الضوابط الفلسفية لاستراتيجيات بناء وتصميم الفكرة الاعلانية من خلال تطبيقات الذكاء الاصطناعي

Philosophical controls for strategies for building and designing the advertising idea through artificial intelligence applications

أ.د/ مصطفى حسين كمال

أستاذ التصميم ورئيس قسم الإعلان كلية الفنون التطبيقية جامعة حلوان

Prof. Dr. Mustafa Hussein Kamal

Professor of Creative Design, Advertising Department, Faculty of Applied Arts, Helwan University.

أ.د/ نسرين عزت جمال

أستاذ التيوغرافيا بقسم الإعلان كلية الفنون التطبيقية جامعة حلوان

Prof. Dr. Nisreen Ezzat Gamal

Professor of Theology, Department of Advertising, Faculty of Applied Arts, Helwan University

nesrine_ezzat@hotmail.com

الباحث/ أحمد الطحاوي أحمد شكري

باحث دكتوراه كليه الفنون التطبيقيه - جامعة حلوان

Researcher. Ahmed El-Tahawy Ahmed Shukry

PhD Researcher, Faculty of Applied Arts, Helwan University

a.tahawy@live.com

ملخص البحث:

يلقي البحث الضوء على التطور التقني في تطبيقات الذكاء الاصطناعي المتسارع في مجال الدعاية والاعلان، كما يهتم باستراتيجيات ونظم تطوير تطبيقات الذكاء الاصطناعي وكيفية الوصول أفضل الميزات التنافسية في تخطيط وتصميم وإنتاج الإعلان التجاري وتشكيل قدرة على الابتكار والابداع لمصمم الجرافيك، بما يتناسب مع متطلبات السوق الاعلاني المعاصر لتلبي معايير احتياجات المستهلك نحو المنتجات او الهدف من الرسالة الاعلانية، كما يهدف البحث الى الاستفادة من تطبيقات الذكاء الاصطناعي في بناء الأفكار الاعلانية، ويهتم البحث بتطبيقات الذكاء الاصطناعي في تصميم الصور والخلفيات والعناصر التي يحتاجها مصمم الجرافيك لإخراج تصميم اعلاني مبدع وجذاب يفي بأهداف الرسالة الاعلانية.، مما أوجب على المصمم الى ضرورة وضع استراتيجيات وضوابط لاستخدام تقنية الذكاء الاصطناعي في مجال تصميم الفكرة الاعلانية، واتبع البحث المنهج الوصفي التجريبي للاستفادة من تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مجال الدعاية والاعلان، وطرق تطبيقها من خلال مجموعة من البرامج، وتوصل البحث الى مجموعة من التجارب في تصميم العناصر المكونة للإعلان لاستخدامها في الأفكار الاعلانية المختلفة.

كلمات مفتاحية: الضوابط الفلسفية – الفكرة الاعلانية – الذكاء الاصطناعي.

Research Summary:

The research sheds light on the technical development in the applications of accelerating AI in the field of advertising. It is also concerned with strategies and systems for developing AI.

applications and how to achieve the best competitive advantages in planning, designing and producing commercial advertising and forming the ability of innovation and creativity for the graphic designer, in line with the requirements of the contemporary advertising market. To meet the criteria of consumer needs towards products or the goal of the advertising message, the research also aims to benefit from the applications of artificial intelligence in building advertising ideas, Which called for the necessity of developing strategies and controls for using artificial intelligence technology in the field of designing the advertising idea. The research followed the experimental descriptive approach to benefit from the applications of artificial intelligence in the field of advertising and advertising, and methods for applying them through a group of programs. The research reached a group of experiments in designing the component elements. For advertising to be used in various advertising ideas.

Keywords: philosophical controls - Advertising idea - artificial intelligence

مقدمة

في ظلّ ثورة الذكاء الاصطناعي: آفاق جديدة للإبداع في عالم الإعلان يشهد العالم تحولًا هائلاً نحو مجتمعات معرفية تعتمد بشكل متزايد على المعلومات والتكنولوجيا. ونعيش الآن في خضم الثورة الرقمية الخامسة، التي تُدمج بين قدرات الذكاء البشري وإمكانيات التكنولوجيا الحديثة. ويُطلق على هذا العصر مسميات مختلفة مثل "المجتمع الرقمي" و"عصر الحاسوب" وغيرها.

يُعد هذا العصر بمثابة حاضنة للإبداع والابتكار، حيث يُتيح لنا استشراف المستقبل ووضع تنبؤات ورؤى مُستقبلية. وتعتمد القوة البشرية في هذا العصر على اقتصاديات المعرفة، وهي نتاج تراكم المعلومات والخبرات التي يكتسبها الأفراد. وتُساهم اقتصاديات المعرفة في الحفاظ على البشرية وتنميتها واستدامتها، من خلال ربط الأفراد ببعضهم البعض بشكل مترابط ومتفاعل.

يُعد الإعلان أحد أهم الأدوات المؤثرة على المجتمعات، وذلك لما يمتلكه من عناصر التواصل والتأثير. ويرتبط الإعلان ارتباطًا وثيقًا بالتطور التكنولوجي والتقني، ويهدف إلى تحقيق المزيد من الرفاهية والتقدم للمجتمعات. شهدت الحملات الإعلانية تطورًا هائلاً بفضل التطورات التقنية في تطبيقات الذكاء الاصطناعي. وقد أدى ذلك إلى نمو متسارع في مجال الاقتصاد بشكل عام، وفي مجال الدعاية والإعلان بشكل خاص وأصبحت استراتيجية تطوير نظم وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في مجال الإعلان ميزة تنافسية هائلة. وتلعب هذه الاستراتيجية دورًا محوريًا في تخطيط وتصميم وإنتاج الإعلان التجاري، وتُعد عاملًا مؤثرًا في تطوير الرؤية الإعلانية، وتُساهم في تنمية قدرات الابتكار والإبداع. وتُلبي هذه الاستراتيجية متطلبات السوق المعاصرة، وتُساعد على تلبية احتياجات المستهلكين بشكل أفضل بكثير. يُساعد التطور السريع في مجال الذكاء الاصطناعي على زيادة سرعة الاتصال، مما أدى إلى تطوير تطبيقاته من خلال أبعاد التعلم العميق والتكامل عبر النطاق وتعاون الإنسان مع الآلة. وذلك من خلال تشغيل وانتشار الذكاء الاصطناعي، الذي أدى بدوره إلى التعلم المعرفي الناتج عن البيانات الضخمة ومعالجتها بالوسائط الرقمية. أصبح الذكاء الاصطناعي قوة تنافسية هائلة في مجال الإعلان، مما دفع إلى ضرورة وضع استراتيجيات وضوابط مُحكمة لاستخدامه في تصميم الفكرة الإعلانية وتعتمد هذه الضوابط على تركيز الذكاء الاصطناعي وتفاعله مع الذكاء الإنساني للوصول إلى أفكار إبداعية مبتكرة تتكيف مع المتغيرات المختلفة في المجتمع.

ومن هنا تكمن مشكلة البحث في الإجابة على التساؤلات التالية:

- ماهي استراتيجيات استخدام تقنية الذكاء الاصطناعي المعزز لإنتاج أفكار تصميمية في مجال الدعاية والاعلان؟
- ماهي تطبيقات الذكاء الاصطناعي المعززة لتصميم الأفكار الاعلانية؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الى:

- الاستفادة من تطبيقات الذكاء الاصطناعي في بناء الأفكار الاعلانية.
- التعرف على طرق مختلفة من تطبيقات الذكاء الاصطناعي لتصميم أفكار إعلانية مبدعة.

أهمية البحث: تكمن أهمية البحث فيما يلي:

دراسة برامج تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تصميم الصور والخلفيات والعناصر التي يحتاجها مصمم الجرافيك لإخراج تصميم اعلاني مبدع وجذاب يفي بأهداف الرسالة الاعلانية.

فروض البحث:

يفترض البحث أنه

- من خلال تطبيقات الذكاء الاصطناعي يمكن الوصول الى بناء أفكار إبداعية في مجال الإعلان.
- إن تصميم الفكرة الإعلانية بالاستفادة من تقنيات الذكاء الاصطناعي يخضع لمجموعه من الضوابط الفلسفية.

منهج البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفي التجريبي للاستفادة من تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مجال الدعاية والاعلان، وطرق تطبيقها من خلال مجموعة من البرامج.

حدود البحث:

الحدود المكانية: دراسة بعض برامج تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تصميم الأفكار الاعلانية مثل (Midjourney - Adobe firefly)

الحدود الزمانية: تطبيقات الذكاء الاصطناعي في الفترة من عام ٢٠٢٢-2024م

الحدود الموضوعية: استخدام برامج تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تصميم نماذج إعلانية من تصميم الباحث.

الاطار النظري للبحث:

الضوابط الفلسفية:

يرجع المفهوم الأصلي لمصطلح الفلسفة الى الجذور اليونانية، ويقصد بها حب الحكمة، فعندما يدرس شخص ما الفلسفة، فإنه يريد أن يفهم كيف، ولماذا يفعل الناس أشياء معينة، وكيف يعيشون حياة جيدة " الفيلسوف شخص وظيفته التفكير في الأفكار الكبيرة، ومحاولة ربط الأمور ببعضها البعض"

معاني الفلسفة متعددة في تاريخ الفلسفة، فهي عند فيثاغورس «محبة الحكمة»، وعند أرسطو هي «علم الوجود بما هو وجود»، وفي تعريف الكندى « هي علم الأشياء بحقائقها بقدر طاقة الإنسان» ، وعند ابن رشد هي " النظر في الموجودات

واعتبارها بحسب ما تقتضيه شرائط البرهان" ، وعند برونو باور هي « النقد "، وعند ماركس هي " نظرة كلية لتغيير العالم "، وعند الوضعية المنطقية هي " التحليل المنطقي لقضايا العلم " ، (حسن، ٢٠٠٦)

وفي مجال الإعلان يكون لكل عنصر من عناصر تصميم الفكرة الاعلانية مدلول رمزي يشير الى العديد من المعاني والرسائل للمتلقي.

مما سبق نجد أن الفلسفة نوع من العمليات الفكرية الضرورية التي تسعى الى تصويب الرؤية الاستنتاجية للأشياء، حيث لا يكتفي العقل بمعاينة الظاهرة العينية الحسّية الفردية، إلّا أنّ مشكلة الفلسفة تنشأ في وعي الناس من المغالاة في التنظير الذهني المحض بحيث تصبح الكلمات التي يستخدمها كلُّ فرد على حدة صعبة الإدراك على الانسان الذي يبحث عن البساطة في أنشطة حياته اليومية.

بناء الفكرة الاعلانية:

تُعد الفكرة الإعلانية حجر الزاوية في نجاح أي حملة إعلانية، فهي القلب النابض الذي يحدد مسار الحملة وقدرتها على جذب انتباه الجمهور المستهدف. إن بناء الفكرة الإعلانية يتطلب مزيجًا من الإبداع والفهم العميق للجمهور المستهدف والسوق ويعتبر التفكير بأساليبه المختلفة عامل أساسي في بناء أفكار إعلانية مبتكرة، ومن الضروري أن يسعى مصمم الجرافيك الى تنمية تفكيره من خلال تحديد أهدافه ووضع أولويات التدريب على طرق التفكير ومنها العصف الذهني، قبعات التفكير الست،.....، ليصل الى نشاط عقلي متميز يستطيع من خلاله الوصول الى أفكار إبداعية، وعُرف التفكير في المعجم العربي لابن منظور التفكير اسم التفكير" و من العرب من يقول "الفكر، الفكرة، و الفكرى" و يقول الجوهري (التفكير: التأمل و الاسم)، وتم تعريفه في معجم علم النفس (١٩٧١) "ان التفكير هو تغليب النظر في مظاهر الخبرة الماضية داخليا أو سلسلة من الأفكار أو عملية استثارة فكرة أو افكار ذات طبيعة رمزية و تبدء عادةً بوجود مشكلة و تنتهي باستنتاج أو استقراء" (عاقل ،١٩٧١).

الذكاء الاصطناعي:

هو" أحد العلوم التي أنتجتها الثورة المعلوماتية، حيث يعتبر من الركائز الأساسية التي تقوم عليها صناعة التكنولوجيا في العصر الحالي، وقد عرفه بأنه " علم هندسة وصناعة الآلات الذكية التي تقوم بمحاكاة العمليات العقلية الأساسية لسلوكيات الانسان" (habeeb, 2017) ، كالقدرة على التفكير أو التعلُّم من التجارب السابقة أو غيرها من العمليات الأُخرى التي تتطلب عمليات ذهنية، كما يهدف الذكاء الاصطناعي إلى الوصول إلى أنظمة تتمتع بالذكاء وتتصرف على النحو الذي يتصرف به البشر من حيث التعلُّم والفهم، بحيث تُقدم تلك الأنظمة لمُستخدميها خدمات مُختلفة من التعليم والإرشاد والتفاعل وما إلى ذلك .

حيث تعمل تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي على تحسين أداء المؤسسات وإنتاجيتها عن طريق العمليات أو المهام التي كانت تتطلب القوة البشرية فيما مضى. كما يمكن للذكاء الاصطناعي فهم البيانات على نطاق واسع لا يمكن لأي إنسان تحقيقه. وهذه القدرة يمكن أن تعود بمزايا كبيرة على الأعمال الفنية (habeeb, 2017) ، وأصبح التسارع في استخدام تقنية الذكاء الاصطناعي في جميع مفردات الحملات الاعلانية.

نظم بناء الذكاء الاصطناعي:

- **النظم المبنية على المعرفة:**

تعتبر من النظم التي بني على أساسها الذكاء الاصطناعي التي تنتهج نظام تخزين المعلومات الخاصة بالبيانات والخبرات السابقة في أحد المجالات وذلك في ذاكرة وبرامج الحاسبات بحيث يمكن استعادتها عند الطلب بغرض مساعدة الأفراد على التدريب واتخاذ القرارات المناسبة من خلال الاستشارات الذكية والاستفادة منها في حل بعض المشكلات.

- **الشبكات العصبية:**

عبارة عن رسوم بيانية موجهه قادرة على تخزين الأشكال والبصمات حيث يمكن لهذه الشبكات التعرف على الصور والأشكال مرة ثانية وهي تعتمد على مجموعة من الشبكات العصبية منها التمثيل الموزع، المعالجة المدخلة او المحلية، المعالجة اللاخطية، ويرى كلا من (محمد والحداد) أن الشبكات العصبية الاصطناعية ماهي الا محاولة لعمل نموذج واحد يشكل أساسيات محاكاة الخلايا العصبية لمعالجة المعلومات باستخدام العديد من آليات بطرق بيولوجية موزعة على مجموعة من وحدات المعالجة او الخلايا"(محمد والحداد، ٢٠١٩)

أساليب استخدام تقنية الذكاء الاصطناعي في تصميم الأفكار الاعلانية:

يعمل الذكاء الاصطناعي على تعزيز الابداع في مجال بناء وتصميم الأفكار الاعلانية، حيث تميزت تقنيات الذكاء الاصطناعي بالتحسين وتطوير وإنجاز الأفكار بشكل أقل جهداً ووقت، مع الحفاظ على الكفاءة والجذب في تقديم الأفكار المبتكرة وذلك من خلال ما يلي:

- **تحليل البيانات:**

حيث يمكن من خلال تقنيات الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي تحليل البيانات المتعلقة بالجمهور والمشتريات السابقة، وبالتالي يمكن استخلاص أنماط وتوجيه الأفكار الإعلانية المستقبلية بناءً على هذه البيانات، من خلال إدراك المفاهيم باعتباره أداة مساعدة للمصمم.

- **توليد الأفكار:**

يمكن استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي لتوليد الأفكار الإعلانية الجديدة، وذلك عبر تحليل الصور والنصوص والفيديوهات والوصول الى أفكار مبتكرة، مثل برامج تصميم العلامات والعناصر وتصميم المواقع وجميعها تعتمد على تنسيق مجموعة من المدخلات البصرية والحسية والسمعية.

- **تصميم الإعلانات:**

من خلال استخدام الأدوات الذكية التي تساعد في تحسين جودة الصور والنصوص وتنظيم العناصر المختلفة في التصميم، مثل برامج التصميم التي تعتمد على ادخال البيانات ليقوم البرنامج باستخدام الخوارزميات بإنتاج الأفكار الاعلانية.

- **تحديد الهدف:**

من خلال تحليل البيانات المتعلقة بالسوق والعملاء وتحديد الاحتياجات والمتطلبات اللازمة لتحقيق الهدف المنشود.

- **قياس النتائج:**

من خلال قياس نتائج الحملات الإعلانية وتحليلها، وذلك عبر استخدام الأدوات التحليلية الذكية التي تساعد في تحسين الأفكار الاعلانية الى الأفضل.

الضوابط الفلسفية التي يجب مراعاتها عند تصميم الإعلان:

تعبر الفكرة الإعلانية عن نهج ابداعي يهتم باحتياجات المستهلك، فهو يتوقف على أسلوب انشاء محتوى الرسالة الاعلانية، من تحديد أهداف الرسالة الاعلانية، وتحديد المخرجات المطلوبة تحديد أسلوب العرض الرسالة الإعلانية، وماهو الغرض الفكر الفلسفي لمضمون ورموز الإعلان، ويمكن تحديد ذلك فيما يلي:

- **تحديد الهدف :**

يجب أن يتضمن الإعلان هدفًا واضحًا تسعى إلى تحقيقه، فعند الترويج لمنتج معين، أو استقطاب عملاء جدد للعلامة التجارية، ذلك يستوجب الحصول على معلومات أكثر دقة عن الجمهور المستهدف، ومدى استجابة الجمهور للمحتوى الإعلاني الذي تم نشره من قبل، حتى يستطيع المصمم الى الوصول إلى الفئة المثالية من الجمهور المستهدف للرسالة الإعلانية، والوصول الى النتيجة التي يسعى اليها المعلن.

- **تحديد نوعية الرسالة :**

لا بد من وجود رسالة تسعى إلى توصيلها عند تصميم الإعلان، يمكن تحديد هذه الرسالة وفقًا للهدف من الإعلان، إذ من الضروري اتساق الرسالة مع الهدف لضمان تحققه فعلًا، من خلال تحديد المشكلة وجمع البيانات والمعلومات، ومحاكاتها بشكل مرئي، ومناقشتها واتخاذ القرارات المناسبة لطبيعة الرسالة الاعلانية، من خلال الأفكار التوليدية لبرامج تقنية الذكاء الاصطناعي.

- **الاتجاه الفلسفي للفكرة:**

يستقبل المتلقي العديد من الإعلانات يوميًا، لذلك لابد من توفير عناصر الجذب المبتكرة في الإعلان الناجح، ووجود فكرة مبدعة في أسلوب التنفيذ، لجذب انتباه المتلقي للإعلان، وذلك ما توفره برامج الذكاء الاصطناعي الخاصة بالرسم والتصميم، مع الحفاظ على البساطة والوضوح في عرض الفكرة الاعلانية حتى تصل إلى الجمهور بسهولة.

- **الاتجاه الفلسفي في عرض الرسالة الاعلانية:**

يعتمد على الاتجاه العاطفي أم التثقيفي أم الدعائي، كلا حسب رغبة العميل ونوعية الإعلان والفئة المستهدفة، ومن ثم يتحقق الهدف من الإعلان، والتأكد من توفير تغذية راجعة في جميع مراحل تصميم الإعلان للكشف عن الجوانب التي لم يتم ادراكها من قبل، وذلك لتحسين الرؤية الإبداعية في الإعلان وتحسين الأفكار وتطويرها بما يحقق الرضى للمستخدم.

تطبيقات تقنية الذكاء الاصطناعي في تصميم الأفكار الاعلانية:

يُحدث الذكاء الاصطناعي ثورة في مجال تصميم الأفكار الإعلانية، حيث يُقدم أدوات قوية تُمكن المسوقين والمصممين من ابتكار حملات إعلانية أكثر فعالية وجاذبية. إليك بعض الأمثلة على تطبيقات تقنية الذكاء الاصطناعي في هذا المجال:

١ .تحليل البيانات وفهم الجمهور:

- **استهداف دقيق:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي تحليل كميات هائلة من بيانات العملاء والسوق لمعرفة سلوكياتهم وتفضيلاتهم بدقة. بناءً على هذه البيانات، يُمكن تصميم إعلانات مُخصصة تُخاطب كل شريحة من الجمهور المستهدف بشكل فعّال.

- **التنبؤ بأداء الإعلانات:**

باستخدام خوارزميات التعلم الآلي، يُمكن للذكاء الاصطناعي التنبؤ بأداء الإعلانات قبل إطلاقها.

- **اختبار A/B تلقائي:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي إجراء اختبارات A/B تلقائية لمختلف العناصر الإعلانية (مثل الصور والنصوص والعناوين) لتحديد أفضلها أداءً.

٢ .ابتكار الأفكار الإبداعية:

- **إنشاء محتوى إبداعي:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي إنشاء عناوين إعلانية جذابة ونصوص إبداعية وحتى سيناريوهات فيديوهات.

- **البحث عن الأفكار:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي البحث عن أفكار إعلانية جديدة من خلال تحليل اتجاهات السوق ونمط سلوك المستهلكين.

- **التوليد التلقائي:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي توليد صور وفيديوهات مُخصصة للإعلانات.

٣ .تحسين الأداء وقياس النتائج:

- **التحسين المستمر:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي مراقبة أداء الإعلانات بشكل مستمر وتقديم توصيات لتحسينها.

- **قياس عائد الاستثمار:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي حساب عائد الاستثمار (ROI) للحملات الإعلانية بدقة.

- **التخصيص في الوقت الفعلي:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي تخصيص الإعلانات في الوقت الفعلي بناءً على سلوكيات المستخدمين.

أمثلة على أدوات الذكاء الاصطناعي لتصميم الإعلانات:

برنامج BETAAdobe Photoshop :

برنامج بيتا فوتوشوب هو إصدار تجريبي من برنامج Adobe Photoshop الشهير، يتيح للمستخدمين تجربة الميزات الجديدة قبل الإصدار الرسمي. يُقدم البرنامج مجموعة من الأدوات والتحسينات المُبتكرة التي تُتيح للمصممين إمكانيات إبداعية غير مسبوقة.

يُقدم برنامج بيتا فوتوشوب العديد من الميزات الجديدة، تشمل:

تحرير الصور باستخدام تقنية الذكاء الاصطناعي:

- **إزالة الخلفية بسهولة:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي تحديد العناصر في الصورة بدقة وفصلها عن الخلفية تلقائيًا، مما يُوفر الوقت والجهد على المُستخدم.

- **تحسين الصور تلقائيًا:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي تحسين جودة الصور تلقائيًا، مثل ضبط الإضاءة والتباين والألوان، مما يُساعد على الحصول على نتائج احترافية دون الحاجة إلى خبرة واسعة.

- **إنشاء صور إبداعية:**

يُمكن للذكاء الاصطناعي إنشاء صور إبداعية جديدة من خلال دمج عناصر من صور مختلفة أو تحويل الصور إلى لوحات فنية.

أدوات جديدة لتحرير الفيديو:

- **دمج مقاطع الفيديو بسهولة:**

يُمكن لبرنامج بيتا فوتوشوب دمج مقاطع الفيديو من مصادر مختلفة بسلاسة، مع إضافة تأثيرات ورسومات متحركة احترافية.

- **تحرير الفيديو بدقة عالية:**

يُمكن للبرنامج تحرير الفيديو بدقة عالية تصل إلى ٨K، مما يُتيح للمصممين إنشاء محتوى احترافي يلبي أعلى المعايير.

- **إضافة مؤثرات صوتية:**

يُمكن للبرنامج إضافة مؤثرات صوتية من مكتبة واسعة أو تسجيل الصوت من الميكروفون، مما يُضفي على الفيديو لمسة احترافية.

تحسينات على أدوات التصميم:

- **أدوات تحرير متقدمة:**

يُقدم البرنامج أدوات تحرير متقدمة لتنقيح الصور بدقة، مثل أدوات إزالة العيوب وتعديل الألوان وتغيير الحجم.

- **فرشاة ذكية:**

يُمكن للفرشاة الذكية التعرف على حوافّ العناصر في الصورة وتحديدها تلقائيًا، مما يُسهل عملية الرسم والتعديل.

- **أدوات ثلاثية الأبعاد:**

يُمكن للبرنامج إنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد واقعية واستخدامها في التصميم، مما يُضفي على المشاريع إبداعًا فريدًا.

شكل رقم (١) واجهات برنامج فوتوشوب بيتا وإمكانيات فصل عناصر الصور واستخدامه في أماكن أخرى مع إضافة خانة لكتابة الأوامر عن طريق الذكاء الإصطناعي

شكل رقم (٢) صورة قبل وبعد استخدام الذكاء الاصطناعي في تكوين الصورة

برنامج Firefly Adobe

برنامج أدوبي فيرفلاي هو نموذج توليدي للذكاء الاصطناعي تمّ تطويره من قبل شركة أدوبي، يُتيح للمستخدمين إنشاء صور ورسومات إبداعية من خلال كتابة أوصاف نصية بسيطة .يُعدّ فيرفلاي أداة ثورية تُساعد المُصممين والفنانين على تحويل أفكارهم الإبداعية إلى واقع ملموس بسهولة وفعالية، دون الحاجة إلى مهارات فنية متقدمة.

خطوات عمل برنامج أدوبي فيرفلاي:

يعتمد برنامج فيرفلاي على تقنية التعلم الآلي المتطورة لفهم اللغة البشرية وتحليل النصوص بدقة .عند كتابة وصف نصي، يقوم فيرفلاي بتحليل الكلمات والعبارات وفهم السياق، ثمّ يُنشئ صورة أو رسمة تُجسّد المعنى المُراد توصيله.

مميزات برنامج أدوبي فيرفلاي:

يُقدم برنامج فيرفلاي العديد من الميزات التي تجعله أداة مميزة للإبداع، تشمل:

سهولة الاستخدام:

- **واجهة بسيطة** :يُمكن للمستخدمين كتابة أوصافهم النصية بسهولة في واجهة البرنامج البسيطة، دون الحاجة إلى أي مهارات تقنية معقدة.
- **لغة طبيعية** :يُمكن كتابة الأوصاف بلغة طبيعية، كما لو كنت تُتحدث إلى شخص عن أفكارك.

توليد الأفكار:

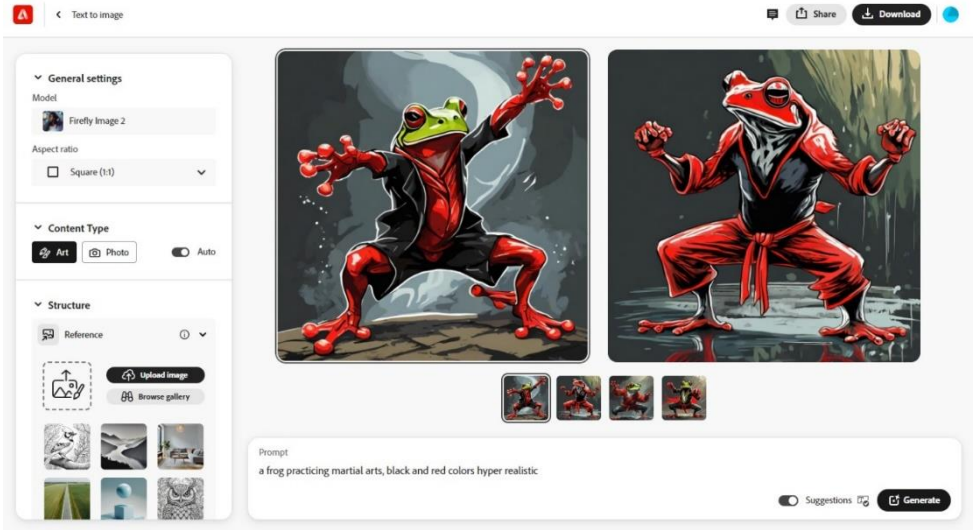
- **تنوع الإمكانيات** :يُمكن لفيرفلاي إنشاء صور ورسومات بأشكال وأساليب مختلفة، من الواقعية إلى التجريدية.
- **إلهام بلا حدود** :يُمكن لفيرفلاي أن يُلهمك بأفكار إبداعية جديدة لم تكن قد فكرت بها من قبل.

الدقة والوضوح:

- **صور عالية الجودة** :يُمكن لفيرفلاي إنشاء صور عالية الجودة بدقة تصل إلى ١٠٠٠ ميجابكسل.
- **تفاصيل دقيقة** :يُمكن لفيرفلاي التقاط التفاصيل الدقيقة في الصور والرسومات بدقة عالية.

التكامل مع تطبيقات أدوبي:

- **الاستخدام في تطبيقات إبداعية** :يُمكن استخدام فيرفلاي مع تطبيقات أدوبي الإبداعية الأخرى، مثل Photoshop و Illustratorو InDesign ، لدمج الصور والرسومات في تصاميمك.
- **تدفق عمل سلس** :يُمكن نقل الصور والرسومات من فيرفلاي إلى تطبيقات أدوبي الأخرى بسهولة وسلاسة.



شكل رقم (٣) واجهه المستخدم ربرنامج ادوبي فايرفلاي

برنامج Play Ground AI

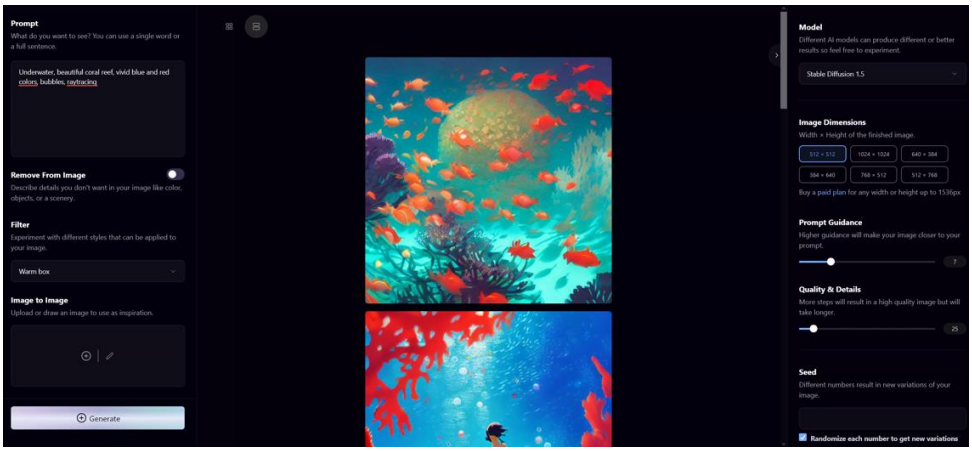
برنامج PlayGround AI هو منصة مبتكرة تتيح للمستخدمين تجربة وبناء تطبيقات الذكاء الاصطناعي بشكل سهل وسلس. يُعد البرنامج أداة قوية للباحثين، والمطورين، وحتى الهواة الذين يرغبون في استكشاف إمكانيات الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته المتنوعة. من خلال واجهة مستخدم بسيطة ومجموعة متنوعة من الأدوات، يمكن للمستخدمين بناء نماذج تعلم الآلة، وتجربة خوارزميات مختلفة، وتحليل البيانات بشكل فعال.

مميزات برنامج PlayGround AI

- **سهولة الاستخدام:** يتميز برنامج PlayGround AI بواجهة مستخدم بديهية تجعل من السهل على المستخدمين البدء في إنشاء مشاريع الذكاء الاصطناعي دون الحاجة إلى معرفة تقنية عميقة. الأدوات والوظائف متاحة بطريقة مبسطة، مما يسهل عملية التعلم والاستخدام.
- **توافر الأدوات المتقدمة:** يوفر البرنامج مجموعة واسعة من الأدوات المتقدمة التي تمكن المستخدمين من تجربة خوارزميات تعلم الآلة المختلفة، وتحليل البيانات، وتدريب النماذج. تتضمن الأدوات المتاحة أدوات لتحليل البيانات، وأخرى لتصميم الشبكات العصبية، وأدوات لتصور البيانات.
- **التكامل مع المنصات الأخرى:** يتكامل PlayGround AI بسهولة مع منصات أخرى مثل TensorFlow وPyTorch، مما يتيح للمستخدمين الاستفادة من المميزات المتقدمة لتلك المنصات. كما يمكن استيراد وتصدير المشاريع والنماذج بسهولة، مما يسهل التعاون مع فرق العمل الأخرى.
- **التعلم من خلال اللعب:** يتيح البرنامج للمستخدمين التعلم من خلال اللعب والتجربة. يمكن للمستخدمين تعديل الخوارزميات والنماذج ورؤية النتائج الفورية، مما يعزز من فهمهم لكيفية عمل الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته.

تطبيقات برنامج PlayGround AI :

- **التعليم:** يُعتبر PlayGround AI أداة تعليمية ممتازة للمدارس والجامعات. يمكن للطلاب استخدامه لفهم مفاهيم الذكاء الاصطناعي وتعلم كيفية بناء نماذج تعلم الآلة من خلال التجربة العملية.
- **البحث العلمي:** يُمكن للباحثين استخدام البرنامج لتطوير واختبار نظرياتهم الجديدة في مجال الذكاء الاصطناعي. يوفر البرنامج بيئة مثالية لتجربة الأفكار الجديدة وتحليل نتائجها بسرعة وكفاءة.
- **التطوير التجاري:** يمكن للشركات استخدام PlayGround AI لتطوير تطبيقات ذكاء اصطناعي مخصصة لاحتياجاتهم. سواء كان الهدف تحسين العمليات التجارية أو تطوير منتجات جديدة، يوفر البرنامج الأدوات اللازمة لتحقيق تلك الأهداف.



شكل رقم (٤) أحد واجهات برنامج Play Ground AI

برنامج AIRunway

برنامج Runway AI هو منصة مبتكرة تُستخدم لتسهيل عملية إنشاء وتطبيق نماذج الذكاء الاصطناعي. يُعتبر Runway AI أداة متعددة الاستخدامات توفر للمستخدمين إمكانية الوصول إلى مجموعة واسعة من أدوات الذكاء الاصطناعي المتقدمة دون الحاجة إلى خبرة برمجية كبيرة. بفضل واجهته البديهية والتكامل السلس مع مختلف الأدوات والنظم الأخرى، أصبح Runway AI خيارًا شائعًا بين الفنانين، والمطورين، والمبدعين الذين يرغبون في استكشاف إمكانيات الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته.

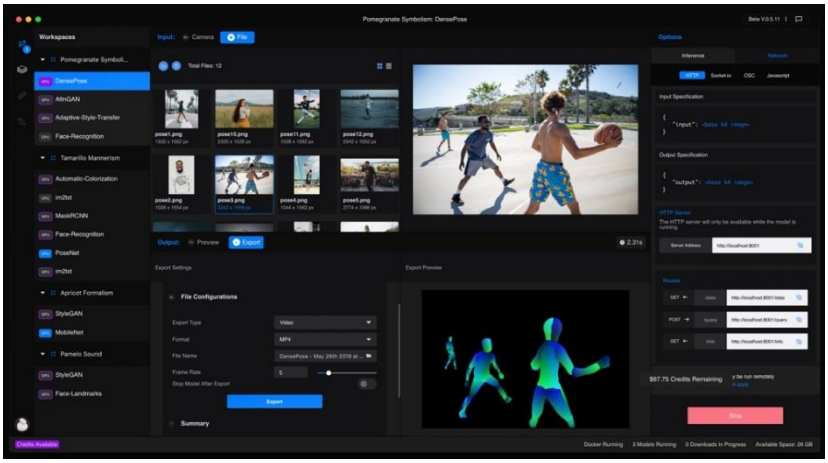
مميزات Runway AI

- **أدوات ذكية متنوعة :**توفر المنصة مجموعة واسعة من الأدوات التي تعمل بالذكاء الاصطناعي، والتي يطلق عليها اسم) "Magic Tools" أدوات سحرية(، والتي تسمح للمستخدمين بتنفيذ عمليات مثل:
- تحويل النص إلى فيديو :إنشاء مقاطع فيديو بناءً على أوصاف نصية.
- توليد صور عالية الدقة :إنشاء صور واقعية باستخدام نماذج الذكاء الاصطناعي.
- تحرير الفيديوهات بشكل متقدم :إضافة تأثيرات خاصة ومونتاج وانتقالات احترافية.
- تتبع حركة الأشياء :تتبع حركة العناصر في مقاطع الفيديو، مما يفتح المجال لتطبيقات مثل إضافة تأثيرات متحركة على أشياء معينة.
- **واجهة استخدام سهلة :**صُممت واجهة استخدام Runway لتكون سهلة الاستخدام حتى للمستخدمين المبتدئين، حيث تعتمد بشكل كبير على نظام السحب والإفلات للملفات والتعامل مع الأدوات المختلفة.
- **مجتمع حيوي :**يوجد لدى Runway مجتمع نشط من المستخدمين والفنانين والمطورين، الذين يتشاركون أعمالهم وأفكارهم ويساعدون بعضهم البعض.
- **إمكانية التخصيص :**تتيح المنصة للمستخدمين ذوي الخبرة التقنية العالية الوصول إلى أدوات متقدمة وكتابة أكواد برمجية خاصة لتعديل وتحسين أدوات الذكاء الاصطناعي الموجودة أو إنشاء أدوات جديدة.

تطبيقات Runway AI

يمكن استخدام Runway AI في مجموعة واسعة من التطبيقات، بما في ذلك:

- **صناعة الإعلانات والتسويق :**إنشاء محتوى إعلاني مبتكر وجذاب بصريًا باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي.
- **صناعة الأفلام والمحتوى المرئي :**إضافة تأثيرات خاصة وإنشاء مشاهد سينمائية باستخدام أدوات تحرير الفيديو المتقدمة.
- **الفن والموسيقى والتصميم الجرافيكي :**استكشاف إمكانيات جديدة للإبداع الفني باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي لتوليد الأفكار والمفاهيم البصرية والموسيقية.
- **تطوير الألعاب :**إنشاء عناصر وأصول للعبة (شخصيات، خلفيات، إلخ) باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي.



شكل رقم (٥) أحد واجهات برنامج Runway AI للذكاء الاصطناعي

برنامج Midjourney

برنامج Midjourney هو أداة متقدمة لتوليد الفن الرقمي باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي. يُتيح البرنامج للمستخدمين إنشاء صور فنية رائعة من خلال الأوامر النصية، مما يوفر تجربة فريدة تجمع بين الإبداع البشري وقدرات الذكاء الاصطناعي. بفضل واجهته البسيطة والمرنة، أصبح Midjourney شائعًا بين الفنانين، والمصممين، والهواة الذين يرغبون في استكشاف إمكانيات الفن الرقمي باستخدام الذكاء الاصطناعي.

مميزات برنامجMidjourney

- **سهولة الاستخدام:** يتميز Midjourney بواجهة مستخدم بسيطة وسهلة الاستخدام، مما يمكن المستخدمين من البدء بسرعة في إنشاء أعمال فنية دون الحاجة إلى خبرة تقنية عميقة. تعتمد الأداة بشكل أساسي على الأوامر النصية، حيث يمكن للمستخدمين إدخال وصف نصي للفكرة أو الصورة التي يرغبون في إنشائها، ويقوم البرنامج بتحويل النص إلى صورة فنية.
- **توليد الصور بالنصوص:** يمكّن Midjourney المستخدمين من إنشاء صور فريدة باستخدام الأوامر النصية. يمكن للمستخدمين كتابة وصف نصي مختصر أو تفصيلي، ويقوم البرنامج بتحليل النص وتوليد صورة تتوافق مع الوصف المدخل. هذا يوفر إمكانيات لا حصر لها لإبداع الأعمال الفنية.
- **التنوع والإبداع:** يوفر Midjourney مجموعة متنوعة من الأنماط والأساليب الفنية، مما يسمح للمستخدمين بتجربة تقنيات وأساليب مختلفة لإنتاج أعمال فنية متنوعة. يمكن تخصيص الصور الناتجة وتعديلها لتلبية تفضيلات المستخدم بشكل دقيق.
- **مجتمع دعم نشط:** يدعم Midjourney مجتمعًا نشطًا من الفنانين والمستخدمين الذين يتبادلون الأفكار والإلهام ويساعدون بعضهم البعض في تحقيق أقصى استفادة من البرنامج. يوفر المجتمع موارد تعليمية ودروسًا ونصائح لتحسين استخدام الأداة.

تطبيقات برنامجMidjourney

- **الفن الرقمي:** يُستخدم Midjourney بشكل واسع في إنشاء اللوحات الرقمية والأعمال الفنية المبتكرة. يمكن للفنانين استخدام البرنامج لاستكشاف أفكار جديدة وتحويل مفاهيمهم إلى أعمال فنية رائعة.

- **التصميم الجرافيكي:** يُمكن للمصممين الجرافيك الاستفادة من Midjourney لإنشاء تصاميم فريدة وجذابة للاستخدام في الحملات التسويقية، والمواقع الإلكترونية، ووسائل الإعلام المطبوعة. يوفر البرنامج إمكانية توليد تصاميم مبتكرة بسرعة وكفاءة.
- **الترفيه والإعلام:** يُمكن لصانعي الأفلام ومنتجي المحتوى استخدام Midjourney لتوليد مشاهد بصرية مثيرة وتصميمات فنية تُستخدم في الأفلام، والألعاب، والفيديوهات الترويجية. يوفر البرنامج وسيلة فعالة لإنتاج محتوى مرئي عالي الجودة.
- **التعليم والتدريب:** يُمكن للمدارس والجامعات والمؤسسات التعليمية استخدام Midjourney كأداة تعليمية لتعليم الطلاب أساسيات الفن الرقمي والذكاء الاصطناعي. يمكن للطلاب استكشاف إمكانيات البرنامج وتطوير مهاراتهم في الإبداع الرقمي.

شكل رقم (٦) بعض تطبيقات برنامج ميدجورني

الإطار العملي للبحث:

قام الباحث بالعديد من التجارب الأولية لتصميم بعض الشخصيات والعناصر المكونة للإعلان من خلال برنامجي (Midjourney - Adobe firefly) واعتمد الباحث في هذه التجارب على المنهج التجريبي للوصول الى منتج متكامل لتصميم فكرة إعلانية مبتكرة باستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي،

اعتمدت التجارب العملية على العديد من المراحل لتصميم فكرة إعلانية باستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي منها:

- تحديد الهدف من الفكرة الاعلانية بناءً على الرسالة المطلوب توصيلها والأسلوب الإبداعي الذي ينتهجه المصمم، وقدرته على استخدام برامج الذكاء الاصطناعي في اثراء الجوانب الإبداعية في تصميم الإعلان.
- تحديد البيئة والتعريف بها، من خلال المدخلات البيانية، وتحديد الفئة العمرية المستهدفة
- استخدام البرنامج المناسب
- تحديد أسلوب عرض الفكرة الاعلانية من خلال نماذج الوسائل الاعلانية.

وبناءً على ما سبق تم وضع تصور كامل للفكرة الاعلانية ومعالجتها ببرنامج ميدجورني باستخدام الأدوات المتاحة للبرنامج لإنتاج بعض المراحل باستخدام تقنية الذكاء الاصطناعي، ونتج عن ذلك مجموعة من الأفكار كالتالي:

ادخال النص الوصفي للإعلان لتوليد بعض الأفكار الفنية من خلال الموقع التجريبي للتطبيق سواء كانت للعناصر أو الخلفيات، مراجعة النتائج من حيث المصداقية والدقة حيث يعتمد ذلك على دقة وصف العمل المطلوب، والوصول الى أفضل المعالجات التصميمية وتحقيق نتائج أكثر مصداقية.

التجربة رقم (١):

شكل رقم (٧)

الفكرة التصميمية	تصميم شخصية لشاب في مرحلة عمرية متوسطة واختلاف زوايا الرؤية
نوع الإعلان	ملصق لأغنية دعائية
البرنامج التقنية	Midjourney
وصف التجربة	تم توضيح الشخصية بتفاصيلها وأيضا الخلفية والمعالجات اللونية للخلفية من خلال اتباع أوامر الكتابة والمحادثة اللغوية التي تختص بجميع العناصر من أشكال وألوان واضاءة وكيفية ربط جميع العناصر ببعضها، وتوليد مجموعة من الأفكار لعرضها واختيار الأنسب منها، وتحديد الهدف من التصميم لاختيار أسلوب العرض بناءً على الفئة المستهدفة للرسالة الاعلانية، من خلال توفير البيانات المدخلة للبرنامج المستخدم، لتحديد الأنماط والتفضيلات التي يمكن استخدامها لاستهداف فئة معينة من المستهلكين بإعلانات أكثر تخصيصاً.
الجوانب التصميمية	من حيث الشكل: استخدام العنصر الآدمي للشاب وظهوره بسمات تؤكد على المرحلة العمرية من خلال نوعية الملابس والتأكيد على حركتها السريعة من خلال الخطوط التي تعبر عن طبيعة الحركة، مع التأكيد على نوعية الشخصية من خلال الاكسسوارات الإضافية مثل النظارة وشكل الشعر المتطاير، وتم استخدام المركبة والتعبير عن سرعتها، ومرونة التعبير عن الخلفية والتنوع في الألوان.

	القيم الجمالية للتصميم: حيث تنوعت معالجة الخلفيات في أسلوب الخطوط والمساحات والألوان المتناسقة، مع والايحاء بالسرعة من خلال الخطوط المتنوعة في السمك والطول، وكذلك اختيار الزاوية المطلوبة للمشهد.

التجربة رقم (٢):

شكل رقم (٨)

الفكرة التصميمية	معالجة لوجو وإعطاءه نماذج ثلاثية الأبعاد
نوع الإعلان	تصميم شعار 3D
البرنامج التقنية	Adobe Firefly
وصف التجربة	تم وصف دقيق ومفصل عن الهدف من التصميم في كل تجربة والبيئة الخاصة التي يتم فيها عرض الشعار، وتغذية البرنامج بأدق التفاصيل والتكوين التصميمي، حيث تم الوصول الى العديد من الصياغات في تصميم شكل الشعار ودمجها مع الخلفية، كما في شكل رقم (٨).
الجوانب التصميمية	لتكوين تصميم متكامل ومترابط يحقق القيم التشكيلية والجمالية للتصميم، لتمثيل المحتوى النصي بمحتوى بصري يشتمل على الجوانب التصميمية من خلال عناصر التشكيل المتمثلة في علاقة شكل وحجم الدجاجة بالنسبة للخلفية، والتنوع في عناصر الخلفية من حيث شكل العنصر وحجمه وملمسه.

التجربة رقم (٣):

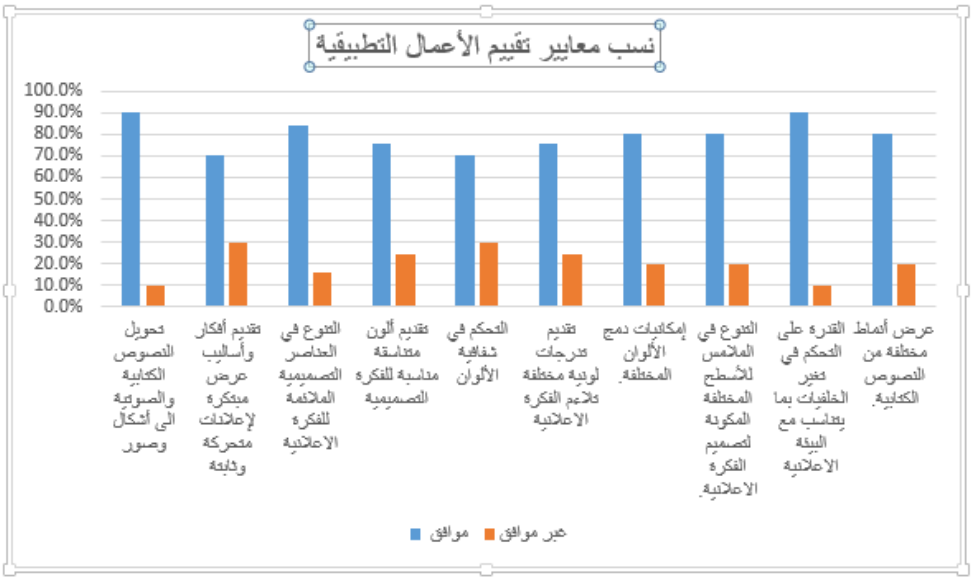
شكل رقم (٩)

الفكرة التصميمية	تصميم خلفيات لاستخدمها في فيديو ترويجي تاريخي
نوع الإعلان	فيديو ترويجي
البرنامج التقنية	Midjourney
وصف الاعلان	تعتمد فكرة الإعلان على التعرف تاريخ مصر، وذلك بكتابة وصف دقيق عن مناطق الأحياء السكنية القديمة وكذلك التعريف بالثقافات المصرية المختلفة، وما يميز كل منطقة من عناصر في أشكال المآذن والمساجد والبيوت وأشهر الأماكن التي تعبر عن الحضارة المصرية، ونتج عنها مجموعة من التجارب التي تعبر عن البيئة المصرية التي يمكن استخدامها في الملصقات الاعلانية. كما في شكل رقم (٩)، حيث استطاع المصمم من تصميم خلفيات وعناصر تشكيلية بأسلوب مبتكر، يمكن استخدامها في أفكار إعلانية مختلفة
الجوانب التصميمية	اعتمدت الفكرة التصميمية على تشكيل خلفيات تعبر عن أحد البيئات المصرية من خلال وضع نص كتابي عن أحد المناطق المصرية، ونتج عنه مجموعة من التصميمات التي اشتملت على العديد من الجوانب التشكيلية والجمالية، حيث ظهرت مجموعة من العناصر التشكيلية في صياغات رمزية تعبيرية مبتكرة، تمثلت في شكل المآذن والبيوت والأهرامات والمساحات الخضراء وكذلك في معالجة السماء بأكثر من أسلوب، حيث تنوعت العناصر في الحجم واللون والملامس وكذلك التنوع في أسلوب الصياغة التشكيلة ونرى التأكيد على الترابط بين العناصر الأمامية والخلفية.

قام الباحث بعمل استبيان على النماذج التطبيقية السابقة لتوضيح مدى الاستفادة من استخدام تقنية الذكاء الاصطناعي في تصميم الأفكار الاعلانية:

وقد تضمنت عينة البحث عدد (٥٠ فرد) من المصممين وبعض متلقي النماذج التطبيقية للبحث وتم عرض التساؤلات الآتية:

م	العبارة	موافق	غير موافق
١	تحويل النصوص الكتابية والصوتية الى أشكال وصور	%٩٠	%١٠
٢	تقديم أفكار وأساليب عرض مبتكرة لإعلانات متحركة وثابتة	%٧٠	%٣٠
٣	التنوع في العناصر التصميمية الملائمة للفكرة الاعلانية	%٨٤	%١٦
٤	تقديم ألون متناسقة مناسبة للفكرة التصميمية	%٧٦	%٢٤
٥	التحكم في شفافية الألوان	%٧٠	%٣٠
٦	تقديم تدرجات لونية مختلفة تلاءم الفكرة الاعلانية	%٧٦	%٢٤
٧	إمكانيات دمج الألوان المختلفة.	%٨٠	%٢٠
٨	التنوع في الملامس للأسطح المختلفة المكونة لتصميم الفكرة الاعلانية.	%٨٠	%٢٠
٩	التحكم في الاضاءات المختلفة من حيث التوقيت وألوان الإضاءة.	%٧٦	%٢٤
١٠	القدرة على التحكم في تغير الخلفيات بما يتناسب مع البيئة الاعلانية	%٩٠	%١٠
١١	عرض أنماط مختلفة من النصوص الكتابية.	%٨٠	%٢٠



شكل رقم (١٠)
نسب معايير تقييم الأعمال التطبيقية

نتائج الاستبيان:

أظهرت النتائج على قدرة برامج الذكاء الاصطناعي فيما يلي:

- أن نسبة ٩٠% من عينة البحث وافقت على قدرة تقنية الذكاء الاصطناعي في تحويل النصوص الصوتية والمكتوبة الى إيجاد وتوليد أشكال وصور متنوعة.
- كما اتفقت نسبة ٧٠% من عينة البحث إمكانية تقديم أفكار وأساليب عرض مبتكرة لإعلانات متحركة وثابتة، ونسبة ٣٠% لا توافق.
- كما أظهرت النتائج على اتفاق ٨٤% على قدرة برامج الذكاء الاصطناعي على التنوع في العناصر التصميمية الملائمة للفكرة الاعلانية.
- ٧٦% من العينة اتفقت على تقديم ألون متناسقة مناسبة للفكرة التصميمية، والتحكم في شفافية الألوان بنسبة ٧٠%، وكذلك القدرة على تقديم تدرجات لونية مختلفة تلاءم الفكرة الاعلانية بنسبة ٧٦%
- التنوع في الملامس للأسطح المختلفة المكونة لتصميم الفكرة الاعلانية. بنسبة ٨٠%.
- كما أظهرت النتائج على قدرة البرامج في التحكم في الاضاءات المختلفة من حيث التوقيت وألوان الإضاءة بنسبة ٧٦%، وكذلك التحكم في تغير الخلفيات بما يتناسب مع البيئة الاعلانية بنسبة ٩٠%.
- كما أظهرت النتائج امكانية عرض أنماط مختلفة من النصوص الكتابية بنسبة ٨٠%.

نتائج البحث:

من خلال الدراسة النظرية والتطبيقية للبحث أمكن التوصل الى النتائج التالية:

- تطبيقات الذكاء الاصطناعي جزء أساسي في تصميم الأفكار الاعلانية كأداة مساعدة لمصمم الجرافيك، يمكن من خلالها توفير الوقت والجهد.
- من خلال تطبيقات الذكاء الاصطناعي يمكن الوصول الى أفكار إبداعية مميزة لكنها تعتمد في الأساس على العنصر البشري، حيث تطبيقات الذكاء الاصطناعي ما هي الا أدوات مساعدة تجعل المصمم يركز في الجوانب الإبداعية لعمليات التصميم.
- استخدام الذكاء الاصطناعي في مجال الدعاية والاعلان يقلل من تكلفة الإعلان وكذلك الوقت المبذول، لكنها تعتمد على الشبكات العصبية الخوارزمية من خلال ادخال قواعد البيانات وتحليلها ومحاولة فهم الواقع وإنتاج أعمال تحاكي

توصيات البحث:

- الاستفادة من تطبيقات الذكاء الاصطناعي في انتاج وتصميم الإعلان بما يتوافق مع الثقافة البيئية للمجتمع المستهدف، وفلسفة ومحتوى الرسالة الاعلانية.
- استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي كأداة مساعد في مجال تصميم وإنتاج الإعلانات، بشكل واعي لحقوق الملكية الفكرية وخصوصية الأفراد، حيث هذه الأعمال لا تتميز بالتفرد والأصالة الا من خلال العقل البشري وتركيز المصمم على العملية التصميمية المبتكرة في تنفيذ الأفكار الاعلانية.
- عدم التخوف من استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي حيث أنه يعتبر أداة تكنولوجية يمكن استخدامها بشكل إيجابي.

المراجع:

1- أبن منظور، أبي الفضل جمال الدين (١٩٥٦). " لسان العرب المحيط " تقديم العلامة الشيخ عبد الله العلايلي، أعداد وتصنيف يوسف خياط، دار لسان العرب، ج٣ بيروت، لبنان.

1.ebn manzor, abi elfadl gamaleldeen (1956). Lesan elarab elmoheet. Taqdeem elalama Abdala elalily eedad Yosef elkaiat, darlesan elarab, g3, bairot. Lebnan.

2- حسن خليفة، فريال (٢٠٠٦). الفلسفة. التسامح. البيئـة، الطبعة الأولى. مكـتبة مدبولى، مصر.

3-Hassan, Kalefa. (2006). Elfalsafa.eltasamoh, elbeaa, eltabaa eloula , maktabet madboly,maser.

3- حبيب، أحمد، بلال، موسى (٢٠١٩). الذكاء الاصطناعي ثورة في تقنيات العصر، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة، مصر.

habyb , ahmed belal , mosaa (2019 m) : alzkaa alastinaey thawra fy tiqnyat al3sr almgmoaa alarbya lltdryb wa lnshr alqahira misr.

4- شبل، سامية (٢٠١٨)، الذكاء الاصطناعي بين الواقع والمأمول، دراسة ميدانية، جامعة سترانبورج، فرنسا.

4- shebl, samia (2018). Elzakaa elestenaei bin elwaqee welmaamoul. Derasa midania,gameat staranborg faransa.

5- محمد السيد، آلاء (٢٠٢٣)، الذكاء الاصطناعي بين كلا من التسويق الاصطناعي والاعلان الذكي، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، مج٨، ع٣٨.

5-mohamed, elsaid alaa (2023).). Elzakaa elestenaei bin kolen men eltasouq wa elealan elzaki. Megalet elemara welfnon welolom elensania, mogld8. A23.

6- محمد، شريف علاء الدين & الحداد، بسمة محرم. (٢٠١٩)، دور الشبكات العصبية الاصطناعية في رفع كفاءة واستدامة العمليات الإنتاجية، المجلة المصرية للمعلومات، ع٢٣.

6-mohamed, shreef alaaelden& elhadad, basma moharam (2019). Dor elshabakat elasabia elestenaeia fy rafa kafaat westedamet elamliat elentagia. Elmegala elmasriallmalomat, 223.

7- Jha, Saurabh, and Eric J. Topol. "Information and artificial intelligence." Journal of the American College of Radiology15.3 (2018): 509-511.

8- Ahmed habeeb.(2017). Introduction to Artificial Intelligence – Mansoura University – Computer sciences – phd– pg. 4 .

9- Du, yi and Deyi li.(2008). Artificial Intelligence with Uncertainty. Boca Raton Landon New York: Chapman, hall/crc taylor, francis group.

المواقع الاليكترونية:

- https://www.oracle.com/ae-ar/artificial-intelligence/what-is-ai/
- https://tools.aipowerlab.io/tools/playground-ai
- https://www.reddit.com/r/midjourney/comments/w٠pg٦w/prompter_an_organized_sprea/dsheet_for_midjourney
- https://www.adobe.com/mena_en/products/photoshop/neural-filter.html