

محاضرة جامعية
مشاريع الرسوم المتحركة

tech الجامعة
التكنولوجية





الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية مشاريع الرسوم المتحركة

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أسابيع
- « المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية
- « عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعة أسبوعياً
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/postgraduate-certificate/animation-projects

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 24

04

المنهجية

صفحة 16

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12



01 المقدمة

يعد العمل في تصميم الرسوم المتحركة أحد الجوانب المهنية الأكثر إثارة في هذا القطاع. ومن أجل العمل في هذا المجال، يجب على المحترف معرفة كافة الأدوات والمنهجيات اللازمة، والتي لا تتوافق في بعض الأحيان مع المهن الأخرى. ولتحقيق ذلك بطريقة بسيطة، يوفر هذا البرنامج الفرصة لاكتساب مهارات مهنية متخصصة من خلال التدريب الذي يضمن النمو الوظيفي دون مشاكل في التوازن بين العمل والحياة. فرصة فريدة للتطوير والترقية.

محاضرة جامعية عالية الكثافة ستسمح لك بالعمل مع
ملاءة أفضل المهنيين في هذا القطاع"



إن هذه المحاضرة الجامعية في مشاريع الرسوم المتحركة تم تصميمها لتقديم عملية مثيرة للاهتمام وتفاعلية، وقبل كل شيء، فعالة لتدريب نفسك على كل ما يتعلق بهذه القضية. ولتحقيق ذلك، تقدم TECH مساراً واضحاً ومستمرًا للنمو ومتوافقاً أيضاً بنسبة 100% مع المهن الأخرى.

من خلال منهجية حصريّة، ستساعدك هذه المحاضرة الجامعية على التعرف على جميع الخصائص التي يحتاجها المحترفون للبقاء في المقدمة والتعرف على الظواهر المتغيرة لهذا النوع من التواصل.

لذلك، سيتناول هذا التدريب الجوانب التي يحتاج المصمم إلى معرفتها لأداء واجباته بأمان. مسار تعليمي من شأنه أن يزيد من مهارات الطالب لمساعدته على تحقيق تحديات كبار المحترفين.

يتم تقديم هذه المحاضرة الجامعية في مشاريع الرسوم المتحركة كخيار قابل للتطبيق للمحترف الذي يقرر العمل بشكل مستقل ولكن أيضاً أن يكون جزءاً من أي منظمة أو شركة. مسار مثير للاهتمام للتطوير المهني سيستفيد من المعرفة المحددة المتوفرة لك الآن في هذا التدريب.

تحتوي هذه محاضرة جامعية في مشاريع الرسوم المتحركة على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحدثاً في السوق. ومن أبرز الميزات:

- ♦ تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل الخبراء
- ♦ محتوى بياني تخطيطي وعملي بشكل بارز
- ♦ أحدث الأخبار والتطورات في هذا المجال
- ♦ تمارين عملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ منهجيات مبتكرة ذات كفاءة عالية
- ♦ دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا الخلافية وأعمال التفكير الفردي
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

لا تفوت فرصة إجراء هذه المحاضرة الجامعية مع TECH في مشاريع الرسوم المتحركة. إنها فرصة مثالية للتقدم في حياتك المهنية ”



تعلم عملي ومكثف يمنحك كل الأدوات التي تحتاجها للعمل في هذا المجال، في محاضرة جامعية محددة وملموسة.

إن كل المعرفة اللازمة لمحتري التصميم الجرافيكي في هذا المجال، تم تجميعها بواسطة محاضرة جامعية عالية الكفاءة، والتي ستعمل على تحسين مجهودك للحصول على أفضل النتائج

تدريب تم إنشاؤه للسماح لك بتطبيق المعرفة المكتسبة على الفور في ممارستك اليومية.

يركز تطوير البرنامج على ممارسة التعلم النظري المقترح. من خلال أنظمة التدريس الأكثر فاعلية والأساليب التي أثبتت جدواها المستوردة من أرقى الجامعات في العالم، ستتمكن من اكتساب معرفة جديدة بطريقة عملية بارزة. وبهذه الطريقة، يتمثل الجهد في تحويل الجهد إلى مهارات حقيقية وفورية. يعد النظام عبر الإنترنت أحد نقاط القوة الأخرى في هذا الاقتراح التدريبي. من خلال المنصة التفاعلية التي تتمتع بمزايا أحدث التطورات التكنولوجية، يتم وضع الأدوات الرقمية الأكثر تفاعلية في خدمة الطالب. وبهذه الطريقة، يمكن تقديم شكل من أشكال التعلم قابل للتكيف تمامًا مع الاحتياجات، بحيث يمكن دمج هذا التعلم بشكل مثالي مع الحياة الشخصية أو العملية.

02 الأهداف

الهدف من هذه المحاضرة الجامعية في مشاريع الرسوم المتحركة هو تزويد المهنيين بطريقة كاملة لاكتساب المعرفة والمهارات اللازمة للممارسة المهنية في هذا القطاع، مع ضمان التعلم من الأفضل وشكل من أشكال التعلم القائم على الممارسة التي ستسمح لك لإكمال التدريب بالمعرفة اللازمة لتنفيذ العمل بأمان وكفاءة تامة.



فرصة تم إنشاؤها للمهنيين الذين يبحثون عن برنامج مكثف
وفعال يمكنهم من خلاله اتخاذ خطوة مهمة في ممارسة
مهنهم





♦ تعلم ما هو ضروري لتطوير مشروع الرسوم المتحركة



”
اتخذ الخطوة لمتابعة آخر المستجدات في
مشاريع الرسوم المتحركة“

الأهداف المحددة



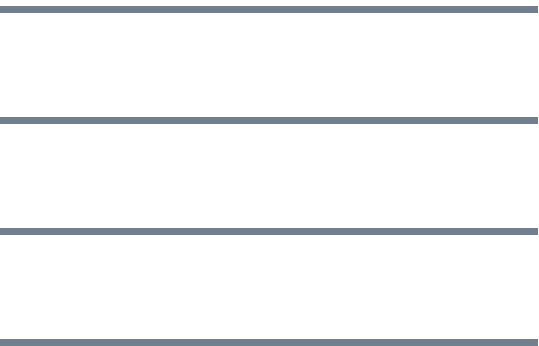
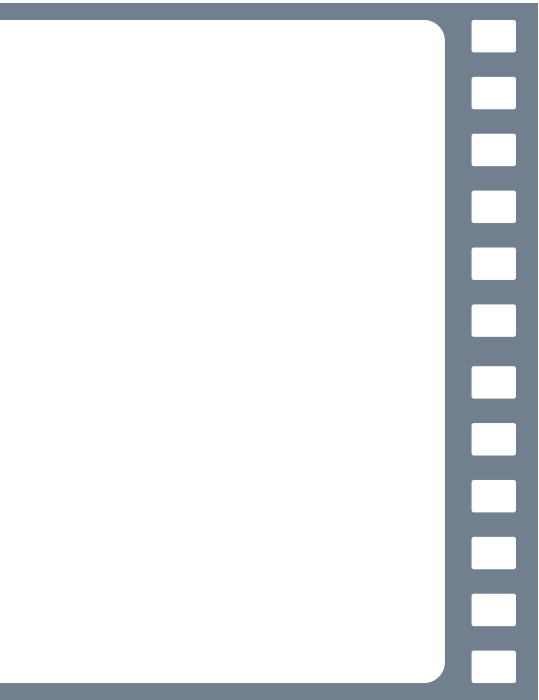
- ♦ التعرف على ما هو *stop motion* وأهميته في عالم الفن والسينما
- ♦ تعلم كيفية عمل إنتاج سمعي بصري باستخدام تقنية *stop motion*
- ♦ فهم أهمية السرد الجيد كخطوة أولى لإنشاء مشاريع مبتكرة تجذب الانتباه والعمل
- ♦ بناء القصة من خلال تحديد الشخصيات والإعدادات والأحداث من خلال تخطيط نص الرسوم المتحركة وما سيتم تطويره
- ♦ استخدام التقنيات والاستراتيجيات التي تشجع إبداع المشاركين لإنشاء قصصهم
- ♦ فهم منهجية التعلم المبني على المشاريع: توليد الأفكار، التخطيط، الأهداف، الاستراتيجيات، الموارد، الاختبار، تصحيح الأخطاء



الهيكل والمحتوى

تم تصميم هيكل المحتويات من قبل فريق من المتخصصين، على دراية بأهمية التدريب في أيامنا هذه لتكون قادراً على التقدم في سوق العمل بأمان وقدرة تنافسية، ومن أجل ممارسة مهنتك بالتميز الذي يسمح به فقط أفضل تدريب.

on:

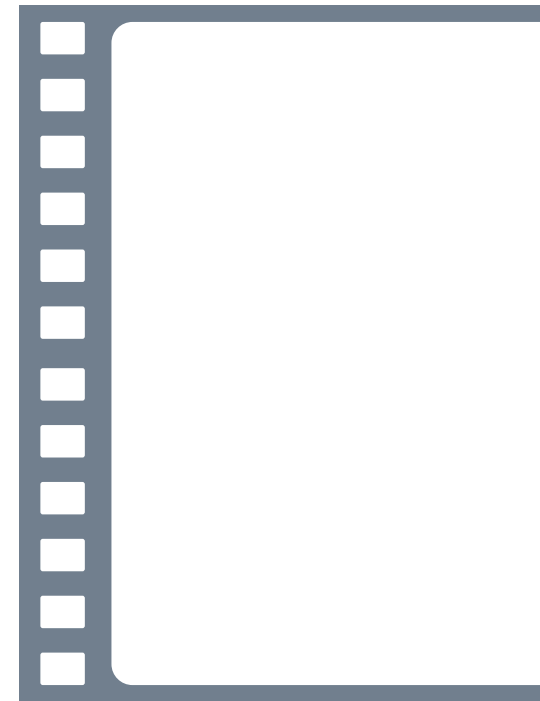


PROJECT NAME

tech | الهيكل والمحتوى | 13

Scene duration:

Scene duration



تجربة تدريبية فريدة ومهمة وحاسمة لتعزيز تطور المهني



الوحدة 1. مشاريع الرسوم المتحركة

- .1.1 مقدمة إلى *stop motion*
- .1.1.1 تعريف المفهوم
- .2.1.1 الفروقات بين *stop motion* والرسوم المتحركة
- .3.1.1 استخدامات *stop motion* والمبادئ
- .4.1.1 أنواع *stop motion*
- 2.1 السياق التاريخي
- .1.2.1 بدايات *stop motion*
- .2.2.1 *Stop motion* كتقنية تأثيرات بصرية
- .3.2.1 تطوّر *stop motion*
- .4.2.1 مراجع بيليوغرافية
- 3.1 التفكير في الرسوم المتحركة
- .1.3.1 أساسيات الرسوم المتحركة
- .2.3.1 المواد والأدوات
- .3.3.1 برامج الرسوم المتحركة *stop motion*
- .4.3.1 *Stop motion studio* للتلفون الجوال
- 4.1 الجوانب التقنية في *stop motion*
- .1.4.1 الكاميرا
- .2.4.1 الإضاءة
- .3.4.1 التحرير
- .4.4.1 برامج التحرير
- 5.1 إنشاء القصة
- .1.5.1 كيف تصنع قصة؟
- .2.5.1 عناصر داخل السرد
- .3.5.1 شخصية الروائي
- .4.5.1 نصائح لإنشاء قصص صغيرة
- 6.1 اختراع الشخصية
- .1.6.1 العملية الإبداعية
- .2.6.1 أنواع الشخصيات
- .3.6.1 معلومات الشخصية
- .4.6.1 الممارسة الأولى: إنشاء معلومات الشخصية

- 7.1 خلق الدمى في *stop motion*
 - 1.7.1 رواية القصص مع الدمى
 - 2.7.1 منح سمات
 - 3.7.1 المواد
 - 4.7.1 المراجع البصرية
- 8.1 خلق السيناريوهات
 - 1.8.1 المشهد
 - 2.8.1 أهمية الإعداد الجيد للمشهد
 - 3.8.1 ترسيم الميزانية
 - 4.8.1 المراجع البصرية
- 9.1 الرسوم المتحركة *stop motion*
 - 1.9.1 الرسوم المتحركة للكائنات
 - 2.9.1 الرسوم المتحركة القابلة للتجزئة
 - 3.9.1 الصور الظلية
 - 4.9.1 مسرح الظلال
- 10.1 مشروع في *stop motion*
 - 1.10.1 العرض التقديمي وشرح المشروع
 - 2.10.1 البحث عن الأفكار والمراجع
 - 3.10.1 إعداد مشروعنا
 - 4.10.1 تحليل النتائج

تحتوي هذه المحاضرة الجامعية على البرنامج
الأكثر اكتمالاً وتحديثاً في السوق



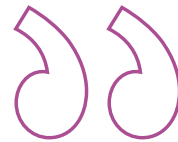
04 المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **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 يربي 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”

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخداماً من قبل أفضل الكليات في العالم. 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 نواجهه في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال البرنامج، 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 الإنترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100% عبر الإنترنت 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 منهجية رائدة مصممة لتدريب مدرء المستقبل. وهذا المنهج، في طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح 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 (نتعلم ثم نطرح ما تعلمناه 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 المُعدَّة بعناية للمهنيين:

المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموساً حقاً.

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

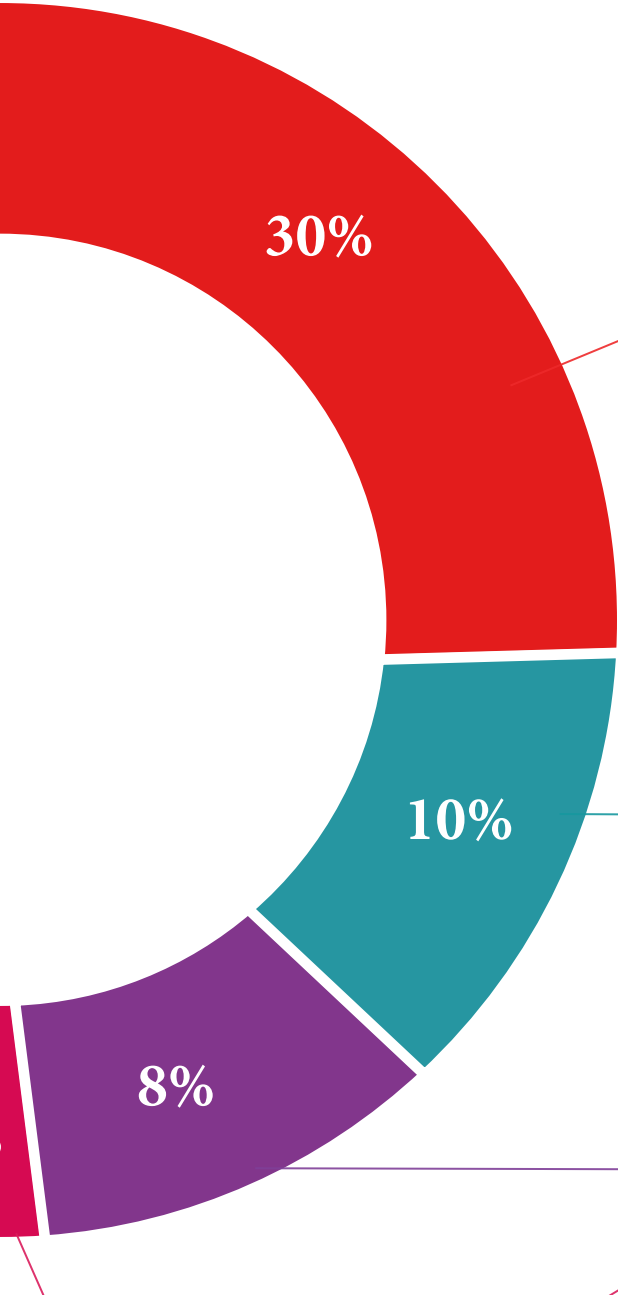


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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.



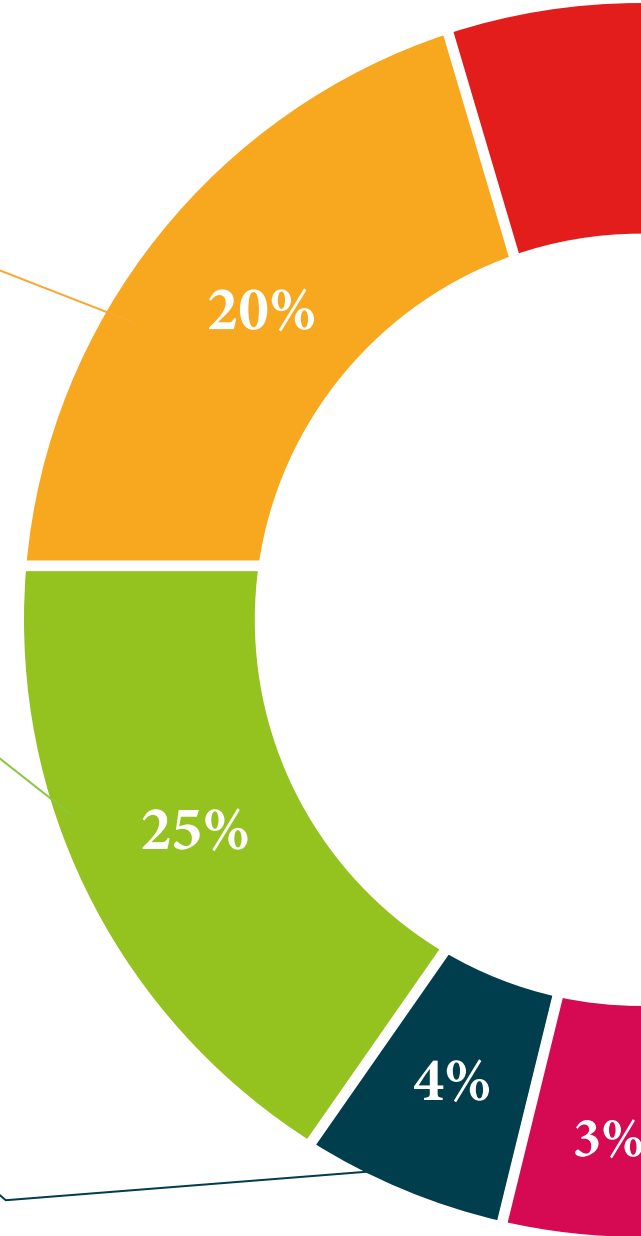
ملخصات تفاعلية

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 مايكروسوفت 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 كفاءة تحقيق أهدافه.



المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في مشاريع الرسوم المتحركة، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثاً، الحصول على شهادة اجتياز المحاضرة الجامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي هذه محاضرة جامعية في مشاريع الرسوم المتحركة على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائة في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل محاضرة جامعية ذا الصلة الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

المؤهل العلمي: محاضرة جامعية في مشاريع الرسوم المتحركة

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 150 ساعة



المستقبل

الصحة

الثقة

الأشخاص

التعليم

المعلومات

الأوصياء الأكاديميون

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

المجتمع

التقنية

الالتزام

التعلم

tech الجامعة
التكنولوجية

الرعاية

الحاضر

الجودة

الابتكار

محاضرة جامعية

مشاريع الرسوم المتحركة

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

المعرفة

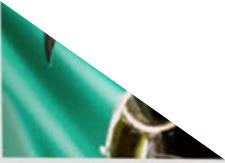
التدريب الافتراضي

المؤسسات

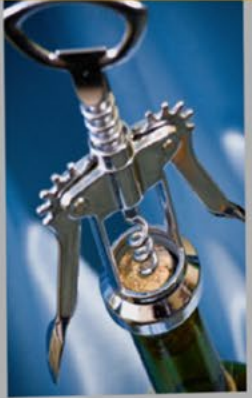
الفصول الافتراضية

اللغات

محاضرة جامعية مشاريع الرسوم المتحركة



korkocag3.jpg



korkocag7.jpg