أهمية الإنطباع الأول في التمييز بين التصميم واللاتصميم

The Significance of First Impression in Distinguishing Design from Non-Design

م.د/ فاطمة محمود محمد هندي

مدرس بقسم التصميم الصناعي - كلية الفنون التطبيقية - جامعة حلوان– مصر

Dr. Fatma Mahmoud Mohamed Hendy

Lecturer - Industrial Design Department - Faculty of applied arts - Helwan University – Egypt

fatma_hendy@a-arts.helwan.edu.eg

م./مى كمال الدين حسين

معيد بقسم التصميم الصناعى - كلية الفنون التطبيقية - جامعة بنى سويف - مصر

Teaching Assist. Mai Kamal El-Din Hussien

Teaching Assistant Department of Industrial design, Faculty of applied Arts, Beni-Suef University

maikamal@a-arts.helwan.edu.eg

الملخص

يُظهر البحث دورالإنطباع الأول كأحد أهم أساليب التمييز Demarcation الفطرية بين "الإبداعات البشرية للتصميم Design Artefacts"، التى تتصف بالموضوعية objective، "والإبداعات البشرية للاتصميمِ Non-Design Artefacts"، التى تتصف بالذاتية Subjective، كالتصميم للخامة Design For Material والتصميم للصناعة Design For Manufacturing والتصميم للتكنولوجيا Design For Technology. يربط البحث بين الإنطباع الأولFirst Impression وبعض المفاهيم كمداخل لفهمه، كنظرية الإدراك من خلال الأشكال Recognition by(RBC) component، والتى تتناول التناغم بين الإدراك الحسي perception، الذي هو إستقبال للشيء، والإدراك الذهني Recognition عند مواجهة موقف و/أو شيءObject، الذي هو بمثابة تحليل عقلي للوصول للفهم وتكوين حكم فورى، ومناهج التفكير على سلم التجريد Ladder of Abstraction والتعقل Reasoning الذي يتناول الإنطباع الأول، من خلال تناغم عمل فصي المخ الأيمن والأيسر، وهندسة كانساي Kansei. فمن خلال السابق بجانب الحكمة المعتمدة على التكامل بين المعرفة الكافية، والقوالب النمطية Stereotype، والمخيلة Schemas، والنموذج الذهنيConceptual Model عند المختصين وإدراكهم وفهمهم الجيد للماصدقات حولهم، وكلمة الماصدقات هنا تعود على الإبداعات البشرية والناتج المادي في أرض الواقع نتيجة فلسفة/فكر معين (لامادي)، ليكونوا قادرين على عملية التمييز بالإنطباع الأول First Impression في موضوعنا. كما يناقش البحث رؤية بعض أساتذة التصميم الصناعي دون نورمانDon Norman وديتر رامز Dieter Rams، الذين تناولوا مفاهيماً تتوازي مع مفهوم الإنطباع الأول؛ كالأفوردانس Affordance وهومفهوم وضع دون نورمان Don Norman تعريفا له على أنه وضوح الوظيفة/الغرض purpose من الشيء على الفور من الوهلة الأولى في التصميم في كتابه بعنوان "Design for everyday thing"، ، والتصميم المفهوم Understandable Design واحد من العناصر العشرة للتصميم الجيدGood Designلديتر رامزDieter Rams.

الكلمات المفتاحية

الإنطباع الأول - التصميم – اللاتصميم

Abstract:

The research shows the role of the first impression as one of the most important methods of innate differentiation between Design artefacts, that have objective goals, and Non-Design, that have subjective goals, such as Design for Material, Design for Manufacturing, and Design for Technology. The research links the first impression with some concepts as entry points to understanding it, such as the theory of Recognition by components (RBC), which is the relationship between sensory perception, which is the reception of an object, and mental Recognition when confronted with a situation and/or an object, which is a mental analysis to reach understanding and make an immediate judgment, and methods of thinking - the ladder of abstraction and reasoning - which deals with the first impression through the work of both halves of brain - right and left - and kansai engineering, through the former, along with wisdom based on the integration between sufficient knowledge, stereotypes, imagination, schemes, and the Conceptual Model for specialists and their awareness and good understanding of the objects around them, make them are able to distinguish among objects by the first impression in our topic. The research also discusses the vision of some industrial design professors Don Norman and Dieter Rams, who mentioned concepts that parallel the concept of first impression, such as Affordance that is a concept that Don Norman mentioned in his book “Design for everyday things” and Understandable Design is one of the ten Principals of good design by Dieter Rams.

Keywords:

First impression - Design - Non-design

مقدمة:

يتناول البحث دراسة دورالإنطباع الأول كأحد أهم أساليب التمييز Demarcation المباشرة بين ماصدقات "التصميم Design" تتصف بالموضوعية objective وماصدقات "اللاتصميمNon-Design" تتصف بالذاتية؛ حيث العاملين في تلك المجالات دائما ما تتسم ابتكاراتهم بكونها موجهه نحو إبراز الخصائص التقنية التي يعملون عليها من خلال إبتكار أشياء إستخدامية سواء كانوا فنانيين تشكيليين أوحرفيين أومصنعين Subjective، وكلمة الماصدقات هنا تعود على الإبداعات البشرية Artefacts والناتج المادي الموجود في أرض الواقع نتيجة فلسفة/فكر معين (لامادي). يربط البحث الإنطباع الأول First Impression بمجموعة مفاهيم مختلفة للوصول الى تفسير لدوره المحورى في عملية التمييزDemarcation في موضوعنا. يتناول البحث رؤية بعض أساتذة التصميم الصناعي دون نورمانDon Norman وديتر رامزDieter Rams الذين تناولوا مفاهيماً تتوازي مع مفهوم الإنطباع الأول First Impression كالأفوردانس Affordance وهومفهوم وضع دون نورمان Don Norman تعريفا له على أنه وضوح الوظيفة/الغرض purpose من الشيىء على الفور من الوهلة

الأولى في التصميم في كتابه بعنوان "Design for everyday thing"، ، والتصميم المفهوم Understandable Design واحد من العناصر العشرة للتصميم الجيدGood Designلديتر رامزDieter Rams.

إشكالية البحث:

وجود صعوبة في التمييز من الانطباع الأول بين التصميمDesign واللاتصميمNon-Design، وأحيانا يوجد عدم قدرة كاملة على التمييز بين ما هو تصميم design ولاتصميم non-design.

هدف البحث:

يهدف البحث الى بناء المعرفة بين مفهوم الإنطباع الأول First Impression وتكونه عند المتلقي كوعي مباشر، وعملية التمييز بين التصميم Design واللاتصميم Non-Design.

منهجية البحث

يتبع البحث المنهج الإستنباطي

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث في إثبات وجود علاقة وثيقة بين الإنطباع الأول First Impression وعملية التمييز Demarcation بين مُخرجات التصميم Design ومُخرجات اللاتصميم Non-Design.

خطة البحث :

المرحلة الأولى first stage : مراجعة الأدبيات

تهدف هذه المرحلة الى مراجعة الادبيات المرتبطة بقضية البحث في عدة مجالات من أهمها:

- مناهج التفكير على سلم التجريدLadder of Abstraction
- نظرية الفهم عند الإنسان Recognition by component(RBC)
- عناصرالتصميم الجيد عند ديتر رامزDieter Rams.
- عناصر التصميم الجيد الستة عند دون نورمانDon Norman.
- عناصر التصميم الجيد عند سيمون و كين في كتابهم ''Understanding Industrial Design".

المرحلة الثانية second stage : بناء المعرفة Engineering Knowledge

في هذه المرحلة يتم تصنيف Clustering وتحديد أماكن الإرتباط العلاقاتPatterns بين أجزاء المعرفة المرتبطة بقضية البحث.

المرحلة الثالثة third stage : الإستنباط Deduction

المرحلة الرابعة forth stage : عرض النتائج النهائية للبحث

وتهدف الى إظهار المعرفة الخاصة "بالإنطباع الأول" و علاقته المباشرة بمفهوم "التمييز بين التصميم واللاتصميم" وربطها بجسم المعرفة الخاصة بالتصميم الصناعى

الظاهرة موضوع البحث::

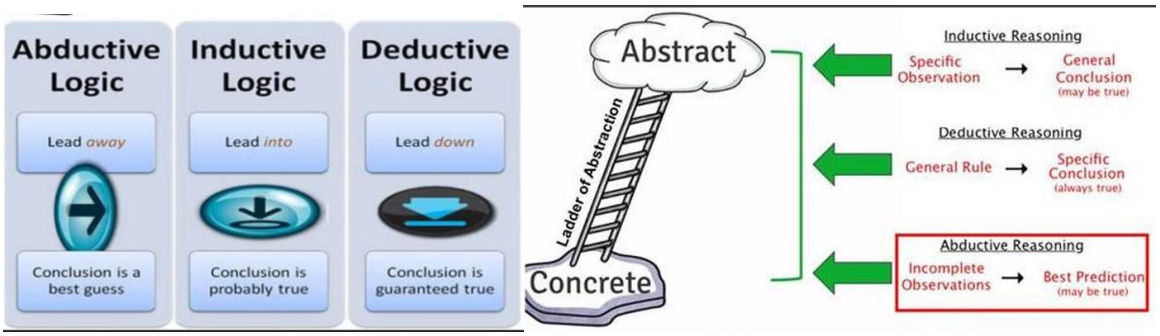
مع وجود مبدأ التصميم العام generic-design principle فى نهايات الألفية الثانية وبدايات الألفية الثالثة -الذى يخدم كل مجالات التصميم- ظهرت صعوبة كبيرة في التفرقة بين إبداعات التصميم Design والإبداعات المشابهة الموجهة لأغراض أخرى، مثل التصميم للصناعة design for industry، التصميم للتكنولوجيا design for technology، والتصميم للخامة design for material؛ حيث العاملين في تلك المجالات دائما يحاولون تأكيد كفاءاتهم من خلال إبتكار أشياء إستخدامية سواء كانوا فنانيين تشكيليين أوحرفيين أومصنعين في مجالات تشكيل الخامات وتوظيف أساليب الإنتاج مثلما حدث مع جماليات الألة Machine esthetics في بداية الصناعة، وكلما تم إكتشاف خامة تصنيع جديدة new manufacturing material أوأسلوب تصنيع new manufacturing technique جديد أوحتى خبرة جديدة فى مجالات الإتصالات الكهربائية والإلكترونية فإنهم يبنون إبتكارات موجهه نحو إبراز الخصائص التقنية التي يعملون عليها. وأحيانا يوجد عدم قدرة كاملة على التمييز بين ما هو تصميم design ولاتصميم non-design، حتى من خلال أساليب الإستقصاء المباشر والغير مباشر. فى ذلك المجال يعتبر أسلوب الإنطباع الأول first impression أحد أهم أساليب التمييز بين الشيء ونقيضه، وخاصة عند ذوي التخصصات الدقيقة في المجالات المختلفة، فيُشكل الإنطباع الأول التفاعلات المستقبلية ،ويؤثرعلى تفاعلاتنا المباشرة ،سلوكنا ،وعلاقتنا بناءً على معالجة سريعة للمعلومات في وقت قصير متأثر بعدة عوامل حسب الموقف؛ فعند رؤية شيء مخيف (ثعبان) بشكل مفاجئ في منتصف الطريق فإن الإنسان يكون أمام عملية صُنع قرار decision making (شكل ١) فإما يأخذ إنطباع أولى إيجابى بالهروب Flight، أوإنطباع أولى سلبي بالمواجهة Fight فبالرغم من أن الهروب يعتبر تصرف سلبي والمواجهة تصرف إيجابي شجاع إلا أنه في عالم الإنطباع الاول يُعتبرالهروب إيجابي حيث يعطي الإنسان لنفسه الوقت الكافِ لجمع المزيد من المعلومات ومن ثَم البت مرة آخرى، وقرار المواجهة يكون بناء على المعلومات المحدودة عنده في هذه اللحظة. فى موضوعنا الخاص بالتمييز فإن الإنطباع الأول هو بداية التفاعل بين الإنسان والإبداع البشري والذي قد يكون إيجابي، يستمر بعد الإستخدام الطويل لهذا الإبداع أويتحول فاقداً هذا الشعور الجيد الى شعور بالإنخداع والإنزعاج وقد يتخلى عنه في النهاية.

شكل١ :الإنطباع الأول بالمواجهة أوالهرب(CBT4Panic, 2022)

أولاً: الإنطباع الأول First Impression

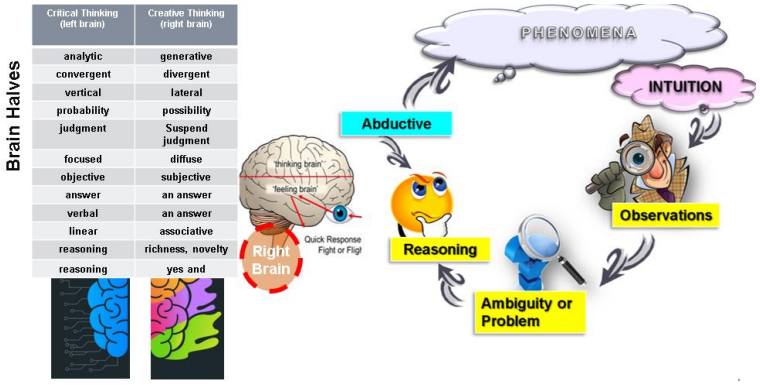
يُعتبرالإنطباع الأول هو المستوى الأول في سلم التجريد وهوالمنهج الإستدلالى المباشر Abductionمن المناهج الثلاثة في سلم التجريد Ladder of Abstraction وهم على التوالى المنهج الإستدلالى Abduction، والمنهج الإستنباطيDeduction، والمنهج الإستقرائي Induction، والمنهج الاستدلالى منهج يعتمد على الملاحظة الغير كاملة

والتي يكون مؤداها ونتيجيتها أحسن تخمين أوإستنباط الذي قد يكون حقيقياً أوخلاف ذلك (شكل ٢) (عبد الجواد, سعد محمود, وعبد الجواد ٢٠٢٠).



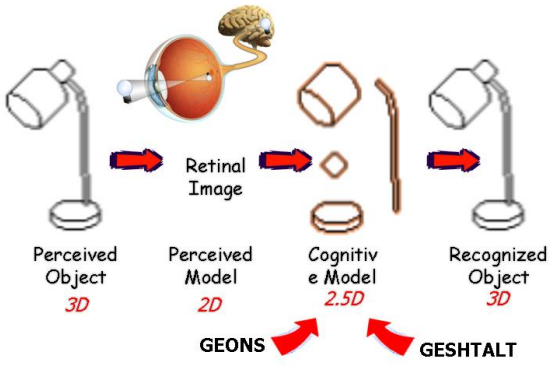
شكل2:مناهج التفكير على سلم التجريدLadder of Abstraction (عبد الجواد, ٢٠٢٠)

الإنطباع الأول First Impression هو قرار وجداني لاواعي من الوهلة الأولى يتخلله تفكير منطقى للوصول للفهم Recognition يتكون عند الشخص في فص المخ الأيمن Right halfالمسؤل عن الإبداع حيث الفص الأيمن Right half المُتحرر والأيسرLeft half المُتحفظ المسؤول عن التفكير والتحليل يعملان معاً بالتبادل، ليس لأي منهما وجود مطلق دون الأخر فهناك تداخل بينهما وتكامل دائم بين إعمال العقل والمنطق وبين الوجدان، فكما لا يوجد قرار عقلاني بحت دون أن يتخلله بعض المشاعر أيضاً لا يوجد قرار عاطفى بحت يخلو من العقلانية(شكل ٣).

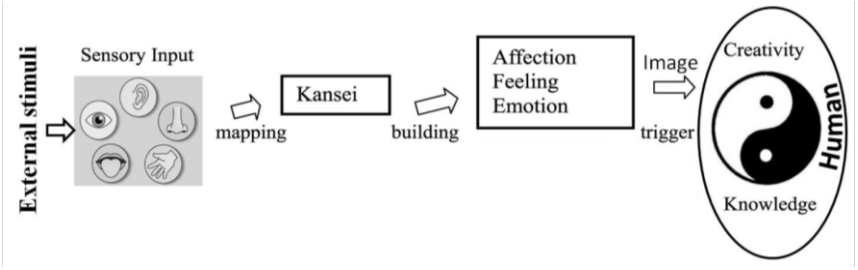


شكل٣: يوضح عملية التعقلReasoning وتكون الإنطباع الأول (سعد, ٢٠٠٧)

في ضوء هندسة كانساى Kansei و نظرية الفهم عند الإنسان Recognition by component(RBC) يتكون الإنطباع الأول تنيجة التناغم بين العقل والوجدان داخل النفس البشرية على النحو التالي: الإدراك الحسيperception للمثيرstimuli الموجود بالحواس الخمس التي أعطاها الله له -عزوجل- وهم اللمس، والسمع، البصر، والشم، والتذوق ليتكون شكل مُدرك perceived objectليتلقاها العقل ويحللها، ويُعطى تفسيرات منطقية للوصول الى الفهمRecognition مكونة نموذج عقلى Mental model (2.5D) من خلال عمل الجيونسGeons والجشتلتGestalt معاً نصل للفهم ويصبح نموذج مَفهوم recognized object يُخزن داخل الذاكرة Memory فيما بعد(أشكال٤،٥)(على ٢٠١٧).



شكل ٤: مراحل إدراك الإنسان للأشياء حوله من خلال الجشتلت Gestalt و الجيونسGeons ونظرية الإدراك من خلال المكوناتRecognition by component(RBC) (سعد, ٢٠٠٩)



شكل٥: يوضح تكون الإنطباع الأول هندسة كانساي(الداوية Daoism)(على, ٢٠١٧)

يُعتبرالإنطباع الأول نوع من أنواع صنع القرارDecision Making، والمسؤول عن إتخاذ القرار يجب أن يكون على معرفة تامة ودقيقة بالوضع القائم وعلى علم كامل بجوانب المشكلة؛ ليكون ذلك بمثابة المفتاح لإتخاذ القرار في ضوء المعايير criteriaالموضوعة والتي يتم على أساسها إختيار الحل الأمثل الذي يتم إختياره تبعاً لما يسمى "أساس الإختيار Principle Of Choice" (سعد محمود ٢٠٠٩, ١٨٠). وفي هذا المجال توجد ثلاثة أنواع من القرارات هي (شكل ٦):

- قرارات تُؤخذ على أساس التأكد Certainty
- قرارات تُؤخذ على أساس عدم التأكد Uncertainty
- قرارات تُؤخذ على أساس المخاطرة Risk

قرار التأكدcertainty يُصنع عندما تكتمل المعرفة الدقيقة المرتبطة بالنتيجه التي سوف تحدث، بينما يختلف صنع القرارات تحت ظرف المخاطرة Risk حيث ترتبط بالإحتمالات التي يمكن ان تحدث في المستقبل في وقت لايتاح فيه إلا القليل من المعلومات، غير أن صنع القرار تحت ظرف عدم التاكد Uncertainty هو أكثرها واقعيه فهذا النوع من القرارات يوجد عندما تكون هناك معرفه بالظروف المستقبليه ولكن معرفة إحتمالات الحدوث لكلامنها قد لا تكون متاحة. ترتبط أسس الاختيارPrinciple Of Choice من تاكد و مخاطرة وعدم تأكد بالمتغيرات المختلفه الحالة variables case موضوع صنع القرار ومن تلك المتغيرات: كفاية المعلومات information Adequacy وبنية الموضوع subjective structure (جدول١).وذلك على النحو التالى(سعد محمود ٢٠٠٩, ١٨١–٨٢) :

شكل٦: عملية إتخاذ القرارعلى أساس الإختيار (سعد, ٢٠٠٩)

جدول١: يوضح أساس إختيار Principle Of Choice نوع القرار(سعد, ٢٠٠٩)

نوع القرار	أساس الإختيار
تـــأكـــد	التحقق من أقصى فائدة
مـخاطرة	إفراط في التوقـــــع
مـخاطرة	إحتمالية أكثرمن اللازم
مـخاطرة	طموح زائد عن الحد
عدم تأكد	إحتمالية متعـــــادلة
عدم تأكد	حذر – محافظة على القديم
عدم تأكد	الاعتـــــــــــذار

الإنطباع الأول في مختلف المجالات:

- **الإنطباع الأول فى السياسة**

يشير الانطباع الأول إلى التصور الأولي الذي يتكون حول قضية سياسية وغالبًا ما يشكل المواقف والمعتقدات والسلوك حول تلك القضية.

- **الإنطباع الأول فى التسوق**

يتكون الانطباع الأول من خلال نوافذ العرض أوالإعلانات التجارية في وسائل الإعلام من المجلات والصحف ووسائل التواصل الإجتماعي والاعلانات التلفزيونية وغيرهم. وهو يشكل الأفكار والمشاعر والأحكام عند المستهلك Consumer و/أوالعميل Customer، والتي يمكن أن تؤثر بشكل كبير على عملية إتخاذ القرار ،والثقة في العلامة التجارية.

- **الإنطباع الأول فى علم النفس السلوكي**

يؤثر الانطباع الأول في التصور الأولي و/أوالتقديرvaluation الذي يتشكل لدى الفرد تجاه شيء ما. ويُشكل الأحكام والافتراضات والتفسيرات الفورية التي تحدث بناءً على إشارات مادية و/أومعنوية. و التي يمكن أن تؤثرعلى التفاعلات اللاحقة وتشكل الديناميكيات السلوكية.

- **الإنطباع الأول فى علم النفس الاجتماعي**

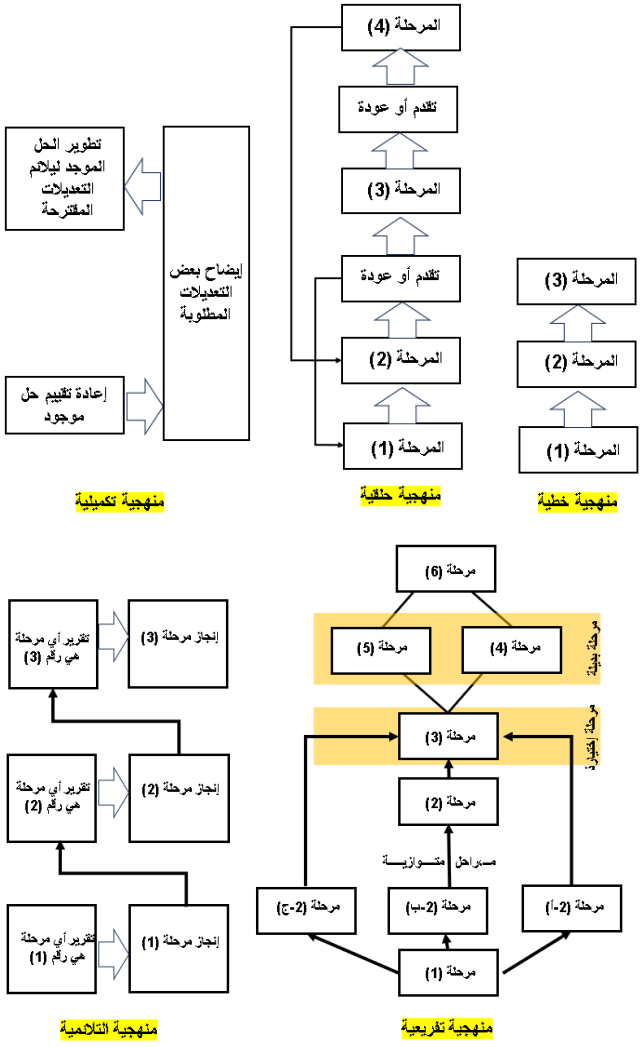
الانطباع الأول هو التقدير الذهنى و/أوالوجداني الذي يتشكل عند مواجهة موقف ما. الذي ينطوي على معالجة سريعة للمعلومات حول الجوانب الإجتماعية المرتبطة بالموقف ،وغالبًا ما يعتمد على الصور النمطية والمخيلة schemas. وتلعب دورًا كبيرا في الإدراك الاجتماعي، والتأثير على المواقف والتوقعات والسلوك تجاه الآخرين.

- **الانطباع الأول في التصميم**

التصميم عملية إبداعية تحمل نية مقصودة لفك الشفرةdecoding وإعادة بناءها coding بشكل جديد(شكل7)

شكل٧: مفهوم التصميم Design فك الشفرة وإعادة بناءها (Lpc-S, 2024)

هناك عدة منهجيات تصميم methodology مختلفة طبقاً للحالة فمنها التقليدية التي تقوم على التغذية الراجعة Feedback كالخطية والحلقية والتكميلية والتفريعية والتلائمية (شكل ٨) ونتيجة لحدوث تطور في المنهجيات في الألفية الثالثة ظهرت المنهجية التكرارية Reiterative methodology التي تتميز بأنها غير مغلقة متخلية عن التغذية الراجعة عدة مرات داخل المنهجية(شكل٩).

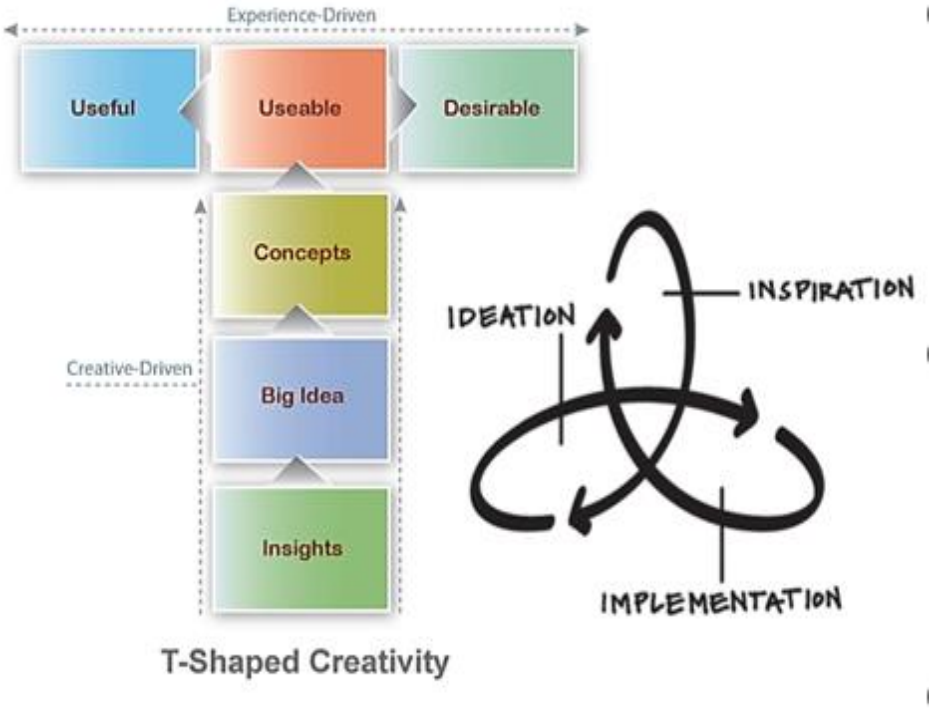


شكل٨:يوضح المنهجيات التقليدية للتصميم (من كتاب نظريات تصميم المنتجات ذات الطبيعة الهندسية)

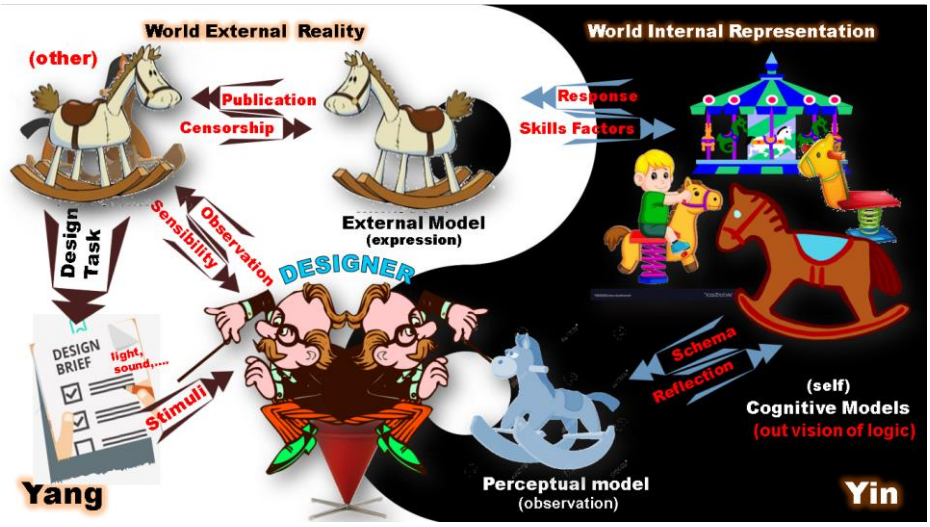
شكل٩: يوضح منهجية Methodology إعادة التكرارفي التصميم Reiterative(سعد, ٢٠١٧)

يشير الإنطباع الأول في التصميم الى رد الفعل أوالإدراك الفوري للمُتلقى، ويشمل العناصر الذهنية والحسية التى تساهم في كيفية تفسير التصميم ويتم التفاعل معه سواء كان منتجاً أوبيئة أونظام جديد. الإنطباع الأول الإيجابي يمكن أن يجذب الإنتباه، يغرس الثقة، يشجع على المزيد من الإستكشاف أوالتفاعل، في حين أن الإنطباع الأول السلبي قد يردع المُتلقي تاركاً غُصة في نفسه تقوض تجربتهم مع التصميم.

يبدأ الإنطباع الأول عند المصمم فهو أول من يتفاعل مع تصمياماته خلال عملية التفكير التصميمي Design thinking ،هو أول من يتصورها داخل عقله concepts، حتى تبدأ فى التبلور لفكرة idea (ما قبل الإنطباع) ثم يُقرر أن يخرج الفكرة لحيز الوجود implementationأم لا (رسومات ونماذج) وفى كل حالة جديدة يستطيع أن يُطلق حكمه عليها فقد يُطلق حكمه سلبيnegative first impression برفض الفكرة وهي داخل عقله وسلبي هنا تعني أنه لن يُعطى نفسه وقتاً لجمع المزيد من المعلومات، وإختبار كفاءة الفكرة ولن تخرج تلك الفكرة للنور (أشكال ١٠-١١).



شكل١٠: التفكير التصميمي ذو نمط متكرر عند تيم براون Tim Bown (Browne 2021)



شكل١١: علاقة الإدراك الحسي Perception والإدراك الذهني Recognition بفعل التصميم Act of designعند المصمم (سعد, ٢٠١٧)

في حالة إنطلاق الفكرة لحيز الوجود والإتجاه للإنتاج بكميات ضخمة mass production يكون الدور على أصحاب المصلحة stakeholder بإطلاق الأحكام الأولية عليه، والذي يعرف بتأثير الأسبقية the primacy effect، هو التأثير الذي يقع على المُتلقى عندما يشاهد منتج للوهلة الأولى (حامد٢٠١٧, ٣) أي إنه تفاعل الشخص مع المظهر الخارجي (الهيئة) لهذا المُخرج وهو بمثابة إطلاق الأحكام التي إما أن تكون:

- **شخصية subjective:** تتصف بالذاتية مبنية على وجهة نظر مُطلق الحكم مجردة غير مرتبطة بأي موضوع أومفهوم متأثرة جزئياً بخبرته، وتوقعاته، وهنا تكون غير دقيقة وإعتباطية.
- **موضوعية objective :** تندمج فيه رؤيتة مُطلق الحكم مع مفهوم أورؤية معينة مبتعدة عن وجهة نظره الشخصية المتجردة الحرة، فيصبح إطلاق الحكم هنا أكثر دقة وأقرب للحقيقة.

أمثلة على الإنطباع الأول في التصميم

يستعمل المصممين الإدراك المباشر في عملية التصميم عند تكوين الشكل Formgiving لتشكيل التجارب الحسية للإبداعات البشرية أخذين في الإعتبار عوامل الإدراك modules الموجودة في التصميمات كاللون والملمس والمسافة والموقع وغيرهم – فالشكل يُبنى والهيئة تُدرك - بناء على نوع المؤثر المُخاطب للحواس في تكوين الإنطباع الأول first Impression عند الإنسان، فهيئة المنتج هو أول ما يُرى، والهيئة هي تكامل أجزاء الشكل الخارجي shape مع بعضها في تكوينات compositions لتعطى معنى للشكل ككل يُبْصر فيُدرك.وقد تناول رواد الإبداع البشري الإنطباع الأول في التصميم وكان منهم ديتررامز Dieter Rams ودون نورمانDon Norman.

- نورمان Norman يتناول الإنطباع الأول في كتابه "The Design Of Everyday Things" تحت مُسمى الأفوردانس Affordance، لايوجد ترجمة حرفية للمصطلح إلا أنه يمكننا القول أنها الفعل الممكن action أمام المستخدم عند التعامل مع الإبداعات البشرية artefacts، ويُعرِف نورمان الأفودرانس Affordance أنه الخصائص الموجودة في الشيء التى تشير إلى كيفية إستخدامه؛ ليُظهر للمستخدم

الوظيفة/الغرض من الشيء على الفور من الوهلة الأولى في التصميم، والذي يشكل سلوك المُستخدم المستقبلي مع المنتج، فبالنظر إلى المنتج يُفهم ما الذي يُسمح القيام به وما الذي يستطيع المنتج أن يفعل(Norman, 2013). وبجانب الأفوردانس يستخدم المصمم الدلالات والإشارات signifies كتلميح؛ لجعله أكثر وضوحاً وأقل إرباكاً للشخص المستهدف، ولجعل التصميم مَفهوم understandable واصفاً كيفية عمل شيئ ما من خلال الرموزicons والعلامات signs والصورimages.

عند رؤية إبريق الشاي الأحمر في الصورة يُدرَك على الفورإستحالة القيام بالغرض المصنوع له، وهنا هو صب الشاي من خلال وضع مكان المقبض عند مكان نزول السائل الساخن، بينما يتركنا التصميم الثاني في حيرة من أمرنا لإيجاد طريقة لإدخال الماء الى الداخل (شكل ١٢).

1.	Affordance	وضوح الوظيفة من الوهلة الأولى
2.	Signifiers	الدلالات والإشارات
3.	constrains	عوامل التحكم
4.	Mapping	الارشاد-الإقتياد المنطقي السليم
5.	feedback	مؤثر إيجابي
6.	the conceptual model	النموذج التصوري القريب (الصورة العقلية)

Puzzle Teapot

شكل ١٢: يوضح تطبيق على الافوردانس الجيد عند دون نورمانDon Norman (عمل الباحث)

وغالباً ما تُربك تصاميم مقابض الأبواب مستخدميهم بين قراري السحبPull أوالدفع Push لذلك يستعين المصمم بالعلاماتIcons والإشارات فيضيف كلمة تدل على الفعل المطلوب في تلك الحالة كما يلجأ بعض المصممين الى نزع المقبض في حالة أراد إنشاء إنطباع أول على الفور بدفع الباب ليجعله مفهوم من الوهلة الأولى (شكل ١٣).

شكل١٣: تطبيق الأفوردانسAffordance والعلاماتSignifiers على تصاميم مقابض الأبواب (عمل الباحث)

- أما ديتر رامز فقد وضع عشرة عناصرتمثل التصميم الجيد Good Design وقد تطرق الى الإنطباع الأول تحت مسمى Understandable التصميم غيرالمُبهم/غير المُربك، وقد عرفه على أنه الهيئة التى تعكس الهيكل الداخلى للمنتجStructure بشكل واضح فيجعل المنتج يتحدث ويشرح ذاته عن نفسه دون داعي للشرح-self explanatory.

فتوضح تصميمات رامزRams والتي من بينها يوضح مشغل إسطوانات (شكل ١٤) كون التصميم مفهوم Understandable - أحد أهم عوامل التصميم الجيد - فعلى مستوى الجزء نجد الغرض منها والوظيفة واضحة بديهية وسهلة الفهم بالنسبة للمستخدمين من الوهلة الأولى، مما يقلل من الحاجة إلى تعليمات معقدة.

1.	Innovative	إبداعي
2.	Useful	مُفيد
3.	Aesthetic	القيمة الإستاطيقية
4.	Understandable	مفهوم
5.	Unobtrusive	غير مُبهرج
6.	Honest	غير مُضلل
7.	Long-Lasting	يدوم طويلاً
8.	thorough down to the last detail	يُعتمد عليه حتى اخر تفصيلة
9.	environmental friendly	صديق للبيئة
10.	as little design as possible	صغير قدر الإمكان

شكل١٤: دراسة حالة لتطبيق ١٠ عناصر للتصميم الجيد عند ديتر رامز(عمل الباحث)

ثانياً: العلاقة بين الإنطباع الاول والتمييز بين التصميم واللاتصميم

يقوم مفهوم اللاتصميم Non-Design في الممارسة على الذاتية/الشخصية للفرد، فيرفض التصميم الواعي conscious design ويحتضن الظواهرالمختلفة التي تظهر دون نية أوتوجيه بشري مُتعمد (Fontenot 2021) - وهي على عكس التصميم - غير موثقة (كما سبق توضيح عملية التوثيق سابقاً).

اللاتصميم يقوم على الممارسات الموجهة لغرض محدد كإستكشاف الخامات Design for materials وكالتصميم للتكنولوجيا Design for Technology، الفن الصناعي Industrial Art التي يسعى العاملون عليها لإظهار كفاءات وإمكانيات وحدود تلك الخامة، أوالتكنولوجيا، أومحاولة الفنان لتسخير القدرات الصناعية حيث يخضع الناتج منه لتفسير المشاهد، ناقلاً رسالة مختلفة إلى أشخاص مختلفين إعتمادًا على عوامل كثيرة من بينها المزاج الشخصي (شكل ١٥). على عكس الفن فإن التصميم يوجه الإبداع كإستجابة لمشكلة يمكن قياس نجاح حلها بشكل موضوعي في حين أن القطعة الفنية لها معنى مختلف من شخص لأخر، فمن المفترض أن يوصل التصميم رسالة واضحة على الفور عند إدراكها فيتكون الإنطباع الأول عند الشخص الذي يدركها حسياً Perception وذهنياً Recognition.

نماذج من أعمال التصميم للتكنولوجيا Design for Technology
التصميي للخامة Design for materials

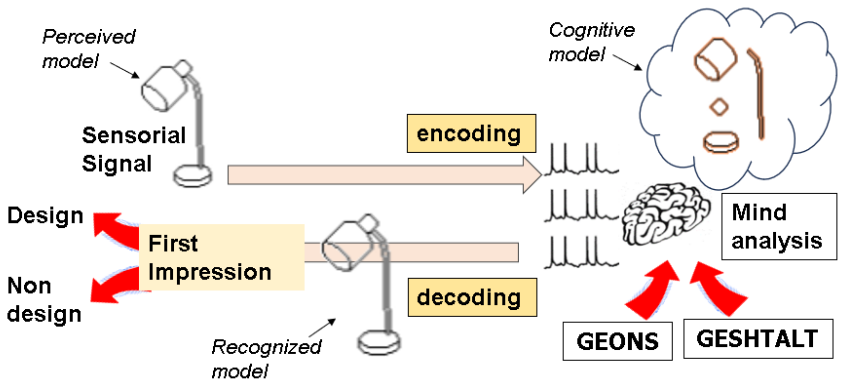
نماذج من أعمال الفنون الصناعية Industrial Arts
الفن والحرفة Art and Craft

شكل١٥:يوضح مجموعة من إبتكارات اللاتصميم (عمل الباحث)

تتميز الإبداعات التصميمة Artefacts بأنها موثقة full Technical Documentation يمكن تنفيذها كمياً مُحقِقة نفس الكفاءة على مستوى الكم؛ والتوثيق هنا يعنى أن أي تعديل يقتضي الرجوع الى المستندات الأصلية، وتعديلها، وتوثيقها مرة أخرى قبل إجراء أي تعديل آخر ليستمر هدف الإنتاج الكمي، وذلك يُدعى حرفة التصميم Design craft، على عكس الإبتكاراتInnovations الناتجة عن اللاتصميم Non-Design كما ذكرنا تهدف لإظهار كفاءات وإمكانيات وحدود الخامة، أوالتكنولوجيا أوتسخير القدرات الصناعية من خلال الفن، ويخضع الناتج منه لتفسير المشاهد (شكل ١٦).

شكل١٦:التصميم Design واللاتصميمNon-Design من محاضرات الدكتور عزت سعد (سعد, ٢٠١٩)

يوجد علاقة وثيقة بين تكون الإنطباع الأول وعملية الإدراك والفهم عند تكوين الحكم المطلق فعندما تُدرك الهيئة بالحواس perceptionللماصدقات - هي مجموعة من المعلومات يستقبلها يُحللها العقل البشري - فالمعرفة الذاتية للشخص حينها هي أساس عملية الإدراك من خلال فقط رؤيته للهيئة Recognition والمعرفة ذات الطابع الذاتي/الشخصي غير حيادية وغير جازمة لحقيقة الشيء فهي مُخزنة داخل عقل العارف، ينشئ الناس على إثرها نماذج ذهنية mental modelsلأنفسهم وللآخرين وللبيئة والأشياء التي يتفاعلون معها، وعدم وضوح الوظيفة من الوهلة الأولى أوما يعرف بالأفوردانس Affordance يجعل أصحاب الخبرات البسيطة غير قادرين على التمييز بين ما هو"تصميم Design" و"لا تصميم Non-Design". أما من يمتلك الخبرة في التصميم هو من لديه قدر كبير من الحكمةWisdom والبصيرةVision الناتجة عن ترابط معلوماتي أساسه سليم و قوي بين البيانات مُكون معرفة صحيحة knowledge، والتي بالضرورة تبني لديه نموذج عقلى conceptual model ،وبالتالي صورة عقلية image صحيحة عن فعل التصميم تمكنه من إطلاق حكم صحيح بنسبة كبيرة على الماصدقات المختلفة، وبالتالي يأتي حكمه موضوعى ليس شخصي، كما تساعده أثناء عملية التصميم للوصول الى تصميمات - ماصدقات - تلاقى إنطباع أولى إيجابي مفهوم يحمل معاني التصميم الجيد في طياته عند المستعمل.



شكل١٧: يقدم وصفاً وتفسيراً للعلاقة بين المبادئ الكلاسيكية للتنظيم الإدراكي classic principles of perceptual organization وفهم الأنماط pattern recognitionللتمييز بين التصميم واللاتصميم (عمل الباحث)

رابعاً: النتائج

تم التوصل الى النتائج الآتية:

- تكوين إنطباع أول First Impression من الوهلة الأولى مُمثلاً الحقيقة نتيجة الإدراك الحسي(الإستقبال) والإدراك الذهني (التحليل العقلي) يعتمد على التكامل بين تراكم المعرفة التدريجي وملكات الإنسان (القوالب النمطية Stereotype، المخيلة Schemas، النموذج الذهنيConceptual Model) وقدراته على الابتكار.
- نقص في المعرفة وتراكم بنائها لتصل الى الرؤية، يساهم في حدوث الإلتباس والتداخل مما يؤثر في تكوين إنطباع أول في الثواني الأولى نتيجة مشكلة في عملية الإدراك و/أوالفهم Recognition.
- الانطباع الاول فطرى باطني يحدث بشكل غير مقصود للوصول إلى حقيقة الأشياء وهو الوعي المباشر الذي يتكون نتيجة الإدراك الحسي/الوجداني للمثير المادي السابق للإدراك الذهني
- اللاتصميم Non-Design هو إظهار كفاءات وإمكانيات وحدود للخامة، أوالتكنولوجيا أوتسخير القدرات الصناعية من خلال الفن، ويخضع الناتج منه لتفسير المشاهد ولإطلاق الأحكام الشخصية.
- الإبداعات التصميمية Artefacts (المقصود بها التصميم في البحث) لابد أن تتميز بالتوثيق full Technical Documentation وأنه يمكن تنفيذها بعدد لا نهائي من المرات مُخرجة نفس النتيجة دون إختلاف؛ والتوثيق هنا يعنى أن أي تعديل يقتضي الرجوع الى المستندات الأصلية و تعديلها و توثيقها مرة أخرى قبل إجراء أي تعديل آخر، والتي تُدعى حرفة التصميم Design craft، حيث يضع التصميم مصالح البشرية والكوكب الذي نعيش فيه في مركز أنشطته.

خامساً:التوصيات

يوصى البحث بالآتي:

- تحري الدقة و الجدارة عند إختيار مُطلق الحكم وأنه يمتلك الخبرة والحكمة والرؤية الكاملة.
- الإنطباع الأول First Impression هو قراروجداني من الوهلة الأولى يتخلله تفكير منطقى للوصول للفهم Recognition لابد أن يُزود بتراكم معرفي سليم ومتكامل.

- رفع الوعى عند المتخصصين وأصحاب الخبرات البسيطة كالطلاب Under graduated لجعلهم جديرين بإطلاق الأحكام و تكوين الإنطلاع أول سليم.
- إجراء المزيد من الأبحاث في دور الإنطباع الأول عند المستهلك في مجال التصميم الصناعي.

سادساً:المراجع

المراجع العربية

- حامد، اماني وحيد. ٢٠١٧. "تقييم التصميم بين الإنطباع الأول و العمر الإفتراضي للمنتج من منظور المستخدم كمركز عملية التصميم." رسالة ماجستير، جمهورية مصر العربية، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الفنون التطبيقية، قسم التصميم الصناعي.
- hamidu, amani wahid. 2017. "taqyim altasmim bayn altabeat al'uwlaa waleumr al'iiftiradii lilmuntaj min wijhat nazar almustakhdim kamarkaz tasmim altasmimi." risalat majistir, jumhuriat misr alearabiat, alqahirati, jamieat hulwan, kuliyat alfunun altatbiqiati, qism altasmim alsinaeii.
- سعد محمود, محمد عزت. ٢٠٠٩ .*ديزاين بيزنس* .نقابة مصممي الفنون التطبيقية.
- saed mahmud, muhamad eizat. 2009. dizayin bizins. qasam musamimi alfunun altatbiqiati.
- سعد,محمود,محمدعزت,محاضرة مصنفات التفكير Categories of thinking.٢٠٠٧
- saedu,mahmud,muhamadeazt,muhadarat musanafat tasnifat altafkir fiaat altafkir.2007
- سعد.محمود.محمد عزت، محاضرة فعل التصميم act of design، ٢٠١٧
- على، الشيماء صالح. ٢٠١٧. "تطويع هندسة كانساي Kansai Engineeringودمجها في مجال التصميم الصناعي"رسالة دكتوراة، جمهورية مصر العربية، القاهرة،جامعة حلوان، كلية الفنون التطبيقية، قسم التصميم الصناعي.
- عبد الجواد, هبة على, محمد عزت سعد محمود ,رجب هلال عبد الجواد. ٢٠٢٠ . “Affordance as an Approach to the Hermeneutics Process أفوردانس Affordance كمدخل لعملية التأويل”. *International Design Journal* 10 (4): 427–35. https://idj.journals.ekb.eg/article_114256_0e2410def66d7196886daa28b07587fe.pdf.
- هندي، فاطمة محمود، "التداخل بين مفهومى الفن الصناعي والتصميم الصناعى." *مجلة التراث و التصميم*، المجلد٣، العدد١٨، (ديسمبر ٢٠٢٣): الصفحة ٢٧٧-٢٩٠. https://doi.org/10.21608/jsos.2022.159837.1296
- *نظريات تصميم المنتجات ذات الطبيعة الهندسية* .الطبعة الثانية. محمد عزت سعد محمود.

المراجع الأجنبية

- Browne, C. (2021, August 5). Design Thinking vs. User-Centered Design [Which is Best?]. *CareerFoundry*. https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-vs-user-centered/
- CBT4Panic. (2022, October 30). *Anxiety symptoms stem from the very helpful ‘Fight or Flight Response’ | CBT4Panic*. http://cbt4panic.org/anxiety-symptoms-stem-from-the-very-helpful-fight-or-flight-response
- Chang, Kuen, and Simon King. 2016. *Understanding Industrial Design*. O’Reilly Media, Incorporated.

- "Design's Evolving Role." n.d. International Council of Design. https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/a-history.
- Elmansy, Rafiq. 2023. "What Is Design? And What Is Not?" Designorate. April 3, 2023. https://www.designorate.com/what-is-design-and-what-is-not/#References.
- Fontenot, Anthony. 2021. *Non-Design: Architecture, Liberalism, and the Market Anthony Fontenot*. The University of Chicago Press. https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/N/bo71582390.html.
- Lefteri, Chris. 2012. *Making It: Manufacturing Techniques for Product Design*. 2nd edition. Laurence King Publishing.
- Lpc-S, K. K. (2024, June 9). Untangling the Stress Mess—What is stress anyway - Kris Kerlin, LPC-S - Medium. *Medium*. https://medium.com/@kris_2530/untangling-the-stress-mess-what-is-stress-anyway-85ed33c8efb3
- Norman, Donald A. 2013. *The Design of Everyday Things*. The MIT Press. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Todorov, Alexander. *Face Value: The Irresistible Influence of First Impressions.* Princeton: Princeton University Press, 2017. muse.jhu.edu/book/64584.
- "Unlocking the Hidden Potential of First Impressions: Ten Ways to Wow When Meeting Someone New." 2023. Phycology Today. April 2023. Accessed May 31, 2024. https://www.psychologytoday.com/au/blog/beyond-school-walls/202304/unlocking-the-hidden-potential-of-first-impressions