محاضرة جامعية

الفن في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

الفن في ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: **www.techtitute.com/ae/design/postgraduate-certificate/art-video-games**

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

يعد تصميم وإنشاء لعبة فيديو مهمة شاقة. ليس عليك فقط التخطيط للمهام والطرائق. من الضروري أن يكون هناك قسم مرئي يُحدث الفرق ويجذب انتباه المستخدمين. ولهذا، من الضروري التدريب المحدد، والتعامل مع البرامج المناسبة، والتحلي بالإبداع الكافي لتخيل عوالم جديدة. وبهذه الطريقة، ومن خلال هذا البرنامج، سيتمكن الطلاب من اكتساب المهارات المطلوبة جدًا في هذا القطاع وكل هذا، من برنامج عبر الإنترنت بنسبة 100٪ بدرجة مباشرة.

يحتاج اللاعبون إلى صور ومناظر طبيعية محفزة تحفزهم على إكمال لعبة فيديو"

تذهب ألعاب الفيديو إلى ما هو أبعد من مجرد مجموعة من الشخصيات التي تظهر على الشاشة والتي يتحكم فيها عامل خارجي. إنها تعبير فني وفريد من نوعه، وقد فضلته التطورات التكنولوجية التي لا تعد ولا تحصى في هذا القطاع. لذلك، ليس من المستغرب أن تكون العناوين واقعية للغاية لدرجة أنها تثير تساؤلات حتى أكثر اللاعبين خبرة.

وبالمثل، تم تصنيف العديد من ألعاب الفيديو على أنها "أعمال فنية" بسبب صورها المرئية وسرد القصص، مما يخلق تجربة لاعب عاطفية وبصمة صناعية، مثل *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) أو *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

وبالتالي، فإن شخصية المصمم لها أهمية حيوية في هذا المجال، حيث سيكون مسؤولاً عن تطوير التاريخ المرئي للعبة الفيديو وضمان أن الجودة هي نفسها من الدقيقة الأولى حتى نهاية اللعبة. وبالتالي، تم تطوير هذه المحاضرة الجامعية لمساعدة الطلاب على التخصص في هذا المجال. وبذلك سيتعلم الطالب ويتقن النظرية الفنية والألوان باستخدام برامج مثل Photoshop وStudio Max.

يتم تركيز كل هذا في برنامج عبر الإنترنت بالكامل، حيث سيقرر الطالب أفضل وقت ومكان لأداء كل فصل. وبالمثل، سوف تكون قادراً على الوصول إلى المحتوى من أي مكان في العالم، وهو أمر ضروري للتخطيط لجلسات الدراسة الخاصة بك. وأخيرًا، لن تضطر إلى تقديم مشروع نهائي، مما يضمن الحصول على درجة علمية مباشرة تسمح لك بالعمل كمصمم فني على الفور.

تحتوي هذه **محاضرة جامعية في الفن في ألعاب الفيديو** على برنامج تعليمي مخصّص ومحدّث. ومن أبرز ميزاتها:

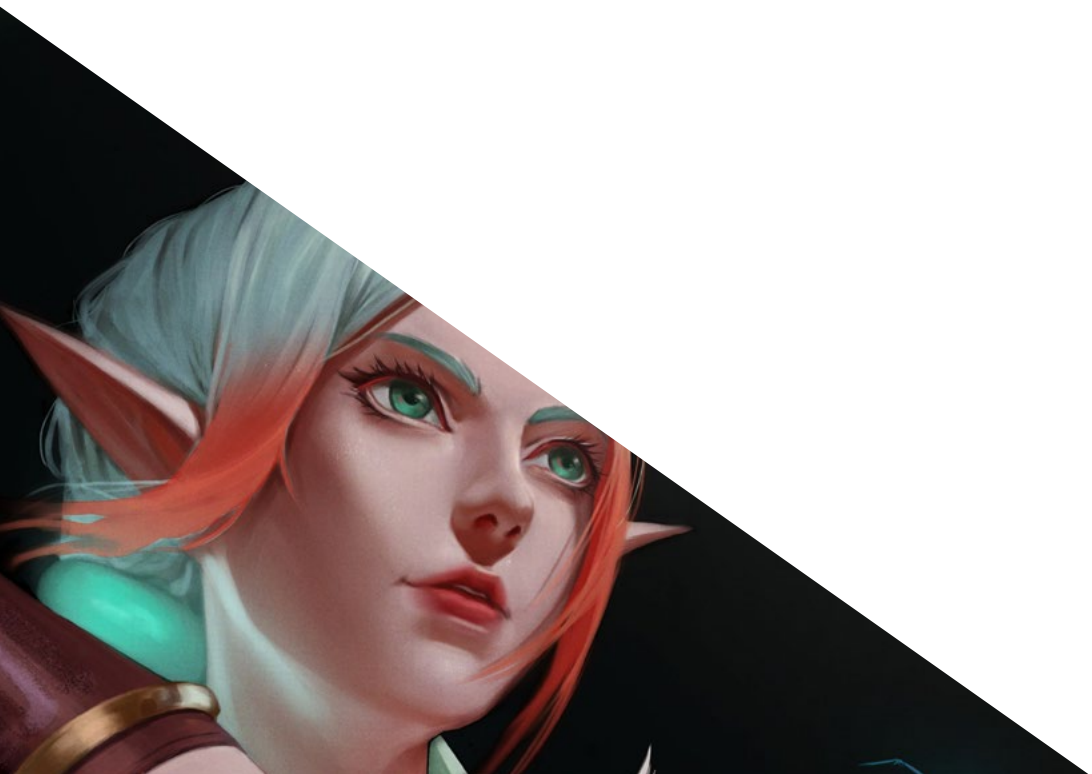
- الاهتمام الخاص بفرص العمل، والتأكد من أن محتوياتها تركز على هذا المجال
- يتم تقديم المحتويات بتنسيقات مختلفة لتقديم تدريس متخصص في فنون ألعاب الفيديو تم تعديله وفقًا لاحتياجات الطلاب
- التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

> قم بتصميم شخصيات لعبة فيديو باستخدام أفضل البرامج في السوق: *Studio Max* و *Mudbox*"

لديك القدرة والشغف لتكون أفضل مصمم فني لألعاب الفيديو. سجل الآن للوصول إلى هذا الهدف"

سيساعدك التأهيل المباشر لهذا البرنامج على التدرب على الفور كمصمم فني لألعاب الفيديو.

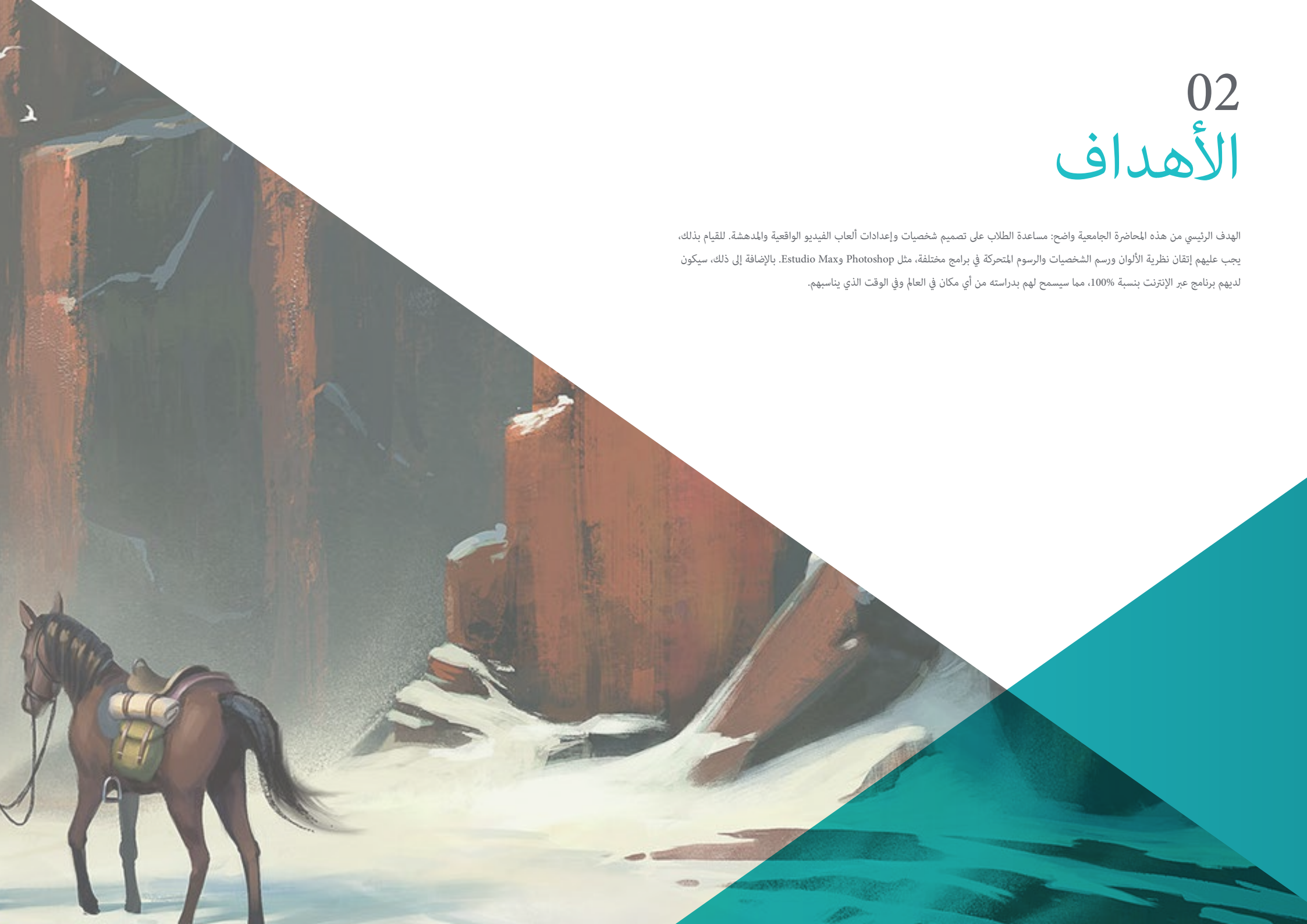
قم بإنشاء سيناريوهات جديدة تخالف الواقع بفضل هذه المحاضرة الجامعية.



البرنامج يضم في هيئة التدريس متخصصين في المجال والذين يصبون خبراتهم العملية في هذا التدريب، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من مجتمعات رائدة وجامعات مرموقة.

محتوى الوسائط المتعددة خاصتها، الذي تم تطويره بأحدث التقنيات التعليمية، سيسمح للمهني بالتعلم حسب السياق، بما معناه، بيئة محاكاة ستوفر تدريباً غامراً مبرمجاً للتدريب في مواقف حقيقية.

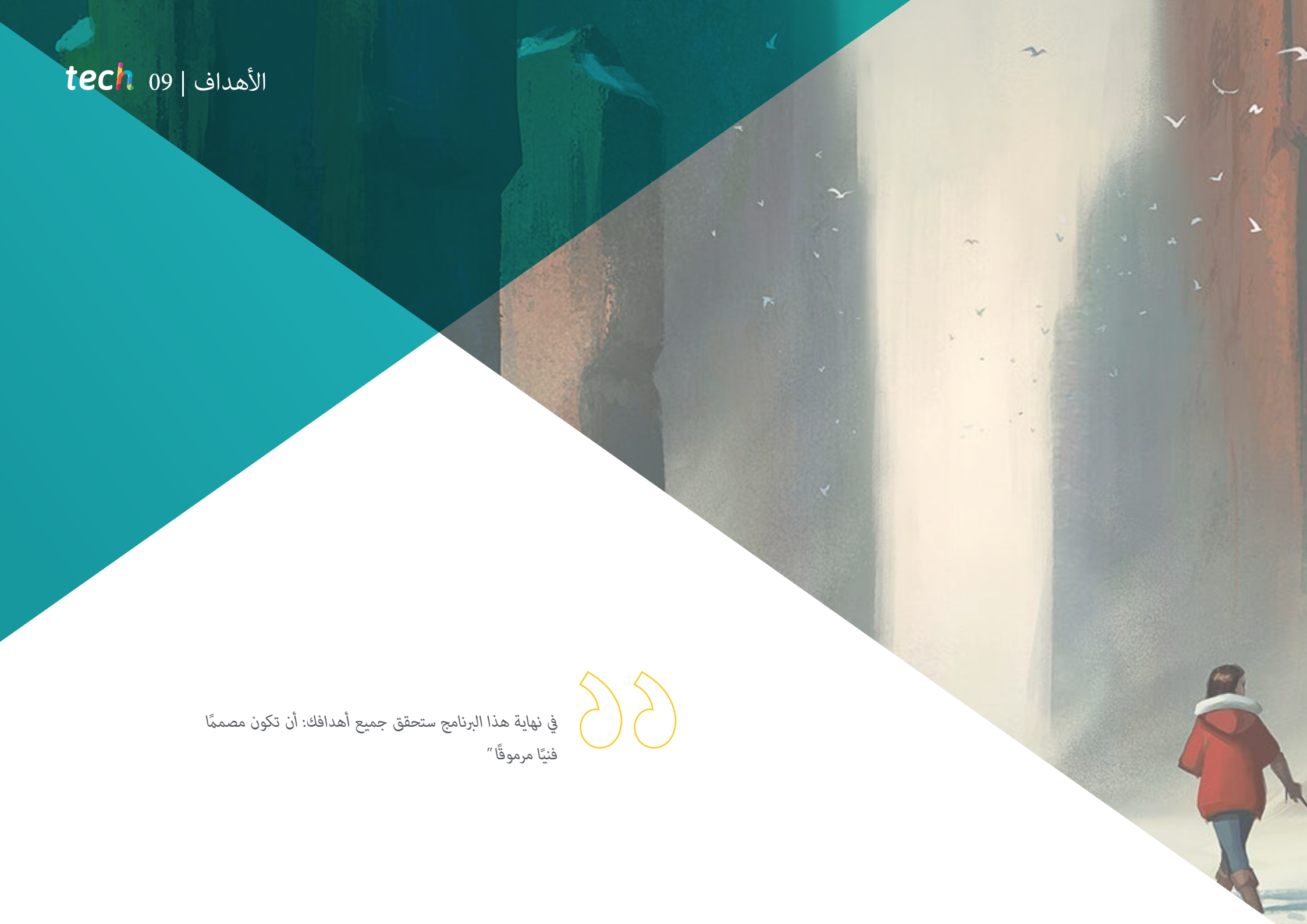
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل الحالات المختلفة للممارسة المهنية التي تُطرَح على مدار هذا البرنامج. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام جديد من مقاطع الفيديو التفاعلية التي أعدها خبراء معترف بهم.



02

الأهداف

الهدف الرئيسي من هذه المحاضرة الجامعية واضح: مساعدة الطلاب على تصميم شخصيات وإعدادات ألعاب الفيديو الواقعية والمدهشة. للقيام بذلك، يجب عليهم إتقان نظرية الألوان ورسم الشخصيات والرسوم المتحركة في برامج مختلفة، مثل Photoshop وEstudio Max. بالإضافة إلى ذلك، سيكون لديهم برنامج عبر الإنترنت بنسبة 100%، مما سيسمح لهم بدراسته من أي مكان في العالم وفي الوقت الذي يناسبهم.



في نهاية هذا البرنامج ستحقق جميع أهدافك: أن تكون مصممًا فنيًا مرموقًا"

الأهداف العامة

- معرفة الأنواع المختلفة لألعاب الفيديو ومفهوم طريقة اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل ألعاب الفيديو أو في إنشاء تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عملية إنتاج لعبة الفيديو ومنهجية SCRUM لإنتاج المشاريع
- تعلم أساسيات تصميم ألعاب الفيديو والمعرفة النظرية التي يجب أن يعرفها مصمم ألعاب الفيديو
- توليد الأفكار وإنشاء قصص مسلية وخطوط حبكة ونصوص لألعاب الفيديو
- التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للعبة الفيديو
- القدرة على إنشاء *Startup* مستقلة للترفيه الرقمي

الأهداف المحددة

- التعرف على النظرية الفنية ونظرية الألوان ونظرية الشخصية والبيئة
- إنشاء رسومات معقدة و *Concept Art* ومعرفة الأنماط الفنية للشخصيات والإعدادات وكذلك أنواع الإعدادات وتمثيلها في الرسومات
- التعمّق في الفن ثنائي الأبعاد للشخصيات والكائنات والبيئات باستخدام برامج Photoshop
- إنشاء الكائنات والشخصيات والبيئات ثلاثية الأبعاد باستخدام 3D Studio Max وMudbox

سيسمح لك المؤهل المباشر لهذه المحاضرة الجامعية بالعمل فورًا على أكثر ما يثير شغفك: التصميم الفني لألعاب الفيديو"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع طاقم التدريس المسؤول عن الإشراف على محتويات هذا البرنامج ونقلها بمسيرة مهنية لا تشوبها شائبة في عالم ألعاب الفيديو. لقد كانوا مسؤولين عن مشاريع مهمة على المستوى الدولي ويعرفون كيف تعمل الأدوات التي يستخدمها القادة العظماء في الصناعة. ولذلك، فهم أكثر من مؤهلين للتقدم في الحياة المهنية للطلاب من خلال برنامج الدرجة المباشرة هذا.

سيساعدك فريق تدريسي متخصص في إكمال هذه المحاضرة الجامعية"

هيكل الإدارة

أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

- مصمم السرد في استوديوهات Saona، إسبانيا
- مصمم السرد في Stage Clear Studios مطوراً للمنتج السري
- مصمم السرد في HeYou Games في مشروع"Youturbo "
- مصمم وكاتب سيناريو منتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة لشركة Telefónica Learning Services وTAK وBizpills
- مصمم المستويات في Índigo لمشروع"Meatball Marathon"
- أستاذ السيناريو لماجستير إنشاء ألعاب الفيديو في جامعة Málaga
- أستاذ قسم ألعاب الفيديو في التصميم السردي والإنتاج ضمن هيئة تدريس TAI للأفلام بمدريد
- أستاذ مادة التصميم السردي وورش عمل السيناريو، وفي بكالوريوس تصميم ألعاب الفيديو في ESCAV، Granada
- بكالوريوس فقه اللغة من جامعة Granada
- ماجستير في الإبداع والسيناريو التلفزيوني من جامعة الملك خوان كارلوس

Le Père
Fouchou

04
الهيكل والمحتوى

إن هيكل محتويات هذه المحاضرة الجامعية سوف يسهل أداء الطلاب كمصممين فنيين. وبالتالي، لن يتعلموا فقط أداء النمذجة ثنائية وثلاثية الأبعاد، ولكنهم سيتعلمون أيضًا كيفية التعامل مع الأدوات التي يستخدمها المحترفون في هذا القطاع لتنفيذ مهمة لا تشوبها شائبة. ولكل هذا، سيكونون أكثر من مستعدين لتغيير حياتهم المهنية، وشق طريقهم وتمييز أنفسهم عن البقية.

تم تصميم هذا البرنامج خصيصاً لمساعدتك على تطوير حياتك المهنية كمصمم"

الوحدة 1. الفن في ألعاب الفيديو

1.1. الفن
- 1.1.1. أسس فنية
- 2.1.1. نظرية اللون
- 3.1.1. برمجة

2.1. *Concept art*
- 1.2.1. الرسم
- 2.2.1. *Concept art*
- 3.2.1. التفاصيل

3.1. مشاهد ألعاب الفيديو
- 1.3.1. المشاهد غير المعيارية
- 2.3.1. المشاهد المعيارية
- 3.3.1. الدعائم والكائنات البيئية

4.1. البيئة
- 1.4.1. خيالي
- 2.4.1. واقعي
- 3.4.1. خيال علمي

5.1. الدعائم والأشياء
- 1.5.1. عضوي
- 2.5.1. غير عضوي
- 3.5.1. التفاصيل

6.1. شخصيات وعناصر ألعاب الفيديو
- 1.6.1. اختراع الشخصية
- 2.6.1. إنشاء بيئات ألعاب الفيديو
- 3.6.1. كائنات الخلق والدعائم

7.1. أنماط الرسوم المتحركة
- 1.7.1. الكرتون
- 2.7.1. القصص المصورة
- 3.7.1. واقعية فائقة الدقة

8.1. نمط القصص المصورة
- 1.8.1. رسم الشخصية للقصص المصورة
- 2.8.1. رسم المحيط للقصص المصورة
- 3.8.1. رسم الأشياء للقصص المصورة

9.1. أسلوب واقعي
1.9.1. رسم شخصية واقعية
2.9.1. بيئة واقعية
3.9.1. كائنات واقعية
10.1. التفاصيل النهائية
1.10.1. اللمسات الأخيرة
2.10.1. التطور والأسلوب
3.10.1. التفاصيل والتحسينات

"ألعاب الفيديو هي فنون ويمكنك إنشاء التحفة الفنية التالية باستخدام كل ما ستتعلمه في هذه المحاضرة الجامعية"

05
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.

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

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"

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.

منهجية إعادة التعلم (*Relearning*)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100٪ عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 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.

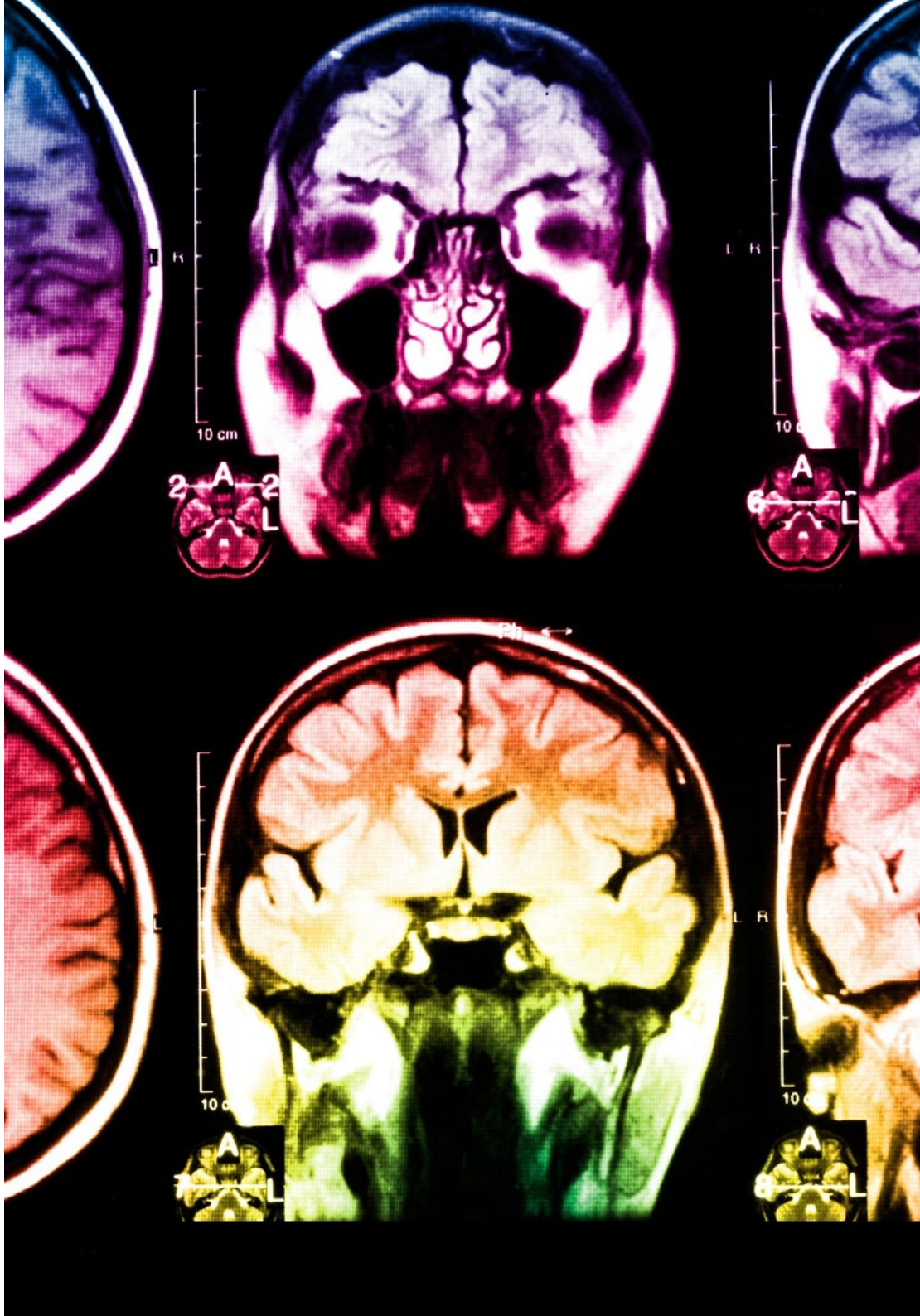
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

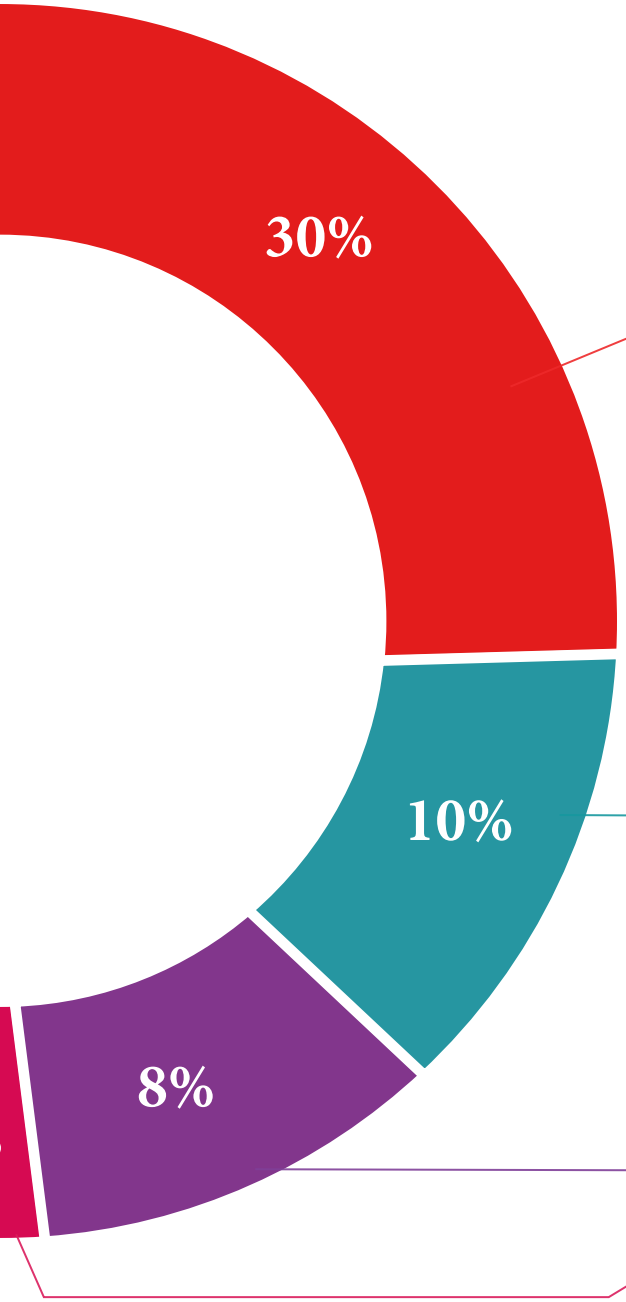
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

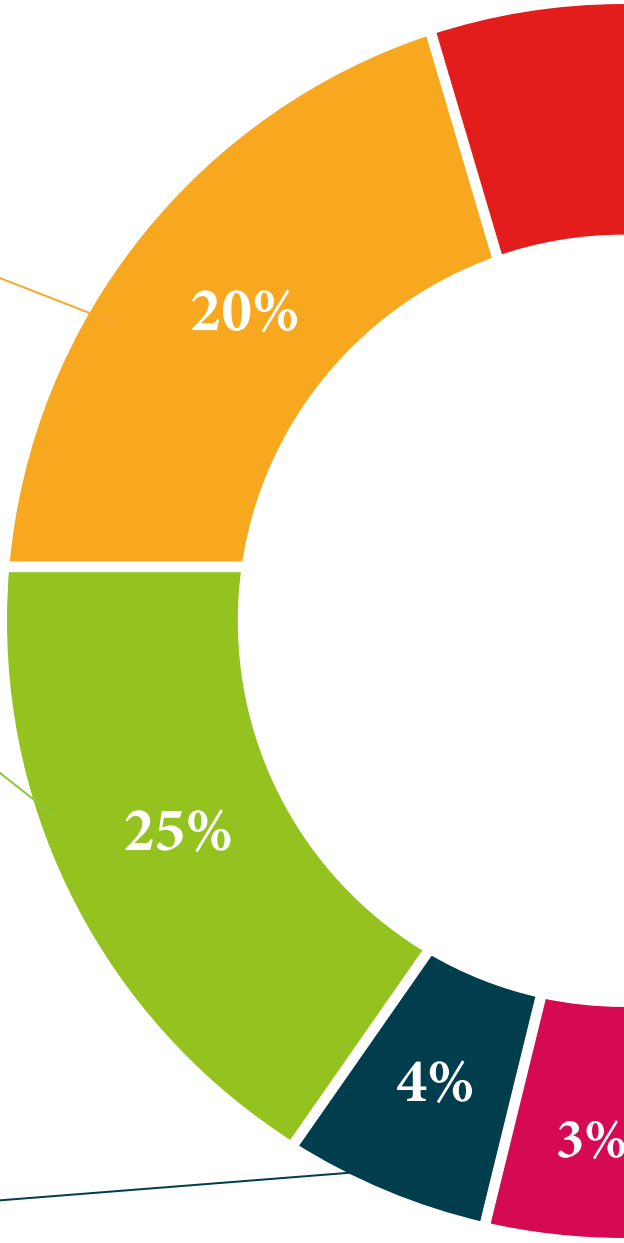
ملخصات تفاعلية

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 الفن في ألعاب الفيديو، 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 الفن في ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالاً و حداثةً 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 الفن في ألعاب الفيديو**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **150 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

تمنح هذا

الدبلوم

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

الفن في ألعاب الفيديو

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

الرمز 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
الفن في ألعاب الفيديو

- 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**

محاضرة جامعية

الفن في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية