













المساحة



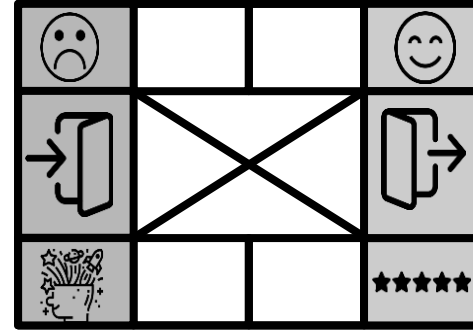
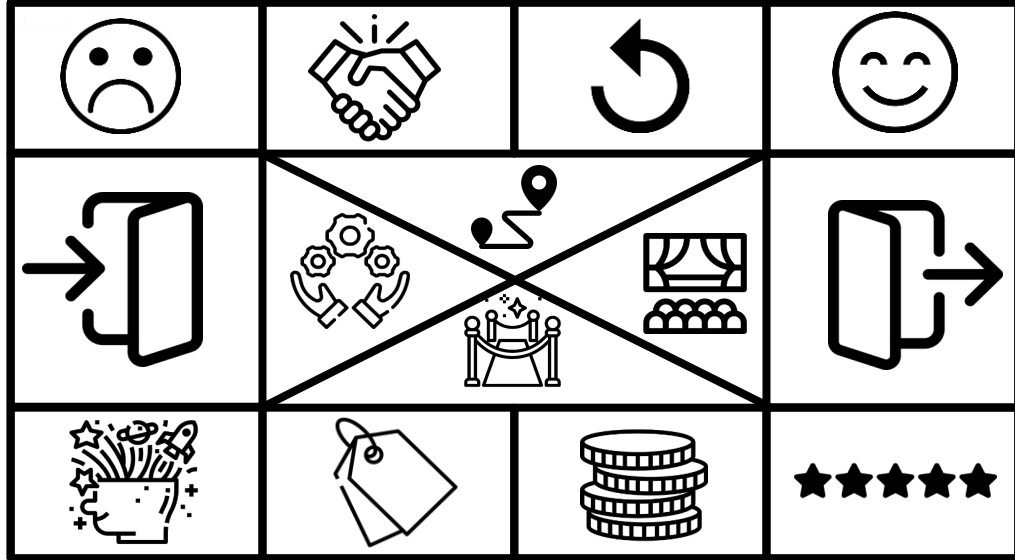
زاوية الفعاليات للفنان/ة

تهدف هذه الزاوية بين يديك أن تكون مدونة
تساعدك في تصميم وتنفيذ الفعاليات الفنية
الخاصة بك كفنان/ة
بطريقة سلسة وسهلة القياس والتنظيم

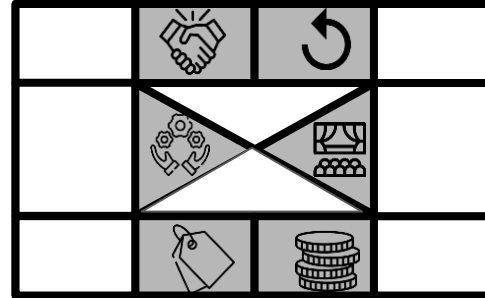
14 عنصر لتصميم فعاليتك

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

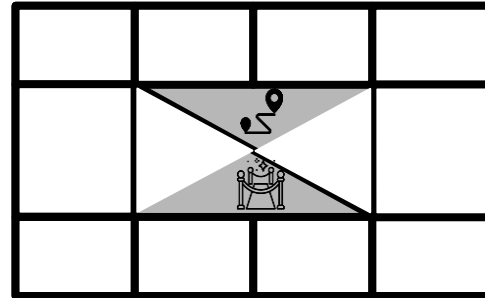
مقسمة لثلاثة مجموعات



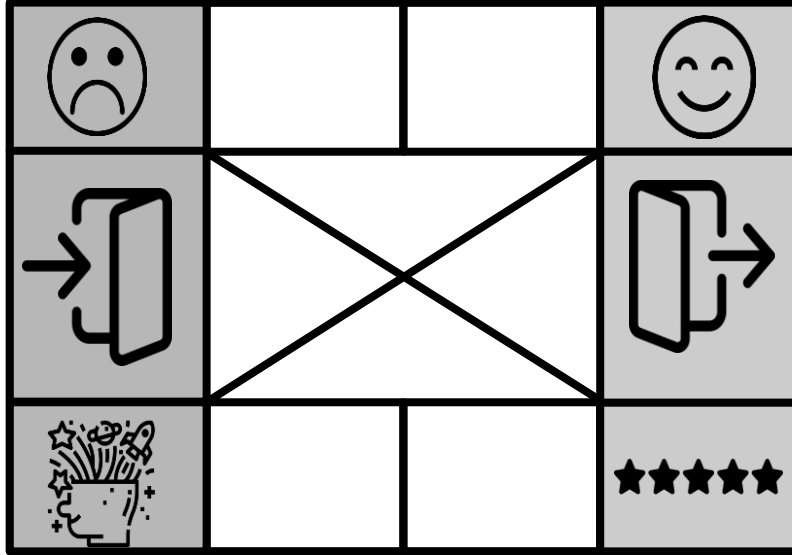
التغيير
(حالة جيدة)



الإطار

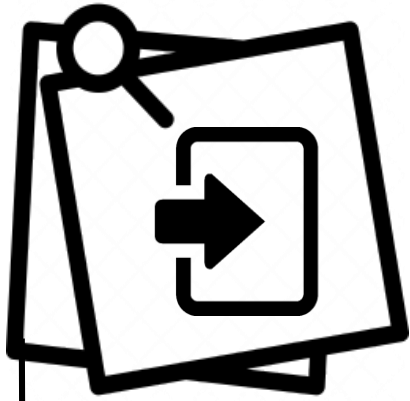


التصميم



التغيير

الحالة النفسية عند الدخول والخروج
من التجربة الفنية)



الحالة عند الدخول

(الحالة النفسية عند الدخول بالتجربة الفنية)

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

1

1. ما الوضع النفسي للجمهور عند دخول الفعالية الفنية ؟

2. ما هي المؤشرات التي تدل هذا الوضع النفسي للجمهور ؟



نقطة الألم (الحالة السلبية)

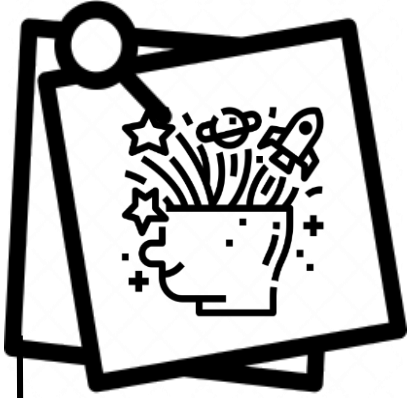
(ردات الفعل السلبية المبنية على تجارب سابقة)

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

2

1. ما هي التجارب السلبية التي مررت بها من قبل
بفعاليات فنية سابقة ؟

2. ما هي التفاصيل التي أدت إلى وجود هذه
التجارب السلبية؟

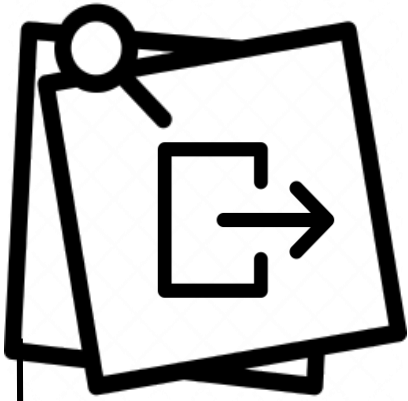


التوقعات

(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 الخروج

(الحالة النفسية عند الخروج من التجربة الفنية)

لمعرفة ما هو السلوك عند الخروج لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

1. ما الوضع النفسي للجمهور عند الخروج من
الفعالية الفنية ؟

2. ما هي المؤشرات التي تدل هذا الوضع النفسي
للجمهور ؟



نقطة المكسب

(ما هو التغيير الإيجابي لدى الجمهور بعد خوضهم التجربة الفنية؟)

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

5

1. ما هو التغيير المعنوي الذي حدث لدى الجمهور من حضور للفعالية؟

2. ما هي المؤشرات التي تدل على هذا التغيير للجمهور؟



مستويات الرضى

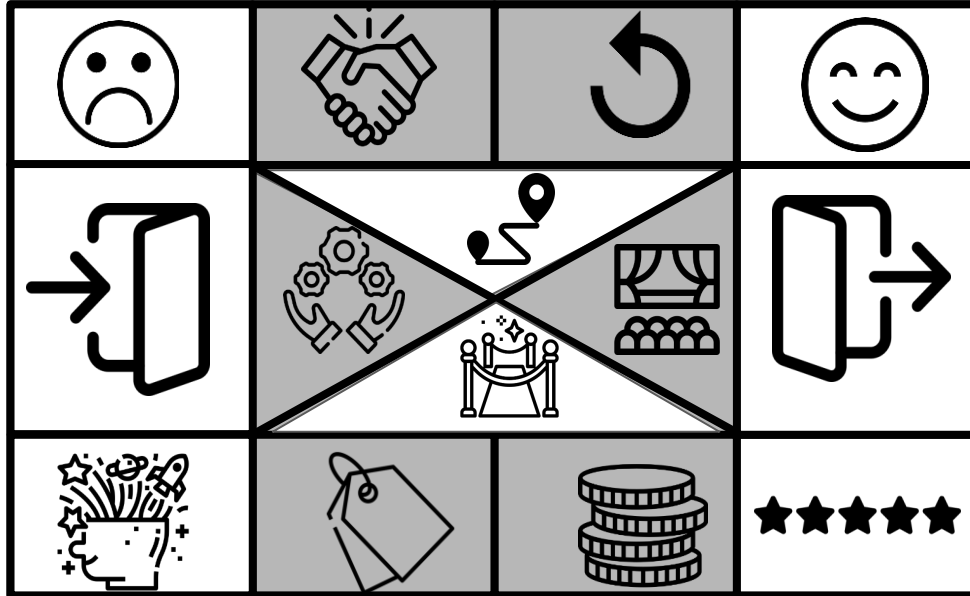
(ردة الفعل الإيجابية لدى الجمهور)

لمعرفة ما هي مستويات الرضى لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

6

1. ما هي نسبة رضى الجمهور عن العمل الفني أو
الفعالية الفنية ؟

2. ما هي المؤشرات التي تدل على تحقيق نسبة رضى
عالية؟



الإطار

تحديد العناصر المطلوب التركيز عليها
في عملية التصميم



الإلتزام (الالتصاق)

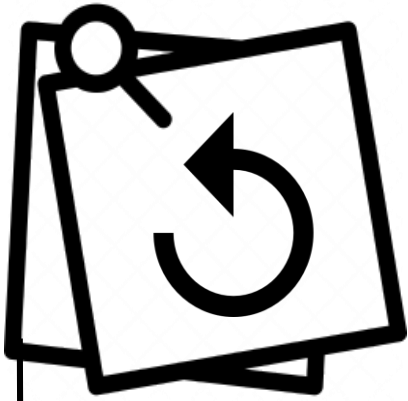
(ما الذي يحفز جمهورك لحضور الفعالية بدلا من عمل شيء آخر؟)

لمعرفة ما هو الإلتزام لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

7

1. ما هي درجة التزام الجمهور بالتماسك الدائم مع
الفعاليات الفنية؟

2. ما هي مؤشرات الالتزام/الالتصاق من قبل الجمهور؟



العائد "المردود"

(ما الذي تحصل عليه جمهورك مقابل التزامه
بحضور الفعالية)

لمعرفة ما هي الاعادة "الرجوع" لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

1. ما هو العائد المعنوي والنفسي والعاطفي الذي تحصل عليه جمهورك؟

2. ما هي العوامل التي جعلت جمهورك يشعر بهذا المردود؟

التكلفة

(المتطلبات المالية)



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

9

1. ما هي المتطلبات المالية المرتبطة بحضور الفعالية عادةً؟

2. كيف تحول التكلفة من نقطة ألم لمكسب؟



الأرباح

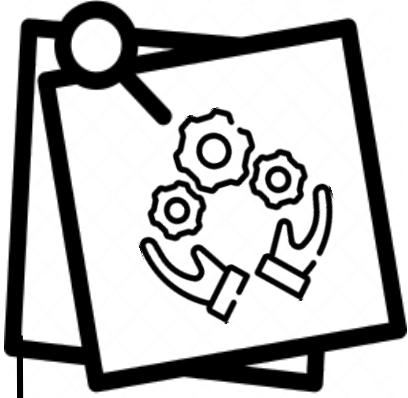
(المكاسب المادية عند الحضور لعمل أو فعالية فنية)

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

10

1. ما هي المكاسب المادية التي يربحها الجمهور عند حضور الفعالية الفنية؟

2. كيف يمكن ادخال مكاسب مادية بطرق مختلفة؟



أعمال يجب إنجازها

(أولويات ومتطلبات يجب عملها)

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

1. ما هي قائمة الأعمال (to-do list) لكل فئة من فئات الجمهور؟

2. كيف تخدم تجربة العمل الفني تحقيق أولويات فئات الجمهور المختلفة؟



الوعود/الغُهود

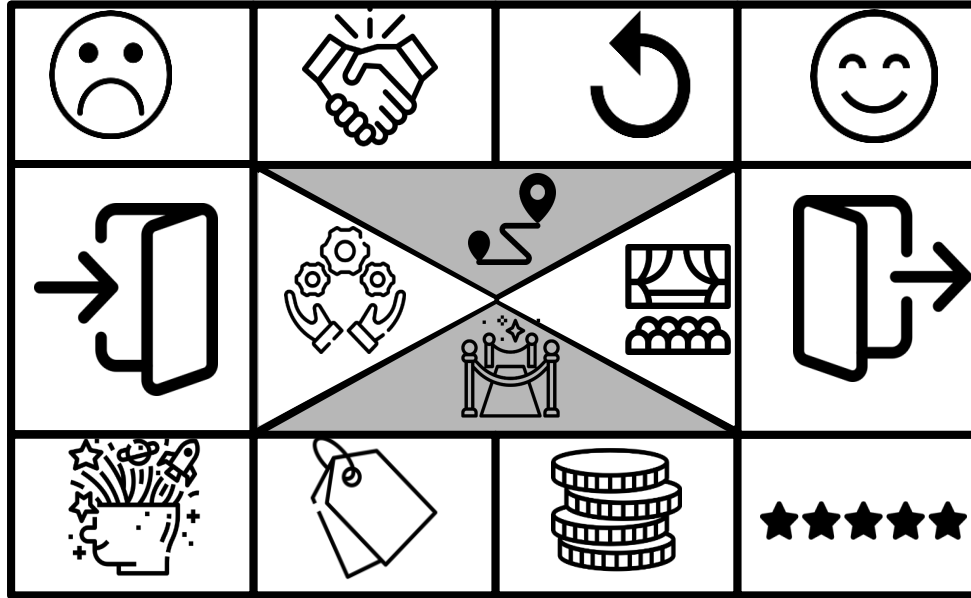
(من نقطة ألم لنقطة مكسب)

لمعرفة ما هي الوعود/الغُهود لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :

12

1. ما هي العناصر التي تحول نقاط الألم لنقاط مكسب لدى الجمهور؟

2. كيف يمكن الالتزام بالوعود والعهود نحو الجمهور؟



التصميم

عملية تصميم شكل ومضمون
الفعالية



رحلة التجربة

(التميز في كل مرحلة من مراحل التجربة الفنية)

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

13

1. ما هي نقاط الاحتكاك المرتبطة بالعمل الفني (ما قبل - خلال - بعد) الفعالية الفنية؟

2. كيف يمكن تحقيق أفضل نتائج للوصول لأفضل تجربة؟



التصميم



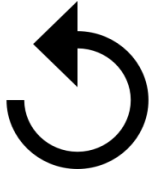

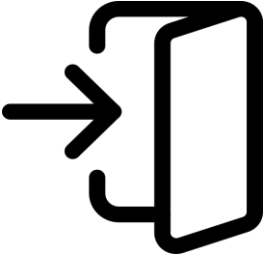

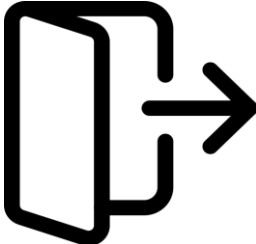

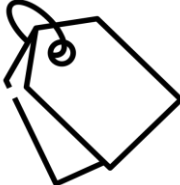


(معرفة - مشاعر - مهارات)










لمعرفة ما هو التصميم لا بد من الإجابة عن الأسئلة التالية :












14

أعط عقلك المساحة الكاملة للتخيل فعالية فنية خاصة بمشروعك الفني ،بعد ذلك ارسم ما قمت بتخيله بأقرب صورة ممكنة لتذكرها فيما بعد



 <p>نقطة الألم (الحالة السلبية)</p> <p>(ردات الفعل السلبية المبنية على تجارب سابقة)</p>	 <p>الإلتزام (الاتصاق)</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 التزامه بحضور الفعالية؟)</p>	 <p>نقطة المكسب</p> <p>(ما هو التغيير الإيجابي لدى الجمهور بعد خوضهم التجربة الفنية؟)</p>
 <p>الحالة عند الدخول</p> <p>(الحالة النفسية عند الدخول بالتجربة الفنية)</p>	<p>رحلة التجربة</p> <p>(التميز في كل مرحلة من مراحل التجربة الفنية)</p> <p>أعمال يجب إنجازها</p> <p>(أولويات ومتطلبات يجب عملها)</p> <p>التصميم</p> <p>(معرفة - مشاعر - مهارات)</p> <p>الوعد/الغهود</p> <p>(من نقطة ألم لثقطة مكسب)</p>		 <p>الحالة عند الخروج</p> <p>(الحالة النفسية بعد خوض التجربة الفنية)</p>
<p>التوقعات</p>  <p>(العناصر التي يتوقع الجمهور وجودها في التجربة الفنية)</p>	<p>التكلفة</p>  <p>(المتطلبات المالية)</p>	<p>الأرباح</p>  <p>(الحوافز المادية التي يحصل عليها الجمهور خلال الفعالية الفنية)</p>	<p>مستويات الرضى</p> <p>★★★★★</p> <p>(ردة فعل الجمهور إيجابية/سلبية؟)</p>

 نقطة الألم (الحالة السلبية)	 الإلتزام (الالتصاق)	 العائد "المردود"	 نقطة المكسب
 الحالة عند الدخول	 رحلة التجربة		 الحالة عند الخروج
التوقعات 	التكلفة 	الأرباح 	مستويات الرضى 

مساحة خاصة بك للملاحظات:

مساحة خاصة بك للملاحظات:

المساحة



Hikmatculture.org