محاضرة جامعية
تصميم الصوت وموسيقى ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

تصميم الصوت وموسيقى 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/sound-music-design-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

تشترك السينما وألعاب الفيديو في أشياء كثيرة: فهي تستخدم التصوير الفوتوغرافي والسرد، والعوالم الخيالية والواقعية، والممثلين، وقبل كل شيء، الموسيقى التصويرية لتوليد المشاعر. لذلك، في السنوات الأخيرة، تم إعطاء أهمية أكبر لموسيقى وأصوات ألعاب الفيديو، مما دفع الشركات إلى البحث عن متخصصين في هذا المجال. ولهذا السبب، يسعى هذا البرنامج إلى مساعدة الطلاب على استكمال ملفاتهم الشخصية كمصممين، وتزويدهم بالأدوات التي يحتاجونها لإنشاء مقطوعات موسيقية تترك بصمة على اللاعبين.

تعتبر موسيقى ألعاب الفيديو بالفعل تعبيراً فنيًا. تعلم كيفية تأليفها من خلال التسجيل في هذا البرنامج"

أصبحت الموسيقى في ألعاب الفيديو وسيلة لإثارة المشاعر لدى اللاعبين. من خلاله، يمكن إعداد المشهد بطريقة تمكن المستخدمين من تحديد ما إذا كان العدو يقترب أو ما إذا كانت المشاهد السينمائية قد انتهت. يُستخدم هذا المورد على نطاق واسع في هذا القطاع، مما يسمح بإدامة عناوين مختلفة بمرور الوقت، مثل *Pac-Mac* والشهير"*mec-mec*" ذو»الأشباح الصغيرة".

لذلك، يعد قسم الصوت في اللعبة أمرًا حيويًا لنجاحها. ولهذا السبب، تبحث الشركات الكبيرة عن محترفين للاهتمام بهذا الأمر، وأداء التراحم الموسيقي لجميع العناوين. وبهذه الطريقة، تسعى المحاضرة الجامعية في تصميم الصوت وموسيقى ألعاب الفيديو إلى تخصيص المصممين في هذا القطاع، مما يسمح لهم بتوسيع نطاق حياتهم المهنية.

وبالتالي، سيتعلمون تصميم الموسيقى التصويرية *Soundtrack* للعبة فيديو من خلال برامج إنتاج مختلفة، وإيجاد الألحان التي تحرك مشاهد اللعبة والتعرف على الشخصية. وبهذه الطريقة سيكون الخريج المستقبلي قادراً على القيام بنفسه، أو بدء مشروع شخصي أو تكريس جهوده لتأسيس دار إنتاج تركز على هذا المجال.

تحتوي هذه **محاضرة جامعية في تصميم الصوت وموسيقى ألعاب الفيديو** على برنامج تعليمي كامل ومبتكر ومتكيف مع سوق العمل لهذه الصناعة. ومن أبرز الميزات:

- منهجيات التدريس الديناميكية، بحيث يتعلم الطالب تأليف وتصميم الصوت من خلال الممارسة
- التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- الرغبة في تعليم الطلاب خصوصيات صناعة ألعاب الفيديو
- توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

> الموسيقى ترافق اللاعب طوال مغامرته. قم بالتسجيل في البرنامج وسوف تقوم بتصميم نموذج صوتي فريد من نوعه"

هذه فرصة ممتازة لبدء مسارك المهني بشكل مستقل. تخصص في تصميم الصوت وموسيقى ألعاب الفيديو في هذا البرنامج"

الموسيقى هي إحدى الشخصيات الرئيسية الأخرى في ألعاب الفيديو. كن ملحنًا محترمًا بفضل هذه المحاضرة الجامعية.

ستحصل على شهادة في تصميم الصوت لألعاب الفيديو بفضل المؤهل المباشر لهذا البرنامج.

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

أهداف هذه المحاضرة الجامعية في تصميم الصوت وموسيقى ألعاب الفيديو واضحة: مساعدة المصمم على إدارة برامج التأليف الموسيقي ومساعدته على التخصص في هذا القطاع. ولهذا، سيكون لديها برنامج فريد ومحدث، وهو متاح عبر الإنترنت، ويمكن القيام به من أي مكان في العالم. بالإضافة إلى ذلك، سيكون لديهم شهادة مباشرة، والتي لا تتطلب إكمال المشروع النهائي لبدء العمل في هذه الصناعة.

إذا كان هدفك هو إنشاء الموسيقى التصويرية التالية للجزء الجديد من *Final Fantasy*، فهذا البرنامج مناسب لك"

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
- التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للعبة الفيديو

الأهداف المحددة

- أداء التأليف الموسيقي والتطوير
- تصميم برامج التأليف الموسيقي
- معرفة كيفية تنفيذ عملية الإنتاج وما بعد الإنتاج
- تعلم كيفية عمل الخلط الداخلي وتصميم الصوت
- استخدام مكتبات الصوت والصوت الاصطناعي و *Foley*
- التعرف على تقنيات التأليف لألعاب الفيديو

"الموسيقى تعزز تجربة اللاعبين. سجل الآن وكن مصمم صوت ناجح"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

ستقدم هيئة التدريس المسؤولة عن هذا البرنامج للطلاب كل المعرفة والمهارات اللازمة للمغامرة في هذا القطاع بمفردهم. بفضل خبرتهم الواسعة، سيتمكن المحترفون الذين يسجلون في هذه المحاضرة الجامعية من تعلم كيفية تنفيذ عملية الإنتاج وما بعد الإنتاج للتأليف الموسيقي.

لصنع أفضل موسيقى تصويرية، سوف تتعلم من أفضل المحترفين"

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

الأساتذة

أ. Carrión, Rafael

- مبرمج صوتي في Women in Games
- مصمم صوت ومبرمج صوت Unity3D
- إجازة في الهندسة الصناعية. جامعة البوليتكنيك في فالنسيا
- ماجستير في برمجة ألعاب الفيديو. جامعة كاتالونيا المفتوحة
- دورة في الإنتاج الصوتي للألعاب مع WWIS. Berklee

04

الهيكل والمحتوى

تحتوي هذه المحاضرة الجامعية على منهج دراسي محدث لاحتياجات القطاع. من خلال المواضيع العشرة التي تتكون منها الوحدة، سيتمكن الطلاب من تعلم كيفية تأليف الموسيقى وتطويرها للعبة فيديو، باستخدام برامج مختلفة. وبالمثل، ستعرف أين يمكنك استشارة الأصوات الأكثر استخدامًا في هذا القطاع وأحدث تقنيات التأليف. ومن أجل كل هذا، سيجد المصمم نفسه مستعدًا للمضي قدمًا في حياته المهنية، حيث يكون قادرًا على الممارسة بمفرده.

سيساعدك هذا البرنامج على بناء حياتك المهنية وتحقيق أهدافك: أن يكون لديك استوديو موسيقي خاص بك لألعاب الفيديو"

الوحدة 1. تصميم الصوت والموسيقى

1.1. التكوين

1.1.1. تكوين خطي

2.1.1. تكوين غير خطي

3.1.1. إنشاء مواضيع

2.1. تطوير الموسيقى

1.2.1. الأجهزة

2.2.1. الأوركسترا وأقسامها

3.2.1. الإلكترونيات

3.1. برمجة

1.3.1. Cubase Pro

2.3.1. الأدوات الافتراضية

3.3.1. Plugins

4.1. التوزيع الأوركسترالي

1.4.1. التوزيع الأوركسترالي MIDI

2.4.1. المزج والأدوات الرقمية

3.4.1. ما قبل المزيج

5.1. مرحلة ما بعد الإنتاج

1.5.1. مرحلة ما بعد الإنتاج

2.5.1. خاتمة

3.5.1. Plugins

6.1. الخلط

1.6.1. الخلط الداخلي

2.6.1. التنسيقات

3.6.1. تصميم الصوت

7.1. الإنتاج

1.7.1. مكتبات الصوت

2.7.1. الصوت الاصطناعي

3.7.1. *Foley*

8.1. تقنيات التركيب لألعاب الفيديو

1.8.1. التحليل I

2.8.1. التحليل II

3.8.1. إنشاء *Loops*

9.1. أنظمة التكيف

1.9.1. إعادة التسلسل الأفقي

2.9.1. إعادة الدمج العمودي

3.9.1. الانتقالات و stingers

10.1. الدمج

Unity 3D.1.10.1

FMOD.2.10.1

Mater Audio.3.10.1

في برنامج واحد سوف تتعلم ما استغرق الكثيرون سنوات لتعلمه. سجّل الآن"

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.

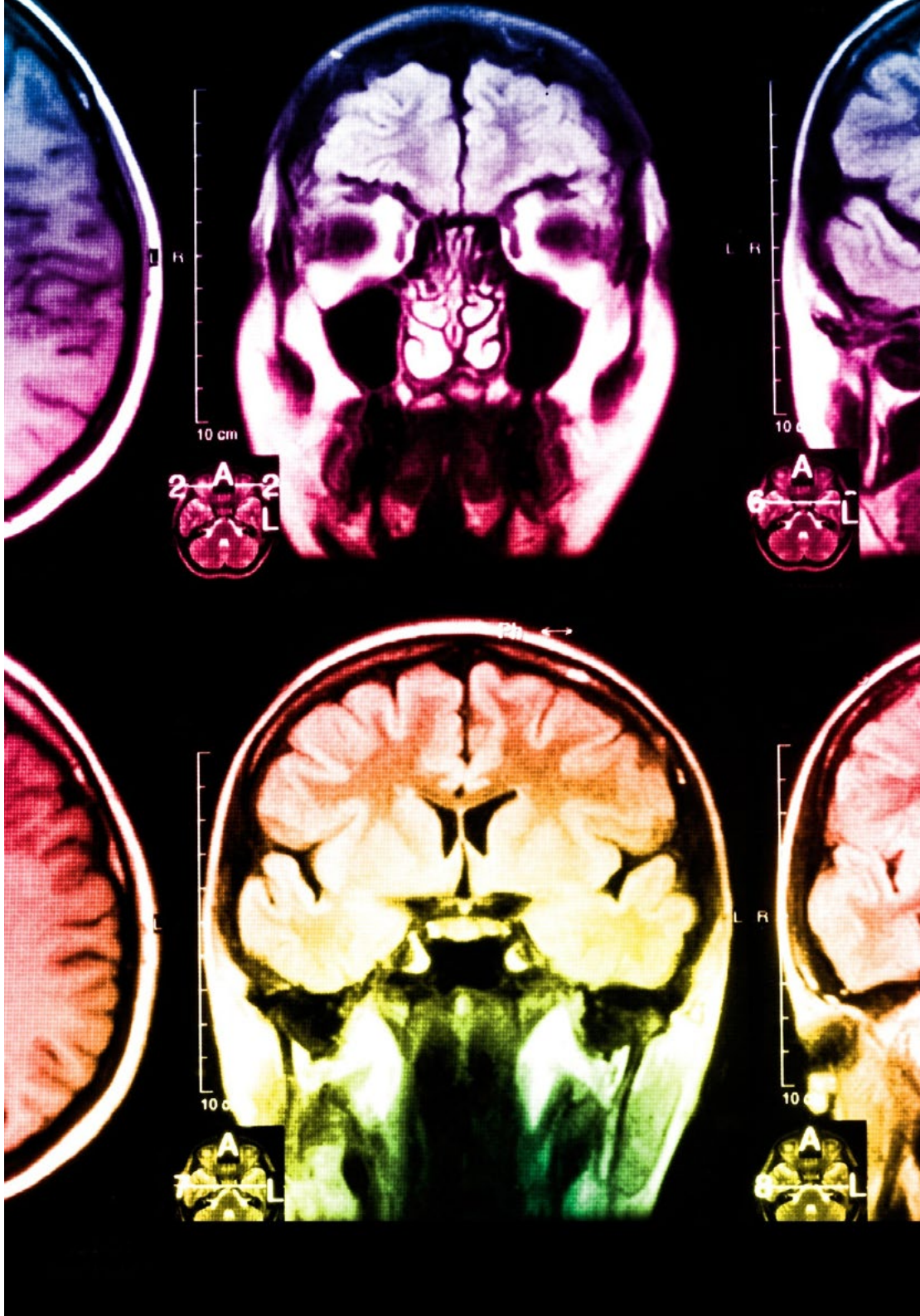
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

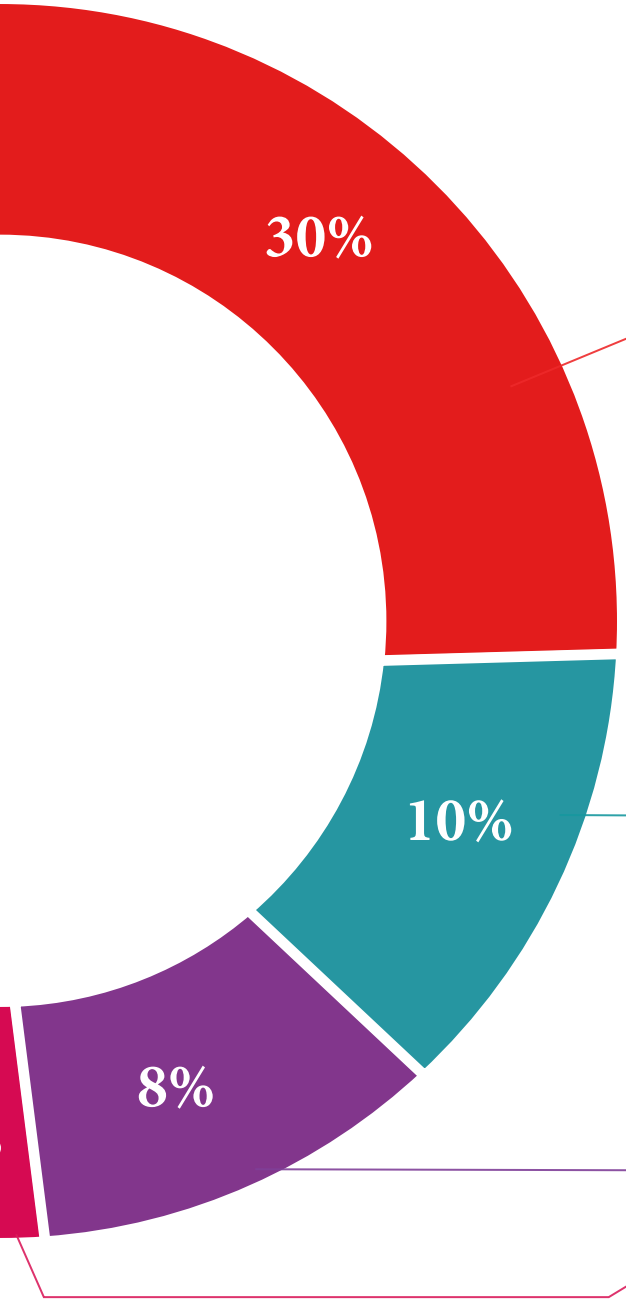
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

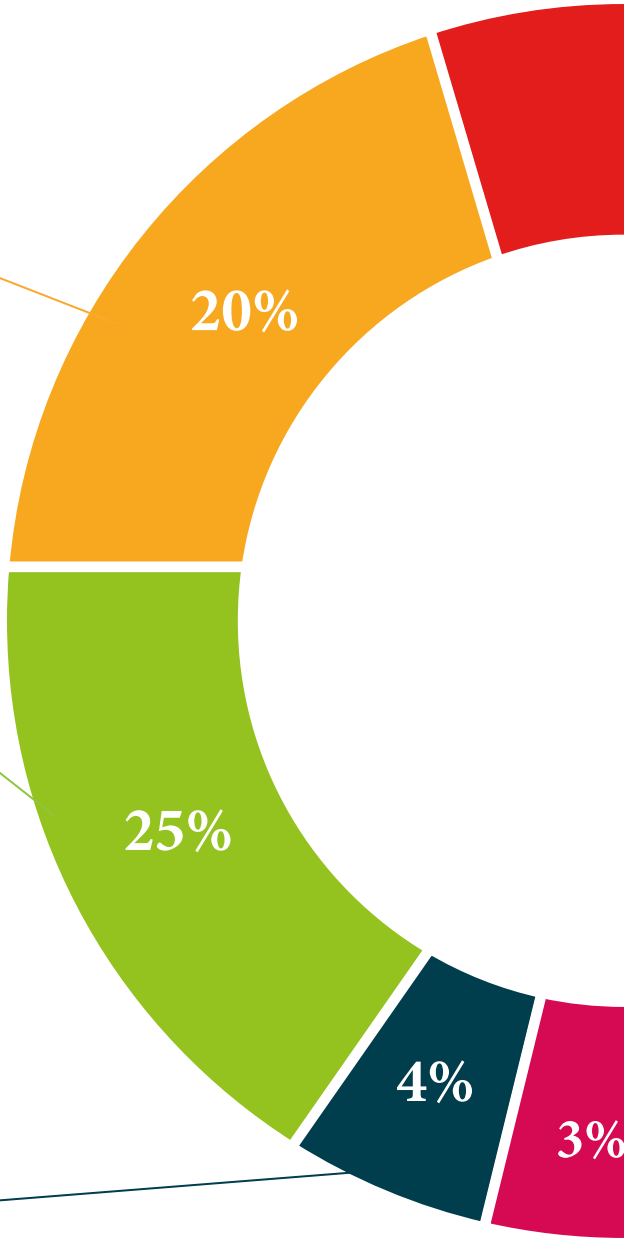
ملخصات تفاعلية

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 محاضرة جامعية في تصميم الصوت وموسيقى 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 **محاضرة جامعية في تصميم الصوت وموسيقى ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثةً 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 المحاضرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **محاضرة جامعية في تصميم الصوت وموسيقى ألعاب الفيديو**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **150 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

يمنح هذا

الدبلوم

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....
لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

تصميم الصوت وموسيقى 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

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

*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

تصميم الصوت وموسيقى 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**

محاضرة جامعية
تصميم الصوت وموسيقى ألعاب الفيديو

الجامعة التيكنولوجية
tech