

مقرر الإخراج والإنتاج الصحفي

د. أحمد مجدي شفيق

DGM323
كلية الإعلام والتسويق

المحاضرة الثامنة





المحاضرة السابعة لمقرر الإخراج والإنتاج الصحفي:

1. تناولت المحاضرة مفهوم الإخراج المتجاوب باعتباره نهجًا تصميميًا أساسيًا في الصحافة الرقمية الحديثة، واستعرضنا الأدوات والتقنيات التي تُستخدم لتصميم صفحات متجاوبة.
2. ناقشنا كذلك أهمية الإخراج المتجاوب في تحسين تجربة المستخدم، وضمان وصول المحتوى إلى أكبر شريحة ممكنة من الجمهور، كما تطرقنا إلى التحديات التي تواجه الفرق الصحفية والتقنية عند تنفيذ هذا النمط من التصميم.



التصميم البصري وتجربة المستخدم في المنصات الإخبارية

الأسبوع التاسع



بنهاية هذه المحاضرة سيكون الطلاب قادرين على:

1. التعرف على أهمية التصميم البصري في بيئات العمل الصحفي الرقمي.
2. فهم مكونات التصميم البصري وعناصره الأساسية في بناء واجهات المنصات.
3. توضيح العلاقة بين التصميم البصري وتجربة المستخدم وتأثيرها على التفاعل.
4. تحليل التحديات المرتبطة بتقديم تصميم جذاب وفعال يناسب مختلف الأجهزة.
5. مناقشة أدوات وتقنيات تحسين تجربة المستخدم في بيئات متعددة المنصات.
6. استعراض نماذج عربية ناجحة في تطبيق التصميم وتجربة المستخدم.



أهمية التصميم البصري في الصحافة الرقمية

أولاً، أصبح التصميم البصري جزءًا حيويًا من **هوية المؤسسات** الإخبارية، إذ يساهم في ترسيخ الثقة والمصداقية لدى الجمهور من خلال الوضوح والتنظيم الجيد.

ثانيًا، التصميم الجيد يعزز من **قدرة المستخدم على فهم المحتوى** بسرعة، ويوجّهه نحو المعلومات المهمة بفعالية عبر الألوان والخطوط والتباين البصري.

ثالثًا، تمثل أهمية التصميم البصري في **تسهيل تجربة المستخدم** وتحفيزه على التفاعل، مما يجعل من الشكل والمظهر عنصرًا لا يقل أهمية عن جودة المحتوى نفسه.

مكونات التصميم البصري

أولاً، يتكوّن التصميم البصري من **عناصر متعددة** تشمل الخطوط، الألوان، الصور، الرموز، الفراغات، والتنسيق العام للمحتوى.

ثانياً، هذه المكونات يجب أن **تعمل بتناغم** لتقديم محتوى منسق وسهل التصفح، حيث تلعب الهوية البصرية دورًا مهمًا في تمييز المنصة الإخبارية.

ثالثاً، تكمن فعالية هذه المكونات في **كيفية توزيعها** على الصفحة، لتوجيه عين المستخدم نحو المعلومات الأساسية وتوفير تجربة قراءة مريحة وسلسة.



عناصر تجربة المستخدم (UX)

أولاً، تجربة المستخدم لا تقتصر على الشكل الجمالي، بل تشمل أيضاً مدى **سرعة تحميل** الموقع، سهولة التنقل، واستجابة الواجهة.

ثانياً، تتضمن عناصر UX وضوح **هيكلية** الموقع، تناسق **الأزرار**، قابلية **التفاعل** مع الوسائط، ومدى **التوافق** مع مختلف الأجهزة الذكية.

ثالثاً، يعد فهم **سلوك المستخدم واحتياجاته** حجر الأساس في تصميم UX ناجح، حيث يؤدي ذلك إلى زيادة التفاعل وتقليل معدل التخلي عن الموقع.



التحديات في التصميم البصري

أولاً، من أبرز **التحديات** التي تواجه غرف الأخبار الرقمية هي الجمع بين البساطة والابتكار، مع الحفاظ على وضوح المحتوى.



ثانياً، هناك أيضًا **تحديات** في التوافق مع الأجهزة المختلفة، إذ يتعين على المصممين ضمان أن يظهر التصميم بجودة عالية على الهواتف، الحواسيب، والأجهزة اللوحية.

ثالثاً، تشمل **التحديات** الأخرى صعوبة إرضاء أذواق متنوعة من المستخدمين، مما يتطلب اختباراً مستمراً وتحديثاً دورياً للواجهة البصرية.

مبادئ التصميم التفاعلي



أولاً، يعتمد **التصميم التفاعلي** على جعل المستخدم جزءًا من التجربة، من خلال عناصر قابلة للنقر، والرسوم المتحركة، والنوافذ المنبثقة.

ثانياً، هذه **المبادئ** تهدف إلى تعزيز تفاعل المستخدم مع المحتوى، وتحويله من متلقٍ سلبي إلى مشارك نشط في العملية الإعلامية.

ثالثاً، يجب أن يكون **التصميم التفاعلي** خفيفًا وسريع الاستجابة، دون أن يثقل سرعة التحميل أو يشتت انتباه المستخدم.

التصميم المتجاوب وأهميته

أولاً، التصميم **المتجاوب** يعني قدرة الموقع على التكيف تلقائياً مع حجم الشاشة التي يُعرض عليها، سواء كانت هاتفًا ذكيًا أو حاسوبًا.

ثانياً، **أصبحت** هذه الميزة **ضرورية** في ظل الانتشار الواسع للهواتف المحمولة، حيث أن جزءًا كبيرًا من المستخدمين يتصفحون المحتوى عبر شاشات صغيرة.

ثالثاً، الإخفاق في تطبيق **التصميم المتجاوب** يؤدي إلى تجربة استخدام ضعيفة، مما قد يفقد المنصة جزءًا كبيرًا من جمهورها الرقمي.



الفرق بين UX و UI

أولاً، غالبًا ما يتم الخلط بين **تجربة** المستخدم UX و**واجهة** المستخدم UI، رغم أن كل منهما يؤدي وظيفة مختلفة.

ثانياً، **UI** تعنى بالمظهر الخارجي مثل الألوان والخطوط والأزرار، بينما **UX** تهتم بكيفية تفاعل المستخدم مع هذا المظهر من خلال التنقل وسهولة الاستخدام.

ثالثاً، النجاح في الجمع بين **UI جذابة** و**UX فعالة** يضمن منصة إخبارية سلسة ومقنعة بصريًا ومضمونيًا.



التصميم البصري وسلوك الجمهور

أولاً، يؤثر التصميم البصري بشكل مباشر في **قرارات المستخدم** حول الاستمرار أو المغادرة من الصفحة خلال الثواني الأولى.

ثانياً، **الألوان الهادئة والتنظيم الجيد** يمنحان المستخدم شعوراً بالثقة والراحة، في حين أن التصميم المزدحم أو المعقد يؤدي إلى النفور.

ثالثاً، **تحليل سلوك الجمهور** عبر أدوات التحليل البصري يمكن أن يساعد في اتخاذ قرارات تصميم مدروسة تحسّن التفاعل والولاء.

التصميم وتجربة القراءة الرقمية



أولاً، تختلف تجربة **القراءة الرقمية** عن الورقية، وتستلزم تصميمًا بصريًا يراعي حجم الشاشة وسرعة التصفح.

ثانيًا، **الفقرات القصيرة والعناوين الواضحة** والصور التوضيحية تعزز من تجربة القراءة الرقمية وتجعل المحتوى أكثر جذبًا.

ثالثًا، يجب أن **يسهم التصميم في تسهيل التنقل** بين الأقسام وربط المواضيع ذات الصلة، مما يعزز من عمق التفاعل مع المحتوى.

دور التصميم في جذب انتباه المستخدم

أولاً، مع تطور تقنيات التصميم أصبح من الضروري على المؤسسات الإعلامية الرقمية تطوير واجهاتها بشكل مستمر لمواكبة احتياجات الجمهور المتغير، خصوصاً في ظل التنافس الحاد على انتباه القارئ.

ثانياً، يساهم التصميم البصري الفعّال في تحويل التفاعل العابر إلى ارتباط طويل الأمد مع المنصة، من خلال تقديم تجربة جذابة وسلسلة تراعي سرعة التصفح وسهولة الوصول إلى المعلومة.

ثالثاً، تشير الدراسات إلى أن تحسين التصميم البصري وتجربة المستخدم يؤدي إلى زيادة زمن البقاء في الصفحة، ومعدلات النقر، مما يرفع من القيمة التحريرية والتجارية للمنصة الإخبارية.

انسجام التصميم مع الهوية التحريرية

أولاً، لا ينفصل التصميم البصري عن **الرسالة التحريرية** للمؤسسة الصحفية، بل يجب أن يعكس **هويتها ومصادقيتها**، ويمنح الجمهور انطباعاً بصرياً يعزز الثقة.

ثانياً، يساعد **التكامل** بين الألوان، الخطوط، والأنماط المرئية في توصيل الرسائل بسرعة وفعالية، كما أن التصميم المنسجم يعزز من وضوح المعلومة لدى القارئ.

ثالثاً، من المهم أن يتم **مواءمة التصميم مع قيم المؤسسة** الإعلامية، لتقديم تجربة متكاملة تعبر عن الاحترافية والتميز وتدفع الجمهور للعودة المستمرة.



تأثير التصميم على التفاعل الرقمي

أولاً، للتصميم البصري تأثير مباشر على **التفاعل الرقمي**؛ إذ يُمكن للعرض الجذاب للأخبار والوسائط أن يزيد من معدلات المشاركة، مثل الإعجاب، التعليق، والمشاركة عبر الشبكات الاجتماعية.

ثانياً، تعتمد المنصات الحديثة على **أدوات تحليل سلوك المستخدم** لتعديل التصميم بما يتلاءم مع تفضيلاته، كتحسين أماكن الإعلانات أو ترتيب الأخبار حسب الأولوية.

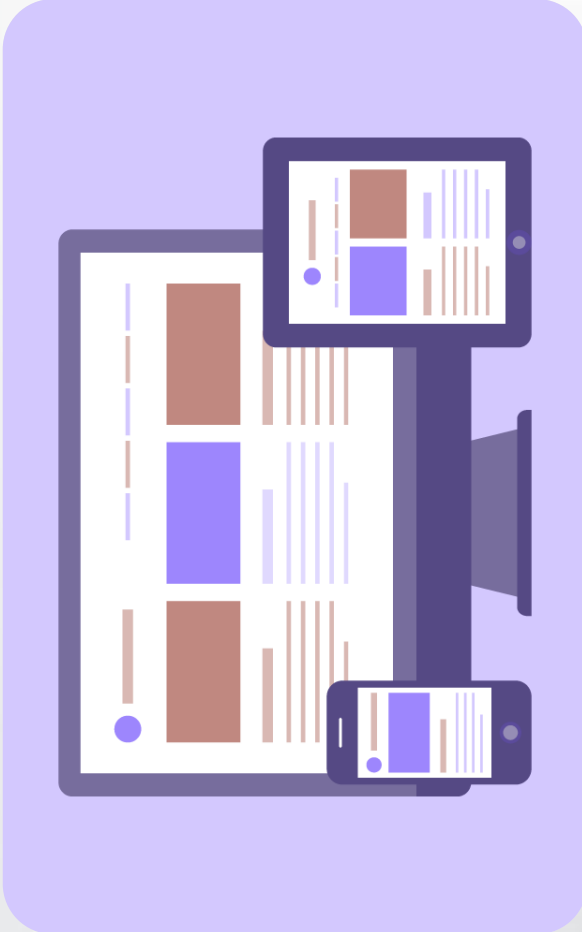
ثالثاً، يساعد تصميم الصفحة على إبراز **المحتوى الأكثر أهمية** أو الطارئ، مما يُوجه الجمهور تلقائياً إلى المواضيع ذات الأولوية القصوى من منظور المؤسسة الصحفية.

تكيّف التصميم مع الأجهزة المختلفة

أولاً، أصبحت **تجربة المستخدم** تعتمد بشكل كبير على توافق التصميم مع مختلف الأجهزة الذكية، من الهواتف المحمولة إلى الحواسيب اللوحية والشاشات الكبيرة.

ثانياً، يتطلب هذا **توافقاً دقيقاً** عبر تقنية "**التصميم المتجاوب**"، الذي يعيد ترتيب وتكيف عناصر الصفحة تلقائياً حسب حجم الشاشة دون المساس بجودة المحتوى.

ثالثاً، تؤكد **تقارير الاستخدام** أن نسبة كبيرة من قراء الأخبار يستهلكون المحتوى عبر الهواتف الذكية، ما يجعل التصميم المتجاوب أولوية قصوى لأي منصة إخبارية تطمح إلى الانتشار.



وضوح التصفح وسهولة الوصول



أولاً، يجب أن يُبنى التصميم البصري وفق مبدأ **البساطة والوضوح**، حيث تكون عناصر التنقل مرئية وسهلة الاستخدام دون حاجة لتدريب أو شرح.

ثانياً، يساعد ذلك في تقليل معدل "**الخروج المبكر**" من الموقع، وزيادة التفاعل مع المحتوى داخل المنصة من خلال اكتشاف أقسام جديدة بسهولة.

ثالثاً، تعتمد العديد من المنصات على **أيقونات بصرية** واضحة و**أشرطة تصفح** مرنة لتوفير تجربة أكثر سلاسة للمستخدم، مما يعكس فهماً عميقاً لاحتياجات جمهورها الرقمي.

قابلية القراءة كنقطة ارتكاز في التصميم

أولاً، تؤدي قابلية القراءة دورًا جوهريًا في **جودة التصميم البصري** للمواقع الإخبارية، حيث يعتمد نقل المعلومة على وضوح الخطوط، وحجم النصوص، وتباعد الأسطر.

ثانيًا، يجب اختيار **خطوط مناسبة للطباعة الرقمية** تكون مريحة للعين، وتُعرض بشكل جيد على مختلف الشاشات دون إجهاد بصري، خصوصاً مع القراءة الطويلة.

ثالثاً، يسهم **استخدام ألوان متباينة** بين الخلفية والنص في تحسين تجربة القراءة، ويُعد ذلك عنصراً حاسماً في إبقاء القارئ متصلاً بالمحتوى دون انقطاع أو تشتت.



استخدام الألوان وتوجيه الانتباه

أولاً، الألوان ليست مجرد زينة في التصميم، بل **أداة بصرية** توجه عقل القارئ نحو الأولويات، وتساعد في تصنيف المحتوى وتحديد طبيعته (خبر عاجل، رأي، تقرير).

ثانياً، يجب اختيار **لوحة ألوان متناسقة ومعبرة** عن الهوية البصرية للمنصة، بحيث تبقى مألوفة للقارئ وتمنحه شعوراً بالاستقرار والموثوقية.

ثالثاً، عند **استخدام الألوان بشكل إستراتيجي** (مثل تمييز العناوين أو الروابط)، يمكن للمؤسسة التأثير في سلوك القراءة ومضاعفة معدلات التفاعل مع القصص المنشورة.



هيكل الصفحة وتوزيع المحتوى

أولاً، تعتمد قوة التصميم البصري على **كيفية توزيع عناصر الصفحة**

مثل العناوين، الصور، النصوص، القوائم، والإعلانات بطريقة متزنة.

ثانياً، تساعد الهيكل الواضحة في **تجنب ازدحام المحتوى**، وتتيح

للقارئ التنقل بسلاسة بين الأقسام المختلفة، مما يقلل من الإحباط

ويزيد الولاء للموقع.

ثالثاً، يمكن استخدام **أنظمة شبكية** Grid Systems في التصميم

لتوحيد أحجام الأعمدة والمربعات، مما يخلق تناسقاً بصرياً مريحاً

ويُسهل القراءة.



عناصر ومحتوى الصفحات

أولاً، لا يكتمل **التصميم البصري** دون دمج صور عالية الجودة ورسوم توضيحية تعزز من المعنى وتدعم النصوص المكتوبة بمستوى بصري موازي.

ثانياً، على الصور أن تكون **متوافقة مع المعايير التحريرية**، وتحترم حقوق النشر، كما يُفضل ضغطها لتقليل زمن التحميل دون التأثير على الجودة.

ثالثاً، تؤدي **الرسوم البيانية والإنفوجرافيك** دوراً مهماً في شرح المعلومات المعقدة وتبسيط الأرقام والإحصاءات، ما يجعلها أدوات فعالة في الأخبار التحليلية.

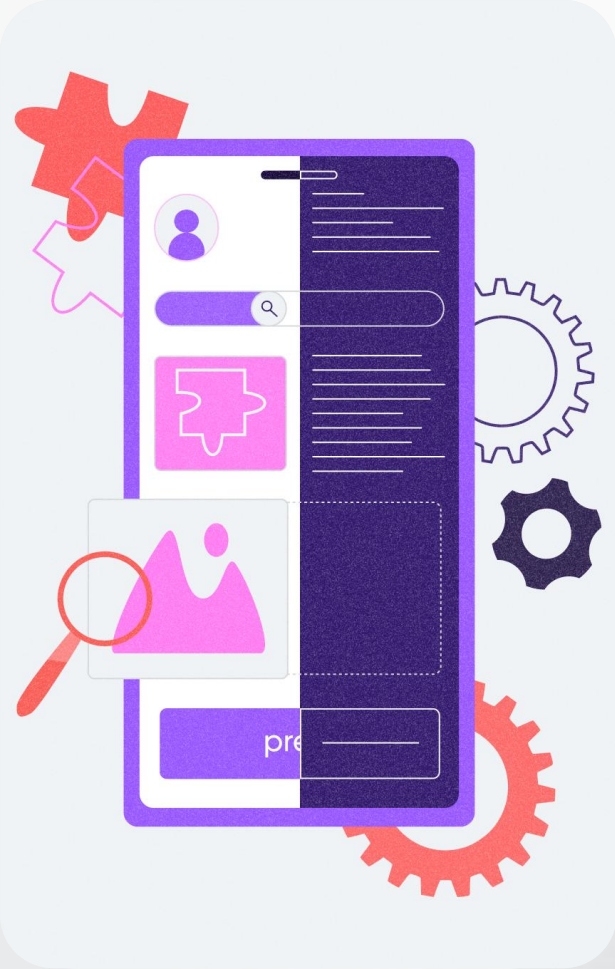


تأثير الحركات والمؤثرات البصرية

أولاً، أصبح من الممكن إدخال **حركات انتقالية ومؤثرات بصرية** خفيفة في التصميم، كظهور النص عند التمرير أو تحريك الصور لجذب الانتباه دون تشتيت.

ثانياً، يجب **استخدام** هذه **المؤثرات باعتدال**، لأنها قد تُبطئ الموقع أو تُضعف التركيز إذا لم تكن مبررة أو متماشية مع طبيعة المحتوى.

ثالثاً، تعزز **الحركات المدروسة** تجربة المستخدم من خلال إضفاء **لمسة حدائية وحيوية** على المنصة، خصوصاً مع الأجيال الشابة المتفاعلة مع الوسائط البصرية.



التصميم العاطفي ودوره في تجربة المستخدم

أولاً، التصميم البصري الناجح لا يقتصر على **الجانب الجمالي** فقط، بل يرتبط أيضاً **بالتأثير العاطفي** الذي يُحدثه على القارئ لحظة دخوله المنصة.

ثانياً، من خلال اختيار الصور **المناسبة** والألوان **المعبّرة** ونبرة التصميم العامة، يمكن إثارة **مشاعر** مثل الثقة أو التعاطف أو الفضول، وهي كلها عناصر تدفع للاستمرار في القراءة.

ثالثاً، التصميم **العاطفي** يُعد **أداة قوية** في بناء علاقة طويلة الأمد بين المستخدم والمنصة، ويُشجع التفاعل والمشاركة مع المحتوى المنشور.

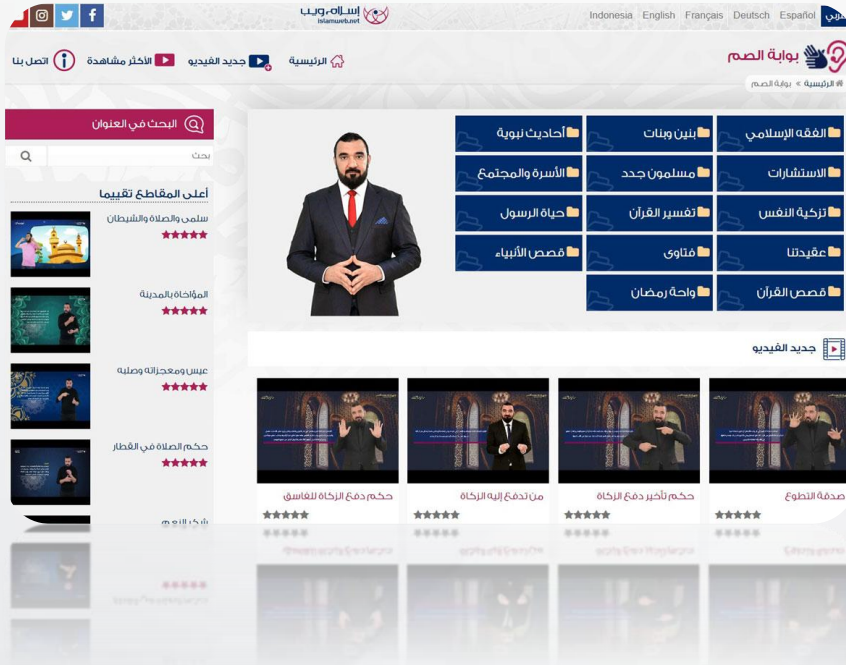


قابلية الوصول لذوي الاحتياجات الخاصة

أولاً، يُعدّ تضمين معايير إمكانية الوصول Accessibility في التصميم أمراً أساسياً لضمان شمولية المنصة لجميع فئات المستخدمين.

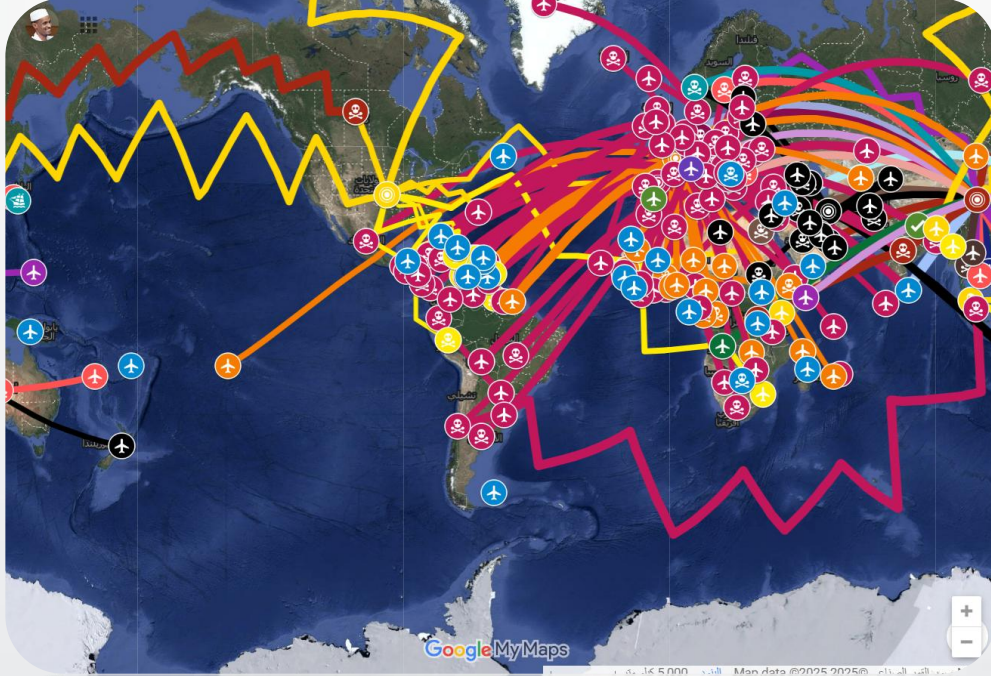
ثانياً، تشمل هذه المعايير توفير خيارات لتكبير النص، قراءة المحتوى صوتياً، التباين العالي في الألوان، ودعم استخدام لوحات المفاتيح للتنقل.

ثالثاً، تُظهر المنصات التي تراعي هذه الاحتياجات التزاماً بالمسؤولية الاجتماعية، كما تزيد من جمهورها المحتمل وتتفادى التمييز الرقمي ضد ذوي الإعاقة.



مثال (تجربة موقع اسلام ويب)

التفاعل الفوري مع واجهات التصميم



مثال خريطة تفاعلية (انتشار فيروس كورونا المُستجد "كوفيد 19")

<https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1fkWA2Ja8zGo28iOvX6KfsmJQnzWSJYd3&hl=ar&ll=-8.566944756329928%2C-58.22171881121474&z=2>

أولاً، التصميم البصري في **المنصات الإخبارية** الحديثة يجب أن يتيح للمستخدم التفاعل الفوري، مثل التعليق على الأخبار، أو تقييم المقالات، أو المشاركة السريعة عبر الأزرار الاجتماعية. ثانياً، تُعتبر هذه الوظائف جزءاً لا يتجزأ من **تجربة المستخدم**، وتُعزز من بقاء الجمهور داخل المنصة بدل انتقاله إلى قنوات أخرى. ثالثاً، كلما زادت **نقاط التفاعل** السلسلة في التصميم، زادت فرصة بناء مجتمع رقمي نشط حول المنصة يُغذيها بردود الفعل والأفكار الجديدة، وخير مثال لذلك هو الخريطة التفاعلية.

التحسين المستمر وفق بيانات الاستخدام



أولاً، التصميم البصري الناجح **ليس حالة ثابتة**، بل **عملية مستمرة** تتطور وفقاً لبيانات الاستخدام وردود الفعل التي يجمعها الفريق التقني والتحرير.

ثانياً، يمكن باستخدام **أدوات تحليل السلوك** (مثل خرائط النقر والتتبع الحراري) معرفة كيفية تنقل المستخدمين وتحديد مناطق الجذب والضعف في التصميم.

ثالثاً، بناءً على هذه **التحليلات**، تُجرى **تعديلات دورية** لتحسين الأداء العام للمنصة، وتقديم تجربة أكثر تكيّفاً مع سلوك الجمهور وتفضيلاته.

أهمية اختبارات تجربة المستخدم (UX Testing)

- أولاً، تعتبر اختبارات تجربة المستخدم جزءًا لا يتجزأ من **دورة حياة التصميم**، لأنها تتيح تقييم مدى فعالية العناصر البصرية ومدى سهولة التنقل بين المحتوى.
- ثانياً، تتم هذه الاختبارات من خلال دعوة **عينة** من **المستخدمين** لاستخدام المنصة، وتسجيل الملاحظات حول المشكلات التي تواجههم أو الصعوبات في الفهم والتفاعل.
- ثالثاً، تسهم نتائج هذه الاختبارات في **تحسين التصميمات** بشكل جذري، وتقديم منتج رقمي أكثر نضجاً، يحقق أهداف المنصة الإخبارية بكفاءة أكبر.



التوازن البصري والفراغ السلبي

أولاً، التوازن البصري **عنصر حاسم** في تصميم **صفحات الأخبار**، ويقصد به توزيع العناصر المرئية (نصوص، صور، أزرار) بشكل يخلق انسجامًا بصريًا ومريحًا للعين. ثانياً، يشكّل ما يُعرف بـ "**الفراغ السلبي**" أو **المساحات البيضاء** أهمية كبيرة، إذ يمنح المتصفح وقتًا لفهم المحتوى ويمنع تكديس العناصر الذي يؤدي إلى الإرهاق.

ثالثاً، هذا التوازن يُمكن المستخدم من **التركيز على المحتوى الأهم** دون تشتيت، ويُبرز الرسائل الأساسية بطريقة واضحة ودقيقة تدعم أهداف المؤسسة الصحفية.



القوالب الجاهزة مقابل التصميم المخصصة

أولاً، تواجه المؤسسات الإعلامية خيارًا بين **استخدام قوالب** تصميم جاهزة أو **تطوير تصميم مخصص** بالكامل، ولكل خيار مزاياه وتحدياته.

ثانياً، القوالب **الجاهزة** توفر وقتًا وجهدًا وتأتي غالبًا بواجهات متجاوبة، لكنها قد تفتقر للتمييز أو تلائم جمهورًا عامًا لا خصوصية فيه للهوية البصرية للمؤسسة.

ثالثاً، بالمقابل، التصميم **المخصصة** تمنح مرونة تامة وهوية فريدة، لكنها تحتاج إلى فريق تقني متخصص وتكلفة أعلى، وتستدعي اختبارات وتجريب مستمر لتحقيق التوازن الأمثل.

دور التصميم في بناء الهوية المؤسسية

أولاً، لا ينفصل التصميم البصري عن **الهوية المؤسسية** للمؤسسة الإعلامية، بل يُعد أحد أبرز تجلياتها البصرية التي تبني الثقة والانطباع المهني لدى الجمهور.

ثانياً، من خلال ألوان ثابتة، شعارات واضحة، وخطوط مميزة، تتكرّس صورة العلامة التجارية وتُصبح مألوفة لدى الجمهور، وهو ما يعزز الولاء والعودة المتكررة للمنصة.

ثالثاً، هذه **الهوية** تُسهّل أيضاً عمليات التسويق الرقمي، لأنها تخلق حضوراً متماسكاً عبر جميع القنوات والمنصات، من الموقع الإلكتروني إلى الشبكات الاجتماعية والبريد الإلكتروني.

التصميم للصحافة المتخصصة

أولاً، تختلف متطلبات التصميم البصري بين **الأنواع الصحفية**، فتصميم منصة للأخبار الاقتصادية يختلف جذرياً عن منصة رياضية أو ثقافية.

ثانياً، تحتاج المنصات **الاقتصادية** لتصميمات تعتمد على الأرقام، الجداول، والتحليل، بينما تميل **الرياضية** إلى الحيوية، السرعة، والوسائط المرئية عالية التفاعل.

ثالثاً، يتطلب التصميم **المتخصص** فهماً **لطبيعة الجمهور** المستهدف، **وسلوكياته** الرقمية، ليتم إنتاج تجربة استخدام مناسبة وفعالة لكل فئة قراء.

التصميم المتجاوب وتجربة المستخدم



أولاً، التصميم المتجاوب لا يُعتبر خيارًا بل **ضرورة**، لأن أغلب الجمهور اليوم يستهلك الأخبار من خلال الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية.

ثانياً، يتطلب التصميم المتجاوب إعادة **ترتيب العناصر** بما يتناسب مع أبعاد الشاشة المختلفة، مع الحفاظ على وضوح النصوص وسهولة النقر والتنقل.

ثالثاً، يؤثر غياب التوافق مع الهواتف في **معدلات الارتداد** من الموقع، لذا فإن تجربة المستخدم السلسة على جميع الأجهزة تعني بقاء أطول وتفاعل أكبر.

الأمان الرقمي وتجربة التصميم

أولاً، لا يمكن فصل تجربة المستخدم عن **الشعور بالأمان**، فوجود عناصر تصميم تدل على الثقة مثل قفل التشفير HTTPS أو معلومات عن سياسات الخصوصية يعزز الطمأنينة.

ثانياً، من خلال واجهات **واضحة وشفافة**، يشعر المستخدم بالتحكم والسيطرة على بياناته، خصوصاً في ظل المخاوف المتزايدة من تتبع السلوك أو تسريب المعلومات.

ثالثاً، إن دمج مفاهيم **الأمان الرقمي** ضمن التصميم البصري يُعزّز العلاقة بين القارئ والمنصة، ويجعله أكثر استعداداً للتفاعل والمشاركة.

استخدام الرسوم المتحركة والمحتوى التفاعلي

أولاً، بات من الشائع استخدام **رسوم متحركة** خفيفة أو **محتوى تفاعلي** مثل الرسوم البيانية المتغيرة، والخرائط، والتصويطات، لإضفاء بعد ديناميكي على المادة الخبرية.

ثانياً، يُسهم هذا المحتوى في **شرح القصص المعقدة** بطريقة جذابة، ويمنح القارئ دورًا نشطًا في فهم الخبر بدلاً من التلقي السلبي.

ثالثاً، على المصممين تحقيق **التوازن** بين **التأثير البصري** و**سرعة التحميل**، لأن الإفراط في هذه العناصر قد يبطئ الموقع ويضر بتجربة المستخدم.



مثال (نموذج كروس ميديا في اعادة التوجيه لموقع مصرراوي)

<https://redir.masrawy.com/404?aspxerrorpath=/crossmedia/salah>

الصوتيات والبودكاست كجزء من التصميم البصري

أولاً، في بعض المنصات الإخبارية، يتم **دمج محتوى صوتي** مثل البودكاست ضمن الواجهة بطريقة بصرية جذابة تُشجع على الاستماع والتفاعل.

ثانياً، يجب تصميم **مشغل صوتي واضح**، سهل الاستخدام، مع توفير خيارات للتحميل أو مواصلة الاستماع أثناء التصفح، ما يُضفي مرونة أكبر على تجربة الاستخدام.

ثالثاً، الدمج **المتكامل** بين **العناصر الصوتية والبصرية** يمنح تجربة شاملة تناسب جمهورًا متنوعًا يستهلك المحتوى بصريًا وسمعيًا معًا.



الإنفوجرافيك وتصميم سرد القصص

الرئيسية - الأخبار - السعودية - أسواق - رياضة - العربية TV - البرامج - تكنولوجيا - منوعات - مقالات

إنفوجرافيك



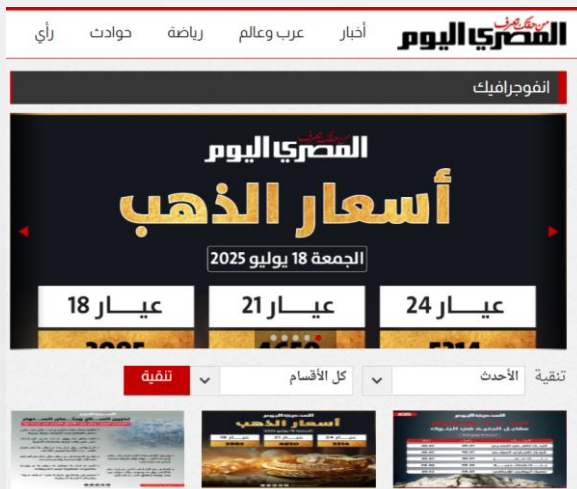
رابط موقع العربية (قسم الانفوجرافيك)

<https://www.alarabiya.net/aswaq/infographic>

أولاً، الإنفوجرافيك يُعد من أبرز أدوات **التصميم البصري** لسرد القصص المعقدة، حيث تُختزل المعلومات والأرقام في تصميم بصري جذاب وسهل الفهم.

ثانياً، عند **تصميم إنفوجرافيك**، يجب الانتباه إلى حجم الشاشة المستهدفة، ووضوح الخطوط، وتناسق الألوان، ليبقى سهل القراءة على الهواتف كما على الحواسيب.

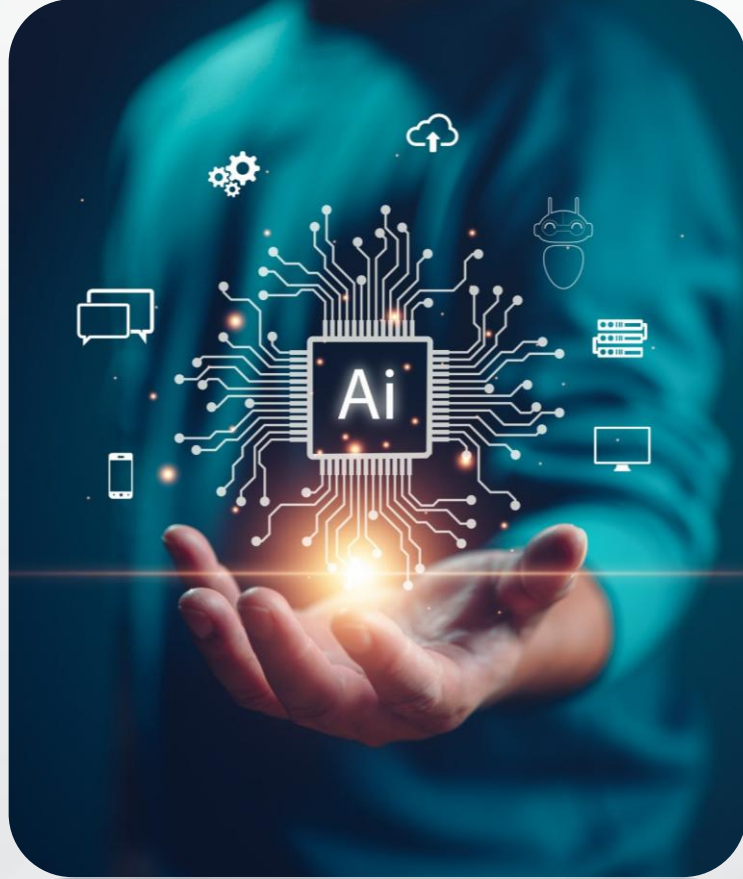
ثالثاً، استخدام **الإنفوجرافيك** في الأخبار **التحليلية** أو **الاستقصائية** يعزز التفاعل، ويُسهل مشاركة المعلومات على وسائل التواصل الاجتماعي.



رابط موقع المصري اليوم (قسم الانفوجرافيك)

<https://www.almasryalyoum.com/infographics>

دور الذكاء الاصطناعي في تحسين التصميم



أولاً، بدأت أدوات الذكاء الاصطناعي تُستخدم في تحليل سلوك المستخدمين واقتراح تحسينات على التصميم بناءً على بيانات الاستخدام.

ثانياً، يمكن لأدوات مثل الذكاء الاصطناعي التوليدي Generative AI إنتاج تخطيطات مرئية مخصصة أو تحسين الصور تلقائياً لتناسب مع نوع المحتوى.

ثالثاً، هذه التطورات تمنح المصممين إمكانيات أكبر للتجريب وتخصيص تجربة المستخدم، مما يرفع من جودة المخرجات البصرية في وقت أسرع.

أهمية تجربة المستخدم في الأخبار العاجلة

أولاً، تحتاج الأخبار العاجلة إلى **تصميم خاص** يسمح بعرضها فوراً وبشكل واضح للمستخدم، دون أن يضطر للبحث أو التنقل كثيراً.

ثانياً، يُفضل استخدام **ألوان دلالية مميزة** (مثل الأحمر) وعناوين ضخمة ومساحات فارغة حول الخبر لجذب الانتباه الفوري.

ثالثاً، يجب أن يكون التصميم **سريع التحميل** على مختلف الأجهزة، لأن الجمهور غالباً ما يتفاعل مع الأخبار العاجلة من الهاتف المحمول وبشكل لحظي.

عاجل
خبر

أهمية اختبار الأداء والأخطاء

أولاً، أي تصميم مهما كان أنيقاً قد **ينهار** أمام المستخدم إذا لم تتم مراجعة **الأداء التقني** والتأكد من خلوه من الأخطاء البرمجية أو التصميمية.

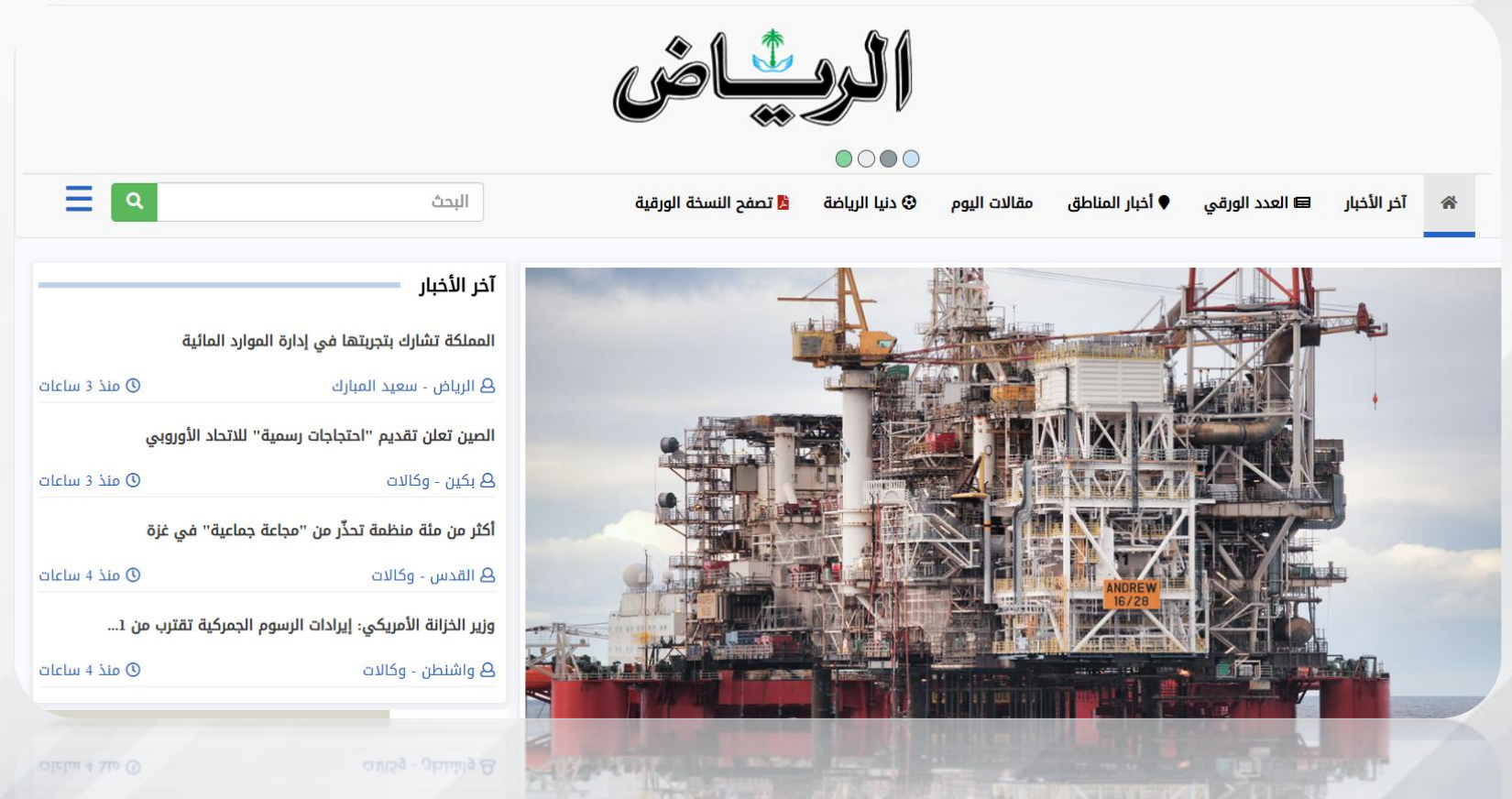
ثانياً، تشمل **اختبارات الأداء** التحقق من سرعة التحميل، **جودة العرض** على مختلف المتصفحات، واستجابة الأزرار وروابط التفاعل.

ثالثاً، **تحسين** الأداء بشكل **مستمر** لا يعكس فقط جودة التصميم، بل يضمن أيضاً بقاء المستخدم داخل المنصة واستمرار تفاعله مع المحتوى.

مثال للعرض المتجاوب (موقع صحيفة الرياض)



نسخة الجوال



نسخة سطح المكتب

تلخيصاً لما سبق

أولاً، أثبتت تجربة المنصات الإخبارية أن التصميم البصري وتجربة المستخدم لا يُمكن فصلهما عن النجاح التحريري أو التفاعلي، بل هما عنصران مكملان للمحتوى.

ثانياً، يتطلب تصميم تجربة مستخدم ناجحة فهماً عميقاً لسلوك الجمهور، ودمجاً فعالاً للتكنولوجيا والتوجهات البصرية الحديثة.

ثالثاً، على المؤسسات الإعلامية الاستثمار في فرق تصميم وتجربة مستخدم متمرسة، لضمان تقديم تجربة متكاملة، تضع القارئ في قلب العملية الإعلامية.



في هذه المحاضرة الثامنة لمقرر الإخراج والإنتاج الصحفي:

1. **تناولنا** مفهوم التصميم البصري وأهميته بوصفه عنصرًا استراتيجيًا في المنصات الإخبارية، حيث يساهم في تحسين تجربة القراءة، تنظيم المعلومات، وبناء هوية بصرية قوية للوسيلة الإعلامية. استعرضنا أيضًا مكونات التصميم مثل الألوان، الخطوط، المساحات البيضاء، والأنماط البصرية التي تضمن وضوح وسلاسة التصفح.
2. **تعمقنا** في مفهوم تجربة المستخدم، وربطناها بفاعلية التصميم، مشيرين إلى ضرورة التفاعل السلس، سرعة التصفح، وضمان التكيف مع الأجهزة المختلفة. ناقشنا أيضًا التحديات التي تواجه المصممين، مثل بطء التحميل، تعقيد الواجهات، أو التناقض البصري، مع إبراز أدوات المعالجة.



أسئلة ومناقشة لحلقة النقاش؟

1. ما تأثير التصميم البصري على ثقة المستخدم بالمحتوى الصحفي؟ وهل يُمكن أن يقلل التصميم السيء من مصداقية الخبر؟
2. كيف تساهم عناصر تجربة المستخدم في تحسين التفاعل مع المنصات الإخبارية؟
3. ما رأيك في مستوى التصميم وتجربة المستخدم في منصات إخبارية عربية حالية؟ اذكر مثالاً وعلّق عليه.
4. برأيك، من المسؤول الأساسي عن تجربة المستخدم في المنتج الصحفي الرقمي؟ المصمم؟ أم فريق التحرير؟ أم كلاهما؟
5. كيف يمكن تحسين التصميم البصري ليتناسب مع الفئات المختلفة من الجمهور (مثل كبار السن، ذوي الإعاقات البصرية، إلخ)؟



المحاضرة التاسعة

معايير التفاعلية وقابلية الاستخدام في الإخراج الصحفي

أولاً، أصبحت التفاعلية عنصراً أساسياً في بناء علاقة متينة بين الجمهور والمؤسسات الصحفية، فالمفهوم الحديث للتفاعلية في الصحافة الرقمية لم يعد يقتصر على استقبال التعليقات أو الضغط على زر "إعجاب"، بل أصبح يشمل جميع الأشكال التي تتيح للمستخدم التفاعل مع المحتوى، مثل الإنفوجرافيك التفاعلي، الاستبيانات المصاحبة للأخبار، والقصص المبنية على اختيارات القارئ، مما يعكس تغيراً جوهرياً في طريقة تقديم المعلومة ومشاركة الجمهور.

ثانياً، تعتمد فعالية التفاعل على مجموعة من المعايير التي تتضمن الوضوح، السهولة، الاستجابة الفورية، والقدرة على تخصيص التجربة، وتُعد قابلية الاستخدام من المفاهيم الجوهرية التي تحدد مدى نجاح المنتج الصحفي الرقمي؛ فهي تقيس مدى سهولة تصفّح الموقع، سرعة الوصول إلى المعلومة، وتجاوب المنصة مع مختلف الأجهزة.

ثالثاً، نستعرض في المحاضرة أبرز أدوات قياس التفاعل، مثل تحليلات البيانات، تتبع سلوك المستخدم، وتقارير الأداء اللحظي، التي تُمكن غرف الأخبار من تعديل المحتوى بشكل ديناميكي، كما نناقش أبرز التحديات التي تواجه المؤسسات الإعلامية في بناء تفاعل فعّال ومستدام، مثل تعدد المنصات، اختلاف تفضيلات الجمهور، والقيود التقنية والبشرية. هدفنا هو فهم كيف تصبح التفاعلية أداة تحريرية واستراتيجية تؤثر بشكل مباشر على تأثير الرسالة الإعلامية وانتشارها.



شكراً لدفء وكرم