# محاضرة جامعية

# تصميم ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

## محاضرة جامعية

## تصميم 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/video-game-design**

# 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

أصبحت ألعاب الفيديو فنًا يسمح بسرد القصص وتعريف اللاعبين بعوالم لم يسبق لها مثيل من قبل. لقد تطور كل هذا جنبًا إلى جنب مع التكنولوجيا، حيث انتقل من البكسل إلى الواقع المعزز في غضون بضع سنوات. لهذا السبب، تبحث الشركات عن محترفين قادرين على أن يكونوا في طليعة الابتكار، وقبل كل شيء، متحمسين لهذا العالم. ومع أخذ ذلك في الاعتبار، سيساعد هذا البرنامج في إعداد الطلاب لمواجهة التحدي المتمثل في كونهم جزءًا من واحدة من أكثر الشركات ربحية في العالم.

تخصّص في تصميم ألعاب الفيديو من خلال برنامج مصمم لتلبية الطلب الحالي للقطاع"

أصبحت ألعاب الفيديو النشاط الترفيهي المفضل لغالبية السكان. لا يوجد أحد لم يلعب أسماء مثل Pac-Man أو Super Mario أو FIFA في وقت ما. التطور المستمر لهذا القطاع سمح له بالوصول إلى أماكن أكثر، مما يتطلب المزيد من المهنيين المتحمسين لهذه الصناعة. ولتلبية هذا الطلب، تطلب الشركات المسؤولة عن إنشاء ألعاب الفيديو مصممين يمكنهم المساهمة بأفكار جديدة ومبتكرة عند تطوير إصدار جديد.

وبالنظر إلى ما ورد أعلاه، ستركز المحاضرة الجامعية في تصميم ألعاب الفيديو على تخصص الطلاب في المجال، مما يمنحهم منظوراً مختلفاً يحفزهم على صنع اللعبة التالية الناجحة عالميًا للشركة. للقيام بذلك، يجب عليهم معرفة اللاعب والألغاز والتحديات المختلفة التي تجذب انتباه المستخدم.

مع جميع المعلومات المقدمة في هذا البرنامج، سيتمكن الطالب من البدء في بناء اسم في هذا القطاع. بالإضافة إلى ذلك، وبفضل صيغتها عبر الإنترنت والدرجة المباشرة، سيتمكن الطالب من التعلم من أي مكان في العالم في الوقت الذي يختاره، دون الحاجة إلى القيام بمشروع نهائي لبدء العمل كمصمم ألعاب فيديو.

تحتوي هذه **محاضرة جامعية في تصميم ألعاب الفيديو** على البرنامج التربوي الأكثر اكتمالاً و حداثةً في السوق. ومن أبرز ميزاتها:

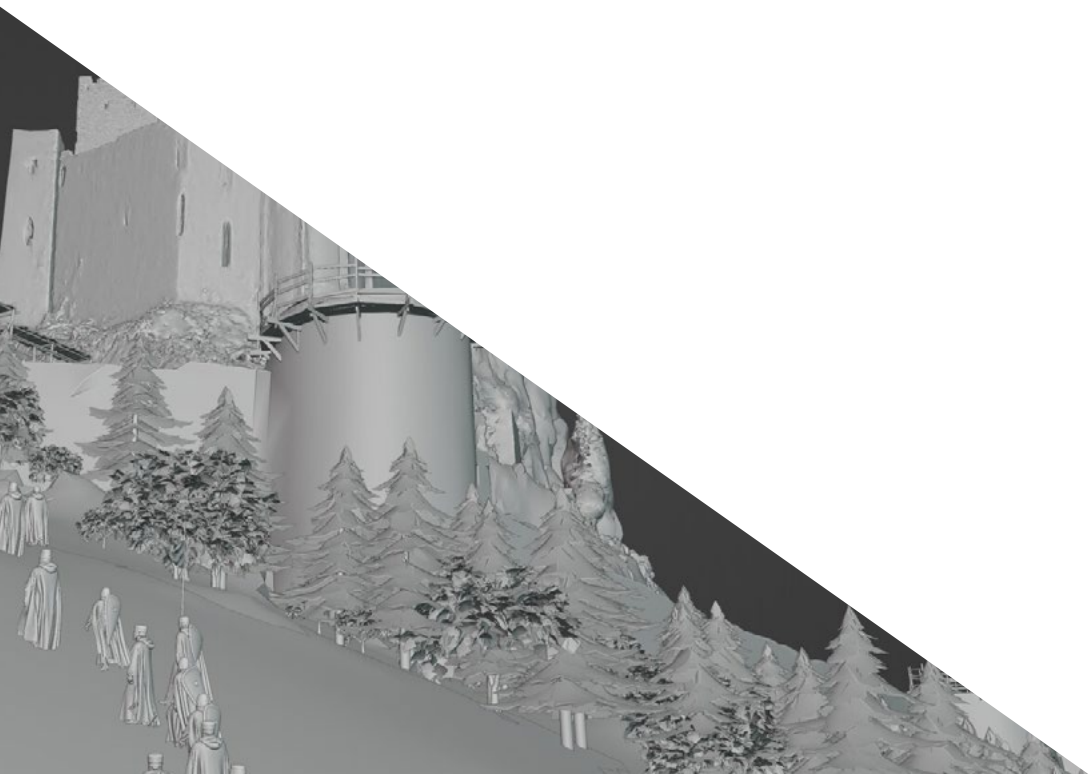
- محتوى واسع ومحدد، يركز على صناعة ألعاب الفيديو
- المعرفة في تصميم ألعاب الفيديو الجديدة والمبتكرة بحيث يلتحق الطالب بسوق العمل فوراً
- التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

برنامج عبر الإنترنت *100%*، والذي سيسمح لك بمواصلة أنشطتك اليومية أثناء التعلم"

سيكون هذا البرنامج متاحا في جميع الأوقات. قم بالتسجيل الآن للوصول إليه وتحويل حياتك المهنية كمصمم"

طور مسار حياتك المهنية واصنع اسمًا لنفسك للعمل جنبًا إلى جنب مع *Hideo Kojima*.

ألعاب الفيديو لا تزال هي المستقبل، راهن عليها وتخصص الآن.



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

تركز أهداف هذا البرنامج على إتاحة الفرصة للطلاب لتحسين مهاراتهم وكفاءاتهم في تطوير وتصميم ألعاب الفيديو. ولهذا السبب، سيكون لديه المحتوى الأكثر اكتمالًا وحداثة في السوق، ويتم تدريسه عبر الإنترنت ومع إمكانية الحصول على درجة علمية مباشرة، أي أنك لن تضطر إلى القيام بمشروع نهائي لممارسة مهنة.

يمكنك التقدم بالوتيرة التي تناسبك. لن تضطر إلى
إيقاف حياتك مؤقتًا لتنفيذ هذه المحاضرة الجامعية"

## 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 نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عناصر التصميم والألعاب
- التعرف على أنواع اللاعبين الحاليين ودوافعهم وخصائصهم
- معرفة ميكانيكا الألعاب ومعرفة MDA ونظريات أخرى لتصميم ألعاب الفيديو
- تعلم القواعد الأساسية لتحليل ألعاب الفيديو من خلال النظرية والأمثلة
- التعرف على تصميم مستويات اللعبة وكيفية إنشاء الألغاز ضمن هذه المستويات وكيفية وضع عناصر التصميم في البيئة

"لا تتخلف عن الركب وقم بالتسجيل في هذا البرنامج لتبدأ في النمو بشكل احترافي اليوم"

03

# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع طاقم التدريس المسؤول عن نقل محتويات البرنامج بخبرة واسعة في هذا القطاع. إن سنوات إعدادهم الأكاديمية والعملية تؤهلهم لقيادة مسيرة تدريب الطلاب إلى التميز. ومن إنجازاته المتنوعة يمكن أن نسلط الضوء على تأسيس شركة لألعاب الفيديو والمشاركة في تصميم مشاريع ذات أهمية وطنية كبيرة. ولذلك، سيكون لدى الطلاب ضمان الحصول على أفضل إعداد لدخولهم إلى عالم العمل.

سوف تتعرف بسرعة على هذا الكادر التدريسي، مما يسمح لك بالتحرك نحو التميز"

## 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. Molas, Alba

- مصممة العاب فيديو
- إجازة في السينما والإعلام. مدرسة السينما في كاتالونيا
- طالبة في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية. Currnet - CEV
- تدريب متخصص في سيناريو الرسوم المتحركة للأطفال. Showrunners BCN
- عضوة في جمعية Women in Games
- عضوة في جمعية FemDevs

# 04
# الهيكل والمحتوى

تم إعداد المحتويات المصممة لهذه المحاضرة الجامعية من قبل مجموعة من الخبراء الذين يعرفون كل المهارات التي يجب أن يتمتع بها مصمم ألعاب الفيديو. ولذلك سيتعلم الطالب كيفية التعرف على اللاعب المستهدف لبدء تصميم لعبة جديدة. كل هذا تم تكثيفه في برنامج عبر الإنترنت مع إمكانية الوصول إليه من أي مكان؛ متواجد في طليعة الطلب الأكاديمي الحالي: التعليم الرقمي.

في *TECH* ستجد برنامجا في طليعة القطاع يتيح لك تصميم أفضل لعبة فيديو في التاريخ"

## الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو


1.1. التصميم

1.1.1. تصميم

2.1.1. أنواع التصميم

3.1.1. عملية التصميم

2.1. عناصر التصميم

1.2.1. قواعد

2.2.1. التوازن

3.2.1. المرح

3.1. أنواع اللاعبين

1.3.1. المتصفح والاجتماعي

2.3.1. القاتل والفائزين

3.3.1. اختلافات

4.1. مهارات اللاعب

1.4.1. مهارات الدور

2.4.1. مهارات العمل

3.4.1. مهارات المنصة

5.1. ميكانيكا اللعبة I

1.5.1. عناصر

2.5.1. فيزيائيه

3.5.1. الأغراض

6.1. ميكانيكا اللعبة II

1.6.1. مفاتيح

2.6.1. المنصات

3.6.1. الأعداء

7.1. عناصر أخرى

1.7.1. ميكانيكيات

2.7.1. ديناميكيات

3.7.1. جماليات

8.1. تحليل لعبة الفيديو

1.8.1. تحليل قابلية اللعب

2.8.1. التحليل الفني

3.8.1. تحليل الاسلوب

9.1. تصميم المستوى

1.9.1. تصميم المستويات الداخلية

2.9.1. تصميم المستويات الخارجية

3.9.1. تصميم المستويات المختلطة

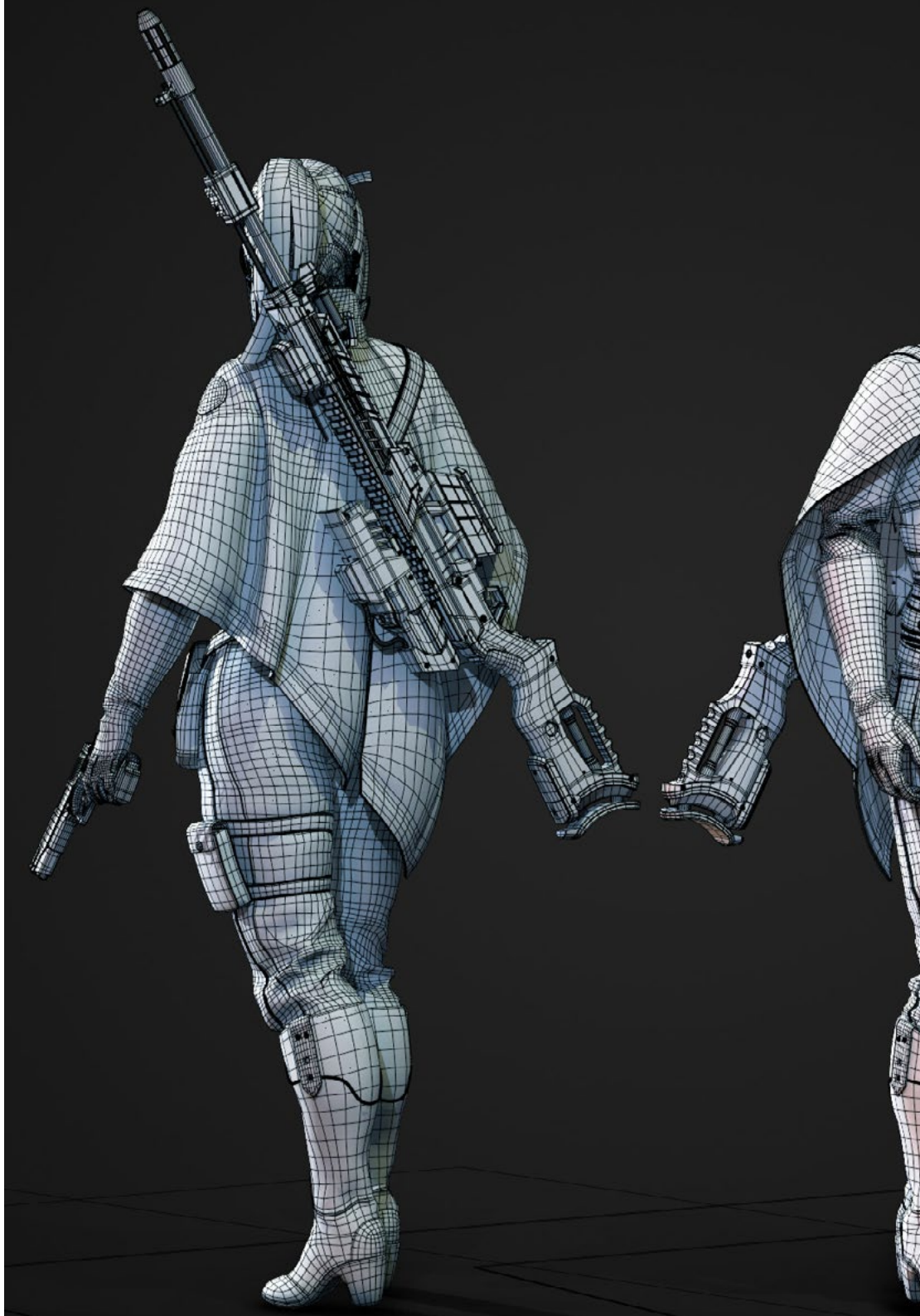
10.1. تصميم المستوى المتقدم

1.10.1. الألغاز

2.10.1. الأعداء

3.10.1. المحيط

"ابحث *Capcom* أو *Blizzard* أو *Sony* عن محترفين لديهم شغف وحب لألعاب الفيديو"



# 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.

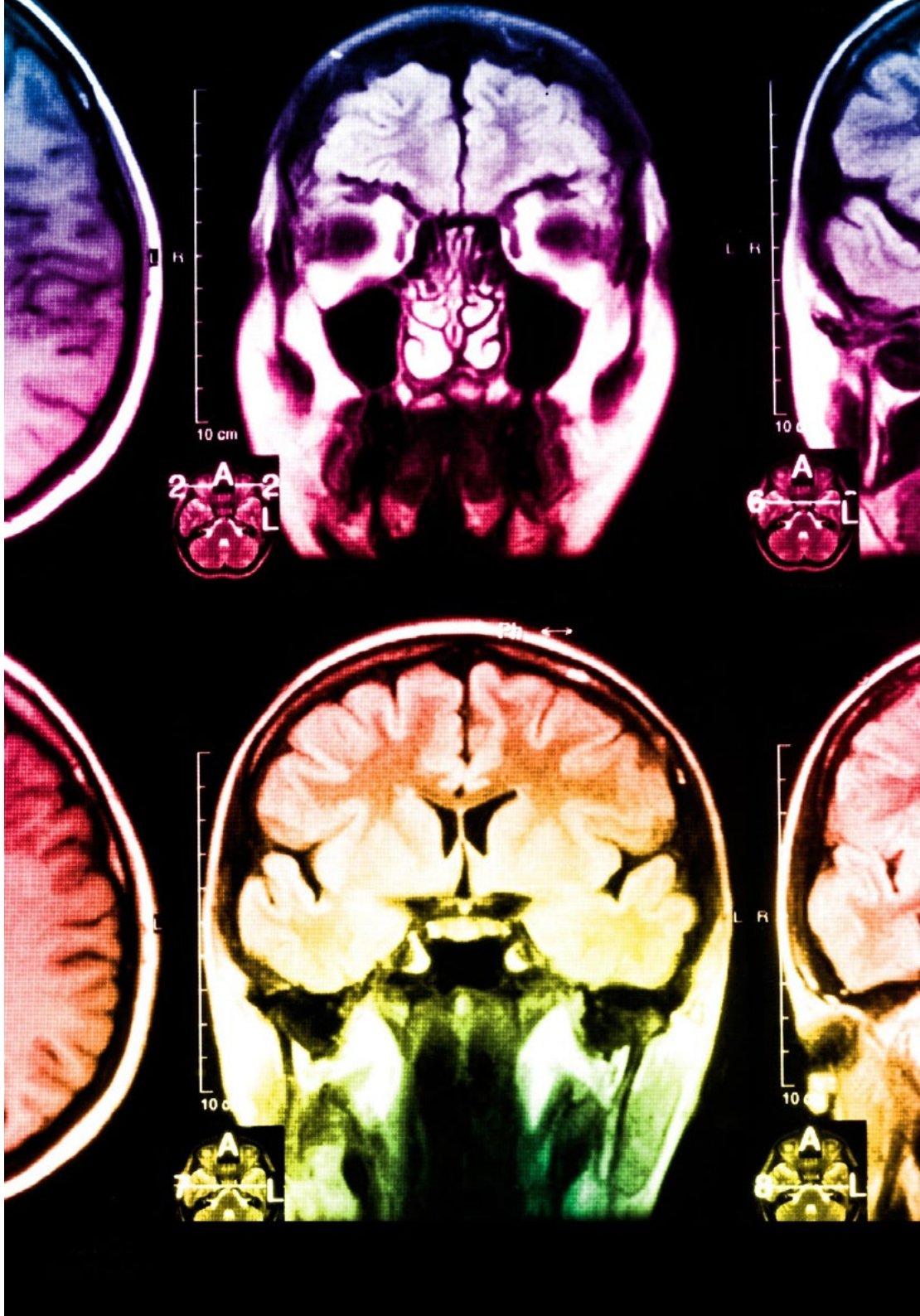
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

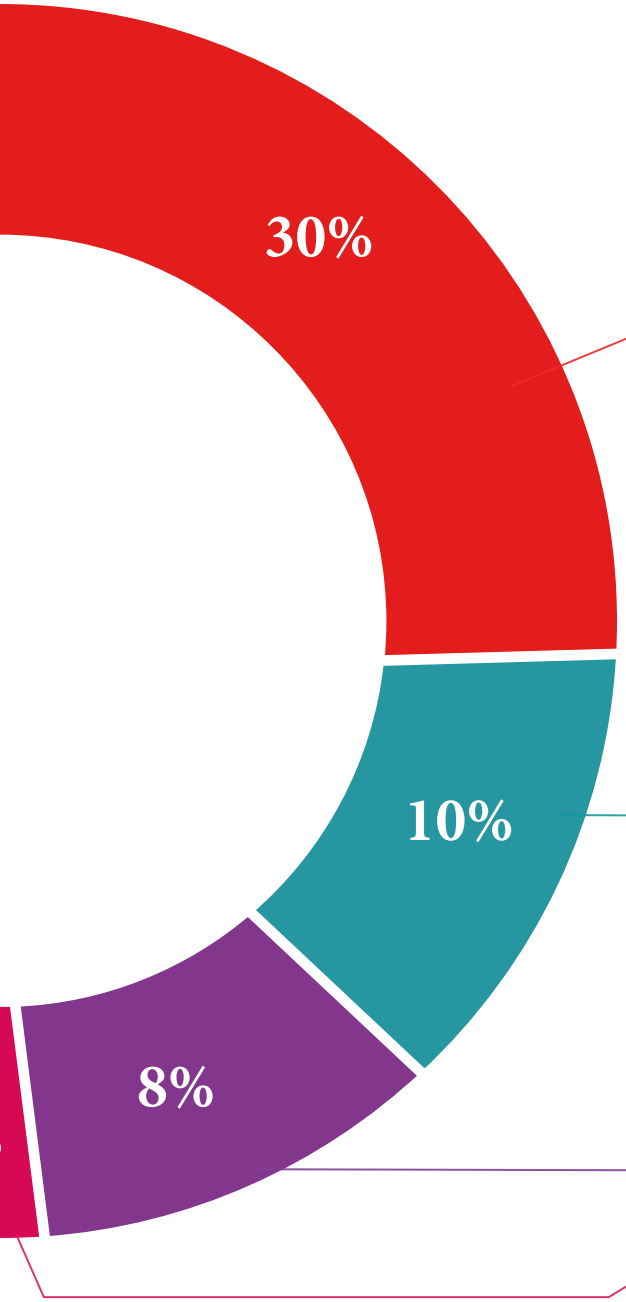
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

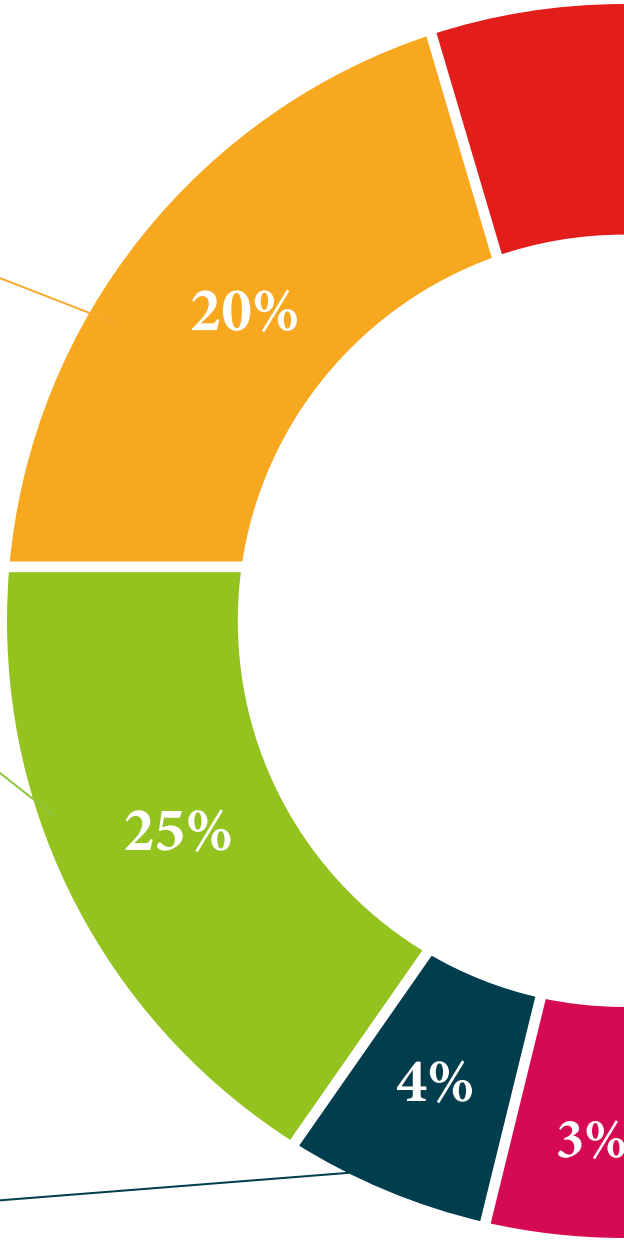
### ملخصات تفاعلية

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 تصميم 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 تصميم 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 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 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

تصميم 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

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

## تصميم 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 ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية