

دور التصميم الجرافيكي في تعزيز المحتوى البصري على منصات الإعلام الرقمي في
المملكة العربية السعودية دراسة ميدانية

**The Role of Graphic Design in Enhancing Visual Content on Digital Media
Platforms in the Kingdom of Saudi Arabia: A Field Study**

إعداد:

حنين خالد ارحيم

مشروع بحث مقدم لاستكمال درجة الماجستير في تخصص الإعلام الرقمي

إشراف:

د/ مهيتاب ماهر الرافعي

1445 هـ / 2024 م

المقدمة

نعيش اليوم في المملكة العربية السعودية تحولاً رقمياً استراتيجياً يتماشى مع رؤية 2030 ويُعد الإعلام الرقمي من أبرز المجالات التي شهدت نمواً بارزاً حيث يُعد الإعلام الرقمي جزءاً حيوياً لكافة فئات المجتمع ومع تزايد استخدام منصات الإعلام الرقمي مثل اليوتيوب ، تويتر، الانستقرام، تيك توك، شهد هذا المجال نمواً ملحوظاً في كافة المجالات وقد ساهم هذا التطور في خلق اتجاهات جديدة في المحتوى البصري المقدم على منصات الإعلام الرقمي في المملكة العربية السعودية في كافة القطاعات الحكومية والتجارية والتعليمية، وبناءً على هذا التطور ظهرت علاقة بينية وثيقة تجمع ما بين التصميم الجرافيكي وصناعة المحتوى البصري الرقمي، وتتمثل هذه العلاقة في كيفية إيصال الرسائل وتحقيق الأهداف المرجوة لاستقطاب الفئة المستهدفة من خلال إنتاج محتوى بصري جذاب باستخدام عناصر وأدوات التصميم المختلفة مثل الكلمات والرسومات والألوان لضمان تحقيق تفاعل أكبر عبر المنصات الرقمية.

وفي ظل هذا التحول أصبحت عملية التصميم الجرافيكي أكثر دقة ومنهجية حيث أن عملية إنتاج التصميم لم تعد عملية هدفها الجذب البصري والخروج بنتيجة جمالية فقط بل أصبحت العملية أكثر عمقاً تسعى إلى تعزيز الفهم العميق للمحتوى الرقمي المقدم للجمهور إذ يتم توظيف عناصر التصميم بطريقة استراتيجية من خلال إنشاء سرد بصري يُساهم في توصيل الرسالة بحيث يُحقق تفاعل أكبر مع المنشورات عبر مختلف منصات الإعلام الرقمي، وتتنوع أساليب التصميم بناءً على المحتوى المكتوب والفئة المستهدفة والجهة الناشرة للتصميم فتصميم محتوى رقمي مُخصص لجهة حكومية يختلف عن تصميم محتوى مُخصص لجهة تجارية أو تعليمية. ونلاحظ أن هذا التطور ساهم في إعادة منهجية التصميم الجرافيكي حيث أصبح التصميم نهج أساسه ثقافة المجتمع فبدلاً من أن يحركه الإبداع والابتكار أصبح للتصميم لغة جديدة أعادت استكشافه بشكل جذري فأصبحت رمزيته تعتمد على أنماط المجتمع وسياق تفاعل الجمهور المتلقي للمحتوى البصري، ولهذا نجد أن اللغة التصميمية في المحتوى البصري المقدم على منصات الإعلام الرقمي لعبت دوراً جوهرياً في إيصال رسائل عميقة ومتينة كما أنها ساهمت في تطوير المعرفة وتوسيع المدارك للفئة المستهدفة حيث يعتبر التصميم الجرافيكي من أبرز الفنون البصرية التي تعتمد بشكل واضح على عملية تلقي المحتوى من قبل الجمهور بدايةً من إبراز القيمة الجمالية للمحتوى ووصولاً إلى ارتفاع جودة

المحتوى الذي بدوره يساهم في إتاحة فرص معرفية جديدة لدى المستخدمين، كما يعد التصميم الجرافيكي فن يساعد في نمو الحس الإدراكي المجتمعي للبيئة الرقمية التي من المفترض أن يساهم في تكوينها جميع أفراد المجتمع بمختلف توجهاته واهتماماته بشكل جذاب بصريًا، ويأتي دور التصميم الجرافيكي في إتاحة مجالات ثقافية بصرية تساهم في تطوير النظرة البصرية للمحتوى الرقمي، خاصة في ظل تحول العصر إلى عصر أكثر حداثة له تحدياته المتعددة حيث ساعد هذا التطور في إعادة تكوين المحتوى البصري القديم إلى محتوى برؤى جديدة واعدة.

وفي إطار تطور الإعلام الرقمي تأتي العملية التصميمية لكونها جزءًا لا يتجزأ من عملية صناعة المحتوى، حيث أنه يعزز من تطوير المحتوى البصري الذي بدوره يساهم في تعزيز العلاقة بين الجهة المقدمة للمحتوى الرقمي والجمهور، وبناءً على ذلك نلمس أهمية التصميم الجرافيكي في كونه وسيلة هامة في تطوير المحتوى البصري ليساهم بدوره في إيصال الرسائل بفعالية، كما أنه يُعزز من التركيز المستمر على تلبية التطلعات المستقبلية للجمهور المستهدف وفهم اتجاهاته فلقد تغيرت المفاهيم والقيم مؤخرًا والتي أدت إلى ظهور ما يسمى بالمجتمع الرقمي والمحتوى الرقمي والفنون البصرية الرقمية وقد انتشرت هذه المفاهيم في عصرنا الحديث وأصبح من الضروري صُنع استراتيجية رقمية تجمع بين الفرد وأبرز متطلباته الحياتية والمحتوى البصري الرقمي عن طريق أدوات التصميم الجرافيكي لضمان استمرار عملية التواصل فيما بينهم حيثُ أن المحتوى البصري يُلامس عين المتلقي مباشرة ويلهمها تكون الإحساس لديه بجاذبية المحتوى البصري داخل إطار التصميم ويبدأ بالتفاعل معها وفهم محتواها ومن ثم استيعاب عُمق وأهمية الرسالة.

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية: تكمن أهمية هذه الدراسة في دعم الإطار النظري والفكري من خلال متابعة الدراسات السابقة المرتبطة بمدى تأثير التصميم الجرافيكي على تعزيز المحتوى البصري ودوره في تقديم رؤى عملية حول كيفية تطوير المحتوى الرقمي على المنصات الإعلامية لتعزيز حضورها والقدرة على الوصول الفعّال للجمهور المستهدف. الأهمية التطبيقية: توسيع المدارك المعرفية للعاملين في منصات الإعلام الرقمي بما يتعلق في صناعة المحتوى البصري الرقمي من خلال أدوات التصميم الجرافيكي. كما أنها تحمل أهمية خاصة لمنصات الإعلام الرقمي وأثرها على تطوير المحتوى البصري من خلال تسليطها الضوء على:

- 1- أهمية التصميم الجرافيكي في رفع مستوى كفاءة المحتوى الإعلامي.
- 2- المساهمة في زيادة الوعي عن دور التصميم الجرافيكي في الوصول إلى الجمهور المستهدف.
- 3- دراسة أثر التصميم الجرافيكي على المنصات الإعلامية وقدرته على توظيف الإبداع والابتكار في تقديم المحتوى البصري.

مشكلة الدراسة:

في إطار رؤية 2030 قدمت المملكة العربية السعودية تحولاً استراتيجياً شاملاً في المحتوى الرقمي حيث يُعد التحول الرقمي للمملكة عاملاً محورياً يهدف إلى تمكين المنصات الإعلامية على مستوى القطاعات المختلفة لإنتاج محتوى رقمي مُتميز من الناحية البصرية والعملية من خلال استخدام أدوات التصميم الجرافيكي، حيث يساهم في تمكين المؤسسات الحكومية والخاصة من خلال تطوير وتعزيز محتوى رقمي يجذب المستخدمين ويلبي احتياجاتهم، حيث يلعب التصميم دور رئيسي في تحسين تجربة المستخدم ورفع مستوى الكفاءة في المحتوى الرقمي. وفي هذا السياق نطرح التساؤل التالي هل للتصميم الجرافيكي أثر ملموس في تعزيز المحتوى البصري على منصات الإعلام الرقمي في المملكة العربية السعودية؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى تحقيق الآتي:

- 1- تعزيز أهمية دور التصميم الجرافيكي في تطوير جودة المحتوى الرقمي والبصري على منصات الإعلام الرقمي.
- 2- التأكيد على الدور الجوهري الذي يلعبه التصميم الجرافيكي في تحسين تجربة المستخدم الرقمية، مما يساعد على تقديم محتوى بصري مبتكرومرن يعزز من التواصل الفعال بين المجتمع والمنصات الإعلامية.
- 3- دراسة سلوك المستخدمين واكتشاف مدى أثر التصميم الجرافيكي في تحسين تقديم المحتوى الرقمي على المنصات الإعلامية، بهدف تعزيز تجربة المستخدمين ورفع مستوى التفاعل والإقبال على المنصات الرقمية.
- 4- دراسة أثر جودة التصميم الجرافيكي على جذب الجمهور المستهدف على منصات التواصل الاجتماعي.
- 5- تسليط الضوء على مدى تطور المحتوى البصري الرقمي وعلاقة التصميم الجرافيكي في تعزيز هذا التطور وانعكاسه على نمو منصات الإعلام الرقمي.

تساؤلات الدراسة:

- 1- هل يمثل التصميم الجرافيكي ركيزة أساسية في تطوير المحتوى البصري على منصات الإعلام الرقمي مما تساهم في تحقيق أهداف التحول الرقمي للمملكة العربية السعودية في إطار رؤية 2023؟
- 2- إلى أي مدى يمكن الاعتماد على التصميم الجرافيكي في تقديم محتوى بصري رقمي يساهم في إبراز ثقافة المجتمع، مما يعزز التفاعل والإلهام في مجتمع رقمي متكامل في المنصات الإعلامية الرقمية؟
- 3- كيف ساهمت منصات الإعلام الرقمي في رفع مستوى وكفاءة المحتوى البصري بواسطة التصميم الجرافيكي؟
- 4- لماذا يعتبر إتاحة مجالات ثقافية بصرية أمرًا هامًا في تطوير النظرة البصرية لمستخدمين منصات الإعلام الرقمي؟

فرضيات الدراسة:

1- هناك علاقة جوهريّة بين المصمّمون وتطور المحتوى البصري المقدم للمستخدمين على منصّات الإعلام

الرقمي.

2- هناك علاقة بين تأثير الوعي الجمعي والسلوك الاجتماعي على مخرجات المحتوى البصري ويؤثر على كيفية

تصميمها وتقديمها على المنصّات الإعلامية.

3- هناك حاجة ملحة للكشف عن دور التصميم الجرافيكي في الوصول إلى الفئة المستهدفة من خلال

تقديم محتوى بصري يساهم في تعزيز ثقافة المجتمع.

مجتمع وعينة الدراسة:

مجتمع الدراسة: يتمثّل مجتمع الدراسة في المصمّمون، المستخدمون، الشركات الإعلامية في المملكة العربية

السعودية، ويرجع السبب إلى أن مجال تصميم الجرافيك ذو أهمية خاصة في ظل التطور الرقمي السريع، حيث يعد

أحد أهم العناصر الأساسية لتعزيز التواصل البصري وتقديم محتوى إبداعي يساهم في تحسين تجربة المستخدم

وتعزيز التفاعل مع المحتوى الرقمي.

عينة الدراسة: سيتم اختيار عينة عشوائية لتمثيل مجتمع الدراسة، من خلال توزيع استبانة على عدد من

المصمّمين، المستخدمين، ومديري المنصّات الإعلامية العاملين لدى شركات الدعاية والإعلان في المملكة العربية

السعودية، كونهم هم المشاركون في إعداد وإخراج المحتوى البصري للمستخدمين المختلفين لمنصّات الإعلام الرقمي.

متغيرات الدراسة:

متغيرات الدراسة ستكون على النحو الآتي حيث أن المتغير المستقل سيكون تأثيره مباشراً على المتغير التابع وفي هذه

الحالة يعتبر:

المتغير المستقل: التصميم الجرافيكي حيث يمثل الجزء الأهم في تحسين جودة المحتوى البصري.

المتغير التابع: المحتوى البصري حيث يتضمن تحسين التفاعل مع المستخدمين والفئة المستهدفة، على المنصّات

الإعلامية الرقمية. وفي هذه الحالة يعتبر تحسين التصميم الجرافيكي يؤدي إلى تحسين تجربة المحتوى البصري في

منصّات الإعلام الرقمي.

حدود الدراسة:

الحدود المكانية: سوف تقتصر الدراسة على منصات الإعلام الرقمي في مدينة جدة والرياض.

الحدود الزمنية: الفترة الزمنية المحددة للدراسة 2024/1446

منهجية الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة على منهج المسح الميداني حيث يتم جمع المعلومات اللازمة من خلال استهداف مجتمع الدراسة ووفقاً لما تسعى إليه الدراسة في معرفة أثر التصميم الجرافيكي في تعزيز المحتوى البصري على منصات الإعلام الرقمي في المملكة العربية السعودية سيتم إجراء المسح الميداني لمعرفة آراء العينة حول واقع هذه الدراسة وتقييمهم لمدى تأثيرها، كما أن الدراسة تعتمد على المنهج الاستقرائي: حيث يتعلق هذا المنهج بالجانب النظري وذلك من خلال الاعتماد على المصادر العلمية المتعلقة بموضوع الدراسة من كتب ورسائل وأبحاث علمية ومقالات علمية من المواقع سواء العربية أو الأجنبية للمساعدة في صياغة الإطار النظري للدراسة.

مصطلحات الدراسة:

التصميم الجرافيكي: "هو اتصال بصري، ونشاط تنظيمي عن طريق الإشارات والعلامات والرموز أو الكلمات

والصور، بدلاً من الكلمة المنطوقة، لتحقيق التواصل والتبادل مع العالم".¹

التصميم الجرافيكي: "هو وضع الصياغات البصرية للأفكار المعدة للإظهار بطرق الطباعة المختلفة أو للعرض على

الشاشات ويتمثل الجهد الفني (الإبداعي) فيه بعملية تنظيم العلاقات الشكلية بين العناصر والمفردات التصميمية

على نحو يوفق بين الأداء الجمالي والوظيفي لتلك العناصر والمفردات حسب الحاجات والأغراض التصميمية

المطلوب تحقيقها".²

وسائل التواصل الاجتماعي: المعجم الجامع تواصل: مصدر تَوَاصَلَ، وسائلُ: (اسم) وسائلُ، اجتماعي (اسم) اسم

منسوب إلى اجتماع. هي أنواع الإعلان الرقمي الذي يقدم في شكل رقمي وتفاعلي، ويعتمد على اندماج النص

¹ Jeremy Aynsley. Pioneers of modern graphic design A complete history. P6, Copyright C.2004 Octopus Group Ltd Great Britain

² الراوي، نزار، مبادئ التصميم الجرافيكي المفاهيم والتطبيقات، ص ١٩، دار أوتروهاوس للطباعة والنشر، أفريقيا، 2011

والصورة والفيديو والصوت، فضلاً عن استخدام الكمبيوتر كآلية رئيسية له في عملية الإنتاج والعرض، أما

التفاعلية فهي تمثل الفارق الرئيس الذي يميزه وهي أهم سماته.³

الإعلام الرقمي: هو مجموعة من الأساليب والأنشطة الرقمية الجديدة التي تمكننا من إنتاج ونشر المحتوى الإعلامي

وتلقيه، بمختلف أشكاله من خلال الأجهزة الإلكترونية (الوسائط) المتصلة أو غير المتصلة بالإنترنت في عملية

تفاعلية بين المرسل والمستقبل.⁴

المحتوى الرقمي: يقصد بالمحتوى الرقمي بأنه ذلك المحتوى الموجود على شبكة الانترنت متمثلاً في هذا الكم الهائل

من المعلومات التي يحتاجها الإنسان في حقول المعرفة المختلفة من العلوم الإنسانية والتطبيقية، ومن معلومات

عن الطقس وشؤون الاقتصاد والمال، والطب والصحة، والسياسة والاجتماع وغير ذلك، كل ذلك منظم في بنوك

معلومات، ومواقع شركات، ومواقع المؤتمرات، وغير ذلك. والمحتوى الرقمي يوجد بلغات عدة بعدد لغات

مستخدمي الانترنت في العالم.⁵

المنصات الرقمية: هي بيئة تفاعلية قائمة على استخدام التكنولوجيا تسمح لعدة مشاركين بالاتصال والتفاعل مع

بعضهم البعض لتبادل المعرفة والمعلومات والبيانات حيث تسمح المنصات بإزالة المواقع والحوافز أمام التواصل

وتعزيز التفاعلات الاجتماعية في جميع المجالات. "تسهم المنصات الرقمية في بناء شبكة تفاعلية مع زملاء آخرين

بنفس التخصص مع إمكانية الحوار والنقاش وتبادل الآراء والأفكار وإيجاد مواضيع أخرى مرتبطة بتخصص

مشابه." ⁶

الدراسات السابقة:

نستعرض في السياق الآتي أبرز الدراسات السابقة ذات الصلة في موضوع البحث وذلك بهدف دعم البحث وتحديد

اتجاهاته وأهم فرضياته، كما تهدف إلى إيجاد أوجه الشبه والاختلاف بين الدراسة والدراسات السابقة وتقديم

إسهام علمي بارز حيث تساهم هذه الخطوة في تعميق الفهم العلمي لأطر الدراسة، ومن أهم الدراسات السابقة:

³ صادق، د. عباس مصطفى، الإعلام الجديد: دراسة في مداخله النظرية وخصائصه العامة، الطبعة الثالثة، دار البوابة العربية لعلوم الإعلام والاتصال، 2011 م

⁴ قوعيش، 2017، ص 273

⁵ مصطفى الأعصر، المحتوى الرقمي العربي VS المحتوى الرقمي الغربي – القاهرة مركز هردو لدعم التعبير الرقمي، 2016، ص 6

⁶ محمود مصطفى أبو طيل، وسيد عبد المجيد، (الهوية الرقمية للمنصات الإلكترونية لجامعة حلوان) مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، العدد الثاني وثلاثون، مارس 2022، ص 683

1- دراسة ندا محمد (2024) بعنوان دور التصميم الجرافيكي في المساهمة في تطوير وإثراء الهوية البصرية العربية

– مصر والأردن نموذجًا، تناولت الدراسة دور التصميم الجرافيكي في تطوير وإثراء الهوية البصرية، مع تركيز خاص على مصر والأردن كنماذج. حيث هدفت الدراسة إلى إبراز أهمية التصميم وتأثيره البالغ على كافة القطاعات بدءًا من الشركات حتى المؤسسات من خلال تمكينها لتعزيز حضورها وتفردتها في المجتمع وذلك بتحديد مجموعة من المفردات البصرية من ضمنها الخطوط والألوان وتوزيع المحتوى البصري كما استعرضت الباحثة الجذور التاريخية للتصميم الجرافيكي منذ العصور القديمة عندما استخدم الإنسان الرسومات على الكهوف للتعبير عن هويته وحتى العصر الحديث، حيث أصبح التصميم الجرافيكي وسيلة لتمييز الشركات والمنتجات في سوق تنافسي.

2- دراسة عبدالله آل مرعي (2024) بعنوان المنصات الرقمية وتأثيرها على الهوية الثقافية لدى الشباب السعودي،

تهدف الدراسة إلى توضيح مدى تأثير الشباب السعودي بمتابعة منصات الإعلام الرقمي على هويتهم الثقافية حيث تكمن أهمية هذه الدراسة في كونها تستعرض مدى أهمية شريحة الشباب باعتبارهم قطاعًا فعالاً في المجتمع وذلك لكونهم أكثر الفئات ارتباطًا بالهواتف الذكية والتقنيات الحديثة ووسائل التواصل الاجتماعي، حيث توصلت الدراسة إلى أن الغالبية العظمى من الشباب السعودي دائمًا ما يتعرضون للمنصات الرقمية وذلك لأن لديهم أسباب بدرجة مرتفعة تدفعهم لمتابعة المنصات الرقمية.

3- دراسة رانية الخير وغادة محمد (2023) اتجاهات النخب الإعلامية الأكاديمية نحو توظيف "الانفوجرافيك" في

المضامين الإعلامية، تهدف الدراسة إلى ترسيخ العلاقة الارتباطية بين الانفوجرافيك وعلوم الاتصال الجماهيري من خلال التركيز على التعريف بتاريخ ومستقبل العلاقات الاندماجية والارتباطية فيما بينهم وتأسيساً لمدى تطورهم في المستقبل حيث يُعد الانفوجرافيك ضمن علوم تصميم الجرافيك، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أبرزها أن تصميم الانفوجرافيك يؤسس نمط مستحدث من اندماج المحتوى بالأطر التقنية وذلك من خلال دمج مع المحتوى الإعلامي الرقمي، كما برزت بهذه الدراسة أهمية منصات التواصل الاجتماعي في طبيعتها كمرتع خصب لانتشار وجماهيرية تصاميم الانفوجرافيك عبر مختلف أنواع المحتوى من أبرزها المحتويات الإعلامية.

4- دراسة د. صالح حميد (2023) بعنوان دور التصميم الجرافيكي والوسائط المتعددة في دعم المشاريع التنموية الصغيرة دراسة حالة – وكالة تنمية المنشآت الصغيرة والأصغر (SMEPS), هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على علاقة التصميم الجرافيكي والوسائط متعددة في رفع درجة وعي المستخدمين للمشاريع الصغيرة حيث يؤدي التصميم الجرافيكي دورًا هامًا في دعم المشاريع الصغيرة ومتناهية الصغر من خلال التعريف عنها وعن أهدافها وذلك للمساهمة في رفع درجة الوعي بها.

5- دراسة مرفت حسين (2023) بعنوان دور التصميم الجرافيكي في الاحتفاء بالحدث الثقافي ومدى تأثيره على نجاحه, هدفت الدراسة إلى تسليط الضوء على دور التصميم الجرافيكي ومدى صلته بالدعاية والإعلان وارتباطهما في الوعي والتحوللات الاجتماعية من خلال وسائل استخدامها في تعزيز المحتوى البصري والثقافة الرقمية, حيث أن التصميم يُعد شكلاً من أشكال التواصل البصري والذي بدوره يهدف إلى تبادل المعلومات والأفكار وتوصيل الرسائل المختلفة والتفاعل مع قضايا المجتمع على المستوى المحلي والعالمي, ويعتبر تصميم الجرافيك من أكثر العناصر الرقمية قوة وتأثير على تفاعل الفرد مع المحتوى الرقمي.

6- دراسة دينا محمد (2022) بعنوان السياق الثقافي وانعكاساته في التصميم الجرافيكي, تناولت الدراسة مدى الحاجة إلى دراسة الجوانب الثقافية للسياق وما يترتب عليه من العلاقة في الفرد والمجتمع حيث أدى الفهم الفلسفي لمدى أهمية دور الثقافة إلى تعزيز دور التصميم الجرافيكي في تطور المجتمع, لاسيما أنه على مر العصور كان التطور الأساسي لبيئة الإنسان على المستوى الثقافي والفلسفي كان يرتبط ارتباطاً وثيقاً بالتصور الفلسفي, واعتمدت الباحثة المنهج الوصفي لتحليل المحتوى واستنتجت من الدراسة أن التصميم الجرافيكي يُعد من أهم القرائن في تحديد معنى الشكل وتوضيح دلالاته وذلك كون أن لغة الشكل نشاط في اجتماعي يتوقف فهمه على الإحاطة بمكونات المجتمع, كما أن توظيف السياق الثقافي للمجتمع يُساهم بشكل كبير في تجسيد الانتماء والعمق الحضاري للبلد الذي ينتمي له المصمم.

7- دراسة حومر, زايد وسريدي (2022) بعنوان تطور تصميم المحتوى الرقمي عبر المنصات الرقمية, هدفت الدراسة إلى معرفة أهم التقنيات والخصائص الحديثة لمحتوى الإعلام الرقمي حيث تناولت الدراسة جوانب عدة من الموضوع لإبراز أهم الأشكال الجديدة للمحتويات الرقمية والتعرف على أهم الطرق والأساليب في نشر

الأنواع المختلفة عبر التقنيات المطورة لوسائل التواصل الاجتماعي مع معرفة أهم الاتجاهات الحديثة للتصميم، كما ساعدت الدراسة في تلخيص أهم المصطلحات والمفاهيم المرتبطة بالمحتوى الرقمي والتصميم الجرافيكي بكافة أنواعه وأشكاله بالإضافة إلى التعريف بأبرز منصات الإعلام الرقمي.

8- دراسة ميسرة المطيعي (2019) بعنوان أثر تصميم محتوى رقمي تفاعلي في تحسين مستوى الطلاب لمقرر تقنيات الطباعة في برامج التصميم الجرافيكي الأكاديمي، تهدف الدراسة إلى توضيح أثر التصميم الجرافيكي في تحسين المستوى الدراسي للمقرر حيث ناقشت الدراسة أثر دراسة المقرر إلكترونياً بدون محتوى مطبوع وتحويله إلى محتوى بصري رقمي تفاعلي إذ يلجأ الطلاب إلى الحفاظ المرجعي بعيداً عن الفهم المنطقي للمادة العلمية وحال ذلك بين فهم الطلاب وقدرتهم على الاستنتاج ورأى الباحث أن حل هذه الإشكالية يكمن في تعزيز دور التصميم الجرافيكي وتوظيف كافة التقنيات الرقمية للمساهمة في تحويل المقررات بشكلها التقليدي إلى مقررات رقمية وجعلها أكثر تشويقاً ومواكبة اتجاهات المحتوى البصري في العصر الحديث مما ينعكس ذلك على تحسين مستوى الطلاب وسهولة تحقيق الأهداف العلمية والتعليمية.

9- دراسة علي الشرايدة (2018) بعنوان درجة توافر معايير التصميم الجرافيكي في بناء قصص الاطفال المطبوعة في الأردن، هدفت هذه الدراسة لمدى توافر معايير التصميم الجرافيكي في قصص الاطفال المطبوعة في الأردن من أول مرحلة في التصميم إلى آخر مرحلة وهي الطباعة وما هي الأساليب والتقنيات المستخدمة في قصص الأطفال المطبوعة، تبني الباحث المنهج الوصفي التحليلي فأدلت النتائج بانخفاض درجة توافر معايير التصميم الجرافيكي في بناء قصص الاطفال المطبوعة في الاردن في اربعة محاور من أصل خمسة محاور معيارية، وأوضحت الدراسة إلى أهمية الإلتزام بمعايير التصميم الجرافيكي وذلك من خلال مراعاة استخدام الأشكال البسيطة وغير المتداخلة، حيثُ أظهرت النتائج أن تنوع استخدام التصميم التعليمية ساهم في تعزيز إنتباه الأطفال بشكل ملحوظ.

10- دراسة عناد دينا (2017) بعنوان التصميم الجرافيكي لغة تعزز التواصل الثقافي والجمالي للمجتمع، هدفت الدراسة إلى توضيح أثر التصميم الجرافيكي في تعزيز التواصل الثقافي والجمالي بين أفراد المجتمع حيث يحقق التصميم الجرافيكي ضرورات يستدعيها الواقع المعيشي للمجتمع لكونه يستخدم في شتى المجالات ويتم من

خلاله نقل الأفكار والمعلومات والرسائل التي تشكل نسبة كبيرة من الحياة اليومية للفرد، كما تناولت الدراسة مدى أهمية التصميم الجرافيكي كونه لغة حوارية تجمع بين الشعوب والمجتمعات من خلال تعزيز التفاعل الحضاري فيما بينهم والذي بدوره يساهم في الانفتاح على العالم وسط بيئة فنية ثقافية، واتبعت الباحثة المنهج الوصفي طريقة تحليل مجتمع البحث باستخدام ملصقات إعلانية تجارية، شعارات وأغلفة كتب أوروبية فكانت النتيجة إثبات لأهمية دور التصميم الجرافيكي كلغة اتصال بصري ناقلا للمعلومات والأفكار.

11- دراسة ليندا الزحلف (2017) بعنوان أثر وسائل الإنترنت على مهارات مصمم الجرافيك الأردن، هدفت الدراسة إلى أن للمصمم الجرافيكي دورًا هامًا وأثرًا واضحًا على منصات الإعلام الرقمي ووسائل الإنترنت لكونه عامل مؤهل لتطوير المحتوى البصري وابتكار التصميم المرئية بشتى أنواعها وذلك لإيصال رسالة أو تحقيق هدف معين من خلال الوصول للفئة المستهدفة وفي ضوء ما تقدم نجد أن الاهتمام لوسائل الإنترنت أصبح متزايد في الآونة الأخيرة لذا قامت هذه الدراسة في تبين أثر وسائل الإنترنت على مهارات المصممين.

12- دراسة مارينا أمانيو (2017) بعنوان Put it in your Story :Digital Storytelling in Instagram and Snapchat Stories, هدفت الدراسة إلى البحث عن ميزة القصص "الستوري" وتعتبر من أبرز عناصر المحتويات الرقمية لمنصات التواصل الاجتماعي حيث تساهم هذه الميزة في السرد القصصي الرقمي، واعتمدت هذه الدراسة على التحليل النوعي لفهم سلوك مستخدمي ميزة القصص ومحاولة تفسير وفهم العلاقات بين المحتوى البصري والمعاني والرموز التي يتبناها المستخدمون متأثرين بذلك بالجوانب الاجتماعية من حولهم، وأشارت النتائج الرئيسية للدراسة على وجود أنماط متعددة وموضوعية من ناحية تتبع الهياكل السردية في القصص حيث أن المستخدمين لهذه الميزة يستخدمون ما يقارب سبع وسائل متنوعة لرواية قصصهم وتلك الوسائل صُنفت على أنها الصور والنصوص ومقاطع الفيديو وتصاميم الجرافيك ورسومات مبتكرة، وكشفت هذه الدراسة على أحد الاتجاهات الحديثة للمحتوى الرقمي.

13- دراسة جلال علي (2017) بعنوان أهمية استخدام التقنيات الحديثة لإنتاج اعلام بتصميم جرافيكي تفاعلي في مصر، تهدف إلى معرفة أهم التقنيات التي تعمل على إصلاح مجال الإعلان والدعاية بفاعلية وكفاءة عالية، ومن أفضل طرق إشباع حاجات المستخدمين استخدام التصميم الجرافيكي من خلال وسيط معلوماتي تفاعلي

بمعايير محددة لتحقيق تواصل جيد وقوي بين العميل و السلعة أو الخدمة المعلن عنها، أيضا يتم استخدام أشهر التقنيات مثل الواقع المعزز و الشاشات التفاعلية في مجال الإعلان والدعاية عبر التصميم الجرافيكي باعتباره حلقة وصل بين هذه التقنيات والعملاء المستهدفين من الإعلان وتزويدنا بمدى تفاعلهم مع الإعلان من أجل العمل على التطوير والتحسين.

14- دراسة اجنبية (2015) L Paolo Spagnoletti, Andrea Resca, Gwanhoo Lee : A design theory for

digital platform supporting online communities: a multiple case study , هدفت هذه الدراسة إلى تحقيق صحة نظرية أن المنصات الرقمية تدعم مجتمعات الإنترنت من خلال التصميم حيث اعتمد الباحثون على العديد من الطرق التي بدورها تدعم التفاعلات الاجتماعية على منصات الإعلام الرقمي عبر الإنترنت، واعتمدت هذه الدراسة على نهج مكون من مرحلتين جرى من خلالها التحقق عن مدى صحة أن المجتمعات عبر الإنترنت تُظهر تفاعلات اجتماعية تقنية أكثر تعقيدًا من أنظمة المعلومات التقليدية، كما شاركت الدراسة عدة أشكال مميزة للمجتمعات عبر الإنترنت منها مشاركة المحتوى الرقمي والتعاون بين أفراد المجتمع وذلك نظرًا لتزايد أهمية دور المنصات الرقمية حيث ألفت الدراسة الضوء على الدور الذي يلعبه التصميم الجرافيكي في المنصات الرقمية.

15- دراسة ماجد كمال الدين (2015) بعنوان تصميم الجرافيك وأثره على المواقع الالكترونية والوسائط المتعددة، تناولت هذه الدراسة مدى أهمية التصميم الجرافيكي حيث يعتبر التصميم من أهم العناصر الفنية المستخدمة في أغلب تطبيقات البرمجة الحديثة لمستخدمي التطبيقات وأوضحت الدراسة أنه في مجتمعنا العربي يقل الوعي بأهمية استخدام التصميم الجرافيكي وتفعيله في شتى مناحي الحياة العملية. حيث يُعد التصميم الجرافيكي صورة بديلة لمجموعة من القيم الثقافية والفكرية في المجتمع ويساهم في تحويلها إلى محتوى بصري لتقديمها الى المتلقي بصورة مركزة وواضحة وبسيطة.

التعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال الدراسات السابقة اتضح لنا أثر التصميم الجرافيكي على تعزيز المحتوى الرقمي كما أثبتت الدراسات أن التصميم الجرافيكي ليس أداة فنية فقط تعتمد على الحس الإبداعي، بل يُعد التصميم خطة استراتيجية مدروسة

تساهم في تعزيز الهوية الثقافية في المجتمع كما أنه يؤثر على المشاريع بشتى مجالاتها وأحجامها وله أثر مباشر على الإعلام الرقمي حيث يُعد التصميم جزءاً لا يتجزأ منه، وساهمت هذه الدراسات في تعميق الفهم النظري والعملي الذي أعتمد عليه هذا البحث من خلال توضيح القواسم المشتركة والاختلافات مع البحث الحالي مما يُساهم في تعزيز فهم الموضوع المطروح وتقديم إسهام علمي يُساعد في إثراء المجال فقد أوضحت لنا دراسة ندا محمد (2024) ودراسة عبدالله آل مرعي (2024) الأطر النظرية في مجال التصميم الجرافيكي حيث أن الدراستين تركزان على مدى تأثير التصميم الجرافيكي ومنصات الإعلام الرقمي على تعزيز وتطوير الهوية البصرية حيث تناولت الدراسة الأولى مدى مساهمة التصميم في إثراء الهوية البصرية العربية على وجه التحديد في مصر والأردن، وفي المقابل ركزت دراسة عبدالله آل مرعي على درجة تأثير منصات الإعلام الرقمي على الهوية الثقافية للشباب السعودي على وجه الخصوص، موضحاً بذلك طبيعة تفاعل المجتمع معها. وكلا الدراستين تحمل أوجه ترابط وتبيان فيما بينها وبين هذا البحث العلمي حيثُ تتشابه في التركيز على مدى تأثير التصميم الجرافيكي على منصات الإعلام الرقمي التي بدورها تؤثر على هوية الأفراد والمجتمعات من خلال تعزيز ثقافتهم وتحقيق الأهداف وإيصال الرسائل عبرها. وتأتي دراسات أخرى على سبيل المثال دراسة رانية الخيروغادة محمد (2023) ودراسة صالح حميد (2023) لتساهم في التأكيد على أهمية توظيف التصميم كوسيلة أساسية للتواصل البصري بين المؤسسات والجهات الحكومية وبين الفرد حيثُ يؤثر التصميم الجرافيكي بشكل مباشر على منصات الإعلام الرقمي، كما أشارت الدراسة الأولى إلى عمق تأثير تصميم "الانفوجرافيك" على محتوى الإعلام الرقمي مما يساعد الجمهور المستهدف على فتح آفاق معرفية جديدة وأشكال حديثة من التواصل البصري الجذاب، بينما ألفت الضوء دراسة صالح حميد على مدى أهمية استخدام التصميم الجرافيكي في توعية الجمهور المستهدف بالمشاريع التنموية الصغيرة حيثُ يعزز التصميم من سرعة انتشار هذه المشاريع وتطورها. وفي دراسة دينا محمد (2022) وجدنا تركيزاً محورياً على علاقة السياق الثقافي في تشكيل التصاميم البصرية ومدى عمق تأثيرها على المجتمع حيث وضحت هذه الدراسة إلى أي مدى يمكن للسياق الثقافي التأثير على تعزيز ارتباط الأفراد بتصاميمهم والذي بدوره يساهم في تعزيز فهم أشمل وأعمق لهوية المجتمع الثقافية وذلك من خلال توظيف الفن البصري وعززت بذلك دراسة علي الشرايدة (2018) التي بدورها بحثت عن معايير التصميم في كتب الأطفال خصوصاً في الأردن مؤكداً بذلك مدى أهمية التصميم الجرافيكي في إثراء الثقافة البصرية

في كتب الأطفال ومدى تأثيرها على وعيهم. واستعرض البحث في إطار التفاعل الرقمي على وسائل التواصل الاجتماعي دراسة مارينا أمانيو (2017) التي ألفت الدور على ميزة القصص في وسائل التواصل الاجتماعي ومدى تأثيرها على الشباب من خلال إنتاج محتوى بصري تفاعلي، كما ركزت دراسة جلال علي (2017) على دور التصميم الجرافيكي في تعزيز التفاعل في الإعلانات حيث وضحت هذه الدراسة أهمية تعزيز دور التصميم الجرافيكي ودمجه مع منصات الإعلام الرقمي لتحقيق تفاعل اجتماعي بين أفراد المجتمع وتتشابه هذه الدراسات مع هذا البحث في كونها برزت دور التصميم الجرافيكي وألقت الضوء على مدى صلته في جذب انتباه الجمهور المستهدف مما نستنتج من ذلك أن تأثير التصميم الجرافيكي على البيئة الرقمية في تزايد ملحوظ حيث تناولت دراسة ميسرة المطيعي (2019) تأثير التصميم الجرافيكي على التعليم والتقنيات الحديثة من خلال التركيز على تأثير المحتوى البصري الرقمي التفاعلي على تحصيل الطلاب العلمي في برامج التصميم الجرافيكي على وجه الخصوص مُشيرًا في ذلك إلى آلية تحويل المحتوى العلمي الدراسي ليصبح في دوره أكثر فعالية وتشويقًا للطلاب وعززت هذا الاتجاه دراسة ماجد كمال الدين (2015) حيث سلطت الضوء على أهمية دور التصميم الجرافيكي في تطوير المواقع الإلكترونية، مما تقدم دعمًا واضحًا على أثر التصميم الجرافيكي على نواحي الحياة المختلفة. وتساهم هذه الدراسات في كونها قاعدة معرفية لدعم البحث الحالي وتساعد في تطوير طرق استراتيجية مبتكرة لتوظيف التصميم الجرافيكي في تعزيز المحتوى البصري الرقمي الذي بدوره يعزز من الهوية الثقافية والاجتماعية والتعليمية لتحقيق آفاق جديدة للدراسات المستقبلية وتعزيز المعرفة الحالية.

التبويب المقترح للخطة الزمنية وخطة العمل:

المحتوى	القسم
10 أكتوبر – 2 نوفمبر	خطة البحث
3 نوفمبر – 9 نوفمبر	تطوير وإجراء استطلاع تجريبي
9 نوفمبر – 25 نوفمبر	كتابة متن البحث
25 نوفمبر – 1 ديسمبر	تحليل نتائج الاستطلاع
2 ديسمبر – 4 ديسمبر	أبرز النتائج والتوصيات
4 ديسمبر – 7 ديسمبر	الخاتمة والمراجع

المراجع العربية:

- محمد، ندا محمد دور التصميم الجرافيكي في المساهمة في تطوير وإثراء الهوية البصرية العربية – مصر والأردن نموذجًا، رسالة ماجستير، 2024
- آل مرعي، عبد الله، المنصات الرقمية وتأثيرها على الهوية الثقافية لدى الشباب السعودي، مجلة العربية للإعلام والاتصال العدد 38، 2024
- حميد، صالح دور التصميم الجرافيكي والوسائط المتعددة في دعم المشاريع التنموية الصغيرة دراسة حالة – وكالة تنمية المنشآت الصغيرة والأصغر (SMEPS)، مجلة جامعة صنعاء للعلوم الإنسانية مجلد 4، عدد 1، 2023
- محمد، دينا، السياق الثقافي وانعكاساته في التصميم الجرافيكي، مجلة الأكاديمي، العدد 105، 2022
- أبوطبل، محمود مصطفى، وسيد عبد المجيد، الهوية الرقمية للمنصات الإلكترونية بجامعة حلوان، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، العدد الثاني وثلاثون، مارس 2022.
- دراسة حومر، زايد وسريدي، تطور تصميم المحتوى الرقمي عبر المنصات الرقمية، رسالة ماجستير، 2022
- قوعيش جمال الدين، التربية الإعلامية والإعلام الرقمي: مبحث في التحديات والاستراتيجيات، مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية، المجلد 02، العدد 03، 2017
- الأعصر، مصطفى، المحتوى الرقمي العربي VS المحتوى الرقمي الغربي – القاهرة مركز هردو لدعم التعبير الرقمي، 2016.

المراجع الأجنبية:

- Paolo Spagnoletti, Andrea Resca, Gwanhoo Lee : A design theory for digital platform supporting online communities: a multiple case study Copyright C.20 15
- Jeremy Aynsley. Pioneers of modern graphic design A complete history, Copyright C.2004 Octopus Group Ltd Great Britain
- Put it in your Story :Digital Storytelling in Instagram and Snapchat Stories, Copyright C.2017