محاضرة جامعية

إنتاج وإدارة ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

إنتاج وإدارة 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-production-management**

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

يمكن أن يكون تطوير لعبة الفيديو مشابهًا لتطوير الفيلم، حيث يصل إلى ثلاث مراحل: مرحلة ما قبل الإنتاج، والإنتاج، وما بعد الإنتاج. وبفضل هذا يتم إنشاء منهجية العمل طوال عملية إنشاء اللعبة. لذا، لتنفيذ هذه المهمة، من الضروري أن يكون لديك معرفة متخصصة لقيادة فريق العمل، وتوزيع المهام واستخدام الأدوات المختلفة للمتابعة. لذلك، فإن المصممين الذين يرغبون في المضي قدمًا في مهنتهم ويسعون للحصول على ملف تعريف *Project Management*، لديهم محتويات هذا البرنامج.

يعد إنتاج لعبة فيديو مهمة شاقة يجب القيام بها على أكمل وجه. يمكنك أن تصبح *PM* الذي يحتاجه القطاع"

يتضمن إنتاج لعبة نفس الإجراء المستخدم في الفيلم. وعلى وجه التحديد، من الضروري إدارة وتنظيم سلسلة من الأنشطة والموارد البشرية لضمان انسجام الفريق وإنجاز المهام وتقليل الأخطاء. هذه مهمة معقدة والجميع في هذا القطاع يدركون الحاجة إلى التخصص في هذا المجال.

مع الأخذ في الاعتبار ما ورد أعلاه، ستوفر هذه المحاضرة الجامعية للمصممين الذين يبحثون عن فرص جديدة، كل المعرفة والمهارات التي يحتاجون إليها لممارستها كـ *Project Management* متخصص في ألعاب الفيديو. وبهذه الطريقة، سيكونون على دراية بجميع الخطوات التي يتضمنها تطوير اللعبة وسيعرفون الأدوات التي يستخدمها المحترفون الكبار لإدارة العمل.

وبالتالي، لن يكون هناك فقط برنامج محدث يهدف إلى تميز المصمم كمدير للمشروع. كما تسعى إلى المضي قدمًا، وتشجيع الطالب على أن يكون مالكًا لوقته وجهده، وتوجيهه نحو تأسيس وإدارة شركته الخاصة التي تعمل على تطوير ألعاب الفيديو وتحريكها.

تحتوي هذه **محاضرة جامعية في إنتاج وإدارة ألعاب الفيديو** على البرنامج التربوي الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق. ومن أبرز ميزاتها:

- استخدام الحالات العملية ليتمكن الطلاب من مواجهة تجارب حقيقية تساعدهم لاحقاً في حياتهم المهنية
- محتوى كامل ومبتكر يحتوي على كل ما تحتاجه للنجاح في صناعة ألعاب الفيديو
- التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

> كن أكثر من مجرد مصمم. كن الشخص المسؤول عن الإدارة والإشراف على صنع لعبة فيديو"

إن اهتمامك بالتفاصيل عند تصميم الرسوم المتحركة سيساعدك على إدارة الأنشطة إلى أقصى حد لتطوير لعبة فيديو"

في نهاية هذا البرنامج، ستكون جاهزاً لأن تصبح الرئيس التنفيذي لشركة تطوير ألعاب الفيديو الخاصة بك.

احصل على التدريب وابدأ حياة مهنية رائعة كإدارة المشاريع في ألعاب الفيديو.

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

الهدف من هذه المحاضرة الجامعية هو تزويد الطلاب بالمهارات اللازمة لتطوير ملفاتهم المهنية. وللقيام بذلك، سيكون لديهم محتوى يساعدهم على تحسين مهاراتهم في إدارة فريق التطوير، بالإضافة إلى مراحل الإنتاج التي يتضمنها مشروع لعبة فيديو. تم تكثيف كل هذا في برنامج كامل عبر الإنترنت وتأهيل مباشر، مع إلغاء الأعمال النهائية لضمان الإدراج السريع في هذا القطاع.

في *TECH*، سوف تحصل على اسمك في قائمة اعتمادات لعبة فيديو، ليس كمصمم، ولكن كرئيس لقسم التطوير"

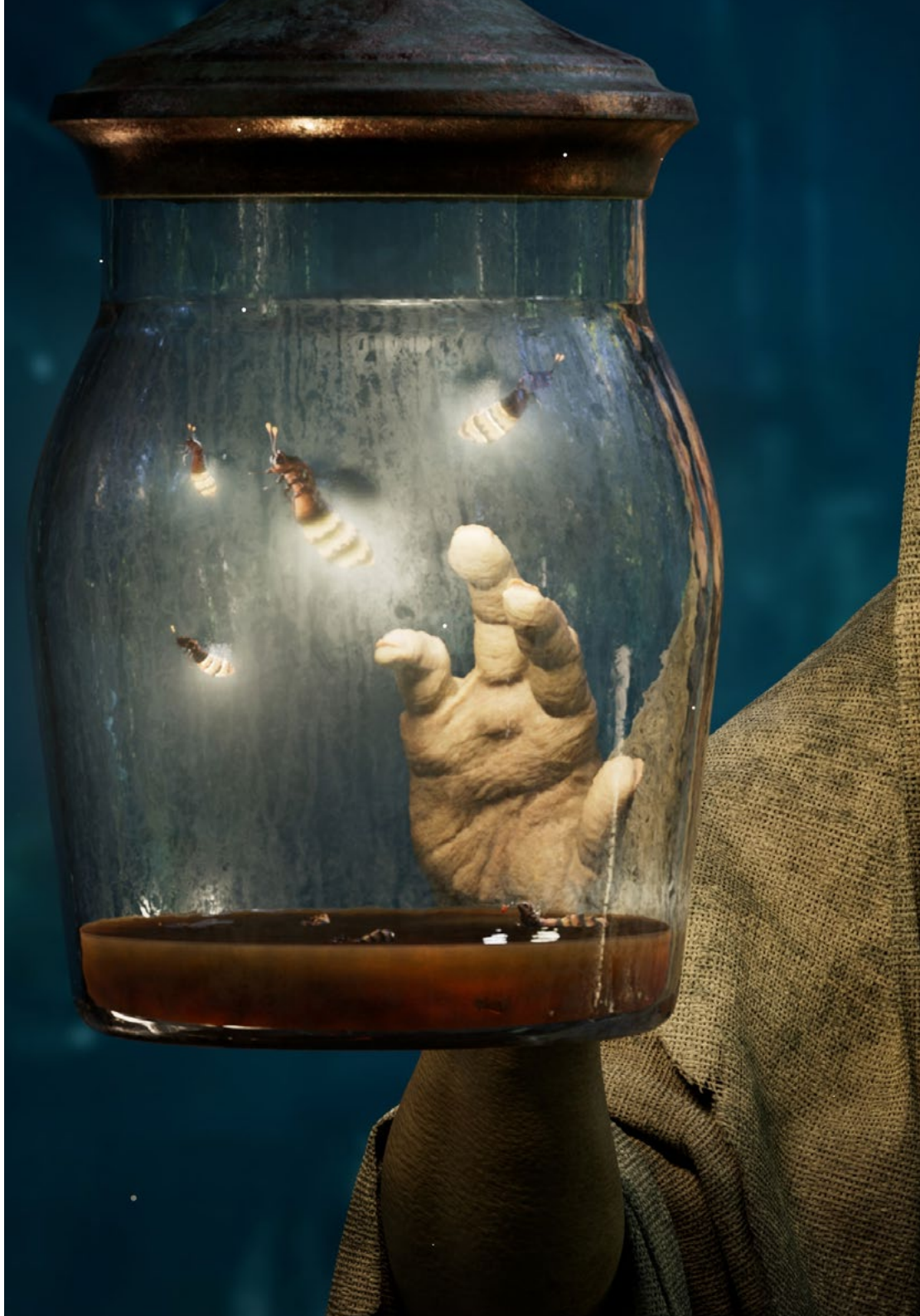
الأهداف العامة

- 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
- القدرة على إنشاء *Startup* مستقلة للترفيه الرقمي

أنت على بعد خطوة واحدة من التميز. سجل اليوم في هذه المحاضرة الجامعية وابدأ في رؤية أهدافك تتحقق"

الأهداف المحددة

- التعرف على إنتاج لعبة الفيديو والمراحل المختلفة
- التعرف على أنواع المنتجين
- التعرف على *Project Management* لتطوير ألعاب الفيديو
- استخدام أدوات مختلفة للإنتاج
- تنسيق الفرق وإدارة المشاريع



03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

في بحثها عن التميز الأكاديمي، تضم TECH مجموعة من المهنيين رفيعي المستوى. وفي هذه الحالة، فإن المعلمين الذين سيقومون بتدريس محتويات البرنامج ليسوا استثناءً. ومن ثم، فإن هذه الهيئة التدريسية تعرف صناعة ألعاب الفيديو تمامًا وتعرف التحديات التي ستواجهها، حتى تتمكن من نقل خبرتها وجميع مفاتيح النجاح في مثل هذا القطاع السمعي البصري المعقد والمثير.

يساهم مدرسونا بشكل كامل حتى تتعلم بطريقة بسيطة وفعالة "

هيكل الإدارة

أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

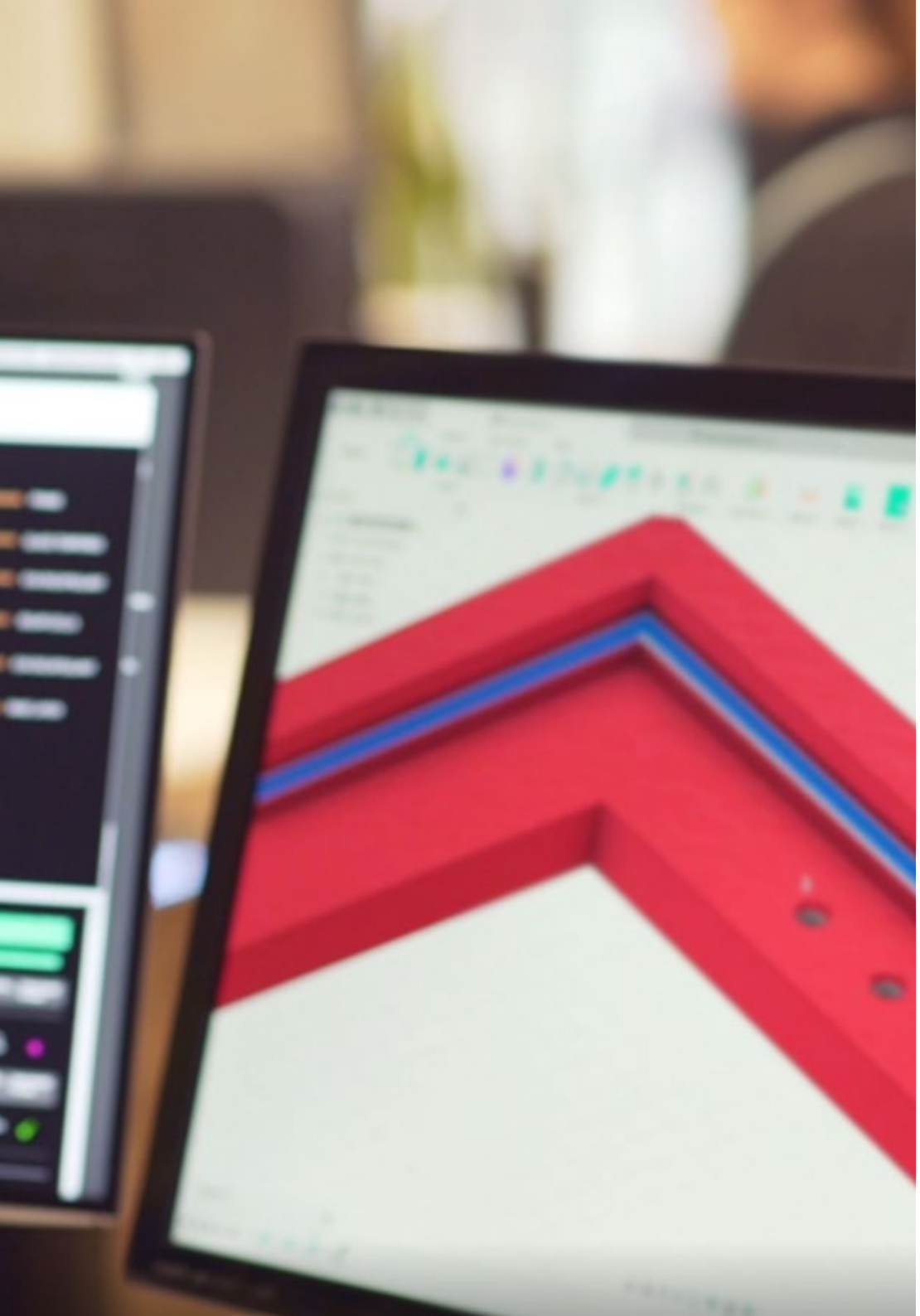
- مصمم السرد في استوديوهات Saona، إسبانيا
- مصمم السرد في Stage Clear Studios مطوراً للمنتج السري
- مصمم السرد في HeYou Games في مشروع"Youturbo"
- مصمم وكاتب سيناريو منتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة لشركة Telefónica Learning Services وTAK وBizpills
- مصمم المستويات في Índigo لمشروع"Meatball Marathon"
- 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

04

الهيكل والمحتوى

تم تصميم محتويات هذه المحاضرة الجامعية لضمان التفوق الأكاديمي للمصممين الذين يرغبون في أن يكونوا في طليعة هذا القطاع، ويعملون كقادة فرق. وبالتالي، يتكون هذا المؤهل العلمي من وحدة مكونة من 10 موضوعات يتم فيها شرح كل ما هو ضروري لفهم ما تتكون منه إدارة وإنتاج مشاريع ألعاب الفيديو. بالإضافة إلى المحتوى عبر الإنترنت والتأهيل المباشر، سيفتح هذا البرنامج الأبواب للمغامرة بشكل مستقل في الصناعة.

بفضل هذا البرنامج ستتمكن من إنتاج ألعاب الفيديو الخاصة بك، مع معرفة عملية ما قبل الإنتاج وما بعده"



الوحدة 1. الإنتاج والإدارة

1.1. الإنتاج

1.1.1. عملية الإنتاج

2.1.1. الإنتاج I

3.1.1. الإنتاج II

2.1. مراحل تطوير لعبة الفيديو

1.2.1. مرحلة المفهوم

2.2.1. مرحلة التصميم

3.2.1. مرحلة التخطيط

3.1. مراحل تطوير لعبة الفيديو II

1.3.1. مرحلة الإنتاج

2.3.1. مرحلة الاختبار

3.3.1. مرحلة التوزيع والتسويق

4.1. الإنتاج والإدارة

1.4.1. الرئيس التنفيذي / المدير العام

2.4.1. المدير المالي

3.4.1. مدير المبيعات

5.1. عملية الإنتاج

1.5.1. مرحلة ما قبل الإنتاج

2.5.1. الإنتاج

3.5.1. مرحلة ما بعد الإنتاج

6.1. مناصب العمل والمهام

1.6.1. المصممون

2.6.1. البرمجة

3.6.1. الفنانون

7.1. *Game Designer*

1.7.1. *Creative Designer*

2.7.1. *Lead Designer*

3.7.1. *Senior Designer*

8.1. البرمجة

1.8.1. *Technical Director*

2.8.1. *Lead Program*

3.8.1. *Senior Programer*

9.1. الفن

1.9.1. *Creative Artist*

2.9.1. *Lead Artist*

3.9.1. *Senior Artist*

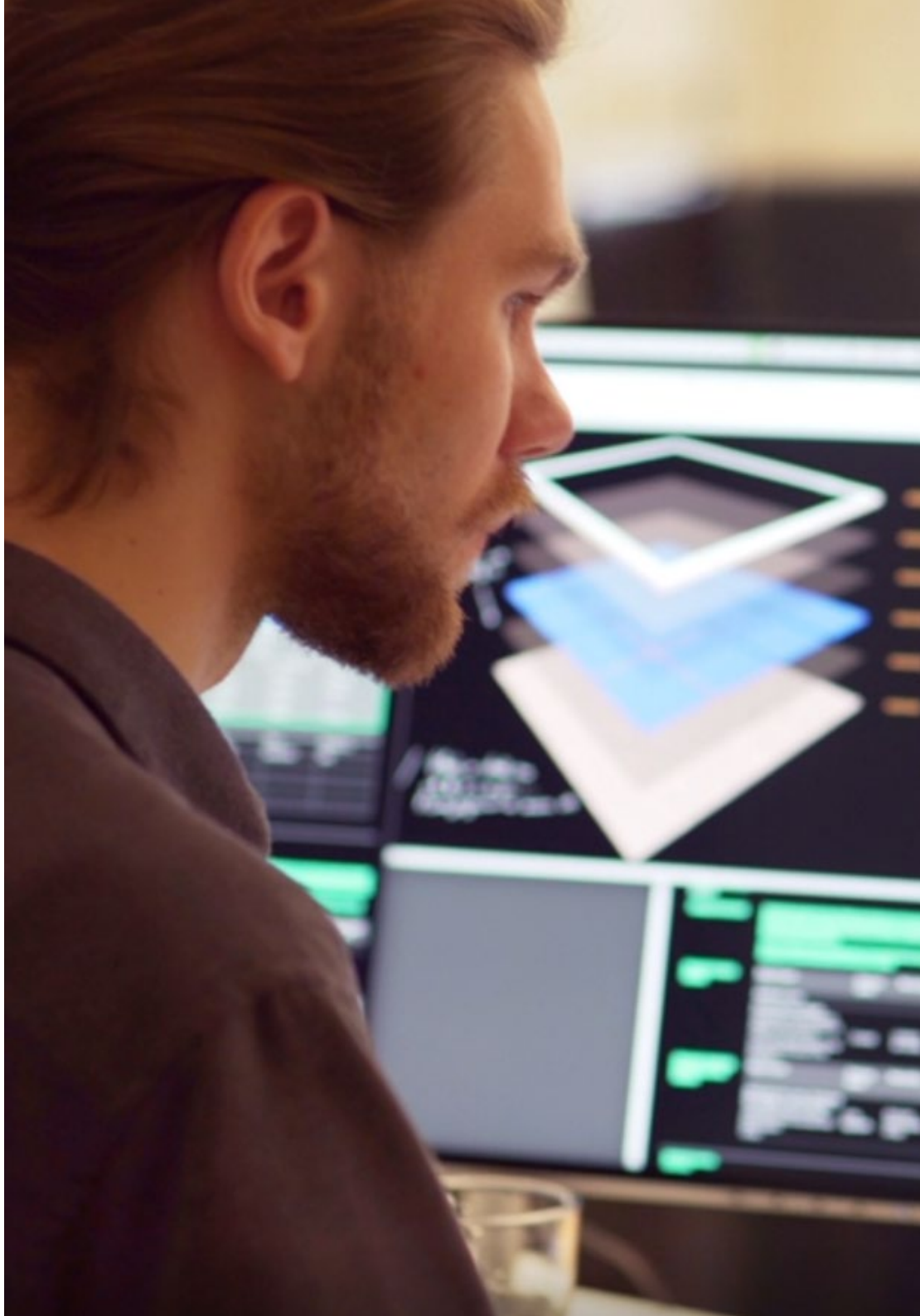
10.1. ملفات تعريف أخرى

1.10.1. *Lead Animator*

2.10.1. *Senior Animator*

3.10.1. *Juniors*

"إذا كنت قد فكرت لسنوات في البدء بنفسك، فسيساعدك هذا البرنامج على البدء. 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.

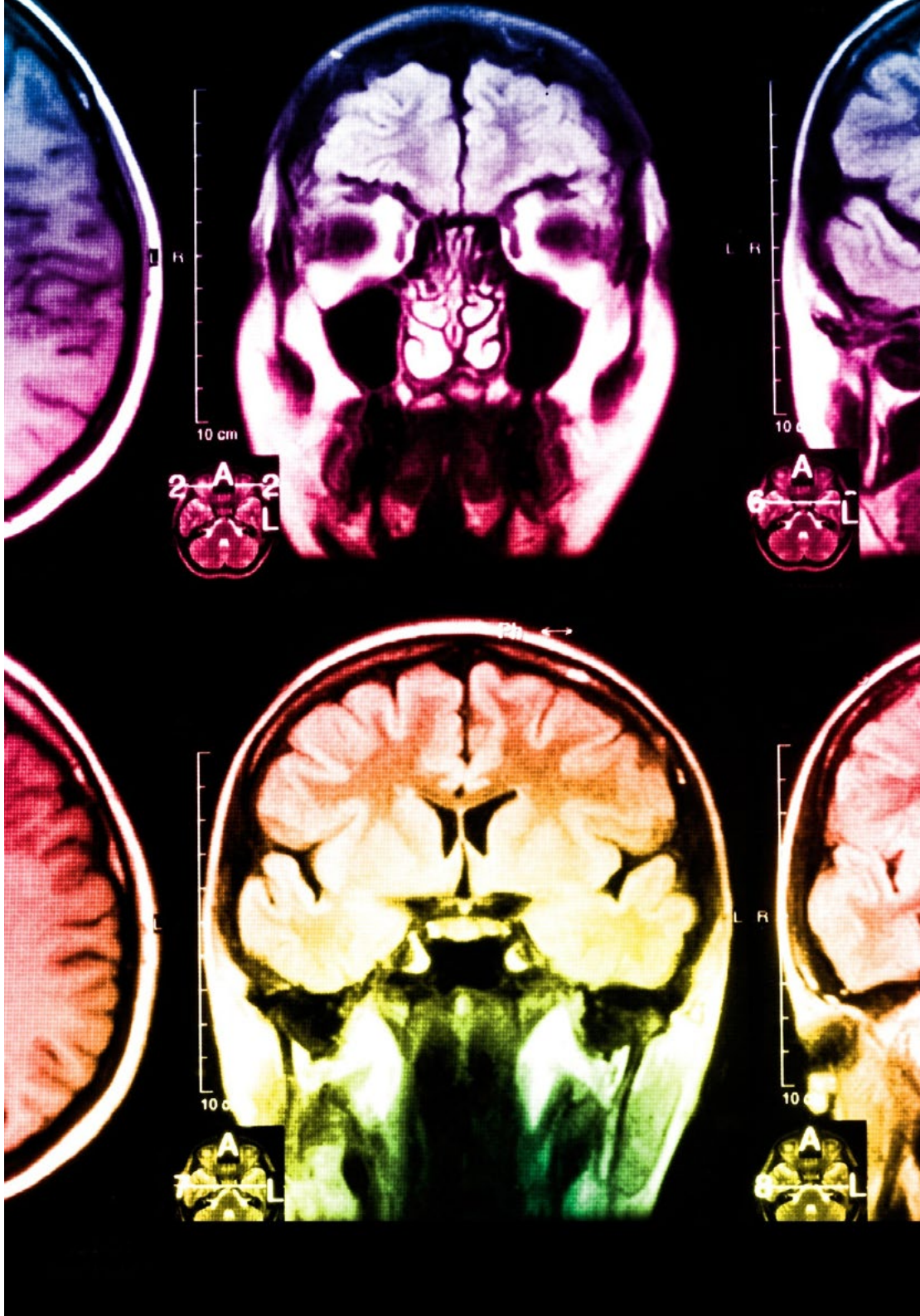
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

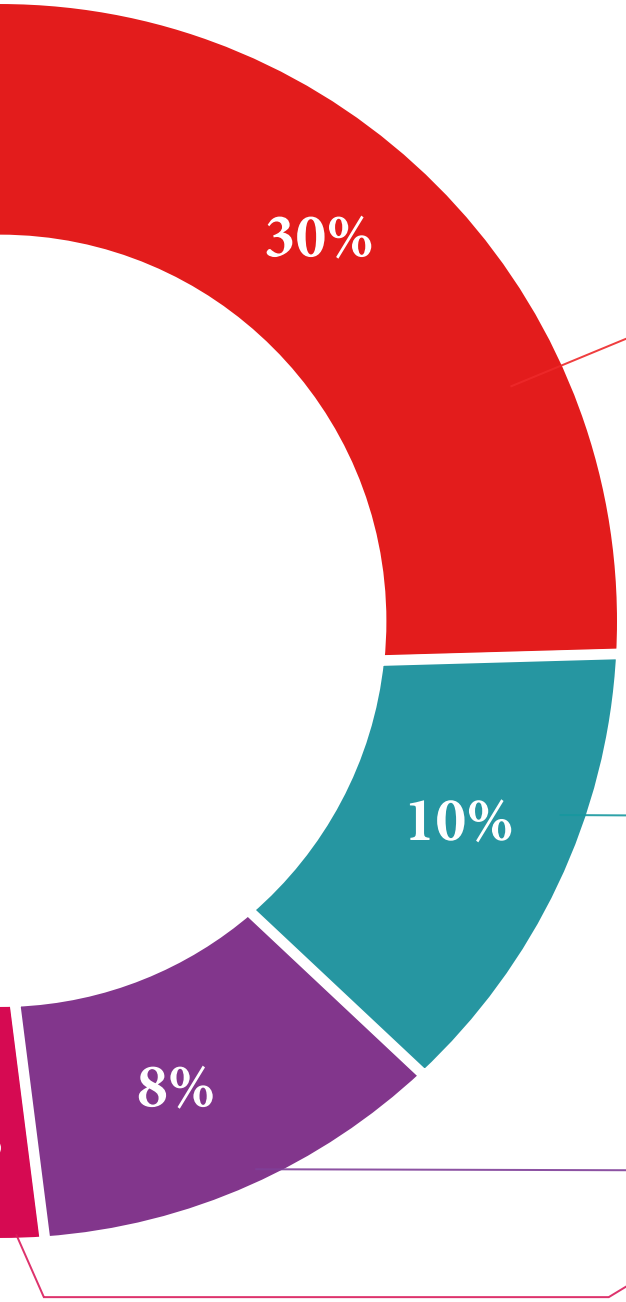
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

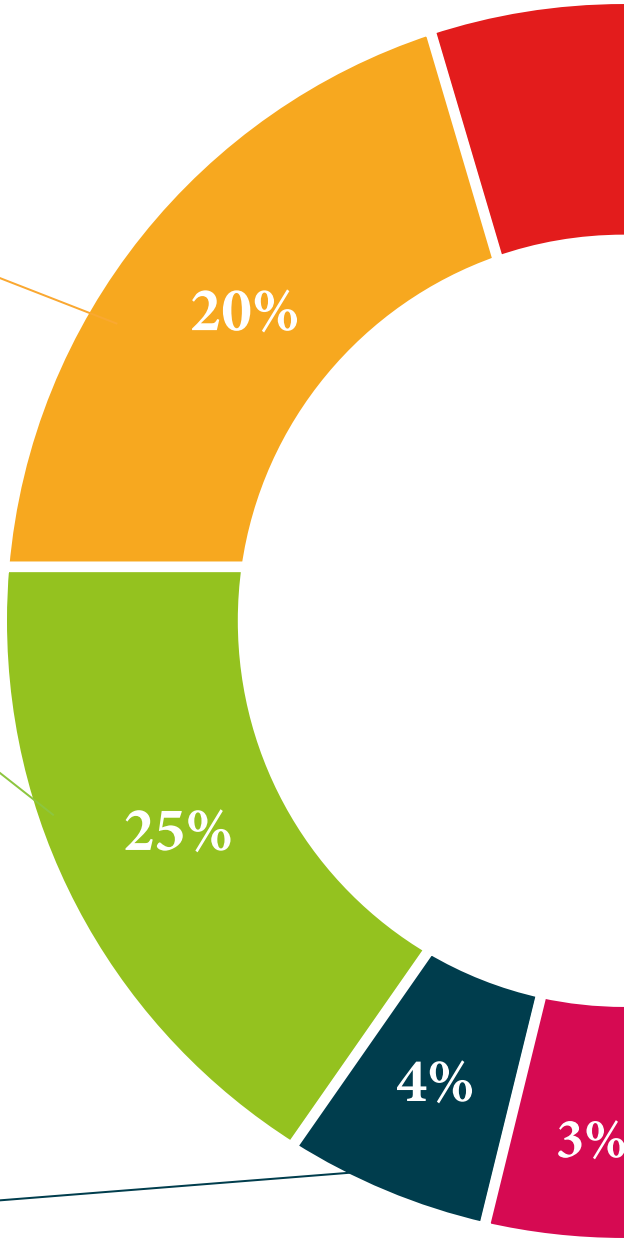
ملخصات تفاعلية

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 المحاضرة الجامعية في إنتاج وإدارة 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 إنتاج وإدارة 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 محاضرة جامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **محاضرة جامعية في إنتاج وإدارة 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

إنتاج وإدارة 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

إنتاج وإدارة 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

إنتاج وإدارة ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية