٦-الفنون والحركة الفنية بالوطن العربي

معالجه الرمز جرافيكيا أثره على الوسائط المتعدده كوسيط لرسم الصوره الذهنيه للجمهور

الباحثه / د.بسمه محمود مصطفى درويش
المدرس بالمعهد العالى للفنون التطبيقيه
٦ أكتوبر

مقدمة:

الرمز الجرافيكى المعالج يكون عاده علامه لها دلاله ويتمثل هذا فيما يعرف بعلم السيموطيقا وهو علم يدرس أنساق العلامات والأدلة والرموز، سواء أكانت طبيعية أم صناعية .وسيموطيقا الشكل و الدلاله علم مرتبط بالفكر المعاصر حبث يركز على حياه العلامات ومنظوماتها ومعالجاتها شكليا وفكريا ..ويدرس إيضا العلاقه بين الدال و المدلول وهى لا تنفصل إلاإغراض الدراسه والتحليل.والعلامات ليس لها أصل ملازم لها أو كامن بداخلها .فالعلامه تصبح علامه فقط عندما يكسبها مستخدموها معناها أو من خلال إحالتها إلى شفره معروفه أو تتحول إلى إيقونه...والإيقونه عبارة عن رمز فني معبر عن موضوع أو عنوان أو رابط لصفحة إلكترونية أو لتطبيق معين في أحد الوسائط المتعددة المستخدمة سواء أكان تطبيقا من خلال شبكة المعلومات الدولية ، كشبكات

التواصل والبريد، أو من خلال الأسطوانات المدمجة ، كبرامج الأعمال المستخدمة في الشركات والمشافي والمؤسسات السيادية والسياسية والحكومية ، أو تستخدم في البرامج التعليمية أوالعلمية وألعاب الأطفال، أو تطبيقات المسابقات و تبرز إهميه تصيميم الرمز جرافيكيا فى إنتاج صوره توضح النشاط أو الشركه لكى تشكل هذه الصوره عامل الجذب البصرى وتثبيت صوره ذهنيه لدى الجمهور المتلقى ليجعلك دائما حاضرا فى ذاكرته ولا يتم ذلك إلا من خلال إمكانيات إحترافيه من خلال تتصميمات متميزه تقوم بترجمهاإفكار المعلن إلى إعلان جذاب متميز يرسم صوره ذهنيه قى عقل الجمهور المتلقى.

ولأهمية هذه التصاميم الوظيفية، والتي نستطيع تصنيفها لنوعين ألا وهما؛ الأول :وهو تصميم واجهات التطبيقات من برمجيات ومواقع إلكترونية، والثاني :وهو تصميم الرموز(الأيقونات) Icons ، فقد إحتلت هذه التصميمات مكانة عظيمة ، وأفُردت لها مساحات كبيرة في صناعة البرمجيات الحديثة للدرجة التي لايمكن الاستغناء عنها مطلقا، فنجد أن جميع تطبيقات البرمجيات الحديثة التي تصنع خصيصا لأجهزة الحواسيب المنزلية أو Laptop أو التي تستخدم في الصناعات التكنولوجية وأيضا للأجهزة الإلكترونية الدقيقه كالهواتف الخلوية الحديثة والحاسوب اللوحي بجميع أنواعه وأشكاله، وأيضا الألعاب الإلكترونية،فقد دخل تصميم الجرافيك بما يحتوي من رموز كعنصر تشكيلي ضمن العناصر المكونة لجميع تلك التطبيقات السابقة، ليتزاوج الحس الفني والتطبيق الوظيفي في منظومة متكاملة ومتجانسة تضفي مزيدا من الجمال والقيمة وأيضا لكسر الجمود الوظيفي لتلك الصناعات المركبة والمعقده.

مشكله البحث:

تكمن مشكله البحث فى الكشف عن مدى تاثر معالجه الرمز جرافيكيا فى الوسائط المتعدده كوسيط لرسم الصوره الذهنيه للجمهور المتلقى .

فروض البحث:

هل يمكن ان يؤثر الرمز المعالج جراقيكيا فى الوسائط المتعدده كوسيط لرسم الصوره الذهنيه للجمهور المتلقى .

أهداف البحث:

كيفيه تطبيق تاثير معالجه الرمز جرافيكيا فى الوسائط المتعدده كوسيط لرسم الصوره الذهنيه للجمهور المتلقى .

أهميه البحث:

تاكيد التاثير الإيجابى للرمز الجرافيكى فى الوسائط المتعدده كوسيط لرسم الصوره الذهنيه للجمهور المتلقى .

اولا :تصميم الأيقونة Icons وإستخدامها في التطبيقات المختلف

الأيقونة عبارة عن رمز فني معبر عن موضوع أو عنوان أو رابط لصفحة إلكترونية أو لتطبيق معين في أحد الوسائط المتعددة المستخدمة سواء أكان تطبيقا من خلال شبكة المعلومات الدولية، كشبكات التواصل والبريد، أو من خلال الأسطوانات المدمجة، كبرامج الأعمال المستخدمة في الشركات والمشافي والمؤسسات السيادية والسياسية والحكومية، أو تستخدم في البرامج التعليمية أوالعلمية وألعاب الأطفال، أو تطبيقات المسابقات .

البدايات الأولى للرمز:

الرمز في الابداع الشعبي والتراث العالمي:

يعرف الرمز بانه علامة إصطناعية مختزلة أختزالا مكثفا، وهو تحميل مجموعة من القيم و المعتقدات الثقافية والفكرية السائدة، التي تتحول الى تمثيل بصري لمجموعة من الدلالات لمستعمليها .والرمز هو علامة تتضمن في مظهرها مضمون التمثيل الذي تظهره ويؤسس الرمز سلطته على المتلقين من خلال التداول،وتحقيق إستمرارية عن طريق الاستعمال الدائم في نشاط الجماعة التعبيري وتواصلها الدائم 6 .

لعل من أقدم الرموز الانسانية التي تم العثور عليها تلك الرمز الخاصة بالانسان الاول الذي عاش في الكهوف. قد وجد العلماء رسومات و خطوط تمثل اشكالا ذات دلالات سحرية و التي ربما كانت ترسم لغرض سحري وبناء على هذا صور الإنسان القديم رسوم الحيوانات المصابة بالرماح على جدران الكهوف لكي يسهل على الصياد إقتناصها و الانتصار عليها .و لعل ما يعضد هذه النظرية لدى كثير من الباحثين،هو وجود هذه الرسوم الرمزية في داخل أعماق الكهوف، وغالبا ما كانت الكهوف تستعمل لإقامة طقوس وشعائر سحرية وليست للسكنى فقط . أما في عصر ما قبل الأسرات الحاكمة في مصر القديمة، فقد كانت الرموز التعبيرية تاخذ شكلا زخرفيا او هندسيا مبسطا يغلب عليه الطابع السحري.

الرمز ميراث الحضارات والشعوب:

يعتبر الرمز من أهم عناصر التراث والتصوير الشعبي، و قد يكون السبب وراء ذلك أن المجتمع الشعبي هو الذي يحدد قيمة الرمز و يضفي على الاشياء المادية معنى معينا متوارثا من مخزوم ذاكرة التراث فيصبح ذلك الشئ رمز المعنى أو مفهوم .فالرمز هو العلامة الحقيقية أو العنصر الحقيقي الذي يتم من خلاله معرفة الكثير من تاريخ أو تراث شعبا ما ومن الرموز التي اتخذتها الجماعة الشعبية (النخيل، الأسد، الثعبان، النباتات، الزهور ..... الخ) . ٧

المعاني الكامنة بالرمز:

يتمتع الرمز في تعبيره بخاصية المرونة، فنجد رموزا شعبية أو غير شعبية قد لا تتغير وظيفتها و شكلها على مدى العصور، و كذالك نجد من الرموز ما يتحول بحكم إستعمالاته الجديدة إلى إشكال مغايره للأصل ولكن مع الإحتفاظ بالدلالة الرمزية، بينما توجد بعض الرموز التي تعبر عن وظيفتها أيضاً . ونادرا ما نرى عملاً تشكيلياً أو صناعةً شعبية إلا والرمز يمثل دورا هاماً بها، فالرمز هو الوحدة الفنية التي يختارها الفنان من محيطه لكي يزين بها انتاجه الفني مكسبه طابعاً خاصاً، بشرط أن يكون الرمز محملاً بقيم المجتمع الثقافية.

التفكير البصري من خلال الرمز :

التفكير البصري هو محاولة لفهم العالم من خلال لغة الشكل والصورة، كما ذكر ارنهايم في كتابه " التفكير البصري (١٩٦٩)، visual thinking ، وقد ميز ارنهايم في كتابه هذا بين نوعين من المعرفة هما: المعرفة الحدسية Intuitive Cognition ، والمعرفة الذهنية أو العقلية. Intellectual Cognition المعرفة الحدسية : Intuitive Cognitionوتحدث المعرفة الحدسية في مجال الإدراك البصري، فيحاول الشخص إدراك صورة أو رمز مبسط بإدراكه لمكونات تلك الصو رة أو الرمز من أشكال وألوان وعلاقات مختلفة وتمارس هذه المكونات تأثيراتهاالإدراكية بطريقة تجعل المتلقي يستقبل الشكل أو الصورة الكلية باعتبارها نتيجة للتفاعل بين مكونات الصورة، فيحدث هذا بطريقة كلية داخل عقل المتلقي ويحدث هذا تحت أو أدنى مستوى الشعور، وأن الناتج النهائي لهذا التفاعل يصبح مشعورا به أو مدركا، أما فيما يتعلق بالنوع الثاني من المعرفة، هو المعرفة العقلية: المعرفة الذهنية أو العقلية: Intellectual Cognition ففي هذه المعرفة، بدلا من إمتصاص الصورة الكلية أو العمل الإبداعي يقوم بتحديد المكونات والعلاقات المختلفة التي يتكون منها العمل ، إنه يصف كل شكل ولون، ويعد بعض القوائم الخاصة بهذه العناصر، ثم يتقدم بفحص العلاقات الموجودة بين هذه العناصر الفردية، ثم يحاول بعد ذلك أن يقوم بالدمج أو التركيب بين هذه العناصر٤ .

الأيقونة (icons الأيقونولوجيا) :

الرمز من أهم عناصر التصميم الفني لتطبيقات الوسائط والبرمجيات حيث ذكرت الناقدة د .ماري تريز عبد المسيح في كتابها" التمثيل الثقافي بين المرئي والمكتوب : "هو علم يتعلق ببلاغة الصورة بمعنيين أثنين الأول؛ أنها دراسة بما يمكن قوله حول الصور، أي ذلك التراث الكبير الذي يتعلق بالكتابة حول الفن، ومن ثم فهو معنى بالوصف والتفسير للفنون البصرية، وثانياً أنها دراسة تدور حول ما تقوله الصور، أي الطريقة التي تبدو الصور من خلالها وكأنها تتحدث عن نفسها من خلال الاقناع وحكي للقصص والوصف...إلخ، ويستخدم مصطلح الأيكونولوجيا للربط بين الصورة و بين تراث نظري و تاريخي طويل من التأمل حول نظريات التفكير بالصور، تاريخ يمتد منذ عصر النهضة. إن التفكير بالصور هو نوع من الأبداع الذي يربط بين نظريات الفن التشكيلي واللغة والعقل مع المفاهيم والتصورات الخاصة بالقيم الاجتماعية والثقافية والسياسية .علم الأيقونات هو اشبه بعلم نفس اجتماعي للصور أو الرموز، فهو دراسة للخوف من الصور والعشق للصور أيضاً، فالرموز أو الصور تشتمل على مفاهيم و أفكار ومكونات عدة، منها على سبيل المثال الصور واللوحات والتماثيل والخداعات الادراكية ، والخرائط والرسوم التوضيحة والأحلام والهلاوس والمشاهد والصور المنعكسة .١

شكل (١) تصميم لأحد تطبيقات برامج تطوير هيئة البريد المصري

المصري يظهر فيه استخدام الرموز المعبرة عن المعاني المختلفة.من اليمين ، رمز طلب المساعدة على شكل علامة استفهام، ثم رمز للمعلومات على شكل كتاب، ورمز شجرة المهام على شكل مربعات المراحل وهو رمز يعلمه المبرمجين، ثم إلي اليسار (E – A الطائر) وهي تدل على استخدام اللغة الإنجليزية واللغة العربية، والطائر لاستخراج معلومات عن هيئة البريد .

النشاطات والعمليات السيكولوجية والإجتماعية موضحا ذلك ببعض التفسيرات :

الأنسان يحتاج إلى المثيرات الحسية على نحو دائم فالمخ لا يعمل بدونها، و أن أكثر المدركات تأثيرا في نشاط المخ البشري هي المدركات البصرية، فنحو ٨٠% و ربما أكثر من المدخلات و الإنطباعات الحسية التي تستخدمها في الحصول على معلومات عن البيئة هي مدخلات و إنطباعات بصرية.2

أما باقي المدخلات و الإنطباعات فتتوزع على الحواس الأربع الأخرى و بنسب متفاوتة و يأتي السمع في مقدمته لا تكون الصور البصرية التي تدخل عبر حاسة الابصار إلى عقل الإنسان دائماً صورا عادية أو مألوفة، حيث تحدث أحياناً عمليات خداع إدراكى و صعوبات في تحديد طبيعة الاشكال المدركة على نحو دقيق، كما يحدث احياناً بعض حالات الاختلال في طريقة عمل المخ ذاته، و تنعكس هذه الاختلالات على الطريقة التي يدرك الإنسان بها البيئة المحيطة به بصريا .

أهمية الرمز للمتلقي في تطبيقات التكنولوجيا الحديثة :

هناك عدة تفسيرات لأهمية الرمز بالنسبة لمخيلة الإنسان، ومنها ما قدمه عالم النفس" آلان بايفيو "بجامعة تورنتو بكندا، ما يسمى بنظرية الترميز الثنائي أو (المزدوج Dual coding)للمعلومات، وأشار من خلال هذه النظرية إلى أن المعلومات يجري تمثلها في الذاكرة من خلال نسقين أو نظامين منفصلين لكنهما مترابطان تماما، وهما: نظام التفكير بالصور العقلية، والنظام اللفظي، وتقول هذه النظرية كذلك أن نظام الصور يتعلق بالموضوعات والوقائع (المحسوسة والملموسة) المكانية أو المتصورة، أما النظام اللغوي فيتعلق بالتعامل مع الوحدات والبنى اللغوية، وعندما يزداد تمثل المعلومة المدخلة إلى الذاكرة لهذين النظامين(الخاص بالصور واللغوي)يزداد وجودهما داخل العقل بطريقة مناسبة، مثال لذلك: نلاحظ أن كلمات مثل " تفاحة"، " سهم"، " جبل "من ناحية ثم كلمات مثل " طاعة" ، " شجاعة" ،" سعادة"، من ناحية أخرى، كلها كلمات مألوفة، لكن المجموعة الأولى من هذه الكلمات تتكون من كلمات محسوسة وملموسة، وقادرة على إثارة صور حي وية داخلية خاصة بالشيء الذي تشير إليه، أما المجموعة الثانية من الكلمات فهي أقل من قدرتها على إثارة هذه الصور من المجموعة الأولى.

وتشير الدراسات التي قامت على فروض هذه النظرية إلى الكلمات العيانية التي تستثير الصورة العقلية الداخلية وتكون أسهل في تعلمها من الكلمات التي لا تفعل ذلك 5 .

وإستنادا على ما ذكر عن أهمية الرمز بالنسبة لمخيلة الإنسان، يرى الباحث أنه من الضروري تحويل معظم معاني تطبيقات التكنولوجيا الحديثة من كتابات حرفية جامدة إلى صور ملموسة تسهل على المستخدم عملية التعرف عليها بسهوله ويسر وتوفيرا لوقت المستخدم. مثال لبعض التطبيقات التي تحمل المعاني الآتية ترجمة"، "ملاحظات"، معرفة الطقس"، التي توجد بكثرة في تطبيقات أجهزة الخلويات، فعندما تترجم هذه الإستخدامات على شكل رموز مبسطة ملموسة مثل رمز" لكتاب "يعبر عن تطبيق" الترجمة"، ورمز" ورقة كتابة منثنية من الطرف "تعبر عن تطبيق الملاحظات، و رمز" السحابة "و التي تعبر عن تطبيق الطقس...إلخ .مما تسهل على المستخدم عملية استيعاب هذه التطبيقات و غيرها سواءاً كان المستخدم بالغاً أو طفل.

أهم الاشكال الرمزية و معانيها في التراث الشعبي العالمي قديما وحديثا:

النخيل :

رمز الخصب ويدل على الإنتاج والوفرة، كما كانت قديماً من الاشجار المقدسة، وإستخدمت رموز النخيل او لإشجار في العصر الحديث في إستخدامات عديدة كشعار للمزارع و القرى السياحية و شركات الإنتاج الزراعي ، وفي بعض إلعاب الفيديو للأطفال8 .

شكل (٢) رمز النخلة واستخدامة في بعض التطبيقات.

الاسد:

هو ملك الغاب ورمز القوة و البسالة، كان يصور بجانب الابطال وإرتبط بالملوك والفرسان، فكان إيضاً رمزا دينياً عند بعض الشعوب، ومازال يستخدم في شعارات حديثة، فهو شعار الهند الرسمي والمغرب وسيريلانكا، والدانمارك وفنلندة .، وإستخدم في العصر الحديث كرمز للشجاعة و كان بمثابة تميمة في بعض الالعاب الإلكترونية والفيديو وللتعبير عن مواضع القوة في بعض برامج التطوير الإلكتروني للشركات التي تنتج بعض برامج التطوير الرقمي.

شكل (٣) رمز الأسد واستخدامة في بعض التطبيقات الحديث

الأفعى :

رمز الشر والشيطان إحياناً والعداوة، والكراهية، والجن ، والدهاء، والمكر .، كما إستخدم حديثاً للتعبير عن العقاقير و الكيمياء، والقوة، وإستخدمت في العديد من البرمجيات الحديثة.

شكل (٤) رمز الأفعى واستخدامة في بعض التطبيقات الحديثة

السيف :

رمز البطولة، فكان لا يرسم إلا في يد الإبطال، و الفرسان، و الرهبان، و النبلاء، و من إكثر الشعوب حفاوة بالسيف هم العرب، والصينيين كما اطلق وا عليه العرب اكثر من ثلاثمائة أسم ،كما حافظوا عليه وتوارثوه ودفنوه أحياناً مع الأبطال، كما يرمز في العصور الحديثة إلى السطوة، والملك والمنعة، والقوة، والحده، والحسم . وفي العصر الحديث تستخدم وحدة السيف بكثرة في التعبير عن العدل والحماية ووضوح الرؤية.

شكل (٥) رمز السيف واستخدامة في بعض التطبيقات

الكف و العين :

إتخذ كتعويذة للشر وإصابة العين والحسد والسحر كما آمنت به معظم الشعوب، فكانت العين التي تعبر عن الحسد عند العرب هى الزرقاء لأنها غريبة، و عند الغرب السوداء، كما إستخدم الكف في العصر الحديث بمدلولات عديدة كالعمل و الفن و الحرفة و الصنعة و العديد من التطبيقات التي تحتاج لليد في الصناعات الحديثة .و يستخدم رمز العين في العصر الحديث في عدة تطبيقات على الإجهزة الإلكترونية وأجهزة الهاتف النقال، والعديد من برمجيات الأجهزة الإلكترونية.

شكل (٦) رمزي العين والكف في بعض التطبيقات الحديثة

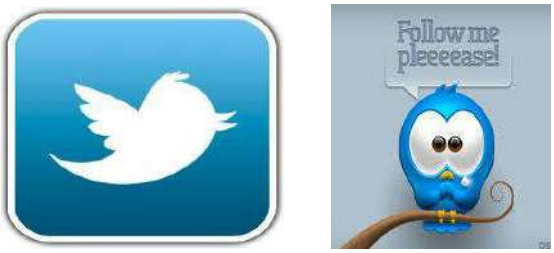
السمكة :

رمز التكاثر ورمز المسيحية وتعني فيها بالخير والعيش والرغد وهي رمز للتجدد و البعث في المعتقدات، وأتخذت في حضارات كثيرة قديمة مثل العصر المصري القديم، و أستخدم حديثاً في العديد من التطبيقات الخاصة بالخدمات الغذائية و الصحية ومن خلال شبكة التواصل الاجتماعي.

شكل (٧) رمز السمكة واستخدامة في بعض التطبيقات

العصفور :

رمزا في الرسوم الشعبية عن الفأل الحسن إستخدم في العديد من الأساطير و الحكايات الشعبية كما إستخدم كثيرا في الحياة المدينة الحديثة و في العديد من التطبيقات التكنلوجيا المتطورة على شبكة التواصل الاجتماعي مثل موقع تويتر، و في بعض ألعاب الأطفال وعلى الأجهزة الخلوية، و الكمبيوتر و ألعاب البلايستيشن، والكثير من تطبيقات الإنترنت.



شكل (٨)رمز العصفور واستخدامة في بعض التطبيقات الحديثة

الحمامه :

رمز السلام و المحبه عند شعوب العالم قديماً و حديثاً و تستخدم بكثرة في العصر الحديث في بعض التطبيقات الإلكترونية و العاب الأطفال و الفيديو جيم، والعديد من المواقع

شكل (٩) رمز الحمامة واستخدامة في بعض التطبيقات

الطاووس :

رمز للحظ و في الفنون الهندية إستخدم بكثرة ليدل على السعادة، و رسم ايضاً في الزيجات و غرف الازواج، و أستخدم ايضاً في العصر الحديث في تطبيقات خاصة بالبرامج الفنية و بعض المواقع على شبكة المعلومات الدولية الخاصة بالازياء و الموضة ، وشركات انتاج الطلاء والدهانات وورق الحائط.

شكل (١٠) رمز الطاووس واستخدامة في بعض التطبيقات

الهلال والنجمة :

رموز عربية و إسلامية، يدلان على التفاؤل، فالمسلمون يتفاؤلون بهلال أول الشهر ويحددون أوقات أعيادهم على أساس هلال القمر، كما أن التقويم الهجري مقسم على أساس السنة القمرية .استخدم الفنان هذين الرمزين في الرايات الرسمية لبعض الدول الإسلامية و العربية مثل علم تونس الوطني، والجزائر ، وموريتانيا، كما أن النجمة موجودة في كثير من أعلام الدول الغربية. و في العصر الحديث أستخدم الهلال في العديد من التطبيقات الإلكترونية الخاصة بالتمريض و المستشفيات و الأطباء، وأستخدم الهلال والنجمة في بعض التطبيقات الإلكترونية الخاصة بأجهزة الخلويات و الكاميرات الرقمية و الأجهزة اللوحية و التلفزيونات .

شكل (١١)رمز الهلال والنجمة واستخدامة في بعض التطبيقات الحديثة

الغراب و البومة :

رمز التشاؤم والغربة، والموت، والخراب، فالعامة يستخدمونهم في أمثالهم اشعبية التي تعبر عن تلك المعاني، والآن تستخدم في بعض برامج ألعاب الأطفال الإلكترونية من خلال شبكة المعلومات الدولية وألعاب الفيديو.

شكل (١٢) الغراب والبومه رمز التشاؤم:

الزهور :

رمز الصداقة والمحبة، وأستخدمت بكثره في العصر الحديث في معظم التطبيقات الإلكترونية على الأجهزة الحديثة و الألعاب و مواقع الشبكة الدولية.

شكل (١٣) رمز الزهور واستخدامة في بعض التطبيقات الحديثة

التفاحة :

رمز الأنوثة والإغراء، وهي مستوحاة من قصة أدم و حواء .وأستخدمت في العصر الحديث كشعار لكبرى الشركات إنتاج الحواسيب(آبل ماكنتوش)، والعديد من التطبيقات الإلكترونية على بعض أجهزة التليفونات الجوالة والاجهزة اللوحية.

شكل (١٤) رمز التفاحة واستخدامة في بعض التطبيقات الحديثة

النبات الأخضر :

رمز الرزق والإزدهار والنماء والخير، ويستخدم كثيرا في العصر الحديث في العديد من التطبيقات على المواقع الإلكترونية لشركات انتاج الأعشاب الطبية والمستتحضرات وكذا الحواسيب و أجهزة الهاتف الجوال.

شكل (١٥)رمز الرزق والازدهار

القلب :

رمز الحب والغرام ويكتب دائماً بجانبة تعبيرات تدل على ذلك، و استخدم في العصر الحديث بكثرة في غالبية مواقع التواصل الإلكتروني وبرامج المحادثة والألعاب الإلكترونية.

شكل(١٦)رمز الحب والغرام

العقرب :

رمز الاذى والشر و رسم اتقاء لشره، واستخدم في العصر الحديث في العديد من ألعاب الكبيوتر و الفيديو والعاب الإنترنت للأطفال.

شكل(١٧) رمز الاذى والشر

الحرباء :

ترمز للتلون والتقلب، وإستخدمت في عدة تطبيقات في العصر الحديث ترمز لجودة الالوان، ولمؤسسات إنتاج الدهانات والنظارات والأقمشة.

شكل (18) رمز الحرباء واستخدامه في بعض التطبيقات الحديثة

السلحفاء :

ترمز للكسل و البطئ، واستخدمت في العصر الحديث في تطبيقات عديدة إلكترونية و ألعاب الاطفال.

شكل (19) رمز السلحفاة واستخدامه في بعض التطبيقات الحديثة وألعاب الفيديو

القطة :

ترمز للخير والتفاؤل، وفي العصر الحديث استخدمت في الكثير من تطبيقات مواقع التواصل الإجتماعي، وألعاب الاطفال الإلكترونية وألعاب الفيديو.

شكل (20) رمز القطة واستخدامه في بعض التطبيقات الحديثة والألعاب

المرونة في إبداع الرمز

يتمتع الرمز في تعبيره بخاصية المرونة، فنجد رموزا شعبية أو غير شعبية قد لا تتغير وظيفتها و شكلها على مدى العصور، و كذالك نجد من الرموز ما يتحول بحكم استعمالاته الجديدة إلى اشكال مغايره للأصل ولكن مع الإحتفاظ بالدلالة الرمزية، بينما توجد بعض الرموز التي تعبر عن وظيفتها إيضاً .نادرا ما نرى عملاً تشكيلياً او صناعةً شعبية إلا و الرمز يمثل دورا هاماً به، فالرمز هو الوحدة الفنية التي يختارها الفنان من محيطه لكي يزين بها إنتاجه الفني مكسبه طابعاً خاصاً، بشرط أن يكون الرمز محملاً بقيم المجتمع الثقافية و الفكرية.

التكنولوجيا الحديثة وعلاقتها بالفنون

يرى الباحث أن التكنولوجيا الحديثة قد أدت إلى تطورات كبيرة في أشكال و تقنيات الرسم والنحت والتصوير في الفنون عامة، فهناك مواد و خامات جديدة و بدائل مصنعه للوسائط الثنائية والثلاثية الابعاد .كذلك ظهرت الصور المختلفة والمخلقة بالحاسوب، وأصبح ممكناً رسم الصور وأرسالها وبيعها وشراؤها عن طريق شبكة المعلومات الدولية .لقد تطورت الفنون المرتبطة بالرسوم المتحركة، وأصبحت أقسام الكمبيوتر جرافيك من الأقسام الأساسية في المعاهد والأكاديميات، كما ظهرت العروض المقدمة من خلال أشعه الليزر، وكذا الأعمال

الفنية في المعارض الدولية و العالمية، لقد حدث الت ا زوج بين العلم و الفن بشكل غير مسبوق في التاريخ، كما ظهرت الفنون المركبة، وأصبحت قاعات العرض والمتاحف تعرض تلك الأعمال المركبة ثلاثية الأبعاد، ويتم تصميمها كي تعرض على نحو مؤقت، و تنتهي بانتهاء زمن المعرض وغالباً لا تباع ولاتشترى وكثيرا ما تعتمد على مبتكرات العلم والتكنولوجيا وهي تخاطب العقل أكثر من العاطفة.

ثانيا : تصميم واجهات التطبيقات الإلكترونية والوسائط المتعددة وأهميتها

لابد للتصميم الفني أن يساعد المستخدم في المهمة التي أتى الموقع من أجلها التطبيق المستعمل لذا فلابد من وجود معايير للتصميم أو الصورة القابلة للإستخدام يركز على فعالية الصورة في المكان الموضوعة فيه على صفحة الويب أو التطبيق التقني للبرمجيات الحديثة، فيجب أن تساعد الصورة المستخدم في المهمة التي جاء التطبيق من أجلها، لا أن تنازعه، ولكي نتحقق من أن التصميم أو الصورة التي صممها الفنان حققت معيار الفائدة والفعالية لابد من طرح بعض الاسئلة الهامة:

- هل التصميم يؤثر على ردة فعل وسلوك المستخدم عندما يتفاعل مع التطبيق؟
- هل الصورة تلبي حاجة المستخدم وتساعده على أداء المهمة؟(كالشراء مثلاً) إن كان التصميم لموقع تجاري أو خدمي.

فصورة المنتج الجيدة يجب تصميمها بحيث تجعل المنتج مرغوب فيه ومغرياً للشراء ، الصورة الجيدة هي ما تدفع المستخدم مباشرة لأن يحس بالشعور الذي خطط له مهندس تجربة المستخدم، ولكي نحقق هذا المعيار لابد من الأخذ في الاعتبار عدة عوامل فنية هامة تؤثر إيجابيا على المستخدم للتطبيق ألا وهى:

هذه النقطة تتناول ما يعرف بالتوجية البصري في التطبيق سواء أكان موقع أو وسيط تفاعلي لمعدة ميكانيكية أو مركبة أو آلة أو حاسوب ، وخلاصة هذا المبدأ أن يجبر الفنان المستخدم للنظر إلى الاتجاه الذي ينبغي له أن يبدأ به أولاً ، وان كان موقع إلكتروني يحتوي على صور لشخصيات واقعية أو كارتونية ، ينظر له الاشخاص بالصورة موضوع الحدث، لذلك يجب أن يحدد الفنان عند تصميم التطبيق أن يكون حريصا عند اختيار صورة معدة مسبقاً،أو تصميمها بنفسه قبل وضعها بالموقع، هل يجب أن يصمم شخصية أو يصورها تنظر للأمام مباشرة، أم النظر إلى احدى الاتجاهات؟ كل واحدة من هذه القرارات تؤثر على سلوك المستخدم، فخدمات الويب والمواقع تعتمد على هذا المبدأ كثيرا ويسمى أحياناً بالتواصل البصري بالعين Eye Contact ، فمثلاً عندما تنظر الشخصية الكارتونية أو الصورة الفوتوغرافيه لشخص بالصورة ، فعين المستخدم ستتلقى العدوى وستسير وراءهم وتنظر إلى ما ينظرون إليه ألا وهو " زر الشراء .

التواصل بين التطبيق والمستخدم من خلال تصميم الجرافيك (التواصل بالعين Eye Contact):

أحد أهم معايير التصميم القابلة للاستخدام في أي تطبيق إلكتروني أو موقع هو التواصل بالعين، وله تأثير على قرارات المصمم عندما يصمم واجهة أي موقع. حيث إن أكثر المعايير التي تؤثر على فاعلية التصميم هو مبدأ التواصل بالعين **Eye Contact** وهو يستخدم بكثرة في عالم التصوير الفوتوغرافي وتصميم شخصيات الرسوم المتحركة، هناك أنواع ثلاثة منها -:

١- الإتصال المباشر بعين المستخدم Direct Eye Contact:

في هذا النوع من التواصل بالعين يرسم المصمم صورة لشخصية كارتونية تنظر مباشرة إلينا من خلال التطبيقات التفاعلية التعليمية للأطفال، ويستخدم هذا النوع من التواصل لإيصال شعور ما من خلال تعبيرات بالوجه، كأن تنقل شعورا مثلا بالغضب أو الفرح من خلال هذا النوع من الاتصال وسيصل مباشرة للطفل المستخدم الشعور الذي بالشخصية المرسومة ، كما أن هذا النوع في العادة يتفاعل مع المستخدم و يكون المستخدم علي اتصال ما بالشخص الموجود بالصورة ويحاول اكتشاف شعورا معينا عند الإجابة مثلا على بعض الأسئلة التفاعلية أو الألغاز التي ينتظر منها التصويب بنفس التطبيق.

٢- الاتصال بالعين بين عناصر الصورةEye Contact Between Subjects :

علي عكس الاتصال المباشر، هذا النوع تكون العناصر الموجودة في التصميم ة تنظر لبعضها(صور تفاعل لشخصيات كارتونية معا مثلاً)، وفي هذه الحالة المشاهد خارج المعادلة ولم يعد في تواصل مع العناصر والأشخاص بالتصميم هو يكتفي بدور المشاهد فقط، لأن العناصر الموجودة بالصورة بالفعل على تواصل مع بعضها من خلال العين، هذا النوع يستخدم لتوضيح علاقات التفاهم أو الغضب أو الترقب بين عناصر أو شخصيتين بالتصميم، و لا يقتصر الاتصال على أن يكون بين شخصين ولكن من الممكن أن يكون بين شخص ومنتج تجاري مثلاً يظهر له الحب والتعلق والامتنان.

٣- لا اتصال بالعينNo Eye Contact :

في هذه الحالة الشخص بالتصميم لا ينظر إلى المستخدم، ولكن ينظر إلى اطارات الصورة، وفي هذه الحالة المشاهد يكون في" وضع المراقب "Observation Mode ، وهنا يأتي دور المصمم لأن الاتجاة الذي ينظر إليه العنصر أو الشخص بالصورة، سينظر له المستخدم، ، دور المصمم أن يختار الصور التي تنظر للاتجاه الذي يرغب أن يوجه المستخدم له، لا العكس، الصور التي لا تستخدم الاتصال بالعين تصل شعورا بالمجهول.

تصميم الرموز(الأيقونات) Icons جرافيكيا للتطبيقات المختلفة يرشد المستخدم :

شكل(٢١)تصميمات لبعض الرموز لمتعلقه بالوسائط المتعدده

تصميم الجرافيك هو صورة مختصرة وبديل لمجموعة من القيم الثقافية والفكرية التي تتحول إلي معني بصري للعديد من الدلالات التعبيرية المركزة والتصميم بما يحويه من عناصر ورموز فنية هو علاقة تحتوي في ترجمتها الفنية علي مخزون توجيهي لوظائف عملية تهم المتلقي كمستخدم دائم لها . ويفرض التصميم سيطرة واضحة علي المستخدم من خلال التداول والانتشاء حيث تتحقق سيادته واستمراريته عن طريق الاستعمال المستمر وعندما نعود بالزمن للوراء نجد أن الرسومات من أقدم لغات الإنسانية تلك التي وجدت في الكهوف والتي تمثل أشكالا ذات دلالات سحرية كما أنه يعتبر من أهم عناصر التصوير الشعبي المتوارث من ذاكرة التراث كما أن الألوان كانت هي التابع المطيع والمكمل الأساسي لشخصية تصميم الجرافيك والتي أعطت الكثير من المعاني والدلالات الإضافية .ولأهمية هذه التصاميم الوظيفية، والتي نستطيع تصنيفها لنوعين ألا وهما؛ الأول :وهو تصميم واجهات التطبيقات من برمجيات ومواقع إلكترونية، والثاني :وهو تصميم الرموز(الأيقونات) Icons، فقد احتلت هذه التصميمات مكانة عظيمة ، وأفُردت لها مساحات كبيرة في صناعة البرمجيات الحديثة للدرجة التي لا يمكن الاستغناء عنها مطلقا، فنجد أن جميع تطبيقات البرمجيات الحديثة التي تصنع خصيصا لأجهزة الحواسيب المنزلية أو الشخصية (Laptop) أو التي تستخدم في الصناعات التكنولوجية وأيضا للأجهزة الإلكترونية الدقيقة كالهواتف الخلوية الحديثة والحاسوب اللوحي بجميع أنواعه وأشكاله، وأيضا الألعاب الإلكترونية، وكذلك الصناعات التي تعتمد أنظمة الحواسيب في تطبيقاتها المختلفة ، مثل الطابعات وكاميرات الديجيتال ، و أنظمة الإضاءة ، والإنذار ، وأجهزة تشغيل الصوتيات، والدوائر الإلكترونية التأمينية المغلقة، والبوابات وأجهزة التفتيش الإلكترونية التي تعمل على أنظمة الحواسيب وأيضا المعدات الإلكترونية الخفيفة والثقيلة وشاشات القيادة بالسيارات والطائرات ... الخ .فقد دخل تصميم الج ا رفيك بما يحتوي من رموز كعنصر تشكيلي ضمن العناصر المكونة لجميع تلك التطبيقات السابقة، ليتزواج الحس الفني والتطبيق الوظيفي في منظومة متكاملة ومتجانسة تضفي مزيدا من الجمال والقيمة وأيضا لكسر الجمود الوظيفي لتلك الصناعات المركبة والمعقدة.

يدفع التصميم المستخدم لفعل معين، و الصورة أيضا المستخدمة هدفها هو أن تدفع المستخدم لفعل معين كالتبرع لقضية إجتماعية مثلاً،أو التفاعل مع حالة إنسانية ومن ثم التبرع، فالمحتوى وعناصر التصميم تأخذ المستخدم لهذا الدافع حقا ، لذا يجب أن يحدد المصمم الدافع وراء التصميم أو الصورة المستخدمة أولاً قبل اختيارها، ومن الممكن أن يكون اختيار التصميم والدافع وراءه هو عامل زخرفي نفسي يعود على المستخدم بالراحه النفسية عند استخدام التطبيق.

تصميم الجرافيك يساعد على تغيير قناعات المستخدم:

تغيير قناعات الناس : شيء ليس بالهين ، فأحياناً يكون الهدف من التصميم واختيار الصورة المناسبة أو الرمز هو تغيير قناعات الناس عن شيئاً ما، مثلاً منتجنا ليس صعبا في الاستخدام كما يعتقد الناس،أو انه ليس ثقيلاً كما يعتقدون خطأ ، أو تطبيق يشعر المستخدم أنه لن يفلح في التعامل معه لتعقيدا فيه ، فيقوم المصمم ببذل الجهد الكافي وعمل تصميم مميز وسهلاً يضع الثقة بين المستخدم والتطبيق.

التصميم الجيد يساعد على الترويج الجيد للمنتجات والتطبيقات :

يخلق التصميم الجيد الرغبة في الشراء وامتلاك السلعة، فهناك صورا لبعض المنتجات التي يستخدمها المصمم في التطبيق عندما يشاهدها المستخدم لأول مرة يرغب في أن يمتلكها لذلك المنتج لأنه شعر أنه سيحقق جزءاً من أحلامه أو طموحاته.

التصميم يشجع على زيادة فترة التواصل الجيد مع التطبيق.

الشبكات الاجتماعية فرضت نفسها علينا جميعاً صغيرا وكبيرا ، ولها دستورا ضمنيا غير مكتوبا لكننا جميعاً نعرفه من خلال التواصل والاستخدام الدائم، لذا نشارك أصدقائنا بصور نراها رئعة ،الصور التي تجعلنا نبدو على أفضل حال أمام الأخرين، ونقضي ساعات طوال في تلك المشاركات الاجتماعية ، هذا هو الدستور الغير معلن للعبة الشبكات الاجتماعية، إذا كان منتجك يهدف إلى تحقيق هذا المبدأ ويستهدف هذا الجمهور يجب أن يتأكد المصمم أن التصميم الذي ابتكره المصمم يشجع المستخدمين على مشاركتها مع أصدقائهم، ويظهر التطبيق في أبهى حلة.

تصميم الجرافيك يساعد المستخدم على أكتشاف ميزات التطبيق:

حيث يتم وضع تصور واضح عن المنتج من حيث الأهداف الرئيسية للتصميم، فإذا كان التطبيق تطبيقا علميا تراثيا وقورا ، كأحد تطبيقات تعلم قواعد تلاوة القران مثلاً، فالتصميم يجب أن يقدم المنتج على أنه تراثي أو منفذ بحرفية شديدة، لذا يجب أن يراعى هذا عندما تصمم شكلاً للتطبيق الذي يتعامل من خلاله المستخدم ، مثلاً أن تظهر التقنيات والأزرار الروابطية تظهر تراثية عالية وحرفية واضحة للتطبيق.

أهمية التصميم وانتشاره عالميا:

وترى الباحثه أن التصميم الفني لتطبيقات الوسائط والبرمجيات الحديثة أصبح سلعة هامة توضع في خطط الشركات المنتجة، وجزء اً من منظومة السلع والاتصالات، حيث يمكن إلتقاط الأساليب المدركة والمنقولة عولميا في أي مكان وفي اللحظة نفسها، كما أنه يمكن أن تتحرك بحريه أيضا من قارة إلى أخرى . لقد أصبح الفنان الآن واعيا على نحو ما بالطفرات الثورية التي حدثت في الوعي بسبب الثورة في مجال التصميم بما يحويه من صور ورموز فنية معبرة12 .

أن تطور التصميم على عدة مراحل متوالية، وقد بدأت باكتشاف التصوير ، والطباعة الرقمية، والفيلم الضوئي (لأخذ مجموعة من الصور الساكنة)، والتليفون وذلك في النصف الثاني من القرن التاسع عشر، ثم الإرسال الأول للأصوات من خلال الراديو، و الصور المتحركة نحو عام ١٩٠٠ ثم التوسع و الامتداد الكبير للتلفزيون في أوروبا و أمريكا منذ الأربعينات، ثم ظهور التلفزيونات المتعددة القنوات والفضائيات في ثمانينيات القرن العشرين ولقد أدى ابتكار الصور الرقمية إلى تحول بارز في عصر الإنتاج إلى عصر التمرد الإبداعي في تناول التصميم الرقمي حتى وصلنا إلى عصر أصبح الاهتمام فيه موجهاً نحو السطح وليس العمق، نحو الشكل الإبداعي و ليس الجوهر، نحو الصورة المتمردة المعبرة .

ويتضح ذلك من خلال التواصل الاجتماعي اليومي مع الاخرين من الأهل الأصدقاء، فأصبحنا متعطشين لما هو جديد وحديث، وغريب، أوصبحنا نهتم بالموضوعات ذات اللمسة الفنية المتمردة والأعمال لامعة المظهر براقة الفكرة، مما أدى إلى ارتقاء الحس الفني والتذوق الإبداعي لما هو مختلف وغريب، ما يوجد أمامنا الان ويجري أمتلاكه و أستهلاكه أصبح كافياً مُرضياً، يرتقي بأحاسيسنا بعيدا عن التقليدي الرتيب، ويرسخ بمشاعرنا الثبات واليقين بحب التمرد الذوقي بسبب التغيير و التنوع والابدال والاستبدال للثوابت الأفكار، فكل ذلك أفسح المجال لتضخم الصورة والرمز المعبر عن كل شئ من حولنا، و أصبح الفنان أسيرا لما بعد الحداثة للكتنولوجيا وخدمتها ولم يعد الفنان يستطيع أن يزعم أنه سجين الإلتزام بالتقليدية الرتيبة والابداعات الهادئة المملة.

شكل (٢٢) تصميمات للوسائل الاعلانية فهمها المتلقي

ثالثا :الوسائط المتعددة

الوسائط المتعددة هي مصطلح يستخدم لوصف اتحاد البرامج والأجهزة التي تمكن المستخدم من الاستفادة من النص والصور والصوت والعروض والصور المتحركة ومقاطع الفيديو.

ويشير مفهوم الوسائط المتعددة إلى تكامل وترابط مجموعة من الوسائل المؤتلفة في شكل من أشكال التفاعل المنظم والاعتماد المتبادل، يؤثر كل منها في الآخر وتعمل جميعا من أجل تحقيق هدف واحد أو مجموعة من الأهداف. وقد ظهر مفهوم الوسائط المتعددةمع بدايات استخدام مدخل النظم في التعليم، وارتبط المفهوم في بداية ظهوره بالمعلم، وكيفية عرضه للوسائل التي يريد أن يستخدمها، والعمل على تحقيق التكامل بينها، والتحكم في توقيت عرضها، وإحداث التفاعل بينها وبين المتعلم في بيئة التعليم.

والوسائط المتعددة أو الملتيميديا عبارة عن مجموعة من الهيئات المختلفة لنقل المعلومات التي يمكن أن تترافق مع النصوص لشرحها أو توضيحها أو لتزيد من فهمها، ويمكن أن تكون هذه الوسائط مرئية مثل مقاطع الفيديو والفلاش والجافا ونحوها أو مسموعة مثل مقاطع الصوت كتلاوة القرآن الكريم أو قراءة النصوص ونحوه، ويمكن أن تكون مختلطة تجمع ما بين المرئية والمسموعة. كما تشير برامج الوسائط المتعددة إلي أنها برامج تمزج بين الكتابات والصور الثابتة والمتحركة والتسجيلات الصوتية والرسومات الخطية لعرض الرسالة وهي التي يستطيع المتعلم أن يتفاعل معها مستعينا بالكمبيوتر، وأيضا تعرف بأنها تعمل على إثارة العيون والآذان وأطراف الأصابع كما تعمل أيضا على إثارة العقول وهي تضم مزيجا من النصوص المكتوبة والرسومات والأصوات والموسيقى والرسوم المتحركة والصور الثابتة والمتحركة ويمكن تقديمها للمتعلم عن طريق الكمبيوتر أو أي وسيلة إلكترونية أخرى.

مفهوم "تكنولوجيا الوسائط المتعددة" من أكثر المفاهيم ارتباطا بحياتنا اليومية والمهنية الآن ولفترة مستقبلية، حيث أصبح بالإمكان إحداث التكامل بين مجموعة من أشكال الوسائل، عن طريق الإمكانات الهائلة للكمبيوتر، كما أصبح بالإمكان إحداث التفاعل بين هذه الوسائل وبين المتعلم في بيئات التعليم.وقد أدى ظهور إمكانات إحداث التزاوج بين الفيديو والكمبيوتر ، إلى حدوث طفرة هائلة في مجال تصميم وإنتاج برامج الوسائط المتعددة وعرضها من خلال الكمبيوتر والوسائل الإلكترونية، فمن خلال التعرف على طبيعة بيئة التعلم اللازمة لاستخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة في التعليم، وكذلك طبيعة الفئة المستهدفة من المتعلمين وأيضا تحديد الحد الأدنى لعدد الوسائل المستخدمة في بناء برامج الوسائط المتعددة وإمكانية توظيفها عند تصميم هذه البرامج كلما ساعد ذلك علي التميز في تصميم وإنتاج برامج الوسائط المتعددة بصورة أفضل.

مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة بمبدأين هما : التكامل - Integration التفاعلInteraction

ويشير التكامل إلى المزج بين عدة وسائل لخدمة فكرة أو مبدأ عند العرض ، بينما يشير التفاعل إلى الفعل ورد الفعل بين المتعلم وبين ما يعرضه عليه الكمبيوتر ويتضمن ذلك قدرة المتعلم على التحكم فيما يعرض عليه

وضبطه عند اعتبار زمن العرض وتسلسله وتتابعه والخيارات المتاحة من حيث القدرة على اختيارها والتجول فيما بينها وإن عرض مجموعة الوسائل بتكامل على شاشة جهاز الكمبيوتر لخدمة الفكرة أو المبدأ المراد توصيله ولا يعني ذلك عرض هذه الوسائل واحدة بعد الأخرى من خلال شاشات منفصلة ولكن العبرة أن تخدم هذه العناصر الفكرة المراد توصيلها على شاشة واحدة المهم هنا هو اختيار الوسائل المناسبة من صوت وصور ثابتة وصور متحركة ورسوم متحركة ورسومات خطية وموسيقى ومؤثرات صوتية ويظهر ذلك على هيئة خليط أو مزيج ولذا فإن برامج الوسائط المتعددة تتكون عموما من العناصر المتعددة الأساسية التالية:

عناصر الوسائط المتعددة:

١- النصوص المكتوبة
٢- اللغة المنطوقة
٣- الموسيقى
٤- الرسومات الخطية
٥- مقاطع الفلاش التعليمية
٦- الصور الثابتة
٧- الصور المتحركة
٨- الرسوم المتحركة
٩- لقطات الفيديو الحية
١٠-المجلات الإلكترونية

برمجيات الوسائط المتعددة:

هي كل ما يعرضه الكمبيوتر من نصوص ورسوم وصور ثابتة ومتحركة ومؤثرات صوتية ولقطات فيديو بطريقة متكاملة ومتنوعة لتحقيق أهداف تعليمية محددة ، بالإضافة إلى أدوات الربط التي تساعد المستخدم على الإبحار والتفاعل والاتصال

ولا يشترط وجود جميع هذه العناصر في برامج الوسائط المتعددة فإن الحد الأدنى لعدد العناصر الذي يمكن أن يستخدم لعرض حقيقة أو مفهوم أو مبدأ أو أي نوع آخر من أنواع المحتوى يجب ألا يقل عن اثنين، وهناك من يرى أن عدد العناصر يمكن أن يصل إلى ثلاثة ولكن ينتفي شرط التعدد في هذه الحالة حيث يرتبط ذلك بالثنائية وليس بالتعددية وعند اعتبار البرنامج ككل فإنه يمكن القول بأن عدد العناصر لا ينبغي أن يقل بأي حال من الأحوال عن ثلاثة عناصر.

الهدف من البرامج التي تستخدم الوسائط المتعددة:

١- محاولة استخدام وسائط متعددة تتيح للطالب حرية التنقل والاختيار فيما بينها وذلك ليختار ما يناسبه
٢- زيادة الدافع ومبدأ التشويق والترغيب لدى الطالب عند تعلم واكتساب المهارات
٣- البعد عن الروتين في تعليم تلك المهارات
٤- القدرة علي تحكم الطالب فيما يعرض عليه.
٥- تحقيق مبدأ التدرج في التعليم من السهل إلي الصعب ومن البسيط إلي المركب.
٦- مقارنة أداء المتعلم بالأداء المثالي لتصحيح أخطاؤه وتحسين وتطوير هذا الأداء.
٧- تحقيق مبدأ الفروق الفردية بين الطلاب في تعلم واكتساب تلك المهارات.
٨- تحفيز الطالب علي تصميم واستخدام مثل هذه البرامج مع طلابه أثناء فترة التربية العملية أو بعد تخرجه عندما يصبح معلما.
٩- زيادة الدافع لدى الطالب للبحث عن ما هو جديد في مجال تكنولوجيا التعليم والمرتبط بمجال عمله الحالي والمستقبلي.
١٠- إتاحة الفرصة للطالب لتطبيق ما قام بدراسته من متطلبات الجامعة أو الكلية في مجال تكنولوجيا المعلومات.

التصميم في الوسائط المتعددةMultimedia :

أصبحت شبكة المعلومات العالمية وسيلة هامة للتشجيع او لإنتاج والتوزيع وبيع السلع وتدفق العروض بغزارة عبر ثقافة الميديا المتقنة تكنلوجيا لجذب أنتباه المشاهدين ولزيادة سلطة وسيطرة الميديا و منافعها. وتتخلل أشكال الترفيه المتنوعه وبرامج الأخبار والمعلومات، كما أن الصحافة أصبحت صحافة المعلومات المكثفه، كثيرة الصور، قليلة الكلمات، وهذه الصحافة منتشرة بدرجة كبيرة الآن. و قد أصبحت الوسائط المتعددة الجديدة التي تجمع بين الإذاعة والراديو والسنيما و الأخبار التلفزيونية وبرامج وزدحمه بالعديد من تطبيقات البرمجيات، لصالح مؤسسة هورايزون سوفتير للبرمجيات بالقاهرة . مما عمل على إنشاء مواقع كثيرة واسعه الانتشار على

الأرض وفي الفضاء للمعلومات والتسلية، كما عمل في الوقت نفسة على تكثيف الشكل الفني والرمز الخاص بثقافة الميديا من صور فنية ورقمية متمردة فنيا ، وكثير من الرموز التعبيرية المختصرة التي تعبر عن العديد من التطبيقات الرقمية المتطورة. فأصبحت الميديا لها تاثيرا أقوي اً في كل مناحي الحياة من سياسة ودين ورياضة وعلوم و اجتماع وتسلية، وأصبحت من العوامل الحاسمة في تشكيل الثقافات والمجتمعات الحديثة، كما أن عروض الوسائط أصبحت من الملامح المحددة و المميزة للعولمة فبصورة ورمز و لون تتكون عناصر الوسائط التي أستطاعت تجسيد قيم المجتمع المعاصر و العمل على توجيه الأفراد نحو ترائقهم في الحياةورسم صوره ذهنيه لديهم عن المنتجات . وتغذي المناسبات والصراعات الفنية المتمردة والجديدة والتنافس الإبداعي المتميز بين فناني المجال. فمع دخولنا الألفية الثالثة أصبحت الوسائط مجالاً مذهلا من الناحية التكنولوجية، كما أنها أصبحت تلعب دورا يتزايد يوماً بعد يوم في حياتنا اليومية .ومن الناحية الفنية، أصبحت عروض ثقافة الوسائط عروض تخلب عقول الناس وتغويهم وتدمجهم في مجتمع الاستهلاك الزاخر بعالم براق من الترفيه والمعلومات، فهي تغير العالم الواقعي و تحوله إلى صور و رموز متمردة ولكنها بسيطة في عالم افتراضي ، و تصبح حاسة الإبصار لدى المتلقي هي الحاسة الإنسانية التي تعلو على ما عداها من الحواس الأخري . فقد غيرت الإبداعات المتمردة من صور ورموز الوسائط ما بني في النصف الثاني من الألفية الثانية من فنون الترفية القديمة مثل المسرح، الأبورا، الحفلات الموسيقة، الالعاب الرياضية، و هو المفهوم الذي قاد عمليات إنشاء الحدائق العامة والمتنزهات، وفي البيوت مثل القراءه أوألعاب التسلية المنزلية القديمة، و تقلصت الاهتمامات بالصحف الورقية لصالح الصحف الإلكترونية، كما كثرت البرامج الإلكترونية الحديثة ، والتي اعتمد عليها في ابتكار الرسوم أو تخزينها وتغييرها بشكل أسهل من السابق ، وكذا الرسوم المتحركة البسيطة أو المعقدة ، واستخدامها في وسائل الاتصال من خلال عرض خرائط الطقس والرياح ورسم الخرائط وتحديد المناطق الجغرافية وغيرها من الرسوم والرموز الفنية التي تستخدم في البرامج المختلفة مثل الإخبارية، والعلمية ، والثقافية الجارية .
كما دخلت الميديا بعناصرها ورموزها الفنية التجريدية المبسطة والمتمردة في شتى الصناعات والإنتاجات التكنولوجية المستخدمة في العالم على المستوى العالمي أو المحلي، أو الشخصي، فقد دخلت تلك العناصر الرمزية المعبرة على مئات التطبيقات في أجهزة الحاسوب بقوة وكذا في أجهزة الهواتف الجوالة الحديثة، والكاميرات الرقمية، والأجهزة اللوحية (التابلت)، وألعاب الفيديو، وأجهزة (البلاي استشن) للأطفال، والأجهزة المنزلية التي تعتمد على القطع اللإلكترونية البسيطة ، كالتليفزيونات وشاشات العرض والصوت.

نتائج البحث :

١. غيرت التكنولوجيا الجديدة من أفكارنا حول الواقع والمعرفة، والحقيقة، فليست هناك الآن حدود مميزة بين المتخيل والواقعي، فكل ما هو متخيل أصبح جزء من الواقع.
٢. لقد ثبت في ضوء هذه الثورة التكنولوجية والفنية الحديثة ، وخاصة الطفرة الرمزية الكبيرة، فهي تحمل وعودا بتدشين حقبة فنية جديدة من الإبداع والمرونة والحرية في خلق عالم ومدرسة للرمزية الحديثة.
٣. الكفاءة المتزايدة في ابداع التصميم الفني، والتلاعب بالصورة الرقمية، ستمنح فناني ما بعد الحداثة التكنولوجية، قدرة أكبر علي التحكم في الصورة الخيالية الافتراضية من خلال برمجيات الجرافيك الحديثة، وستجعل الخيال لدى فناني العصر الحديث بالألفية الثالثة أكثر حرية وأكثر إبداع .
٤. إكدنا على ما حدث في الثقافة الفنية التطور الإبداعي هو محصلة للطفرة التكنولوجية الكبيرة، وهو حدث في حد ذاته يقارن بأعظم الاختراعات القديمة في العالم كاختراع المصباح الكهربائي، والمطبعة، والكاميرا.
٥. إستثمار التطو الفني والتكنولوجي السريع خلال أقل من عقد من الزمان في أساليب الإبداع والرسومات الرقمية، التي تتميز بالإيقاع السريع والمتلاحق.
٦. تقارب لغة التداول بين المجتمعات المختلفة في اللغة و الجنس واللون، فأصبح التصميم والرمز هي اللغة المشتركة بين تلك الاجناس .

٧. الحياة الرقمية والرمزية ساهمت في ضغط وتقليل المسافات، فأسهمت في خفض التكلفة الخاصة بالتواصل ونقل المعلومات .
٨. إكدنا على إزدياد إنتاج الترفيه الإلكتروني إزداد الطلب على الفنون الرمزية والتصميمات المصاحبه وفنانيها المحترفين.

التوصيات :

١. الطفرة التكنولوجية المتطورة في كل مناحي الحياة تحتاج لقوة إبداعية دائمة ومتجددة، تلحق بهذا التطور السريع، والتي تنتج لنا كل ساعة كل ما هو جديد وحديث.
٢. لابد من الاهتمام بإنشاء الأقسام المتخصصة في تدريس تلك الفنون الرقمية .
٣. التركيز على التقنية الرمزية التي تخدم تلك التكنولوجيا بالأكاديميات والكليات الفنية المتخصصة، لتخريج جيل واعي من المبدعين المتخصصين لمواكبة هذا التطور السريع.
٤. الاهتمام الأقسام بأجهزة الحاسوب وبرامج الجرافيك المتطورة والحديثة التي تساعد الطلاب على التدريب والتعلم على أصول راسخة وأقدام ثابتة .
٥. الانتباه لما تقوم به التكنولوجيا الحديثه من تقليل الوقت اللازم في البحث عن المعلومة وقراءه عناوين التطبيقات المختلفة والمعقدة، فجعلت منها معلومات سهلة التناول وامكانية الوصول إليها بخطوات بسيطة وسهلة.
٦. يعتبر الفن الرقمي والرمزي نوعا من التكيف السريع مع المشروعات المتنوعة المميزة لحقبة هامة في حياة الإنسان.
٧. الاهتمام بالاستوديوهات العالمية المشغولة الآن بدرجة كبيرة بإنتاج ألعاب الفيديو، وكثيرا ما يصاحب إطلاق أحد الأفلام السينمائية ظهور لعبة من ألعاب الفيديو تحتوي على الأحداث والشخصيات الرئيسية في الفيلم .

المراجع :

١ – عبد المسيح ماري تريز التمثيل الثقافي بين المرئي والمكتوب القاهرة ٢٠٠٢ المجلس الأعلي للثقافة .

٢ – كونر م المدخل إلي علم النفس المرضي الإكلينيكي ترجمة عبد الغفار عبد الحكيم الدماطي وأخرين الإسكندرية دار المعرفة الجامعية ١٩٩٢ .

٣ – ويلسون جلين سيكولوجية فنون الآداب (ترجمة شاكر عبد الحميد الكويت المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب سلسلة عالم المعرفة العدد ٢٥٨ ص ٦٦ عام ٢٠٠٢ .

٤ - Arnheim, R (1969) Visual thinking. Berkeley: Univ.of California press 49

٥ – د . شاكر عبد الحميد عصر الصورة – السلبيات والايجابيات عالم المعرفة العدد ٣١١ يناير ٢٠٠٥ مطابع السياسة الكويت .

٦ – عبد الإله بوحمالة مورفولوجية الرمز وخطاب التميمة مجلة الحوار المتمدن العدد ١٦٠٢ ٢٠٠٦/٧/١٥ مجلة إلكترونية .

٧ – عديلة محمود سامي استخدام الرمز الشعبي عند الفنان عبد الهادي الجزار ودلالاته في التراث الشعبي المصري دراسة تحليلية رسالة دكتوراه أكاديمية الفنون المعهد العالي للفنون الشعبية القاهرة ٢٠٠١ .

٨ – حسن الباشا المعتقدات الشعبية في التراث العربي دار الجليل ص ٣٣٥ .

٩ – يوسف جبريل أبو فرج الله النخيل في الجاهلية وصدر الإسلام دار الأنصار ١٩٧٨ ص ٧٦ .

١٠ – د أكرم قانصو التصوير الشعبي العربي سلسلة عالم المعرفة المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب بالكويت ١٩٩٥ .

١١ – د . أكرم قانصو مرجع سابق ١٠٧ – ١٠٩ .

١٢ - Kearney, R(1998), the wake if imagination: toward a post modern culture: London: Rutledge .P.I.

١٣ - Marcus, A. SIGGRAPH 93 tutorial notes: Graphic Design for User Interfaces. August 1993.

١٤ – Jesse James Garrett's The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition).

١٥ – Peter Morville and Louis Rosenfeld's Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites.

مراجع إلكترونية :

*معمل ألوان فلسفيات وعلوم صناعة الويب ، مجلة إلكترونية الرابط :

http://www.colorslab.net/2013/10/28 /

الدراسات المرتبطة بموضوع البحث

١ – تسنيم حسن تعليم تصميم مواقع الإنترنت موضوع إقرأ عربي مجلة إلكترونية الرابط .

http://mawdoo3.com/

٢ – أحمد الكثيري خطوات تصميم موقع ويب مبدع مجلة إلكترونية .

http://www.mubde3.net/blog/archives/web

٣ – باسل يحيي زعرور تصميم وتخطيط صفحات الموقع شبكة المنهل التعليمية مجلة إلكترونية .

-http://111000.net/wdesign/yourway/506-2nd

٤ – نجيب زوحي إنشاء ونشر الكتب الإلكترونية تعليم جديد مجلة إلكترونية .

http://www.new-educ.com .

٥ – المحرر اختيار الألوان المناسبة لموقع الويب الخاص بك Golden – frame مجلة إلكترونية .

http://www.golden-frame.com/83.html