فهرست المحتويات

الإهداء ص

الشكر

فهرست المحتويات VI

فهرست الصور والأشكال IX

فهرست الجداول XI

فهرست الملاحق XII

ملخصات الدراسة XIII

مقدمة عامة 16

1- الإشكالية 17

2- مبررات اختيار الموضوع 17

3- أهمية الموضوع 18

4- أهداف الموضوع 19

5- الفرضيات 20

6- منهج البحث والأدوات المستعملة 22

7- عينة الدراسة 27

8- المقاربات النظرية 28

9- هيكلة البحث 33

الفصل الاول: الجانب النظري لموضوع الدراسة

تمهيد 35

1- الدراسات السابقة 36

2- تحديد المفاهيم 39
3- التكنولوجيا الرقمية في المجتمعات المعاصرة.....43
3-1- تطور تكنولوجيا العالم الرقمي 43
3-2- أنواع الواقع المعزز ومستوياته.....52
3-3- تطبيقات الواقع المعزز في مجال الفن والإشهار.....55
3-4- مراحل تصميم الواقع المعزز.....58
3-5- القيم الجمالية للتصميم الرقمي.....59
4- الإشهار الخارجي.....61
4-1- نبذة تاريخية عن الاشهار الخارجي.....61
4-2- خصائص الاشهار الخارجي.....63
4-3- المجال العام في الوسط الحضري.....65
4-4- أسس تهيئة واستخدام المجال العام.....66
4-5- معايير الاشهار الخارجي في المجال العام.....71
4-6- الإشهار الخارجي ومنظومة القيم في المجتمع.....76

خلاصة.....79

الفصل الثاني: الجانب التطبيقي لموضوع الدراسة

تمهيد.....81

1- التحليل السيميولوجي للعروض الإشهارية.....82
1-1 الدراسة التحليلية لعرض " بحيرة البجع" 82
1-2 الدراسة التحليلية لعرض " كوكاكولا" 118
1-3 الدراسة التحليلية لعرض " جازي" 138
2- مقارنة نتائج التحليل.....158
3- تصور تطبيقي لإنجاز المشروع الفني.....160
4- مناقشة النتائج 171

4-1 على ضوء الفرضيات 171
4-2 على ضوء الدراسات السابقة 173
4-3 على ضوء المقاربات النظرية 174

خلاصة 177

خاتمة 179

فهرست المصادر والمراجع 181

الملاحق 192

فهرست الصور والأشكال

الرقم	عنوان الصورة	الصفحة
01	نظام الانغماس الكلي: نظامCAVE.	47
02	عرض فيلم رباعي الأبعاد.	47
03	جهاز .Desktop VR	48
04	عرض لوحات متحركة للفنان "غوستاف كليمت" في ورشة الضوء بباريس.	56
05	إشهار خاص بماكدونالدز باستخدام الشاشات اللمسية.	57
06	إشهار شركة IKEA باستغلال أعمدة الإنارة الخارجية.	68
07	توظيف مظلات الانتظار للإشهار لمدينة الالعاب.	68
08	إشهار لشاي أخضر من خلال أحواض الزهور.	69
09	اشهار توعوي بجانب غطاء قناة للصرف الصحي.	70
10	استخدام صناديق القمامة كدعامة للإشهارات التوعوية	70
11	الملصق الاشهاري الخاص بالعرض "بحيرة البجع"	83
12	ألكسندر وسAlexander Us.	83
13	شعار شركة كوكاكولا Coca-cola.	119
14	صورة تبين افتتاحية العرض.	131
15	صورة تبين أهم الأيقونات الموظفة في الإشهار.	131

16	شعار مؤسسة جازي " Djezzy".	154
17	صورة تبين أهم الأيقونات الموظفة في إشهار Djezzy ".	154
18	تعديل الصور الخاصة بفيلم "البوغي".	167
19	دمج الصور مع حامل العرض	168
20	تصميم لافتة خاصة بمعلومات فيلم "البوغي".	169
21	تحريك عناصر التصميم الخاص بالعرض الإشهاري لفيلم "البوغي".	169
22	دمج الموسيقى مع العرض الإشهاري لفيلم "البوغي".	170
23	العرض الإشهاري لفيلم "البوغي" في شكله النهائي.	170

فهرست الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	أهم الفروقات بين الواقع المعززAR و الواقع الافتراضي VR.	52
02	التقطيع التقني لعرض "بحيرة البجع".	86
03	تحليل المَشاهد الأساسية لفيلم "بحيرة البجع".	99
04	يوضح جغرافية الألوان المستعملة في فيلم " بحيرة البجع".	109
05	تحديد سمات الشخصيات وأدوارها.	114
06	التقطيع التقني لعرض "Coca-cola".	121
07	تحليل المَشاهد الأساسية لفيلم"Coca-cola".	125
08	يوضح جغرافية الألوان المستعملة في فيلم coca-cola.	132
09	جدول التقطيع التقني لفيلم جازي "Djezzy".	141
10	تحليل المشاهد الأساسية لفيلم "جازيDjezzy.	147
11	مصفوفة تحليل SWOT.	159
12	التقطيع التقني للعرض الإشهاري "البوغي".	165

فهرست الملاحق

الرقم	عنوان الملحق	الصفحة
01	واجهة مسرح بولشوي بروسيا	192
02	Terreiro do Paço البرتغال	192
03	البريد المركزي بالجزائر	193