محاضرة جامعية
سرد القصص وتصميم السيناريو لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

سرد القصص وتصميم السيناريو لألعاب 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-narrative-script-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

منذ الأيام الأولى لصناعة *Gaming*، تطورت ونمت طرق سرد قصة الألعاب. ولهذا السبب، تعتبر حاليا أعمالا فنية. لقد أصبح سرد القصص الرقمية نوعًا أدبيًا بحد ذاته، يسمح بسرد القصص والوصول إلى مشاعر الناس دون الحاجة إلى الكلمات. ويجب أن نضيف إلى ذلك تطوير نص جيد، والذي يعمل بمثابة العمود الفقري لدعم حبكة لعبة الفيديو. وبالتالي، تحولت الصناعات الكبرى إلى البحث عن محترفين لديهم المعرفة في هذين الجانبين، وهذا المؤهل سيوفر للطالب الفرصة للتخصص فيهما.

ستكون قادرًا على كتابة قصة وسيناريو توازي :*The Witcher 3*
Wild Hunt، مُدرجة كواحدة من الألعاب التي تحتوي على أفضل
نص تمت كتابته على الإطلاق"

أصبح السرد عنصرًا جوهريًا في ألعاب الفيديو. فهو يمنح اللاعب هدفاً لمواصلة القصة، مثل الهروب من الأشباح الملونة في *Pac-Man* أو إنقاذ البشرية من فيروس الزومبي الذي طورته شركة أدوية كما هو الحال في *Residen Evil*. وهذا، إلى جانب السيناريو الجيد، يشكل الأساس لمعرفة ما يحدث في القصة ومن المسؤول عن تلك الأفعال.

مع أخذ ذلك في الاعتبار، ستزود هذه المحاضرة الجامعية الطلاب بالأدوات اللازمة لكتابة النصوص الخاصة بهم، بطريقة إبداعية وجديدة، ولكن دون إغفال العنصر المهني. وبهذه الطريقة، سوف يتعمق أيضًا في هياكل السرد والتطبيق المعقد في تصميم لعبة الفيديو.

لذلك، سيتيح هذا البرنامج للطلاب تخصصاً كاملاً ومباشراً، حيث لن يضطروا إلى القيام بمشروع نهائي للحصول على الشهادة. بالإضافة إلى ذلك، ستكون المحتويات متاحة في جميع الأوقات وسيتم تدريس كل فصل عبر الإنترنت. بمعنى آخر، سيتمكن الطالب من اختيار أفضل وقت لمواصلة تعلمه.

تحتوي هذه **محاضرة جامعية في سرد القصص وتصميم السيناريو لألعاب الفيديو** على البرنامج التربوي الأكثر اكتمالاً و حداثةً في السوق. ومن أبرز الميزات:

- معرفة الكتابة المحددة لألعاب الفيديو
- وجهة نظر متخصصة، حتى يتمكن المحترف المؤهل من الانضمام فورًا إلى قطاع ألعاب الفيديو بشكل احترافي
- التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

سيسمح لك هذا البرنامج بالدراسة أينما ومتى تريد،
ما عليك سوى جهاز متصل بالإنترنت"

كانت لعبة *Pong* (*1972*) أول لعبة تجارية تتضمن عنصراً سرديًا، مما أحدث ثورة كاملة في الصناعة في ذلك الوقت"

لا تفكر في الأمر بعد الآن، سجل الآن وقم بتطوير قصة النجاح العالمي التالية.

هذه الدرجة هي ما تحتاجه إذا كنت شغوفًا بألعاب الفيديو وترغب في إنشاء قصتك الخاصة.

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

الأهداف في هذه المحاضرة الجامعية واضحة: مساعدة الطلاب على كتابة نصوص ممتازة وتطوير قصة لعبة فيديو. للقيام بذلك، سيتم تزويدك بالأدوات اللغوية اللازمة لربط أفكارك بشكل منطقي. سيكون لديهم أيضًا برنامج عبر الإنترنت، مما يجعل من السهل تناوله في أي وقت والرجوع إليه على مدار 24 ساعة يوميًا.

قد يظهر اسمك في الاعتمادات الخاصة بلعبة الفيديو الناجحة التالية. لا تفكر في الأمر بعد الآن واعمل على تحقيق هذا الهدف"

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

هل تريد كتابة قصص مثل *The Last of Us*؟ مع هذا البرنامج يمكنك تحقيق ذلك"

الأهداف المحددة

- فهم السرد العام والسرد في ألعاب الفيديو
- معرفة العناصر المعقدة للسرد مثل الشخصيات والغرض والمكان
- التعمق في هياكل السرد والتطبيق المعقد في تصميم لعبة الفيديو
- التعرف على آخر المستجدات حول الكون والإعدادات مثل الخيال أو الخيال العلمي وخصائصها في المؤامرات
- امتلاك معرفة عميقة وعملية بالحبكة الجدلية
- التعرف على كيفية إنشاء الشخصيات الرئيسية والثانوية
- التعمق في هيكلة سيناريو لعبة الفيديو والفرق بين لعبة الفيديو والسينما
- التعرف على عملية إنشاء السيناريو والخصائص والعناصر اللازمة لإنشائه

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتولى فريق من المهنيين المحترمين مسؤولية نقل محتويات هذه المحاضرة الجامعية. وهم متخصصون ولهم تاريخ طويل في هذا القطاع، مما سمح لهم بالمشاركة في المشاريع الكبيرة ويكونوا مسؤولين عنها. بالإضافة إلى ذلك، تمكن البعض من أن يكونوا مؤسسين ومديرين لشركات مهمة في الصناعة، وبالتالي فهم أكثر من مؤهلين لتعزيز الحياة المهنية للطلاب.

سوف يدفعك كادر هيئة التدريس هذا إلى أن تصبح كاتب ألعاب مشهوراً في الصناعة"

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 تصميم هذه المحاضرة الجامعية لمساعدة الطلاب على النمو في عالم ألعاب الفيديو. وبهذه الطريقة، سيتم تزويدهم بأفضل المعرفة في تطوير وكتابة السيناريو، الذي يحتوي على جميع العناصر اللغوية اللازمة لتدوير القصة بشكل منطقي. وهكذا، ومن خلال استكمال البرنامج عبر الإنترنت، سيجد الطلاب أنفسهم على استعداد لمواجهة أي تحدٍ قد يطرأ، مما يحولهم إلى رصيد بشري ذي قيمة كبيرة لأي شركة دولية.

ابدأ اليوم في اتباع مسارك المهني الجديد والمغامرة في قطاع يشهد ارتفاع الطلب عليه"

الوحدة 1. سرد القصة وتصميم السيناريو

1.1. سرد لعبة فيديو

1.1.1. النماذج الأولية

2.1.1. رحلة البطل

3.1.1. هيكل رحلة البطل

2.1. عناصر السرد

1.2.1. خطية

2.2.1. متفرعة

3.2.1. مسارات التحويل

3.1. بنية السرد

1.3.1. السرد غير الخطي: الكتل

2.3.1. السرد البيني والحبكات الفرعية

3.3.1. أنواع أخرى من الهياكل: قصص، 4 أعمال

4.1. موارد

1.4.1. *Callbacks*

2.4.1. *Foreshadowing*

3.4.1. *Planting y Pay-Off*

5.1. الحبكة

1.5.1. الحبكة

2.5.1. التوتر الدرامي

3.5.1. منحنى الفائدة

6.1. الشخصيات I

1.6.1. مستديرة ومسطحة

2.6.1. تطور الشخصية

3.6.1. الشخصيات الثانوية

7.1. الشخصيات II

1.7.1. علم النفس

2.7.1. التحفيز

3.7.1. مهارات

8.1. أنواع الحوارات
1.8.1. داخلية
2.8.1. خارجية
3.8.1. أخرى
9.1. السيناريو: العناصر
1.9.1. ميزة البرنامج النصي
2.9.1. مشاهد وتسلسلات
3.9.1. عناصر البرنامج النصي
10.1. السيناريو: الكتابة
1.10.1. البنية
2.10.1. النمط
3.10.1. تفاصيل أخرى

سيسمح لك التأهيل المباشر لهذا البرنامج بالعمل على الفور كشخص مسؤول عن تصميم السيناريو للعبة فيديو"

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.

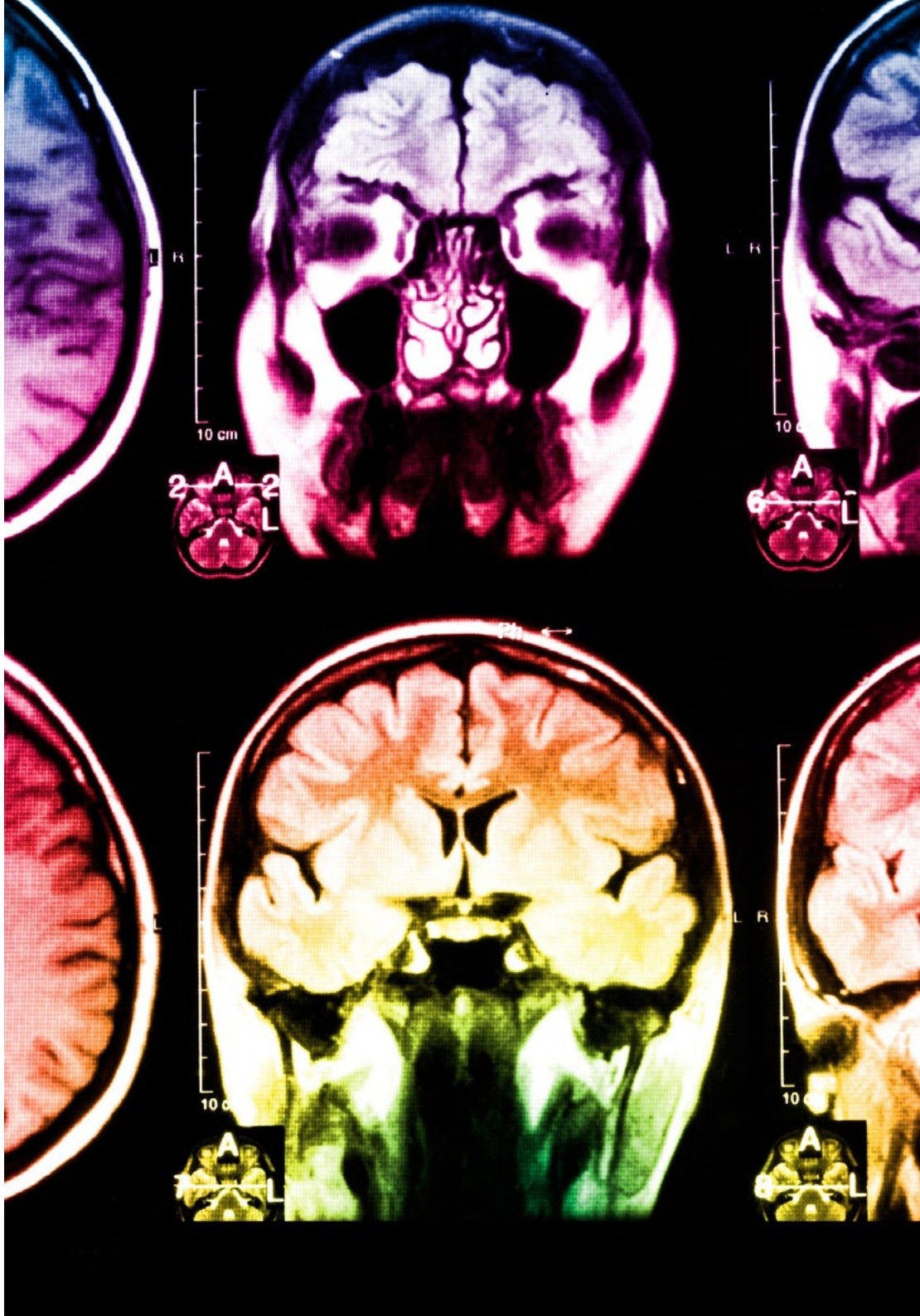
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

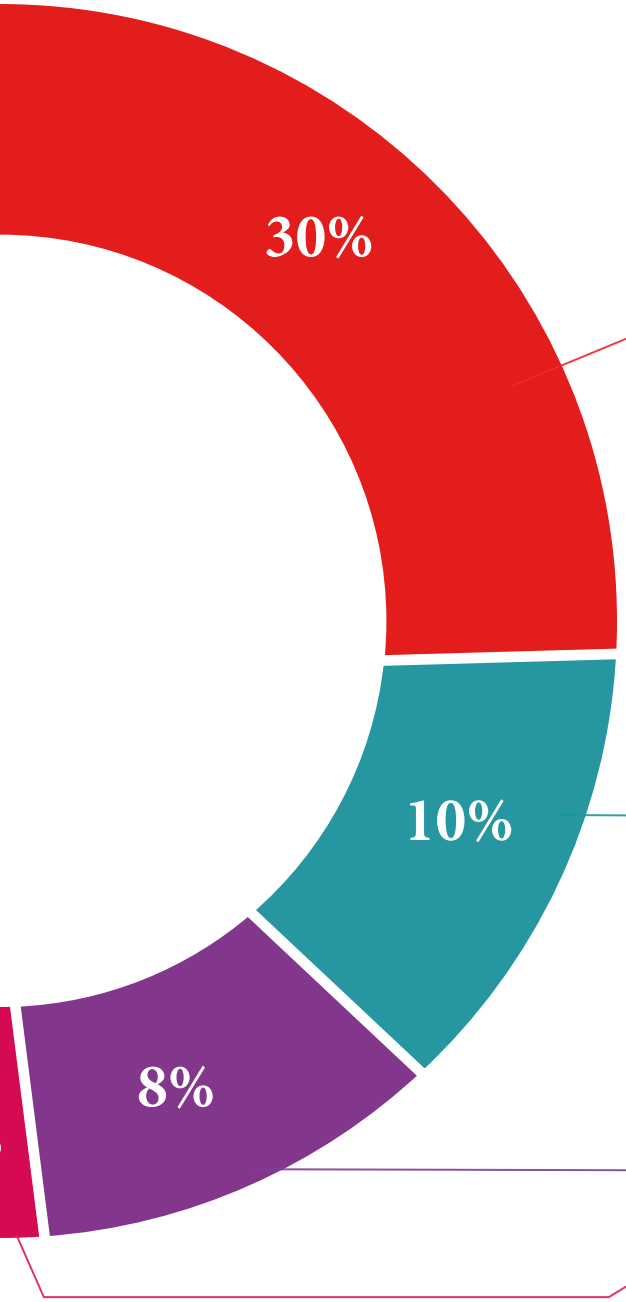
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

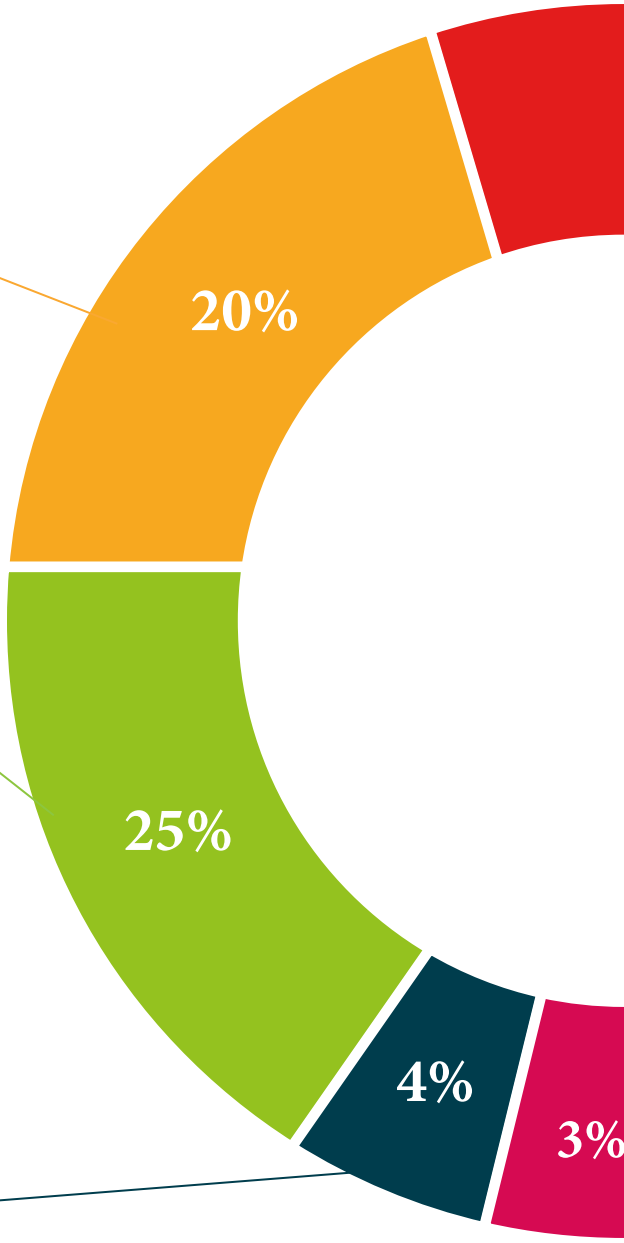
ملخصات تفاعلية

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 سرد القصص وتصميم السيناريو لألعاب 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 سرد القصص وتصميم السيناريو لألعاب 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 سرد القصص وتصميم السيناريو لألعاب 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

سرد القصص وتصميم السيناريو لألعاب 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

سرد القصص وتصميم السيناريو لألعاب 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

سرد القصص وتصميم السيناريو لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية