محاضرة جامعية
إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

tech
الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
إنتاج وعرض ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

- 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/production-pitching-3d-video-games

الفهرس

01
المقدمة
ص. 4

02
الأهداف
ص. 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
ص. 12

04
الهيكل والمحتوى
ص. 16

05
المنهجية
ص. 20

06
المؤهل العلمي
ص. 28

01
المقدمة

قبل إنشاء منتج سمعي بصري وتحريره وإطلاقه بجودة وتنسيق عاليين، من الضروري التخطيط مسبقًا للحبكة والفكرة الرئيسية والتطوير المحتمل. يعد الترويج (pitching) جزءًا لا غنى عنه من عمل المصمم، كما هو الحال مع الحفاظ على التنظيم الجيد عند إنتاج المحتوى. في قطاع ألعاب الفيديو، من الضروري التوزيع في فرق تطوير فعالة، وتنفيذ ممارسات الإنتاج الجيدة واستخدام منهجيات رشيقة تجعل العمل أسهل. تم إنشاء هذا البرنامج، على وجه التحديد، للتعمق في كل هذه القضايا، مما يمنح المصمم الأدوات المناسبة لأخذ مشاريعه إلى أقصى إمكاناتها. تنسيق البرنامج متاح 100% عبر الإنترنت، لذلك سيتمكن الطالب من تحديث معرفته في مختلف المهارات الإنتاجية دون القيود النموذجية للجداول الزمنية المحددة مسبقًا أو الفصول الدراسية الشخصية.

أفضل برنامج لك للتعمق في الإنتاج والترويج للمشاريع واسعة النطاق، مع وحدات مخصصة للتحليل في الإنتاج وتحديد أولويات الأهداف والبحث عن الاستثمارات"

لقد نشأت المشاريع السمعية البصرية الكبرى من أفكار عظيمة. مع ذلك، فإن إحدى العمليات الأكثر صعوبة والشاقة في عالم صناعة ألعاب الفيديو هي على وجه التحديد تجسيدها. هذا هو السبب وراء ظهور محاضرة جامعية في الإنتاج والترويج لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد، مما يشجع المصمم على تقديم عرض تقديمي عالي التأثير، مع تنظيم عمله وفريقه الإنتاجي بطريقة أكثر كفاءة.

لكي يُظهر المزيد من المحترفين للعالم قدراتهم ومهاراتهم في التصميم، قامت TECH وفريق الخبراء التابع لها بتطوير هذه المحاضرة الجامعية. هو برنامج يتعمق في وجهة النظر الإنتاجية، بدءًا من خصائصها المنهجية وحتى عملية التسويق، بهدف إظهار المزيد من المحترفين للعالم أفكارهم المطبقة والمنتجات السمعية والبصرية. برنامج غامر ومتعدد التخصصات 100% عبر الإنترنت، ومتوافق مع المسؤوليات المهنية أو الشخصية الأكثر تطلبًا.

لتسهيل مهمة الدراسة، تم إنشاء مكتبة وسائط متعددة واسعة من المواد الإضافية، بما في ذلك مقاطع الفيديو المتعمقة وتمارين المعرفة الذاتية والمقالات البحثية والقراءات الإضافية والملخصات الديناميكية. بالإضافة إلى ذلك، ستكون جميع المواد متاحة منذ بداية الدورة وسيتمكن الطالب من الوصول إليها متى وأينما أراد ومن أي جهاز متصل بالإنترنت.

تحتوي **المحاضرة الجامعية فيإنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في ألعاب الفيديو والتكنولوجيا
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها بشكل خاص على النمذجة ثلاثية الأبعاد والرسوم المتحركة في البيئات الافتراضية
- 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

قم بتحديث معرفتك في مجال الإنتاج والترويج باستخدام هذا البرنامج وتعلم كيفية بيع ونشر مشاريعك السمعية والبصرية حتى تحقق نجاحًا عالميًا"

إذا كنت تبحث عنمؤهل علمي في التصميم للتعمق في المنهجيات الرشيقة المختلفة في تطوير مقطوعات سمعية بصرية، فإن هذا البرنامج يحتوي على كل ما تبحث عنه وأكثر"

البرنامج يضم، في أعضاء هيئة تدريسهمحترفين في مجال الطاقات المتجددة يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم, بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

وسيتيح 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 التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

سيسمح لك هذا البرنامج بوضع خطة عمل لتقديم أفكارك إلى مجلس الادارة أو الشركة التي ترغب في رعاية مشاريعك.

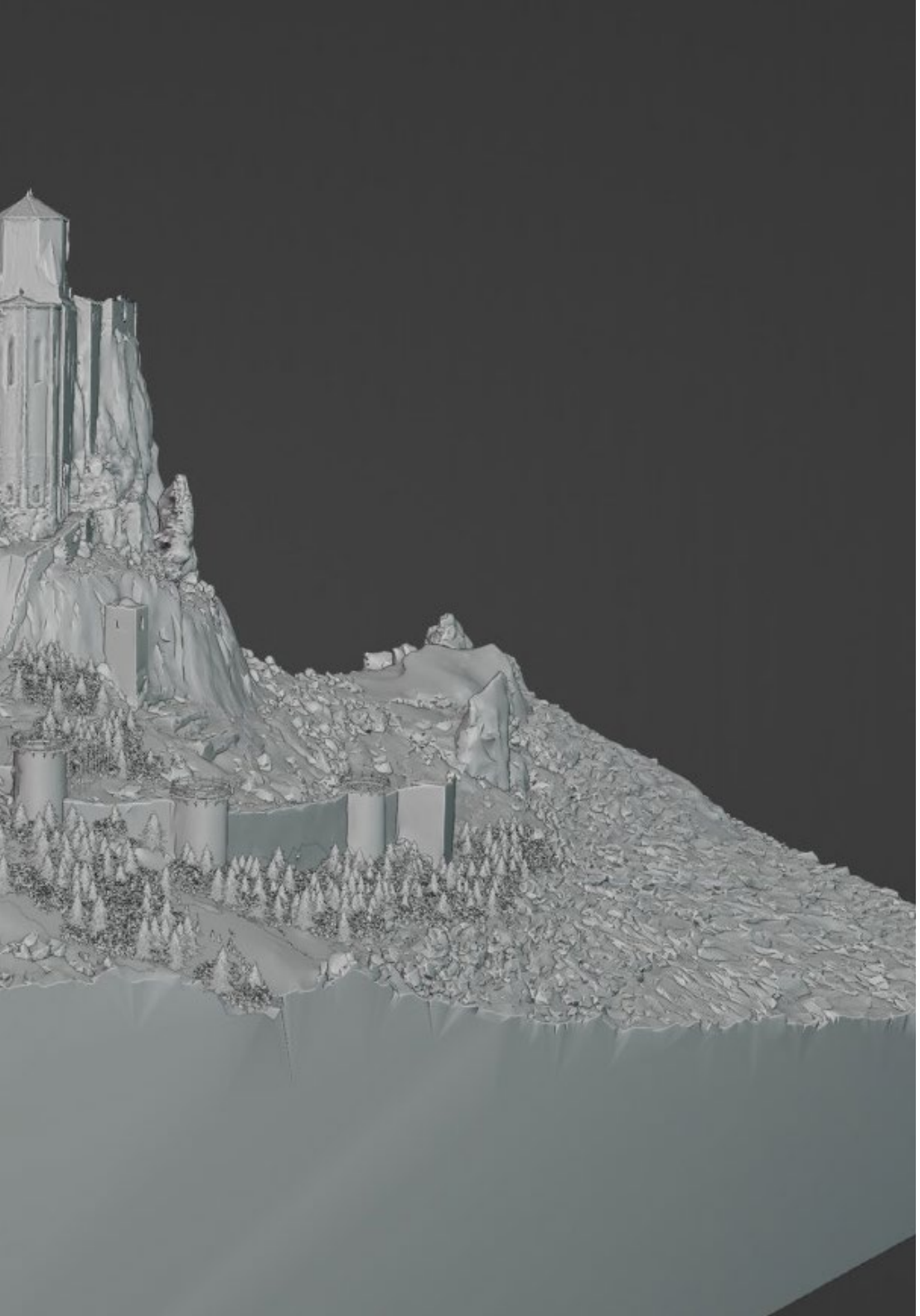
سوف تتعلم كيفية إجراء تقديرات للقيمة والجهد والوقت حتى تتمكن من تنظيم قدرتك على التصميم بشكل أكثر مرونة.

02

الأهداف

الهدف الرئيسي من هذه المحاضرة الجامعية هو أن يتعلم الطالب تقديم وتقييم تصميمات ألعاب الفيديو الخاصة به للشركات الكبيرة في هذا القطاع. بالمثل، لن يكون للطالب الأولوية لتعلم العملية فحسب، بل سيكون أيضًا قادرًا على تنفيذها ببراعة حتى يتمكنوا في المستقبل من قيادة فرق الإنتاج. للقيام بذلك، سيتم توفير المعلومات الأكثر ابتكارًا وشمولاً لك، بالإضافة إلى أفضل الأدوات الأكاديمية التي ستسهل توسيع معرفتك بطريقة مضمونة.

سوف تتعلم كيفية حساب تكاليف إنتاج المشروع بدقة بناءً على التأثير الذي يمكن أن يولده في المستقبل وفعاليته على الشباب"



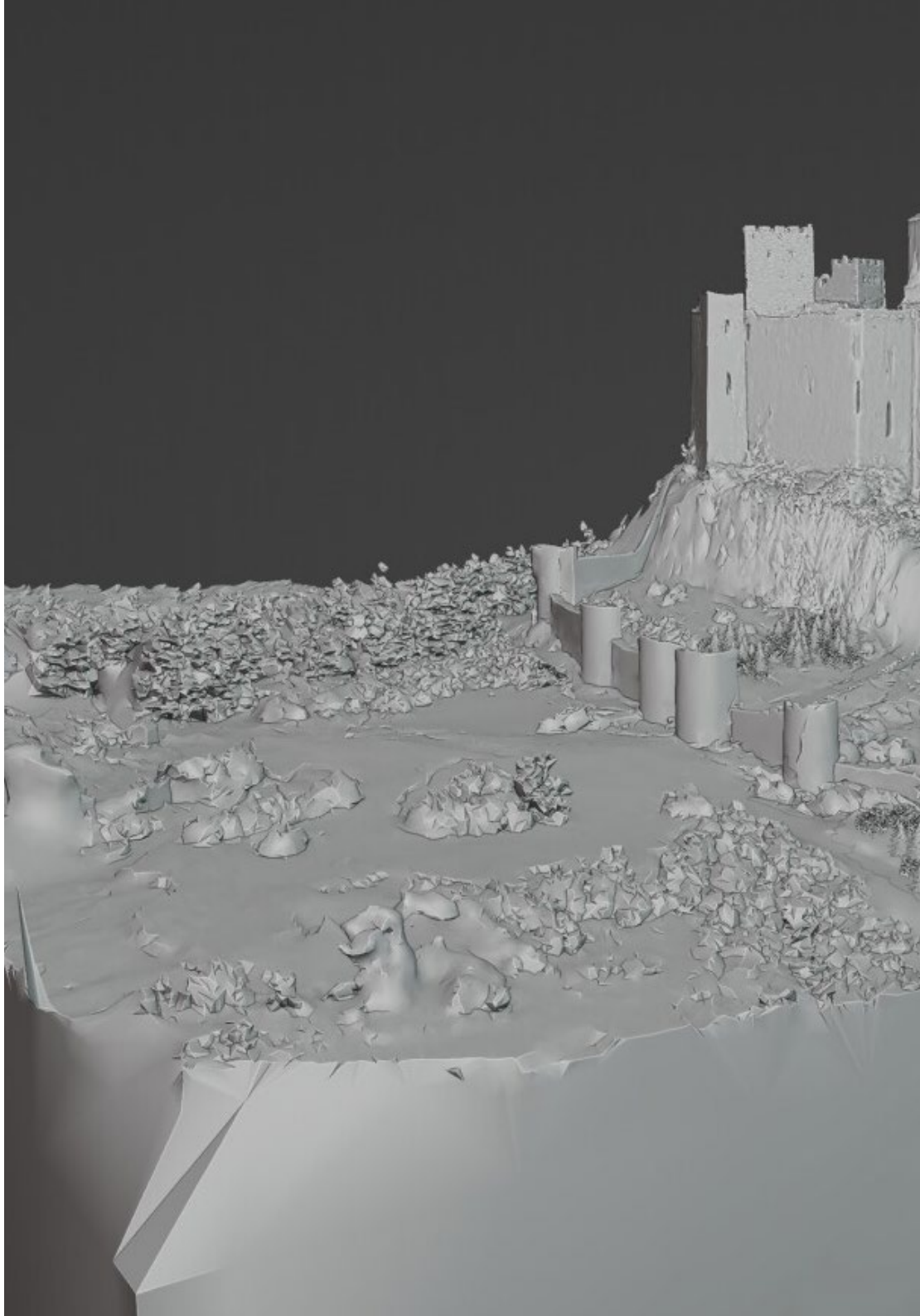
الأهداف المحددة

- تطوير منهجية SCRUM وAgile المطبقة على ألعاب الفيديو لإدارة المشاريع
- وضع نظام لحساب الجهود في شكل تقديرات كل ساعة
- توليد المواد لعرض المشروع على المستثمرين

ستدرس استراتيجيات التحليل التنافسي الرئيسية، حتى تتعرف على منافسيك المباشرين بشكل جيد وتتمكن من تطوير مشاريع أفضل منهم"

الأهداف المحددة

- تحديد الاختلافات بين منهجيات الإنتاج قبل SCRUM وتطورها حتى اليوم
- تطبيق التفكير الرشيق في أي تطوير دون فقدان اتجاه المشروع
- تطوير إطار مستدام للفريق بأكمله
- توقع احتياجات الإنتاج من الموارد البشرية وإعداد تقدير لتكاليف الموظفين الأساسية
- إجراء تحليل مسبق للحصول على المعلومات الأساسية للتواصل حول أهم قيم مشروعنا
- دعم حجج المبيعات والتمويل للمشروع بالأرقام التي توضح الملاءة المحتملة للمشروع
- تحديد الخطوات اللازمة للتواصل مع الناشرين (publishers) والمستثمرين



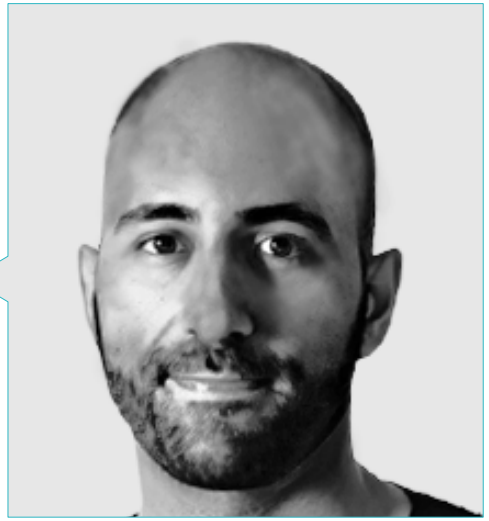
03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

من بين أولويات TECH عند تصميم مؤهلاتها العلمية هو تكوين هيئة تدريسية مدربة توفر الجودة والدقة في تطوير البرنامج. لهذا السبب، بالنسبة لهذه المحاضرة الجامعية، تم اختيار مجموعة من المهنيين ذوي الخبرة في هذا المجال لتوجيه محترفي التصميم من معرفتهم. بالإضافة إلى ذلك، يتكون طاقم التدريس من متخصصين نشطين، مما يسمح للطالب أن يكون قريبًا من عالم العمل الحالي.

فريق تدريسي متخصص سيكون على استعداد للرد على جميع استفساراتك، وتسهيل تعلمك في الإنتاج والترويج"

هيكل الإدارة



أ. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

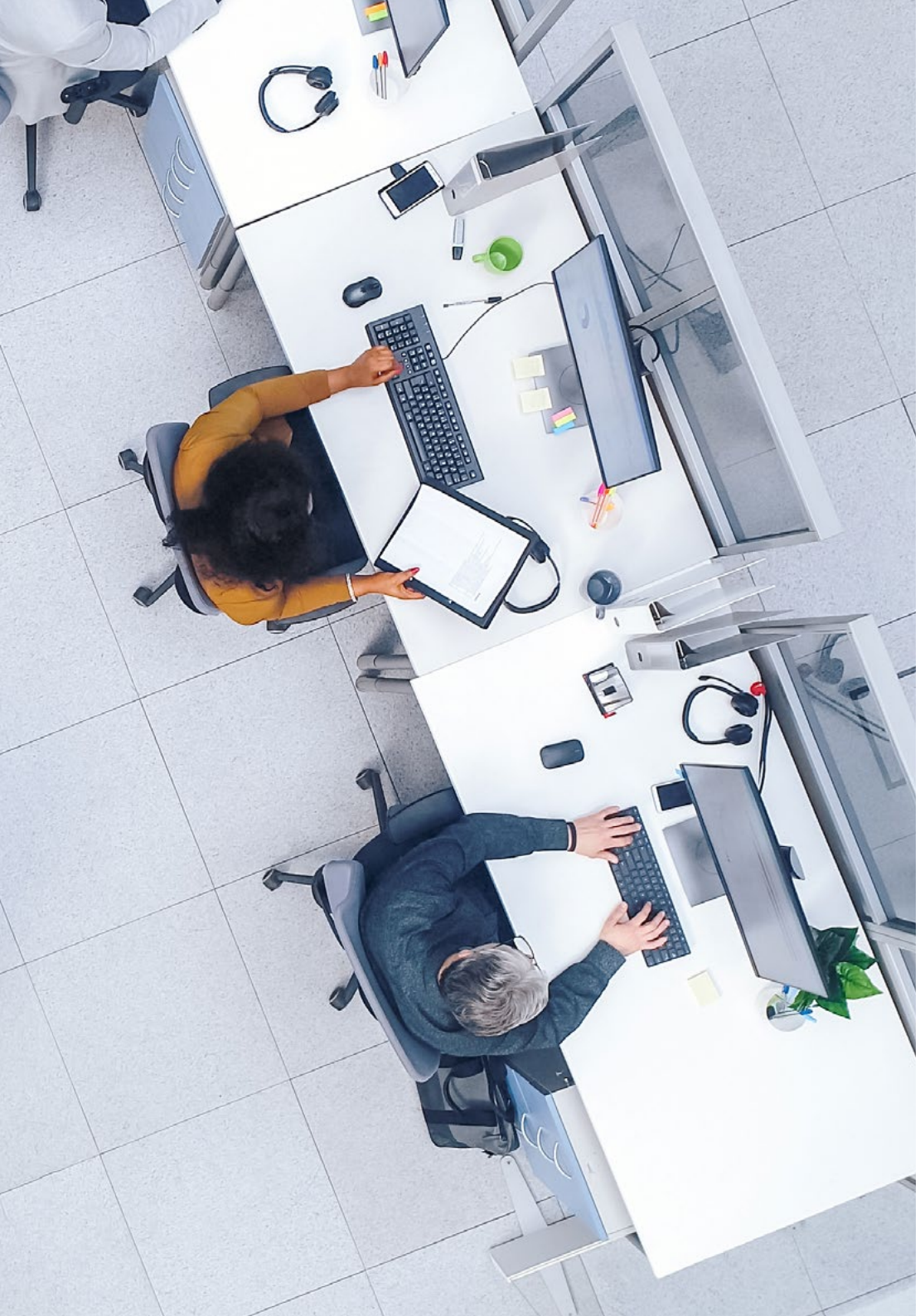
- مدير هندسة وتصميم الألعاب في Grupo Interviea
- أستاذ في ESNE لتصميم ألعاب الفيديو، وتصميم المستويات، وإنتاج ألعاب الفيديو، والبرمجيات الوسيطة (Middleware)، وصناعات الوسائط الإبداعية، وما إلى ذلك.
- مستشار في تأسيس شركات مثل Avatar Games أو Interactive Selection
- مؤلف كتاب تصميم ألعاب الفيديو
- عضو المجلس الاستشاري Nima World

04

الهيكل والمحتوى

صممت TECH منهجًا دراسيًا واسعًا، يتكون من موضوعات ذات أهمية وموضوعات مهمة لتطوير البرنامج، بحيث يجد الطالب مقاطع فيديو مفصلة ومقالات بحثية وملخصات ديناميكية وقراءات تكميلية وتمارين معرفة الذات. بفضل هذا، سيتمكن الخريج من التعمق بطريقة شخصية في الجوانب المختلفة للمنهج الدراسي ودراستها وقتما يريد، وذلك بفضل إمكانية الوصول إلى الفصول الدراسية الافتراضية.

مؤهل علمي بدرجة عالية جدًا من التخصيص، يتكيف مع مستويات الطلب الخاصة بك ومصممة لتتجاوز كل توقعاتك"

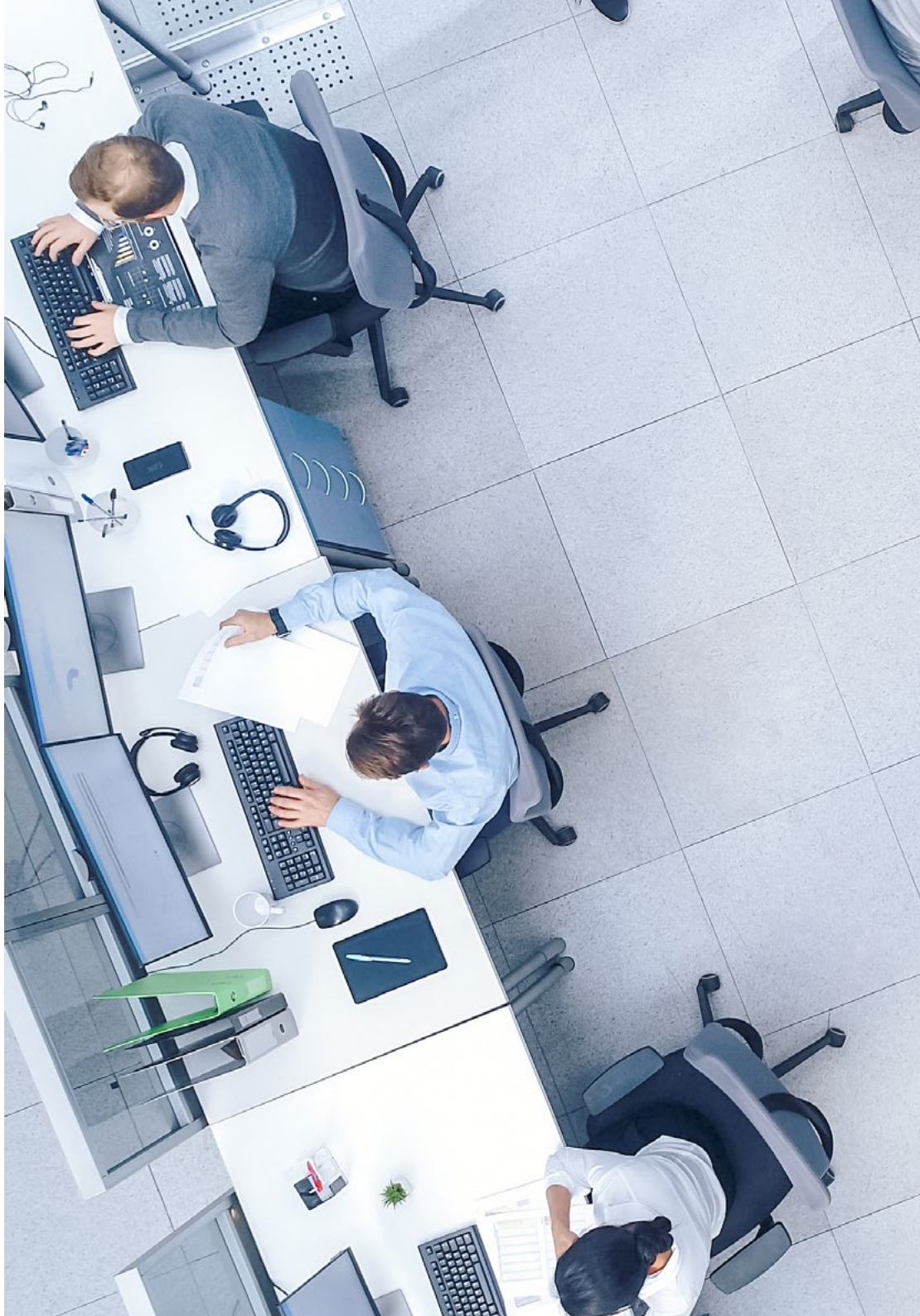


الوحدة 1. إنتاج وتمويل ألعاب الفيديو

1.1. إنتاج ألعاب الفيديو
1.1.1. المنهجيات المتتالية
2.1.1. حالة الافتقار إلى إدارة المشروع وغياب خطة العمل
3.1.1. عواقب عدم وجود قسم إنتاج في صناعة ألعاب الفيديو
2.1. فريق التطوير
1.2.1. الإدارات الرئيسية عند وضع المشاريع
2.2.1. الملامح الرئيسية في الإدارة الجزئية: LEAD و SENIOR
3.2.1. مشكلة نقص الخبرة في شخصية JUNIOR
4.2.1. وضع خطة تدريبية لملامح الخبرة المنخفضة
3.1. منهجيات رشيقة في تطوير ألعاب الفيديو
1.3.1. SCRUM
2.3.1. AGILE
3.3.1. المنهجيات المختلطة
4.1. تقديرات الجهد والوقت والتكاليف
1.4.1. سعر تطوير ألعاب الفيديو: المفاهيم النفقات الرئيسية
2.4.1. جدولة المهام: النقاط والمفاتيح والجوانب المهمة التي يجب مراعاتها
3.4.1. تعتمد التقديرات على نقاط الجهد مقابل حسابها بالساعات
5.1. تحديد الأولويات في تخطيط النموذج الأولي
1.5.1. تحديد الأهداف العامة للمشروع
2.5.1. تحديد أولويات الوظائف والمحتويات الرئيسية: الترتيب والاحتياجات وفقًا للقسم
3.5.1. تجميع الوظائف والمحتويات في الإنتاج لتشكل مخرجات (نماذج أولية وظيفية)
6.1. الممارسات الجيدة في إنتاج ألعاب الفيديو
1.6.1. الاجتماعات اليومية (daylies) والاجتماعات الأسبوعية (weekly meeting) واجتماعات نهاية السباق (sprint) والاجتماعات للتحقق من النتائج في معالم ALFA وBETA وRELEASE
2.6.1. قياس سرعة السباق (Sprint)
3.6.1. .الكشف عن نقص الحافز وانخفاض الإنتاجية وتوقع المشاكل المحتملة في الإنتاج
7.1. تحليل الإنتاج
1.7.1. التحليل السابق 1: مراجعة حالة السوق
2.7.1. التحليل السابق 2: تحديد مراجع المشروع الرئيسية (المنافسون المباشرون)
3.7.1. استنتاجات التحليلات السابقة

8.1. حساب تكلفة التطوير
1.8.1. الموارد البشرية
2.8.1. التكنولوجيا والتراخيص
3.8.1. النفقات الخارجية للتنمية
9.1. البحث عن الاستثمار
1.9.1. أنواع المستثمرين
2.9.1. ملخص تنفيذي
3.9.1. سطح الملعب (Pitch deck)
4.9.1. الناشرين (Publishers)
5.9.1. التمويل الذاتي
10.1. إعداد تحليل إنهاء المشروع (Post Mortems) للمشروع
1.10.1. عملية إنتاج تحليل إنهاء المشروع (Post Mortem) في الشركة
2.10.1. تحليل النقاط الإيجابية للمشروع
3.10.1. دراسة النقاط السلبية للمشروع
4.10.1. اقتراح لتحسين النقاط والاستنتاجات السلبية للمشروع

ستكون قادرًا على إتقان SCRUM وAgile خلال 6 أسابيع فقط مع TECH من خلال هذا البرنامج الكامل والشامل للغاية. هل أنت مستعد لذلك ؟"



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.

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.

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 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.

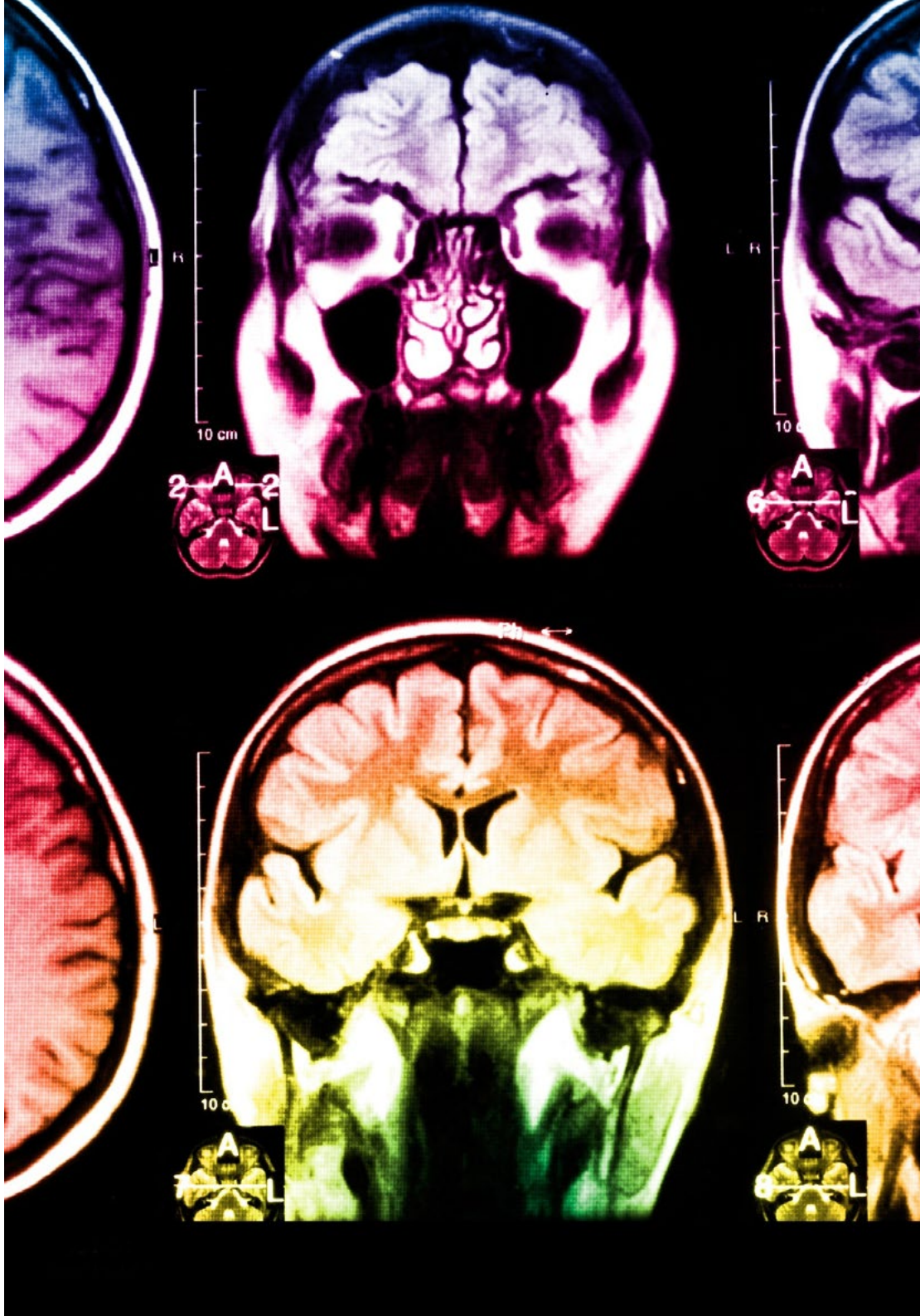
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

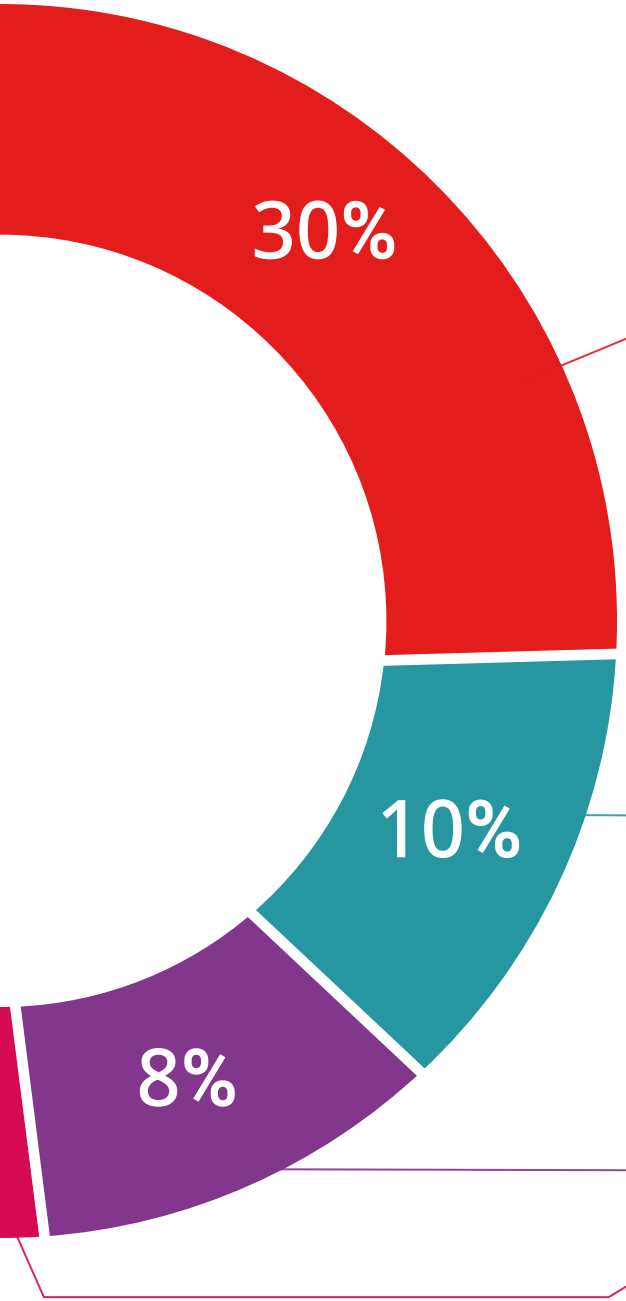
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، 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.

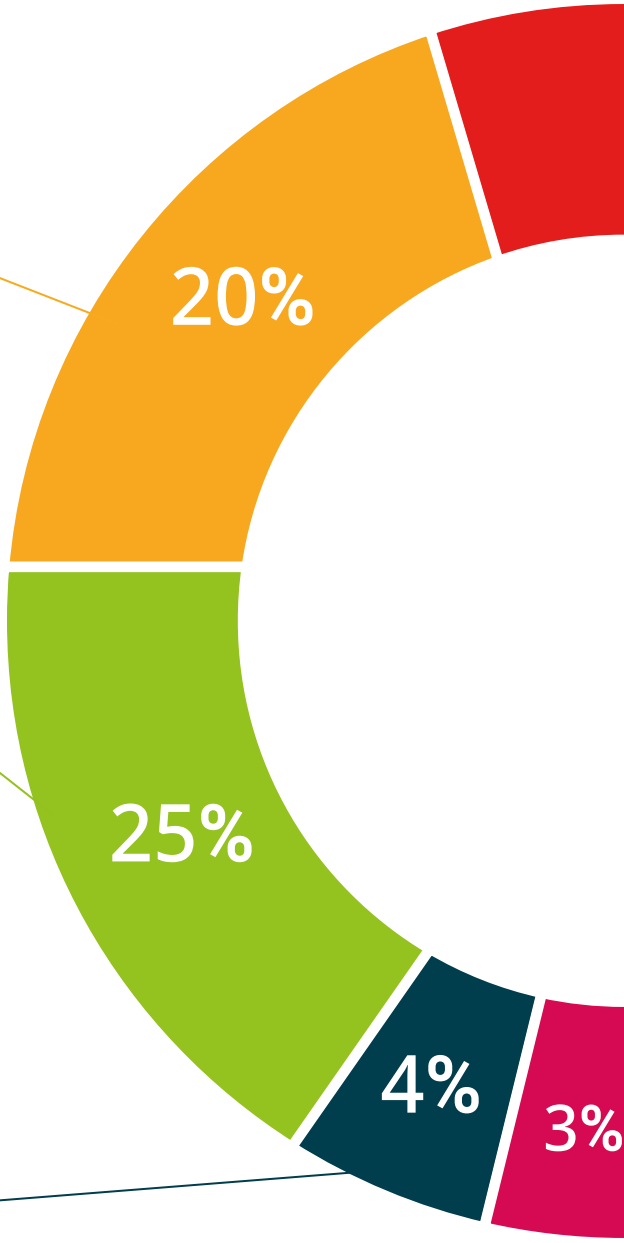
ملخصات تفاعلية

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 هذه المحاضرة الجامعية في إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد 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 إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **محاضرة جامعية** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**

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

المؤهل العلمي: **محاضرة جامعية في إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **150 ساعة**

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

إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

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

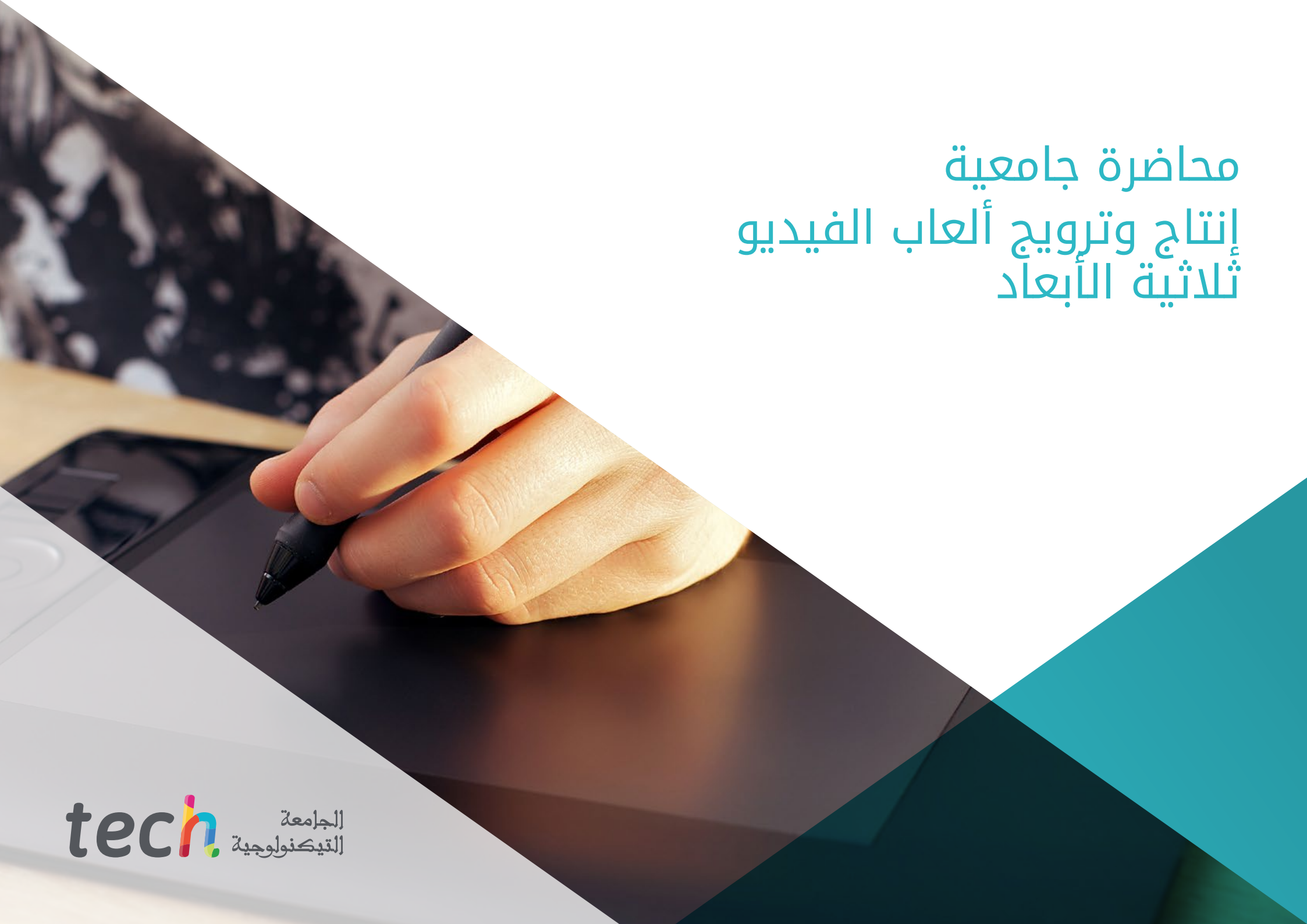
*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
إنتاج وعرض ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

- 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**

محاضرة جامعية
إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد



tech الجامعة التيكنولوجية