دراسة تحليلية لمنهج تصميم منشآت سياحية لإنقاص الفجوة بين الدراسة الأكاديمية والتطبيق العملى لخريجى التصميم الداخلى

A case study for the curriculum of Touristic Facilities Design to bridge the gap between academic courses and the interior designers' practical implementation

أ.م.د. دلال يسرالله محمد

أستاذ مساعد بالمعهد العالى للفنون التطبيقية – مدينة 6 أكتوبر

AS. Prof. Dalal Yousrallah Mohamed

Assistant Professor of Higher Institute of Applied Arts 6th of October City

dalalyousrallah@gmail.com

الملخص:

إن أهم هدف لتطوير تعليم التصميم هو ربطه بسوق العمل، وللوصول الى خريج كفء بمجال التصميم للمنشآت السياحية أو بالتصميم فى العموم. نجد هناك مشكلة أساسية ألا وهى الفجوة بين ما يتعلمه الطالب فى المرحلة الدراسية وبين متطلبات سوق العمل ، يتطلب ذلك رصد ودراسة مستمرة لمتطلبات سوق العمل لتطبيقها في الدراسة الأكاديمية، ولا سيما لمواد التصميم ، التي هي أهم مادة بالمرحلة الدراسية.

فبدارسة سوق العمل العالمي بداية القرن الواحد والعشرين ، وُجد أن التصميم مهنياً أكثر حرفية بالشكل الأكاديمي ، الأمر الذي أمكن استخدامه بشكل علمي منضبط في تطوير تدريس العملية التصميمية .

إن لمادة التصميم أهمية قصوى فهي ترتكز على مجموعة من أسس وعلوم التصميم التي تغذي مهارات الطالب (المصمم) ولا يمكن المساس بها .

يقترح البحث أن يكون التطوير من خلال مادة تصميم المنشآت السياحية كمادة تطبيقية تحقق تكامل التصميم مهنياً وأكاديمياً. فيكون المأمول تحقيق تأثير إيجابي متبادل بين الدراسة الأكاديمية والواقع المهني، وتحويل التعليم التقليدي إلى تعليم مواكب لسوق العمل.

مشكلة البحث:

- تخريج طلاب غير قادرة على حل المشكلات التصميمية للمنشآت السياحية من الناحية التصميمية أو التقنية.
- خريجى بعض كليات الفنون غير مؤهلين للتعامل فى سوق العمل مع العملاء والفنيين.

أهداف البحث:

- الوصول بالطالب الى القدرة على حل المشكلات التصميمية المختلفة.
- تحديث نواتج التعلم المستهدفة لمقرر تصميم المنشآت السياحية – المعهد العالى للفنون التطبيقية – 6 أكتوبر(مكان التطبيق) لتناسب سوق العمل.

أهمية البحث:

- التركيز على تنمية العقول التصميمية من الطلاب للعمل فى مجال التصميم السياحى.
- الوصول الى توصيف مقرر محقق لمتطلبات سوق العمل عن طريق تحقيق متطلبات الطلاب من الإستبيانات المستخدمة فى الجزء التطبيقى.

DOI: 10.21608/mjaf.2020.27541.1594

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

حدود البحث:

- التطبيق على مادة تصميم منشآت سياحية لطلاب الفرقة الرابعة وخريجى المعهد العالى للفنون التطبيقية – مدينة 6 أكتوبر.

الكلمات المفتاحية:

تصميم المنشآت السياحية – الدراسة الأكاديمية – عملية التصميم.

Abstract:

The most important goal for developing design education is to link it to the job market, this is to reach a competent graduate in the field of design for touristic facilities or design in general.
There has always been this major problem, which is the gap between what the student learns at the school stage and the requirements of the market.
This requires continuous monitoring and study of the requirements of the job market, in order to be applied in academic curriculum, especially for design courses.
By studying the global job market at the beginning of the twenty-first century, it was found that academic designs were more professional in academic form, which made it easier to be used in a the development of the design education process.
The design course is very important, it is based on a set of design principles that nourish the skills of the designer and cannot be compromised.
The research proposes that the development be through the material for the design of touristic establishments as an applied material that achieves the integration of the design professionally and academically.
The aim is to achieve a positive mutual effect between academic study and professional reality, in order to keep up with the job market.

Problem Definition:

• Graduate students lack the ability to solve design problems for touristic establishments on the design or technical basis.
• Some Arts' major graduates are not qualified enough to deal with the job market's customers and technicians.

Research Objectives:

• Students to be able to solve different design problems.
• Update targeted learning outcomes for the course of touristic facilities design - Higher Institute of Applied Arts - Oct 6 (place of application) to fit into the job market.

Research importance:

• Focus on the development of design students' skills to work in the field of tourism design.
• Reaching a curriculum that can keep up with the job market through fulfilling the students' requirements gathered and analyzed in the questionnaires discussed in the application section

Research limits:

• Application to the fourth year students and graduates of the Higher Institute of Applied Arts - 6th of October City.

Key words:

Touristic Facilities Design Academic studies Design Process

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المقدمة:

تهتم المحتويات العلمية لمادة تصميم المنشآت السياحية ومواد التصميم عامةً لطلاب التصميم الداخلى بكليات الفنون على كم المعرفة المكتسبة طبقا للمناهج الدارسية. بينما يهتم سوق العمل بممارسة التصميم بأفضل الأساليب الموفرة للوقت والجهد والمحققة لأفضل نتائج العمل بدقة وشمولية. المحتويات العلمية لا تشمل أو تنص على تطبيق المعرفة المكتسبة .

بالتالي تفتقد المحتويات التطبيق العملى في مناهجها، ولعل هذا هو مكمن الفجوة بين الدارسة والممارسة. الأمر الذي يحتاج لتداركه بشكل علمي سليم.

أولاً: بعض المفاهيم البحثية لتطوير تعليم التصميم.

1. التصميم التعليمي:

المعروف أيضًا باسم تصميم النظم التعليمية، هو ممارسة التصميم والتطوير والخبرات التعليمية، الرقميّة والفيزيائية، بشكل منهجي، من أجل اكتساب المعرفة بكفاءة وبطريقة ممتعة وملهمة. تتكون العملية على نطاق واسع من تحديد حالة واحتياجات المتعلم، وتحديد الهدف النهائي من التعليم، وخلق بعض «التدخل» للمساعدة في الانتقال. قد تكون نتيجة هذا التعليم قابلة للملاحظة مباشرة، وللقياس العلمي، أو مخفية تماما ومفترضة. وهناك العديد من نماذج التصميم التعليمي، ولكن يعتمد العديد منها على المراحل الخمس: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. (8)

أهمية التصميم التعليمى:

- يسعى التصميم التعليمى للربط بين الأفكار والمبادىء النظرية والمجال التطبيقى، حيث أه العلم الذى يربط بين النظريات والتطبيقات.
- ينظر التصميم التعليمى الى مكونات العملية التعليمية على أنها متكاملة مع بعضها ، حيث أن التعليم يشتمل على مكونات متداخلة ومتفاعلة ، لذا يسعى التصميم التعليمى إلى تنظيم هذه المحتويات والتحكم فى إنجاز أهدافها.
- تظهر أهميته فى مدى مواجهة التغير السريع فى عالمنا المعاصر والتطور التكنولوجى ويزودنا علم التصميم التعليمى بالإستراتيجيات لتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.
- يسعى التصميم التعليمى إلى إحداث تغيير وتطوير شامل فى المنظومة التعليمية وعدم الإكتفاء بتغيير جزئيات فقط.

2. التعليم التكاملى:

هو توزيع المقررات الدراسية على سنوات الدراسة الجامعية ، ويجب أن يراعى عند توزيع المواد الإهتمام بالعلاقة بين محتوى المقرر وتوقيت تدريسه بما يتوافق مع المرحلة الدراسية. (9)

3. أنماط المعرفة والإستيعاب:

النمط المعرفى هو كيفية إكتساب الطالب للمعارف المطلوب دراستها وإستيعابها دراسياً، ومنها عدة أنماط :

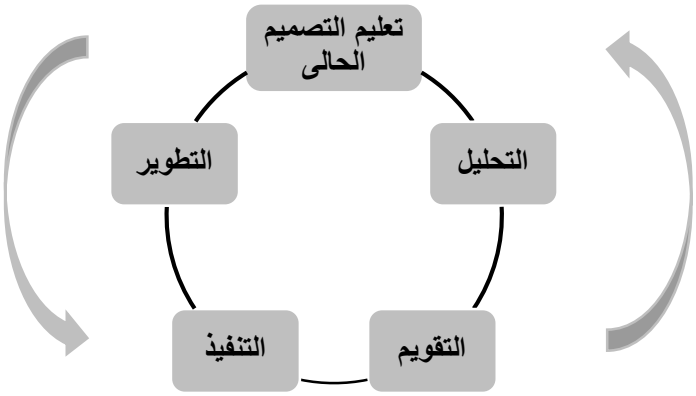
هناك نمط المقارنة ونمط الإستيعاب ونمط التشبية وغيرها من أنماط المعرفة، وتختلف هذه الأنماط تبعاً لطبيعة مجال الدراسة. ويُعد نمط الإستيعاب هو الأقرب لمجال التصميم وذلك لأنه ثابت الأسس ويسمح بتعدد التطبيقات. (5 – ص392)

4. تطوير تعليم التصميم:

لتطوير تعليم التصميم مراحل تبدأ من حيث انتهت الطريقة الحالية لتعليم التصميم ونضع الخطط المطلوبة لعملية التطوير مثل تقسيم المحتوى إلى تقسيمات جديدة وإضافة ما هو جديد لخدمة طريقة التعليم وكذلك تصميم الوسائط التعليمية المطلوبة وهنا تنتهى مرحلة التطوير والتى يليها مرحلة التنفيذ بوضع المحتوى الإلكترونى وعمل الرسومات المطلوبة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

للمرحلة ثم تليها مرحلة هامة جداً ألا وهى عملية تقويم عملية التطوير والتنفيذ ونقوم بعمل تحليل لنتائج التقويم للوقوف على ايجابيات وسلبيات عملية التطوير والتأكيد على الإيجابيات وتفعيلها ومعالجة السلبيات.



شكل (1) لنموذج (ADIE) لنظريات التعلم

نموذج (ADDIE) : هو العملية العامة المستخدمة تقليديًا من قبل المصممين التعليميين ومطوري التدريب. تمثل المراحل الخمس - التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم لبناء أدوات تدريب فعالة ودعم الأداء. وهو نموذج التصميم الأكثر شيوعًا .[9]

تعليم التصميم على ضوء العلاقة بين التصميم والإبداع:

تنقسم طرق التدريس إلى ثلاثة أنواع :

أ- طرق تعتمد في مراحلها على جهد المعلم وحده مثل طريقة المحاضرة .

ب- طرق تعتمد على التعاون بين المعلم والطالب ويكون دور الطالب فيها: إيجابي مثل طريقة المناقشة والعصف الذهنى ، أو نشطاً مثل طريقة القياس والإستقراء، أو رئيسياً مثل طريقة المشروع والإستقصاء(االكتشاف) وحل المشكلات

ت- طرق تعتمد على الجهد الذاتي للطالب مثل التعلم الذاتي.

التصميم عبارة عن نظام يسعى إلى تحقيق التوازن بين الشكل والوظيفة وبين الأصالة والتطبيق ، فالتصميم هو وسيلة لتحقيق الأهداف المرجوة وليس الهدف بحد ذاته.

يعرّف التصميم على أنه" عملية إبداعية وتجريبية في حد ذاتها تركز على تحديد المشكلة وحلها. ويعتمد التصميم على كل من منهجيات الفن والعلوم ، لكنه يوحدها في مقاربة فريدة يقودها التفكير الإبداعي.[6]

وتتضمن العملية التصميمية اشتقاق التصميم ثلاثي الأبعاد بأربعة طرق استخدمها المصممين وهى:

1. **التصميم النفعي (Pragmatic Design):** ويقوم على أساس إنتاج الشكل الثلاثي الأبعاد تبعًا للحاجة العملية له و بإستخدام الطرق والمواد المتوفرة عن طريق التجربة والخطأ.
2. **التصميم الأيقوني (Iconic Design):** شكل يستند إلى سوابق مباشرة ،.حيث يقوم على أساس استخدام أشكال كلاسيكية أو اتجاهات حديثة مجربة ومقبولة كعناصر التصميم في الفن الإسلامي مثلا مع إمكانية عمل بعض التعديلات عليه ليوائم الظروف الحالية أو متطلبات العصر الحالي ، هذه الطريقة تساعد على معرفة ما هو متوقع من التصميم و مدى قبول المتلقي له لإعتياده عليه.
3. **التصميم القانوني (النظامي) (Canonic Design):** يقوم على إستخدام نظم هندسية يوفر للمصمم القدرة على اتخاذ القرارات بواسطة استخدام الشبكات الهندسية المتنوعة أو المنظومة التناسبية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

4. التصميم التناظري(المماثل) (Analogical Design): حيث شكل أو تقنية(مادية أو موضوعية) تستخدم كأساس للتصميم، وهو يعتبر الطريقة الأساسية للإبداع إذ يتضمن نقل الأفكار من سياق إلى ، فالمصمم ربما يعتمد أعمال طبيعية أو غير طبيعية في تشبيهاته.(3)

والإبداع: هو عمل شئ بالغ التميز والتفوق وهوعملية الخروج من واقع لم يكن ظاهرًا لإنتاج شئ موجود في الواقع الملموس ويملك التأثير على الإنسان .وبالرغم من أن الإبداع فيه لمحة تصور وخيال، لكنه مرتبط بالتعليم والممارسة ويتطلب جهد ومثابرة.

و في مجال تدريس التصميم ، يشكل الإبداع جزءًا من عمليات التصميم ومحور العملية التعليمية ونتيجة تعلم معلنة للانضباط تبعًا لذلك هناك حاجة لمواجهة قضية الإبداع في عملية التصميم كمؤشر على مدى نجاح هذه العملية في الوصول الى الأهداف التعليمية المرجوه .لا ينبغي أن يؤخذ مفهوم الإبداع كأمر مرتبط فقط بامكانات الطالب وموهبته بل هو هدف يمكن تعليمه و اكتسابه بالطرق ووسائل التدريب المختلفة ، يشير سوليفان (Sullivan) إلى أن عملية الإبداع تتم في أربعة مراحل متتابعة كالتالي:

أ- الإعداد الذاتي: ويكون فيها المصمم يبحث عن فكرة محددة في ذهنه لإنتاج شئ محدد ، ويتم ذلك عن طريق الإطلاع و النظر والبحث في الأفكار المختلفة.

ب- اختزان الأفكار: تكون فيها الأفكار والرؤى مختزنة في اللاوعي ثم تبدأ بالتداعي إلى أن تترابط بعض الصور و تكون شكلًا محددًا بصورة جديدة.

ت- الوميض(وضوح الأفكار): وهى أعلى مراحل الإبداع إثارة حيث يحدث وميض للفكرة في عقل المصمم وبعدها تتدفق الصور في ذهنه بسهولة وحرية.

ث- ظهور الأفكار : ويتم فيها ظهور الأفكار وترتيبهاواتخاذ شكلها الواعي بسهولة حيث يبدأ المصمم وفقًا لمهاراته بالإمساك بالأفكار والتعبير عنها بالشكل الذي يرغب فيه.(4)

5. دراسة للإتجاهات الحديثة فى تعليم التصميم:

تعد عملية تعليم التصميم واحدة من العمليات التي تطورت وفقاً لتطور التكنولوجيا الرقمية والتي احدثت تغيرات جذرية ، أصبحت البرمجيات بديلاً للقلم والورقة، حيث أصبحت التكنولوجيا الأداة القياسية لإكمال معظم المهام نسبيًا .حيث "كان للتكنولوجيا الرقمية هذا التأثير التحويلي كما كان الإنترنت وهى أحد مكونات هذه التكنولوجيا التي كان لها تأثير هائل على هذا المجال .منذ انضمامها ، زاد التعاون بين المصممين وكذلك عظمت من قدرات التعليم والفن والتصميم.(1)

6. دراسة تحقيق الدمج بين الإتجاهات المختلفة للتصميم:

إن الوصول إلي نموذج فعال ومبتكر لتحقيق الدمج بين اتجاهات تعليم التصميم ، يتطلب الاعتماد على خطوات متسلسلة للنموذج المقترح والتي تشمل ثلاثة مراحل يمكن توضيحها من خلال :

المرحلة الأولى : مرحلة التمهيد للتصميم: وذلك عن طريق:

- التقييم المسبق للمتعلم: تقييم المعلومات والمعرفة السابقة عند المتعلم للتصميم وأنماط تعلمه واستراتيجياته التعليمية.
- تحليل منهج التصميم: عن طريق تحليل محتوى المنهج وتحديد كيفية تحقيق أهدافه وأي الاتجاهات أنسب .
- تحليل مواصفات بيئة التعلم : بتحديد مواصفات البيئة وامكانيات البنية التحتية للتعليم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المرحلة الثانية : مرحلة تصميم الأنشطة : وذلك عن طريق:

1. التصميم للتعليم التقليدي : وهو كتابة خطة معينة تشتمل على: (النشاط التعليمي التقليدي ، أساليب العرض للمحتوي في بيئة التعليم التقليدي ، الدعم التعليمي، وكيفية تقديم التغذية الراجعة للطالب أثناء التعليم التقليدي ، تصميم وتطوير المصادر التقليدية وتتضمن"اختيار المحتوى - .طرق عرض وتقديم المادة العلمية للطالب - .وسائل المتابعة المرحلية).

2. التصميم العام للتعليم الالكتروني: وهو كتابة خطة معينة تشتمل على: (النشاط التعليمي الالكتروني ، أساليب العرض للمحتوي فى بيئة التعليم الالكتروني (Online &offline). ،الدعم التعليمي، وكيفية تقديم التغذية الراجعة للطالب أثناء التعلم الالكتروني ، تصميم وتطوير المصادر الالكترونية وتتضمن"اختيار المحتوى الالكتروني، طرق عرض وتقديم المصادر الالكترونية للطالب ، وسائل المتابعة المرحلية للتعليم الالكتروني).

3. تصميم الأنشطة التعليمية المدمجة بينهما وتتضمن: (تعريف وتحديد الآداء المطلوب، أهداف الأنشطة التعليمية ، تنظيم الأنشطة التعليمية ، كيفية تقويم الأنشطة التعليمية).

المرحلة الثالثة : مرحلة التقييم: ترتبط مرحلة التقييم بالأهداف المتعلقة بالأنشطة التعليمية وبيئة التعليم التقليدي والإلكترونى:

فهو يستخدم بصفة أساسية لتقييم عملية التعلم باستخدام الأساليب التقليدية مثل الحضور والفاعلية وورش العمل والعصف الذهنى أثناء المحاضرات والاختبارات الفصلية وأعمال الطلاب، وكذلك الاختبارات وتشمل مرحلة التقييم (تقييم البيئة التعليمية ، التقييم المرحلي المستمر للبيئة التعليمية ، تقييم المحتوى التعليمي، التقييم المرحلي والنهائى للمحتوى التعليمي).

شكل (2) مراحل عملية الدمج بين الإتجاهات المختلفة للتصميم [2]

ثانياً:تحليل إستبيانات الطلاب والخريجين لنواتج التعلم المستهدفة

لمادة تصميم منشآت سياحية

المعهد العالى للفنون التطبيقية مدينة 6 أكتوبر

عملية التعليم تتطلب وجود معلم ومتعلم وتجهيزات بيئة التعلم وأوجه أخري تتمثل في الأداء التدريسي والأنشطة المطلوبة.

سيتطرق البحث الى تحليل نتائج إستبيان للطلاب والخريجين وعددهم حوالى (50) إستبيان على نواتج التعلم المستهدفة من مقرر (تصميم منشآت سياحية) للفرقة الرابعة بقسم الديكور والعمارة الداخلية – المعهد العالى للفنون التطبيقية – 6 أكتوبر.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

نواتج التعلم المستهدفة من المقرر				
أ	**المعرفة والفهم**	موافق	الى حد ما	غير موافق
1	يلم بمصطلحات ومكونات العمارة الداخلية من حيث الملاءمه الوظيفية والبيئية للمنشأ السياحى .	53.4	37	8.6
2	الربط بين مكونات العمارة الداخلية للمنشآت السياحية وتحقيق القيم الوظيفية والجمالية.	55.2	37.9	6.9
3	يتعرف على الإختبارات الخاصة بالأثاث.	39.7	32.8	27.6
4	يتعرف على أسس وعناصر التصميم، وكذلك القيم التشكيلية لأى تصميم فى مجال تصميم المنشآت السياحية.	50	27.6	22.4
ب	**المهـارات الذهنيـة**	موافق	الى حد ما	غير موافق
1	يطبق القيم الوظيفية والجمالية فى التصميم للقرى السياحية.	58.6	34.5	6.9
2	يقترح مستوى التصميم وإرتباطه بإحتياجات ورغبات الانسان.	60.3	34.5	5.2
3	يختار حلول مبتكرة وجديدة لمتطلبات المناطق السياحية.	55.2	34.5	10.3
4	يحلل المشاكل المختلفة للعمارة الداخلية للمنشآت السياحية وإستنتاج الحلول المناسبة لها.	56.9	32.8	10.3
ت	**المهـارات المهنيـة**	موافق	الى حد ما	غير موافق
1	يجمع معلومات عن الطرز التاريخية للعمارة الداخلية وعمل المقارنات بينهما واختيار انسبها للتصميم.	60.3	31	8.6
2	يعمل النماذج المصغرة (الماكيت) وأساليب الاخراج للتصميمات المختلفة.	39.7	24.1	36.2
ث	**المهـارات العامـة**	موافق	الى حد ما	غير موافق
1	يجيد الطالب التغلب على المشكلات.	34.5	50	15.5
2	يجيد ترتيب الأولويات لسرعة إتخاذ القرار التصميمى السليم.	44.8	37.9	17.2
3	يدير الوقت بكفاءة.	20.7	39.7	39.7
ج	**أسـاليب التعليـم والتعلـم**	موافق	الى حد ما	غير موافق
1	عرض أعمال سابقة.	60.3	20.7	19
2	البحث والمناقشة.	50	34.5	15.5
3	تصليح المشروع.	46.6	44.8	8.6
ح	**أساليب التدريس والتعلم للطلاب ذوى القدرات المحدودة**	موافق	الى حد ما	غير موافق
1	المحاضرات التكميلية.	53.4	20.7	25.9
2	المسابقات بين الطلاب.	31	32.8	36.2
3	يمنح الطالب الوقت لعرض افكاره.	39.7	20.7	39.7
4	مراجعة التكليفات المنزلية.	43.1	25.9	31

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

خ	تقييم الطلاب	موافق	الى حد ما	غير موافق
1	تسليم المشروعات.	63.8	22.4	13.8
2	المتابعة داخل المحاضرات.	53.4	34.5	12.1
3	الحضور والالتزام.	56.9	29.3	13.8

ثالثاً: آراء الخريجون والطلاب فى مخرجات التعلم المستهدفة لمقرر تصميم المنشآت السياحية

أهم النقاط التى ذكرها الطلاب والخريجون لتطوير المادة لكى تتماشى مع متطلبات سوق العمل:

1. عدم الإلمام بطرق التعامل مع مشكلات الموقع وكذلك التعامل مع العميل والفنى.
2. محتوى المادة يتيح بقدر بسيط التماشى مع الجديد فى السوق.
3. عدم القدرة على تسويق المصمم لنفسه ولأعماله.
4. إستخدام برامج الكمبيوتر المختلفة فى إخراج المشروع وذلك لكى يتمكن الطالب من التماشى مع سوق العمل.
5. تدريب الطلاب تدريب عملى لإكتساب خبرة التنفيذ.
6. أن يحل المشروع مشكلة تصميمية معينة ويخدم أهداف معينة مثل (تصميم لذوى القدرات الخاصة أو تصميمات باستخدام الطاقة الشمسية أو بالخامات الذكية) وغيرها من الأهداف.
7. تشجيع العمل الجماعى فى المشروع التصميمى للتدريب على العمل الجماعى بعد التخرج.

تخطيط لمراحل وخطوات تطوير منهج تصميم المنشآت السياحية وفقا لآراء الطلاب والخريجين (الباحثة)

عرض لنقاط القوة والضعف فى مقرر تصميم منشآت سياحية:

بعد تحليل استبيانات الطلاب والخريجون تم حصر تقييمات نواتج التعلم المستهدفة من المقرر بحيث تكون التقييمات الأعلى من 60% نقاط قوة وأقل من 50% نقاط ضعف وما بين 50% و 60% نقاط تحتاج للتطوير.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أ. نقاط القوة وكيفية الحفاظ عليها وتطويرها :

نقاط القوة	كيفية الحفاظ عليها
1. يقترح مستوى التصميم وإرتباطه بإحتياجات ورغبات الانسان.	تشجيع الطلاب على البحث المستمر فى مجال التخصص.
2. يجمع معلومات عن الطرز التاريخية للعمارة الداخلية وعمل المقارنات بينهما واختيار أنسبها للتصميم.	الدراسة الدقيقة للطرز التاريخية فى المواد المتخصصة.
3. عرض أعمال سابقة.	التأكيد على الإحتفاظ بالأعمال المتميزة للطلاب لإمكانية عرضها على الطلاب فى السنوات التالية.
4. تسليم المشروعات.	الإلتزام بمواعيد تسليم المشروعات المبدئية حتى يتثنى للطالب معرفة أخطاؤه وتفاديها.

ب. نقاط الضعف وكيفية تحويلها الى نقاط قوة:

نقاط الضعف	كيفية تحويلها الى نقاط قوة
1. يتعرف على الإختبارات الخاصة بالأثاث.	عمل زيارات سنوية الى هيئة إختبارات الأثاث التابعة لوزارة الصناعة لتعريف الطلاب على الإختبارات الخاصة بالأثاث.
2. يتعرف على أسس وعناصر التصميم، وكذلك القيم التشكيلية لأى تصميم فى مجال تصميم المنشآت السياحية.	تشجيع الطلاب على الأسس السليمة لعملية التصميم عن طريق الدراسة والتكليف بالبحث والمعرفة.
3. يعمل النماذج المصغرة (الماكيت) وأساليب الاخراج للتصميمات المختلفة.	تدريب الطلاب على عمل النماذج المصغرة للتصميم الداخلى.
4. يجيد الطالب التغلب على المشكلات.	تدريب الطالب على التغلب على المشكلات عن طريق وضع مشكلة تصميمية وعلى الطالب الوصول لحلها.
5. يجيد ترتيب الأولويات لسرعة إتخاذ القرار التصميمى السليم.	تحديد زمن معين لحل المشكلة التصميمية لكى يضع الأولويات لحلها.
6. يدير الوقت بكفاءة.	وذلك عن طريق الالتزام بالوقت المحدد لحل المشكلة التصميمية.
7. البحث والمناقشة.	تدريب الطالب على عرض أفكاره ومناقشتها علناً وذلك أثناء عرض طريقة حله للمشكلات التصميمية.
8. تصليح المشروع ومنح الطالب الوقت لعرض افكاره و مراجعة التكليفات المنزلية.	عن طريق زيادة عدد ساعات مادة تصميم منشآت سياحية حيث أنها 6 ساعات عملية مما لا يتيح التصليح والمناقشة مع كل طالب فى مشروعه.
9. المسابقات بين الطلاب.	قد يُستخدم عرض المشكلة التصميمية فى صورة مسابقات بين الطلاب.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ت. نقاط تحتاج الى التطوير:

نقاط تحتاج الى التطوير	طرق التطوير
1. يلم بمصطلحات ومكونات العمارة الداخلية من حيث الملاءمه الوظيفية والبيئية للمنشأ السياحى.	تخصيص جزء من المحاضرات لطرح المعلومات على الطلاب بعد قيام الطالب بتجميع ما يخص مشروعه من وظائف ومعالجات بيئية مناسبة وفتح باب المناقشة لإمكانية إستفادة جميع الطلاب بخبرات البعض.
2. الربط بين مكونات العمارة الداخلية للمنشآت السياحية وتحقيق القيم الوظيفية والجمالية.	
3. يطبق القيم الوظيفية والجمالية فى التصميم للقرى السياحية.	
4. يختار حلول مبتكرة وجديدة لمتطلبات المناطق السياحية.	
5. يحلل المشاكل المختلفة للعمارة الداخلية للمنشآت السياحية وإستنتاج الحلول المناسبة لها.	
6. المحاضرات التكميلية.	عرض تخصيص عدد ساعات أكبر للمادة (10:8) ساعة عملى فى اللائحة حيث أن عدد الساعات الحالية 6 ساعات عملى
7. المتابعة داخل المحاضرات.	
8. الحضور والالتزام.	

مما سبق نجد أنه تم وضع الحلول والمقترحات لتطوير وتحسين نتائج التعلم المستهدفة للمقرر على أن تمر بإجراءات الإعتماد من المجالس الرسمية بالمعهد لتطبيقها.

ونجد أن أهم المقترحات المشتركة من العديد من العينة الطلابية هو عدم إمكانية الخريج من مواجهة سوق العمل بنجاح منذ الأيام الأولى بسبب عدم تعليم الطالب كيفية التعامل مع سوق العمل عملياً.

لذا كان من أهم محاور التطوير تدريب الطلاب على كيفية التعامل مع المشروع ككل وسط فريق عمل من تخصصات مختلفة منذ أن يكون المشروع مجرد فكرة.

تعليم الطلاب مراحل آداء التصميم للمشروع السياحى

من الناحية العملية فى سوق العمل

1. مرحلة الإعداد للمشروع:

وتتضمن هذه المرحلة إجتماع كل من فريق العمل التصميمى والتنفيذى مع صاحب المشروع لتحديد دور الفريق التصميمى ومن بعده الفريق التنفيذى فى الأعمال وكذلك لوضع الإتفاقيات والقوانين المبرمة بين الطرفين على مدار المشروع من بداية التصميم الى التسليم النهائى للمشروع ، وكذلك التحديد الدقيق للمسئوليات والواجبات للطرفين.

وتأتى المرحلة التالية لإعداد مدخلات العملية التصميمية عن طريق دراسات الموقع والمعلومات الجغرافية، والدراسات البيئية، ودراسات الجدوى الاقتصادية. ربط قواعد بيانات العناصر التصميمية بالجديد في سوق العمل.

2. مرحلة التصميم:

أ- تجميع المعلومات:

عن طريق تجميع ملف المشروع بكافة المعلومات الفنية والإدارية والمالية كالموقع بنظم المعلومات الجغرافية وقوانين البناء وأكوادها، والميزانية المحددة، وعناصر التصميم ومواصفاتها وأسعارها وجهة تصنيعها، والبرنامج المساحي

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

للمشروع، والجدول الزمني للعمل وغيرها من المعلومات وذلك لأداء تحليلات الموقع، ودراسات البيئة، والجدوي الاقتصادية ...وغيرها من دراسات المشروع التمهيدية، ذلك بمشاركة كل التخصصات والجهات المرتبطة .لاستخلاص قاعدة من القرارات التصميمية المبكرة التي يبنى عليها التصميم، والإعداد لكافة أبعاد ملفات المشروع.

ب- التصميم المبدئى:

مرحلة التصميم المبدئى يضع مفهوم التصميم المتكامل للفكرة التصميمية في ظل تكامل كافة معلومات المجالات المرتبطة بالتصميم وقواعد بياناتها كما يتحقق مفهوم التصميم بعمل فريق المشروع متعدد التخصصات ليتم العمل على مستجدات القرارات التصميمية وعمل النقاشات فيما بينهم لتحقيق مفهوم التصميم الشامل.

ت- مرحلة التحليل:

تأتي هذه المرحلة للتركيز على تحقيق الأسس الأكاديمية واتاحة مساحة العمل للطلاقة الإبداعية للمصمم فى ظل تكامل المعلومات وبتعاون كل التخصصات يعطي واقعية مهنية للمشروع مما يمكن من عمل كافة الاختبارات والتحليلات كاختبار الأداء البيئي وتحليلات المناخ والطاقة والإضاءة في ظل وجود كافة التجهيزات الفنية وأداء التحليلات للفراغات الداخلية والتتابع البصري داخلياً وخارجياً . (7)

ث- التصميم النهائى:

تأتى هذه المرحلة بعد إستيفاء جميع المراحل السابقة وكذلك وضع تقييمات للآداء ومطابقتها بالخطة الزمنية المعتمدة من بداية المشروع وكذلك مطابقة البيانات التى يجب أن يكون قد توصل اليها المشروع.

وتأتى مرحلة التصميم النهائى فى صورة رسومات هندسية تنفيذية لجميع تفاصيل المشروع سواء كانت تصميمية أو تنفيذية من مساقط أفقية معمارية وكذلك قطاعات معمارية وتنفيذية وكذلك المساقط الأفقية لتوزيع الأثاث وتصميم الأرضيات وتوزيه الإضاءة وتصميم السقف وكذلك المساقط الأفقية لتوزيع الكهرباء والقطاعات التصميمية وأى رسومات توضيحية يتطلبها المشروع وعرضها على صاحب المشروع كما تم الاتفاق المسبق بين الطرفين.

3. مرحلة التنفيذ:

تحتاج مرحلة التنفيذ إلى وجود جداول زمنية مسبقة لتحديد زمن تنفيذ كل بند من بنود المشروع ، وجداول توصيف مفصلة ، اكتمال كل اللوحات التصميمية والتنفيذية قبل البدء فى مرحلة التنفيذ.

وتعتبر مرحلة التنفيذ هى من أهم الخطوات فى مراحل المشروع ، حيث يتم فيها تطبيق كل ما ورد فى الرسوماتالهندسية وجداول المواصفات ، و تحتاج هذه المرحلة إلى الخبرة لإمكانية التعامل مع كل ما يطرأ فى الموقع من مشكلات، وكيفية التعامل مع مختلف فئات العمالة الفنية .

رابعاً: تطوير آداء التصميم فى العملية التصميمية حتى يتلاءم مع متطلبات سوق العمل

المحتوى العلمى الحالى للمادة:

التخطيط لوضع نظام إعداد المنشآت السياحية وفقاً لمعطيات المكان والبيئة في ضوء المتطلبات والاتجاهات العالمية المعاصرة ، وأحد المشروعات المتكاملة – التخطيط لأساسيات الأفكار المطروحة للمعالجة التصميمية.

التطوير المقترح للمحتوى العلمى لمادة تصميم منشآت سياحية:

يهدف المقرر إلى تنمية مهارات الطالب الإبداعية فى تحليل مفردات المنشأ السياحى وتكوين منظومة تصميمية للمنشآت السياحية الصغيرة مثل أماكن الإقامة الفندقية (الموتيلات) أو الإستراحات الواقعة على الطرق السريعة من خلال مجموعات عمل بحثية طلابية لعمل بحوث ميدانية لزيادة المعارف التصميمية لدى الطلاب فى المجال السياحى ، وعمل

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المسابقات بين المجموعات البحثية لتدريب الطالب على كيفية وضع المواصفات لمشروع وكيفية عمل عرض تقديمى لإقناع العميل بالمشروع.

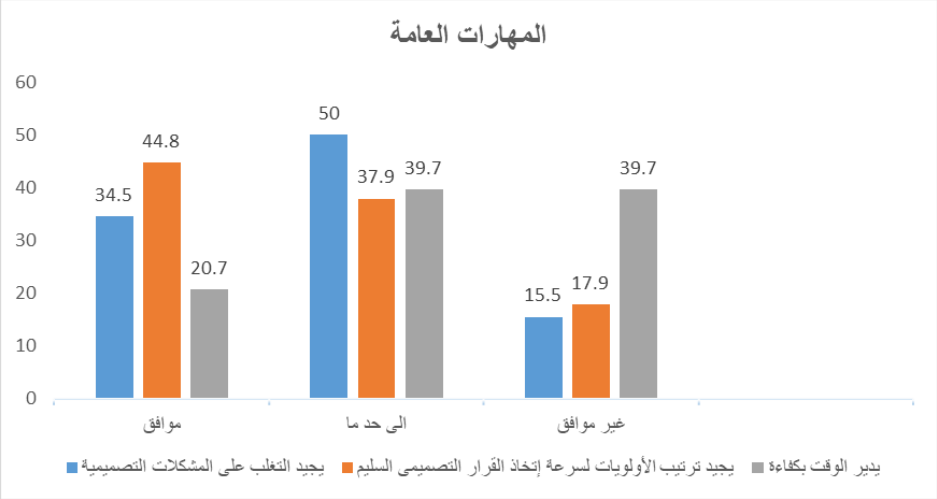
ثم إيجاد حلول تصميمية لأحد المشروعات السياحية من خلال الدراسات التصميمية الملائمة للبيئة، مع دراسة تحليلية لطبيعة الخدمات والتجهيزات اللازمة لتنمية مهارات الطالب المعرفية لتلبية الإحتياجات الوظيفية للمنشأ وتكاملها مع المعايير والعلاقات الجمالية للتصميم ، وذلك من خلال محاضرات ومناقشات وعرض لبعض الأعمال ، صقل المهارات الإبداعية من خلال عمل الدراسات التصميمية الكاملة لأجنحة الإقامة وبهو الاستقبال والمطاعم فى المنشآت السياحية واخراج المشروع بالأساليب اللازمة التى توضح فكر الطالب و تبرز شخصيته الإبتكارية .

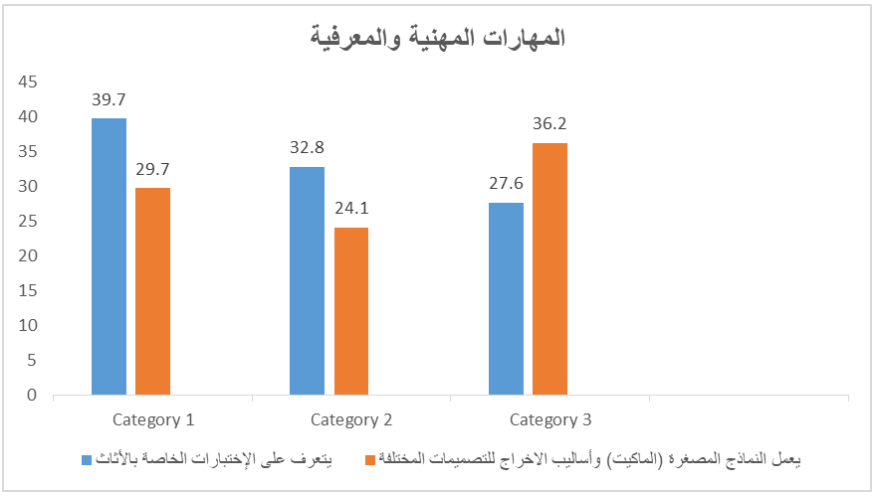
وكان هذا المحتوى نتيجة تحليل الاستبيانات للطلاب والخريجين وكذلك مقترحاتهم للتطوير.

وسيتم التقدم للقسم العلمى بدراسة هذا التطوير والمحتوى العلمى لإعتماده ثم الإعتماد من مجلس الإدارة لإمكانية تطبيقه على طلاب الفرقة الرابعة.

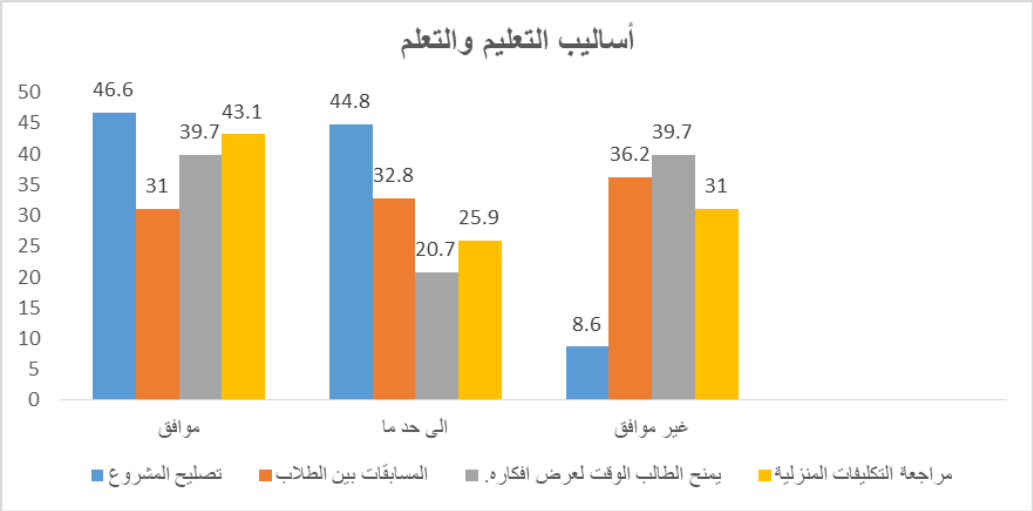
النتائج:

1. التوصل إلى تحديث وتطوير نتائج مخرجات التعلم المستهدفة لمقرر تصميم المنشآت السياحية للفرقة الرابعة – المعهد العالى للفنون التطبيقية.
2. تطوير أهداف المقرر بما يتماشى مع إحتياجات سوق العمل بناءً على تحليل إستبيانات الطلاب والخريجين والموضح من خلال الرسوم البيانية الآتية





المنارة للاستشارات
www.manaraa.com



الأبحاث العلمية:

1. أبو سعدة ، هشام جلال. *جدلية الخطة التدريسية فى مؤسسات تعليم العمارة* ، بحث منشور فى مجلة الإمارات للبحوث الهندسية ، 2007.

2. هيكل ، نمير إسماعيل ، *تقويم منهج التعليم المعماري: حالة قسم العمارة وعلوم البناء بجامعة الملك* . مجلة جامعة الملك سعود ، مجلد 18 (2019).

المراجع الاجنبية:

3. Broadbent, Geoffrey, *"Design in Architecture- Architecture and the Human Sciences"*.

4. Chip, Sullivan. *"Drawing the Landscape"*, an Nstrand Reinhold Ltd, Second Edition, (1997)

5. *Kirton, M.J., Adaptation and innovation in the context of diversity and change Rutledge*, London (2003).

6. Lee, Laura.*"Integrated Design Strategies for Innovation"*, Carnegie Mellon University, United States, Book 1.indb 2011.

London, John Wiley & Sons, 1978.

7. Madsen, D., *Engineering Drawing & Design*, Cengage Learning Product, NY (2012).

المواقع الالكترونية:

8. https://www.google.com/search?sa=N&biw=1366&bih=576&sxsrf=ALeKk02j9_D3aRiqfCouBm0fxWVRr5H7fA:1583696488323&q=%D8%AA%D8%B7%D9%88%D9%8A%D8%B1+%D8%AA%D8%B9%D9%84%D9%8A%D9%85+%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B5%D9%85%D9%8A%D9%85&tbm=isch&source=univ&ved=2ahUKEwiC__iU0YvoAhVQxIUKHfF0BL04ChCwBHoECAgQAQ#imgrc=fqUaG8ipJWmIfM

أهمية التصميم التعليمى – 10 مايو 2015

9. https://sites.google.com/site/instructionaldesignss/assignments/ahmytealtsmymaltlymy

تصميم وتطوير المناهج الرقمية السبت 14 فبراير 2016

10. https://xronialx.blogspot.com/2016/12/blog-post_74.htmlhttps://sites.google.com/site/instructionaldesignss/assignments/ahmytealtsmymaltlymy

ما هو التصميم التعليمى - السبت 19 ديسمبر2016

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com