INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES

Print ISSN
2735-5357

VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.

Online ISSN
2735-5365

The effect of visual Inspiration sites on the designing of innovative logos that designed by taibah university students in graphic design curriculum

Ohud Alharbi
Assistant Professor- Taibah University, Faculty of Education, fine art education department

Abstract:

Nutrition is available to everyone, as mobile phones and tablets provide quick access to these sites from anywhere and at any time. Despite the importance of visual nutrition for the designer, total reliance on it may hinder creative thinking in producing innovative designs, especially for students and beginners in the field of design, as the creative thinking is one of the skills that the designer must acquire because of his role in developing flexibility and fluency in design. Which helps to find new and diverse solutions to design problems, so it is necessary to develop the creative thinking skills among students of faculties related to arts and designs. However, it was noticed that a large number of students currently rely on inspiration sites compared to their peers from previous generations before inspiration sites became available. Hence the importance of this study, as it aims to know the effect of visual feeding on the creativity of the graphic design course students in designing innovative logos. To achieve the goal, this study follows the descriptive qualitative research method, which depends on direct observation of students and conducting a personal interview with them. The study found that relying on visual nutrition from inspiration sites may hinder the development of creative thinking among students, as it led to the similarity of their production with the designs that were referred to in visual nutrition from these sites, which reduces the opportunity to develop creativity among students in producing innovative designs that depend on the reproduction and transmission of logos from Inspiration sites with the addition of minor changes to them.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES
Print ISSN 2735-5357
VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.
Online ISSN 2735-5365

Keywords:
Creative thinking, visual nutrition, graphic design, inspiration sites, innovation

مقدمة:

القدرة على الإبتكار وإنتاج افكارة متجددة ومتنوعة من خصائص التفكير الإبداعي والذي هو احد طرق التفكير التي تستخدم اعلى مستويات النشاط العقلي. ويعتبر التفكير الإبداعي من سمات المصمم حيث ان العملية التصميمية تعتمد على إيصال أفكار وحلول بطريقة مبتكرة ومتنوعة في خطوات متداخلة للوصول الى تصميم مناسب [1] وللتصميم مجالات عديدة منها تصميم المنتجات، تصميم المباني ، تصميم الملابس ، تصميم الوسائط المتعددة ، التصميم الجرافيكي حيث يندرج تحته تصميم الشعارات الذي هو محور هذه الدراسة [2] ، فالشعار بأبسط تعريف له هو رمز يشير او يميز جهة او مؤسسة معينة ، ويهدف الى ايصال رسالة بصرية تلفت الإنتباه وتتسم بالبساطة والوضوح [3]، تصميم الشعارات يعتمد بشكل كبير على الإبداع والإبتكار لتحقيق القيمة الوظيفية للشعار وهي التعبير والدلالة على مؤسسة ما ،بالإضافة لتحقيق القيمة الجمالية من بساطة و وضوح وتميز والقدرة على توظيفه بأحجام متنوعة بين الصغير المناسب للقرطاسيات والمطبوعات والحجم الكبير للوح الإعلانات دون التقليل من قيمته الجمالية والوظيفية [4].

ومن الخطوات التي يقوم بها المصمم بشكل عام قبل بدء العملية التصميمية هي الحصول على التغذية البصرية والتي تعني مشاهدة تحليلية لصور او تصاميم او مناظر تحفز وتساعد في استلهام أفكار لتصميم الشعار [5] وسابقا كانت التغذية البصرية تعتمد على المشاهدة المباشرة للأشياء من حولنا اومن خلال تصفح الكتب والمجلات او زيارة المتاحف والمعارض لكن في العصر الحالي ومع تطور التقنية أصبحت التغذية البصرية متاحا من خلال تصفح شبكة الانترنت للبحث عن صور معينة كما انه توجد عدة مواقع متخصصة بالصور والتي عن طريق الذكاء الصناعي تزود المتصفح بعدة صور ذات علاقة او مشابهة لصورة ما بمجرد الضغط عليها. وغالبا مايعتمد عليها المصمين وطلبة التصميم ، هذا الاعتماد على الرغم من كونه مطلوب ومفيد للعملية التصميمية الا ان الاعتماد الكلي عليه من قبل المبتدئين في التصميم يؤدي أحيانا الى نسخ التصاميم عوضا عن استلهامها.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES
Print ISSN 2735-5357
VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.
Online ISSN 2735-5365

وفي مجال التصميم الجرافيكي التغذية البصرية لاتقتصر على مشاهدة صور شعارات فقط بل هي تشمل كل ماهو مرئي فقد يستلهم المصمم شعاره من احد عناصر الطبيعة التي حوله او من رؤية او رسالة المؤسسة [3] ،لكن للأسف غالبية طلبة مقرر التصميم الجرافيكي يقيدون عملية التغذية البصرية بالاستلهام من شعارات سابقة فقط .

مشكلة البحث:

تعزيز التفكير الإبداعي لدى طلبة التخصصات المتعلقة بالتصاميم والفنون يعتبر ذا أهمية كبيرة، خاصة مع التوجه العالمي نحو الإقتصاد المستدام والذي يعتمد على الصناعات الإبداعية التي محركها العقل المبدع والمبتكر، فالفرد المبدع هو احد مصادر الثروة حيث تعتبر ثروة مستمرة لاتنضب بعكس الثروات المادية التي لها فترة زمنية محددة ، لذا فإن من انجح الاستثمارات هي استثمار العقل المبدع [6] ، من خلال عمل الباحثة كعضوة هيئة تدريس في جامعة طيبة بالتحديد قسم التربية الفنية لاحظت اعتماد غالبية الطالبات على مواقع الإلهام مثل بنترست وانستغرام اعتمادا كليا في مقر التصميم الجرافيكي ، حيث يلجأون اليها قبل أي عملية تصميمية مما أدى الى انتاج مشابه للإنتاج الموجود على مواقع الالهام ، بل ويجدون صعوبة كبيرة في انتاج تصاميم أولية في حالة عدم توفر شبكة الانترنت مما يستدعي طلبهم تأجيل التصميم لاحقا حتى يتمكنوا من تصفح اكبر عدد من مواقع الالهام. ومن هنا جاءت أهمية البحث حيث تسعى الباحثة لمعرفة اثر التغذية البصرية على مرونة وطلاقة انتاج الطالبات في تصميم الشعار في مقرر التصميم الجرافيكي وماهي التغذية البصرية التي يعتمدون عليها في تصميم الشعارات.

اهداف البحث

يهدف البحث الى تحقيق هدفين:

1 - معرفة اثر التغذية البصرية على تصميم شعارات مبتكرة في مقرر التصميم الجرافيكي.

2 - معرفة ماهي مصادر التغذية البصرية التي يعتمدون عليها الطالبات في تصميم الشعارات.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES
Print ISSN 2735-5357 VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108. Online ISSN 2735-5365

منهجية البحث:

تتبع الدارسة منهج البحث النوعي الوصفي ، وذلك لانه المناسب لطبيعة مشكلة هذا البحث، ويعرَّف المنهج النوعي بأنه "نوع من أنواع الأبحاث العلمية التي تعتمد على دراسة السلوك والمواقف الإنسانية، وفي سبيل ذلك يتم جمع المعلومات والبيانات؛ من خلال مجموعة من الوسائل مثل المُقابلات والمُلاحظات"، والمنهج النوعي هو المنهج الملائم لدراسة الظواهر التي لا يمكن دراستها عن طريق المنهج الكمي او الإحصائي مثل المشكلات المتعلقة بالعلوم الإجتماعية او النفسية و ما يتعلق بالنشاط الإنساني مثل موضوع هذه الدراسة [7]. أيضا استخدمت الباحثة المنهج الوصفي حيث انه طريقة تسمح للباحث بدراسة الظواهرالإجتماعية كمشكلة علمية من خلال القيام بالوصف بطريقة علمية، ويتطلب المنهج الوصفي وجود الباحث في موقع الدراسة مباشرة مما يكسبه الواقعية في التعامل مع المشكلة، حيث اعتمدت الباحثة على الملاحظة المباشرة للطالبات خلال هذه الدراسة. والملاحظة تعتبر من اهم طرق جمع البيانات في المنهج الوصفي لأنها تساعد الباحث على تدوين ملاحظاته خلال مراقبة ظاهرة مشكلة البحث و وصفها بوضوح [8]. بالإضافة لذلك وضفت الباحثة المقابلة الجماعية كأداة لجمع البيانات خلال هذه الدراسة وهي من الأدوات التي تستخدم في المنهج الوصفي حيث تساعد على فهم انفعالات عينة الدراسة مما يساعد الباحث على تفسير ظاهرة مشكلة البحث. وتم دمج المنهج الوصفي مع دراسة الحالة لمساعدة الباحثة في الوصول إلى تفسيرات لمعرفة سبب المشكلة وكيفية الحد منها من خلال نتائج الدراسة حيث اعتمدت الباحثة على تقسيم عينة البحث وعددهم 28 طالبة من المستوى السادس في تخصص الفنون البصرية في كلية التربية بجامعة طيبة في المدينة المنورة الى مجموعتين مجموعة ضابطة تم السماح لهم بالحصول على التغذية البصرية ومجموعة تجريبية تم منعهم من الحصول على التغذية البصرية وبلغ مجموع كل عينة 14 طالبة.

Print ISSN
2735-5357
VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.
Online ISSN
2735-5365

مصطلحات الدراسة:

الابداع: يعرف الابداع لغة انه ابتدأ الشئ ،أو صنعه على غير مثال سابق ، وجاء فى قاموس المحيط بدعه يبدعه بدعاً ، آي بدأة وانشأه واخترعه على غير سابق مثال، ويعرف في معجم إدارة الموارد البشرية بأنه " إيجاد طرق جديدة في العمل او أفكار حديثة في حل المشاكل ، تؤدي الى زيادة كفاءة العمل وقدرات العاملين فيه ويعبر عنه على انه انشاء شيء جديد يتصف بالأصالة والفائدة". ويعرف الإبداع في قاموس أكسفورد بتقديم أفكار او أساليب او طرق جديدة، أيضا تم تعريف الإبداع بأنه ُأسلوب فكرى يستخدمه الشخص فى إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار حول مشكله يتعرض لها ، وتتصف هذه الأفكار بالطلاقه والمرونة والأصاله [9].

الاصالة: القابلية للوصول لافكار جديدة ومختلفة عن ماتم التوصل اليه مسبقا [1].

الطلاقة: وهي مقدرة الفرد على انتاج عدد اكبر من الأفكار عن موضوع معين [10].

المرونة: مقدرة الشخص على تحويل اتجاه تفكيره في علاج المشكلة [10]

التصميم الجرافيكي: هو احد مجالات التصميم التي تعنى بإيصال رسالة من خلال التواصل البصري عن طريق الدمج بين الرسوم والنصوص والألوان معا، وقدعرف امبروز وهاريس (2016) التصميم الجرافيكي انه "هو تخصص واسع من فروع المعرفة ويعنى بالإبداع البصري، و يشمل جوانب عدة مثل الإخراج الفني، وتصميم الحروف الطباعية و تنسيق الصفحات وتصميمها، وتكتولوجيا المعلومات" [5].

الشعار: هو رمز جرافيكي يمثل شركة او منتج او خدمة [3].

التغذية البصرية: تنقسم التغذية البصرية إلى نوعين: مشاهدة سريعة أي تصفح الأعمال الفنية بشكل عام للاستمتاع كما يحصل في زيارة المعارض الفنية، والنوع الثاني مشاهدة تحليلية أي التركيز على عناصر العمل الفني ومعرفة هدف ومفهوم تصميمه بهذا الشكل.

لوحة الالهام : هي لوحة يكونها المصمم بعد الانتهاء من التغذية البصرية يجمع فيها الصور التي تلهمه في التصميم [5].

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES
Print ISSN 2735-5357
VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.
Online ISSN 2735-5365

التصميم الأولي: هو التصميم المبدئي الذي يخرج به المصمم وتكون فكرته قابلة للإخراج النهائي او التطوير وغالبا يتم بواسطة قلم الرصاص ويكون غير متقن حيث انه في حاله اعتماده يتم تنفيذه كتصميم نهائي بواسطة برامج التصميم الخاصة بالحاسب الالي والغرض من التصميم الأولي هو طرح فكرة التصميم للعميل قبل الشروع في التصميم النهائي حيث يقدم المصمم اكثر من تصميم اولي ليختار العميل من بينها تصميم يتم إخراجه وتنفيذه من قبل المصمم [5]

الدراسات السابقة:

توجد عدد من الدراسات السابقة التي تناولت موضوع الابداع بشكل عام مثل دراسة السريحي (2017) والتي تناولت الإبداع والأداء لدى الموظفين [6]، ودراسة العبيدي (2010) والتي سلطت الضوء على أهمية الابداع في تحسين جودة المنتج [11]، ودراسة كاترين و روبر (2006) والتي استهدفت الموهوبين والارتباط الإيجابي لديهم بين الابداع والأداء الوظيفي {12].

بالإضافة الى وجود دراسات ناقشت الإبداع في التصميم بشكل خاص مثل دراسة فؤاد خصاونة (2015)، والتي ركزت على مراحل العملية الإبداعية في التصميم [1]، بالنسبة لموضوع الابداع في التصميم في الأنظمة التعليمية تناول خليفة (1999) [13]، أهمية تحفيز الابداع في التصميم حيث ان دراسته استنتجت انه يوجد نقص في التوجيه للإبداع في الأنظمة التعليمية في الدول العربية حيث انها تعتمد على طرق التعليم التقليدية، من جهة أخرى، موضوع التفكير الإبداعي بالتحديد في تعليم التصميم الجرافيكي يعتبر من المواضيع التي لم تتم تغطيتها بشكل كبير خاصة في المنطقة العربية [14]، ومن هذه الدراسات دراسة بواسطة الحجري (2014)

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES
Print ISSN 2735-5357 VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108. Online ISSN 2735-5365

عن دور العملية التعليمية في جامعات سلطنة عمان في تعزيز التفكير الإبداعي في التصميم الجرافيكي حيث تهدف الدراسة الى الارتقاء بالابداع لدى طلبة التصميم الجرافيكي في الجامعات ،حيث لاحظ غياب البرامج التي تعزز الابداع لدى الطلبة ، وقد قدمت الدراسة عدة مقترحات منها تطوير مناهج الفنون وطرق تدريس الفنون بالتحديد التصميم الجرافيكي بحيث تعزز التفكير الإبداعي لدى الطلبة [14].

وهناك دراسة أخرى لنوار (٢٠١٦) تناولت موضوع تنمية التفكير الإبداعي لتدريس مادة التصميم بواسطة الحاسب الالي من خلال برامج الجرافيك وقد استنتجت الدراسة ان إستخدام برامج الجرافيك يساعد الطالب على الإبداع في تصميماته، وتجسيد أفكاره بدقه وسهوله بالإضافة انه يزيد من طلاقة الإبداع لدى الطلبة حيث يساعدهم الحصول على حلول إبتكارية للمشاكل التصميمي [2]، بالإضافة الى دراسة الحركان (2020)، والتي ناقشت دور ظروف الفصول التعليمية في تعزيز الإبداع لدى طلبة التصميم الجرافيكي في الجامعات، حيث ركزت الباحثة على تسليط الضوء للعوامل المادية في بيئة الفصول والتي من شأنها ان تنمي او تعيق الإبداع لدى الطلبة [15].

خطوات الدراسة :

التهيئة والإستعداد:

في بداية الدراسة شرحت الباحثة للطالبات ماهية الشعار ومعاير الشعار الناجح حيث لخصتها بثلاث معاييروهي: البساطة ، التميز، وان يكون ذا معنى، وبعد ذلك تطرقت الباحثة لشرح أنواع الشعارات والتي تتنوع بين الشعار الرسومي والشعار الخطي والشعار الحروفي، ثم تم شرح مراحل تصميم الشعار والتي لخصها امبروز وغاريس (2016) بالمراحل التالي:

1. معرفة الجهة الممثلة للشعار.
2. معرفة الجمهور المستهدف للشعار.
3. البحث عن الالهام.
4. التخطيط الأولي (الاسكتش).

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES
Print ISSN 2735-5357
VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.
Online ISSN 2735-5365

5. التنفيذ الاولي.

6. التنفيذ النهائي.

وتم استعراض عدد من الشعارات المحلية والعالمية وتحليليها وبيان معانيها ونقاط القوة والضعف في تصميمها.

لإجراء الدراسة تم تحديد موضوع موحد لتصميم الشعار وهو تصميم شعار لقسم الفن والتصميم في جامعة طيبة بمناسبة اليوم الوطني السعودي بينما تم تقسيم العينة الى مجموعتين، مجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية حيث حرصت الباحثة على تساوي جميع المعايير الأخرى من ناحية الفئة العمرية والمستوى الدراسي والخبرة السابقة لدى طالبات مقرر التصميم الجرافيكي 2 في تخصص الفن والتصميم في جامعة طيبة حسب الجدول التالي (جدول 1):

جدول 1

العمر	المستوى الدراسي	الخبرة
٢٠-٢٢	مستوى سادس في تخصص فنون بصرية	إتمام مقرر التصميم الجرافيكي 1 وهو متطلب لمقرر التصميم الجرافيكي 2

تم السماح للمجموعة الضابطة بالاستفادة من التغذية البصرية من خلال تصفح مواقع الالهام على شبكة الانترنت قبل مرحلة التخطيط الاولي للشعار، بينما المجموعة التجريبية لم يسمح لهم بالتغذية البصرية من خلال تصفح مواقع الالهام .

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES
Print ISSN 2735-5357
VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.
Online ISSN 2735-5365

الملاحظة اثناء التخطيط الأولي:

المجموعة الضابطة:

لاحظت الباحثة ان المجموعة الضابطة استفادت من اتاحة التغذية البصرية بالاطلاع على صور لشعارات خاصة بمعارض فنية او مؤسسات ثقافية محلية وعالمية. لكن عملية الخروج بتصميم اولي اخذت وقت أطول من المجموعة التجريبية وعند سؤال الطالبات تبين ان رؤية العديد من الشعارات شتت تفكيرهن مما زاد من صعوبة اختيار ايهم انسب للإقتباس منه، كما ان الطلاقة في انتاج تصاميم أولية متعددة كان قليل حيث ان الطالبات نقلن بعض الشعارات كما هي مع تغير في اللون او عن طريق دمج عناصر من شعارين او اكثر مع بعض. وعند تحليل التصاميم الأولية الموجودة في جدول رقم 2 نجد انها مشابهة لحد كبير الصور التي اختيرت في التغذية البصرية للاستلهام منها كذلك التصميم النهائي يشير الى افتقاد انتاج الطالبات للمرونة حيث ان النتيجة مشابهة لماتمت مشاهدته في لوحة الالهام.

جدول 2

لوحة الالهام	التصاميم الاولية	التصميم النهائي

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES

Print ISSN
2735-5357

VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.

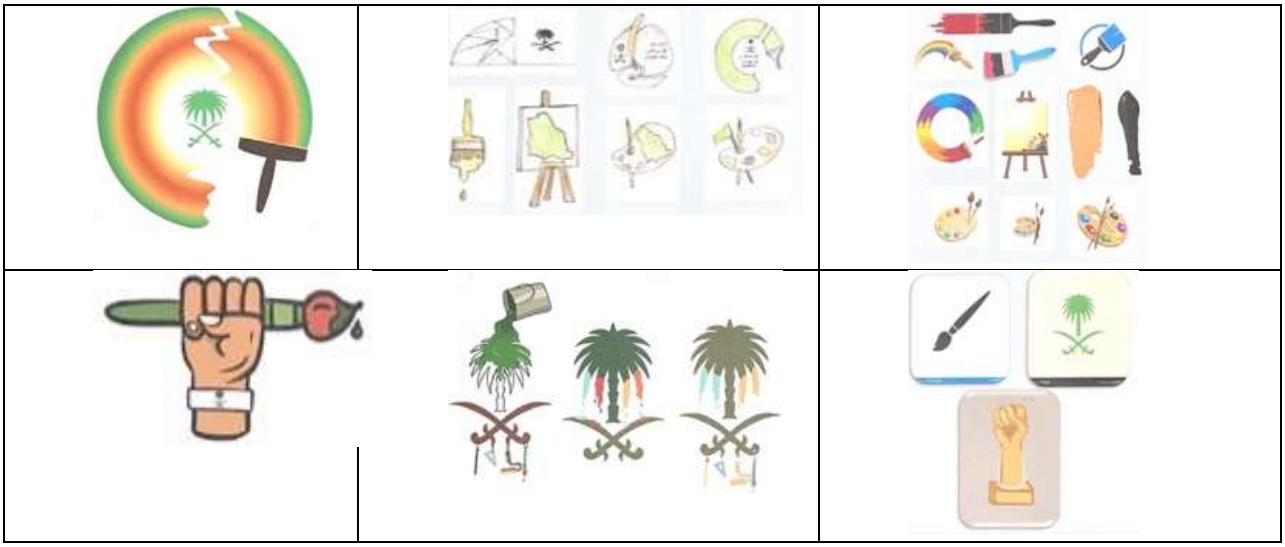
Online ISSN
2735-5365

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES

Print ISSN
2735-5357

VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.

Online ISSN
2735-5365



المجموعة التجريبية:

لاحظت الباحثة ان المجموعة التجريبية أبدت استيائها وترددها في البداية وذلك لاعتماد الطالبات دائما على تصفح شبكة الانترنت والاستفادة من التغذية البصرية قبل الشروع في التصميم، بعد ذلك ارشدتهم الباحثة بالإستعانة بالعصف الذهني وتدوين أفكارهم عن طريق رسم خريطة ذهنية تحتوي على العناصر الممكن استخدامها للتعبير عن الشعار المطلوب مثل التفكير بعناصر ذات دلالات فنية مثل الألوان او فرشاة الرسم وعناصر ذات دلالات عن اليوم الوطني السعودي مثل اللون الأخضر او النخلة او خريطة المملكة، ولاحظت الباحثة حماس الطالبات للبدء في التخطيط الأولي بعد هذا التمرين البسيط حيث أدى هذا العصف الذهني السريع لمساعدة الطالبات في انتاج تصاميم أولية متعددة ومختلفة مما يعكس طلاقة الابداع لديهن، كذلك أتت نتيجة التصميم النهائي للطالبات مبتكرة وتشير الى مرونة الابداع في الخروج بتصاميم مختلفة كما هو موضح في جدول 3.

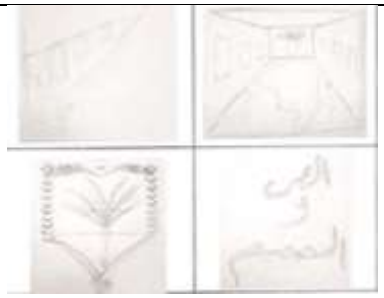
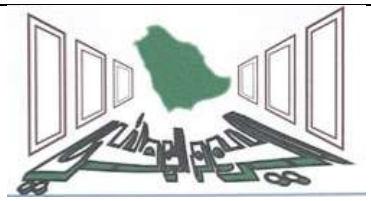
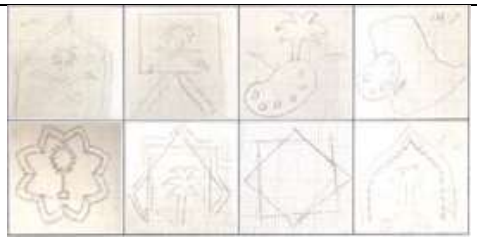
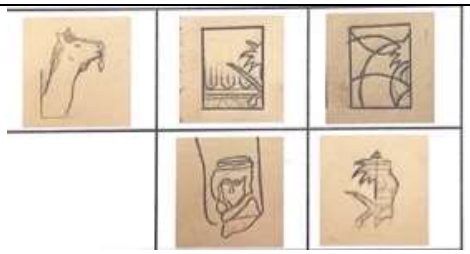
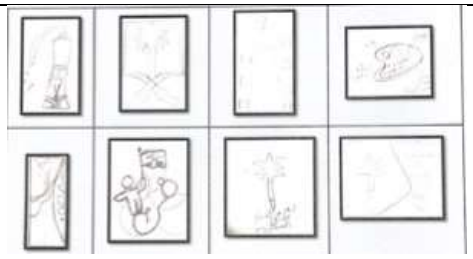
INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES

Print ISSN 2735-5357

VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.

Online ISSN 2735-5365

جدول 3

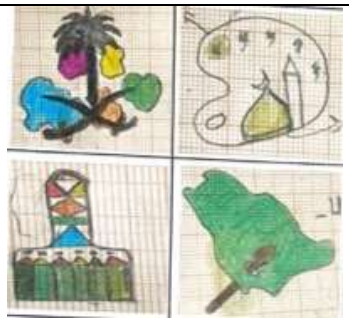
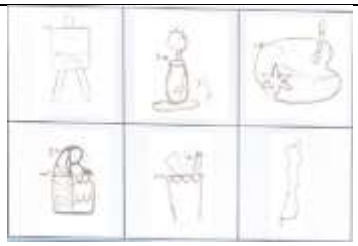
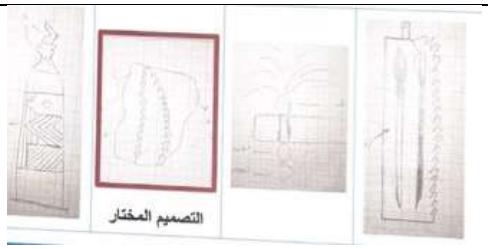
دلالات الشعار التي استخدمت في الخريطة الذهنية	التصاميم الأولية	التصميم النهائي
الخريطة تشير الى علم المملكة **اللوحات الجدارية** تشير الى المعرض الفني **وكتابة اليوم الوطني** توضح انها معرض لليوم الوطني للفن والتصميم		
استعملت عنصر الزخرفة لعلاقتها بتخصص الفن والتصميم وعنصر الألوان التي تدل على الفن والرمز الثاني النخلة والسيفين التي تدل على الترابط بين الألوان واللون الأخضر الذي يرمز الى لون العلم		
السيفين والنخلة دلاله على المملكة العربية السعودية ، اما اللاين ارت والوان الشعار ترمز لكونه معرض فني		
النخلة والخريطة :ترمز لليوم الوطني السجاد الأحمر: يرمز لمرر المعرض ويرمز للتفاخر والشهرة والابراز ويرمز للطاقة والحب والشغف اللوحات: ترمز للمعرض الفني رسم الشعار: من منظور أفقي أمامي		

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES

Print ISSN
2735-5357

VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.

Online ISSN
2735-5365

استخدمت زخارف القط العسيري دلالة على اليوم الوطني. والفرشاة دلالة على الفن.		
الباليت: ترمز للفن الألوان الموجودة في الباليت: لونها أخضر لترمز لليوم الوطني، مرسومة على شكل لطخات الألوان. الزخرفة: إضافة زخارف نجدية ترمز لليوم الوطني.		
١. لطخة اللون : لأن اللون من اكثر الأشياء المنتشرة التي تخص الفن والتصميم . ٢. لون اللطخة : الأخضر لأنه لون العلم للمملكة العربية السعودية . ٣. سعف النخل : رمز منتشر في انحاء العالم كله ، وعروف انه يعبر عن المملكة في المقام الأول .		

بعد الانتهاء من تنفيذ التصاميم النهائية تم عمل مقابلة جماعية مع المجموعتين كلا على حدا لمعرفة وجهة نظر الطالبات عن التغذية البصرية واهميتها لمصمم الجرافيك وسلبياتها من خلال الأسئلة التالية:

1. لماذا تستعينين بالتغذية البصرية في التصميم؟
2. ماهي التحديات التي تواجهك في التصميم الجرافيكي بدون تغذية بصرية؟
3. ماهي سلبيات الإستعانة بالتغذية البصرية في التصميم الجرافيكي؟

بتحليل البيانات التي جمعت من المقابلة الجماعية بالنسبة للسؤال الأول والذي نصه: لماذا تستعينين بالتغذية البصرية في التصميم؟ تبين ان الطالبات في المجموعة الضابطة يفضلن الاستعانة بالتغذية البصرية وذلك للأسباب التالية: انها تساعد على انتاج تصميمات وأفكار

Print ISSN
2735-5357
VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.
Online ISSN
2735-5365

جديدة، تجعل التصميم ناجح، الاطلاع على اكبر قدر من التصاميم ومعرفة الجيد من السيئ، رؤية أفكار عديدة، مهمة للمبتدئين في التصميم ، تساعد على التفكير خارج الصندوق .

بينما اجابت الطالبات في المجموعة التجريبية ان التغذية البصرية تساعد في توسعة مدارك المصمم ، ولمعرفة ماهو ملفت للعملاء، للتعلم من المصممين المحترفين، لجمع عدد كبير من الأفكار، تساعد على توفير الوقت، لمعرفة اخر التطورات في مجال تصميم الشعار.

بالنسبة للسؤال الثاني والذي نصه: ماهي التحديات التي تواجهك في التصميم الجرافيكي بدون تغذية بصرية ؟ جأت غالبية إجابات المجموعة الضابطة مؤيدة لوجود تحديات في التصميم دون تغذية بصرية وكانت وجهة نظرهم كالتالي: قلة الأفكار ومحدوديتها، عدم معرفة الجديد او الدارج في مجال الشعارات، عدم القدرة على اظهار الأفكار بشكل واضح و مفهوم، عدم القدرة على مواكبة التصميمات الحديثة، بينما عدد قليل عارض وجود تحديات حيث اكدن ان التغذية البصرية تؤدي الى تشابه في التصاميم و لإستهلاك وقت أطول في التصميم .

بينما إجابات المجموعة التجريبية تنوعت اجاباتهم بين المؤيد والمعارض حيث ان المؤيدين لوجود تحديات في التصميم بدون تغذية بصرية يرون انه يؤدي للتفكير في نطاق معين والاغفال عن بعض التفاصيل، صعوبة اختيار الألوان الملائمة وصعوبة الوصول لفكرة وبينما كانت وجهة نظر المعارضات لوجود تحديات عند عدم الحصول على تغذية بصرية وذلك بإجاباتهن كالتالي أبأنه لاتوجد تحديات ولاتوجد صعوبة في الوصول لتصميم حيث افدن ان عملية العصف الذهني تساعد على التفكير والإنتاج السريع وايضا تساعد على انتاج أفكار غير تقليدية.

بالنسبة للسؤال الثالث والذي نصه كالتالي: ماهي سلبيات الإستعانة بالتغذية البصرية في التصميم الجرافيكي؟ جاءت إجابات المجموعة الضابطة انها تحد الطالبة بمجموعة أفكار محددة فقط ، التشتت بكثرة الأفكار، تؤدي الى نسخ التصاميم دون ابتكار فكرة جديدة، تأطير الأفكار، تكرار الفكرة، استهلاك وقت طويل، إعاقة التفكير.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
DESIGN AND FASHION STUDIES
Print ISSN 2735-5357 VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108. Online ISSN 2735-5365

بالنسبة للمجموعة التجريبية، كانت اجابتهم مشابهة للمجموعة الضابطة حيث اكدت الطالبات ان الاستعانة بالتغذية البصرية المباشرة تؤدي لتركيزهم على أفكار محددة ، تضعهم في صندوق يحدهم من الابداع، يخفي هويتهم الأساسية بسبب اعتمادهم على أفكار مصممين اخرين، تشتت التفكير، عدم ترك الخيال للمصمم للابداع بسبب تقيده لما رأى من اعمال ، صعوبة الاستقرارعلى تصميم بسبب الحصول على أفكار كثيرة.

نتائج الدراسة والتوصيات :

من خلال استعراض التصاميم النهائية للطالبات (جدول 2و3) توصلت الباحثة لتحقيق الهدف الأول للدراسة وهو معرفة اثر التغذية البصرية على تصميم شعارات مبتكرة لدى طالبات مقرر التصميم الجرافيكي والذي اتضح في الاصالة والمرونة والطلاقة في تصاميم الطالبات كالتالي:

الاصالة: المجموعة الضابطة جاءت بتصاميم مشابهة للصور التي تم استخدامها في التغذية البصرية للاستلهام بينما ابدع طالبات المجموعة التجريبية في انتاج تصاميم نهائية تتميز بالأصالة حيث ان الشعارات مميزة وجاءت نتيجة للعصف الذهني وليس الاستلهام من تصاميم سابقة كما في المجموعة الضابطة.

المرونة: من خلال تحليل محتوى انتاج الطالبات في التصاميم الأولية، أظهرت النتائج ان المجموعة الضابطة لديها مرونة اقل حيث ان عدد التصاميم الأولية اقل ومشابهة للتصاميم التي تم اختيارها في التغذية البصرية بالمقارنة مع المجموعة التجريبية والتي انتج الطالبات فيها تصاميم أولية اكثر وبأفكار متنوعة.

الطلاقة: أظهرت تحليل النتائج ان تصاميم المجموعة الضابطة فيها طلاقة اقل حيث ان الطالبات اقتبسن التصاميم النهائية من التصاميم الموجودة على مواقع الالهام مع إضافة تغيرات طفيفة، بينما المجموعة التجريبية انتجت تصاميم متنوعة بحيث يختلف كل تصميم عن الاخر.

Print ISSN
2735-5357
VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.
Online ISSN
2735-5365

ومن خلال تحليل محتوى المقابلة الجماعية تبين ان الطالبات مؤيدات ان للتغذية البصرية إيجابيات وسلبيات فالسلبيات تلخصت بإنتاج نتيجة متشابهة وتشتيت الأفكار وحصر الأفكار بما تمت رؤيته وهذه جميعها تؤدي لإعاقة انتاج أفكار تتسم بالإبداع، من جهة أخرى الإيجابيات تلخصت بمعرفة الجديد او الاتجاهات الدارجة في التصاميم ، الاستفادة من توظيف الألوان، توسيع مداركهم في التعرف على اشكال متنوعة من الشعارات والتعلم منها.
أيضا من خلال الملاحظة المباشرة للطالبات اثناء الدراسة توصلت الباحثة لتحقيق الهدف الثاني لهذا البحث وهو لمعرفة مصادر التغذية البصرية التي يعتمد عليها الطالبات والتي تمثلت في منصة البنترست pintrest والذي يعتبر احد منصات التواصل الاجتماعي الخاصة بالصور او من خلال البحث في صور محركات البحث مثل جوجل او سفاري.
ومن خلال هذا توصي الباحثة بأهمية توجيه الطالبات لعدم الإعتماد الكلي على التغذية البصرية المباشرة من خلال مواقع الالهام قبل الشروع في التصميم بل الاستفادة من التغذية البصرية بشكل عام والحرص على الاطلاع باستمرار على الجديد من الأفكار وذلك لآبقاء اذهانهم مواكبة لما هو جديد في مجال التصميم والتعلم منه باستمرار وتوصي الباحثة بتوسيع مدارك طلبة التصميم بعدم اعتبار مواقع الالهام كمصدر وحيد للتغذية البصرية بل الاستفادة من ممارسة المشاهدة التحليلية لكل مايقع تحت بصرهم في حياتهم اليومية مثل تحليل شعارات الموجودة على لوح الطريق او في المنتجات التي لديهم مثل شعارات منتجات الملابس او على اغلفة الطعام او شعارات المؤسسات التي يتعاملوا معها وقد تكون هذه المؤسسة مقر عملهم اودراستهم مثل الجامعات او المدارس او مكان اقامتهم مثل شعارات الفنادق او المواصلات مثل شعارات خطوط الطيران المختلفة.
وكذلك توصي الباحثة بعدم الاعتماد على التغذية البصرية المباشرة من مواقع الالهام قبل الشروع في التصميم حيث انها تعيق الابداع والوصول لأفكار متميزة لذ تؤكد الباحثة على اهمية توجيه الطلبة في مجال التصميم بعمل عصف ذهني ورسم خريطة ذهنية واستحضار أفكارهم قبل البدء في عمل تصاميم أولية وذلك لزيادة اصالة ومرونة وطلاقة تصاميهم ومن ثم الاستفادة من التغذية البصرية لتدعيم أفكارهم وتصاميمهم الأولية وتطويرها وللاطلاع على الشعارات الموجودة لتفادي تكرارها في تصميمهم.

Print ISSN 2735-5357
VOLUME 5, ISSUE 1, 2022, 92 – 108.
Online ISSN 2735-5365

المراجع:

[1] خصاونة.فؤاد، "عملية التفكير الإبداعي في التصميم". مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية، المجلد، 42(1)،2015، ص 1217-1227

[2] نوار، ايمان، "آثر استخدام برامج الكمبيوتر جرافيك لتدريس مادة التصميم في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلاب التربية النوعية". المجلة العلمية لكلية التربية النوعية ، 6(4)،2016، ص 177-198

[3] حمود، عصام،" نظرة على فن تصميم الشعارات" الطبعة الثانية(2020)،

[4]صباغ،عبدالمجيد محمود، "تصميم الشعارات والعلامات التجارية كعنصر ابداعي في التعبير عن هوية المجتمع السعودي". مجلة العلوم الهندسية وتكونولجيا المعلومات، 2(6)،2017، ص 42 -75

[5] امبروز. غافن وهاريس.بول،" اساسيات التصميم الجرافيكي" الطبعة الثانية (2016).

[6] السريحي. محمد عيد، " الإبداع والأداء" الطبعة الأولى (2017).

[7] القريني. سعد، "البحث النوعي: الاستراتيجيات وتحليل البيانات" الطبعة الأولى (2020)، دار جامعة الملك سعود للنشر.

[8]عناية. غازي، " البحث العلمي: منهجية إعداد البحوث و الرسائل الجامعية"، الطبعة الأولى (2014)، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان.

[9] حبيب .مجدي، " التفكير: الأسس النظرية والاستراتيجيات"، الطبعة الأولى (1996)، مكتبة نهضة مصر، القاهرة.

[10] الطيطي، م ،" تنمية قدارت التفكير الإبداعي"، الطبعة الثالثة،(2007)عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ص .118-35

[11] العبيدي واخرون، " الابداع المنظمي واثره في تحسين جودة المنتج". مجلة الإدارة والإقتصاد،84 (7)،2010، ص 208- 240

[12] كاترين و روبر،" المراهقون والموهوبون: قياس نظريات الابداع" الطبعة الاولى (2006).

[13] خليفة ،" الإبداع والذكاء والموهبة"، مجلة المجلس العالمي للأطفال الموهوبين، 14(1)، 1999،ص 21-29

[14] الحجري. سلمان، " مفهوم الإبداع في التصميم الجرافيكي و دوره في تعزيز ثقة الطلبة في مهنة التصميم"،المؤتمر العلمي الدولي الرابع لكلية الاداب قسم التصميم الجرافيكي،5-6 نوفمبر، 2014

[15]الحركان. لمى، " الشبكات الإبداعية: نحو تخطيط الإبداع في فصول التصميم" أطروحة دكتوراة ٢٠٢٠.