



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY
BY EVERYONE'S SMART UNIVERSITY

الإعلام الجديد

Lecture 7

PRL 613

ماجستير العلاقات العامة

Prepared by
Dr. Hala Elalfy Fawzy

www.midocean.ae

Chapter

07

كيفية تصميم الإعلانات



محتويات الفصل

Chapter 07

- ✓ مفهوم الإعلان.
- ✓ الابتكار في الإعلان.
- ✓ عناصر التصميم.
- ✓ استراتيجية اسكامبر في تصميم الإعلانات.
- ✓ الأدوات التي يمكن توظيفها في إنتاج الإعلانات.

مقدمة

Chapter

07

- يلعب الإعلان دوراً محورياً ومهماً ضمن أنشطة وممارسات العلاقات العامة، وذلك للأسباب التالية:
- يساعد في نشر الوعي حول المنظمة وخدماتها ونشاطاتها المختلفة إلى جمهور واسع.
 - يستخدم الإعلان لتعزيز الصورة الذهنية الإيجابية للمنظمة وبناء سمعتها لدى الجمهور.
 - الإعلانات تروج للقضايا والمبادرات التي تتبناها المنظمة ضمن برامجها لخدمة المجتمع.
 - الإعلانات تستخدم كقناة لنشر الرسائل التوعوية والتثقيفية التي تصدرها المنظمة.
 - يمكن المنظمة من الوصول إلى شرائح مستهدفة بكفاءة عالية.
 - الإعلانات تعزز الالتزام بالمسؤولية الاجتماعية من خلال الترويج للمشاريع الخيرية.
 - يستخدم الإعلان لبناء علاقات طيبة مع وسائل الإعلام والصحافة.
 - الإعلان يدعم جهود العلاقات العامة في إدارة الأزمات وتصحيح المفاهيم الخاطئة.

مفهوم الإعلان

الإعلان هو أحد أشكال الاتصال التسويقي الذي يستخدمه المعلنون والشركات للترويج عن منتجاتهم أو خدماتهم أو أفكارهم من خلال وسائل الإعلام المختلفة مثل التلفزيون والإذاعة والصحف والمجلات والإنترنت.

- ويمكن تعريف الإعلان بأنه:
- أي شكل مدفوع من أشكال العرض والترويج غير الشخصي للأفكار أو السلع أو الخدمات من قبل معلن معروف.
- شكل من أشكال الاتصال غير الشخصي الذي يتم من خلال وسائل الإعلام والنشر المختلفة.
- وسيلة اتصال وإقناع تستخدم للتأثير في آراء وسلوك واتجاهات الجمهور المستهدف.
- - أداة ترويجية لعرض مزايا وفوائد منتج أو خدمة ما بهدف تشجيع المستهلكين على الشراء.
- وبشكل عام يهدف الإعلان إلى نشر الوعي وزيادة المبيعات وخلق ولاء العلامة التجارية لدى الجمهور المستهدف.

الابتكار في الإعلان

Chapter

07

• مفهوم الابتكار في الإعلان

الابتكار في الإعلان هو إنشاء خدمة جديدة أو تصميم جديد أو منتجات جديدة، ويتم إنشاء المنتجات عن طريق الإعلانات، وتجعل الإعلانات المبتكرة الرسالة حقيقة، وتحدث تغييرًا حقيقيًا، وتترك انطباعًا دائمًا. ومن الجدير بالذكر أن الابتكار في الإعلان يتضمن عدة عناصر، وهي: المحتوى الإبداعي، والقنوات الإعلامية المستخدمة بطرق جديدة، والربط بين قصة الإعلان وجوهر العلامة التجارية، وواجهة المستخدم، ومزيج مناسب من الأفكار الإبداعية وقنوات الوسائط والبيانات والتكنولوجيا.

أهمية الابتكار في الإعلان

- جذب انتباه الجمهور وسط تشتت الرسائل الإعلانية.
- تمييز العلامة التجارية ومنحها ميزة تنافسية.
- ربط المستهلكين عاطفياً بالمنتج من خلال أفكار جديدة ومبتكرة.
- تعزيز إيجابية تجربة المستهلك مع المنتج وزيادة رضاه.
- زيادة مبيعات المنتج وتحقيق أرباح أكبر.
- المساهمة في تطور الفكر الإبداعي في مجال الإعلان.



عناصر الابتكار في الإعلان



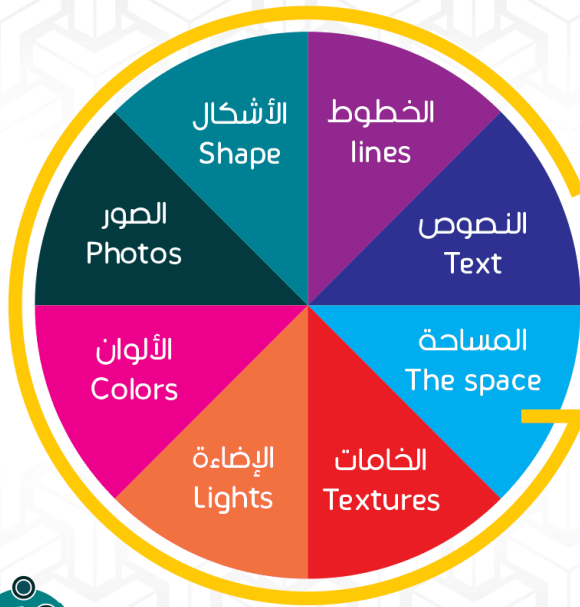
- الأفكار الإبداعية وغير التقليدية في الرسالة الإعلانية.
- استخدام تقنيات ووسائل إعلانية متطورة وحديثة.
- تصميمات إبداعية ومميزة بصرياً وجذابة.
- استراتيجيات تسويقية وترويجية مبتكرة.
- ربط الإعلانات بالفعاليات والأحداث الجارية.
- إشراك الجمهور وتفاعله في الحملة الإعلانية.
- استخدام مواهب وشخصيات إبداعية في الإعلان.

عناصر التصميم

Chapter

07

عناصر التصميم الجرافيكى



GRAPHIC
DESIGN
ELEMENTS

- تتكون الأعمال الفنية من مجموعة عناصر مترابط بينها لتساهم في القيمة الجمالية الفريدة للعمل. وتسمى هذه العناصر بعناصر التصميم نسبةً لقدرتها المرنة على اتخاذ أي شكل والقدرة على الاندماج والتوحيد بين بعضها لتشكيل العمل الفني المصمم. فالعناصر البصرية الأولية في أشكال الطبيعة تكون نفسها العناصر الأولية في التصميم الجمالي، واستيعاب الفنان المصمم لهذه العناصر بشكل جيد يساعده في عملية التخطيط ويجعل عمله أسهل ويسهم في تقييم وتطوير تصميمه.

مكونات التصميم

- الأشكال
- الكتابات
- الصور
- الألوان
- الظل والنور
- الفراغ
- الملمس

1. الأشكال

Chapter

07



يعتبر الشكل من الأمور شديدة التأثير في التصميم الجرافيكي، وهو يعتبر عدد من الخطوط التي تجتمع جنباً إلى جنب، ويسهم في تبسيط المعنى عبر استخدام الأشكال الهندسية أو التجريدية، وللشكل تأثير كبير على الأفراد كما يلي:

- حيث نجد أن له تأثيراً نفسياً على الفرد، فالسطح الأفقي يعطي إحساس بالسكون، بينما السطح المائل يوحي إلى الفرد بالحركة، بينما السطح المنحني يرتبط بفكرة التغليف، ويوحي بالسكون، بينما الأشكال الكروية تعطي إحساس بالحركة الرأسية الدورانية.



2. الكتابة (الخطوط والنصوص)

- تعتبر الكتابة من العناصر المهمة في التصميم ويسمى فن التعامل مع الكتابات بفن التيبوجرافي ويعرف بحروف الطباعة. وعلى الرغم من أهمية حروف الطباعة العربية إلا أنها تواجه مشاكل عديدة بسبب تعدد أشكال الحرف الواحد فنجد تارة يحمل شكل في أول الكلمة وشكل آخر في وسط الكلمة وشكل ثالث في آخرها وهكذا ظل الحرف الطباعي العربي يطبع متشابكا بالحروف الأخرى المكملة لمعنى الكلمة.



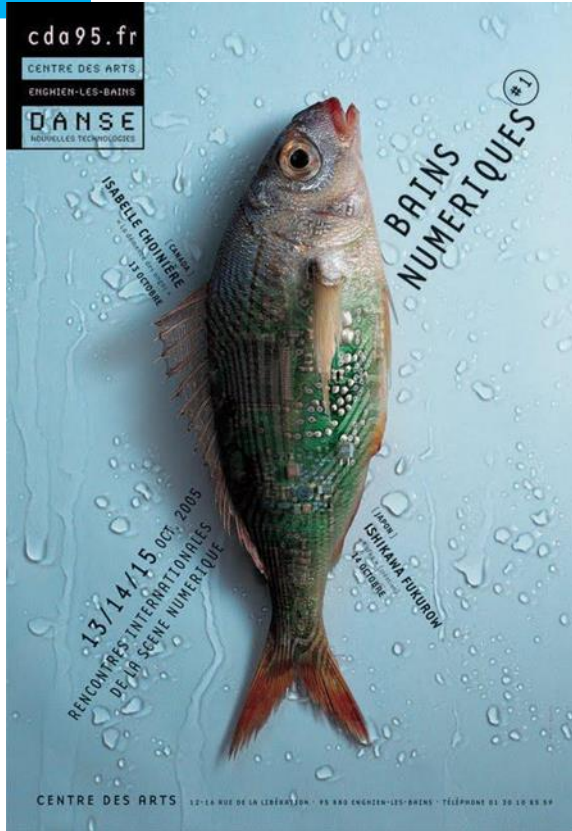
3. الصور

تعتبر الصورة بجميع أشكالها ثابتة أو متحركة هي أولى مفردات اللغة البصرية، التي سيتعامل معها الإنسان. وقد عرفت الإنسانية الصورة الثابتة واستخدمتها منذ آلاف السنين فالصورة لجأ إليها البدائي لتثبيت الحدث الزماني، وتارة أخرى لأغراض الزخرفة والانتماء الاجتماعي والقبلي. تحتوي الصورة على خطوط ومساحات و ألوان تشبه الواقع في شكله الظاهري ، لذلك فإن مواضيع الصور تخضع لنفس التحليل النفسي مثل الخطوط والمساحات والألوان السالف ذكرها وتخضع أيضا لأسس التصميم التي سوف نتكلم عليها في فصل منفصل . فالصورة أسهل فهما من اللفظ.. وكان "كونفوشيوس" فيلسوف الصين يقول: الصورة خير من ألف كلمة ... ومعنى ذلك أن الصورة تقوم بتسجيل الواقع وليست هي الواقع ذاته.

أهمية الصورة

Chapter

07



تعتبر الصورة المتحركة أكثر التمييز من الصورة الثابتة بسبب استخدامها عنصرًا جديدًا، وهو الحركة التي تقربها من الواقع وتكسبها خصائصًا جديدة تجعلها أكثر وسائل الاتصال تأثيرًا وفاعلية. وليستخدم الصورة الفوتوغرافية الثابتة إلا لها أهمية قصوى كمفرد أساسي من مفردات التعبير المرئي وكعنصر أولي مكون للصور المتحركة، ولا يمكن لأي فنان أن ينتج صورًا متحركة مبدعة دون تمكنه أولاً من إنتاج صورة ثابتة مبدعة."

4. اللون

Chapter

07

- هو ذلك التأثير الفسيولوجي (أي الخاص بوظائف أعضاء الجسم) الناتج عن شبكية العين سواء كان ناتجا عن المادة الصبغية الملونة أو عن الضوء الملون، فهو إذن إحساس وليس له أي وجود خارج الجهاز العصبي للكائنات الحية.
- الألوان من العناصر القوية في التصميم، فيمكننا عن طريق الألوان أن نفهم معلومات ورسائل كثيرة بأقل مجهود، الألوان تؤثر في الإنسان فيمكن للون معين أن يُشعر الإنسان بالسعادة ولون آخر يشعره بالحزن ، الألوان موجوده في كل شيء مثل المناظر الطبيعية و المطبوعات والتصميمات المختلفة وتصميمات الديكور والثرى دي والكرتون والفيديوهات المختلفة.

عجلة الألوان

Chapter

07

- هي الوسيلة العلمية لدراسة الألوان، ونستطيع عن طريق عجلة الألوان أن نتعلم كيف نخلط الألوان مع بعضها البعض، وكيفية التناسق بينها، و عجلة الألوان تتضمن وتتفق مع تسلسل ألوان الطيف وتتكون من 12 لونا حيث تتكون من ثلاثة مجموعات من الألوان هي:
- ألوان أساسية (أولية).
- ألوان ثانوية.
- ألوان ثلاثية (مشتقة).



الألوان الأساسية

- الألوان الأساسية (Primary colors)
- وهي (الأحمر – الأصفر – الأزرق)
- وقد أطلق عليها ألوانا أساسية لكونها لا يمكن الحصول عليها نظريا عن طريق مزج الألوان الأخرى، ويمكن بمزجها الحصول على الألوان الأخرى.

• هل الألوان الأساسية تختلف من مجال إلى آخر؟

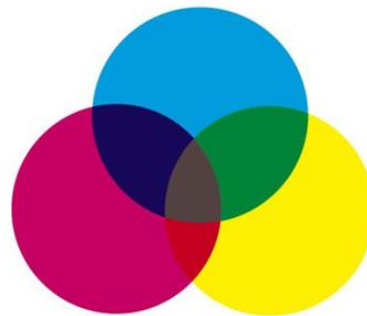


الألوان الأساسية في المجالات المختلفة

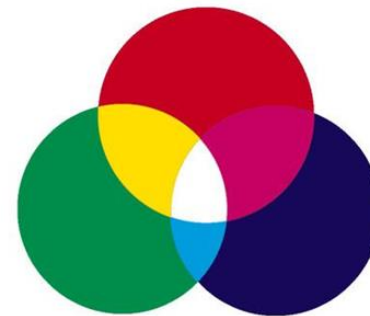
Chapter

07

- الألوان الأساسية للرسم هي (الأحمر – والأصفر – والأزرق)
- الألوان الأساسية في العرض على الشاشات المختلفة هي (الأحمر – والأزرق – والأخضر) وتسمى هذه الألوان بنظام RGB ويستخدم في مجالات التصوير الفوتوغرافي والسينمائي و تصميم صفحات المواقع والموشن جرافيك وتعديل الفيديوها بأنواعها المختلفة ... إلخ .
- الألوان الأساسية في الطباعة هي (السيان – الماجنتا – الأصفر – الأسود) وتسمى هذه الألوان بنظام CMYK .



Subtractive color (CMYK)



Additive Color (RGB)

الألوان الثانوية

Chapter

07

- وهي (البرتقالي – البنفسجي – الأخضر)
- وهي الألوان التي يمكن الحصول عليها عن طريق مزج لونين أساسيين معاً، والتي تحتل موقعا متوسطا بين الألوان الأساسية في عجلة الألوان.
- فمزج:



- الأصفر + الأحمر = البرتقالي
- الأحمر + الأزرق = البنفسجي
- الأزرق + الأصفر = الأخضر
-

الألوان الثلاثية (المشتقة)

Chapter

07

تقع الألوان الثلاثية بين الألوان الأساسية والثانوية حيث تنشأ من خلط لون أساسي بلون آخر ثانوي، وينتج عن الألوان الأساسية والألوان الثانوية ستة ألوان ثلاثية وتشير تلك الألوان إلى مكوناتها مثل :



- (أصفر + برتقالي) = برتقالي مصفر
- (أحمر + برتقالي) = برتقالي محمر
- (أحمر + بنفسجي) = بنفسجي محمر
- (أزرق + بنفسجي) = بنفسجي محمر
- (أصفر + أخضر) = أخضر مصفر
- (أزرق + أخضر) = أخضر مزرق
-

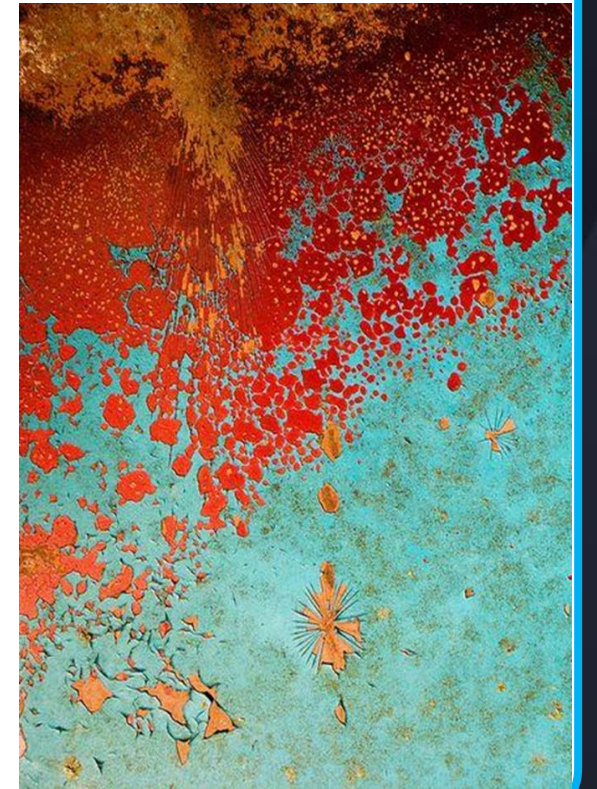
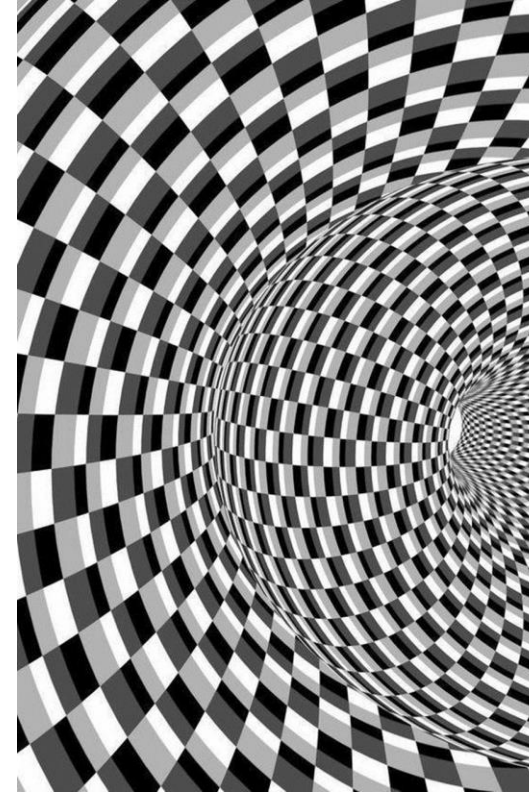
الملمس

Chapter

07

- الملمس تعبير يدل على المظهر الخارجي المميز لأسطح المواد، أي الصفة المميزة لخصائص أسطح المواد ، وهذه الخاصية نتعرف عليها من خلال الجهاز البصري ، و ملمس السطح يظهر كنتيجة للتفاعل بين الضوء وكيفيات السطح من حيث (الخشونة – والنعومة) كثرة الأضواء المنعكسة عن أسطح المواد وكيفية انعكاسها تحدد الصفات الجسمية للخامة مثل (الصلابة– والليونة– الخفة– والثقل)

نماذج على الملمس

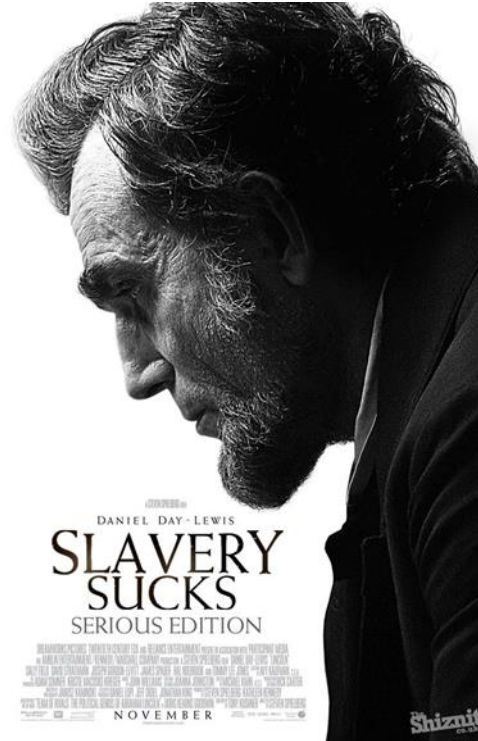


الإضاءة والظل

Chapter

07

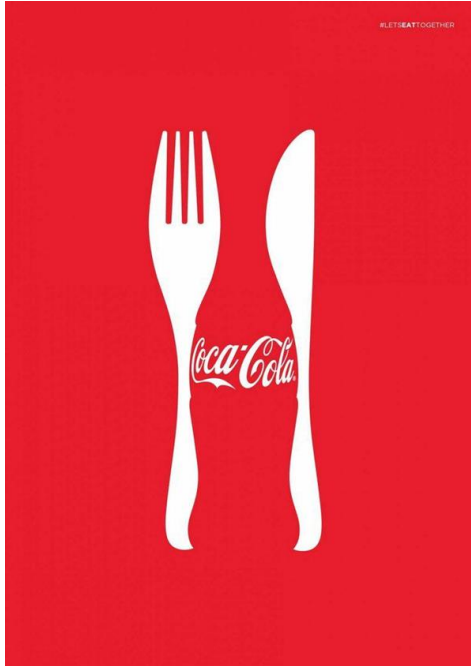
- الضوء والظل من أكثر العناصر استخداما في بناء التصميمات التي لا تتغير فيها قيمة اللون كالتصميمات المجسمة.
- فالضوء يعتبر من الخصائص الكامنة في الأشياء التي نراها و الأجسام هي التي تعكس الأشعة بقدر يتوقف على خصائصها فمن المسطحات أو المجسمات ما يعكس قدرا كبيرا من الأشعة ومنها مالا يعكس إلا القليل أو لا يعكس شيئا، ويرجع ذلك إلى الخصائص الطبيعية للأسطح ذاتها .



7. الفراغ

- التصميم يتكون من كتلة وفراغ والكتل هي (الأشكال والصور والكتابات)، فعندما تتجمع العناصر الثلاثة كلها أو بعضها فإنها تكون كتل تحتل فراغا.
- ويمثل الفراغ عنصرا هاما وأساسيا في الفنون المعمارية، وكذلك في التصميمات المجسمة ذات الأبعاد الثلاثة
- وبذلك ينبغي على المصمم أن يولي أهمية خاصة للشكل الخارجي والداخلي لهذا الفراغ أو الاهتمام بالهيئة الداخلية فقط كما في تصميمات الديكور.
- ويرى الفراغ في الأعمال الفنية المعمارية الحديثة كثيرا من المسطحات والخطوط التي تربط بين الداخل والخارج كما تطورت الفنون المجسمة من فكرة الشكل المغلق إلى الشكل المفتوح الذي يربط الأسطح الداخلية والخارجية وتحقيقا لهذا الاتجاه نرى الأعمال المعمارية الحديثة تميل نحو استخدام المسطحات الشفافة الزجاجية في كيان العمل الفني.

نماذج على الفراغ



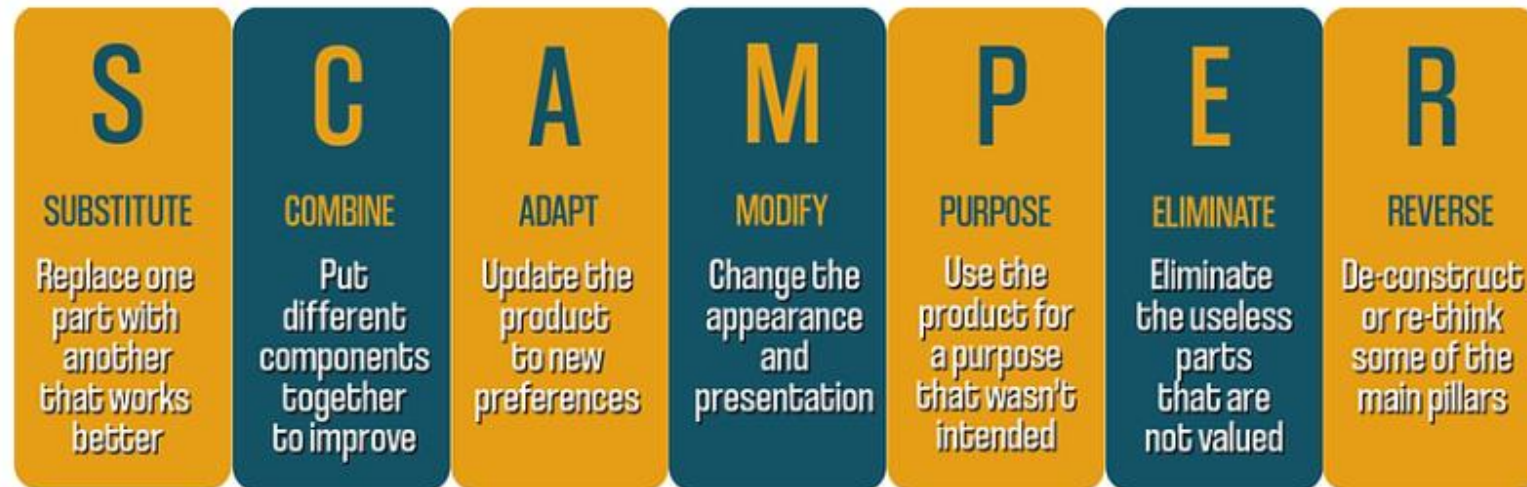
اغلاق الفراغ

سكامبر والإعلان

Chapter

07

سكامبر هو أداة إبداعية تُستخدم لتحفيز التفكير وإثراء الأفكار. تعتمد على مجموعة من الكلمات التي تبدأ كل واحدة منها بأحرف معينة تمثل خطوات تحفيزية. تهدف هذه الأداة إلى توسيع الآفاق وتحفيز الإبداع والتفكير الابتكاري في إيجاد حلول جديدة ومبتكرة للتحديات والمشكلات. يمكن استخدامها في مجموعة متنوعة من المجالات، بدءاً من الفنون والتصميم وصولاً إلى الأعمال والتسويق وغيرها.



الاستبدال

Chapter

07



- ما هي أجزاء من ملف المنتج أو يمكن استبدال الخدمة بشيء آخر؟ هل هناك بدائل أفضل لا تؤثر على المشروع الأوسع؟ هل هناك بدائل أبسط وأكثر فعالية من حيث التكلفة في الإنتاج؟ يمكن أيضًا استبدال أعضاء الفريق بشخص لديه وجهة نظر مختلفة. في الأيام الأولى لماكدونالدز، تم استبدال أدوات المائدة المصنوعة من الزجاج والبورسلين بالورق والبلاستيك لتجنب غسل الأطباق.

الجمع

Chapter

07



- كيف يمكن لجزئين أو أكثر من ملف المنتج أو مشكلة أو عملية مشتركة لإنتاج شيء مبتكر؟ كيف يمكن الجمع بين خبرات معينة؟
- وهنا نركز على عدد من الأسئلة وهي:
ما هي الأفكار أو المواد أو المميزات أو المنتجات أو المكونات التي يمكن الجمع فيما بينها؟ وما هي المنتجات التي يمكن دمجها مع الحصول على نتيجة أفضل؟

التكيف

Chapter

07



- أي جزء من المنتج يمكنني تغييره؟
- هل يمكنني تغيير خصائص المكون؟
- هل يمكنني التماس الإلهام في منتجات أو عمليات أخرى، ولكن في سياق مختلف؟
- هل يقدم التاريخ أي حلول؟
- ما هي الأفكار التي يمكنني تعديلها أو نسخها أو الاقتراض من منتجات الآخرين؟

التعديل

Chapter

07



■ ما الذي يمكنني تكبيره أو تصغيره؟

■ ما الذي يمكنني تخفيفه أو حذفه؟

■ هل يمكنني المبالغة في تقدير الألوان والحجم أو المبالغة فيها؟

■ ما الذي يمكن جعله أعلى أو أكبر أو أقوى؟

■ هل يمكنني زيادة سرعته أو تردده؟

■ هل يمكنني إضافة ميزات إضافية؟

■ كيف يمكنني إضافة قيمة إضافية؟

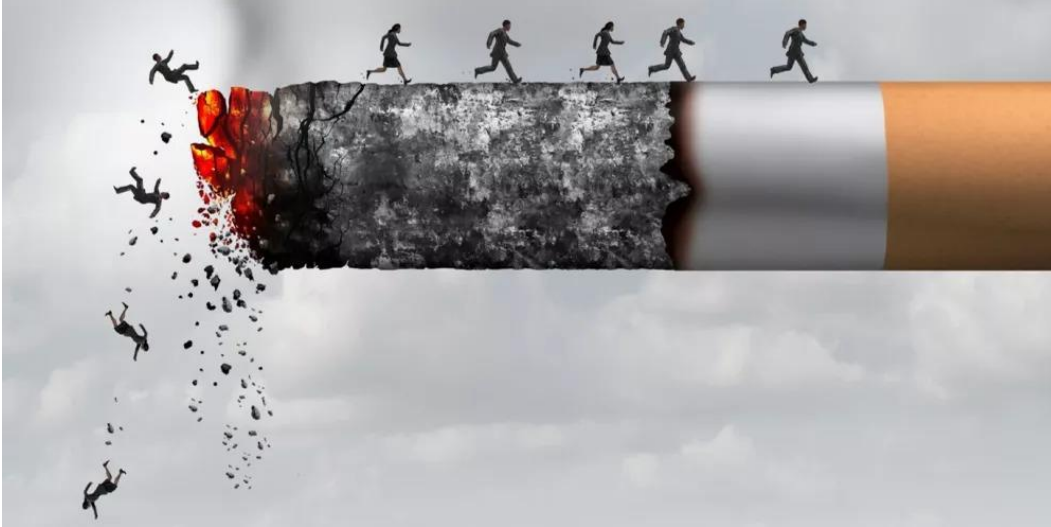
الاستخدام في أغراض أخرى



• كيف يمكن استخدام المنتج أو إعادة توجيه الخدمة؟
هل يمكن استخدامها بشكل أفضل من قبل جمهور
مستهدف مختلف؟

- أي نوع آخر من المستخدمين قد يحتاج أو يريد منتجي؟
- من أو أي شخص آخر يمكنه استخدامها؟
- هل يمكن استخدامها من قبل أشخاص غير أولئك الذين صممت لهم في الأصل؟
- هل هناك طرق جديدة لاستخدام شكله الحالي؟
- هل ستكون هناك استخدامات أخرى محتملة إذا كنت سأقوم بتعديل المنتج؟

الإلغاء



- ما الذي يمكنني إزالته دون تغيير وظيفته؟
- هل يمكنني تقليل الوقت أو المكونات؟
- ماذا سيحدث إذا قمت بإزالة مكون أو جزء منه؟
- هل يمكنني تقليل الجهد؟
- هل يمكنني خفض التكاليف؟
- كيف يمكنني تبسيطه؟

العكس

Chapter

07



- ما الذي يمكنني إعادة ترتيبه بطريقة ما؟
- هل يمكنني تبديل المكونات أو النمط أو التخطيط؟
- هل يمكنني تغيير السرعة أو الجدول الزمني؟
- ماذا أفعل إذا كان جزء من مشكلتك أو منتجك يعمل بشكل عكسي؟
- يمكنني إعادة ترتيب ما بالطريقة التي يحدث بها هذا؟

تطبيقات في إنتاج الإعلانات

Chapter

07

- كتابة إعلان
- إنتاج صور وفيديوهات
- <https://rytr.me>
- <https://poe.com/chat/2r0d6qgrg8cb3u69wov>
- <https://ai.invideo.io/>
- <https://viddyoze.com/pricing/>
- <https://offeo.com/ltd?ref=lilycrawford20>
- <https://wave.video/tools/video-marketing/turn-text-into-video>
- <https://madgicx.com>

الخلاصة

Chapter

07

• تصميم الإعلانات أمر مهم جداً، وهو يحتاج إلى مجموعة من المهارات التي يجب على موظف العلاقات العامة أن يكون على علم بها، لذلك تناولنا خلال هذا الفصل:

- ✓ مفهوم الإعلان.
- ✓ الابتكار في الإعلان.
- ✓ عناصر التصميم.
- ✓ استراتيجية اسكامبر في تصميم الإعلانات.
- ✓ الأدوات التي يمكن توظيفها في إنتاج الإعلانات.





مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY
BY EVERYONE'S SMART UNIVERSITY



Thank You

