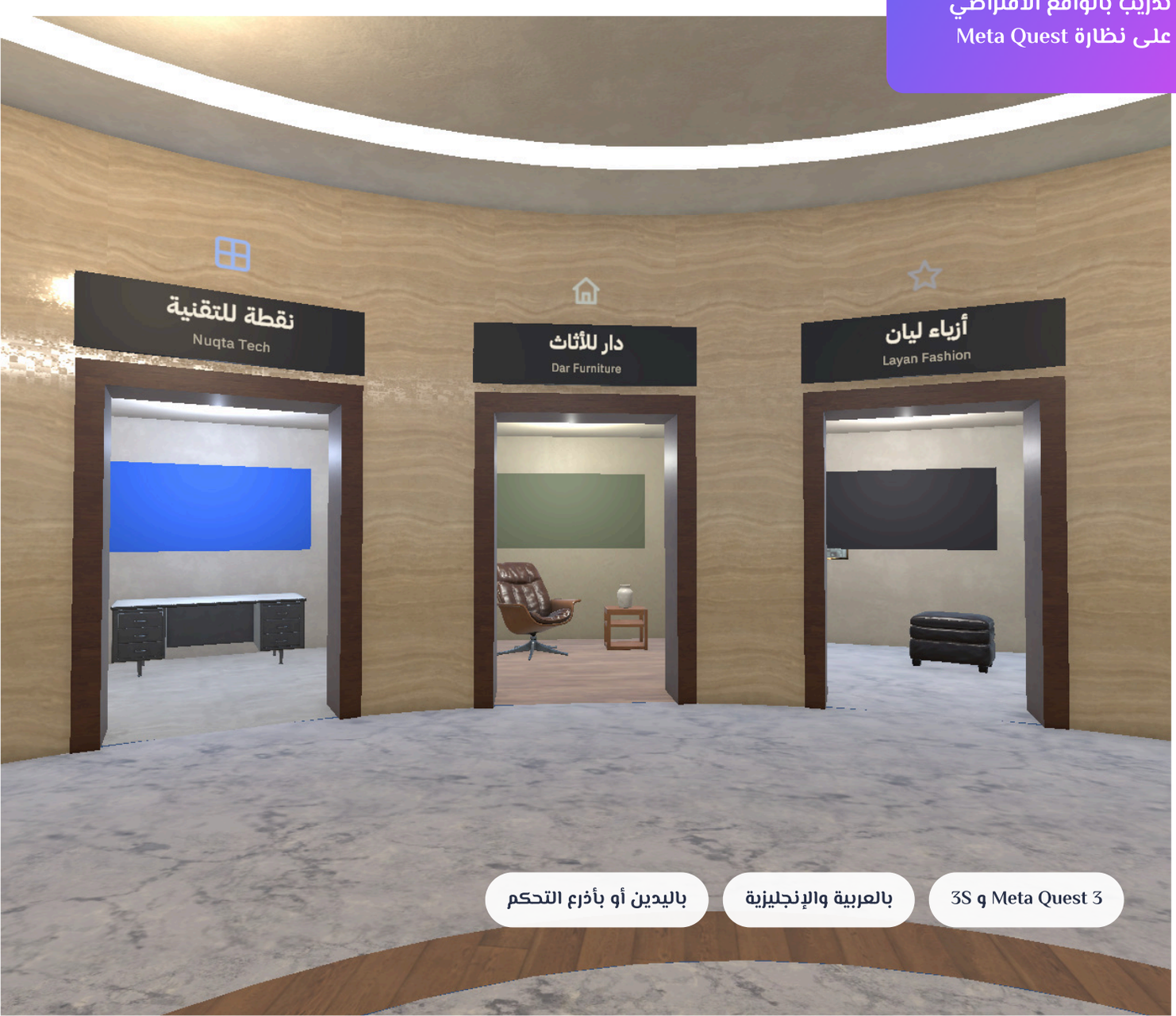
ASFAN

تدريب بالواقع الافتراضي

تعلُّم التصميم الجرافيكي عبر مشروع حقيقي.

ينقل الطالب العلامة التجارية من موجز العميل إلى اللافتة المطبوعة على واجهة المحل، ويرى بنفسه ما ينجح وما لا ينجح.

تدريب بالواقع الافتراضي
على نظارة Meta Quest



الرحلة

مشروع واحد، من موجز العميل إلى الشارع.

يمرّ كل طالب بالمحطات الخمس نفسها التي يمرّ بها المصمم المحترف، ويمكن فتح كل محطة بمفردها في جلسة من 10 إلى 15 دقيقة.



1 اختيار العميل

ثمانية أبواب لثمانية أنشطة تجارية: مخبز ومقهى وصيدلية ومتجر أزياء وغيرها، ولكل منها شخصيته وجمهوره.



2 استلام الموجز

في متجر العميل يستمع الطالب إلى المطلوب: المنتجات، ومقاساتها الحقيقية، والمعلومات التي يجب أن تظهر عليها.



3 التصميم في المختبر

سبع خطوات موجَّهة على شاشة كبيرة: لوحة الإلهام، ثم الشعار، فالخطوط، فالألوان، ثم توزيع العناصر على القالب الحقيقي لكل منتج، وأخيراً تجهيز الملف للطباعة. ويسبق كل خطوة درس قصير.



4 الطباعة

أربع آلات: الطباعة العريضة، والطباعة الرقمية مع القص، وطابعة الأكياس، وخط الأكواب. يختار الطالب الخامة ويحمّلها ثم يشغّل المهمة.



5 الفحص في الشارع

يُركَّب العمل على المحل في أحد شوارع عمّان: يُقاس، ويُقارن لونه، ويُشاهد عن قرب ومن مسافة 30 متراً وفي الليل.

كيف يتعلّم الطالب

أخطاء يراها بعينه، لا يقرأ عنها فقط.

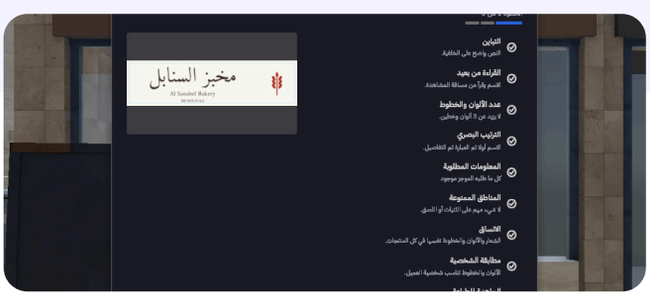


أداة التصميم على القالب الحقيقي للمنتج: المنطقة الآمنة وهامش القص وخطوط الطي ومناطق اللصق ظاهرة أمام الطالب أثناء العمل.



الملف الخاطئ يُطبع خاطئاً

إذا أُرسل ملف منخفض الدقة، أو بلا هامش قص، أو بنظام ألوان RGB، ظهر ذلك في المطبوع: بكسلات واضحة وحواف بيضاء وألوان باهتة.



تقرير واضح ثم محاولة ثانية

يُفحص كل منتج وفق تسعة معايير. ما لم ينجح يُحدَّد موضعه على التصميم، وبضغطة واحدة يعود الطالب إلى المختبر لإصلاحه.

المعايير التسعة

المعايير نفسها لكل طالب ولكل عميل، فتحمل الدرجة المعنى نفسه في كل صف.

- التباين
- القراءة من بعيد
- عدد الألوان والخطوط
- الترتيب البصري
- المعلومات المطلوبة
- المناطق الممنوعة
- الاتساق
- مطابقة الشخصية
- الجاهزية للطباعة

للمدارس ومراكز التدريب

صُمّم ليناسب قاعة الدرس.

8
عملاء، لكل منهم متجره وموجزه

7
خطوات تصميم، من لوحة الإلهام إلى ملف جاهز للطباعة

4
آلات طباعة يشغّلها الطالب بنفسه

9
معايير تُحسب منها الدرجة من 100

العربية أولاً، والإنجليزية كذلك
التجربة كاملة مع التعليق الصوتي بالعربية وبالإنجليزية، ويمكن تغيير اللغة في أي وقت.

بلا حاسوب وبلا أسلاك
تعمل على النظارة نفسها، Meta Quest 3 و 3S، باليدين أو بأذرع التحكم.

تقرير للمعلّم
الدرجة وعدد المحاولات والوقت والأخطاء لكل طالب، محفوظة على النظارة وتُفتح من الردهة.

تناسب زمن الحصة
يمكن تشغيل مختبر التصميم أو غرفة الطباعة أو فحص الشارع كلٌّ على حدة في 10 إلى 15 دقيقة.

بداية موجَّهة
درس تعريفي قصير في استوديو التدريب يعلّم النظر والتأشير والضغط والإمساك والتنقل قبل بدء العمل.

ما يحتفظ به الطالب
شهادة بالدرجة النهائية، ومعرض لأعماله المنجزة.



استوديو التدريب الذي يبدأ منه كل طالب.



الشهادة في نهاية المشروع.

شركة أسفان الدولية للتجارة

info@asfanco.com | www.asfanco.com
+962 7 7662 3912
شارع مكة، عمّان، الأردن

ASFAN