

تفاصيل مشروع التخرج لمسار مصمم الجرافيك

(Graphics Designer)

مشروع التخرج في مسار تصميم الجرافيك يهدف إلى إظهار المهارات الإبداعية والتقنية للطلاب في تصميم مجموعة متنوعة من الوسائط المرئية التي تخدم أغراضًا مختلفة مثل الإعلانات، الشعارات، المطبوعات، الوسائط الرقمية، وتصميم العلامات التجارية. المشروع يركز على دمج الجوانب الإبداعية مع الأدوات الفنية لإنتاج تصاميم تجذب الانتباه وتوصل الرسالة بشكل فعال.

1. فكرة المشروع

اختيار فكرة رئيسية ترتبط بهدف واضح، مثل تصميم هوية بصرية لعلامة تجارية، أو حملة إعلانية شاملة.

الفكرة يمكن أن تكون متنوعة حسب اهتمامات الطالب، مثل:

- تصميم شعار وهوية بصرية متكاملة لشركة أو منتج.
- حملة إعلانية تشمل ملصقات، إعلانات على الإنترنت، وتصميم صفحات تواصل اجتماعي.
- تصميم كتاب، مجلة، أو نشرة إخبارية.
- تصميمات خاصة بموقع ويب أو تطبيق موبايل.

2. البحث والتحليل:

- البحث عن الجمهور المستهدف: تحديد الجمهور الذي سيتفاعل مع التصميم وفهم احتياجاته.
- تحليل المنافسين: دراسة التصميمات المستخدمة من قبل المنافسين للتعلم منها والتميز عنها.

- جمع المراجع البصرية: البحث عن الإلهام من الأعمال الفنية والتصاميم العالمية.

3. التخطيط والرسومات الأولية

- إنتاج رسومات أولية (Sketches) للأفكار المقترحة قبل بدء العمل الرقمي.
- التخطيط للتصميم الشامل من حيث تكوين العناصر، اختيار الألوان، والخطوط.

4. تنفيذ التصميم الرقمي

- استخدام البرامج المتخصصة مثل Adobe Photoshop ، Illustrator ، InDesign لإنشاء التصميم النهائية.
- التركيز على الجودة البصرية والتفاصيل مثل اختيار الألوان، الخطوط، التكوينات، والنسب.
- التصميم المتجاوب (Responsive Design) إذا كان المشروع يتعلق بتصميم ويب أو تطبيق، يجب التأكد من أن التصميم متجاوب على جميع الأجهزة.

5. اختيار الألوان والطباعة

- استخدام لوحة ألوان متناسقة تعكس هوية المشروع وتجذب الانتباه.
- اختيار خطوط واضحة ومناسبة لطبيعة المشروع، وضمان سهولة القراءة.

6. إنتاج الوسائط المختلفة

تصميم مواد بصرية متنوعة تتضمن:

- المطبوعات: مثل الملصقات، البروشورات، والبطاقات.
- الرقمية: مثل الإعلانات على وسائل التواصل الاجتماعي، وتصميم صفحات الويب.
- التأكد من تكامل جميع العناصر وتناسقها مع هوية المشروع.

7. التقييم والتحسينات

- عرض التصميم على مجموعة من المستهدفين أو الخبراء لجمع الملاحظات.
- إجراء التعديلات والتحسينات بناءً على الملاحظات لتحسين جودة المشروع.

نقاط التقييم لمشروع التخرج لمسار مصمم الجرافيك

(Graphics Designer)

1. الإبداع والابتكار (20 نقطة)

- هل الفكرة مبتكرة وتظهر إبداعاً في الحلول التصميمية؟
- هل التصميم تقدم شيئاً جديداً وفريداً مقارنة بالمشاريع الأخرى؟

2. جودة التنفيذ التقني (15 نقطة)

- هل تم استخدام الأدوات والبرامج مثل Photoshop ، Illustrator بطريقة احترافية؟
- هل التصميم خالية من الأخطاء الفنية مثل التباعد غير المناسب أو الدقة المنخفضة؟

3. التوافق مع أهداف المشروع (15 نقطة)

- هل التصميم يعكس الهدف الرئيسي للمشروع ويخدم الرسالة بوضوح؟
- هل الجمهور المستهدف يمكنه فهم الرسالة بشكل سريع وفعال؟

4. التناسق البصري (10 نقاط)

- هل هناك انسجام وتناسق بين العناصر البصرية المختلفة مثل الألوان والخطوط؟
- هل التصميم يبدو متكاملًا وغير مفكك؟

5. استخدام الألوان والطباعة (10 نقاط)

- هل تم اختيار الألوان بطريقة مدروسة وجذابة؟
- هل الخطوط المختارة مناسبة وسهلة القراءة؟

6. التفاصيل والجودة الفنية (15 نقطة)

- هل تم إيلاء الاهتمام بالتفاصيل الدقيقة مثل الحواف، النصوص، والتأثيرات البصرية؟
- هل جودة الطباعة أو النسخة الرقمية متقنة وتتناسب مع المتطلبات الفنية؟

7. العرض النهائي (10 نقاط)

- هل العرض النهائي منظم ويعكس الاحترافية؟
- هل تم تقديم المشروع بطريقة سلسلة وسهلة الفهم؟

8. التخطيط والتنظيم (5 نقاط)

- هل تم التخطيط بشكل جيد منذ البداية؟
- هل تم تنفيذ المشروع وفق جدول زمني مناسب وبدون تأخير؟

التقييم النهائي

تُجمع النقاط من جميع المعايير لتحديد الدرجة النهائية لمشروع التخرج، مما يعكس مستوى المهارات الإبداعية والفنية للطالب في مجال تصميم الجرافيك.

أفكار مشروعات متميزة للطلاب المتميزين Elite Project لمسار مصمم الجرافيك

- 1 مصر الرقمية: إزاي التكنولوجيا بتغير حياة المصريين وتبنى مستقبل أفضل؟
- 2 التحول الرقمي في التعليم: إزاي التعليم الإلكتروني بيغير طرق التعليم التقليدية ويسهل الوصول للمعرفة؟
- 3 المدن الذكية: مصر المستقبلية وعلاقتها بالتكنولوجيا والمدن الذكية.
- 4 الذكاء الاصطناعي وحل مشاكل المجتمع: إزاي الذكاء الاصطناعي يقدر يساعد في حل مشاكل زي المرور، الطاقة، أو الزراعة؟
- 5 الابتكار والشباب: دور الشباب المبدع في بناء مصر الرقمية من خلال الابتكار التكنولوجي.

Project Documentation Guidelines

Item	Student Deadline	Graduate Deadline
Project Planning & Management	3/21/2025	2/24/2025
Literature Review	3/21/2025	2/24/2025
Requirements Gathering	3/21/2025	2/24/2025
System Analysis & Design	3/21/2025	2/24/2025
Implementation	5/9/2025	4/11/2025
Final Presentation & Testing& Reports	5/9/2025	4/11/2025

1. التخطيط وإدارة المشروع – (Project Planning & Management)

تحديد فكرة المشروع:

- تصميم هوية بصرية متكاملة لشركة أو منتج.
- تطوير حملة إعلانية شاملة تشمل ملصقات وإعلانات رقمية وتصاميم سوشيال ميديا.
- تصميم مجلة، كتاب، نشرة إخبارية، أو موقع إلكتروني بصري متكامل.

إنشاء خطة المشروع:

- وضع جدول زمني يحدد مراحل التنفيذ GANTT CHART .
- توزيع المهام إذا كان العمل ضمن فريق، مع تحديد مسؤوليات كل فرد.

تحديد الأدوات المستخدمة:

- برامج التصميم الأساسية. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign
- منصات Dribbble و Behance كمصادر إلهام وأمثلة ناجحة.

2. المراجعة ووضع الفرضيات - (Literature Review)

البحث عن الجمهور المستهدف:

- تحديد الجمهور المناسب لمشروع التصميم، سواء كان مستهلكين أو شركات.
- تحليل احتياجاتهم، تفضيلاتهم البصرية، وأسلوب التفاعل مع التصميمات.

تحليل المنافسين:

- دراسة أعمال مصممين محترفين لفهم أساليبهم وأفضل الممارسات.
- مقارنة الهويات البصرية والعناصر التصميمية بين العلامات التجارية المنافسة.

جمع المراجع البصرية:

- تحليل اتجاهات التصميم الحديثة مثل 3D Graphics ,Retro Design ,Minimalism
- البحث في مصادر للحصول على أفكار ملهمة.

3. جمع المتطلبات - (Requirements Gathering)

- تحديد أهداف المشروع بوضوح: هل يهدف إلى التسويق، التوعية، العلامة التجارية؟
- إجراء مقابلات أو استبيانات لجمع آراء العملاء أو الجمهور المستهدف.
- إنشاء Personas تعكس المستخدمين الأساسيين المستهدفين بالتصميم.
- تحديد النمط البصري المناسب بناءً على الفئة المستهدفة (شباب، رجال أعمال، أطفال، إلخ).
- تحليل احتياجات التصميم مثل الألوان المناسبة، أنواع الخطوط، الأسلوب البصري، والرسائل المراد إيصالها.

4. تحليل وتصميم النظام - (System Analysis & Design)

- الرسومات الأولية والإسكتشات Sketches.
- تجميع العناصر للهوية البصرية أو الحملة الإعلانية.
- تحديد الألوان والخطوط المستخدمة.

5. التنفيذ - (Implementation)

- تنفيذ التصميم النهائية باستخدام Adobe Photoshop ,Illustrator ,InDesign.
- إنتاج مجموعة من المخرجات حسب نوع المشروع:

- الشعارات والهويات البصرية بتنسيقات AI, EPS, PNG, PDF.
- تصاميم السوشيال ميديا بحجم مناسب للمنصات المختلفة.
- المطبوعات الإعلانية بجودة عالية للطباعة (DPI 300).
- ضمان توافق التصميم مع مختلف الاستخدامات (مثلاً، شعار يمكن استخدامه بالأبيض والأسود أو على خلفيات مختلفة).

6. العرض النهائي، الاختبار، والتقارير - (Final Presentation & Testing & Reports)

- إعداد تقرير المشروع النهائي يتضمن جميع مراحل التنفيذ.
- تحضير عرض تقديمي (Presentation) باستخدام Canva أو PowerPoint .