الاستفادة من تطبيقات الأندرويد في تصميم طباعة أقمشة التأثيث للفتيات في مرحلة المراهقة

Benefiting from Android applications in design of printing the Upholstery fabrics for Girls in adolescence.

م.د/ شيماء عبد العزيز حامد شاكر

مدرس بقسم طباعة المنسوجات والصباغة والتجهيز، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان

Dr. Shaimaa Abdelaziz Hamed Shaker

Lecturer Designer in Department of Textile Printing, Dyeing& finishing, – Faculty of Applied Arts – Helwan University

De_shaimaa@yahoo.com

الملخص:

لقد توفرت العديد من الوسائل التكنولوجية ذو التقنيات المتقدمة في عصرنا الحالي ومنها الأجهزة اللوحية و الهواتف الذكية ، والتى تتيح للفرد قراءة او مشاهدة المعلومات فى أى وقت وأى مكان ، وبعد أن أصبح الإنترنت جزء لا يتجزأ من الحياه اليومية ووسيلة لاغنى عنها من وسائل التواصل ، والامر ليس قاصرًا على تلقى الفرد للمعلومات فقط بل يمكن إرسال وتبادل المعلومات التى يريدها مع الاخرين أيا كانت مواقعهم ، لمناقشتها وابداء الراى فيها ، وبالتالى يمكن التعديل عليها قبل نشر تلك المعلومات ، فأصبح مستخدمى اللوحات والهواتف الذكية مصدرًا للمعلومات وليس مجرد مستقبل لها, و قد ظهرت العديد من برامج معالجات الصور ووضع البصمات و الملامس و تغير الإضاءة و هذه البرامج تم تداولها بكثرة بين المراهقين للفئة العمرية من 12-19 سنة, و من هنا جاءت فكرة البحث في محاولة تهيئة البيئة المحيطة بالمراهقات في تلك المرحلة العمرية من خلال الإستفادة من برامج و تطبيقات الأندرويد في تصميم طباعة أقمشة المفروشات خاصة للفتيات , حيث أسفرت النتائج الإحصائية عن ميل و اهتمام الفتيات أكثر من الأولاد في تلك المرحلة العمرية بالصور و المعالجات الجرافيكية مستخدمين في ذلك العديد من البرامج photo editor , snap chat,.....و غيرها.

الكلمات المفتاحية: تطبيقات الأندرويد، الأجهزة اللوحية الذكية، أقمشة التأثيث، مرحلة المراهقة

Abstract

There are many advanced technologies available in our time, including tablets and smart phones, which allow the individual to read or view information at anytime and anywhere, and after the Internet has become an integral part of daily life and an indispensable means of communication, beside it is not limited to the individual receiving information only, but can send and exchange information that he wants with others, whatever their location, to discuss and take a look at it, and therefore can be modified before the publication of this information, became users of the panels and smart phones a source of information and not just the future These programs have been widely circulated among adolescents of the age group of 12-19 years. Hence, the idea of research was to try to create the environment surrounding adolescent girls in these age groups through Benefiting from the programs and applications of Android in the design of printing upholstery fabrics especially for girls, where the statistical results resulted in the tendency and interest of girls more than boys in that age in pictures and graphic processors using many programs. Photo editor, snap chat, Others.

Keywords : Android applications ,Smart tablet ,Upholstery fabrics ,Adolescence stage

مقدمة:

تحظى مرحلة المراهقة بكثير من اهتمام الباحثين لما تتضمنه من تغيرات سواء من الناحية الفسيولوجية أو السيكولوجية نتيجة لتفاعل كثبر من العوامل بعضها وراثي والآخر بيئي. وتعد الوسائل التكنولوجية والهواتف الذكية أحد الاهتمامت الهامة للمراهقين والمراهقات في عصرنا الحالي من حيث هوس التصوير" خاصة الصور السيلفي" ونشر وتداول الصور في وسائل التواصل الاجتماعي المختلفة social media محاولة لإشباع الحاجات العاطفية والاجتماعية وتؤكد لديهم إحساس الثقة بالنفس. مما يجعل اللوحات الذكية أداة ذات إمكانيات يمكن توظيفها فى العديد من المجالات عامة والمجالات الفنية خاصة، حيث تتوفر على مواقع الإنترنت تطبيقات متخصصة لأكثر من مجال. و يعتمد نجاح اللوحات الذكية على كم التفاعل والمرونة التى تحققها التطبيقات فى المجال الفنى و افادة المستخدمين سواء كانوا معلمين أو طلاب ، إلى جانب تلبية حاجة الطلاب والدارسين من الإتصال والتفاعل مع المعلم عبر تطبيقات التواصل الجتماعى **(نبيل جاد عزمى : 119)** فبإستخدام التقنيات الحديثة من الوسائط التكنولوجية كاللوحات الذكية فى مجال التصميم يتمكن الدارس من التبسيط او الإختزال والتفكيك والربط واعادة التركيب والصياغة والعديد من العمليات التصميمية بسهولة ويسر, وذلك بالإضافة إلي التواصل المباشر مع مصادر المعرفة عبر الإنترنت مما يوفر الفاقد الزمني في العملية التعليمية . و من هنا فإن فكرة البحث قائمة علي الإستفادة من برامج و تطبيقات الأندرويد في تصميم طباعة أقمشة التأثيث خاصة للفتيات في مرحلة المراهقة و ذلك من خلال الاستعانة : أولا بنماذج من الصور السيلفي و معالجتها من قبل فتيات في مرحلة المراهقة "12-19 سنة" موضع الدراسة , ثانيا بأعمال طلاب الفرقة الأولي في مادة نظم تصميم حيث اسهم استخدام تطبيقات الأندرويد في مساعدة الطلاب في إظهار إبدعاتهم الفنية و تقليل الوقت و الجهد بما يسهم في تطوير التعليم الأكاديمي في ظل الثورة المعلوماتية والثقافة التكنولوجية و تأثيرها في دراسة الفنون و العملية التصميمية .و كذلك الاستعانة بالدراسة الميدانية و التحليل الإحصائي لمعرفة التفضيلات التصميمية و اللونية للمرحلة العمرية موضع الدراسة.

مشكلة البحث:

تأتي إشكالية البحث في محاولة للرد على التساؤلات التالية:

كيفية الاستفادة من تطبيقات الأندرويد في تصميم طباعة أقمشة التأثيث للفتيات في مرحلة المراهقة؟

كيفية استحداث عناصر ومفردات تصميمية من العناصر الطبيعية والصور ومعالجتها جرافيكيا لتصلح لتصميم أقمشة التأثيث بإستخدام تطبيقات الهواتف الذكية؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلي:

1) الوصول لحلول تصميمية مبتكرة تصلح لطباعة أقمشة التأثيث لحجرات الفتيات بمرحلة المراهقة وذلك من خلال الاستعانة بتطبيقات الأندرويد والأجهزة الذكية.
2) تنمية التجاوب الإجتماعي لدي المراهقين والتعرف على التفضيلات التصميمية واللونية لهم من خلال تصميم طباعة أقمشة تأثيث تتوافق مع احتياجاتهم السيكولوجية.
3) اقتراح مداخل تدريسية جديدة تسهم في الحث على التفكير الابداعى من خلال إبتكار تصميمات وحلول تشكيلية جديدة باستخدام التطبيقات الفنية على الأجهزة اللوحية الذكية.

أهمية البحث:

4) تدعيم مجال تصميم طباعة المنسوجات بتصميمات جديدة مبتكرة تصلح لطباعة مفروشات الغرف للمراهقات بما هو ملائم لطبيعة المرحلة العمرية التي يمرون بها"12-19عام" والتطورات التكنولوجية الحديثة.

5) . الكشف عن وسيلة لتطوير وتوسيع مدارك الطلاب الفكرية والإبداعية من خلال التجريب على تطبيقات اللوحات الذكية بما يسهم في توفير الوقت والجهد والفاقد الزمني في العملية التعليمية.

فروض البحث:

6) يفترض البحث أنه يمكن الإستفادة من تطبيقات الأندرويد في الوصول الي صيغ ابتكارية جديدة في مجال تصميم طباعة أقمشة التأثيث للفتيات في مرحلة المراهقة.

7) يفترض البحث أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين التصميمات المقترحة ومناسبتها للفئة العمرية موضع الدراسة.

منهجية البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفى التحليلى والمنهج التجريبى

الإطار النظري: Theoretical Framework

مرحلة المراهقة:

تعد مرحلة المراهقة من أدق مراحل النمو التي يمر بها الإنسان نظرا لما تتصف به من تغيرات جذرية وسريعة تنعكس أثارها على مظاهر النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي والإنفعالي كافة، وهى الفترة التي تقع بين مرحلة الطفولة والنضج وتمتد في الفترة الزمنية بين 13- 20 سنة، وتتميز بحدوث تغيرات بدنية ونفسية واجتماعية، وقد تحدث خلالها بعض الاضطرابات النفسية والسلوكية **(لطفي الشربيني ،2003)**. ولذا فقد نالت مرحلة المراهقة اهتمام عدد من علماء النفس والباحثين واختلفت وجهات نظرهم فيها واعتبرها بعضهم ولادة جديدة للفرد، واعتقد أنها مرحلة عاصفة ومرهقة **(إيناس حمدي، تفاحة موسي ،2017)** وقد اختلف كثير من علماء النفس وكثير من المراجع العلمية والنفسية في سن المراهقة فهناك مراجع ذكرت أنها من سن (10- 15) سنة وأخرى ذكرت أنها من سن (11- 16) سنة وأوضح البعض أنها من سن (12- 19) سنة وهذا ما اتفق والبحث الحالي. وقد تختلف قي بدايتها ونهايتها من شخص للآخر ومن مجتمع لأخر طبقا للجنس والبيئة والظروف المحيطة بالشخص.

سمات مرحلة المراهقة:

تتسم فترة المراهقة بالعديد من السمات أهمها التغيرات الفسيولوجية و السيكولوجية المصاحبة لبداية المرحله و أثرها علي التفاعل الإجتماعي حيث تلعب الأسرة دورا كبيرا في طبيعة هذا التغير بقدر ما توفره من سلوكيات إيجابية تدعم هذا الانتقال الهادئ لتلك التغيرات بقدر ماتزداد ثقة المراهق في نفسه وفي الآخرين من المحيطين به ، و قد يعاني المراهق في تعامله مع الكبار فيجنح إلى عدم إطاعة الأوامر والتمرد أحيانا على التقاليد كنوع من الاستقلال , حيث يعد ذلك أمرا طبيعيا ومظهرا من مظاهر النمو و سمة من سمات المراهقة وفي الوقت نفسه مشكلة من مشكلاتها **(فادية حمام , علي مصطفى 2003 ،177- 179)**

ومع التطور التكنولوجي الهائل في الهواتف الذكية و الأجهزة اللوحية و التي أصبحت جزء لا يتجزأ من الحياه اليومية ووسيلة لاغنى عنها من وسائل التواصل لدي الجميع خاصة المراهقين في تلك المرحلة العمرية من حيث استخدامها للتواصل مع الاصحاب و تبادل الصورو الفيديوهات و الرسائل النصية و الصوتية و غيرها, هذا إلي جانب قدرتهم علي مواكبة التطورات والتحديثات السريعة في التطبيقات المصدرة, وهذا الاهتمام يسهم بشكل كبير في التأثير الاجتماعي والثقافي للمراهق و يسهم في تحقيق استقلاليته الشخصية و التي هي من اهم سمات تلك المرحلة العمرية. **(عليان فؤاد 2004)**

مفهوم تطبيقات الأندرويد:

يعتبر الإتجاه العالمي الحديث في العصر الحالي استخدام الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية الذكية، فلم تعد الهواتف المحمولة مجرد أجهزة للإتصالات الهاتفية الصوتية فقط، بل تتعداها إلى تبادل رسائل الوسائط المتعددة كالصور والفيديو واستخدام البريد الإلكتروني والإنترنت ونظار للإمكانيات الهائلة في الهواتف الذكية أصبح بالإمكان استغلال هذه الإمكانيات من قبل تطبيقات متعددة تفيد المستخدمين. وتعد تطبيقات الأندرويد مجموعة من البرامج المعدة للإستخدام من قبل اللوحات والهواتف الذكية تقدم مجموعة من الوظائف الضرورية لإحدى خدمات تكنولوجيا المعلومات**www.almaany.com.** كما في برنامج التطبيق المحمول Mobile App وهو برنامج كمبيوتر مصمم ليعمل على الهواتف الذكية

أما نظام الأندرويد Android فيعرف بأنّه نظام تشغيل مجاني ومفتوح المصدر تمّ تطويره من قبل جوجلGoogle، من أجل استخدامه للأجهزة التي تعمل باللمس، والهواتف المحمولة، والأجهزة اللوحية، كما يساعد هذا النظام على تسهيل عملية التعامل مع الأجهزة المحمولة من خلال الحركات الشائعة أي باللمس، أو النقر، أو الضرب، كما قد تمّ توظيف برامج الأندرويد حديثاً لتناسب أجهزة التلفاز، والسيارات، ساعات اليد، الكاميرات الرقمية، والأجهزة الإلكترونية الأخرى..**www.investopedia.com**

وكلمة أندرويد Android هي كلمة يونانية الأصل مكونة من جزئين، الجزء الأول Androsو يعني الإنسان، والجزء الثاني Oid وتعني الشبيه، بمعني شبيه الإنسان " الإنسان الآلي" وقد قام آندي روبن Andy Rubin بتسمية هذا النظام، بينما قامت شركة جوجل Google بعمل شعار للأندرويد يتمثل في إنسان ألي أخضر اللون كما في شكل رقم (1)

شكل رقم (1)

يوضح شعار نظام الأندرويد الذي أطلقته شركة Google

نشأة نظام الأندرويد وتطوره:

تأسس نظام الأندرويد Android في بالو ألتو، كاليفورنيا Palo Alto, California في أكتوبرعام 2003 م من قبل أندي روبن Andy Rubin، وعدد من المبرمجين ريتش مينر Rich Miner ونيك سيرز Nick Sears وكريس وايت Chris White، وقد كان هذا النظام موجه للكاميرات الرقمية **http://omarkwaidie.blogspot.com**, ولكن تبين أن سوق الكاميرات الرقمية ليس كبير بما فيه الكفاية، لذلك حولوا جهودهم لإنتاج نظام تشغيل للهواتف الذكية لمنافسة انظمة سيمبيان، ووينوز موبايل. و في أغسطس 2005، قامت شركة جوجل بشراء النظام من الشركة المالكة وضم المؤسسين السابقين وعلى رأسهم المهندس أندرو روبن الذي استمر بالعمل على تطوير النظام، ويعتبر هو المسؤول المباشر عن وصول نظام أندرويد إلى النجاح الذي نشهده حالياً.، **(Elgin, Ben 2005, 17)**

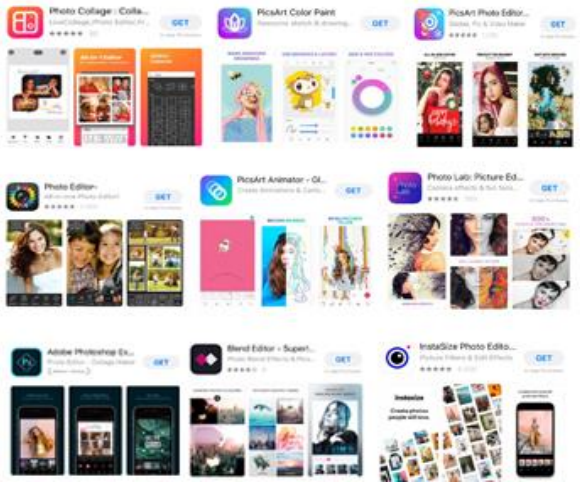
ولدى الأندرويد مجتمع ضخم من المطورين الذين يقومون بكتابة وتطوير البرامج والتطبيقات للأندرويد، ويعتمدون بشكل أساسي على الكتابة بلغة الجافا، وجوجل بلاي Google play هو متجر متاح على الإنترنت وكتطبيق على هواتف الأندرويد، وفي سبتمبر 2012 وصل عدد التطبيقات المتواجدة 675,000 تطبيق، وعدد التنزيلات 25 مليار تنزيل. و

اليوم أصبح نظام الأندرويد الأكثر انتشارا في العالم ليصل ألي 1.4 مليار جهاز نشط شهريا في سبتمبر 2015 https://ar.wikipedia.org/wiki/ و النظام يضم إصدارات كثيرة بدأ من النسخة 1.5 كب كيك الى الإصدار الأخير Android 8 Oreo أو اندرويد أوريو المتوفر الآن على بعض الهواتف الرائدة، في حين تعمل جوجل على الإصدار القادم رقم 9 او Android P , و مع تطور الإصدارات تتطور الخصائص و التطبيقات و يصبح النظام أكثر ثباتا و أمانا و سرعة .**www.hwatif.com**

تطبيقات الأندرويد الخاصة بالمعالجة الجرافيكية للصور:

مع تطور التقنية الخاصة بالتصوير والكاميرات المصاحبة للهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية، أصبح الناس يفضلون دفع مبالغ اضافية عند شرائهم هواتف نقالة من اجل الحصول على هاتف يحتوي على كاميرا بمواصفات عالية الجودة على ان يقوموا بشراء كاميرات. حتى ان بعض الكاميرات المتوفرة في اجهزة الهواتف المحمولة والاجهزة اللوحية ذات مواصفات أفضل من الكاميرات الرقمية **(أحمد عبد العاطي, 2005).**

و قد تطورت التطبيقات الخاصة بمعالجة الصور تطور هائل و تنوعت استخداماتها ,حيث يحمل متجر Google play أو App store الكثير من التصنيفات الخاصة بالتطبيقات، حيث أن هناك التصنيفات أخرى كأفضل التطبيقات الجديدة وأكثر التطبيقات تحميلًا وغيرها من التصنيفات ، و لكن ظهرت العديد من التطبيقات المعادلة لبرنامج الفوتوشوب من حيث القدرة علي تغير اللون و الظل و الإضاءة و التأثيرات المتنوعة بجودة و دقة عالية جدا و من أمثلة هذة التطبيقات : تطبيق PicsArt Photo Editor, تطبيق Snapseed , تطبيق Blend Editor, تطبيق Photo Editor, تطبيق Pixlr Express , تطبيق Cymera , تطبيق Adobe Photoshop Express و غيرها من التطبيقات الشهيرة **https://play.google.com/store/apps/details** والتي توفر امكانات متعددة لمعالجة الصور مثل اضافة الملصقات و الاقنعة و الرسومات و البراويز , التصحيح التلقائي للصور بالإضافة الى تعديل السطوع و التباين و التركيز على نقطة معينة اثناء عملية التصوير , ايضا توفر الفلاتر المتنوعة مثل Drama, Vintage و غيرها. بالإضافة إلي امكانية تغيير الإتجاه وقلب و تصحيح الصور، كما تحتوي على ادوات خاصة لازالة و تصحيح العيوب الموجودة في الصور.https://www.technawi.net



شكل رقم (2)

يمثل بعض نماذج لأهم وأحدث تطبيقات الاندرويد الخاصة بمعالجة الصور

و يعد تطبيق snapchat من أكثر التطبيقات شهرة و تداولا بين المراهقين و الشباب حيث يتيح إمكانية إلتقاط صورة أو فيديو و إضافة تعليق أو تأثيرات متعددة "كتاج من الزهور , أنف و أذن لقطة أو كلب , و غيرها " و مشاركتها مع

الأصدقاء , و يبلغ عدد المستخدمين النشيطين يوميا لهذا التطبيق إلي 100 مليون مستخدم نشط من جميع أنحاء العالم , و أشارت التقارير إلي أن غالبية مستخدمي سناب شات هم تحت عمر 34 , حيث تشير الارقام إلي أن نسبة المستخدمين من اعمار بين 11 و 24 تبلغ حوالي 65%, أي إن النسبة الكبري للمستخدمين من المرحلة العمرية للمراهقين موضع الدراسة .

شكل رقم (3)

يمثل تطبيق snapchatوالذي يعد الأكثر إستخداما من قبل المراهقين والشباب منذ عام 2015 وحتى الان

الإطار العملي للبحث Practical Framework:

دراسة فنية تحليلية لبعض نماذج من الصور والعناصر الطبيعية بإستخدام تطبيقات الأندرويد:

انتشرت في الآونة الأخيرة ظاهرة التصوير السيلفي Selfie و التي تعني "الصورة الملتقطة ذاتيا"، وهي عبارة عن صورة شخصية يقوم صاحبها بالتقاطها لنفسه باستخدام آلة تصوير أو باستخدام هاتف ذكي مُجهزة بكاميرا رقمية، ومن ثم يقوم بنشرها على الشبكات الاجتماعية (فيس بوك، تويتر، إنستاغرام وغيرها) **،(the Oxford dictionary - 2016)** , و قد أشارت دراسة أجرتها الرابطة الأمريكية للطب النفسي APA إلي انتشار هذه الظاهرة بشكل واسع وحاد في صفوف بعض المراهقين و الشباب, و من ثم المشاهير و الفنانين، وهذا ما جعل تصوير السيلفي أكثر شُهرة خلال فترة قصيرة لم تتجاوز السنتين..**https://ar.wikipedia.org/wiki**

شكل رقم (4)

يمثل الاهتمام بالتصوير السيلفي لدي المراهقين والاوضاع المختلفة والتي اصبحت موضة بين الأولاد والبنات

ثم ظهراستخدام تطبيقات الاندرويد الخاصة بمعالجة صور السيلفي في بادئ الأمر لإزالة العيوب واضافة الاضاءة والمسات الجمالية لتصبح الصورة أجمل، حتى تطور الاستخدام لإضافة التأثيرات المختلفة والتي اختلف التفضيل فيها بين الفتيات والأولاد. حيث تنوعت تفضيلات الفتيات بين استخدام تيجان من الزهور احيانا وأشكال الحيوانات متضمنه الأنف والأذن واللسان أيضا أحيانا أخري، بالإضافة إلي العديد من التأثيرات كوضع نظارات أو ملصقات من القلوب و النجوم و الزهور و غيرها كما هو موضح في شكل رقم (5)

شكل رقم (5)

يوضح بعض نماذج من التأثيرات المختلفة المفضلة للصور السيلفي للفتيات المراهقات

بيما يتجه الأولاد إلى التأثيرات االمضحكة أحيانا كتأثيرات الحيوانات، والفاكهة، حتى التأثيرات المرعبة والمخيفة أحيانا أخري كوجه مصامصي الدماء، والوحوش، وغيرها مع امكانية استخدام المعالجات الجرافيكية لتغير حجم وشكل العينين ...وغيرها كما هو موضح في شكل رقم (6)

شكل رقم (6)

يوضح بعض نماذج من التأثيرات المختلفة المفضلة للصور السيلفي للأولاد المراهقين

وقد اتفق كلا من الاولاد والبنات على بعض التأثيرات الموجودة بالبرنامج كالحيوانات المتنوعة كالقطط والكلاب وغيرها وايضا الصور الغير ملونة أحيانا كثيرة بإستخدام تأثير Grayscale كما في شكل رقم (7)

شكل رقم (7)

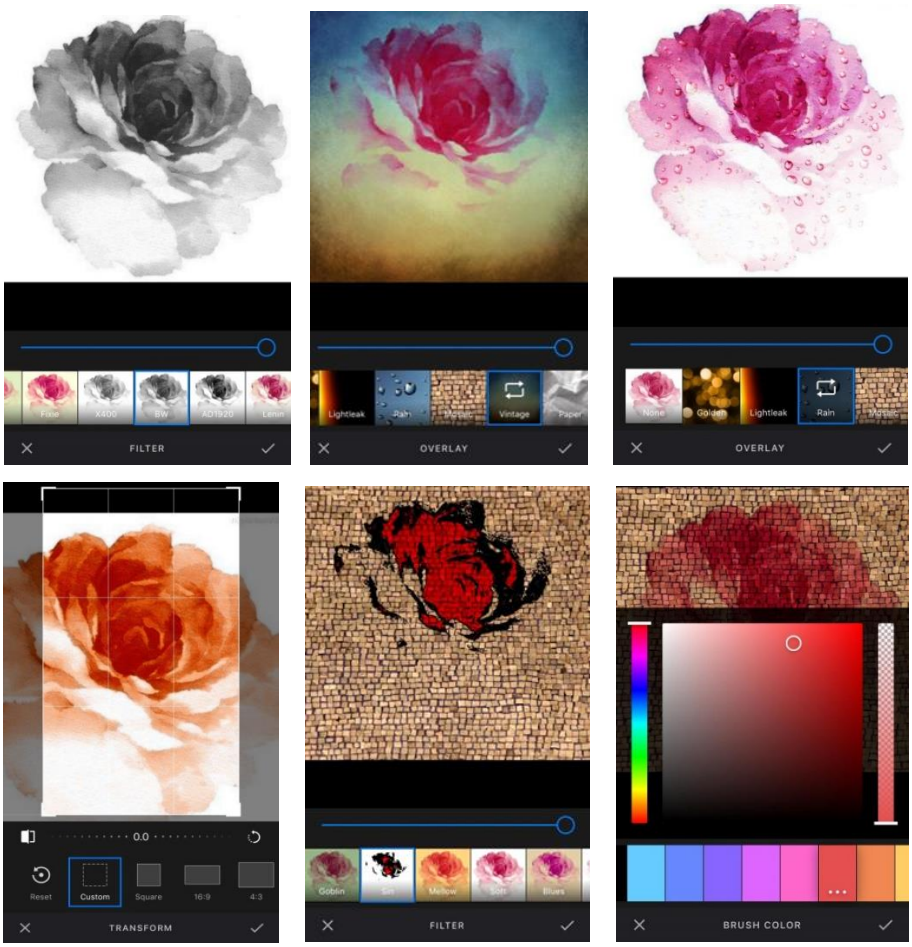
يوضح بعض نماذج من الصور ذات تأثيرات الابيض والاسود المستخدمة من قبل المراهقين والمراهقات

و مع هذا التطور التكنولوجي السريع في برامج معالجة الصور الخاصة بتطبيقات الأندرويد و التي أصبحت متوفرة لدي الجميع من الشباب و الطلاب مما أسهم في تطوير المقرر الدراسي لمادة نظم التصميم بالفرقة الأولي لإستخدام برامج و تطبيقات الأندرويد إلي جانب المهارات اليدوية , و بالتالي تحقيق أقصي إستفادة ممكنة في أقل وقت و ذلك مع ضمان اكتساب الطلاب للمهارات العلمية , وترى الباحثة أن الألواح و الهواتف الذكية وما تحتوية من تطبيقات أندرويد تساهم فى تقليل الوقت والجهد فى توصيل كم أكبر من المعلومات عن محتوى المقرر ، بالاضافة الى كم أكبر من المتغيرات والإحتمالات التى يمكن الإعتماد عليها فى الحلول الجمالية للتصميمات ، وذلك بعد المرور بأكثر من عملية ينتج عنها خبرة سريعة يتدرب الطالب من خلالها علي النقد و إصدار الاحكام وعمل مقارنات للوصول الى أفضل النتائج التى يمكنة تنفيذها يدويا بنجاح .

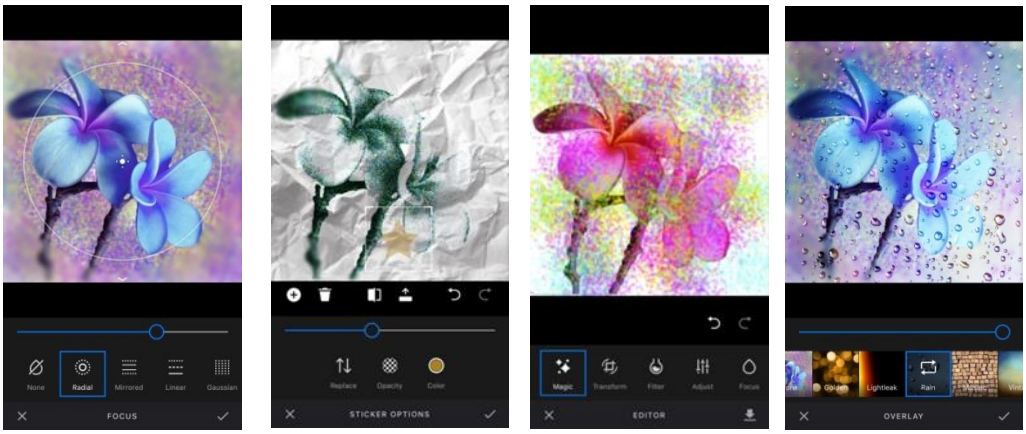
حيث أن مقرر الفرقة الاولى يهتم بدارسة نظم الطبيعة، وما تحققة الطبيعة من عناصر مثل النقطة والخط واللون والملمس وعلاقات الظل والنور وتطبيق استخدام عنصر من الطبيعة "الزهور " و تناوله بالتقنيات اليدوية ثم تصويره و معالجته بإستخدام برنامج Live Collage , photo editor في مراحل متعددة كما هو موضح فيما يلي

شكل رقم (8)

يوضح الزهرة الاساسية التي قام الطالب بتلوينها يدويا بإستخدام الالوان المائية watercolours



شكل رقم (8) يوضح الامكانيات المختلفة للبرنامج من التكبير والتصغير، تغير الإتجاة، تغير القيم اللونية والإضاءة، بالإضافة إلى الخلفيات والتأثيرات المتنوعة.



شكل رقم (9) نموذج أخر من أعمال الطلاب بإستخدام برنامج photoeditor

الدراسة التحليلية: Analytical Study

إجراءات الدراسة:

1- عمل العديد من الأفكار التصميمية المقترحة يصل عددها إلى 7 لإختيار أفضلها مع موضوع البحث

2- عمل "إستبيان" مقياس لتقييم التصميمات من قبل مجموعة من المراهقين والمراهقات يصل عددهم إلى (40) للتعرف على تفضيلاتهم التصميمية واللونية وملازمتها للمرحلة العمرية، حيث اشتمل الاستبيان على عدد من الأسئلة:

- ملائمة الاشكال (االعناصرالتشكيلية) للفكرة التصميمية ومناسبتها للمرحلة العمرية.

- مدي تناسق الالوان بالفكرة التصميمية.
- تحقيق عنصر الإثارة وجذب الإنتباه.
- تحقيق التميز والحداثة.
- ملائمة الفكرة التصميمية للتوظيف المقترح.

التصميمات المبتكرة:

وفي ضوء الدراسة التحليلية السابقة والتى استهدفت توفير معلومات توضح أهمية استخدام تطبيقات الأندرويد من قبل المراهقين، وطلاب الفرقة الأولي المتخصصين والذين يتبعوا الشريحة العمرية موضع البحث في ذات الوقت حيث تتراوح أعمارهم بين "17- 18" وهي الفئة العمرية المستهدفة من الدراسة الحالية، والتي تعد مصدرا خصبا يستلهم منه المصمم العديد من الحلول التصميمية على المستوى التشكيلي والجمالي. قدمت الدراسة بهذا الصدد تصميمات مبتكرة ومستمدة من الدراسة التحليلية.

تصميم رقم (1):

يمثل تصميم معلق نسجي مستمد عناصره من بعض نماذج و صور "سيلفي" لبعض المراهقات و قد استخدم برنامج snap chat لإضفاء روح المرح و الانطلاق لدي الاصدقاء، و قد استخدم تطبيق photo editor لتجميع الصور في مجموعة من الإطارات و اضافة بعض التأثيرات اللونية و الظلية , وكذلك إختلاف توزيع العناصر داخل العمل أسهم في تحقيق الإيقاع الشكلى واللونى بما يخلق حالة ديناميكية ليعطى أكثر من بعداً للتصميم ويحقق التوازن بين مفرادات التكوين. بينما تعد الفكرة التصميمية رقم (1-أ) هي تكرارا رباعيا للفكرة الأساسية مع الحفاظ على البناء التصميمي والمجموعة اللونية، وكذلك الفكرة التصميمية رقم (1-ب): اعتمد التصميم على تكرار الفكرة بشكل أفقي مع التدريج من الاكبر إلى الأصغر من أسفل نحو الاعلي لتتناسب مع الجانب الوظيفي لأقمشة الستائر.

الفكرة التصميمية رقم (1)

الفكرة التصميمية رقم (1- أ)

الفكرة التصميمية رقم (1- ب)

التوظيف المقترح

تصميم رقم (2):

اعتمد بناء التصميم علي توزيع العناصر داخل اطارات هندسية متنوعة في الحجم و المسافة يقدمها تطبيق live photo collage مع المرونة في تغير الألوان و الأوضاع و الأحجام بما يتوافق مع الفكرة التصميمية و التوظيف الملائم لها , بينما الفكرة التصميمية رقم (2-أ): كررت الفكرة باوضاع أفقية و تم تكرارها بالتكرار المتساقط لتناسب طبيعة أقمشة التاثيث , و كذلك الفكرة التصميمية (2-ب) تعد تصميم مشتق يصلح لأقمشة الستائر المطبوعة مستخدم الحاسب الألي في عمليات التفتيح و التكرار و إحداث التدرج اللوني و الخطوط الرأسية المتساوية في الحجم و المسافة لإحداث التنوع و الإتزان .

الفكرة التصميمية رقم (2)

الفكرة التصميمية رقم (2- أ)

الفكرة التصميمية رقم (2- ب)

التوظيف المقترح

تصميم رقم (3):

وتمثل هذه الفكرة تقسيم هندسي يجمع مجموعة من الصور لبعض المراهقين الشباب مع تغير الإضاءة لتجمع بين غموض الدرجات الرمادية، والالوان المحايدة مما يوحي بالهدوء والإنسجام، للتتناسب مع طبيعة التوظيف المقترح بإستخدام تطبيق PiscArt Animator, وكذلك الفكرة التصميمية رقم (3-أ) تعد تكرار رباعي للفكرة التصميمية رقم (3) ليتناسب مع طبيعة أقمشة التأثيث. والفكرة التصميمية رقم (3-ب) تعد تكرارا رأسيا ليتناسب مع طبيعة أقمشة الستائر.

الفكرة التصميمية رقم (3)

الفكرة التصميمية رقم (3- أ)

الفكرة التصميمية رقم (3- ب)

التوظيف المقترح

تصميم رقم (4):

اعتمد بناء التصميم على توزيع العناصر الزهرية بالاستعانة بملامس هندسية خطية لتتداخل مع العناصر وتتكرر بشكل إيقاعي لتحدث تنغيما واضحا. وقد استخدمت التدريجات اللونية والملمسية المتوفرة في تطبيق Photoshop Express حيث التفاوت بين الفاتح والداكن ليوحي بالتنوع مع الحفاظ على الوحدة. وتعد الفكرة التصميمية رقم (4-أ) تكرار رباعي للفكرة التصميمية رقم (3) ليتناسب مع طبيعة أقمشة التأثيث. بينما عمدت الفكرة التصميمية رقم (3-ب) إلي تكرار الوحدات المتباينة في الحجم من الاكبر الي الاصغر بحيث يظهر مركز الثقل اسفل التصميم و يختفي تدريخيا كلما اتجهنا إلي الاعلي، مع الحفاظ علي الخطوط الرأسية و الأفقية بخلفية العمل لترابط أجزاء التصميم.

الفكرة التصميمية رقم (4)

الفكرة التصميمية رقم (4- أ)

الفكرة التصميمية رقم (4- ب)

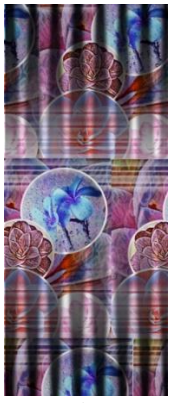
التوظيف المقترح

تصميم رقم (5):

اعتمد بناء التصميم على توزيع وحدات من الزهور والعناصر النباتية داخل اطارات هندسية دائرية متنوعة في الحجم والمسافة يقدمها تطبيق live photo collage وقد استخدم إسلوب التدريجات اللونية فى هذا التصميم كأداة ربط بين الأشكال وبعضها البعض من جانب وبينها وبين الخلفية من جانب أخر، مما أعطى للتصميم العمق والثراء الشكلي، كما ساعد على وجود مستويات للإضاءة لتأكيد الإحساس بالتراكب. وكذلك الفكرة التصميمية رقم (5-أ) تعد تكرار رباعي للفكرة التصميمية رقم (5) ليتناسب مع طبيعة أقمشة التأثيث. والفكرة التصميمية رقم (5-ب) تعد تكرارا رأسيا ليتناسب مع طبيعة أقمشة الستائر.

الفكرة التصميمية رقم (5)

الفكرة التصميمية رقم (5- أ)


الفكرة التصميمية رقم (5- ب)

التوظيف المقترح

تصميم رقم (6):

اعتمد بناء التصميم على الجمع بين الصور الشخصية والزهور والنباتات في اطارات هندسية متنوعة في الحجم والإتجاه بين الرأسي والأفقي لتحقيق التنوع، وقد تحقق التباين اللوني من خلال استخدام القيم الموجبة والسالبة للأبيض والأسود وهو ما يعكس الاحساس بالوضوح والعمق. وهو الإتجاه السائد حاليا في التصوير بين المراهقين والمراهقات في الآونة الاخيرة. وكذلك الفكرة التصميمية رقم (6-أ) تعد تكرار رباعي للفكرة التصميمية رقم (6) ليتناسب مع طبيعة أقمشة التأثيث. والفكرة التصميمية رقم (6-ب) تعد تكرارا رأسيا ليتناسب مع طبيعة أقمشة الستائر.

الفكرة التصميمية رقم (6)

الفكرة التصميمية رقم (6- أ)

الفكرة التصميمية رقم (6- ب)

التوظيف المقترح

تصميم رقم (7):

قوام هذا العمل الدمج بين العناصر الهندسية والصور الشخصية والزهور والعناصر النباتية مع الاستعانة بعلاقات التجاور والتماس والتراكب في تنظيم العناصر التشكيلية للتصميم، تكرار الخطوط والمساحات أدي الي التنوع. وقد استخدمت مجموعة لونية متوافقة لإكساب التصميم نوعا من الترابط نشأعن العلاقة اللونية بين كلا من الشكل والارضية. وكذلك الفكرة التصميمية رقم (7-أ) تعد تكرار للفكرة التصميمية الأساسية ليتناسب مع طبيعة أقمشة التأثيث. والفكرة التصميمية رقم (7-ب) تعد تكرارا رأسيا ليتناسب مع طبيعة أقمشة الستائر.

الفكرة التصميمية رقم (7)

الفكرة التصميمية رقم (7- أ)

الفكرة التصميمية رقم (7- ب)

التوظيف المقترح

مناقشة النتائج:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات السبعة المنفذة في تحقق االشعور بالحداثة وجذب الإنتباه وفقا لأراء المراهقين والمراهقات. وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات السبعة المنفذة وفقا لأراء المراهقين والمراهقات والجدول (1) يوضح ذلك.

	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	4166,875	347,240	21	53,668	0,01 دال
داخل المجموعات	672,892	6,470	104		
المجموع	4839,989		116		

جدول (1)

تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات السبعة المنفذة في تحقق االشعور بالحداثة وجذب الإنتباه وفقا لأراء المراهقين والمراهقات.

ويتضح من الجدول (1) إن قيمة (ف) كانت (53,668) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0,01)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات السبعة المنفذة في تحقق الشعور بالحداثة وجذب الإنتباه وفقا لأراء المراهقين. والجدول التالي يوضح النسبة المئوية للعينتين من المراهقين والمراهقات فيما يتعلق بدراسة تفضيلات أفكار التصميم

المحاور	تصميم رقم (1)		تصميم رقم (2)		تصميم رقم (3)		تصميم رقم (4)		تصميم رقم (5)		تصميم رقم (6)		تصميم رقم (7)	
	الأولاد	البنات	الأولاد	البنات	الأولاد	البنات	الأولاد	البنات	الأولاد	البنات	الأولاد	البنات	الأولاد	البنات
ملائمة الاشكال (االعناصرالتشكيلية) للفكرة التصميمية و مناسبتها للمرحلة العمرية .	90 %	93 %	84 %	89 %	91 %	92 %	85 %	90 %	90 %	93 %	92 %	96 %	88 %	90 %
مدي تناسق الالوان بالفكرة التصميمية.	88 %	82 %	85 %	90 %	93 %	92 %	96 %	88 %	90 %	89 %	94 %	85 %	90 %	92 %
تحقيق عنصر الإثارة و جذب الإنتباه.	92 %	96 %	88 %	90 %	89 %	94 %	85 %	90 %	82 %	87 %	89 %	92 %	88 %	86 %
تحقيق التميز و الحداثة.	90 %	90 %	84 %	88 %	82 %	85 %	90 %	93 %	84 %	89 %	91 %	92 %	85 %	90 %
ملائمة الفكرة التصميمية للتوظيف المقترح.	82 %	85 %	91 %	92 %	84 %	88 %	90 %	93 %	84 %	89 %	91 %	92 %	85 %	90 %

جدول (2)

يوضح النسبة المئوية للعينتين من المراهقين والمراهقات فيما يتعلق بدراسة تفضيلات الأفكار التصميمية

ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق المقارنات بين نتائج متوسطات التصميمات الستة المنفذة والجداول التالية (3 ،4) توضح ذلك.

التصميمات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مستوي الدالة	الحد الادني	الحد الاقصي
التصميم الاول 1	6,3333	2,11966	0,004	2,1203	10,5464
التصميم الثاني 2	6,3333-	2,11966	0,004	10,5464-	2,1203-
التصميم الثالث3	80000-	2,11966	0,707	5,013-	3,413
التصميم الرابع4	5,53333-	2,11966	0,011	9,7464-	1,3203-
التصميم الخامس5	5,53333-	2,11966	0,011	1,3203	9,7464
التصميم السادس 6	6,3333-	2,11966	0,004	10,5464-	2,1203-
التصميم السابع (7)	5,53333-	2,11966	0,011	1,3203	9,7464

جدول (3) المقارنة الإحصائية المتعددة.

	المجموع	المدي	الحد الادني	الحد الاقصي	المجموع	المتوسط	الانحراف المعياري	الفروق الاحصائية
التصميمات السبعة	90	45,0001	6,0001	51,0001	2411	26,7889	8,59644	73,899

جدول (4) الإحصاء الوصفى لمتغيرات التجربة.

ومما سبق يمكن تلخيص نتائج البحث فيما يلي:

- يتضح وجود فروق دالة إحصائية بين التصميمات السبعة، حيث توجد دلالة احصائية " معنوية " لكل من التصميمات رقم (1، 2، 4، 5, 6, 7) مما يدل علي نجاح فرضية البحث في تصميم اقمشة مفروشات مطبوعة تحقق الشعور بالحداثة والتميز وجذب الإنتباه للمراهقات البنات بينما لم توجد هذه الدلالة في التصميم رقم (3) مما يشير الي عدم تفضيله من قبل المراهقين الأولاد.
- أهمية الاستفادة من تطبيقات الأندرويد في تصميم طباعة أقمشة التأثيث للفتيات في مرحلة المراهقة.
- تحقق التجاوب الإجتماعي لدي المراهقين والتعرف على التفضيلات التصميمية واللونية لهم من خلال عمل استطلاع رأي للتصميمات المبتكرة موضع الدراسة والتي تتوافق مع احتياجاتهم السيكولوجية.
- ومن ثم أسهم استخدام تطبيقات الأندرويد في مساعدة طلاب الفرقة الأولي في مادة نظم تصميم في إظهار إبدعاتهم الفنية وتقليل الوقت والجهد بما يسهم في تطوير التعليم الأكاديمي في ظل الثورة المعلوماتية والثقافة التكنولوجية وتأثيرها في دراسة الفنون والعملية التصميمية.

التوصيات:

يوصي البحث بما يلي:

- ضرورة زيادة الاهتمام بالبحوث العلمية التي تسهم في القاء الضوء على الشريحة العمرية لمرحلة المراهقة لدراسة متطلباتهم واحتياجاتهم الفنية لإثراء مجال تصميم طباعة المنسوجات بمايناسب طبيعة المرحلة.
- ارفاق بعض تطبيقات الأندرويد كجزء أساسى من مقررات مادة التصميم مما يوفر فرص أكبر لدارسى التصميم للتعليم والتدريب والإطلاع فى أى وقت وأي مكان.
- توفير الأجهزة اللوحية الإلكترونية الذكية بالإضافة الى السبورة الإلكترونية فى قاعات المحاضرات حيث يتيح ذلك فرصا أكبر للعرض والنقد والمناقشة بين الدارسين والمحاضر.
- متابعة المزيد من الإصدارت الجديدة من التطبيقات المتخصصة الفنية والتعرف على إمكانياتها للإستفادة منها في مجالات التصميم عامة وتصميم طباعة أقمشة التأثيث خاصة.

المراجع: References

1) جاد، نبيل عزمي: " تكنولوجيا التعليم الالكترونى", الطبعة الاولى، دار الفكر العربى , 2008 م

Gad, Nabil Azmy:" technologia al taleem al electroni", first press, dar al fekr al araby,2008

2) الشربيني، لطفي: "معجم مصطلحات الطب النفسي"، بيروت، دار النهضة, 2003 م.

el sherbiny, Lotfi:" moegam mostalahat al tb al nafsi", BAYROT, Dar Al nahda, 2003

3) حمدي، إيناس، تفاحة موسي: " تصميم ملابس سهره للفتيات في مرحلة المراهقة المبكرة (12-15)"، المجلة الدولية للتصميم، ال عدد7, الطبعة 3 ,2017 م.

Hamdi, Enas, Tofaha Mousa,” tasmeem malabes sahra lel fatayat fi marhalet ai morahca al mobakera (12-15)” International Design Journal, Volume 7, Issue3,2017

4) حمام، فاديه، علي مصطفى: " علم نفس النمو" الرياض، دار الزهراء، الطبعة الأولي , 2003م.

Hamam, Fadya, Ali Mostafa,” elm nafs al nemeo” AL REYAD, first press, Dar al Zahraa, 2003

5) فؤاد، عليان، " موسوعة فن التعامل مع المراهقين والمراهقات ". الطبعة الأولى - الأردن، دار صفاء للطباعة والنشر والتوزيع 2004م.

foad, Alian, “mauosoet fn al taamol mea al moraheqeen w al moraheqat”, first press, Jordon, Dar al safaa, 2004

6) محمد، ايمان صلاح حامد "استخدام التقنيات الطباعية اليدوية لإبراز القيم الجمالية لعناصر الفن الإسلامي وتطبيقات على اقمشة التأثيث" مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية العدد 13

Mohamed, Eman Salah Hamed “estkhdam el tqnyat el tbaeya el yadwia lebraz el qyam el gamalya l anaser el fn el eslamy w tatbiqat ala aqmeshet el tasis” Magalet al Emara w al Fenoun w al Elom al Insania El adad 13

7) سلطان، نهى على رضوان محمد "التراث والحضارة كمبعث لتنمية المهارات الإبداعية " مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية العدد 15

Soltan, Noha Ali Radwan Mohamed “eltoras w el hadara kamobes ltanmyet el maharat el ebdaeya” Magalet al Emara w al Fenoun w al Elom al Insania El adad 15

8) koedy,Omar “android apps programing” http://omarkwaidie.blogspot.com june10,2019

9) ،Elgin Ben "Google Buys Android for Its Mobile Arsenal"(August 17, 2005).

10) https://en.wikipedia.org/wiki/Android_(operating_system)

11) saeed moalla, www.hwatif.com , CPhI Middle East & Africa 2019

12)عبد العاطي، أحمد " التعميم عن بعد"، دار الكتاب الحديث:2005م

Abd al Ati, Ahmed,” al taeleem an boed”, dar el ketab al hadeeth,2005

13) https://play.google.com/store/apps/details

14) https://www.technawi.net

15) "Android Operating System", www.investopedia.com, Retrieved 24-10-2018. Edited.

16) selfie - definition of selfie in English from the Oxford dictionary, www.almaany.com 15 July 2016