شهادة الخبرة الجامعية
نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية tech

شهادة الخبرة الجامعية
نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 شهر**
- 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-diploma/postgraduate-diploma-3d-character-modeling

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 18

05
المنهجية
صفحة 22

06
المؤهل العلمي
صفحة 30

01

المقدمة

الشخصيات الأكثر تميزًا في الأفلام أو ألعاب الفيديو هي، في معظم الأحيان، إبداعات ثلاثية الأبعاد مع الاهتمام الدقيق بالتفاصيل التي كان على المصممين استثمار الكثير من الوقت فيها وتكريس أقصى جهد لهم. هكذا، تظل Lara Croft أو Link في الذاكرة الجماعية للجمهور بفضل الشخصية والتطور الذي خضعت له على مر السنين، مع نماذج ثلاثية الأبعاد واقعية وذات مصداقية متزايدة تلتقط جوهر الشخصية بشكل مثالي. نظرًا لأن إنشاء نموذج مليء بالتفاصيل ليس بالمهمة السهلة، فقد أعدت TECH هذا البرنامج الكامل الذي سيتمتع به المصممون ثلاثي الأبعاد بجميع المهارات اللازمة لإنشاء شخصيات أسطورية مثل Buzz Lightyear.

ستتمكن من إعادة إنشاء حتى أصغر التفاصيل لجميع الشخصيات التي تنوي تصميمها بشكل ثلاثي الأبعاد بفضل معرفة هذا البرنامج"

تكمن أهمية إنشاء نموذج ثلاثي الأبعاد جيد عندما يتعلق الأمر بالشخصيات المميزة في قدرة المصممين على التحديد الدقيق لجميع القوام والأوضاع والملابس والخصائص التي سيتمتع بها البطل أو الشرير. هكذا، حتى من النموذج نفسه يمكن غرس شخصية وروح الشخصية.

للقيام بذلك، من الضروري أن يكون لدى محترفي التصميم ثلاثي الأبعاد معرفة جيدة بالأدوات الأكثر شيوعًا في هذا القطاع: Maya، ZBrush وMarvelous Designer. بفضل مجموعة الخبراء في استخدام هذه البرامج، سيتمكن المصمم من تمييز نفسه بسمعة سيئة في مجاله ويصبح بسرعة مرجعًا في هذا القطاع عند إنشاء شخصيات ثلاثية الأبعاد.

لهذا السبب تركز TECH بشكل خاص على الخصائص الأكثر جوهرية لبرامج التصميم، حتى يتمكن الطالب من تحقيق أقصى استفادة منها في أدائه المهني. بالإضافة إلى ذلك، يتم استكمال النظرية بمواضيع تكميلية في نمذجة الملابس والإكسسوارات و rigging والألوان، بحيث يتمكن الطالب من خلق أفضل الشخصيات الممكنة برؤية مبتكرة وإبداعية.

تعد شهادة الخبرة الجامعية في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد أيضًا درجة علمية عبر الإنترنت بالكامل. هذا يعني أنه يمكن للطالب تنزيل جميع المواد التعليمية من اليوم الأول، ويمكنه أيضًا اختيار الترتيب الذي سيتم به تغطية المنهج بأكمله. في TECH هو التدريب الذي يتكيف مع إيقاعات العمل ومسؤوليات الطلاب.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد
- 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 على المنهجيات المبتكرة
- 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

> إذا كنت تريد دائمًا معرفة كيفية إنشاء أكثر الشخصيات الأسطورية في السينما وألعاب الفيديو، فهذه هي الدرجة التي ستضعك على عاتقك هذه المهمة المهمة"

سوف تحصل على شهادة الخبرة الجامعية في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد دون الحاجة إلى القيام بمشروع نهائي، مع عبء تعليمي أكثر قبولًا يتكيف مع احتياجاتك"

البرنامج يضم , في أعضاء هيئة تدريسه , محترفين 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.

هذه التجربة فريدة من نوعها وتمثل قيمة كبيرة لأنها تسمح لك بالتعلم من أخطائك في بيئة آمنة وخاضعة للرقابة.

02

الأهداف

الهدف من هذا المؤهل العلمي هو تدريب الطلاب على المهمة المهمة المتمثلة في نمذجة الشخصيات الرئيسية في القصص الأكثر ملحمية وعاطفية. لهذا، من الضروري أن يكون الطالب محترفًا عند استخدام برامج مثل ZBrush أو Maya، بحيث يتعمق التدريس في الجوانب الأكثر تقنية وخبرة في الإنشاء ثلاثي الأبعاد، بما في ذلك منهجيات العمل التي سيكون بها الخريج أيضًا أكثر كفاءة عندما يأتي لتلبية المواعيد النهائية للتسليم.

ستوفر لك TECH جميع التسهيلات التي تحتاجها حتى يكون هدفك المهني في عالم التصميم أقرب عند تخرجك من هذا المؤهل العلمي"

الأهداف المحددة

- توسيع المعرفة بتشريح الإنسان والحيوان من أجل تطوير مخلوقات واقعية للغاية
- إتقان إعادة التصميم والأشعة فوق البنفسجية والتركيب لتحسين النماذج التي تم إنشاؤها
- إنشاء سير عمل مثاليًا وديناميكيًا للعمل بكفاءة أكبر مع النماذج ثلاثية الأبعاد
- امتلاك المهارات والمعرفة الأكثر طلبًا في الصناعة ثلاثية الأبعاد لتتمكن من التقدم للحصول على أفضل الوظائف

سوف تتعلم تصميم شخصيات ثلاثية الأبعاد بمستوى رائع من التفاصيل، مما سيحسن سمعتك المهنية وقيمتك كمصمم مرموق"

ةعجعما بفاعهلا

الوحدة 1. شخصيات منمقة

- تركيز المعرفة التشريحية في أشكال أبسط وكرتونية
- إنشاء نموذج كرتوني من الأساس إلى التفاصيل مع تطبيق ما تعلمته سابقًا
- مراجعة التقنيات المستفادة في البرنامج بأسلوب مختلف من النمذجة

الوحدة 2. الإضاءة والتصيير والتموضع للنماذج

- اكتشاف مفاهيم الإضاءة والتصوير الفوتوغرافي المتقدمة لبيع النماذج بكفاءة أكبر
- تطوير تعلم إعداد النموذج من خلال تقنيات مختلفة
- التعمق في تطوير Rig في Maya للرسوم المتحركة المحتملة اللاحقة للنموذج
- مراقبة التحكم في عرض النموذج واستخدامه، مع بيان جميع تفاصيله

الوحدة 3. محاكاة الملابس

- دراسة استخدام Marvelous Designer
- إنشاء محاكاة النسيج في Marvelous Designer
- ممارسة أنواعًا مختلفة من الأنماط المعقدة في Marvelous Designer
- الانغماس في سير العمل (workflow) الاحترافي من Marvelous إلى ZBrush
- تطوير التركيب والتظليل (shading) للملابس والأقمشة في Mari

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

في شهادة الخبرة الجامعية هذه في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد، سيجد الطالب أعضاء هيئة تدريس يشاركون 100٪ في نجاحه المهني. يتمتع مدرسو هذا البرنامج بخبرة جيدة في إنشاء شخصيات من جميع الأنواع في بيئات ثلاثية الأبعاد، لذا فهم يعرفون كيفية توجيه الطالب بشكل صحيح خلال جميع مراحل التدريب وسيكونون قادرين على حل أي نوع من الشك أو المشكلة التي قد تنشأ.

سيكون لديك أفضل توجيه ممكنة لتصبح محترفًا في إنشاء
شخصيات ثلاثية الأبعاد عالية المستوى"

المدير الدولي المُستضاف

Joshua Singh هو محترف رائد يتمتع بخبرة تزيد عن 20 عامًا في صناعة ألعاب الفيديو، وهو معروف عالميًا بمهاراته في التوجيه الفني والتطوير البصري. بفضل خلفيته القوية في برامج مثل Substanceg ZBrushg Mayag Unityg Unreal Adobe Photoshopg Painter، فقد ترك بصمة مهمة في مجال تصميم الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، تمتد خبرته إلى التطوير البصري ثنائي وثلاثي الأبعاد، ويتميز بقدرته على حل المشاكل بشكل تعاوني ومدروس في بيئات الإنتاج.

بالمثل، بصفته مديرًا فنيًا في Marvel Entertainment، قام بالتعاون وتوجيه فرق النخبة من الفنانين، لضمان تلبية الأعمال لمعايير الجودة المطلوبة. لقد شغل منصب فنان الشخصيات الرئيسية في Proletariat Inc.، حيث أنشأ بيئة آمنة لفريقه وكان مسؤولاً عن جميع أصول الشخصيات في ألعاب الفيديو.

بفضل مسيرة مهنية متميزة، بما في ذلك الأدوار القيادية في شركات مثل Wildlife Studios Wavedash Gamesg، كان Joshua Singh مناصرًا للتطوير الفني ومرشدًا للكثيرين في هذه الصناعة. دون أن ننسى الوقت الذي قضاه في شركات كبيرة ومعروفة، مثل Blizzard Entertainment Riot Gamesg، حيث عمل كفنان أول للشخصيات. ومن بين مشاريعه الأكثر أهمية، تبرز مشاركته في ألعاب الفيديو الناجحة، بما في ذلك Marvel's Spider-Man 2،

Overwatchg ،League of Legendsg.

بالتالي، فإن قدرته على توحيد رؤية المنتج والهندسة والفن كانت أساسية لنجاح العديد من المشاريع. بالإضافة إلى عمله في الصناعة، فقد شارك خبرته كمدرس في Gnomon School of VFX المرموقة وكان مقدمًا في أحداث شهيرة مثل ZBrush Summitg Tribeca Games Festival.

أ. Joshua Singh

- مدير فني في Marvel Entertainment، كاليفورنيا، الولايات المتحدة
- فنان الشخصية الرئيسية في Proletariat Inc
- مدير فني في Wildlife Studios
- مدير فني في Wavedash Games
- فنان شخصيات أول في Riot Games
- فنان شخصيات أول في Blizzard Entertainment
- فنان في شركة Iron Lore Entertainment
- فنان ثلاثي الأبعاد في Sensory Sweep Studios
- فنان أول في Wahoo Studios/Ninja Bee
- دراسات عامة من جامعة ولاية Dixie
- مؤهل علمي في التصميم الجرافيكي من كلية Eagle Gate التقنية

بفضل TECH، يمكنك التعلم من أفضل المحترفين في العالم"

هيكل الإدارة

أ. Gómez Sanz, Carla

- أخصائية عام ثلاثي الأبعاد في Blue Pixel 3D
- Concept Artist, نمذجة ثلاثية الأبعاد, Shading في Timeless Games Inc
- التعاون مع شركة استشارية متعددة الجنسيات لتصميم المقالات القصيرة والرسوم المتحركة للمقترحات التجارية
- تقنية عالية في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية في مدرسة CEV العليا للاتصال والصورة والصوت
- ماجستير وبكالوريوس في الفن ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية لألعاب الفيديو والسينما في المدرسة العليا للاتصالات والصورة والصوت CEV

04

الهيكل والمحتوى

نظرًا لمعرفتها لاحتياجات الطلاب الذين يقررون الحصول على هذا المؤهل العلمي، فقد اهتمت TECH بتحديث محتواها النظري ليتوافق مع المتطلبات الحالية لسوق التصميم ثلاثي الأبعاد. لذلك، نضمن للطالب الوصول إلى مواد تعليمية عالية المستوى، مليئة بالأمثلة العملية والمحتوى السمعي البصري، بالإضافة إلى تخفيف عبء التدريس، إضافة إلى الفهم السياقي للموضوع بأكمله الذي يتم تدريسه.

سيكون هذا المؤهل العلمي هو المفتاح الذي يفتح الباب أمام أفضل استوديوهات التصميم، مما يُظهر أنه يمكنك تولي مسؤولية تصميم نماذج شخصياتهم المحبوبة"

الوحدة 1. شخصيات منمقة

1.1. اختيار شخصية منمقة وحجب الأشكال الأساسية
- 1.1.1. المراجع والفنون المفاهيمية
- 2.1.1. الأشكال الأساسية
- 3.1.1. التشوهات والأشكال الرائعة

2.1. تحويل نموذج yloP woL إلى yloP hgiH: نحت الرأس والشعر والوجه
- 1.2.1. حجب (gnikcolB) الرأس
- 2.2.1. تقنيات جديدة لخلق الشعر
- 3.2.1. إجراء التحسينات

3.1. تحسين النموذج: اليدين والقدمين
- 1.3.1. النحت المتقدم
- 2.3.1. تحسين الأشكال العامة
- 3.3.1. تنظيف وتمهيد الأشكال

4.1. تكوين الفك والأسنان
- 1.4.1. خلق أسنان الإنسان
- 2.4.1. زيادة المضلعات الخاصة بك
- 3.4.1. التفاصيل الدقيقة للأسنان في hsurBZ

5.1. نمذجة الملابس والاكسسوارات
- 1.5.1. انواع الملابس الكرتونية
- 2.5.1. releDomZ
- 3.5.1. نمذجة ayaM التطبيقية

6.1. علم إعادة التأهيل وإنشاء طوبولوجيا نظيفة من الصفر
- 1.6.1. علم إعادة التأهيل
- 2.6.1. الحلقات (spooL) حسب النموذج
- 3.6.1. تحسين ayam

7.1. gnikaB & gnippaM VU
- 1.7.1. sVU
- 2.7.1. oekaB :retniaP ecnatsbuS
- 3.7.1. تلميع oekaB

8.1. retniaP ecnatsbuS nI gnitniaP & gnirutxeT
- 1.8.1. retniaP ecnatsbuS: محكم
- 2.8.1. تقنيات الرسوم المتحركة المطلية يدويًا (detniapdnaH)
- 3.8.1. sreyal lliF بالمولدات والأقنعة

9.1. الإضاءة والعرض
- 1.9.1. إضاءة شخصيات
- 2.9.1. نظرية اللون والعرض
- 3.9.1. retniaP ecnatsbuS: العرض (redneR)

10.1. الطرح والعرض النهائي
- 1.10.1. المجسم
- 2.10.1. تقنيات الوضع
- 3.10.1. عرض النماذج

الوحدة 2. الإضاءة والتصيير والتموضع للنماذج

1.2. تموضع الشخصيات في hsurBZ
- 1.1.2. giR في hsurBZ مع serehpSZ
- 2.1.2. retsaM esopsnarT
- 3.1.2. اللمسات الاحترافية

2.2. gniggiR وتموضع الهيكل العظمي في ayaM
- 1.2.2. giR في ayaM
- 2.2.2. أدوات gniggiR في notelekS ecnavdA
- 3.2.2. التموضع في giR

3.2. sepahS dnelB لإحياء وجه الشخصية
- 1.3.2. التعابير الوجهية
- 2.3.2. sepahs dnelB في ayaM
- 3.3.2. التحريك مع ayaM

4.2. omaxiM، طريقة سريعة لتقديم نموذجنا
- 1.4.2. omaxiM
- 2.4.2. sgiR في omaxiM
- 3.4.2. التنشيط

5.2. مفاهيم الإضاءة
- 1.5.2. تقنيات الإضاءة
- 2.5.2. الضوء واللون
- 3.5.2. الظلال

6.2. dlonrA يعرض الأضواء والمعلمات
1.6.2. أضواء مع dlonrA ayaMg
2.6.2. التحكم في ومعاييرالأضواء
3.6.2. معلمات وإعدادات dlonrA
7.2. إضاءة عارضاتنا في مايا مع redneR dlonrA
1.7.2. pu teS الإضاءة
2.7.2. إضاءة النماذج
3.7.2. مزيج من الضوء واللون
8.2. التعمق في dlonrA: إزالة الضوضاء وsVOA المختلفة
1.8.2. s´VOA
2.8.2. علاج الضوضاء المتقدم
3.8.2. resioneD
9.2. العرض في الوقت الفعلي في gablooT tesomraM
1.9.2. gnicarT yaR مقابل emit-laeR
2.9.2. gablooT tesomraM المتقدم
3.9.2. العرض المهني
10.2. ما بعد إنتاج العرض في pohsotohP
1.10.2. معالجة الصورة
2.10.2. pohsotohP: المستويات والتناقضات
3.10.2. الطبقات: الميزات وتأثيراتها

الوحدة 3. محاكاة الملابس

1.3. استيراد النموذج الخاص بك إلى rengiseD suolevraM وواجهة البرنامج
1.1.3. rengiseD suolevraM
2.1.3. وظيفة البرنامج
3.1.3. المحاكاة في الوقت الفعلي
2.3. إنشاء أنماط وإكسسوارات ملابس بسيطة
1.2.3. الإبداعات: القمصان والإكسسوارات والقبعات والجيوب
2.2.3. القماش
3.2.3. الأنماط والسحابات والخياطة

3.3. ابتكار الملابس المتقدمة: أنماط معقدة
1.3.3. تعقيد النمط
2.3.3. الصفات الطبيعية للأنسجة
3.3.3. الاكسسوارات المعقدة
4.3. محاكاة الملابس في suolevraM
1.4.3. نماذج متحركة في suolevraM
2.4.3. تحسين الأنسجة
3.4.3. إعداد النماذج
5.3. تصدير الملابس من rengiseD suolevraM إلى hsurBZ
1.5.3. yloP woL في ayaM
2.5.3. s´VU في ayaM
3.5.3. hsurBZ،واستخدام vidbuS tcurtsnoceR
6.3. تحسين الملابس
1.6.3. wolfkroW
2.6.3. التفاصيل في hsurBZ
3.6.3. فرش الملابس في hsurBZ
7.3. سنقوم بتحسين محاكاتنا باستخدام hsurBZ
1.7.3. من sirt إلى sdauq
2.7.3. صيانة s´VU
3.7.3. النحت النهائي
8.3. ملابس عالية التفاصيل مزخرفة في iraM
1.8.3. القوام القابل للبلاط ومواد النسيج
2.8.3. odaekaB
3.8.3. التركيب في iraM
9.3. تظليل (gnidahS) القماش في ayaM
1.9.3. التظليل (gnidahS)
2.9.3. القوام الذي تم إنشاؤه في iraM
3.9.3. الواقعية مع التظليل (gnidahS) في dlonrA
10.3. العرض (redneR)
1.10.3. عرض الملابس
2.10.3. إضاءة الملابس
3.10.3. شدة الملمس

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.

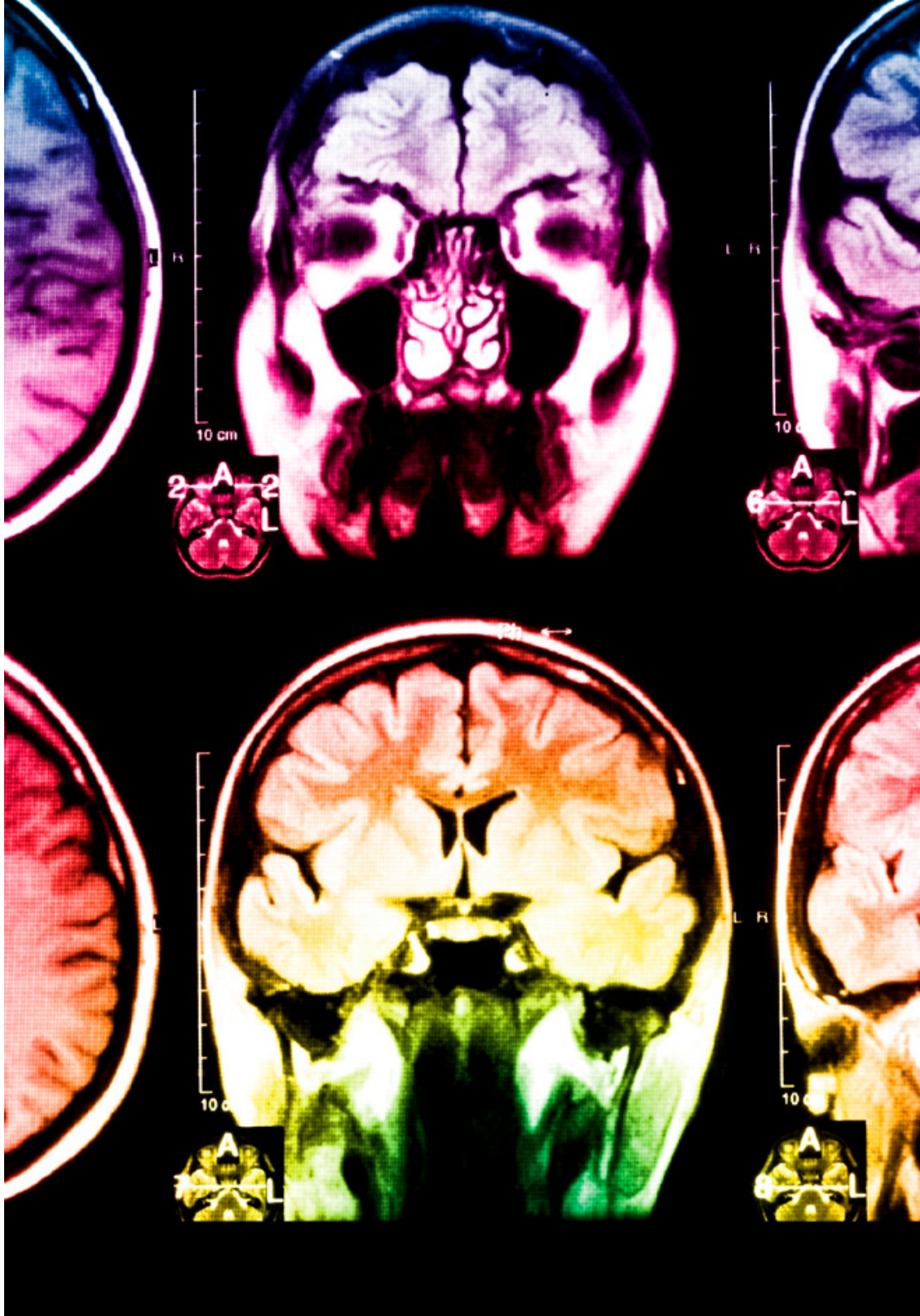
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

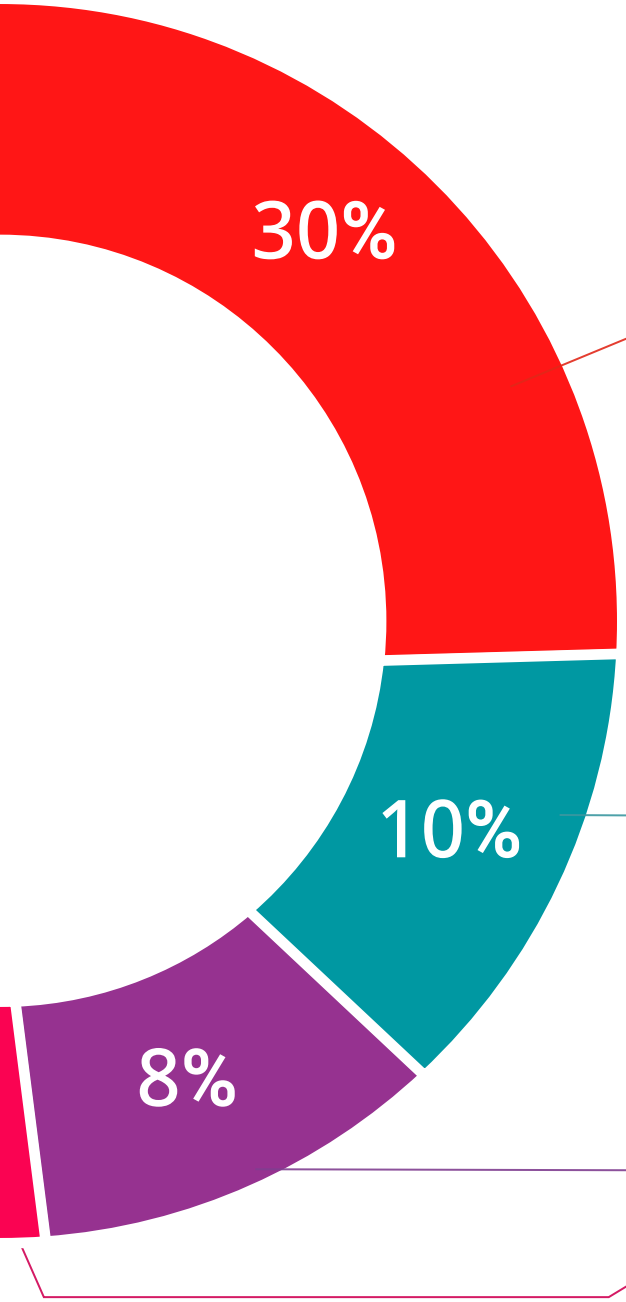
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

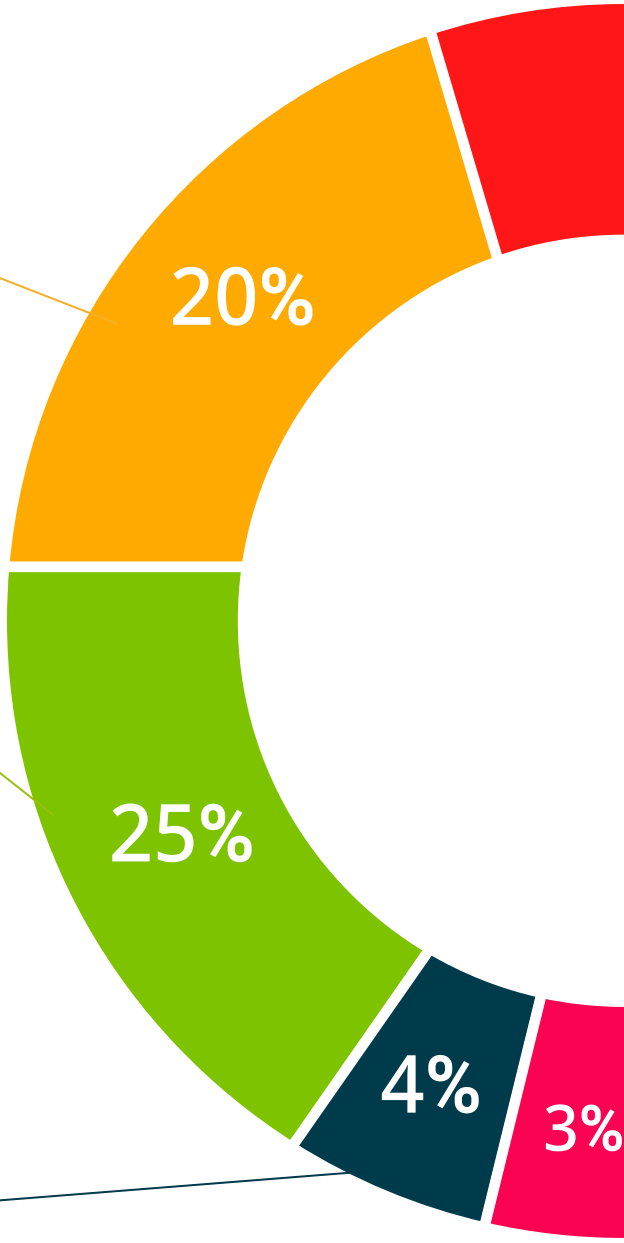
ملخصات تفاعلية

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

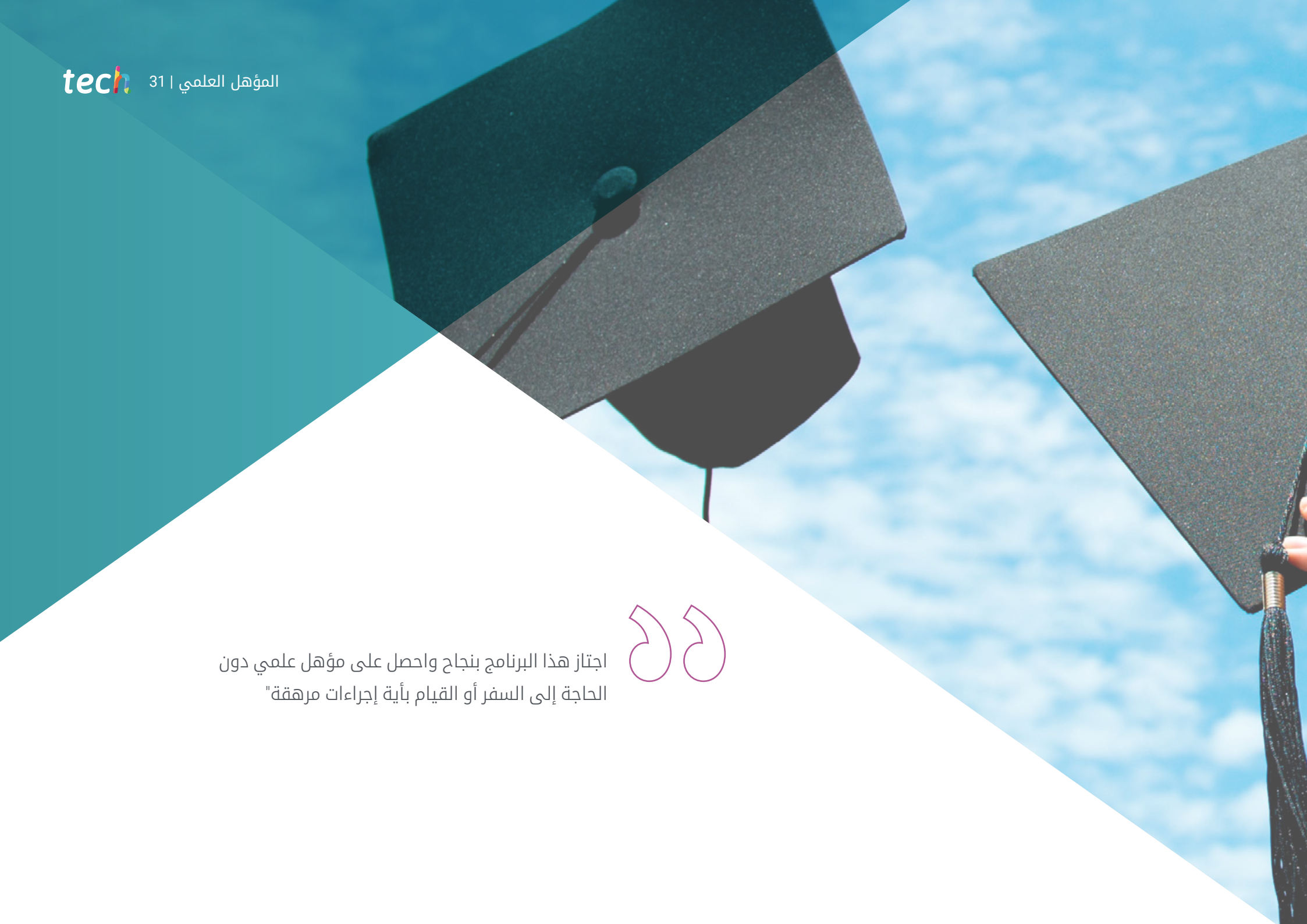
يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية



اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على مؤهل علمي دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي، مصحوب بعلم وصول مؤهل **شهادة الخبرة الجامعية** الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**

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

المؤهل العلمي: **شهادة الخبرة الجامعية في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **450 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

شهادة الخبرة الجامعية

في

نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 450
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

شهادة الخبرة الجامعية
نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 شهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

شهادة الخبرة الجامعية
نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية