الحافظة الالكترونية لأسس تصميم الحيز الداخلي السكني كصناعة إبداعية

Electronic portfolio for the basics of residential interior design as a creative industry

م.د/ أسماء حسن طه

مدرس بقسم الديكور شعبة العمارة الداخلية ، كلية الفنون الجميلة، جامعة الإسكندرية

Dr. Asmaa Hassan Taha

Lecturer in the Decoration Department, Interior Architecture Division, Faculty of Fine Arts, Alexandria University

asmaa_taha@alexu.edu.eg

الملخص

إن تصميم الحيز الداخلي في تطور مستمر، وإعتلاء مرحلة الإبداع فيه مرحلة مهمة جدا ويتطلب توفر الكثير من المعطيات والاستراتيجيات والأسس للوصول به لمرحلة الإبداع ولسهولة تحقيق ذلك بخطوات سريعة ليتحول التصميم لمرحلة أن يصبح "كصناعة إبداعية " تنهض بأفكار التصميم الداخلي لتواكب مجالات الاقتصاد الإبداعي وتتنافس معها .

فالفكرة من وضع برنامج (حافظة إلكترونية) لأسس تصميم الحيز الداخلي هو النهوض بالفكر التصميمي وإيجاد خطة وركيزة لإنشاء برنامج لكل مجال من مجالات التصميم وإدخال المعلومات تساعد الوصول للتصميم القائم على أسس صحيحة، بمختلف الطرز وإعطاء معطيات التصميم الأساسي لكل منها وحدود قابلية التغيير في أي جانب.

والبحث بصدد وضع استراتيجية لفكرة صناعة إبداعية تنمي الاقتصاد الإبداعي وهو الاتجاه لإنتاج برنامج متخصص في التصميم والعمارة الداخلية "حافظة أسس التصميم االداخلي"، ويكون كحجر أساس لمجال التصميم ولمجالات الصناعات الإبداعية الأخرى، سيكون نواة من نوى نظام "الاقتصاد الإبداعي" والذي لا يسمح فقط للمبدعين أن يزدهروا فيه، بل النظام نفسه مبني على تبادل وتنفيذ أفكارهم. وتم إطلاق مسمى "حافظة" لأنه سيكون بمثابة بنك للأفكار وحقوق الملكية الفكرية وحقوق التنفيذ لمبتدأ الفكرة، وللوصول لأقصى عدد من الفئات التي يمكنها أن تكون فئة إبداعية وجدت أنه عن طريق الهواتف الذكية، فبإدراج البرنامج على الهواتف يمكن للفرد إدخال أي فكرة إبداعية تنيرعقله ومناقشتها مع الأفراد ذوي الخبرة.

الكلمات الدالة:

الاقتصاد الإبداعي – بنك – حافظة إلكترونية – حقوق الملكية الفكرية – صناعة إبداعية – حقوق التنفيذ.

Abstract

The design of the interior-space is in constantly evolving, and the progression of the stage of creativity is important and valuable. In addition, providing various data, strategies and foundations are needed to achieve this stage in rapid-steps. Hence, the design changes to the stage of “Creative Industry” that promotes interior design ideas to keep up with the creative economy fields and compete with them .

The idea of developing a program (electronic portfolio) for the foundations of the the interior design space is to advance the design ideas, find a plan and a basis for creating a program for each field of design, introduce information that helps to access the design based on correct basis

in various models, and provide the basic design data and the limits of changeability for each of them in all aspects.
Therefore, in order to produce a specialized program in interior design and architecture “the portfolio of the foundations of interior design”, research is developing a strategy for creative industry to develop the creative economy. This will be considered as a cornerstone for the field of design and other creative industries, and it’ll be a nucleus of the “creative economy” system. The name "Portfolio" was launched because it will serve as a bank of ideas, intellectual property rights and implementation rights for the concept of the idea, and to reach the maximum number of experienced individuals that that can be contacted through smart phones by uploading these programs and hence acheivement of the creative category.

Keywords:
creative economy - bank - e-portfolio - intellectual property rights - creative industry implementation rights

المقدمة

تعد الصناعات الابداعية عنصرا مهما في تكوين الاقتصاديات المتقدمة، ولها نشاط واضح في التجارة العالمية، وكان من الواضح تماسكها في مواجهة تداعيات الأزمة المالية على الاقتصاد العالمي ، لذلك يعتبر الاقتصاد الإبداعي مجموعة من الأنشطة والأفكار التي تعتمد على الرؤى الجديدة المبتكرة التي تفي احتياجات السوق وتوظف التكنولوجيا وثورة المعلومات والمعرفة والاتصالات في هذه الأنشطة . اولقد تمكنت مصر - بما لديها من إمكانيات هائلة – أن تحقق نجاح وتألق في مجال الاقتصاد الإبداعي.

فإن « الاقتصاد الإبداعي، هو في الواقع اتجاه عملى يقوم بدفع عجلة التنمية والتقدم، لذا تبذل الدولة جهودا مثمرة وجعلت من تشجيع الابتكار محورا لهذا العام وأحد أهم أهداف التنمية المستدامة ورؤية مصر لعام ٢٠٣٠ . ٢

ولتحقيق ذلك يجب توضيح أهمية الاقتصاد الإبداعي عوامل ازدهاره ونموه وخصائصه و مهارات نموه الإبداعي وإنشاء استراتيجية داعمة له في مجالات عديدة .

إذا السؤال هنا :- هل من الممكن الوصول لمرحلة الازدهار والنجاح بالاعتماد فقط على جودة الأفكار؟ نعم -- وذلك في ما هو معروفٌ الآن باسم "الاقتصاد الإبداعي".

ولقد ذكر المؤلف جون هوكينز(John Howkins)[3] في كتابه " الإقتصاد الإبداعي " وقام بتعريفه على أنه إقتصاد "يبيع ويشتري الأفكار والمال، إذا في هذا الإقتصاد، السلع الأساسية هي التخيل، الإبداع، والابتكار، فكلما امتلك الشخص أو المنظمة قدراً أكبر من هذه السلع، كلما ازدادت قيمة ما يقدمه. شكل رقم (١)

شكل ١ رسم توضيحي يوضح السلع الأساسية للإقتصاد الإبداعي (المصدر الباحث)

أما الإقتصاد الصناعي، فإن العوامل الأساسية التي تقود القيمة هي الناتج، التجارة، وكمية الطلب من المستهلكين. نجد بذلك انه في الإقتصاد الإبداعي، قوة الفكرة و تميزها هي المؤثر أما الاقتصاد الصناعي فخط الإنتاج والعوامل الأساسية التي تقوده هي المؤثر . شكل رقم (٢)

شكل ٢ رسم توضيحي يوضح العوامل الأساسية للإقتصاد الصناعي (المصدر الباحث)

مشكلة البحث :

لقد شهد مجال التصميم الداخلي من المراحل الأولى للأسس التصميم والفكرة التصميمية والطراز والفرضيات طروحات ومناقشات جدية للتعامل مع الحيز الداخلي السكني ، ومن بين الموضوعات ذات الأهمية الكبيرة في الوقت الحاضر هو الابداع الصناعي أو الصناعات الإبداعية فإن المشكلة الرئيسة للبحث تبرز في أهمية توفر استراتيجية لفكرة صناعة إبداعية في التصميم الداخلي تنمي الاقتصاد الإبداعي وهو الاتجاه لإنتاج برنامج متخصص في التصميم والعمارة الداخلية "حافظة أسس التصميم االداخلي"، ويكون كحجر أساس لمجال التصميم ولمجالات الصناعات الإبداعية الأخرى .

أهمية البحث :

برنامج "حافظة أسس التصميم االداخلي"متخصص في التصميم والعمارة الداخلية ، الفكرة منه أن يكون كحجر أساس لمجال التصميم ولمجالات الصناعات الإبداعية الأخرى، أي يكون نواة من نوى نظام "الاقتصاد الإبداعي" والذي لا يسمح فقط

للمبدعين أن يزدهروا فيه، بل النظام نفسه مبني على تبادل وتنفيذ أفكارهم. وتم إطلاق مسمى "حافظة" لأنه سيكون بمثابة بنك للأفكار وحقوق الملكية الفكرية وحقوق التنفيذ لمبتدأ الفكرة ومن سيتواصلو معه بواسطة متخصصين وجهات معنية بالفكرة المطروحة، وللوصول لأقصى عدد من الفئات التي يمكنها أن تكون فئة إبداعية وجدت أنه عن طريق الهواتف الذكية بما أنها من أكثر المنتجات المواظبة والمصاحبة للإنسان أغلب أوقاته بمختلف الأعمار، فبإدراج البرنامج على الهواتف يمكن للفرد إدخال أي فكرة إبداعية تنيرعقله ومناقشتها مع العديد من الأفراد الآخرين ذوي الخبرة قد تصل بهؤلاء الأفراد لصناعة إبداعية تفيد الاقتصاد وتكون ركيزة للتقدم وتكون مجال جديد للتفتح والانطلاق والإبداع.

منهجية البحث:

البحث يتبع المنهج الوصفي التحليلي، في البداية يجب التعرف على المشكلة الرئيسة للبحث واهميته واهم اهدافه والفرضيات الرئيسة والفرعية التي انطلق منها، فضلا عن تحديد اهم الادوات المستخدمة في جمع وتحليل البيانات، مع توضيح بعض خصائص التي تؤدي لتحقيق هدف البحث واستنتاج واستنباط الأسس التصميمية والفكرية المختلفة وحلول مختلفة للتوزيع الفراغي للتصميم الداخلي ، وإدراج ذلك في تنسيق وبناء مدخلات برنامج "حافظة أسس التصميم االداخلي"المراد التوصل إليه برنامج متخصص في التصميم والعمارة الداخلية

أدوات البحث:

حاول البحث الجمع بين"الصناعة الإبداعية والتصميم الداخلي"، كما تبرز الأهمية التطبيقية للبحث من خلال محاولة قياس علاقة الارتباط والتأثير بين متغيرات التصميم ، باستخدام مقياس وأسس وتوزيعات فراغية تم أعدادها على وفق عدد من المعايير والمؤشرات العالمية والمقاييس الأجونومية والمقاييس الانثروبومترية وذلك انسجاماً مع ما مطروح في العالم المتقدم، وبالتالي التوصل الى النتائج من الممكن ان تساهم في تعزيز المعرفة والخبرة في هذا المجال، فضلاً عن تقديم مجموعة من الحلول للعديد من المشكلات التي تواجهه التصميم والتوزيع الفراغي القائم على الطرز الداخلية والمعمارية المختلفة .

أهداف البحث:

إيجاد خطة وركيزة لإنشاء برنامج لكل مجال من مجالات التصميم وإدخال المعلومات تساعد الوصول للتصميم القائم على أسس صحيحة، بمختلف الطرز وإعطاء معطيات التصميم الأساسي لكل منها وحدود قابلية التغيير في أي جانب.

الأهمية الاقتصادية للاقتصاد الإبداعي

إن الابتكارات والأفكار هي المقياس الذي تقاس به القيمة في الإبداع ولذلك سمي (الإقتصاد الإبداعي) ، وهو ليس محدوداً لمجالات عمل إبداعية معينة، فإن الصناعات التي تشكل أكبر قسم منه تتضمن الفنون، التصميم، الترفيه، وسائل الإعلام، والثقافة ومجالات الاقتصاد الإبداعي يمكن ذكرها في ١٥ صناعة إبداعية تتضمن قطاعات البرمجيات والبحوث والتطوير والتصميم والصناعات إبداعية المحتوى كالسينما والموسيقى ، وهي الصناعات ذات الصلة الوثيقة بحقوق الملكية الفكرية وبراءات الاختراع وحقوق النشر والتصميم وغيرها والتي تشمل : الفنون التشكيلية، الفنون البصرية، الفنون المسرحية، الحرف اليدوية، الموسيقى، الطباعة، السياحة الإبداعية، الإعلان، الإعلام الرقمي، الفنون الشعبية والقديمة، الطعام وتصميماته، الملابس وتصميمها، العمارة والتخطيط، التصميم، مجالات التعليم ومختبرات البحوث، فكانت مجلة[٤] «

Business Week » اول مجلة استخدمت مصطلح « الاقتصاد الإبداعي » في أغسطس عام ٢٠٠٠، واستخدمه بعد ذلك الكاتب جون هوكنز حيث أوضح خمسة عشر صناعة إبداعية ذكرهم في كتابه (الاقتصاد الإبداعي) ومن ذلك نجد أن التصميم هو أحد هذه الصناعات وهي حجر الأساس الذي ييسر الوصول للتصميمات ونجاحها وتطويرها ، وتوالى العلماء بعدها في محاولات وضع تعريف متكامل عن مفهوم الاقتصاد الإبداعي : بأنه مجموعة من الأنشطة والصناعات تعتمد على القدرة على الإبداع والجماليات الفنية لمجموعة من المبتكرين العاملين بها . أما الباحثون من وجهة نظرهم أن الاقتصاد الإبداعي يختلف من مكان إلى آخر ، وفي نفس الوقت يعتمد على أنشطة الدولة التي يقيم فيها ، لذا يعرف هذا المفهوم الجديد للاقتصاد بأنه (القطاع الرابع) للاقتصاد التقليدي ، حيث يعتبر اقتصاد اليوم ، في جوهره (اقتصاد إبداعي) - شكل رقم (٣) -، وهو المورد الاقتصادي الرئيسي الآن، اي انه ليست وسيلة الإنتاج ولا رأس المال، ولا الموارد الطبيعية والعمل، وانما المعلومات والمعرفة التي يحتاجها أي منها سواء أكان المنتج أوالمستهلك.

أما نحن كباحثون، فنعتبر الإبداع بذرة تطور وحالة من التألق تحدث ثورة في صناعة أو فرع من فروع المعرفة يلغى الخط الفاصل بين الاستهلاك والإنتاج ، فالإبداع هو الأساس لتطوير إضافي في أي مجال، وهذا يعني أن المنتج الإبداعي يجب أن يواكب عوامل تطور المنتجات التكميلية والمتنافسة، وأن يقدم أفكارا لمشروعات جديدة .

شكل ٣ رسم توضيحي يوضح الاقتصاد الإبداعي من وجهة نظر الباحثون (المصدر الباحث)

إن للإقتصاد الإبداعي أهمية للعديد من الأشخاص حتى الذين لا يعملون في الفن أو المجالات الإبداعية التقليدية وذلك للأسباب التالية :-

أولاً:- أن تقنية الويب الحالية تمنح الفرصة للأشخاص أن يطلقوا ويروجوا لأفكارهم بسرعة وبشكلٍ غير مكلف، بغض النظر عن خلفيتهم ورأس مالهم.

ثانيا :- الأحداث المختلفة مثل حملات أسبوع الشركات الناشئة(Startup Weekend) من عطلات نهاية كل أسبوع وأحداث جماعية أخرى متنوعة تشجع المشتركين على إنتاج منتج بسيط في غضون بضعة أيام أو ساعات، بالإضافة إلى توفير الظروف للمبدعين لكي يتعاونوا مع بعضهم خلال هذه المدة القصيرة. سواءً كانت الفكرة مدونة بسيطة أو حزمة برامج على الإنترنت،و تجريب وإطلاق الفكرة يكون أسرع وفعالاً أكثر من ناحية التكلفة مقارنةً مما كان عليه الوضع قبل عشر أو عشرين سنة.

خصائص الاقتصاد الإبداعي

يمثل الاقتصاد الإبداعي - شكل رقم (٤) - مجال من طراز جديد ورؤية للمستقبل بتقنيات جديدة، ويمكن أن تؤثر في تطور صناعات المجالات والخدمات الأخرى، وله بصمته على المشروعات الصغيرة . **وهناك مجموعة من الخصائص التي تميز الاقتصاد الإبداعي على النحو التالي : -**

1- **التداخل :** بين القطاعات التي لم تعتاد على العمل معا ، وتعمل على إيجاد نهج مشترك بينها

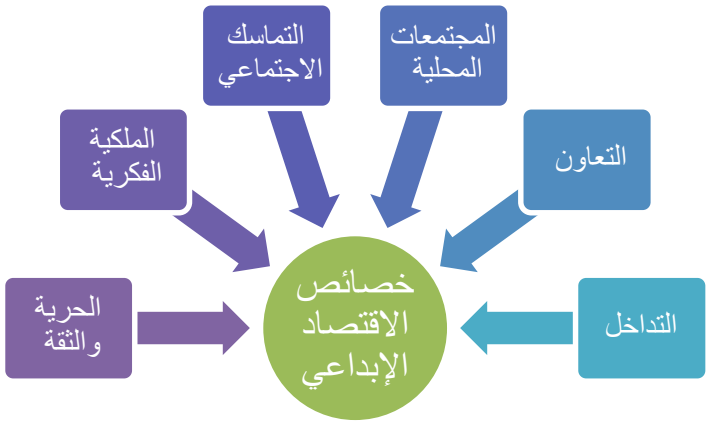
2- **التعاون :** بمبدا أن لكل شخص أفكار ومشاريع ويكون التعاون عبر القطاعات والمهن والجمعيات والشركات، يمكن أن تنجح من خلال الأخر .

3- **المجتمعات المحلية :** ويرتبط هذا الاقتصاد ارتباطا وثيقا بالأفراد والأماكن التي نشأت فيها ، خاصة وأنها أكثر اعتمادا على الحرف الشعبية والقديمة .

4- **التماسك الاجتماعي :** لأنه يسمح للشعور بالانتماء إلى المجتمع وإلى الدولة من خلال إنشاء شبكة اجتماعية متماسكة ومنتمية لبعضها البعض .

5- **الملكية الفكرية :** فإن أنشطة الاقتصاد الإبداعي تقوم على مبدا الملكية الفكرية ، فصاحب الفكرة يحتاج بالأساس لمن يدعمه

6- **الحرية والثقة :** التي تمكن الإبداع والابتكار من جذب وتدريب والاحتفاظ بالعاملين في هذا المجال.



شكل ٤ رسم توضيحي يوضح الخصائص المميزة للاقتصاد الإبداعي (المصدر الباحث)

وبالتطلع للمستقبل فإن المهارة الأساسية التي ستصبح مهمة وتلفت الأنظار بشكلٍ متزايد خلال هذه الفترة هي قدرة الشخص المعرفية، والتي تتضمن الإبداع، المنطق، والمرونة المعرفية.

بسبب هذه الظروف، يصبح من المهم أكثر على العاملين في أي مجال أو جهة أن يتعلموا كيف يتنافسون في الإقتصاد المبدع، حيث يمكن أن يتم تطوير فكرة معينة يقومو بطرحها وتنمية المهارات الخاصة بهم. وبالرغم من كون المجالات الإبداعية المتعلقة بالفنون، التصميم، والثقافة مرشحة بسهولة للإزدهار في هذا الإقتصاد، فإن المهارة التقنية هامةٌ جداً أيضاً. فإن ما هو أكثر قيمة في الإقتصاد الإبداعي هو درجة تميز وإبتكار الفكرة، بدلاً من شكل الناتج الإبداعي فقط. بمعنى، العامل أو المصمم الذي لا ينتج عملاً مبتكراً قد ينتهي به الأمر وهو ينتج قيمة أقل في الإقتصاد الإبداعي مقارنةً بمصمم مبرمجٍ ولديه إلمام وخلفيات معرفية في مجالات عديدة فلديه القدرة على أن يبني حلاً تقنياً بسيطاً لمشكلة هامة في العالم أو الدولة أو المجتمع .

مهارات نمو الإقتصاد الإبداعي

المهارات والصفات التي قد يحتاجها المبدع لكي ينمو ويزدهر:

- **القدرة على المنافسة والإحتراف في مجال العمل:-** لأن قيمة ومدخلات الشخص في إقتصادٍ مبدع تعتمد على قوة أفكاره، و القدرة على المنافسة. ولا يكفي معرفة المهارات الضرورية للبدأ بإطلاق لقب" مبرمج "أو فنان" أو "مؤسس لشركة ناشئة" ولكن الحاجة أيضاً إلى امتلاك رؤية لكي يستطيع المصمم ابتكار أفكار قيمة وحديثة في مجال عمله. يمكنك تحقيق هذا فقط عن طريق التدرب المتعمد، الخبرة المكتسبة بجهد، وعن طريق توليد وتجربة العديد من الأفكار خلال ذلك.
- **امتلاك مهارات ريادة الأعمال:-** فإن الأفكار الجيدة والمنافسة لا يمكن أن تتطور بدون القدرة على ريادة الأعمال، وسيكون من الصعب اكساب المشاريع الاستدامة وميزة ادخال الربح .

ومهارات ريادة الأعمال ليست محدودة بالجانب المالي من الفكرة فمن المهم أيضاً لأي عامل إبداعي أن يفهم التسويق، المبيعات، والتنظيم.

- **أن يكون القائم على الفكرة جزء من مجتمع قوي:-** فهنالك جانب إجتماعي في الإقتصاد الإبداعي، سواءً كان المبدع يتطلع لإطلاق مشاريع موجهة لسكان المدينة أو للتعاون مع الآخرين، لبناء جمهور، أو ببساطة للحصول على الدعم الذهني والإلهامي لمجموعة مبدعة.

النتيجة من ذلك :- أن الاقتصاد الإبداعي يقدر قيمة الأفكار والإبداع، وسيكون من الصعب على المبدع تأسيس دورٍ له في السوق من دون الآخرين ومن دون مجتمع ومن دون مهارات التعامل والعمل مع ذلك المجتمع.

من خلال كونك منافساً في مجال عملك، تمتلك بعض مهارات ريادة الأعمال، وعن طريق كونك جزءاً من مجتمع، فإنك تزيد من فرص إزدهاره عن طريق الإبداع.

إذا ما هو الطريق للإزدهار في إقتصادٍ إبداعي؟

عوامل الازدهار في الإقتصاد الإبداعي

إنه من المؤكد أن الصناعات الإبداعية أصبحت من الصناعات الثقيلة التي تسهم في الناتج القومي الإجمالي ، كما تعتبر تلك الصناعات ركيزة التقدم في دولة كمصر التي قد سعت وتسعى أن تضع الإبداع في مقدمة اهتماماتها ، إيمانا منها بأن الإبداع هو الذي سيقود التغيير الاجتماعي والاقتصادي في المستقبل ، وأن المبدعين الذين يملكون الأفكار سيكون لهم نفوذ أكثر مما يقومون بالأعمال العادية والروتينية ، وأصبحت الملكية الفكرية في السنوات القليلة الماضية ذات تأثير كبير في الناتج الاقتصادي العالمي وفي طريقة حيازة الأفراد لأفكارهم.

وبالرغم من عدم كون هذه أفكاراً أو مشاريعاً محددة يمكن إطلاقها، فإنها تعتبر نماذج أعمال يمكن استعمالها لبدء مشروع ناجح ومؤثر وواضح في الإقتصاد الإبداعي، وهنا يكون المبدع هو من يمتلك تنمية عوامل وتداعيات معينة لديه ستشكل بعد ذلك نقاط دعم للاقتصاد الإبداعي. **فيكون على المبدع العمل على ذلك كالآتي :-**

1- **الإقدام على تعلم مهارة تخصصية:-** يجب على أن العاملين المبدعين أن يميلوا إلى أن يكونوا أصحاب معرفة وإطلاع في مجالات عملهم، لذا سيكون بإمكانهم بناء عمل يتعلق بتعليم العديد من المهارات التي تعلموها وتدربوا عليها خلال فترة عملهم.وبعد ذلك سيمكن لهذه المهارات أن تكون تقنية إبداعية، أو يمكن حتى أن تتضمن مهارات شخصية مثل التفاوض، بناء الشبكات الإجتماعية، والتواصل. إذا امتلكالمصمم مهارة يتطلب إحترافها الكثير من الوقت، وامتلك حاجزاً عالياً لبدء العمل فيها، ومطلوبة، فإن بإمكانه التفكير بتعليمها أو تدريبها كجزءٍ من نموذج عمله.

2- **محاولة امتلاك الدعم من قبل جمهور :-** عندما يتعلق الأمر بالمحاولات الإبداعية، فإن التعاون والمجتمع يلعبان دوراً هاماً خصوصاً إذا كان المصمم المبدع يعتمد على مجتمعٍ معين لكي يمول بالأموال. هذا النموذج مستعمل من قبل المبدعين الذين يعتمدون بشكلٍ أساسي على التبرعات أو التمويل الذي يعتمد على الجمهور. في هذا النموذج، إذا أحب أحدٌ ما عمل المصمم المبدع، فإنه يلتزم بمنحه تبرعات متكررة (مثل التبرعات الشهرية أو على كل شيءٍ ينتجه) أو يساعده على تمويل مشروعات إبداعية معينة في مقابل مكافآت خاصة للمتبرعين.

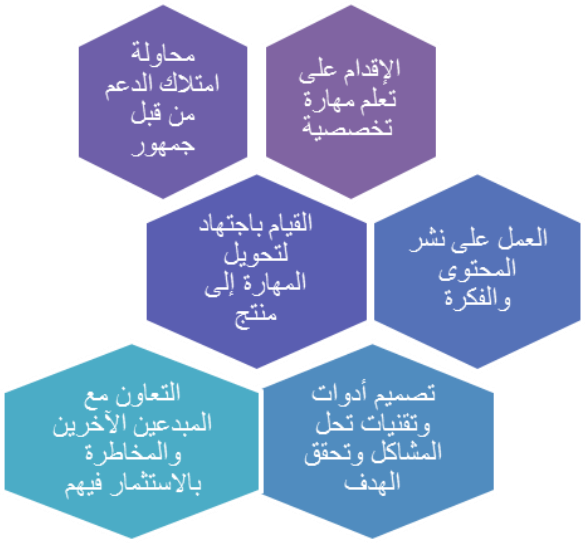
3- **القيام باجتهاد لتحويل المهارة إلى منتج :-** طريقة أخرى لكسب المال في الإقتصاد الإبداعي وهي عن طريق تحويل المهارات التخصصية والمعرفة إلى منتجات. غالباً ما تخصص هذه المنتجات لكي يتم استعمالها من قبل الناس الذين يحتاجون إلى مهارة المبدع ولكنهم لا يمتلكونها. يمكن هذه أن تكون الصور والرسومات المعروضة للبيع، قوالب التصميم . على عكس الخدمات، والتي يكون لها غالباً أسعار محددة وتتطلب الكثير من الوقت لكي يقضيه المصمم المبدع مع كل عميل بشكلٍ شخصي، يجب على المنتجات أن تمتلك أسعار بسيطة وأن لا تكون مصنوعة خصيصاً لعميلٍ محدد.

4- **العمل على نشر المحتوى والفكرة :-** عندما يتعلق الأمر بالأفكار، فإن الطريقة لجعلها متألقة هي عن طريق إنشاء محتوى مثير للإهتمام يجذب الجمهور المستهدف. هذا المحتوى يمكن أن يساعده بمفرده على تأسيس نفسه كلاعب أساسي في الإقتصاد الإبداعي، أو يمكنه أن يكون عملا مولداً للدخل بحد ذاته.

5- **تصميم أدوات وتقنيات تحل المشاكل وتحقق الهدف :-** يكون مهما للأشخاص الأكثر ميلا إلى الأمور التقنية، ولتصميم اختراعات وابتكارات تحل المشاكل وهي طريقة رائعة لإحداث أثر في الاقتصاد المبدع.

6- **التعاون مع المبدعين الآخرين والمخاطرة بالاستثمار فيهم :-** الفكرة المعروفة عن الإقتصاد الإبداعي عادة ما تكون أن يصمم الشخص الشيء بنفسه، لكن من المهم أيضاً أن يتعاون مع المبدعين الآخرين وأن يعطيهم منصة لطرح ولترويج أفكارهم ومنتجاتهم. يمكن لهذا أن يكون على شكل مثل الاجتماعات، ورشات العمل، وحلقات النقاش. يمكنك أيضاً العمل على نشر، ترويج، وتوزيع الأعمال النهائية.

7- **الاستثمار في المبدعين الآخرين :-** هذا مشابه للفكرة في الأعلى، لكن المخاطرة هنا أكثر فتكون عن طريق الاستثمار مالياً في أفكار الآخرين المبدعة. إذا كان المصمم المبدع ذكياً على وجه الخصوص في الأعمال وإدارة الأموال، فإن بإمكانه الاستثمار في أعمال المبدعين الآخرين. هذا النوع من الفرص غالباً ما كان محصوراً فقط في المغامرين برأس المال (بالإنكليزية Venture Capitalists) الذين يمتلكون الكثير من المال لاستثماره، لكن بعد أن أصبح التمويل الجماعي شائعاً أكثر، فإن هنالك الآن العديد من الخيارات للشركات الناشئة حيث يحصل المستثمرون المبكرون على الأسهم في مقابل استثمارهم .



شكل ٥ رسم توضيحي يوضح نقاط دعم للاقتصاد الإبداعي (المصدر الباحث)

لقد كان لدينا ، لبعض الوقت ، سياسات للفنون ، والإعلام ، والاعلام الجديد ، وهناك أيضا العديد من المصطلحات : الصناعات الثقافية وصناعات المحتوى ، وصناعات حقوق النشر ، وصناعات الترفيه ، والكثير من هذا الخليط من الاصطلاحات . فلماذا كان تعبير الصناعات الإبداعية مفيدا ؟ لأنه:-

• يدمج القيمة الاقتصادية للفنون والاعلام في التيار السائد . وهو يفعل هذا عبر الإقرار بأن الإبداع مدخل حاسم في القطاعات المستحدثة في الاقتصاد - الذي يعرف ب « الاقتصاد الجديد .

• يخلق تقاربا مؤقتا بين قطاعات لا يرتبط بعضها ببعض عادة .

• يحول قطاعات الصناعات الإبداعية . الفنون البصرية والأدائية، والرقص، والمسرح، وغيرها ، والإعلام المتمثل في السينما والتلفزيون ، والإذاعة، والموسيقى، وغيرها ، والإعلام الجديد ، ويشمل البرمجيات ، والألعاب ، والتجارة الإلكترونية والمحتوى الإلكتروني - من قطاعات غير تجارية إلى قطاعات تجارية ، متقدمة تقنيا ويحث خطى التقدم تواصل هذه التحركات ، من المحدد ثقافيا باعتباره غير تجاري إلى المحتوى المعولم والمتجر ، حيث الإبداعي الشامل ، وليس المحدد ثقافيا.شكل رقم (٦)

شكل ٦ رسم توضيحي يوضح ١ فروع الصناعات الإبداعية حسب تعريف اليونكتاد (المصدر الباحث)

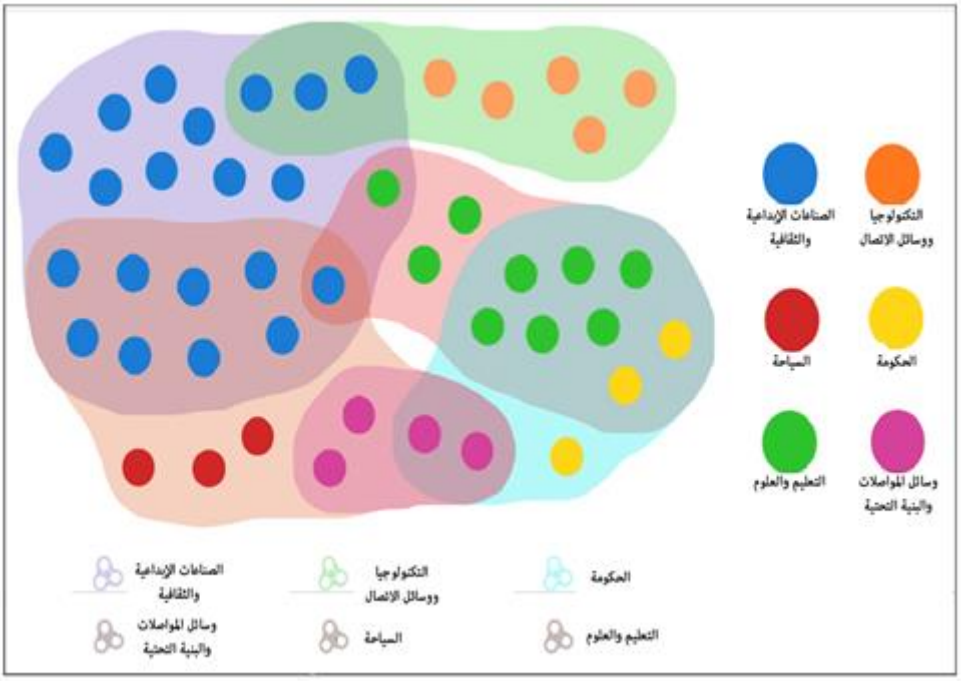
وهذا التواصل أقل تماسكا من التعريفات المحكمة للفنون ، والإعلام ، والصناعات الثقافية ، لكنه أكثر ديناميكية ، وطموحا ، واتساقا مع متطلبات السياسة . **وأحد أسباب القبول الواسع بفكرة الصناعات الإبداعية هو ارتباطها باثنين من المجمعات الأساسية للسياسة المعاصرة :-**

الإنتاج في الاقتصاد الجديد : قطاعات تكنولوجيا المعلومات و الاتصالات ICT وأبحاث وتطوير عالية النمو . شكل رقم (٧)

الاستهلاك في الاقتصاد الجديد : اقتصاد « تجربة ، مع هوية ثقافية وتقويض اجتماعي .

وقد نحت تعبير الصناعات الثقافية ، ليشمل القطاعات التجارية من الصناعة التي تنشر الثقافة الشعبية على السكان المحليين . وقد أدى هذا إلى بلوغ سياسة الصناعات الثقافية أوج ذروتها في الثمانينيات والتسعينيات من القرن الماضي ، مع توسيع مجال الثقافة ، وهو لا يزال يتوسع في بعض القطاعات .

وبعد هذا التوضيح المختصر لقضية تحول الفنون، والإعلام، والصناعات الثقافية إلى فكرة الصناعات الإبداعية، يجب أن نؤكد بشدة أن هذا القطاع يختلف كل الاختلاف عن الصناعات التقليدية. فهي تتصل بالقيم، والعلامات، والرموز؛ إنها متعددة المهارات ومرنة؛ وتتنقل بين البيئات وتقدم أشكالا هجينة؛ وتزدهر على هوامش النشاط الاقتصادي، وتتصارع لتحقق المال والمعنى، والتحدي الذي تواجهه الصناعات الإبداعية هو الشكل الجديد من الفهم الاقتصادي ـ فالمسألة ليست « منافسة ، الصناعات السائدة الجادة بقدر ما هي وضع الهياكل التي تسير عليها هذه الصناعات .٥



شكل ٧ رسم توضيحي لتداخل الأنشطة الاقتصادية داخل المجموعة الإبداعية

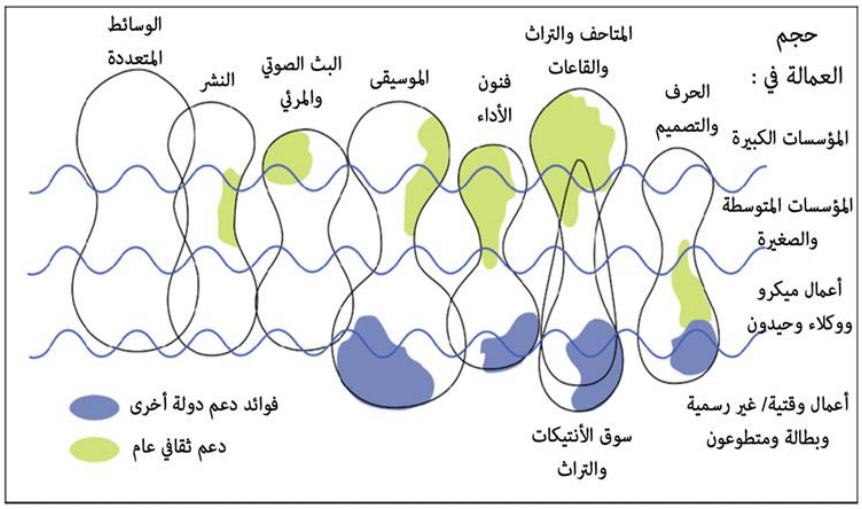
http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20160204124325/http://www.artscouncil.org.uk/adviceandguidance/browse-advice-and-guidance/banking-on-culture-new-financial-instruments-for-expanding-the-culturalsector-in-europe

الصناعات الثقافية	الصناعات الإبداعية
• دولية - قومية • تناظرية رقمية اقتصاديات نيوكلاسية تنطبق على الفنون • إعادة توصيف صناعات كبيرة رائجة ومستقرة باعتبارها « ثقافية » • قطاعات راسخة	• عالمية - محلية • اقتصاديات «الاقتصاد الجديد » • رابطة من عدد كبير من المشروعات المتوسطة والصغيرة • قطاعات ومدخلات ناشئة في اقتصاد اوسع للخدمات

شكل ٨ جدول يوضح مقارنة بين الصناعات الثقافية والصناعات الإبداعية (المصدر الباحث)

وفي دراسته الموسعة لاقتصاديات الصناعات الإبداعية ، يحدد ريتشارد كيفز سبع سمات مميزة لهذه الصناعات :

- التشكك الكبير في الطلب المتوقع على الإنتاج الإبداعي ، لأن المنتجات الإبداعية « سلع تجربة » ، تعوز المشتري فيها المعلومات قبل الاستهلاك ، ويتحقق الإشباع من الذاتي والضمني إلى حد كبير
- طرق استلهام المنتجين الإبداعيين لأشكال غير اقتصادية للإشباع من عملهم ونشاطهم الإبداعي ، تعتمد ، في الوقت ذاته ، على أداء أنشطة أكثر رتابة، (مثل المحاسبة الأساسية والتسويق)، لإتاحة تلك الأنشطة اقتصاديا
- الطبيعة الجماعية أحيانا للإنتاج الإبداعي، والحاجة إلى توفير فرق إبداعية تتمتع بمهارات متنوعة والمحافظة عليها، والتي غالبا ما تتعارض رؤيتها وتطلعاتها بالنسبة إلى المنتج النهائي والتنوع شبه المطلق للإنتاج الإبداعي، سواء في إطار أشكال خاصة (أجهزة الفيديو في محلات تأجيرها مثلا)، أو بين الأشكال نفسها .
- المهارات المختلفة رأسيا ، أو ما يطلق عليه كيفز ظاهرة « القائمة أ و القائمة ب » ، وطرق المنتجين أو غيرهم من مجمعي المحتوى في تصنيف وتقييم المستخدمين الإبداعيين .
- الحاجة إلى التنسيق بين أنشطة إبداعية متنوعة في مدى زمني قصير نسبيا ومحدد غالبا
- تحمل الكثير من المنتجات الإبداعية ، وقدرة منتجيها على مواصلة استخلاص الإيجار الاقتصادي (مدفوعات حقوق النشر على سبيل المثال) بعد وقت طويل من الإنتاج .



شكل ٩ رسم توضيحي بشكل الساعة الرملية لهيكل العمالة في الصناعات الثقافية في أوروبا
المصدر K. Hackett, P. Ramsden, D. Sattar, & C. Guene

إذا بعد دراسة ومناقشة وتوضيح مقتطفات وخصائص عديدة عن الاقتصاد الإبداعي وأهميته، جاءت فكرة البحث وأهميته القائمة على إيجاد فكرة إبداعية تكون داعمة للإقتصاد الإبداعي .

فإن البحث بصدد وضع تصور وتوجه واستراتيجية لصناعة إبداعية وهو الاتجاه لإنتاج برنامج متخصص في التصميم والعمارة والتصميم الداخلي . **يقوم هذا البرنامج على :-**

- فكرة إدخال مدخلات ومعطيات عن الفكرة أو التصميم ومدخلات مكانية .
- الدمج بين صناعة البرمجيات وصناعة التصميم في كل يتصف بالرقمية .

أي البحث محاولة لإيجاد ركيزة لإنشاء برنامج حاسب آلي لكل مجال من مجالات التصميم (ذكر في الملخص) .

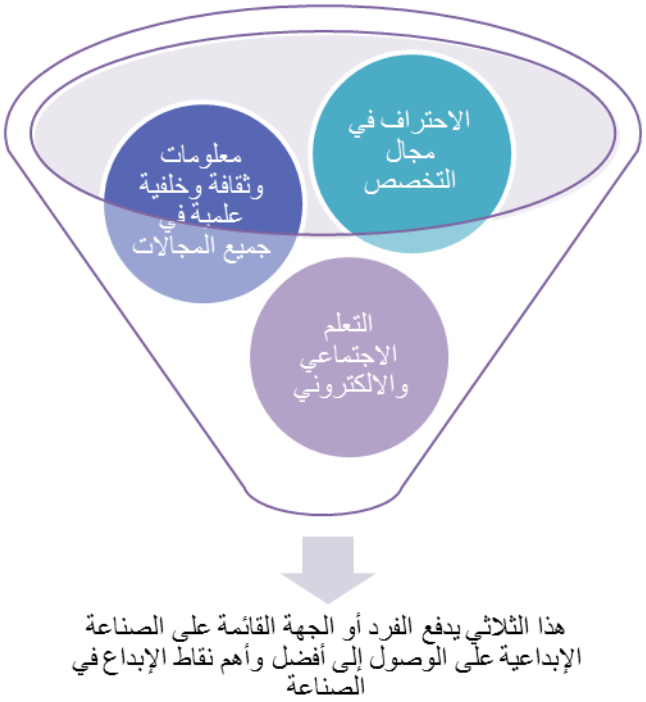
يركِّز هذا البرنامج على المنتج التصميمي ودراسة المجتمع والاقتصاد الصناعي كظاهرة ثقافية، بحيث تتفاعل فيه الأدوات التكنولوجيــة مع أساسيات التصميم المختلفة ، ويلتقــي فيه الفن والتصميم بالتجــارة والتسويق والاقتصاد والإنتاج الصناعي ، وحيث تولّـد الثقافــة الابتكار والتماسك الاجتماعي. شكل رقم (١٠)

إذا الهدف بعد وضع استراتيجية إنشاء البرنامج هو إيجاد سياسات نشر البرنامج واستخدامه وتجربته وحفظ الحقوق به :-

- إنشاء برنامج وعمل نسخة مصغرة لاستخدامه وتجربته .
- إدراج الموضوع كمادة تعليمية
- وضع البرنامج كحجر أساس في التصميم
- إدراج أساسيات البرنامج لاستخدامه كحجر أساس لمجالات الصناعات الإبداعية الأخرى الربط بين البرنامج وفرع الحكومة المسؤول عن الصناعات الإبداعية لإدخال الربح للحكومة في كل خطوة من استخدام برنامج (الاقتصاد الإبداعي)عمل ندوات مصغرة بشكل موسع في جميع المحافظات والجامعات لنشر ثقافة ووعي وأهمية الصناعة الإبداعية ونشر فكرة البرنامج

شكل ١٠ رسم توضيحي يوضح مجالات عمل حافظة أسس التصميم الالكترونية (المصدر الباحث)

وهذا يتطلب تعلم (التعلم الاجتماعي والالكتروني) إلى جانب تعلم العديد من مجالات الفنون لأن أساس الإبداع هو تعلم العديد في الكثير من المجالات :- شكل رقم (١١)



شكل ١١ رسم توضيحي يوضح مجالات التعلم التي يجب أن يلم بها المصمم (المصدر الباحث)

إذا ذلك يتطلب عمل زيارة ميدانية لكل كلية ومجال وتخصص وإيجاد مراجع في كل مجال للرجوع لها والاستفادة منها وإدراجها كمادة علمية .

وعمل لقاءات ثقافية ثرية بين التخصصات في نفس المجال وبين التخصصات في مجالات عديدة محلية ودولية لإنعاش الفكر.

فإن الفكرة هنا في المنتج الداعم للاقتصاد الإبداعي تقوم على أربعة ركائز أساسية :

1. **التخصص:-** يقدِّم التخصص في الصناعات الإبداعية فهماً متقدِّماً ومعمقاً لكيفية عمل الإبداع في المؤسسات المختلفة وأساليب الإدارة الناجحة من أجل توليد الأفكار والمعرفة والمعلومات، ونشرها وتسويقها على المستويات المحلية والوطنية والعالمية. والمؤكد أن القطاع الإبداعي في العالم بدأ يتوسع بشكل كبير، وبدأت الحكومات والشركات تعترف بأهميته المتزايدة في توليد الوظائف والثروة والمشاركة العامة. وبات من المهم فهم الخصائص والمبادئ الأساسية لإدارة المهارات والموهبة التي تتميز بها القطاعات الإبداعية
2. **الوسائط المتعددة :-** يتم دمج الإبداع والابتكار بشكل لا ينفصم مع التكنولوجيا والعولمة.
3. **التعليم والتعلم :-** ويمكن اختيار مقرَّرات في ريادة الأعمال والإدارة والتسويق والاقتصاد المعرفي فضلاً عن مقرَّرات في إدارة الفنون والسياسة والتخطيط المتعلقة بها والثقافات الرقمية. وتوفر هذه المقرَّرات تطوير فهم عملي ومركّز للصناعات الإبداعية ومبادئ الإدارة والتحديات والممارسات التي يواجهها من يعمل في هذا القطاع. ويعتبر التعلم الإلكتروني E-Learning هو المستقبل لجميع أساليب ومنهجيات التعليم في العالم، فطرق التدريس التقليدية في تراجع ويتوقّع اختفاؤها عمّا قريب. وهنا تبرز أهمية تخصصات التعليم الإلكتروني، التي تدمج ما بين التخصصات التقنية المتكفّلة ببناء شبكات التعليم وبين مختلف التخصصات الأخرى التي ستسهم في بناء المحتوى التعليمي الذي سيدرس،كما يجب على المعلمين

والمدرسين الحاليين الراغبين في تطوير مسيرتهم المهنية أن يعملوا على اكتساب المهارات المناسبة التي تهيّئهم للدخول في عالم التعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد. المهارات المطلوبة: الإبداعية، التفكير النقدي، مهارات حلّ المشكلات. التخصصات المتوافرة التي تؤسّس لهذا التخصص: جميع التخصصات قد تكون ملائمة إن توافرت المهارات التكنولوجية، ولكن الأكثر ملائمة هي: جرافيك ديزاين، وعلوم الحاسوب. قد تبدو معظم هذه التخصصات خيالية، وربما يصاب البعض بالإحباط نظرًا لعدم توافرها في البلاد العربية أو لارتفاع تكاليف دراستها، لكن البداية قد تكون باختيار أي تخصص قد يشكّل قاعدة جيدة لأي من تخصصات المستقبل. ومثلما تتطرَّق إلى الأسس النظرية للإدارة في الصناعات الإبداعية، تقدّم أيضاً تطبيقات عملية من الحياة الواقعية لهذه النظريات، مما يسمح باختبار حقائق الممارسة المهنية المعاصرة وكيفية تحديد القيمة التجارية للفكرة أو المنتج الإبداعي من خلال الإدارة الاستراتيجية والابتكار والتصميم الملائم. ويساعد هذا المزيج من الاختبارات العملية وتحليل المسائل النظرية في تعزيز المؤهلات الوظيفية وتزويد الخريجين بمجموعة من المهارات المتنوِّعة لتولي أدوار إدارية مختلفة.

4. **مجال العمل :-** أما الخريجون فيمكنهم أن يعملوا في وظائف في الصناعات الإبداعية والأعمال الإعلامية وغيرها من الصناعات غير المرتبطة بالإعلام، مثل الأعمال المصرفية والتمويل. وتشمل المهن الممكنة وظيفة مقدِّم خدمات رصد الاتجاهات للشركات، استشاري التربية الفنية لمنظمة تعليمية، استشاري لمحطة تلفزيونية تجارية أو وطنية، صانع السياسة الثقافية للحكومة، منظِّم مهرجانات، مسؤول عن المواقع على شبكة الويب في المتاحف، وإدارة الحملات الإعلانية.

حافظة أسس التصميم الالكترونية (بنك أسس التصميم)

تهتم الحافظة بما يلي :-

بناء القدرات :التركيز على الأنشطة التي من شأنها بناء القدرات التصميمية في كل من قطاعي التعليم الرسمي وغير الرسمي اللذين يعملان مع رواد الأعمال المبدعين الفرديين .

بناء قواعد البيانات :العمل مع الشركاء المحليين والدوليين لرسم خرائط الاقتصاد الإبداعي في مصر، وبناء قاعدة بيانات يمكن الوصول إليها لتوجيه عمليات التصميم المختلفة والقرارات.

تشكيل السياسات :العمل مع الحكومة المصرية لرفع مستوى الوعي بأهمية الصناعات الإبداعية في الاقتصاد الوطني ودعم عملية صنع السياسات في مصر

إنشاء بنك للمعلومات :إنشاء بنك التصميمات والموارد باللغة العربية لدعم العاملين في مجال التصميم والاقتصاد الإبداعي وأطلقت عليه مسمى بنك لأنه مرتبط بالمعلومات ويكون به حفظ لحقوق الملكية الفكرية والنشر وحقوق الابتكار والاختراع .

تبادل الخبرات : إنشاء منتدى للنقاش وتبادل المعلومات، والتخطيط للعمل بين رواد التصميم وشبكات رواد الأعمال والقائمين على التعليم.

يقوم البرنامج على :-

1. إنشاء قائمة مكونة من (الطرز – الأساليب – المعطيات – المطلوب- المساحات- المتطلبات المكانية– المجموعة اللونية– الأفكار التصميمية– التنظيمات والعلاقات الفراغية– العوامل المناخية– البيئة المحيطة- ...)
2. وضع التخطيط الذي يسمح بإنشاء نماذج جيدة
3. إدراج وحصر عدد من الرسومات الهندسية ثلاثية وثنائية الأبعاد لمدخلات البرنامج تقوم على أهم أسس ونظريت كل طراز وحضارة (تصميمية – فكرية) وتعتبر كمسلك يسلك قواعده التصميم .

4. إدراج العديد من الشبكيات بمختلف الأشكال والمقاسات والمتداخلة والمدمجة وغيرها من العلاقات بين الشبكيات لإجراء عملية التمايز المكاني لتوزيع الفراغات والحيزات الداخلية للوحدات السكنية . **ويكون ذلك قائما على :-**

- تحديد للخصائص المكانية ويمكن توضيح ذلك بالرسم التخطيطي التالي ، **ويكون ذلك قائما على تمييز الصفات التي يحتاجها كل فراغ من حيث :-**

أ. المساحة المطلوبة لكل نشاط مع مراعاة مقاييس الإنسان (قياسات الارجونومكس - والمقاييس الانثروبومترية)

ب. الإضاءة التي يحتاجها كل نشاط .

ج. نسبة نفاذية الفراغ (أي المساحات التي تكون أساس التفريعات للفراغات الأخرى أي يكون لها منفذ أو مخرج للفراغات الأخرى) .

وبدراسة ذلك سيتبين لنا التدرج والتغيير في المرونة المكانية . (كما في الرسم التوضيحي)

يجب تصميم قالب للعمل لبرنامج التصميم ووضع عدة أسئلة والإجابة عليها، وعمل الرسم البياني

- **تحديد الشبكيات** : التي سيقوم عليها التصميم لإنشاء تنظيم فراغي صحيح وعلاقات فراغية سليمة (شبكية فورونوي على سبيل المثال)
- **تحديد نوعية العميل** : يجب وصف النموذج المثالي للعميل وملاحظة إذا كان التصميم يقوم على أساس مجموعة مختلفة من العملاء أو نوع عميل معين. بافتراض أنه لزوجين ويتراوح سن الزوجين ٢٠-٦٠
- تحيد الفكرة التصميمية والطراز والشكل المطلوب واسلوب تنفيذه
- تحديد المجموعة اللونية والخامات المطلوبة
- **الأنشطة:-** ما هي الأنشطة ؟ التفكير في العملاء المحتملين والاحتياجات السكنية

على سبيل المثال الفراغات المطلوبة مثلا ومتطلباتها المكانية تكون كما في الجدول ٢ التالي :-

الفراغ	ملاحظات
مطبخ	يجب أن يكون للمطبخ فتحات
الطعام	يكون هناك مجال لفردين على أساس يومي مع إمكانية استيعاب ما يصل إلى ٦ ضيوف العشاء.
غرفة المعيشة	تكون مجمع الأنشطة اليومية والتجمع ومبادلة المحادثات والقراءة ...إلخ.
غرفة نوم	لزوجين.
حمام	أن يكون قائم على خدمة كل من المقيمين والضيوف .يكون على مقربة من غرفة غسيل ومطبخ.
غرفة الغسيل	لها شرفة خارجية ولها علاقة بالحمام
المدخل	العلاقة بين الداخل والخارج .يجب أن يكون هناك مساحة للجلوس.
ممرات توزيع	أن تكون علاقة الوصل بين الحيزات دون وجود عوائق .
تخزين	توفير التخزين في غرفة نوم وحمام ومطبخ، إن أمكن، وغرفة معيشة أيضا.

شكل ١٢ جدول يوضح مثال لنموذج من الفراغات المطلوبة ومتطلباتها المكانية (المصدر الباحث)

(بنك التصميمات)

يهتم بـ

بناء القدرات
بناء القدرات التصميمية في كل من قطاعي التعليم الرسمي وغير الرسمي

تشكيل السياسات
العمل مع الحكومة المصرية لرفع مستوى الوعي بأهمية الصناعات الإبداعية

بناء قواعد البيانات
مع شركاء يمكن الوصول إليها لتوجيه عمليات التصميم المختلفة والقرارات

إنشاء بنك للمعلومات
إنشاء بنك التصميمات والموارد باللغة العربية ويكون به حفظ لحقوق الملكية الفكرية والنشر وحقوق الابتكار والاختراع

تبادل الخبرات
إنشاء منتدى للنقاش وتبادل المعلومات، والتخطيط للعمل بين رواد التصميم وشبكات رواد الأعمال والقائمين على التعليم

شكل ١٣ رسم توضيحي يوضح هيكل مقومات أساس استراتيجية برنامج (حافظة أسس التصميم الالكترونية Electronic Design Foundations portfolio) (المصدر الباحث)

يقوم على

تحديد الفكرة التصميمية والطراز والشكل المطلوب واسلوب تنفيذه

تحديدعدد وتوعية العميل

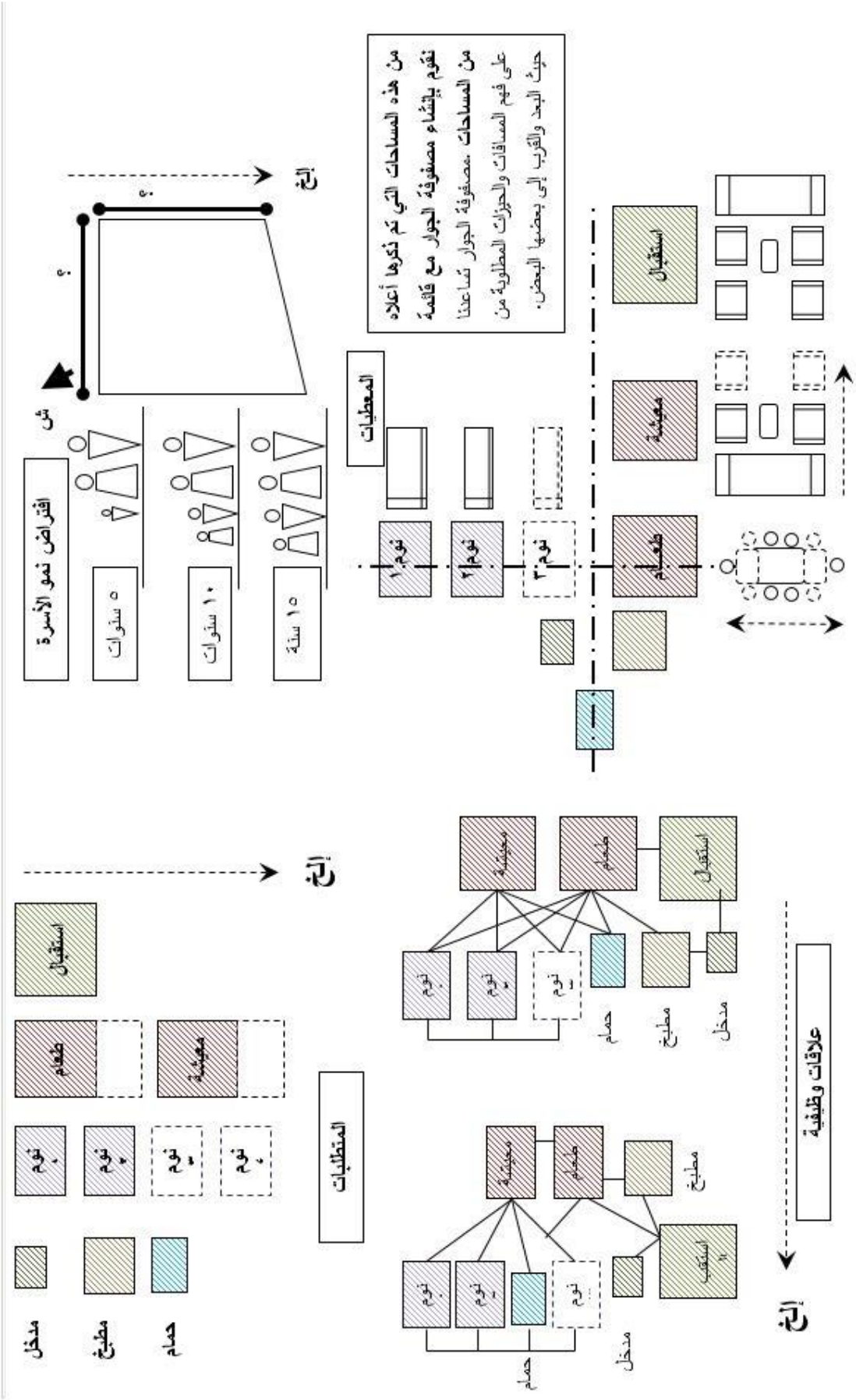
تحديد الشبكيات

تحديد للخصائص المكانية

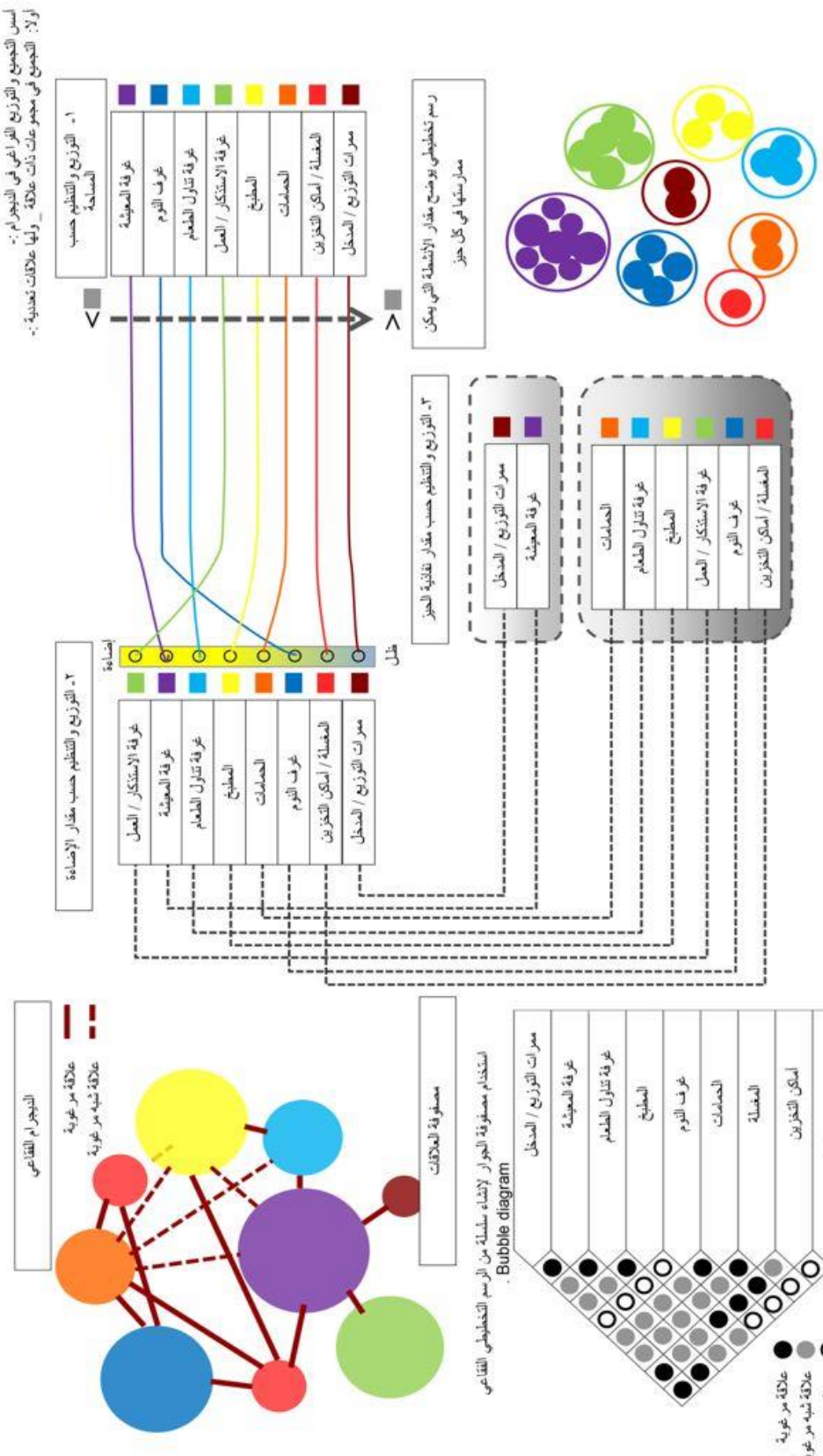
تحديد المجموعة اللونية والخامات المطلوبة

الأنشطة

شكل ١٤ رسم توضيحي يتم شرحهم بالتفصيل في الرسومات التوضيحية (١٥-٩) التالية (المصدر الباحث)

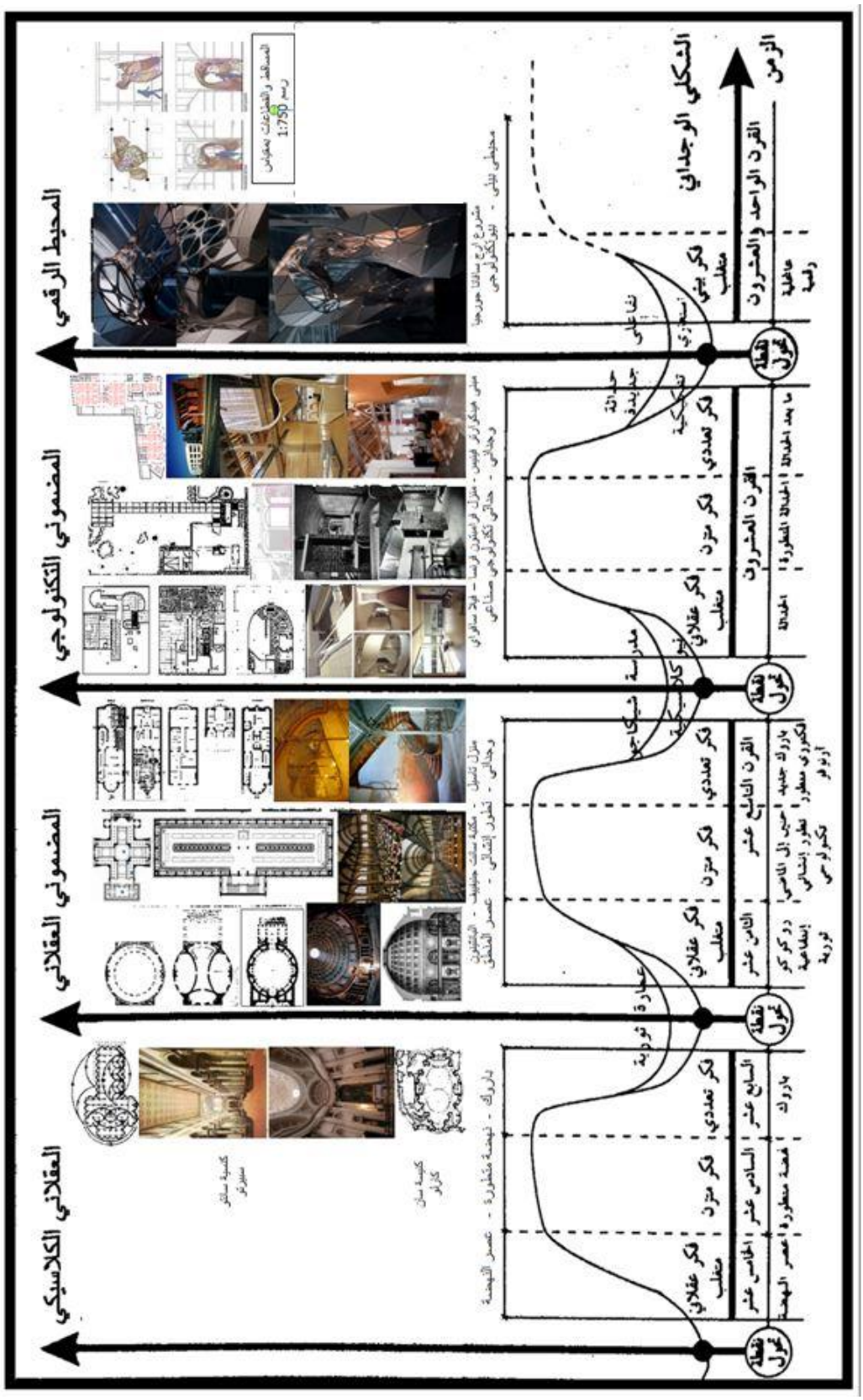


شكل ١٥ رسم توضيحي يوضح رسم تخطيطي يوضح افتراض نمو الأسرة و المعطيات والمتطلبات المطلوبة لكل افتراض (المصدر الباحث)



شكل ١٦ رسم توضيحي يوضح رسم تخطيطي يوضح تحديد الخصائص المكانية ويكون ذلك قائما على تمييز الصفات التي يحتاجها كل فراغ (المصدر الباحث)

شكل ١٧ رسم توضيحي يوضح مصفوفة الجوار تساعدنا على فهم المسافات والحيزات المطلوبة من حيث البعد والقرب إلى بعضها البعض (المصدر الباحث)



شكل ١٨ رسم توضيحي يوضح نموذج تطور حضارات الفكر التصميمي والعمراني (المصدر الباحث)

النتائج

١-وضع الركيزة والمبادئ الأساسية التي يمكن ان يقوم عليها البرنامج

٢-تكوين قالب تصميم وعمل لبرنامج التصميم

٣-تحديد عدة شبكيات لاسس التصميم والتوزيع الفراغي كمدخلات لبرنامج اسس التصميم

٤-وضع مخططات توزيع فراغي لبرنامج أسس التصميم تقوم على أساس كل طراز

٥-دراسة وتوضيح معايير لكل مرحلة أو حضارة فكر تصميمي لتهيئة بيئة مريحة تلائم احتياجات ومتطلبات قاطنيه ، و تساعدهم على ممارسة أنشطتهم المتنوعة في راحة تامة

٦-تضمين المقاييس الإنسانية في اسس البرنامج لان المسكن يتأثر بكافة الأبعاد الإنسانية و السلوكية و الحضارية و الثقافية المتنوعة و التي تنعكس عليه بشكل مباشر

٧-تحديد الخصائص المكانية للحيز الفراغي لإدراج ذلك في الحافظة والوصول لكيفية تحقيق البعد الإنساني بجوانبه الثلاثة (الفكري والمادي والنفسي في التصميم الداخلي للحيز السكني .

التوصيات

١-ضرورة تركيز دراسات التصميم الداخلي على الجوانب المختلفة من اسس التصميم.

٢-تفعيل دورات تدريبية تقوم على الإلمام بأهمية الدراسات النفسية وإيقاعات التفاعل والإنتاج.

٣- الاهتمام في تدريس الطلبة في التصميم بضرورة وضع خطة تصصميمية واستراتيجية محكمة لربط الاسس المستخدمة ككل.

٤-أهمية إيجاد ودراسة شبكيات التصميم والتوزيع وتأثيرها على مختلف الحيزات الداخلية.

٥-ضرورة أن نقوم بتصميم والتفاعل مع البيئة المبنية ونحول تركيزنا إلى تحسين صحة المستخدمين وإعادة الاتصال مع العالم خارج جدران الحيز

٦-ضرورة استكمال الدراسة بتفصيل وعرض كل طراز وحضارة فكرية وتصميمية وتوضيح أهم مدخلات وأسس كل منها يمكن إدراجها في البرنامج.

المـراجـــــع

الكتب

١.، كيفز ، ريتشـــارد. ترجمة د.عبد العزيز عبدالله الزوم ، الرياض: مكتبة عبيكان الطبعة الأولى ٢٠٠٠م. الصـــناعة الأمريكية : الهيكل - السلوك -الإنجازAmerican Industry -

٢.The concentric circles model of the cultural industries , D. Throsby, ", Cultural Trends, 2008b.

.٣2into3, Irish Arts Sector Private Investment Report: 2016", 2016

٤.Dublin City Council, From "Economic Development Action Plan for the Dublin City Region", 2009

•المقالات من دوريات

٥."Banking on Culture: new financial instruments for expanding the cultural sector in Europe , K. Hackett, P. Ramsden, D. Sattar, & C. GueneFinal report".

.

مواقع إلكترونية

٦.http://sis.gov.eg/
٧.http://www.unesco.org/new/ar/culture/themes/creativity/creative-industries/
٨.http://www.chinatoday.com.cn/ctarabic/m/lianghui/2017/2016-10/01/content_735482.htm
٩.https://www.taoiseach.gov.ie/eng/Publications/
١٠.https://www.researchgate.net/figure/Hourglass-shape-of-the-employment-structure-in-the-cultural-industries-in-Europe_fig3_327655739
١١.
https://www.dublincity.ie/sites/default/files/content/YourCouncil/CouncilPublications/Documents/
١٢.https://business.tutsplus.com/ar/articles/7-business-ideas-to-make-money-in-the-creative-economy--cms-26195
١٣.https://www.crimsoneducation.org/nz/blog
https://www.youtube.com/watch?v=E1Lolq_X8Zc
١٤.https://www.fi.edu/difference-between-ar-vr-and-mr
.١٥https://www.for9a.com/learn/

---

[1]"Banking on Culture: new financial instruments for expanding the cultural sector in Europe. Final report", by K. Hackett, P. Ramsden, D. Sattar, & C. Guene,

[2]http://www.unesco.org/new/ar/culture/themes/creativity/creative-industries/

[٣] جون هوكنز هو كاتب وإستراتيجي رائد في الاقتصاد الإبداعي. هو عضو في اللجنة الاستشارية للأمم المتحدة المعنية بالاقتصاد الإبداعي. وقد كان رئيسًا لمدرسة لندن للسينما ، ونائب رئيس المجلس الاستشاري للشاشة البريطانية (BSAC) وعضو مجلس إدارة مجلس البحث العلمي والإنشائي في المملكة المتحدة (AHRC). كان المدير التنفيذي للمعهد الدولي للاتصالات (IIC).

٤ لومبيرغ بيزنس ويك ، مجلة أسبوعية إنجليزية، كانت تصدر تحت اسم "بيزنس ويك"، تديرها وتنشرها شركة بلومبيرغ إل بي. مقر المجلة يقع في مانهاتن، نيويورك، وهي تصدر منذ العام ١٩٢٩ في الولايات المتحدة. https://g.co/kgs/DJvA1T

[5] The concentric circles model of the cultural industries", by D. Throsby, 2008b. Cultural Trends, 17(3), p.150.

[6] American Industry تأليف دكتور كيفز ، ريتشارد. ترجمة د,عبد العزيز عبدالله الزوم , الصناعة الأمريكية : الهيكل السلوك الإنجاز: (الهيكل السلوك الابجاز) . الرياض: مكتبة عبيكان الطبعة الأولى ٢٠٠٠ م , ص ١-١٠

[7] https://www.crimsoneducation.org/nz/blog

[8] https://www.for9a.com/learn/