رؤية تصميمة لملابس الأطفال ومكملاتها المتناسقة للحفلات والمناسبات مستوحاة من الألعاب الملبسية

A Design Vision for Children's Clothing and its Consistent Complement of Parties and Events Inspired by the Dress Games

م.د/ إيمان يسري مصطفي الميهي

مدرس بقسم الملابس والموضة – كلية الفنون التطبيق جامعة بنها

Dr. Eman Yousry Moustafa El Mehy

lecture of Clothing and Fashion dept., Faculty of Applied Arts, Banha University

elmehyeman@yahoo.com

ملخص البحث:

دائما يبحث رواد المشروعات الصغيرة والكبيرة عن الثغرات في الأسواق من احتياجات للمستهلك من منتجات مختلفة يندر وجودها بالأسواق بشكل عام او يندر وجودها بالأسواق بالجودة المناسبة للمستهلك والتي يتمناها ولا يتم هذا الاكتشاف، إلا بمراقبة الأسواق بأصنافها المتعددة برؤية واعية وخاصة لملاحظة العجز في تلبية الاحتياجات للمستهلك بالأسواق المحلية والتي قد يضطر المستهلك للجوء للاستيراد في هذه الحالة.

الأمر الذي يفرض علي السوق المنتج بأسعار باهظة لا تتناسب مع أهمية المنتج بالنسبة للمستهلك كنوعية في الاساس، الأمر الذي قد يستهلك في حالات كثيرة العملة الصعبة التي تحاول كل برامج الدولة الاقتصادية الحفاظ عليها للحفاظ علي النمو الاقتصادي بتشجيع المنتج المحلي في كافة المجالات والاصناف، مما يجعل المستهلك يوفر الكثير من العملة الصعبة، حيث بلغت بعض المؤشرات الى 20 مليون دولار نسبة استيراد لعب اطفال لعام 2018 وهي ما تعتبر من ضمن تصنيفات السلع الإستفزازية التي بلغت 259 مليون دولار وبلغت عام 2017 السلع الإستفزازية في الاستيراد الى ما يقرب من 9 مليار جنيه.

والألعاب من أهم الأصناف التي تستهلك عملة صعبة من الدولة والأفراد نظرا لندرة الجودة في التصميم والصناعة لهذه الألعاب للأطفال ومنها الألعاب الملبسية بنوعيتها وشخصيتها المختلفة والملابس التنكرية كذلك. الأمر الذي يدفعنا لدراسة الألعاب الملبسية ونوعيتها وعلاقتها بالطفل ووظائفها المتعددة بالحفلات والمناسبات لتوفير هذا المنتج للاسرة والطفل والمستهلك علي وجه العموم وتقديمها في شكل مجموعات متناسقة متكاملة للحفلات والمناسبات بشكل محبب للأطفال والأهل ولتنمية هذه المنتجات ، التي اصبحت واقع نعيشة في استخدامات فئات كبيرة بالمجتمع متمثلة في المدرسة كوسائل تعليمية، ومظاهر احتفالية للأطفال وجانب ترفيهي، واعياد والميلاد لشريحة اجتماعية مستهلكة لهذه الألعاب الملبسية بشكل كبير، والحفلات والمسرحيات الخاصة بالطفل بدرجاتها الاقتصادية المتعددة.

الكلمات المفتاحية:

رؤية تصميمة - الألعاب الملبسيه ومكملاتها - الأطفال - الحفلات – المناسبات

Abstract:

The pioneers of small and large enterprises are always looking for gaps in the markets from the needs of the consumer of different products, which are rarely available in the markets in general or rarely exist in the market with the quality that is appropriate for the consumer, and this is not achieved, except to monitor the markets with multiple varieties with a conscious vision, especially to observe the inability to meet the needs of the consumer on the market. This may require the consumer to resort to import in this case.

Which imposes on the market product at high prices does not match the importance of the product for the consumer as a quality in the first place, which may consume in many cases hard currency, which try all the economic programs of the state to maintain them to maintain economic growth by encouraging local product in all fields and categories, Some indicators to $ 20 million import of toys for 2018, which is among the classifications of inductive goods, which amounted to 259 million dollars and amounted to 2017 inductive goods in imports to nearly 9 billion pounds.

And games are the most important items that consume hard currency from the state and wanted to see the lack of quality in the design and industry of these games for children, including games clad in quality and personality and different costumes disguise as well. Which leads to the study of games and quality and its relationship to children and functions of multiple parties and events to provide this product for the family and the child and the consumer in general to develop these products, which became a reality living in the use of large groups in the community represented in the school as educational aids, and festive manifestations of children and entertainment, and holidays and birth of a social group Consumers of these games are heavily dressed, and concerts and plays for children in various economic degrees.

key words:
Vision design - clothing games and accessories - children - concerts - events

المقدمة:

تعتبر الالعاب الملبسية من الظواهر الهامة والمنتشرة في هذه الفترة حيث دخلت في مجال التعليم بالمدرسة والحفلات الخاصة بالأطفال واعياء الميلاد وغيرها الكثير من المناسبات الخاصة بالأطفال، الأمر الذي اظهر زيادة الطلب عليه.

وقد يستهلك ذلك في حالات كثيرة العملة الصعبة التي تحاول كل برامج الدولة الاقتصادية الحفاظ عليها، حيث بلغت بعض المؤشرات الى 20 مليون دولار نسبة استيراد لعب اطفال لعام 2018 وهي ما تعتبر من ضمن تصنيفات السلع الإستفزازية.

الأمر الذي يدفعنا لدراسة الظاهرة من خلال خطة علمية ابتكارية لتصميم وتنفيذ بعض هذه المنتجات للألعاب الملبسية وتصميمها في مجموعات متكاملة للحفلة او المناسبة مع مكملاتها من مكملات ملابس وأكسسوار وهدايا وديكور ايضا..

مشكلة البحث

تعتبر الالعاب الملبسية من الظواهر الهامة والمنتشرة في هذه الفترة حيث دخلت في مجال التعليم بالمدرسة والحفلات الخاصة بالأطفال واعياء الميلاد، الأمر الذي اظهر زيادة الطلب عليها مع رغبة من المستهلك في تصميم مميزة وجودة عالية تتناسب وتتوفر في هذه المنتجات المستوردة من الخارج أوربا أوالصين ...، الأمر الذي يدفعنا لدراسة هذه الظاهرة وتقديم مجموعة تصميمة تنفيذية للألعاب الملبسية من خلال خطة علمية ابتكارية تطبيقية للمساهمة في توفير المنتج وتشجيع الصناعة المحلية للحفاظ علي العملة الصعبة وتنمية السوق في هذا المجال من الألعاب.

أهمية البحث:

تعتبر الألعاب الملبسية من المنتجات التي ظهر الطلب عليها بالأسواق هذه الفترة لدخولها في مجالات لتعليم بالملابس، والحفلات واعياد الميلاد، والحفلات ومسرحيات الطفولة ويندر وجود تصميمات محلية منفذة تتنافس مع مثيلها المستورد من الخارج، الأمر الذي يدفعنا لدراسة الظاهرة من خلال خطة علمية ابتكارية لتصميم وتنفيذ بعض هذه المنتجات للألعاب

الملبسية وتصميمها في مجموعات متكاملة للحفلة او المناسبة مع مكملاتها من مكملات ملابس وأكسسوار وهدايا وديكور ايضا.....

أهداف البحث:

يهدف البحث الى النقاط التالية

1- تقديم خطة علمية لدراسة مجال الألعاب الملبسية وتقديم ابتكارات جديدة محلية منفذة بشكل منافس للمنتج العالمي والمستورد من الخارج من خلال معايير متعددة.

2- تصميم مجموعة للألعاب الملبسية بمكملاتها والهدايا وتنفيذها لأحدي المناسبات الخاصة بالأطفال، اعياد الميلاد، الاحتفالات .....

حدود البحث

- يقتصر البحث على تصميم وتنفيذ مجموعة من الألعاب الملبسية بمكملاتها والهدايا لاحتفال عيد الميلاد كأحد اهتمامات الأسرة المعاصرة لطفل س 5 إلى 10 سنوات.

- وعيد الميلاد المختار لتنفيذ الرؤية اللتصميمية فيه لطفلين عمر ست سنوات وسبع سنوات وتواجد مجموعة من الأصدقاء لديهم من نفس الأعمار وأصغر قليلا وأكبر مرورا بالعديد من المراحل العمرية للوصول الي سن المراهقة حتى 17 سنه، باالإضافة الي الأهل والعائلة والأصدقاء للأهل، بذلك نجد تواجد جميع الأعمار في حفل العيد ميلاد

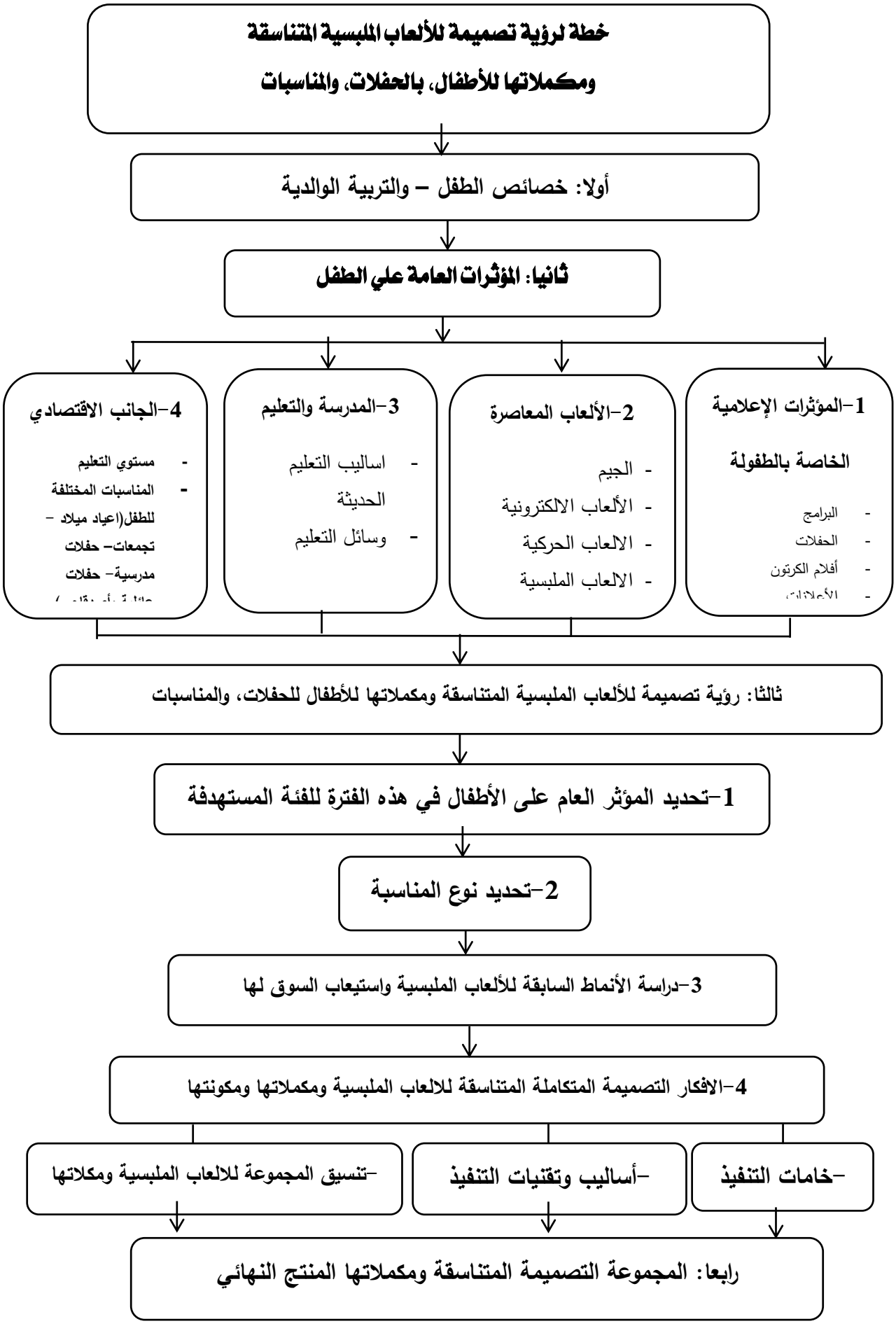
منهجية البحث

يعتمد البحث على المنهج التحليلي – الوصفي – التصميمي التجريبي.

محاور البحث

1- خطة لرؤية تصميمة للألعاب الملبسية المتناسقة ومكملاتها للأطفال للحفلات والمناسبات.

2- الجانب التنفيذي للتصميم للألعاب الملبسية المتناسقة بمكملاتها للأطفال لمناسبة احتفال عيد الميلاد لطفل عمر من 5 إلى 10 سنوات.


خطة لرؤية تصميمة للألعاب الملبسية المتناسقة
ومكملاتها للأطفال، بالحفلات، والمناسبات
أولا: خصائص الطفل – والتربية الوالدية
ثانيا: المؤثرات العامة علي الطفل
1-المؤثرات الإعلامية
الخاصة بالطفولة
- البرامج
- الحفلات
- أفلام الكرتون
2-الألعاب المعاصرة
- الجيم
- الألعاب الالكترونية
- الالعاب الحركية
- الالعاب الملبسية
3-المدرسة والتعليم
- اساليب التعليم
الحديثة
- وسائل التعليم
4-الجانب الاقتصادي
- مستوي التعليم
- المناسبات المختلفة
للطفل(اعياد ميلاد –
تجمعات– حفلات
مدرسية– حفلات
ثالثا: رؤية تصميمة للألعاب الملبسية المتناسقة ومكملاتها للأطفال للحفلات، والمناسبات
1-تحديد المؤثر العام على الأطفال في هذه الفترة للفئة المستهدفة
2-تحديد نوع المناسبة
3-دراسة الأنماط السابقة للألعاب الملبسية واستيعاب السوق لها
4-الافكار التصميمة المتكاملة المتناسقة للالعاب الملبسية ومكملاتها ومكونتها
-خامات التنفيذ
-أساليب وتقنيات التنفيذ
-تنسيق المجموعة للالعاب الملبسية ومكلاتها
رابعا: المجموعة التصميمة المتناسقة ومكملاتها المنتج النهائي

أولا: خصائص الطفل والتربية الوالدية:

مما لا شك فيه ان لكل طفل سمات خاصة وإمكانيات مختلفة عن غيره من الأطفال وهي ما تسمي الفروق الفردية من طفل لأخر وهي قد تتمثل في درجة الذكاء، وطبيعة النمو والإمكانيات الجسمية والعديد من الاختلافات بين طفل واخر، إلا أن كل الأطفال لا يتم النمو عندهم فسيولوجياً ونفسياً الا من خلال البيئه العامة التي يولد فيها الطفل والتي تتمثل أولاً في الأم والأب بكل ما يتمتعو به من امكانيات متعددة وثقافة وطبيعة سيكولوجية.. والعديد من مكونات الشخصية التي تلعب الدور الكبير في تشكيل ثقافة الطفل وتطوير امكانياته الفعلية والسيكولوجية والفسيولوجية [3] فيخضع الطفل الى ما يسمي (التربية الوالدية) والتي تحمل العديد من الاتجاهات الوالدية في تنشئة الطفل وما يتعلق بالقيم الاجتماعية السائدة في العلاقات الأسرية، أوبنظرة الاباء الى مستقبل ابنائهم. **وقد تشمل عدة ظواهر منها التالي:**

1- **التسلط**: بمعني فرض الوالد أو الوالدة الولاية علي الطفل ويتضمن ذلك الوقوف امام رغبات الطفل التلقائية او منعه من القيام بسلوك معين.

وفي هذه الحالة لايملك الطفل التفاعل الحر مع الالعاب والاشكال والرسوم فهو مقيد بثقافة الأب والأم في إطار التسلط والتوجيه.

2- **الحماية الزائدة**: وتعني القيام نيابة عن الطفل بالواجبات والمسئوليات التي يمكنه ان يقوم بها والتي يجب تدريبة عليها إذا كان له أن يكون شخصية استقلالية الأمر الذي يؤدي الى ان الممارسة للألعاب ورؤية الأفلام تمر للطفل بعد المراجعة الوالدية والفحص والقبول من خلال معايرهم الشخصية، التي قد لا تتناسب مع الطفل بشكل يتوقف على ثقافة الوالدين.

3- **الأهمال**: ويشمل ترك الطفل دون ما تشجيع على السلوك المرغوب فيه واستحسان له، أو ترك الطفل دون نهي او محاسبة على السلوك المرفوض، وترك الطفل دون توجيه الى ما يجب أن يفعله أو يتجنبه.

4- **التدليل**: ويعني تشجيع الطفل علي تحقيق رغباته بالشكل الذي يحلو له، مع عدم توجيه لتحميل مسئوليات أو المنع من ممارسة العاب قد تكون غير مناسبة لمرحلة السنية.

الأمر الذي يجعل الطفل متأثراً باقرانه أو بما تحمله له الصدفة من رؤية يتفاعل بها سلوكياً أو في نمط الألعاب.

5- **القسوة**: ويقصد بها ممارسة الوالدين العقاب البدني (الضرب) والتهديد والحرمان أو كل ما يؤدي الى ايذاء جسمي كأساس في عملية التطبيع السلوكي والاجتماعي.

الأمر الذي يوجه الى أن الوالدين هم اصحاب القرار في ممارسات الطفل من العاب.

6- **اثارة الألم النفسي:** في اساليب متعددة منها إشعار الطفل بالذنب كلما أتي سلوكا غير مرغوب أو عن طريق تحقير الطفل والتقليل من شأنه أيا كان السلوك والأداء وقد يؤدي هذا الاتجاه ايضاً الى ممارسة الطفل للأنشطة والألعاب عبر رغبة الوالدين.

7- **التذبذب**: عدم استقرار الوالدين أو احداهما على اسلوب استخدام الثواب والعقاب، واحياناً نفس السلوك المثاب عليه يعاقب عليه مرة أخري أو في وقت أخر، بشكل يتضن حيرة الوالد نفسه ازاء اختيار نمط السلوك.

الأمر الذي ينعكس على ايجابيات الطفل بالتذبذب.

8- **التفرقة**: عدم المساواة بين الابناء بناءاً على الجنس أو السن أو سبب عرضي أو عنصري.

9- **السواء**: ممارسة الاساليب السوية. [3]

وتتحكم العوامل السابقة من حيث نمط التربية الوالدية للطفل في حياته وإختياراته ومساره للتذوق الجمالي وممارسة الالعاب بما فيها من اثارة وخيال قد يحفز تفعيلة الأم والأب أو قد يبتعد بالطفل عن هذه العوامل البصرية التي يقدمها صناعة الافلام والالعاب للطفل المعاصر.

ومما لا شك فيه ان المدرسة تلعب دور كبير ايضاً في تقديم هذه المفردات البصرية من خلال الافلام المعاصرة والالعاب المتعددة في حيز الوسائل التعليمية والجانب الترفيهي للطفل.

لذلك اصبحت هذه الصور والمفردات المحملة داخل الالعاب والأفلام واقع يعيشه معظم الاطفال في عالمنا المعاصر.

الامر الذي يدفعنا لإستثمار الظاهرة بشكل علمي والاستفادة منها في تقديم منتج متميز في صورة الالعاب الملبسية للطفل.

ثانيا: المؤثرات العامة على الطفل:

مما لا شك فيه أن الطفل فى جميع بلدان العالم يتعرض للعديد من المؤثرات التى تختلف من مكان لمكان بكل مكوناته البيئية والثقافية والتى تتضافر جميعها لتكوين شخصية وثقافة الطفل بشكل كبير وكذلك المتغيرات العالمية وطبيعة التطور التكنولوجي المتسارع الذي يتماشى احيانا كثيرة مع الاطفال من حيث استيعابه وهضمه والتعامل من خلاله أسرع من الكبار وقد يرجع ذلك لمحدودية الاهتمامات والمسؤوليات عند الصغار عن الكبار .... الأمر الذي يوفر بيئة خصبة لرواج منتجات الأطفال بألعابهم المتنوعة بما فيها الالعاب الملابسية التى يتحكم فى ظهورها وتكوينها مؤثرات الطفل ذاته والتي منها التالي:

1- المؤثرات الإعلامية المرتبطة بالطفولة:

وتتمثل فى العديد من العروض البصرية التى منها افلام الكارتون والافلام سينما الطفل وبرامج الاطفال الحوارية، والتى تعرض قصص شيقة للطفل، والبرامج والافلام التعليمية للأطفال.

واعلانات الاطفال، بكافة منتجاتها المرتبطة بالطفل، وملاهى الاطفال بكل مافيها من اللعاب متنوعة، كل هذه المؤثرات المحيطة بعالم الطفل هي التى تثير اهتمامه وتتحكم فى العديد من المدخلات الثقافية والتعليمية لدى الطفل، وحينما يتجاهل المصمم هذا العالم بمؤثراته وانتشاره القوى والمبهر للأسرة والطفل ويبداء فى تصميم منتج جديد بمعزل عن كل هذه المؤثرات قد يبدو أنه يعيش فى عالم اخر ولا يتفاعل معه الأسرة والطفل المستهلك الأساسي لمنتجات الطفولة، ومن خلال ذلك نراقب اهم المؤثرات التفاعلية على الطفل من شخصيات الابطال والسمات المتعددة التى تحمل معانى للطفل أخلاقية فى صور خارقة يتأثر بها بشكل جديد ومعاصر، ونحن حينما ندخل مجال الالعاب الملابسية، لابد لنا أن نستلهم من هذا العالم المؤثر والمحيط بالطفل حتى ينجح المنتج وينسجم مع المناخ العام بمتغيراته المتعددة والمثيرة للطفل والتي تستحوذ على اهتمام الاب والام واقرانهم.

2- العاب المعاصرة للطفل:

كل فترة زمنية تمثل جيل يبداء بمرحلة الطفولة إلى أن يصل إلى مرحلة الاب والام المرحلة الوالدية، ويحمل كل جيل فى طياته عبر العصور مجموعة من الألعاب المصاحبة للنمو لأطفال هذا الجيل فألعاب جيل الخمسينات يختلف كليا عن العاب الثمانينات وتختلف ايضا هى بدورها عن جيل الفين ويبداء منذ عام ألفين القرن الجديد سرعة تغير وتنوع الالعاب وتتقلص الفترة الزمنية التى تفصل بين أطفال الجيل للتطور الهائل التكنولوجي الذى هو من أهم سمات هذه الفترة، ويصاحب هذه التغيرات رصد واستيعاب للمصمم لكل ما هو جديد، فقد تقلصت اللعاب الحركية وطفت عليها اللعاب الإلكترونية (الجيم) بتنوعاته الهائلة التى أصبحت تستهلك أموال ووقت الطفل والأسرة بشكل كبير، وتحمل هذه الألعاب

داخل السيناريو الخاص بها والقصص المتعددة لها شخصيات بارزة ومشهورة عند الطفل تكون جزء من اللعبة عند تحريكها فى إطار اسلوب اللعبة واهدافها المتعددة، وهذه الشخصيات ايضا تحتل مكانة هامة لارتباط الطفل بها، لذلك نستلهم منها تصميمات الالعاب الملابسية المعاصرة بشكل مبتكر لتتعايش مع اهتمامات الطفل وتدخل إطار التناسق والانسجام المنطقي المقبول لدى الطفل والأسرة، وكما يعرف الجميع أن هذه اللعاب تنقسم لمجالات متعددة منها التعليمية ومنها الترفيهية ومنها الفنية، وتختلف باختلاف المرحلة العمرية للطفل.

3-المدرسة وأساليب التعليم:

مما لا شك فيه أن العملية التعليمية فى تطور دائم متوازى مع متغيرات العصر والتطور التكنولوجى الهائل الذى يطرح معه أجهزة ووسائل تعليمية حديثة تحتوى على خصائص متطورة مع تطور التكنولوجيا، فقد ظهرت طفرة فى أساليب وبرامج التعليم مع ظهور الاى باد والاب توب وأجهزة الكمبيوتر المتطورة والتفاعلية عن طريق اللمس والصوت، والسمارت بورد والعديد من الأجهزة التعليمية التى اتاحت البرامج التعليمية بصورها المتعددة السينمائية والمتحركة بالصوت والصورة والمشاركة من خلال العمل للطلاب على هذه الأجهزة، وتحتوى كل هذه الأجهزة على مادة تعليمية محملة فى صور متعددة لوصول المعلومة للطالب بشكل واضح وأسرع وما يعنينا هنا أن التعليم بكل معيناته أصبح من العوامل الهامة فى التأثير والتأثر على الطالب، فالمادة العلمية لكى تصل بشكل شيق يتبع معدة البرامج التعليمية ادخال الشخصيات المحببة للطفل فى إطار المحتوى التعليمى لجذب الطفل للحصول على المعلومة، وكذلك يلجاء العديد من المدرسين خاصتا فى مرحلة رياض الأطفال إلى الالعاب الملابسية بشخصيتها الجذابة للطفل لتوصيل المعلومة من خلال مسرحية تلعب فيها الالعاب الملابسية التنكرية دور كبير لجذب الاطفال للمعلومة وتذكرها بشكل أكبر لوجودها داخل إطار تمثيلى تعليمى، ومن خلال ذلك يتضح احتياج السوق إلى منتج الالعاب الملابسية بشكل كبير مبتكر حيث أنها تخدم قطاع كبير من الاطفال داخل المدارس التعليمية.

4- الجانب الاقتصادي:

تسعى الدولة بكل الإمكانيات المتاحة لتوفير التكنولوجيا بما تحمله من صوت وصورة داخل المواد التعليمية للأطفال بطبقاتهم الاقتصادية المتعددة.

كما يظهر وعى عند الآباء والأمهات بضرورة معاصرة التطورات التكنولوجيا قدر الإمكان وتوفيرها لأطفالهم حتى لا يكونو بعيدين عن المجتمع ... فرغم الظروف الاقتصادية الصعبة التى تمر بها الأسر إلا أنه فى الغالب يتوفر بكل منزل شاشة تلفزيون وطبق متصل بقنوات عديدة تبث الافلام والبرامج المتعددة للأطفال على الامر الذي يوفر رؤية بصرية تكاد تكون متقاربة رغم الفوارق الاقتصادية بين الشرائح المتعددة، ولكن الالعاب التكنولوجية والملبسية قد تقتصر على شرائح من الأطفال بظروف اقتصادية متقدمة عن العادى، لذلك تصنف البرامج والالعاب والالعاب الملابسية تبعا للشريحة التى تقتنيها من حيث التكلفة وكثافة الاستخدام.

ثالثا: رؤية تصميمة للألعاب الملبسية المتناسقة ومكملاتها للأطفال للحفلات، والمناسبات:

تعبر الرؤية التصميمية للالعاب الملبسية عن طبيعة الالعاب المعاصرة والشخصيات ونجوم الالعاب والافلام الخاصة بالمرحلة السنية للاطفال، فهى تستلهم من هذا الزخم والمناخ العام المعاصر، والشخصيات ذات الشهرة والنجومية فى عالم الطفل المعاصر، هيئتها وشكلها الأساسي الذي يضيف عليه المصمم حلول تصميمية قابلة للتنفيذ فى صورة ملابس.

حيث تعتبر هذه المرحلة هي المرحلة الناتجة من تأثر المصمم بالمحيط وناتج لدراسة العوامل المؤثرة علي الطفل وعالمه الخاص ودراسة متعمقه من قبل المصمم للطفل وعالمة وكل المؤثرات عليه ودراسة ايضا لأحب الشخصيات والأفلام

الموجوده في هذا الوقت وبما ينتج عنه من افكار تصميمه للمصمم لاستغلالها وبداية العمل علي عمل مجموعة من الألعاب الملبسية التي ستلاقي اهتمام أو انجذاب من قبل الطفل لأنها خارجه من عالمه الخاص والمؤثرات الحالية علية وتعتبر هذا المرحلة هي النتاج وبداية التفكير في المتناسقة من الألعاب الملبسية ومكملاتها للأطفال في الحفلات والمناسبات.

فنجد أن الطفل يتأثر بالصعيد من الأشياء والأفلام والالعاب التي يتم تقديمها إليه وتم شرحها سابقا سواء عن طريق المؤثرات الإعلامية الخاصة بالطفولة والألعاب المعاصرة أو المدرسة والتعليم والمؤثر ايضا عليها الجانب الاقتصادي ونجد أن شركات صناعة افلام الأطفال والكارتون ايضا لها تأثير كبير كل فترة علي الأطفال الأفلام المقدمة اليهم وتأثيرها وانتشارها بين الأطفال كل فترة من وقت الى آخر وبالتالي يجب علي المصمم الألمام بكل هذه المؤثرات لسرعة مواكبة تطلبات واحتياجات السوق والتماشي مع المطلوب من قبل الطفل وايضا من قبل التجار لتقديمه الى السوق لربط بين التصميم والاحتياج الفعلي للسوق.

ونجد أن الاحتياجات والانتشار مثلا كل فترة زمنية للكارتون وافلام الكارتون شخصيات مؤثرة على الأطفال وبها حديث وقديم كالموضة ايضا على سبيل المثال Tom& jerryوميكي Mickey وبطوط

نجد كارتون توم وجيري مؤثر علي الأطفال بشكل كبير في فترة الثمانيات والتسعينات ومازالت موجوده حتي الآن ولكن بصورة اقل في التأثير، بالرغم من أن ظهور Tom& jerry كان عام (1940 إلى 1967) ولكنها كانت موجود بصورة أفلام في امريكا ولم يحدث الى نفتاح وتأثر الأطفال[13] والكبار ايضا إلا في الثمانيات والتسعينات وتم انتاج العديد من الحلقات الجديدة ايضا وأثرت بشكل كبير علي الأطفال والألعاب ..... وغيرها ولازالت تفرض نفسها بشكل كبير ولكنها قل تأثيرها الكبير علي الأطفال كونها المنافس الأول في الثمانيات والتسعينات مع Mickey وبطوط.[14][15][16]

شكل (1)

شكل (1)

وكذلك العاب الفتيات فظهرت باربي وكانت مؤثره على الفتيات بشدة في التسعينيات وبدأ بعدها ظهور fulla في 2003 واشكال عديده أحدث [17] حيث بيعت أكثر من 2 مليون دميه فله حتى عام 2006 في المنطقة العربية فهي دميه محجبة وغير محجبه نزلت الى الاسواق السورية في نوفمبر وتم توزيعها من طرف شركة (نيوبوي) التي تتخذ من الأمارات مقرا لها تختلف فلة عن دمية باربي الشهيرة بطلتها العربية حيث ترتدي الدميه فله ملابس تناسب جميع الأوقات ومختلف الأمكنة التي ترتديها إلا أنها تبقي محافظة على هويتها وملامحها العربية.

وصممت ملابس فله لتوافق مع عادات والمنطقة العربية وقيمها الدينه وتختلف ملابس فله من بلد إلى بلد لكي تتماشي مع السوق المقدمة فيه ففي الأمارات والخليج تظهر مرتديه العباية، وفي مصر ترتدي ملابس ملونه تشابه ملابس الفتيات المصريات وسوق لها ايضا مرتديه الملابس الفلكلوريه كالذي المصري والسعودي والأمارات والهندي.... [18]"شكل (2)

شكل (2)

وعند نجاح هذه الدمي قدمت الشركة المنتجة العديد من المنتجات تحمل نفس الاسم منها للكتب – الحقائب – الأفلام – الملابس – الألعاب – الحلويات – عطور – سيارات الأطفال الديكور المنزلي...

ونجد أيضا طورت باربي وعادت مرة أخري للتأثير على الفتيات من جديد. وانتجت باربي سوداء ايضا للأطفال السود من جديد في 2009 وبملامح افريقية ومختلفة عن باربي الأصلية بعد ان كانت باربي الأصلية ظهرت في 1980 من قبل ولكن بطريقة ضيقة في الولايات المتحدة وبنفس الملامح وأنتجت أيضا باربي ثمينة وباربي قصيرة وباربي بألوان شعر عديدة و..... لتتناسب مع الأذواق والمتطلبات المتعددة للأطفال في البلاد المختلفة. [19] [20] [21] [22] شكل (3)

شكل (3)

ونجد أيضا سبونج بوب أثر بشكل كبير على الأطفال والعابهم وايضا ملابسهم في فترة بداية 2000 كان أول ظهور لسبونج بوب في 1- مايو 1999 وبدأ بعد ذلك الانتشار والظهور وتأثر الإطفال به في إلـ 2000وحتي وقت طويل حتى كان الأطفال يريدون الحصول علية بأي شكل وقل بعد ذلك تأثرهم به ولكنه لايزال يستخدم حتى الآن. [23] [24] [25] شكل (4)

شكل (4)

وكذلك شخصيات كرتونية عديدة تظهر بقوة في فترات ثم تختفي أو تقل في تأثر الأطفال بها قبل Dora وتلي تابيز غيرها.

وهناك العديد من القنوات ومواقع التواصل الاجتماعي وقنوات الانترنت العديدة التي خصصت للأطفال خصيصا وتؤثر عليهم بشكل كبير وتعرض أفلام كارتون او افلام للأطفال أو قصص ورسوم متحركة وأغاني وغيرها من اشياء محببة للأطفال ومؤثرة بشكل كبير عليهم

من ضمن هذه القنوات (نيكلودين بالعربية - Necoloden -Mbc3 -Space pone -Space tone -Flashبراعم - طيور الجنة- Micky....)

وكذلك أفلام أغلبها انتاج والت ديزني Walt Disneyعلي سبيل المثال toy story , cars 2006 , lion king Tarzan, Shrek وغيرها. . بإختلاف أعوام انتاجهم والفترات المختلفة في التأثير على الأطفال على سبيل المثال هناك العديد من أفلام Watt Disney[28] شكل (5)

شكل (5)

toy story تم انتاجه عام19 نوفمبر 1999- نوفمبر 1999 – 18 يونيو 2010[27]

فيلم cars – Walt Disney ايضا تم انتاجه عام 2006[26]

Lion king: افلام Walt Disneyتم اصدارة عام 1994 وتم دبلجته 1994 واعيد دبلجته ديسمبر 2002 واصدار منتج جديد عام 2003 وعرض مره اخري بتاريخ 30 مايو 2013 واصدر بعد نجاحة الكبر lion king في 2019 ولاقي نجاحا كبيرا جداً، ونتيجة لهذه النجاحات المتتالية للأفلام وتأثيرها الكبير على الاطفال وتعلقهم بها تم إنتاج اكثر من جزء لها ولايزال مستمر إنتاج اجزاء جديدة لها حتى الأن شكل (6) لبعض أفلام والت ديزني.

شكل (6)

ومن أهم الأفلام المؤثره على الأطفال الآن رابونزل، frozen للفتيات بالرغم من وجود ايضا أولاد بها، وأفلام للبنات عديدة أخرى كسندريلا والأميرات وسنووايت وغيرها. شكل (7)

شكل (7)

وهناك شخصيات كرتونيه ابطال للعديد من الأفلام كسوبرمان وباتمان ومجموعة القوة heroes التي كانت بداية ظهورها كأبطال في القصص المصورة منذ عام 1938 و 1939 و1940 وأصبحت من الشخصيات الكرتونية المؤثرة والأبطال لدى الأطفال والكبار أيضا في أمريكا ثم ظهرت ثانيا وتم إستخدامها وإنتاج أفلام هم أبطالها كسوبر مان وبات مان وسبايدر مان منذ اللسبعينيات والثمانيات وتأثربها العديد من الأطفال والأجيال واصبحت مؤثرة بشده عليهم ولكنها مرت بفتره ثبات وملل نوعا ما لدي الأطفال من قبلهم حتي عادت شركات انتاج الأفلام الكرتونية بتقديمها ثانية بشكل جديد مثير للأطفال وظهور شخصيات عديدة جديدة معهم موجودة منذ 1938 في القصص المصورة قديما و اصبحت مؤثره جدا حديثا على الأطفال واطلق عليهم الـ Heroes حيث اصبحوا من ابرز الشخصيات المؤثر حاليا في عالم الأطفال وليست فقط للأولاد ولكن للأولاد والبنات لأن الـ Heroes يوجد منهم شخصيات رجالية Green lantern, flash, hulk , captain America spider man, supper , batman وغيرهم من شخصيات الـ Heroes هيروز الرجالية ذات القوة المؤثرة علي الأطفال ويوجد ايضاً شخصيات Heroes النسائية منها wonder woman و supper girl و Batgirl وغيرهم.شكل (8)

شكل (8)

وفيما يلي عرض لخطوات عمل الرؤية التصميمية المقترحة للألعاب الملبسية المتناسقة ومكملاتها للأطفال للحفلات والمناسبات حتى الوصول نهائيا الى المنتج النهائي للمجموعة التصميمية المتناسق ومكملاتها:

1-تحديد المؤثر العام على الأطفال في هذه الفترة للفئة المستهدفة وتحديد موضوع الاستلهام الخاص بالمنظومة المقترحة.

- عند البدء في عمل أي مجموعة تصميه لابد من دراسة كل المؤثرات العامة علي الطفل المحيطة به والمؤثرات التي تأثر بها الطفل وايضا احيتاجاته وعالمة الخاص، ونجد أن المصمم لابد من الاندماج مع الطفل وعالمه للوصول الى اعلي درجة من تحقيق الهدف.

- بعد دراسة المؤثرات العامة من قبل المصمم لابد ايضا من الحديث مع الاطفال في الفئة المستهدفة، وتم الحوار والحديث مع الأطفال الفئة المستهدفة للوصول الى أكثر شئ مؤثر عليهم وايضا للوصول الى أكثر عنصر يريدون الظهور به مع اصدقائهم في الرؤية التصميمة المقترحة في البحث المنفذ للألعاب الملبسية المتناسقة ومكملاتها والمنفذة في مناسبه العيد ميلاد المقترح.

وعند الحديث مع الأطفال اصحاب العيد ميلاد فرحو كثيرا بأعتبار مناسبة عيد ميلادهم وتواجد الاصدقاء داخل منظومة متكاملة كأنها فيلم كارتوني متكامل من خلال ملابس وديكور وهدايا للأصدقاء – وغيرها الكثير وظهور كل شخص بشخصية معينه وبوسترات لحفل العيد ميلاد كأنه فيلم سينمائي أو كارتوني متكامل وهم الأبطال الأساسيين والأصدقاء والحضور مكملين للرؤية بأكملها واحساسهم بأهمية الحدث وتميزهم فيه.

وتم إقتراح من قبل الأطفال والمصمم معا مجموعة من العناصر الملهمة لعمل المناسبة منها فيلم طرزان أوسيمبا أو شخصيات القوة Heroesوغيرها من المواضيع المؤثرة على الأطفال **وكانت أكثر المؤثرات وأكثر الشخصيات نالت اعجابهم بها هي شخصيات القوة Heroes وتم اتخاذها العنصر الاساسي للإلهام في المناسبة والألعاب الملبسية ومكلاتها والمناسبة بأكملها.**

وتعتبر شخصيات القوة Heroesمن الشخصيات التي اصبحت مؤثرة على الأطفال في الوقت الحالي جدا من خلال الكارتون أو الأفلام الكارتونيه أو افلام السينما وتم استخدامها ايضا في العديد من الألعاب وعمل بعض الملابس التنكرية المستخدمة فيها والملابس العادية مما اثار المصمم لاستخدامها في عمل الالعاب الملبسية في مجموعات تصميمية متكاملة تستخدم في الحفلات أو المناسبات لتصبح بمثابة فيلم متكامل أو حفله متكامله للحدث المختار سواء عيد ميلاد أو حفله أو مناسبة أو غيرها.

عن طريق استخدام الالعاب الملبسين للأطفال والمدعوين ومكملات الملابس والهدايا والديكور المستخدم ايضا والكيك والالعاب وغيرها من جميع مكملات الحفلة المستخدمة كما سيتم عرضه في التفاصيل التالية في الجانب التنفيذي لتصبح منظومة متكاملة لاستخدام المؤثرات العامة علي الطفل واستخدامها بشكل مبهج متكامل ليصبح كل شئ في هذا اليوم يحمل تيمه معينه واحده متكاملة تعطي جو من البهجة والسعادة للحضور وايضا للأطفال لشعورهم بأنهم في عالمهم الخاص المؤثر عليهم وشعورهم بالتميز والسعادة والنشوه لتصبح ذكري سعيدة عالقه في ذهن الطفل واصدقاءه وايضا العائلة بأكملها، وفيما يلي عرض لبعض صور شخصيات القوة Heroes المؤثرة علي الأطفال وأهم أبطالها شكل (9)

شكل (9)

2-تحديد نوع المناسبة:

وفى هذه المرحلة يتوظف المصمم بمخيلته وإمكانياته التنفيذية الموائمة بين العاب الملبسية وطبيعة المناسبة المستخدمة فيها، اعياد ميلاد - أو مسرح طفل - أو ترفيه – حفلات مدرسية – يوم ترفيهي- تجمع مجموعة من الأطفال معا – حفلات عائلية أو أصدقاء.....وغيرها العديد من المناسبات الخاصة بالاطفال.

وفى هذا البحث تم اختيار مناسبة عيد الميلاد.

وعيد الميلاد المختار لتنفيذ الرؤية اللتصميمية فيه لطفلين عمر ست سنوات وسبع سنوات وتواجد مجموعة من الأصدقاء لديهم من نفس الأعمار وأصغر قليلا وأكبر مرورا بالعديد من المراحل العمرية للوصول الي سن المراهقة حتي 17 سنه، باالإضافة الي الأهل والعائلة والأصدقاء للأهل.

بذلك نجد تواجد جميع الأعمار في حفل العيد ميلاد

التى تم لتلبية متطلبتها خطوات عدة تحضيرية، ثم تصميمية، ثم تنفيذية، يتبعها الصياغة الكلية لشكل المناسبة وتركيب العناصر مجتمعة مع بعضها للخروج بالشكل الكلى النهائى للمناسبة والبرنامج الاحتفالى بالمناسبة، كما سيتم توضيحه بالجانب التنفيذي للمجموعة التصميمية المنفذة.

3-دراسة الأنماط السابقة للألعاب الملبسية واستيعاب السوق لها:

في هذه المرحلة لابد من دراسة الالعاب الملبسية او أي شئ له علاقة بالمنتجات المراد تنفيذها ودراسة السوق المحيط من أي شئ موجود ودراسة خاماته المختلفة وجودته ايضا ومدي تحقيق الغرض منه اذ اتم تواجده

عند البحث من قبل المصمم : هناك بعض الملابس التنكرية وملابس الشخصيات الموجودة في السوق الميحط فيها ما هو منفذ بخامات ردينه جدا وغاليه مقارنه بسعرها وهناك بعض الملابس المبالغ في ثمنها وهناك أيضا ماهو منفذ بردائة مما يطفي شكل سيئ على الملابس وأيضا لا يمثل الشخصية فعلا واغلب هذه المنتجات كلها تم استيرادها من الخارج مما يضع عملة صعبه من البلد ويؤثر علي الاقتصاد القومي للبلاد، وهذا مما أثار ايضا المصمم لعمل هذه الالعاب الملبسية بجوده عالية وملائمة لملابس الشخصيات الابطال الاساسية وحركاتها وصفاتها المميزة والمناسبة ايضا لمقاسات الاطفال ويتم تصنيعها محليا مما يفتح مجال للصناعات المحلية لتغطية احتياجات السوق والأطفال وتوفير للعملة الصعبة.

وعند دراسة السوق لم يجد المصمم وجود ايضا للمنظومات المتكاملة إلى أنه يتم عمل ملبس منفرد ولا يتم اظهار جمال الفكرة إلا بتكامل وتنسيق للمناسبة كاملة.

تم اقتراح عمل مكملات للملابس وايضا هدايا ملبسيه للحضور بسيطة وإظهارهم بنفس الشخصيات القوة Heroes للوصول بالمناسبة بشكل كلي كأنها فيلم متكامل وصورة وقصه كاملة.

وأيضا تم ترتيب الديكورات والمكملات من كيك أو هدايا وغيرها سيتم عرضه بالتفصيل في الجانب التنفيذي.

4-الافكار التصميمة المتكاملة المتناسقة للالعاب الملبسية ومكملاتها ومكونتها

في هذه المرحلة يتم وضع افكار مقترحة للمجموعات التي سيتم تنفيذها طبقاً لعنصر الألهام حيث يتم دراسة كل عنصر وكل شخصيه وأهم العلامات والسمات المعبرة لكل شخصية والخامات المطلوبة للتنفيذ واساليب وتقنيات التنفيذ وعمل مقترح للتنسيق العلم للمجموعة وللألعاب الملبسية ومكملاتها وعمل اسكتشات مبدئيه وافكار متعددة الى الوصول الى الأفكار النهائية المقترحة.

والتفكير والتخطيط في كل من المنظومة متكاملة بداية من الأسكتشات مرورا بكل المراحل وخامات التنفيذ وأساليب وتقنيات التنفيذ وتنسيق المجموعة للالعاب الملبسية ومكلاتها)

رابعا: المجموعة التصميمة المتناسقة ومكملاتها المنتج النهائي

في هذه المرحلة يكون المصمم انتهي من عمل الاسكتشات المبدئية وتجهيز الأفكار كلها للوصول الي النتيجة المطلوبة النهائية للمجموعات التصميمية المتكاملة ومكملاتها للحفل بأكمله لأصحاب العيد ميلاد والمعازيم والبوسترات النهائية المستخدمة والتجهيزات العديدة المكملة للحفل والديكورات والهدايا التي تعطي احساس جو متكامل في نفس المحيط المؤثر علي الطفل وبنفس عنصر الإلهام المستخدم.

وفيما يلي عرض للمجموعات المنفذة ومكملاتها: بعض الأفكار المنفذة والمقترحة للتنفيذ من شكل (10) ال (38): -

1- ملابس الاطفال اصحاب العيد ميلاد: وتم تحدد الشخصيات طبقا لرغبات الأطفال وبحوار المصمم مع الأطفال:

الطفل الأول شخصية Green lantern :

تم تجميع صور وافلام للشخصية تم ظهوره فيها لمعرفة خامات التنفيذ المقترحة وعمل خطة لكيفية تنفيذ الملابس

شكل (10)

الطفل الثاني شخصية Flash:

تم تجميع صور وافلام للشخصية ايضا وصفات الشخصية ودورها في الأفلام لعمل الملابس ملائمة للشخصية

شكل (11)

1- ملابس الحضور:

ملابس الحضور: وهم شخصيات القوة Heroesاصدقاء الأطفال واقاربهم وهم في الشخصيات القوة هم ايضا المجموعة واصدقاء Green lantern, flash في الافلام الكارتونية.

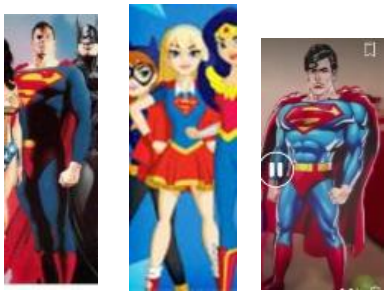
تم دراسة الشخصيات وادوارها وحركاتها لتنفيذها للأطفال أو تنفيذ بعض مكملات شخصياتهم لحضور الأطفال سبق شكل الشخصية بشكل مباشر أو بإستخدام مكمل من الشخصية وظهورهم بشكل غير مباشر باستخدام بعض مكملات الشخصيات

شكل (12)

wonder woman- وهي ملابس فتاة قوة من الشخصيات المعروفة

شكل (13)

سوبر مان Supper man وسوبر ومن Supper woman: من شخصيات القوة المعروفة والشهيرة للأطفال



تم تنفيذ ملابس لسوبرمان وسوبر ومن للأطفال البنات والأولاد بمختلف أعمارهم من المعازيم وأيضا تم عمل المريلة التي يرتديها سوبر مان وسوبر ومن كمكمل شهير عند ارتداءه من اي طفل يعطي إيحاء بالشخصية مباشرة فهي علامة مميزة للشخصية وشخصيات القوة بلونها وشكلها، وتم ايضا توزيع هذه المريلة كهدايا للـأطفال وكذكري لعيد الميلاد للحضور، ولإرتدائها من قبل أي شخص سواء طفل او كبير من الحضور للتصوير بها وعمل زكرايات مرحة يوم المناسبة

شكل (14)

بات مان Batman وباتومن batwoman من شخصيات القوة المعروفة والشهيرة للأطفال

تم تنفيذ ملابس لباتمان وباتومن للأطفال البنات والأولاد بمختلف أعمارهم من المعازيم وأيضا تم عمل المريلة التي يرتديها سوبر مان وسوبر ومن كمكمل شهير عند ارتداءه من اي طفل يعطي إيحاء بالشخصية مباشرة فهي علامة مميزة للشخصية وشخصيات القوة بلونها وشكلها

وتم ايضا توزيع هذه المريلة كهدايا للـأطفال وكذكري لعيد الميلاد للحضور، ولإرتدائها من قبل أي شخص سواء طفل او كبير من الحضور للتصوير بها وعمل زكرايات مرحة يوم المناسبة

شكل (15)

سبايدرمان Spiderman وسبايدرومن Spiderwoman: من شخصيات القوة المعروفة والشهيرة للأطفال

تم تنفيذ ملابس سبايدرمان وسبايدرومن للأطفال البنات والأولاد

شكل (16)

3-شخصيات الهيروز للكبار: تم ارتداء ملابس الهيروز من اشخاص كبار لظهورهم بالشخصيات القوة الحقيقية واسعاد الاطفال والتصوير معهم واعطاء مناخ متكامل للحفل

شكل (17)

4- تجهيز بعض الصور الشخصية للأطفال أصحاب العيد ميلاد وصور مجمعة لهم وإضافة بعض الأعمال بإستخدام برنامج الفوتو شوب لصور الأطفال وصور مجمعة وعمل بوسترات مختلفة مع بعض الحضور مرتديين ملابس الهيروز وتجهيزها لإستخدامها في العديد من الأشياء يوم المناسبة منها الهدايا والتورتة والتجهيزات المختلفة للحفل

شكل (18)

5-الهدايا الملبسية وغيرها المقترحة للحضور من الأطفال: -

بعض مكملات من الشخصيات الاساسية مثل مريلة سوبر مان ومريلة بات مان، وعليها اللوجو وبه صورة الأطفال حيث عندما يتم ارتدائها يظهر الطفل بنفس شكل الشخصيات القوة ولكن بدون ملابس كاملة .

شكل (19)

ماسك بات مان المصنع من الجلد وعليه صورة الأطفال بملابس الشخصيات وماسك جرين لانترن ومسك فلاش اوعليهم ايضا صور الأطفال لتصبح ذكري سعيدة وماسكات مجسمة أيضا.

شكل (20)

رسم وجه الأطفال بشكل شخصيات القوة المفضلة لكل طفا وايضا للأطفال المرتدية ملابسها

شكل (21)

بادج للتعليق بملابس الأطفال و ماديليات عليهم صور الأطفال مرتدين ملابس الشخصية وصور مجمعة للأطفال للذكرى

شكل (22)

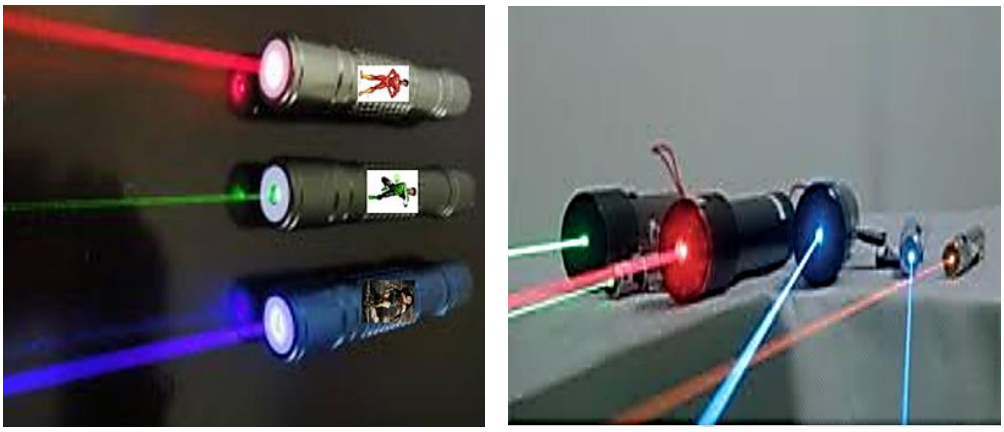
اعلام عليها الأطفال وشخصيات القوة مرتدين ملابس شخصيات القوة

شكل (23)

تيشيرتات بألوان مختلفة من نفس ألوان الشخصيات بأكثر من تصميم مطبوع عليها منها صور الأطفال في شكل الهيروز منفردين وبشكل بوسترات مجمعة للأطفال وتوزيعها علي الأطفال والحضور لتصبح ذكري لديهم وللإستفادة منها وإرتدائها فيما بعد أيضا

شكل (24)

هدايا من الشخصيات نفسها منها الليزر المشهور به جرين لانترن والهيروز عليها صور الأطفال بملابس الشخصيات



شكل (25)

توزيع بالونات عليها صورة الأطفال بملابس الشخصيات وكور صغيرة بنفس شكل بعض شخصيات الهيروز.

شكل (26)

توزيع بعض الألعاب التي تحمل صور الأطفال وهي من العاب شخصيات القوة منها (سيارات – مسدسات – كراسات تلوين .....) وإستخدامها أيضا في تزين المكان

شكل (27)

توزيع بعض الألعاب علي الأطفال بنفس شكل بعض شخصيات الهيروز.

شكل (28)

6-تجهيزات المكملات واعداد المكان:

تجهيز ديكور وتزين طرابيزة الأكل والتورته وتجهيز صور للأطفال على جميع الأطباق والأشياء المقدمة

بوسترات للأطفال لكل طفل بملابس الشخصية وايضا بالملابس المعدة مثل الشخصية.

شكل (29)

بوستر مجمع للأطفال كأنه اعلان عن فيلم وسيتم استخدامه في أكثر من مكان للتزين علي البوابات وايضا علي التورته وغيرها

شكل (30)

تجهيز بالونات للديكور من الوان الشخصيات ونفس الوان كل شخصية وبالونات للمداخل ووضع عليها صور الأطفال

شكل (31)

تجهيز الحوائط والترابيزات وديكورها بألوان الشخصيات .

شكل (32)

اختيار شكل التورته والكب كيك ومصاصات الكيك بنفس شخصيات القوة Heroes وعمل تصميم من نفس الشخصيات ووضع عليها ايضا صور الأطفال بنفس الملابس واضافة البوستر المجمع وشخصيات كرتونية لشخصيات القوة .

شكل (33)

ترابيزة للشيكولانات للتوزيع علي الأطفال تحمل صورهم وايضا نفس الوان المجموعة المختارة .

شكل (34)

عمل ركن للحلويات الموزعة للأطفال (مصاصات – مارشملو- عسلية .....)

شكل (35)

عصائر عليها صور الأطفال ونفس الألوان ايضا للمجموعة اللونية المختارة.

شكل (36)

تجهيز الأطباق والأكواب والزينة والمزامير الموزعة علي الأطفال والطراطير بنفس شخصيات القوة وتجهيز صور للأطفال علي الأطباق والأشياء المقدمة

شكل (37)

عمل ماكيتات للأطفال لتزين المكان والتصوير معهم وعمل براويز للتصوير تحمل صور الأطفال بملابس الشخصيات وكتالوج للصور يحمل صورهم وكتيب الإمضاء (جيست بوك) لإمضاء الأصدقاء من الحضور وكتابة التهنئة للأطفال للذكرى

شكل (38)

- وتم اقتراح وتنفيذ هذه الأفكار لاعطاء جو متكامل سواء من الحضور او الديكور او المكملات والهدايا الملبسية المقدمة للأطفال كلها تحمل نفس عنصر الالهام وهو شخصيات القوة.

نتائج البحث والتوصيات:

مرحلة التقييم للرؤية التصميمية:

بعد الانتهاء من عمل المجموعات التصميمية وعمل المناسبة وتنفيذها تم المشاهدة والحديث مع الحضور وايضا اصدقاء الأطفال على الفكرة وتنفيذها وكانت كالتالي..

لاقت التجربة نجاح واعجاب من جميع الحضور وسعادة غامرة من جميع الأطفال بمختلف أعمارهم

تم تأثر الأطفال بها وسعادتهم الغامرة بهذه التجربة سواء أصحاب العيد ميلاد او أصدقائهم والحديث عنها لمدد طويلة في مدارس الأطفال ولدي مدرسين الأطفال وابداء اعجاب أصدقائهم بالمناسبة وجميع عناصرها

وطلب من الأهالي والأطفال ايضا تنفيذها بعد ذلك في مناسبات تخصهم وتنفيذها في حفلات مجمعه لفرحة الأولاد وتجمعهم مع بعض.

وتم تنفيذها فعليا بمؤثرات اخري على الأطفال سواء كانت للأولاد أو البنات ومن بعض أمثلتها:

1- عيد ميلاد لطفلة عمر 6 سنوات والمؤثر العام في الملابس والألعاب الملبسية والمناسبة بأكملها ومكملاتها (شخصية الدعصوقة) شكل (39)

شكل (39)

2- حفل مجمع لأطفال بمناسبة يوم ترفيهي لطفلة عمر 12 سنة والمؤثر العام للألعاب الملبسية في هذا اليوم ومكملاتها هو ملابس اليابانيين والصينيين والبلاد المختلفة شكل (40)

شكل (40)

3- عيد ميلاد لطفلة عمر 10 سنوات والمؤثر العام في الملابس والألعاب الملبسية والمناسبة بأكملها ومكملاتها (شخصية السا) من فيلم فروزن وهو من أكثر الأفلام تأثيرا على الفتيات في هذه الفترة شكل (41)

شكل (41)

- وغيرها من المناسبات التي تم تنفيذ الرؤية التصميمية للألعاب الملبسية ومكملاتها فيها، وذلك كنتاج من التجربة وفكرة البحث المقترحة مما يدلل على نجاح التجربة والفكرة البحثية نتيجة لإعجاب الجمهور بالمناسبة المنفذ فيها المنظومة والخطة المقترحة وليس ذلك فقط ولكنهم طلبو تنفيذها لأطفالهم وفي مناسبات مختلفة وتم تنفيذها فعليا مما يثبت نجاح الخطة والبحث المنفذ وتقبل السوق والجمهور له.

- وتثبت التجربة القدرة على المنافسة وسط السوق المحيط وللفئة المستهدفة

- تتيح التجربة فرص للعمل وانتاج منتجات محلية ذات جودة وسعر مقبول من قبل الفئة المستهدفة وبالتالي توفير كثير من العملة الصعبة للبلاد المستنفذة في استيراد منتجات يمكن انتاجها محليا وبجودة عالية وايضا مطلوبة من الجمهور.

- عند الإهتمام بالمؤثرات العامة على الطفل وعالمه الخاص من قبل المصمم والمنتج يتم انتاج منتجات مطلوبة فعليا من قبل السوق والقدرة على تسويقها وتحقيق الربح منها

- عند البدئ في عمل تصميمات لابد من معرفة المعروض والغير متاح واقتراح افكار دائما جديدة ومتجددة مواكبة للسوق والمطلوبة وسرعة العالم المحيط والخارجي للقدلرة على المنافسة.

- بعد نجاح التجربة والبحث يمكن اقتراح بعض الشخصيات العربية وذات الهوية الوطنية للتأثير علي الأطفال واستخدامها كمؤثرات لعمل وتصميم ألعاب ملبسية ومكملاتها في مجموعات متكاملة واستخدامها في المناسبات المختلفة.

التوصيات:

- تنمية مجال الألعاب الملبسية والإهتمام بة نظرا لأهتمام الأطفال والاهل به.

- الإهتمام بالألعاب الملبسية ومكملاتها للمناسبات المختلفة فهي سوق كبير واسع ومصدر دخل كبير للمصممين والمهتمين بمجال الملابس الجاهزة.

- صناعة الألعاب الملبسية ومكملاتها في مصر وتقليل نسبة الهادر من العملة الصعبة وانشاء الصناعات المختلفة في البلد محليا.

المراجع:

- أولا: الكتب العربية:

1 أحمد، سهير كامل "سيكلوجية نمو الطفل"مركز الأسكندرية للكتاب، الأسكندرية، 1999.

1 Ahmed, Suhair Kamel, "Child Development Psychology" Alexandria Book Center, Alexandria, 1999.

2 زهران، حامد عبد السلام "علم نفس النمو (الطفولة والمراهقة)"الطبعة السادسة، عالم الكتب، القاهرة، 2005.

2 Zahran, Hamid Abdel Salam "The Psychology of Growth (Childhood and Adolescence)" 6th Edition, World of Books, Cairo, 2005.

3 سهيل ياسر محمد "سيكلوجية التصميم والابداع"، دار الكتاب الحديث، 2016

3 Sohail, yaser Mohamed, "The Psychology of Design and Creativity", Modern Book House, 2016

ثانيا: الرسايل العلمية:

4-الميهي، إيمان يسري "دراسة بعض معايير العلامة التجارية في تصميم الملابس الجاهزة للأطفال" دكتوراه، كلية الفنون التطبيقية، جامعة دمياط 2015.

4 -el-Mehy, eman Yousry, "Studying Some Brand Standards in the Design of Ready Made Garments for Children", Ph.D., Faculty of Applied Arts, Damietta University, 2015.

5-طلعت، دينا محمد"فاعلية إستخدام ألعاب إلكترونية (مصممة ومنتجة) في تنمية بعض الذكاءات المتعددة لدى أطفال ما قبل الدراسة" رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، قسم تكنولوجيا التعليم، جامعة بنها، 2012.

5 -Talaat, Dina Mohammed, "The Effectiveness of Using Electronic Toys (Designed and Producing) in the Development of Multiple Intelligences in Preschool Children" Master Thesis, Faculty of Specific Education, Department of Educational Technology, Banha University, 2012

6-إبراهيم، سحر محمد "خطة تدريسية لتنمية مهارات الطلاب لإستحداث ملامس مبتكرة تثري مجال التصميم في التربية الفنية " رسالة ماجستير، كلية التربية، قسم التربية الفنية، جامعة بنها، 2010.

6 .Ibrahim, Sahar Mohammed, "A Teaching Plan for Developing Students' Skills to Create Innovative Disciplines to Enhance the Field of Design in Art Education", Master Thesis, Faculty of Education, Department of Art Education, Benha University, 2010.

7-خطاب، دعاء عرفات "تصميم ألعاب ورقية بصيغ تشكيلية مبتكرة للطفل المصري " رسالة ماجستير، كلية التربية، قسم التربية الفنية، جامعة بنها، 2013.

7 - khatab, Duaa Arafat 's "Designing Paper Games in Creative Formulas for the Egyptian Child" Master Thesis, Faculty of Education, Department of Art Education, Banha University, 2013.

8-. سلّيمان، جمال عبده محمد." دور الرسوم المتحركة وبرامج العرائس في التلفزيون المصري في إمداد الطفل بالمعلومات والقيِّم." ماجستير، كلّية الإعلام، جامعة الزقازيق، مصر،2006.

8- Suleiman, jamal eabdah mhmd. "dwr alrusum almutaharikat walearayis fi altilfizyun almisrii fi 'iimdad altifl bialmaelumat walqim." majstyr, kuliyat al'iielam, jamieat alzaqaziq , misr, 2006.

ثالثا: الأبحاث العلمية والدراسات المنشورة:

9-الجندي، أيمن رأفت إسماعيل، دراسة الأساليب الفنية الحديثة لدمج الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد وفقاً لمتطلبات أفلام الرسوم المتحركة، مجلة العمارة والفنون، العدد السادس عشر ١يوليو ٢٠١٩

9-elgendy, Ayman Raafat Ismail, A Study of Modern Techniques for Integrating 2D and 3D Animation according to the Requirements of Animation Films, Journal of Architecture and Arts, 16th Issue, July 1, 2019

10-السد، أحمد سِّد حمودة، فاعلِّة استخدام الرسوم المتحركة في التوعية والإرشاد البيئي، مجلة العمارة والفنون، العدد السادس عشر ١يوليو ٢٠١٩

10-elsad, Ahmed Sid Hamouda, The Effect of Using Animation in Environmental Awareness and Guidance, Journal of Architecture and Arts, 16th Issue, July 1, 2019

11-عبداللطييف، علياء عبد السلام، ابتكار شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الإسلامية، مجلة العمارة والفنون، العدد1 2016

11-Abdul Latif, Alia Abdul Salam, the creation of a cartoon character inspired by the Islamic Arts Article 14, Journal of Architecture and Art, vol. 01, no. 1, Winter 2016

12-الملِّجَ، شِّيماء. " الرسوم المتحركة ... أِجابِّياتها وسلبياتها على الأطفال." القاهرة: بحث منشور مجلة الامن والحِّياة، ال عدد376، 2013

12- Malaj, Shaima. "elrosom elmotahareka egabeyatha we salbeyatha ala elatfal." Cairo: Research published security magazine and Life, No. 376, 2013

مراجع الإنترنت:

13- Web.Archive.org حقائق وطرائف عن مسلسل توم وجيري اشهر ثنائي كرتوني 18-1-2019-

14-www.web.archive.org -new animated Tom and Jerry movie in the works At Warne Bros (22-2-2019)

15-www.daybmedia.com – sample audio: introduction to an episode of don't you Believe it, January 4.1947 18-1-2019

16-www.web.Anchive.org -the all new animated family film tom and Gerry: Back to 02"

17-www.new-bog-NB-B2al-fulla.com18-1-2019

18-www.alarabiya,net الدمية المحجبة "فلة" تتفوق علي الشقراء الغربية " باربي" في مصر فبراير 2014علي 28-12-2018 موقع واي باك مشين.

19 (واشنطن) وكالة أنباء امريكا أن أرابيك28-12-2018

20-www.m.yoam7.com-lloctober2009(18-11-2018)

21-www.kids.almo7eb.com مجلة المحب للأطفال مكتبة عربية لتحميل ومشاهدة اللانيمي المترجم والمدبلج Mb3ديزني أنمي مترجم - الجزيزة للأطفال - نكلودين العاب – فلاش – سبيس تون – سيس باور)(20-1-2019)

22-www.arabic.euronews.com-poupe-barbieen-francais (22-2-2019)

23-www.imdb.com قاعدة بيانات الأفلام علي الانترنت

24-www.ar.m.wikipedia.org 28-12-2018

25-www.arabic-toons.com 18-1-2019

26-www.boxofficemojo.com-Boxofficemojo-profile-forcars 14 -6-2018

27-www.qssas.comstory قصة فيلم حكاية لعب18-1-2019

28-www.m.youm7.com 28-12-2018