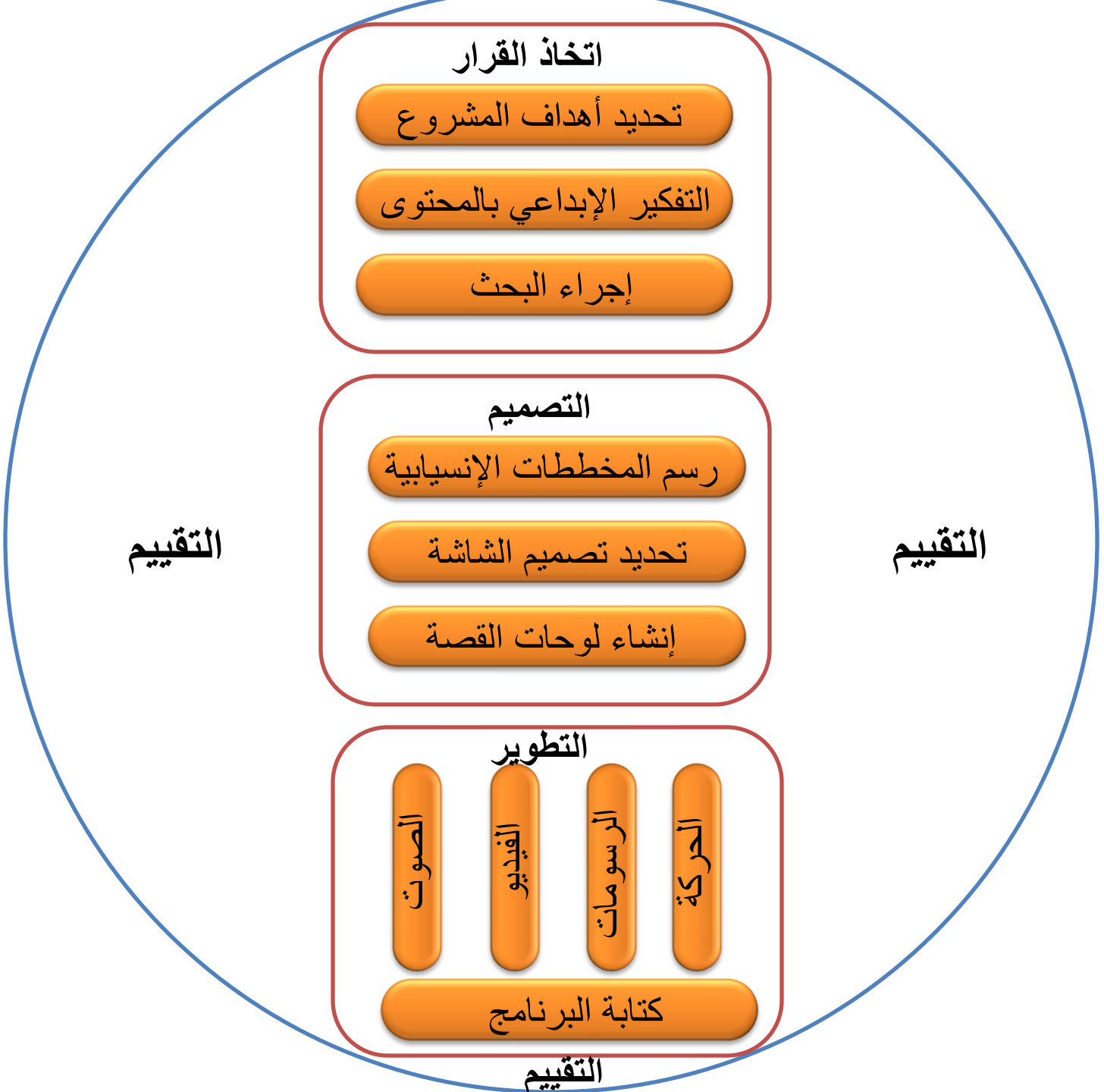
مرحلة التصميم

المحاضرة الثالثة

المحاور الرئيسية:

- الخطوط العامة للمحتوى
- رسم المخططات الانسيابية
- تحديد تصميم الشاشة
- إنشاء لوحات القصة
- ارشادات التصميم


اتخاذ القرار
تحديد أهداف المشروع
التفكير الإبداعي بالمحتوى
إجراء البحث
التصميم
رسم المخططات الإنسيابية
تحديد تصميم الشاشة
إنشاء لوحات القصة
التطوير
الحركة
الرسومات
الفيديو
الصوت
كتابة البرنامج
التقييم
التقييم
التقييم
التقييم

مرحلة التصميم في غاية الأهمية

لماذا مرحلة التصميم؟

- الفشل في التخطيط هو تخطيط للفشل.
- توفر الكثير من الوقت و الجهد في محلة التطوير.

أولاً: وضع الخطوط العامة للمحتوى

في هذه الخطوة نحدد:

- عنوان المشروع
- الأهداف العامة (الغايات)
- الاهداف السلوكية.
- الجمهور المستهدف.
- ترتيب المكونات الرئيسية للمحتوى وما يتفرع منها من عناصر، و تنظيمها بصوره منطقيه.

الخطوط العامة لمشروع (اكتشف كوريا)

- عنوان المشروع: اكتشف كوريا
- الهدف العام: التعريف بدولة كوريا الجنوبية.
- الأهداف السلوكية: ١-أن يحدد موقع كوريا على الخريطة.

٢- أن يذكر عاصمة كوريا.

٣- أن يوضح أهم المناطق السياحية في كوريا.

٤-أن يذكر عُملة كوريا.

- الخطوط العامة للمحتوى:

١. لمحة عن كوريا.

أ-أين تقع

ب-الطقس

٢. عن الكوريين.

أ- الزي الشعبي

ب-الأكلات الشعبيه

الخطوط العامة للهدف

عنوان المشروع: _____

الهدف العام: _____

نتائج محددة: _____

_____

الجمهور

من سيستخدم هذا المشروع (على سبيل المثال: الطلاب، المدرسون، أولياء الأمور)؟

الخطوط العامة للمحتوى

I. _____

A. _____

B. _____

C. _____

II. _____

A. _____

B. _____

C. _____

III. _____

A. _____

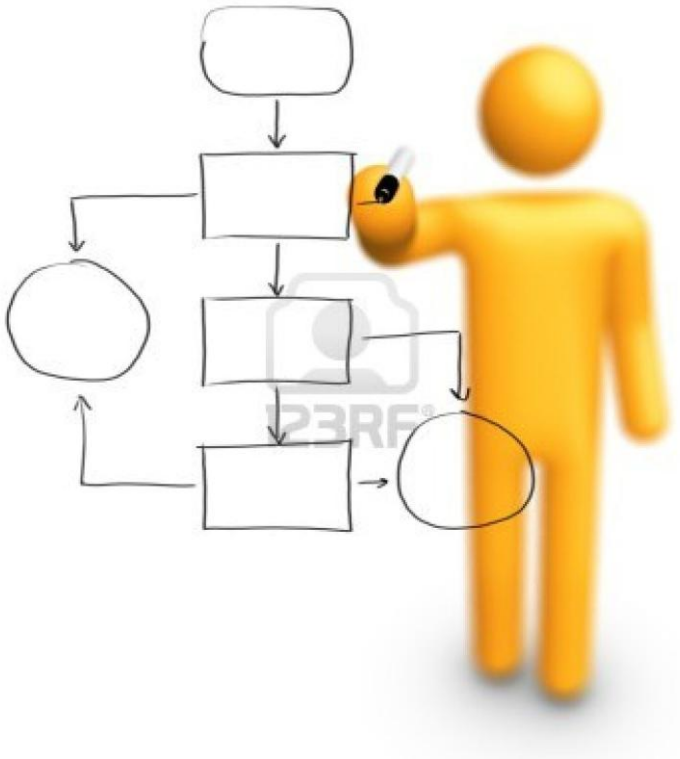
B. _____

C. _____

ثانياً: المخططات الإنسيابية

Flowchart

وصف تسلسل هيكلة البرنامج بصورة مرئية



ثانياً: المخططات الإنسيابية

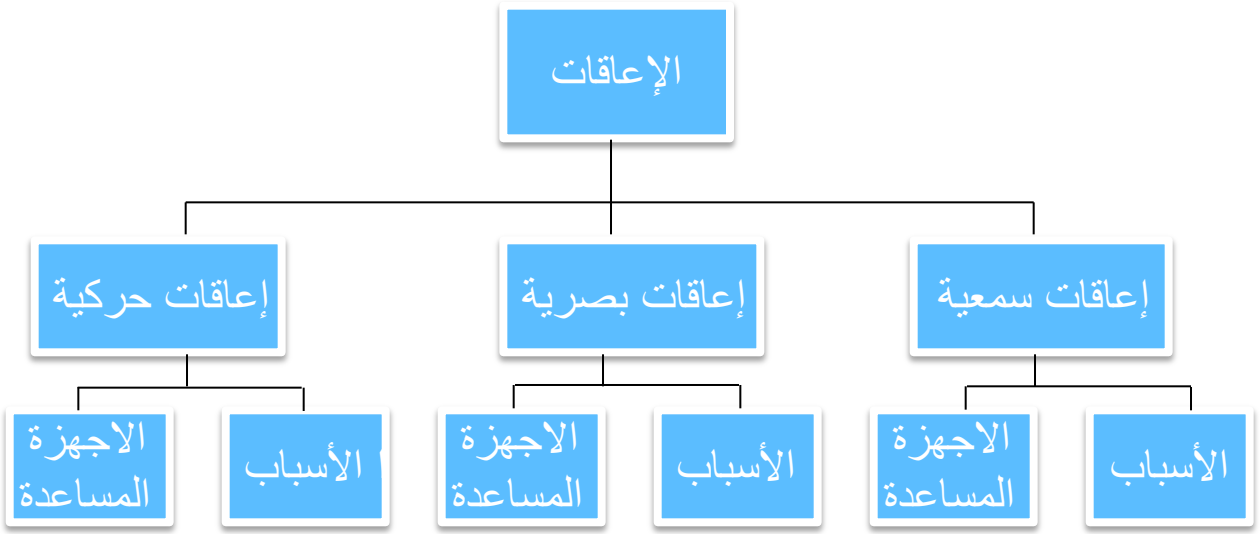
بعد اكتمال الخطوط العامه يبدا التفكير في اختيار المخططات الانسيابيه .
هناك عدد من المخططات الانسيابيه الشائعه والتي تتضمن:

- التراكيب الخطيه .
- التراكيب الشجريه.
- التراكيب العنقوديه.
- التراكيب النجميه.

التراكيب الخطية

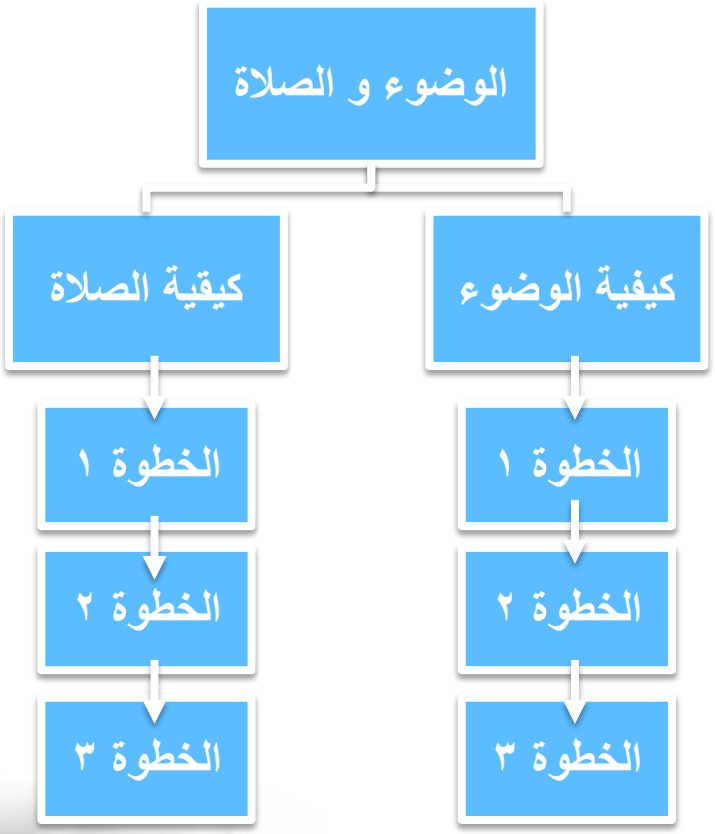
- تناسب المواضيع التي تعتمد على اجراءات محددة أو خطوات متسلسة.
- العروض التقديمية المصممة باستخدام برنامج PowerPoint و الفيديو أمثلة على التراكيب الخطية.
- خيارات الحركة المتاحة:
  - للأمام
  - للخلف

التراكيب الشجرية



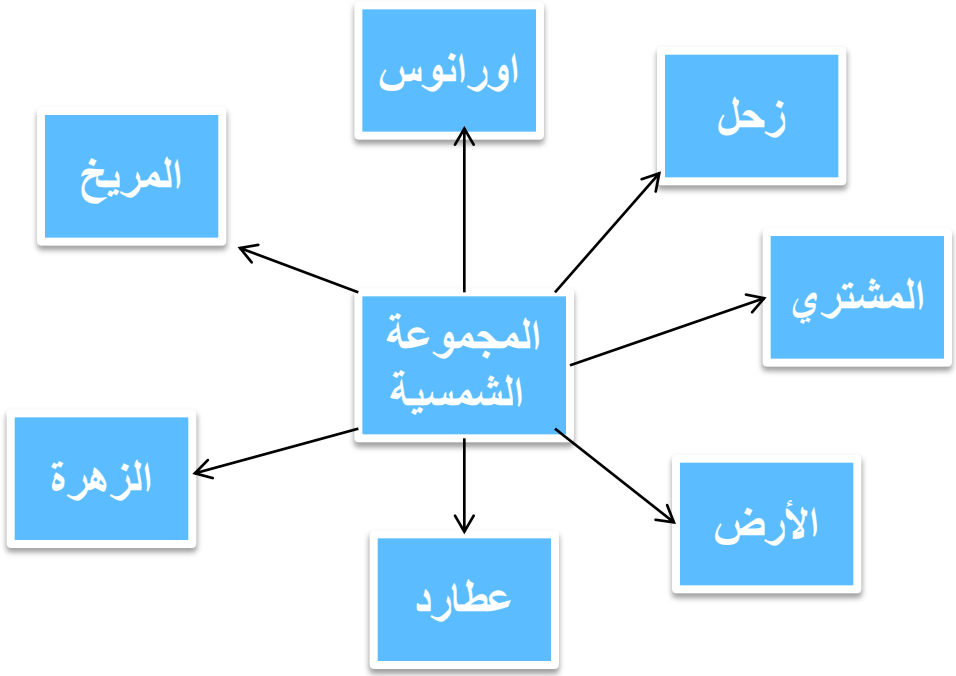
- تناسب المواضيع التي تتكون من فكرة رئيسية و تتفرع إلى عدد قليل من المواضيع الفرعية و التي تنقسم إلى مزيد من التفريعات وهكذا.
- خيارات الحركة المتاحة:
  - للأمام
  - للخلف
  - القائمة السابقة.
  - القائمة الرئيسية.

التراكيب العنقودية



- تدمج بين التراكيب الخطية و الشجرية.
- تسمح بخيارات الحركة للأمام و الخلف ضمن المقاطع الخطية و العودة إلى القائمة الرئيسية.

التراكيب النجمية



- تستخدم عندما تتفرع فكرة واحدة إلى العديد من الأفكار الفرعية.
- خيارات الحركة المتاحة:
  - الأمام.
  - الخلف
  - القائمة الرئيسية

رموز المخطط الانسيابي

بدايه/ نهايه

اطار تعليمي

قائمة او
نقطة اتخاذ
القرار

رابط

يمكن انشاء المخطط
الإنسيابي يدوياً أو
باستخدام برامج
خاصة مثل
Inspiration

تمرين

رتبي خطوات اعداد الشاي حسب التسلسل

أ- اضف الشاي

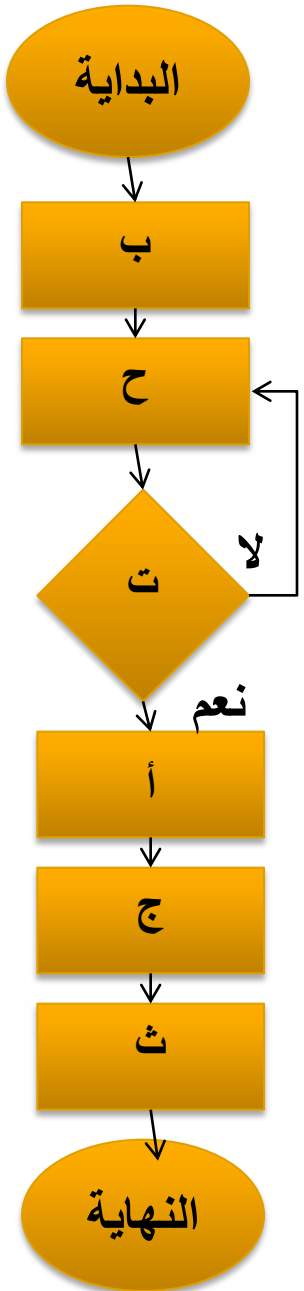
ب- افتح الموقد

ت- هل وصل إلى درجة الغليان

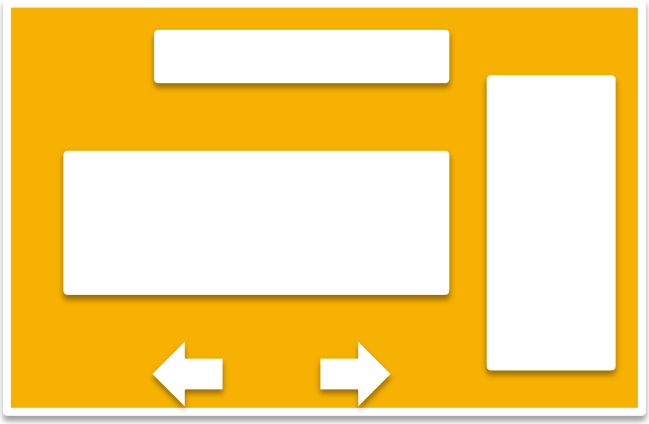
ث- اشرب الشاي

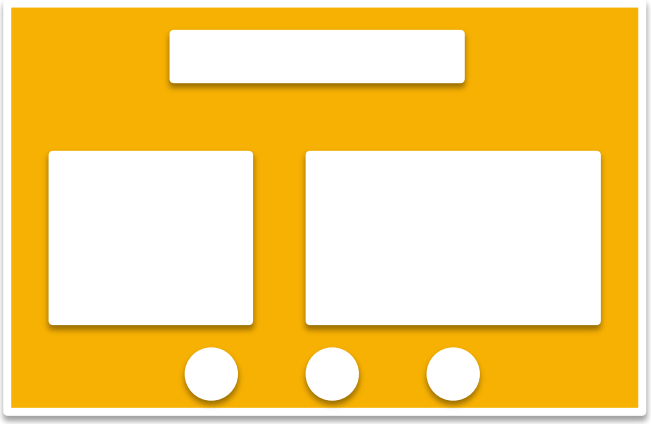
ج- اضف السكر

ح- سخن الماء



ثالثاً: تحديد تصميم الشاشة
Screen Design



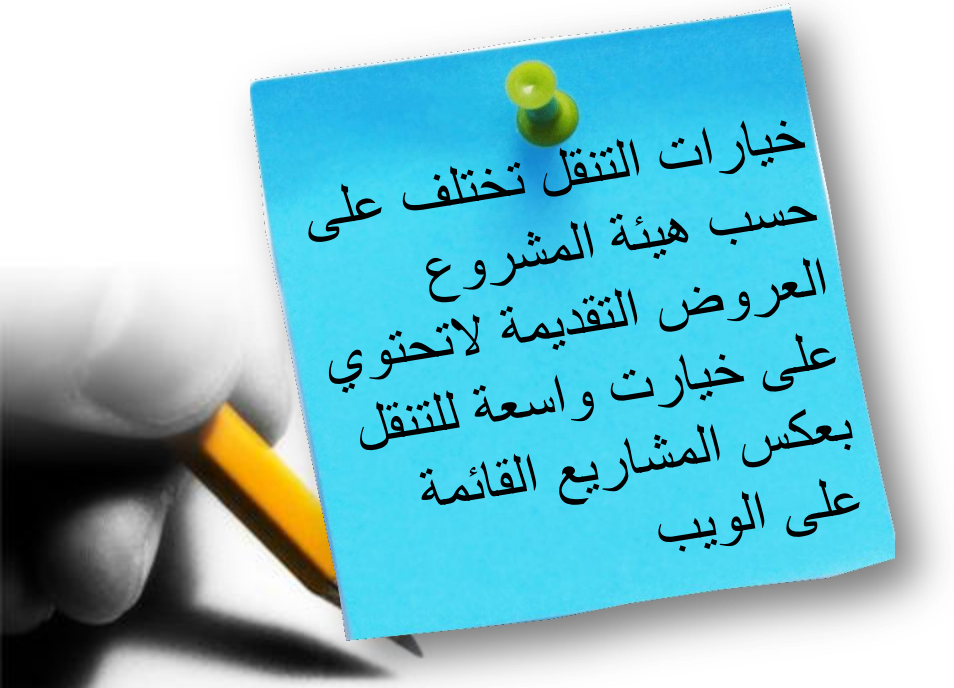


ثالثاً: تصميم الشاشة

Screen Design

- يساعد تصميم الشاشة على توحيد النمط بين الشاشات بحيث تكون متناسقة ولها نفس القالب

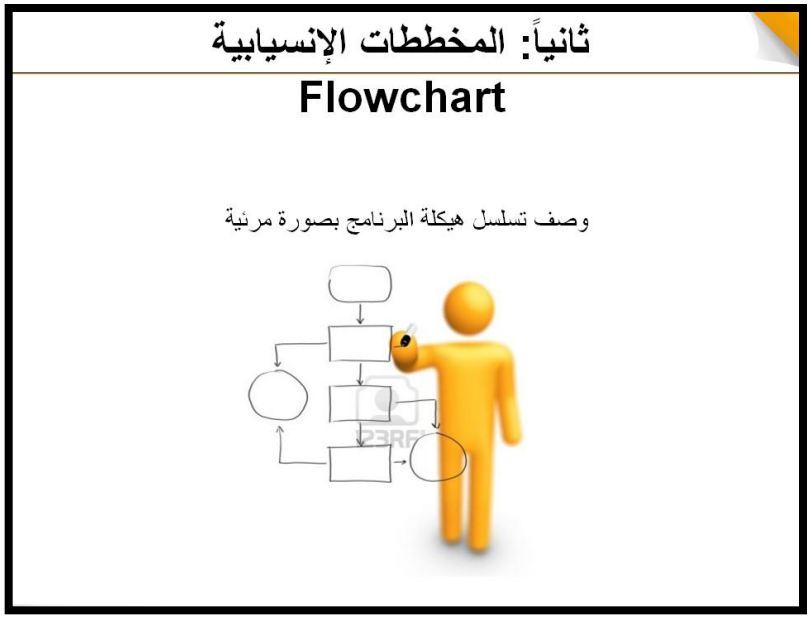
- كل شاشة لها مناطق وظيفية معرفة



ثالثاً: تصميم الشاشة

Screen Design

موقع إلكتروني



عرض تقديمي

ثالثاً: تصميم الشاشة

Screen Design

شاشة تعليمية

- العنوان
- نص المعلومات
- الرسومات
- الايقونات أوخيارات التنقل

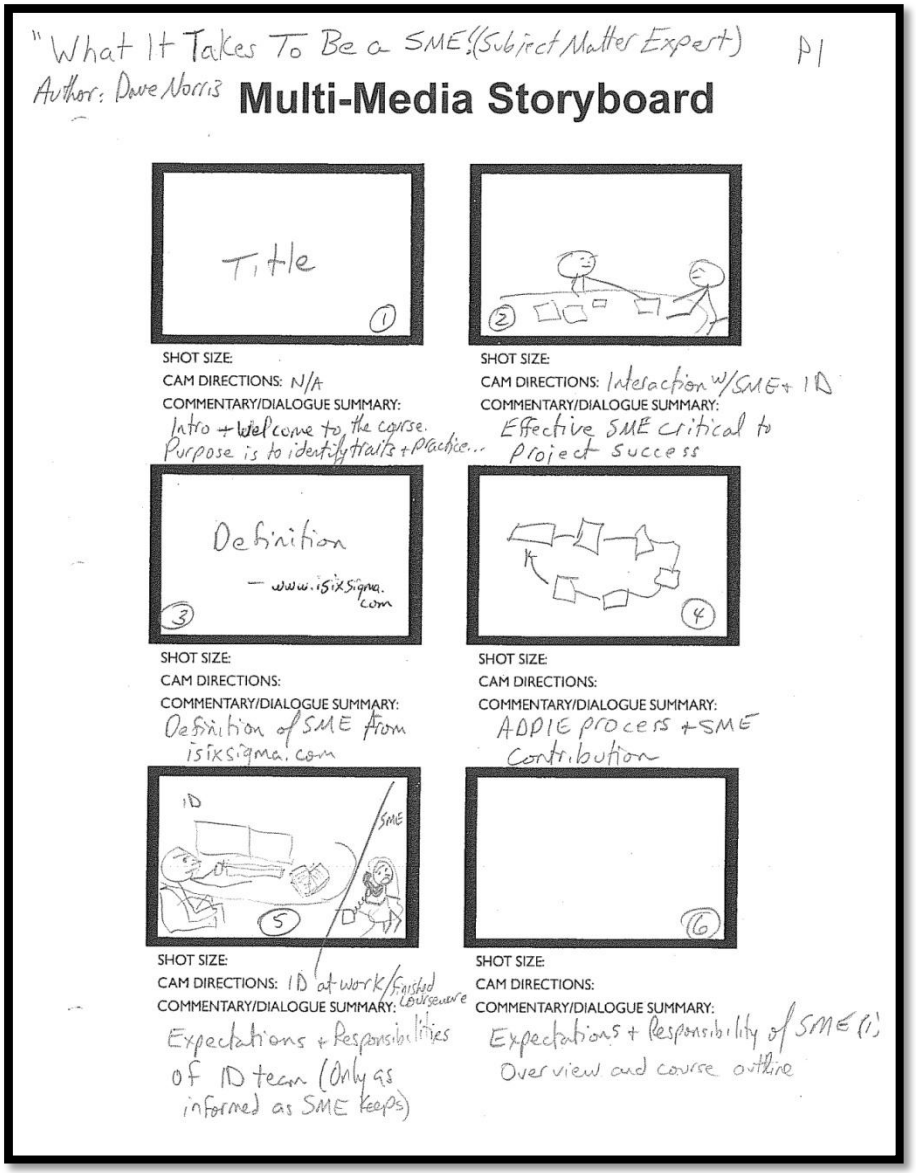
ثالثاً: تصميم الشاشة

Screen Design

شاشة السؤال

- العنوان
- منطقة توجيهات أو أسئلة
- خيارات الاجابة.
- الرسوميات .
- التغذية الراجعة.
- الايقونات اوخيارات التنقل

لماذا تختلف العناصر والمناطق الوظيفية بين الشاشات؟

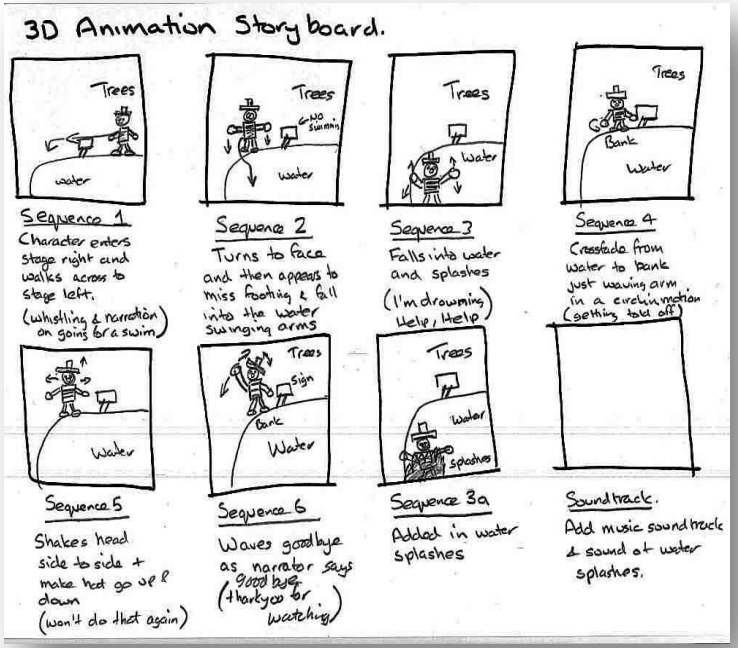


رابعاً: لوحات القصة

Storyboard

رابعاً: لوحات القصة

Storyboard



تعتبر مخطط تفصيلي للمشروع وتوفر تمثيلا مرئيا للشاشة.

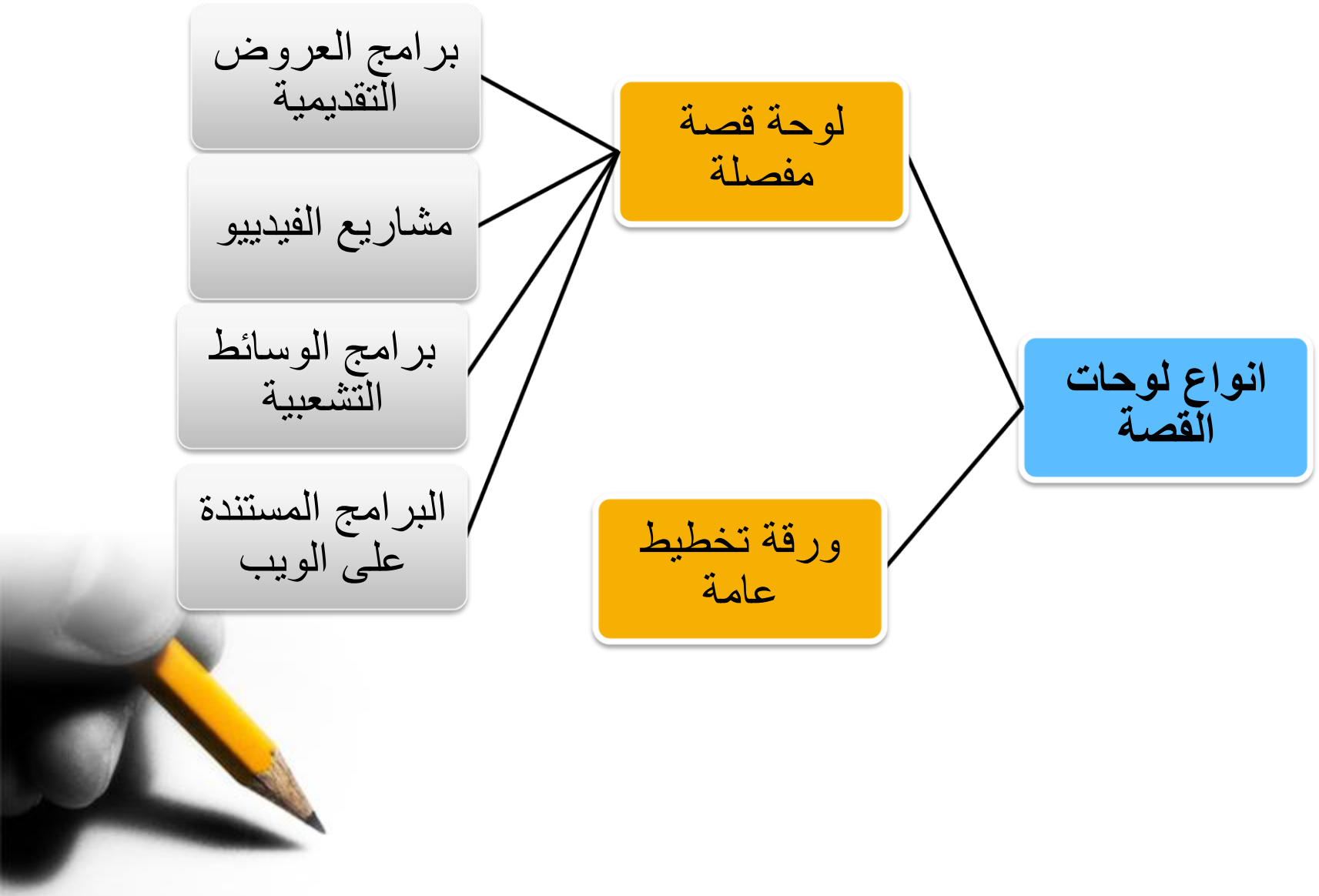
لوحات القصه تحتوي على:

- جميع المعلومات التي ستوضع على الشاشه
- المعلومات التي تساعد المبرمج على الانتاج والتطوير لمكونات الوسائط المتعدده.
- النصوص الخطيه للعناصر السمعيه
- تفاصيل الفيديو.
- المعلومات المتفرعة.

التفاصيل...التفاصيل...التفاصيل

رابعاً: لوحات القصة

Storyboard



رابعاً: لوحات القصة

Storyboard

ورقة التخطيط العامة:

يمكن استخدام بطاقات تمثل كل بطاقة صفحه واحده ويمكن وضع المحتوى (النص والرسومات) على الصفحه في المكان المناسب

من فوائد استخدامها : يمكن ترتيب وإعادة ترتيب البطاقات بالتسلسل المناسب قبل صياغة لوحات القصه بصوره نهائيه.

لوحات القصه المفصله والنصوص البرمجية:

تعتبر اكثر تفصيلا من اوراق التخطيط لأنها تحتوي على جميع المعلومات الوصفيه لإنتاج النص والرسومات والحركة والمواد الصوتيه والفيديو للمشروع على لوحات القصه ان توفر كل المعلومات التي ستظهر على الشاشه عندها يمكن اختيار الطريقه الافضل لعرض المعلومات

رابعاً: لوحات القصة

Storyboard

لوحات القصه لبرامج الوسائط التشعبية:

تحتوي برامج الوسائط التشعبية مثل برنامج Hyperstudio or eZedia عادة على ثلاثة انواع من الشاشات :

- الشاشات التعليمية.
- شاشات القوائم .
- شاشات الأسئلة .

لوحة قصة الوسائط التشعبية توفر مساحه لتوضيح بصوره دقيقه كيف سيتم تنسيق كل شاشه من شاشات المشروع بالإضافة لتحديد مكونات التنقل بين الشاشات و النص ،الصوت و الفيديو .

ارشادات التصميم

تساعد ارشادات التصميم على تحديد المعلومات المتعلقة بالنص والقوائم والأيقونات والأزرار كما توفر التعليمات والإرشادات لعناصر الوسائط مثل الرسومات والحركة والفيديو .

- **ارشادات حول النص :**

  الكتاب ص ١٢٠-١٢١

- **ارشادات حول القوائم :**

  الكتاب ص ١٢١

- **ارشادات حول الايقونات وازرار التنقل**

  الكتاب ص ١٢١-١٢٢

- **ارشادات حول الالوان:**

  الكتاب ص

شكراً لإنصاتكم