ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: مفهوم التصوير الرقمي

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة بوضع علامة (√) داخل المربع:

أ. أحد قواعد التصوير تعتمد على أخذ لقطة مختلفة وغير مألوفة أو بالتصوير من أعلى أو من أسفل للصورة:

- ☐ استخدام الخطوط في تحديد النقطة المحورية
- ☐ استخدام الزوايا المختلفة في التقاط الصورة
- ☐ استخدام اللقطة العميقة في التصوير

ب. أول من وصف كيفية بناء الكاميرا (الحجرة المظلمة) وأسماها قمرة هو:

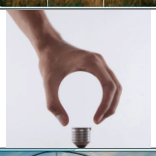
- ☐ الحسن أبو علي بن الحسن بن الهيثم
- ☐ هاري جي بارثولوميو
- ☐ روسيل كيرش

السؤال الثاني: عددي أنواع التصوير الرقمي:

أنواع التصوير الرقمي

- تصوير المعالم الميدانية
- تصوير المناظر الطبيعية
- تصوير الحفلات والفعاليات
- تصوير الحياة البرية

السؤال الثالث: رقمي قواعد التصوير الرقمي في العمود الأول مع ما يناسبها من الصور في العمود الثاني:

الرقم	العمود الأول		الرقم	العمود الثاني
١	القاعدة الذهبية الحلزونية			
٢	استخدام اللقطة العميقة في التصوير			
٣	المساحة السلبية			
٤	قاعدة الأثلاث			

الدرجة

الفصل الخامس: التصوير الرقمي

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: أسس التصوير الرقمي

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة بوضع علامة (√) داخل المربع:

ب. يكون هذا التصوير في بيئة مفتوحة خارج الغرف والاستديو:

☐ INDOOR ☐ OUTDOOR ☐ OVERDOOR

ت. من خلالها يتم التحكم في كمية الضوء الذي نحتاجه للحصول على التعريض المناسب للصورة:

☐ فتحة العدسة ☐ جودة الصورة ☐ سرعة الغالق

السؤال الثاني: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. كلما كان مقدار ISO أعلى كلما كان المستشعر السينسور SENSOR حساساً أكثر للضوء. ( )

٢. جودة الصورة تعني مقدار الوقت الذي يأخذه غالق الكاميرا ليبقى مفتوحاً حتى تصل كمية الضوء إلى المستشعر SENSORفي الكاميرا. ( )

٣. قيم المصور لا دخل لها بالصور التي يلتقطها أو الرسالة من وراء الصورة. ( )

٤. من الإرشادات الأولية التي يجب على المصور مراعاتها قبل وأثناء العملية التصويرية، ضبط الإضاءة والتركيز، ومراعاة تناغم الألوان. ( )

السؤال الثالث: عددي بعض النصائح الهامة في التصوير:

تجنب الميلان عن خط الأفق أثناء التصوير	
أخذ نفس عميق عند التقاط الصورة	

الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: أنواع الكاميرات وإخراج الصور

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: تصنف أنواع الكاميرات بشكل عام إلى ثلاث فئات هي:

السؤال الثاني: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. الكاميرا الابتدائية هي كاميرات ذات عدسة ثابتة غير منفصلة تتميز بخاصية التقريب لدرجات معينة. ( )

٢. يتم حفظ الملف في الكاميرا الرقمية عبر طريقتين إما RAW أو JPG. ( )

٣. الملف RAW1 يحتل مساحة قليلة من الذاكرة. ( )

٤. الملف JPG2 يفتح على جميع برامج الصور. ( )

السؤال الثالث: عددي بعض الأدوات التي تُساعد المصورين على إخراج الصورة:

الدرجة	

الفصل الخامس: التصوير الرقمي

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: التصوير الرقمي باستخدام الهاتف الذكي

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة بوضع علامة (√) داخل المربع:

ت. عنصر في إعدادات الهاتف يستخدم عادة لالتقاط الصور الذاتية:

☐ السرعة ☐ المؤقت ☐ الشكل الفلكي

ث. إذا لم يكن الضوء الجيد متاحاً في مكان التصوير، لتوفير إضاءة إضافية نستخدم:

☐ ضوء الشمس ☐ المصابيح الكهربائية ☐ الفلاش المدمج في الهاتف المتحرك

السؤال الثاني: أكملي الفراغ:

من الملحقات الخارجية التي تستخدم لتحسين جودة الصورة

للحفاظ على ثبات الهاتف أثناء التصوير وتقليل الاهتزازات

السؤال الثالث: يوجد العديد من التطبيقات المتوفرة لمعالجة الصور باستخدام الهاتف المتحرك، منها:

الفصل الخامس: التصوير الرقمي

الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: ماهية تصميم واجهة المستخدم UI وتجربه المستخدم UX

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة بوضع علامة (√) داخل المربع:

ث. هي واجهة تسمح للمستخدم أن ينفذ الأوامر عن طريق طباعة الأوامر باستخدام لوحة المفاتيح:

☐ واجهة المستخدم التي تدعم الصوت ☐ واجهات المستخدم الرسومية ☐ واجهة سطر الأوامر

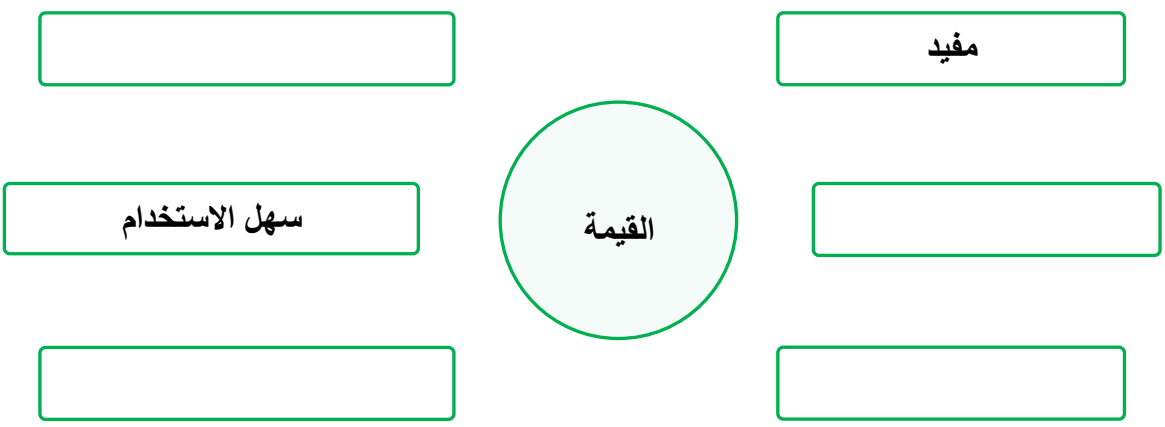
ج. تشمل جميع أنواع التفاعل الذي يصدر عن المستخدمين للواجهة وخدماتها ومنتجاتها:

☐ تجربة المستخدم UX ☐ واجهة المستخدم UI ☐ التصميم المرئي

السؤال الثاني: قارني بين مهام مصمم واجهة المستخدم UI ومصمم تجربة المستخدم UX:

مصمم واجهة المستخدم UI	مصمم تجربة المستخدم UX
	تصميم التفاعل
	رسم رحلة المستخدم
الجمالية البصرية	
	نماذج الهياكل الأولية والبحث

السؤال الثالث: فهم احتياجات المجموعة المستهدفة، يُساعد على معرفة العوامل التي تميز تصميم المستخدم ومنها:



الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: أكملي مبدأ التصميم المناسب في الفراغ:(التوازن – الوحدة – التسلسل الهرمي – التباين):

..... يعتمد على إعطاء قيمة مخالفة لبعض العناصر ضمن التصميم بشكل مبالغ فيه

..... ترتيب العناصر بطريقة منطقية متوازنة ضمن أي تصميم

..... تعني ترتيب العناصر المكونة للتصميم وفق مجموعة محددة بطريقة يسهل على المستخدم تمييزها

..... يُعد مهماً ضمن أي تصميم، فهو يوضح أهمية العناصر بالنسبة لبعضها، فكلما كان العنصر أكبر زادت أهميته أكثر.

السؤال الثاني: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. الأدلة الزرقاء تعرض المسافة بالبكسل بين الكائنات المجاورة وحواف لوح الرسم. ( )

٢. يستخدم مبدأ الهيمنة من أجل إظهار اختلاف ملحوظ لأحد العناصر عن عناصر مشابه له بشكل واضح. ( )

٣. تُستخدم القيمة في عناصر التصميم المرئي غالباً من أجل توضيح البعد الثالث ضمن التصميم. ( )

٤. التصميم المرئي يُقصد به الجزء الذي يُشاهده المستخدم ضمن أي منتج فيزيائي أو رقمي. ( )

السؤال الثالث: رقمي عناصر التصميم المرئي في البيئة الرقمية بما يناسبها من الصور:

١	الأشكال		
٢	الخطوط		
٣	الكتلة		
٤	اللون		

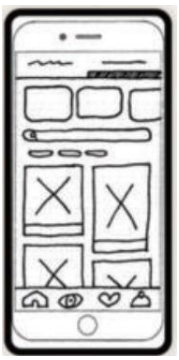
الدرجة

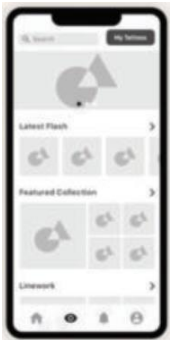
الفصل السادس: تصميم واجهات الموقع الإلكتروني

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة
عنـوان الـدرس: الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية Wirframes

اسم الطالبة: .....
الصـــــف: .....

السؤال الأول: عدد مراحل المخطط الهيكلي:





السؤال الثاني: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

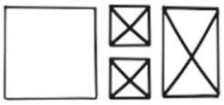
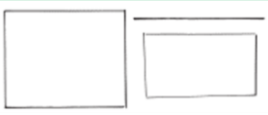
١. كل كائن تقوم بإنشائه باستخدام Adobe XD هو طبقة. ( )

٢. لا يمكن تغيير اسم الطبقة. ( )

٣. المخطط الهيكلي يحدد تصميم الصفحة أو طريقة تنظيم المحتويات فيها. ( )

٤. يمكن قفل الطبقة فلا يمكن نقلها أو تعديلها إلا بإلغاء تأمينها. ( )

السؤال الثالث: رقمي المصطلحات في العمود الأول بما يناسبها من الدلالات في العمود الثاني:

١	الخطوط العريضة للشاشة		
٢	التظليل		
٣	كتل النص		
٤	محتويات الصور		
٥	الأزرار	١	

الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة
عنـوان الـدرس: الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني

اسم الطالبة: .....
الصـــــف: .....

السؤال الأول: اذكري بعض أنظمة تصميم واجهات الموقع UI:

السؤال الثاني: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

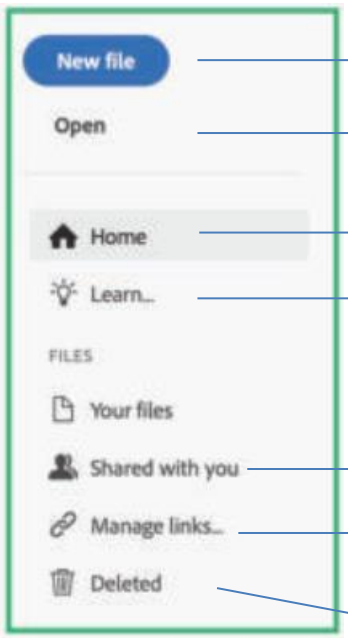
١. تقدم منصة Figma تصميماً لكل من واجهة المستخدم UI وتجربة المستخدم UX. ( )

٢. يدعم برنامج Adobe XD وظائف الرسوم المتحركة والفيديو وتأثيرات الحركة. ( )

٣. يمكن عمل اتحاد للأشكال أو تقاطعات مختلفة في برنامج Adobe XD. ( )

٤. نضغط على Pin لرسم خطوط بشكل مستقيم حيث يتم الرسم من نقطة البداية ثم إلى النقطة المراد إنهاء الخط المستقيم عندها وذلك بزوايا مختلفة. ( )

السؤال الثالث: أمامك قائمة واجهة صفحة برنامج Adobe XD أكملي الفراغ:



شاشة بدء البرنامج

مكتبة رقمية تتضمن الشروحات التطبيقية

الملفات التي اشتركت فيها مه مصممين آخرين

الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: مجالات تصميم الشخصيات

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: عددي أنواع الرسوم المتحركة:

١. .....

٢. الرسوم المتحركة الرقمية ثنائية الأبعاد

٣. .....

٤. .....

السؤال الثاني: اذكري مثال على كل من الآتي:

١. الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد .....

٢. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد .....

٣. إيقاف الحركة .....

٤. ألعاب الفيديو .....

السؤال الثالث: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد هي رسوم متحركة لها عرض وارتفاع وعمق، تظهر على هيئة كائنات واقعية. ( )

٢. الرسوم المتحركة هي فن يختص بتحريك الرسوم الثابتة وعرضها بشكل متتابع لخلق إيحاء بالحركة في مساحة إما ثنائية أو ثلاثية الأبعاد. ( )

٣. يمكن ابتكار شخصيات كي تستخدم في تسويق المنتجات، والتسويق الرياضي، والشعارات الرسومية. ( )

٤. قصص الأبطال الخارقين COMICS من الأمثلة على القصص المصورة. ( )

الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

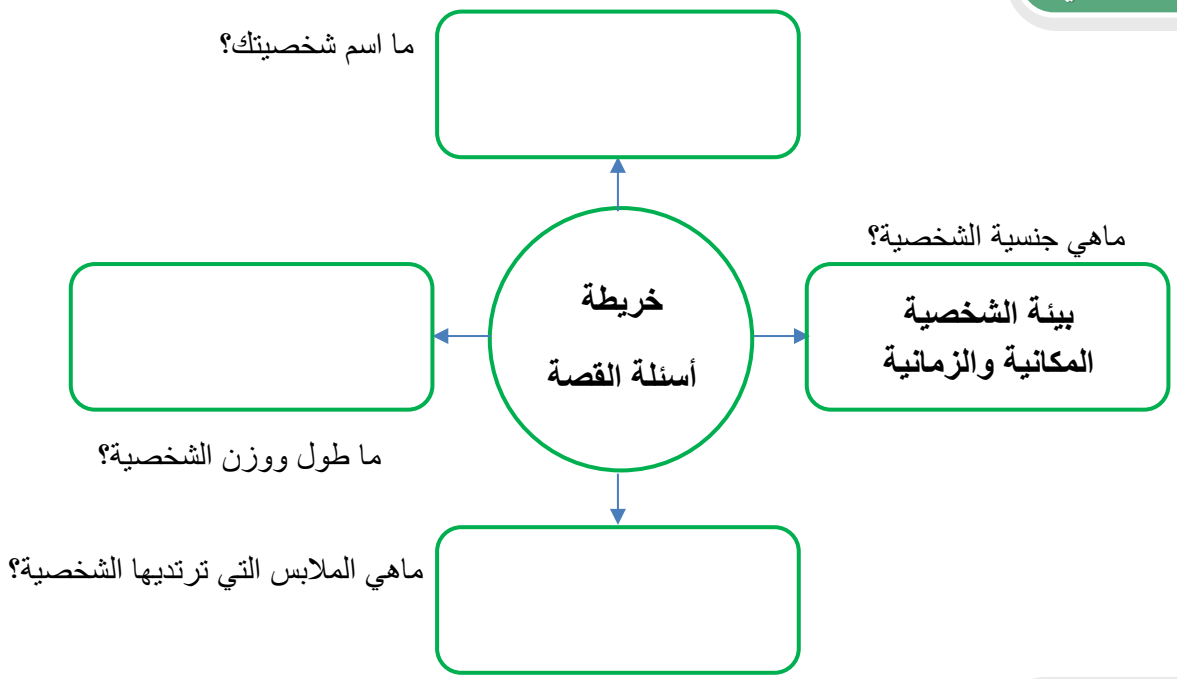
عنـوان الـدرس: الخطوات الإجرائية لرسم وتصميم الشخصيات

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: عددي مبادئ تصميم وابتكار الشخصية:

السؤال الثاني: من خلال الإجابة على مجموعة من الأسئلة يتمكن المصمم من تصميم تصور الشخصية:



السؤال الثالث: تتمحور لغة الشكل حول ثلاثة أشكال أساسية، حيث ينقل كل شكل مشاعر وشخصيات مختلفة:

رقمي المشاعر والشخصيات بالشكل المناسب

١	حاد – خطير – لا يمكن التنبؤ به		
٢	اسفنجي -ناعم-غير ضار-الوصول إليه سهل-قابل للتغيير		
٣	صلب – قوي – داعم – موثوق – غير مرن		

الدرجة