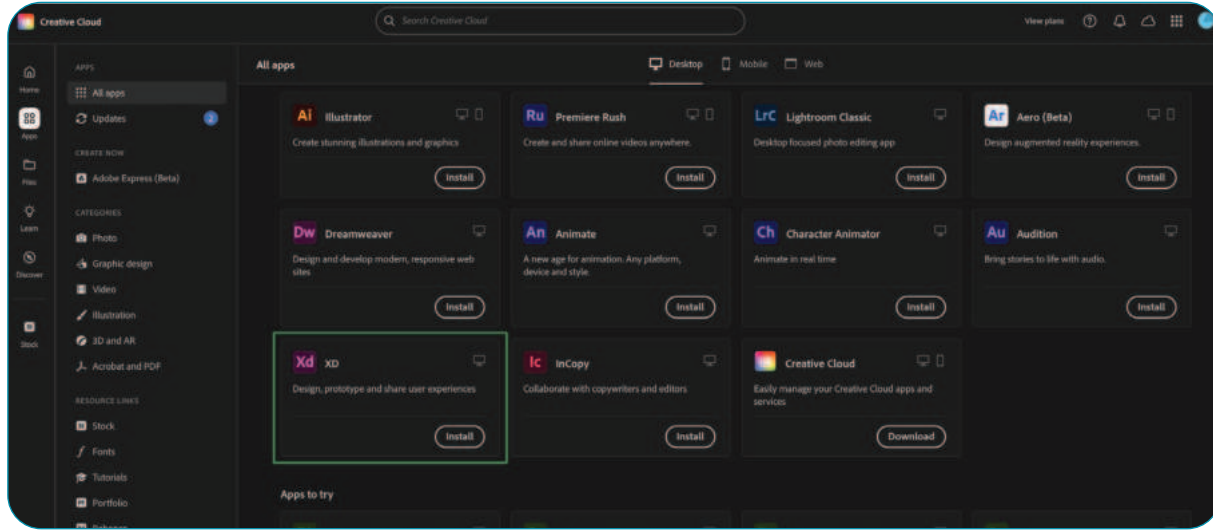
تعدُّ حزمة **Adobe Creative Cloud** مكتبةً متكاملةً لأدوات التصميم وإدارة الملفات وعرضها من خلال مكتبات ومستندات سحابية ونماذج أولية وأعمال إبداعية، ولبدء العمل على برنامج Adobe XD أحد البرامج التي تساعد في تصميم واجهة الموقع أو التطبيقات.



الشكل رقم (6-8): واجهة موقع أدوبي



ثانياً: اختيار تثبيت (أو تنزيل) تطبيق XD من بين التطبيقات.



الشكل رقم (6-9): واجهة تطبيق XD

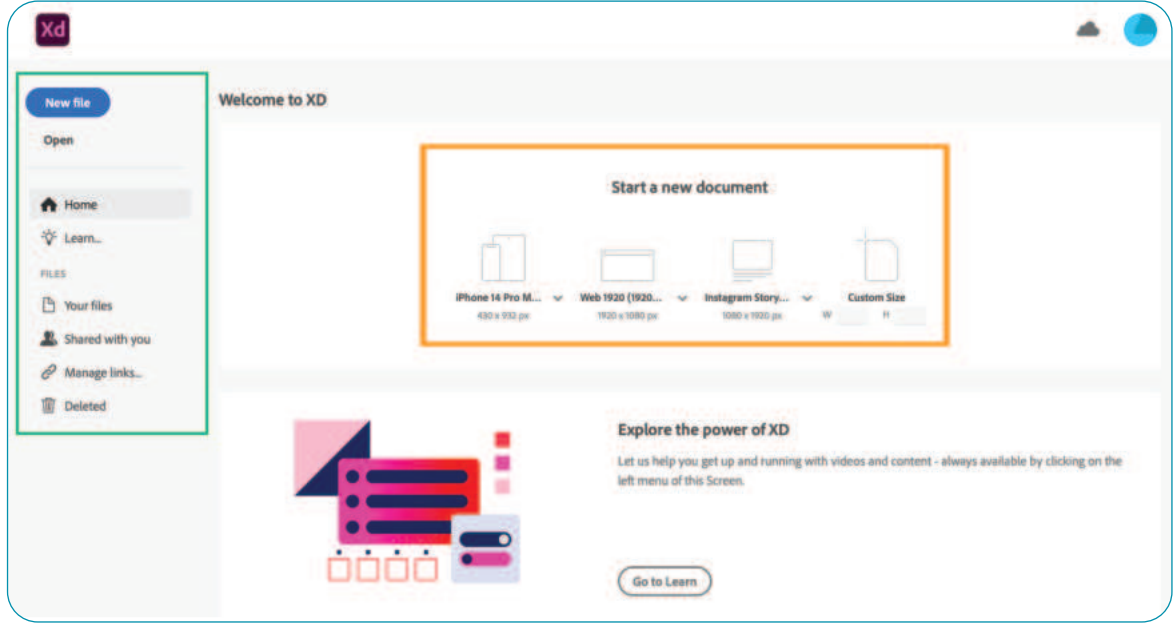
## برنامج أدوبي إكس دي Adobe XD:



يعدّ برنامج Adobe XD من البرامج المميزة لتصميم الواجهات للمواقع أو التطبيقات، وظهرت النسخة الأولى منه في عام 2015م بغرض تدعيم عملية التصميم الرقمي للواجهات ببرنامج يُسهّل العمل على مصممي واجهات المستخدم، فمصمم واجهة المستخدم UI Designer لا يقوم ببرمجة الموقع وكتابة النص البرمجي لأنها من عمل مصمم تجربة المستخدم UX Developer، وهناك عدة مميزات مثالية لبرنامج Adobe Design XD وهي:

- يدعم Adobe XD حاجة المصممين لإنشاء الرسم اليدوي مما يزيد من سهولة ومرونة التعامل مع البرنامج.
- يمكن الاستفادة من مميزات البرنامج في النسخة المجانية المحدودة والتدرب على كافة المزايا التي يقدمها البرنامج.
- التركيز على واجهات المستخدم والتخصص في تصميمها بتوفير مساحة عمل مبسطة وفعالة.
- أدوات التعديل تعتمد على السحب والإفلات مع عددٍ غير محدودٍ من اللوحات الفنية.
- يدعم وظائف الرسوم المتحركة والفيديو وتأثيرات الحركة.
- يسمح بمشاركة النماذج الأولية التفاعلية والأصول مع المطورين.

## ثالثاً: التعريف بواجهة صفحة برنامج AdobeXD.



الشكل رقم (10-6): واجهة صفحة برنامج أدوبي إكس دي

ملف جديد **New file**: لإنشاء مشروع جديد.

فتح **Open**: لفتح مشروع سابق.

الرئيسية **Home**: شاشة بدء البرنامج.

التعلم **Learn**: مكتبة رقمية تتضمن الشروحات التطبيقية.

### الملفات **Files**

ملفك الخاص **Your file**: الملفات التي قمت بإنشائها.

الملفات المشتركة **Shared with you**: الملفات التي اشركت فيها مع مصممين آخرين.

إدارة الروابط **Manage links**: إدارة جميع الروابط في حسابك.

المحذوفات **Deleted**: الملفات المحذوفة، وعند عدم استعادتها خلال شهر من حذفها فإنها تحذف بشكل تلقائي من

البرنامج.

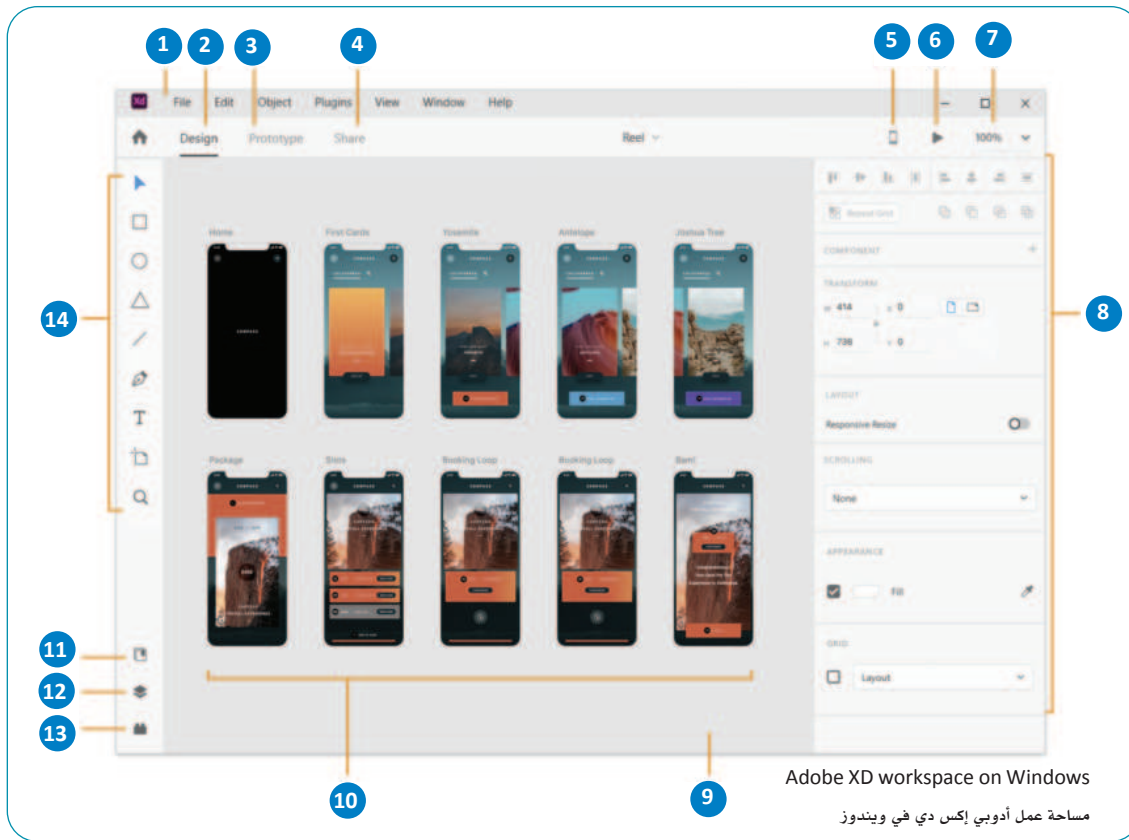


رابعاً: إنشاء ملف جديد في برنامج AdobeXD.

لإنشاء ملف جديد New Document من خلال تحديد أحد اللوحات الفنية Art Board:

- واجهة تطبيقات الأجهزة الذكية.
- واجهة موقع إلكتروني.
- واجهة وسائل التواصل الاجتماعي.
- واجهة بحجم مخصص.

خامساً: التعرف على مساحة العمل Workspace.



الشكل رقم (6-11): وصف مساحة العمل في أدوبي إكس دي في ويندوز

- 1 القائمة الرئيسية Main menu.
- 2 وضع التصميم Design mode.
- 3 وضع النموذج الأولي Prototype mode.
- 4 وضع المشاركة Share mode.

- 5 معاينة على الجهاز .Preview on device
- 6 المعاينة .Preview
- 7 نسبة التكبير/التصغير .Zoom percentage
- 8 مفتش الخصائص .Property Inspector
- 9 اللوحة القماشية .Pasteboard
- 10 اللوحات الفنية .Artboards
- 11 الإضافات . Plugins
- 12 الطبقات . Layers
- 13 المكتبات . Libraries
- 14 شريط الأدوات .Toolbar

## النشاط التطبيقي

- بتطبيق الخطوات الإجرائية لبدء العمل في برنامج Adobe XD قم بإنشاء ملفٍ من نوع WEB 1920 والتعرف على أيقونات البرنامج وحفظ الملف.
- ادرس حالة المواقع الفائزة. في الموقع awwards العالمي، وهو من أهم المواقع الملهمة لمصممي واجهة المستخدم بحيث يعرض بشكل دوري تقييماً للمواقع المختلفة ويمكن للمصمم الرقمي لواجهات المستخدم أن يستلهم الأفكار من المواقع الفائزة، قدم نموذجاً لواجهة مستخدم من تصميمك بعد الاستفادة من دراستك للحالة.

الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على تطبيق الخطوات الإجرائية للتعامل مع الأدوات الأساسية لبرنامج تصميم واجهة المستخدم ال.

## الخطوات الإجرائية للتعامل مع الأدوات الأساسية لبرنامج Adobe XD:

أولاً: التعامل مع الأدوات الأساسية في برنامج Adobe XD.

ثانياً: التعامل مع المخطط الهيكلية WireFrame.

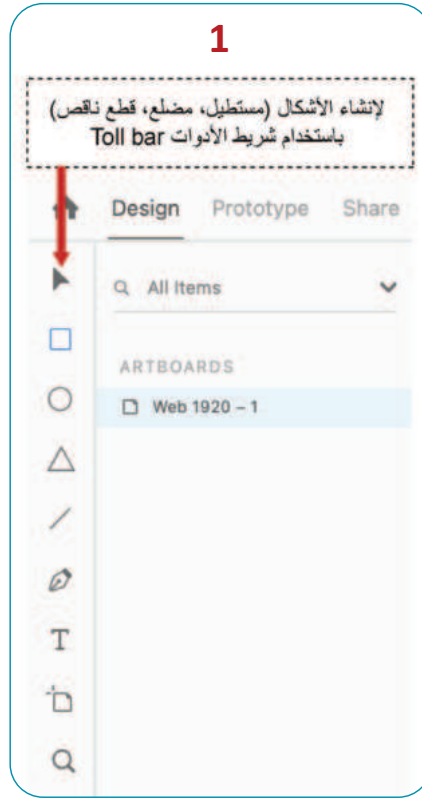
ثالثاً: التعامل مع الطبقات Layers.





أولاً: التعامل مع الأدوات الأساسية في برنامج Adobe XD.

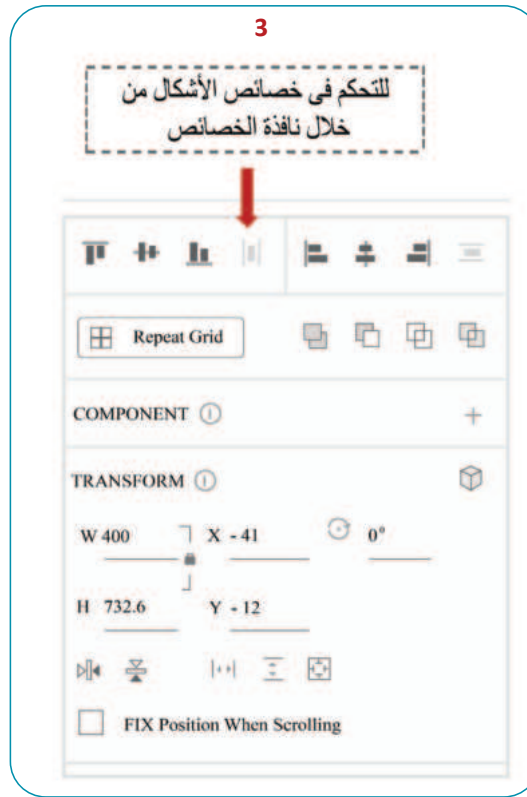
أ. التعامل مع الكائنات:



الشكل رقم (12-6): الخطوة الأولى للتعامل مع الكائنات

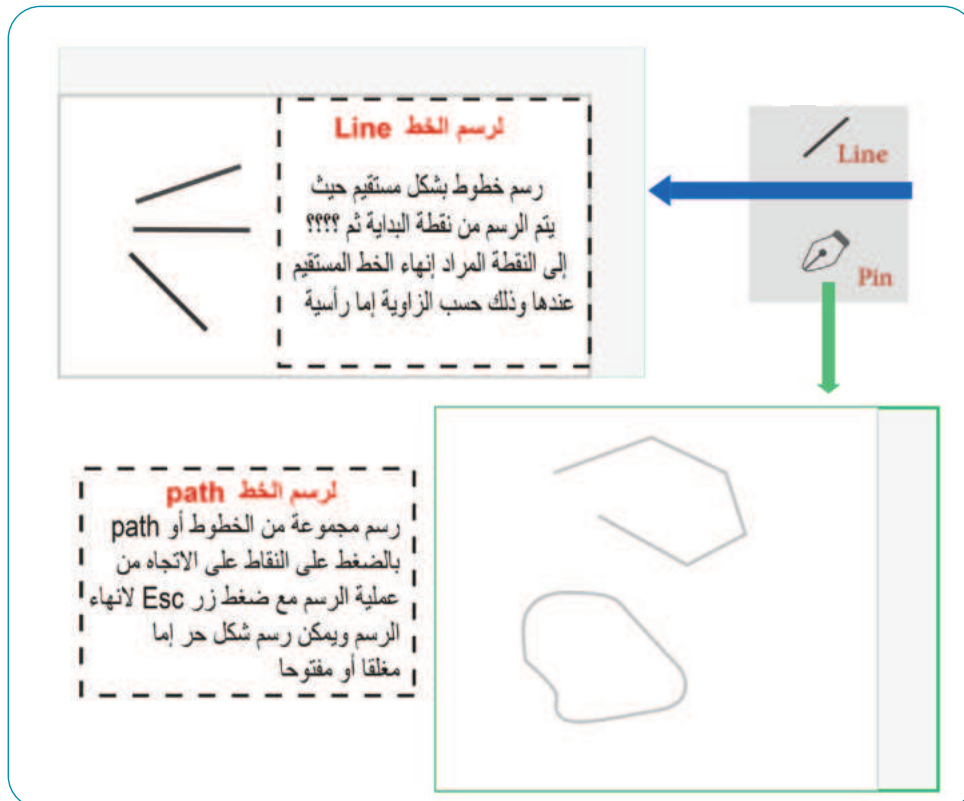


الشكل رقم (13-6): الخطوة الثانية للتعامل مع الكائنات



الشكل رقم (6-14): الخطوة الثالثة للتعامل مع الكائنات

ب. التعامل مع أدوات الرسم **Pin, Line**:



شكل رقم (6-15): للتعامل مع أدوات الرسم

## ج. التعامل مع الحدود، التعبئة، الخطوط المتقطعة:

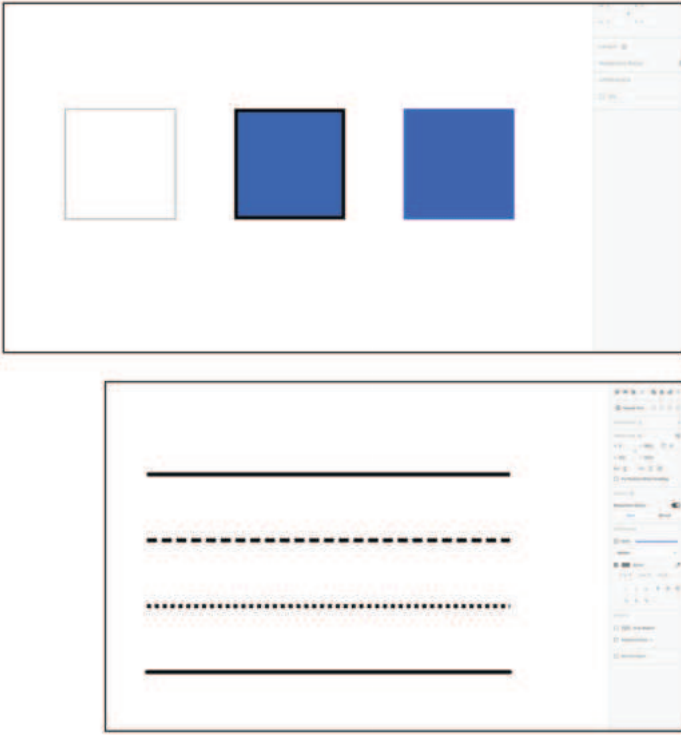
**أي شكل مرسوم في برنامج Adobe XD له قسمين أساسيين:**

**التعبئة Fill:** أي شكل مرسوم في برنامج Adobe XD له قيمتان أساسيتان:

**الحدود Border:** وهي الإطار أو الحواف الخارجية الخاصة بالأشكال والتحكم بحجم الحدود وسماكتها وشكلها متصلة كانت أو متقطعة مع Des Line مع التحكم في الزوايا.

1

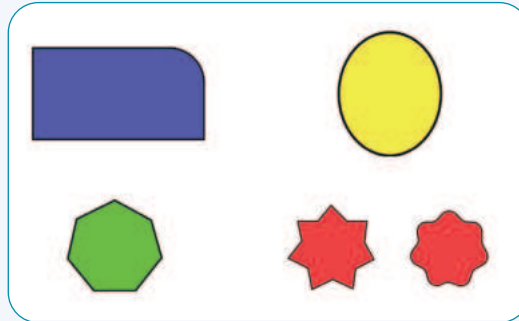
2



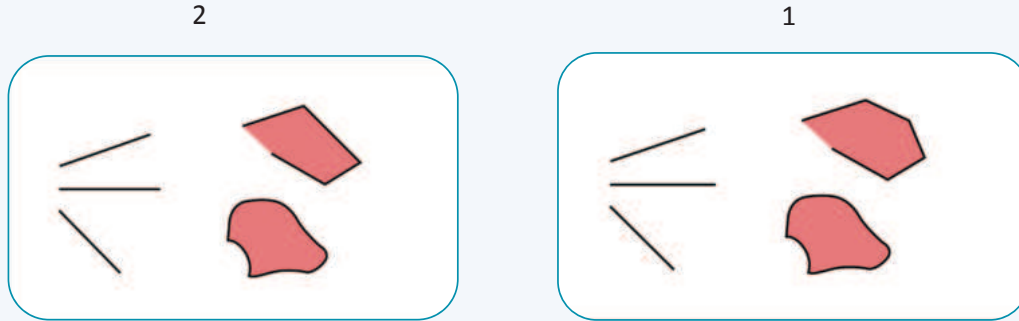
شكل رقم (16-6): التعبئة والحدود

## النشاط التطبيقي

- استخدم أدوات الرسم في برنامج Adobe XD لمحاكاة الأشكال في الصورة أدناه مع تعبئة الألوان وتطبيق بعض العمليات مثل النسخ وتعديل الأشكال والزوايا والإنحناءات.



■ استخدم أدوات Pin و Line لمحاكاة الرسم في الصورة رقم (1)

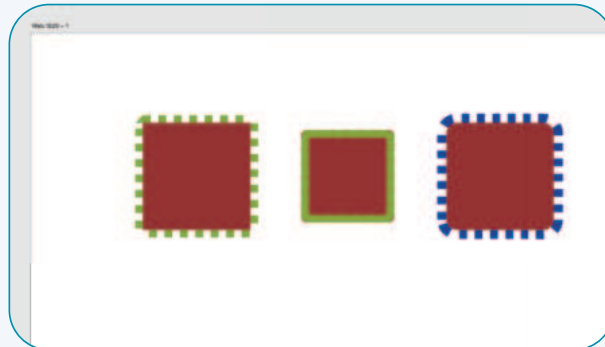


■ عدل أحد الأشكال، مع شرح العمليات التي نفذتها لإجراء التعديل.

في الصورة رقم 2	في الصورة رقم 1
شرح طريقة التعديل: .....	

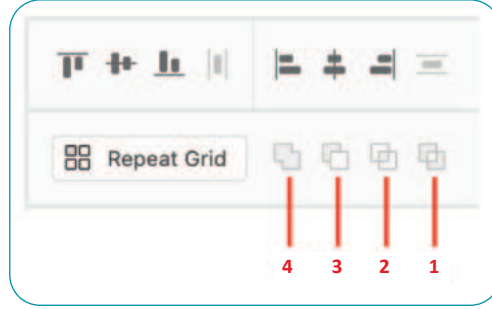
■ استخدم أدوات الرسم في برنامج Adobe XD لمحاكاة رسم الأشكال الثلاثة في الصورة أدناه في ضوء قيم التعبئة والحدود الآتية:

Gap    Dash    Size  
30    45    50



## د. التعامل مع تقاطع الأشكال:

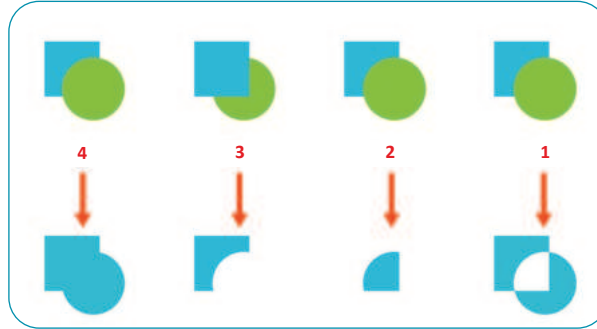
من الخيارات التي تساعد في التصميم في صفحات الويب لرسم الأشكال المختلفة مثل الأيقونات أو الأزرار، وهناك بعض الخصائص المساعدة في برنامج Adobe XD تسهل عملية التصميم.



شكل رقم (6-16): وصف أدوات التعامل مع تقاطع الأشكال

ومن ذلك على سبيل المثال:

أمامك عدة أشكال متشابهة تحوي شكلين أحدهما مربع باللون الأزرق والدائرة باللون الأخضر، وبتحديد الشكلين معاً ثم النقر على بعض الخصائص فإن النتيجة ستكون مختلفة في كل حالة.



شكل رقم (6-17): نتيجة تقاطع الأشكال

### النشاط التطبيقي

■ ارسم عدة أشكال متشابهة و قدّم تجربة عن كيفية التعامل مع تقاطع الأشكال في التصميم.



# الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية WireFrames

3-6

المخطط الهيكلية WireFrame

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. رسم المخطط الهيكلية لصفحة التصميم بأنواعه المختلفة الورقي والرقمي.
2. إنشاء الطبقات في برنامج أدوبي إكس دي Adobe XD.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على رسم المخطط الهيكلية لصفحة التصميم بأنواعه المختلفة الورقي والرقمي.

ثانياً: التعامل مع المخطط الهيكلية WireFrame.

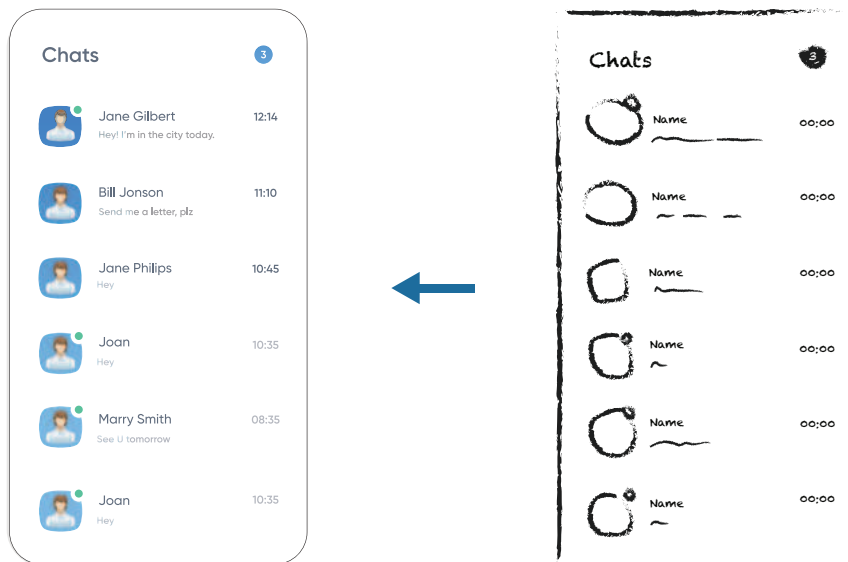
من أهم المخططات أو الرسومات التي يستخدمها المصمم في واجهات الموقع هو ما يسمى بالإطار الشبكي أو مخطط الصفحة أو المخطط الهيكلية WireFrame، ويحدد تصميم الصفحة أو طريقة تنظيم المحتويات فيها بما في ذلك عناصر الواجهة وأنظمة التصفح وكيفية التكامل بينها.

وفي بعض الأحيان يمكن عمل الإطار الشبكي أو مخطط الصفحة على ورق وغالباً ما يتم إنشاء المخططات الهيكلية WireFrame باستخدام أشكال بسيطة بالأبيض والأسود قبل الانتقال لتصميمه رقمياً ومن ثم تصميمه بشكل مرئي، وفي الشكل التالي مثالان يوضحان دور الإطار الشبكي أو المخطط الهيكلية أو مخطط الصفحة WireFrame:

مثال (1):

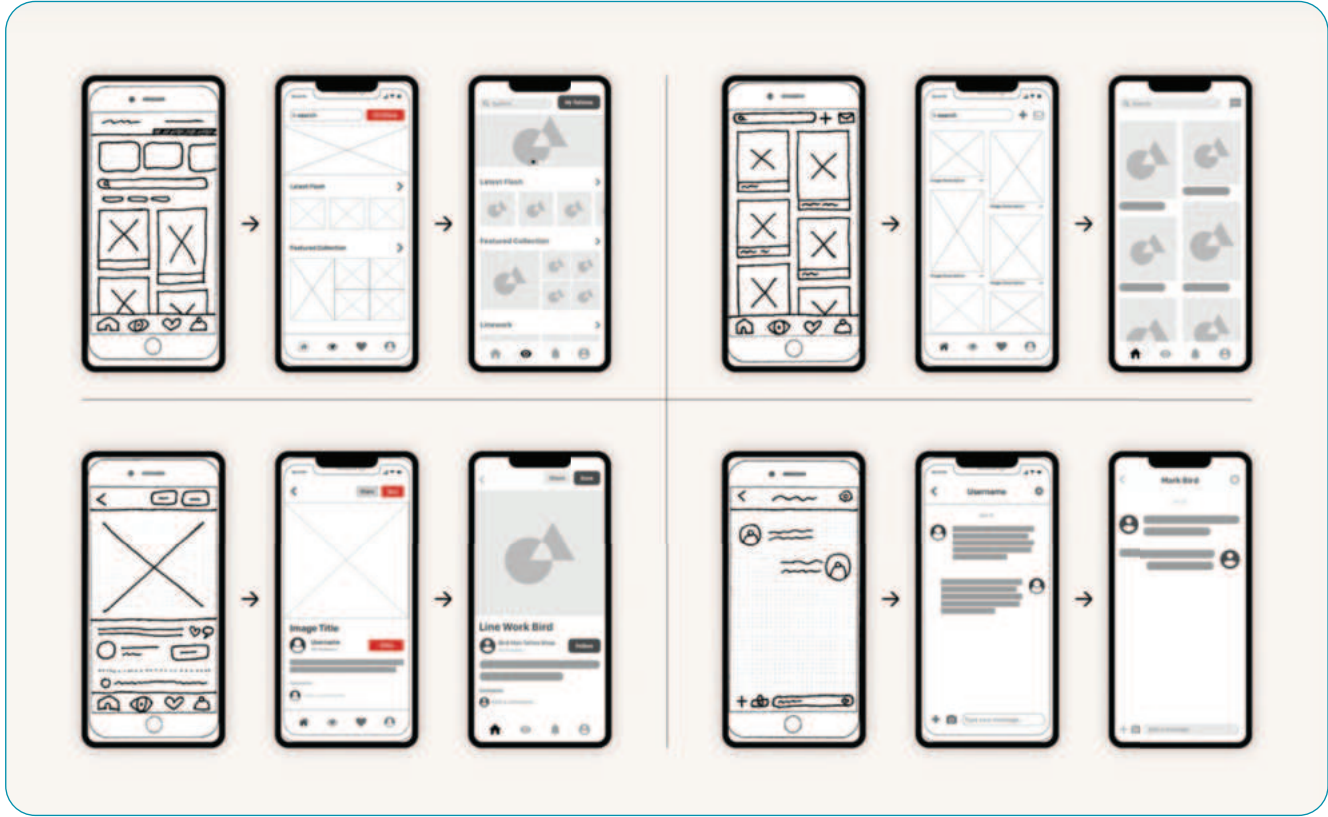


مثال (2):



مراحل المخطط الهيكلي:





شكل رقم (6-18): مراحل المخطط الهيكلي بدءاً من التصميم الورقي ثم الرقمي ثم المرئي



إثراء

◀ من المواقع المتخصصة في رسم المخططات وتمكّن من نسخ القوالب التخطيطية بكل سهولة:



## النشاط التطبيقي



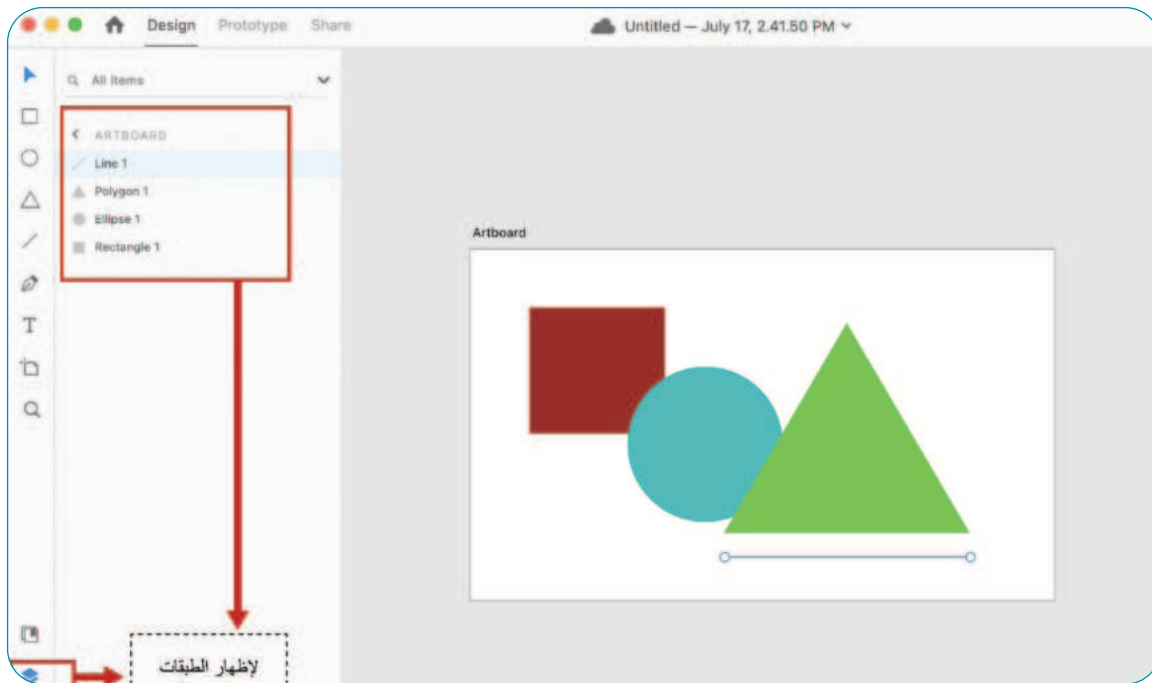
■ باستخدام الدلالات الآتية نفذ بشكل فردي أو مع مجموعتك الخطوات الإجرائية الآتية لرسم مخطط هيكلية WireFrame لصفحة موقع أو تطبيق من اختيارك بتصميمها أولاً ورقياً ثم رقمياً في برنامج Adobe XD أو برامج أخرى.

	<p>الأزرار Buttons:</p>
	<p>كتل النص Text Blocks:</p>
	<p>محتويات الصور Picture Containers:</p>
	<p>التظليل Shading:</p>
	<p>الخطوط العريضة للشاشة screen outlines:</p>

## الهدف الثاني أن يكون الطلبة قادرين على إنشاء الطبقات في برنامج Adobe XD.

### ثالثاً: التعامل مع الطبقات Layers.

تعدّ الطبقات مكوناً أساسياً لبرنامج Adobe XD فكل كائن تقوم بإنشائه باستخدام Adobe XD هو طبقة، ويتم تكديس الطبقات فوق بعضها ، ومن ثمّ تحديد رؤيتها في اللوحات الفنية من خلال لوحة الطبقات على الجانب الأيسر من الشاشة (إذا كانت هذه اللوحة غير مرئية، يمكن إظهارها بالنقر فوق رمز لوحة الطبقة في شريط الأدوات الأيسر) (لاستخدام الاختصارات انظر الملف نهاية الفصل).

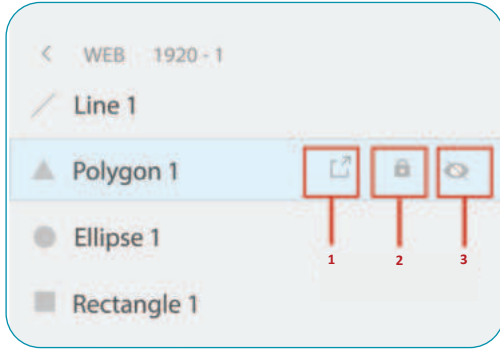


■ عند إضافة أي كائن فإنه يضاف مباشرةً إلى قائمة اللوحة الفنية كطبقة مستقلة، وبجانب الطبقة يوجد رمزٌ يوضح محتوى الطبقة، فعند رسم مستطيلٍ يظهر رمز مستطيلٍ صغير بجانب اسم الطبقة وعند رسم مثلث يظهر رمز مثلث صغير وهكذا..

■ يمكن تغيير اسم الطبقة بالنقر المزدوج عند اسم الطبقة وكتابة الاسم الجديد ثم النقر على زر الإدخال Enter.

■ عند اختيار أحد الطبقات فإنه يظهر تظليلٌ يدل على الطبقة المختارة إلى جانب ثلاثة خيارات على اليمين.





1 أيقونة "التصدير": وتعني أنه يمكنك تصدير الطبقة ونقلها إلى تصدير المكونات.

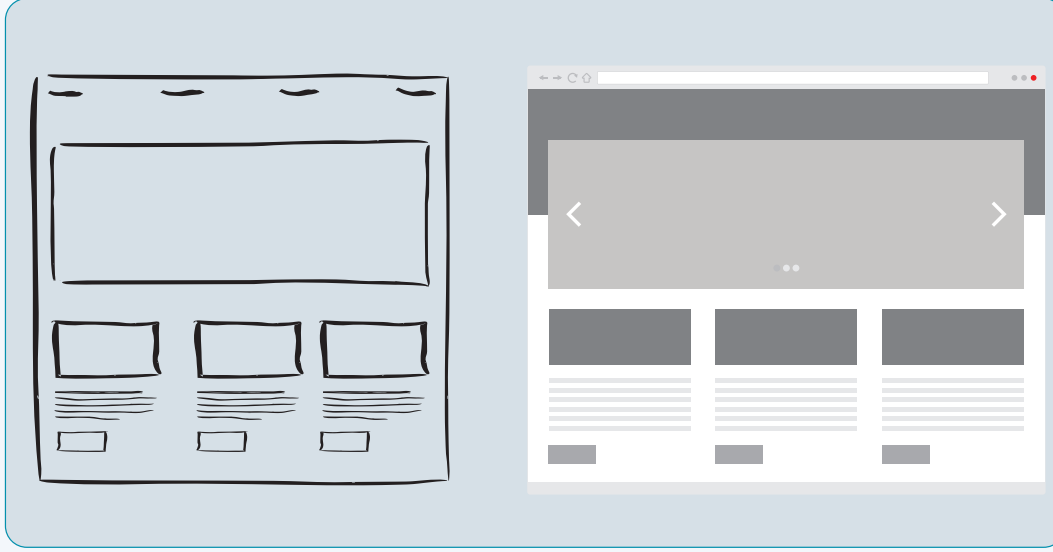
2 أيقونة "القفل": تؤدي إلى قفل الطبقة فلا يمكن نقلها أو تعديلها إلا بإلغاء تأمينها، كما يمكن قفل كائن عن طريق تحديده مباشرة في لوح الرسم، والنقر بزر الفأرة الأيمن فوقه وتحديد "قفل".

3 أيقونة "العين": تعني إخفاء الطبقة لكنها موجودة في لوحة الطبقات ولكنها غير مرئية تماماً في لوح الرسم، يمكن أيضاً إخفاء كائن عن طريق تحديده مباشرة في لوح الرسم، والنقر بزر الفأرة الأيمن فوقه وتحديد "إخفاء".

### تجميع الطبقات:

- يمكن تجميع طبقتين أو أكثر عن طريق تحديدهم واختيار Object > Group أو باستخدام الاختصارات، أو يمكنك النقر بزر الفأرة الأيمن فوق الطبقات المحددة وتحديد "مجموعة".
- يُعدّ تكوين مجموعات الطبقات طريقةً جيدة لتنظيم الكائنات، على سبيل المثال عندما يكون هناك كائنات تنتمي إلى عنصر تصميم معين مثل زر أو قسم كامل من الصفحة، مثل الرأس أو التذييل.
- من خلال إنشاء مجموعة، يمكن الحفاظ على لوحة الطبقات مرتبة، ويمكن بسهولة تحديد المجموعة بأكملها أو نقلها أو تحويلها كما لو كانت طبقةً واحدة.
- لفك تجميع مجموعة طبقات: تحديد مجموعة الطبقات واختيار Object > Ungroup أو استخدام الاختصارات، أو بالنقر بزر الفأرة الأيمن فوق مجموعة الطبقات وتحديد "Ungroup".
- يمكن أيضاً تداخل مجموعات الطبقات ضمن مجموعات طبقات أخرى.

- وفق النشاط السابق لرسم المخطط الهيكل الذي نفذته ورقياً، انقل التصميم الورقي إلى التصميم الرقمي في برنامج Adobe XD مع توظيف طرق التعامل مع الأدوات الأساسية في الرسم و مع الطبقات واللوحات.



شكل رقم (6-19): رسم توضيحي للتصميم الورقي وتحويله إلى الرقمي



- تصفح أحد المواقع الآتية وبعد الاطلاع على محتوياتها والاستفادة من المعلومات حول مجالاتها، قيّم تجربة استخدامك للموقع:



### ◀ الهيئة السعودية للملكية الفكرية (saip.gov.sa)

وبالاطلاع على محتوياته والاستفادة من المعلومات حول تسجيل وحماية الملكية الفكرية الرقمية والبرامج التدريبية المقدمة فيه.



### ◀ هيئة الأمن السيبراني

وبالاطلاع على محتوياته والاستفادة من المعلومات حول الأمن السيبراني وأمن المعلومات.



### ◀ الهيئة السعودية للبيانات والذكاء الاصطناعي

وبالاطلاع على محتوياته والاستفادة من المعلومات حول البيانات والذكاء الاصطناعي. ■ قيّم تجربة استخدامك للموقع.



# الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي

4-6

التصميم المرئي Visual Design – المساحة البيضاء White Space – التباين Contrast

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. معرفة التصميم المرئي وعناصره ومبادئه.
2. تحويل المخطط الهيكلي من التصميم الرقمي إلى التصميم المرئي.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على معرفة التصميم المرئي وعناصره ومبادئه.

## التصميم المرئي Visual Design:

يقصد به تصميم الجزء الذي يشاهده المستخدم ضمن أي منتج فيزيائي أو رقمي، ويتم ذلك عبر استخدام مجموعة من العناصر والمبادئ التي تسمح بتكوين هذه التصاميم بطريقة تكون مناسبة وسهلة الاستخدام.

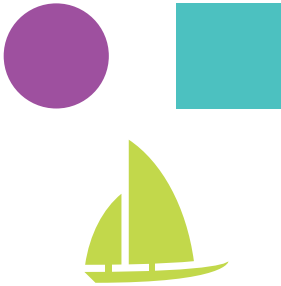
## عناصر التصميم المرئي في البيئة الرقمية:

### الخطوط Lines



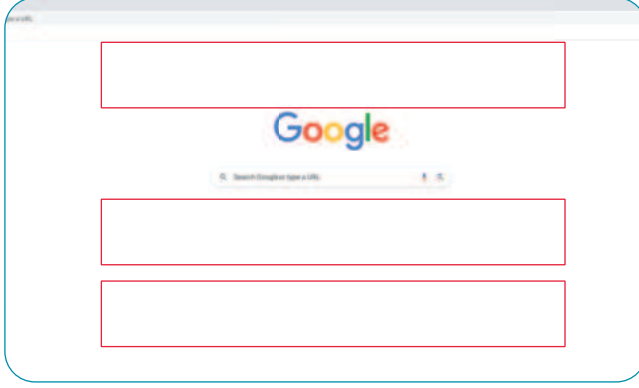
تعدّ الخطوط من أبسط عناصر التصميم المرئي، فلا يمكن أن تجد أي تصميم لا يحتوي على خطوط بشكل ما، وتمتلك الخطوط مع بساطتها خواصًا مختلفة يمكن التحكم بها، فهناك خطوط مستقيمة ومائلة وأيضًا خطوط بسماكات مختلفة وأيضًا قد تكون متقطعة، هذه الخواص توفر للخطوط مرونة كبيرة، تساعد المصمم في توظيفها في الكثير من الأماكن ضمن التصميم، مثل: فصل العناصر عن بعضها أو الإشارة إلى جزئيات محددة ضمن التصميم.

### الأشكال Shapes



تعدّ الأشكال النموذج الأكثر تطورًا من الخطوط، فهي مجموعة من الخطوط المشكلة معًا حتى تكون شكلًا ما، فهناك المربعات والمستطيلات والدوائر وغيرها من الأشكال الأكثر تعقيدًا، وتستخدم الأشكال في تكوين عناصر أخرى، أو في جمع وفرز وإعادة ترتيب مجموعة من العناصر التي قد تكون من نوع واحد ضمن التصميم.

## المساحة البيضاء White Space



شكل رقم (6-20): مثال على المساحة البيضاء

المساحة البيضاء أو السلبية هي أي منطقة ضمن التصميم لا تحتوي على شيء، وعكسها المنطقة التي تحتوي على العناصر وتسمى المناطق الإيجابية، ومع البساطة الشديدة لهذا العنصر (فهو لا يحتوي على شيء) إلا أن المساحة البيضاء مهمة جداً ضمن التصميم، فهي تساعد على إبراز بعض العناصر والمفاهيم بشكل مبسط للمستخدم، بالإضافة إلى أنها مهمة من أجل فرز باقي العناصر وجعلها غير مزدحمة ضمن التصميم.

## الكتلة Volume



شكل رقم (6-21): مثال على الكتلة

بعض التصاميم تظهر بشكلٍ ثنائي البعد، مثل المنشورات وواجهات الاستخدام، أي أنها لا تملك سوى بعدين عرض وارتفاع، وهناك تصاميم أخرى تظهر بأشكال ثلاثية الأبعاد ضمن التصميم، والعناصر التي تعبر عن هذه الأشكال هي ما تسمى بالكتلة، حيث يتم التعبير عن البعد الثالث بشكل وهمي ضمن التصميم.

## القيمة Value

تستخدم القيمة للتعبير عن المناطق المعتمة والمناطق المنارة، وينتج عنها الظلال التي تعطي التصميم نوعاً من الواقعية، وتستخدم القيمة من أجل إيجاد التباين بين العناصر المختلفة، وغالباً من أجل توضيح البعد الثالث ضمن التصميم.

## اللون Color

تعدّ الألوان من أكثر العناصر المستخدمة ضمن التصاميم، أيضاً للألوان تفاصيل كثيرة ومعقدة تجعل استخدامها يقدم الكثير من الميزات، حيث تستخدم الألوان لإيجاد التباين والتركيز على جزئيات محددة، وأيضاً من أجل إرسال معانٍ مختلفة حسب درجة اللون المستخدمة وحسب نوع الشريحة المستهدفة من الجمهور.



## مبادئ التصميم المرئي:

هناك مجموعة من المبادئ التي تضبط عملية استخدام عناصر التصميم و هي:

### 1. الوحدة Unity

الوحدة تعني ترتيب العناصر المكونة للتصميم وفق مجموعة محددة بطريقة يسهل على المستخدم تمييزها، حيث إن سرد العناصر بشكل عشوائي وعدم ترتيبها يربك فهم المستخدم للتصميم.



شكل رقم (22-6): مثال على الوحدة

### 2. التسلسل الهرمي Hierarchy

يعد التسلسل الهرمي مهماً جداً ضمن أي تصميم، فهو يوضح أهمية العناصر بالنسبة لبعضها، فكلما كان العنصر أكبر زادت أهميته أكثر، ويستخدم التسلسل الهرمي بشكل عام ضمن النصوص، حيث تظهر العناوين الرئيسية في النصوص المكتوبة في الكتب بحجم كبير، وتأتي العناوين الفرعية بأحجام أقل ثم النصوص بالحجم الطبيعي، هذا التسلسل الهرمي للنصوص يوضح ترتيبها للمستخدم بشكل منطقي عند القراءة.



شكل رقم (23-6): مثال على التسلسل الهرمي

### 3. التوازن Balance



شكل رقم (6-24): مثال على التوازن

تفضّل عين الإنسان العناصر المريحة لها، فالتصاميم أو المنتجات التي تكون فوضويةً لا تريح العين عند النظر إليها، لذلك غالباً ما يقوم المستخدم بإزاحة نظره عنها، والتوازن يتمثل في ترتيب العناصر بطريقة منطقية متوازنة ضمن أي تصميم، فمثلاً ليس من المنطقي تجميع كل المكونات أو العناصر ضمن جزئية محددة من التصميم وترك باقي التصميم فارغة، فهذا يسبب عدم التوازن في التصميم.

### 4. التباين Contrast

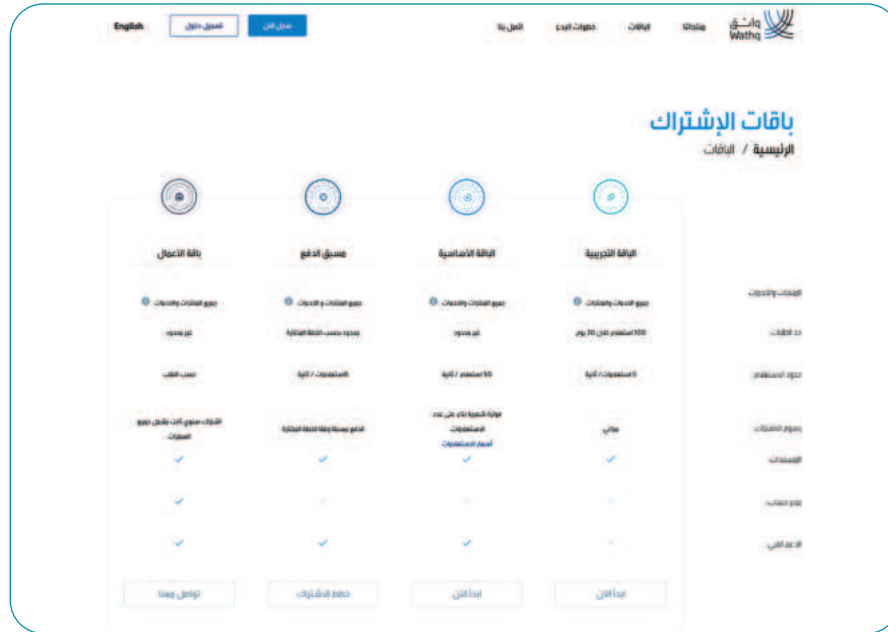


شكل رقم (6-25): مثال على التباين

يعتمد التباين على إعطاء قيمة مخالفة لبعض العناصر ضمن التصميم بشكل مبالغ فيه، بهدف جعلها مختلفة تماماً عن باقي التصميم، أي جعلها متباينة بهدف إبرازها لعين المستخدم، وكمثال عن التباين نجد أن أزرار الحذف غالباً ما تكون بلون أحمر مختلف عن باقي التصميم، لكي يستطيع المستخدم تمييزها عن باقي العناصر بسهولة.

### 5. الهيمنة Dominance

يستخدم هذا المبدأ من أجل إظهار اختلاف ملحوظ لأحد العناصر عن عناصر مشابه له بشكل واضح، وكمثال عن استخدام الهيمنة نجد أن الشركات تستخدم هذا المبدأ ضمن جدول عرض الأسعار الخاص بالاشتراكات، حيث تجد أن أحد هذه العروض ملون بطريقة مختلفة تماماً بهدف دفع المستخدم للاشتراك ضمن هذه الحزمة تحديداً عبر إبرازها بشكل واضح.



شكل رقم (6-26): مثال على الهيمنة



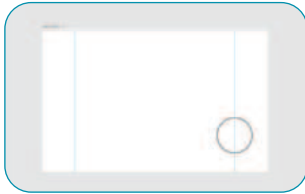
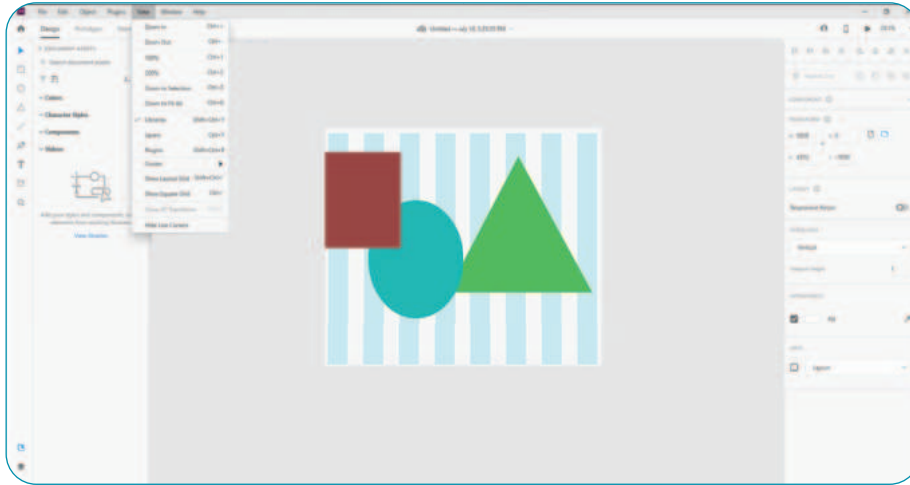
## النشاط التطبيقي

- قدم عرضاً تقديمياً بمشاركة زملائك عن مجموعة من المواقع الإلكترونية توضح من خلالها واجهة كل موقع مع نقد لطريقة توظيف مبادئ التصميم المرئي وعناصره.
- يعد موقع الصفحة الرئيسية هيئة الحكومة الرقمية (dga.gov.sa) من المواقع الناجحة في تطبيق مبادئ التصميم المرئي وعناصره، حلل التصميم في الشكل المرفق:

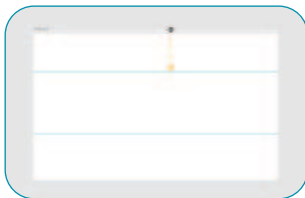
الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على تحويل المخطط الهيكلي من التصميم الرقمي إلى التصميم المرئي.

### أ. إنشاء وإدارة الأدلة Guides:

عند العمل على التصميمات، يمكن استخدام أدلة لمحاذاة الكائنات أو إدارة التباعد بين العناصر على لوح الرسم. تعمل الشبكات كإطار يمكن من خلاله تنظيم عناصر التصميم، مثل: (الصور، الحروف الرسومية، الفقرات) وتضمن تناسق التخطيط.



- لإنشاء دليل رأسي يُمرّر المؤشر فوق الحد الأيسر للوح الرسم حتى تظهر الأيقونة مع الاستمرار بالنقر فوق الرمز ثم سحبه إلى الموضع المطلوب.



- لإنشاء دليل أفقي، تُمرّر الفأرة فوق الحد العلوي للوح الرسم حتى تظهر الأيقونة. ثم السحب والإفلات إلى الموضع المطلوب.

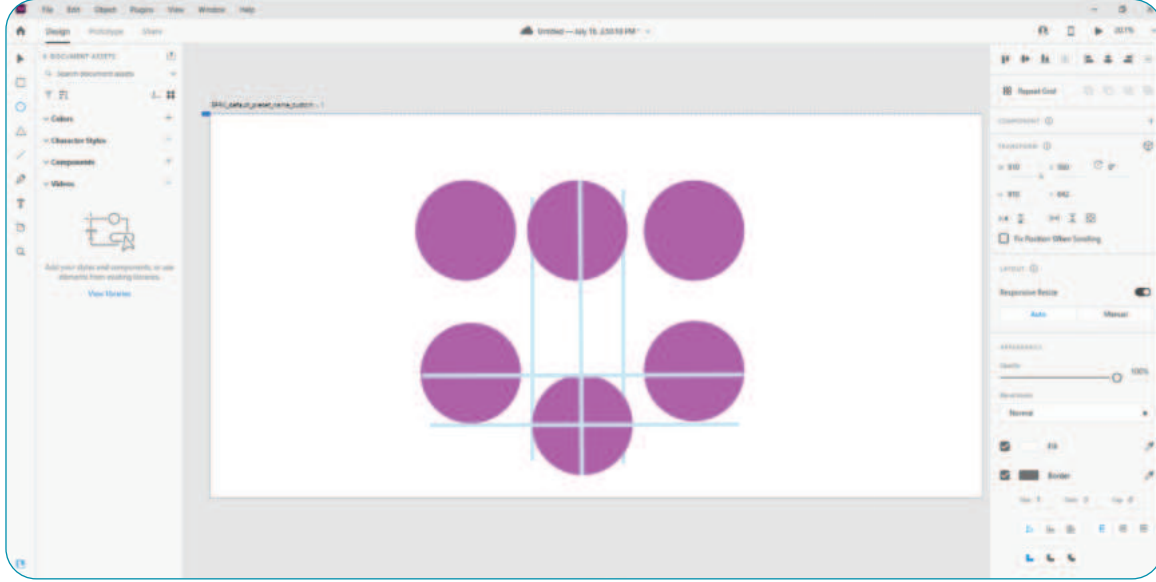
### ب. التوافق مع الأدلة الذكية:

عند تحريك الكائنات تظهر بعض الأدلة التي توظف الذكاء الاصطناعي؛ لقياس التناسب والمسافات بدقة أثناء التصميم مما يساعد في المحاذاة للكائنات، وهناك نوعان من الأدلة:

- **أدلة زرقاء:** توضع متى تتم محاذاة كائن مع كائنات أخرى أو عندما يتم توسيطه عمودياً وأفقياً في منتصف لوح الرسم أو الكائن الأصل الذي يحتوي عليه، عندما يتم عرض هذه الأدلة، سينجذب الكائن إليها تلقائياً وسيساعد في تحديد موضعها.



■ أدلة زهرية: تعرض المسافة بالبكسل بين الكائنات المجاورة وحواف لوح الرسم.



### النشاط التطبيقي

■ انقل المخطط الهيكلي من التصميم الرقمي إلى التصميم المرئي موظفاً مبادئ التصميم الرقمي من خلال مهارات التصميم في برنامج Adobe XD.



◀ قائمة اختصارات لوحة المفاتيح لبرنامج Adobe XD:

بعد أن يتقن الطلبة مهارة التصميم المرئي يمكن الاستفادة من أفكار المشاريع التالية لعمل مشروع التخرج:

1 تصميم موقع لشركة تخص الفريق تقدم خدمات التصميم الرقمي، من تصميم هويات، إعلانات، تغليف، بطرق مبتكرة تعتمد على النمذجة، والواقع الافتراضي والمعزز.

2 صمم مع مجموعتك مشروعاً لواجهة موقع إلكتروني يخدم قطاع المحاماة من ضمن الأيقونات:

- ◀ أيقونة للقضايا.
- ◀ أيقونة للاستشارات.
- ◀ أيقونة لخدمة العملاء.
- ◀ أيقونة خاصة بالتقارير.
- ◀ أيقونة خاصة بالمكتبة.
- ◀ أيقونة خاصة بالملفات.
- ◀ أيقونة خاصة بالجلسات.
- ◀ معلومات عامة وطرق للتواصل.

3 تصميم موقع متجر لبيع منتج من تصميمك.

4 مشروع يختص بمطعم وجبات سريعة صمم واجهة موقع تعرض عدد من المنتجات الخاصة بالوجبات والعصائر والسلطات، وارسم المخطط الهيكلي WireFrame في صورته الأولية، ثم انقل الرسم الأولي إلى التصميم الرقمي ثم التصميم المرئي.

5 اطلع على مواقع لمتاحف عالمية أو معامل ومختبرات رقمية، يمكن أن تستوحي منه تصميمًا لموقع لمعرض مدرستك تستخدم فيه تقنية الواقع المعزز.



6 تصميم موقع لاستديو استثماري يقدم خدمات التصوير الرقمي، كما يبيع صوراً من إبداعك. ويعرض إعلاناً جاذباً من تصميمك.

### تصميم التفاعل

إن المواقع المصممة واجهاتها تصميمياً احترافياً تقدّم بعداً آخر أكثر من مجرد تصميم جميل، فهي تعبّر عن هوية علامة المنظمة وتجعل الجماهير المستهدفة تتعرف على ما تقدمه تلك العلامات من منتجات أو خدمات سواء من خلال التصميم المرئي أو من خلال نصوص المحتوى، وذلك بالاعتماد على مبادئ التصميم. ستساعد إستراتيجية التصميم أعضاء فريق التصميم في تكوين فهم مشترك حول التفاعلات التي يجب أن تحدث لتحقيق أهداف المستخدم.

## الفصل السابع

# تصميم الشخصيات

## Character Design

1. مجالات تصميم الشخصيات.
2. الخطوات الإجرائية لرسم وتصميم الشخصيات.
3. برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي.

### الفكرة المحورية:

التصميم الرقمي والرسم لابتكار شخصيات محققة للتواصل الفاعل مع المجموعة المستهدفة، وبصياغة رسالة اتصالية للتأثير، قائم على معرفة الممارسات العالمية ومتسقة مع التوجهات المحلية لاستخدام مكونات الثقافية السعودية.

### أهداف الفصل:

يتوقع من الطلّبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

- التعرف على مفهوم تصميم الشخصيات.
- التفريق بين تصميم الشخصيات ثنائية الأبعاد 2D وثلاثية الأبعاد 3D.
- تحديد مبادئ وأسس تصميم الشخصية المُبتكرة.
- تطبيق الخطوات الإجرائية لرسم الشخصيات.
- توضيح مميزات تصميم الشخصيات رقمياً.
- التعرف على برامج الرسم والتصميم الرقمي.
- استخدام برامج وتطبيقات الرسم الرقمي.





مفهوم تصميم الشخصيات - مجالات تصميم الشخصيات ثنائية الأبعاد 2D وثلاثية الأبعاد 3D

### المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

### أهداف الموضوع

1. التعرف على مفهوم تصميم الشخصيات.
2. التفريق بين تصميم الشخصيات ثنائية الأبعاد 2D وثلاثية الأبعاد 3D.

رسم وتصميم الشخصيات من مجالات النشاط الفني المهمة، فهو أسلوب شائع يتم مشاهدته في مناسبات عدة في الحياة اليومية. يعد تصميم الشخصيات مطلباً في مجالات متعددة كالتعليم والترفيه والإعلام والإعلان، والتسويق، وكهوية للمنتجات وغيرها، وذلك لكونه أحد أشكال الاتصال المرئي الذي ينقل رسالة معينة. ولإتقان مهارة تصميم الشخصيات تتطلب من المصمم ممارسة ابتكاره في تصميم الشخصية في أحد مجالات مشاريعه التصميمية.

وسيتناول الطرق التي يتم اتباعها لتحقيق ابتكار تصميم لشخصية مؤثره في المجموعة المستهدفة وتحمل رسالة اتصالية وذلك بالتطبيق على أحد البرامج الرقمية المختلفة.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على التعرف على مفهوم تصميم الشخصيات.

### مفهوم تصميم الشخصية:

مفهوم تصميم الشخصية هو الخطوة الأولى في عملية تصميم الشخصية ويعني الإنشاء الكامل للشخصية وسماتها وسلوكها ومظهرها المرئي العام، واختيار كل جانب من جوانب الشخصية كالأشكال والألوان لتكوين شخصية فريدة وجذابة بصرياً.

في مفهوم الفن والتصميم يقوم الفنان التصميم بصياغة أنماط (أو مفاهيم) مختلفة لعالم خيالي، مما ينتج عنه ابتكار شخصية فريدة وتصميمات للمناظر الطبيعية.

سواء أكانت تنشئ شخصيات كرتونية، أم شخصيات المانجا، أم شخصيات ألعاب فيديو، أم شخصيات أنمي، فإن الفنانين ينشئون مفهوماً لتصميم الشخصية لاستكشاف الخلفية والقصة الدرامية للشخصية وشخصيتها من خلال مظهرها؛

لذلك تساعد المبادئ مثل (نظرية الألوان ولغة الشكل وحتى علم النفس العام) الفنان على إنشاء تصميم فعال للشخصية.



## مجالات رسوم الشخصيات:

تصميم الشخصيات يهدف إلى جعل الشخصيات جاذبة ومحفزة بصرياً سواء في الرسوم المرئية أو المتحركة، حيث يتطلب خلق شخصية فريدة نقل المشاعر المختلفة كالمرح والتعاطف والخوف والغضب من خلال عملية التصميم. وتلعب الشخصية دوراً في تحقيق بعض الأهداف، وإرسال الرسائل المؤثرة، لذلك تستخدم الشخصيات المبتكرة في مجموعة من المجالات، ويمكن تصنيف مجالات رسوم الشخصيات كما يأتي:

### التسويق (Marketing)

#### 1. تسويق المنتجات

يستخدم المصمم خياله في إبداع رسالة اتصالية مؤثرة في المجموعة المستهدفة، ويكون أحد الحلول في التسويق ابتكار شخصية مصاحبة للمنتجات وتظهر في الإعلانات وفي العبوات والتغليف؛ تطلق لحظات مرح أو قوة أو غيره.

#### 2. التسويق الرياضي

يبتكر المصمم شخصيات مصاحبة للأحداث الرياضية العالمية، وفي الغالب تمثل هوية ثقافية للبلد المنظم للبطولة. كما أنه يتم ابتكار شخصيات للفرق الرياضية الصغيرة والكبيرة في جميع أنحاء العالم لتمثل علامة تجارية للفرق. منذ عام 1966 ومناسبات كأس العالم يتم تمثيلها بتميمة، وهي شخصية يتم تصميمها لتمثل ثقافة البلد الذي يحتضن المسابقة. في عام 2018 أطلقت هوية التيممة الخاصة بالاتحاد السعودي لكرة القدم، وتمثلت في صورة صقر على هيئة لاعب كرة قدم، وقد اختير الصقر للتعبير عن الجانب الثقافي والبيئي للسعودية.



شكل رقم (7-1): مثال على تأثير الجانب الثقافي في تسويق المنتجات



شكل رقم (7-2): مثال على تأثير الجانب الثقافي في تسويق المنتجات



### 3. الشعارات الرسومية

يتم تصميم شخصيات في بعض الشعارات وتهدف لإعطاء علامة تجارية مميزة للجهات من الشركات أو الفعاليات وتعكس استراتيجياتها.

### القصص المصورة (Comics)

تنتشر القصص المصورة انتشاراً كبيراً بين الأطفال والشباب لما يكتسبه هذا الفن من شهرة عالمية بين الأطفال بشخصياتها، كما أن لها قوة تأثير في تشكيل كثير من القيم والسلوكيات. وهي مجال إبداعي يستطيع الطالب من خلاله استثمار مهاراته في صياغات جاذبة. ومن منطلق ثقافتنا العربية وثوابتنا الدينية لا بد أن تقوم كتابة القصص المصورة على رسالة اتصالية هادفة، وأن تُعالج القضايا الإنسانية، ويمكن التركيز فيها على التعريف بثقافة مجتمعنا السعودي، وأن تتسم بالقيم المناسبة له، وتكون ذات محتوى هادف يقوم على عنصر التشويق والإثارة المناسبة لقيم وأخلاقيات المجتمع السعودي خاصة والمجتمع العربي بشكل عام، لذلك نحن بحاجة إلى تصميم شخصيات عربية تلائم الجمهور العربي والسعودي بشكل خاص، ويمكن تصنيف رسوم الشخصيات في القصص المصورة كما يأتي:

1. قصص الأبطال الخارقين Superhero Stories.
2. القصص الفكاهية Humorous comics.
3. قصص الخيال العلمي Science Fiction.
4. قصص الرعب Horror.
5. القصص الرومانسية Romance.
6. مانجا Manga.

### قصص الأبطال الخارقين Superhero Stories

قصص الأبطال الخارقين تأسست عام 1938، وكانت شخصية البطل الخارق المعروفة بسوبرمان أحد القصص الأمريكية التي ظهرت على غلاف الإصدار الأول من المجلة المصورة.

### مانجا Manga

"المانجا" لفظ ياباني يطلق على القصص المصورة، نشأت في اليابان ثم انتقلت إلى أوروبا في الثمانينات إلى أن وصلت إلى العالم العربي. واليوم انتشرت المانجا في السعودية، ويتنوع محتواها حسب الفئات العمرية الموجهة لها، وأصبحت اليوم الحاجة ملحة إلى قصص مانجا تركز على القضايا المهمة التي يجب توعية الأطفال والشباب بها، خصوصاً الأفكار المتطرفة، نظراً إلى

تأثر أفراد هذه الشريحة العمرية بما يشهدهونه، وبأبطالهم المفضلين في عالم الرسوم المتحركة، لذلك ظهرت بعض الإصدارات العربية، ومنها على سبيل المثال قصة الولد الضب.



الهدف الثاني  أن يكون الطلبة قادرين على التفريق بين تصميم الشخصيات ثنائية الأبعاد 2D وثلاثية الأبعاد 3D.

## الرسوم المتحركة (Animation)

الرسوم المتحركة هي فن يختص بتحريك الرسوم الثابتة وعرضها بشكل متتابع لخلق إحساس بالحركة في مساحة إما ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، وتستخدم في الأفلام والعروض التلفزيونية والألعاب.

هناك عدة أنواع للرسوم المتحركة وهي:

1. الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد Two-Dimensional Animation.
2. الرسوم المتحركة الرقمية ثنائية الأبعاد Digital Two-Dimensional Animation.
3. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد Three-dimensional Animation.
4. إيقاف الحركة Stop-Motion.

## الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد 2D Animation

### الرسوم المتحركة التقليدية ثنائية الأبعاد 2D Animation Traditional

الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد المرسومة يدوياً هي طريقة تقليدية بدأت منذ أواخر القرن التاسع عشر، حيث يتم نقل القصاص عن طريق تحريك الشخصيات والخلفيات في فضاء ثنائي الأبعاد، من خلال رسم 24 رسماً متبوعاً بآخر في وضع مختلف قليلاً بمعدل 24 إطاراً في الثانية.

### الرسوم المتحركة الرقمية ثنائية الأبعاد 2D Animation Digital

الرسوم المتحركة الرقمية ثنائية الأبعاد هي مزيج من التقنية الفنية والوسائط التي تخلق وهمًا بالحركة، وتتم باستخدام أجهزة الكمبيوتر في مساحة افتراضية رقمية.

## الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد 3D Animation

هي رسوم متحركة لها عرض وارتفاع وعمق، تظهر على هيئة كائنات واقعية، يتم إنشاؤها في مساحة افتراضية ثلاثية الأبعاد، ويكون تحريكها باستخدام برامج الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لخلق وهم بالحركة الفعلية للكائن.



## إيقاف الحركة Stop-Motion

هي عملية ضبط لنماذج مادية تمثل كائنات كالدمى أو الأشياء، حيث يتم ضبط الكائن والتقاط إطار في كل مرة يتم تحريكه بزيادة طفيفة لإنتاج إحياء بالحركة.

## ألعاب الفيديو (Video Games)

يوجد أعداد كبيرة لتصميم الشخصيات في كل لعبة، كما يوجد أعداد كثيرة من الألعاب التي تقوم على تصميم شخصيات فيها، من هذه الألعاب:

### نشاط إثرائي

- لتصميم الشخصيات تاريخ عميق، حيث وجدت شخصيات مؤثرة من شركات عالمية لسنوات في صناعة الرسوم المتحركة، ويمكن البحث عن هذا التاريخ وتحديد أهم الشخصيات المبتكرة منهم، ومناقشة زملائك عن تفاصيل الشخصية.

### التقويم



- اكتشف الفرق بين مجالات تصميم الشخصيات ثنائية الأبعاد ( 2D ) وثلاثية الأبعاد ( 3D ) من حيث الشكل؟

### نشاط

- أي الشخصيات الكرتونية مفضلة إليك؟
- اشرح سبب التفضيل، ثم صف الشخصية بكتابة بصرية، ثم ناقش زملاءك.



# الخطوات الإجرائية لرسم وتصميم الشخصيات

2-7

مبادئ وأسس تصميم الشخصيات - خطوات تصميم الشخصيات

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. تحديد مبادئ وأسس تصميم الشخصية المبتكرة.
2. تطبيق الخطوات الإجرائية لرسم الشخصيات.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على تحديد مبادئ وأسس تصميم الشخصية المبتكرة.

## 1. مبادئ تصميم وابتكار الشخصية

■ كيف أبتكر الشخصية؟

لابد أن يفهم المصمم الشخصية وخصائصها وسماتها والقصة التي تسكنها، ولكي يتمكن المصمم من ابتكار شخصية مبدعة فعالة عليه أن يراعي مبادئ تصميم وابتكار الشخصية.







### النمذج الأصلي Archetype:


النمذج الأصلي (نمط الشخصية) هو مجموعة من السمات الفريدة التي تصنف الشخصية في مجموعة معينة. ويشير إلى نوع الشخصية، ويمثل الشخصية والسمات الشخصية التي تتسم بها، والسلوك الذي نرغب في أن تمثله الشخصية. هناك العديد من النماذج الأصلية، مثل: المحب والساحر والخارج عن القانون والمستكشف والذكي والبريء والقائد والمرح والأحمق ... وغيره.





شكل رقم (3-7): مثال على النموذج الأصلي

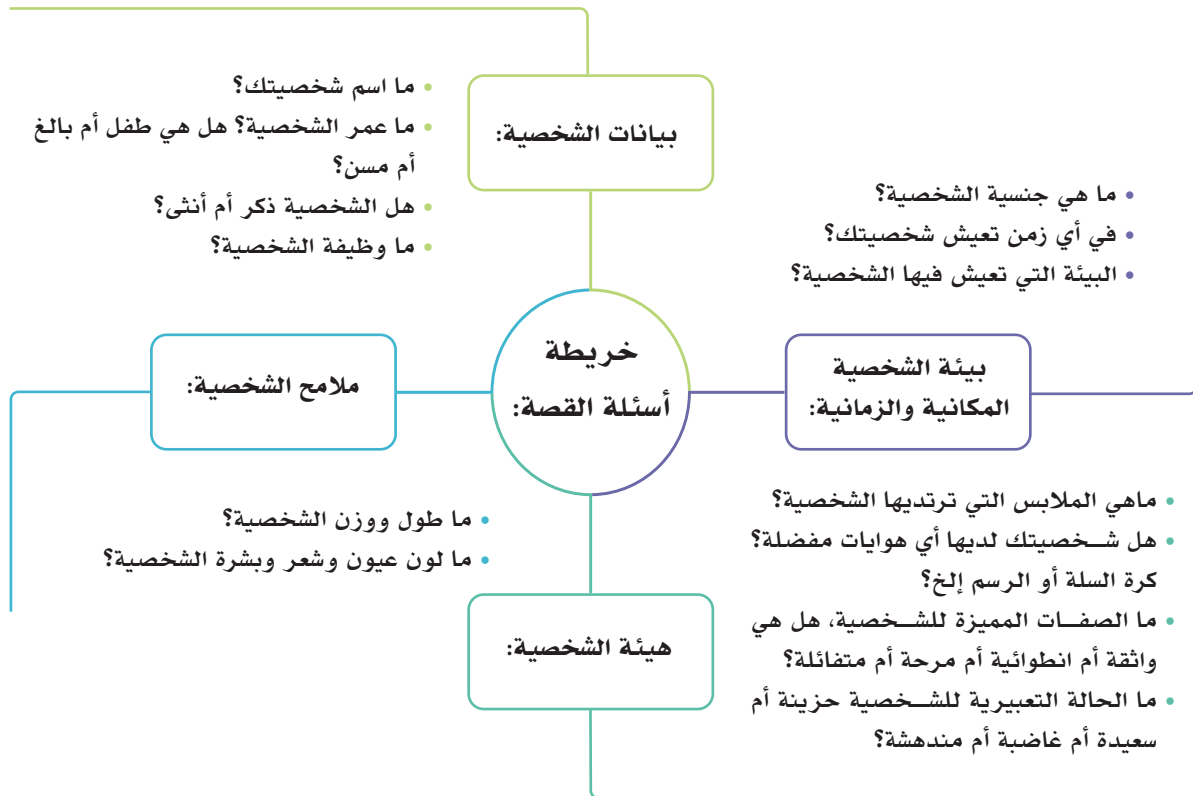
سمات الشخصية	
ملكي، قائد	
فضولي، مغامر	
مستقل و شرير	
مخلص و مطيع	

سمات الشخصية	
المستكشف	

## خريطة أسئلة القصة للشخصية Story Questions Map

### القصة Story:

القصة مهمة لتصميم الشخصية وسماتها حيث إنها تسهل على المصمم إنشاء التصميم النهائي للشخصية. فمن خلال الإجابة على مجموعة من الأسئلة يتمكن المصمم من تصميم تصور الشخصية.



مثال: خريطة أسئلة القصة لشخصية تركي



### الأصالة Authenticity:

الأصالة هنا بمعنى أصالة الفكرة وهي الجدة والتفرد، ولكي يتسم تصميم الشخصية بالإبداع على المصمم أن يبتكر شخصية ليست موجودة، أو أن يقوم بتجديد أفكار لشخصية سابقة، فالشخصية الجيدة هي الجديدة المبتكرة وليست الموجودة من قبل.

### المرجع Reference:

وهو أحد الطرق التي يمكن ابتكار شخصية منه إذ يكون المصدر أو المرجع لصورة الشخصية، ويمكن تحويل الصورة إلى رسم، أو صورة رمزية ويمكن الاستفادة من ذلك في رسوم العلامة التجارية عندما لا تكون الشخصية خيالية وتشبه شخصاً حقيقياً، ويمكن أن تسمى صورة رمزية، ويقع هذا الحقل بين الرسم التوضيحي والعلامة التجارية.



## مظهر الشخصية Character Appearance:

المظهر هو ما يعطي الانطباع العام في الشخصية التي يتم تصميمها لذا تنجذب المجموعة المستهدفة إلى الرسوم التي تحتوي عناصرها على نقاط جاذبة، فمن المهم أن يتم الأخذ في الاعتبار بتفضيلات الأشخاص من المجموعات المستهدفة ممن تصمم الشخصية للتأثير فيهم، حيث يؤثر عمر الشخصية وجنسها ونوعها وصفاتها ومهنتها والبيئة الاجتماعية والثقافية لها، وكذلك وقت اللباس إن كان نهاراً أو ليلاً، في العمل أو في حفل، والزي الذي يمثل ثقافة المنطقة.

إن من الأمور التي لا بد من مراعاتها في مظهر الشخصية عند التصميم:

1. الفئة العمرية التي تُستهدف من خلال تصميم الشخصية.
2. زي الشخصية.

### 1. الفئة العمرية التي تُستهدف من خلال تصميم الشخصية:

تعد الفئة العمرية التي تُستهدف من خلال التصميم للشخصية جزءاً محكراً في هيئة رسم الشكل الكلي لها؛ حيث تختلف سمات الشخصية الشكلية (كحجم الجسم والرأس والعينين والذراعين)، وكذلك هيئة الشخصية وما ترتديه حسب الفئة الموجه لها هذا الرسم، أي من ستخاطب في الغالب؛ فمن المهم أن يتم الأخذ في الاعتبار بتفضيلات الأشخاص من المجموعات المستهدفة ممن تصمم الشخصية للتأثير فيهم.

وفيما يلي سيتم توضيح سمات عامة لها وليس بالملف أن تكون ثابتة حيث تتنوع بحسب إبداع مصمم الشخصيات.

- الشخصية المقدمة للأطفال الصغار أقل من 5 سنوات: تتميز بالسمات التالية: جسم قصير ورأس كبير، الذراعان والساقان قصيرتان بأصابع صغيرة قصيرة، والمسافة بين عيونهم وأنوفهم وأفواههم صغيرة جداً، ولديهم جباه كبيرة وألوان زاهية، وأشكال بسيطة.





- الشخصية المقدمة للأطفال الصغار من عمر 6-12 سنة: تتميز بالسمات التالية: ذات رؤوس كبيرة، أصابع اليدين والقدمين لا تزال ممتلئة ولكن بشكل أقل من الشخصيات في الفئة العمرية السابقة، أجسادهم أنحف، والألوان والأشكال أكثر تعقيداً، كما أنهم يُرسمون بشكل لطيف جداً، وابتساماتهم زائدة.



- الشخصية المقدمة للمراهقين من 14 إلى 18 عاماً: الشخصيات تشبه العالم الحقيقي، فهم مقسمون بشكل صحيح، والألوان أكثر تعقيداً، ولديها أكبر قدر من التفاصيل



## 2. زي الشخصية:

زي الشخصية هو أحد المظاهر التي تقدم انطباعاً عن ملامحها ونشاطها وسماتها الكلية، ويمكن أن تظهر من خلال الزي، وكذلك المنطقة التي تمثلها الشخصية، كما تعكس الثقافة التي تنتمي إليها هذه الشخصية ومميزاتها.

المثال التالي يظهر تنوع الأزياء بما يتوافق مع كل شخصية، ويمكن الاستفادة منها في تصميمك لابتكار الشخصيات:



شكل رقم (4-7): أمثلة على زي الشخصيات

## أسس تصميم وابتكار الشخصية:

لتصميم الشخصية يتعين على المصمم معرفة الأسس التي تساعد على تأكيد الشخصية في رواية القصة، ولذلك من الضروري استخدام كل من:

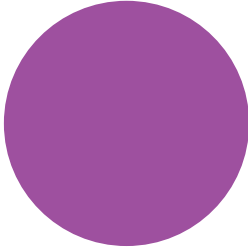
- لغة الشكل
- اللون
- الإضاءة

## لغة الشكل:

كمصمم شخصية من المهم أن تفهم الشكل الذي تستخدمه في تصميماتك، وما هي التأثيرات التي يمكنك إنشاؤها، ولغة الشكل التي تساعدك على معرفة من هم الأشخاص، بحيث يمكن استخدامها للتأكيد على شخصيتهم.



تتمحور لغة الشكل حول ثلاثة أشكال أساسية: الدائرة والمثلث والمربع، وينقل كل شكل مشاعر وشخصيات مختلفة، ويمكن استخدامها لرواية قصة، وإنشاء تصميم مبدع. بمجرد إنشاء الشكل يمكن استخدام التفاصيل الإضافية مثل اللون والقيمة والضوء لتحسين مظهر الشخصية.

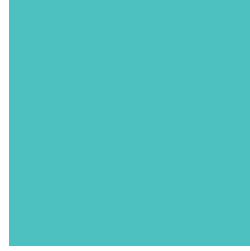


اسفنجي- ناعم- غير ضار-  
الوصول إليه سهل- قابل للتغيير



Mike

حاد- خطير- لا يمكن التنبؤ به

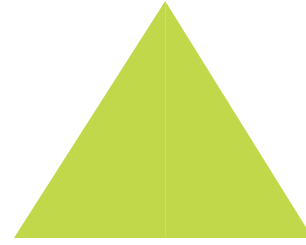


صلب- قوي- داعم- موثوق-  
غير مرن

Sully



مربع: قوي، ويمكن الاعتماد عليه



حاد- خطير- لا يمكن التنبؤ به



Randall Boggs

مثلث: ماطر، شرير

## اللون:

بعد رسم واستكشاف مجموعة متنوعة من التصميمات المختلفة لشخصية ما، فإن المرحلة التالية هي اختبار ألوان متعددة لمعرفة أي منها يعمل بشكل أفضل، لذلك يفضل تجنب استخدام مستوى واحد فقط من القيمة (الإضاءة أو التعتيم)، حتى لا يُفقد التركيز في التصميم، لذا فإن اختيار القيم بعناية في تصميم الشخصية سيعزز من تأثير التصميم. أسأل نفسك دائماً عن سبب اختيارك لتلك الألوان، واكتشف مجموعات من الألوان الفاتحة والداكنة، وكيف يمكن أن تساعد كل درجة لون شخصيتك في الظهور أو الإحساس بطريقة معينة. يمكن باستخدام الألوان إثارة بعض الارتباطات النفسية أو الثقافية لدى المشاهد فلكل لون دلالات معينة، لذلك من المهم جداً معرفة معاني الألوان حتى يكون استخدامها وفق دراية لما تعنيه. كما هو موضح في هذا الشكل:



## الضوء:

يمكن أن تؤدي إضاءة الشخصية بشكل جيد إلى تحسين المظهر العام للتصميم، ويقدر ما يمكن للون أن يروي قصة، فإن إضاءة الشخصية تخلق قصة أيضاً، والتأكيد على مزاج الشخصية وعاطفتها بالإضافة إلى الجو أو المكان الذي يجدون أنفسهم فيه. كما تعلمت حتى الآن عند إنشاء شخصية تأتي القصة أولاً.

ما القصة التي تحاول سردها من خلال الشخصية؟ ما هي قرارات الإضاءة التي يمكن أن تساعدك في نقل الشخصية ووضعها؟ إن إضاءة التصميم ستعطي مزيداً من الأبعاد والحياة، ويمكن أن يأتي الضوء من مجموعة من الزوايا المختلفة، بما في ذلك المقدمة ومن أعلى ومن أعلى اليسار أو فوق اليمين ومن الخلف ومن الأسفل ومن الجانب، ويمكن أن يكون مصدر الضوء نفسه هو الشمس أو القمر، أو المصباح أو الانعكاس، أو اللهب المكشوف، مثل النار أو الشمعة. سينقل كل خيار إضاءةً جواً مختلفاً وعاطفةً ومزاجاً مختلفين. على سبيل المثال سيخلق الضوء الساطع مزاجاً مختلفاً عن المشهد الخافت المضاء بالشموع. تماماً مثل الألوان التي تحتوي على لوحات دافئة وباردة، يمكن أيضاً أن تكون الإضاءة دافئة أو باردة، مما يعزز لوحات ألوان معينة والعواطف التي تنقلها.



شكل رقم (6-7): مثال على دور الضوء في نقل الشخصية

## الهدف الثاني أن يكون الطلبة قادرين على تطبيق الخطوات الإجرائية لرسم الشخصيات.

بعد ابتكار الشخصية ومعرفة الأسس اللازمة لتصميمها ينتقل المصمم لمرحلة التنفيذ الفعلي لتصميم الشخصية حيث يبدأ المصمم برسم مسودة التصميم للشخصية والتي تتطلب عدداً من الخطوات الإجرائية التي سوف يتم توضيحها.

### محاور رسم مسودة التصميم (سكيتش):

خلال الدرس السابق تعرفنا على كيفية ابتكار الشخصية ومعرفة ملامحها و في هذا الدرس سنتعرف على طريقة رسم مسودة التصميم (سكيتش) وهذه الطريقة تتبع خطوات إجرائية محددة متمثلة في النقاط التالية:

#### 1. الهيكل العام للشخصية:

- تحديد ارتفاع (طول) الشخصية.
- تحديد نسبة حجم الرأس إلى باقي جسد الشخصية.
- تقسيم هيكل الشخصية إلى الأقسام الرئيسية (الرأس - الجذع - الجزء السفلي).

#### 2. تفاصيل وملامح الشخصية:

- تفاصيل الرأس ومكوناته (العينان - الفم - الأنف - الرقبة).
- تعابير الوجه.
- الإيماءات والمشاعر.

#### أولاً: الهيكل العام للشخصية.

##### أ. تحديد ارتفاع (طول) الشخصية:

يختلف ارتفاع الشخصية حسب مواصفات ونوع الشخصية، والرأس هو الوحدة القياسية التي يقاس بها طول وارتفاع الشخصيات. متوسط طول شخصية البالغين خمسة أو ستة رؤوس، لكن الشخصيات المبالغ فيها مثل الأبطال الخارقين وعارضات الأزياء يمكن أن يبلغ طولها ثمانية رؤوس أو أكثر.

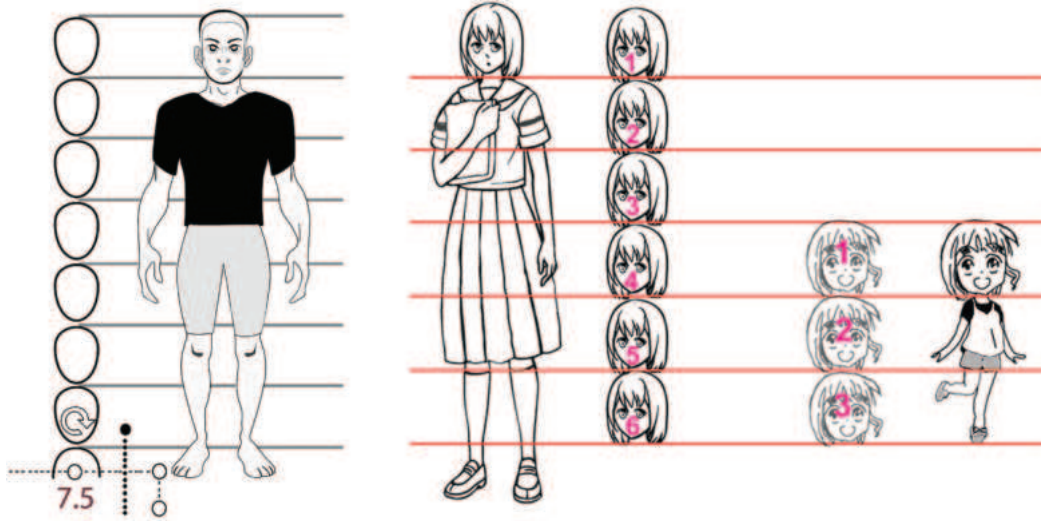


## ب. تحديد نسبة حجم الرأس إلى باقي جسد الشخصية:

وضعت النسب لرسم الشخصيات البشرية في ثقافات معينة وفترات مختلفة في التاريخ. فالنسب البشرية المثالية اليونانية القديمة، تمثل نسبة الرأس 1:7 من الجسم، بينما اقترح عالم التشريح والفنان بول ريتشر Paul Richer متوسط ارتفاع يبلغ سبعة ونصف رأس لشخص بالغ، بينما اقترح الفنانان أندرو لوميس Andrew Loomis و جورج بريدجمان George Bridgman ثمانية رؤوس.

كمصمم شخصيات، يمكنك استخدام هذه المقاييس كمرشد لك وليست قوانيناً ملزمة. المهم هو نسبة حجم الرأس بما يتناسب مع بقية الشكل.

ويرتبط تحديد نسبة حجم الرأس إلى الجسد كثيراً بنوع الشخصية، هل هي شخصية تطابق الواقع، أو خيالية أو غير ذلك؛ ويرتبط أيضاً بعمر الشخصية، فالنسبة للرضيع (1:1) بينما الطفل أقل من عشر سنوات (4:1) والطفل الأكبر من 10 سنوات (5:1) بينما نسبة حجم الرأس للجسم بالنسبة للبالغ (6:1) أو (7:1) بينما الشخص المسن (1:4)، كذلك يرتبط بتضخيم إحدى الصفات المميزة للشخصية (الكوميديا، الغباء، الذكاء،... الخ).

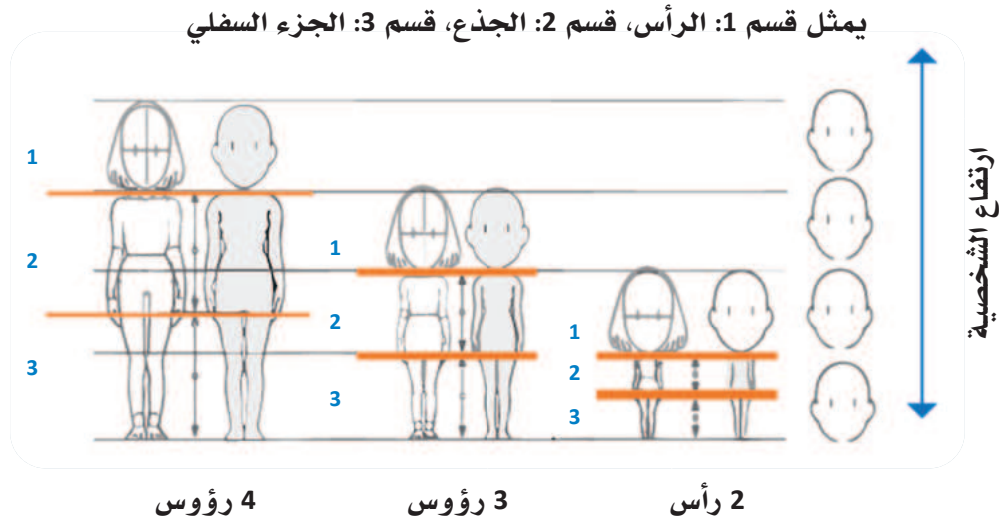


## ج. تقسيم هيكل الشخصية إلى الأقسام الرئيسية:

تقسيم هيكل الشخصية إلى ثلاثة أقسام رئيسية:

- القسم الأول: الرأس.
- القسم الثاني: الجذع.
- القسم الثالث: الجزء السفلي.

يتم تحديد ارتفاع كل قسم من الأقسام الثلاثة حسب ما يناسب عمر الشخصية ونوعها.



ارتفاع الشخصية رأساً، نسبة الرأس إلى الجسم (1:1) لذلك نقسم هيكل الشخصية إلى جزئين:

- الجزء الأول ارتفاعه رأس ويمثل القسم الأول وهو الرأس.
- الجزء الثاني ارتفاعه رأس ويمثل القسم الآخر (الجذع والأطراف السفلية).
- ارتفاع القسمين يختلف حسب عمر ونوع الشخصية وهيئة الشخصية ككل.

2 رأس

ارتفاع الشخصية 3 رؤوس ونسبة الرأس إلى الجسم (2:1) لذلك نقسم هيكل الشخصية إلى جزئين:

- الجزء الأول ارتفاعه رأس ويمثل القسم الأول وهو الرأس.
- الجزء الثاني ارتفاعه رأساً ويمثل القسم الآخر (الجذع والأطراف السفلية).
- ارتفاع القسمين يختلف حسب عمر ونوع الشخصية وهيئة الشخصية ككل.

3 رؤوس

ارتفاع الشخصية 4 رؤوس ونسبة الرأس إلى الجسم (3:1) لذلك نقسم هيكل الشخصية إلى جزئين:

- الجزء الأول ارتفاعه رأس ويمثل القسم الأول وهو الرأس.
- الجزء الثاني ارتفاعه 3 رؤوس ويمثل القسم الآخر (الجذع والأطراف السفلية).
- ارتفاع القسمين يختلف حسب عمر ونوع الشخصية وهيئة الشخصية ككل.

4 رؤوس





## أشكال الجذع في هيكل الشخصية:

يراعى عند اختيار الجذع، أن يكون مناسباً للهيئة من حيث العمر والجنس، والمواصفات الجسمية. فقد يكون شكل الجذع هندسياً، ويمكن دمج وتركيب أكثر من شكل بحيث يتناسب مع الجزء السفلي من هيكل الشخصية، يختلف شكل الجذع حسب نوع الشخصية ومواصفاتها، حيث يختلف الذكر عن الأنثى، والسمين عن النحيل.

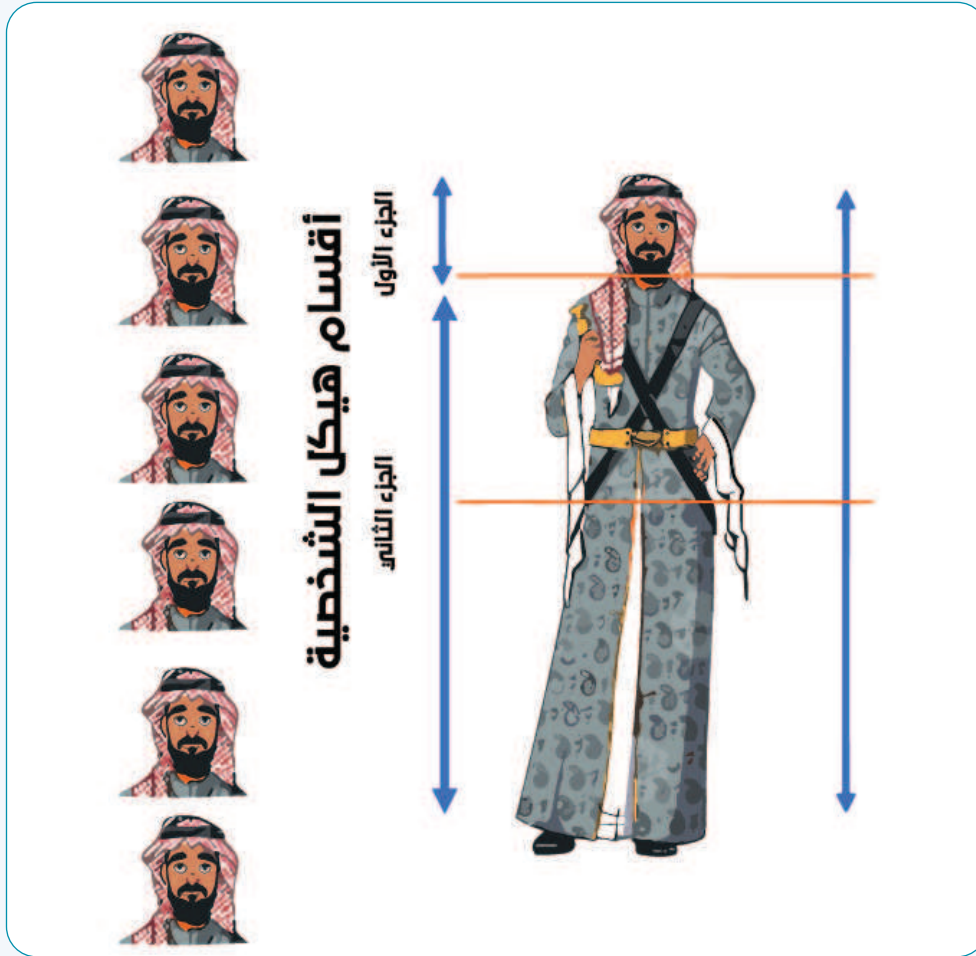
يساهم شكل الجذع في إبراز صفات الشخصية؛ فمثلاً: الجذع المربع (الأكبر من الجزء السفلي) يعبر عن قوة الشخصية، ويمكن أن يعبر عن بعض الصفات الحادة.

والجذع الدائري (الأكبر من الجزء السفلي) يعبر عن روح المرح، والجذع المثلث قد يوحي بعدم الثقة، أو بعض الصفات الغير مرغوبة.

## النشاط التطبيقي

■ طبق: الهيكل العام للشخصية على شخصية تركي:

1. ارتفاع شخصية تركي .....
2. نسبة الرأس إلى الجسد ( : )
3. حدد موقع كل قسم من أقسام هيكل الشخصية على الصورة (الرأس-الجنذع-الهيكل)



## ثانياً: تفاصيل وملامح الشخصية:

في هذا المحور سيتم توضيح التفاصيل الدقيقة لملامح الشخصية والتي يمكن تنفيذها أثناء الرسم اليدوي أو الرقمي وهذه التفاصيل هي ما تميز كل شخصية عن الأخرى وتجعل لها طابعاً فريداً.

ويشتمل هذا المحور على:

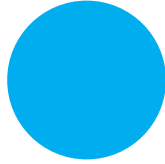
1. تفاصيل الرأس ومكوناته (العينان - الأذنان - الفم - الأنف - الرقبة - الشعر).
2. تعابير الوجه.
3. الإيماءات والمشاعر.

أ. تفاصيل الرأس ومكوناته (العينان - الفم - الأنف - الرقبة):

### الشكل العام للرأس:

الشكل العام للرأس يعكس نوع الشخصية، يمكن رسم الرأس بأشكال متنوعة من حيث الشكل والزاوية والحجم. ولكل شكل مدلول كما يحدد المصمم ذلك بما يتناسب مع طابع الشخصية.

كما أن هذه الأشكال يمكن الخروج منها لتحقيق ابتكار متنوع للشخصيات، وقد تكون شخصيات للحيوانات أو كائنات خرافية.



شكل الرأس هذا مستدير تماماً وليس له حواف حادة، مما يجعل الشخصية تبدو أقل تهديداً من نظيرتها ذات الشكل المثلث، وتبدو بمظهر السيدة اللطيفة.



تبدو هذه الشخصية ثابتة، هذا لأن الشكل الأساسي هو مربع أفقي ممدود، مما يجعل الشخصية تبدو قوية ومستقرة.

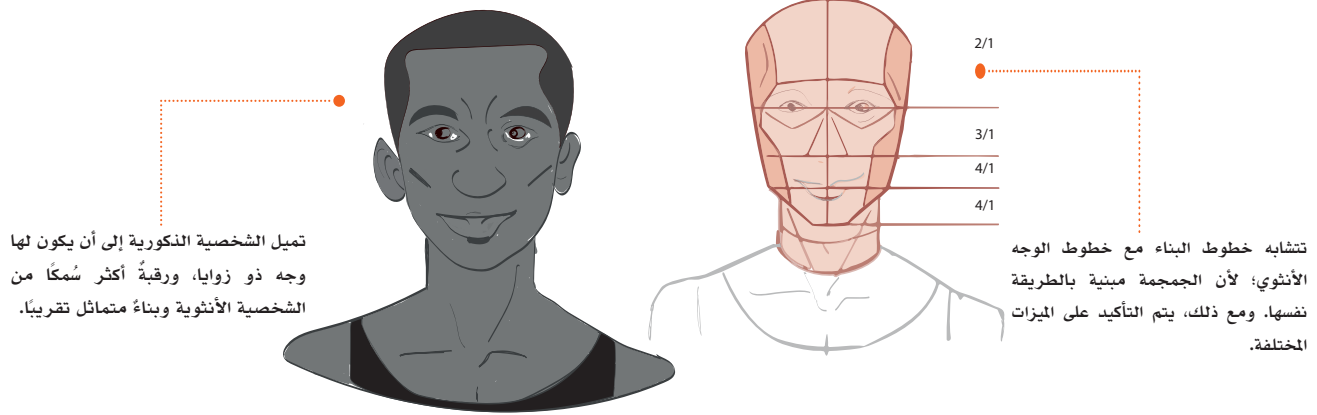


هذه الشخصية تبدو مخيفة للغاية. يؤكد شكل الرأس الطويل والمثلث على الحواف الحادة التي توحي لا شعورياً بوجود خطر. العيون أكبر بكثير مقارنة بالأنف، مما يخلق تبايناً مثيراً للاهتمام.

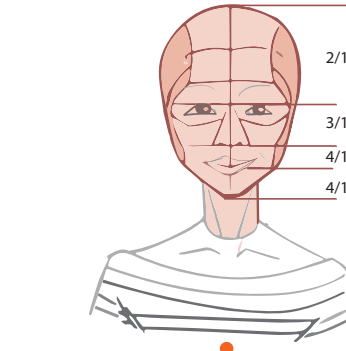
## مكونات الرأس (العينان -الضم- الأنف-الرقبة):

يبدأ بناء الوجه الأساسي بالجمجمة، وقاعدة الرأس دائرة، بها خطوط تنحدر على كل جانب لتشكيل الفك، وتستدق في الذقن، ويقسم الرأس إلى أربع مناطق برسم خط عامودي يحدد منتصف الوجه، وآخر أفقي يحدد موقع العينين، ومهمة الخطين ثابتة مهما اختلف المنظور، ويمكن الاستفادة من أماكن الخطين لتغيير عمر الشخصية في التصميم، فكلما ارتفع الخط العلوي إلى أعلى الرأس تصبح الشخصية أكبر سنًا، وعندما ينخفض تصبح أصغر سنًا. ويمكنك بعد ذلك رسم ثلاثة خطوط مستقيمة عبر الوجه؛ لتحديد مكان العينين والأنف، ويتم وضعها عادة في النصف السفلي من الوجه.

### المنظر الأمامي:



هذا المنظر الأمامي للشخصية الأنثوية، لها حواف ناعمة وأشكال دائرية؛ مما يجعلها تبدو لطيفة.



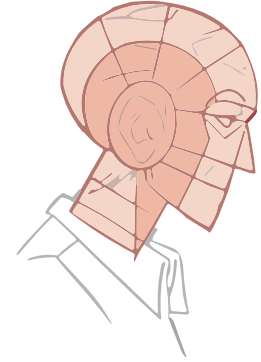
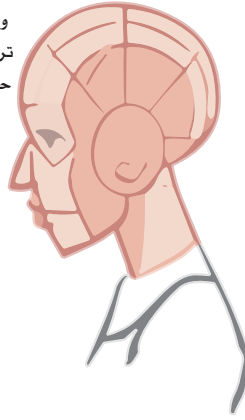
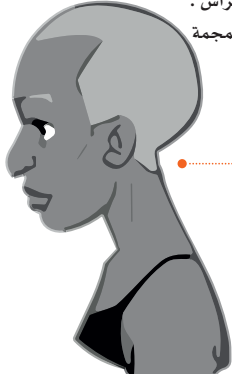
عند رسم منظر أمامي، يتم التركيز على العينين والأنف والضم، وإذا لم يتم محاذاة الخط المركزي قلن يبدو الوجه صحيحًا تمامًا.



## المنظر الجانبي:

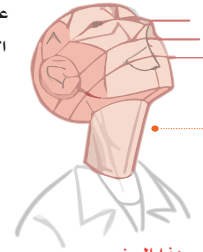
يميل الشكل الجانبي للذكور إلى أن يكون له عظم جبين محدد بقوة. الأنف أكثر زاوية والشفتان أرق. هذه ليست سوى بعض السمات المشتركة وليست قواعد يجب اتباعها بدقة.

في هذا الجانب، يتم التركيز على شكل الأنف وحافة الحاجب والشفاه والذقن من هذه الزاوية. يمكنك أن ترى كيف تتراجع العينان إلى الرأس. حيث يتم وضعهما في عمق الجمجمة



## ميلان الرأس جانبياً للأعلى أو الأسفل:

عندما يميل الرأس للخلف، فكل في الأجزاء التي تتأثر بالمنظور. عادة ما يختفي خط الشعر. بينما تصبح المساحة الموجودة أسفل الذقن والأنف أكثر وضوحاً للمشاهد

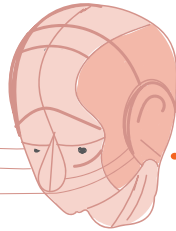


خطاً شائع عند رسم هذا الوضع هو عدم رسم الفراغ تحت الذقن أو الأنف حاول تحديد تلك المناطق بمساحات مسطحة لضمان عدم نسيانها.

عندما يميل الرأس للأمام، يصبح الجزء العلوي من الرأس هو الجزء الأبرز في الوضع. مما يؤدي إلى تداخل الأنف مع الفم. وتبدو الذقن أصغر. خط العين خط الأنف خط الفم بناء الوجه والرأس منحنى الأفقي



العين  
الأنف  
الفم



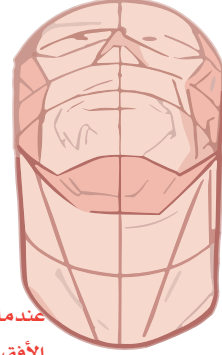
منحنى الخطوط الأفقية يشير إلى أسفل لأن العينين والأنف والفم تقع في النصف السفلي من الرأس.



## النظر إلى الأعلى:



هذه النتيجة الأمامية هي رؤية صعبة للرسم .  
لأننا نراها كثيراً لذا تأكد من ممارسته



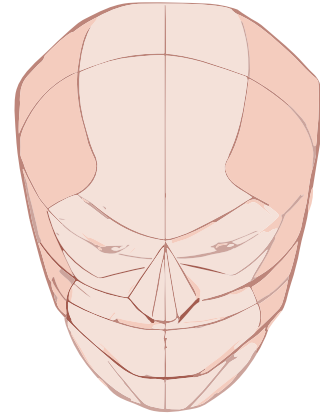
عندما يميل الرأس للخلف، اقارب خطوط البناء الأفقية من بعضها البعض، مما يؤدي إلى تقارب ملامح الوجه أيضاً إذا كانت الزاوية شديدة فقد يتداخل الضم مع الأنف.

## النظر إلى الأسفل:

عند رسم لقطة أمامية للأسفل، قم بخفض الحاجبين بحيث يتداخلان مع الجفون اعتماداً على مدى شدة الزاوية قد يتداخل الأنف مع الضم.



تتقاطع خطوط البناء في الجزء العلوي من الرأس، ويتم دفع هذا الجزء للأمام في هذه الزاوية، بحيث يتم دفع كل شيء آخر للخلف، ليبدو أصغر.



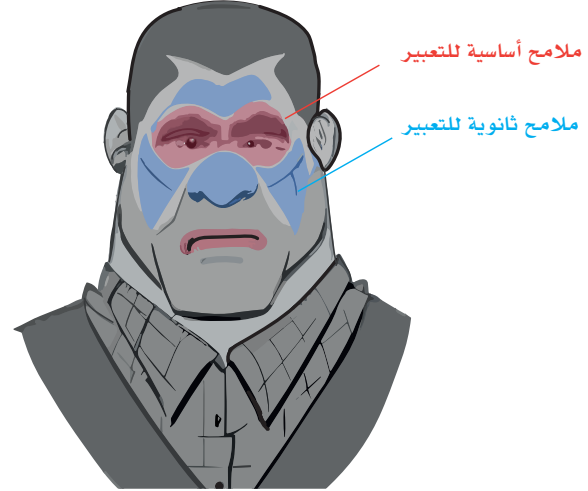
## تعابير الوجه:

- في هذا الجزء سيتم التركيز على التعابير الأساسية التي ستقدم توضيحاً لكيفية عمل الملامح الأساسية والثانوية في الوجه.
- **اللامح الأساسية** هي الجزء التعبيري الأساسي في الوجه وتشمل العينان والمساحة المحيطة بها، والعضلات والحاجبين والضم ويشمل الشفتين والعضلات المحيطة بها.
  - **اللامح الثانوية** والتي تحتوي على نسبة عضلات أقل، ومن ثم تكون أقل تعبيراً، ولكنها تتفاعل مع الملامح الأساسية، وتشمل الذقن والأنف والجبهة.
- من أجل رسم تعبيرات ومواقف يمكن تصديقها، يمكن محاولة دراسة وجهك في المرآة لترى كيف تتغير ملامحك وأنت تصور مجموعة متنوعة من الحالات المزاجية.

مثال للامح امرأة بتعابير طبيعية



مثال للامح رجل بتعابير طبيعية



## الإيماءات والمشاعر:

وللوجه حالات تعبير تعكس الحالة النفسية مثل: الفرح، الحزن، الدهشة، الغضب، وغيرها، وتعتمد على الأعين والضم، والحاجبان. فمثلاً:

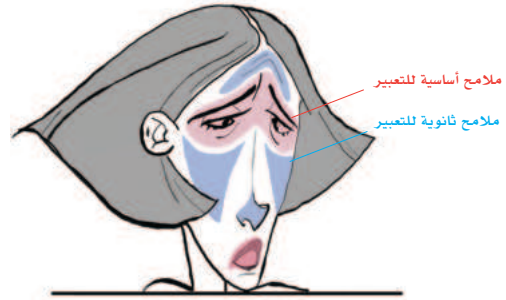
- **الفرحان:** الابتسامة الواضحة، الوجه كله مرفوع، والحاجبان مرفوعان أيضاً.
- **الحزين:** العبوس الطويل، الحاجبان مرفوعان وميلان إلى الداخل.
- **المندهش:** حاجبان مرفوعان، وعيون أصغر، وفم بيضاوي الشكل.
- **الغاضب:** من السمات الرئيسية له الحاجبان اللذان يضغطان للأسفل.

في الأشكال أدناه مثال على حالات متنوعة:

### سعادة



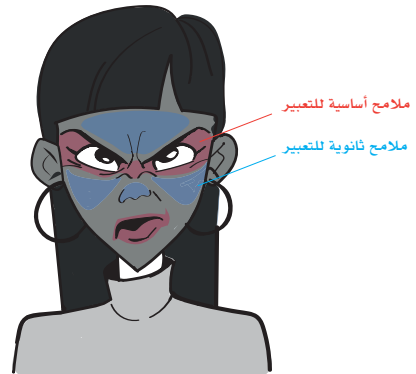
### حزن



### المفاجأة



### غضب



#### نشاط

- صمم وجهاً لشخصية من خلال اختيار أحد تعابير الوجه الأساسية للتعبير عن أحد المشاعر.

#### نشاط

- يمكن تجميع عدد من صور شخصيات متنوعة وعرضها والتعريف بها من حيث أي ثقافة تنتمي هذه الشخصية؟

#### التقييم



- كيف يمكنك تأكيد الهوية الثقافية في تصميم الشخصيات؟







البرامج والتطبيقات المستخدمة للتصميم والرسم الرقمي، استخداماتها

### المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

### أهداف الموضوع

1. توضيح مميزات تصميم الشخصيات رقمياً.
2. التعرف على برامج الرسم والتصميم الرقمي.
3. استخدام برامج وتطبيقات الرسم الرقمي.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على توضيح مميزات تصميم الشخصيات رقمياً.

### ما هو الرسم الرقمي؟

رسم يتم إنشاؤه باستخدام التكنولوجيا الرقمية، باستخدام برامج رسومية في أجهزة الحاسب أو تطبيقات رسومية على الأجهزة الذكية (graphic softwares). وأدوات تقنية كالمفأرة أو لوحة القلم الرقمي لمحاكاة طريقة الرسم بالقلم حقيقة.

### الشخصيات الرقمية:

شخصيات يتم إنشاؤها باستخدام البرامج أو التطبيقات الرسومية ومنها ثنائية الأبعاد 2D شخصيات ثابتة ومنها 3D شخصيات متحركة.

المرونة: سهولة التعديل وتصحيح الأخطاء واستخدام الأدوات الرقمية لتوليد أفكار جديدة.

سهولة التكرار (الاستنساخ): يمكن استنساخها بدقة وعمل نسخ متعددة دقيقة وأحجام وتنسيقات مختلفة للشخصية.

التحسينات: توفر الأدوات لإضافة التأثيرات البصرية والفنية.

تعدد الاستخدامات: استخدامها مثلاً في عالم الرسوم المتحركة والرسوم التوضيحية وفن الألعاب ثنائية الأبعاد والأفلام ثلاثية الأبعاد.

تكلفة مادية أقل: الرسم الرقمي يوفر المال بحيث لن يكون هناك استمرار في شراء المواد الفنية المادية.

توفير الوقت: الرسم بسرعة أكبر مقارنة بالأدوات التقليدية.

أسهل للمبتدئين: لا يتطلب مهارة عالية بالرسم.

### مميزات الشخصيات الرقمية

شكل رقم (7-7): مميزات الشخصية الرقمية

الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على التعرف على برامج الرسم والتصميم الرقمي.

## برامج وتطبيقات الرسم الرقمي:

برامج تتيح للمستخدم الرسم والتلوين بواسطة ما تتضمنه من الأدوات الفعالة كالفرش والأقلام والطبقات وأدوات التحديد الحر والأشكال والأقنعة، ويوجد من هذه البرامج تطبيقات تعمل معاً على سطح المكتب والجهاز اللوحي والهاتف المحمول.

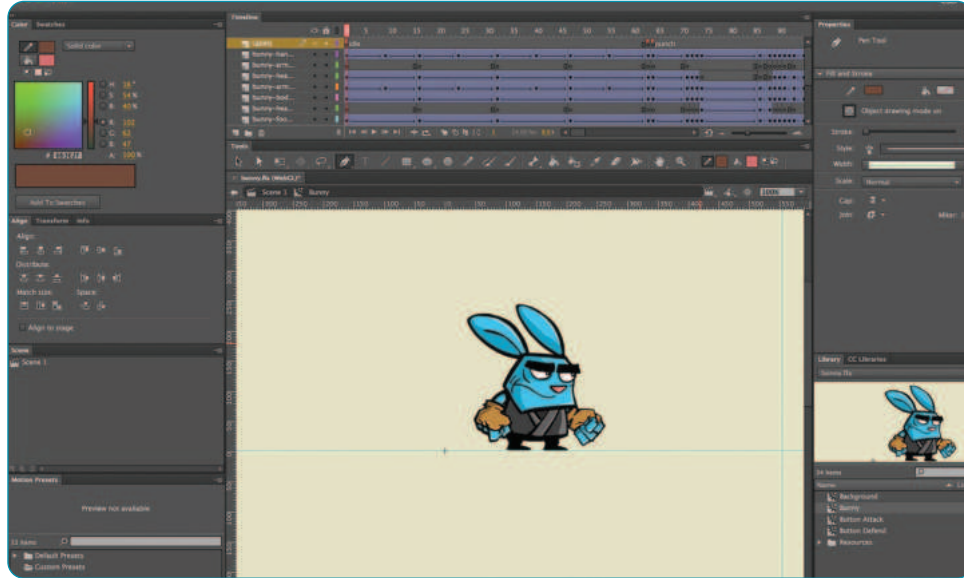
فيما يلي توضيح لبعض البرامج والتطبيقات التي تستخدم في رسم وتصميم الشخصيات الرقمية، مثل:

### ■ برامج الرسوم الرقمية ثنائية الأبعاد 2D Animation Design Program

#### 1. برنامج أدوبي أنيميت Adobe Animate:



هو برنامج مؤلف للوسائط المتعددة والرسوم المتحركة على الكمبيوتر تم تطويره بواسطة شركة (أدوبي إنك) يتم استخدامه لتصميم الرسوم المتحركة للمسلسلات التلفزيونية، والرسوم المتحركة عبر الإنترنت ومواقع الويب وتطبيقات الويب وتطوير الألعاب والإعلانات التجارية والمشاريع التفاعلية الأخرى.



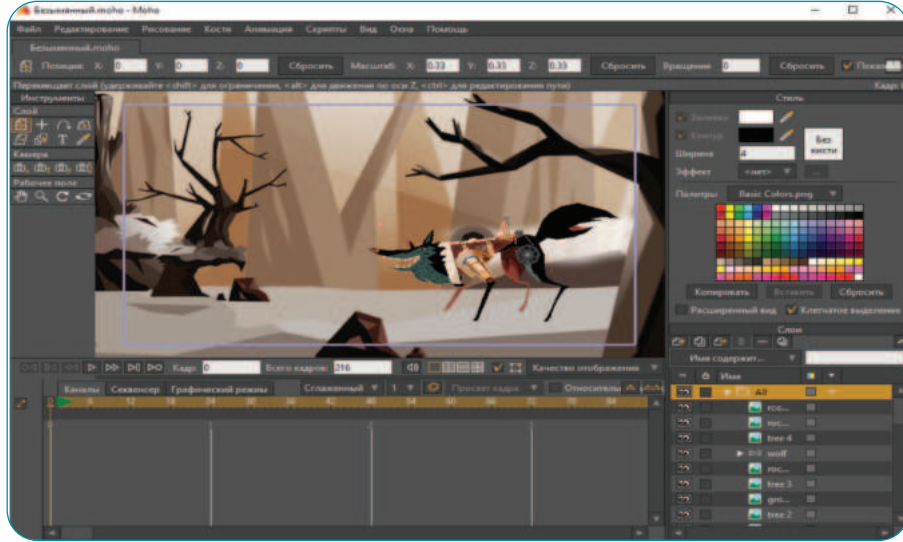
شكل رقم (7-8): واجهة برنامج أدوبي أنيميت





## 2. برنامج موها انيميشن سوفت وير Moho Animation Software:

هو تطبيق الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد، يمكنك بداخله إنشاء هياكل عظمية للإنسان أو الحيوانات أو أي مخلوق تريد تحريكه. كما يمكنك إضافة الفرش والتأثير للحصول على نتائج طبيعية.

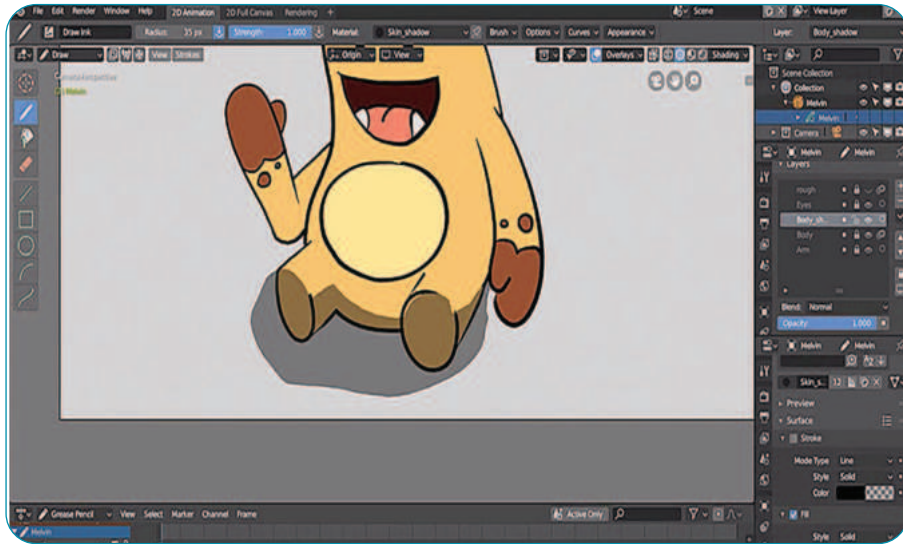


شكل رقم (7-9): واجهة برنامج موها أنيميشن سوفت وير



## 3. برنامج بلندر للأنيميشن ثنائي الأبعاد Blender 2D Animation:

هو برنامج له العديد من الاستخدامات والقدرات المختلفة، يمكن بواسطته إنشاء نماذج ورسوم متحركة ثلاثية الأبعاد ولقطات متحركة وتطبيقات واقع افتراضي ومحاكاة فيزيائية ورسوم متحركة ثنائية الأبعاد.

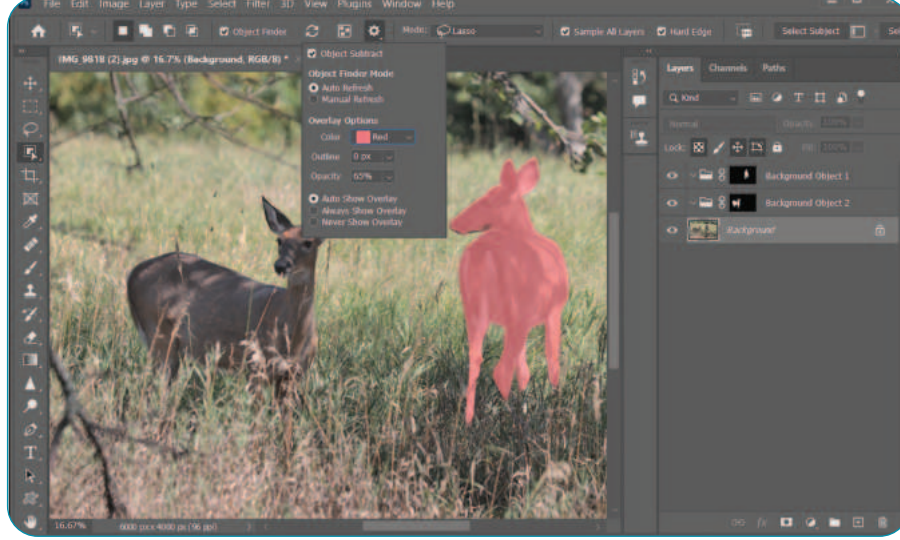


شكل رقم (7-10): واجهة برنامج بلندر للأنيميشن ثنائي الأبعاد

#### 4. برنامج أدوبي فوتوشوب Adobe Photoshop:



هو محرر رسومات نقطية تم تطويره ونشره بواسطة شركة Adobe Inc، لنظامي التشغيل Windows و MacOS، تم إنشاؤه في الأصل في عام 1987، ومنذ ذلك الحين يعد البرنامج الأداة الأكثر استخداماً للفن الرقمي الاحترافي.



شكل رقم (7-11): واجهة برنامج بلندر للأنيميشن ثنائي الأبعاد

#### 5. برنامج بروكريت Procreate:



هو تطبيق محرر رسومات نقطية للرسم الرقمي يحتوي على العديد من الميزات الأساسية التي يوفرها Photoshop، كما يعد مهماً جداً لهم، مثل الأقنعة والطبقات وما إلى ذلك. إلى جانب وجود Apple Pencil، فإن التطبيق يجعلك قادراً على محاكاة تجارب الرسم الواقعية. علاوة على وجود الفرش المدمجة فإنه يمكنك أيضاً إنشاء الفرشاة الخاصة بك أو تخصيص الفرشاة الموجودة.

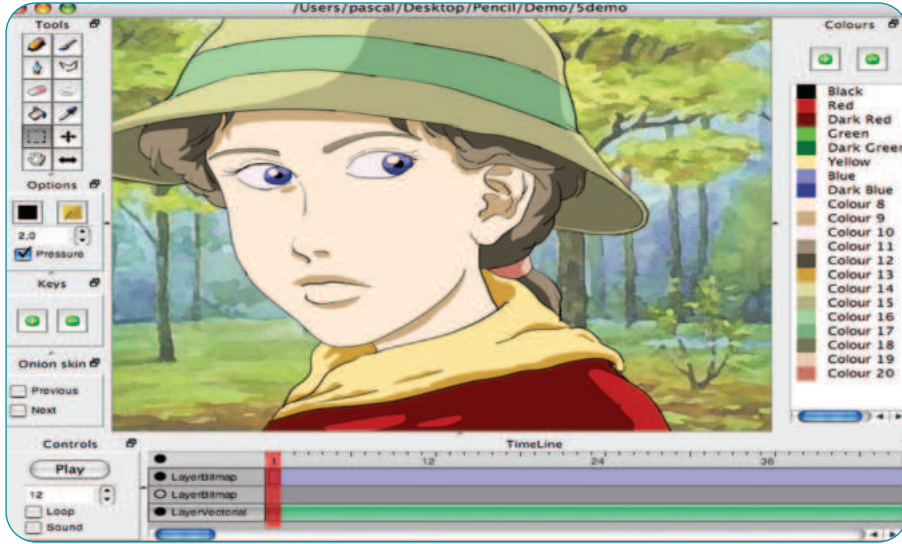


شكل رقم (7-12): واجهة برنامج بروكريت

## 6. برنامج بنسل ثنائي الأبعاد Pencil2D:



هو برنامج رسوم متحركة ثنائي الأبعاد مجاني ومفتوح المصدر لأنظمة التشغيل Windows و macOS وأنظمة التشغيل الشبيهة بـ Unix. يتم استخدامه لصنع الرسوم المتحركة باستخدام التقنيات التقليدية، وإدارة الرسومات المتجهة والصور النقطية.

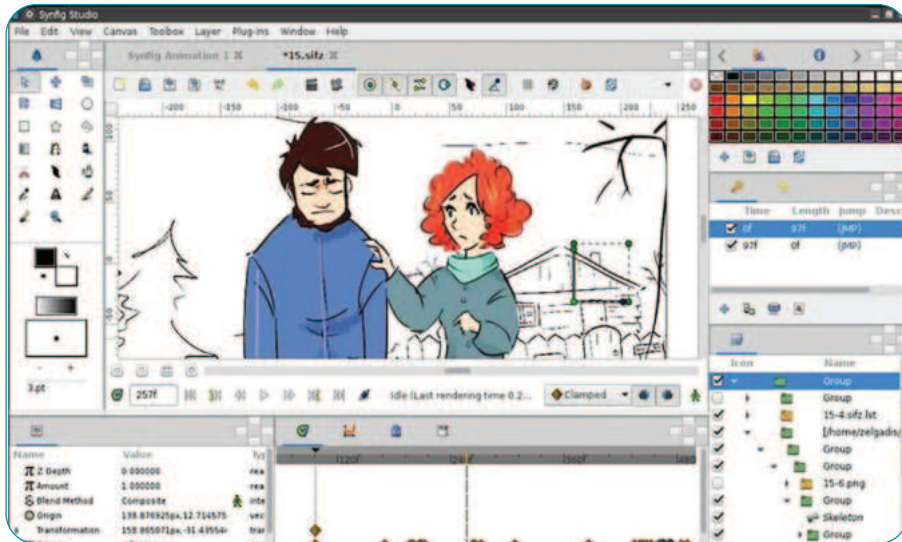


شكل رقم (7-13): واجهة برنامج بنسل ثنائي الأبعاد

## 7. برنامج سينفج ستوديو Synfig Studio:



هو برنامج رسوم متحركة ثنائي الأبعاد مجاني ومفتوح المصدر، تم تصميمه كحل قوي صناعي، قوي لإنشاء رسوم متحركة بجودة الأفلام باستخدام عمل فني متجه وصوره نقطية. إنه يلغي الحاجة إلى إنشاء رسوم متحركة إطاراً تلو الآخر، مما يسمح لك بإنتاج رسوم متحركة ثنائية الأبعاد بجودة أعلى مع عدد أقل من الأشخاص والموارد.



شكل رقم (7-14): واجهة برنامج سينفج ستوديو

## 8. برنامج أدوبي الـإيستريتور Adobe Illustrator:



البرنامج هو أداة لابتكار كل شيء من رسومات الويب إلى الشعارات والأيقونات وتغليف المنتجات واللوحات الإعلانية. يتيح إمكانية للتأليف والتحرير بفضل توفر مجموعة كبيرة من أدوات التصميم.



شكل رقم (15-7): واجهة برنامج أدوبي الـإيستريتور

## 9. تطبيق إيبيس باينت إكس ibisPaint X:



هو تطبيق رسم شبيه ببرنامج الفوتوشوب، يمكنك من الحصول على تصميم احترافي رائع ومميز. يحتوي البرنامج على العديد من الأدوات والخصائص والفلاتر، ويحتوي التطبيق على 142 قلم رصاص، والعديد من الفرش مختلفة المقاسات، والمساطر، والملصقات، والممحاة وغيرها من الأدوات التي تمكنك من الحصول على تصميم رائع، تستطيع مشاركته مع أصدقائك عبر صفحات التواصل الاجتماعي.



## 10. تطبيق ميدي بانغ باينت MediBang Paint:



هو برنامج للرسم الرقمي والرسومات الكوميدية، خفيف الوزن يأتي محملاً بالفرش والخطوط والخلفيات المعدة مسبقاً Windows و Mac OS X و Android و iOS متاح على يستخدم التطبيق الحفظ السحابي للسماح للمستخدمين بنقل عملهم بين المنصات بسهولة.



شكل رقم (17-7): واجهة تطبيق ميدي بانغ باينت

## برامج الرسوم الرقمية ثلاثية الأبعاد 3D Animation Design Program

### 1. برنامج بلندر Blender:



انظر الفصل التاسع - أنواع وبرامج النمذجة الثلاثية الأبعاد.

### 2. برنامج أوتوديسك مايا Autodesk Maya:



انظر الفصل التاسع - أنواع وبرامج النمذجة الثلاثية الأبعاد.

### 3. برنامج أوتوديسك ثري دي ماكس Autodesk 3ds Max:



انظر الفصل التاسع - أنواع وبرامج النمذجة الثلاثية الأبعاد.

### 4. برنامج سينما فور دي Cinema 4D:



انظر الفصل التاسع - أنواع وبرامج النمذجة الثلاثية الأبعاد.

## الهدف الثالث ← أن يكون الطلبة قادرين على استخدام برامج وتطبيقات الرسم الرقمي.

برنامج ميدي بانغ بينت MediBang Paint للرسم الرقمي والرسومات الكوميدية خفيف الوزن يأتي محملاً بالفرش والخطوط والخلفيات المعدة مسبقاً وموارد أخرى. يستخدم التطبيق الحفظ السحابي للسماح للمستخدمين بنقل عملهم بين المنصات بسهولة.

يوجد منه إصداران:

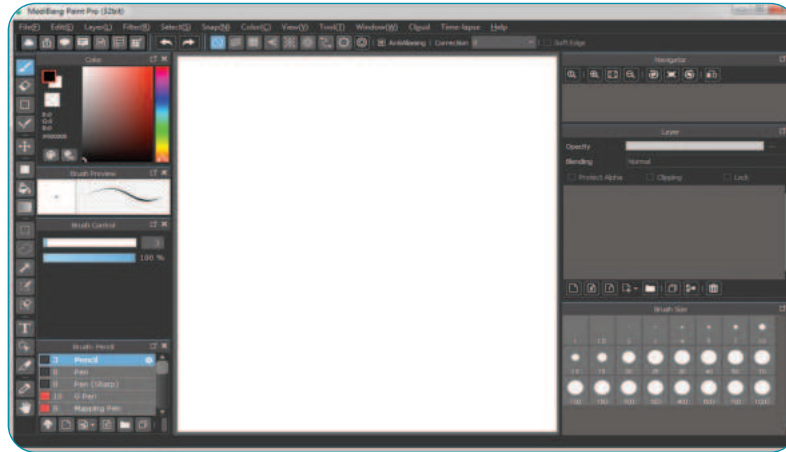
### 1. MediBang Paint pro ميدي بانغ باينت برو إصدار خاص بأجهزة الحاسب.

حتى تتمكن من تصميم الشخصيات باستخدام البرنامج تحتاج إلى حاسب سريع وواكوم Wacom.

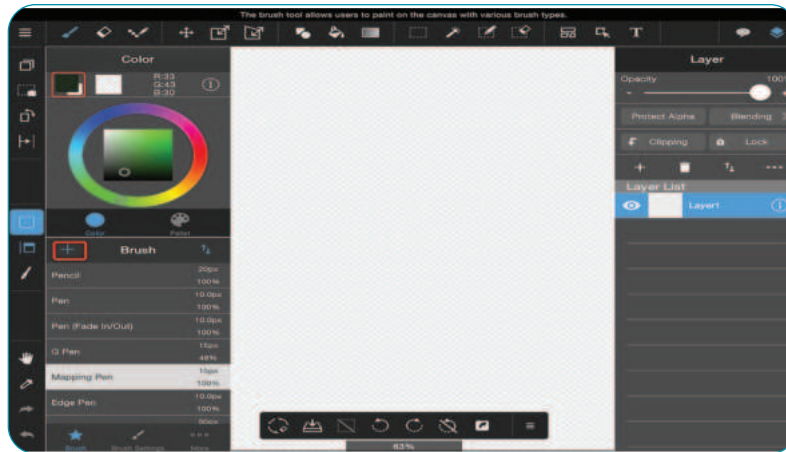
### 2. MediBang Paint ميدي بانغ باينت تطبيق خاص بالأجهزة الذكية.

حتى تتمكن من تصميم الشخصيات باستخدام التطبيق تحتاج إلى جهاز ذكي وقلم رقمي.

واجهة برنامج MediBang Paint pro:



واجهة برنامج MediBang Paint for iPad:





## التقويم



- صمّم رأس شخصية مع كامل التفاصيل للرأس ذكرٍ أو أنثى بطابع سعودي باستخدام برنامج .MediBang Paint

بعد أن يتقن الطلبة مهارة تصميم الشخصيات يمكن الاستفادة من أفكار المشاريع التالية لعمل مشروع التخرج:

1 صمم شخصية تتحدث عن مشروع ذا لاین لتخبر العالم عن هذه المدينة باللغة العربية أو الإنجليزية.



- ◀ اطلع على موقع ذا لاین الالکتروني:
- ◀ اجعل الشخصية تعكس المدينة بتطورها وربطها بالطبيعة.
- ◀ يمكن الاستفادة والربط بالمهارات المكتسبة من دروس الموضوعات التالية: الإعلانات وموضوع النمذجة وموضوع الموشن جرافيك، بالإضافة إلى موضوع الواقع الافتراضي والمعزز.

2 اختر أحد الثمار ومن شكل الثمرة ابتكر تصميم شخصية بإضافة الأعضاء لها، حتى تسهم في تكوين قصة تكون الشخصية الرئيسة فيها.

3 نورة (يمكن تغيير الاسم) فتاة كانت تعيش في منطقة (حدد المنطقة) في المملكة العربية السعودية في عام

1400هـ، بالتعاون مع زملائك:

- ◀ أنشئ خريطة أسئلة القصة لشخصية نورة.
- ◀ صف شخصية نورة التي سوف تصممها.
- ◀ قم بتصميم الهيكل العام للشخصية مستنداً على خريطة أسئلة القصة التي أنشأتها سابقاً لشخصية نورة مع مراعاة الأمور التالية:
- ◀ حدد طول الشخصية وأقسامها والنسب المستخدمة فيها.
- ◀ صف ملامح وتفاصيل شخصية نورة.
- ◀ صمم ملابس الشخصية.



4 في يوم التأسيس السعودي يتم تذكّر ملاحم عاشها أبطالنا من أجدادنا في مراحل تكوين الدولة السعودية، يمكن تناول إحدى الشخصيات وعمل تصميم لها بكامل تفاصيلها بما يعكس تلك الحقبة الزمنية، كما يمكن تصميم أكثر من شخصية بالتعاون وتكوين فريق عمل وتوضيح أدوار هذه الشخصيات في قصة مصورة أو فيديو تعريفي.

5 ابتكار تصميم شخصية خيالية مستمدة من أحد الكائنات الحية، اجعل لها رسالة اتصالية هادفة تتناول أحد القضايا المجتمعية أو الإنسانية في أهداف التنمية المستدامة.

6 ابتكر شخصية تمثل أحد مدن المملكة العربية السعودية، تخيل شخصية يمكن أن ترمز لهذه المدينة المميزة، هل ستكون مستمدة من أحد الحيوانات أو شخصية إنسان أو مبتكرة من الخيال. صف أولاً الشخصية كتابياً، ومن ثم ارسماً.

## الفصل الثامن

# (موشن جرافيك) تحريك الرسومات Motion Graphics

1. أهمية الموشن جرافيك.

2. أنواع ومجالات الموشن جرافيك.

3. خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك.

### الفكرة المحورية:

التخطيط والتنفيذ والتطوير لحل مشكلات التصميم المتحرك والتفاعلي بطرق إبداعية ومتسقة مع التوجهات التقنية العالمية؛ لإتقان مهارات مرتبطة بوظائف المستقبل.

### أهداف الفصل:

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

- التعرف على الموشن جرافيك وعناصره.
- استنتاج أهمية الموشن جرافيك.
- تحديد أنواع الموشن جرافيك.
- معرفة مجالات الموشن جرافيك.
- التعرف على برامج تصميم الموشن جرافيك.
- تحديد الفكرة وتنفيذ الرسوم.
- تحريك الرسوم و تصدير الفيديو.





# أهمية الموشن جرافيك (تحريك الرسومات)

1-8

الموشن جرافيك - التحريك - الرسومات

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. التعرف على الموشن جرافيك وعناصره.

2. استنتاج أهمية الموشن جرافيك.

يُعدّ الموشن جرافيك أحد الأساليب التقنية الحديثة، وهي تقنية تسمح بإنشاء مشاهد متحركة، وتحريك الرسوم باستخدام الحاسب الآلي، سواء أكانت هذه الرسوم بيانات أو إنفو جرافيك، أو أي معلومات متنوعة؛ يتم إظهارها بتأثيرات خاصة لعناصر التصميم من: ألوان، أو ملامس، أو رسوم ثنائية، أو ثلاثية الأبعاد؛ من أجل توصيل رسالة اتصالية، ومعلومات للفتة المستهدفة. ويختلف مصطلح الموشن جرافيك (Motion Graphic) عن مصطلح الأنيميشن (Animation)، فالموشن جرافيك: هو تحريك الرسومات لتجسيد الأفكار في مشاهد متحركة. ومصطلح الأنيميشن: هو أفلام الرسوم المتحركة التي تجسد القصص. ويتطلب الموشن جرافيك مهارات خاصة في التصميم والتحريك والإنتاج، وهذا يجعل من دراسة الموشن جرافيك موضوعاً مهماً وشيقاً للعديد من الطلاب الذين يرغبون في دخول هذا المجال الإبداعي المميز. وفي هذا الفصل نتعرف على مفهوم الموشن جرافيك، وأنواعه المختلفة، واستخداماته، بالإضافة إلى الأدوات والبرامج المستخدمة في إنتاجه، وكيفية تطبيقها.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على التعرف على الموشن جرافيك وعناصره.

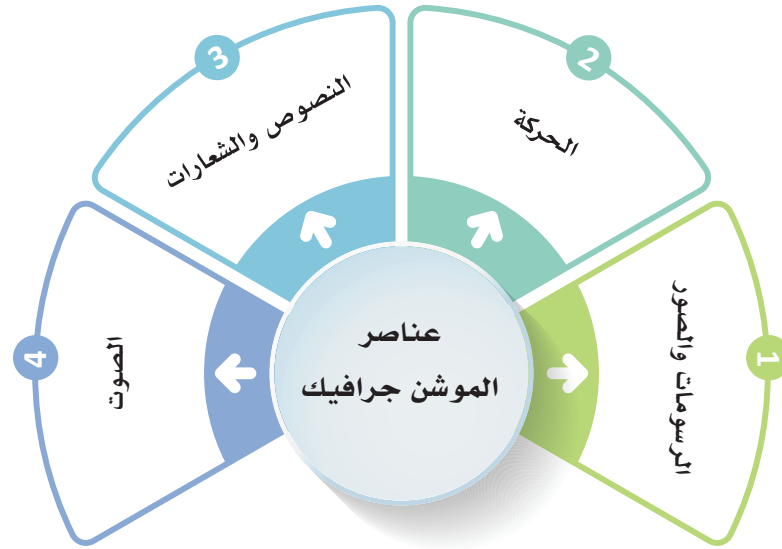
## الرسومات المتحركة (الموشن جرافيك) Motion Graphics

هي تقنية حديثة في عالم تحريك الصور تستخدم عادة في صناعة الأفلام الوثائقية، والإعلانات التجارية، والأعمال التلفزيونية، والتعليمية. وهي عملية تحويل الصور والرسومات إلى حركة متسلسلة.

إن الموشن جرافيك يركز على تقديم المعلومات، وهذه المعلومات قد تكون نصوصاً أو رسوماً أو صوراً متحركة، مع إضافة صوتٍ لها؛ مما يساعد على تحسين تجربة المشاهدة وتوصيل الرسالة الاتصالية بشكل أكثر فاعلية.

## يتألف الموشن جرافيك من عدة عناصر أساسية، تتضمن:

- 1. الرسومات والصور:** وتعدّ هذه العناصر الأساسية في إنشاء الموشن جرافيك، وتستخدم عادة لتوصيل الرسالة بشكل بصري جذاب، ويمكن استخدام العديد من الأشكال والأنماط المختلفة للرسومات والرموز والصور لإنشاء الموشن جرافيك، بما في ذلك الرسومات التي يتم تحريكها والصور الثابتة وغيرها من الرسومات.
- 2. الحركة:** ويشمل هذا العنصر القائم على الحركة الكيفية التي يتم بها تحريك الرسومات والصور بشكل متسلسل، وتحديد سرعة واتجاه الحركة للحصول على التأثير المطلوب. ويمكن تحريك الرسومات والصور بشكل ثابت أو متغير لتوصيل الرسالة والفكرة الرئيسية بشكل أفضل.
- 3. النصوص والشعارات:** يمكن إضافة النصوص والشعارات للموشن جرافيك لتعزيز الرسالة والفكرة الرئيسية بطريقة متناغمة وفعالة، ويمكن تحريك النصوص والشعارات بطريقة تسهل عملية القراءة والفهم.
- 4. الصوت:** يعد الصوت عنصراً حاسماً في عملية إنتاج الموشن جرافيك، حيث يمكن استخدام الصوت لتعزيز المشهد وجعله أكثر واقعية، ويمكن للصوت أن يشمل المؤثرات الصوتية المختلفة، مثل: الأصوات الطبيعية والموسيقى والتعليق الصوتي. ويجب على مصممي الموشن جرافيك أن يختاروا الصوت المناسب للمحتوى والموضوع والجمهور المستهدف، ومن المهم أن تكون كل العناصر منسجمة مع بعضها لتوصيل الرسالة الاتصالية.



شكل رقم (1-8): عناصر الموشن جرافيك



أمثلة إثرائية على الموشن جرافيك يمكن الدخول على الرابط لمشاهدة الحركة في عناصر التصميم



## الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على استنتاج أهمية الموشن جرافيك.

يُعدّ الموشن جرافيك أحد الوسائل التقنية الأساسية المهمة في مجال التصميم الرقمي؛ لما له من أدوار موضحة في النقاط الآتية:

### 1. يوفر تجربة بصرية مثيرة للاهتمام:

وذلك عن طريق إضافة حركة وتأثيرات بصرية متنوعة على العناصر المختلفة في الفيديو. على سبيل المثال، يمكن إضافة حركة ديناميكية على النصوص والصور والرسومات باستخدام الموشن جرافيك، وذلك يُحدث تأثيراً بصرياً جذاباً ومثيراً للاهتمام، بالإضافة إلى ذلك، يمكن استخدام تقنيات الرسم الحر والتأثيرات البصرية المتنوعة مثل التدرجات اللونية والظلال والإضاءة؛ وذلك لإضافة تأثيرات ثلاثية الأبعاد لها دور في الرفع من جودة التصميم، وتحسين تجربة المشاهدة باستخدام الألوان في أشكال مجردة أو الرسومات التي يتم تحريكها، والمؤثرات الصوتية والمرئية الأخرى، وهذا يؤدي إلى تحفيز المشاهدين وجذب انتباههم.

**الخلاصة:** إن استخدام الموشن جرافيك يمنح التصميم تأثيراً بصرياً مميزاً يتجاوز التصاميم التقليدية، ويمكن استخدامه لإبداع تجربة بصرية مؤثرة وجذابة للمشاهدين.

### 2. يُسهّل الشرح، وتوضيح المعلومات:

يساعد الموشن جرافيك على تبسيط المعلومات وتحويلها إلى تصميمات بصرية جذابة ومبتكرة، مما يؤدي إلى زيادة فهم الجمهور وتحفيزهم، وبفضل الأدوات المتاحة في تقنية الموشن جرافيك، ويمكن تحويل المعلومات الكتابية إلى صور وأشكال متحركة بطريقة مبسطة وسلسة، مما يساعد على توسيع المدى الزمني للمحتوى المراد شرحه وتوصيله بشكل فعال، وقد يُظهر تفاصيل شكلٍ من خلال التكبير، أو يمكن من مشاهدة شكلٍ كبير في الواقع بكل تفاصيله من خلال تصغيره؛ للتوضيح. ويعدّ الموشن جرافيك من الأدوات الإبداعية الفعّالة في تبسيط المفاهيم وتوصيل المعلومات بشكل جذاب ومثير للاهتمام، مما يساعد على تحقيق تجربة مشاهدة ناجحة من حيث وضوح معلومات رسالتها الاتصالية.

### 3. يعزز الهوية البصرية:

هذا العنصر أساسي في العروض المرئية، حيث تُستخدم الألوان والرموز والشعارات؛ لتحسين الوعي بالهوية البصرية لدى المجموعة المستهدفة، وذلك أن الموشن جرافيك يُستخدم لإنشاء فيديوهات ترويجية بعناصر بصرية وصوتية، مما يساعد على توحيد أسلوب التسويق والتواصل، وتعزيز الهوية البصرية للعلامة التجارية أو المؤسسة، فيحسن جودة العرض بتكرار ظهور العلامات بطرق إبداعية مما يزيد جاذبيتها واحترافية، ومن ثم يعمل على تعزيز الولاء والانتماء للعلامة التجارية أو المؤسسة.

#### 4. زيادة التفاعل والمشاركة:

يعزز استخدام الموشن جرافيك جاذبية المحتوى المرئي للجمهور و يحفز مشاعر الانتباه لديهم، كما يعمل على تفعيل الأفكار والمفاهيم المعقدة، وكذلك يساعد على زيادة التفاعل والمشاركة، ويعزز الوعي بالعلامة التجارية أو المؤسسة، مما يزيد فرص نجاح الحملات الإعلانية والتسويقية.

#### 5. تحسين الاتصال:

عند استخدام الموشن جرافيك في تصميم المعلومات من خلال الرسوم المتحركة والفيديوهات التوضيحية، يتم تحسين الاتصال بين المستخدم والمحتوى المقدم. إن الموشن جرافيك يمكنه أن يوصل المعلومات بطريقة ميسرة للفهم ومباشرة وسلسة، ويجعل النصوص والأرقام والأفكار الصعبة أكثر وضوحاً وأسهل في الفهم، ومن ثمّ يعزز تفاعل المستخدمين مع المحتوى المقدم ويمنحهم تجربة تجعلهم يشعرون بالاهتمام والاستجابة للمعلومات التي تعرض على الشاشة.

#### نشاط

- الاطلاع على فيديوهات موشن جرافيك تتنوع الطرق الإبداعية في حركة الرسوم فيها، للاستفادة من الطرق التقنية المتقدمة، ومشاركة زملائك أفضل فيديو من وجهة نظرك.

#### نشاط إثرائي

- يتميز برنامج سين التلفزيوني باستخدام تقنيات متقدمة في الإخراج، ويعتمد على التحريك في عرض البيانات الإحصائية، اختر أحد مشاهد عرض البيانات المستخدم فيها التحريك لعرض البيانات وشارك زملاءك.







ستوب موشن - الموشن جرافيك الثنائي الأبعاد - الموشن جرافيك الثلاثي الأبعاد

### المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

### أهداف الموضوع

1. تحديد أنواع الموشن جرافيك.
2. معرفة مجالات الموشن جرافيك.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على تحديد أنواع الموشن جرافيك.

### أ. للموشن جرافيك أنواع متعددة، ومن أهمها الآتي:

#### 1. الموشن جرافيك الثنائي الأبعاد Two Dimensional Motion Graphic

تعتمد هذه التقنية على تحريك العناصر الثابتة في صورٍ مسطحةٍ ثنائية الأبعاد، ومن مميزاتنا الرئيسية سهولة الإنتاج والتعديل والتحريك والإخراج، ومن ثم توفير الوقت والمال. كما أنها توفر إمكانية تقديم رسومات متحركة مبتكرة ومتميزة وجاذبة للمشاهدين، وتتيح إمكانية إضافة الحركة والحيوية والتفاعلية للعناصر الثابتة في الصور والرسوم.

يتم إنشاء الموشن جرافيك الثنائي الأبعاد باستخدام برامج التحرير والإخراج المختلفة مثل Adobe After Effects و Adobe Animate و Toon Boom Harmony وغيرها، وتصمم العناصر والرسومات والنصوص في برنامج التصميم ثنائي الأبعاد مثل Adobe Illustrator، ثم يتم استيرادها إلى برنامج الموشن جرافيك لإضافة التحريك والتأثيرات الخاصة وإخراج الفيديو النهائي.

#### 2. الموشن جرافيك الثلاثي الأبعاد Three Dimensional Motion Graphic

يعتمد على تحريك العناصر ثلاثية الأبعاد، ويتيح للمصممين تحريك الكائنات والشخصيات بشكل أكثر واقعية وتفصيلاً. ويمكن استخدام هذه التقنية في إنتاج الأفلام السينمائية والتلفزيونية والألعاب الإلكترونية، والإعلانات التجارية، والمقاطع التعليمية وغيرها، ويتم إنشاء الموشن جرافيك الثلاثي الأبعاد من خلال استخدام برامج النمذجة والتحريك الثلاثي الأبعاد، مثل: Cinema 4D و Maya و 3ds Max وغيرها.

يتميز الموشن جرافيك الثلاثي الأبعاد بأنه يتيح للمصممين إمكانية إنشاء تأثيرات واقعية تشبه العالم الحقيقي، وتستخدم هذه التقنية بشكل واسع في صناعة الأفلام السينمائية، حيث يتم إنشاء المناظر الطبيعية والكائنات الخيالية بشكل ثلاثي الأبعاد. كما يمكن استخدامها في إنتاج الألعاب الإلكترونية، حيث يتم إنشاء العوالم والشخصيات ثلاثية الأبعاد وتحريكها بشكل ديناميكي.



### 3. ستوب موشن (Stop Motion Animation):

هي تقنية تستخدم في صناعة الأفلام القصيرة أو الرسوم المتحركة وتعتمد على التصوير للشخصيات أو الأشياء وهي ثابتة ولا تتحرك في كل إطار من الفيديو، ثم يتم تحريك الشخصيات أو الأشياء بشكل تدريجي في كل إطار بحيث يخلق ذلك حركة سلسلة ومتابعة. ويتم ذلك عن طريق تصوير العناصر وهي في مكانها ثم تحريكها قليلاً وإعادة التقاط صورة جديدة وتكرار هذا العمل حتى يتم الانتهاء من المشهد بالكامل.

وتعد هذه التقنية تقنية مركبة، حيث تتطلب إمكانات متقدمة ووقتاً طويلاً لإنتاج كل دقيقة من الفيديو، إلى جانب تجهيز الإعدادات اللازمة للشخصيات أو الأشياء، وتصويرها وتحريكها والتأكد من أن الحركة التي تم تحريكها في كل إطار من الفيديو متسقة مع الحركة السابقة.

ومع أن هذه التقنية قد تبدو صعبة، إلا أنها تعطي إمكانية لإنتاج رسوم متحركة فريدة وجميلة وتستخدم في صناعة الأفلام القصيرة، و الرسوم المتحركة الكلاسيكية، والإعلانات التلفزيونية والأعمال الفنية الأخرى.

الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على التعرف على مجالات الموشن جرافيك.

ب. يستخدم الموشن جرافيك في مجالات متعددة منها التالي:

#### 1. الإعلانات التجارية:

هي واحدة من أهم المجالات التي يستخدم فيها الموشن جرافيك، وتستخدم في إنتاج الإعلانات الرقمية التي تظهر في التلفزيون أو الإنترنت وهذه الفيديوهات الترويجية تهدف إلى تحسين جاذبية وفعالية الإعلان، كما يمكن أن تستخدم لإنشاء الشعارات المتحركة والانتقالات السلسة بين المشاهد، ويتم تحريك العناصر المختلفة وإضافة تأثيرات بصرية وصوتية مميزة لجذب انتباه المستهلكين والحفاظ على اهتمامهم بالإعلان.

يتم استخدام الموشن جرافيك لتوضيح مزايا وخصائص منتج معين بشكل أكثر فاعلية، مما يجعل الإعلان أكثر جاذبيةً، ويشجع المشاهدين على اتخاذ إجراء معين، مثل الشراء أو الاشتراك أو التسجيل،

كذلك يمكن إنتاج مقاطع فيديو إعلانية قصيرة وجذابة يمكن عرضها على منصات التواصل الاجتماعي ومواقع الويب، مثل المتاجر الإلكترونية، ومنصات البث المباشر.



## 2. في الأفلام والتلفزيون:

يستخدم الموشن جرافيك لإنشاء تأثيرات خاصة ومؤثرات بصرية جاذبة وإضافة بُعد بصري إلى المشاهد؛ حيث تستخدم تقنيات الموشن جرافيك لتوليد المؤثرات الخاصة، التي يصعب أو يستحيل إنتاجها في الواقع مثل: الانفجارات، والنار، والمطر، والثلوج، والزلازل، وغيرها من الأحداث الطبيعية التي يصعب تصويرها أو إنتاجها في الواقع. كما يمكن أيضاً استخدام تقنيات الموشن جرافيك لخلق شخصيات وأشكال ثلاثية الأبعاد (3D) لإنشاء عوالم خيالية مذهلة، وتكون فواصل للقنوات التلفزيونية والبرامج.

## 3. التعليم والتدريب:

تستخدم تقنيات الموشن جرافيك في مجال التعليم والتدريب؛ لتحسين طريقة الشرح والتوضيح وجعلها أكثر فعالية للطلاب والمتعلمين؛ حيث يتم إنشاء مقاطع فيديو تعليمية وتدريبية باستخدام التقنيات الحديثة للموشن جرافيك، مما يساعد على تبسيط المفاهيم الصعبة وتوضيحها بشكل سلس ومثير للاهتمام.

على سبيل المثال، يمكن استخدام الموشن جرافيك لإنشاء دروس فيديو معقدة ومتطورة للرياضيات والفيزياء والكيمياء، والتي يمكن أن تساعد الطلاب على فهم المفاهيم الصعبة بشكل أفضل وأسرع، كما يمكن استخدام الموشن جرافيك في إنشاء دورات تعليمية عبر الإنترنت، حيث يمكن للمعلمين الاستفادة من مقاطع الفيديو التعليمية والتدريبية وتكرار المشاهدة حتى يتمكنوا من فهم المفاهيم بشكل أفضل وتحقيق نتائج أفضل في التعلم.

## 4. الرسوم البيانية والإحصائيات:

تستخدم تقنيات الموشن جرافيك في تحويل الرسوم البيانية والإحصائيات إلى رسومات متحركة وسهلة الفهم حيث يتم تصميم حركات بصرية مختلفة للأرقام والمخططات، لتوضيح النتائج بشكل أفضل. ولجعل هذه المعلومات أكثر جاذبية وسهلة الاستيعاب. على سبيل المثال، يمكن إنشاء فيديو متحرك للرسوم البيانية المتعلقة بنتائج البحث أو تقارير الأداء لشرحها بشكل سهل ومرئي.

## نشاط

■ ابحث عن خمسة فيديوهات موشن جرافيك وحدد كل من: نوعها ومجالها، ثم شاركها زملائك في الصف.

## التَّوَيَم



□ اختر فيديو موشن جرافيك، وحلل عناصره التصميمية، والفكرة الإبداعية في بنائه، ثم اعرض الملف في الصف.





# خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك

3-8


الرسوم الأولية - التصدير - أفتر إفكت - اليستريتور

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. التعرف على برامج تصميم الموشن جرافيك.
2. تحديد الفكرة وتنفيذ الرسوم.
3. تحريك الرسوم و تصدير الفيديو.

الهدف الأول  أن يكون الطلبة قادرين على التعرف على برامج تصميم الموشن جرافيك.

تصميم الموشن جرافيك هو عملية إبداعية تتطلب العديد من الخطوات واستخدام تقنيات مختلفة، ويمكن إنتاج عمل رقمي يعتمد على الحركة محققاً هدف الرسالة الاتصالية فيه باستخدام برامج متعددة.

## برامج تصميم الموشن جرافيك:

تتعدد برامج التصميم المتاحة لتصميم الموشن جرافيك منها:

- أدوبي أفتر إفكت. Adobe After Effects
- أدوبي اليستريتور. Adobe Illustrator
- مايا. Maya
- سينما فور دي. Cinema 4d
- بلندر. Blender

على سبيل المثال لتصميم فيديو موشن جرافيك بتحريك كلمة تصميم فيديو موشن جرافيك لتحريك كلمة بشكلٍ إبداعي تم استخدام برنامج أدوبي إليستريتور، وأدوبي أفتر إفكت:

## الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على تحديد الفكرة و تنفيذ الرسوم.

وتقوم على عدد من المراحل، وهي كالآتي:

### 1. تجميع الأفكار:

مرحلة تجميع الأفكار هي المرحلة الأولى والأكثر أهمية في عملية تصميم الموشن جرافيك، وتهدف هذه المرحلة إلى تحديد الرسالة والهدف الذي يجب توصيله من خلال الموشن جرافيك، وتحديد الجمهور المستهدف والأفكار التي سيتم تنفيذها في المحتوى لتوضيح الموضوع العام للفيديو والرسالة الاتصالية فيه، ويمكن استخدام العديد من الطرق لجمع الأفكار، مثل:

- القيام ببحثٍ موسعٍ وجمعٍ للمصادر المختلفة التي تتعلق بالموضوع المطلوب، ومراجعة الأفكار السابقة المستخدمة في المجال نفسه.
- إجراء اجتماعٍ مع الفريق الإبداعي والعمل على توليد أفكارٍ مختلفة، واختيار الأفكار التي تناسب الرسالة المطلوبة.
- استخدام تقنيات العصف الذهني والتفكير الإبداعي لتوليد الأفكار الجديدة.

### 2. الرسوم الأولية:

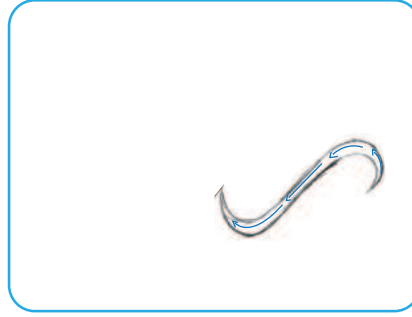
مرحلة الرسوم الأولية هي مرحلة مهمة جداً قبل البدء في تصميم الموشن جرافيك، وتهدف إلى تحويل الأفكار والمفاهيم إلى رسوم بسيطة يمكن تنفيذها وتمهد الطريق للعمل على المشروع.

مثال:



### 3. رسم القصة المصورة Storyboard drawing:

مرحلة رسم storyboard في الموشن جرافيك هي عملية رسم سلسلة من الرسوم التوضيحية أو الصور الثابتة التي تصور ترتيب المشاهد والأحداث في الموشن جرافيك، وتستخدم لتحديد تدفق العمل والتأكد من سلامة القصة والتنسيق بين المشاهد، ويمكن استخدام الرسوم التوضيحية البسيطة أو النصوص المختصرة لتوضيح الفكرة الأساسية للمشهد وترتيبها في السيناريو.



المشهد الأول



المشهد الثاني



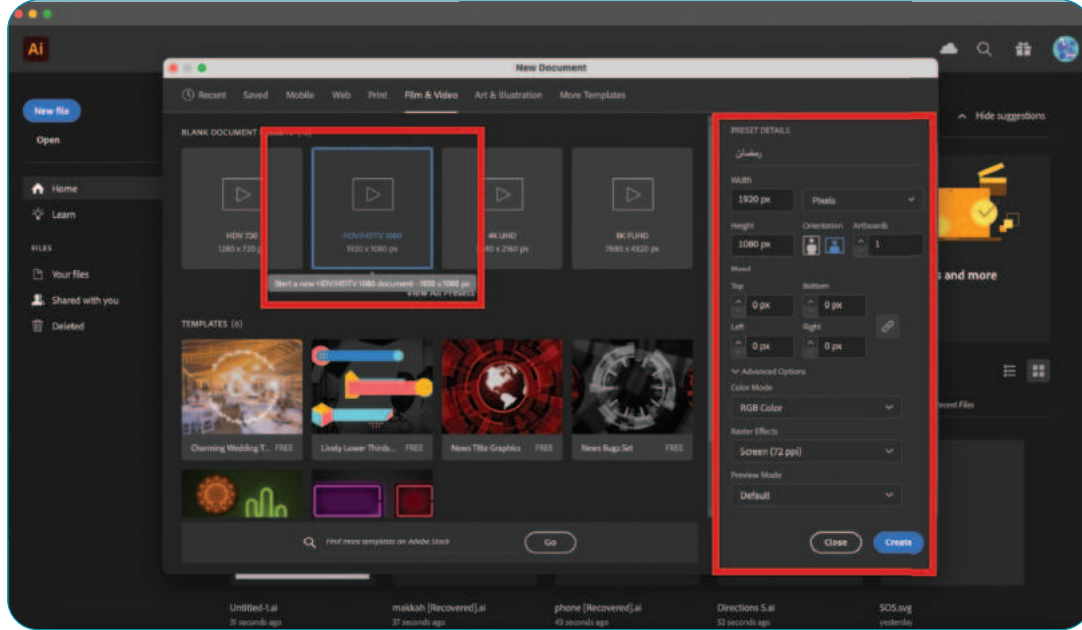
المشهد الثالث

شكل رقم (8-2): مشاهد الرسوم التوضيحية البسيطة

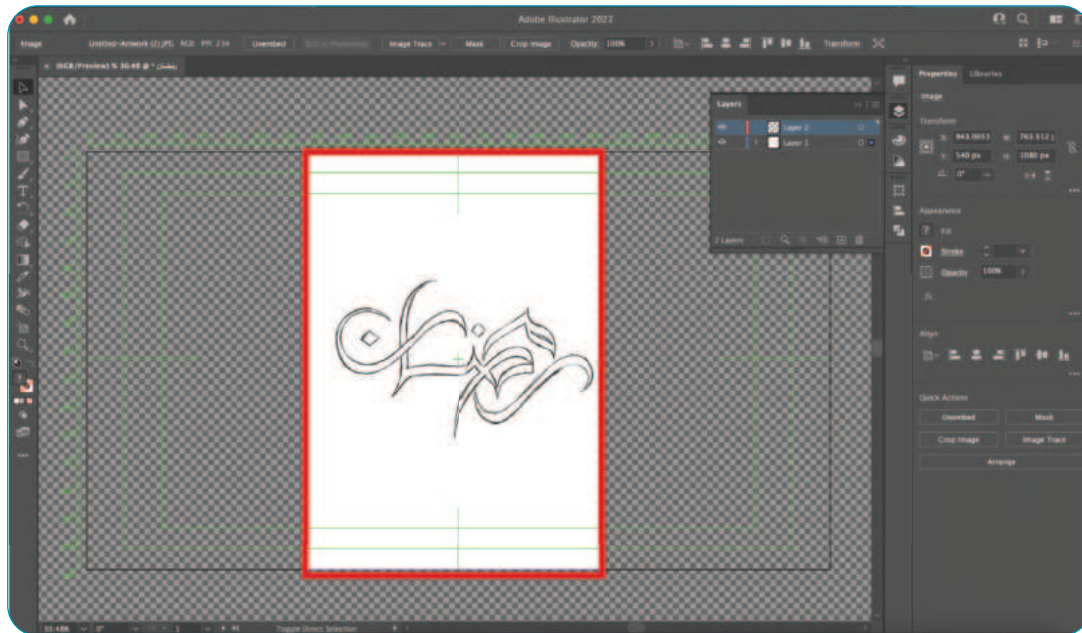
#### 4. تصميم الرسوم في برنامج Illustrator:

تصميم الرسوم في برنامج Illustrator هو خطوة مهمة في تصميم الموشن جرافيك، وتتمثل هذه المرحلة في الخطوات الآتية:

1. إنشاء ملف جديد: يتم إنشاء ملف جديد في برنامج Illustrator باختيار "File" ثم "New" واختيار حجم ونوع الصفحة المناسبة للعمل.

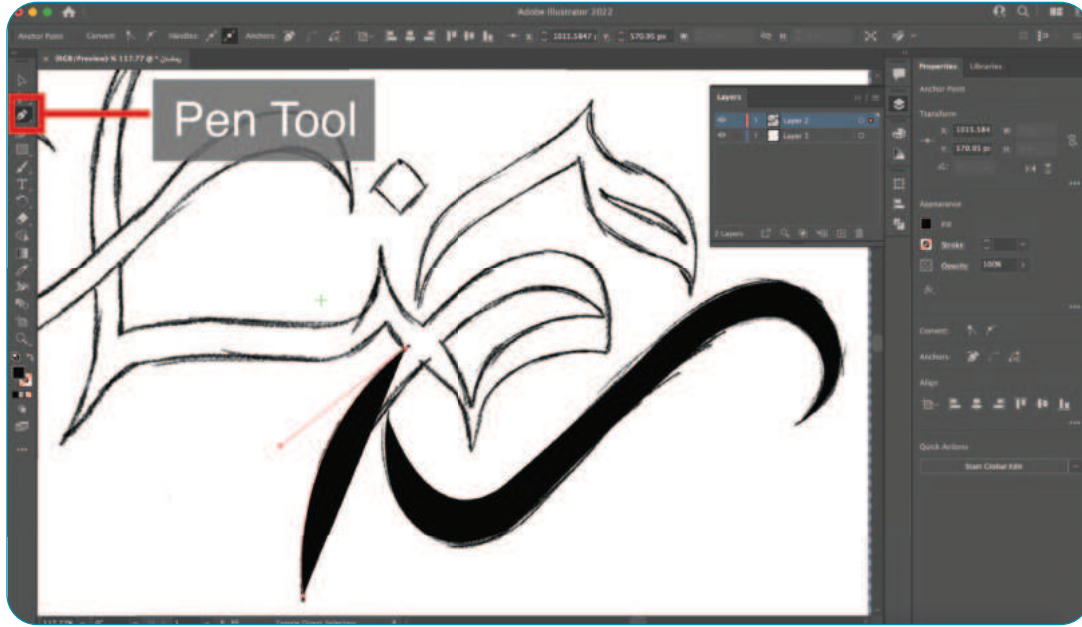


2. إضافة الرسوم الأولية إلى ملف العمل: يتم إدراج الصور الأولية التي سبق تصميمها إلى البرنامج.

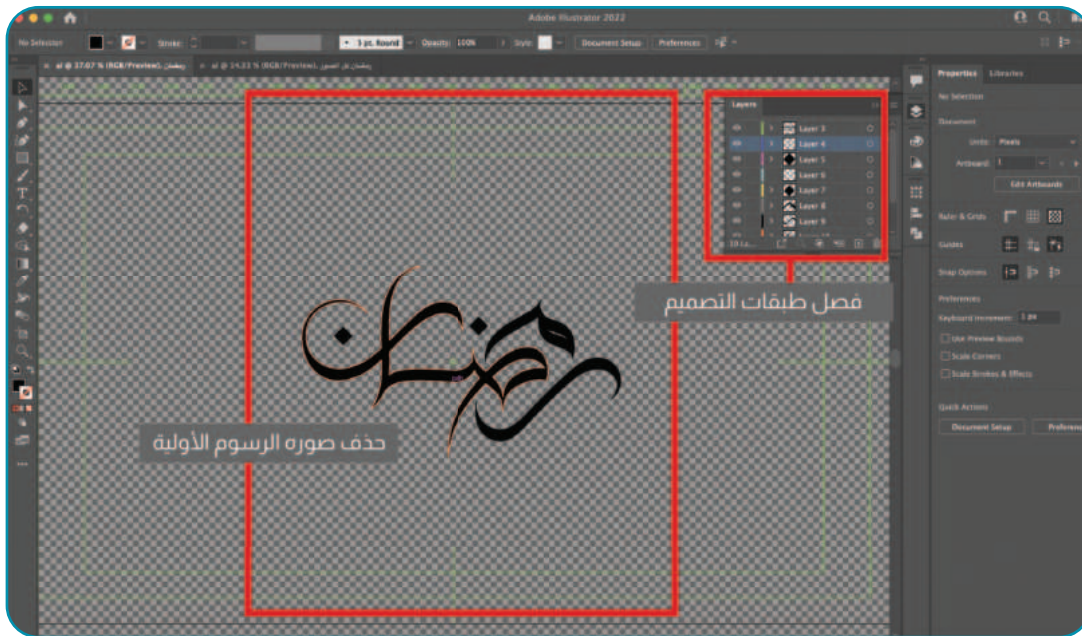




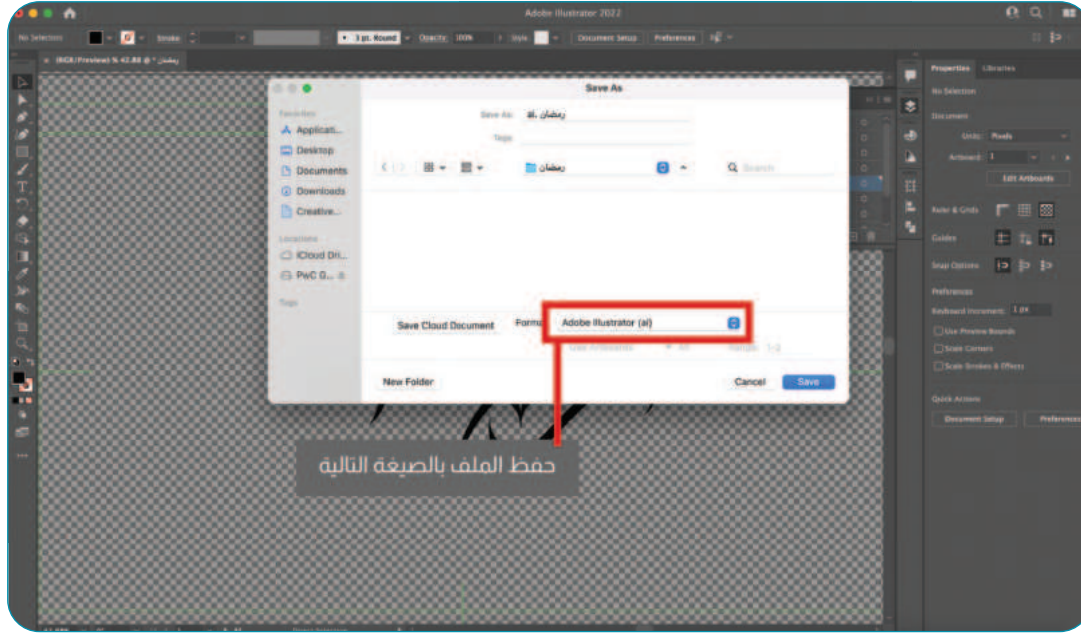
3. اختيار الأدوات المناسبة لتنفيذ التصميم: يتم اختيار الأدوات المناسبة للعمل، مثل الأداة Pen أو الأداة Brush أو الأداة Shape وغيرها، حسب نوع المشروع.



4. ترتيب العمل ليكون جاهزاً للتحريك: يتم في هذه المرحلة فصل التصميم إلى طبقات عدة وحذف صور الرسوم الأولية.



5. تصدير العمل: يتم تصدير العمل من برنامج Illustrator إلى برنامج After Effects باختيار "File" ثم "Export" ثم "Export As" واختيار الصيغة المناسبة للعمل كملف Ai أو EPS أو PDF.



الهدف الثالث ← أن يكون الطلبة قادرين على تحريك الرسوم و تصدير الفيديو.

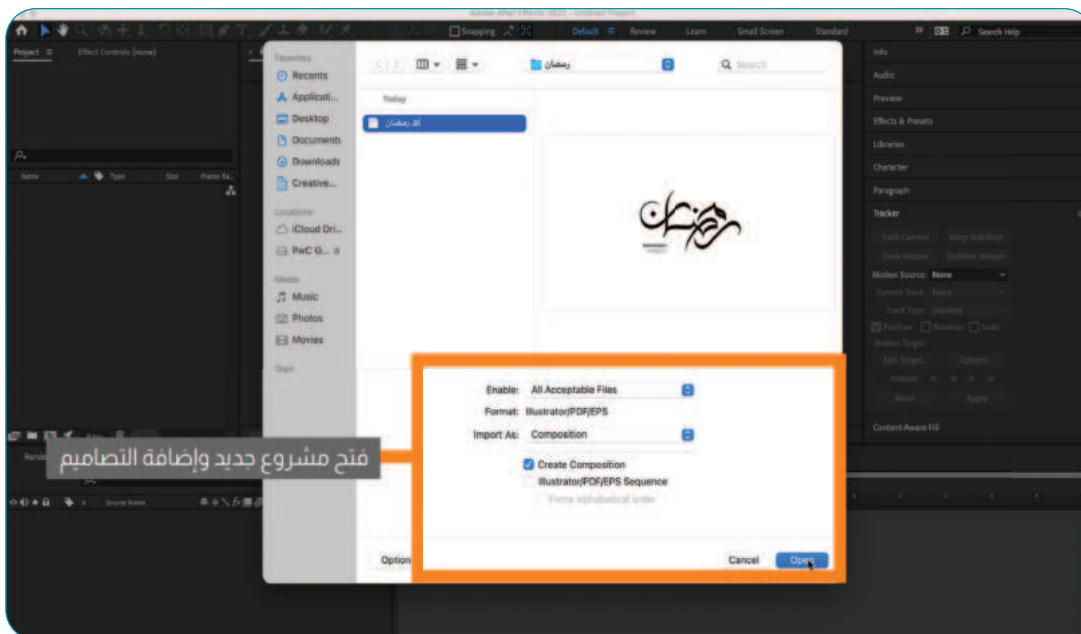
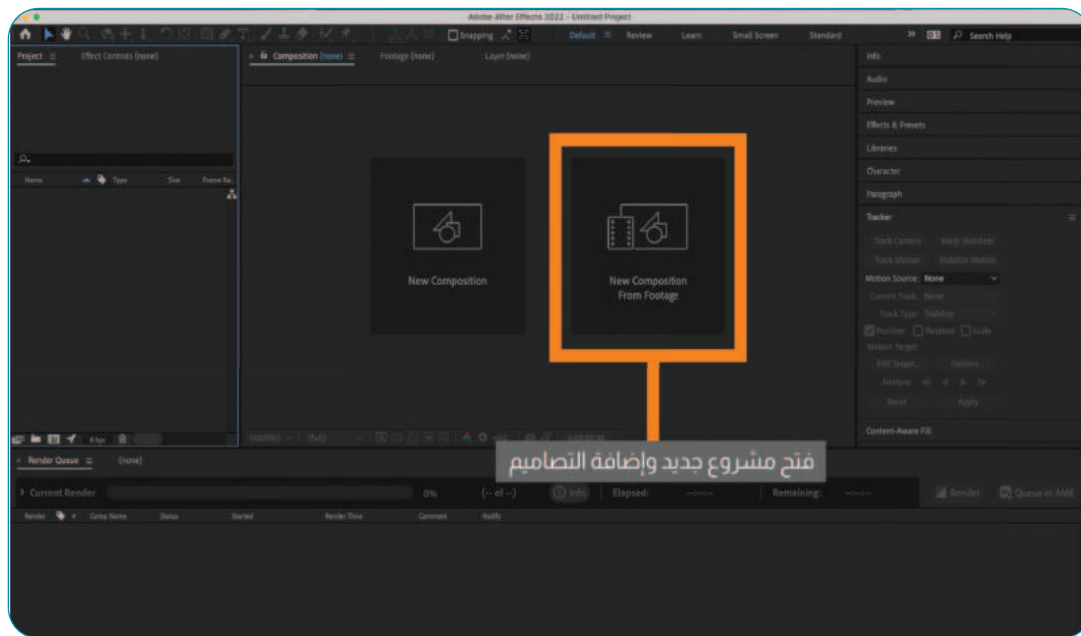
يتطلب تصميم موشن جرافيك في برنامج After Effects عدة خطوات، منها:

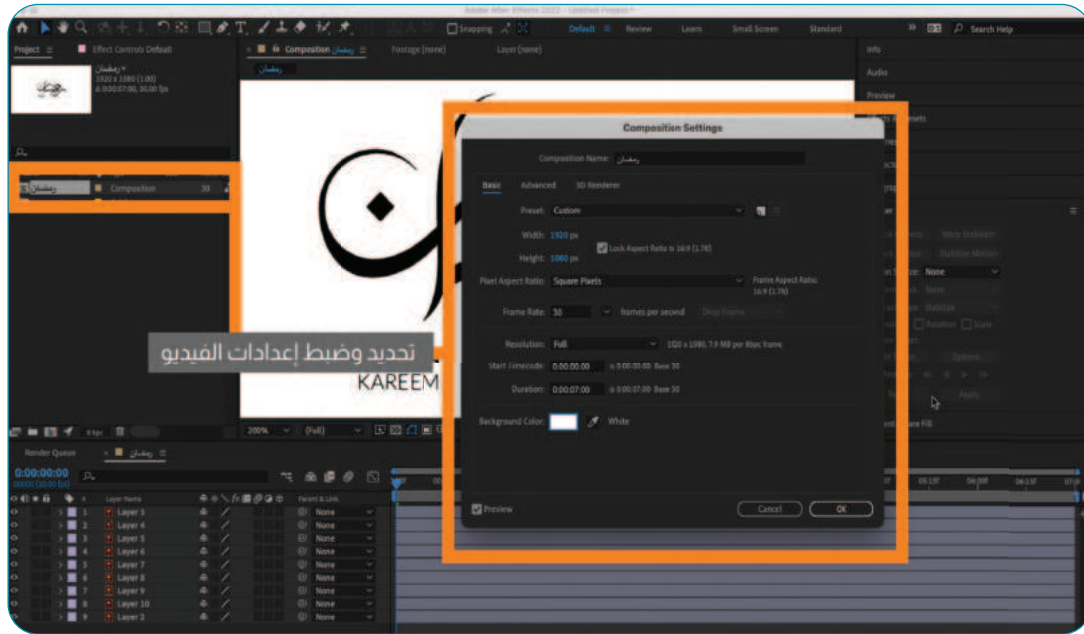
1. إنشاء مشروع جديد وإضافة التصاميم الأساسية: يتم إنشاء مشروع جديد في برنامج After Effects، وتحديد الإعدادات اللازمة مثل حجم الفيديو ومعدل الإطارات في الثانية وتحديد لون الخلفية وغيرها، ثم يتم استيراد التصاميم الأساسية المراد استخدامها وتحريكها.



لمتابعة التفاصيل شاهد الفيديو من خلال المسح على رمز الاستجابة:

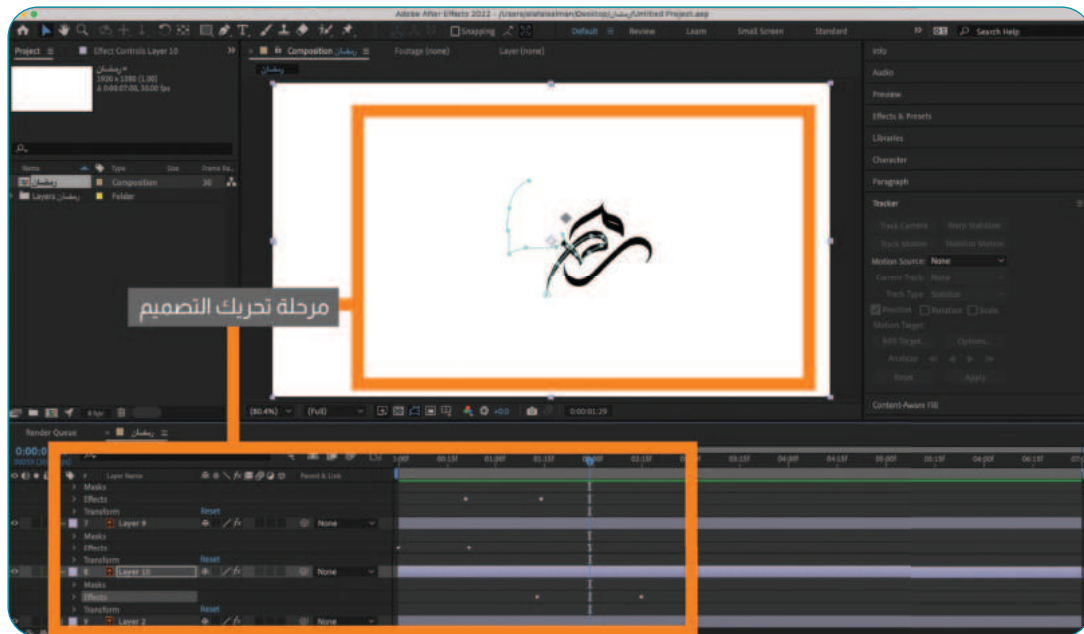




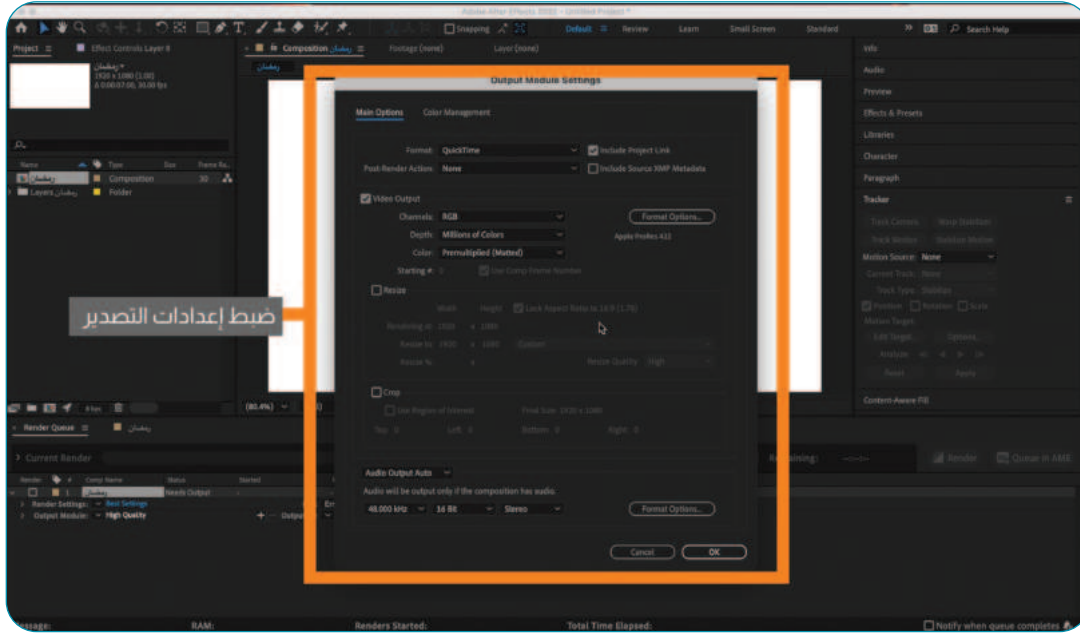


اختيار Composition Settings

2. إضافة الحركة والتأثيرات: يتم إضافة الحركة والتأثيرات المختلفة على العناصر؛ لجعلها تتحرك وتظهر بشكل جذاب وجميل، ويمكن إضافة الحركة بطرق مختلفة، مثل: الانتقال، والتدوير، والتكبير، والتصغير من خلال نافذة التحريك.



3. **معاينة وتصدير الفيديو:** يتم معاينة الفيديو للتأكد من جودته وعدم وجود أخطاء فيه، ومن ثم يتم تصديره بصيغة معينة وحفظه للاستخدام اللاحق من خلال اختيار **File > Export > Render > Output Module Setting** > ok



### نشاط - 1

■ صمم إعلاناً توعوياً، مثلاً: يعالج إحدى مشكلات البيئة من حولنا، مستخدماً في تصميمه تحريك الصور أو الرسومات ومستفيداً مما اكتسبته من مهارات في درس الإعلانات. وارسم القصة المصورة Storyboard بحيث لا تتجاوز ثلاثة مشاهد.

### نشاط - 2

■ طبق خطوات إعداد تصميم بالموشن جرافيك لتصميم اسمك.

بعد أن يتقن الطلبة مهارة تصميم الموشن جرافيك يمكن الاستفادة من أفكار المشاريع التالية لعمل مشروع التخرج:

**1** فيديو تعليمي لشرح مفهوم معين: يمكن للطلاب استخدام الموشن جرافيك لإنشاء فيديو يشرح مفهومًا معينًا، مثل شرح العمليات الكيميائية أو الفيزيائية، كما يمكن تصميم فيديو تعليمي يشرح مفاهيم درس معين، مثل شرح الرياضيات أو العلوم أو اللغات.

**2** فيديو ترويجي لحملة إعلانية: يمكن للطلاب استخدام الموشن جرافيك لإنشاء فيديو ترويجي لحملة إعلانية لمنتج أو خدمة معينة، حيث يمكن استخدام تقنية تحريك الرسوم والنصوص لجذب انتباه المستخدمين وتحفيزهم على التفاعل.

**3** تحريك شعار مؤسسة تجارية: يمكن للطلاب استخدام الموشن جرافيك لإنشاء فيديو متحرك لشعار يمكن الاستفادة منه في الفيديوهات الدعائية على وسائل التواصل الاجتماعي.

**4** فيديو تقريرى لعرض بحث أو تقرير: يمكن للطلاب استخدام الموشن جرافيك لإنشاء فيديو تقريرى يعرض بحثًا أو تقريرًا عن موضوع معين، حيث يمكن استخدام الرسوم المتحركة والنصوص لجذب انتباه الجمهور وتوضيح المفاهيم بشكل أكثر فعالية.



# الفصل التاسع

## النمذجة ثلاثية الأبعاد

### 3D Modeling

1. أهمية النمذجة ثلاثية الأبعاد.
2. أنواع وبرامج النمذجة ثلاثية الأبعاد.
3. خطوات النمذجة ثلاثية الأبعاد في برنامج .blender

#### الفكرة المحورية:

التخطيط والتنفيذ والتطوير لحل مشكلات التصميم المتحرك والتفاعلي بطرق إبداعية والمتسقة مع التوجهات التقنية العالمية، لإتقان مهارات مرتبطة بوظائف المستقبل.

#### أهداف الفصل:

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

- التعرف على النمذجة ثلاثية الأبعاد.
- استنتاج أهمية تصميم النمذجة ثلاثية الأبعاد ببرامج التصميم.
- شرح استخدامات تطبيق النمذجة ثلاثية الأبعاد.
- المقارنة بين أنواع بناء النماذج ثلاثية الأبعاد.
- وصف البرنامج المستخدم لإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد.
- التعرف على واجهة البرنامج.
- تطبيق خطوات بناء نموذج ثلاثي الأبعاد.





النمذجة - التصدير- النمذجة المضلعة - نمذجة منحنى- النحت الرقمي

## المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

## أهداف الموضوع

1. التعرف على النمذجة ثلاثية الأبعاد.
2. استنتاج أهمية تصميم النمذجة ثلاثية الأبعاد ببرامج التصميم.
3. شرح استخدامات تطبيق النماذج ثلاثية الأبعاد.

في العالم الرقمي اليوم، أصبحت النمذجة ثلاثية الأبعاد جزءاً لا يتجزأ من العديد من الصناعات، بما في ذلك الهندسة المعمارية وتصميم المنتجات والأفلام والألعاب وغيرها. وتتطلب النمذجة ثلاثية الأبعاد مهارات تقنية وإبداعية وبرامج متخصصة لإنتاج نماذج عالية الجودة ذات تفاصيل دقيقة؛ حيث يتم استخدامها من قبل المتخصصين من أجل بناء تصور وإيصال التصاميم والأفكار المعقدة وحل المشكلات، كما يمكن إنشاء نماذج مفصلة وواقعية يمكن عرضها من أي زاوية وتعديلها بسهولة.

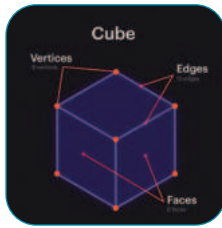
الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على التعرف على النمذجة ثلاثية الأبعاد.

## النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D Modeling:

هي عملية إنشاء نموذج رقمي ثلاثي الأبعاد مماثل لأي سطح، أو كائن في الواقع سواءً أكان جماداً أو كائناً حياً، ويتم ذلك باستخدام برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد، وذلك عن طريق تعديل ومعالجة المضلعات Polygons والحواف Edges والرؤوس Vertices في برامج معينة، أو عن طريق استخدام برامج المسح ثلاثية الأبعاد، وذلك لمسح كائن موجود في العالم الحقيقي وإدخال النموذج في برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد.

## مكونات نموذج ثلاثي الأبعاد Model:

1. المضلعات Polygons.
2. الرؤوس Vertices.
3. الحواف Edges.



شكل رقم (1-9): أمثلة على النمذجة ثلاثية الأبعاد





## الهدف الثاني أن يكون الطلبة قادرين على استنتاج أهمية تصميم النمذجة ثلاثية الأبعاد ببرامج التصميم.

مع التقدم التقني الكبير في برامج التصميم والإمكانات العالية أصبحت عملية التصميم لتمثيل النمذجة أكثر احترافية ولها أهمية منعكسة على المستفيدين وعلى المنتج، وفيما يلي توضيح لبعضها في النقاط التالية:

1. قدرتها على إنشاء تصاميم دقيقة وواقعية.
2. يصعب أو يستحيل تصور تلك التصاميم باستخدام الأساليب التقليدية ثنائية الأبعاد.
3. إمكانية عرض النماذج من زوايا مختلفة وتعديلها بسهولة.
4. يسمح للمصممين باختبار التصميمات وتحسينها قبل بنائها، مما يقلل من الأخطاء ويوفر الوقت والموارد.
5. إمكانية رؤية التصاميم في الواقع الافتراضي المعزز.
6. يسمح للمستخدمين بالتفاعل مع النماذج ثلاثية الأبعاد بطرق مبهرة ومشوقة وجذابة.

### نشاط

- باستخدام محركات البحث ، أوجد مع أحد زملائك ماذا يحدث لو أن المصمم لم يستخدم النمذجة ثلاثية الأبعاد في تجسيد ابتكار المنتج؟ ومن ثم ناقش هذه النتائج مع بقية الطلاب.

### نشاط إثرائي

- كيف أسهمت النمذجة ثلاثية الأبعاد في تحقيق التصميم المستدام؟

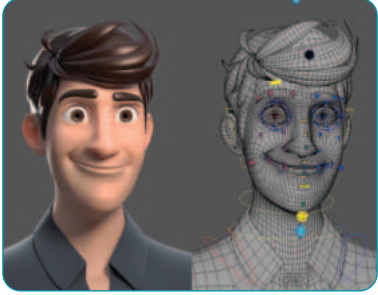
## الهدف الثالث أن يكون الطلبة قادرين على شرح استخدامات تطبيق النماذج ثلاثية الأبعاد.

### التطبيقات المستخدمة في النمذجة ثلاثية الأبعاد:

تعدد استخدامات النمذجة ثلاثية الأبعاد حيث إن لديها مجموعة واسعة من الإمكانيات التي يتم تطبيقها في مختلف الصناعات من ضمنها ما يلي:



■ **الهندسة المعمارية والبناء:** تستخدم في التصميم المعماري والإنشائي، لإنشاء نماذج افتراضية دقيقة ومفصلة للمباني والهياكل، ويسمح للمهندسين المعماريين بتصوير واختبار تصاميمهم قبل بدء البناء، حيث إن فيها استشرافاً للمستقبل، مثل المربع الجديد، مشروع تطوير مستقبل الرياض وتحسين جودة الحياة، تصميمه مستمد من الثقافة السعودية.



■ **أفلام الرسوم المتحركة:** تستخدم برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد على نطاق واسع؛ وهذا يكسب النتائج ميزة في إنشاء المؤثرات الخاصة والمجموعات الرقمية وتصميم شخصيات الأفلام والرسوم المتحركة، ويسمح لصانعي أفلام الرسوم المتحركة بإنشاء بيئات وكائنات افتراضية مفصلة ودقيقة وواقعية تلك التي يصعب أو يستحيل إنشاؤها في العالم الحقيقي.



■ **الألعاب:** تستخدم في إنشاء الشخصيات والبيئات والدعائم لألعاب الفيديو، ويسمح لمطوري الألعاب بإنشاء عوالم ألعاب غامرة وتفاعلية، مما يعزز تجربة اللاعب.

■ **تصميم المنتج وتصنيعه:** تستخدم النمذجة ثلاثية الأبعاد في تصميم المنتجات مثل السلع الاستهلاكية والأجهزة الطبية والمعدات الصناعية، ويسمح للمصممين بإنشاء نماذج أولية افتراضية، والتي يمكن اختبارها وصلها قبل الانتقال إلى عمليات الإنتاج.



## ■ الإعلانات والتسويق:



- للنمذجة ثلاثية الأبعاد مجموعة واسعة من الطرق المطبقة في مجالات الإعلان والتسويق حيث مكّنت هذه التقنية الشركات من إنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد عالية الجودة وجذابة بصرياً لمنتجاتها.
- يمكن استخدامها للمواد الترويجية مثل الكتيبات واللوحات الإعلانية والإعلانات عبر الإنترنت.
- يمكن التحكم بالنماذج ثلاثية الأبعاد بسهولة لعرض ميزات مختلفة للمنتج، ويمكن أيضاً استخدامها لإنشاء عروض توضيحية تفاعلية للمنتج تتيح للعملاء التعرف بشكل أفضل على ميزات المنتج ووظائفه.

- يمكن استخدامها لإنشاء بيئات افتراضية لأغراض التسويق والإعلان، مثل إنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد واقعية للمباني والمناظر الطبيعية ومناظر المدينة لتسويق العقارات أو إنشاء تصميمات ثلاثية الأبعاد لتغليف المنتجات.
- كما يمكن للحملات الإعلانية والتسويقية تجسيد المزيد من التجارب الجذابة لجمهورها.

## نشاط إثرائي

- يمكن استضافة أحد المخترعين ليقدم قصة نجاحه ويوضح خطواته في تقديم النموذج التصميمي لابتكاره، ويبين دور المصمم في تجسيد الأفكار.

## التقويم



- ابحث عن إعلان استخدم فيه نموذج ثلاثي الأبعاد لأحد المشاريع المستقبلية في المملكة العربية السعودية؟
- ناقش مع زملائك معايير نجاح التصميم في هذا الإعلان، من خلال عرض تقديمي.



# أنواع وبرامج النمذجة ثلاثية الأبعاد

2-9

برامج التصميم - النمذجة في الصناعة

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. المقارنة بين أنواع بناء النماذج ثلاثية الأبعاد.
2. وصف البرنامج المستخدم لإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على المقارنة بين أنواع بناء النماذج ثلاثية الأبعاد.

## أنواع بناء النماذج ثلاثية الأبعاد:

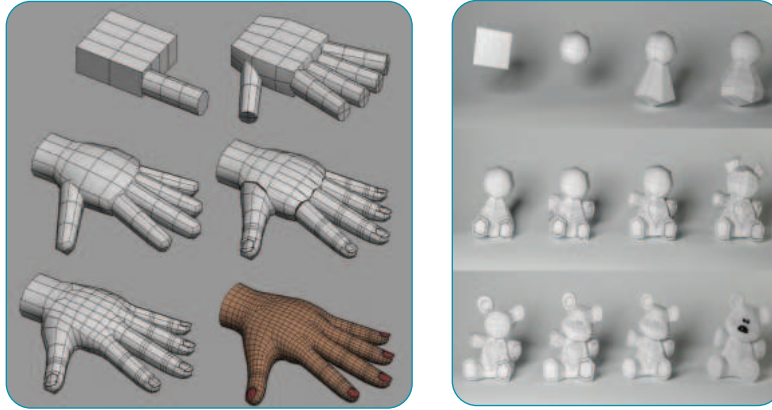
تتعدد طرق بناء النماذج ثلاثية الأبعاد حسب المشروع المراد تطبيقه حيث إن لكل نوع منه مميزات، ويعتمد اختيار التقنية الصحيحة على متطلبات المشروع، فيما يلي بعض الطرق الأكثر شيوعاً للنمذجة ثلاثية الأبعاد:



شكل رقم (2-9): أنواع بناء النماذج ثلاثية الأبعاد

## 1. النمذجة المضلعة Polygonal Modeling:

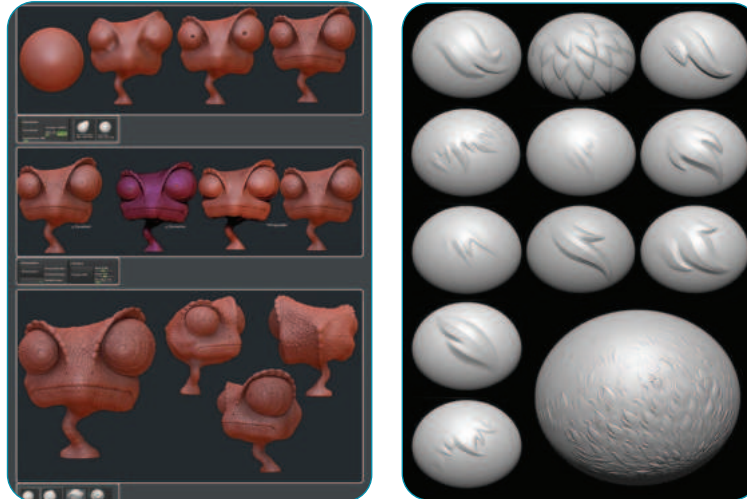
تعد هذه التقنية الأكثر شيوعاً واستخداماً بسبب قدرتها على تكوين نماذج معقدة مع إضافة العديد من التفاصيل باستخدام سلسلة من المضلعات المترابطة بحيث يتم العمل مع إحداثيات X و Y و Z لوصف الأشكال والأسطح المتعددة ثم يتم دمجها مع أسطح مختلفة لتكون شكلاً واحداً وهو ما يعرف بالنموذج الثلاثي الأبعاد 3D Model, 3D Object.



شكل رقم (3-9): أمثلة على النمذجة المضلعة

## 2. النحت الرقمي Digital Sculpting:

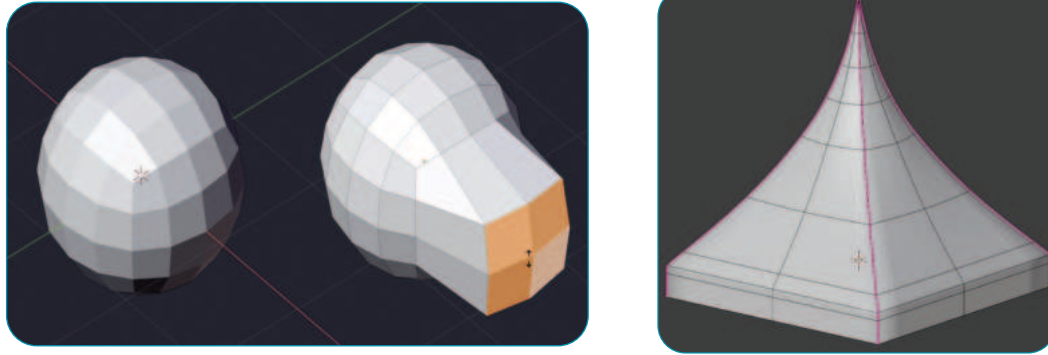
هي تقنية فنية رقمية تتيح للمستخدم إنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد من خلال معالجة مادة رقمية بطريقة مشابهة للنحت الطيني التقليدي، حيث يمكن للمستخدم إضافة أو إزالة المواد لإنشاء أشكال وتفاصيل معقدة باستخدام مجموعة متنوعة من أدوات النحت الرقمي، تتيح له هذه الأدوات إجراء تغييرات على التصميم بكل سهولة وسرعة مما يسمح بعملية إبداعية أكثر كفاءة ومرونة، ويتم استخدام هذا النوع من النمذجة بشكل شائع في صناعات مثل تطوير الأفلام والألعاب.



شكل رقم (4-9): أمثلة على النحت الرقمي

### 3. نمذجة منحنى NURBS Rational B-Spline:

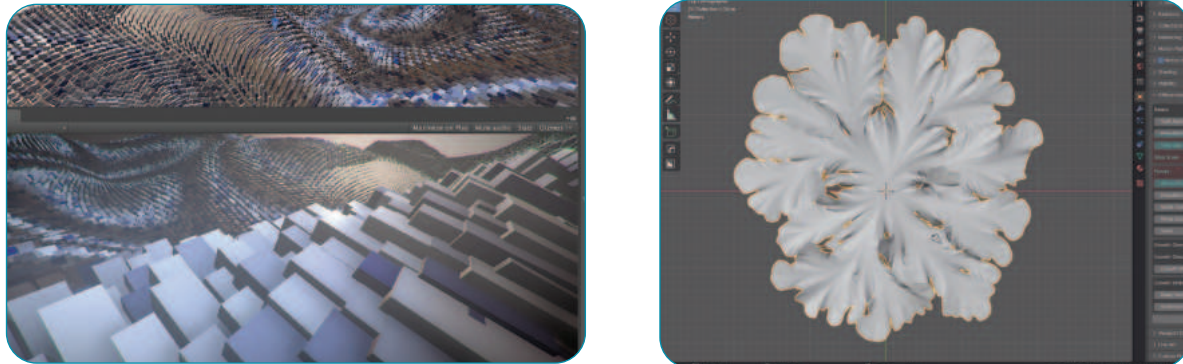
تعد هذه الطريقة الأكثر جذباً للمبتدئين والمحترفين، ويرجع السبب إلى سهولة تطبيقها وتعلمها، حيث تعتمد هذه التقنية على المعادلات الرياضية لإنشاء أشكال دقيقة وسلسة كما تتضمن تعريف السطح بمجموعة من نقاط التحكم، والتي يمكن تعديلها لإنشاء منحنيات وأشكال بدرجات متفاوتة من التعقيد، غالباً ما يستخدم هذا النوع من النمذجة في صناعات مثل تصميم السيارات والمنتجات.



شكل رقم (9-5): أمثلة على نمذجة المنحنى

### 4. النمذجة الإجرائية Procedural:

النمذجة الإجرائية هي تقنية نمذجة ثلاثية الأبعاد تتيح للمستخدم إنشاء أشكال ومشاهد معقدة ومتكررة باستخدام الخوارزميات والبرامج النصية التي من شأنها أن تستغرق وقتاً طويلاً في الإنشاء يدوياً، وباستخدام هذه الطريقة يمكن للفنانين تحديد القواعد التي تنشئ نماذج ثلاثية الأبعاد تلقائياً. تستخدم هذه التقنية عادةً في تصميم البيئات والمناظر الطبيعية والمحاكاة العلمية.




شكل رقم (9-6): أمثلة على النمذجة الإجرائية



## نشاط

- أي أنواع النمذجة ستطبق في ابتكار مجسم هدية تذكارية سياحية؟
- اختر منطقة من مناطق المملكة العربية السعودية ليمثلها هذا التذكار؟
- كيف ستحقق الهوية الثقافية في تصميمك المبتكر؟

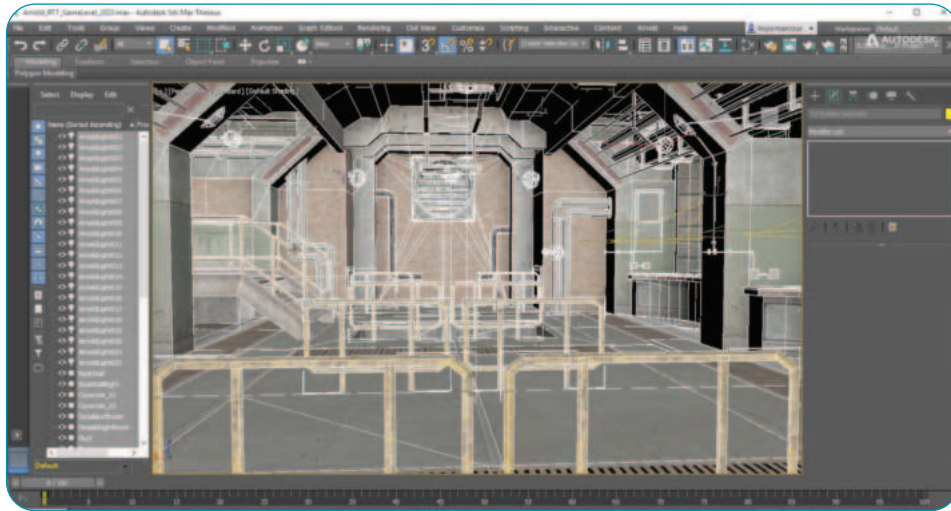
الهدف الثاني  أن يكون الطلبة قادرين على وصف البرنامج المستخدم لإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد.

## البرامج المستخدمة لبناء النماذج ثلاثية الأبعاد:

تعد برامج التصميم ثلاثية الأبعاد أداة مهمة تستخدم في العديد من الصناعات مثل الترفيه والعمارة والهندسة وتصميم المنتجات والبحث العلمي، كما تتيح هذه البرامج للمستخدمين إنشاء النماذج ثلاثية الأبعاد وتحريرها ومعالجتها باستخدام أدوات وميزات متنوعة. في هذه الجزئية سوف نستكشف أهم برامج التصميم ثلاثية الأبعاد واستخداماتها، بالإضافة إلى الميزات والأدوات الرئيسة لكل منها:

### ■ أوتوديسك ثري دي ماكس Autodesk 3ds Max:

يعد برنامج تصميم ثلاثية الأبعاد 3Ds Max من أهم البرامج في سوق العمل، تم تطويره وإنتاجه بواسطة Autodesk Media and Entertainment حيث يستخدم على نطاق واسع في ألعاب الفيديو، وصناعات التصور المعماري بشكل أخص، ويقدم مجموعة قوية من الأدوات لإنشاء وتحريك النماذج ثلاثية الأبعاد، بما في ذلك الشخصيات والبيئات والتصاميم المعمارية. كما أن لديها تركيزاً قوياً على التصدير في الوقت الفعلي، مما يجعلها مناسبة تماماً للتطبيقات التفاعلية مثل الألعاب.

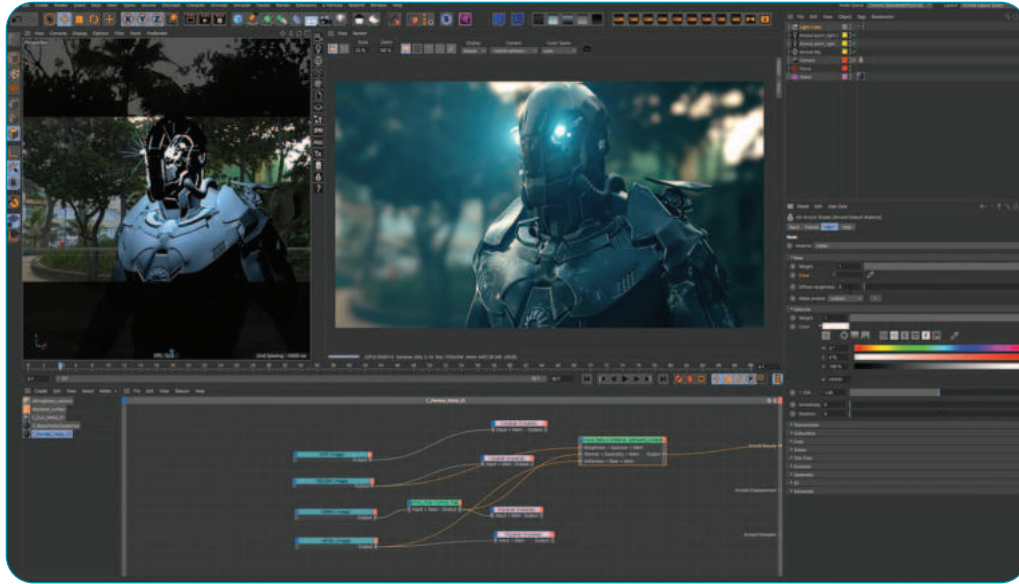


شكل رقم (7-9): واجهة برنامج أوتوديسك ثري دي ماكس

## ■ أوتوديسك مايا Autodesk 3ds Maya:



Maya هو برنامج رسومات كمبيوتر ثلاثي الأبعاد يستخدم على نطاق واسع لإنشاء تأثيرات بصرية ورسوم متحركة ثلاثية الأبعاد، كما أنه يعد أداة متعددة الاستخدامات حيث يوفر مجموعة واسعة من الميزات والإمكانيات للنمذجة ثلاثية الأبعاد والرسوم المتحركة والعرض. تمكن أدوات Maya المستخدمين من إنشاء نماذج معقدة ومعالجتها، ومحاكاة الظواهر الطبيعية، وتطبيق مواد متطورة، وتقديم رسوم متحركة وصور ثابتة عالية الجودة. كما أنه يدعم تنسيقات ملفات متنوعة لاستيراد وتصدير الأصول ثلاثية الأبعاد، مما يجعلها متوافقة مع البرامج ومهام سير العمل الأخرى. يستخدم Maya بشكل شائع في إنشاء الأفلام والبرامج التلفزيونية والإعلانات التجارية وتصميم المنتجات والواقع الافتراضي.



شكل رقم (8-9): واجهة برنامج أوتوديسك مايا

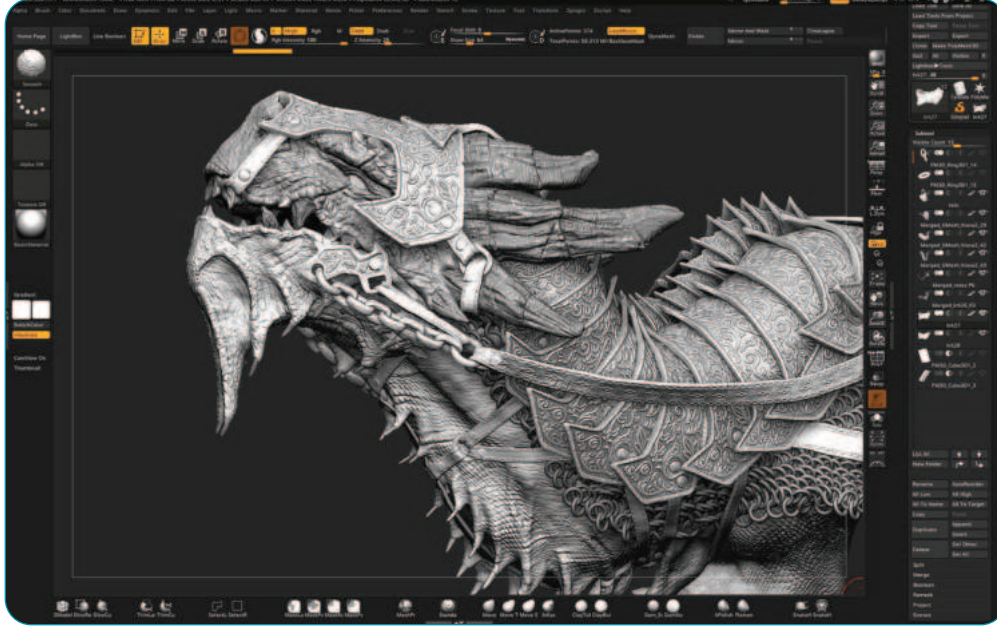
## ■ زيبراش Zbrush:



ZBrush هو برنامج نحت رقمي يسمح للمستخدم بإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد مفصلة للغاية مع التركيز على الأشكال والأنسجة العضوية. تم تطوير البرنامج من شركة Pixologic، ويقدم مجموعة متنوعة من الأدوات والميزات لنحت النماذج ثلاثية الأبعاد ورسمة وتركيبها، بما في ذلك نظام فريد من الطين الرقمي الذي يسمح بالنحت والتشكيل بسهولة. يستخدم البرنامج في مجموعة واسعة من الصناعات، مثل تطوير الأفلام والألعاب وتصميم المنتجات وفن الشخصيات.







شكل رقم (9-9): واجهة برنامج زيبراش

#### ■ بليندر Blender:



Blender هو برنامج إنشاء ثلاثي الأبعاد مفتوح المصدر يسمح للمستخدم بإنشاء مجموعة واسعة من المحتوى ثلاثي الأبعاد، بما في ذلك المؤثرات المرئية والرسوم المتحركة والنمذجة وألعاب الفيديو.

- يوفر مجموعة متنوعة من الميزات والأدوات للنمذجة ثلاثية الأبعاد والتركيب، والإضاءة، والرسوم المتحركة، والعرض.
- تتسم واجهة مستخدم هذا البرنامج القابلة للتخصيص بدرجة كبيرة، وهي تدعم العديد من المكونات الإضافية والوظائف الإضافية التي تعمل على توسيع إمكانياتها.
- يستخدم البرنامج على نطاق واسع في العديد من الصناعات، بما في ذلك السينما والتلفزيون والإعلام والهندسة المعمارية وتصميم المنتجات.
- تسمح طبيعته المفتوحة المصدر للمستخدمين بتعديل البرنامج وتخصيصه ليناسب احتياجاتهم، مما يجعله أداة قوية ومرنة للإنشاء ثلاثي الأبعاد.



شكل رقم (9-10): واجهة برنامج بليندر

#### ■ سينما فور دي Cinema 4d:

Cinema 4D هو برنامج رسومات كمبيوتر ثلاثي الأبعاد تم تصميمه وتطويره بواسطة MAXON Computer GmbH. يستخدم على نطاق واسع لإنشاء رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد ورسومات متحركة وتأثيرات بصرية. يحتوي البرنامج على مجموعة متنوعة من الميزات والإمكانيات للنمذجة ثلاثية الأبعاد، والتركيب، والإضاءة، والرسوم المتحركة، والتصدير، بالإضافة إلى أدوات لإنشاء كائنات إجرائية محددة، وتشتهر بواجهة سهلة الاستخدام وسير العمل الفعال، مما يجعلها شائعة بين المصممين وفناني الرسومات المتحركة، ويستخدم البرنامج على نطاق واسع في العديد من الصناعات، بما في ذلك الإعلان وتصميم المنتجات، وتطوير الألعاب، والأفلام، والتلفزيون.



شكل رقم (9-11): واجهة برنامج سينما فور دي



## التَّوْجِيه



□ أي أنواع البرامج ستطبق في ابتكار تصميم شخصية يمكن أن تكون أحد شخصيات لعبة إلكترونية من إبداعك؟



# خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد في برنامج Blender

3-9

واجهة المستخدم - الملامس - تحرير الخرائط - مساحة العمل

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. التعرف على واجهة البرنامج.

2. تطبيق خطوات بناء نموذج ثلاثي الأبعاد.

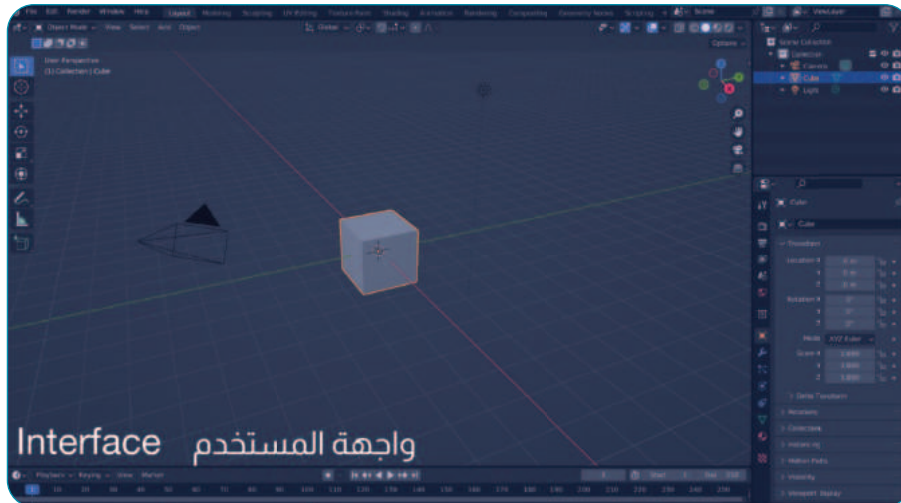
الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على التعرف على واجهة البرنامج.

## واجهة برنامج (بلندر) Blender:

كما ذكر في الدرس السابق يعد برنامج Blender واحداً من أشهر برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد وتصميم الرسوم المتحركة في العالم، ويتميز بواجهة مستخدم سهلة الاستخدام وفعالة للغاية وفيما يلي نقاط توضح شرح البرنامج:

### 1. واجهة المستخدم Interface:

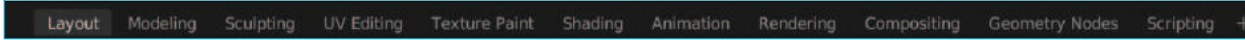
Interface في برنامج Blender هي الواجهة الرسومية التي يعرضها البرنامج للمستخدمين والتي تسمح لهم بالتفاعل مع المشهد الثلاثي الأبعاد وتنفيذ الأدوات والعمليات المختلفة في البرنامج، وتتكون من عدة عناصر منها النوافذ والأدوات والأزرار والقوائم، ويتم تنظيم هذه العناصر بشكل منطقي وفعال لتسهيل عملية التصميم والنمذجة والتحريك والإضاءة والتقديم وغيرها من العمليات في المشهد الثلاثي الأبعاد، كما يمكن تخصيص الواجهة وفقاً لاحتياجات المستخدمين وتفضيلاتهم من خلال إضافة الأدوات والنوافذ وتغيير ترتيب العناصر، وتعديل الألوان، وغيرها.



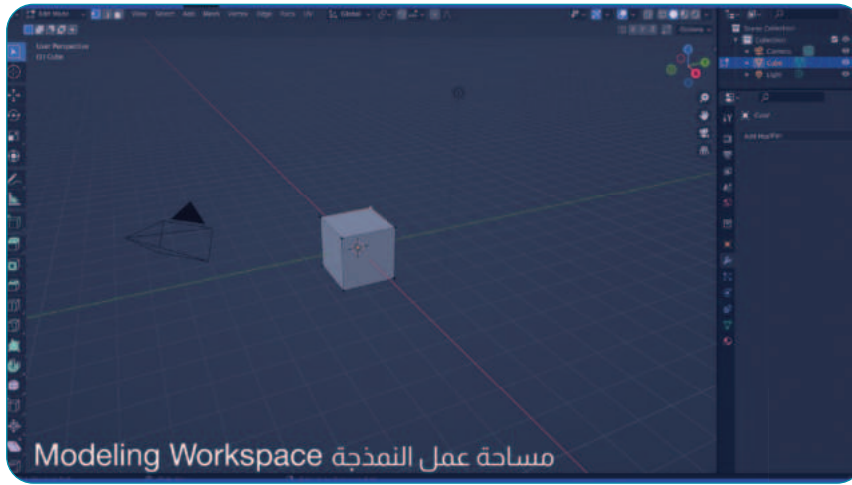
واجهة المستخدم Interface

## 2. مساحة العمل Workspaces:

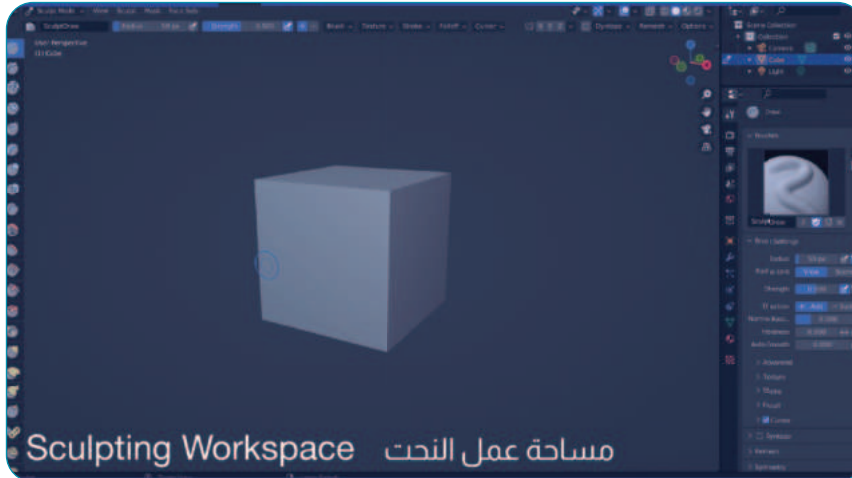
تعد مجموعات مختلفة من العناصر المرئية والأدوات والإعدادات التي تتيح للمستخدمين تخصيص واجهة مستخدم تناسب احتياجاتهم وأسلوب عملهم وتظهر في المساحة التالية:



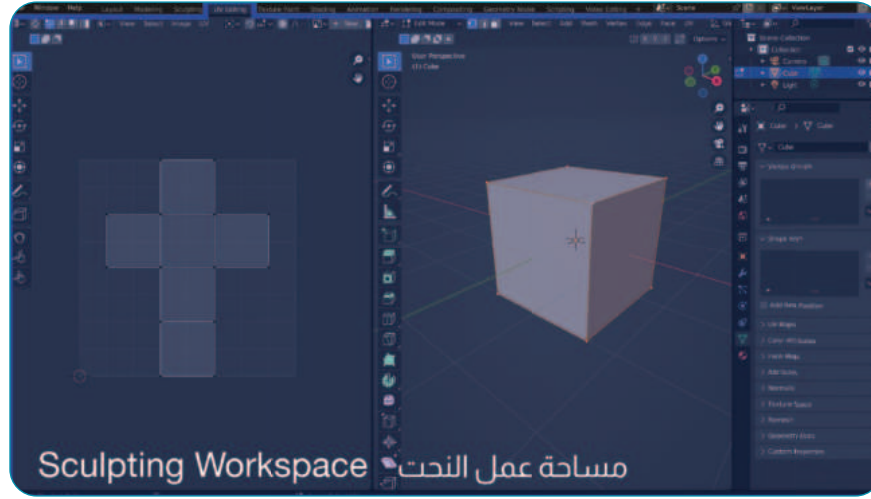
1. مساحة عمل النمذجة Modeling Workspace: وهو مخصص لعمليات النمذجة، ويتضمن الأدوات اللازمة لإنشاء وتعديل الأشكال ثلاثية الأبعاد.



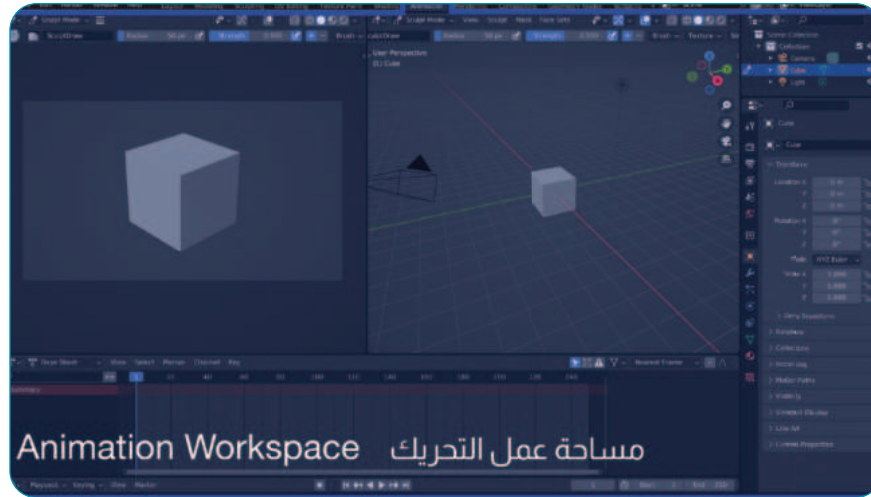
2. مساحة عمل النحت Sculpting Workspace: وهو مخصص لعمليات النحت والتفصيل، ويتضمن الأدوات اللازمة لإضافة التفاصيل والنماذج الأكثر تعقيداً.



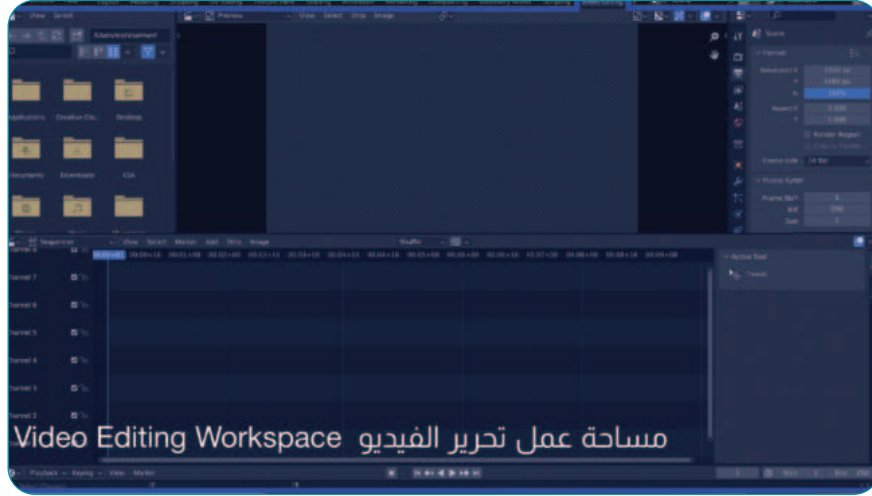
3. مساحة عمل محرر الخرائط UV Editor Workspace: هي المساحة المخصصة لتحرير خرائط UV الخاصة بالنماذج ثلاثية الأبعاد، وتتيح للمستخدمين التحكم في مظهر وملمس النماذج، وتحتوي على أدوات التحديد والتعديل، والإسقاط وغيرها.



4. مساحة عمل التحريك Animation Workspace: وهي مخصصة لعمليات الرسوم المتحركة والتحريك، وتضمن الأدوات اللازمة لتحريك وتغيير الأشكال في الفيديو والأفلام.

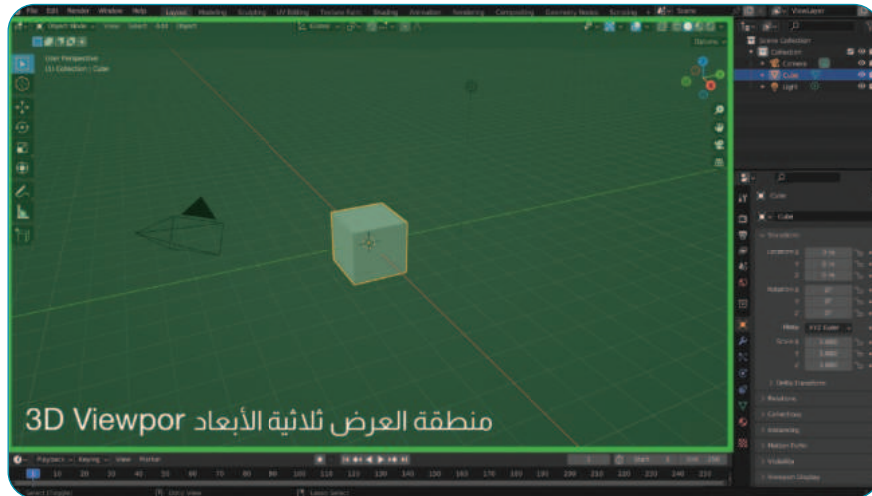


5. مساحة عمل تحرير الفيديو Video Editing Workspace: وهي مخصصة لعمليات تحرير الفيديوهات، ويتضمن الأدوات اللازمة لقص وترتيب وإضافة المؤثرات الخاصة والنصوص.



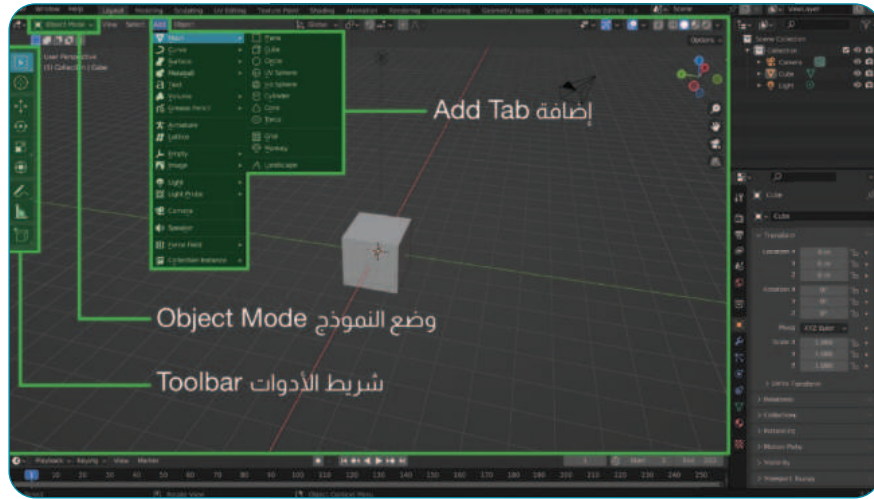
### 3. منطقة العرض الثلاثية الأبعاد 3D viewport:

هي النافذة التي تعرض النماذج ثلاثية الأبعاد بزوايا مختلفة وتسمح للمستخدمين بالتفاعل معها والتنقل داخل النموذج والتحريك والتلاعب به بواسطة الأدوات المتاحة في شريط الأدوات، تختلف محتويات النافذة بحسب اختلاف مساحة العمل.



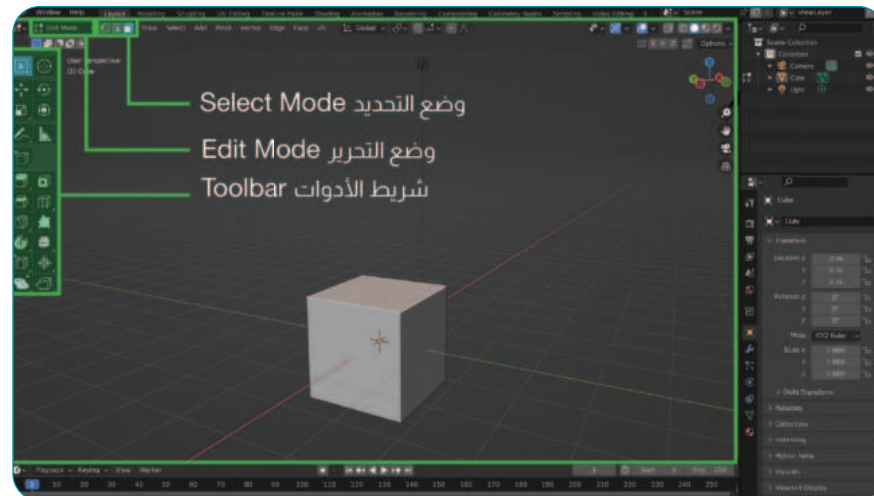
## ■ وضع النموذج Object mode:

هو وضع يمكن الوصول إليه في نافذة منطقة العرض الثلاثية الأبعاد مساحة عمل النمذجة والتي تتيح للمستخدمين تحريك وتنقل الكائنات والأشكال ثلاثية الأبعاد داخل المشهد، ويسمح لهم أيضاً بإجراء تحويلات أساسية مثل الدوران والتحجيم والانعكاس. في هذا الوضع يمكن للمستخدمين اختيار الكائنات المختلفة التي تم إنشاؤها في المشهد، وتحديد العديد منها للقيام بالتعديلات عليها في الوقت نفسه. كما يتيح للمستخدمين إنشاء وتحرير أوضاع الإضاءة والكاميرا في المشهد، ويعد Object mode واحداً من أهم أوضاع البرنامج لإنشاء وتحرير النماذج ثلاثية الأبعاد.



## ■ وضع التحرير Edit Mode:

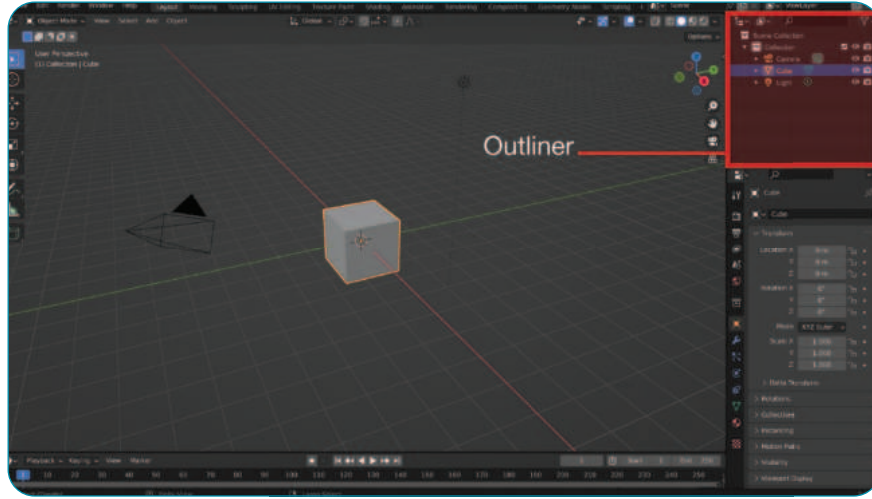
هو وضع يسمح للمستخدمين بتحرير الشبكة السلكية (Mesh) للأشكال ثلاثية الأبعاد الموجودة في المشهد، وذلك بتعديل وإضافة وحذف نقاط وحواف ووجوه، وكذلك تعديل خصائص المنحنيات والسطوح، فهو يستخدم في تحويل الأشكال الثلاثية الأبعاد إلى أشكال مختلفة وتعديلها للحصول على المظهر المطلوب. يتيح هذا الوضع للمستخدمين تحرير التفاصيل الدقيقة للأشكال الثلاثية الأبعاد وإنشاء النماذج المعقدة والتي تتطلب دقة عالية في التحرير.





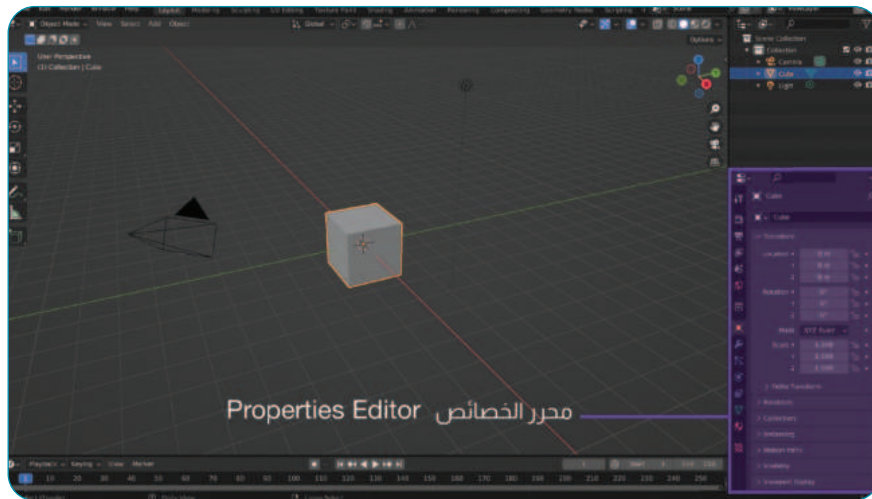
#### 4. منطقة إدارة العناصر Outliner:

هو جزء من واجهة مستخدم يعرض قائمة بجميع العناصر الموجودة في المشهد الحالي، بما في ذلك النماذج والكاميرات والمصادر الضوئية والمواد والجماعات وغيرها، يسمح للمستخدم بالتفاعل مع هذه العناصر بطريقة سريعة وفعالة. ويستخدم بشكل أساسي في تنظيم المشهد وإدارة العناصر الموجودة فيه، مما يجعله أداة مهمة للغاية.



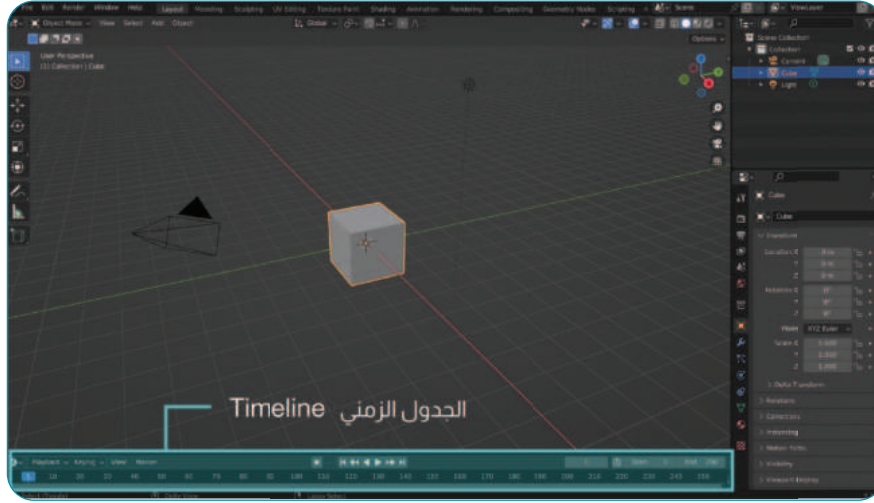
#### 5. محرر الخصائص Properties Editor:

يتيح هذا المحرر للمستخدمين الوصول إلى خصائص وإعدادات العناصر المختلفة الموجودة في المشهد، مثل الأجسام والكائنات والمصادر والكاميرات وغيرها، وتعديلها بسهولة وفقاً لاحتياجاتهم الفردية، يتم عرض الخصائص المحددة في ملف Blend الحالي في شكل قائمة بأيقونات وتسميات، ويمكن الوصول إلى تفاصيل الخصائص الفردية عن طريق النقر عليها، كما يعد واحداً من أهم الأدوات في البرنامج لأنه يمنح المستخدمين سيطرة كاملة على العناصر الموجودة في المشهد ويتيح لهم تخصيصها وفقاً لاحتياجاتهم الفردية.



## 6. الجدول الزمني Timeline:

يساعد على التحكم في الزمن وإدارة الحركة والأحداث في العملية الإبداعية. وتظهر هذه الأحداث على شكل إطارات متتالية في الزمن وتتضمن معلومات عن حركة العناصر والكائنات والتغيرات التي تطرأ عليها. وتتيح للمستخدم تغيير ترتيب الإطارات، وتحديد الإطارات الرئيسية، وإضافة تأثيرات وحركات مختلفة، ومن ثم تسهل Timeline على المستخدم إنشاء الرسوم المتحركة وتحريك العناصر والأجسام وفقاً للزمن المحدد وتعزز الإنتاجية والإبداع في العمل الفني.



الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على تطبيق خطوات بناء نموذج ثلاثي الأبعاد.

يتطلب بناء نموذج ثلاثي الأبعاد اتباع عدة خطوات وإجراءات من أهمها:

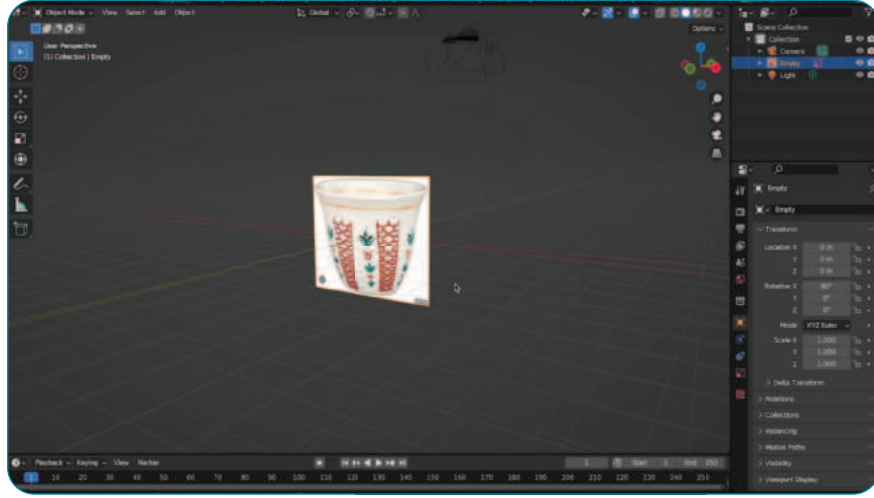
### 1. الصور المرجعية Reference Photo:

يعد اختيار صورة مرجعية من أول خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد، حيث يتم تحديد نوع المنتج المراد أن يتم تنفيذه بتقنية النمذجة، حيث يترك الاختيار بين صور أو رسومات ذات بعدين أي مسطحة، تكون مشابهة للمتوقع الوصول إليه، بحيث تستخدم كمرجع للشكل والحجم والتفاصيل الخاصة بالنموذج المراد بناؤه، ويتم تحميل الصورة إلى البرنامج ووضعها في الخلفية الخاصة بمنطقة العرض ثلاثية الأبعاد 3D viewport.

يمكنك ضبط شفافية الصورة لتحقيق التوازن المثالي بين رؤية الصورة والرؤية العامة للنموذج.



لمتابعة التفاصيل شاهد الفيديو من خلال المسح على رمز الاستجابة:



## 2. بناء النموذج:

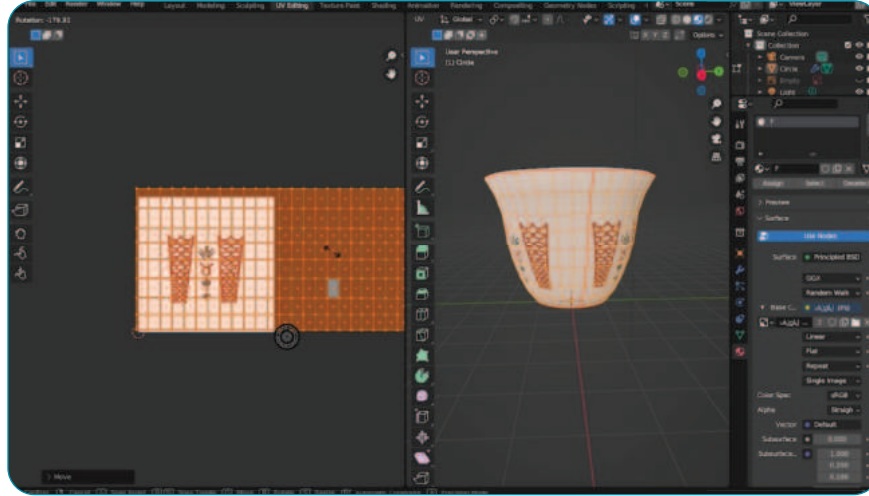
بعد إضافة الصورة المرجعية للنموذج المراد بناؤه، يتم استخدامه كأساس لإنشاء النموذج عن طريق إضافة مجسم أساسي إلى المشهد وتعديله باستخدام الأدوات المناسبة لإنشاء الأشكال والتفاصيل والتعديلات التي تطابق الصورة المرجعية، ويتم ذلك حسب وضع عرض فإذا كان العرض الأمامي أو العرض الجانبي أو العرض الأفقي وفقاً للمنظور المطلوب، يجب التحقق من الدقة والتفاصيل للحصول على نموذج نهائي يتماشى مع الصورة المرجعية.



### 3. إضافة الملمس وتحرير الخرائط:

يتم إنشاء الملامس بواسطة صور يتم تطبيقها على سطح النموذج، ومن ثم تعديل الخصائص المناسبة لتحديد كيفية تطبيقها، مثل السطوح التي تريد تطبيق الملمس عليها ونوع الإضاءة وغيرها.

وعندما يتم تطبيق الملامس على النموذج، واستخدام تحرير الخرائط UV unwrapping لتحويل سطح النموذج إلى شكل مسطح 2D، والذي يسمح بتطبيق الملمس بدقة وتحديد المناطق المختلفة بدقة. يتم ذلك عادةً بتعيين النقاط المختلفة على سطح النموذج للإشارة إلى مواضعها على الخريطة السطحية UV، ومن ثم تقوم الخوارزميات المناسبة بتعيين الملامس بشكل دقيق.

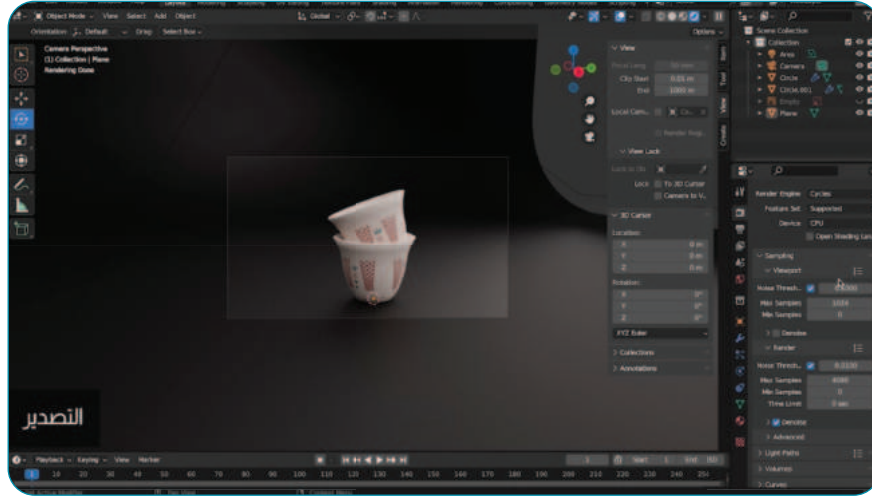


### 4. إعداد الإضاءة والكاميرا:

تستخدم الإضاءة في تحسين مظهر الشكل النهائي للنموذج وجعله أكثر واقعية، كما يمكن استخدام الكاميرا لإنشاء عرض متناعم للنموذج. يمكن اختيار الإضاءة المناسبة للمشاهد من بين مجموعة متنوعة من الإضاءة المتاحة، مثل الإضاءة الناعمة، أو الصلبة، أو النهارية، أو الليلية كما يمكن أيضاً تعديل خصائص الإضاءة، مثل اللون والشدة والاتجاه، لتحقيق المظهر المطلوب.



بالنسبة لتعديل الكاميرا، يتم ذلك من خلال القسم الخاص بالكاميرا في لوحة الأدوات، ويمكن تحديد زاوية الرؤية ونوع العدسة والبعد البؤري وغيرها من الخصائص المرتبطة بالكاميرا. يمكن استخدام هذه الخصائص لتحقيق تأثيرات مختلفة، مثل عمل الكاميرا كعين إنسانية أو تحقيق تأثير العدسة العريضة.



## 5. تصدير المشهد Rendering:

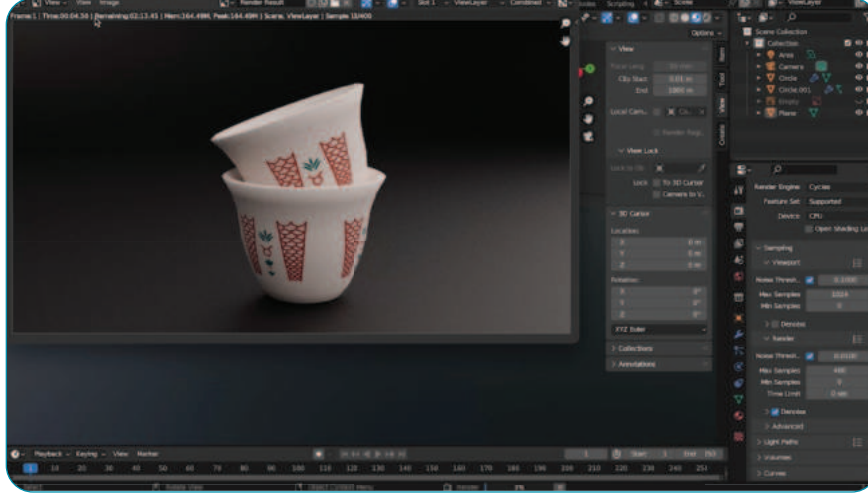
بعد الانتهاء من إعداد النموذج وتنسيق المشهد والإضاءة والكاميرا، يمكن تصدير المشهد إلى ملف صورة أو فيديو باستخدام خاصية Render التصدير في البرنامج، وتعد هذه العملية التي تحويل المشهد ثلاثي الأبعاد إلى صورة ثنائية الأبعاد، وهي النتيجة النهائية التي يتم عرضها للمستخدم، ويتم تحديد إعداداتها في خيارات الإعدادات الخاصة بالمشهد، ويمكن التحكم في خصائص مثل جودة الصورة، ونوع الإضاءة، والظلال، وغيرها.

يوفر البرنامج عدة أنواع من Render التصدير مثل:

**بلندر ريندر Blender Render:** وهو نوع أساسي يستخدم لإنشاء صور ثابتة ومقاطع فيديو متحركة، ويدعم هذا النوع من تقنيات الإضاءة المختلفة مثل الإضاءة الناعمة والظلال المختلفة والانعكاسات اللامعة.

**سايكل ريندر Cycles Render:** وهو نوع من استخدام تقنية Path Tracing لإنشاء صور ثابتة ومقاطع فيديو متحركة، وهو مخصص للعمل مع التطبيقات التي تتطلب جودة عالية في الإضاءة والمظهر، ويدعم هذا النوع تقنيات الإضاءة المختلفة مثل الإضاءة الشمسية والإضاءة المحيطة والظلال اللينة.

**إيفي ريندر Eevee Render:** وهو نوع جديد من استخدام تقنية Real-Time Rendering لإنشاء صور ثابتة ومقاطع فيديو متحركة، يستخدم هذا النوع من تقنيات الإضاءة المتقدمة مثل الإضاءة العامة والظلال الناعمة والانعكاسات اللامعة، ويتميز Eevee Render بالسرعة والكفاءة.



## التقييم



□ قم بإتباع خطوات الفيديو السابق لإتقان تطبيق عمل نموذج ثلاثي الأبعاد وشارك النتيجة مع زملائك.



## أمثلة لمشاريع

بعد أن يتقن الطلبة مهارة النمذجة ثلاثية الأبعاد يمكن الاستفادة من أفكار المشاريع التالية لعمل مشروع التخرج:

1 تصميم شخصية كرتونية ذات طابع سعودي: يمكن للطلاب استخدام برنامج النمذجة ثلاثية الأبعاد لإنشاء شخصية كرتونية فريدة وتصميمها بأدق التفاصيل والملامح الخاصة بها.

2 تصميم شخصية خيالية لأحد شخصيات لعبة إلكترونية، يمكن ابتكار خطوات اللعبة مع فريق من الطلاب.

3 تصميم مشهد لبيئة عربية سعودية في لعبة فيديو: يمكن للطلاب استخدام النمذجة ثلاثية الأبعاد لتصميم مشهد بيئة لعبة فيديو تتضمن الطبيعة والمباني المجسمات التي يتفاعل معها اللاعب.

4 تصميم مجسم ثلاثي الأبعاد لمشروع مدرسي: يمكن للطلاب تصميم مجسم ثلاثي الأبعاد يتعلق بمشروع مدرسي مثل نموذج مبنى أو طائرة أو سفينة أو حتى نموذج لجهاز إلكتروني.

5 تصميم مشهد لفيلم قصير: يمكن للطلاب استخدام النمذجة ثلاثية الأبعاد لتصميم مشهد لفيلم قصير يتضمن البيئة والشخصيات والأشياء التي تتفاعل معها الشخصيات.

6 تصميم أدوات وأجزاء لأجهزة مخترعة: يمكن للطلاب تصميم أدوات وأجزاء من أجهزة مثل تصميم جهاز طبي للاستخدام في المستشفى أو أدوات مساعدة للأشخاص ذوي الإعاقة.

7 تصميم المنتجات: يمكن للطالب تصميم المنتجات وطباعتها لتكون نموذج أول للمنتج مثل المنتجات المنزلية وغيرها.

8 تخطيط مشروع استثماري لإنتاج دروع تكريم، يتم تصميم الدروع بتنوع وبسلسلة مستدامة بحسب رغبة العميل على أن يتم إصدار النموذج الأولي باستخدام برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد.

### مهارات تقنية وإبداعية

برامج التصميم ثلاثية الأبعاد أداة مهمة تستخدم في العديد من الصناعات مثل الترفية والعمارة والهندسة والتسويق وتصميم التعليم وتصميم المنتجات والبحث العلمي لإنتاج نماذج عالية الجودة وبتفاصيل دقيقة. للمصمم استخدامها من أجل بناء تصور وإيصال الأفكار المعقدة، وحل المشاكل، وابتكار نماذج التصاميم وعرضها من أي زاوية بطرق مبهرة ومشوقة وجذابة.





# الفصل العاشر

## تصميم الواقع الافتراضي والمعزز Virtual Reality & Augmented Reality

1. تصميم الواقع الافتراضي، بناء الفكرة.

2. تصميم الواقع المعزز، بناء الفكرة.

3. تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها.

### الفكرة المحورية:

التخطيط والتنفيذ والتطوير لحل مشكلات التصميم المتحرك، والتفاعلي بطرق إبداعية متسقة مع التوجهات التقنية العالمية في (الذكاء الاصطناعي) نحو الواقع الافتراضي والمعزز؛ لإتقان مهارات مرتبطة بوظائف المستقبل.

### أهداف الفصل:

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

- شرح تقنية الواقع الافتراضي.
- تقديم أمثلة على تطبيقات الواقع الافتراضي.
- توضيح مزايا وعيوب الواقع الافتراضي.
- تعريف مفهوم تقنية الواقع المعزز.
- تقديم أمثلة على تطبيقات الواقع المعزز.
- توضيح مزايا وعيوب الواقع المعزز.
- إنشاء حساب في موقع يدعم تصميم الواقع المعزز أو الافتراضي.
- تطبيق الخطوات الإجرائية لتصميم مشروع الواقع المعزز أو الافتراضي.





## الواقع الافتراضي Virtual Reality

### المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

### أهداف الموضوع

1. شرح تقنية الواقع الافتراضي.
2. تقديم أمثلة على تطبيقات الواقع الافتراضي.
3. توضيح مزايا وعيوب الواقع الافتراضي.

### الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على شرح تقنية الواقع الافتراضي.

يطلق على الواقع الافتراضي (Virtual Reality) مسميات متعددة حسب الترجمة ومن ذلك البيئة الافتراضية أو البيئة الاصطناعية، لكن جميع هذه المسميات لها مدلول مشترك وهو تجسيد الواقع الحقيقي، أي أن الفرد يمكنه أن يعيش العالم الواقعي من خلال بيانات افتراضية، وهو مجموعة من البرامج تشترك فيها جميع الحواس؛ ليمرّ الفرد في خبرة تشابه الواقع إلى حد كبير، وقد يتم توصيل بعض الملحقات بالحاسب الآلي بحيث يتمكن الفرد من رؤية ما يعرضه البرنامج في هيئة مجسم ثلاثي الأبعاد أو يرتدي الفرد غطاءً كاملاً للرأس؛ ليتيح له الاستماع والنظر معاً أو قد يستخدم قفازات تمكنه من اللمس. تُمكن بيانات الواقع الافتراضي من تجسيد البيانات المعقدة في بيئة الحاسب بصورة محسوسة، ليتمكن التعامل معها بشكل تفاعلي؛ حيث يقوم الحاسب بتوليد الصور والأصوات وغيرها من المؤثرات الحسية التي تشكل بمجموعها عالماً افتراضياً. يتركز التطبيق المهم لأنظمة الواقع الافتراضي من خلال التدريب على محاكاة أنشطة الحياة الواقعية، وتكمن جاذبية المحاكاة في قدرتها على توفير تدريب مساوٍ تقريباً لممارسة الأنظمة الحقيقية، ولكن بتكلفة منخفضة وبأمان أكبر. هذا هو الحال بشكل خاص بالنسبة للتدريب العسكري، وكان أول تطبيق مهم لأجهزة المحاكاة التجارية هو تدريب الطيارين، حيث تعتمد محاكاة الطيران على التغذية المرتدة المرئية والحركية لزيادة الإحساس بالطيران أثناء الجلوس في نظام ميكانيكي مغلق وهو على الأرض.

وسيتم من خلال هذا المحور التركيز على تقنية الواقع الافتراضي من حيث مفهومها وتطبيقاتها وبعض المزايا والعيوب.



## تقنية الواقع الافتراضي Virtual Reality Technology:



شكل رقم (10-1): أدوات الواقع الافتراضي

الواقع الافتراضي Virtual Reality واختصاره VR هو بيئة محاكاة تستخدم النمذجة الحاسوبية التي تمكن الشخص من التفاعل مع بيئة بصرية اصطناعية ثلاثية الأبعاد 3D، من خلال استخدام الأجهزة التفاعلية، التي ترسل المعلومات وتستقبلها عن طريق ارتداء نظارات واقية أو سماعات رأس أو قفازات أو بدلات للجسم.

الهدف من الواقع الافتراضي هو تزويد المستخدم ببيئة افتراضية كأحد تطبيقات الذكاء الاصطناعي؛ حيث يمكنه التفاعل مع الحاسب تماماً كما في العالم الحقيقي في بيئة افتراضية صديقة للإنسان، ويمكننا التفاعل مع جهاز حاسب دون أي صعوبات أو حواجز.

عندما يتم إنشاء مشهد افتراضي بواسطة تقنية الواقع الافتراضي، فإنه يمكن الذهاب إلى المشهد كما لو كان حقيقياً. فهو لا يساعد على توفير صورة ثلاثية الأبعاد للمناظر الطبيعية فحسب، بل يضيف الصوت والرائحة ليعملا على الاستمتاع بالمناظر الطبيعية، ففي أحد المتاحف العالمية يمكن للزوار تجربة عالم افتراضي، حيث يجلسون على مقاعد أمام شاشة كبيرة، مرتدين نظارات خاصة تمكنهم من الوصول إلى زهرة افتراضية كبيرة وشمها.

إن بعض أجهزة الواقع الافتراضي الحديثة أكثر تقدماً من الأجهزة ثلاثية الأبعاد، إذ إن لديها ميزات تتبع تتيح استخدام VR في الاستكشافات في الوقت الفعلي، وتسمح للمستخدمين بتجربة بيئة VR الخاصة بهم من خلال جميع الحواس البشرية الخمسة، وتتضمن أمثلة الواقع الافتراضي تطبيقات الترفيه، لا سيما ألعاب الفيديو، والتطبيقات التعليمية، مثل: التدريب في الفصول الدراسية والمعامل والمختبرات الرقمية، وتطبيقات الأعمال التي تُستخدم عمومًا للاجتماعات الافتراضية.

### نشاط إثرائي

- من خلال استخدام محركات البحث اذكر/ي:
- مهام ومسؤوليات مصمم الواقع الافتراضي.
- مهارات ومؤهلات مصمم الواقع الافتراضي.
- الاطلاع على مثال لتطبيق الواقع الافتراضي في متحف المصمك.

الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على تقديم أمثلة على تطبيقات الواقع الافتراضي.

### تطبيقات الواقع الافتراضي:



توفر تطبيقات الواقع الافتراضي تجربة حسية اصطناعية غامرة تحاكي رقمياً بيئة طبيعية. ويمكن تطوير مثل هذه التطبيقات في مختلف المجالات، حيث يعدّ الترفيه أكثر تطبيقات الواقع الافتراضي شيوعاً، والتجارب الغامرة في ألعاب الفيديو، والحفلات الافتراضية، ومحاكاة السفر، و مشاهدة الأفلام والمشاهد بزواوية 360 درجة، كل هذه ليست سوى بعض الأمثلة البارزة، ويمكن أن يقدم الواقع الافتراضي تصويراً تفاعلياً ثلاثي الأبعاد عالي الدقة؛ للتسويق والإعلان الرقمي.



يمكن للموظفين الاستفادة من تقنية الواقع الافتراضي في الالتقاء والتعاون عن بُعد عند رغبتهم في الاتصال بالآخرين، كما يمكن للشركات استخدامها كأداة عصف ذهني لاختبار الأفكار الجديدة قبل إطلاقها أو مناقشتها مع الشركاء والمتعاونين. ويتيح الواقع الافتراضي للمهندسين والمصممين تجربة مظهر السيارة وبنائها بسهولة قبل بدء تشغيل نماذج أولية باهظة الثمن.



يستخدم الواقع الافتراضي في التدريب والتعلم في العديد من المجالات المختلفة، على سبيل المثال، يستخدم في المجال العسكري؛ لمحاكاة الطيران وميدان المعركة، كما أنها تستخدم في الرياضة، وتهيئة الظروف اللازمة للعب، ومساعدة الرياضيين على قياس أدائهم وتحليل تقنياتهم. ويطور هذا التدريب المهارات دون عواقب في العالم الحقيقي، ويوفر التكاليف، ولا يعرض المستخدمين للخطر، فالواقع الافتراضي أحدث تطوراً في التعليم بإضفاء طابع تشاركي من خلال تمكين المستخدمين من التعلم بشكل تفاعلي وتجريبي من أي مكان في العالم.

### النشاط التطبيقي

مستفيداً من مصادر المعلومات والمواقع الإلكترونية الموثوقة وبمشاركة مجموعتك أعد تقريراً مدعماً بالصور عن توظيف الواقع الافتراضي في أحد قطاعات المملكة العربية السعودية في مجال الطب أو الصناعة أو الفضاء أو الأمن السيبراني.



## الهدف الثالث ← أن يكون الطلبة قادرين على توضيح مزايا وعيوب الواقع الافتراضي.



### مزايا الواقع الافتراضي وعيوبه:

يساعد الواقع الافتراضي في إنشاء عالم واقعي حتى يتمكن المستخدمون من استكشاف وتجربة بيئة اصطناعية تفاعلية، فالواقع الافتراضي يمنح المستخدمين الذين يمارسون الألعاب أو يشاهدون مقاطع الفيديو انطباعاً بأنهم في عالم مختلف، وتتمثل بعض مزايا وعيوب الواقع الافتراضي فيما يأتي:

عيوب الواقع الافتراضي	مزايا الواقع الافتراضي
التدريب في بيئة الواقع الافتراضي لا يعكس نتيجة الممارسة والعمل في العالم الحقيقي نفسها.	تجعل التعليم والممارسة أسهل وأكثر أماناً وراحة للمستخدمين.
السعر المرتفع لأنظمة الواقع الافتراضي لا يشجع على الاستخدام المنتظم والعادي.	إمكانية إجراء التدريب وممارسة العمليات الخطرة في العالم الحقيقي مثل الجراحة أو الطيران بالطائرة أو القتال دون أي مخاطرة أو المعامل والمختبرات الرقمية الافتراضية.

### النشاط التطبيقي

- من وجهة نظرك كيف يكن التغلب على عيوب الواقع الافتراضي؟
- قدم تقريراً مراعيًا فيه ضوابط حماية الملكية الفكرية الرقمية تعرض فيه بعض المعلومات عن تقنية الواقع الافتراضي ومزاياه وعيوبه.

### نشاطٌ إثرائي

- بالعودة إلى محركات البحث، قم بإجراء بحث حول تجربة المعارض الافتراضية أو المعامل والمختبرات الرقمية.



يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

### أهداف الموضوع

1. تعريف مفهوم تقنية الواقع المعزز.
1. تقديم أمثلة على تطبيقات الواقع المعزز.
2. توضيح مزايا و عيوب الواقع المعزز.

أن يكون الطلبة قادرين على تعريف مفهوم تقنية الواقع المعزز.

### الهدف الأول

### تقنية الواقع المعزز Augmented Reality Technology:

الواقع المعزز Augmented Reality واختصاره AR هو مزيد من المعلومات أو الصور المرئية للعالم المادي، من خلال الرسومات أو تراكيب الصوت التي يتم تنفيذها عبر الحاسوب، لتحسين تجربة المستخدم لمهمة أو منتج غالباً. يتم تحقيق هذه "الزيادة" في العالم الحقيقي من خلال الأجهزة التكميلية مثل الكاميرات أو المستشعرات عالية الدقة التي تعرض المعلومات المذكورة.

الهدف من الواقع المعزز هو السماح للعناصر الافتراضية بالتفاعل مع الكائنات الحقيقية لإنشاء المعاني المقصودة، ففي الواقع المعزز تتعايش البيئات الافتراضية المصممة بشكل معلوماتي مع البيئات الحقيقية من خلال توفير بيانات إضافية حول العالم الحقيقي. يُنشأ الواقع المعزز من خلال النظارات أو عدسة الكاميرا،

### وهناك خمس مكونات مهمة للواقع المعزز:

- **الذكاء الاصطناعي:** تحتاج معظم حلول الواقع المعزز إلى الذكاء الاصطناعي (AI) للعمل، مما يسمح للمستخدمين بإكمال الإجراءات باستخدام المطالبات الصوتية، ويمكن أن يساعد AI أيضاً في معالجة المعلومات لتطبيق الواقع المعزز.
- **برنامج الواقع المعزز:** هي الأدوات والتطبيقات المستخدمة للوصول إلى الواقع المعزز.
- **المعالجة:** يحتاج الواقع المعزز إلى قوة معالجة لكي تعمل التقنية بشكل فعال.
- **العدسات:** كلما كانت جودة الشاشة والعدسات ومنصة عرض المحتوى جيدة كانت تقنية الواقع المعزز أكثر واقعية.



■ **أجهزة الاستشعار:** نحتاج أنظمة الواقع المعزز إلى استيعاب البيانات المتعلقة ببيئتها لمواءمة العالمين الحقيقي والرقمي، وعندما ترصد الكاميرا معلومات فإنها ترسلها عبر البرنامج للمعالجة.

تستخدم أنظمة الواقع المعزز في التصوير الفوتوغرافي والتحرير مثل، الفلاتر وغرف الملابس الافتراضية وتطبيقات الديكور الداخلي، وكذلك الألعاب الافتراضية، كما، يستخدم الواقع المعزز على نطاق واسع في تطبيقات التسويق والطب والرعاية الصحية.

### النشاط التطبيقي

استكشف تطبيقات وبرامج تصميم الواقع المعزز باستخدام الكلمات المفتاحية لأحد الخيارين:

Augmented Reality Apps ■

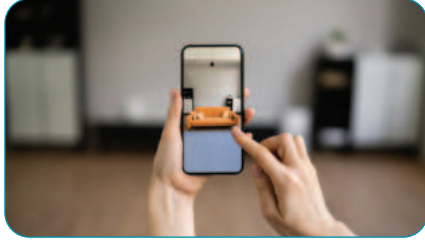
The best Augmented Reality Software ■

الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على تقديم أمثلة على تطبيقات الواقع المعزز.

### تطبيقات الواقع المعزز:



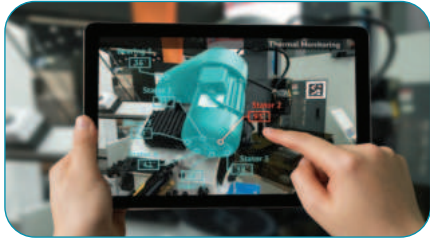
■ تُستخدم تطبيقات الواقع المعزز AR على نطاق واسع في البيع بالتجزئة والإعلان، من خلال تقديم نماذج ثلاثية الأبعاد للمنتجات، ومساعدة المستهلكين على اتخاذ خيارات أفضل، إذ إن الواقع المعزز لديه القدرة على تحسين تجارب العملاء، ويمكن استخدام تطبيقات الواقع المعزز لتوجيه العملاء إلى المتاجر والغرف الافتراضية، كما تستخدم صناعات الطباعة والإعلان تطبيقات تقنية الواقع المعزز لعرض محتوى رقمي ثلاثي الأبعاد أعلى الصحف والمجلات الواقعية لمساعدة الشركات على تعميم علاماتها التجارية بين المستخدمين، بالإضافة إلى وضع الإعلانات على محتوى الواقع المعزز.



■ يمكن تعزيز التصميم عن بُعد، وإعطاء المستخدمين جولة افتراضية لقطعة معينة من العقارات، أو فكرة أفضل عن كيفية ملاءمة الأثاث للمنازل، أو السماح لهم بمشاهدة الأثاث من المنزل واختيار العناصر المناسبة لمساحتهم.



■ يمكن للسائحين استخدام تطبيقات الواقع المعزز للتنقل من خلال توفير بيانات عن الواجهات والاتجاهات، ومشاهدة المعالم السياحية، وقد تسمح للمستخدمين بالحصول على اقتراحات للفنادق التي يمكنهم زيارتها، أو معاينة قائمة يمكنهم الطلب منها، علاوة على ذلك يتيح الواقع المعزز السياحة الافتراضية.



■ التعاون عن بعد في التصنيع والصيانة، إذ يمكن للمهنيين توجيه الفنيين الإصلاح وأداء أعمال الصيانة باستخدام تطبيقات الواقع المعزز دون الحاجة إلى وجود الفنيين في الموقع.



■ يمكن أن يساعد الواقع المعزز في تدريب العاملين في مجال الرعاية الصحية، أو تشخيص المرضى، وتخطيط المواقف الصحية الحرجة ومراقبتها، وبالنسبة للمستخدمين المنتظمين، يمكن لتطبيقات الواقع المعزز للياقة البدنية إظهار معدلات ضربات القلب للمستخدمين وبيانات الرعاية الصحية الأخرى على الشاشة أثناء ممارسة التمارين.



■ يساعد الواقع المعزز في تصور مشاريع البناء للهندسة المعمارية كما أنه يستخدم للتخطيط وكذلك لمشاريع النقل.





## النشاط التطبيقي

- تتشابه بعض تطبيقات الواقع المعزز مع بعض التطبيقات في الواقع الافتراضي، مما يجعل الجمع بينهما أمراً مفيداً من خلال ما يسمى بالواقع المختلط، قدم تقريراً عن الواقع المختلط مفهومه والهدف منه وبعض تطبيقاته.

الهدف الثالث  أن يكون الطلبة قادرين على توضيح مزايا و عيوب الواقع المعزز.

### مزايا الواقع المعزز و عيوبه:

يمكن أن يساعد الواقع المعزز في إنشاء تجربة تفاعلية جديدة تماماً للمستخدمين، وكما هو الحال مع أي تقنية، فإن للواقع المعزز مزايا و عيوب، ومن ذلك:

المزايا	العيوب
تتمثل إحدى الفوائد الرئيسية للواقع المعزز في أنه أداة تعليمية رائعة يمكنه توفير محتوى وسياق ثريين.	يحتاج عرض نطاق ترددي عالٍ لإنشاء كائنات عالية الدقة وشبيهة بالحياة؛ لذلك يُستخدم في مجموعة متنوعة من المجالات مثل الألعاب والتسويق والتعليم والرعاية الصحية.
الواقع المعزز لديه القدرة على زيادة معرفة المستخدمين ووعيهم من خلال توفير تجربة معززة.	له تطبيقات متعددة للتدريب والتعلم والملاحة والتصميم والترفيه، لكن الافتقار إلى الخصوصية والأمان يمثل عيباً رئيسياً في AR.
يوفر التعلم الشخصي، وتعزيز عملية التعلم بفضل تقنية AR.	انخفاض الاعتماد والتطبيق في الاستخدام اليومي.
يمكن للمستخدمين مشاركة الخبرات مع الآخرين في الوقت الفعلي عبر مسافات طويلة.	لا يزال تطوير وتنفيذ وصيانة المشاريع القائمة على تكنولوجيا الواقع المعزز وتطبيقاتها أمراً معقداً ومكلفاً.
تطبيقاتها سهلة الاستخدام يحتاج المستخدمون فقط إلى توجيه الكاميرا الخاصة بهم إلى شيء ما، وسيعرض تطبيق AR ما يفعله بهذا العنصر المحدد.	الانخراط الشديد في الواقع المعزز يمكن أن يسبب مشاكل صحية، ويمكن أن تؤدي ممارسة التسلية المتكررة والمكثفة في الواقع المعزز إلى مخاطر صحية.

## النشاط التطبيقي

- قارن بين الواقع المعزز والواقع الافتراضي من حيث :
  - السماح برؤية العالم الحقيقي.
  - طريقة تضمين البيانات الرقمية.
  - التفاعل بين الإنسان والأجهزة.
  - الحاجة إلى معامِل.





# تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها

3-10

الكائن - البيئة - الأدوات

المفاهيم الرئيسية

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على:

أهداف الموضوع

1. إنشاء حساب في موقع يدعم تصميم الواقع المعزز أو الافتراضي.
2. تطبيق الخطوات الإجرائية لتصميم مشروع الواقع المعزز أو الافتراضي.

الهدف الأول ← أن يكون الطلبة قادرين على إنشاء حساب في موقع يدعم تصميم الواقع المعزز أو الافتراضي.

لبدء برنامج تصميم الواقع المعزز أو الافتراضي، ينبغي التعرف على الأدوات والمفاهيم والنظم ومبادئ التصميم التي سيتم تطبيقها. إلى جانب الاطلاع على السيناريوهات الحالية، واكتشاف الطرق الأفضل في تصميم مثل هذه الحلول. ويمكن استخدام تطبيقات الواقع المعزز لإظهار المعلومات، والخدمات أو المنتجات التي تحتوي على الصور المتحركة، أو لصوتيات، أو الفيديو، أو التحديثات الرقمية المتوقعة، وغيرها، ويمكن الاستفادة من الإبلاغ عن عنوان المنطقة الحالية لمساعدة الناس، وتحسين التجربة لدى العملاء، كما يمكن استخدام حالات مثل التصوير الجوي، التحديد باللمس، والتتبع المباشر لأغراض مختلفة.

ولإنشاء محتوى الواقع المعزز وتصميمه يمر المصمم بست خطوات رئيسية:



لصنع محتوى الواقع المعزز نوفر ما يلي:

1. البيئة (حقيقية - إلكترونية - مطبوعة).
2. الكائن (صور ثابتة/متحركة، فيديو، مجسمات ثلاثية الأبعاد، صوت، رابط، رمز استجابة سريعة QRcode).
3. أدوات ومواقع وبرامج، مثال: Theroar، layar، cospaces.

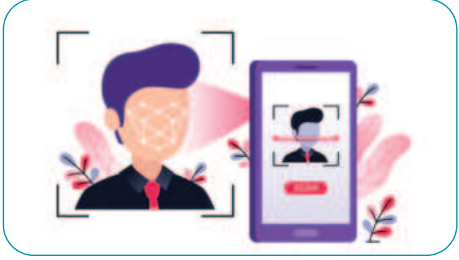
## الخطوة الأولى: تحديد الفكرة أو الهدف أو المتطلبات:

تحديد الهدف أو المتطلبات لإنشاء محتوى الواقع المعزز ينبغي تحديد النوع المناسب من أنواع الواقع المعزز، مما يأتي:

### أنواع الواقع المعزز:



■ **النوع الأول: الإسقاط Projection:** يعتمد على استخدام الصور الاصطناعية وإسقاطها على الواقع الفعلي؛ لزيادة نسبة التفاصيل التي يراها الفرد من خلال الأجهزة على سبيل المثال: بث المباريات الرياضية التي يتم فيها تتبع حركة الرياضي بجزئيات صغيرة لغايات التحليل أو لتوضيح مجالات اللعب أو حدود اللعب.



■ **النوع الثاني: التعرف على الأشكال Recognition:** يقوم هذا النوع على مبدأ التعرف على الشكل من خلال التعرف على الزوايا والحدود وغيرها بشكل محدد كالوجه أو الجسم، وذلك لتوفير معلومات افتراضية إضافية إلى الجسم الموجود في الواقع الطبيعي، وعادة ما يستخدم هذا النوع ضمن المؤسسات الحكومية ذات المستوى.



■ **النوع الثالث: التعرف على الموقع Location:** طريقة لتحديد المواقع بالارتباط مع برمجيات أخرى ومنها تحديد الموقع GPS وتقنية التثليث Triangulation Technology التي تقوم مقام الدليل في توجيه المركبة أو السفينة أو الأفراد إلى نقطة الوصول المرغوب فيها.

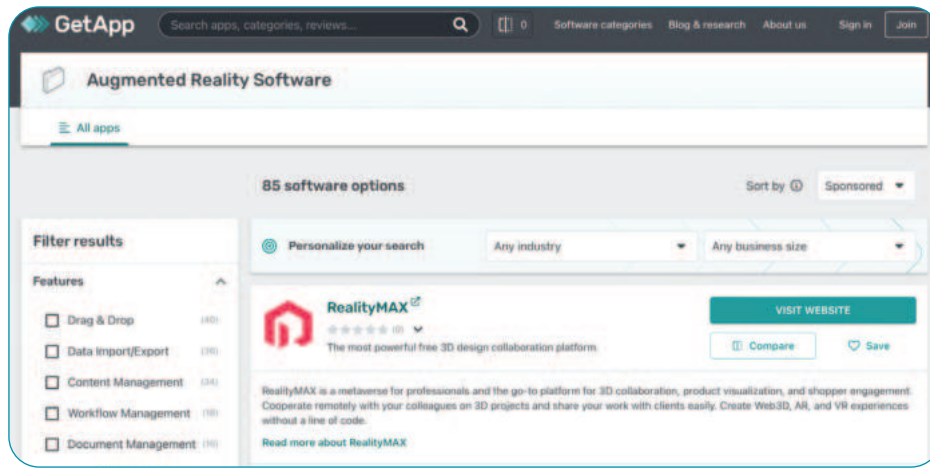


■ **النوع الرابع: المخطط Outline:** هو طريقة تدمج بين الواقع المعزز والواقع الافتراضي، وهو أحد أنواع الواقع المعزز، الذي يُمكن الشخص من دمج الخطوط العريضة من الجسم أو أي جزء مختار منه على جسم آخر افتراضي، مما يعطي فرصة للمس الأجسام الافتراضية غير الموجودة في العالم الحقيقي.



## الخطوة الثانية: اختيار المنصة:

تختلف البرامج والتطبيقات في الأدوات والخصائص والأهداف، وقبل البدء في عملية التصميم يفضل تحديد الموقع أو التطبيق الذي يمكن من خلاله إنشاء محتوى الواقع الافتراضي، أو المعزز ويمكن الاطلاع على البرامج من خلال أحد المواقع **GetApp** التي تعرض جميع المواقع ذات الصلة بإنشاء وتصميم الواقع الافتراضي والمعزز، ويعطي نبذة عن كل برنامج وبعض المعلومات ويمكن إجراء المقارنة بين البرامج وحالة الاستفادة من البرنامج بشكل مجاني أو غير مجاني.



شكل رقم (2-10): واجهة برنامج GetApp

ومن بين المواقع التي يمكن البدء بإنشاء محتوى الواقع المعزز فيها:

### ■ موقع Zapworks:



هو عبارة عن منصة تأليف محتوى واقع معززٍ كاملة وبأسعار معقولة وسهلة الاستخدام، مصممة لجميع رواد الأعمال الرقميين، تمكن المصممين والمطورين والمسوقين من إنشاء تجارب الواقع المعزز حسب أهدافهم ومهاراتهم، حائز على عدة جوائز لأفضل أداة مطورة، وكذلك جائزة أفضل أداة إنشاء وتأليف لعام 2022، ويحتوي على مجموعة من الأدوات الإبداعية وحلول الاستضافة ونظام إدارة المحتوى الفعال، كما يتيح إمكانية العمل في تجربة مجانية لفترة محدودة.

الخطوات الثالثة والرابعة والخامسة: استلهام الأفكار وإنشاء وتصميم رسالة اتصالية محددة يعتمد على هدف

التصميم لمحتوى الواقع المعزز أو الافتراضي وبرمجتها:

الهدف الثاني ← أن يكون الطلبة قادرين على تطبيق الخطوات الإجرائية لتصميم مشروع الواقع المعزز أو الافتراضي.

لتطبيق الخطوات الإجرائية الأساسية لبدء تصميم الواقع:

أولاً: إنشاء حساب في المواقع الداعمة:

بإنشاء حساب في أحد المواقع الداعمة لتصميم الواقع المعزز، على سبيل المثال: موقع ZapWorks، باستخدام أحد حساباتك في الشركات المختلفة مايكروسوفت أو غيرها.



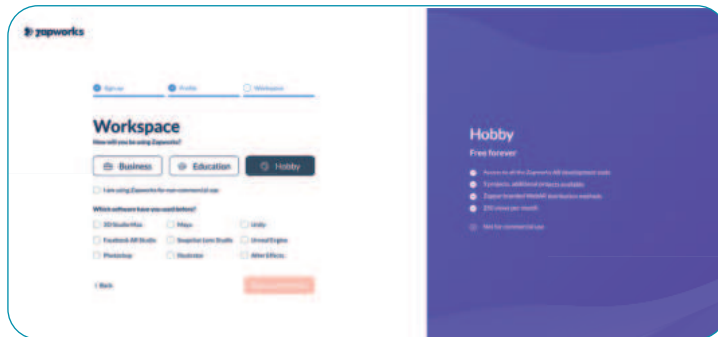
شكل رقم (3-10): واجهة برنامج ZapWorks

تظهر ثلاثة خيارات لنوع مساحة العمل حسب هدف التصميم:

■ أعمال Business.

■ تعليم Education.

■ هواية Hobby.



ويمكن البدء بخيار هواية Hobby، وتحديد خيار الاستخدام للبرنامج أسفل خيار مساحة العمل كي يتمكن من البدء بالنسخة المجانية للموقع.

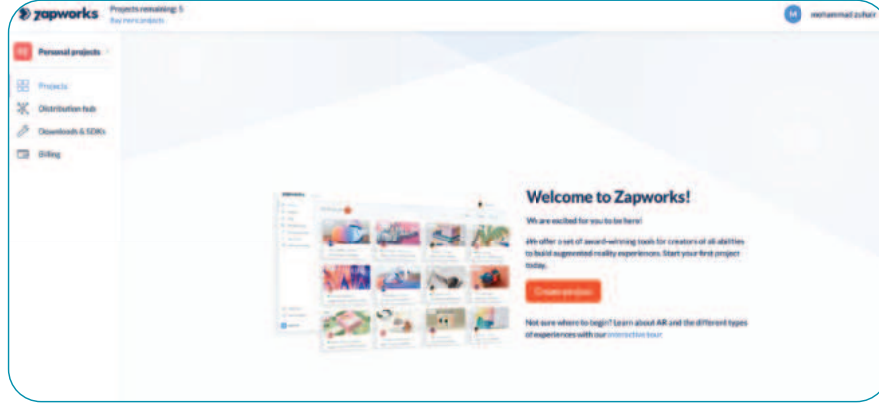
أما الخيارات الأخرى الخاصة بالبرامج فهي من أجل اختيار المواقع الداعمة حسب خبراتك ومهاراتك التي ترغب بمشاركتها في الموقع.



ثانياً: إنشاء مشروع العمل:

الخطوات الإجرائية لبدء العمل وإنشاء مشروع لتصميم الواقع المعزز:

1. تظهر بعد عملية إنشاء الحساب واجهة لإنشاء المشروع:



تظهر ثلاثة خيارات لنوع المشروع:

- المصمم Designer: أداة لتطوير الواقع المعزز قائمة على المستعرض، ولا تحتوي على تعليمات برمجية لإضافة التفاعل إلى المحتوى الثابت.
- الأستديو Studio: يوفر Studio قوالب مشروع مضمنة تتيح لك إنشاء تجارب بسرعة عن طريق تبديل الأصول بمشروع موجود.
- التتبع العالمي Universal AR: مكتبة لرؤية الحاسب بما في ذلك الصور والوجه وتتبع العالم الفوري المتوفر كحزم ومجموعات متنوعة من الأنظمة الأساسية واللغات.

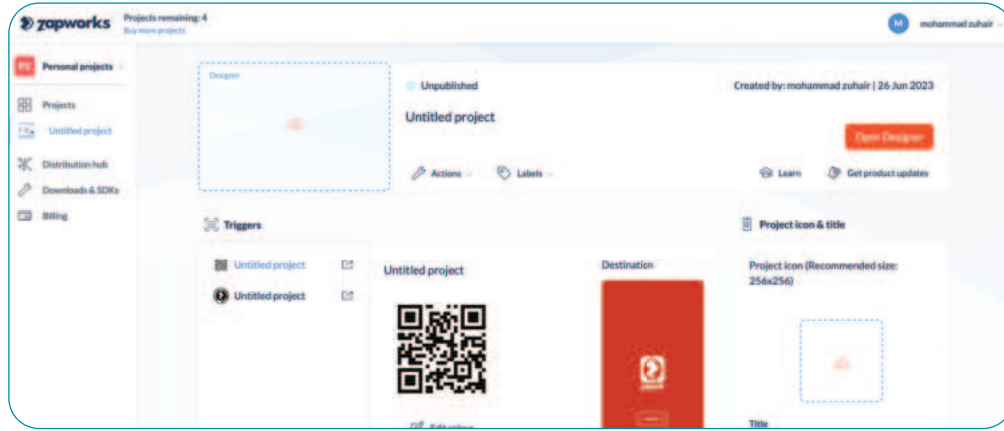
2. قم باختيار المصمم Designer لبدء المشروع:



### 3. حدد نوع المشغلات باختيار Zapcode:



### 4. تظهر مساحة العمل للبدء في إنشاء محتوى الواقع المعزز:



### 5. يتوجب أثناء العمل على الموقع أن يتزامن مع توفر تطبيق للواقع المعزز في الجهاز، والأفضل أن يكون جهازاً محمولاً، والتطبيق المناسب لموقع Zapworks هو تطبيق Zapper



لتحميل التطبيق عبر الآب ستور Appstore

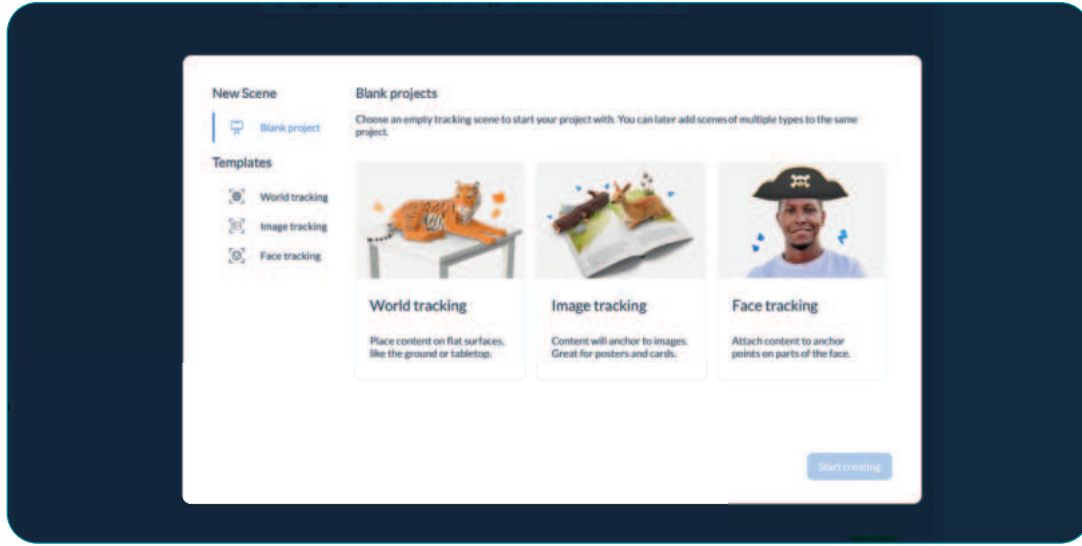


لتحميل التطبيق عبر الأندرويد Android

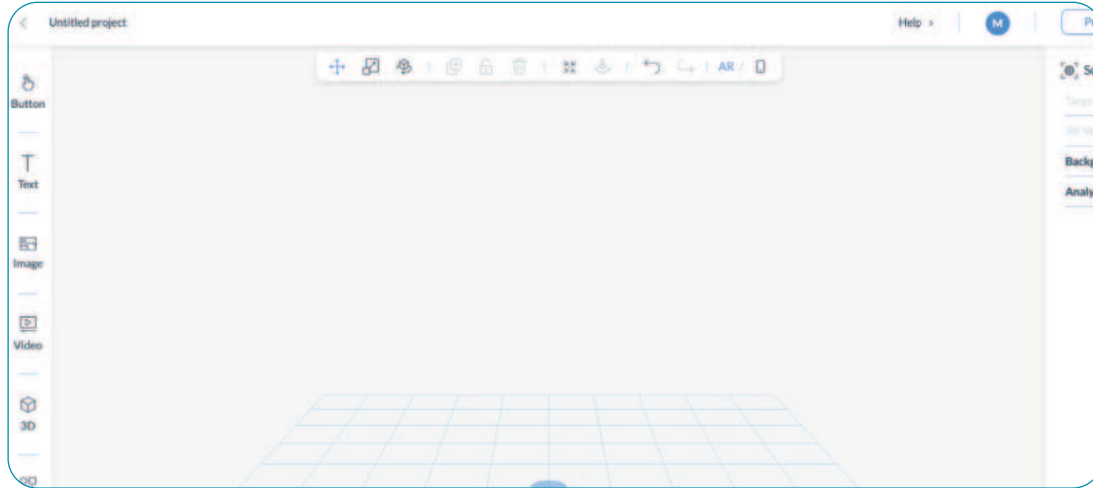




6. حدد الأساليب المناسبة لعرض الكائنات:



عند الضغط على التتبع العالمي World tracking ستظهر هذه النافذة:

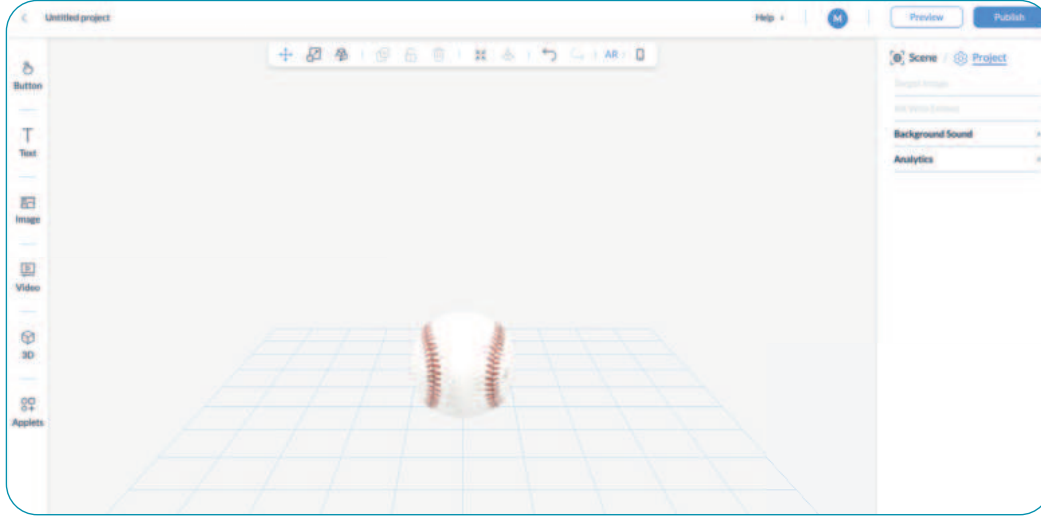


شكل رقم (4-10): مساحة العمل في برنامج ZapWorks

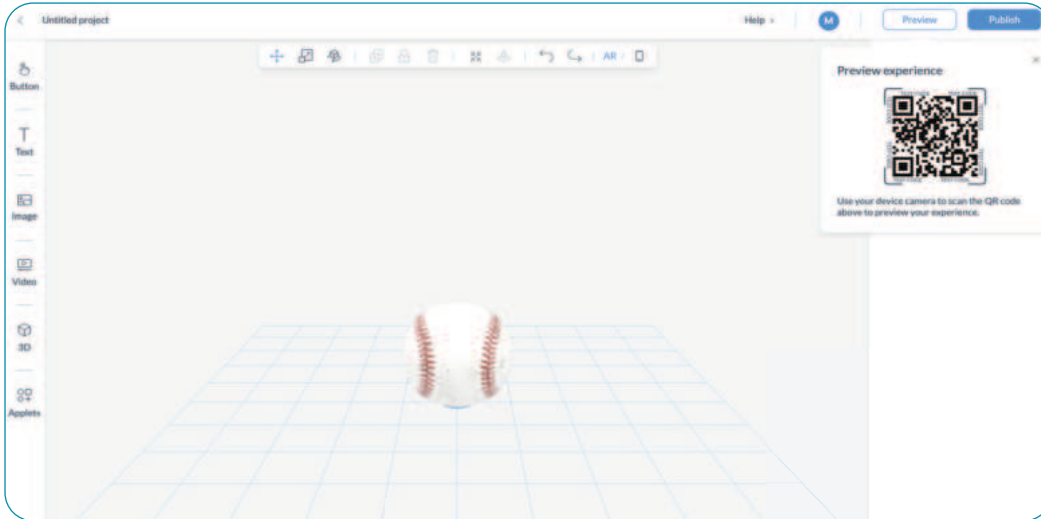
في الأيقونات على يسار الموقع يمكن إضافة أزرار Button أو نص Text أو صورة image أو فيديو Vide أو أجسام ثلاثية

الأبعاد 3D

7. قم بإضافة جسم ثلاثي الأبعاد إلى مساحة العمل كما في الشكل:



8. لمعاينة محتوى الواقع المعزز اختيار Preview وسيظهر لك رمز استجابة سريعة.



9. قم بفتح كاميرا الجهاز المحمول الآخر، ثم وجه الكاميرا نحو رمز الاستجابة السريعة، ويمكن استخدام الكاميرا من خلال

برنامج Zappar الذي قمت بتحميله سابقاً بالضغط على خيار سماح أو Allow.

**الخطوة الرابعة: نشر المشروع:**

10. يمكنك رؤية الجسم الثلاثي الأبعاد الافتراضي الذي أضفته من خلال الكاميرا في الواقع الحقيقي، ثم نشر العمل باختيار

Publish وسيكون لديك رمز استجابة سريعة يمكنك مشاركته مع الآخرين.



## النشاط التطبيقي

- طوّر فكرة إبداعية تناسب تصميم محتوى الواقع (الافتراضي أو المعزز) في المجال التعليمي أو الترفيهي أو الأعمال، وفق المحددات الآتية:
  - عرض الفكرة قبل التنفيذ على المعلم والاتفاق حول إمكانية تنفيذها.
  - وضوح الفكرة وقابليتها للتطبيق.
  - انخفاض تكلفة تنفيذ الفكرة.
  - سرعة تنفيذها بحيث لا تأخذ وقتاً طويلاً في الإعداد.
  - تحديد مجال الفكرة (تعليمي، ترفيهي، أعمال.....).

## نشاط إثرائي

- بالعودة إلى محركات البحث:
- صمم تجربة لصنع واقع معزز ضمن نوع من أنواع الواقع المعزز التي درستها (نشاط فردي أو جماعي)
  - اكتب تقريراً مصوراً عن العالم الافتراضي " الميتافيرس "

## أمثلة لمشاريع

بعد أن يتقن الطلبة مهارة تصميم الواقع المعزز يمكن الاستفادة من أفكار المشاريع التالية لعمل مشروع التخرج:

1 تصميم محتوى للواقع المعزز يتناسب مع موضوع إحدى المناسبات الوطنية مثل: اليوم الوطني 23 سبتمبر، أو يوم التأسيس 22 فبراير، أو يوم العلم 11 مارس.

2 تصميم بيئة افتراضية لمساحة تدريبية، تتيح تلقي تدريب تعليمي لمهارات محددة، أو مفاهيم معرفية.

3 تصميم لعبة إلكترونية بالاعتماد على الواقع الافتراضي أو المعزز.

### التوجهات التقنية العالمية

الذكاء الاصطناعي ومنه البيئات الافتراضية التي تعدّ نوعاً خاصاً من البيئات حيث تشد الانتباه وتسمح للعديد باستخدامها من أي مكان، والتواصل في تفاعل يشبه التفاعل الطبيعي، ومحاكاة للواقع أو تعزيز الواقع بمجسمات وكائنات ثلاثية الأبعاد داخل هذه البيئات، وإنشاء واقع معزز يوفر تجربة تفاعلية تزيد من التعلم واكتساب مهارات المستقبل.



# فكرة عامة عن مشروع التخرج

## مقدمة

### فلسفة مشروع التخرج في إطار نظام المسارات للتعليم الثانوي:

ترتكز فكرة مشروع التخرج على تحفيز الدافعية والتحدي لدى الطلبة؛ لإثارة مبادراتهم وتشجيعهم على اكتشاف وحل المشكلات.

ومما لا شك فيه أن تحقيق الأهداف التعليمية والتربوية للمشاريع تركز على أحدث توجهات النظم التربوية في التعلم القائم على نظرية التعلم البنائية. كما أن - التعلم بالمشروع - طريقة يتفاعل بها المعلم مع الطلبة كأفراد ومجموعات، ومع المجتمع والمواد والبيئة، حيث تركز هذه طريقة على مشاركة الطلبة في تخطيط عملهم وتطويره وتقييمه. ومن هنا فإن مشاريع التخرج تمثل مرتكزاً أساسياً، ومحوراً هاماً في إثراء وترسيخ معارف الطلبة، فهي تكسبهم الخبرة الحسية والتفاعل مع البيئة الواقعية والمهارات الحياتية. ويمر مشروع التخرج وفق مراحل عدة، تبدأ بمشكلة وتنتهي بمنتج فكري أو مادي.

### ماهية مشروع التخرج:

مشروع التخرج هو مهمة أدائية يختارها الطالب بشكل فردي (في حالات استثنائية وبموافقة معتمدة من إدارة المدرسة)، أو جماعي بمشاركة مجموعة من الطلبة من (3 إلى 6)، حول موضوع متعلق بالمنهج المتضمن في مادة (مشروع التخرج)، ويتضمن بحثاً وتطويراً ومنتجاً مادياً أو فكرياً.

ومشروع التخرج مادة دراسية يرصد لها مائة درجة، والتقييم فيها بناء على خطوات أدائية متسلسلة، وتقرير بإشراف المعلم المشرف على المشروع حول تطبيق عملي لإحدى موضوعات (المجال الاختياري) في المسار العام، أو في مادة (مشروع التخرج) في المسار التخصصي للمجالات الأربعة الأخرى (مسار علوم الحاسب والهندسة- مسار الصحة والحياة- مسار إدارة الأعمال- المسار الشرعي).

وهذا المشروع يعكس مستوى اكتساب الطالب للمعرفة التراكمية، والقدرات الإبداعية التي تؤهله للحصول على شهادة المرحلة الثانوية في المسار الذي ينتسب إليه.

# فكرة عامة عن مشروع التخرج

## أهداف مشروع التخرج:

يهدف مشروع التخرج إلى قياس وتقييم ما وصل إليه الطلبة من مستوى علمي ومهاري في نظام المسارات، من خلال ربط الطلبة بمساراتهم وإتاحة الفرصة لهم؛ للتعمق في أحد المجالات التخصصية، وتقديم إضافة علمية متناسبة مع مستواهم التحصيلي وقدراتهم الذاتية، وإمكانات وموارد المدرسة والبيئة المحيطة.

كما يسهم المشروع في صقل مهارات الطلبة وتأهيلهم لمتطلبات المرحلة الجامعية والحياة المهنية، ويكسبهم مهارات جمع البيانات وتطبيق الأساليب العلمية في تحليلها واستخلاص النتائج، والقدرة على التعامل مع الصعوبات والتحديات التي قد يواجهونها في إعداد بحوثهم، وتحفزهم على الالتزام بأخلاقيات البحث العلمي وضوابطه وقيم النزاهة العلمية الفكرية، وذلك انطلاقاً من رؤية المملكة 2030 التي سعت في تحقيق أهدافها؛ لدعم البحث والابتكار الذي يمثل أحد أهم روافد الرؤية، وأهم اقتصاديات المعرفة وتسويقها.

## ■ ومن أهم الأهداف التي يسعى لتحقيقها مشروع التخرج:

1. توظيف واستخدام معارف الطالب وقدراته البحثية والخطابية من خلال إعطائه الفرصة؛ لتطبيق وتنفيذ ما تعلمه من أطر نظرية في المسار الذي يتخصص فيه.
2. نقل الطالب تدريجياً من بيئة الدراسة لبيئة العمل أو اختيار التخصص الجامعي الممتد لموضوع المشروع.
3. إكساب الطالب مهارات متعددة ومنها: مهارة العمل بروح الفريق، مهارة العرض على الجمهور، ومهارة الإقناع والتفاوض، ومهارة الحوار، ومهارة تنظيم الوقت.
4. ممارسة وتطبيق المفاهيم العلمية والنظريات والمهارات التطبيقية التي اكتسبها أثناء دراسته في مساره التخصصي.
5. تطبيق ما تعلمه الطالب في موضوعات المجال الاختياري أو مجالات المسار التخصصي الذي التحق به.
6. ممارسة وتطبيق أخلاقيات المهنة وحقوق الملكية الفكرية، والعمل ضمن الفريق قبل التحاقه فعلياً بسوق العمل أو التخصص الجامعي الممتد للمسار الذي التحق فيه ضمن حزمة مسارات الثانوي.
7. تفعيل دور الطالب في كافة المجالات العلمية والعملية والبحثية في ميدان العمل، وتهيئته للمرحلة الجامعية وفق امتداد التخصص الذي التحق به.

## أخلاقيات البحث العلمي والأمانة العلمية في مشروع التخرج:

يستند مشروع التخرج كغيره من الأبحاث التي تتبع منهجية علمية رصينة على النسق المعرفي العلمي الأصيل والقيم الأخلاقية الضابطة والموجهة للسلوك العلمي الأدبي.

ومن هذا المنطلق يقع على عاتق كل مشرف مسؤولية تعريف فريقه بالإجراءات الصحيحة؛ لتوثيق البيانات والمراجع وإسنادها لأصحابها ومرجعياتها، وفق العرف العلمي والقواعد الأصولية في التوثيق ومراعاة الملكية الفكرية.



## ■ ومن أهم هذه الإجراءات:

1. مراعاة معايير أخلاقيات البحث العلمي وآداب إدارة المشاريع ومنظومة العمل الجماعي.
2. مراعاة الأمانة الفكرية والعلمية والمحافظة عليها في جميع مراحل البحث، والكتابة وفي العروض الشفهية والتحريرية.
3. تحريّ السلامة والدقة في تقرير ونتائج المشروع.
4. استيفاء معيار العدالة في تنفيذ المهام والتساوي في الإنجاز.
5. تعزيز ثقافة الشكر والعرفان لكل من ساهم في إنجاح المشروع وتيسير تنفيذه، والتنويه والإشارة إلى إسهامات الآخرين في المشروع.
6. المشروع الذي يتعامل مع مواد بشرية أو مقابلات شخصية، أو مسح ميداني يلزم عرض مقترح المشروع على فريق مختص لمراجعة أخلاقيات البحث العلمي في (إدارة التعليم التي تتبعها المدرسة)؛ لإقراره.
7. المشروع الذي يتضمن التعامل مع الحيوانات أو أجزاء منها يجب أن يكون ضمن الأخلاق والمعايير العالمية ويلزم إقراره من فريق مراجعة أخلاقيات المشاريع في (إدارة التعليم التي تتبعها المدرسة)؛ لإقراره.
8. الالتزام بتدوين جميع المراجع والمصادر العلمية بوضوح حسب الطريقة المتبعة في التوثيق لكل تخصص.
9. الحذر من الانتحال العلمي أو السرقة العلمية؛ وهي شكل من أشكال النقل غير القانوني من خلال استخدام لغة الآخر أو أفكاره دون الإشارة للكاتب والمرجع.

## ● سياسة الملكية الفكرية في مشروع التخرّج:

إن مشروع التخرّج ليس مجرد منظومة من الإجراءات والنماذج والتقارير الموضوعية، وإنما هو كيان قيمى ونشاط إنساني له ضوابطه الاجتماعية والأخلاقية التي يجب أن يتوفر فيها أعلى معايير النزاهة، والأمانة والأخلاقيات العلمية. وفي وقتنا الحالي وفي ظل النهضة العلمية والبحثية، تزايدت الحاجة للمطالبة بالالتزام بسياسة الملكية الفكرية، ومن أمثلة حقوق الملكية الفكرية: الاختراعات، برامج الكمبيوتر، التعبير الفني والأدبي، الأدوية، الصيغ الكيميائية، النشر، العمليات التصنيعية.

وهناك عدد من السياسات والأحكام للحفاظ على توثيق الملكية الفكرية وحمايتها في مشروع التخرّج وهي:

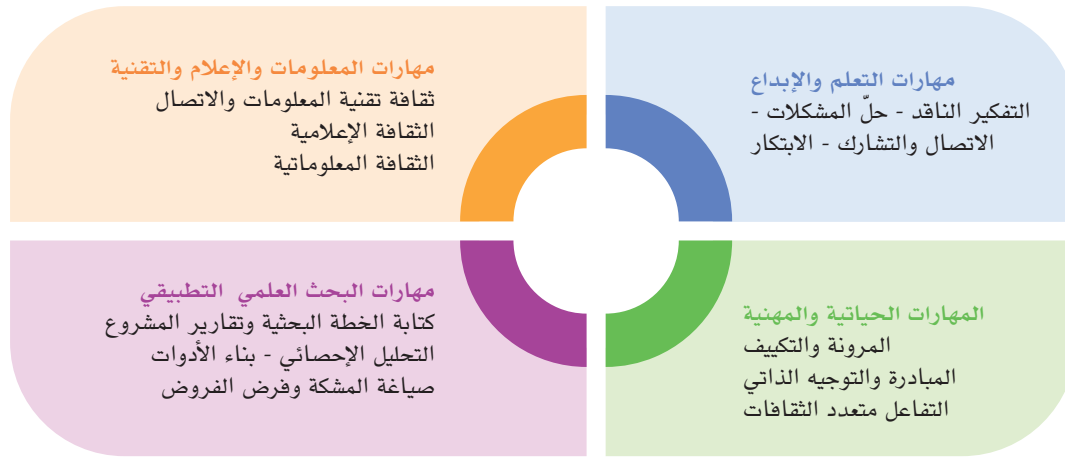
1. المشروع ملك لوزارة التعليم ويلزم الطالب الذي يرغب الاستفادة منه أخذ الموافقة الخطية من الوزارة أو من يمثلها في إدارات التعليم.
2. أن يلتزم الطالب بتوقيع جميع النماذج المرفقة في هذا الدليل بما فيها نموذج تحمل المسؤولية العلمية.
3. ألا يرد في المشروع ما يخالف أحكام الشريعة الإسلامية.
4. ألا يرد في المشروع ما يفضي إلى ما يخل بأمن الدولة، أو نظامها العام، أو ما يخدم مصالح أجنبية تتعارض مع المصلحة الوطنية.
5. ألا يؤدي إلى إثارة النعرات وبث الفرقة بين المواطنين.
6. ألا يؤدي إلى المساس بكرامة الأشخاص وحرّياتهم، أو إلى ابتزازهم، أو الإضرار بسمعتهم.

# فكرة عامة عن مشروع التخرج

7. ألا يضر بالوضع الاقتصادي أو الصحي في الدولة.
8. أن يلتزم في المشروع بالنقد الموضوعي البناء الهادف إلى المصلحة العامة، والمستند إلى وقائع وشواهد بحثية علمية صحيحة ودقيقة.
9. توضيح مفاهيم السرقة العلمية وأشكالها وأنواعها، والقوانين المترتبة عليها لحماية حقوق الملكية الفكرية.
10. الاستفادة من أعمال الآخرين مع حفظ حقوقهم وحمايتهم.
11. الالتزام التام بالأسس العلمية الرصينة لكتابة تقرير مشروع التخرج، وتدوين وثبت المراجع سواء في متن التقرير أو في قائمة المراجع أو في الجداول والأشكال والرسومات.
12. التقيّد بضوابط استخدام النقل الرقمي من شبكة الإنترنت وتوثيق المقالات المنشورة إلكترونياً.

## المهارات المكتسبة عن مشروع التخرج:

يكتسب الطالب من دراسته لمادة مشروع التخرج حزمة من المهارات تحقق رؤية ورسالة مسارات المرحلة الثانوية، التي تؤكد على إكساب جميع المتعلمين التعليم الجيد مدى الحياة وتحقيق المنافسة العالمية، وتزويدهم بالمهارات والمعارف والكفايات وفق الرؤية الوطنية 2030 التي تُعدّهم للحياة ولإكمال تعليمهم الجامعي، وتهيئتهم لسوق العمل وفق مهارات المستقبل (21st Century Skills Partnership for Education، التي يوضحها الشكل رقم (1))



شكل (1): مهارات مشروع التخرج





## ■ وبنهاية مشروع التخرج يكون الطلبة قد اكتسبوا المهارات الآتية:

### مهارات التعلّم والإبداع:

تتمثّل في إكسابهم مهارات التفكير الناقد، والمنهجية العلمية البحثية؛ لحلّ المشكلات، ومهارات التفكير الإبداعي والابتكار، وذلك من خلال:

- إعداد وتطبيق مشروع بحثي ميداني حسب المنهجية العلمية والأصول الأدبية.
- تطبيق الأساليب العلمية في جمع البيانات.
- تطبيق الأساليب العلمية في التحليل وكتابة النتائج.
- تطبيق الأساليب العلمية لدراسة الاحتياجات.
- المعرفة الرصينة بطرائق ومناهج البحث العلمي والأساليب العلمية والمنهجية لتطبيقها.
- مهارات المعلومات والإعلام والتقنية:
- تتمثّل في إكسابهم حزمة من مهارات تقنية المعلومات والاتصال- الثقافة الإعلامية - الثقافة المعلوماتية مما يساعدهم على:
- تطبيق المعرفة والحقائق العلمية المكتسبة من هذا المقرر في حالات تطبيقية عملية.
- تطبيق المعرفة المكتسبة في مجال التخصص في المسار.

### المهارات الحياتية والمهنية:

تتمثّل في إكسابهم المهارات الحياتية والمهنية مثل: المرونة والتكيف - المبادرة والتوجيه الذاتي- التفاعل متعدد الثقافات، مما يعينهم على:

- تحمل المسؤولية والقدرة على العمل الجماعي ضمن الفريق.
- مناقشة التجارب الشخصية، وتوثيق الشواهد وجمع البراهين والأدلة.
- المثابرة والسعي الطموح ضمن خطة مرسومة بزمّن محدد.
- صقل الخبرة العلمية وتحوّلها لمهارة تطبيقية واقعية.
- مواجهة التحديات والصعوبات والمعوقات.

# فكرة عامة عن مشروع التخرج

## مهارات البحث العلمي التطبيقي:

تتمثل في إكسابهم مهارات كتابة الخطة البحثية وتقرير المشروع - التحليل الإحصائي - بناء الأدوات - صياغة المشكلة وفرض الفروض، مما يمكنهم من:

- ممارسة مهارات العمل الميداني الواقعي.
- اكتساب مهارات التقنية وتكنولوجيا المعلومات.
- مهارة تحليل الواقع وربط النظرية بالتطبيق.
- صقل المهارات التخصصية في مجال المسار وتحويلها لمنتج تسويقي.
- تجميع محفظة إلكترونية لجميع الأعمال والمستندات والإنجازات التراكمية ذات العلاقة بالمشروع.

## آلية طرح وقبول مشروع التخرج:

في نهاية الفصل الثامن لكل مسار عام أو تخصصي، وبعد أن يتم الإعلان عن مشاريع التخرج والتسويق لها والتعريف بها منذ بداية الفصل السابع، يقدم المعلمون (المسند لهم الإشراف على المشاريع) بالتعاون مع (مدير المدرسة وفريق المسارات ومنسق مشاريع التخرج)، مقترحات لمشاريع التخرج للفصل التالي.

وحتى تُقبل مقترحات مشاريع التخرج يجب التحقق من الآتي:

1. إمكانية حل مشكلة المشروع بشكل علمي في حدود المهارات المعرفية والبحثية للطلاب.
2. يُفضل أن تكون فكرة المشروع حديثة وواقعية ولها تطبيق في الحياة المجتمعية.
3. تحديد العدد المتاح لفريق الطلبة في المشروع بما لا يزيد عن 3 إلى 6 طلاب.
4. قد تكون مشكلة المشروع سبق تنفيذها، ولكن لا بد من إعادة ابتكارها بمخرج أصيل ومميز ومنتج غير مكرر.
5. لابد أن يتناسب حجم العمل والمجهود مع عدد الطلبة ومدّة تنفيذ المشروع.
6. أن تكون المتطلبات المادية والبرمجية والتنفيذية للمشروع متوفرة وميسرة.
7. يحق لمجموعة من الطلبة تقديم فكرة مشروع لأحد المشرفين / المرشدين، ومن ثمّ يوجّه المشرف الطلبة ويساعدهم؛ لإعداد مقترح مشروع لفكرة، مع تحديد أسماء الطلبة الراغبين في تنفيذ هذا المقترح بما لا يزيد عن 3 إلى 6 طلاب.
8. يجمع المرشد الأكاديمي مشاريع التخرج المقترحة المقدّمة من المشرفين على المشاريع ويقوم بالإجراءات الآتية:

◀ عرض المقترحات على مدير المدرسة للاعتماد.

◀ يتواصل مع مشرف مشروع التخرج في حالة وجود اقتراحات للتعديل في مقترح المشروع.

◀ يُبلغ مشرفي المشاريع بالمشروعات المقبولة، والمشاريع التي تحتاج تعديل في المقترحات والخطط.

◀ تُسلّم المقترحات إلى المشرف والطلبة بعد اعتمادها من مدير المدرسة.



## المواصفات الفنية العامة لمشروع التخرج:

### اختيار فكرة مشروع التخرج

يعد اختيار فكرة مشروع التخرج من أهم الأمور التي يجب على الطالب أن يحرص عليها، ويوضحها من خلال مجموعة من الجمل المركزة والمختارة بعناية ودقة منهجية، دون أن يُدوّن تفاصيل كثيرة وإسهابات قد تشتت الفكرة.

ومن المهم أن تكون الفكرة من واقع الحياة والبيئة المحلية المجتمعية، ويحذ الارتباط بالبيئة الجغرافية المنطقية مثلاً (مشاريع خاصة بالبيئة الجبلية في المنطقة الجنوبية، مشاريع خاصة بالبيئة الساحلية في شرق وغرب المملكة، مشاريع خاصة بالبيئة الصحراوية وسط وشمال المملكة)، بحيث يختار مشروع تخرج مميز، ومثالي، وإبداعي يقدم فائدة ومردوداً اقتصادياً على المستوى المحلي الوطني.

وعلى الطالب أن يراعي عند اختياره لموضوع مشروع التخرج المدة اللازمة لإنجازه، بحيث لا يختار مشروع تخرج يحتاج وقتاً طويلاً لإنجازه، بل يجب أن يكون مشروع التخرج متناسباً ومتلائماً مع الوقت المخصص لإعداده، والمدة الزمنية المرصودة له في خطة مشروع التخرج.

كما يجب أن يكون موضوع مشروع التخرج متناسباً مع الإمكانيات المتاحة، والمهارات التي يمتلكها الطالب وإمكاناته وطاقاته المعرفية والنفسية والجسدية والمالية.

### عنوان مشروع التخرج

العنوان هو أول مفتاح لبحث التخرج، ويجب أن يُعبّر عن مضمونه وفكرته ومخرجاته ومنهجه. لذلك يجب على الطالب أن يكون ملماً بشروط انتقاء العنوان المميز بمساعدة مشرفه.

ومن أبرز مواصفات العنوان الجيد أن يكون مركزاً واضحاً ومُعبراً وقصيراً، وملائماً للموضوع واللغة المحلية والمهنية الواضحة، ولا يتضمّن أيّ تعبيرات أو مفاهيم مشتتة أو مترجمة أو ركيكة.

### مقدمة مشروع التخرج:

وهي الحد الفاصل بين العنوان وباقي أجزاء بحث التخرج.

ولمقدمة المشروع شروط ومواصفات، حيث تمثل الوعاء المركز الذي يسرد فكرة المشروع وأهميته وعلاقته بتخصص الطالب، كما يوضح في المقدمة النتائج التي يتوقع أن يصل إليها من خلال هذا المشروع.

ويجب أن تكون المقدمة مختصرة ولا تتجاوز صفحة مكتوبة، وتبرز فيها فكرة المشروع بشكل موجز مختصر وتربط بمسار التخصص، ويُستعرض إحساسه بمشكلة المشروع وسبب اختياره للفكرة. وكذلك يجب أن تتسم بالعموميات دون الإسهاب وسرد التفاصيل التي محلها بند النتائج والإجراءات.

### ملخص مشروع التخرج:

ويكون مختصراً لتقرير المشروع في حدود 250 إلى 300 كلمة، ويكتب في ورقة مستقلة.

# فكرة عامة عن مشروع التخرج

## مشكلة مشروع التخرج:

مشكلة البحث هي أحد العناصر المفصلية في بحث التخرج. وهي المشكلة التي شعر بها الطالب وأحس بأهمية البحث والاستقصاء حولها، وبنى على أساسها مشروع تخرجه. وفي هذه المرحلة يجب أن يكون الطالب حريصاً على صياغة المشكلة بشكل جيد من خلال عدّة جمل مركزة مختصرة وسهلة، يبين عن طريقها أسئلة المشكلة البحثية، والآثار السلبية التي قد تنجم عن عدم معالجتها والتدخل البحثي في تشخيصها تمهيداً لعلاجها.

## أهداف مشروع التخرج:

يضع الطالب عدداً من الأهداف المعرفية والمهارية والقيمية لمشروع تخرجها، ويراعى أن تكون إجرائية قابلة للقياس والتنفيذ بمخرجات مادية أو فكرية.

## مصطلحات مشروع التخرج:

لكل تخصص علمي المصطلحات الخاصة به. وعلى الطالب أن يقوم بشرح وتعريف جميع المصطلحات الواردة في عنوان المشروع أو في تحديد المشكلة التي ترد في بحث التخرج والمرتبطة بتخصص مساره وفكرة مشروعه. ويتبنى الطالب لكل مصطلح تعريفاً يكون مسؤولاً عنه ويعمل في نطاقه.

## الخطة الزمنية لمشروع التخرج:

يضع الطالب في مشروعه حدوداً زمنية ومكانية وموضوعية يلتزم بها. وهي حدود تساعد الطالب على تركيز جهده واقتضاره على أجزاء معينة من الموضوع قيد البحث. والحدود الزمانية هي الفترة التي أُعد البحث أو مشروع التخرج فيها، والحدود المكانية تعني مكان تنفيذ البحث، أما الحدود الموضوعية فتعني مجتمع البحث ومحيطه ونطاق التخصص والبيئة التي طبّق فيها.

## الخلفية النظرية لمشروع التخرج:

يقدم فيها الطالب خلفية نظرية مبسطة لمشروع التخرج الخاص به. وتتضمن ما يريد الطالب أو مجموعة الطلبة تحقيقه بنهاية إعداد البحث أو المشروع. ويترك للطالب الحرية لإبداعه في صياغة ما يراه مناسباً من خلفية نظرية ترتبط بأهداف مشروعه ومكوناته، وألا تخرج عن مسار التخصص وفكرة المشروع وأركانه.

## ممارسات مشروع التخرج:

استعراض الطالب لأهم الممارسات العربية والأجنبية التي تناولت مجال المشروع، من أهم الأمور التي يجب على الطالب أن يحرص عليها. كما يجب أن يقوم بالتعقيب على هذه الممارسات تعقيباً وربطاً وتحليلاً تبرز فيه شخصيته وفهمه واستيعابه، وإيضاح أوجه الاتفاق والاختلاف بينها وبين مشروعه. ولذلك يجب أن يمتلك الطالب المهارات التحليلية الكافية لاستعراض تلك الممارسات.



## النتائج ومناقشتها:

في هذا البند تكتب النتائج، ويتحدّث الطالب عن أبرز النتائج التي حصل عليها من خلال منهجية البحث، فيضمّن الجداول والرسوم البيانية ويوضّح فيها المقارنات المنطقية بين الأوضاع قبل المشروع وبعده، ويحسب الفرق الذي وصل إليه (إن وجد)، ومن ثمّ يعلّق على النتيجة.

## خاتمة مشروع التخرّج:

الخاتمة هي الجزء الأخير في بحث التخرّج، وهي من أهم خطوات إعداد المشروع، إذ تأتي بمثابة الخلاصة الفكرية والنهائية لرحلة المشروع، ومحطته الأخيرة التي تُعبّر عن الجُهد الذي بذله الطلبة أو المجموعة المنوط بها تنفيذ مشروع التخرّج أو البحث، ويُمكن أن يذكر الطالب طبيعة المشكلات التي واجهته في المشروع، وكيف تعامل معها بجدية، والنتائج المُترتبة التي توّصل إليها.

## قائمة المصادر والمراجع:

البحث العلمي يفرض الاطلاع على بحوث الآخرين، وأعمالهم في الحقل نفسه، فليس غريباً أن تحتوي الكتابات العلمية في أيّ موضوع أو مادة على اقتباسات منقولة من مؤلفات العلماء والكتب والأدبيات من مصادر المعرفة المختلفة، ليستعان بها في كتابة التقرير.

ولا بد من التنوع في محركات البحث (باحث جوجل العلمي)، (المكتبة الرقمية السعودية) وغيرها من محركات البحث. يُعدّ توثيق قائمة المصادر والمراجع من أهم الإجراءات في مشروع التخرّج، التي يجب أن يحرص الطالب على ذكرها مُراعاة للأخلاقيات البحثية والأمانة العلمية وحقوق الملكية الفكرية. ويقوم الطالب بترتيب القائمة وفق الترتيب الهجائي للحروف. وتشتمل عملية التوثيق على جزئين: أحدهما توثيق في متن المشروع وسياق البحث، وآخر في قائمة مراجعه بانتهاء نتائج وتوصيات ومقترحات البحث.

## الشروط العامة في اختيار موضوع مشروع التخرّج:

1. أن يلتزم الطالب بالهويّة الإسلامية والوطنية وأخلاقيات البحث العلمي، والقيم المجتمعية والثقافية في اختيار وتنفيذ فكرة المشروع.

- ◀ البدء بالبحث عن موضوع مشروع التخرج من بداية الفصل السابع، ويكون إما فكرة يقدمها الطالب ويعتمدها المشرف ومنسق مشاريع التخرج.
- ◀ أن يكون لمشروع التخرج مخطط تنظيمي وخطة زمنية لإنجاز المهام بتواريخ معتمدة، تبدأ من بداية الفصل الدراسي في خطة المسار الذي ينتسب له الطالب، وتنتهي برصد الدرجة النهائية التي حصل عليها وبموجبها يجتاز هذا المقرر ويتأهل للتخرّج.

## فكرة عامة عن مشروع التخرج

- ◀ أن تكون لهذه المشاريع صفات مميزة وبصمات جودة مميزة وخاصة بها، لا تشبه غيرها من المشاريع، فلكل مشروع مخرجاته الإبداعية وتخطيطه وإخراجه ووظيفته.
- ◀ اختيار موضوع المشروع من القائمة التي يطرحها المسار في بداية الفصل الدراسي.
- ◀ أن يُقدّم مشروع التخرج الحلول المناسبة لإحدى المشكلات الواقعية.
- ◀ تحديد التقنيات أو اللغات المستخدمة في تنفيذ المشروع، وهل الفكرة التي اختيرت تناسب اللغة.
- ◀ أن يكون الطالب مُلمّاً و متمكناً بعمق حيال المعلومات المتعلقة بالمشروع، ويقرأ قدر المستطاع عن كل الأفكار المتعلقة به عن طريق الكتب والمؤلفات والموارد المتنوعة على شبكة الإنترنت والمكتبة الوطنية والمكتبات العامة.
- ◀ وضع الخطة الزمنية التي تتناسب مع حجم المشروع؛ حتى لا ينفذ الوقت دون إنجاز المشروع بأكمله وقت التسليم.
- ◀ أن يتميز المشروع بإمكانية تطبيقه في الواقع العملي والميدان التربوي أو سوق العمل.
- ◀ أن تكون المشاريع ذات جوانب يمكن تطبيقها وذات مردود اقتصادي.
- ◀ أن تكون موجهة لخدمة البيئة والمجتمع.
- 2. ألا يكون المشروع مقتبساً من فكرة موجودة مسبقاً دون القيام بتطويرها، وتغيير مخرجات حلولها ووظائفها.
- 3. أن يكون المشروع قابلاً للتطبيق العملي، وألا يعتمد على أمور وهمية غير قابلة للتطبيق.
- 4. أن يخلو المشروع من التشدد والتطرف ويعزز الأمن الفكري والانتماء للوطن.
- 5. الحصول على الموافقة المعتمدة من المشرف، والمرشد الأكاديمي قبل البدء بتنفيذ المشروع.
- 6. في حالة القبول يبدأ الطالب / الطالبة العمل مباشرة مع المشرف، وفي حالة الرفض فيتوجب على الطالب / الطالبة إعادة تقديم مشروع مقترح جديد مرة أخرى.
- 7. أن يكون لدى الطالب معلومات نظرية مرجعية وأدبية كافية، ومستوفاة عن فكرة المشروع المختار قبل البدء فيه.
- 8. وضع الأولويات في اختيار الموضوع وفقاً لقدرات الطالب، ومدى إسهامه في إثراء التخصص والمسار الذي ينتسب إليه.
- 9. يفضل أن يكون المعلم (المشرف) على الطالب، متخصصاً في مجال المشروع نفسه.



## مهام فريق مشروع التخرّج:

تحتاج مشاريع التخرّج لعمليات متابعة وإشراف ودعم دقيقة؛ لضمان نجاحها وإنجازها خلال المدة الزمنية المرصودة لها، وهذا يتطلب تحديد من يعينهم المشروع (المهتمين).

### 1. فريق الطلبة:

يتكون فريق مشروع التخرّج من طالبين إلى خمسة طلاب كحد أقصى، ويُترك للمشرف على المشروع ومنسق مشاريع التخرّج تنظيم آلية المشاركة، وتوزيع المهام حسب التخصص، وينبغي التوزيع العادل للمهام، والالتزام بمهام التنفيذ المسندة لكل عضو في الفريق، والبعد عن الاتكالية والتواكل برمي العبء على العضو المتميّز والفعال.

### 2. الطالب:

يعد الطالب الخريج الطرف الرئيس والمسؤول الأول عن تنفيذ المشروع وتترتب عليه جملة من المسؤوليات والمهام في حال كان المشروع (فردياً)، ولا يسمح بإنجاز المشاريع (فردياً) إلا بموافقة معتمدة من مكتب التعليم ووفق ظروف استثنائية يتم الموافقة عليها.

## ■ وهناك عدد من الضوابط والمهام يتعين على الطالب الالتزام بها ومنها:

- يُعد مشروع التخرّج بمثابة مقرر دراسي يتعين على الطالب اجتيازه في الفصل الأخير من الخطط الدراسية للمسار التخصصي، أو المجال الاختياري في المسار العام.
- لعمل مع فريق المشروع بروح الفريق وتجنّب الاختلاف والصراع، أو التقاعس عن أداء دوره المكمل لأدوار أعضاء الفريق أو الاتكال على غيره.
- لتنسيق الدقيق وفق خطة معتمدة على اللقاءات الدورية مع المشرف وتكون بشكل أسبوعي؛ لمناقشة ومتابعة سير العمل في مراحل المشروع، وفي حال عدم التزام الطالب يُعدّ غياباً يتعامل معه وفق اللوائح المنظمة.
- لاجتهاد في جمع المراجع والأدبيات الخاصة بموضوع المشروع وكل ما يتعلق بتنفيذه.
- إعداد تقرير لكل مرحلة تُنجز من المشروع، وتقديم المقترحات والتوصيات المهمة لنجاحه وتفعيله، وتسليم نسخة منه للمشرف للمراجعة، والمتابعة والتدقيق مع الالتزام التام بمعايير كتابة التقرير النهائي للمشروع.
- مناقشة الطالب لزملائه أعضاء الفريق والمشرف، وتقديم المقترحات والتوصيات المهمة لنجاح وتفعيل المشروع، في أهم النتائج التي توصل إليها أولاً بأول.
- تسليم التقرير النهائي للمشروع إلى منسق فريق المشاريع في الأوقات التي يحددها المشرف وفقاً للضوابط والسياسات المعتمدة.
- تقديم عرض مرئي في جلسة مناقشة مشروع التخرّج، ويراعى فيه أن يكون مصوراً ومدعماً بالشواهد

## فكرة عامة عن مشروع التخرج

لجميع مراحل المشروع، ويُستعرض فيه التقرير النهائي، وجميع الصور والوسائط الداعمة للعرض بمستوى احترافي عالٍ.

- مشاركة بمشروع التخرج في المسابقات واللقاءات ذات الصلة، والتي تُقام على مستوى المدرسة أو وزارة التعليم أو المعارض التعليمية ومعارض المهن والشركات بعد أخذ موافقة الوزارة.
- تسليم نسخة إلكترونية من المشاريع المميزة من قبل منسق المشاريع إلى مكتب التعليم.
- تصميم لافتة ( Banner ) لمشروع التخرج يحتوي (اسم المشروع - وصف وهدف المشروع - مشكلة المشروع) لمنسق المشاريع.
- استشارة المشرف حول الإجراءات الصحيحة المتبعة للإشارة إلى أعمال الآخرين، واتباع النماذج المرفقة في هذا الدليل.
- تعلم صيغ الاقتباس وإعادة صياغته واختصاره.
- الاطلاع على اللوائح والعقوبات القانونية لسرقات العلمية وتجاوز حقوق الملكية الفكرية.

### 3. المعلم/ المشرف:

يختار فريق المسارات بالمدرسة المعلم/ المشرف على كل مشروع، بحيث يقضي مع فريقه عامًا دراسيًا كاملًا (في المسار العام)، وفصلًا دراسيًا (في المسار التخصصي)، ويتم التحري الدقيق في انتقائه بما يتناسب مع تخصصه وتعامله وسيرته الذاتية وخبراته الإشرافية والبحثية وحسن إدارته للمشاريع.

يتمحور دور المشرف في التوجيه والإرشاد والاستشارات في المشاريع التي تسند إليه، بما في ذلك المشاريع التي يقترحها، أو تلك التي يقترحها الطلبة أو أوكلت إليه بالتنسيق مع الموجه الأكاديمي في المدرسة أو المسار.

ويُعدّ المعلم/ المشرف الطرف الثاني الرئيس في عملية تنفيذ المشروع وتترتب عليه جملة من المسؤوليات من بينها:

- تحديد مواعيد أسبوعية لمناقشة المشاريع مع الطلبة وتقديم الاستشارات والإرشادات والتوجيهات وتصحيح الخطوات وإقالة العثرات وتجاوز الصعوبات.
- مناقشة الطالب/ الطلبة في موضوع المشروع في فترة الاختيار.
- توفير متطلبات ومستلزمات ومخاطبات المشروع، والرفع بتوفير الميزانية أو الأجهزة أو الأدوات لمدير المدرسة أو الموجه الأكاديمي.
- مساعدة الطلبة على فهم مشكلة مشروع التخرج المقترح، وتحديد الأهداف، وكتابة وثيقة المشروع، وتوفير بعض المصادر العلمية المناسبة للمشروع.
- متابعة تنفيذ خطة العمل المتفق عليها بشكل أسبوعي، وتذليل العقبات الناتجة أثناء التنفيذ.





- المتابعة عن كثب لتنفيذ خطوات إنجاز تقرير المشروع وفق الخطة التنفيذية المرسومة والتحقق من سلامة الملكية الفكرية، والأدبية للتقرير والرفع رسمياً بأيّ تجاوز أو تعدي أدبي أو تجاوز لحقوق الملكية الفكرية.
- رفع تقرير لمنسق مشاريع التخرّج حول مستوى تقدّم الطالب في مراحل تنفيذ المشروع.
- إبلاغ منسق مشاريع التخرّج بأيّ تغييرات أو تعديلات تطرأ على موضوع أو فكرة المشروع.
- رفع تقرير قبل موعد مناقشة المشروع حول حالة المشروع (جاهز للمناقشة أو العرض، يؤجل، يُعاد) مع ذكر الأسباب وتقديم المبررات والشواهد لرصد العثرات.
- مراجعة أي مطبوعات، أو دعاية، أو مطويات، أو نماذج، أو مجسمات يتم إعدادها.
- تنظيم الطلبة قبل المناقشة، وتحديد الأدوار لتقديم العرض، ومراجعة وتدقيق العرض الذي سيقدمه الطلبة خلال المناقشة.
- الالتزام بإجراء ملاحظات وتعديلات المشرف أو المناقش والتأكد من تنفيذ التغييرات والتعديلات.
- وللمشرف دور فعّال ومفصلي في تعزيز ركائز الأمانة العلمية للطلبة وتجنبيهم مغبة الوقوع في السرقات العلمية وذلك من خلال التزامه بالآتي:

- ◀ توضيح مفاهيم السرقة العلمية وأشكالها وأنواعها، والقوانين المترتبة عليها لحماية حقوق الملكية الفكرية.
- ◀ إرشاد وتوجيه الطلبة والأخذ بأيديهم للطرائق الصحيحة في الاستفادة من أعمال الآخرين مع حفظ حقوقهم وحمايتهم.
- ◀ توضيح الأسس العلمية الرصينة لكتابة التقرير وتدوين وثبيت المراجع سواء في متن التقرير أو في قائمة المراجع أو في الجداول والأشكال والرسومات.
- ◀ توضيح حدود وضوابط استخدام مصادر التعلم المتنوعة.
- ◀ الرفع بأيّ حالات تثبت فيها السرقة العلمية إلى الموجه الأكاديمي.

#### 4. المناقش:

- يلعب المناقش دوراً كبيراً ومهماً في الدرجة النهائية المرصودة للمشروع، والمناقش (قد يكون من الهيئة التعليمية في التخصص نفسه، أو من يحدده فريق المسارات بالمدرسة بالتنسيق مع منسق مشاريع التخرّج).
- وتكون مهامه تستلزم النقد والتحليل وطرح الأسئلة وإثارة النقاش حول جميع مكونات تقرير مشروع التخرّج؛ للتحقق من مدى إلمام الطالب واستيعابه لمشروعه.

#### 5. الموجه الأكاديمي:

- هو المحرك الرئيس والمدير التنفيذي اللوجستي لمشاريع التخرّج، ومهامه تتمحور في:

## فكرة عامة عن مشروع التخرج

- توعية الطلبة بمشروع التخرج وآليته كمتطلب للتخرج من المرحلة الثانوية.
- متابعة إنجاز الطلبة لمتطلبات مشروع التخرج بالتنسيق مع المعلم المختص.
- مساعدة الطلبة عند أي تأخر في تنفيذ المشروع بالتنسيق مع المعلم المختص.

### 6. منسق مشاريع التخرج:

وهو عضو من الهيئة التعليمية أو الإدارية يُكلف بالتنسيق الداخلي بين المسارات في المدرسة وضبط جودة الإشراف العام على تنفيذ مشاريع التخرج وتقييمها، ومن مهامه:

- مُقرر في جميع مشاريع التخرج (مقترحات عناوين مشاريع التخرج - مناقشة مشاريع التخرج إعداد ملف الجودة الخاص بمشاريع التخرج).
- التنسيق الإداري الرسمي مع الجهات الداخلية والخارجية، وتقديم التسهيلات وأخذ الموافقات والاعتمادات في حالة حاجة الطالب/ الطلبة للتعاون مع الجهة التي ينفذ فيها البحث النظري أو التطبيقي.
- توزيع تقارير المشاريع وملحقاتها على فريق التحكيم قبل المناقشة بأسبوعين لمراجعتها وتقييمها.
- توزيع نماذج مناقشة مشاريع التخرج الخاصة بالفريق على الأعضاء قبل المناقشة.
- استعادة النماذج من الفريق واستخراج متوسط الدرجة ورصدها في النموذج المخصص للرصد.
- رصد الدرجات النهائية بعد الحصول على الدرجة من المشرف ومتوسط درجات الفريق ورصدها في النموذج المخصص للرصد.
- تسليم النسخة النهائية من المشاريع بعد تصحيحها للمشرف، ووضعها في صورتها النهائية في مكتبة المدرسة، ومكتبة إدارة التعليم.

### 7. مدير المدرسة:

- التنسيق لاختيار مكان تنفيذ المشروع داخل المدرسة أو خارجها: فقد يكون معمل داخل المدرسة أو خارجها، أو مصنع، أو مستشفى، أو شركة، أو مركز تدريب...إلخ.
- متابعة خطط مشاريع التخرج وتنفيذها.
- اعتماد موضوع مشروع التخرج.
- الإشراف على مناقشة مشاريع التخرج.
- اعتماد النماذج النهائية لمشاريع التخرج.
- اعتماد صرف الموارد المالية من ميزانيات معتمدة، أو سلف مصروفة للإنفاق على مشاريع التخرج وفق بنود اعتماد الدرجات الخاصة بالمشروع.



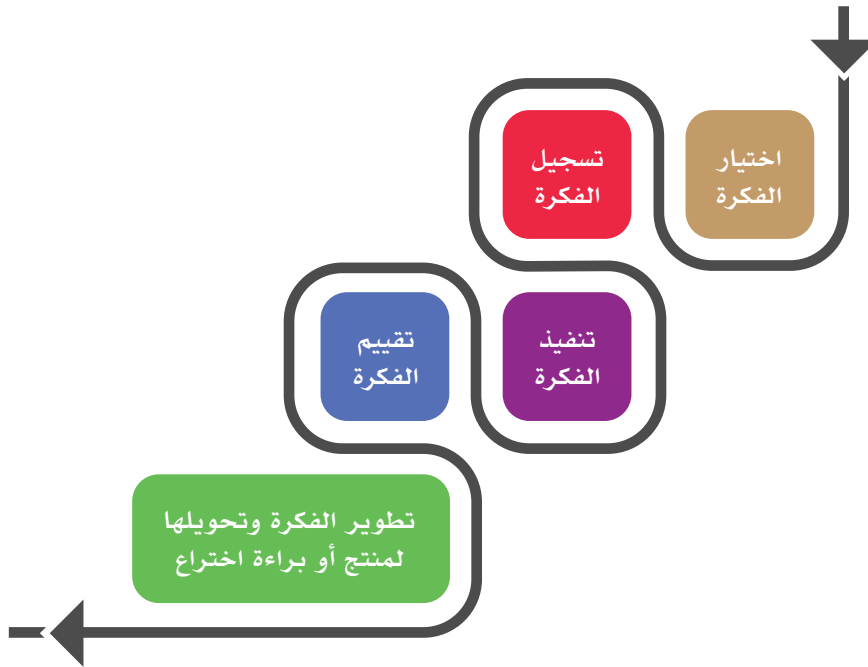
## 8. فريق المسارات:

مجموعة من الأعضاء من الهيئة الإدارية أو التعليمية تقوم إدارة المدرسة باختيارهم لإنجاز المهام المرتبطة بنظام المسارات، ويسند لهذا الفريق المهام الآتية:

- اعتماد مشاريع التخرّج في جميع المسارات.
- التوصية باعتماد صرف الموارد المالية لمشاريع التخرّج وفق البنود المحددة.
- متابعة الشؤون التعليمية وحالات التأجيل.
- تنسيق الإشراف على مناقشة وتسجيل مشاريع التخرّج واعتمادها.

## الجدول الزمني لمشروع التخرّج:

لمشروع التخرّج منظومة إجرائية وزمنية ودورة تقييمية لا بد أن يمر فيها المشروع، وتسير منظومة مشروع التخرّج في دورة متسلسلة ومنظمة وفق الخطوات المرحلية التي يوضحها الشكل رقم (2):



شكل (2) مراحل مشروع التخرج

## فكرة عامة عن مشروع التخرج

كما يوضّح الجدول رقم (1) مراحل تنفيذ المشروع مع بداية الفصل التاسع، ويقوم (فريق المسارات) برئاسة مدير المدرسة ومتابعة منسق فريق مشاريع التخرج، بإعداد هذا الجدول لتنظيم مشاريع التخرج في المسار، ومن ثمّ يُعلن في الأسبوع الأول على جميع الطلبة والمعلّمين المشرفين على مشاريع التخرج وفق الجدول رقم (1) الآتي:

المسؤول عن التنفيذ	المهمة	الأسبوع	المرحلة
منسق مشاريع التخرج	اختيار وتوزيع المشرفين. الإعلان عن الجدول الزمني لتنفيذ المشاريع وتوزيع الطلبة.	الأول	مرحلة ما قبل تنفيذ المشاريع
	تسليم نموذج مقترح وخطة عمل المشروع	الثاني	
	مناقشة فكرة المشروع. الإعلان عن المشاريع. الإعلان عن التعديلات المطلوبة على أفكار المشاريع.	الثالث	
مشرف المشروع	إعلان المشاريع التي تمت الموافقة عليها.	الرابع	مرحلة تنفيذ المشاريع
	البدء بالعمل الفعلي التنفيذي لمشاريع التخرج.	الخامس	
	تنفيذ المشاريع ومتابعة التقارير الدورية وفق نماذج تقييم الأداء لمشاريع التخرج.	السادس	
		السابع	
مشرف المشروع	التدريب على كتابة التقارير وإعداد العروض الفنية.	الثامن	
		التاسع	
مشرف المشروع ومناقش المشروع	تقييم ومناقشة مشاريع التخرج.	العاشر	مرحلة تقييم المشاريع
		الحادي عشر	
مشرف المشروع	مراجعة عامة.	الثاني عشر	مرحلة المراجعة



## التقييم في المناقشة النهائية لمشروع التخرج:

1. **الفرق الأول:** سيكون مع الطالب مشرف من معلمي المسار طوال الفصل الدراسي، ليتولى النصح وتقديم المساعدة، وليس لتدريس مادة علمية محددة سلفاً كبقية المقررات، وفي نهاية الفصل يكون الطالب على موعد مع مناقشة تقرير المشروع ونتائجه من قِبَل المشرف نفسه أو معلم آخر (أو أكثر) من أساتذة المسار، ويقدر زمن المناقشة - بحصة دراسية واحدة - يتم فيها مناقشة المشروع الفردي أو الجماعي الواحد. ومن أساليب المناقشة الجماعية تفعيل لوحات عرض المشاريع والجداريات في المعارض العلمية **project display board**.
2. **الفرق الثاني:** طريقة التقييم ووضع الدرجات، فالدرجات مقسمة على التقييم المستمر للمشروع (التقارير الدورية)، وعلى المناقشة النهائية للمشروع. وتتركز مهام المناقشين في:

- ◀ الاطلاع على تقرير المشروع، وتقييمه بناءً على معايير محددة.
- ◀ مناقشة جميع طلاب المشروع للتحقق من أصالة العمل وتقييم الطلبة.
- ◀ الاطلاع على معايير التقييم والنماذج المحددة.
- ◀ تقديم التوصيات والملاحظات حول المشروع إن وجدت لاستكمالها، ويمكن الاطلاع عليها فيما بعد إن لزم الأمر.
- ◀ حضور مناقشة الطلبة من البداية إلى النهاية وتقييم عروض الطلبة النهائية وفق معايير محددة.

## معايير العروض الفنية والتقديمية لمشروع التخرج:

1. تضمين شريحة عنوان العرض بخط عريض، اسم المناقش وتخصصه، تاريخ إلقاء العرض، مكان إلقاء العرض (المدرسة/ إدارة التعليم)، سبب إلقاء العرض (مشروع تخرج من مسار .... التخصصي)، وضع شعار الوزارة والمدرسة إن وجد.
2. تضمين شريحة لعناوين الشرائح القادمة، بحيث يكون لدى المتلقي خارطة طريق يعلم أين سيتجه المتحدث به.
3. التعليق على الشرائح وذكر كل قسم وسبب التسلسل المنطقي بين العناوين. مثال: « بعد أن نقدّم مقدّمة المشروع، سننتقل في القسم الثاني للحديث حول الجهود السابقة لحل المشكلة التي يتصدى لها المشروع، ثم ننتقل للحديث عن كذا وكذا... إلخ.
4. تضمين شريحة ختامية كملخص لما عُرض.
5. استخدام الصور التوضيحية والبيانية وفي حال استخدام صور خارجية يجب التنويه للمصدر.

## فكرة عامة عن مشروع التخرج

6. عدم استخدام الألوان الداكنة والخلفيات الساطعة، ومن المستحسن اعتماد الخلفية البيضاء.
7. الابتعاد عن استخدام الألوان بشكل مفرط إلا للصور التوضيحية.
8. إدراج ترقيم لشرائح العرض.
9. الابتعاد عن الحركات المخصصة وحركة الشرائح إلا للضرورة التوضيحية.
10. الالتزام بخط وحجم موحد للعناوين (٢٠) مثلاً، والنص العادي (١٦) مثلاً.
11. خلو النصوص من الأخطاء الإملائية والنحوية سواء باللغتين العربية أو الإنجليزية.

### الاستعداد للعروض التقديمية:

1. قراءة البحث بعد الانتهاء من إعداده.
2. المتابعة المنتظمة مع المشرف لتحديد المحاور الرئيسة للعرض.
3. تدوين الأفكار على ورق ثم استخراج النقاط المهمة للعرض.
4. تحديد مقدمة جذابة وترتبط بالموضوع.
5. تحديد قائمة العرض.
6. تحديد الرسومات التي ستعرض على الحضور.
7. ضبط التقنيات الخاصة بالعرض.
8. تحديد الوقت الفعلي للعرض.
9. تحديد المواد المساندة أثناء العرض (فيديو، مقطع تمثيلي، نموذج عملي، مجسم).
10. التحضير الذهني وتجهيز ردود عن أسئلة محتملة من المناقشين.
11. التدرّب على لغة الجسد المناسبة مثل (حركة اليدين، نبرة الصوت المناسبة، علامات التوقف والاستمرار).

### مقترحات وتوصيات لمشروع تخرج نوعي مميز:

- الارتكاز على قاعدة معرفية تحصيلية رصينة في مجال التخصص بالمسار، فنجاح المشروع وتميّزه امتداد لأساس علمي تم بناؤه في الفصول الدراسية التخصصية السابقة.
- وضع أسئلة تأملية للتفكير بصوت عالٍ، كيف تجعل مشروعك متميزاً فريداً من خلال الخطوات الآتية:
  - ◀ من الجهة المستفيدة من المشروع؟ من الفئة التي ستستخدمه؟ ما الشريحة المتوقعة لهذا المشروع؟
  - ◀ فكر بصوت عالٍ: ما المشكلات المكررة في مجتمعنا، حاول استشعار المشكلة وتحسسها وكتابتها.
  - ◀ كثرة التقنيات المتقدمة في المشروع لا تعني أنه قوي ومبهر ومتفرد، أو أن المجتمع سيحتاج إليه، الأهم هو الفكرة النوعية التي تقدّم حلولاً نوعية للمشكلة.



- إتقان برنامج حاسوبي في مجال اختصاص الطالب ليساعده في المشروع، وهو أحد البرامج التي درسها، فلا بد أن يستفيد الطالب من جميع المقررات الدراسية التخصصية التي درسها ويوظفها في المشروع ويربط بينها ويكامل بين مخرجاتها.
- التدرّب على مهارات التفكير البحثي الموسوعي واستشارة أصحاب الخبرة والتخصص في المسار.
- التخطيط مع المشرف في أدوات تنظيمية مقننة تساعد على تنظيم اجتماعات الفريق، وليس شرطاً أن يكون الاجتماع مباشراً، فمن الممكن توظيف برامج الاجتماعات عن بعد مثل (مايكروسوفت تيمز، زووم وغيرها) وتفعيل المناقشات المرئية والصوتية.
- الالتزام بمقاييس تقييم الأداء لكل مكوّن من مكوّنات مشروع التخرّج والتدرّب على أدائها بدقة.
- تحليل ودراسة عينات نموذجية لمشاريع تخرّج ناجحة ومميّزة بما يتناسب مع تخصص ومجال المسار العام أو التخصصي.
- تعزيز مهارات الاتصال والبحث لحد الإتقان.
- اختيار فريق المشروع المناسب المتناغم، بحيث كل شخص فيه يكون لديه خبرة ومعرفة بجزء معين يُمكنه تحقيق أفضل النتائج فيه، فعلى سبيل المثال: أثناء التحضير لمشروع إنتاج مجلة بكلية الإعلام، فلا بد أن يحتوي الفريق على بعض الطلبة الذين يمتلكون مهارة الكتابة، وبعضهم الآخر لديهم مهارة التصميم المرئي والإخراج الصحفي حتى يكتمل الفريق، وكل شخص يقوم بمهمة قادر على إتقانها بشكل جيّد ومتميّز.
- اختيار المشرف المُتخصص في المسار الذي تربطه بالطالب علاقة انسجام مُميّزة أو خاصة، للاتفاق مع مُشرف المادة المتخصص في فكرة المشروع لإعطاء نصائح توجيهية تجوّد المشروع وترتقي بفكرته ومخرجاته.
- أن يكون المشروع قابلاً للتنفيذ وتحويل الفكرة والنتيجة لمنتج تسويقي.
- أن توفر مشاريع التخرّج حلولاً عملية يُمكن تطبيقها وتنفيذها في الوقت والبيئة والظروف الحالية، فعند اختراع جهاز ما ليقوم بوظيفة مُعيّنة، الأفضل استخدام مواد رخيصة تجعل المنتج النهائي في متناول جمهور هذه السلعة، وهو ما يُمثّل فرصة حقيقية للطلاب لبدء مُستقبلهم المهني والعملي.
- التحضير لمناقشة المشروع منذ وقت مُبكر، لظهور المشروع بالشكل المُميّز، وهذا يتطلّب الإبداع في طريقة تقديم الأفكار والتقارير، واستخدام طرائق وتقنيات مُبتكرة وحديثة وجذابة والحرص على العرض المرئي والشفوي الجذاب والملفت.

## فكرة عامة عن مشروع التخرج

- التخطيط مفتاح النجاح في مشروع التخرج، فكلما حُطّط بكفاءة وبوقت مبكر فإن التنفيذ يكون بإتقان وتميز، كما يمكن الاستفادة من الفرق والمسارات التخصصية الأخرى..
- توظيف ورقة العصف الذهني ووضع جميع مجالات الاهتمام بعين الاعتبار، أين ترى نفسك بعد عشر سنوات؟ هل ترى علاقة بين مشروعك الخاص بك وأي من الأفكار الآتية:
  - الدراسات الاجتماعية (دراسة تاريخية، دراسة ثقافية ...).
  - الفضاء (الاستكشاف، نظرية خارج الأرض ...).
  - الهوايات أو الاهتمام بتجميع (العملات المعدنية، السيارات، الدمى ...).
  - الفنون (إنتاج معرض فني للمدرسة، رسم لوحة جدارية، تصميم نافذة زجاجية ملونة للمدرسة...).
  - التعليم (العمل مع طلاب المرحلة الابتدائية في المنطقة، والعمل مع معلم مدرسة ثانوية على موضوع معين، العمل مع المحافظة لوقف الأمية ...).
  - التكنولوجيا (خشب، معادن، سيارات، كمبيوتر، رسومات، إلكترونيات ...).
  - علوم الأسرة والمستهلكين (تصميم وخياطة الأزياء المسرحية، أو لفكرة موسيقية، أو تقديم الطعام لحدث خاص ...).
  - الكتابة/ أو الأدب (تأليف ورسم كتاب للأطفال باللغة الإنجليزية، أو أي لغة أجنبية، تأليف كتاب شعر..).
  - الرياضيات والعلوم (استكشاف بعض نظريات الرياضيات، وبدء أي برنامج تعليمي بعد المدرسة، متابعة دراسة الأوزون، أو بدء برنامج إعادة التدوير ...).
  - التصوير/ إعداد فيلم (صناعة فيلم، تسجيل الأحداث المدرسية وتحريرها، عرض الصور ...).
  - المسار الوظيفي (الصحفيون، الأطباء، المعالجون الفيزيائيون، الباحثون ...).
  - التوسع في خدمة التطوع/ المجتمع (مشروع تطوعي في مستشفى محلي، كلنا نهتم ...).
  - السفر (اللغات، العمل أثناء الإجازة في بلد أجنبية ...).
  - الصحة واللياقة (النظم الغذائية، الأهداف البدنية، تعليم الآخرين ...).
  - الأعمال (الاتجاهات، الأسهم، الحواسيب ...).
  - الرياضة (تعليم الأطفال رياضة/ مهارة جديدة، التطوع، المنافسات الرياضية).
  - الحصول على شهادة في مجال معين مثل: (الإنعاش القلبي، والمساعدة في استضافة معرض).





## آلية تسويق مشروع التخرج (كيفية تحويله لشركة ناشئة أو براءة اختراع):

عندما يصل الطالب للفصل التاسع ويبدأ في تخطيط وتنفيذ مشروع التخرج، يكون محملاً بقدر كبير من المعلومات العلمية والمهارات في مجال تخصص مساره، إلا أن هذه الحصيلة المعرفية والمهارية التخصصية تحتاج أفكاراً استثمارية أو تصنيعية، لتكون نواة لشركة ناشئة أو مشروع يحدث ثورة ونجاح.

إن بعض الخريجين الذين قد اجتازوا العديد من الخبرات والتدريب في خطتهم الدراسية، سيكون مشروع التخرج بالنسبة لهم بمثابة الفرصة الذهبية؛ لتطبيق أفكارهم الريادية الطموحة فالتوجه العالمي حالياً هو (صناعة الوظائف بدلاً من البحث عنها)، وخاصة مع التركيز الملحوظ على (الذكاء الصناعي (Artificial intelligence) الذي يتجه للتركيز على أتمتة الأعمال المختلفة كي تقوم بها الروبوتات بدلاً من البشر.

وتُعدّ الحاضنات أفضل بداية لأي شراكة طلابية، والحاضنة هي مؤسسة أو جهة داعمة تقوم باحتضان الطلبة من المبتدئين في ريادة الأعمال، بحيث توفر لهم الدورات التدريبية الدورية، والإرشاد اليومي في كيفية تطوير المنتج وإنشاء الشركة وإدارتها في مراحلها الأولية مثل: صندوق التنمية البشرية وبرنامج بادر لحاضنات التقنية.

ولضمان استدامة مشاريع التخرج وربطها بقطاع الأعمال؛ لأجل تحقيق عائد اقتصادي واجتماعي لمشاريع التخرج، من الجيد إطلاق برنامج يعنى بتحويل مشاريع التخرج في جميع المسارات المتخصصة لشركات ناشئة، بحيث تركز رؤية البرنامج على تحويل 1% على الأقل من مشاريع التخرج لشركات ناشئة سنوياً، وتعود الفائدة المرجوة من هذا البرنامج الريادي من خلال ما يلي في الشكل رقم (3).



شكل (3): مخطط برنامج تحويل مشروع التخرج لشركة ناشئة

# فكرة عامة عن مشروع التخرج

■ وتتركز الجدوى الاقتصادية العلمية من إنشاء برامج تحويل مشاريع التخرج الرائدة لشركات ناشئة

من خلال:

1. توجيه مشاريع التخرج نحو مواضيع عصرية وذات أهمية محلياً وعالمياً.
2. حث الطلبة على اختيار وتنفيذ مشاريع تخرج ذات قيمة اقتصادية واجتماعية.
3. إيجاد موجة جديدة من الشركات الناشئة المبتكرة في قطاعات (ريادة الأعمال، تقنيات الحاسب والمعلومات والاتصال، الصحة وجودة الحياة وأهداف الاستدامة، القانون والاستشارات والمعاملات المالية والبرمجيات البنكية والبورصة العقارية).
4. مشاركة مشاريع التخرج في الجوائز المحلية والعالمية ومشاركتها في المحافل الدولية والمجتمعية والمعارض المتخصصة.
5. التركيز على بناء الأنظمة المستدامة والحلول التقنية والبرمجيات الرقمية اللغوية وتطبيقات الجوال.
6. تقديم دعم مالي غير مسترد لتمويل مشروع التخرج (النوعي) لتأسيس الشركة الناشئة واحتضانها.
7. عقد شراكات مع الهيئة العامة للمنشآت الصغيرة والمتوسطة (منشآت) لدعم الشركات الناشئة، وهي مبادرة وطنية تسهم في صنع بيئة تمكن أصحاب المشاريع والأفكار الإبداعية الأكاديمية بتحويلها إلى شركة ناشئة عن طريق تقديم الدعم المادي والتوجيهي خلال مراحل متعددة، ومن البرامج الريادية المقدمة التي تدعمها المبادرة:
  - ◀ **جولة حافلة الأفكار (النداء الأول لفكرتك)**، وتهدف فكرة حافلة الأفكار إلى نشر وتعزيز ثقافة ريادة الأعمال واستخراج الأفكار والأعمال القابلة للاستثمار، وربط الأفكار والمشاريع بالمستثمرين وإدراج المشاركين في البرامج التي تقدمها الهيئة وزيادة الوعي بمتطلبات المستثمرين وتحفيز الشباب من خلال وسائل التواصل.
  - ◀ **معسكرات المشاريع الريادية**: وهي عبارة عن سلسلة من المعسكرات الافتراضية تعتمد على التعليم التطبيقي والتفاعلي باستخدام الأدوات الإلكترونية، وتستهدف أصحاب الأفكار والمشاريع المبتكرة النوعية من أجل تقديم فرص للمشاركين؛ لتطوير وتحويل أفكارهم ومشاريعهم إلى نماذج أولية جاهزة للطرح الأولي في سوق العمل.
  - ◀ **التدريب الخارجي بالشراكة مع العديد من الهيئات والشركات والمؤسسات ذات الصلة** بتخصص المسار وفكرة بادرة المشروع ومن أبرز الأمثلة على جهات التدريب:
  - ◀ **حاضنة بادر**: أحد برامج مدينة الملك عبدالعزيز للعلوم والتقنية، وهو برنامج وطني يسعى إلى تفعيل وتطوير حاضنات الأعمال التقنية لتسريع ونمو الأعمال التقنية الناشئة.





شكل (4): التدريب في برنامج تحويل مشاريع التخرج لشركات ناشئة

## آلية توثيق مشاريع التخرج

للمشاريع المميزة والمبتكرة آلية لتوثيقها والاستفادة منها؛ لتكون ذات عائد اقتصادي مفيد ونافع، وأن للطالب والمشرف على المشروع في حال تأييد فريق المسارات ومنسق المشروع، السعي بالرفع إلى الجهات ذات العلاقة في الوزارة من أجل تسجيل براءة الاختراع، وتسجيل براءة الاختراع المنبثقة من مخرجات مشروع التخرج تكون بعد انتهاء المشروع، وتقديم براءة الاختراع لمدينة الملك عبدالعزيز للعلوم والتقنية، مع أهمية تحديد نسبة مساهمة أعضاء الفريق بدقة، وعندما يُمنح المشروع براءة الاختراع يمكن تسويقه مع التأكيد على أنه حق للوزارة.

أهم الشروط والسياسات لآلية تسجيل براءات الاختراع:

1. أن يكون الاختراع جديداً، ومبتكراً وغير متداول.
2. أن يكون قابلاً للتطبيق الصناعي.
3. ألا يكون مخالفاً للشريعة الإسلامية، أو يتعارض مع ثقافة المجتمع.
4. لا تمنح وثيقة الحماية وفقاً للمادة (4) من النظام السعودي في كل من الحالات الآتية:
  - ◀ استغلال أو استعمال الاختراع فيما يخالف الشريعة الإسلامية كالألات أو الأدوات أو الوسائل التي تساعد على تصنيع الخمر.
  - ◀ مخالفة الاختراع للأنظمة القانونية كأدوات أو آلات التقاط البث الفضائي أو الإذاعي بدون ترخيص نظامي من صاحب البث، أو تلك التي تقوم بفسك تشفير المحطات الفضائية، أو قرصنة البرامج الإلكترونية المحمية نظاماً.
  - ◀ الاختراعات التي من شأنها أن تستغل لإلحاق الضرر بحياة الإنسان أو الحيوان، أو النبات، أو التي تلحق أذى شديداً بالبيئة أو بطبقة الغلاف الجوي (الأوزون).

## فكرة عامة عن مشروع التخرج

5. يجوز للمخترعين الأفراد، أو المنشآت التقدم بطلب الفحص السريع لتسجيل براءات الاختراع الذي استحدثته الهيئة السعودية للملكية الفكرية على أن يكون موضوع طلب براءات الاختراع ضمن المجالات التقنية المستهدفة في رؤية 2030، وأن تكون المملكة أول دولة يُودع فيها الطلب، وأن يتناول تقنيات صديقة للبيئة أو منتجات منافسة ذات قيمة اقتصادية للمملكة، أو تقنيات ذات علاقة بالحج والعمرة.
6. من أشكال السرقات العلمية في مشاريع التخرج: أخذ معلومات أو بيانات أو رسوم أو صور أو روابط رقمية دون الإشارة لمصدرها وتوثيقها، أو نقل مشاريع قام بها فريق آخر، أو تنفيذ المشروع عند مكاتب خدمات الطالب أو خدمات البحث العلمي والمشاريع وما هو على شاكلتها.

### ■ وأخيراً من الأهمية التأكيد على بعض المتطلبات الرئيسية لتطبيق مشروع التخرج مثل:

1. توفر البيئة الملائمة والبنية التحتية المحفزة لتطوير أنشطة ومعسكرات مشاريع التخرج.
2. تطوير التعليم والتدريب كماً ونوعاً، وذلك من خلال ربط مشاريع التخرج بالمجالات والجهات التطبيقية والإنتاجية.
3. اعتماد صيغ واتفاقيات للشراكة مع الجهات الداعمة لمشاريع التخرج لرعاية واحتضان وتسريع مشاريع التخرج؛ لتحويلها لمنتجات تسويقية أو براءة اختراع.
4. عرض بعض خطط مشاريع التخرج النوعية المبتكرة على بعض الهيئات المعنية للإسهام في تمويلها لتلبي احتياجات المجتمع السعودي وقطاع الصناعة.
5. تفعيل سياسات وأنظمة وقوانين فكرية تحمي إنتاج المبدعين، مع ترجمة هذه الإبداعات إلى تقنية تسهم في العملية الإنتاجية الاقتصادية.
6. تفعيل الجانب الإعلامي وتكثيف مشاركة مشاريع التخرج الناجحة المميزة في المحافل الدولية والعالمية والمعارض العلمية التخصصية.
7. ترسيخ ثقافة الإنتاجية واتخاذ القرارات المبنية على المعرفة.
8. توظيف المعلومات المبدعة في مشاريع التخرج وذلك بالنظر إليها من زاوية غير مألوفة ثم تطويرها إلى فكرة ثم تصميم ثم إبداع قابل للتطبيق والاستعمال.
9. عقد البرامج التدريبية التطويرية للمعلمين في تخصص المسارات التخصصية الثانوية لتنمية المهارات الإشرافية لإدارة المشاريع وتطويرها.
10. دراسة تأسيس شبكة أو منصة محلية وخليجية لنشر مشاريع التخرج النوعية لإيجاد سبل تطوير واستدامة وشراكة فيما بينها وبين القطاعات ذات العلاقة.



- لتعلم Adobe Photoshop: Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2021 release) by Conrad Chavez and Andrew Faulkner.
- لتعلم Adobe Illustrator: Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2021 release) by Brian Wood.
- لتعلم Adobe After Effects: Adobe After Effects Classroom in a Book (2021 release) by Lisa Fridsma and Brie Gyncild.
- لتعلم Final Cut Pro: Apple Pro Training Series: Final Cut Pro X by Brendan Boykin.
- لتعلم Adobe Premiere Pro: Adobe Premiere Pro Classroom in a Book (2021 release) by Maxim Jago.
- لتعلم مبادئ التصميم الجرافيكي: The Non-Designer's Design Book by Robin Williams.
- أوكليل راجح. التغليف المتميز للمنتج وتأثيره على قرار الشراء - دراسة مقارنة. - رسالة دكتوراه - كلية العلوم والاقتصاد والتجارة. تخصص تسويق. جامعة محمد بوقره- بومرداس -2014 الجزائر
- كتاب التصميم الجرافيكي، رمزي العربي 2008.
- مجلة مانجا عربية ويكيبيديا
- [https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%AC%D9%84%D8%A9\\_%D9%85%D8%A7%D9%86%D8%AC%D8%A7\\_%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%B1%D8%A8%D9%8A%D8%A9](https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%AC%D9%84%D8%A9_%D9%85%D8%A7%D9%86%D8%AC%D8%A7_%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%B1%D8%A8%D9%8A%D8%A9)
- صحيفة العرب: مجلة "مانجا العربية للصغار" تستثمر شهرة الفن العالمي لجذب الناشئين العرب
- <https://alarab.co.uk/%D9%85%D8%AC%D9%84%D8%A9-%D9%85%D8%A7%D9%86%D8%AC%D8%A7-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%B1%D8%A8%D9%8A%D8%A9-%D9%84%D9%84%D8%B5%D8%BA%D8%A7%D8%B1-%D8%AA%D8%B3%D8%AA%D8%AB%D9%85%D8%B1-%D8%B4%D9%87%D8%B1%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D9%81%D9%86-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%8A-%D9%84%D8%AC%D8%B0%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D9%86%D8%A7%D8%B4%D8%A6%D9%8A%D9%86-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%B1%D8%A8>
- مشروع تطوير العلا
- <https://www.vision2030.gov.sa/ar/v2030/v2030-projects/%D8%AA%D8%B7%D9%88%D9%8A%D8%B1-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%84%D8%A7/>
- العلا رحلة عبر الزمن
- [https://issuu.com/experience\\_alula/docs/single\\_pages\\_experience-alula-brochure-arabic?fr=sNTU2NTU0MDU5MTc](https://issuu.com/experience_alula/docs/single_pages_experience-alula-brochure-arabic?fr=sNTU2NTU0MDU5MTc)
- مسرح مرايا ويكيبيديا
- [https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%B3%D8%B1%D8%AD\\_%D9%85%D8%B1%D8%A7%D9%8A%D8%A7](https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%B3%D8%B1%D8%AD_%D9%85%D8%B1%D8%A7%D9%8A%D8%A7)
- صحيفة سبق: رئيس تحرير مجلة "مانجا" العربية لـ"سبق": مشروعنا طموح يستهدف 180 مليون عربي
- <https://www.neom.com/ar-sa/regions/sindalah> موقع نيوم
- السواط، طارق عويض.(1440). التقرير الشامل للمشروع الثاني الواقع المعزز (Reality Augmented). Shams VR and AR
- محمد، عبدالرحيم دفع السيد عبدالله، و أحمد، إحسان آدم الطيب. (2020). تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتطبيقاتها المعاصرة. مجلة العلوم الإسلامية واللغة. <https://search.mandumah.com/Record/1134496>
- وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات.(2023). تعريف الواقع المعزز. <https://www.mcit.gov.sa/ar/augmented-reality>
- الأمن السيبراني والنكاه الاصطناعي في الجامعات السعودية
- جيهان الخضري هدى سلامى نعمة كليبي رابط المرجع: [https://jjud.journals.ekb.eg/article\\_170391\\_1](https://jjud.journals.ekb.eg/article_170391_1) صفحة : 222.223 ac7fb65b42daa75c25cc7e0586fec704.pdf

- أمن المعلومات و الأمن السيبراني الدكتور/ عدنان مصطفى البار الأستاذ/ خالد علي المرهبي رابط المرجع file:///Users/norahalqabbaa/Downloads/Article-of-this-week-DrAdnan-ALBAR-and-MrKhalid-Al-Marhabi-Jan-2018.pdf صفحة: 1-2
- اختراقات أمن المعلومات و طرق تضادها م. أحمد نوري دخيل د. سعد عبدالسلام طلحة الرابط http://mdr.misuratau.edu.ly/bitstream/ handle/123456789/281/IJEIT04201610.pdf?sequence=1 صفحة 19
- https://www.absher.sa/wps/portal/individuals/static/footer/iss!/ut/p/z1/hY7BCoJAEIafpYPHnFFDpdtaYUZQFJHtdbYVvKfdWbe23r6FTtoLR3Oaf7\_8YoJADbdmzEkxXsmW13S80vHreMI77KW4xjmYYLlaZd\_L2iGkE538AtWf8MQThyJR10BGMYYHLwk-8BKdv4oMPBsglpaFt-XSVsEsQCq-J0rrtyHsnGpddfPHXTQGOMKKUXN3ZtsHByrlLLXkA9J6Jr8IU1p8TZk8gGqTPw8/dz/d5/L2dBISEvZ0FBIS9nQSEh رابط مرجع عن أمن المعلومات (أبشر)
- أمن المعلومات و الأمن السيبراني الدكتور/ عدنان مصطفى البار الأستاذ/ خالد علي المرهبي رابط المرجع file:///Users/norahalqabbaa/Downloads/Article-of-this-week-DrAdnan-ALBAR-and-MrKhalid-Al-Marhabi-Jan-2018.pdf صفحة: 1-2
- اختراقات أمن المعلومات و طرق تضادها م. أحمد نوري دخيل د. سعد عبدالسلام طلحة الرابط http://mdr.misuratau.edu.ly/bitstream/ handle/123456789/281/IJEIT04201610.pdf?sequence=1 صفحة
- https://www.absher.sa/wps/portal/individuals/static/footer/iss!/ut/p/z1/hY7BCoJAEIafpYPHnFFDpdtaYUZQFJHtdbYVvKfdWbe23r6FTtoLR3Oaf7\_8YoJADbdmzEkxXsmW13S80vHreMI77KW4xjmYYLlaZd\_L2iGkE538AtWf8MQThyJR10BGMYYHLwk-8BKdv4oMPBsglpaFt-XSVsEsQCq-J0rrtyHsnGpddfPHXTQGOMKKUXN3ZtsHByrlLLXkA9J6Jr8IU1p8TZk8gGqTPw8/dz/d5/L2dBISEvZ0FBIS9nQSEh رابط مرجع عن أمن المعلومات (أبشر)



- Designing Brand Identity : An Essential Guide for the Whole Branding Team by Alina Wheeler, Wiley; 2012
- Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities by David Airey, New Riders Press; 2009
- TM, Trademarks Designed by Chermayeff & Geismar, by Chermayeff & Geismar, Inc. Princeton Architectural Press; 2000
- Marketing communication: A brand narrative approach, Micael Dahlen, Fredrik Lange and Terry Smith, 2010
- Marianne Rosner and Sandra A. krasovec ,wiley 2013, Packaging Design: Successful Product Branding From Concept to Shelf, 2nd) Edition, )
- Sontag, S. (1977). On Photography. Farrar, Straus and Giroux.
- Langford, M. (2015). Langford's Basic Photography: The Guide for Serious Photographers. Focal Press.
- Freeman, M. (2017). The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos. Focal Press.
- Hirsch, R. (2012). Light and Lens: Photography in the Digital Age. Routledge.
- Präkel, D. (2014). Composition: From Snapshots to Great Shots. Peachpit Press.
- Hicks, D. (2015). The Art of Travel Photography: Six Expert Lessons. Lark Photography Books.
- Galer, M., & Andrews, P. (2016). Photography Foundations for Art and Design. Laurence King Publishing.
- Busselle, M. (2010). Mastering Digital Photography: Capture the Perfect Exposure. David & Charles.
- Freeman, M. (2014). The Photographer's Mind: Creative Thinking for Better Digital Photos. Focal Press.
- Barnbaum, B. (2010). The Art of Photography: An Approach to Personal Expression. Rocky Nook.
- USER EXPERIENCE DESIGN
- Web UI Deign Best Practice
- The Guide to UX Design Process
- User Interface Design A Software Engineering Perspective
- 10 Best practices for beautiful web UI Design
- Adobe XD Classroom in Book
- <https://www.javatpoint.com/artboards-in-xd>
- Adobe XD CC
- Pearson Education, Adobe Press
- Udemy Academy Adobe XD
- Mobile UI Design Patterns
- Why is user interface design important?
- <https://www.coursera.org/articles/ui-vs-ux-design>
- [https://www.academia.edu/24730465/The\\_Guide\\_to\\_Wireframing](https://www.academia.edu/24730465/The_Guide_to_Wireframing)
- [https://cultureconnectme.com/wp-content/uploads/2020/01/CC\\_WireframeKit.pdf](https://cultureconnectme.com/wp-content/uploads/2020/01/CC_WireframeKit.pdf)
- <https://www.asekmani.com/post/what-is-visual-design-elements-and-principles>
- <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-a-wireframe-guide/>
- [Bryan Tillman] Creative Character Design(2011)
- Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development, 3DTotal Publishing (February 11, 2022)

- The Character Designer 21 Draw
- Cartooning: Character Design: Learn the art of cartooning step by step (How to Draw & Paint) Kindle Edition by Sherm Cohen
- The Animator's Survival Kit ,Richard E. Williams
- The Advantage and Disadvantages of Manual and Digital Drawing in Today's Institutions Ernesto Carlos Pujazon Patron1 , Mumtaz Mohktar2 {hsecpp@gmail.com1, mumtazmikael@gmail.com2 } University Technology MARA, Selangor, Malaysia <https://eudl.eu/pdf/10.4108/eai.24-8-2021.2315034>
- More How To Draw Manga Volume 1: The Basics Of Character Drawing (Manga Technique) Paperback – May18, 2004
- by Go Office (Author)
- Manga for the Beginner Everything You Need to Start Drawing Right Away! CHRISTOPHER HART <https://archive.org/details/mangaforthebeginner.r/mode/2up>
- Reading Comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books by Mila Bongco [https://books.google.com.sa/books?hl=en&lr=&id=dJjoVFiAbnUC&oi=fnd&pg=PP13&dq=types+of+comic+book&ots=eQMbgDiwEr&sig=pywgmSPxco6MS9LiUaCRcBnQ7l&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.sa/books?hl=en&lr=&id=dJjoVFiAbnUC&oi=fnd&pg=PP13&dq=types+of+comic+book&ots=eQMbgDiwEr&sig=pywgmSPxco6MS9LiUaCRcBnQ7l&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- <https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-character>
- <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
- [https://dreamfarmstudios.com/blog/what-is-2d-animation/#2D\\_Animation\\_Production\\_Stage](https://dreamfarmstudios.com/blog/what-is-2d-animation/#2D_Animation_Production_Stage)
- <https://www.painterartist.com/en/pages/draw-manga/eyes/>
- <https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A7%D9%86%D8%BA%D8%A7>
- <https://kirkbyhighschool.net/wp-content/uploads/2020/09/R083-Knowledge-Organiser.pdf>
- <https://www.spa.gov.sa/viewfullstory.php?lang=ar&newsid=2331163>
- <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/illustration/discover/digital-art.html>
- [https://issuu.com/experience\\_alula/docs/single\\_pages\\_experience-alula-brochurearabic?fr=sNTU2NTU0MDU5MTc](https://issuu.com/experience_alula/docs/single_pages_experience-alula-brochurearabic?fr=sNTU2NTU0MDU5MTc)
- <https://www.autodesk.com/solutions/digital-drawing-software>
- <https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-character>
- <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
- [https://dreamfarmstudios.com/blog/what-is-2d-animation/#2D\\_Animation\\_Production\\_Stage](https://dreamfarmstudios.com/blog/what-is-2d-animation/#2D_Animation_Production_Stage)
- <https://www.al-jazirah.com/2020/20201127/cm36.htm>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art)
- <https://archive.aawsat.com/details.asp?article=404839&issueno=10295#.ZAixN3ZBzic>
- Alharbi, S., & Alqahtani, M. (2021). Exploring the Basics of Motion Graphics Design. International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 16(7), 191-202.
- Park, S., & Lee, H. (2017). Motion graphics design education in Korea: A survey of educational practices, issues and future directions. International Journal of Art and Design Education, 36(2), 201-215.
- Salah, A. (2020). Introduction to Motion Graphics. IEEE MultiMedia, 27(2), 3-5.
- Smith, T. (2019). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Routledge.





- Tondelli, S., & De Raffaele, C. (2016). Stop motion animation: A practical guide to creating stop motion animation at home. Routledge.
- Apple Education.(2023). Augmented Reality in Education Lesson Ideas. <https://www.apple.com/sg/education/docs/ar-in-edu-lesson-ideas.pdf>
- CoinTelegraph. (2023). Augmented reality vs. virtual reality: Key differences. <https://cointelegraph.com/learn/augmented-reality-vs-virtual-reality-key-differences>
- Donally J.(2022). Create AR Using These 5 Apps. <https://www.iste.org/explore/tools-devices-and-apps/create-ar-using-these-5-apps>
- Jerald J.(2016). The VR Human-Centered Design for Virtual Reality. the Association for Computing Machinery
- Morgan Claypool Publishers.  
[https://www.morganclaypoolpublishers.com/catalog\\_Orig/samples/9781970001136\\_sample.pdf](https://www.morganclaypoolpublishers.com/catalog_Orig/samples/9781970001136_sample.pdf)
- LaValle S.(2020). VIRTUAL REALITY. Cambridge University Press. <http://lavalle.pl/vr/vrbook.pdf>
- Parisi T.(2015). Learning Virtual Reality Developing Immersive Experiences and Applications for Desktop, Web and Mobile. O'Reilly Media Publisher. United States of America. [https://www.academia.edu/26837965/Learning\\_Virtual\\_Reality](https://www.academia.edu/26837965/Learning_Virtual_Reality)
- Sherman W., Craig A. (2003).Understanding Virtual Realty Interface Application and Design. Morgan Kaufmann Publisher. San Francisco.  
<http://www.arise.mae.usp.br/wp-content/uploads/2018/03/Understanding-Virtual-Reality-Interface-Application-and-Design-The-Morgan-Kaufmann-Series-in-Computer-Graphics-.pdf>
- Tacgin Z.(2020). Virtual and Augmented Reality: An Educational Handbook. Cambridge Scholars Publishing. British. <https://www.cambridgescholars.com/resources/pdfs/978-1-5275-4813-8-sample.pdf>
- Terashima N.(2002). Virtual Reality Technology. <https://doi.org/10.1016/B978-012685351-3/50012-3>
- Shaltout M.(2020). Augmented Reality.[YOUTUBE]. <https://www.youtube.com/watch?v=5h2hxR8MEKE>
- Defining Cybersecurity Dan Craigen, Nadia Diakun-Thibault, and Randy Purse رابطة المرجع: [https://www.researchgate.net/publication/267631801\\_Defining\\_Cybersecurity](https://www.researchgate.net/publication/267631801_Defining_Cybersecurity) 17 : صفحة