الوحدة 1 الدرس 2

التصميم الرسومي

وصف الدرس

الغرض العام من هذا الدرس هو أن يتعلم الطلبة المبادئ الأساسية للتصميم الرسومي. سوف يتعلمون أيضًا عن الأدوات والتقنيات التي يمكنهم استخدامها لتصميم الرسومات الفنية.

ما سيتعلمه الطالب

> المقصود بالتصميم الرسومي وعناصره.
> مبادئ وأنواع التصميم الرسومي.
> الرسومات المتجهة والنقطية والفرق بينهما.

نتاجات التعلم

> المقصود بالتصميم الرسومي وعناصره المختلفة.
> مبادئ وأنواع التصميم الرسومي.
> التعرف على الرسوم النقطية والرسوم المتجهة.

المصطلحات

اللغة العربية	اللغة الإنجليزية
التصميم الرسومي	Graphic design
مبادئ التصميم الرسومي	Principles of graphic design
أنواع التصاميم الرسومية	Types of graphic design

المصطلحات

اللغة العربية	اللغة الإنجليزية
خبرة المستخدم	User Experience (UX)
واجهة المستخدم	User Interface (UI)
الرسومات النقطية والمتجهة	Raster and Vector graphics

التحديات المتوقعة

> قد يواجه الطلبة صعوبات في فهم المبادئ الأساسية للتصميم الرسومي. نظرًا لأن معظم الدرس نظري، يمكنك أن تظهر للطلبة بعض الأمثلة حول هذه المبادئ من أجل فهمها بشكل أفضل. يمكنك أن تطلب منهم ملاحظة تصميم الصفحات في كتاب الطالب، على سبيل المثال الصفحات المتعلقة بتصميم **UX** و **UI**. اطلب منهم إخبارك بأمثلة على تطبيق مبادئ التكرار والتوازن والمحاذاة في هذه الصفحات. حثهم على إيجاد المزيد من الأمثلة على هذه المبادئ في صفحات أخرى من كتاب الطالب.

> قد يواجه الطلبة أيضًا صعوبات في فهم الفرق بين تصميم تجربة المستخدم **UX** وتصميم واجهة المستخدم **UI**. اشرح أن تصميم تجربة المستخدم يعني أن المستخدم يجب أن يتفاعل بطريقة أو بأخرى بنجاح مع المعلومات التي تظهر في المنتج المصمم. بعض الأمثلة التي يمكنك إظهارها أو مناقشتها مع الطلبة هي مواقع ويب ذات محتوى تفاعلي، مثل نماذج الحجز أو الدورات عبر الإنترنت ومواد تعليمية تفاعلية أخرى.

التمهيد

> قدِّم الغرض من الدرس عن طريق تحفيز اهتمام الطلبة بأدوات ومبادئ التصميم الرسومي.

> يمكنك البدء بطرح أسئلة على الطلبة، مثل:

- هل لاحظت من قبل أي رسومات جميلة مستخدمة في الشعارات ومواقع الويب؟
- كيف تعتقد أنه يمكننا إنشاء مثل هذه الرسومات؟
- هل يمكنك تذكر موقع ويب، ما التصميم الموجود فيه الذي أعجبك أكثر؟ لماذا؟
- هل سبق لك أن حاولت تصميم رسومات؟ إذا كان الجواب نعم، فكيف قمت بذلك؟

> حث الطلبة على فتح كتاب الطالب وإبراز عناصر التصميم التي يحبونها، على سبيل المثال، الخطوط، العناوين، الرسومات وما إلى ذلك.

التلميحات الخاصة بالتنفيذ

> كما هو الحال في الدرس السابق، أثناء مناقشة مبادئ أو عناصر التصميم الرسومي، حاول أن تشرح بإيجاز كل مصطلح وتعطي مثالًا ليتمكن الطلبة من فهمه. في هذا الدرس، يمكنك استخدام كتاب الطالب أو موقع ويب مصمم بطريقة جيدة، مثل www.mdps.gov.qa، كأمثلة على تطبيق المبادئ والعناصر الأساسية للتصميم الرسومي.

> عند مناقشة الرسومات النقطية والمتجهة، تأكد من فهم الطلبة للفرق بينها. أخبرهم عن الأدوات التي يمكنهم استخدامها في كل حالة. **Adobe Photoshop** هو برنامج قائم على البيانات النقطية، حيث يمكن للطلبة إنشاء الصور وتحريرها باستخدام وحدات البكسل. من ناحية أخرى، يعد **Adobe Illustrator** برنامجًا قائمًا على المتجهات، يُستخدم في المرحلة النهائية من التصميم للرسم. أخبر الطلبة أن المصممين قد يستخدمون كلا النوعين من الأدوات عند تصميم موقع ويب أو مجلة. اسألهم إذا كان بإمكانهم فهم السبب. يمكن أن يحتوي موقع ويب أو مجلة على تصميمات نقطية ومتجهة، مثل الصور والشعارات.

> عند مناقشة مبادئ التصميم الرسومي، اعط بعض الوقت لمناقشة وشرح الغرض الذي

يخدمه كل مبدأ. على سبيل المثال، ناقش ما فائدة التكرار. من خلال تكرار الأشكال والألوان الأساسية، يمكن للمستخدم أن يتذكر بسهولة كيفية ربط الأجزاء المختلفة من المعلومات المقدمة ونوع المعلومات التي تنتمي إلى مجموعة معينة. يمكنك المتابعة من خلال مناقشة فائدة المبادئ الأخرى أيضًا.

استراتيجيات غلق الدرس

في نهاية الدرس تأكد من تحقيق الطلبة لجميع أهداف الدرس وتقييم معرفتهم من خلال أسئلة على سبيل المثال لا الحصر:

> هل تستطيع أن تتذكر:

- المبادئ الأساسية للتصميم الرسومي.
- الفرق بين **UX** و **UI** في التصميم الرسومي.
- الفرق بين الرسومات المتجهة والرسومات النقطية.

> ذكِّر الطلبة بالمصطلحات الهامة وكرِّرها معهم.

> يمكنك الاستعانة بتدريبات الكتاب ضمن الاستراتيجيات التي ستستخدمها لغلق الدرس.

التدريبات المقترحة لغلق الدرس

يمكنك استخدام التمرين الثالث ضمن استراتيجية غلق الدرس.

الصف الحادي عشر | المسار العلمي ومسار الإنسانيات

الفصل الأول| كتاب الطالب | صفحة 33

الفروق الفردية

تمارين إضافية للطلبة ذوي التحصيل المرتفع

> بعد الانتهاء من التمرين الثالث للدرس، اطلب من الطلبة البحث في كتاب الطالب وتحديد:

> 3 مبادئ تصميم رسومي على الأقل.

> رسمين متجهين و نقطيين على الأقل.

3 أجب عن الأسئلة التالية، بناءً على ما تعلمته في هذا الدرس.

أ- عدد أشكال التصميم.

1 _____

2 _____

ب- قارن بين الرسومات المتجهة Vector وبين الرسومات النقطية Raster.

الرسومات المتجهة Vector	لرسومات النقطية Raster

33

الإجابات النموذجية للتدريبات:

1 أكمل الجمل التالية

عندما يتعلق الأمر بالتصميم الرسومي فلدينا العديد من **العناصر** التي يمكننا استخدامها من أجل تشكيل بنيتها.

البعض منها هي: (أ) **الخط** ، (ب) **الشكل** و (ج) **اللون** و(د)**الطباعة**.

للتصميم الرسومي مباديء ترشد المصمم إلى كيفية تخطيط الصفحة وترتيب عناصرها، ومن هذه المباديء: (أ) التكرار، (ب) **التوازن** ، (ج) **المحاذاة**، (د) **القرب.**

تنقسم ملفات الصور الرسومية إلى نوعين هما: الرسومات **النقطية** والرسومات **المتجهة**.

2

أجب عن الأسئلة التالية، بناءً على ما تعلمته في هذا الدرس.

أ- عرف التصميم الرسومي.

التصميم الرسومي Graphic Design هو استخدام عناصر التصميم كالصور والرسومات والرموز والنصوص ودمجها لتوصيل المعلومات أو الأفكار بطريقة بصرية مؤثرة. قد يكون التصميم رقميًا أو غير رقمي.

ب- اذكر ثلاثة من الاستخدامات الأكثر شيوعا للتصميم الرسومي.

1. _____

2. _____

3. _____

تلميح:

يمكن للطالب استخدام التعريف الذي يظهر في كتاب الطالب. حثهم على التفكير في الاستخدام الواسع للرسومات في المنشورات والإنترنت وغيرها من المجالات (بعضها موضح بشكل أكبر في كتاب الطالب).

3

أجب عن الأسئلة التالية، بناءً على ما تعلمته في هذا الدرس.

أ- عدد أشكال التصميم.

1. **تصميم تجربة المستخدم.**
2. **تصميم واجهة المستخدم.**

ب- قارن بين الرسومات المتجهة Vector وبين الرسومات النقطية Raster.

الرسومات المتجهة Vector	الرسومات النقطية Raster
تُعبأ الرسومات المتجهة عادةً بلون واحد أو بتدرج لوني.	تعتبر أفضل طريقة لإنشاء صورة غنية ومُفصلة.
تعتبر الرسومات المتجهة أكثر مرونة من النقطية ويمكن تغيير حجمها بسهولة دون فقدان جودتها.	لا يُمكن تغيير حجم الرسومات النقطية بشكل يحافظ على جودتها.
ملفات الرسومات المتجهة صغيرة الحجم لأنها تحتوي على كمية أقل من البيانات.	تعتبر برامج الرسومات النقطية أفضل من حيث إمكانية تحرير وإنشاء الصور بتأثيراتها المختلفة ومزج الألوان بسلاسة.
حجم الملفات للرسومات ذات الأبعاد الكبيرة صغير.	أحجام الملفات التي تحتوي على رسومات نقطية كبيرة نسبيًا.
يمكن تحويلها بسهولة إلى رسومات نقطية.	وفقًا لتعقيد الصورة، فإن عملية التحويل إلى رسومات متجهة تستغرق وقتًا.
أنواع التنسيقات الرسومات المتجهة الشائعة هي ai, cdr, svg, eps, pdf.	الصور النقطية هي أكثر تنسيقات الصور شيوعا، و من تنسيقاتها الشائعة: jpg, gif, png, tif, bmp, psd.
من برامج الرسومات المتجهة الشائعة: برامج الرسم مثل illustrator, CorelDraw, Inkscape (المجاني).	من برامج الرسومات النقطية الشائعة: برامج تحرير الصور والرسومات مثل الفوتوشوب وGIMP (المجاني).