استكشاف تقنيات توليد الافكار في مرحلة التصميم التصوري

اسلام غريب
مدرس بكلية الفنون التطبيقية – قسم المنتجات المعدنية والحلي

ملخص باللغة العربية

التصميم هو نشاط ابداعي يهدف إلى تقديم منتج جديد أو تصور جديد لمنتج قائم بالفعل ، تمر عملية تصميم المنتجات بعدد من المراحل حتى يتم الوصول لمرحلة التصنيع حيث يصبح المنتج واقعا ملموسا ، يعتبر التصميم التصوري هو أهم مرحلة في عملية التصميم حيث يتم توليد الافكار، عندما يأتي الحديث عن عملية توليد الافكار فإن الاسكتش هو أول ما يتوارد للذهن حيث يستخدمه المصممين لاستكشاف الافكار وتحويلها إلى صور مرئية ، يستخدم معظم المصممين الاسكتش كما تعمل مدارس وكليات التصميم حول العالم لتحسين قدرات الرسم لدى طلابها وكذلك تستخدم الشركات ومكاتب التصميم الاسكتشات كوسيلة لاقناع عملائها بالافكار التي يقدمونها ، كل هذا التركيز على الاسكتش يخلق اعتقادا بأن الاسكتش هو التقنية الوحيدة التي يمكن استخدامها لتولي الأفكار لكن في الحقيقة هناك العديد من الطرق والتقنيات التي قام المصممين أنفسهم بتطويرها أو قاموا باستعارتها من مجالات اخرى مثل الاقتصاد وعلم النفس لتوليد الأفكار مثل العصف الذهني والخرائط الذهنية والسيناريو المكتوب .

يهدف هذا البحث إلى عرض التقنيات المختلفة لتوليد الافكار واستكشاف كيفية عملها ومن ثم أيجاد اطار تعمل من خلاله لتحقيق أفضل استفادة منها في توليد أفكار التصميم . تم عرض ١٥ تقنية من تقنيات توليد ألافكار وتصنيفها من خلال تصنيف يضم أربعة مداخل هي :

- التقنيات القائمة على المشكلة Problem-based Techniques
- التقنيات القائمة على التصور Concept-based Techniques
- التقنيات القائمة على المستخدم User-based Techniques
- التقنيات القائمة على المنتج Product-based Techniques

أولا : التقنيات القائمة على المشكلة Problem-based Techniques :

التقنيات القائمة على المشكلة تقوم بتحليل المشكلة لوصفها من وجهات النظر المختلفة ثم بعد ذلك تقوم بصياغتها مرة أخرى تبعا لوجهات النظر هذه. ويمكن لهذه التقنيات أن تستخدم فرديا أو ضمن مجموعة أو فريق تصميمي وتضم تقنيتين هما How to's و Synectics .

ثانيا : التقنيات القائمة على التصور Concept-based Techniques:

يميل المصممون إلى ايجاد تصور أولي عن المنتج ثم يتم تطويره بعد ذلك لذلك فإن العديد من الطرق التي قاموا بتطويرها و استعاروها من مجالات أخرى كانت لدعم عملية خلق هذا التصور، يعتبر الاسكتش أحد أهم التقنيات القائمة على التصور لكن هناك العديد من التقنيات الاخرى بجانبه والتي تعمل معه في ثنائيات جيدة ، يمكن تقسيم التقنيات لاقائمة على التصور إلى مجموعتين : تقنيات مرئية وأخرى عقلية ، تضم التقنيات المرئية تقنيات ال Sketching و Collage و Brainsketching و 3D Modelling ، بينما تضم التقنيات العقلية ال Brainstorming و Mind Maps و Checklists for Concept Generation .

ثالثا : التقنيات القائمة على المستخدم User-based Techniques :

يواجه العديد من المستخدمين صعوبات ومشاكل اثناء استخدام المنتج ، إن هذا ببساطة يرجع إلى تجاهل المصممين للمستخدم خلال عملية التصميم وهذا كان السبب الرئيسي وراء ظهور نظرية المستخدم كمركز للتصميم حيث يتم اضافة المستخدم لهدف بالنسبة للمصمم بجانب الشكل والخامة والوظيفة والتصنيع . ان هذا يعني أنه على المصممين أن يقوموا بفهم المستخدم الذي سيستخدم المنتج او الخدمة التي يقدمونها لايجاد أفضل الحلول بالنسبة له. التقنيات القائمة على المستخدم تضم أربعة تقنيات هي Role-play و Storyboard و Written Scenario و Context Mapping . والهدف منها هو مساعدة المصمم على فهم سلوك المستخدم اثناء عملية الاستخدام وما قد يواجهه من مشاكل وصعوبات .

رابعا : التقنيات القائمة على المنتج Product-based Techniques :

كل المنتجات تحتوي على عنصرين اساسيين هما الشكل والوظيفة ، هذان العنصران يستخدمان كمدخل من الكثير من المصممين والشركات كوسيلة سهلة وسريعة لايجاد منتجات غير قابلة للفشل ، تتضمن التقنيات القائمة على المنتج تقنيتين رئيسيتين هما Function Analysis و Morphological Chart . وفي هاتين الطريقتين يتم تحليل الوظيفة وتحليل الشكل .

بعد أن تم عرض التقنيات الخاصة بتوليد الافكار تم تطوير اطار عمل يمكن من خلاله التكامل بين التقنيات المختلفة لتويد الافكار بما يسهل ويسرع من عملية توليد الافكار وبما يزيد ايضا من الابداع في تصميم المنتجات ، يتكون هذا الاطار من ثلاث خطوات هي :

١- تعريف المشكلة وتحديد الاحتياجات :
في هذه الخطوة يقوم المصمم بتعريف المشكلة وتحليلها وقد يقوم بتحديد احتياجات المستخدم من المنتج او الخدمة ، هناك ثلاث تقنيات يمكن للمصمم ان يستخدمها للقيام بهذه الخطوة وهي How to's و Synectices و Mind Map ، وتساعد هذه التقنيات المصمم في الاحاطة بككل جوانب المشكلة وربط التماثلات وفتح طرق جديدة للتفكير في المشكلة .

٢- جمع المعلومات :
يقوم المصمم في هذه الخطوة بجمع المعلومات عن العديد من الامور التي يمكن حصرها تحت نقطتين رئيسيتين هما المنتج والمستخدم ، الهدف من هذه الخطوة هو كيف يفهم المصمم كيفية عمل المنتج واجزائه وخاماته ، أما بالنسبة للمستخدم فلابد للمصمم من فهم النطاق الذي سيعمل فيه المنتج وكيف سيقوم المستخدم باستخدامه والتفاعل معه. يستخدم هنا التقنيات القائمة على المنتج وعلى المستخدم لفهم كل جزء من هذه الاجزاء .

٣- توليد الأفكار:
في هذه الخطوة يقوم المصمم باستخدام التقنيات القائمة على التصور ، حيث يمكن استخدام الطرق العقلية أولا ثم بعد ذلك وبناءا على ما تم تصوره وكتابته يتم الانتقال إلى الطرق المرئية التي يتم فيها تحويل الافكار إلى رسومات أو نماذج يمكن التعامل معها وتطويرها بشكل أكثر احترافية .