الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة قسنطينة 3 – صالح بوبنيدر –
كلية الفنون والثقافة
قسم الفنون البصرية وفنون العرض

مذكرة تخرج ضمن متطلبات

نيل شهادة ماستر تخصص فن الإشهار

الإستعانة بتقنيات الذكاء الإصطناعي في تصميم الهوية البصرية

– تصميم هوية بصرية لوكالة إشهارية CS SPARK أنموذجا –

إعداد:
ط. شرفي سامي عماد الدين

إشراف:
د. محمد بالعربي

أعضاء لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الجامعة	الصفة
د/ محمد بالعربي	جامعة قسنطينة 3 – صالح بوبنيدر –	مشرفا
د/ حمزه تريكي	جامعة قسنطينة 3 – صالح بوبنيدر –	رئيسا
د/ فوزية بوطاعوش	جامعة قسنطينة 3 – صالح بوبنيدر –	مناقشا

السنة الجامعية 2024/2023

فهرس

الموضوع	الصفحة
قائمة الأشكال	
مقدمة	أ
1- الإشكالية والأسئلة 2- الفرضيات	ب
3- أسباب إختيار الموضوع 4- أهداف الدراسة 5- أهمية الدراسة	ج
6- المناهج المستخدمة في الدراسة 7- أدوات جمع البيانات 8- الدراسات السابقة	د
9- المقاربات النظرية	و
10- الصعوبات 11- هيكلة الدراسة	ز
12- مفاهيم الدراسة 12-1- التصميم الجرافيكي	ح
12-2- الذكاء الإصطناعي 12-3- الهوية البصرية	ط

الموضوع	الصفحة
فصل أول: التصميم الجرافيكي	
تمهيد	25
1- مفهوم التصميم الجرافيكي	26
2- عناصر التصميم الجرافيكي 2-1- النقطة	28
2-2- الخط	29
2-3- الشكل	30
2-4- المساحة والفراغ	31
2-5- الحجم 2-6- الملمس	32
2-7- اللون	33
2-8- النمط 2-9- المنظور	34
2-10- الصور 2-11- النصوص	35
3- مبادئ التصميم الجرافيكي 3-1- التوازن 3-2- التناسب	36
3-3- التباين	37
3-4- الإيقاع 3-5- السيادة	38
3-6- الحركة 3-7- التكرار 3-8- التركيز	39
3-9- التنوع	40
3-10- الوحدة	41

الموضوع	الصفحة
4- أهمية التصميم الجرافيكي	41
5- مجالات التصميم الجرافيكي 5-1- حسب تقنيات الإنجاز 5-1-1- 2D 5-1-2- 3D	42
5-2- حسب مجالات العمل 5-2-1- تصميم للتسويق والإعلان	43
5-2-2- تصميم واجهات المستخدم 5-2-3- تصميم الجرافيكي للنشر	44
5-2-4- تصميم تغليف المنتجات	45
5-2-5- تصميم الرسوم المتحركة	46
5-2-6- التصميم الجرافيكي البيئي 5-2-7- التصميم الجرافيكي للتعبير الفني	47
5-2-8- تصميم الهوية البصرية	48
6- برامج التصميم الجرافيكي 6-1- برامج ثنائية الأبعاد	49
6-2- برامج ثلاثية الأبعاد	51
6-3- برامج إنشاء وتعديل الفيديوهات	52
خلاصة	53

الموضوع	الصفحة
فصل ثاني: الذكاء الإصطناعي والهوية البصرية	
تمهيد	55
1- الذكاء الإصطناعي 1-1- ماهية الذكاء الإصطناعي 1-2- بداياته	56
1-3- أنواع الذكاء الإصطناعي	57
1-4- مجالات الذكاء الإصطناعي	61
1-4-1- الرعاية الصحية 1-4-2- التمويل 1-4-3- التعليم	62
1-4-4- التسويق والإعلان 1-4-5- التصنيع	63
1-4-6- خدمة العملاء 1-4-7- النقل 1-4-8- الزراعة	64
1-5- الذكاء الإصطناعي في التصميم الجرافيكي 1-6- تقنيات الذكاء الإصطناعي في التصميم	65
1-6-1- تقنيات مدمجة بأدوات برامج التصميم	66
1-6-2- تقنيات مدمجة في منصات رقمية	68
1-7- استخدام تقنيات الذكاء الإصطناعي في التصميم الجرافيكي 1-8- تأثير استخدام تقنيات الذكاء الإصطناعي في عملية التصميم الجرافيكي	70
2- الهوية البصرية	71
2-1- أهمية الهوية البصرية	72
2-2- عناصر الهوية البصرية	74
خلاصة	78

الموضوع	الصفحة
فصل ثالث: تصميم هوية بصرية لوكالة إشهارية	
تمهيد	80
1- فكرة المشروع 2- تحليل النماذج 2-1- النموذج 1	81
2-2- النموذج 2	86
3- خطوات إنجاز التصميم 3-1- معلومات عن الهوية البصرية للوكالة 3-1-1- إسم الوكالة الإشهارية 3-1-2- شعار الوكالة 3-1-3- فلسفة الوكالة 3-1-4- قيم الوكالة	89
3-1-5- إستراتيجيات تنفيذ المشاريع	90
3-1-6- أهداف الوكالة	91
3-2- التغذية البصرية	92
3-3- التجريد الأولي 3-4- التجسيد الرقمي	93
3-5- دلالات الهوية البصرية المنجزة	103
4- إستخلاص النتائج	105
خلاصة	108
خاتمة	ك
قائمة المصادر والمراجع	113
ملاحق	118
ملخص الدراسة	119

ملخص الدراسة

عمد البحث لدراسة كيفية الإستعانة بالذكاء الإصطناعي في التصميم الجرافيكي، وذلك عن طريق محاولة تصميم هوية بصرية لوكالة إشهارية. حيث إعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي لدراسة عينة قصدية، بأداة الملاحظة البسيطة، وذلك للحصول على نتائج عملية. فقد إعتمدنا على منهج التحليل السيميولوجي، لتحليل العينات وتفسير توجهات التصميم. وقد توصلنا للنتائج مفادها أن تقنيات الذكاء الإصطناعي تساعد في إيقاظ الإبداع، وتحليل ودراسة الأفكار بطرق دقيقة. كما أنه وسيلة مفيدة لتوفير الوقت، عن طريق أتمتة المهام المتكررة وتخصيص وقت للإبداع. فقد ساعد الذكاء الإصطناعي في تطوير مجال التصميم الجرافيكي وفتح مجالا له للتوسع والتطور.

الكلمات المفتاحية: تصميم غرافيكي، تصميم رقمي، ذكاء إصطناعي، هوية بصرية، العملية الإبداعية.

Résumé

La recherche visait à étudier comment l'intelligence artificielle peut être utilisée dans le design graphique, en tentant de concevoir une identité visuelle pour une agence publicitaire. Nous avons adopté une approche descriptive analytique pour étudier un échantillon intentionnel à l'aide de l'outil d'observation simple afin d'obtenir des résultats pratiques. Nous avons également utilisé la méthode de l'analyse sémiologique pour analyser les échantillons et interpréter les orientations du design. Les résultats obtenus montrent que les technologies de l'intelligence artificielle aident à éveiller la créativité et à analyser et étudier les idées de manière précise. De plus, elles constituent un moyen utile de gagner du temps en automatisant les tâches répétitives, permettant ainsi de consacrer plus de temps à la créativité. L'intelligence artificielle a contribué au développement du domaine du design graphique, ouvrant de nouvelles perspectives pour son expansion et son évolution.

Mots-clés : design graphique, design numérique, intelligence artificielle, identité visuelle, processus créatif.

Abstract

The research aimed to study how artificial intelligence can be utilized in graphic design by attempting to create a visual identity for an advertising agency. We adopted a descriptive-analytical approach to study a purposive sample using simple observation as a tool to obtain practical results. We also used semiological analysis to analyze the samples and interpret design trends. The results show that AI technologies help awaken creativity and analyze ideas in precise ways. Additionally, they are a useful means of saving time by automating repetitive tasks, allowing more time for creativity. AI has contributed to the development of the graphic design field, opening new avenues for its expansion and evolution.

Keywords: graphic design, digital design, artificial intelligence, visual identity, creative process.