بسم الله الرحمن الرحيم

كلية العلوم الادارية ونظم المعلومات

دائرة نظم المعلومات والوسائط المتعددة

مشروع تخرج بعنوان

حملة اعلانية Hebron bowling

فريق العمل

اية يوسف عمرو

ديرين ماجد جبارين

اسراء رسمي سويطي

المشرف

أ.عبد الفتاح النجار

قدم هذا المشروع استكمالا لمتطلبات التخرج في تخصص الوسائط المتعددة/جرافيكس

كلية العلوم الادارية ونظم المعلومات ,جامعة بوليتكنك فلسطين

٢٠٢٠/٢٠٢١

اهداء

دعونا نخبر الاوطان عن عشق المحبينا ...

عن القضبان قد صارت رماحاً في أيادينا ...

عن الجدران قد صارت محاريب المصلينا ...

فإن عشنا كما كنا كؤوس العز فاشقينا ...

وإن متنا على عهدِ فبالأحضان ضُمينا ...

إلى ارادة الجبال وعزم الأبطال وإلى من سطروا بأمعائهم الخاوية ابجديات البطولة ...إلى أسرانا البواسل .

إلى الارض التى ارتوت ثراها بدماء شهدائنا الابطال و مسرى خير الخلق وإمام المرسلين سيدنا محمد (صلى الله عليه وسلم) ... الى فلسطين الحبيبة .

الى من سطروا بدمائهم الزكية أروع البطولات ليعزفوا لنا لحن الحرية .... الى شهدائنا الابرار .

الى جيل التحرير ويحملون معهم امل المستقبل وبناء دولتنا الابية ... الى الشباب .

إلى من كانوا شمعة لنا لتنير لنا درب العلم والعمل ... الى اساتذتنا الافاضل .

إلى نبع الحنان ... الى الدمع الصباب من عينها ... الى نورها المشع ... الى الام الحنونة .

الى من علمني النجاح والصبر وان اثابر لـأصل ... الى ابي .

إلى من قضينا معهم أجمل ايام العمر وذقنا الحلوة والمرة مع بعضنا البعض ... الى الاصدقاء .

إلى الاحبة الذين علمونا معنى التضحية والايثار ... اليكم اخوتي

الى الاخوة ... الى الاهل ... الى الاحبة

اليكم نهدي هذا الجهد المتواضع

شكر وعرفان

اللهم لك الحمد حمدا كثيرا طيبا مباركاَ، ملئ السماوات والأرض، نحمدك ربنا ونشكرك على أن يسرت لنا إتمام هذا المشروع على الوجه الذي نرجو أن ترضى به عنّا.

لابد لنا ونحن نخطو خطواتنا الأخيرة في الحياة الجامعية، من وقفة نعود إلى أعوام قضيناها في رحاب الجامعة مع أساتذتنا الكرام الذين قدموا لنا الكثير باذلين بذلك جهودا كبيرة في بناء جيل الغد لتبعث الأمة من جديد ...

وقبل أن نمضي نقدم أسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والمحبة إلى الذين حملوا أقدس رسالة في الحياة..

إلى الذين مهدوا لنا طريق العلم والمعرفة...إلى جميع أساتذتنا الأفاضل.....

ونخص بالتقدير والشكر مشرف المشروع:

أ. عبد الفتاح النجار.

الذي لم يبخل علينا بتوجيهاته ونصائحه القيمة التي كانت عونا لنا في إتمام هذا المشروع.

ولا ننسى من وقفوا بجانبنا ومن زرعوا التفاؤل في دربنا وقدموا لنا المساعدات والتسهيلات والأفكار والمعلومات، ربما دون أن يشعروا بدورهم بذلك فلهم منا كل الشكر، والى جميع الأصدقاء والزملاء.

فريق العمل

لمحة موجزة عن المشروع

عمل حملة إعلانية شاملة hebron bowling ، تهدف الى جذب وتعريف الجمهور بهذا المقهى والخدمات الذي يقدمها وتحسين وضع الكوفي ودعمه وجعله قادر على منافسة الشركات الاخرى بشكل تفصيلي وبشكل اعلاني تسويقي بحيث يتم توضيح جميع منتجات وخدمات التي يقدمها الهيبرون بولينغ, حيث ستحتوي هذه الحملة على نوعين من الدعاية .الأول ثابت مثل شعار الشركة والمنيو والإعلانات المطبوعة... الخ، والنوع الثاني الفيديو الترويجي وإعلان دعائي .

الفهرس

اهداء ٣

شكر وعرفان ٢

لمحة موجزة عن المشروع ٣

الفصل الأول: التخطيط ٣

مقدمة عن hebron bowling ٣

تفصيل المشروع ٨

1.1موضوع المشروع ٩

1.2 أهداف المشروع ٩

1.3 ميزات المشروع ٩

1.4الإبداع في المشروع ١٣

1.5الفئة المستهدفة ١٣

1.6فريق العمل (التطوير) ١٣

1.7 المهام موزعة على الجدول الزمني ١٧

الفصل الثاني: تحليل متطلبات واحتياجات المشروع ١٣

2.1مقدمة ١٤

٢,٢ متطلبات المشروع التطويرية ١٨

٢,٢,١ متطلبات مادية ١٨

٢,٢,٢ متطلبات بشرية ٢٠

٢,٢,٣ المتطلبات البرمجية التطويرية ٢٠

المجموع ١٥

٢,٢,٤ تكاليف المشروع التطويرية ٢٠

٢,٣متطلبات المشروع التشغيلية: ١٧

٢,٣,١متطلبات مادية وبرمجية ١٧

٢,٤ التقنيات المستخدمة: ١٧

الوحدة الثانية: التصميم ٢٠

٣,١ اختيار العناصر الأساسية للعمل..... ١٩

٣,١,١ الاسم..... ١٩

٣,١,٢ الشعار..... ١٩

٣,١,٣الألوان..... ٢٢

٣,٢ أنواع التصاميم المطبوعة..... ٢٢

3.2.1بطاقة الدعوة(invitation card)..... ٢٢

3.2.2 الإعلانات..... ٢٢

٣,٣ أنواع التصاميم المرئية..... ٢٣

٣,٥تحليل مفصل للأدوات والبرامج التي سوف تستخدم..... ٢٤

.

فهرس الجداول : .1

جدول(١-١) المهام موزعة على الجدول الزمني ١٧

جدول(٢) متطلبات مادية ١٨

جدول(٣) متطلبات بشرية ٢٠

جدول(٤)متطلبات مادية وبرمجية.....٢٢

الفصل الأول: التخطيط

١,١ موضوع المشروع

١,٢ أهداف المشروع

١,٣ الإبداع في المشروع

١,٤ ميزات المشروع

١,٥ الفئة المستهدفة

١,٦ فريق العمل "التطوير"

١,٧ المهام موزعة على جدول زمني

الفصل الاول: التخطيط:

مقدمة عنHebron bowling

نبذة تاريخية:

الهيبرون بولينج هو عبارة عن صالة العاب خاصة برياضة البولينج في مدينة الخليل في فلسطين وقد تم افتتاحه في ٢٠١٩/٨/١٠ وتهدف الى تقديم خدمات رياضية وترفيهية لزبائنها بالإضافة الى الخدمات التي يقدمها المطعم والكافيه داخل المحل من وجبات خفيفة ومشروبات واراجيل

رسالة الشركة

يعمل الهيبرون بولينج على تقديم العديد من الخدمات تتمثل في صالة العاب واسعة خاصة برياضة البولينج بالإضافة الى كافيه ومطعم يقدم العديد من الخدمات كوجبات خفيفة ومشروبات واراجيل خاصة بزوار المكان .

الرؤية:

زيادة عدد الهواه الذينيمارسون هذه اللعبة. حيث يطمح صاحب المكان زيادة عدد

فروعه في فلسطين عامة والخليل خاصة , ويرى صاحب المكان ان هذا المقهى بعد خمس سنوات سيكون له افرع اخرى بالخليل.

تفصيل المشروع

سيتم انجاز هذا المشروع ضمن المراحل التالية:

١. في البداية تحديد الفكرة العامة للمشروع وبلورتها والاستمرار بالتعديل عليها للوصول إلى أفضل النتائج المرجوة بحيث تتناسب مع المهارات والمعلومات المكتسبة من خلال الأربع سنوات من عمر هذا التخصص.

٢. اعتماد الاسم الأساسي لهذه الحملة التي سوف نفول بها على اسمها المقترح منذ سنوات ومنذ أول ما أقيمت الشركة، ومن ثم تحديث شعار الشركة بشكل ولون مختلف عن الشعار السابق للشركة، سيتم تبسيط الشكل حيث أن الجمال يكمن في البساطة اضافة إلى تحديد أنواع الإعلانات المطبوعة والمرئية المراد تصميمها. حيث قام فريق العمل بإنشاء عدد من الشعارات واقترح أكتر من شكل وأكثر من لون للشعارات وبمساعدة المشرف قمنا باختيار الأفضل منها من ناحية اللون والتصميم وبعدها تم ابتكار شكل الملصقات وبطاقة الدعوة وغيرها من التصاميم.

٣. تنفيذ التصاميم المطبوعة بكافة أنواعها وأحجامها من خلال الأفكار والأساليب المبتكرة بعد أن يتم اختيار الشعار من خلال البرامج التالية:

Adobe Photoshop cc 2017

Adobe illustrator cc 2017

تصميم الإعلانات المرئية وتنفيذها حيث انقسم الى تصوير فيديو ترويجي عن الشركة من خلال تصوير مشاهد فيديو من داخل الهيبرون بولينغ

٤. يظهر المكان داخل الهيبرون بولينغ والجلسات الخاصة بالكوفي وايضا يظهر الالعاب التي يحتويها وصالة البولينغ .

٥. القيام بمنتجتها على برامج المونتاج وأيضاً فيديو مصنوع من خلال برامج صناعة الفيديو والحركة مثل فيديو ال D3 الدعائي

٦. يشمل على بعض صور المنتجات والخدمات التي يقدمها الهيبرون بولينغ ليتسنى للزبائن أن يتعرفوا على خدمات الكوفي من بيوتهم .

تم انجاز هذه الأعمال من خلال البرامج التالية:

Autodesk 3D maya

Adobe premiere cc 2017

1.1 موضوع المشروع

يدور هذا المشروع حول تصميم لحملة إعلانية لمحل وكوفي الهيبرون بولينغ, حيث يقوم هذا المحل بتقديم خدمات للزبائن يقوم بتقديم المشروبات الباردة والساخنة والماكولات والوجبات الخفيفة , ويوجد هناك قاعة كبيرة للعلب , تعتبر متنفس للشباب والفتيات حيث يوجد أوقات مخصصه لكلا الجنسيين , حيث تقوم هذه اللعبة بتنشيط الجسم والعقل لانها تحتاج الى تركيز وتقوية العلاقات بين الأصدقاء وقضاء اوقات الفراغ بشكل صحيح , حيث انها الأولى من نوعها في محافظة الخليل , وتستقبل الزوار من جميع انحاء المدن الفلسطينية , والأجواء المريحة والاضاءة والموقع والمعاملة اللائقة للزبائن والاسعار مناسبة في متناول الجميع .

1.2 أهداف المشروع

بعد الانتهاء من المشروع يُتوقع من فريق العمل أن يحقق الأهداف المرجوة وهي:

١. تعريف الناس بوجود المقهى

٢. مواكبة السوق الإعلاني والترويجي للشركة ودعم ذلك.

٣. الحصول على مستوى إبداعي ومهارات فنية ملموسة في التصميم. .

٤. نقل الفكرة الإعلانية والرسالة التسويقية المصممة بأكثر من أسلوب وطريقة.

٥. جعل المقهى معروف بشكل واسع في المدن

1.3 ميزات المشروع

نظراً للتطور والتقدم في الجانب التسويقي والترويجي المعتمد بالدرجة الكبيرة على التصميم كجزء مهم في الناحية التنفيذية للحملات الإعلانية لذلك عملنا على تجسيد هذا المنطق والآلية.

ما يتميز به مشروعنا:

١. أنه يمكن نشره بشكل فيزيائي ملموس من خلال المطبوعات وأيضاً من خلال بيئة الحاسوب لعرض الفيديو الترويجي والتصاميم الثابتة والمتحركة .

٢. في هذا المشروع نعمد للاستفادة من الجوانب الفنية التي امتلكناها وطورناها أثناء الدراسة

٣. تطبيق الأفكار الإعلانية الثابتة والمتحركة.

٤. التطبيق الشامل نسبياً للبرامج المستخدمة في التصميم.

٥. محاولة الوصول الى مستوى يليق بتخصص الوسائط المتعددة/جرافيكس.

1.4 الابداع في المشروع

الغريزة البشرية دائما تبحث عن الابداع في جميع مجالات الحياة فأن الابداع يتكون من خلال جمع المعلومات عن موضوع معين ومن ثم توظيفها وتمثيلها حتى تخرج الفكرة المبدعة بشكل مفاجئ نتيجة لتراكم هذه المعلومات ومن ثم يتم تنفيذها. فمن هذا المنطلق ومن خلال اكتسابنا للخبرات خلال هذه السنين الاربع من عمر هذا التخصص نهدف ونتطلع في مشروعنا الى تحقيق افضل النتائج العملية وافضل المستويات للوصول الى اكبر قدر ممكن من الابداع والتميز في الافكار والتصميم والمهارات.

وذلك من خلال

١ . الابداع في ايصال الفكرة المرجوة من الحملة الإعلانية ككل بشكل ترويجي وتصميمي بحيث يعود بالدرجة الأولى إلى استخدام المهارة الفنية في التصميم والقدرة على نقل الرسالة المرجوة من الإعلان

٢. الابداع في استخدام التقنيات والأدوات الموجودة في البرامج المتعلقة في مجال التصميم لبناء حملة إعلانية كاملة وترسيخ هذه البرامج لعمل أكثر من نوع في الإعلان المرئي والمطبوع .

٣. الابداع في الفكرة والرسالة الترويجية في جميع عناصر الإعلان وكافة أجزائه الثابت والمتحركة

٤. الابداع في توصيل الفكرة لجميع المتلقين لهذه الإعلانات على اختلاف ثقافتهم وأعمارهم التعدد والشمول في الجوانب والأفكار التصميمة الجديدة.

1.5 الفئة المستهدفة

فئة الشباب : بسبب ان فئة الشباب هي التي تشكل غالبية المجتمع وهذا النوع من المقاهي يجذب

فئة الشباب اكثر من الفئات الاخرى وبسبب ان هذه الفئة تبحث عن هذا النوع من المقاهي

للتسلية وقضاء اوقات فراغهم وترفيه.

1.6 فريق التطور

سيتم تنفيذ هذا المشروع ضمن فريق عمل متكامل ومتكاتف لإنتاج هذا المشروع بأفضل النتائج حيث سيتم توزيع الأدوار والمهام بشكل أفقي، حيث استطاع أعضاء الفريق تقسيم الأدوار والمهام هذا ما سيساعد فريق العمل بالقيام بالمهام وانجازها بأسرع وقت ممكن وبدقة وجودة عالية، وسيتم في مرحلة التصميم تقسيم الأدوار والتخصص بالتصميم الثابت والمتحرك وذلك بما يتناسب مع الجدول الزمني للمشروع والافكار المطروحة لكي يتم انجاز هذا المشروع والعمل التصميمي بصورة لافتة ودرجة عالية من الابداع والنجاح.

1.7المهام الموزعة على الدول الزمني:

فيما يلي عرض للمخطط الزمني والمخطط التنفيذي يعرض ويوضح الآلية والنمطية المستخدمة في التخطيط وادراة الوقت لإتمام المشروع بالموعد المحدد , وكما يعرض طريقة تنظيم الأوقات وإعطاء كل مهمة جزء من الوقت بحيث يتناسب التوقيت مع سير المهام الأخرى والمعتمدة في بعض الأحيان على بعضها .حيث أن الترتيب في هذا الجدول يتركز على ترتيب الأعمال المراد انجازها والأعمال المنجزة بالفعل معتمداً على وحدات زمنية (سنوات – شهور- أسابيع – ايام).

الأسبوع / العمل	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤
بلورة الفكرة وتحديد الأسلوب المناسب														
تصميم الشعار														
تصميم المواد المطبوعة														
التخطيط لكيفية تنفيذ التصوير														
تصوير الإعلان														
تصوير الدعاية وبناء صالة 3D البولينغ														
مونتاج الفيديو والصوت														
معاينة الأعمال														
التوثيق														

جدول(١-١) المهام موزعة على الجدول الزمنة

الفصل الثاني: تحليل متطلبات واحتياجات المشروع

١.٢ مقدمة

٢.٢ متطلبات المشروع التطويرية

١.٢.٢ المتطلبات البرمجية التطويرية

٢.٢.٢ متطلبات بشرية

٣.٢.٢ تكاليف المشروع التطويرية

٣.٢ متطلبات المشروع التشغيلية

١.٣.٢ متطلبات مادية

٢,٣,٢التقنيات المستخدمة

الفصل الثاني

2.1 مقدمة

إنجاز المشروع يحتاج العديد من المتطلبات المادية والبشرية والبرمجية وفي هذا الفصل سيتم تحليل كافة المتطلبات المرتبطة بالمشروع وتعتبر هذه المرحلة من المراحل الاساسية.

٢.٢ لنجاح المشروع **متطلبات المشروع التطويرية**

البيان	التفاصيل	العدد	السعر ($)	المجموع ($)
اجهزة حاسوب لا تقل مواصفاته عن:	مواصفات لا تقل عن corei7 16GB Ram SSD 240GB 2 GB GPU	2	830	1660
خط انترنت واتصالات لمدة ستة اشهر	16Mdps	1	20	120
Memory Flash	16 GB	3	10	30
متفرقات	أوراق، أقلام...	–	–	50

كاميرات ,عدسات اضاءات ومكسرات	Canon 700d , 135-18mm lens, 50mm lens	1	3000	3000
المجموع				**4860($)**

جدول رقم(١) : المتطلبات المادية التطويرية للمشروع

- تم الحصول على هذه الاسعار من موقع www.pricewatch.com

١.٢.٢ متطلبات البرمجة التطويرية

العدد	المصدر	عدد الشهور	التكلفة	المجموع($)
1	Adobe Photoshop cc 2019	4	20	80
2	Adobe illustrator cc 2019	4	20	80
3	Adobe Animate cc 2017	4	20	80
5	Adobe Premiere cc 2019	4	20	80
6	Adobe After effect cc 2017	4	20	80
7	3D maya	4	20	80
	المجموع			**$480**

جدول(٢) المتطلبات البرمجية التطويرية

- تم الحصول على هذه الاسعار من موقع www.amazon.com

متطلبات وتشمل

- اجهزة حواسيب للعمل على التصميم والاعلان
- كاميرات للتصوير صور رقمية او فيديو
- ادوات ومعدات اخرى كما هو مبين في الجدول
- برامج: فوتوشوب ,الاليستريتر,بريمير

٢.٢.٢ متطلبات بشرية

تشمل جميع العاملين على تنفيذ هذا المشروع وهي كما هو موضح في الجدول التالي

التخصص	عدد الاشخاص	السعر $	المجموع $
مصور	1	200	200
مصمم جرافيكس	2	200	400
مهندس اضاءة	1	150	150
مهندس صوت	1	200	200
منتج افلام	1	500	500
رسام	1	350	350
متخصص تحريك	1	1000	1000
			$٢٨٠٠

جدول(٣) المتطلبات البشرية

- هذا هو الحد الادنى من الاسعار وفقا لموقع www.bls.gov
- تم استخدام عنصر بشري _ احمد مناصرة في التصاميم المطبوعة والفيديو الاعلاني كوجه للمنتج.

٢,٣متطلبات المشروع التشغيلية:

٢,٣,١متطلبات مادية وبرمجية

البينات	التفاصيل	العدد	السعر ($)
اجهزة	١. اجهزة حاسوب موصفات HP I7 5500 RAM 8G CPU 2.40GHz Hard Disk 1Tera	١	600 $
	٢. جهاز عرض تلفاز	١	
متطلبات برمجية	Flash player Windows media player مستعرض صور	Free	
المجموع	600 $		

جدول(4) متطلبات مادية وبرمجية

٢,٤ التقنيات المستخدمة:

بعد تحديد الفكرة العامة للعمل في المشروع تم الاتفاق على تنفيذ المشروع باستخدام كافة الوسائل الدعائية المقروءة والمرئية واعتماد الإصدارات الحديث لبرامج Adobe من أجل الوصول الى النتائج المرجوة.

الوحدة الثانية: التصميم

٣,١ اختيار العناصر الأساسية للعمل

٣,١,١ الاسم

٣,١,٢ الشعار

٣,١,٣الألوان

٣,٢ أنواع التصاميم المطبوعة

٣,٢,١بطاقة الدعوة(invitation card)

٣,٢,٢ الإعلانات

٣,٢,٢ المطوية (Brochure)

٣,٢,٤ يافطة(Billboard)

٣,٢,٥ مغلف (Folder)

٣,٢.6 كرت(Business Card)

٣,٢.7 Flayer

٣,٢.8 Roll-up

٣,٢.9الترويسة

٣,٢.10 بطاقة تعريفية

٣,٣ أنواع التصاميم المرئية

٣,٣,١ دعاية اعلانية ثلاثية الابعاد

١,٣,٢ إعلان ترويجي

٣,٤ تحليل مفصل للأدوات والبرامج التي سوف تستخدم

٣,٤,١ الأدوات التي سوف تستخدم

٣,٤,٢ البرامج التي سوف تستخدم في التصميم الثابت ودورها في تنفيذ المشروع

٣,٤,٣ البرامج التي سوف تستخدم في التصميم المرئي ودورها في تنفيذ المشروع

الوحدة الثانية: التصميم

٣,١ اختيار العناصر الأساسية للعمل

٣,١,١ الاسم

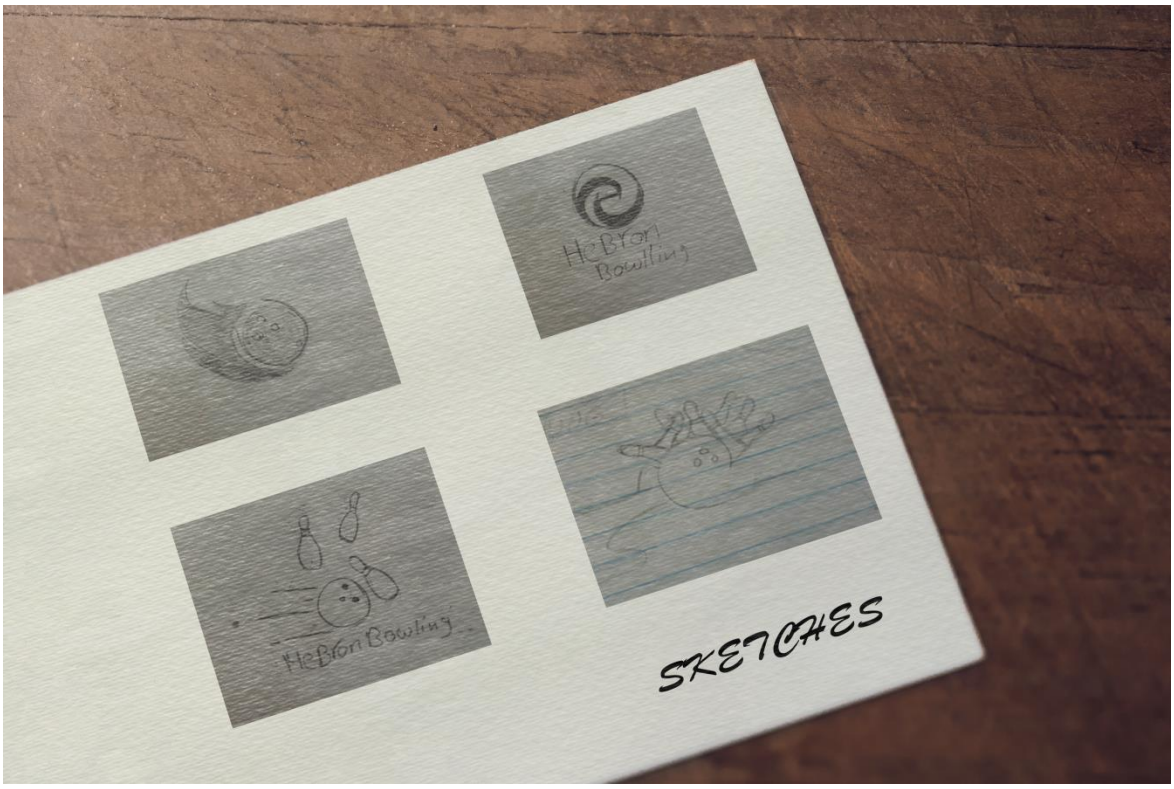
الاسم هو الذي يحدد هوية المشروع، فهو يعرف الآخرين بالمشروع والاسم الناجح يجب أن يوضح ما تقدمه المنشأة وفي هذا المشروع فان الاسم يتمثل باسم الشركة نفسها شركة hebron bowling وفي هذه المرحلة الصعبة كان سهلاً تحديد الاسم، وبناءاً على ذلك سوف نكمل الخطوات الأخرى من المشروع والتي تأتي بعد اختيار الاسم.

٣,١,٢ logo

إن الشعار ليس فقط مجرد رسم معين أو كلام مزخرف لا يرتبط بمعنى حتى لو كان الشعار مجرد مربع فقط، فإن الشعار هو عبارة عن رمز ذات معنى ودلالات فلسفية معينة سواء كان لشركة معينة أو حتى لمنتج معين. ونرى في معظم الشعارات بأنه يكون بسيط جداً حتى قد يكون مجرد حرف في بعض الأحيان إلا أن سر جمال الشعار يكمن في بساطته وفي هذا المشروع تم اقتراح أكثر من شعار، ثم تم الاتفاق على شعار من التصاميم التالية والتي تم تصميمها بشكل يدوي، وقد جرت تعديلات على هذا الشعار حتى وصل الى الصورة النهائية. وعليه سيجري تصميم الشعار بناءً على عدة أمور يجب أن تؤخذ في عين الاعتبار، فيجب علينا تصميم شعار يعبر عن الموضوع، وهي محل وكوفي hebron bowling، وأن يكون هذا الشعار مميزاً وغير تقليدي وأن يكون بشكل يتيح لنا استخدامه وطباعته على أحجام مختلفة وبخلفيات مختلفة سواء طُبع ملوناً او أبيض وأسود. فمن هنا يجب علينا تصميم هذا الشعار بناءً على معلومات سيعبر عنها هذا الشعار.

فيجب أولاً رسم يدوي سريع على الورق لكي يتم توثيق الأفكار ومن ثم يتم الانتقال إلى المرحلة التي يليها وهي الرسم على الحاسوب كما سنعرض لاحقاً.

الأشكال التالية توضح التصاميم الأولية التي تم العمل عليها حتى الوصول الى الشعار المناسب:



صورة (٥) سكتشات للواجهات مقترحة

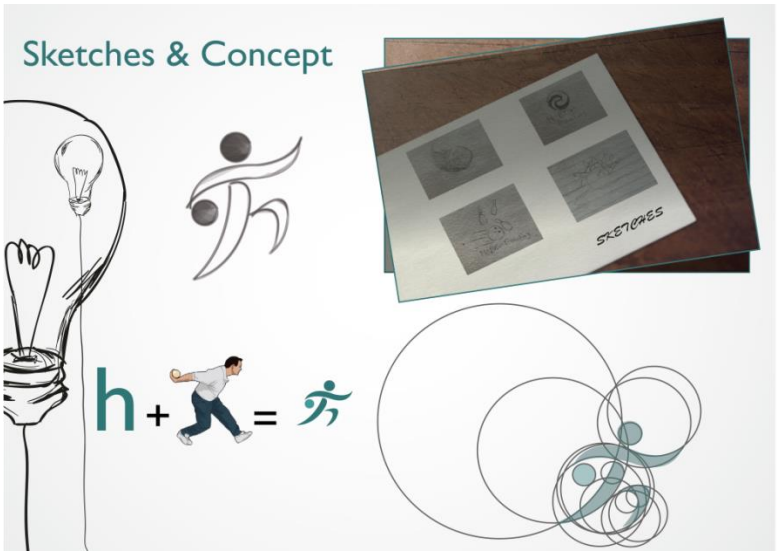
أحد أهم الأمور في تخصص الجرافيكس هو الشعار وأنه يعد من أصعب الأمور في التصميم الثابت. إذ أن باقي التصاميم من بوسترات بطاقات دعوة وبافطات... الخ من الأمور التي تعتمد بشكل كبير على تصميم الشعار، إذ يعتبر المدخل لباقي التصاميم المراد تصميمها فلا يمكن لنا تصميم البوستر مثلاً قبل الشعار, وتصميم الشعارات ليس من الأمر السهل فهو يتطلب المشاركة بين أعضاء الفريق من ناحية الأفكار والتصاميم,فمن هنا قمنا كأعضاء فريق بتصميم مجموعة من الشعارات المختلفة ومن ثم جمعناها كلها من اجل الحصول على نسخة نهائية من شعار فريد خاص في hebron bowling .

logo الذي تم اعتماده:

صورة (٦) اللوجو النهائي

معنى logo:

الشعار عبارة عن أيقونة واحدة مكونة من عدة عناصر تشرح هوية الشركة باختصار اتت فكرة الشعار من حركة اللاعب عند الاستعداد لرمي طابة البولينع ومن حرف h باللغة الانجليزية وهو اول حرف من كلمة hebron bowling والذي يمثل الجزء السفلي من الشعار .



صورة(٧)معنى الشعار

٣,١,٣ الألوان

اللون الغالب هو درجتان معينة من اللون الاخضر حيث ان سبب في استخدام اللون الاخضر هو انه ينفذ للعين بهدوء دون الحاجة للجهد وبالتالي فهو مريح وايضا قمنا باستخدام اللون الاخضر لانه يبعث الطمأنينة ويزيل التوتر كما يدل على الراحة والابتهاج و التجديد واردنا استغلال ذلك في التعبير عن الراحة والابتهاج الذي يحصل عليه الزبون في hebron bowling

٣,٢ أنواع التصاميم المطبوعة

في هذا القسم سيتم التكلم عن التصاميم المطبوعة وعناصرها بشكل عام، ومميزاتها وأشكالها المتنوعة بشكل واضح، وسيتم فيما يلي التحدث عن كل نوع على حده:

٣,٢,١ بطاقة الدعوة(invitation card)

سيتم تصميم بطاقة الدعوة بقياس 10x20 سم وذلك لتناسب حجم المغلف الذي سوف توضع فيه، وستحتوي على تصميم بسيط ومعلومات عن المكان والساعة والتاريخ الذي ستقام المناقشة فيه حتى يتمكن الزوار من الحضور على الموعد.

٣,٢,٢ الإعلانات

هو عبارة عن تصميم مطبوع بحجم A3 تعلق في الداخل أو الخارج، وقد يصمم هذا الملصق من خلال برامج الحاسوب أو يمكن أن يصمم بشكل يدوي ويتم إدخاله الى الحاسوب لمعالجته وطباعته بالكمية المطلوبة. ويحتوي هذا الملصق على معلومات عن المنتج ورسم بسيط يعبر عن هذا المنتج، بالإضافة الى معلومات عن مكان أو زمان او حتى ارقام هواتف للاستفسار، ويظهر عليه الطرف الراعي مثل شعار الشركة أو المؤسسة القائمة على هذا الحدث أو المنتج. ويوزع في الشوارع والمحلات التجارية والأماكن المعنية من قبل الشركة أو المؤسسة.

٣,٢,٣المطوية (Brochure)

هو عبارة نشرة تحمل معلومات عن الشركة ومنتجاتها ورسالتها إلى الجمهور وتكون على قياس ورقة A4 على الوجهين وكل وجهة مقسم الى ٣ اجزاء اي انها تتكون من ٦ صفحات كل صفحة تحتوي على نص معين وصور.

٣,٢,٤ يافطة(Billboard)

هي من أهم الوسائل الاعلانية وأكثرها شيوعاً في فلسطين. حيث أنها تمتاز بكبر حجمها لذلك تعرض في الخارج في الشوارع وعلى جدران الأبنية...الخ، وتوضع في الأماكن الحيوية من حيث السكان وحركة المرور مثل وسط المدينة. وتتضمن كباقي الإعلانات شعار الشركة والمنتج وتصميم معين .وعادةً ما تطبع بوضوح أقل من الوضوح التي تطبع فيه الملصقات الداخلية، لأنها تكون على بعد من عين المشاهد.

٣,٢,٥ (Folder)

هو تصميم اسمه يدل على ماهيتهُ فهو يعمل عمل الفولدر في الحاسوب الذي يحتوي بعض الأمور من معلومات وأوراق ووثائق وصور. وفي العادة يوزع في الدورات التعليمية أو بعض الندوات والمحاضرات.

٣,٢,٦ كرت(Business Card)

يعتبر الكرت من أصغر العناصر في التصاميم الإعلانية المطبوعة, حيث يشمل معلومات رئيسية عن المحل كالاسم والشعار وأرقام الهواتف والموقع ووسائط التواصل الاجتماعي ,تم تصميمه بقياس 5x9 سم على الوجهين.

٣,٢,٧ Flayer

هو عبارة عن شكل مصغر للبوستر بقياس (17.5x25)سم، لا تكثر فيه المعلومات والتفاصيل لتكون فيه الأهمية للتصميم.

٣,٢,٨ Roll-up

عبارة عن إعلان يعرض بشكل طولي بقياس (200x80) سم، يعرض على قاعدة معينة ويعرض فيه معلومات عن المحل وصور المنتجات حيث سيحتوي على الألوان المعتمدة في التصاميم الأخرى حتى لا يخرج عن التصميم المعتمد. ويعرض غالباً داخل المحل.

٣,٢,١٠ الترويسة

تصميم بحجم ورقة A4 يحتوي على شعار المحل المصمم وتوضع في الملف.

٣,٢,١١ بطاقة تعريفية

تصميم بقياس (9x5 سم), يوزع على الموظفين لكي يثبت هويتهم داخل المحل حيث يحتوي على صورة الشخص ومجال عمله.

٣,٣ أنواع التصاميم المرئية

مع التطور الحاصل في مجال الحاسوب والتلفاز أصبح من الضروري الإعلان عن المنتجات أو الأعمال من خلال التصاميم المتحركة، لكي تلفت انتباه الأشخاص لها. وفي هذا الجزء من المشروع سيتم تصميم الأعمال المتحركة (المرئية) من اعلان فيديو دعائي و الإعلان الترويجي, و من أهم ما يميز هذا الإعلان المتحرك أن التعامل معه يكون من خلال شاشات العرض أو الحواسيب وشبكة الانترنت من قبل المستخدم أو الفئة المستهدفة , و يسلم هذا النوع المتحرك من التصاميم و ينشر للجمهور عن طريق شبكة الانترنت أو من خلال الإعلانات التلفزيونية أو على شكل قرص مضغوط CDيحتوي على الإعلانات المرئية المتحركة والآن سوف نتحدث عما تشمله التصاميم المتحركة (المرئية) وهي كما يلي:

٣,٣,١ إعلان ثلاثي الأبعاد

فيديو دعائي سوف يتم ادخال تقنية D٣ في الدعاية عن طريق برنامج 3D maya والذي يظهر البعد الثالث للعناصر.

٣,٣,٢ إعلان ترويجي

في هذا النوع من الإعلانات تتم كافة العملية من خلال برامج (Adobe Premiere)حيث أن مقاطع الفيديو التي تم تعديلها وتقطيعها توضع بشكل مناسب في هذا البرنامج وتضاف لها التأثيرات والحركة المناسبة التي تؤدي دورها في إيصال الفكرة عن المحل، وتعتمد هذه الإعلانات على الفكرة والمهارة التي تصاغ فيها كل الأفكار على شكل فيديو وتضاف له الأصوات والموسيقى زيادة الحيوية والجمالية. الهدف الرئيسي للإعلان هو تغيير سلوك الفئة المستهدفة أو الأشخاص حتى

يصبحوا مستهلكين، بحيث يتم تجميع المادة والأفكار والتجهيزات التي تؤدي في نهاية الأمر الى مادة يمكن عرضها كمادة تلفزيونية.

وهنا في مشروعنا سوف يتم تنفيذ الفيديو الدعائي من خلال التصوير داخل المحل وبالتالي تعتبر هذه المادة جيدة لعرضها على التلفاز ليتمكن المشاهد وخصوصاً الفئة المستهدفة من التعرف على طبيعة المحل من خلال هذا الإعلان.

صورة(٨) الوجه الاعلاني للمشروع (احمد مناصرة)

❖ الفيديو الاعلاني البرومو:

الهدف منه زيادة الوعي وتعريف الزبائن بالمحل ونبذة عن الخدمات التي يقدمها وتم تصوير الفيديو بعدة أدوات منها CRANE

تحليل مفصل للأدوات والبرامج التي سوف تستخدم

٣,٥,١ الأدوات التي سوف تستخدم

- أدوات رسم يدوية (أقلام رصاص –أوراق)
- أجهزة حاسوب عالية المستوى والكفاءة (٣ أجهزة)
- كاميرا تصوير فيديو لتصوير الفيديو الترويجي.
- كاميرا تصوير فوتوغرافي لتصوير المنتجات.
- حامل الكاميرا الثابتة والفيديو وذلك لاستخدامها في التصوير.
- خط شبكة انترنت لنقل الملفات والبحث عن الصور والملفات الصوتية والتواصل بين أعضاء الفريق.
- أقراص مضغوطة لحفظ ملفات المشروع عليها وعمل النسخ الاحتياطية.

٣,٥,٢ البرامج التي سوف تستخدم في التصميم الثابت ودورها في تنفيذ المشروع

في السابق و قبل التطور الحاصل في مجال البرامج الخاصة في التصميم, كان التصميم يرسم و يشكل بشكل يدوي ومن ثم يطبع بالعدد المطلوب ولكن مع التطور الحاصل و توفر طرق أسهل من الطرق السابقة أصبح علينا التعامل مع هذه البرامج بشكل دوري و أن تصبح جزء من حياتنا كمصممين لأنها عملنا و هي الأساس هذا الأيام في تصميم المطبوعات الثانية. ومن هذه البرامج مجموعة شركة Adobe ومنها:

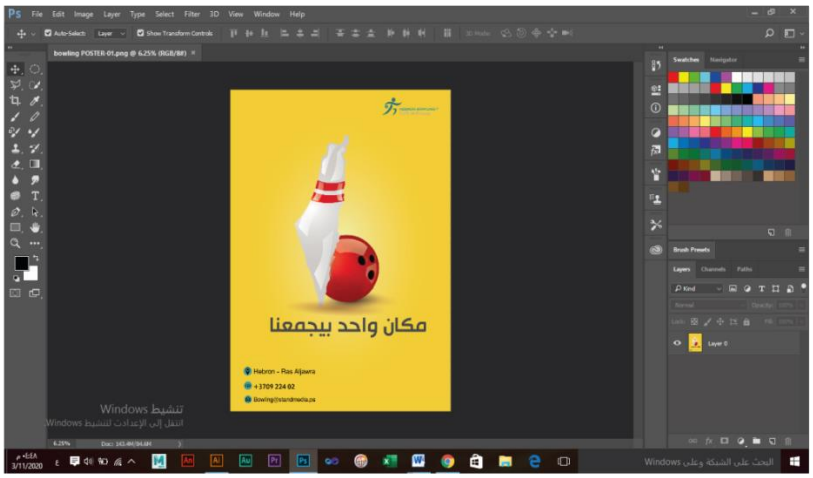
Adobe Photoshop cc 2017

هو من أوائل البرامج التي طبقت مبدئ ال Layers في التصميم حيث اعتبر هذا المبدئ قفزة في مجال تطوير البرامج حيث أعطت هذه الخاصية القدرة على التحكم المرن بالتصميم بشكل أفضل من السابق. فهو برنامج أساسي في مجال التعديل على الصور من قص وتفريغ ودمج الصور بأسلوب متقن، بالإضافة الى قدرته على التغيير في ألوان الصورة وشفافيتها والكثير من الأمور المتعلقة في مجال تصميم الإعلان الثابت والتصاميم المطبوعة حيث سيستخدم هذا البرنامج في تصميم المطبوعات والتي تشمل على الملصقات والشعار وبطاقة الدعوة واليافطات وغيرهم من التصاميم الثابتة في هذا المشروع إضافة الى اخراج الصور النهائية والتي ستستخدم في تنفيذ هذه التصاميم.

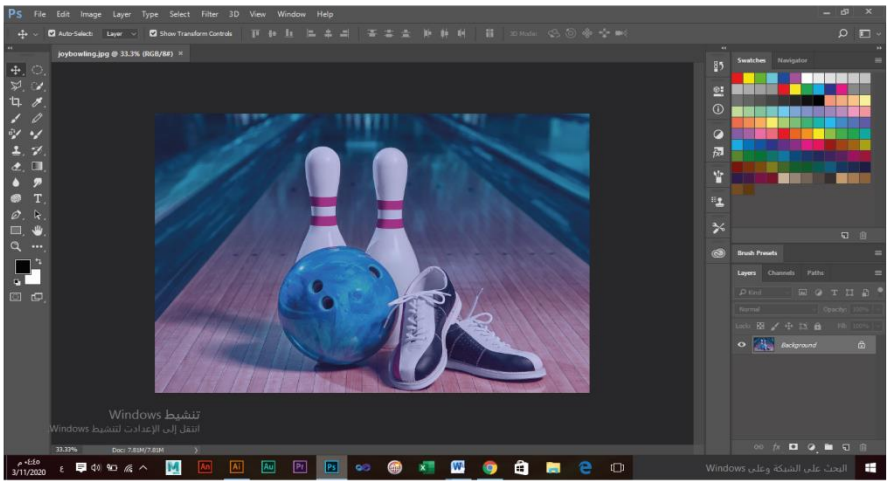
ومما يتميز به هذا البرنامج:

- قص وتسوية الصور.
- تعديل تأثير الظل على الصور مع المحافظة على درجة اللون.
- إضافة آداه استبدال اللون: أداة سهلة الاستخدام لاستبدال لون معين في أي جزء من الصورة مع المحافظة على التأثيرات الضوئية الأصلية للشكل المراد تغيير لونه.
- حفظ الصور بصيغ مختلفة .(PSD-JPG-PNG-GIF)

بعض التصاميم خلال تنفيذها على البرنامج:



صورة (٥_٣) البوستر اثناء عملية التجهيز



صورة(٦_٣) الصور اثناء عملية التعديل والقص

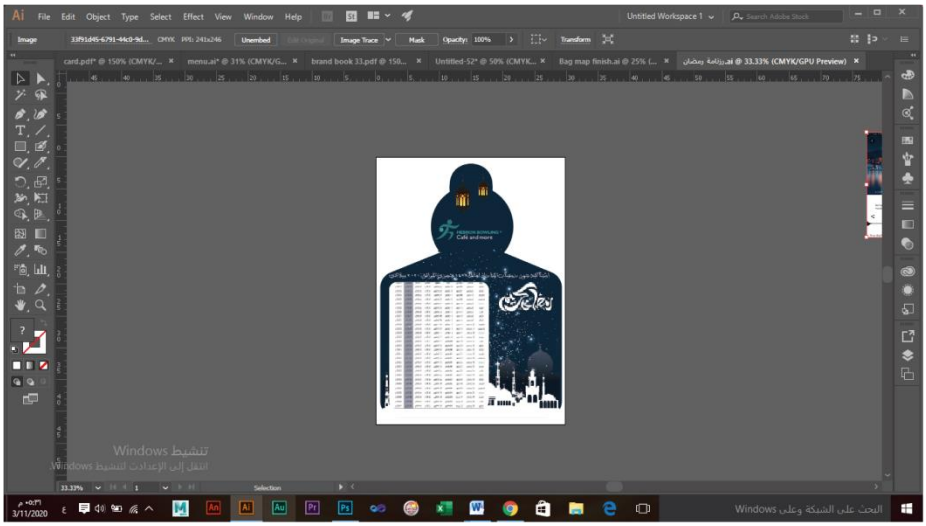
Adobe illustrator cc 2017

استخدم هذا البرنامج في تصميم الشعار والتصاميم المرئية مثل المطوية والتقويم والكرت ...الخ.

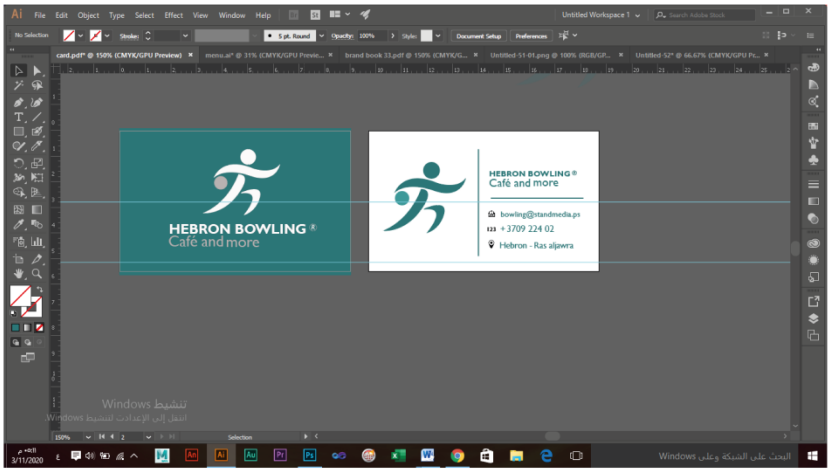
ما يتميز به هذا البرنامج:

- قدرة البرنامج على الاندماج مع برنامج.Adobe Animate
- اختيار الألوان مباشرة.
- رسم وتحسين الأشكال.
- تطور هذا البرنامج حتى أصبح بالإمكان تصميم أشكال ثلاثية الأبعاد من خلاله.
- سهولة التعديل والتراجع في العمل وحفظ التصميم بصيغ متعددة (PSD-JPG-PNG).

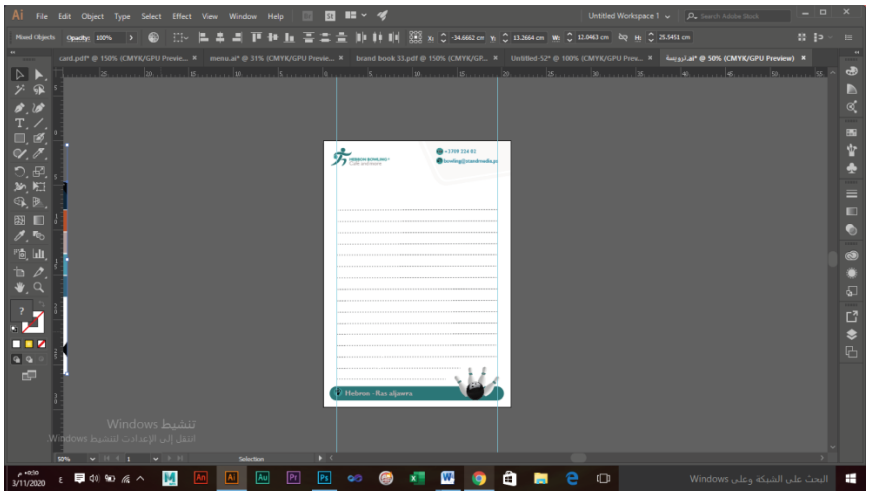
بعض التصاميم خلال تنفيذها على البرنامج:



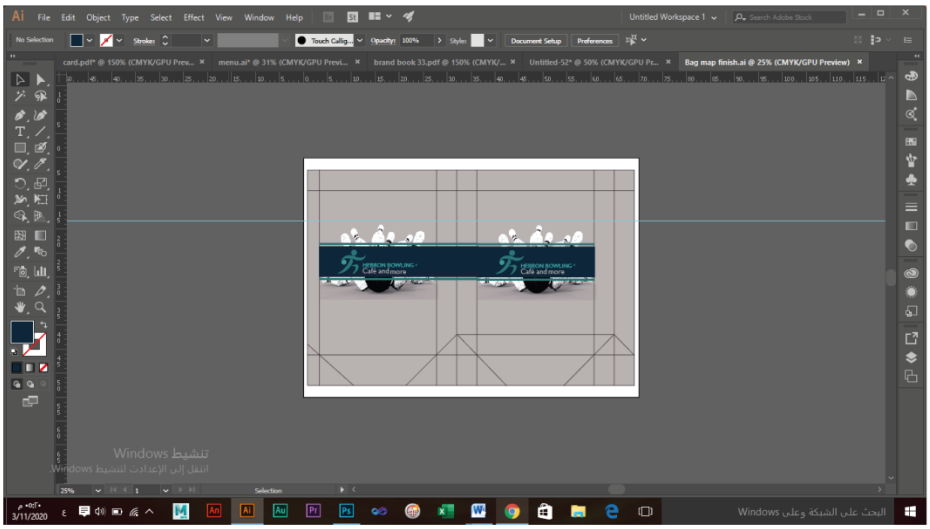
صورة(٧_٣) امساكية شهر رمضان اثناء التجهيز



صورة(٨_٣) الكرت اثناء عملية التجهيز



صورة(٩_٣) الترويسة اثناء عملية التجهيز



صورة (١٠_٣) الكيس اثناء عملية التجهيز

٣ البرامج التي سوف تستخدم في التصميم المرئي ودورها في تنفيذ المشروع

البرامج التي تخص التصاميم المتحركة 3D برامج مؤثرات على الفيديو أو برامج معالجة الصوت وبرامج خاصة بدمج مقاطع الفيديو والموسيقى كي نحصل على العمل النهائي.

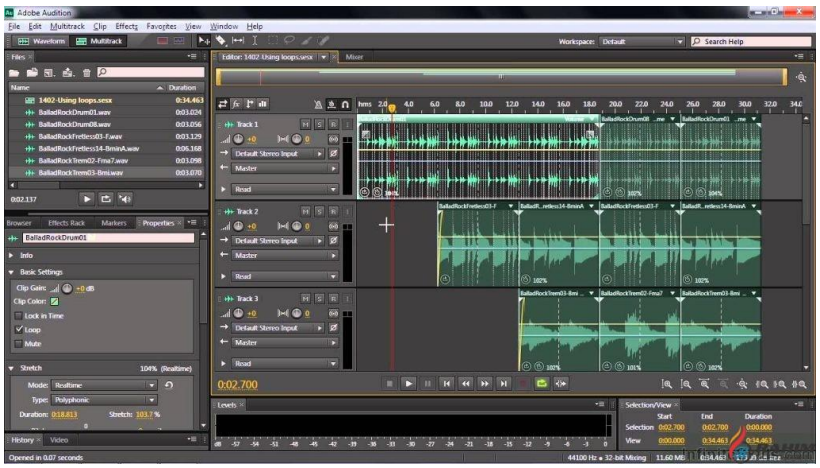
adobe audition cc 2018

برنامج Adobe Audition CC هو عبارة عن مجموعة شاملة ومتكاملة من الادوات الاحترافية لتحرير الصوت وإجراء سلسلة متعددة من التأثيرات والترددات على نظام ويندوز وماك.

مايتميز به البرنامج:

يتميز البرنامج بكون يتوافق وينسجم مع محرر الفيديو (المونتاج) ادوبي بريمير Premiere Pro وبالتالي من السهل جدًا القيام بأي شيء بدءًا من عمليات القص البسيط وعمليات الربط إلى عمليات تعديل الصوت المعقدة.

بعض الاعمال خلال تنفيذها على البرنامج:



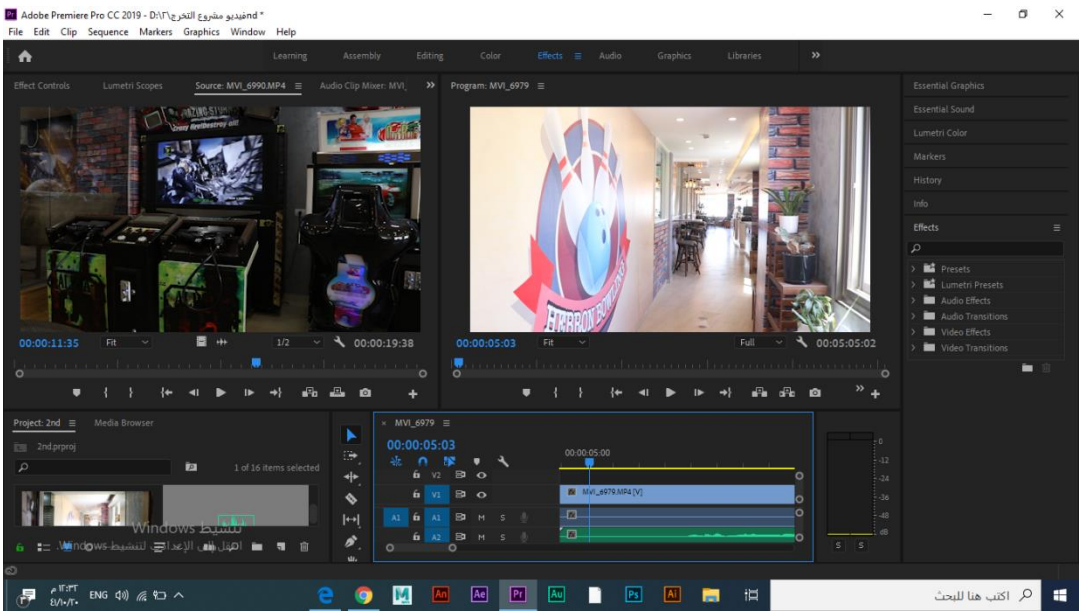
صورة (١١_٣) الصوت اثناء عملية التعديل

Adobe premiere cc 2017

هو من البرامج الأكثر شيوعاً الذي يتم من خلاله ترتيب وتعديل الفيديو ومعالجته ليصل في النهاية الى فيديو كامل ومتواصل بالشكل المطلوب.

ما يتميز به هذا البرنامج:

- يتعامل مع عدد كبير من صيغ وملفات الفيديو.
- إمكانية إضافة النصوص والصور الى ملف العمل.
- تعدد الخيارات للصيغ النهائية للملفات.



صورة (١٢_٣)البرومو اثناء عملية التجهيز

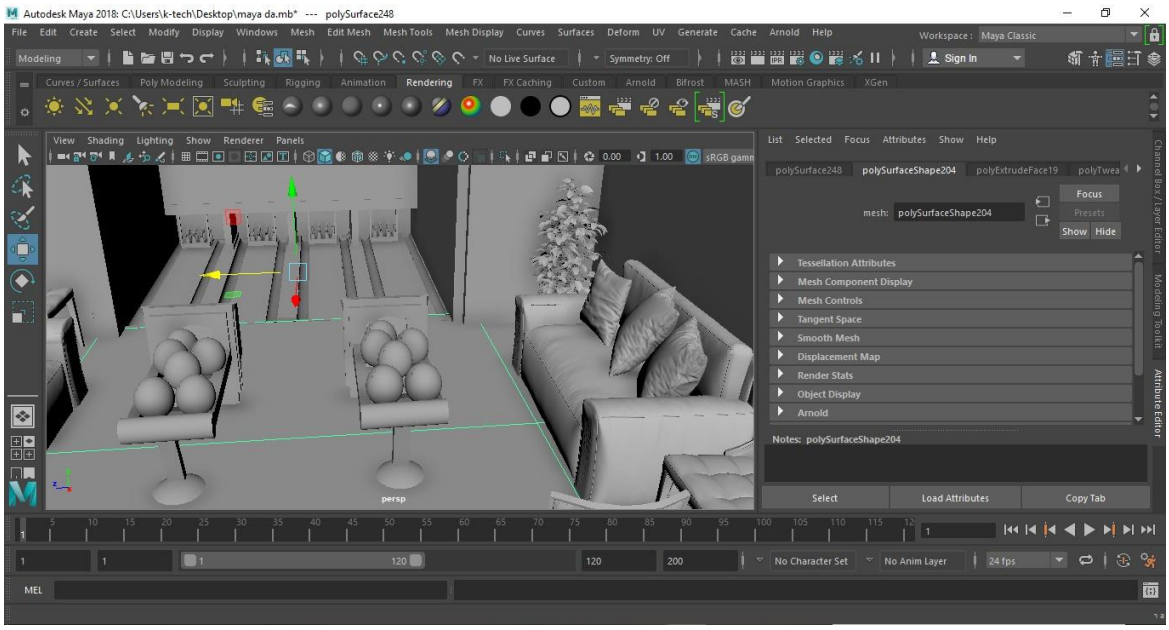
3D maya

سوف يتم استخدام البرنامج في عمل اعلان قصير ثلاثي الأبعاد , اكثر ما يميز برنامج "المايا " هو أدوات التصميم من نوعية NURBS والتي تسمح بتصميم اشكال معقدة وتوفر في نفس الوقت تحكم كبير في شكل سطح المجسم فيمكنك ببساطة تغيير تتضاريس المجسم بمجرد تحريك نقطة او نقاط على سطحه .

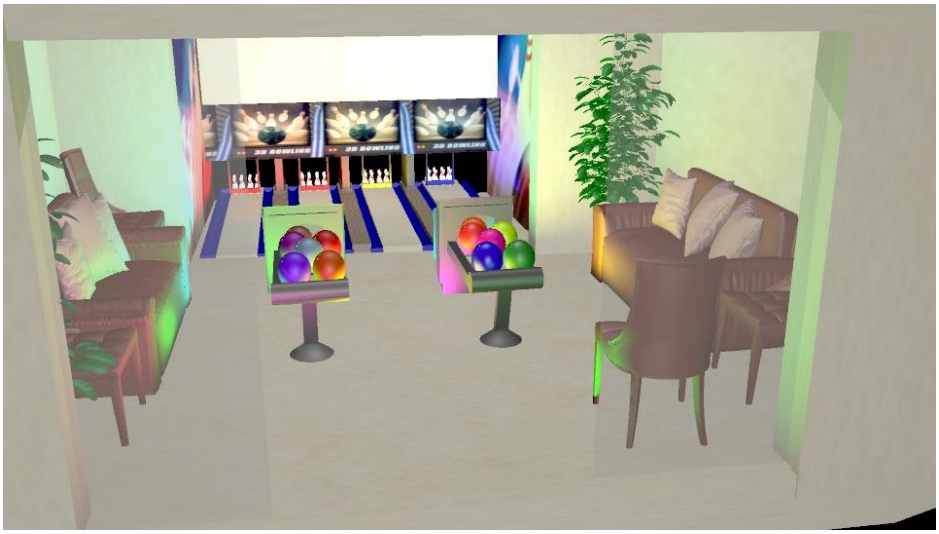
ما يتميز به هذا البرنامج:

- يمكنه التلاعب بالنواقل والجرافيكس
- تدعم البث الثلاثي الاتجاه للنظم السمعية والبصرية

صورة (١٣_٣)



صورة (١٣_٣)بناء D٣ اثناء عملية التجهيز



٣,٥ مقارنة التصاميم

الشعار

صورة (١٤-٣) الشعار قبل وبعد

قبل	بعد

الوحدة الثالثة: التطبيق

4.1 تطبيق التصاميم المطبوعة

٤،١,١ التصاميم المطبوعة النهائية

4.2 تطبيق التصاميم المتحركة (المرئية)

4.2البرامج المستخدمة في تطبيق التصاميم المتحركة (المرئية)

4.2.1 التصاميم المتحركة (المرئية) النهائية

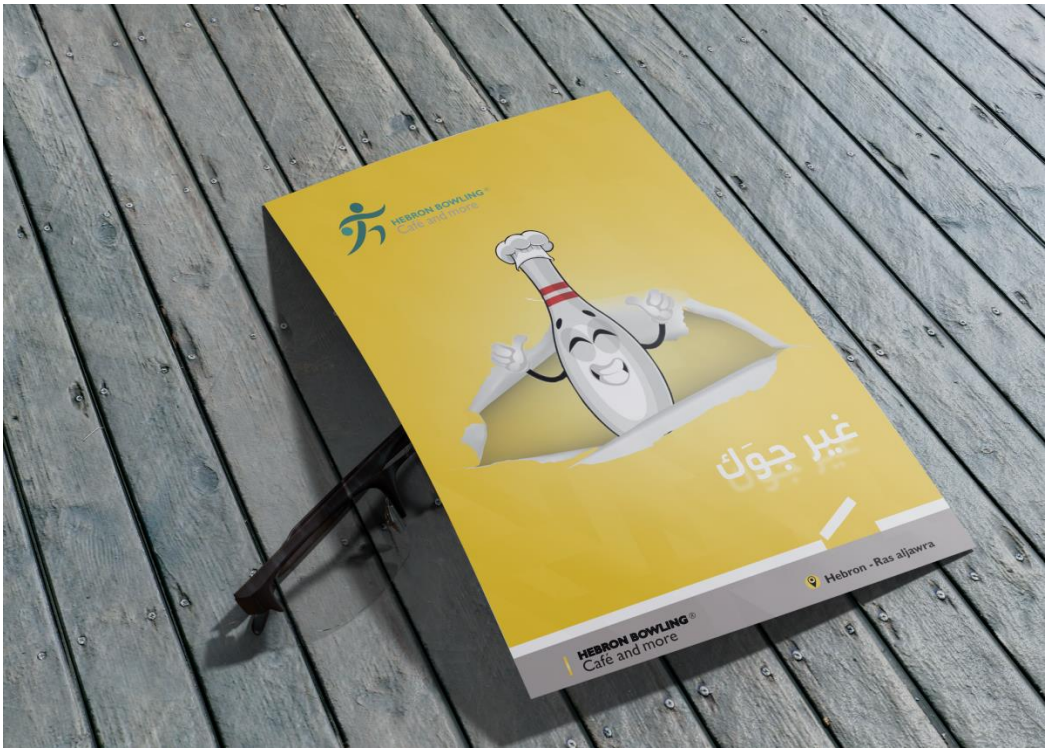
الوحدة الثالثة: التطبيق والفحص

٤,١ تطبيق التصاميم المطبوعة

٤,١,١ التصاميم المطبوعة النهائية

صورة (١-٤) بوستر

البوستريوضح فكرة انه اين ما تكون الهيبرون بولينغ يجمعك انت واصدقائك مع جملة (مكان واحد بيجمعنا)



صورة (٤-٢) flyer

تم عمل فلير بمثابة دعوة لافتتاح المحل مع استخدام ثيم المشروع

صورة (4-3) business card

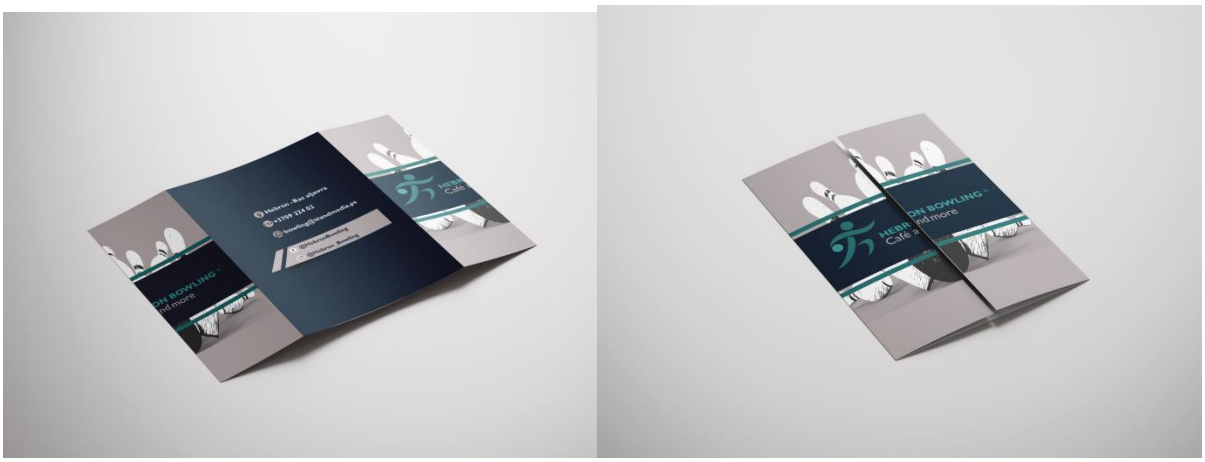
صورة (٤-٤) ترويسة

صورة (٤-٥) آرمة

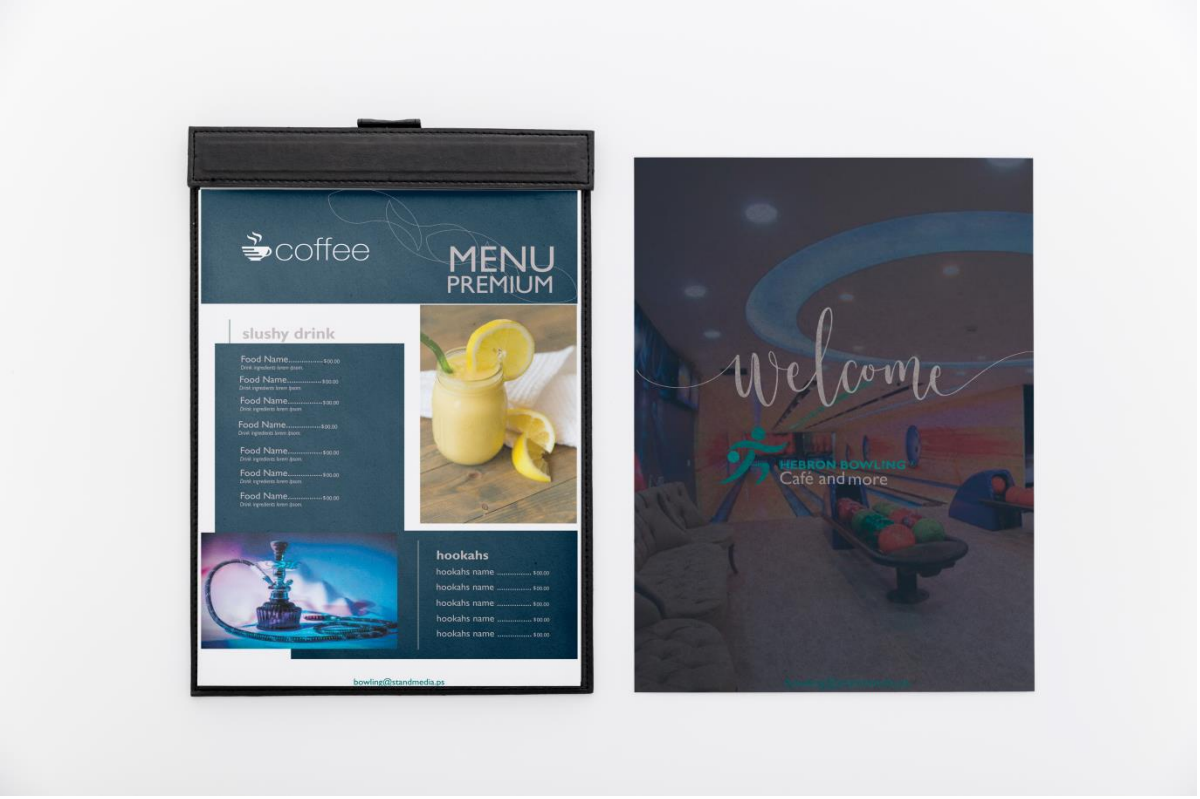
صورة (٤-6) calender

صورة (٤-7) ‘طاقية خاصة بالموظفين

صورة (٨-٤) بطاقة تعريفية



صورة (٩-٤) Brochure



صورة (٤-١٠) menu

صورة (١١-٤) folder and stamp

صورة (١٢_٤)

Roll up

الفكرة الاعلانية والتسويقية من الرووِل اب كانت توضح ان الراحة والمتعة في الهيبرون بولينغ تأخذك الى عالم اخر من التسلية والتحدي مع جملة(خليك بالجو)

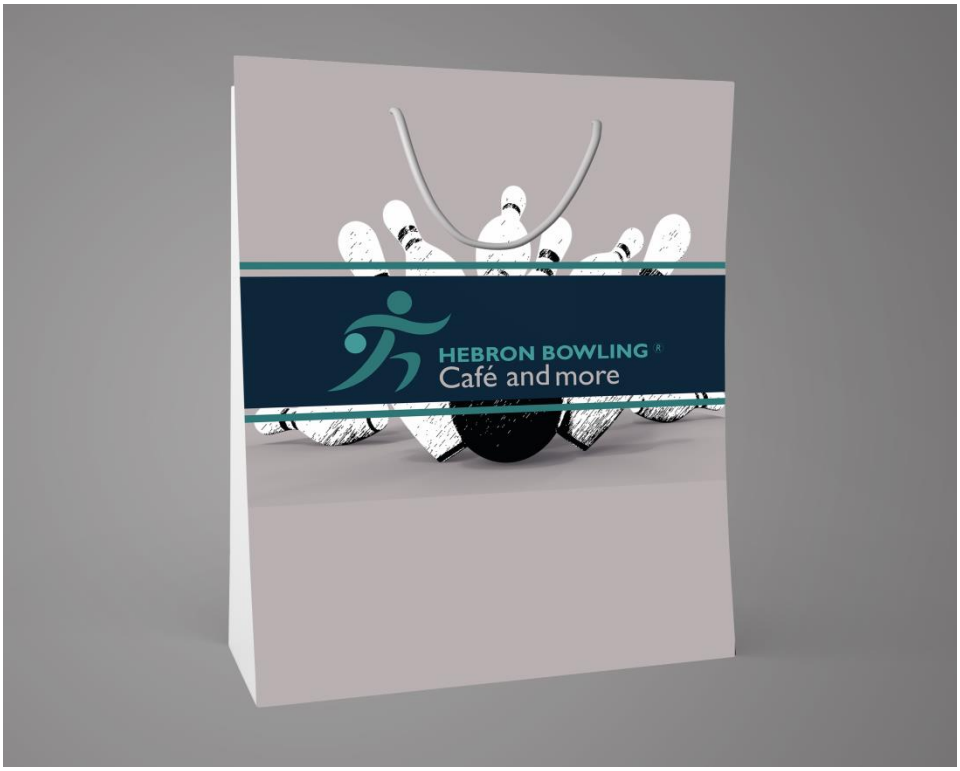
صورة (١٣_٤) بيلبورد

فكرة البيلبورد توضع انه عندما تحتار بين التسلية اوالوجبات الخفيفة اختار الهيبرون بولينع لانه يجمع بين التسلية والمتعة بالاضافة الي تقديمه للوجبات الخفيفة الهيبرون بولينغ خليه خيارك الاول

صورة (١٤_٤) براند بوك

٤,٢ تطبيق المغلفات packaging

٤,٢,١ صور المنتجات التي تم تصميمها



صورة (١٥-٤) كيس

صورة (١٦-٤) بلوزة خاصة بالموظفين

صورة (١٧_٤) كاسات

٤,٣تطبيق التصاميم المتحركة (المرئية)

٤,٣,١ البرامج المستخدمة في تطبيق التصاميم المتحركة

بعد الانتهاء من وضع الأفكار وتحديد المطلوب من الإعلانات المتحركة تم الشروع بتطبيق هذه الأفكار وذلك من خلال عدة برامج وهي كالآتي:

1. Adobe premiere cc 2017

تم استخدم هذا البرنامج في عمل الفيديو الترويجي، حيث قمنا بتصوير مقاطع فيديو داخل hebron bowlingويظهر فيه صالة البولينغ والمحل نفسه وتم تركيب هذه المقاطع مع بعضها البعض باستخدام برنامج **adobe premiere** وأيضاً تم إضافة الموسيقى المناسبة لكي يتم إخراجه بالشكل النهائي الذي سوف يعرض للمشاهدين.

٤,٥ إرشادات الاستخدام

في هذا المشروع يوجد هناك عدد من الإرشادات وذلك لمشاهدة الملفات النهائية والتعرف عليها حيث تشمل هذه الإرشادات ما يلي:

١. تعمل ملفات التصميم المطبوعة) الثابتة (التي تم انتاجها في هذا المشروع على أنظمة التشغيل Windows) (and Macوذلك عن طريق عرض صور التصاميم المطبوعة عن طريق برامج عرض الصور.

٢. تعمل ملفات التصميم المتحركة) المرئية (التي تم انتاجها في هذا المشروع على أنظمة تشغيل مختلفة (Windows and Mac)وذلك عن طريق برامج عرض الفيديو المختلفة.

٣. يتم تشغيل المشروع من خلال CD عن طريق جهاز الحاسوب حيث يتم تصدير الصيغ النهائية من التصاميم المتحركة بصيغ تعمل على نظام (PAL) والنظام التلفزيوني المستخدم في الشرق الأوسط وأوروبا بمعدل عرض 25Frame في الثانية الواحدة .

٥,١ الاختبار قبل تطوير المشروع .

٥,٢ الاختبار أثناء تطوير المشروع .

٥,٣ فحص المشروع .

٥,٤ المخاطر والتحديات والحلول في المشروع.

٥,٥ ألية التسليم.

٥,٦ ألية التسويق.

الوحدة الرابعة: الإختبار والتقييم

٤,١ الاختبار قبل تطوير المشروع .

في البداية كان لابد لنا من الاطلاع على العديد من المشاريع والأفكار الأخرى التي كانت قريبة من المشروع والذي تم العمل عليه حتى تم التوصل لفكرة المشروع.

بعد آن تم الاتفاق على الفكرة وتم طرحها على مشرف المشروع للحصول على موافقته، فيما بعد عملنا على جمع الاحصائيات عن الشركة وقمنا بزيارتها للحصول على معلومات أكثر عن منتجاتها وما يقدمون من خدمات وكيفية البدء بالمشروع وفي بداية المشروع قمنا بتصميم عدة شعارات حتى الوصول الى الشعار النهائي وبعدها مواكبة العمل في التصاميم الأخرى .

.

٤,٢ الاختبار أثناء تطوير المشروع.

بعد الانتهاء من تصميم الشعار واستخدامه في التصاميم المطبوعة المختلفة، قمنا بفحص والتأكد من كل تصميم قبل الانتقال للتصميم الآخر، وأيضاً أخذ رأي المدرسين بعين الاعتبار والسير على توجيهاتهم البناءة لنا.

ثم يتم عرض ما ينجزه فريق العمل على المشرف لتقييم العمل، والتأكد من صحة سير الخطة الموضوعة للمشروع.

.

٤,٣ فحص المشروع

تم اجراء الفحص على المطبوعات، حيث تم التدقيق في الخطوط والأشكال وكل خصائص التصميم وشكله العام، ومراجعة كل جزيئات التصميم، كما قمنا بطباعة عينات عن المشروع من أجل فحص اللون والمظهر العام بعد الطباعة، حيث كانت النتائج كما هي متوقعة.

قمنا أيضاً بفحص الفيديو، ومراجعة لقطاته من حيث الأنسب والأهم، وتناسق الصوت مع الفيديو بالإضافة الى فحص التصميم بأبعاده الثلاثية، لفحص النتائج ومدى تلائمها مع النتائج المطلوبة.

٤,٤ المخاطر والمحددات والتحديات:

١. انقطاع التيار الكهربائي اثناء العمل.
٢. مشكلة الفيروسات ادت الى فقدان بعض ملفات المشروع، ولكن تم التغلب عليها بوضع نسح احتياطية على أجهزة
٣. هارد ديسك خارجية ورفع الملفات على موقع .Google Drive
٤. تلف الذاكرة الخارجية للكاميرا وتم التغلب بحفظ الملفات أول بأول.
٥. ارتفاع أسعار الأجهزة والمعدات التي نحتاجها في المشروع، كأجهزة الحاسوب والكاميرا.
٦. عدم القدرة على استخدام الصور التي تحمل علامة حقوق الطبع والنشر (copyright).

٧. المشاكل التي تواجه نسخ البرامج غير الأصلية.

٨. عدم توفر الوقت الكافي.

٤,٥ آلية التسليم:

سيتم تسليم المشروع من خلال:

٤ CD

سيتم وضع الاعلانات الثابتة والمتحركة على قرص المضغوط (CD)

٥ مطبوعات

سيتم طباعة تصاميم المشروع على خامة معينة تتناسب مع ماهية التصميم المطبوعة عليها.

٤,٦ ألية التسويق

سيتم اعتماد طرق مختلفة لتسويق وترويج هذه الحملة الإعلانية مثل:

- Posters
- Roll-up
- Flyer
- Billboard
- Brochure

الوحدة الخامسة : النتائج والتوصيات

٥,١ تحقيق الأهداف.

٥,٢ النتائج.

٥,٣ التوصيات المستقبلية .

5.1 تحقيق الأهداف

بعد انهاء المشروع بالشكل النهائي والصيغ النهائية للحملة الإعلانية بشقيها الثابت والمتحرك تم عرض المشروع على بعض الأفراد من الجنسين من أجل الحصول على انطباعهم وبعض ملاحظاتهم في ايصال فكرة المشروع الإعلانية والترويجية وذلك من خلال التصاميم المنفذة,حيث أن الفكرة الرئيسية للمشروع بدت ظاهرة وواضحة ومفهومة للجميع على اختلاف أعمارهم وجنسهم, ومن خلال ذلك نكون قد أوصلنا الفكرة الرئيسية والهدف الرئيسي من هذا المشروع

١,٢ النتائج

بعد الانتهاء من المشروع والحمد لله , تم التوصل الى نتائج عدة منها :

١. توظيف ما تعلمناه في مجالات التخصص في المشروع
٢. القدرة على انشاء مشروع متكامل من خلال الخبرة في ممارسة البرامج التي تم تعلمها من التخصص
٣. العمل ضمن الفريق يجعل مرونة في عملية تنفيذ المشروع

٥,٣ التوصيات المستقبيلة

نوصي بتنفيذ المشروع والاستفادة من التصاميم والاعلانات التي تم اعدادها.

البحث اكثر والمماسة اكثر فأكثر في عملية الانتاج والتصميم.

ملحق (السيناريو)

المشهد الأول (داخلي-البيت التقليدي-نهار)

اللقطة الأولى (long shot)

يبدأ الفيديو بوجود احمد (الوجه الإعلامي) داخل الغرفة

اللقطة الثانية (long shot)

يوضح بهذه اللقطة ملل احمد تارة يستلقي على الاريكة وتارة أخرى يجول في ارجاء الغرفة

اللقطة الثالثة (Medium Long Shot)

يجلس احمد على الاريكة

اللقطة الرابعة (close up shot)

يحمل احمد هاتفه النقال لكي يتواصل مع أصدقائه

وتجري المحادثة التالية:

احمد:بعدين مع هالملل

صديق احمد:تعال نقعد بالكوفي تاعنا

احمد:ما بدي زهقت بدنا مكان جديد.

صديق احمد:طيب هيبرون بولينغ

احمد:عنا هاي وين؟؟.

صديق احمد استنا افرجي ياه جديد.

المشهد الثاني (داخلي-صالة البولينغ-نهاراً)

يحتوي هذا المشهد على تقنية ثلاثية الابعاد تم انشائها ببرنامج 3D MAYA

المشهد الثالث (داخلي-البيت التقليدي-نهارا)

اللقطة الأولى (Medium Long Shot)

خروج احمد من الغرفة والذهاب للقاء صاحبه

المشهد الرابع(داخلي-صالة البولينغ-نهارا)

اللقطة الأولى (long shot)

يلعب احمد وصاحبه داخل صالة البولينغ ويشعرون بجو التسلية والانبساط

اللقطة الثانية(close up shot)

حيث يقوم احمد برمي كرة البولينغ وتسديد عدد من الرميات

خاتمة

تم بحمد الله