



مخطط تصميم التجربة والتأثير للفعاليات الفنية والثقافية

النسخة الأولى – يوليو ٢٠٢٢

يهدف هذا الكتيب أن يساعدك في تصميم وتنفيذ
الفعاليات الفنية الخاصة بك كفنان/ة بطريقة
سلسة وسهلة القياس والتنظيم، مع إضافة أكبر
تأثير ممكن من خلال أدوات علمية.

عناصر: تصميم الفعالية

القيمة الإيجابية

ما هو التغيير الإيجابي لدى الجمهور بعد خوضهم التجربة الفنية؟
لمعرفة ما هي نقطة المكسب لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

ما هو التغيير المعنوي الذي حدث لدى الجمهور من حضور الفعالية ؟
ما هي المؤشرات التي تدل على هذا التغيير للجمهور؟

التوقعات

العناصر التي يتوقع الجمهور وجودها في التجربة الفنية

لمعرفة ما هي التوقعات لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية:

ضع نفسك مكان الجمهور وحدد في الصفحة التالية التوقعات التي تشكل عمل فني متميز وتجربة غنية ؟

الحالة عند الدخول

الحالة النفسية عند الدخول بالتجربة الفنية لمعرفة ما هي الحالة عند الدخول لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية:

ما الوضع النفسي للجمهور عند دخول الفعالية الفنية ؟
ما هي المؤشرات التي تدل هذا الوضع النفسي للجمهور ؟

الحالة عند الخروج

الحالة النفسية عند الخروج من التجربة الفنية
لمعرفة ما هو السلوك عند الخروج لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

ما الوضع النفسي للجمهور عند الخروج من الفعالية الفنية ؟
ما هي المؤشرات التي تدل هذا الوضع النفسي للجمهور ؟

القيمة السلبية

ردات الفعل السلبية المبنية على تجارب سابقة

لمعرفة ما هي نقطة الألم لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية:

ما هي التجارب السلبية التي مررت بها من قبل بفعاليات فنية سابقة ؟
ما هي التفاصيل التي أدت إلى وجود هذه التجارب السلبية؟

مستويات الرضى

ردة الفعل الإيجابية لدى الجمهور لمعرفة ما هي مستويات الرضى لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

ما هي نسبة رضى الجمهور عن العمل الفني أو الفعالية الفنية ؟
ما هي المؤشرات التي تدل على تحقيق نسبة رضى عالية؟

عناصر: تصميم الفعالية

الجدب

ما الذي يحفز جمهورك لحضور الفعالية بدلا من عمل شيء آخر؟
لمعرفة ما هو الإلتزام لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

ما هي درجة التزام الجمهور بالتماسك الدائم مع الفعاليات الفنية؟
ما هي مؤشرات الإلتزام/الإلتصاق من قبل الجمهور ؟

الأربام

المكاسب المادية عند الحضور لعمل أو فعالية فنية
لمعرفة ما هي الأربام لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

ما هي المكاسب المادية التي يربحها الجمهور عند حضور الفعالية الفنية؟
كيف يمكن ادخال مكاسب مادية بطرق مختلفة؟

العائد "المردود"

ما الذي يحصل عليه جمهورك مقابل التزامه بحضور الفعالية
لمعرفة ما هي الاعادة "الرجوع" لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

ما هو العائد المعنوي والنفسي والعاطفي الذي تحصل عليه جمهورك؟
ما هي العوامل التي جعلت جمهورك يشعر بهذا المردود؟

أعمال يجب إنجازها

(أولويات ومتطلبات يجب عملها)

لمعرفة ما هي الأعمال التي يجب إنجازها لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

ما هي قائمة الأعمال to-do list لكل فئة من فئات الجمهور؟
كيف تخدم تجربة العمل الفني تحقيق أولويات فئات الجمهور المختلفة؟

التكلفة

المتطلبات المالية

لمعرفة ما هي التكلفة لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

ما هي المتطلبات المالية المرتبطة بحضور الفعالية عادةً؟
كيف تحول التكلفة من نقطة ألم لمكسب؟













رحلة التجربة

التميز في كل مرحلة من مراحل التجربة الفنية

لمعرفة ما هي رحلة التجربة لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

ما هي نقاط الاحتكاك المرتبطة بالعمل الفني (ما قبل - خلال - بعد) الفعالية الفنية ؟
كيف يمكن تحقيق أفضل نتائج للوصول لأفضل تجربة؟

أداة: تصميم الفعالية (لصانع المحتوى)

 <p>القيمة السلبية</p> <p>ردات الفعل السلبية المبنية على تجارب سابقة</p>	 <p>الجدب</p> <p>ما الذي يحفز الفنان لحضور الفعالية بدلا من عمل شيء آخر؟</p>	 <p>العائد 'المردود'</p> <p>ما الذي يحصل عليه الفنان مقابل حضور الفعالية</p>	 <p>القيمة الإيجابية</p> <p>ما هو التغيير الإيجابي لدى الفنان بعد خوضه التجربة الفنية؟</p>
 <p>الحالة عند الخروج</p> <p>الحالة النفسية بعد خوض التجربة الفنية</p>	<p>رحلة التجربة</p> <p>التميز في كل مرحلة من مراحل التجربة الفنية</p>   <p>أعمال يجب إنجازها أولويات ومتطلبات يجب عملها</p> <p>الوعود/العهود من نقطة ألم لنقطة مكسب</p> <p>التصميم (معرفة - مشاعر - مهارات)</p> 		 <p>الحالة عند الدخول</p> <p>الحالة النفسية عند الدخول بالتجربة الفنية</p>
<p>★★★★★</p> <p>مستويات الرضى</p> <p>ردة فعل الفنان إيجابية/سلبية؟</p>	 <p>التكلفة</p> <p>المتطلبات المالية</p>	 <p>الأرباح</p> <p>الحوافز المادية التي يحصل عليها الفنان خلال الفعالية الفنية</p>	 <p>التوقعات</p> <p>العناصر التي يتوقع الفنان وجودها في التجربة الفنية</p>

أداة: محركات التأثير Network effect (لصانع المحتوى)

محركات التأثير لصانع المحتوى: هي مجموعة أفكار لإضافة عمق على محتوى الفعالية لتحقيق أكبر قدر من التأثير على الفنان المشارك في الفعالية، هي تضيف الحافز وتقوم بتطوير قدرة الفنان على إنتاج محتوى مؤثر ويضيف قيمة فنية وثقافية.













يمكنك استخدام المحركات عند تصميم الفعالية، وذلك بالاستفادة منها كمعززات لتطوير المحتوى الخاص بالفعالية للتأثير على الفنان.

وصف المحرك	هدف المحرك
١	توفير فرص للمنافسات والمسابقات وتكريم الفائزين من الفنانين المشاركين
٢	تطوير الأفكار والمواهب والمهارات نتيجة المشاركة بالفعالية ولإعداد لها والمتابعة
٣	تقديم الجوائز بأنواعها المادي والمعنوي والتشجيعي وغيرها
٤	إطلاق التحديات أو المشاريع البسيطة ذات معنى وتناغم مع لون الفن وحى المناسبة
٥	توفير فرص للتعاون بين الفنانين
٦	إعداد ونشر القصص عن الفنانين المشاركين بطريقة إبداعية مؤثرة
٧	توفير الأدوات والكميات التي تتناول كيفية القيام بنشاطات لها علاقة بالفعالية
٨	تفعيل وسائل التواصل الاجتماعي بطريقة إبداعية قبل-خلال-بعد الفعالية
٩	نكز رقمي لتحفيز الفنان المشارك وغيره بالمشاركة والمتابعة بصورة فعالة وإيجابية
١٠	إعداد رموز غير قابلة للاستبدال NFT لمنتجات الفنانين
١١	توفير فرص لبيع المحتوى أو المنتج الفني أو الخدمة الفنية
١٢	توفير فرص التشبيك بين الفنانين وغيرهم من المشاركين من الجمهور القطاع الفني
١٣	توفير ورش العمل عبر الإنترنت للمشاركة الأوسع وتوفير المحتوى لاستخدامات مستقبلية

محركات خاصة بصانع المحتوى



أداة: تصميم الفعالية (للجمهور)

 <p>القيمة السلبية</p> <p>ردات الفعل السلبية المبنية على تجارب سابقة</p>	 <p>الجذب</p> <p>ما الذي يحفز جمهورك لحضور الفعالية بدلا من عمل شيء آخر؟</p>	 <p>العائد "المردود"</p> <p>ما الذي يحصل عليه جمهورك مقابل حضور الفعالية</p>	 <p>القيمة الإيجابية</p> <p>ما هو التغيير الإيجابي لدى الجمهور بعد خوضهم التجربة الفنية؟</p>
 <p>الحالة عند الخروج</p> <p>الحالة النفسية بعد خوض التجربة الفنية</p>	<p>رحلة التجربة</p> <p>التميز في كل مرحلة من مراحل التجربة الفنية</p>   <p>أعمال يجب إنجازها أولويات ومتطلبات يجب عملها</p> <p>الوعود/العهود من نقطة ألم لنقطة مكسب</p> <p>التصميم (معرفة - مشاعر - مهارات)</p> 		 <p>الحالة عند الدخول</p> <p>الحالة النفسية عند الدخول بالتجربة الفنية</p>
<p>مستويات الرضى ★★★★★</p> <p>ردة فعل الجمهور إيجابية/سلبية؟</p>	 <p>التكلفة</p> <p>المتطلبات المالية</p>	 <p>الأرباح</p> <p>الحوافز المادية التي يحصل عليها الجمهور خلال الفعالية الفنية</p>	 <p>التوقعات</p> <p>العناصر التي يتوقع الجمهور وجودها في التجربة الفنية</p>

أداة: محركات التأثير Network effect (للجمهور)

محركات التأثير للجمهور: هي مجموعة أفكار لإضافة عمق على محتوى الفعالية لتحقيق أكبر قدر من التأثير على الجمهور المستهدف.

يمكنك استخدام المحركات عند تصميم الفعالية، وذلك بالاستفادة منها كمعززات لتطوير المحتوى الخاص بالفعالية للتأثير على الجمهور.

وصف المحرك	هدف المحرك	رقم
توزيع الهدايا ذات المعنى والرمزية بأثر مستدام	تقديم هدايا مقابل تحقيق الاهداف لزيادة التحفيز والناشط	١٤
توفير فرص التصويت و الاختيار وابداء الرأي	اعطاء مساحة لتعزيز ثقافة الاختيار وشارك المجتمع	١٥
توفير اليات تشرح بطريقة بسيطة "كيف تستمتع وتذوق الفن"	التثقيف في سبل تطوير حواس الجمهور والتجربة الفنية	١٦
نكز رقمي لتحفيز الجمهور المشارك وغيره بالتفاعل والمتابعة بصورة فعالة وإيجابية	تحفيز الفضول بهدف الإشارك والتفاعل الذي يؤدي الى رفع مستوى التجربة	١٧
توفير محتوى قابل للمشاركة عبر المنصات الاجتماعية المختلفة	استخدام محتوى قريب من الجمهور وقابل للمشاركة	١٨
تشجيع التعليقات خلال الفعالية بطرق بسيطة ومبدعة وما بعد الفعالية على المنصات	وجود فرصة لإبداء الرأي والتعليق على المحتوى للمساعدة في تطوير التجربة	١٩
توفير فرص للمنافسات والمسابقات وتكريم الفائزين من الجمهور المشارك	تحفيز للإبداع والمشاركة	٢٠
تشجيع استخدام المحتوى الفني بطرق مختلفة في الحياة اليومية	امكانية استخدام المحتوى والاستفادة منه	٢١
توفير وتشجيع شراء المنتج الفني	تجميع وامتلاك محتوى ذا قيمة بهدف الإستثمار او التطوير	٢٢
التوعية والتشجيع على فكرة الاستثمار المعنوي والمادي في المنتجات الفنية	نشر ثقافة الاستثمار في الفن (معنوي ومادي)	٢٣
توفير فرص التواصل والتشبيك بين الجمهور أنفسهم مجتمع الفنانين	استهداف المشاركة في صنع شبكة علاقات	٢٤
تقديم تجربة راقية المستوى بسيطة ولكن لا تنسى من قبل الجمهور الحاضر والمشارك	لان التجربة العظيمة لا تنسى و تكلم عنها للجميع و تتعلق بها مستقبلا وتبني السمعة والولاء	٢٥

محركات خاصة بالجمهور

