PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

أثر التصميم المتحرك على المستخدم في تطبيقات شركة (Apple)

(تطبيقات Apple Watch أنموذجا)

The Impact of Mobile Design on the User in Apple Applications

مقدم من:

الباحثه رايه عبد الرحمن خلف ملكاوي

تحت إشراف:

أ.د أحمد جمال عيد

جامعة جدارا

كلية الفنون والتصميم

ماجستير التصميم والتواصل البصري

2024-2023

الملخص

يهدف هذا البحث الى معرفة أثر التصميم المتحرك على المستخدم في تطبيقات شركة Apple، ومدى استجابة المستخدم للتصميم المتحرك في تطبيقات الشركة، وتحديد سهولة او تعقيد استخدام التصميم المتحرك في منتجات شركةApple من قبل المستخدم، وهل شكلت تجربة أكثر تفاعليه أم العكس؟ وقياس سلاسة التنقل بين التطبيقات في منتجاتها، وقياس مدى تأثير التصميم المتحرك في تعزيز الهوية البصرية للعلامة التجاريه وبالتالي تحقيق النجاح في عملية التسويق للمنتجات. تتمحور مشكلة البحث في الإجابة عن التساؤلات الآتيه: هل التصميم المتحرك لتطبيقات شركة Apple يحسن من تفاعل المستخدمين؟ هل تحقق منتجات Apple تفاعلا ورضى من مستخدميها ؟ ما أثر التصميم المتحرك على المستخدم في تطبيقات شركة (Apple)؟

يفترض البحث توضيح الهدف من استخدام التصميم المتحرك في منتجات شركةApple، حيث يساعد التصميم المتحرك في إنشاء علامة تجارية لها صدى من الجمهور المستهدف، ويعمل التصميم المتحرك بتعزيز تجربة المستخدم ويجعل المنتج أكثر سلاسه وسهوله، في حين يزيد التصميم المتحرك من رضى وتفاعل المستخدم، ويسهم في تسهيل الاستيعاب

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

للمعلومات المعروضه بشكل أكثر وضوح، بحيث يمكن من التصميم المتحرك أن يسبب تشتت لبعض المستخدمين. واكتشاف العلاقة بين التصميم المتحرك والمستخدم من حيث التفاعل في تحسين تجربة المستخدم أو التعقيد عليه وتوصل البحث الى مجموعة من النتائج و كان ابرزها أن الرسوم المتحركة تعمل على تحسين تجربة المستخدم وتجعله اكثر سلاسة وفاعليه، وحققت منتجات ابل رضى وتفاعل الجمهور، بسبب الجاذبية والسلاسة التي تعمل بها التصميمات المتحركة، مما يدفعهم باستخدام التطبيقات وزيادة الاقبال على الشراء بشكل متكرر. وتوصلت الى توصيات من الممكن ان تحسن من تجربة المستخدم ومنها التركيز على استخدام رسوم متحركة بسيطة وبعيده عن التشويش والارتباك، وتقديم استشارات واختبارات للمستخدمين للتاكد من جودة وفاعلية الرسوم المتحركة، وانها لا تسبب تشتتا وتعقيدا.

الكلمات الدالة: التصميم، التصميم المتحرك، شركةApple، تجربة المستخدم.

Abstract

This research aims to find out the impact of mobile design on the user in Apple applications, the extent to which the user responds to mobile design in the company's applications, and determine the ease or complexity of using mobile design in Apple products by the user, and whether it formed a more interactive experience or vice versa And measure the smooth mobility between applications in their products, and measure the extent of the impact of mobile design in enhancing the visual identity of the brand and thus achieving success in the marketing process of products. The search problem is centered on answering the following questions: Does the mobile design of Apple applications improve user interaction Do Apple products achieve interaction and satisfaction from its users What is the impact of mobile design on the user in Apple's applications

The research assumes clarifying the goal of using mobile design in Apple products, where mobile design helps to create a brand that resonates with the target audience, and mobile design enhances the user experience and makes the product smoother and easier, while mobile design

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

increases user satisfaction and interaction, and contributes to facilitating the assimilation of information displayed more clearly, so that mobile design can cause distraction for some users. The research reached a set of results, the most prominent of which was that animation improves the user experience and makes it more smooth and effective, and Apple products achieved satisfaction and audience interaction, due to the attractiveness and smoothness with which animated designs work, which drives them to use applications and increase the demand for purchase frequently. And I came up with recommendations that can improve the user experience, including focusing on using simple animations and away from confusion and confusion, and providing consultations and tests to users to make sure the quality and effectiveness of the animation, and that it does not cause distraction and complexity.

Keywords:design, mobile design, Apple Company, user experience

مقدمة

في ظل التطور التكنولوجي الذي يشهده عصرنا الحالي، وفي ظل تطور تقنيات الإتصال بين المنتج والمستخدم وتقنيات الأجهزه الحديثه وبرامج التصميم الجرافيكي الحديث التي تضم أنماط الجرافيك المتنوعه المستخدمه، لإنتاج تصميم مرئي ثابت أو متحرك ثنائي الأبعاد او ثلاثي الابعاد، مثل الإنفوجرافيك والصور الإلكترونيه وبعض من تطبيقات الهواتف الذكيه مثل تطبيقات شركة (Apple) والنصوص والصور المتحركه, ودمج الصوره الحيه مع الصور والعناصر المجسمه، مع الإتقان في تصميم المؤثرات البصريه والصوتيه وتشكيل أعمال متداخله، للوصول إلى محتوى مرئي متحرك يعمل على تفاعل ورضى المستخدم. (السبعاوي، 2023)

تعمل الرسوم المتحركه على تحسين تجربة المستخدم عن طريق وضع تأثيرات بصريه وحركة سلسه في الاستخدام, مما ينعكس على تعزيز وتفاعل المستخدم معها، ومن هذا المنطلق تقوم شركة Apple بإستخدام الرسوم المتحركه في تطبيقاتها

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

بطريقة تتناسب مع عناصر التصميم الأساسيه التي تحث على البساطه والأناقه لتلبي رغبات المستخدم في متعة التنقل وإستخدام تطبيقاتها.

استخدمت Apple في تطبيقاتها تقنية الحركه وتسهيلات الإستخدام، عن طريق الحركه المدمجه على Mac, ومكنت المستخدم التنقل في Mac والتفاعل معه عن طريق الأوامر المنطوقه ولوحة المفاتيح على الشاشه والأجهزة المساعده وغيرها من الطرق الإضافيه للتنظيم في المؤشر، واضافة مجموعة من الخيارات حتى تسهل استخدام الماوس أو لوحة التعقب. واستخدمت شركة Apple أوامر صوتيه تمكن المستخدم من استخدام صوته واعطاء أمر لتطبيقاتها بالتنقل من تطبيق الى تطبيق وكتابة النص وتعديله وغيرها من الأمور الحركيه .

/https://www.apple.com/jo-ar/accessibility/mobility

يتناول البحث ثلاث محاور رئيسية، المحور الأول إجراءات البحث وتعريفه. المحور الثاني الإطار النظري الذي يتناول أثر التصميم المتحرك على المستخدم في تطبيقات شركة (Apple)، أما المحور الثالث أثر التصميم المتحرك على المستخدم في تطبيقات شركة (Apple) داخل المملكه الأردنيه الهاشميه. وينتهي البحث بالنتائج و التوصيات و المراجع.

1. اجراءات البحث

1.1 مشكلة البحث: يمكن تحديد مشكلة البحث من خلال الإجابه على التساؤلات التاليه:

- هل التصميم المتحرك لتطبيقات شركة أبل يحسن من تفاعل المستخدمين؟
- هل تحقق منتجات ابل تفاعلا ورضى من مستخدميها ؟
- ما أثر التصميم المتحرك على المستخدم في تطبيقات شركة (Apple)؟

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

1.2 أهمية البحث: تبرز أهمية البحث من خلال التأكيد على:

- أهمية تحسين تجربة المستخدم .
- سهولة استخدام منتجات شركة ابل .
- تعزيز تطبيقات شركة ابل في العالم التسويقي(في التوصيات) .
- أهمية خلق بيئه تفاعليه بين المنتج والمستخدم .

1.3 هدف البحث: يهدف البحث الى تحقيق الآتي:

- مدى تأثير وتفاعل التصميم المتحرك لمنتجات شركة ابل على المستخدمين.
- مدى استجابة المستخدم للتصميم المتحرك في منتجات شركة ابل.
- تحديد سهولة او تعقيد استخدام التصميم المتحرك في منتجات شركة ابل من المستخدم وهل شكلت تجربة أكثر تفاعليه أم العكس؟
- قياس سلاسة التنقل بين التطبيقات في منتجات شركة ابل.
- توفير توصيات ممكن ان تحسن من تصميم واجهة المستخدم في المستقبل.

1.4 فروض البحث: يفترض البحث أن:

يساهم التصميم المتحرك في منتجات شركة Apple على :

- توضيح الهدف من استخدام التصميم المتحرك في منتجات شركة Apple .
- استخدام التصميم المتحرك يساعد في إنشاء علامة تجارية لها صدى من الجمهور المستهدف.

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

- يعزز التصميم المتحرك تجربة المستخدم ويجعل المنتج أكثر سلاسه وسهوله.
- يزيد التصميم المتحرك من رضى وتفاعل المستخدم.
- يسهم التصميم المتحرك على تسهيل استيعاب المستخدم للمعلومات المعروضه بشكل أكثر وضوح .
- ممكن من التصميم المتحرك أن يسبب تشتت لبعض المستخدمين.
- اكتشاف العلاقه بين التصميم المتحرك والمستخدم من حيث التفاعل في تحسين تجربة المستخدم أو التعقيد عليه.

1.5 حدود البحث: تتمحور حدود البحث في ما يلي:

- **الحدود الزمنيه:** 2014-2024.
- **الحدود المكانيه:** مستخدمي تطبيقات أبل في المملكه الأردنيه الهاشميه.
- **الحدود الموضوعيه:** أثر التصميم المتحرك على المستخدم في منتجات شركة (Apple).

1.6 محددات البحث:

سيتم انشاء فيديو تطبيقي بالتصميم المتحرك يوضح كيفية تفاعل المستخدم مع تطبيقات Apple watch .

1.7 منهجية البحث:

سيتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي التطبيقي من خلال قياس مدى استجابة الجمهور المستهدف لتطبيقات شركة Appleالمتحركة.

الكلمات الدالة:

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

- **التصميم:** يعد التصميم أحد أشكال الفنون التشكيليه، يقوم بتوظيف بعض الأعمال الفنية من هذا النوع من الفنون مثل الكتلة واللون والفراغ. فالتصميم هو انشاء الأشياء الجميلة وإبتكار عمليات تخطيط متكاملة لشكل ما، وإنتاجة بطريقة جمالية ومرضية من النواحي الوظيفية والنفسية حتى تبعث السعادة والبهجة في النفس. يتطلب التصميم عملية ابتكار وعصف ذهني وتخطيط للوصول إلى تركيبة وتصميم معين، لانه عمل يحقق هدف مخصص له. ويعرف التصميم بأنه عملية تخطيط وإنتاج أفكار جديدة تقوم بإعطاء سعادة وبهجة للحياة فهو عبارة عن حل مشكلة وتنظيم علاقات لتحقيق غرض معين عن طريق إنشاء خطة منظمة ومتكاملة. (المشّاط، 2021)

  يعتبر التصميم نشاط تخطيطي إبداعي يتجدد في كل فترة زمنية وعلى مر العصور حتى يلبي رغبات الإنسان ويرضخ لعمليات التسويق والإقتصاد والجمال ويهتم بالتكنولوجيا, وهو موضوعي وليس ذاتي. (محمد، 2017).

- **التصميم المتحرك:** هو جزء لا يتجزأ من التصميم الجرافيكي وشكل من أشكال التواصل البصري الذي يدمج بين الصوت والصور والنصوص المتحركه القائمة على الوقت، ينتج التصميم المتحرك عن طريق الفيديو والكمبيوتر والتصوير والرسوم وبرمجيات السينما، ويعتمد على عنصر الحركه ويضم الإعلانات التلفزيونيه ومقدمات المسلسلات والأفلام والتطبيقات الترويجية والمعلوماتية وإعلام الأجهزة الذكية المحمولة وغيرها من الشاشات. (لاندا، 2021).

- **شركة Apple:** هي واحدة من أشهر الشركات العالمية المتخصصة بالمجالات التقنية الحاسوبية وتتمركز في الولايات المتحدة الأمريكية، وهي شركة متعددة الجنسيات، وتعتمد في عملها على تصنيع وانتاج وتقدم وتحسين وبيع البرامج الحاسوبية وأجهزة الهواتف الذكية والحاسوب، وتقتني مجموعة من الأجهزة الالكترونية مثل ايباد وايفون وحاسوب ماك. (اسمهان، 2022).

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

- **تجربة المستخدم (UX):** هي الطريقة المتبعة لدى كادر التصميم لانتاج منتجات تتيح تجارب مفيدة للمستخدمين، يشمل ذلك تصميم الطريقة الكاملة للحصول على المنتج، بما في ذلك العلامة التجارية والتصميم وسلاسة الاستخدام والوظيفية. (المزروع)

2. الاطار التطبيقي

2.1 ماهية التصميم

التصميم ليس مصطلح حديث النشاه، بل بدا مع بداية الانسان على الارض، وهو نشاط انساني، فرسم الانسان في الكهوف يعتبر تصميم وليس فن كما يقال، لانها رسمت بغرض الوصول الى هدف، ويعني التصميم بالاساس بانه القصد او النيه لفعل شيء ما. لو تاملنا مصطلح Design، يكتشف بانها تتشكل من جزئين: الاول De، والثاني Sign وهي علم الاشارات والرموز والعلامات او شفرات وسمه ودلاله، ولفظ De يعني اعاده, اي اعادة فك الشيفره، وشفرت التصميم هنا الشكل والخط والحجم والنسب والكتل والملمس والخامه والوزن والبيئه المستخدم فيها التصميم، وباعادة فك الشيفره ينتج التصميم (محمد،2017).

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

شكل(1) رسم الانسان في الكهوف

https://manthoor.com/cave-art/#google_vignette

يعد التصميم اداه ابداعيه ووظيفيه وجماليه عندما يكتسب الفرد الموهبه والتصميم معا، ويهدف التصميم الى عوامل خارجيه واحتياجات، كما توضح موضوع او مفهوم محدد، ويوقم بحل المشكلات او اعطاء معلومات برساله واضحه ومباشره تحث على البساطه في تقديمها، ويعتمد التصميم على عدة مراحل: البحث – التخطيط – الاعداد – التصميم– التنفيذ–النشر، يقوم المصمم بانشاء تصميم لعميل او موضوع معين بغرض ابقاء المشهد او المنتج او الخدمه في ذهن المتلقي وايصال المعلومات والرساله بشكل مبسط ومباشر، والفكره المحدده من المصمم هي الاساس في عمليه التصميم من شكل وحجم ولون وملمس وطريقة البناء والمضمون الذي يعتمد عليه الغرض المراد تصميمه (فريد، 2023).

يمكن تعريف التصميم بانه الخطه المحدده لانشاء شيء ما تبعا لمجموعة من الاسس والجماليات، وكيفية جعل الشيء جميلا. فكل شيء محيط بنا هو تصميم من الاعلانات والمنتجات المستخدمه والزجاجات والمنزل والاغطيه وشعار الشركات او فارة الحاسوب وغيرهم، فالتصميم يعتمد على تحسين المنتج من النواحي الجماليه والوظيفيه بغرض تطوير شكل الاشياء بدلا من تحسين الاداء الوظيفي او التكلفه او المعايير الاخرى غير الجماليه (سكران، 2021).

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

شكل (2) تصميم لاحد منتجات شركة Apple

\https://mostaql.com/portfolio/919337-%D8%AA%D8%B5%D9%85%D9%8A%D9%85-

يتسم الابداع في التصميم بالاقتصاد المعرفي المتقدم، يقوم بتحويل الافكار لمنتجات واعمال وخدمات وانظمه جديده متميزه، تضفي على صاحب الشركة او المؤسسه الطابع المميز المتقدم، وهو اساس البيئه التنافسيه للشركات او المؤسسات اوصاحب المنتج بمنافسيه بنفس الخدمه المعروضه، الشركة صاحبة التصميم الجيد هي التي تكتسب ميزه تنافسيه أكبر، حتى وان كانت الشركة المنافسه تملك خدمه ذات جوده متساويه او اعلى، فالتصميم يجمع بين الابتكار والابداع وقادر على تجميل صورة العلامه التجاريه وتخزينها في ذهن الجمهور وتحقيق عائد كبير في نسبة المبيعات وارباح الشركة. (الدين، 2016)

شكل(3) تصميم خاص بشركة Nike

https://web.facebook.com/nike/photos?locale=ar_AR

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

مراحل عملية التصميم:

تتضمن عملية التصميم ثلاث مراحل فكريه تشتمل على: التخيل والعرض والاختبار، وتتم تلك المراحل بوجود شكلين من المعلومات: المعلومات المحفزه للخيال، وجسم معرفي، والمرحله المفاهيميه للتصميم وهي الاهم والاغنى ويكون تاثيرها قوي وتعد من المراحل الخطره في تاثير قراراتها التصميمية، وتعتبر مرحلة فعاله في احداث تغييرات للتكوين التصميمي، وفيه يتم تنشيط التفكير الابداعي بين خبرات ومعارف المصمم وبين مجموعة معطيات الحل التصميمي. (ابراهيم، 2019)

2.2 مفهوم التصميم المتحرك

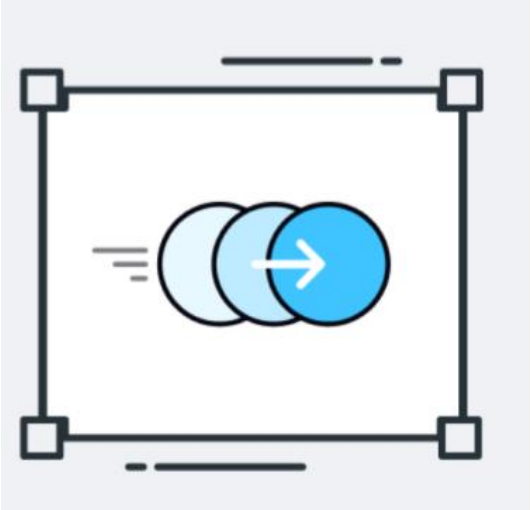
يعتبر التصميم المتحرك من افضل وسائل التصميم، اذ يقوم بنقل الرسائل والمعلومات بشكل اسرع من التصميم الثابت، فالحكايات التي تسرد عن طريق الصور اكثر الاساليب شمولية وفاعلية لايصال معلومه، ,ويعد اكثر راحه وسهولة التذكير. يقوم المصمم بكسر الحاجز بين القصه والمشاهد من خلال قدراته الابداعيه، فيهيئ المشاهد باتباع الهدف او القصه المراد ايصالها من خلال الاعلانات التجارية او الغير تجارية مما يعزز الفعاليه والانسجام. (المجذوب، 2020)

يركز التصميم المتحرك على اعطاء حركة في العناصر الصورية والشكليه او الكتابيه وهما اساسيين تقليدين في التصميم المتحرك، ويجمع بين النص والصوره والصوت والرموز والتاثيرات البصريه، لتحقيق تجربة تفاعليه تلبي احتياجات ورغبات الجمهور المستهدف، والوصول الى الاهداف المرجوه (نعمه و احمد نعيمه عبيد، 2022).

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

يعتبر التصميم المتحرك بانه ظهور متتالي لبعض العناصر المرئيه بالتسلسل كالخطوط والاشكال والرموز والعلامات التجارية والرسوم والصور، وكل شكل او رمز يؤدي الى توضيح فكره او معلومه محدده، فيكون ظهور العناصر بالتناوب تحريك من مكان الى اخر على حسب الهدف والفكره، مراعيا في ذلك التغيرات البصريه التي تتناسب مع الحجم واللون ضمن فترات زمنية معينه. ينضم العلم الفيزيائي الى التصميم المتحرك، فهو لا يعتمد على الفن وحسب، وانما فن رسم الحركه اعتمادا على ثبات الرؤية والكتله والجاذبيه المنطقيه التي تعرض في الفيديو، وما يميز التصميم المتحرك تدفق الحركه بينما هي سلسلة من الصور والرسومات الثابته تتحرك بسرعه او ببطء تبعا للغرض منها والفكره المراد الوصل اليها، ومن الممكن ان تصل الى 24 اطارا في الثانيه لاعطاء ايحاء الحركه. (النجار و طارق نبيه سالم، 2022)



/https://uxarb.com/principles-of-motion-design

شكل (4) تحريك التصميم بالتناوب من مكان لاخر

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

تقنيات التصميم المتحرك

تتعدد تقنيات التصميم المتحرك، منها خاصه باجهزة الحواسيب كادوبي ايليستريتور وادوبي بريمير، ومنها خاصه بالاجهزة المحمولة مثل(Flip book)، وجميعها تعمل على تحرير الفيديو وانشاء الرسومات المرغوبه، تتسم معظم هذه التقنيات بالجوده والكفاءه وسهولة الاستخدام، وتدعم الحفظ باكثر من صيغه مثل:(GIF, GPEG, PNG) وغيرها، وتدعم معظمها اللغه العربيه مع امكانية دمج النصوص المكتبة مع الرسوم المنفذه من خلاله (الجهني، 2018).

أنواع التصميم المتحرك

الرسوم المتحركة التقليدية المرسومه يدويا، وهي الاقل استخدام من تاريخ ظهور الرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد، وتعد من الانواع الأكثر استغراقا للوقت في تصمميها. **الرسوم المتحركه ثنائية الابعاد** تعتبر من الانواع الاكثر تفضيلا عند المصممين نظرا لسهولة استخدامها ومرونتها، حيث يتم رسم الشخصيه باتجاهين عن طريق بعض تقنيات التصميم المتحرك، والتحريك بهما بسلاسه، وهي من الانواع الانسب للمبتدئين. **الرسوم المتحركه الثلاثية الابعاد**، وهي الاكثر شيوعا، وتختلف عن التصميم التقليدي للتصميم المتحرك، وبرغم ذلك تعتمدعلى نفس انقسامات مبادئ الحركه والتكوين في الرسوم المتحركه، وتتكئ في تصمميهت على تحريك الشخصيات اكثر من رسمها، وينبغي على المصمم ان يدرك المفاهيم الفيزيائيه لانشاء الرسوم المتحركه. **الموشن جرافيك:** يقوم بنقل العناصر والنصوص والاشكال وتحريكها، ويتم استخدامها في الفيديوهات التجاريه ام التوعويه ام التوضيحيه والشعارات المتحركه. **الستوب موشن:** تعتمد على الصور الثابته، يتم بها تصوير لقطات من الصور للاشياء كالقصائص والصلصال وغيرها، ودمجها مع بعضها وتحريكات بسرعه معينه بشكل متتالي بالتسلسل لتظهر بانها فيديو متحرك، وتحتاج وقت ومهاره في التصميم (السرحان، 2024).

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

شكل (5) الرسوم المتحركة التقليديه

https://www.almrsal.com/post/750505

شكل (6) الرسوم المتحركه ثنائية الابعاد

https://www.renderforest.com/ar/blog/2d-animation

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

شكل (7) الرسوم المتحركه ثلاثية الابعاد

https://www.arageek.com/tech/3d-movie-and-animation-maker

شكل (8) الموشن جرافيك

https://heptamotion.com/%D8%B4%D8%B1%D9%83%D8%A9-

شكل (9) الستوب موشن

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

https://filmora.wondershare.ae/animation-tips/stop-motion-animation-kit.html

3.2 التعريف بشركة Apple

تعد ابل من اشهر الشركات في العالم واكثرها بيعا لمنتجاتها على الرغم من مبالغها الزهيدة وما زالت تحافظ على مكانتها وتتزايد اهميتها يوما بعد يوم منذ استلام مؤسس الشركة ستيف جوبز الى الان، وما زال اقبال جمهوروها والعملاء عليها من كافة ارجاء العالم كبير، ولم تتمكن اي شركة في العالم ان تتفوق عليها رغم كثرة المحاولات في ذلك، وذلك بفضل ذكاء ستيف جوبز صاحب شركة Apple، واتباعه استراتيجة تسويقية وانتاجية فريدة (حمري و عبدالرزاق ابراهيمي ، 2020) .

تعتبر شركة ابل اول شركة حواسيب شخصية ناجحه، واحد اسباب نجاحها الاساسي هو اهتمامها بتلبية احتياجات المستخدم ودراسة رغباته، حيث انها تهتم بتطوير المنتجات الحاسوبيه والرقميه التي نهظت في قطاع الحاسوب والبرامج والتطبيقات المتعدده، لا سيما اهتمامها بتصميم منتجات اكثر راحة وتفاعل، واهتمامها بجميع التفاصيل الصغيره، وتتسم منتجاتها بانها اقل عرضه للسلبيات التي يواجها الجمهور مع باقي منتجات الشركات الاخرى، وتستمر ابل في تقدمها بجميع خدماتها، وبالتالي لا يوجد منتج من شركه اخرى حقق نجاحا زاهدا كما حققت ابل، فهي تعتمد على اسس تتبعها في عملها: التميز، التطوير، التصميم الجيد... وغيرها (عبدالحميد و مخلوف فاطمه، 2022).

شكلت منتجات ابل ثورة في عالم التكنولوجيا، ونجحت في تحقيق تفاعل مستخدميها معها، واستخدمت في هويتها البصرية طابع الرقه والتميز الذي يعكس خدماتها ومنتجاتها، حتى اصبحت علامة عالمية في الابداع والتطور، كما تمكنت ابل من الوصول الى 3 تريليونات دولار في قيمتها التسويقية، والذي يعكس دورها في تحسين وتطوير معالم التكنولوجيا، وتعزيز مكانتها العالمية الابداعية. تعددت منتجات شركة ابل ومنها: هواتفIphone ، واجهزة Mac الحاسوبية، وIpad، و Watch Apple

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

،AirPods، فضلا عن خدماتها الرقمية مثل Apple Music ، App Store، Apple TV+، كما تهتم ابل في اناقة منتجاتها وواجهة المستخدم، لتحقيق تفاعل وانسجام الجمهور معها بطابع يميزها عن منافسيها (Gong & Yiran Liu, 2021)

العوامل التي ادت الى تحقيق ميزة تنافسية

البحث والتطوير: تعتمد الشركة على ضمان التدفق السريع في منتجاتها، وتواصل بتحديث وتطوير تقنيات تعمل على تعزيزها، وتحافظ على مكانتها, ساعيه في ذلك التقدم وتحقيق النجاح الاكبر، لا سيما توسيع دائرة عروضها عن طريق البحث والتطوير وترخيص الملكيه الفكريه، ان الاستثمارات المركزه في البحث والتطوير باعتقاد ابل انها تنمي الشركة وضرورية لموقعها التناقسي في السوق. **الملكية الفكرية:** تمتلك ابل براءات اختراع لحماية منتجاتها وتقنياتها. **راس المال البشري:** تعمل على تقدم وتطوير جميع الموظفين القائمين، وانشاء ثقافة تنظيمية قويه، لجلب المهارات والخبرات الى الشركة، وهي اول شركة قائمة في استثمار هذا العنصر (One، 2023).

الارتباط الوظيفي: تؤمن ابل ان الترابط بين اعضاء الفريق والمديريين والقياده يعزز من التعاون والتقدم والازدهار للشركه، ويعمل على تشجيعهم بطرح الاستفسارات والاقتراحات والمخاوف على المدير القائم عليها. **الصحه والسلامة المهنية:** تعمل على حماية موظفيها في كل مكان، وتوضح المخاطر المحتملة، وتقوم بتدريبهم على اسس السلامة العامة مع تحديد برامج معينه في موقع العمل عند الافراد العاملين في بيئات اكثر خطورة. **القدرة على المنافسة:** نجاح الشركة قائم على روح المنافسة، مع ضمان تقديم منتجات وخدمات وتقنيات جديدة مبتكرة الى السوق بالوقت المناسب، وتعما على تصميم المنتجات بتطور مستمر بما يشمل الاجهزة ونظام التشغيل ومجموعة من تطبيقات البرامج والخدمات. (امينه و قرزه اسمهان، 2022)

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

تطبيقات شركة Apple

عملت ابل على تصميم تطبيقات تفاعليه تلبي احتياجات المستخدم، وتقديم حلول مبتكرة من الترفيه واللياقه البدنيه والصحه، لا سيما سلاسة التعامل مع واجهة المستخدم وتعزيز الكفاءه، وذلك عن طريق تصميمها البسيط والتنقل بسهولة بين التطبيقات، كمل تعمل على تقديم بيئة تحفيزية وتجربة تفاعلية، مما تمكن المستخدمين من تحسين جودة الحياة اليومية، فضلا عن تعزيز الاتصال وتحقيق اهداف صحية وترفيهية وتلبية الاحتياجات المرغوبة (عبدالحميد و مخلوف فاطمه، 2022) .

التصميم المتحرك ضمن تطبيقات Apple Watch

تتميز Apple بتقديم ادوات وتقنيات تعمل على تحسين تجربة المستخدم، من حيث سلاسة التحرك والتنقل بين التطبيقات، واستخدام الرسوم المتحركة لتحفيز المستخدم انجاز مهامه والتفاعل مع التطبيق، ومن ابرز هذه التطبيقات: **تطبيق تخطيط القلب** والذي يقدم نتائج الفحص بطريق اكثر فاعلية وسهولة، حيث يعرض رسم بياني ينبض ويتحرك مع نبضات القلب، **وتطبيق التمرين** المتوفران في Apple watch، حيث تتيح للمستخدم تحديد اهداف معينه مثل الوقت والمسافة والسعرات، فتقوم Apple Watch بتتبع الحركة والاهداف المحدده لتحفيز المستخدم، وانجاز المهام، وعرض القياسات اثناء التمرين، وامكانية اقران Apple Watch مع اجهزة التمارين داخل صالة الرياضة، وتوفر المعلومات الدقيقة، وعرض الرسوم المتحركة اثناء التمارين الرياضية مثل رسم شخصية الجري والسباحة ومعدل حرق السعرات وركوب الدراجة لزيادة تحفيز المستخدم بالاستمرار .

https://support.apple.com/ar-jo/guide/watch/apd4edc9bc20/watchos

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

شكل (10) خيارات اللياقة البدنية باستخدام رسوم متحركة تفاعلية

https://support.apple.com/ar-jo/guide/watch/apd4edc9bc20/watchos

شكل (11) تطبيق تخطيط القلب

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

/https://www.apple.com/sa-ar/healthcare/apple-watch

شكل(11) عرض القياسات اثناء التمرين

https://support.apple.com/ar-jo/guide/watch/apd4edc9bc20/watchos

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

شكل (12) تخصيص التمرين

https://support.apple.com/ar-jo/guide/watch/apd4edc9bc20/watchos

شكل(13) التمرين باستخدام صالة الرياضة

https://support.apple.com/ar-jo/guide/watch/apd4edc9bc20/watchos

تطبيق الانتباه الذهني (التنفس والتفكر): يتيح للمستخدم تخصيص دقائق معينه للتركيز والتفكير العميق مع الحفاظ على معدل التنفس، من بعد الضغط على زر اقرا او فكر، يتم الضغط على التنفس ويبدا المستخدم باخذ الشهيق تماشيا مع ازدياد حجم الرسم المتحرك مع الزفير تماشيا مع تقلص حجم الرسم المتحرك، مما يخلق للمستخدم تجربة اكثر تفاعليه.

https://support.apple.com/ar-jo/guide/watch/apd4edc9bc20/watchos

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

شكل (14) واجهة التنفس

https://support.apple.com/ar-jo/guide/watch/apd371dfe3d7/watchos

تطبيق الرعاية الصحية: يعرض التطبيق اشعارات باستخدام رسوم متحركة لدفع المستخدمين من التحرك في حالات الجلوس لاوقات طويلة، حيث تعمل على التحقق المستمر من معدل ضربات القلب، ويمكن للمستخدم ان يحدد ادنى او اعلى ضربة لاعطاء التنبيه، ويكون المستخدم في هذه الحالة في مرحلة الخطر.

https://www.apple.com/sa-ar/healthcare/apple-watch

شكل (15) اشعارات معدل ضربات القلب

/https://www.apple.com/sa-ar/healthcare/apple-watch

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

تطبيق اكتشاف السقوط: عند استشعار التطبيق بحركة سقوط مفاجئه، يعرض تنبيها على الشاشة لتفقد حالة المستخدم، واذا تجاهل المستخدم التنبيه لمدة تتجاوز ال60 ثانية، يتم ارسال اشعار طارئ الى خدمات الطوارئ، باستخدام الرسوم المتحركة لتفاعل المستخدم مع التنبيه، مما يعمل على تحقيق استجابه اكبر في الوضع الطارئ.

/https://www.apple.com/sa-ar/healthcare/apple-watch

شكل (16) تنبيه اكتشاف السقوط

/https://www.apple.com/sa-ar/healthcare/apple-watch

استراتيجية Apple في الارتقاء بمستوى منتجاتها وتطبيقاتها

تتبع شركة Apple استراتيجية التميز في المنتج، وهذه الاستراتيجية مخصصة للطبقه الراقيه من المجتمع، ويتسم منتجها بانه غير معروض بشكل كبير ، وصعوبة شراء المنتج مقارنة بالشركات الاخرى، والسعر المرتفع لباقي الطبقات المتوسطة والادنى،

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

حيث يتناسب مع الطبقات الاكثر ثراء، واستخدمت الشركة سياسة انتقاء المنتجات للمشاهير والشخصيات الهامه في السوق بوقت مناسب قبل اطلاقه، ليتيح لهم اعلان تجربتهم مع تطور منتجات الشركة، وتعتبر من الخطط التسويقية الناجحه، ويخصص ابل للطبقة الراقية، هذا ما زرع في ذهن المجتمعات. تركز ابل على العملاء اكثر من تركيزها على المنتج او التقنية، ولا تتحدث عن المنتج بحد ذاته، بل تتحدث عن نتائج استخدام المنتج، وتوضح كيفية جعل الحياة اسهل واكثر رفاهيه بتجسيد واقعي يعمل باقناع الجمهور المستهدف بشكل ناجح، فهي تكسب ثقة عملائها وتعطي قيمة حقيقية لمنتجاتها، ويقول جوبز " ما الفائدة من اعطاء العملاء احتياجهم؟ فيتعرضون للملل، بل يجب التقديم لهم الجديد" (حمري و عبدالرزاق ابراهيمي ، 2020).

4.3 التعريف بتجربة المستخدم (User Experience - UX)

تعرف تجربة المستخدم بأنها مدى استجابة وتفاعل ورضى المستخدم عن منتج او خدمة معينة، وهي التصورات التي تنتج عند الاستخدام متضمنه جميع ردود الفعل والانفعالات ولغة الجسد والاحاسيس عند او بعد التجربة، حيث تقوم على العديد من العناصر والمعايير والاجراءات التي يجب اخذها لتحقيق تجربة مستخدم فعالة مثل: دراسة احتياجات المستخدمين، دراسة طبيعة المستخدمين، وادراك احتياجات المشروع، فالهدف الرئيسي من تجربة المستخدم هو الوصول الى كفاءة ورضى المستخدم لتحقيق اهداف الخدمه او المنتج المرغوبة (سلام و امل سراج، 2017).

التوافق بين الهدفين (اهداف المشروع، اهداف المستخدمين)

ويقصد بالتوافق كيفية تحقيق هدف المشروع عند حصول المستخدمع على احتياجاته ورغباته، وخلق التوازن بين الهدفين لتحقيق نجاح الخدمة او المشروع، ويضم رضى المستخدم وتحقيق الهدف المرغوب من الخدمة او المنتج (عرابي، 2016).

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

التصميم بالتشارك في تجربة المستخدم

هي عملية تشاركية تتم بين المستخدم وصاحب المنتج او الشركة وتشهد مراحل تطور الخدمة اولا باول لضمان انشاء تجربة مستخدم ناجحه تلبي احتياجات المستخدمين واعتبارهم جزءا من التصميم ليس مجرد مستخدمين، وتلمس عواطفهم ومشاعرهم وتعمل على اثارتها، وتتم في ورش عمل وجلسات حوار وتعاون، لابتكار حلول تتفق مع رغبات المستخدمين ومع غرض الخدمة او المنتج، وتحقيق تجرب اكثر فاعلية. ومن ابرز الشركات استخداما للتصميم بالتتشارك والتعاطف هي شركة Apple وتعتبر من اكبر الشركات واكثرها استخداما لمبدا التعاطف والتشارك في تصميم تطبيقاتها ومنتجاتها، حيث تصمم المنتجات لتلبي رغبات الجمهور وتثير مشاعرهم وتعطي تجربة للمستخدم مرضية ومميزه (مصطفى و محمود عبدالنبي محمد، 2024).

التماثل الوظيفي

يشير الى عناصر الواجهه التي تطابق الواقع الحقيقي من حيث الاسلوب، بغرض التعامل مع الواجهات باسلوب سلس لانه مالوف، فيتم توظيف رسومات وتوضيحات ثلاثية الابعاد ، واضافة الاضاءه والالوان والانعكاسات على عناصر المستخدم. في الالفينات مع اصدار متجر التطبيقات بواسطة شركة Apple، ووراءه اصدار متجر بلاي من جوجل، كانت بداية ثورة التطبيقات وشهدت هذه الفترة بداية ظهور التصميم المسطح وسهل الوصول وانتشر مصطلح تصميم تجربة المستخدم بشكل كبير (النخيلي، 2024).

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

شكل(17) مراحل تطور واجهات المستخدم من الالفينات حتى الان

التطور الحديث لتحسين تجربة المستخدم

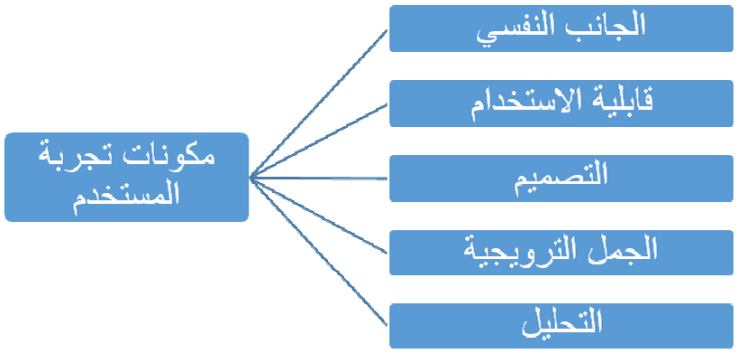
استخدام عناصر ثلاثية الابعاد ورسوم متحركة، لتحقيق المزيد لسياق المستخدم واكتساب تجربة اكثر فاعلية، واستخدام رسوم توضيحية التب تشمل على اشعارات التنبية والاستخدام الخاطء للنظام، واستخدام الواجهات الصوتية والتفاعل بدون لمس مثل ال Face Id في اجهزة Apple، والواقع المعزز والواقع الافتراضي وهو الاكثر انتشارا ورغبه لدة المستخدمين، حيث بدات بتاثيرات الوجه التفاعليه المستخدمه في العديد من التطبيقات واشهرها الSnapChat، وانتهائا بالعاب الترفيه الموظفة بالواقع الافتراضي ، وما زال التطور في الواقع الافتراضي والمعزز قيد التعريف والاختبار والتطور (النخيلي، 2024).

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

مكونات تجربة المستخدم

يجب على المصمم مراعاة المكونات الخمسة لتحقيق تجربة مستخدم فعالة: **الجانب النفسي:** يتعامل المصمم به مع عقلية المستخدم بشكل غير موضوعي ويميل الى المشاعر بشكل اكبر. **قابلية الاستخدام:** مراقبة تفاعل المستخدم مع الخدمة او المنتج، واذا ما كان في حيرة ما، وتعتبر مقياسا لنجاح النظام. **الجمل الترويجية:** والتي تستخدم بغرض تحسين التفاعل بين المنتج او الخدمه والمستخدم. **التحليل:** وفيها يتم تحليل وتقييم رغبات المستخدمين وتوقعاتهم، بغرض الوصول الى تصميم منتجات او خدمات مرضية، وتحسين تجربة المستخدم، وهو الجزء الرئيسي لفهم احتياجات المستخدمين للتفاعل مع المنتج واذا كان حقق توقعاتهم واحتياجاتهم بشكل فعال (سلام و امل سراج، 2017).



شكل (18) يوضح مكونات تجربة المستخدم

3. الاطار التطبيقي

1.3 التجربة العملية

تم انشاء فيديو رسوم متحركه من تصميم الباحث، يبين فاعلية المستخدمين مع تطبيقات Apple Watch, تدور قصة الفيديو حول شخصية فتاه محبه للرياضه والالتزام، وتواجه صعوبه في اكمال تمرينها الرياضي بسبب ضمور طاقتها, وتعمل جاهدة

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

بايجاد حل يمكنها من تقوية طاقتها وتحفزها على انجاز مهامها بفاعليه، واثناء بحثها وجدت Apple Watch، تعطي لها مجموعه من المميزات بتطبيقاتها الذكيه التي تشجع مستخدميها على اكمال وتحقيق اهدافهم وانجازاتهم الرياضيه والشخصيه عن طريق تتبع النشاط البدني، وتلبية احتياجاتهم التحفيزيه باستمرار, وميزة الاشعارات التي تعزز من قوتهم ورغبتهم في تحسين السلوك والالتزام بالنشاط, وبواسطة هذه التقنيه، تتمكن الشخصيه من التغلب على الصعوبات التي تواجهها، مما يجعلها تحقق هدفها المرغوب والدوام على الاستمرارايه والانجاز، ويوضح فاعلية تطبيقات Apple Watch في تحسين تحفيز المستخدمين وتشجيعهم لأسلوب حياة مليء بالنشاط والحيويه والانجاز.

PCJDA3XJYAMUUAUE (online-video-cutter.com).mp4

رابط فيديو التجربة العملية

الهدف من انشاء الفيديو

- التعرف بمدى فاعلية تطبيقات Apple مثل تطبيق اللياقة البدنية والصحة على المستخدمين.
- والتطرق الى تاثير التصميم المتحرك على المستخدمين عن طريق تجربة شخصية متحركة.
- تقديم قصه قصيره توضح مدى تاثير الرسوم المتحركه في التكنولوجيا الحديثه على سلوك وممارسات الافراد ايجابا.

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

- التعزيز من فكرة البحث ودعمه من خلال عرض القصه القصيره بواسطة فيديو مرئي باستخدام الرسوم المتحركة وتوضيح امكانية التصميم المتحرك من تعزيز تاثير تطبيقات Apple Watch على المستخدمين.

الأدوات والتقنية المستخدمة

تم استخدام تطبيق Animaker في انشاء الفيديو، واظهار شخصية متحركة لفتاة ترتدي ساعة ابل وتقوم على تحفيزها لانجاز مهامها، وابراز دور Apple Watch التي تتضمن تطبيقات اللياقة والصحة في اتمام المهام والاهداف.

المنهجية المتبعه في الفيديو

ابراز فاعلية Apple Watch مع مستخدميها، وكيفية تاثيرها عليهم ايجابا، ولما تحمله من رسوم متحركة تعمل بدورها على تشجيع المستخدم من انجاز اهدافه.

تعتمد على المنهج الوصفي التحليلي باستخدام الرسوم المتحركه (Animation) ، لتوضيح فكرة البحث وذلك من خلال:

1. **السرد القصصي** الذي قدم شخصية فتاة لديها مشكلة الكسل والخمول عند ممارستها للرياضه، والبحث عن حل يساعدها في التغلب على معاناتها, وقامت برحلة البحث الى ان وجدت Apple Watch التي حفزتها في القضاء على الخمول ودعمها لتحقيق الهدف المطلوب .
2. **التصميم المتحرك**

استخدام الرسوم المتحركه في الفيديو لجعله اكثر وضوحا وجذبا. وتوظيف الالوان والحركات والانتقال من مشهد الى مشهد بطريقه تعزز من الفهم والتفاعل.

3. **تجربة المستخدم التفاعليه**

توضيح تفاعل المستخدمين مع AppleWatch. وابراز التاثير الايجابي للرسوم المتحركه على سلوك الافراد.

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

4. التحليل والمفهوم

توضيح دور AppleWatch في التغلب على مشكلات المستخدمين .

تحليل الفيديو

يوضح الفيديو فاعلية الرسوم المتحركة في Apple Watch على مستخدميها، باسلوب تحفيزي يخاطب الجمهور بشكل فعال وواضح، وادى الهدف من الغرض، ويتميز الفيديو بالوقت المناسب بعيدا عن الملل، حيث يوضح الفيديو التحفيز والتشجيع بالتجربة للمستخدم، واستخدم الفيديو موسيقى تحفيزيه يتوافق مع الفكرة المراد ايصالها، وارتبطت المشاهد مع النص المستخدم والموسيقى مما يحقق الانسجام في ما بينهم، فالتاثيرات والصور والملمس والفضاء والخط والقيمة شكلت مزيج تاثيري ومنسجم مع بعضه البعض وساعدت في ايصال الفكرة باسلوب ابداعي، وتضمن الفيديو عنصر التكرار والتاكيد لهدف المنتج وتعزيز الشعور بالتجربة.

استخدم الفيديو شخصية متحركة لفتاه تمارس الرياضة، وعنصر المقارنة بالشعور ما قبل ايجاد Apple Watch وما بعد استخدامه، حيث شكل استخدامها فارقا ايجابيا وبعث التحفيز والتشجيع لانجاز المهام، على عكس الشعور قبل التجربة، حتى يؤدي الرسالة المرجوه وايصال الشعور عن تجربة المنتج للمستخدمين، وتم اختيار الشخصية رقميا عن طريق تقنية Animaker، بما يتناسب مع هدف الفيديو، ويحتوي على صوت نقي واضح واحترافي يضفي في النفس الطاقة والتحفيز بجودة جيده جيدا، ويحقق تفاعل الجمهور في الثواني الاولى بسبب ترحيب الشخصية للمتلقي بالانسجام مع صوت الموسيقى، ويمكن تحرير الفيديو وتقليل او زيادة المدة المستخدمة لتتناسب مع اي منصة، والمدة مع المحتوى والشكل والصوت والاضاءه والتاثيرات وحركة الانتقال من مشهد الى مشهد ساهمت في نجاح الفيديو وتحقيق الاهداف المرغوبة.

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

يتبع الفيديو تقنية الانيميشن 2D، وفيها يتم رسم او اختيار شخصية من اختيار المصمم بنائا على الهدف من الفيديو، والتحريك في بعدين فقط (الطول والعرض)، حيث يتم التحريك باسلوب تفاعلي جذاب.

النتائج والتوصيات

النتائج

- يعمل التصميم المتحرك في تطبيقات Apple على تحقيق الفاعلية والانسجام للمستخدمين.
- تعمل الرسوم المتحركة على تحسين تجربة المستخدم وتجعله اكثر سلاسة وفاعليه.
- يقوم التصميم المتحرك على تحقيق السلاسة في التنقل بين الشاشات وعرض المعلومات، مما يعود على المستخدم بالشعور بالراحة والانسجام .
- حققت منتجات ابل رضى وتفاعل الجمهور، بسبب الجاذبية والسلاسة التي تعمل بها التصميمات المتحركة.
- حققت Apple تجربة مستخدم فعالة ومرضية.
- اهتمت Apple بالمستخدم اهتماما كبيرا.
- تعمل الرسوم المتحركة على تحسين تجربة المستخدم وتوضيح البيانات والمعلومات بشكل اسهل.

التوصيات

- التركيز على استخدام رسوم متحركة بسيطة وبعيده عن التشويش والارتباك.
- استخدام الرسوم المتحركه كحركات طبيعية وانتقالات اكثر سلاسة.
- استحداث خيار يتيح للمستخدم ايقاف او تشغيل الرسوم المتحركة بنائا على رغباتهم.
- تقديم استشارات واختبارات للمستخدمين للتاكد من جودة وفاعلية الرسوم المتحركة وانها لا تسبب تشتتا وتعقيدا.

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

- عدم الاكثار من استخدام الرسوم المتحركة حتى لا تسبب ازعاج للمستخدمين.
- التركيز على استخداك الرسوم المتحركة للتوجيه، مثل تنبيهات التمرير او التنقل بين الصفحات.
- دعم تصميمات الرسوم المتحركة والابتكار ودمج التقنيات الحديث ومواكبتها لاعطاء تجربة اكثر فاعلية وتميز.

قائمة المصادر والمراجع

المراجع العربية

الكتب:

المشاط،هدى. (2021). أبجديات التصميم.

الجهني،ليلى سعيد سويلم (2018). تصميم المواد البصرية تقنيات وتطبيقات". العبيكات . الرياض – السعودية.

سكران،رياض(2021). " صنع في التصميم: ابواب في رواق التصميم". دار سطور للنشر والتوزيع . العراق.

عرابي،محمد (2016). " مدخل الى تجربة المستخدم". شركة حسوب واكاديمية حسوب. سوريا–حماه.

فريد، مها (2023). " البحث العلمي في مجالات الفن والتصميم". دار الوفاء للطباعة والنشر. مصر _ الاسكندرية.

الدوريات

ابراهيم،مها محمود (2019). " استراتيجيات تدريس التصميم: تعزيز الفكر الابداعي لدى طلبة التصميم الداخلي بين النظرية والتطبيق". مجلة العمارة والفنون. ص 514.

اسمهان،صديقي امينة قرزه (2022). " مساهمة اداة المعرفة في تحقيق وتعزيز الميزة التنافسية". مجلة الامتياز لبحوث الاقتصاد والادارة. ص252.

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

السبعاوي،مروه محمد نور الدين ابراهيم (2023) . " تقنيات التصميم المرئي لاعلانات مواقع التسويق الرقمي". المجلة المصرية لبحوث الاتصال والاعلام الرقمي". ص29.

السرحان،صفاء مسعود(2024). "الاستفادة من تقنيات الواقع المعزز في انتاج تصاميم متحركة". المجلة الدولية للعلوم التربوية والانسانية المعاصرة. ص66.

النجار، وطارق نبيه سالم (2022). " الجرافيك المتحرك وانماطه وبرمجيات تنفيذه". مجلة الاداب والعلوم الانسانية. ص44.

النخيلي، مروة (2024). " استراتيجية تصميم تجربة مستخدم فعالة لتطبيقات الهواتف الذكية الاخبارية". مجلة التراث والتصميم. ص6-9.

حمري، وعبدالرزاق (2020). " مهارات التسويق الابتكاري في منظمات الاعمال ودورها في تحقيق التميز(شركة ابل". مجلة دفاتر البحوث العلمية. ص153-156.

أمينة،صديقي; قرزة اسمهان (2022). "مساهمة ادارة المعرفة في تحقيق وتعزيز الميزة التنافسية: دراسة حالة شركة Apple". مجلة الامتياز لبحوث الاقتصاد والادارة. ص261.

المزروع، رزان محمد (2020). "تجربة المستخدم ودورها في التحول الرقمي". مجلة العطاء الرقمي. ص19.

سلام، وامل سراج (2017). " اهمية ارتباط تصميم تجربة المستخدم بالتصميم الجرافيكي لانتاج تطبيقات تفاعلية" . مجلة بحوث التربية النوعية. ص693-694.

عبدالحميد، ومخلوف فاطمة(2022). " الاتجاهات الحديثة في المؤسسات الاقتصادية". مجلة التنظيم والعمل. ص164-166.

محمد،هيثم(2017). " التصميم الذكي وتدعيمه لفلسفة التصميم". مجلة العمارة والفنون. ص2.

مصطفى، احمد (2024). " تطوير تصميم المنتجات من خلال فهم اعمق لتجربة المستخدم والتصميم بالتشارك". مجلة التصميد الدولية. ص6.

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

نعمه، واحمد نعيمه عبيد (2024). "المؤثرات البصرية في تصميم الرسوم المتحركة المعاصرة". مجلة الاكاديمي . ص413.

الرسائل العلمية غير المنشورة

المجذوب،نسرين محمد خير (2020). " فاعلية التصميم الجرافيكي المتحرك عبر وسائل التواصل الاجتماعي في الحملات الاعلانية داخل الاردن". صفحة9.

المراجع الاجنبية

الابحاث

Gong, Hanzhen; Yiran Liu, Xuanyi Chen (2021). " Apple Inc. Strategic Marketing Analysis And Evaluation". Atlantis press international B.V. Page 3053-3055.

One, Mark (2023). " Exact name of Registrant as specified in its charter". Page 261-262.

المواقع الالكترونية

/https://www.apple.com/jo-ar/accessibility/mobility

https://manthoor.com/cave-art/#google_vignette

\-https://mostaql.com/portfolio/919337-%D8%AA%D8%B5%D9%85%D9%8A%D9%85

https://www.**almrsal.com/post/**750505

https://www.renderforest.com/ar/blog/2d-animation

https://www.arageek.com/tech/3d-movie-and-animation-maker

-https://heptamotion.com/%D8%B4%D8%B1%D9%83%D8%A9

PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

https://filmora.wondershare.ae/animation-tips/stop-motion-animation-kit.html

https://support.apple.com/ar-jo/guide/watch/apd4edc9bc20/watchos