محاضرة جامعية

التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/artificial-intelligence/postgraduate-certificate/design-user-interaction-artificial-intelligence

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 16

05
المنهجية
صفحة 20

06
المؤهل العلمي
صفحة 28

01

المقدمة

لقد برز التفاعل بين التصميم والمستخدم، المدعوم بالذكاء الاصطناعي، كنموذج تحويلي في إنشاء المنتجات والخدمات الرقمية. لا يسمح هذا النهج التعاوني للمصممين بفهم احتياجات المستخدم وتوقعها بشكل أكثر فعالية فحسب، بل يسهل أيضًا التخصيص المستمر للتجارب وتكييفها.

يلعب الذكاء الاصطناعي دورًا أساسيًا في تحليل أنماط سلوك المستخدم، وتوفير بيانات قيمة لتحسين سهولة الاستخدام وإمكانية الوصول. لهذا السبب ابتكرت TECH هذا البرنامج، استنادًا إلى النهج الرائد لإعادة التعلم (Relearning)، والذي يتكون من تكرار المفاهيم الأساسية لاستيعاب المحتويات بشكل مثالي.

إن التآزر بين التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي سيسمح لك بتحسين تجربة المستخدم وتعزيز الابتكار، وتقديم حلول أكثر سهولة وكفاءة وتخصيصًا"

التفاعل بين التصميم والمستخدم، في سياق الذكاء الاصطناعي، يوفر تآزرًا فريدًا. في الواقع، يمكن للذكاء الاصطناعي تحليل أنماط سلوك المستخدم وتفضيلاته واحتياجاته بسرعة ودقة، مما يسمح للمصممين بإنشاء واجهات أكثر سهولة وتخصيصًا. يتيح هذا التعاون التحسين المستمر، حيث يمكن للذكاء الاصطناعي أن يتعلم من تفاعل واجهة المستخدم للتكيف بشكل أفضل مع المتطلبات المتغيرة، وبالتالي تحسين سهولة الاستخدام ورضا المستخدم وتعزيز الولاء للعلامة التجارية.

تمثل هذه محاضرة جامعية في التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي انغماسًا عميقًا في التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي. بالتالي، خلال هذا البرنامج، سيتم دراسة الجوانب الأساسية، بدءًا من التكيف السياقي، إلى التكامل السلس للمساعدين الافتراضيين والتحليل العاطفي للمستخدم. بهذا المعنى، فإن الهدف هو تزويد الخريجين بالمهارات اللازمة لتصور وتطوير تجارب رقمية مبتكرة وشخصية للغاية.

بالمثل، لن يكتسب المحترفون المعرفة النظرية فحسب، بل سينغمسون أيضًا في الحالات والدراسات العملية لفهم كيف يمكن للذكاء الاصطناعي تحسين وتحويل التفاعل بين البشر والتكنولوجيا. بالإضافة إلى ذلك، من خلال المشاريع التطبيقية وتمارين التصميم، سيتم تحفيز الإبداع لاستنباط حلول مبتكرة تستجيب للمتطلبات المتغيرة للبيئة الرقمية الحالية، مع التركيز على التحسين المستمر والقدرة على التكيف للتجارب المقدمة.

بهذه الطريقة، ابتكرت TECH مؤهلاً علميًا صارمًا، مدعومًا بالطريقة المبتكرة لإعادة التعلم (Relearning). تركز هذه المنهجية التعليمية على تكرار المفاهيم الأساسية، مما يضمن الاستيعاب الكامل للمحتويات. ستكون إمكانية الوصول أيضًا أمرًا أساسيًا، حيث لن يلزم سوى جهاز إلكتروني متصل بالإنترنت للوصول إلى المواد، في أي وقت وفي أي مكان، مما سيحرر الطلاب من الحاجة إلى الحضور شخصيًا أو الالتزام بجداول زمنية محددة.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي**على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في مجال التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي
- يجمع المحتوى الرسومي والتخطيطي والعملي البارز الذي تم تصميمه به معلومات تقنية وعملية عن تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> إن التعايش بين التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي سيفتح الأبواب أمام أشكال جديدة من التصميم، تركز على الاحتياجات والرغبات الحقيقية للناس"

بفضل هذه محاضرة جامعية 100% عبر الإنترنت، ستكتسب رؤية شاملة من شأنها تعزيز تميزك في التصميم الذي يركز على الأشخاص والتكنولوجيا الأكثر تقدمًا"

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في المجال يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

سوف تتناول ديناميكيات التفاعل وتطبيق الاستراتيجيات التي تستخدم الذكاء الاصطناعي لتوقع احتياجات المستخدم وتلبيتها. سجل الآن!

سوف تتعمق أكثر في التصميم التكيفي، مما يمنحك تحكمًا أكبر عند تصميم إصدارات محددة لأجهزة مختلفة باستخدام الذكاء الاصطناعي.

02

الأهداف

لدى هذه المحاضرة الجامعية غرض واضح: تدريب العقول المبدعة والبصيرة لتشكيل تجارب رقمية استثنائية. بهذا المعنى، فإن البرنامج يتجاوز النظرية، حيث أن هدفه هو رسم الطريق نحو فهم عميق لكيفية تعزيز الذكاء الاصطناعي للتفاعل بين البشر والتكنولوجيا. بالتالي، سيتم تحدي المهنيين لإعادة ابتكار التصميم الذي يركز على المستخدم، وتزويدهم بالمهارات اللازمة لقيادة ثورة التجربة الرقمية وإعادة تحديد مستقبل التفاعل بين الإنسان والذكاء الاصطناعي.

سوف تقوم بتصميم تجارب رقمية ليست جذابة من الناحية الجمالية فحسب، بل أيضًا ذات طابع شخصي وفعال للغاية، كل ذلك بفضل موارد الوسائط المتعددة الأكثر ابتكارًا"

الأهداف العامة

- تطوير المهارات في التصميم التكيفي، مع مراعاة سلوك المستخدم وتطبيق أدوات الذكاء الاصطناعي المتقدمة
- استخدام خوارزميات الذكاء الاصطناعي التنبؤية لتوقع تفاعلات المستخدم، مما يتيح استجابات التصميم الاستباقية والفعالة
- تحليل التحديات والفرص بشكل نقدي عند تنفيذ التصاميم المخصصة في الصناعة من خلال الذكاء الاصطناعي

"من خلال فهم التكيف مع السياق، والتكامل الفعال للمساعدين الافتراضيين، والتحليل الثاقب لمشاعر المستخدم، ستتمكن من توقع احتياجات المستخدم وتلبيتها"

الأهداف المحددة

- فهم التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي لتحسين تجربة المستخدم
- تطوير المهارات في التصميم التكيفي، مع مراعاة سلوك المستخدم وتطبيق أدوات الذكاء الاصطناعي المتقدمة
- تحليل التحديات والفرص بشكل نقدي عند تنفيذ التصاميم المخصصة في الصناعة من خلال الذكاء الاصطناعي
- استخدام خوارزميات الذكاء الاصطناعي التنبؤية لتوقع تفاعلات المستخدم، مما يتيح استجابات التصميم الاستباقية والفعالة
- تطوير أنظمة توصية قائمة على الذكاء الاصطناعي تقترح المحتوى أو المنتجات أو الإجراءات ذات الصلة للمستخدمين

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يلتزم فريق التدريس في هذا البرنامج بالتميز الأكاديمي والتطبيق العملي، ويتكون من محترفين خبراء يجمعون بين الأساس النظري المتين والخبرة الواسعة في الصناعة. في الواقع، فإن منهجها يتجاوز مجرد نقل المعرفة، مع التركيز على إلهام الخريجين لاستكشاف حدود جديدة، وتعزيز الإبداع والتفكير النقدي، وتوجيههم نحو خلق حلول مبتكرة. بالتالي، من خلال الانغماس في ديناميكيات التعلم لهذا البرنامج، سيستفيد الطلاب من حكمة وتوجيهات هؤلاء الموجهين.

سيساعدك فريق التدريس لهذه المحاضرة الجامعية في التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي على أن تصبح محترفًا شاملاً ومدربًا تدريبًا عاليًا"

هيكل الإدارة

د. Peralta Martín-Palomino، Arturo

- الرئيس التنفيذي CEO ومدير قسم التكنولوجيا CTO في Prometeus Global Solutions
- مدير قسم التكنولوجيا في Korporate Technologies
- مدير قسم التكنولوجيا في AI Shepherds GmbH
- مرشد ومستشار الأعمال الاستراتيجية في Alliance Medical
- مدير التصميم والتطوير في DocPath
- دكتور في هندسة الحاسوب من جامعة Castilla-La Mancha
- دكتور في الاقتصاد والأعمال والماليات من جامعة Camilo José Cela
- دكتور في علم النفس من جامعة Castilla-La Mancha
- الماجستير التنفيذي MBA من جامعة Isabel I
- ماجستير في الإدارة التجارية والتسويق من جامعة Isabel I
- ماجستير خبير في البيانات الضخمة Big Data من تدريب Hadoop
- ماجستير في تقنيات الكمبيوتر المتقدمة من جامعة Castilla-La Mancha
- عضو في: مجموعة البحوث SMILE

أ. Maldonado Pardo, Chema

- مصمم جرافيك في DocPath Document Solutions S.L
- شريك مؤسس ورئيس قسم التصميم والإعلان في D.C.M. النشر الشامل للأفكار، C.B
- رئيس قسم التصميم والطباعة الرقمية في Ofipaper، La Mancha S.L
- مصمم جرافيك في Ático، استوديو الجرافيك
- مصمم جرافيك وطابع حرفي في Lozano Artes Gráficas
- مصمم التخطيط والجرافيك في Gráficas Lozano
- ETSI للاتصالات السلكية واللاسلكية من جامعة البوليتكنيك بمدريد
- ETS لأنظمة الكمبيوتر من جامعة Castilla-La Mancha

الأساتذة

أ. Parreño Rodríguez, Adelaida

- المطورة التقنية ومهندسة مجتمعات الطاقة في مشروعي PHOENIX و FLEXUM
- مطورة تقنية ومهندسة مجتمعات الطاقة في جامعة Murcia
- مديرة البحث والابتكار في المشاريع الأوروبية في جامعة Murcia
- منشئة المحتوى في Global UC3M Challenge
- (Premio Ginés Huertas Martínez (2023
- ماجستير في الطاقات المتجددة من جامعة بوليتكنيك في قرطاجنة
- إجازة في الهندسة الكهربائية (ثنائية اللغة) من جامعة Carlos III في مدريد

04

الهيكل والمحتوى

مع هيكل ديناميكي ومحدث، ستغطي هذه الدرجة كل شيء بدءًا من الأسس الأساسية وحتى أحدث الاتجاهات عند التقاطع بين التصميم وتجربة المستخدم والتكنولوجيا المتطورة. بالتالي، سيقوم المصممون بتحليل التكيف مع السياق، والتنفيذ الاستراتيجي للمساعدين الافتراضيين والتحليل العاطفي للمستخدم، وكشف تعقيدات إنشاء تجارب رقمية فعالة وشخصية. بالإضافة إلى ذلك، سيقوم الطلاب بتطوير المهارات العملية الأساسية للقيادة في عالم رقمي يتطور باستمرار.

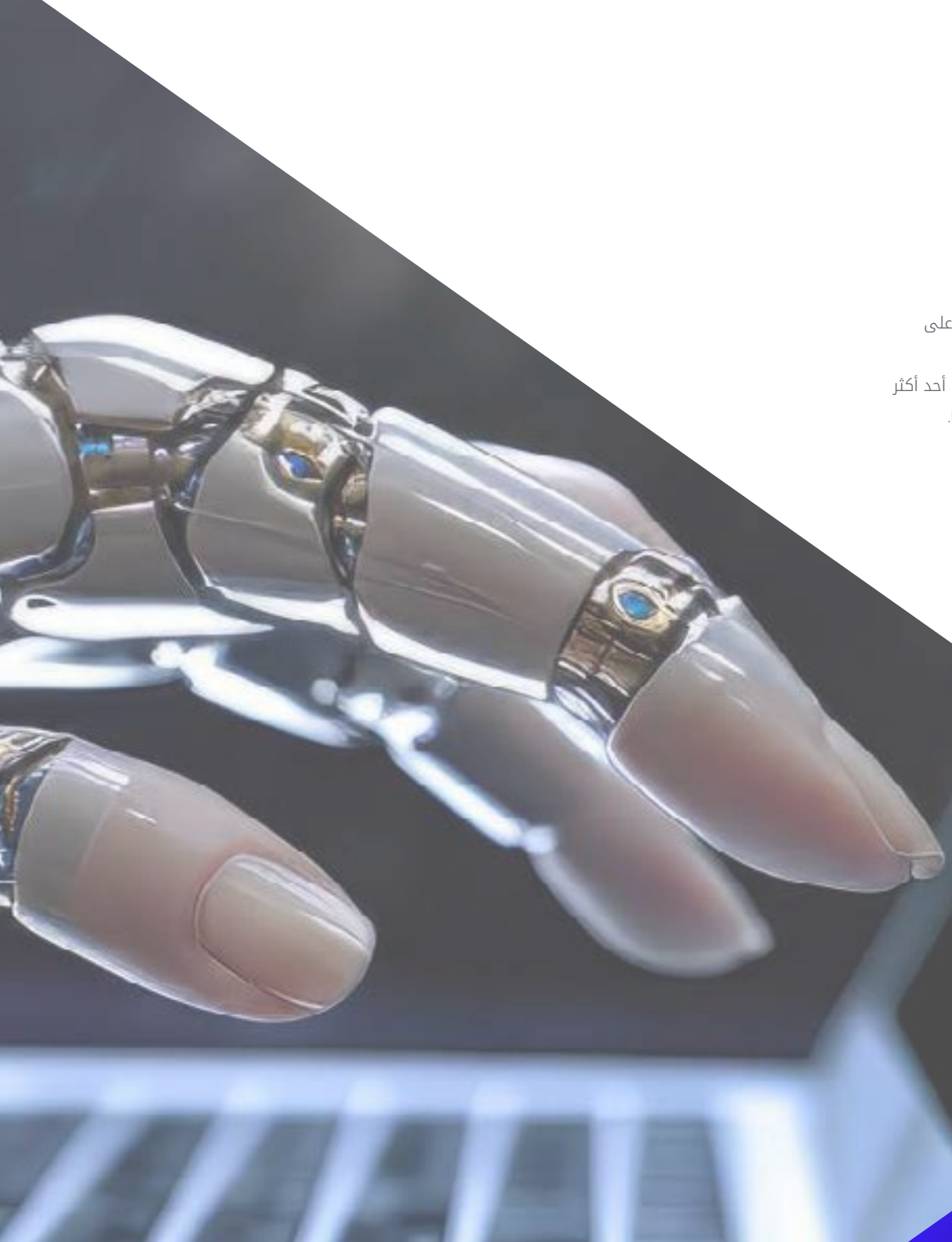
سوف تتقن المهارات اللازمة لتصبح مصممًا ذا رؤية وخبيرًا في التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي"

الوحدة 1. تفاعل التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي

1.1. اقتراحات التصميم السياقي القائم على السلوك
1.1.1. فهم سلوك المستخدم في التصميم
2.1.1. أنظمة الاقتراحات السياقية القائمة على الذكاء الاصطناعي
3.1.1. استراتيجيات لضمان الشفافية وموافقة المستخدمين
4.1.1. الاتجاهات والتحسينات الممكنة في التخصيص القائم على السلوك
2.1. التحليل التنبؤي لتفاعلات المستخدم
1.2.1. أهمية التحليل التنبؤي في التفاعلات بين المستخدم والتصميم
2.2.1. نماذج التعلم الآلي (Machine Learning) للتنبؤ بسلوك المستخدم
3.2.1. تكامل التحليلات التنبؤية في تصميم واجهة المستخدم
4.2.1. التحديات والمعضلات في التحليلات التنبؤية
3.1. تصميم تكيفي لأجهزة مختلفة مع الذكاء الاصطناعي
1.3.1. مبادئ التصميم التكيفي للأجهزة
2.3.1. خوارزميات لتكييف المحتوى
3.3.1. تحسين الوصلة البينية للتجارب المكتبية والمتنقلة
4.3.1. التطورات المستقبلية في مجال التصميم التكيفي مع التكنولوجيات الناشئة
4.1. التوليد التلقائي للشخصيات والأعداء في ألعاب الفيديو
1.4.1. الحاجة إلى توليد تلقائي في تطوير ألعاب الفيديو
2.4.1. خوارزميات توليد الحرف والعدو
3.4.1. التخصيص والقدرة على التكيف في الأحرف التي يتم إنشاؤها تلقائيًا
4.4.1. خبرات التنمية: التحديات والدروس المستفادة
5.1. تحسين الذكاء الاصطناعي في شخصيات اللعبة
1.5.1. أهمية الذكاء الاصطناعي في شخصيات ألعاب الفيديو
2.5.1. خوارزميات لتحسين سلوك الشخصية
3.5.1. التكيف المستمر والتعلم من الذكاء الاصطناعي في الألعاب
4.5.1. التحديات التقنية والإبداعية في تحسين شخصية الذكاء الاصطناعي
6.1. التصميم المخصص في الصناعة: التحديات والفرص
1.6.1. تحويل التصميم الصناعي مع التخصيص
2.6.1. تكنولوجيات تمكينية للتصميم المخصص
3.6.1. التحديات في تنفيذ التصميم المخصص على نطاق واسع
4.6.1. فرص الابتكار والتمايز التنافسي

7.1. التصميم من أجل الاستدامة من خلال الذكاء الاصطناعي
1.7.1. تحليل دورة الحياة وإمكانية التتبع باستخدام الذكاء الاصطناعي
2.7.1. الاستخدام الأمثل للمواد القابلة لإعادة التدوير
3.7.1. تحسين العمليات المستدامة
4.7.1. وضع استراتيجيات ومشاريع عملية
8.1. دمج المساعدين الافتراضيين في واجهات التصميم مع AutoCADg Figmag Adobe Sensei
1.8.1. دور المساعدين الافتراضيين في التصميم التفاعلي
2.8.1. تطوير مساعدين افتراضيين متخصصين في التصميم
3.8.1. التفاعل الطبيعي مع المساعدين الافتراضيين في مشاريع التصميم
4.8.1. تحديات التنفيذ والتحسينات المستمرة
9.1. التحليل المستمر لتجربة المستخدم من أجل التحسينات
1.9.1. دورة التحسين المستمر في تصميم التفاعل
2.9.1. أدوات ومقاييس التحليل المستمر
3.9.1. التكرار والتكيف في تجربة المستخدم
4.9.1. ضمان الخصوصية والشفافية في التعامل مع البيانات الحساسة
10.1. تطبيق تقنيات الذكاء الاصطناعي لتحسين قابلية الاستخدام
1.10.1. تقاطع الذكاء الاصطناعي وقابلية الاستخدام
2.10.1. تحليل تجربة المستخدم ومشاعره (UX)
3.10.1. التكييف الديناميكي للواجهة
4.10.1. تحسين سير العمل والملاحة

"سيسمح لك الجمع بين النظرية والتطبيق بتطوير المهارات الأساسية، مثل التحليل العاطفي للمستخدم، والتكيف مع السياق، والتنفيذ الفعال للمساعدين الافتراضيين"



05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **el Relearning** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية **New England Journal of Medicine**.

اكتشف منهجية Relearning (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.

مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

> يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح في حياتك المهنية"

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات الحاسبات في العالم منذ نشأتها. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال المحاضرة الجامعية، سيواجه الطلاب عدة حالات حقيقية. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.

سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة في بيئات العمل الحقيقية.

منهجية إعادة التعلم (Relearning)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100٪ عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100٪ عبر الانترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning.

في عام 2019، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة الإسبانية في العالم.

في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى Relearning أو إعادة التعلم.

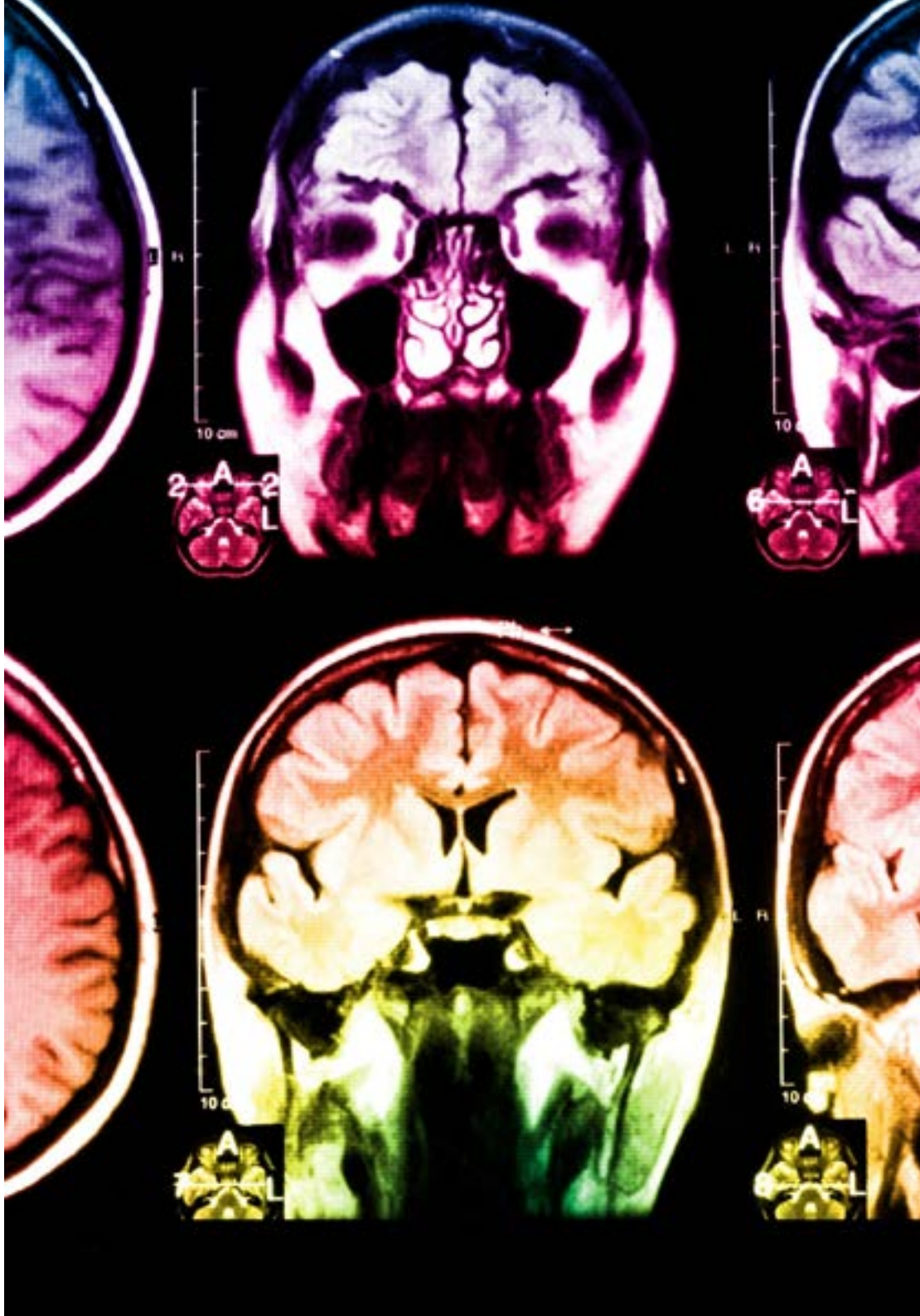
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

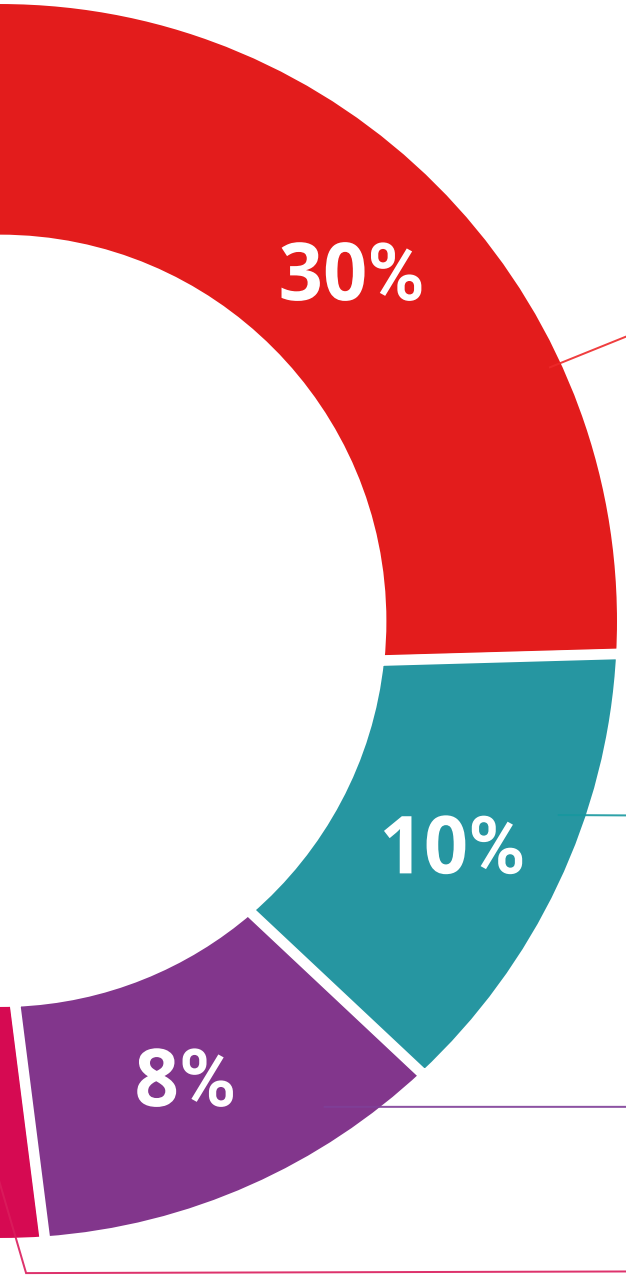
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.





يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:

المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

المحاضرات الرئيسية

هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى Learning from an Expert أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات

سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

قراءات تكميلية

المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية، من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.

دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل. حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

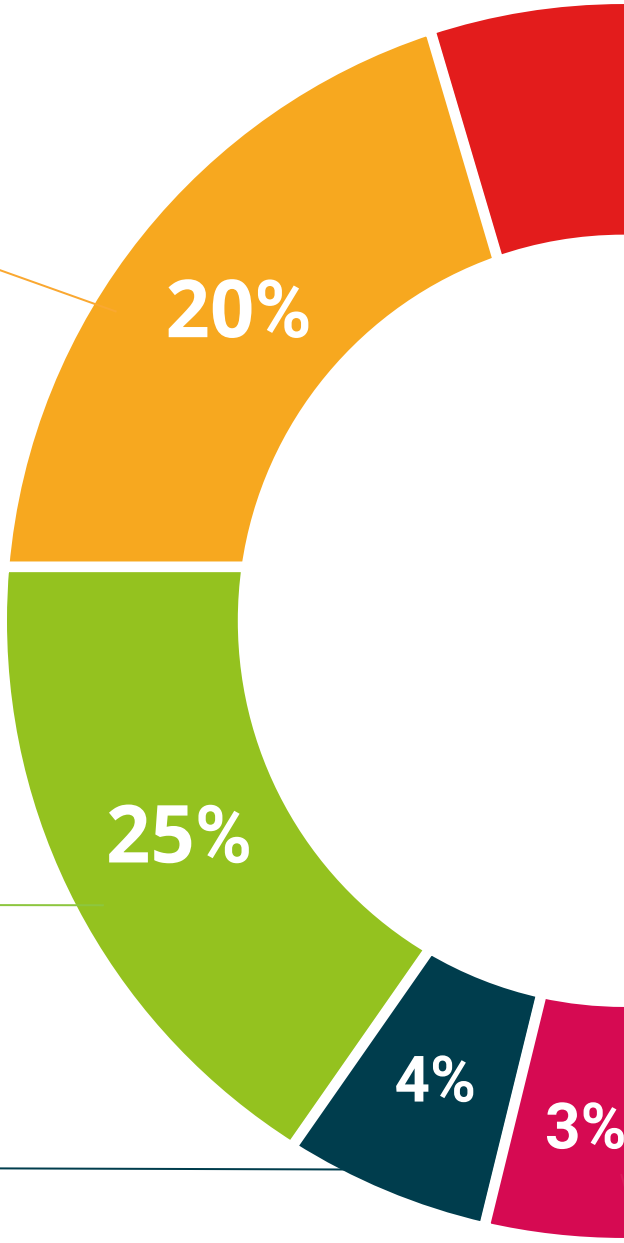
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوف بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية".

الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على مؤهل علمي
دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

تحتوي **المحاضرة الجامعية في التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **المحاضرة الجامعية** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في المحاضرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **المحاضرة الجامعية في التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **6 أسابيع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 150
ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

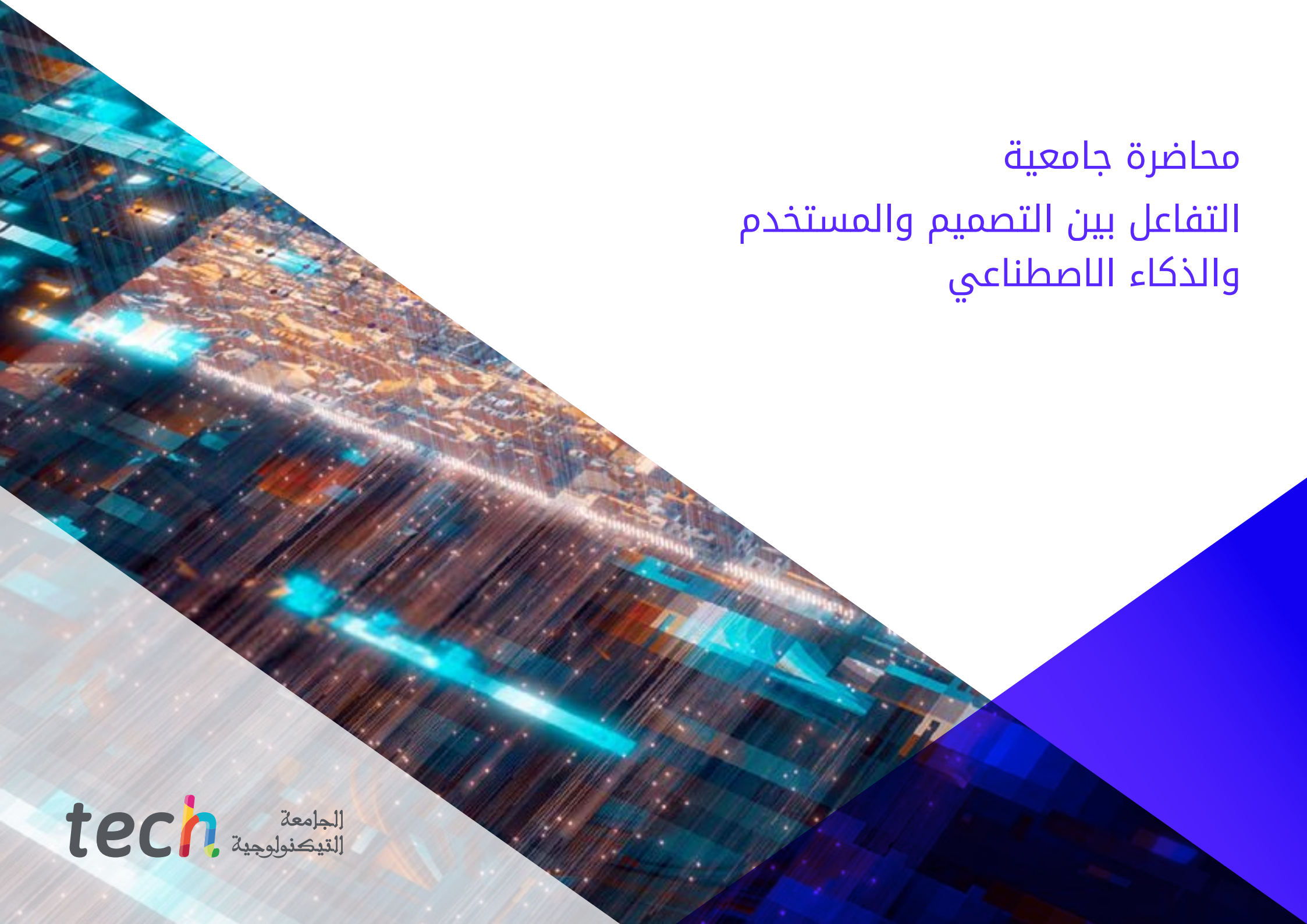
الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S techtitute.com/certificates

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**



محاضرة جامعية

التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي

tech الجامعة التيكنولوجية