

قائمة مراجعة

عرض Behance

كل رقم في القائمة دي اتقاس من 385 مشروع اختارهم محررو Behance للعرض المميز، في سبعة معارض. علّم على كل خانة وانت بتبني العرض، وانشر وانت ماشي على نفس الأرقام.

307

عرض اتدرس لترتيب الأقسام

97%

من مشاريع التصميم صورها بعرض الشاشة كامل

7

معارض، وكل معرض له شكل مختلف

385

مشروع مميز اتقاس

■ جواها إيه

02	01 قبل ما تبدأ
03	02 الأقسام وترتيبها
05	03 الطول والقصات والإيقاع
06	04 كل شريحة، الموكاب، اللمسة الأخيرة
07	05 الفحص قبل النشر
08	06 مجموعة بيانات النشر
09	07 التاجات والاعتمادات واليوم صفر

■ إزاي تستخدمها

- ☐ اطبعها أو املاها على الشاشة. مفيش برنامج مطلوب.
- ☐ اختار معرض واحد هدفك الأول (صفحة 2). وبعدها اقرا عمود المعرض ده في كل جدول.
- ☐ امشي من الأول للآخر. وراجع صفحة الفحص قبل ما تضغط نشر.

المصدر. 385 مشروع اتاخدوا كعينة في سبتمبر 2026 من سبعة معارض مختارة على Behance، وكلهم عليهم شريط التمييز. ترتيب الأقسام جاي من 307 عرض تقديمي. القواعد المنقولة من توثيق Behance نفسه عليها علامة **رسمي**، وباقي الأرقام مقاسة. الأرقام معروضة بالشكل p25 / median / p75 . راجعها بعد كام شهر.

01 قبل ما تبدأ

ثلاث قرارات تأخذها دلوقي بتوفر عليك العرض كله. اكتبها.

- ☐ اكتب دورك بالضبط في المشروع. إدارة فنية، تصميم هوية، تصميم واجهات، رسم. حقل Creative Field في Behance بيتحدد بدورك مش بموضوع المشروع. رسمي
- ☐ اختار معرض واحد يكون هدفك. كل معرض له شكل مختلف. ما تستخدمش قالب واحد للكل.
- ☐ اتأكد المعرض بيعرض إيه فعلاً قبل ما تنشر فيه. شوف التحذير تحت عن Product Design.
- ☐ اتأكد إنك مسموح لك تنشره. ولا حاجة تحت اتفاقية سرية، وحدد جمهورك: عملاء أو جهات توظيف أو زملاء مهنة.

■ السبع معارض في سطر لكل واحد

المعرض	شكل الشغل المميز	علم معرضك
Graphic Design	صور كتير ونص قليل. الوسيط 16 صورة.	☐
Branding	مكتوب. النص بدري وفي الآخر كاعتمادات. عناوين قصيرة، غالباً اسم البراند.	☐
UI/UX	من غير كلام وقصات متنوعة. نص المشاريع من غير أي وحدة نص. الأكثر تعاوناً (65% بأكثر من مالك).	☐
Packaging	الأكثر نصاً والصور فيه متشابهة. نادراً فيديو (20%).	☐
Motion	الفيديو هو المشروع: 90% فيها فيديو مدمج. الوسيط 7 صور ثابتة بس.	☐
Product Design	شغل فردي بالريندر وأغلبه أفقي. أوسع مدى: من 5 إلى 103 وحدة.	☐
Illustration	الأكثر مرونة. 65% بس بعرض كامل، 28% بيبدأ بنص، وأصغر المشاريع (الوسيط 8 صور).	☐

تحذير. Product Design على Behance مش تصميم المنتجات الرقمية. المعرض ده أغلبه تصميم صناعي وزندرات سيارات (أكثر التاجات: industrial design, automotive, cgi, render, car, 3d). داشبورده SaaS أو تطبيق موبايل لو اتنشر هناك هيتقارن برندرات العربيات. **الشغل الرقمي مكانه UI/UX.**

■ قصتك في أربع إجابات. مش أكثر.

2 القيد اللي شكّل الشغل

1 المطلوب في جملة واحدة

4 إيه المميز هنا مقابل اللي أي استوديو كان هيعمله

3 القرار الوحيد اللي يستحق الدفاع عنه

لو فيه نتيجة قابلة للقياس استخدمها. لو مفيش، ما تخترعش واحدة.

02 الأقسام: إيه اللي تحطه

القسم بيدخل لو المحتوى بتاعه موجود، مش لأن القالب بيقول كده. ده معدل ظهور كل قسم في 307 عرض تقديمي. علم على الصف بس لو مشروعك فيه المحتوى فعلاً.

ضيف	القسم	نسبة العروض اللي فيها القسم
☐	الغلاف	100%
☐	عرض الموبايل	54%
☐	الفكرة	47%
☐	موكاب المطبوعات المكتبية	45%
☐	عرض الموقع	43%
☐	عرض الشعار	41%
☐	المطبوعات والتحرير	31%
☐	اللافتات والملابس	30%
☐	التغليف	29%
☐	الألوان والخطوط والإعلانات الخارجية	26%
☐	لوحة الإلهام	19%
☐	عرض التطبيق	17%
☐	المشكلة والبحث	13%

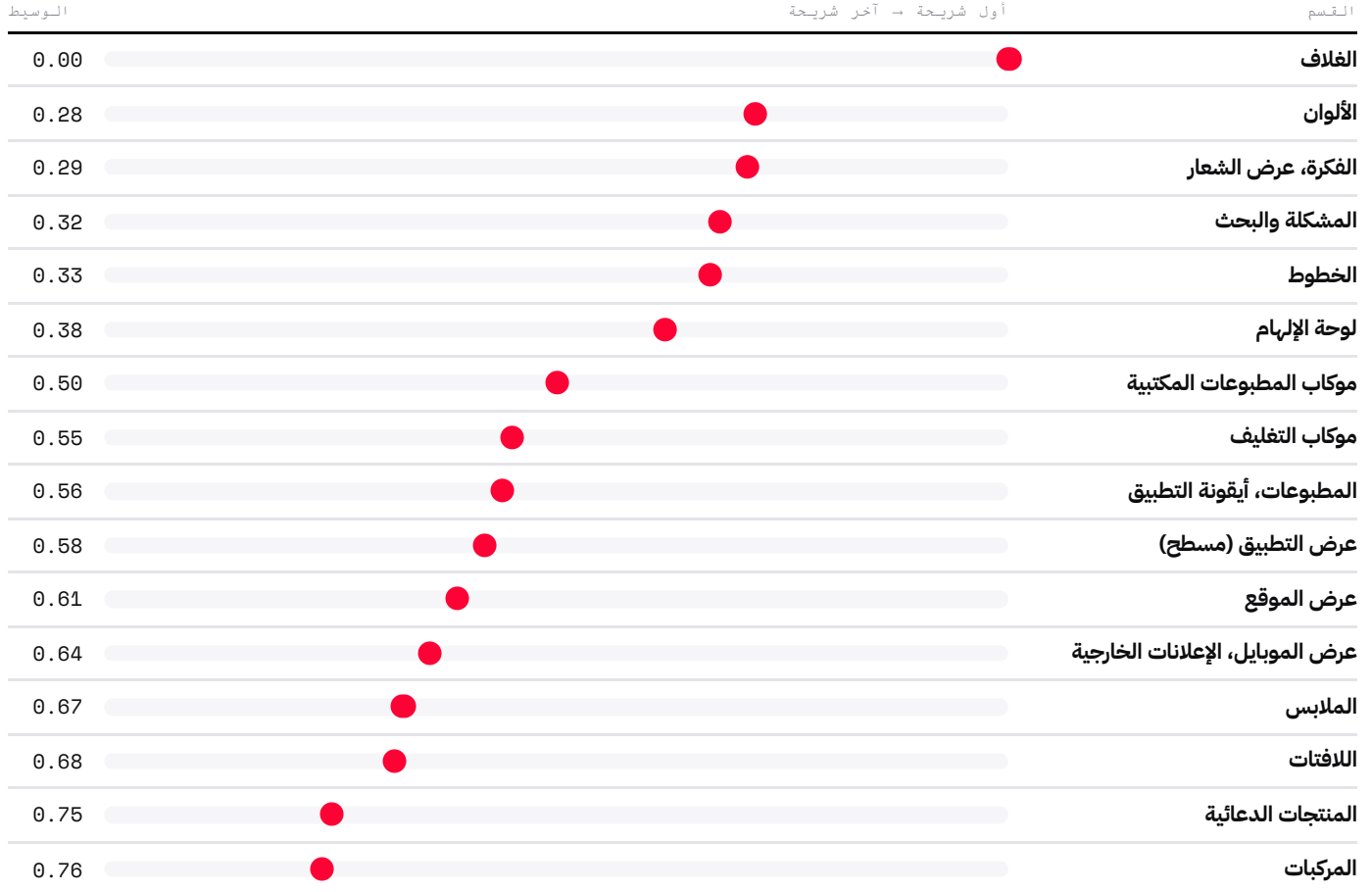
■ اسأل الأربع أسئلة دي على كل قسم

- ☐ **الشيء موجود فعلاً؟** المشروع عنده الحاجة دي؟ لو مفيش منتج مادي يبقى مفيش قسم تغليف مهما كانت المراجع حلوة.
- ☐ **الطابع.** نبرة القسم مناسبة للبراند؟ شكل فاخر غلط لمنتج تقني B2B حتى لو التكوين ممتاز.
- ☐ **سلوك اللون.** هيشغل بألوان مشروعك؟ ولا شغال بس بألوانه هو؟
- ☐ **عدم التكرار.** بكرر حركة اتعملت قبل كده في العرض؟ الشغل المميز بيجير التكوين من شريحة للتانية.

الخطوط والألوان بتظهر في ربع العروض مش كلها. ضيف القسم بس لو فيه قصة حقيقية عن الخط أو اللون. **المشكلة والبحث** بتظهر في عرض من كل ثمانية. ضيفه بس لو البحث غير النتيجة فعلاً.

02 الترتيب: من العلامة للخارج

منطق الترتيب هو الحجم: النظام الأول، بعددين الحاجات التي بتمسكها بإيدك، بعددين الحاجات التي بتعدي جنبها. مش "العملية ثم النتيجة". تحت الموضع الوسيط لكل قسم داخل العرض (0 أول شريحة و1 آخر شريحة).



■ طول العرض

استهدف

من 12 إلى 18 قسم، وكل قسم له مبرره. Behance ينصح بـ 5 إلى 15 صورة (رسمي)، بس 42% بس من المشاريع المميزة كانت في النطاق ده وأكثر من نصها تعدت 15. خلي 5 إلى 15 هو الحد الأدنى. الاستثناءات: Motion (الوسيط 7 صور ثابتة مع فيديو مدمج) و Illustration (الوسيط 8).

الطول المقاس للعرض

9 / 15 / 20

25p / الوسيط 75p، بالشرايح

اختبار الترتيب: اطبع قائمة الأقسام، غطي الأسماء، واقرا الأشياء بس. لازم تمشي من العلامة، للنظام، للي بتمسكه، للي بتعدي جنبه.

02 الطول والقصات والنص حسب المعرض

دور على معرضك ويص على الصف بتاعه بس. ما تقارنش نفسك بمعارض تانية.

■ الصور وإيقاع القصات

المعرض	عدد الصور 75p25 / med / p	عدد نسب القص المختلفة الوسيط (الهدف)	عرض كامل	فيديو مدمج	يبدأ بنص
Graphic Design	9 / 16 / 21	4 (4+)	n/a	16%	n/a
Branding	9 / 12 / 18	3 (3+)	94%	53%	8%
UI/UX	10 / 14 / 20	8 (8+)	99%	48%	5%
Packaging	8 / 12 / 17	4 (4+)	99%	20%	7%
Motion	2 / 7 / 12	2 (2+)	83%	90%	23%
Product Design	8 / 12 / 17	2 (2+)	84%	33%	18%
Illustration	6 / 8 / 13	3 (3+)	65%	13%	28%

■ النص: قد إيه وفيه

المعرض	وحدات النص (الوسيط)	حروف النص (الوسيط)	من غير أي نص	نص في أول 3 وحدات	ينتهي بنص
Graphic Design	1	n/a	32%	40%	36%
Branding	2	793	13%	68%	62%
UI/UX	0	0	52%	18%	43%
Packaging	1	850	20%	60%	50%
Motion	2	256	23%	67%	32%
Product Design	2	113	30%	53%	42%
Illustration	1	205	25%	58%	42%

■ نسب القص الشائعة (العرض / الارتفاع)

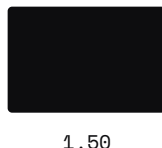
الشرايح العريضة بتتجمع حوالين 2.00 و 1.78 و 1.50.
الشرايح الطولية بين 0.5 و 0.9. مشاريع UI/UX فيها
وسيط 3 طولية و 3 عريضة في المشروع نفسه. ومعرض
Product Design أفقي في الغالب (الوسيط 5 عريضة و 0
طولية).



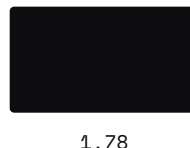
0.5



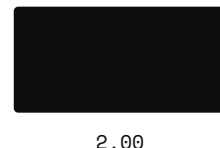
0.9



1.50



1.78



2.00

☐ رتب الصور في مجموعات وغيّر نسبة القص بقصد.

☐ مفيش شريحتين متجاورتين بنفس التكوين.

☐ حط النص حسب المعرض من الجدول فوق، مش "فقرة في الأول" كإعداد افتراضي.

03 كل شريحة

- ☐ عرض كامل. كل صورة بعرض كامل: 97% في معارض التصميم الخمسة (99% في UI/UX و Packaging). Illustration (65%) و Product Design (84%) بس بينزلوا عن كده.
- ☐ عرض اللوحة 1400 والتصدير @x2 = 2800 بكسل. كل الشرايح بنفس العرض والارتفاع حر. رسمي
- ☐ مفيش تعليقات تحت الصور. من 0 إلى 5% بس من المشاريع استخدمتها في كل معرض. السياق مكانه الوصف.
- ☐ أول وحدة صورة (أو الفيديو المدمج في Motion)، مش فقرة. الصورة الأولى: من 57 إلى 87% حسب المعرض. النص الأول: من 5 إلى 28%.
- ☐ ابدأ بأقوى لقطة عندك. واقفل بصورة أخيرة أو بلوك اعتمادات وتواصل قصير.

■ سقي كل شريحة: مبنية أو مصورة

مبنية	مصورة
بتبني على الشاشة في أداة التصميم أو HTML: عينات الخطوط، لوحات الألوان، الشبكات، جمل الفكرة، صفحات الدليل، الاعتمادات. أي حاجة طباعية.	صورة أو رندر أو موكاب: كل تطبيق مادي، كل لقطة جهاز، كل مشهد بيئي. ما تقلدش شريحة مصورة ب HTML أبداً. دائماً بتبان كصفحة ويب.

■ معيار جودة الموكاب: السبعة كلهم وإلا يرجع

- ☐ 1. ضوء واحد في العرض كله. نفس الاتجاه والارتفاع والحدة في كل شريحة مصورة. ده أكبر عامل تأثير. اختاره الأول وطابق كل صورة عليه.
- ☐ 2. استجابة الخامة. الحبر بيدخل في الورق غير المطلي ويبقى فوق المطلي. القماش بيمتص الضوء. الزجاج بيكسر الضوء. المعدن له تدرج حقيقي مش رمادي مسطح. سطح مسطح عليه لوجو ملصوق هو العلامة اللي بتفضحه.
- ☐ 3. عمق الميدان مناسب لحجم الجسم. لقطة كارت شخصي فيها بلور واضح، واللوحة الإعلان لآ. الرندرات بتيجي افتراضياً بتغييش على كل حاجة. صححه.
- ☐ 4. عيب مقصود. تراب، شعرة قماش، انحراف بسيط، حافة اتمسكت. الكمال هو اللي بيخلي الموكاب شكله مصنوع.
- ☐ 5. الحواف والملازمة. مكان ما الجسم يلمس الأرضية فيه ظل ملازمة مش ظل منسدل. مكان ما الورقة تنحني الطباعة تنحني معاها. مكان ما الليبل يلف الخط بينضغط.
- ☐ 6. الخط مقروء بالحجم النهائي. افتح الشريحة بعرض 2800 بكسل واقرا أصغر خط للبراند. لو طلع مشوش يبقى الطريقة غلط: استخدم ملف موكاب حقيقي أو ركب التصميم على صورة فاضية.
- ☐ 7. مفيش مشهد متكرر. نفس ملف الموكاب مرتين في عرض واحد بيبان كقالب. استخدم ملف مختلف مش smart object مختلف من نفس الملف.

■ اللمسة الأخيرة: مرة واحدة على العرض كله كمجموعة

- ☐ عدّل كل صورة على ضوء العرض الواحد: درجة الحرارة والتباين متطابقين.
- ☐ وخذ نقطة الأسود ونقطة الأبيض في كل الشرايح.
- ☐ طبق نوع حبيبات واحد على كل حاجة بنفس القوة.
- ☐ بص على العرض كشريط مصغرات. أي شريحة تبرز في اللون أو الإضاءة هي اللي تتصلح.

04 الفحص قبل النشر

المحررين ييبصوا على المشروع مرة واحدة. انشره وهو كامل. نفذ كل سطر، واكتب رقم الشريحة جنب أي حاجة تفشل. **رسمي**

■ فحص الملفات

■ فحص بالعين

- ☐ كل الصور بعرض كامل.
- ☐ عدد الصور داخل نطاق معرضك (صفحة 5).
- ☐ عدد نسب القص المختلفة يساوي أو يزيد عن وسيط معرضك.
- ☐ مفيش شريحتين متجاورتين بنفس التكوين.
- ☐ مفيش تعليقات في أي مكان.
- ☐ أول وحدة صورة أو فيديو مدمج مش نص.
- ☐ اللوحة 1400 في كل الشرايح والتصدير 2800 بكسل.
- ☐ صيغة JPEG وألوان RGB (مش CMYK أبداً)، وكل ملف 10 ميجا أو أقل (50 ميجا هو الحد الأقصى).
- ☐ مفيش علامات مائية.
- ☐ فيديو مدمج موجود لو المعرض بيتوقعه (90% في Motion وحوالي 45% إجمالاً).
- ☐ اتجاه ضوء واحد في كل الشرايح المصورة.
- ☐ مفيش ملف موكاب أو مشهد جاهز اتكرر.
- ☐ أصغر خط للبراند مقروء بـ 2800 بكسل في كل شريحة فيها.
- ☐ ظلال ملازمة عند التقاء الجسم بالأرضية، مش ظلال منسدلة.
- ☐ اللمسة الأخيرة اتعملت: شريط المصغرات مفيهوش شريحة بتبرز في اللون أو الإضاءة.
- ☐ اتشافت على الموبايل.
- ☐ احفظ بإيدك: المحرر مش بيحفظ تلقائي.
- ☐ خطة التوزيع جاهزة قبل ما تضغط نشر (صفحة 9).

■ سجل المشاكل

الشريحة	ليه اللي فشل	اتصلح
		☐
		☐
		☐
		☐
		☐

ما تعيدش النشر للمحاولة، إعادة رفع المشروع مش بتصفر حاجة وبتضيع التفاعل اللي موجود. صلح المشروع الجاي، وعلى المشروع المنشور اكتفي بتعديلات شكلية.

05 مجموعة النشر: الغلاف والعنوان والوصف

■ الغلاف

- ☐ **1400 × 1050 بكسل (3:4)**. الحد الأدنى 632 × 808. ونسبة 9:16 و1:1 مقبولة كمان. **رسمي**
- ☐ **مفیش نص على الغلاف** إلا لو الحروف نفسها هي العمل. **رسمي**
- ☐ الغلاف بيتصدّر لوحده، والغلاف بالمقاس الكامل يبقى أول شريحة في العرض.
- ☐ جرّبه بحجم المصغرة. هيتحت جنب غلافات تانية في شبكة فيها ثمانية في الصف.

المعرض	اللي بتعرضه الأغلفة المميزة في المعرض
UI/UX	جهاز مرندر داخل بيئة حقيقية: إيد ماسكة موبايل أو لابتوب على مكتب، إضاءة سينمائية، عمق ميدان ضيق، جسم واحد مركزي وحواليه مساحة.
Branding	واحدة من ثلاث حركات: الهوية متطبقة على أشياء حقيقية، أو الشعار كقطعة فنية مالية الإطار، أو لون واحد مشبع مغطي الإطار عليه العلامة أو شبكة النظام.
Packaging	المنتج متصور كجسم، وحدة بطة واحدة أو عيلة صغيرة متجمعة، على أرضية نظيفة أو بملمس بإضاءة حقيقية.
Product Design	رندر واحد بطل، زاوية ثلاثة أرباع، إضاءة استوديو أو بيئة.
Illustration	العمل نفسه مقصوص على أقوى جزء فيه بدل ما يتعرض كامل.

■ طول العنوان والوصف حسب المعرض

المعرض	حروف العنوان 75p25 / med / p	حروف الوصف 75p25 / med / p
Graphic Design	n/a	0 / 141 / 515
Branding	7 / 18 / 30	0 / 346 / 645
UI/UX	24 / 37 / 48	175 / 264 / 567
Packaging	19 / 30 / 43	0 / 251 / 525
Motion	15 / 21 / 33	0 / 72 / 330
Product Design	12 / 20 / 30	0 / 90 / 293
Illustration	22 / 30 / 38	0 / 87 / 238

- ☐ العنوان: 80 حرف كحد أقصى، الكلمة المفتاحية أولاً، وطوله قريب من وسيط معرضك.
- ☐ الوصف: السياق مكانه هنا مش في تعليقات الصور. استهدف قريب من وسيط معرضك. الصفر شائع في معارض كثير، فهو اختيار مش شرط.
- ☐ **Creative Field = دورك** (صفحة 2)، والمعرض فعلاً فيه شغل شبه شغلك.

05 التاجات والأدوات والاعتمادات واليوم صفر

■ 10 تاجات للمشروع موزعة على خمسة أنواع (من 57 إلى 80% من المشاريع المميزة تستخدم الـ 10)

التخصص	القطاع	الأسلوب	التقنية	الصيغة
branding, packaging, ui design	food, fintech, health	minimal, bold, editorial	3d, typography, after effects	logo design, mobile app, label design

أكثر التاجات تكراراً حسب المعرض: Branding و Graphic Design: typography, visual identity, brand identity, branding, UI/UX: Motion: packaging design, packaging, label design, ui/ux, web design, app design, dashboard, mobile app: Product Design: 3d, render, visualization, automotive, industrial design, illustration: animation, motion graphics, 2d animation, after effects, illustration, character design, digital art, drawing

☐ **املا حقل Tools Used** (من 83 إلى 95% من المشاريع المميزة بتملاه). عموماً:

.Photoshop, Illustrator, Figma, After Effects, InDesign

☐ **تاجات الصور والنص البديل على كل صورة.** مشاريع UI/UX بتغطي كل الصور في 80% من الحالات و Branding 18% بس. ده

مجال بحث مجاني أغلب الناس بتسيبه فاضي. **رسمي**

☐ **كل المتعاونين مذكورين وحساباتهم مربوطة.** نسبة المشاريع متعددة المالكين من 12% (Illustration) إلى 65% (UI/UX).

الوكالات ما بتتميزش إلا لو الفنان مذكور. **رسمي**

■ التوزيع: من يوم النشر، مش بعد التمييز

اكتب فين هتروح اللينك يوم النشر.

☐ حساباتك على السوشيال ومحفظتك

☐ المجتمعات والجروبات اللي انت فيها

☐ العميل والفريق اللي اشتغل عليه

☐ مكان تاني من عندك: _____

■ الوسيط بالأيام من النشر لحد التمييز

8	Product Design
12	UI/UX
14	Motion
18	Packaging
~20	Branding
20	Illustration
24	Graphic Design

مشاريع انتشرت في آخر ثلاثة شهور. Product Design و UI/UX و Motion ممكن تتميز في 48 ساعة. Packaging مفيهوش حاجة اتميزت في أقل من 12 يوم. Illustration غير منتظم: الوسيط الكلي للتأخير 128 يوم.

مفيش رقم تفاعل لازم توصله. مشروع في Product Design اتميز بـ 10 إعجابات و 0 تعليقات. ما تجريش ورا رقم وما تقارنش بين المعارض. أسبوعين أو ثلاثة من غير تمييز مش معناها حاجة.

خلصت القائمة؟

عايز الكيت الكامل اللي بيعمل ده بالـ ذكاء الاصطناعي مع Claude و ChatGPT و Codex؟

كيت BX Behance Kit من UDL بياخد مشروعك الجاهز ويمشييه في نفس خطوات القائمة دي: الأسئلة الأولى، الاتجاه، خطة الأقسام، الشرايح، الفحص على الأرقام دي، ومجموعة النشر. بيشتغل مع Claude و ChatGPT و Codex.

انضم لمجتمع UDL للمصممين العرب وهات الكيت من هنا:

<https://udl.community/behance-kit>

من عمل UDL (Digiclovers LLC). الأرقام في القائمة دي اتقاست في سبتمبر 2026 وبتوصف الشغل المميز في سبعة معارض على Behance. هي أنماط في الشغل المميز مش ضمان للتميز. Behance علامة تجارية لصاحبها، وUDL مش تابعة لها.