

## 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 والصبغة 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](mailto:De_shaimaa@yahoo.com)

#### المخلص:

لقد توفرت العديد من الوسائل التكنولوجية ذو التقنيات المتقدمة في عصرنا الحالي ومنها الأجهزة اللوحية و الهواتف الذكية ، والتي تتيح للفرد قراءة او مشاهدة المعلومات في أى وقت وأى مكان ، وبعد أن أصبح الإنترنت جزء لا يتجزأ من الحياه اليومية ووسيلة لاغنى عنها من وسائل التواصل ، والامر ليس قاصراً على تلقى الفرد للمعلومات فقط بل يمكن إرسال وتبادل المعلومات التي يريدها مع الاخرين أيا كانت مواقعهم ، لمناقشتها وابداء الراى فيها ، وبالتالي يمكن التعديل عليها قبل نشر تلك المعلومات ، فأصبح مستخدمى اللوحات والهواتف الذكية مصدراً للمعلومات وليس مجرد مستقبل لها، و قد ظهرت العديد من برامج معالجة الصور ووضع البصمات و الملامس و تغيير الإضاءة و هذه البرامج تم تداولها بكثرة بين المراهقين للقنة 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 , snap chat , photo editor .....وغيرها.

**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:**

تحتل مرحلة المراهقة بكثير من اهتمام الباحثين لما تتضمنه من تغيرات سواء من الناحية الفسيولوجية أو السيكولوجية نتيجة لتفاعل كثير من العوامل بعضها وراثي والآخر بيئي. وتعد الوسائل التكنولوجية والهواتف الذكية أحد الاهتمامات 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 في العديد من المجالات عامة والمجالات الفنية خاصة، حيث تتوفر على مواقع الإنترنت تطبيقات متخصصة لأكثر من مجال. ويعتمد نجاح اللوحات الذكية على كم التفاعل والمرونة التي تحققها التطبيقات في المجال الفني و افادة المستخدمين سواء كانوا معلمين أو طلاب ، إلى جانب تلبية حاجة الطلاب والدارسين من الإتصال والتفاعل مع المعلم عبر تطبيقات التواصل الاجتماعي (نبيل جاد عزمي : 119) فباستخدام التقنيات الحديثة من الوسائط التكنولوجية كاللوحات الذكية في مجال التصميم يتمكن الدارس من التبسيط او الإختزال والتفكيك والربط واعداد التركيب والصباغة والعديد من العمليات التصميمية بسهولة ويسر، وذلك بالإضافة إلى التواصل المباشر مع مصادر المعرفة عبر الإنترنت مما يوفر الفاقد الزمني في العملية التعليمية . و من هنا فإن فكرة البحث قائمة على 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 الأولى في مادة نظم تصميم حيث اسهم استخدام تطبيقات الأندرويد في مساعدة الطلاب في إظهار إبداعاتهم 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 باستخدام تطبيقات الهواتف الذكية؟

**أهداف البحث:****يهدف البحث إلى:**

- 1) الوصول لحلول تصميمية مبتكرة تصلح لطباعة أقمشة التأثيث لحجرات الفتيات بمرحلة المراهقة وذلك من خلال الاستعانة بتطبيقات الأندرويد والأجهزة الذكية.
- 2) تنمية التجاوب الاجتماعي لدى 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 الإبداعي 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 "12-19 عام" 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 التأنيث 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 الوصفي التحليلي والمنهج التجريبي

**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، وهي 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 (**لطفى 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، فاحة موسى، 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 في بدايتها ونهايتها من شخص لآخر ومن مجتمع لآخر 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 فيجئح 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 الصور و الفيديوهات و الرسائل النصية و الصوتية و غيرها، هذا إلي جانب قدرتهم علي مواكبة التطورات و التحديثات 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](http://www.almaany.com) كما في برنامج التطبيق المحمول Mobile App وهو برنامج كمبيوتر مصمم ليعمل على الهواتف الذكية

أما نظام الأندرويد Android فيعرف بأنه نظام تشغيل مجاني ومفتوح المصدر تم تطويره من قبل جوجل Google، 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](http://www.investopedia.com)

وكلمة أندرويد Android هي كلمة يونانية الأصل مكونة من جزئين، الجزء الأول Andros ويعني الإنسان، والجزء الثاني Oid وتعني الشبيه، بمعنى شبيه الإنسان " الإنسان الآلي" وقد قام أندي 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 أكتوبر عام 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، وويندوز 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)

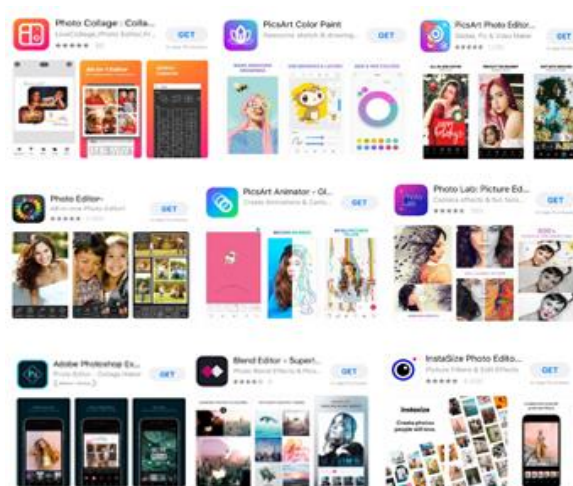
ولدى الأندرويد مجتمع ضخم من المطورين الذين يقومون بكتابة وتطوير البرامج والتطبيقات للأندرويد، ويعتمدون بشكل أساسي على الكتابة بلغة الجافا، وجوجل بلاي Google play هو متجر متاح على الإنترنت وتطبيق على هواتف الأندرويد، وفي سبتمبر 2012 وصل عدد التطبيقات المتواجدة 675,000 تطبيق، وعدد التنزيلات 25 مليار تنزيل. 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 أو Android P , و مع تطور الإصدارات تتطور الخصائص و التطبيقات و يصبح النظام أكثر ثباتا و أمانا و سرعة. [www.hwatif.com](http://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).

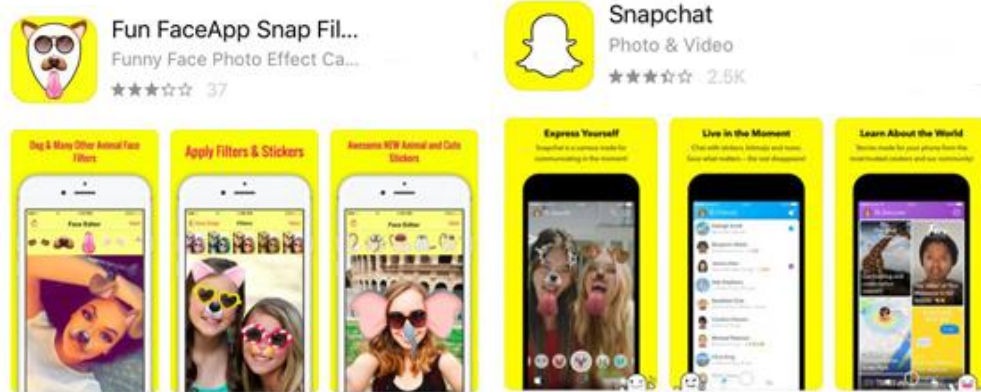
و قد تطورت التطبيقات الخاصة بمعالجة الصور تطور هائل و تنوعت استخداماتها , حيث يحمل متجر Google play أو App store الكثير من التصنيفات الخاصة بالتطبيقات، حيث أن هناك التصنيفات أخرى كأفضل التطبيقات الجديدة وأكثر التطبيقات تحميلاً وغيرها من التصنيفات ، و لكن ظهرت العديد من التطبيقات المعادلة لبرنامج الفوتوشوب من حيث القدرة علي تغيير اللون و الظل و الإضاءة و التأثيرات المتنوعة بجودة و دقة عالية جدا و من أمثلة هذه 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 امكانيات متعددة لمعالجة الصور مثل اضافة الملصقات و الاقتعة و الرسومات و البراوايز , 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 تداولاً بين المراهقين و الشباب حيث يتيح إمكانية التقاط صورة أو فيديو و إضافة تعليق أو تأثيرات متعددة "كناج من الزهور , أنف و أذن لقطعة أو كلب , و غيرها " و مشاركتها مع

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



شكل رقم (3)

يمثل تطبيق snapchat والذي يعد الأكثر استخداما من قبل المراهقين والشباب منذ عام 2015 وحتى الان

### الإطار العملي للبحث Practical Framework:

دراسة فنية تحليلية لبعض نماذج من الصور والعناصر الطبيعية باستخدام 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، إنستغرام وغيرها)، (the Oxford dictionary - 2016) , و قد أشارت دراسة أجرتها الرابطة الأمريكية للطب النفسي APA إلى انتشار هذه الظاهرة بشكل واسع وحاد في صفوف بعض المراهقين و الشباب, و من ثم المشاهير و الفنانين، وهذا ما جعل تصوير السيلفي أكثر شهرة خلال فترة

قصيرة لم تتجاوز السنتين.. <https://ar.wikipedia.org/wiki>



شكل رقم (4)

يمثل الاهتمام بالتصوير السيلفي لدى المراهقين والاطفال والتي أصبحت موضة بين الأولاد والبنات

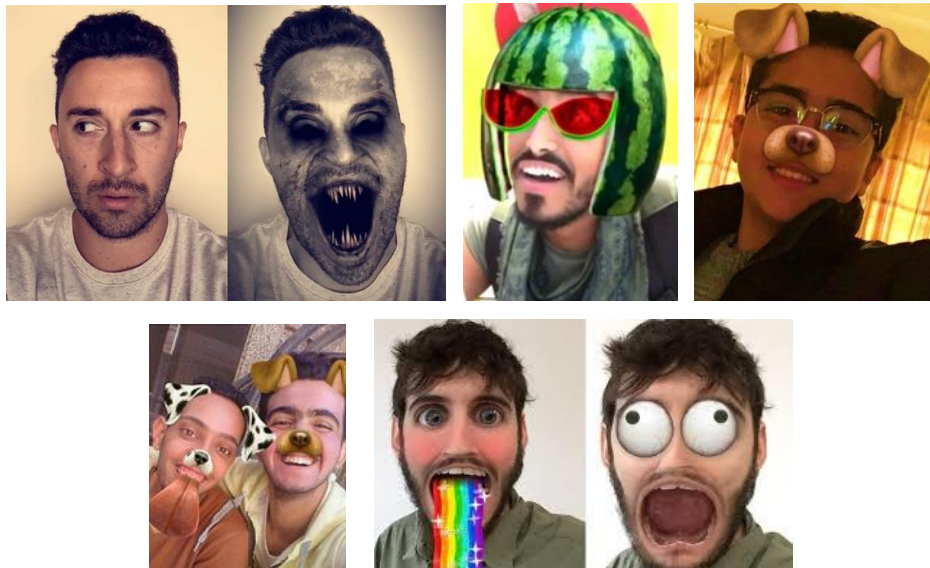
ثم ظهر استخدام تطبيقات الأندرويد الخاصة بمعالجة صور السيلفي في بادئ الأمر لإزالة العيوب وإضافة اللمسة الجمالية لتصبح الصورة أجمل، حتى تطور الاستخدام لإضافة التأثيرات المختلفة والتي تختلف التفضيل فيها بين الفتيات والأولاد. حيث تنوعت تفضيلات الفتيات بين استخدام تيجان من الزهور أحيانا وأشكال الحيوانات متضمنة الأنف والأذن واللسان أيضا أحيانا أخرى، بالإضافة إلى 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 المضحكة أحيانا كتأثيرات الحيوانات، والفاكهة، حتى التأثيرات المرعبة والمخيفة أحيانا أخرى كوجه مصاصي الدماء، والوحوش، وغيرها مع إمكانية استخدام المعالجات الجرافيكية لتغيير 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 الأولاد والبنات على بعض التأثيرات الموجودة بالبرنامج كالحوانات 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 الأولى لإستخدام برامج و تطبيقات الأندرويد إلي جانب المهارات اليدوية , و بالتالي تحقيق أقصى 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 في 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 يمكن تنفيذها يدويا بنجاح .

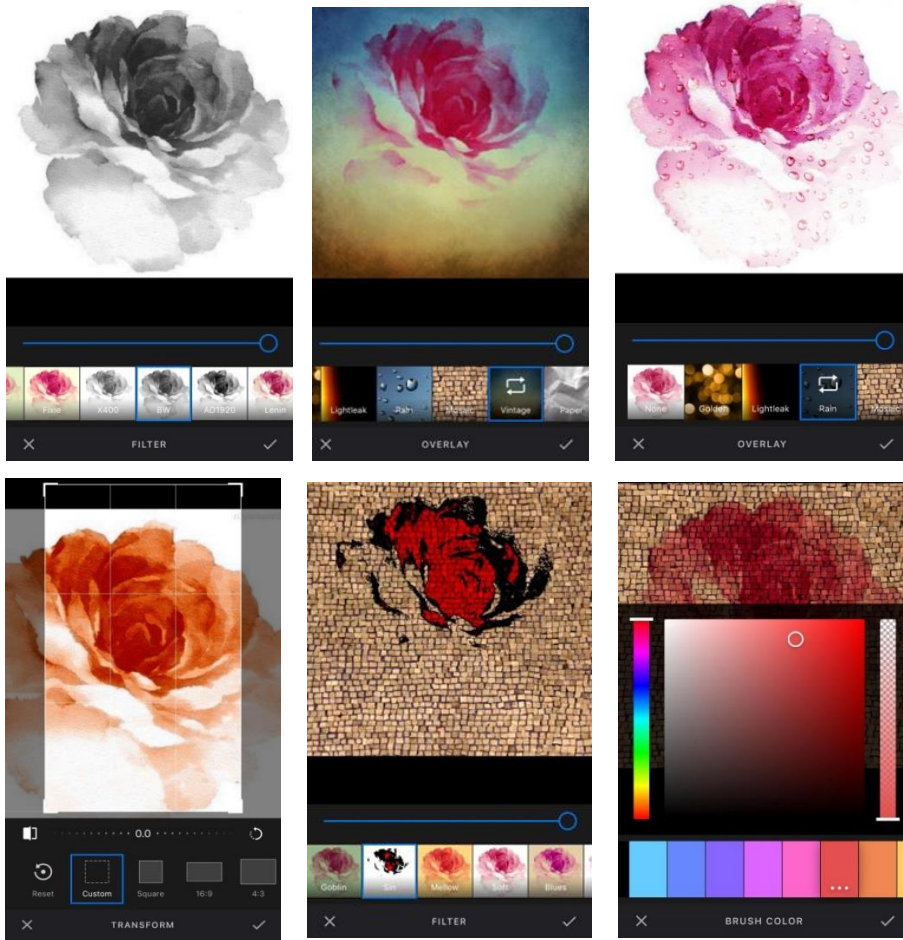
حيث أن مقرر الفرقة الاولى يهتم بدراسة نظم الطبيعة، وما تحققة الطبيعة من عناصر مثل النقطة والخط واللون والملمس وعلاقات الظل والنور وتطبيق استخدام عنصر من الطبيعة "الزهور" و تناوله بالتقنيات اليدوية ثم تصويره و معالجته بإستخدام برنامج photo editor , Live Collage في مراحل متعددة كما هو موضح فيما يلي



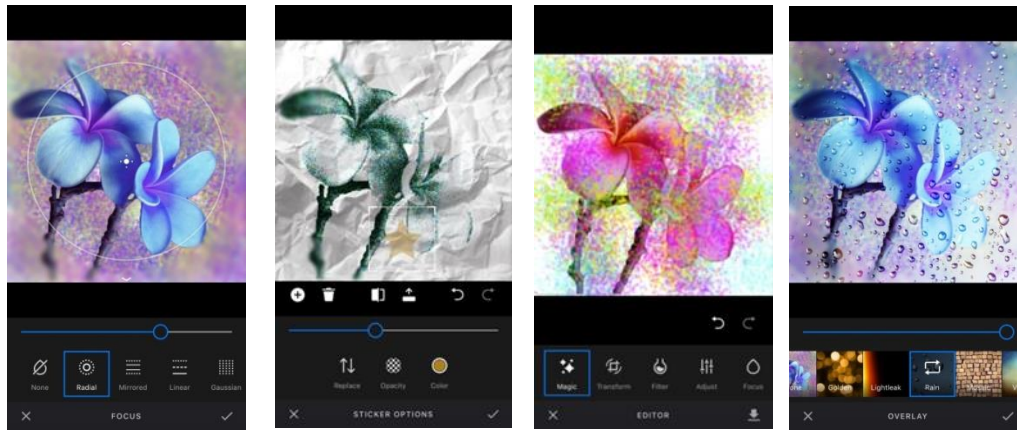
شكل رقم (8)

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





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



شكل رقم (9) نموذج آخر من أعمال الطلاب باستخدام 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 (العناصر التشكيلية) للفكرة التصميمية ومناسبتها للمرحلة العمرية.

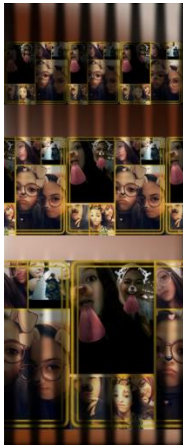
- مدي تناسق الالوان بالفكرة التصميمية.
- تحقيق عنصر الإثارة وجذب الإنتباه.
- تحقيق التميز والحدائثة.
- ملائمة الفكرة التصميمية للتوظيف المقترح.

### التصميمات المبتكرة:

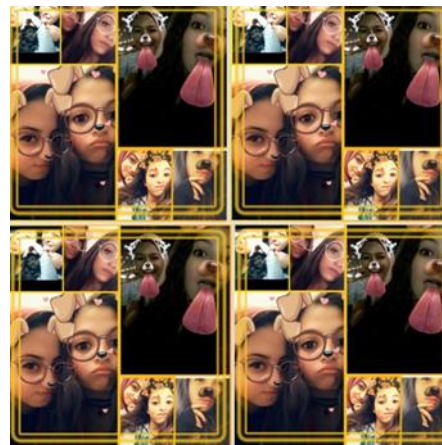
وفي ضوء الدراسة التحليلية السابقة والتي استهدفت توفير معلومات توضح أهمية استخدام تطبيقات الأندرويد من قبل المراهقين، وطلاب الفرقة الأولى المتخصصين والذين يتبعوا الشريحة العمرية موضع البحث في ذات الوقت حيث تتراوح أعمارهم بين "17-18" وهي الفئة العمرية المستهدفة من الدراسة الحالية، والتي تعد مصدرا خصبا 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 الشكلي واللوني بما يخلق حالة ديناميكية ليعطى أكثر من بعداً للتصميم ويحقق التوازن بين مفردات التكوين. بينما تعد الفكرة التصميمية رقم (1-أ) هي تكراراً رباعياً للفكرة الأساسية مع الحفاظ على البناء التصميمي والمجموعة اللونية، وكذلك الفكرة التصميمية رقم (1-ب): اعتمد التصميم على تكرار الفكرة بشكل أفقي مع التدرج من الأكبر إلى الأصغر من أسفل نحو الأعلى لتتناسب مع الجانب الوظيفي لأقمشة الستائر.



الفكرة التصميمية رقم (1-ب)



الفكرة التصميمية رقم (1-أ)



الفكرة التصميمية رقم (1)



التوظيف المقترح

**تصميم رقم (2):**

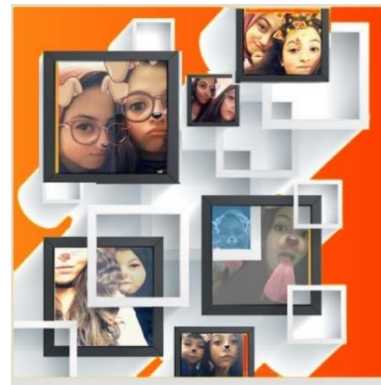
اعتمد بناء التصميم علي توزيع العناصر داخل اطارات هندسية متنوعة في الحجم و المسافة يقدمها تطبيق live photo collage مع المرونة في تغير الألوان و الأوضاع و الأحجام بما يتوافق مع الفكرة التصميمية و التوظيف الملائم لها , بينما الفكرة التصميمية رقم (2-أ): كررت الفكرة باوضاع أفقية و تم تكرارها بالتكرار المتساقط 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-ب)



الفكرة التصميمية رقم (2-أ)



الفكرة التصميمية رقم (2)



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، للتناسب مع طبيعة التوظيف المقترح باستخدام 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 تكراراً رأسياً ليتناسب مع طبيعة أقمشة الستائر.



الفكرة التصميمية رقم (3-ب)



الفكرة التصميمية رقم (3-أ)



الفكرة التصميمية رقم (3)



التوظيف المقترح

**تصميم رقم (4):**

اعتمد بناء التصميم على توزيع العناصر الزهرية بالاستعانة بملامس هندسية خطية لتتداخل مع العناصر وتكرر بشكل إيقاعي لتحديث 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 الأكبر الي الأصغر بحيث يظهر مركز الثقل اسفل التصميم و يختفي تدريجيا كلما اتجهنا إلي الاعلي، مع الحفاظ علي الخطوط الرأسية و الأفقية بخلفية العمل لترابط أجزاء التصميم.



الفكرة التصميمية رقم (4-ب)



الفكرة التصميمية رقم (4-أ)



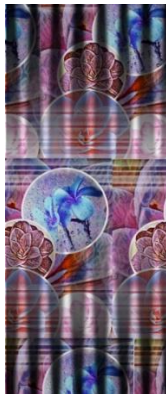
الفكرة التصميمية رقم (4)



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 أسلوب التدرجات اللونية في هذا التصميم كأداة ربط بين الأشكال وبعضها البعض من جانب وبينها وبين الخلفية من جانب آخر، مما أعطى للتصميم العمق والثراء الشكلي، كما ساعد على وجود مستويات للإضاءة لتأكيد الإحساس بالترابط. وكذلك الفكرة التصميمية رقم (5-أ) تعد تكرار رباعي للفكرة التصميمية رقم (5) ليتناسب مع طبيعة أقمشة التأتيث. والفكرة التصميمية رقم (5-ب) تعد تكراراً رأسياً ليتناسب مع طبيعة أقمشة الستائر.



الفكرة التصميمية رقم (5-ب)



الفكرة التصميمية رقم (5-أ)



الفكرة التصميمية رقم (5)



التوظيف المقترح

### تصميم رقم (6):

اعتمد بناء التصميم على الجمع بين الصور الشخصية والزهور والنباتات في اطراد هندسية متنوعة في الحجم والإتجاه بين الرأسى 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 الأونة الاخيرة. وكذلك الفكرة التصميمية رقم (6-أ) تعد تكرار رباعي للفكرة التصميمية رقم (6) ليتناسب مع طبيعة أقمشة التائيث. والفكرة التصميمية رقم (6-ب) تعد تكرارا رأسيا ليتناسب مع طبيعة أقمشة الستائر.



الفكرة التصميمية رقم (6- ب)



الفكرة التصميمية رقم (6- أ)



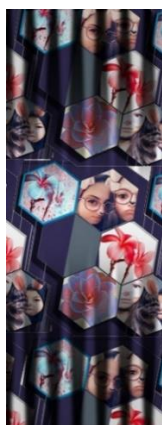
الفكرة التصميمية رقم (6)



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، تكرر الخطوط والمساحات أدي الي التنوع. وقد استخدمت مجموعة لونية متوافقة لإكساب التصميم نوعا من الترابط نشأ عن العلاقة اللونية بين كلا من الشكل والارضية. وكذلك الفكرة التصميمية رقم (7-أ) تعد تكرر 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- ب)



الفكرة التصميمية رقم (7- أ)



الفكرة التصميمية رقم (7)



التوظيف المقترح

**مناقشة النتائج:**

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات السبعة المنفذة في تحقق الشعور بالحدائة 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.

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

جدول (1)

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

ويتضح من الجدول (1) إن قيمة (ف) كانت (53,668) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (0,01)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات السبعة المنفذة في تحقق الشعور بالحدثة وجذب الإنتباه وفقاً 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)	
	الأو	البنا	الأو	البنا	الأو	البنا	الأو	البنا	الأو	البنا	الأو	البنا	الأو	البنا
ملانمة الاشكال (العناصر التشكيلية) 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 الحدثة.	90	90	84	88	82	85	90	93	84	89	91	92	85	90
ملانمة 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 والجدول التالي (3، 4) توضح ذلك.

التصميمات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مستوي الدالة	الحد الأدنى	الحد الأقصى
التصميم الأول 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 الثالث 3	80000-	2,11966	0,707	5,013-	3,413
التصميم الرابع 4	5,53333-	2,11966	0,011	9,7464-	1,3203-
التصميم الخامس 5	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.



التصميمات السبعة	المجموع	المدى	الحد الأدنى	الحد الأقصى	المجموع	المتوسط	الانحراف المعياري	الفروق الاحصائية
90	45,0001	6,0001	51,0001	2411	26,7889	8,59644	73,899	

جدول (4) الإحصاء الوصفي لمتغيرات التجربة.

### ومما سبق يمكن تلخيص نتائج البحث فيما يلي:

- يتضح وجود فروق دالة إحصائية بين التصميمات السبعة، حيث توجد دلالة إحصائية " معنوية " لكل من التصميمات رقم (1، 2، 4، 5، 6، 7) مما يدل على نجاح فرضية البحث في تصميم أقمشة مفروشات مطبوعة تحقق الشعور بالحدثة 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 التأنيث 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 الأولى 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 الفاء 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 وأى 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 الإصدارات الجديدة من التطبيقات المتخصصة الفنية والتعرف على إمكانياتها للإستفادة منها في مجالات التصميم عامة وتصميم طباعة أقمشة التأنيث خاصة.

### المراجع: References

- (1) جاد، نبيل عزمي: " تكنولوجيا التعليم الإلكتروني"، الطبعة الأولى، دار الفكر العربى , 2008 م  
Gad, Nabil Azmy:” tecnologia al taleem al electroni”, first press, dar al fekr al araby,2008
- (2) الشربيني، لطفي: "معجم مصطلحات الطب النفسى"، بيروت، دار النهضة, 2003 م.  
el sherbiny, Lotfi:” moegam mostalahat al tb al nafsi”, BAYROT, Dar Al nahda, 2003
- (3) حمدي، إيناس، تفاحة موسى: " تصميم ملابس سهرة 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 الأولى , 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, “mausoet 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 التآييث" 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 Itanmyet el maharat el ebdyaeya” Magalet al Emara w al Fenoun w al Elom al Insania El adad 15

8) [koedy,Omar “android apps programing” http://omarkwaidie.blogspot.com](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\\_\(operating\\_system\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Android_(operating_system))

11) [saeed moalla, www.hwatif.com](http://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