

محاضرة جامعية
الأنظمة التفاعلية



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية

الأنظمة التفاعلية

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/design/postgraduate-certificate/interactive-systems

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 24

04

المنهجية

صفحة 16

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

المقدمة

يكتسب الذكاء الاصطناعي تقدماً يومياً في جميع المجالات البشرية. يجد التصميم الجرافيكي في هذا النوع من التطوير وسيلة عمل مثيرة وموسعة. من الضروري معرفة جميع الأدوات والمنهجيات المستخدمة في هذه الأنظمة التفاعلية، ولتحقيق ذلك بطريقة بسيطة، نقدم 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"



تحتوي هذه محاضرة جامعي في الأنظمة التفاعلية على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وحداثاً في السوق. ومن أبرز الميزات:

- ♦ 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

إن هذه المحاضرة الجامعية في الأنظمة التفاعلية 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 ومستمرّاً 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 المحاضرة الجامعية هذه في الأنظمة التفاعلية 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.



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”

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

تعد هذه المحاضرة الجامعية أفضل استثمار يمكنك القيام به في اختيار برنامج تحديتي لتحديث معرفتك في الأنظمة التفاعلية”



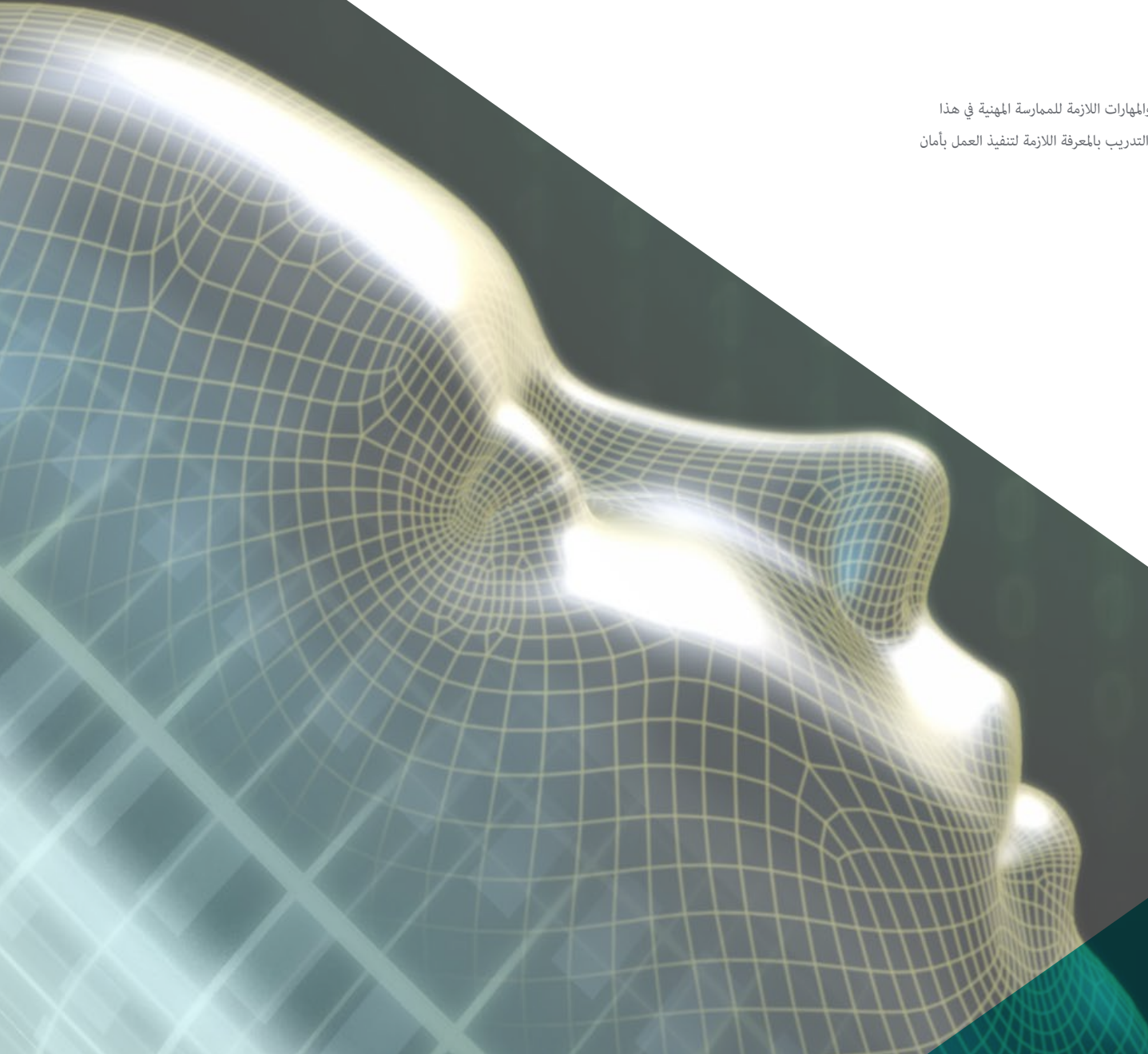
التدريب تم إنشاؤه للسماح لك بتنفيذ المعرفة المكتسبة بطريقة شبه فورية في ممارستك اليومية.

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 الأنظمة التفاعلية 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 مهنتهم"



04156012458796320148778

265897410215001546203598704156012458796320148778



47854453265897410215001546203598704156012458796320

001546203598704156012458796320148778

الهدف العام



♦ معرفة كيفية العمل من التصميم الجرافيكي في الأنظمة التفاعلية

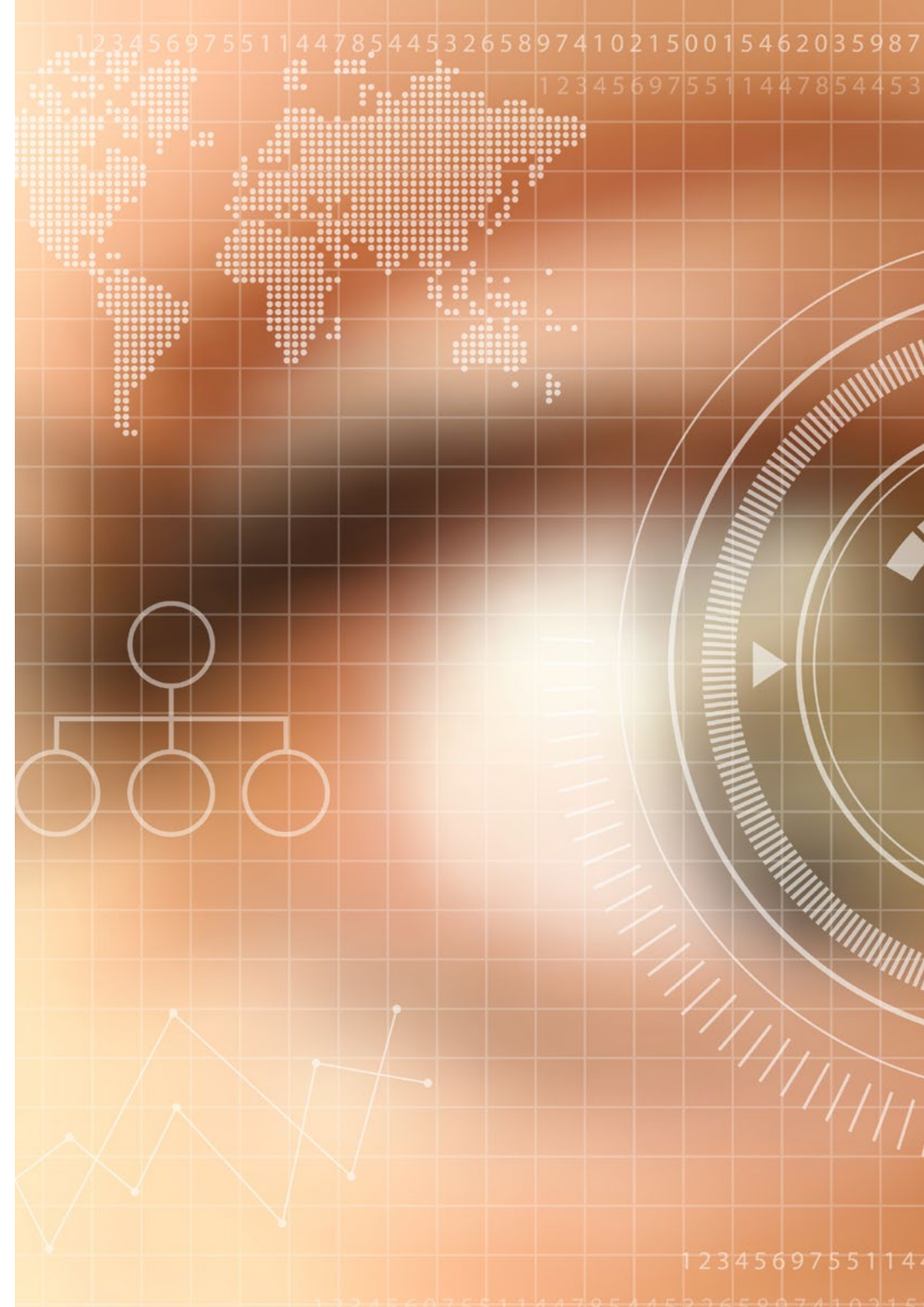
اتخذ الخطوة لمتابعة آخر المستجدات في الأنظمة
" التفاعلية "



الأهداف المحددة



- ♦ تحليل السياق الاقتصادي والاجتماعي والثقافي والتاريخي الذي يتم فيه تطوير التصميم حاليًا لإيجاد مجالات جديدة للبحث والتجريب
- ♦ العمل كوسيط بين التكنولوجيا والفن والتصميم، وبين الأفكار والأغراض، وبين الثقافة والتجارة
- ♦ اقتراح استراتيجيات البحث والابتكار
- ♦ توصيل الأفكار والمشاريع بوضوح، والجدل بشكل منطقي، ومعرفة كيفية تقييم المقترحات وتوجيه الحوار
- ♦ امتلاك القدرة على عرض الأفكار والمشاريع المبتكرة بشكل واضح
- ♦ اكتساب القدرة على النقاش بطريقة جدلية والدفاع عن مبادئ الفرد وأفكاره، وكذلك احترام الاعتبار النقدي للآراء المعبر عنها



الهيكل والمحتوى

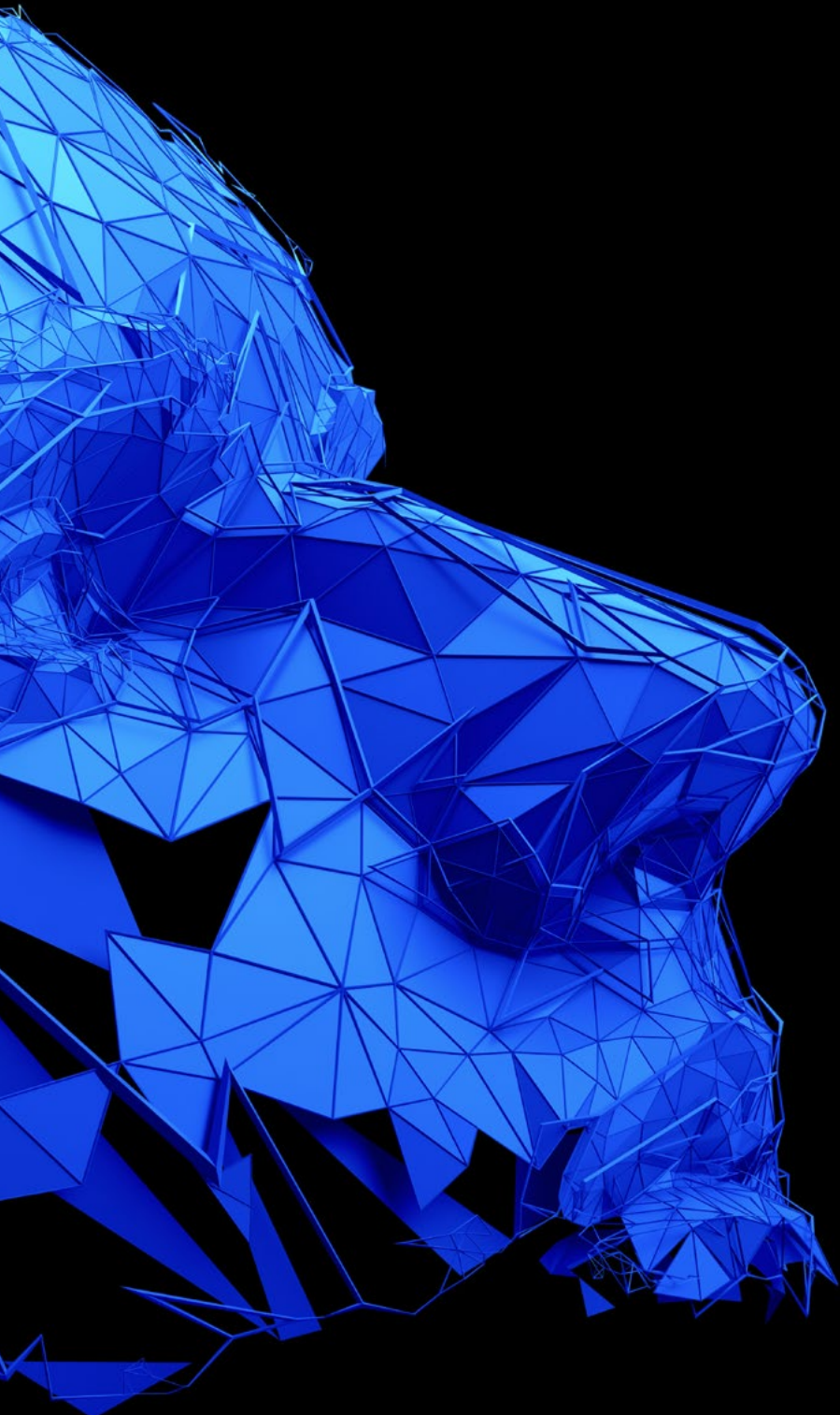
تم تصميم هيكل المحتويات من قبل فريق من المتخصصين، على دراية بأهمية التدريب في أيامنا هذه لتكون قادراً على التقدم في سوق العمل بأمان ووقرة تنافسية، ومن أجل ممارسة مهنتك بالتميز.

تحتوي هذه المحاضرة الجامعية على البرنامج الأكثر اكتمالاً وتحديثاً في السوق"



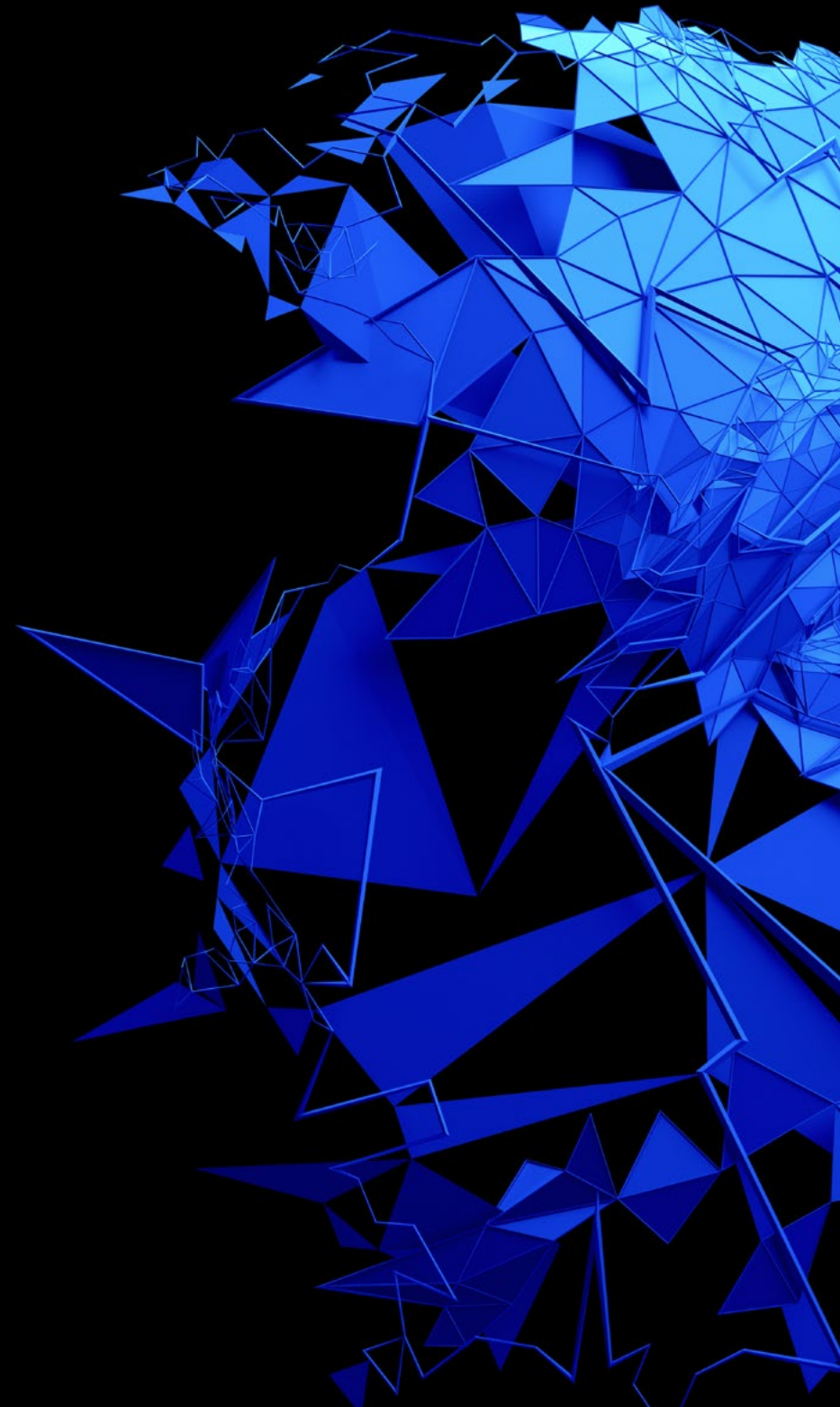
الوحدة 1. الأنظمة التفاعلية

- 1.1 مقدمة في الأنظمة التفاعلية
 - 1.1.1 ما هو النظام التفاعلي؟
 - 2.1.1 الذكاء الاصطناعي
 - 3.1.1 أنواع الذكاءات الاصطناعي
 - 4.1.1 تطبيقات الذكاء الاصطناعي
- 2.1 تاريخ الذكاء الاصطناعي
 - 1.2.1 متى بدأنا الحديث عن الذكاء الاصطناعي؟
 - 2.2.1 المراجع في السينما
 - 3.2.1 أهمية الذكاء الاصطناعي
 - 4.2.1 التقنيات التي تمكن وتدعم الذكاء الاصطناعي
- 3.1 الروبوتية
 - 1.3.1 مما تتكون؟
 - 2.3.1 تاريخ موجز للروبوتات
 - 3.3.1 تصنيف الروبوتات
 - 4.3.1 الروبوتات في وسائل الإعلام المختلفة
- 4.1 عناصر تفاعل جديدة
 - 1.4.1 ستة قوانين للروبوتات اقترحها البرلمان الأوروبي
 - 2.4.1 مساعدين افتراضيين بالصوت
 - 3.4.1 مستقبل الذكاء الاصطناعي
 - 4.4.1 مناظرة: هل يجب أن نخشى الأشكال الجديدة من التكنولوجيا؟
- 5.1 مقدمة إلى عالم ألعاب الفيديو
 - 1.5.1 ألعاب الفيديو
 - 2.5.1 الخصائص العامة
 - 3.5.1 الأجناس
 - 4.5.1 لاعب ألعاب الفيديو
- 6.1 تاريخ ألعاب الفيديو
 - 1.6.1 البدايات
 - 2.6.1 1970-1979: ظهور ألعاب الفيديو
 - 3.6.1 1980-1989: فترة ال 8 بايت
 - 4.6.1 1990-1999: الثورة ثلاثية الأبعاد
 - 5.6.1 منذ عام 2000: بداية القرن الجديد



- 7.1 التأثير الاجتماعي لألعاب الفيديو
 - 1.7.1 التأثيرات على الصحة
 - 2.7.1 تأثير ألعاب الفيديو على أدمغة الأطفال
 - 3.7.1 تأثير ألعاب الفيديو على المراهقين
 - 4.7.1 التطبيق العملي: هل تعتبر ألعاب الفيديو مفيدة؟
- 8.1 شركات ألعاب الفيديو
 - 1.8.1 ما هي شركات ألعاب الفيديو التي تعرفها؟
 - 2.8.1 الشركات الأكثر تأثيراً
 - 3.8.1 ألعاب الفيديو الشعبية
 - 4.8.1 المناقشة: الواقع الذي نتجه نحوه
- 9.1 مقدمة في التصميم السردى لألعاب الفيديو
 - 1.9.1 ما هو التصميم السردى؟
 - 2.9.1 السرد الأساسي
 - 3.9.1 السرد في ألعاب الفيديو
 - 4.9.1 ما الذي يتم تسليمه للعميل؟
- 10.1 أول سيناريو للعبة فيديو
 - 1.10.1 مقدمة لسيناريو الفيلم
 - 2.10.1 كتابة السيناريو الخاص بك
 - 3.10.1 اللمسات الأخيرة
 - 4.10.1 المقدمة

إنها تجربة تدريبية فريدة ومهمة وحاسمة
لتعزيز تطور المهني



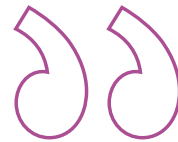
04 المنهجية

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 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 (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

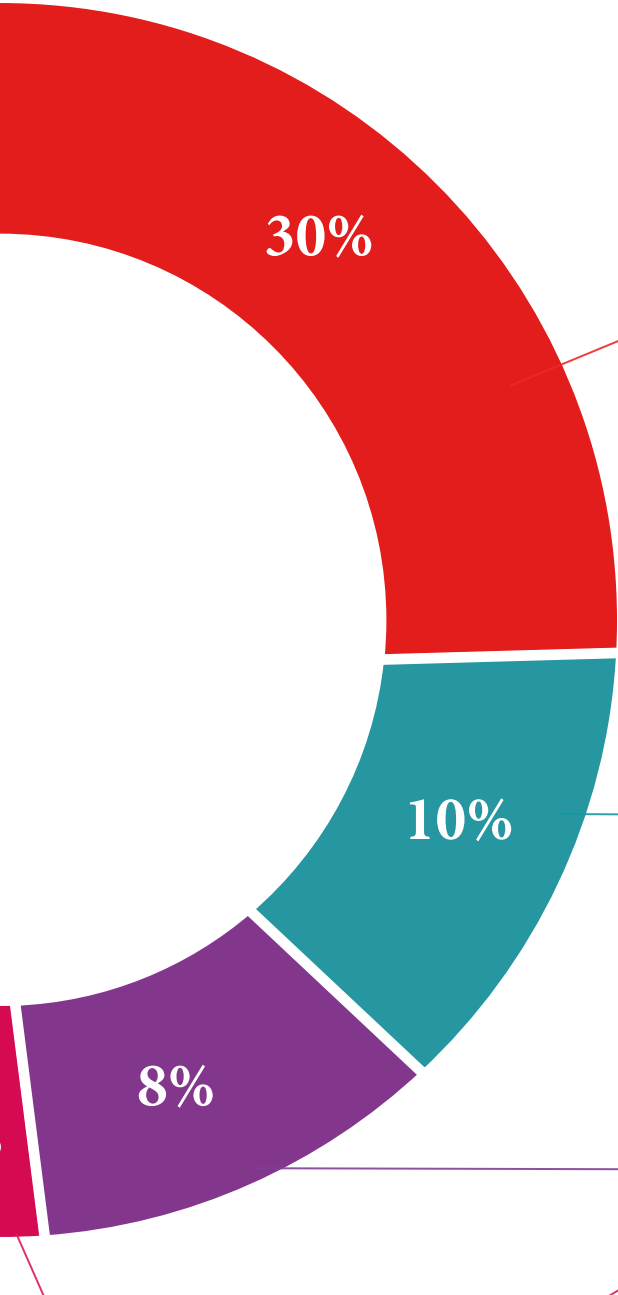


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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.



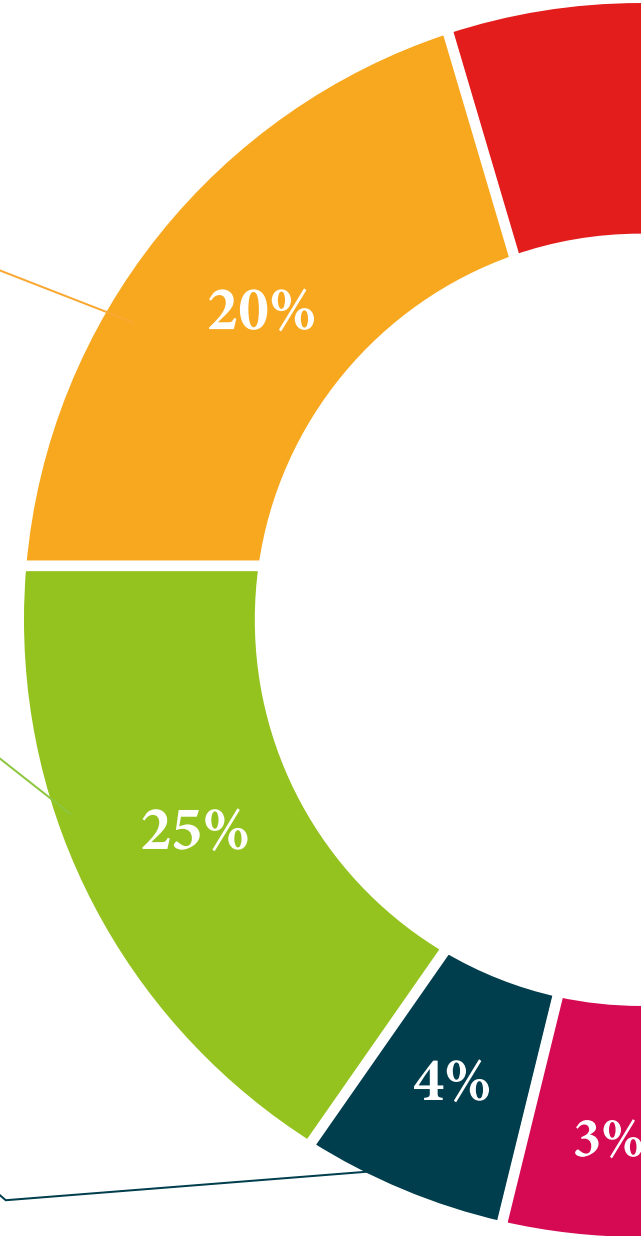
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أفراس 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 الأنظمة التفاعلية بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائق، 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 جامعي في الأنظمة التفاعلية على البرنامج العلمي الأكثر اكتسابا وحدائة في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: محاضرة جامعية في الأنظمة التفاعلية

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

الأنظمة التفاعلية

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

المعرفة

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

محاضرة جامعية
الأنظمة التفاعلية