مراحل التصميم Stages of design

المحاضرة الاولى

التصميم: التصميم بتعريفه العام.... هو إعادة تشكيل الأفكار وصياغتها لتطبيقها عملياً، وتكون هذه الصياغة بدراسة جميع الجوانب المتعلقة بهذه الفكرة ووضع تصور مبدأيٍّ للشكل الذي ستكون عليه، مع الأخذ بعين الاعتبار جميع الجوانب التي ستتأثر بها هذه الفكرة عند تنفيذها عملياً وكيف ستؤثر هي بالبيئة التي ستوضع فيها.

تصميم غالبا ما يتطلب النظر في الأبعاد، الوظيفية اولاً والاقتصادية والجمالية ومن ثم الاجتماعية والسياسية. قد تنطوي عملية التصميم على البحث والتفكير والتجربة والاختبارواخيرا التعديل، يشمل تصميم أنواع مختلفة من الاقسام ، بما في ذلك الملابس ، واجهات المستخدم الرسومية في الحاسوب و الاعلانات المرئية ، ناطحات السحاب ، هويات الشركات ، العمليات التجارية ، والمطبوعات و الاثاث .. الخ.

للتصميم أهمية كبيرة في حياة الناس لما له من دور هام في توفير احتياجات المجتمع من منتجات فنيه من شأنها أن تخاطب ذوق كل أفراد المجتمع ومستهلكيه حسب اختلاف أعمارهم ومستواهم الاجتماعي والثقافي، ويهدف التصميم بالدرجة الأولى إلى تحقيق الرفاهية والناحية الجمالية.

ختلفت تعاريف التصميم حسب المنتج النهائي، لكن يبقى هناك تعريفان يجمعا كل اشكال التصميم هو ان التصميم دائما يبحث هدف واحد هو حل مشكلة ....**لا وظيفة لا يوجد تصميم** ...او .. **لا يوجد مشكلة اذا لا يوجد تصميم .**

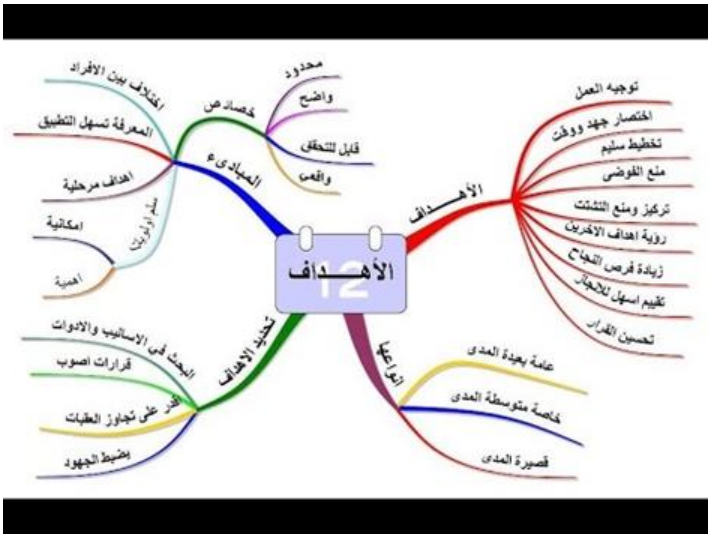
- **دورة حياة التخطيط للتصميم : Design life cycle**

إن توليد الافكار في ذهن المصمم لا تأتي من فراغ اوتترك لعامل الصدفة او ارغبة الذاتية او الخيال ، بل هي منظومة من المعلومات والبيانات مبنية على البحث في جميع جوانب المشكلة التي تشغل بال المصمم وهنا يأتي دور المصمم من خلال الخبرة في ترتيب وتنظيم هذه المعلومات والافكار وبلورتها على هئية إشكالا او رموزا تمُهد لإستخراج الحل المناسب للمشكلة بعد التجربة والتعديل و ثم التطوير.وذلك من خلال مراحل منها :

اولاً: الخريطة لذهنية .Mind map

الخريطة الذهنية هي شبكة معقدة من الأفكار، والأسماء والكلمات والصور التي تنبع كلها من كلمة أو فكرة مركزية واحدة على شكل رسم بياني. كثيرا من الاحيان غير منتظمة.

استخدم العديد من المصممين الخرائط الذهنية توليد الأفكار. وإن الطريقة الفضفاضة والبصرية التي يتم فيها إنشاء خريطة ذهنية هي التي تجعلها وسيلة رائعة الإبداع وطريقة رائعة للتواصل مع العملاء، وأعضاء الفريق وأساتذة. (سيتم شرحها بصورة مفصلة لاحقا)



مثال عن الخريطة الذهنية (mind map)

ثانيا: اللوحة المزاجية:Mood board

المود بورد (لوحة الالهام او الوحة المزاجية) Mood board هي هذه اللوحة التي يضع فيها المصمم كل ما يحفزه من هذه المصادرالتي جمعها رتبها في الخريطة الذهنية، وبشكل يساعده على عمل التصميمات فهو لا يضع كل شيء بل يضع فقط ما يحفز عقله على التفكير الابتكاري لعمل تصميمات ، بمعنى أخر هي اللوحة التي تحسن (مزاج) المصمم وتحفزه وهي روح التصميمات التي إذا نظر إليها المصمم يمكنه ترتيب أفكاره بسرعة سواء من حيث الخطوط أو ألوان التصميم أو أنواع الأقمشة وغيرها من التفاصيل التي يعتمد عليها في أفكاره.

نموذج للوحة mood board

ثالثاً: لوحة الالوان : Color board

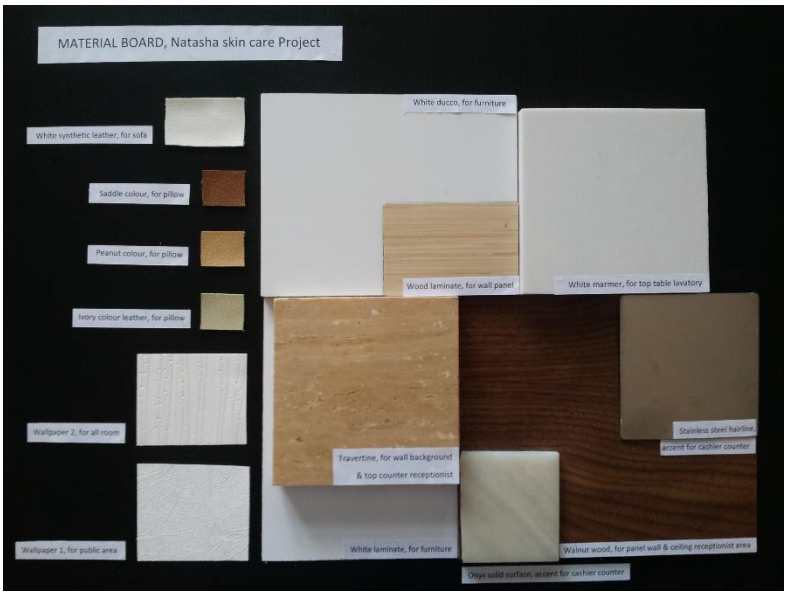
وهي عبارة عن لوحة مكونة من مجموعة الوان المختزلة من اللوحة المزاجية ومرتبة حسب الاولوية على شكل اما مربعات او دوائر او اي شكل اخر بحيث تعكس معظم الوان التصميم المخطط انتاجه.

مثال (color board)

رابعاً: لوحة المواد: Materials board

وهي تلك اللوحة التي يقوم المصمم بوضع المواد و الملامس مثلا انواع الورق و الاخشاب و البلاستك و الاقمشة وغيرها ،التي ينوي تنفيذ التصميم بها بشكل تعكس كل مكونات تصميمه.

نموذج لوحة المواد للتصميم الداخلي **materials board**



نموذج لوحة المواد للتصميم الطباعي **materials board**

خامسا: خط تعلم التصميم Line learning design

وهي المراحل او المحطات التي يجب على متعلم التصميم ان يمر بها وان يكون على دراية ومعرفة بكل جوانب مبادئ التصميم من النواحي الوظيفية والقيم الجمالية بصورة مفصالة تعتمد على التجربة المباشرة ومحاكاة من خلال...

١- التصميم اليدوي Free hand

في المرحل الاولى على طالب التصميم إن يطور مهاراته من خلال ممارسة التصميم بصورة يدوية بالادوات التقليدية للتصميم (الاقلام و الالوان والورق والورق المقوى وغيرها من المواد المطلوبة حسب نوع الاختصاص) وعمل الرسومات او النماذج المصغرة وايضا تجربة اساليب التصميم من خلال نظريات التصميم فضلا تجربة الطباعة وعمل نماذج للتصميمات بصورة يدوية ، من خلال التجربة المباشرة اليدوية يكون المصمم على معرفة باساسيات التصميم وابعاده الوظيفية والفكرية وطريقة تنفيذه من خلال الاحتكاك المباشرة مع ادوات التصميم.

٢- الخلط بين التصميم اليدوي والحاسوب mixing with the computer

مرحلة التالية يقوم طالب التصميم بمحاولة فهم العلاقة بين التصميم اليدوي وبرامج والتطبيقات الرقمية من خلال تحويل التصيمات اليدوية الى رقمية عن طريق وسائل التحويل مثل الماسح الضوئي الثنائي او ثلاثي الابعاد 2Dاو 3D (scanner) او الكاميرة الرقمية camera ، بعدة تحويلها يقوم بتعديل وتحسين اما بالاظافة او الحذف حسب متطلبات التصميم، ان هذه المرحلة ضرورية لفهم إسلوب عمل تطبيقات الحاسوب الخاصة بالتصميم .

٣- التصميم الرقمي Digital design.

برامج الكمبيوتر، واجهات وسائل الإعلام و التجارب الرقمية تستمر في النمو مع تطور التصميم بصورة عامة وتصميم المنتجات السمعية والبصرية وتواصل البصري بصورة خاصة باستخدام مجموعة من تطبيقات الرقمية والتطبيقات التفاعلية.

يتطلب هذا العمل فهم نظري وعملي للثقافة الرقمية والكمبيوتر و الجماليات والنمذجة أيضا تحليل وتطوير عمليات التصميم الرقمي خاصة، لتطبيق معرفتك في الممارسة من خلال المشاركة في عمل جماعي مكثف وديناميكي كجزء من هذه دراسة التصميم.

وهنا يجب على طالب التصميم التعامل مع الكمبيوتر بصورة مباشرة اي محاولة نقل و اظهار افكاره الذهنية من خلال الوسائل الرقمية وبرامج الرسوم والتصميم الرقمية التي يستطيع من خلالها انجاز تصميماته بشكل دقيق وواقعي يحقق الغرض من التصميم اي الانتقال من التصميم اليدوي الى التصميم الرقمي المجرد.