

الوحدة الأولى : التصميم الرسومي

الدرس الأول : التصميم الرسومي

١. يعد التصميم الرسومي عاملاً حيوياً في بيئة التسويق الحديثة :

أ. صح

ب. خطأ

٢. من أمثلة التصميم الرسومي في بيئة التسويق الحديثة :

أ. بطاقات العمل

ب. المنشورات الإعلانية

ج. اللافتات

د. جميع ما سبق

٣. التصميم الرسومي الجيد يؤدي إلى زيادة المبيعات في الأعمال التجارية :

أ. صح

ب. خطأ

٤. لا يتطلب التصميم الرسومي الجيد وجود مصممي الرسومات المحترفين لإنشاء المواد التسويقية :

أ. صح

ب. خطأ

٥. عملية جذب العملاء المحتملين أو العملاء المهتمين بمنتج أو خدمة معينة :

أ. التسويق

ب. الإعلان

ج. المنتج

د. المستهلك

٦. يتضمن التسويق جوانب مختلفة من العمل مثل :

أ. تطوير المنتجات

ب. الإعلان

ج. طرق التوزيع

د. جميع ما سبق

٧. يعد الإعلان جزءاً أساسياً من عملية التسويق ويشغل دوراً مهماً في الاقتصاد العالمي :

أ. صح

ب. خطأ

٨. الغرض الأساسي من الإعلان هو زيادة مبيعات المنتج :

أ. صح

ب. خطأ

٩. أي مما يلي من وسائل الإعلان التجارية :

أ. الوسائل المطبوعة

ب. وسائل الإعلان عبر الإنترنت

ج. الأجهزة الذكية

د. جميع ما سبق



الوحدة الأولى : التصميم الرسومي

١٠. لا يوجد في المملكة قواعد لتنظيم لوحات الدعاية والإعلان :

- أ. صح
- ب. خطأ

١١. من مواصفات الإعلان الفعال :

- أ. اختيار العنوان الجيد
- ب. إظهار مصداقية المنتج
- ج. تضمين المعلومات المناسبة البيانية
- د. جميع ما سبق

١٢. التصميم الرسومي هو استخدام مجموعة عناصر ودمجها لتوصيل المعلومات أو الأفكار بطريقة بصرية :

- أ. صح
- ب. خطأ

١٣. التصميم الرسومي يكون رقمياً فقط :

- أ. صح
- ب. خطأ

١٤. من أنواع التصميم الرسومي الذي يستخدم في التسويق للعلامة التجارية وتعزيز قيمها :

- أ. تصميم الهوية البصرية
- ب. تصميم المنشورات
- ج. تصميم الحركة
- د. تصميم الويب

١٥. من أنواع التصميم الرسومي يشير بشكل تقليدي إلى عملية التصميم من أجل الطباعة :

- أ. تصميم الهوية البصرية
- ب. تصميم المنشورات
- ج. تصميم الحركة
- د. تصميم الويب

١٦. فرع من فروع التصميم الرسومي ويتكون من رسوم تطبق عليها بعض تأثيرات الحركة :

- أ. تصميم الهوية البصرية
- ب. تصميم المنشورات
- ج. تصميم الحركة
- د. تصميم الويب

١٧. من أنواع التصميم الرسومي يجمع بين مجموعة متنوعة من عناصر التصميم :

- أ. تصميم الهوية البصرية
- ب. تصميم المنشورات
- ج. تصميم الحركة
- د. تصميم الويب



## الوحدة الأولى : التصميم الرسومي

١٨. تشير مبادئ التصميم الرسومي إلى كيفية قيام المصمم بالتخطيط وترتيب العناصر باستخدام أفضل الأساليب الممكنة :

- أ. صح
- ب. خطأ

١٩. من مبادئ التصميم الرسومي تبرز أهميته بأنه يوفر بنية وثباتاً للتصميم :

- أ. التوازن
- ب. المحاذاة
- ج. القرب
- د. التباين

٢٠. من مبادئ التصميم الرسومي يستخدم لإنشاء اتصال مرئي بين العناصر :

- أ. التوازن
- ب. المحاذاة
- ج. القرب
- د. التباين

٢١. من مبادئ التصميم الرسومي يوجد علاقة بصرية بين عناصر التصميم المختلفة من خلال تقليل المشتتات :

- أ. التوازن
- ب. المحاذاة
- ج. القرب
- د. التباين

٢٢. من مبادئ التصميم الرسومي يؤكد على جوانب معينة من التصميم لإبراز الاختلافات بين عناصر التصميم :

- أ. التوازن
- ب. المحاذاة
- ج. القرب
- د. التباين

٢٣. من عناصر التصميم الرسومي يمكن أن يكون منحنى أو مستقيم أو سميك أو رقيق أو ثنائي أو ثلاثي الأبعاد :

- أ. الخط
- ب. اللون
- ج. البنية
- د. الفراغ

٢٤. من عناصر التصميم الرسومي وله ثلاث خصائص وهي الصبغة والقيمة والتشبع :

- أ. الخط
- ب. اللون
- ج. البنية
- د. الفراغ



## الوحدة الأولى : التصميم الرسومي

٢٥. من عناصر التصميم الرسومي يشير إلى نوعية السطح الملموسة :

- أ. الخط
- ب. اللون
- ج. البنية
- د. الفراغ

٢٦. من عناصر التصميم الرسومي يرمز إلى مناطق التصميم التي تركت خالية لضمان عدم تداخل العناصر أو التشويش على رسالة المحتوى :

- أ. الخط
- ب. اللون
- ج. البنية
- د. الفراغ

٢٧. مفهوم تصميم تجربة المستخدم يركز على كيفية عمل الأشياء معاً وكيف يتفاعل الأشخاص معها :

- أ. صح
- ب. خطأ

٢٨. تركز واجهة المستخدم على الشكل والتخطيط الخاص بهذه الأشياء :

- أ. صح
- ب. خطأ

٢٩. أي من البرامج التالية لا يعد من برامج التصميم الرسومي المدفوعة :

- أ. أدوبي فوتوشوب
- ب. كوريل درو
- ج. جيمب
- د. افنتي ديزاينر

٣٠. أي من البرامج التالية لا يعد من برامج التصميم الرسومي المجانية :

- أ. جينيلي
- ب. كوريل درو
- ج. فوتوسكيب
- د. انكسكيب

٣١. أي من العبارات التالية لا تخص الرسومات المتجهة :

- أ. تعد أفضل طريقة لإنشاء صورة غنية ومفصلة
- ب. تحافظ على جودتها مع التكبير والتصغير
- ج. تعبأ عادة بلون واحد أو بتدرج لوني
- د. حجم الملفات للرسومات ذات الأبعاد الكبيرة صغير

٣٢. أي من العبارات التالية لا تخص الرسومات النقطية :

- أ. تعد أفضل طريقة لإنشاء صورة غنية ومفصلة
- ب. تحافظ على جودتها مع التكبير والتصغير
- ج. حجم الملفات كبير نسبياً
- د. أكثر تنسيقات الصور شيوعاً



الوحدة الأولى : التصميم الرسومي

٣٣. الشعار هو علامة رسومية أو رمز يستخدم للمساعدة في التعريف والترويج لهوية الشركة وتميزها :

أ. صح

ب. خطأ

٣٤. من أنواع الشعارات :

أ. الشعار النصي

ب. الشعار التصويري

ج. الشعار المدمج

د. جميع ما سبق



الوحدة الأولى : التصميم الرسومي

الدرس الثاني : تصميم ملصق إعلاني

٣٥. تستخدم الملصقات الإعلانية بشكل أساسي في المعارض :

أ. صح

ب. خطأ

٣٦. تنبع أهمية الملصقات الإعلانية في أنها تبرز الأعمال الخاصة في المعارض والمؤتمرات :

أ. صح

ب. خطأ

٣٧. استخدام الملصقات الإعلانية لا يعد خيار جيد للإشارة إلى ما تسوق له الشركة :

أ. صح

ب. خطأ

٣٨. تصنف الملصقات الإعلانية إلى أنواع مختلفة حسب الغرض المرجو من الإعلان :

أ. صح

ب. خطأ

٣٩. امتداد ملفات برنامج انكسكيب هو :

أ. PSD

ب. GIF

ج. SVG

د. JPEG

٤٠. يمكن تصدير الملصق في انكسكيب كصورة :

أ. صح

ب. خطأ



الوحدة الأولى : التصميم الرسومي

الدرس الثالث : الإعلانات المتحركة

٤١. تستخدم اللافتة الإلكترونية المتحركة في الحملات الإعلانية وبكثرة في مواقع الإنترنت :

أ. صح

ب. خطأ

٤٢. يمكن تعريف اللافتة الإلكترونية المتحركة على أنها عبارة عن إعلان يتم إيصاله من خلال خادم إعلانات عبر الشبكة العنكبوتية :

أ. صح

ب. خطأ

٤٣. يمكن إنشاء إعلان متحرك باستخدام برنامج انكسكيب :

أ. صح

ب. خطأ

٤٤. يتم تصدير الرسوم المتحركة بتنسيق :

أ. PSD

ب. GIF

ج. SVG

د. JPEG

