1. اسم المقرر:
الرسم بالحاسوب
2. رمز المقرر:
3. الفصل / السنة:
2025-2026 -الفصل الدراسي الاول والثاني
4. تاريخ إعداد هذا الوصف:
2025/09/22
5. أشكال الحضور المتاحة:
حضوري -الزامي
6. عدد الساعات الدراسية (الكلي)/ عدد الوحدات (الكلي)
90 ساعة سنويا - 30 وحدة سنويا
7. اسم مسؤول المقرر الدراسي (اذا اكثر من اسم يذكر)
الاسم: د. احمد فاخر مطر ألاميل : ahmed.fakhir.mo@gmail.com
8. اهداف المقرر: -
اكتساب الطلاب للمبادئ العامة في ما يتعلق بالرسم بالحاسوب (الواجهة الرئيسية للبرنامج ,ادوات الرسم الاساسية، الية الحفظ والاسترجاع للملف ,الطبقات الاساسية وكيفية اضافة الاشكال والصور، الخ)، تنمية القدرة على الابتكار والمخيلة من خلال ما يكتسبه الطالب في الجانب العملي من المادة، تأهيل واعداد الطالب لإنتاج تصميم لمشروع خاص للتخرج، إعطاء الحرية للطالب في اختبار التصاميم العالمية المناسبة بغية تقديمها كإنتاج سنوي، تدريب الطلبة على المشاركة الجماعية وتبادل الخبرات المشتركة في المختبر.

اهداف المادة الدراسية

الأهداف المعرفية	الأهداف المهارية	الأهداف الوجدانية
1. يتعرف الطالب على المبادئ الأساسية للألية المناسبة للرسم بالحاسوب. 2. يتعرف الطالب على كيفية استخدام الادوات والامكانيات الخاصة بالبرنامج لإنتاج افضل رسم رقمي ممكن 3. يتعرف الطالب على وظائف كل اداة من ادوات البرنامج	1 . يكتسب مهارات تصميم وتنفيذ الشعارات والصور والعلامات التجارية . 2. يكتسب مهارات تطبيقية يدمج من خلالها في تنفيذ الجانب النظري الى التنفيذ العملي. 3. يكتسب مهارات فن الرسم والتصميم والتعديل للصور والشعارات في الحاسبة	1. يكتسب القدرة على تحليل نظام الالوان والتعامل مع الدرجات اللونية. 2. يكتسب القدرة على التصميم. 3. يكتسب الذائقة الجمالية من خلال عناصر العرض المختلفة، وخاصة التكوين والتصور التخيلي. 4. يكتسب القيم الجمالية والفنية من خلال ما يتعرف عليه من تجارب المصممين والرسامين.

5. استراتيجيات التعليم والتعلم

الاستراتيجية	التعليم الفعال /التعليم المباشر

6. بنية المقرر

الأسبوع	الساعات	مخرجات التعلم المطلوبة	اسم الوحدة او الموضوع	طريقة التعلم	طريقة التقييم
1	3	معرفة	مقدمة عن العمل الجرافيكي الرقمي	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي

2	3	معرفة	اهم البرامج الخاصة بالرسم والتصميم بالحاسبة	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وأسئلة مباشرة
3	3	معرفة	خطوات تنصيب وتشغيل البرامج	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وأسئلة مباشرة
4	3	معرفة مهارية	التصميم الطباعي والتصميم الرقمي	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
5	3	معرفة مهارية	اهمية التصميم الطباعي	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
6	3	معرفة مهارية	الفرق بين التصميم الطباعي والتصميم الرقمي	عرض تقديمي+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
7	3	معرفة مهارية	عناصر التصميم الاساسية	عرض تقديمي + المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
8	3	---------	**الامتحان الاول**	-------	--------
9	3	معرفة	برامج التصميم الطباعي	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
10	3	معرفة	مقدمة عن برنامج الفوتوشوب	عرض تقديمي+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
11	3	معرفة+مهارة	التعرف على واجهة البرنامج ومكوناته	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
12	3	معرفة	كيفية انشاء عمل جديد	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
13	3	معرفة مهارية	انماط الالوان RGB–CMYK	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
14	3	معرفة مهارية	أنواع الصور (Raster vs Vector).	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
15	3	معرفة مهارية	ادوات الفوتوشوب Tool Box	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
16	3	---------	**الامتحان الثاني**	_____	_____
17	3	معرفة+مهارة	ادوات الفوتوشوب Tool Box	عرض تقديمي+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
18	3	معرفة+مهارة	أدوات التحديد (Selection Tools)	عرض تقديمي+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
19	3	معرفة+مهارة	أدوات الفرشاة والرسم (Brush & Painting Tools)	عرض تقديمي+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
20	3	معرفة+مهارة	التعامل مع الطبقات (Layers & Masks)	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
21	3	معرفة	معالجة الصور (Image Editing &	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي

			Adjustments)		
22	3	معرفة	النصوص والتأثيرات (Text & Effects)	عرض تقديمي+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
23	3	معرفة	دمج النص مع الصورة (Blending Modes).	عرض تقديمي+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
24	3	معرفة	الفلاتر (Filters) والتأثيرات الإبداعية	المحاضرة+المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
25	3	تقويم	**الامتحان الثالث**	_____	
26	3	معرفة	مفهوم Smart Filters	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
27	3	معرفة+مهارة	الدمج والتصميم الاحترافي (Compositing & Design)	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
28	3	معرفة+مهارة	تصحيح الألوان النهائية (Color Grading).	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
29	3	معرفة	التصدير والمشاريع النهائية	المحاضرة+ المناقشة	تقديم أوراق شرح وتطبيق عملي
30	3	تقويم	**الامتحان الرابع**	_____	_____

7. تقييم المقرر

توزيع الدرجة من 100 على وفق المهام المكلف بها الطالب مثل التحضير اليومي والامتحانات اليومية والشهرية النظرية والعملية والتقارير .... الخ (15% لكل فصل +5% يومي نشاط + 60% امتحان نهائي) المجموع 100درجة

8. مصادر التعلم والتدريس.

الكتب المقررة المطلوبة (المنهجية وجدت)	محاضرات من اعداد استاذ المادة
المراجع الرئيسة (المصادر)	اساسيات تعلم الفوتوشوب د. ناجي الجمل
الكتب والمراجع الساندة التي يوصى بها (المجلات العلمية، التقارير، الخ)	كتاب فوتوشوب بلغة عربية Adobe Education Exchange – 2025
المراجع الإلكترونية، مواقع الانترنيت	مواقع انترنت متخصصه

د. احمد فاخر مطر

Course Description Form

1. Course Name
Computer drawing
2. Course Code:
3. Semester / Year:
(2025-2026)
4. Description Preparation Date:
(2025-9-22)
5. Available Attendance Forms:

Mandatory attendance
6. Number of Credit Hours (Total) / Number of Units (Total)
hours per year 90 {30 community per year)
7. Course administrator's name (mention all, if more than one name)
Name: Ahmed Fakhir Mutar Email : ahmed.fakhir.mo@gmail.com
8. Course Objectives

Course Objectives	Students will acquire general principles related to computer drawing (the program's m interface, basic drawing tools, file saving and retrieval mechanisms, basic layers and how to shapes and images, etc.), develop the ability to innovate and imagine through what the stud learns in the practical aspect of the subject, qualify and prepare the student to produce a design a special graduation project, give the student the freedom to choose suitable international desi to present as an annual output, and train students in group participation and exchange of sha experiences in the lab.

9. Teaching and Learning Strategies

Cognitive objectives	Skill objectives	emotional goals
1. The student will learn the basic principles of proper computer-aided drawing techniques. 2. The student will learn how to use the program's tools and features to produce the best possible digital drawing.' 3. The student will learn the functions of each program tool.	1. Acquires skills in designing and implementing logos, images, and trademarks. 2. Acquires practical skills that integrate theoretical knowledge into practical application. 3. Acquires skills in drawing, designing, and editing images and logos on a computer.	1. Acquires the ability to analyze color systems and work with tonal gradations. 2. Acquires design skills. 3. Develops aesthetic taste through various presentation elements, especially composition and imaginative conception. 4. 4. Acquires aesthetic and artistic values through exposure to the experiences of designers and illustrators.

10. Course Structure

Week	Hours	Required Learning Outcomes	Unit or subject name	Learning method	Evaluation method
The fist	Hours 3 pragmatic	Concept of out	Introduction to Digital Graphic Design	Lecture + Discussion	Submit explanation sheets and direct questions
Another Week	Hours 3 pragmatic	Historical knowledge	The most important computer-based drawing and design programs	Lecture + Discussion	Submit explanation sheets and direct questions
Third Week	Hours 3 pragmatic	Historical knowledge	Steps for installing and running programs	Lecture + Discussion	Submit explanation sheets and direct questions
Fourth week	Hours 3 pragmatic	Skill knowledge	Print Design and Digital Design	Lecture + Discussion	Submit explanatory pap and practical application
Fifth week	Hours 3 pragmatic	Skill knowledge	The Importance of Print Design	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
week-6	Hours 3 pragmatic	Skill knowledge	The Difference Between Print Design and Digital Design	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-7	Hours 3	Skill	Basic Design Elements	Lecture +	Submit explanatory pape

	pragmatic	knowledge		Discussion	and practical applicatio
Week-8	Hours 3	---------	**First Exam**	----------	----------
Week-9	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Print Design Programs	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-10	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Introduction to Photoshop	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-11	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Understanding the program interface and its components	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-12	Hours 3 pragmatic	Knowledge	How to create a new project	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-13	Hours 3 pragmatic	Skill knowledge	RGB-CMYK Color Modes	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-14	Hours 3 pragmatic	Skill knowledge	Image Types (Raster vs. Vector)	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-15	Hours 3 pragmatic	Skill knowledge	Photoshop Tools (Tool Box)	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-16	Hours 3	----------	**Second Exam**	----------	----------
Week-17	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Photoshop Tools (Tool Box)	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-18	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Selection Tools	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-19	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Brush & Painting Tools	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-20	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Working with Layers (Layers & Masks)	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-21	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Image Editing & Adjustments	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-22	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Text & Effects Effects)	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-23	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Blending Modes (Text and Image Blending).	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-24	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Filters and Creative Effects	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-25	Hours 3	----------	**Third Exam**	----------	----------
Week-26	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Smart Filters Concept	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-27	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Compositing & Design	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-28	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Color Grading	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-29	Hours 3 pragmatic	Knowledge	Exporting and Final Projects	Lecture + Discussion	Submit explanatory papers and practical application
Week-30	Hours 3		**Fourth Exam**		
11. Course Evaluation					
The grade out of 100 is distributed according to the tasks assigned to the student, such as daily preparation, daily and monthly theoretical and practical exams, reports, etc. (15% for each semester + 5% for daily activities + 60% for the final exam). Total: 100 points					

12. Learning and Teaching Resources	
Required textbooks (methodology if any)	Lectures prepared by the course instructor
Main references (sources	Photoshop Basics by Dr. Naji Al-Jamal
Recommended supporting books and references (scientific journals, reports...)	Photoshop in Arabic 2025 - Adobe Education Exchange
Electronic references, websites	Specialized websites

Name: Ahmed Fakhir Mutar