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
كلية الفنون والتصميم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

الدمج بين تطوير تكنولوجيا التصميم الجرافيكي و تكنولوجيا التعليم

Integrating the development of graphic design technology and educational technology

Dr. Amira Salah elden Ahmed [a], Dr. Wafaa ebrahim [b] , Dolagy Atef Botros [c].

[a] Lecturer at Pharos University, Faculty of Arts and Design, Graphic Department.
[b] Lecturer at Pharos University, Faculty of Arts and Design, Graphic Department.
[c] Senior student at Pharos University, Faculty of Arts and Design, Graphic Department.

Corresponding author: E-mail : **dolagiatef@gmail.com**

الملخص

تكنولوجيا التعليم هي استخدام الوسائل التكنولوجية لتحسين عملية التعليم والتعلم. تهدف إلى تسهيل الفهم، زيادة التفاعل، ودعم التعلم الذاتي والتعليم عن بُعد، من خلال أدوات مثل الحواسيب والبرامج التعليمية. وتواجه بعض التحديات مثل نقص البنية التحتية والحاجة لتدريب المعلمين . ويُعد التصميم الجرافيكي أحد أهم الأدوات الداعمة لتكنولوجيا التعليم، حيث يُساهم في تقديم المحتوى التعليمي بطريقة مرئية تفاعلية تُساعد على جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم. كما يُعزز من فهم المعلومات المجردة من خلال الرسوم التوضيحية والمخططات البصرية، مما يخلق بيئة تعليمية أكثر فاعلية وإبداعًا. لذلك فإن دمج التصميم الجرافيكي مع تقنيات التعليم يُمثل خطوة مهمة نحو تطوير أساليب التدريس الحديثة ومواكبة متطلبات التعليم في العصر الرقمي.

Summary

Educational technology is the use of technological tools to improve the teaching and learning process. It aims to facilitate understanding, increase interaction, and support self-learning and distance education through tools like computers and educational software. It faces some challenges such as lack of infrastructure and the need for teacher training . Graphic design is considered one of the most important tools supporting educational technology, as it contributes to presenting educational content in an interactive visual way that helps capture learners' attention and motivate them. It also enhances the understanding of abstract information through illustrations and visual diagrams, creating a more effective and creative learning environment. Therefore, integrating graphic design with educational technologies represents an important step towards developing modern teaching methods and keeping up with the requirements of education in the digital age.

الكلمات المفتاحية

الهوية البصرية - تكنولوجيا التعليم - التصميم الجرافيكي التعليمي -الواقع الافتراضي في التعليم

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
كلية الفنون والتصميم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

المقدمة

في الحضارات القديمة لم يكن لدى الإنسان الأسس الكافية للاتصال ،وأسباب الاتصال كثيرة فهي إما نقل خبر، أو تحذير من خطر ،أو تبليغ بما يجول في الخاطر ،فاعتمد لغة المخاطبة ،أو الإشارة ،أو التمثيل ،أو التقمص. ولقد عرف قدماء المصريين واليونانيين الكتابة ،واستخدموا الرسم ،وكان فراعنة مصر ينشرون أوامرهم ،كما كانوا يأمرون بحفر هذه الأوامر على جدران المعابد ليقرأها الناس ،واشتهر عن الإغريق إذاعة الأخبار في الميادين العامة .أما العرب فقد استخدموا الخطب ،والأشعار ،والندوات ،ودق الطبول ،وإشعال النار ،ثم أتى الإسلام واهتم بالتعليم ،عن طريق القدوة والممارسة المباشرة ،ونرى ذلك جليا في أجمل مثال ،قصة ابني آدم عليه الصلاة والسلام ،قال تعالى :"اتل عليهم نبأ ابني آدم بالحق ،إذ قربا قربانا ،فتقبل من أحدهما ،ولم يتقبل من الآخر في هذه القصة قام الغراب بدور المعلم ،وقابيل بدور المتعلم ،والوسيلة الرئيسة الغراب الميت ،وكان يحرص الرسول صلى الله عليه وسلم على تعليم أصحابه رضوان الله عليهم بالقدوة والملاحظة ،فكان يقول "صلوا كما رأيتموني أصلي" ،وغيرها من الشواهد .شهد هذا العصر تطورات متسارعة ومذهلة في مجال التكنولوجيا ،والتي أصبحت تغزو جميع جوانب حياة الإنسان ،في كل مكان ،في المكتب والمنزل، كما سهلت الاتصال والانتقال ،وقربت الزمان والمكان، فصار الإنسان يعيش في قرية صغيرة ،يؤثر في إحداثها ويتأثر بها ،وأصبح الناس شركاء في هذه القرية الصغيرة .وشهد القرن العشرون ثورة علمية ومعرفية هائلة لم يسبق لها نظير، شملت مختلف ميادين العلوم الإنسانية والطبيعية والتطبيقية، وشهد مولد ميادين علمية جديدة لم تكن معروفة من قبل، ولم تكن التربية بمنأى عن هذا التطور، بل كانت من أكثر الميادين تأثرا وتأثيرا، إذ ظهرت العديد من النظريات والاتجاهات التربوية ،التي سعت إلى استيعاب الحجم الهائل من العلوم، والحفاظ على هذا التراث الإنساني من خلال نقله للأجيال المتتالية، لتطويره من ناحية، ووضعه موضع التطبيق من ناحية أخرى، وعملت لتحقيق ذلك على الاستفادة من كل ما أنتجه العلم من نظريات وتطبيقات .وحرص التربويون في فترة مبكرة على توظيف تقنيات الاتصال المختلفة ،التي بدأت تظهر هنا وهناك في خدمة العملية التعليمية، فبدأ الاهتمام بوسائل العرض المرئية، وبعدها المسموعة، وظهرتالوسائل السمعية والبصرية كميدان تربوي جديد، ثم بدأ يظهر في الأدب التربوي مصطلح تقنيات التعليم، وتحول الاهتمام من مجرد استخدام الوسائل السمعية البصرية إلى دراسة عملية الاتصال ،بين المرسل والمستقبل في الموقف التعليمي، وإعداد الرسالة التعليمية ،واستخدام قنوات الاتصال المناسبة.

وفي مرحلة لاحقة حدث تطور آخر في مجال تكنولوجيا التعليم ،نحو الاهتمام بالبيئة التعليمية كاملة، المعنوية والمادية، وتصميم الموقف التعليمي بجميع مدخلاته وعملياته ومخرجاته، وأصبح مفهوم النظام، والأسلوب النظامي مضامين جوهرية في مفهوم تقنيات التعليم، وأصبحت الوسائل التعليمية جزءا من منظومة شاملة ،تضم الإنسان ،والأفكار والأساليب ،والأدوات ،والإدارة ،وجميع ما يؤثر في الموقف التعليمي.لقد تطور مفهوم تكنولوجيا التعليم نتيجة لدراسات عديدة ،واعتمادا على نظريات تربوية

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
كلية الفنون والتصميم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

حديثة، خلصت بعمومها إلى قصور المفهوم المرتبط بالأجهزة والأدوات عن تحقيق الأهداف المرجوة من هذا الميدان المهم، وهذه حقيقة يدركها كل من ينظر إلى الأجهزة التعليمية المكدسة في المدارس والمؤسسات التربوية .لقد أحدثت التطورات التكنولوجية الأخيرة، تغييرا في كثير من المفاهيم التربوية السائدة، طالت النظم الإدارية، وبناء المناهج الدراسية، والبرامج التدريبية، بل ظهر من ينادي بمراجعة الشكل القائم للمدرسة، ومن يجادل بضرورة وجودها، في ظل وجود طرق المعلومات السريعة، ونظم الاتصال عبر الأقمار الصناعية، والملتيميديا، والهايبرميديا، والصفوف والمعامل الافتراضية، وما إلى ذلك من مفاهيم تقنية جديدة .ولذلك فإن تكنولوجيا التعليم علم متجدد ،لا يقف عند حدود استخدام الأجهزة التعليمية وصيانتها، بل أنه يتأثر بالتغيرات النظرية التي تواجه المجال وتطبيقاته، ولهذا كان التطور في مجال تقنيات التعليم موازيا للتطورات في النظريات ذات العلاقة، والمتتبع للتغيرات التي طرأت على تعريفات المجال منذ العشرينيات، حتى الآن يلحظ كيف تأثر المجال بالتحولات النظرية من مدرسة علم النفس السلوكية ،إلى المدرسة الإدراكية ،إلى المدرسة البنيوية. ومن الإنصاف أن نقول إن مهنة التعليم ومنذ طفولة هذه المهنة ،التي تمتد إلى ما قبل التاريخ ،كانت تعتمد وبدرجات متفاوتة على استخدام تقنيات تعليمية مختلفة ،إلا أننا نشهد تركيزا شديدا على استخدامها في الوقت الحاضر، وأصبحت ميزة تتباهى بها المدارس، والمعاهد ،والجامعات ،ومراكز الأبحاث العلمية .يرتبط المفهوم الشائع لتكنولوجيا التعليم بالأجهزة والآلات، وأول ما يتبادر إلى الذهن عند الحديث عن تكنولوجيا التعليم، معارض الوسائل التعليمية في المدارس، وتصوير النشاطات التربوية، وتشغيل وحدة الصوت في اللقاءات العامة، وعند الحديث عن الإنجازات في مجال تكنولوجي التعليم، فسرعان ما يبدأ الحديث عن عدد الأجهزة المتوافرة في المدارس، وشبكات الحاسب والملتيميديا والإنترنت .إن تكنولوجيا التعليم تشمل الجانبين النظري والتطبيقي، إذ إنها تقدم إطارا معرفيا لدعم التطبيق، وتوفر قاعدة معرفية حول كيفية التعرف إلى المشكلات التعليمية وحلها، ويعتمد ميدان تكنولوجياالتعليم على كل ما تنتجه حقول المعرفة المختلفة، التربوية بشكل خاص، والعلوم النظرية والتطبيقية بشكل عام، عرفت تكنولوجيا التعليم بأنها "عملية منهجية منظمة في تصميم عملية التعليم والتعلم، وتنفيذها وتقويمها، في ضوء أهداف محددة ،تقوم أساسا على نتائج البحوث في مجالات المعرفة المختلفة، وتستخدم جميع الموارد المتاحة البشرية، وغير البشرية، للوصول إلى تعلم أكثر فاعلية وكفاية.

مشكلة البحث

رغم أهمية استخدام التكنولوجيا في التعليم فإنّ هناك معوقات تحُدّ من استخدامها في بعض الدول ومن أبرز هذه المعوّقات :عدم اقتناع بعض المعلمين بأهمية استخدام الوسائل التكنولوجية في التدريس .عدم وجود كفاءات مُؤهلة بشكل مناسب لاستخدام الأجهزة التكنولوجية في التعليم مما يوقِع بعض المُدرسين في خطأ استخدام مثل هذه الأجهزة .خوف بعض المُعلمين من أن استخدام التكنولوجيا قد يُهدد عملهم لاعتقادهم أنّها ستحلّ محلهم يوماً ما .عدم القُدرة على الحصول على بعض البرامج اللازمة للعملية التعليمية .عدم الوعي بأهمية التكنولوجيا في التعليم والاعتقاد بأنّها من المُمكن أن تشغل بال الطالب نحو أمور أخرى غير التعليم .

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

عدو وجود خطة حكومية جيدة لتبنّي فكرة تكنولوجيا التعليم .عدم توفّر الدعم المالي الكافي من قبل الجهات المسوؤل لدعم تكنولوجيا التعليم.

اهمية البحث

تكمن اهمية البحث في تسليط الضوء على القيمة الفنية والتاريخية للحرف اليدوية التقليدية، مثل الفخار، الكليم، السلال، والفركة، التي تُعتبر جزءًا أساسيًا من التراث الثقافي للعديد من المجتمعات. تسهم هذه الحرف في تعزيز الهوية الثقافية وتوثيق التاريخ المحلي، مما يعكس التقاليد والقيم المجتمعية. كما يُعتبر البحث مهمًا للمؤسسات المعنية بالثقافة والفنون، حيث يساهم في دعم الحرفيين وفتح آفاق جديدة للتعاون بين الفنانين والجهات الراعية. من خلال تعزيز الفهم الفني والتاريخي لهذه الحرف، يُمكن تحقيق التنمية المستدامة وزيادة الوعي بأهمية التراث الثقافي في المجتمعات المعاصرة .

هدف البحث

مساعدة الطلاب على المشاركة في التعليم بشكل إيجابي؛ عن طريق تنويع طريقة عرض الدروس من خلال آليات وأدوات جديدة. تساعد تكنولوجيا التعليم المدرس على استخدام طرق متطورة في عرض المواد الدراسية، ومن ثم سهولة تعرف الطلاب على المعلومات. تساهم تكنولوجيا التعليم في رفع الإنتاجية للمنظومة التعليمية على الجانبين النوعي والكمي، والجانب النوعي يتمثل في اختيار مواد دراسية لها فائدة حياتية، والجانب الكمي يتمثل في حجم المعلومات التي يمكن اكتسابها. عمل تكنولوجيا التعليم على تجنب النسيان، وسرعة التذكر من خلال الوسائل المشوقة والمحفزة.

منهج البحث

- **المنهج التاريخي**
- **المنهج الوصفي**
- **المنهج التجريبي**

الدراسات السابقة

1. **دراسة الشريدة "علي محمد عطاهللا الشرايدة (2018) االردن: درجة توافر معايير التصميم الجرافيكي في بناء قصص ألطفال المطبوعة فيألاردن،** (رسالة ماجستير،جامعه الشرق االوسط،دار االردن2018) هدفت هذه الدراسة إلى قياس درجة توافر معايير التصميم الجرافيكيفي قصص ألطفال المطبوعة في ألاردن، والكشف عن مراحل إلخراج الفني لقصص ألطفال المطبوعة بدءا من مرحلة التصميم إلى مرحلة الطباعة، والتعرف على ألساليب والتقنيات المستخدمة في بناء قصص ألطفال. ولتحقيق هدف الدراسة تم تصميم أداة الدراسة وهي عبارة عن استمارة أعدها الباحث لجمع البيانات الخاصة بتطبيق معايير التصميم الجرافيكي في قصص ألطفال

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

المطبوعة في ألاردن، تكونت هذه ألاداة، حيث تم التأكد من صدق وتحكيم وثبات ألاداة، التي تألفت من خمسة محاور رئيسية وتبنى الباحث المنهج الوصفي التحليلي وكانت أهم النتائج على النحو التالي: إن درجة توافر معايير التصميم الجرافيكي في بناء قصص ألطفال المطبوعة في ألاردن كانت منخفضة للمحاور الثالث ألاولى، وفي المحور الرابع كان معياري تصفيح الورق والطي متوافر في القصص، في حين أن بقية المعايير كانت غير متوافرة. وفي المحور الخامس معيار "تحددالقصة الفئة العمرية" كان غير متوفر، في حين أن بقية المعايير كانت موافق على توافرها. وفي السؤال الثاني كانت وجهات النظر من قبل مجتمع الدراسة واحدة بصرف النظر

عن المهنة، العمر، الجنس، الخبرة، المؤهل العلمي. ومن أهم التوصيات في هذه الدراسة-إنشاء جائزة سنويةلتكريم أفضل

تصميم لقصة أطفال مطبوعة في ألاردن.-قصص ألطفال في ألاردن بحاجة إلى وجود شخصية "البطل الخارق" الذي

ينبثق من الثقافة العربية ويتوافق مع العادات والتقاليد في ألاردن.

2. **دراسة ماجستير"جالل علي محمد سالم (2017) مصر: أهمية استخدام التقنيات الحديثة إلنتاج إعالم بتصميم** ، ثال تطبيقي على إعالنات الطرق، شهدت السنوات ألخيرة انطالقة فعلية لتقنية الواقع المعزز (Augmented reality)وقد ارتبط ظهورها بنشأة الواقع االفتراضي(Virtual Reality)فما الواقع المعزز إال امتداد جرافيكي تفاعلي، للواقع االفتراضي. وكان الواقع المعزز(Augmented reality)من أهم التقنيات التي تدمج التقنية بمجال الدعاية واإلعالن بفاعلية وكفاءة عالية بهدف إصالح وتطوير مجال اإلعالن، وكان االهتمام بصياغة الرسالة اإلعالنية باستخدام التصميم الجرافيكي من خالل وسيط معلوماتي تفاعلي بمعايير محددة تعد من أفضل الطرق إلشباع حاجات المستخدمين، ولدعم فكرة اإلعالن وتحقيق تواصل جيد وقوي بين العميل والسلعة أو الخدمة التي يتم اإلعالن عنها. فكان من أبرز تقنيات الواقع المعزز(Augmented reality)التي استخدمت في مجال الدعاية واإلعالن(Qr-Code)والشاشات التفاعلية التي استخدمت البرامج التقنية التي تدعم الناحية التفاعلية بين المستخدم واإلعالن والمنتج مثل برنامج(Layar)وبرنامج (Augment)وبرنامج(Po-motion)وذلك لسهولة استخدامهم وألنهم يعززون من التواصل بين المستخدم والمنتج حيث تقدم هذه البرامج قيمة مضافة لإلعالن فيتحول منمجرد إعالن ثنائي ألابعاد إلى إعالن تفاعلي ثالثي ألابعاد حيث تكون التفاعلية في نفس وقت االستخدام من خالل الواجهات االفتراضية. وكان اختياري كمصممة جرافيك بالدمج بين تقنية الواقع المعزز وإعالنات(indoor & outdoor advertising)بسبب أن الواقع المعزز يسمح للمستخدم برؤية العالم الحقيقي من حوله. وتوفر هذه التقنية إحساس قوي بالتواصل بين العميل والمنتج ومعلومات واضحة ودقيقة مع إمكانية التفاعل في إدخال بيانات واستخراجها بطريقة سهلة وفعالة. وأخيرا فإن التصميم الجرافيكي المتفاعل هو حلقة الوصل بين تقنيات الواقع المعزز والعمالء المستهدفين من اإلعالن وهو الذي من خالله

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

يستطيع المستخدم اعطاءنا التغذية العكسية الناتجة من تفاعله مع اإلعالن وهذه التغذية تمكننا من التطوير والتحسين في الناحية التفاعلية، كما ترشدنا لمدى استجابة العميل لهذا النوع من الاعلانات.

3. **دراسة دكتوراه" ماجدكمال الدين محمد (2015) مصر: تصميم الجرافيك وأثره على المواقع اإللكترونية والوسائط المتعددة، يعتبر تصميم الجرافيك من أهم العناصر الفنية المستخدمة في غالبية تطبيقات البرمجة الحديثة،** كما أنه يحتل مكانة عظيمة تهم كل مستخدمي تلك التطبيقات العديدة التي تصدر يومياً في العالم، ومع ذلك لم يستحوذ على االهتمام الكافي من البحث والدراسة بالقدر المفروض والذي يتناسب وأهميته الوظيفية بالعالم العربي. تكمن أهمية البحث في دراسة استخدام تصميم الجرافيك لوجهات البرمجيات الحديثة، وتقييمه وعرضه، وبحث دالالته الفنية التي تصب في المصلحة التطبيقية؛ لتيسير تلك التطبيقات المعقدة على المستخدم والمتصفح. ومن أهداف البحث دراسة الفكرة التي يقوم عليها تصميم الجرافيك، وإلقاء الضوء على أهمية استخدامه وتفعيله في شتى مناحي الحياة العملية، ومدى تطويره، ومدى القدرة على الحفاظ على القيم الفنية والتشكيلية، وأيضاً التحديات التي تواجه تلك األلعمال الفنية المكملة للبرمجيات. تصميم الجرافيك هو صورة مختصرة، وبديل لمجموعة من القيم الثقافية والفكرية، التي تتحول إلى معنى بصري للعديد من الدالالت التعبيرية المركزة، والتصميم بما يحويه من عناصر ورموز فنية هو عالقةتحتوي في ترجمتها الفنية على مخزون توجيهي لوظائف عملية تهم المتلقي كمستخدم دائم لها.

الدراسات الجرافيكية السابقة

1. **دراسة الشريدة "علي محمد عطاهللا الشرايدة (2018) االاردن: درجة توافر معايير التصميم الجرافيكي في بناء قصص األلطفال المطبوعة فياألاردن،** (رسالة ماجستير،جامعه الشرق االوسط،دار االردن2018) هدفت هذه الدراسة إلى قياس درجة توافر معايير التصميم الجرافيكيفي قصص األلطفال المطبوعة في األردن، والكشف عن مراحل اإلخراج الفني لقصص األلطفال المطبوعة بدءا من مرحلة التصميم إلى مرحلة الطباعة، والتعرف على األلساليب والتقنيات المستخدمة في بناء قصص األلطفال. ولتحقيق هدف الدراسة تم تصميم أداة الدراسة وهي عبارة عن استمارة أعدها الباحث لجمع البيانات الخاصة بتطبيق معايير التصميم الجرافيكي في قصص األلطفال المطبوعة في األردن، تكونت هذه األلداة، حيث تم التأكد من صدق وتحكيم وثبات األلداة، التي تألفت من خمسة محاور رئيسية وتبنى الباحث المنهج الوصفي التحليلي وكانت أهم النتائج على النحو التالي: إن درجة توافر معايير التصميم الجرافيكي في بناء قصص األلطفال المطبوعة في األردن كانت منخفضة للمحاور الثالث األلولى، وفي المحور الرابع كان معياري تصفيح الورق والطي متوافر في القصص، في حين أن بقية المعايير كانت غير متوافرة. وفي المحور

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

الخامس معيار "تحددالقصة الفئة العمرية" كان غير متوفر، في حين أن بقية المعايير كانت موافق على توافرها. وفي السؤال الثاني كانت وجهات النظر من قبل مجتمع الدراسة واحدة بصرف النظر

عن المهنة، العمر، الجنس، الخبرة، المؤهل العلمي. ومن أهم التوصيات في هذه الدراسة-إنشاء جائزة سنويةلتكريم أفضل

تصميم لقصة أطفال مطبوعة في ألاردن.-قصص ألطفال في ألاردن بحاجة إلى وجود شخصية "البطل الخارق" الذي

ينبثق من الثقافة العربية ويتوافق مع العادات والتقاليد في ألاردن.

2. **دراسة ماجستير"جالل علي محمد سالم (2017) مصر: أهمية استخدام التقنيات الحديثة إلنتاج إعالم بتصميم** ، ثال تطبيقي على إعالنات الطرق، شهدت السنوات ألخيرة انطالقة فعلية لتقنية الواقع المعزز (Augmented reality)وقد ارتبط ظهورها بنشأة الواقع االفتراضي(Virtual Reality)فما الواقع المعزز إال امتداد جرافيكي تفاعلي، للواقع االفتراضي. وكان الواقع المعزز(Augmented reality)من أهم التقنيات التي تدمج التقنية بمجال الدعاية واإلعالن بفاعلية وكفاءة عالية بهدف إصالح وتطوير مجال اإلعالن، وكان االهتمام بصياغة الرسالة اإلعالنية باستخدام التصميم الجرافيكي من خالل وسيط معلوماتي تفاعلي بمعايير محددة تعد من أفضل الطرق إلشباع حاجات المستخدمين، ولدعم فكرة اإلعالن وتحقيق تواصل جيد وقوي بين العميل والسلعة أو الخدمة التي يتم اإلعالن عنها. فكان من أبرز تقنيات الواقع المعزز(Augmented reality)التي استخدمت في مجال الدعاية واإلعالن(Qr-Code)والشاشات التفاعلية التي استخدمت البرامج التقنية التي تدعم الناحية التفاعلية بين المستخدم واإلعالن والمنتج مثل برنامج(Layar)وبرنامج (Augment)وبرنامج(Po-motion)وذلك لسهولة استخدامهم وألنهم يعززون من التواصل بين المستخدم والمنتج حيث تقدم هذه البرامج قيمة مضافة لإلعالن فيتحول منمجرد إعالن ثنائي ألبعاد إلى إعالن تفاعلي ثالثي ألبعاد حيث تكون التفاعلية في نفس وقت االستخدام من خالل الواجهات االفتراضية. وكان اختياري كمصممة جرافيك بالدمج بين تقنية الواقع المعزز وإعالنات(indoor & outdoor advertising)بسبب أن الواقع المعزز يسمح للمستخدم برؤية العالم الحقيقي من حوله. وتوفر هذه التقنية إحساس قوي بالتواصل بين العميل والمنتج ومعلومات واضحة ودقيقة مع إمكانية التفاعل في إدخال بيانات واستخراجها بطريقة سهلة وفعالة. وأخيرا فإن التصميم الجرافيكي المتفاعل هو حلقة الوصل بين تقنيات الواقع المعزز والعمالء المستهدفين من اإلعالن وهو الذي من خالله يستطيع المستخدم اعطاءنا التغذية العكسية الناتجة من تفاعله مع اإلعالن وهذه التغذية تمكننا من التطوير والتحسين في الناحية التفاعلية، كما ترشدنا لمدى استجابة العميل لهذا النوع من الاعلانات.

3. **دراسة دكتوراه" ماجدكمال الدين محمد (2015) مصر: تصميم الجرافيك وأثره على المواقع اإللكترونية والوسائط المتعددة، يعتبر تصميم الجرافيك من أهم العناصر الفنية المستخدمة في غالبية**

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

تطبيقات البرمجة الحديثة، كما أنه يحتل مكانة عظيمة تهم كل مستخدمي تلك التطبيقات العديدة التي تصدر يومياً في العالم، ومع ذلك لم يستحوذ على االهتمام الكافي من البحث والدراسة بالقدر المفروض والذي يتناسب وأهميته الوظيفية بالعالم العربي. تكمن أهمية البحث في دراسة استخدام تصميم الجرافيك لوجهات البرمجيات الحديثة، وتقييمه وعرضه، وبحث دالالته الفنية التي تصب في المصلحة التطبيقية؛ لتيسير تلك التطبيقات المعقدة على المستخدم والمتصفح. ومن أهداف البحث دراسة الفكرة التي يقوم عليها تصميم الجرافيك، وإلقاء الضوء على أهمية استخدامه وتفعيله في شتى مناحي الحياة العملية، ومدى تطويره، ومدى القدرة على الحفاظ على القيم الفنية والتشكيلية، وأيضاً التحديات التي تواجه تلك أألعمال الفنية المكملة للبرمجيات. تصميم الجرافيك هو صورة مختصرة، وبديل لمجموعة من القيم الثقافية والفكرية، التي تتحول إلى معنى بصري للعديد من الدالالت التعبيرية المركزة، والتصميم بما يحويه من عناصر ورموز فنية هو عالقةتحتوي في ترجمتها الفنية على مخزون توجيهي لوظائف عملية تهم المتلقي كمستخدم دائم لها.

انواع البحث :

1. التعلم القائم على اللعب(Gamification) :

يتزايد رواج التعلم القائم على اللعب منذ سنوات، ومن المتوقع أن يتواصل رواجه وتناميه في عام 2023 وما بعده. والمقصود به دمج اللعب والألعاب في تجربة التعلم لجعلها أكثر جاذبية وتفاعلية، ويشمل ذلك استخدام تقنية الواقع الافتراضي والألعاب المصممة للهواتف من أجل تعزيز انخراط الطلاب في تجربة التعلم واستمتاعهم بها.

2. استخدام البيانات لتخصيص عملية التعلم :

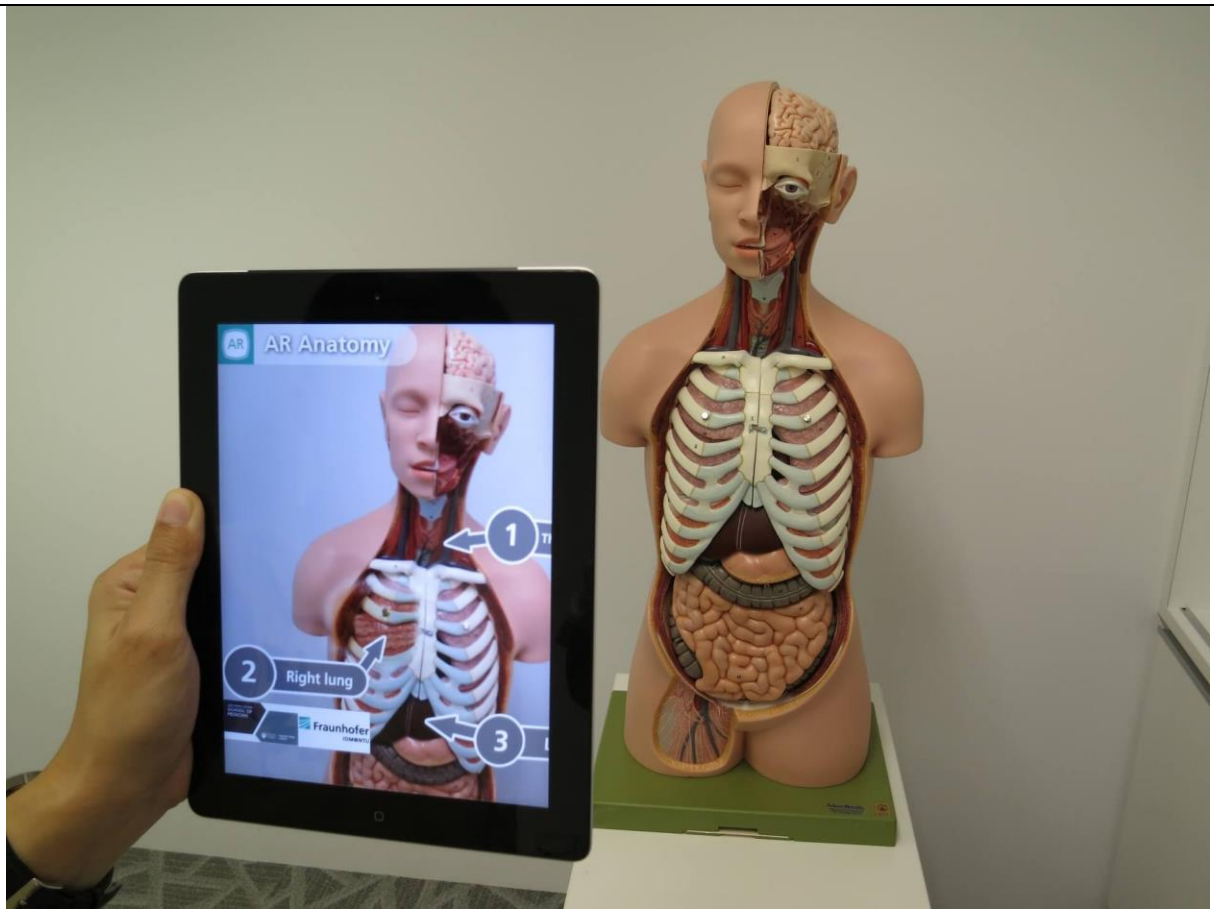
المقصـود باسـتخدام البيانات لتخصـيص عملية التعلم هو جمع المعلومات حول اهتمامات الطالب وطبيعة قدراته وأنماط التعلم التي يتجاوب معها، ثم تحليل تلك البيانات واستخدامها لتصميم تجربة تعليمية تناسب الطالب بالضبط، حيث يضع المعلم منهجًا يستهدف معالجة أوجه قصور كل طالب وتعزيز نقاط قوته من أجل تحقيق أقصى استفادة ممكنة في أسرع وقت ممكن.

3. الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز(AR) :

يزداد الاعتماد على تقنيات الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) في عملية التعلم، وهي تقنيات ثورية تتيح للطالب الانغماس في تجربة تفاعلية غامرة تجعل التعلم ممتعًا. على سبيل المثال، تُمكّن تلك التقنيات الطلاب استكشاف جسم الإنسان من الخارج والداخل، ومعايشة حدث تاريخي أو بيئة تاريخية ثلاثية الأبعاد والانطلاق في رحلات ميدانية افتراضية من دون مغادرة مكانهم .

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 3 يوضح الواقع المعزز

4. التعلم عن بُعد :

ما يزال التعلم عن بُعد مهيمنًا على المشهد منذ ظهوره في مجال التعليم، وما يزال يحقق نموًا في عام 2023، فالإقبال يتزايد على الالتحاق بالدورات التدريبية عبر الإنترنت، وحضور الفصول الدراسية الافتراضية، والاستفادة من المنصات التعليمية التي توفر التفاعل بين المعلم والطالب عبر الإنترنت. ولعل ذلك بسبب سهولة الوصول إلى تلك الخدمات من أي حاسوب أو هاتف، مما يوفر الوقت والجهد .

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

1. التعليم المعتمد على الذكاء الاصطناعي(AI) :

الذكاء الاصطناعي هو حديث الساعة، وليس من المستغرب أن يشهد التعليم المعتمد على الذكاء الاصطناعي طفرة في عام 2023. حين نتكلم عن التعليم المعتمد على الذكاء الاصطناعي فنحن نقصد مسارًا تعليميًا عبر الإنترنت مصمم ليناسب احتياجات الطالب بالضبط، حيث يساعد الطالب على استيعاب المفاهيم فهمًا أفضل وإحراز التقدم بالسرعة التي يجدونها مناسبة لهم. كما يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي في نظام إدارة التعلم.

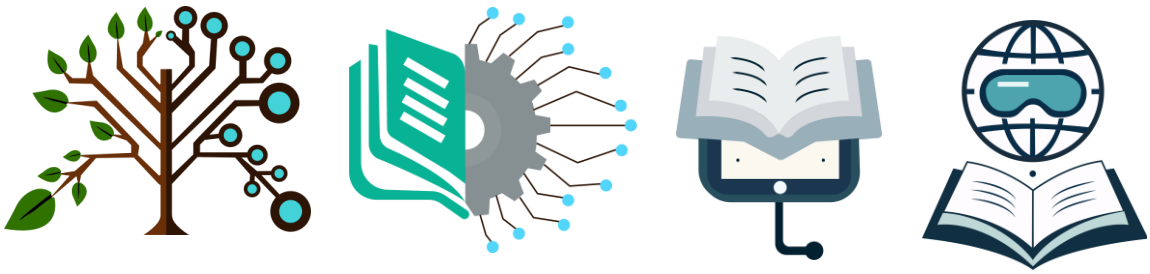
شكل 6 يوضح التعليم المعتمد بالذكاء الاصطناعي

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

التجربة العملية

اسكتشات الشعار



مفهوم الشعار

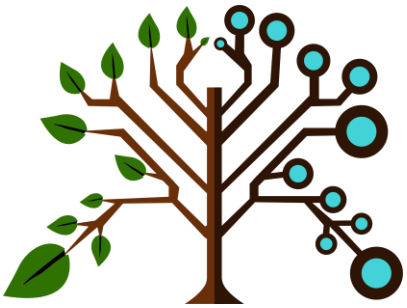
1. مزج بين شـــكل شـــجرة طبيعية وفروع تشـــبه الدوائر المتصـــلة، ما يرمز إلى الدمج بين الطبيعة والتكنولوجيا أو المعرفة.

الشجرة: تمثل النمو، الحياة، والاستمرارية، وهي رمز للتطور التدريجي والقيم الأساسية التي تقوم على الجذور العميقة .

الأفرع المتصلة بالدوائر: تشير إلى الشبكات، التكنولوجيا، أو التطور الرقمي، مما يوضح الربط بين المعرفة التقليدية (الشجرة) والتقنيات الحديثة (الدوائر) .

الأوراق: تعبر عن الطبيعة والنمو المستدام، مما يسلط الضوء على الجانب الإبداعي أو الحيوي للمشروع أو الفكرة التي يمثلها الشعار .

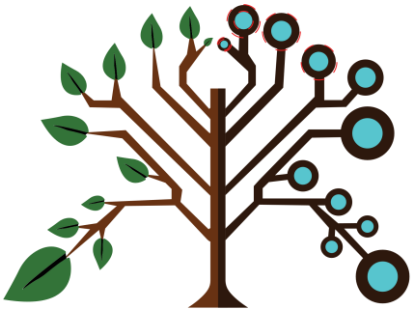
بالمجمل، يعكس الشعار فكرة التطور والنمو المستدام بدمج الإبداع مع التكنولوجيا الحديثة .



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

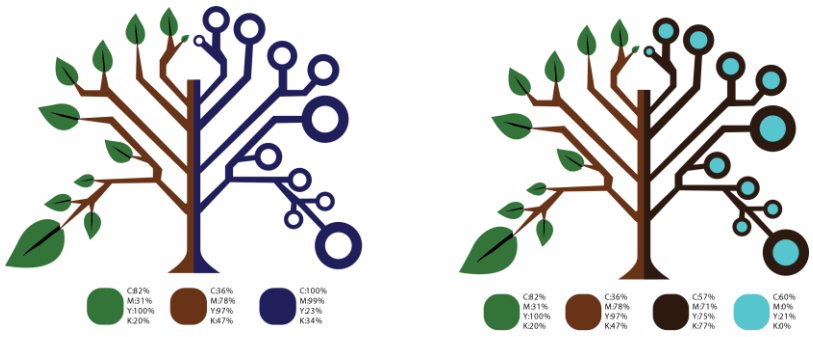
جامعة فاروس بالاسكندرية
كـــلية الفـــنون والتصميـــم
Pharos University In Alexandria
Faculty of Arts and Design

الاحداثي الهندسي للشعار



تجارب الشعار بالابيض والاسود

التجارب اللونية للشعار

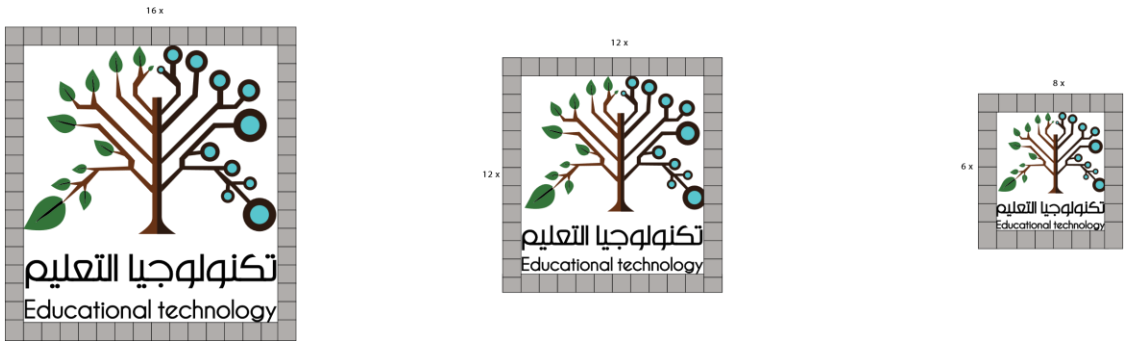


PHAROS INTERNATIONAL
JOURNAL OF ARTS AND DESIGN
The Print ISSN 3009-707X
Online ISSN 3009-7304
arts.journal@pua.edu.eg
http://surl.li/ndcpc

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

بناء الشعار (Logo Construction)

الحد الأدنى لحجم دليل الشعار (Minimum size guidline of logo)



الخط المستخدم (Typography)

تكنولوجيا التعليم
Educational technology

Name Font : Mmtsdr La Tkelmeni bold

Q W E R T Y U I O P A S D F G H J K L Z X C V B N M

Q w e r t y u I o p a s d f g h j k l z x c v b n m

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

النتائج

1. يســـاهم الدمج بين تكنولوجيا التصـــميم الجرافيكي وتكنولوجيا التعليم في تعزيز تفاعل الطلاب وزيادة دافعيتهم نحو التعلم، كما يساعد على تبسيط المفاهيم المعقدة من خلال عرضها بشكل بصري جذاب وسهل الفهم.
2. يعمل هذا الدمج على تنمية مهارات التفكير الإبداعي والنقدي، ويُمكّن المعلمين من تصـــميم مواد تعليمية أكثر فاعلية وتأثيرًا.
3. يدعم هذا التكامل أســـاليب التعلم الذاتي والتعليم الإلكتروني، ويُســـهم في ربط الجوانب النظرية بالتطبيق العملي من خلال استخدام المحاكاة والوسائط المتعددة التفاعلية.

التوصيات

1. تعزيز استخدام التصميم الجرافيكي في العملية التعليمية لتقديم المحتوى بشكل أكثر جاذبية ووضوحًا، مع ضرورة تدريب المعلمين على توظيف أدوات التصميم الجرافيكي بشكل فعال داخل بيئات التعلم.
2. يُوصـى بتطوير المناهج لتتضـمن عناصـر بصـرية وتفاعلية تدعم الفهم والتفكير النقدي، وتشـجيع الابتكار في إنتاج المواد التعليمية باستخدام التكنولوجيا الحديثة، إلى جانب توفير البنية التحتية والتقنيات اللازمة لدعم هذا الدمج بشكل مستدام .

المراجع

المراجع العربية :

1. محمد حمدي حســين ،لاتجاهات الحديثة لتعليم التصـــميم الجرافيكي بين أســـلوب التعليم التقليدي والإلكتروني والدمج بينهما ، القاهرة ، مجلة التصميم الدولية ، 9 ، 4 ، اكتوبر 2019 .
2. فيروز جمال محمد الشبيني، التصميم الجرافيكي لمنصات التعلم الإلكترونية والمحتوى الرقمي الخاص بها ودوره في إتمام العملية التعليمية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية ،عدد خاص ، بالاسكندرية ، 1 ، أبريل2022.
3. بسمة مرتضى محمد فودة ، فاعلية دمج العناصر الجرافيكية في التعليم الإلكتروني، بالاقصر ، مجلة التصميم الدولية ، 9 ، 2 ، أبريل2019.

المراجع الاجنبية :

1. Marina Maier , Journal of Arts and Humanities , This article explores the critical role of graphic design in enhancing the effectiveness of educational projects by leveraging principles of visual learning , 14 , 1 , January 2025.
2. David , Journal of Technology Education, This action research study investigates how different instructional methods influence the learning of graphic design , 29, 2 , March 2018.
3. Halina Ramli , Journal of ICT in Education (JICTIE) , This systematic review provides a comprehensive look at the evolution of design education , 11,: 2 , 2024.

المواقع الالكترونية :

1. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://mawdoo3.com/%25D8%25A8%25D8%25AD%25D8%25AB_%25D8%25B9%25D9%2586_%25D8%25AA%25D9%2583%25D9%2586%25D9%2588%25D9%2584%25D9%2588%25D8%25AC%25D9%258A%25D8%25A7_%25D8%25A7%25D9%2584%25D8%25AA%25D8%25B9%25D9%2584%25D9%258A%25D9%2585&ved=2ahUKEwiZsouVw4SLAxVkbPEDHcz9KVsQFnoECB8QAQ&usg=AOvVaw2kEosIPQAJ7mPe2KgnMqKF
2. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://molag.journals.ekb.eg/article_157988_3cd7dd556f938e80a9dd1b42a43de990.pdf&ved=2ahUKEwipzNu0w4SLAxU8bvEDHXztIWQQFnoECBYQAQ&usg=AOvVaw0Wzg-47JrKIYFIPe7i7ZaP
3. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://meu.edu.jo/libraryTheses/5ca9e87611bfe_1.pdf&ved=2ahUKEw

ipzNu0w4SLAxU8bvEDHXztIWQQFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw3CaEBNWrB1UYL7MNqg5Kur

4. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://molag.journals.ekb.eg/article_157988_3cd7dd556f938e80a9dd1b42a43de990.pdf&ved=2ahUKEwipzNu0w4SLAxU8bvEDHXztIWQQFnoECBYQAQ&usg=AOvVaw0Wzg-47JrKIYFIPe7i7ZaP
5. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://maed.journals.ekb.eg/article_302908_477a3a99da5442198a40ce695286c642.pdf&ved=2ahUKEwj26Mnow4SLAxWqBdsEHcfPBZkQFnoECBsQAQ&usg=AOvVaw0BXIjpJgtBgL9EmViU-pFp
6. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://play.google.com/store/apps/details%3Fid%3Dcom.alison.mobile.flutter%26hl%3Dar&ved=2ahUKEwim2IL4w4SLAxWEQ_EDHeusGVUQFnoECCQQAQ&usg=AOvVaw1Fq-6rHZxruK_2hgnQpqvr