شهادة الخبرة الجامعية
خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- 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-hair-creation-clothing-simulation

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

يشكل شعر وملابس الشخصيات ثلاثية الأبعاد جزءًا أساسيًا من الخصائص التي يمكن أن تعطي أكبر قدر من الواقعية للنموذج. يمكن أن يؤدي النسيج السيئ أو الأداء غير الواقعي للأزياء وتسريحات الشعر إلى إفساد بقية العمل المنجز، لأنها واحدة من العناصر الأكثر لفتًا للانتباه عند النظر إلى شكل ثلاثي الأبعاد. لهذا السبب، يقوم هذا المؤهل العلمي من TECH بإعداد الطلاب لعمل أفضل موديلات الشعر الممكنة، بالإضافة إلى الملابس الأكثر تفصيلاً وواقعية باستخدام أدوات مثل Blender. بفضل هذه المعرفة المتخصصة، سيتم وضع الطالب كمصمم جودة مرموق داخل الصناعة نفسها، مما يحسن بشكل كبير آفاق وظيفته.

أتقن الجوانب الأساسية للشعر والملابس للنماذج ثلاثية الأبعاد وكن الشخص المرجعي في قسمك عندما يتعلق الأمر بتوفير الواقعية للشخصيات أو المخلوقات التي تم إنشاؤها"

في نموذج ثلاثي الأبعاد، يجب أن يكون لكل شيء توازن جيد لجعله يبدو جيدًا. لا فائدة من وجود وجوه واقعية وحركات موثوقة وتعبيرات أصيلة إذا كانت تسريحة شعر العارضات وملابسهن لا تتبع معايير الجودة لبقية مكونات العارضة. ولهذا السبب، لكي يكون العارض مقنعاً، يجب أن يكون لديه ملابس وشعر يتناسب مع أسلوبه وخصائصه.

من أجل تصميم أزياء وتسريحات شعر عالية الجودة بجميع أنواعها، يجب أن يكون محترف التصميم مستعدًا لمعرفة الأدوات المتعمقة مثل Marvelous Designer أو Blender أو Zbrush، والتي لا يقتصر استخدامها على تصميم النماذج فحسب، بل أيضًا على إتقان جميع العناصر وملمسها. تم إنشاؤها بطريقة فعالة، والقدرة على الوفاء بالمواعيد النهائية للتسليم.

بالتالي، لا يركز هذا المؤهل العلمي من TECH فقط على الجوانب الأساسية لخلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس، ولكنه يوفر أيضًا للطلاب مهارات عرضية عندما يتعلق الأمر بتحسين سير العمل الخاص بهم، وتوسيع أدائهم المهني ونتائج مشاريعهم.

برنامج يتم تدريسه بشكل كامل عبر الإنترنت مما يسهل مهمة الدراسة على الطالب من خلال توفير جميع المواد التعليمية من اليوم الأول للدراسة. نظرًا لعدم وجود فصول دراسية وجهًا لوجه، فإن الطالب هو الذي يقرر متى وكيف يدرس الخبير الجامعي، ويكيفه مع اهتماماته الخاصة أو التزاماته الشخصية.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس** على البرنامج التعليمي التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة 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

> كن أكثر فعالية في أدائك المهني من خلال توفير إبداع فني لا يضاهى عند خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس"

سيفتح لك هذا البرنامج الأبواب أمام مستقبل واعد في عالم التصميم، حيث ستلتقي بأفضل المحترفين في مجالك"

ستكون الأزياء الأكثر روعة وتسريحات الشعر الأكثر إثارةً بين يديك بفضل الإتقان الذي ستظهره من خلال السيطرة على Marvelous Designerg Blenderg Zbrush.

التحق اليوم بشهادة الخبرة الجامعية هذه وطور إبداعك إلى حد جديد في مجال النمذجة ثلاثية الأبعاد.

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.

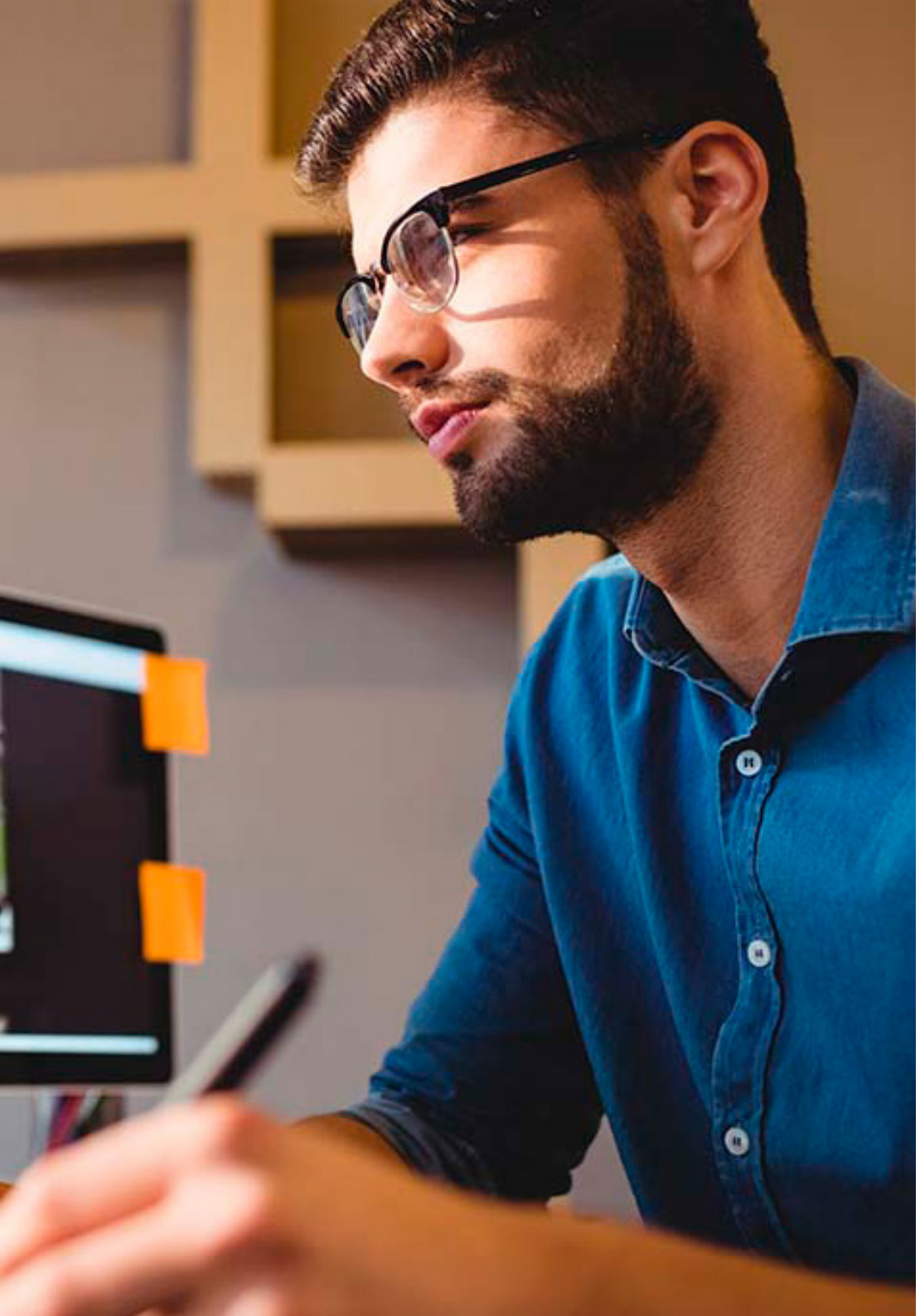
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

الهدف من شهادة الخبرة الجامعية هذه في خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس هو تزويد الطالب بالأدوات التي يحتاجها للتعبير عن نفسه بكل الحرية الإبداعية الممكنة عند إنشاء تسريحات الشعر والملابس، بدون واجهات البرامج أو العمليات التي تفرض قيودًا. بالتالي، بفضل التمكن الأكبر من الأدوات الرئيسية في السوق وجانب محدد من الاهتمام الكبير بالنمذجة ثلاثية الأبعاد، يمكن للطالب أن يميز نفسه بين منافسيه ويحسن مسيرته المهنية بشكل ملحوظ.

سوف تحصل على أفضل المواد التعليمية في السوق في مجال النمذجة ثلاثية الأبعاد للشعر والملابس، مما يعزز إمكانيات تحقيق تطلعاتك المهنية"



الأهداف العامة

- 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

يمكن لشهادة الخبرة الجامعية هذه أن تضع علامة قبل وبعد في مسيرتك المهنية في التصميم. لا تفوت هذه الفرصة وسجل اليوم في TECH "

الأهداف المحددة

الوحدة 1. خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام

- التعمق في الاستخدام المتقدم لـ Xgen في Maya
- إنشاء شعر مخصص للأفلام
- دراسة الشعر باستخدام البطاقات (*Cards*) لألعاب الفيديو
- تطوير القوام الخاص للشعر
- مشاهدة الاستخدامات المختلفة لفرش الشعر في ZBrush

الوحدة 2. محاكاة الملابس

- دراسة في 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

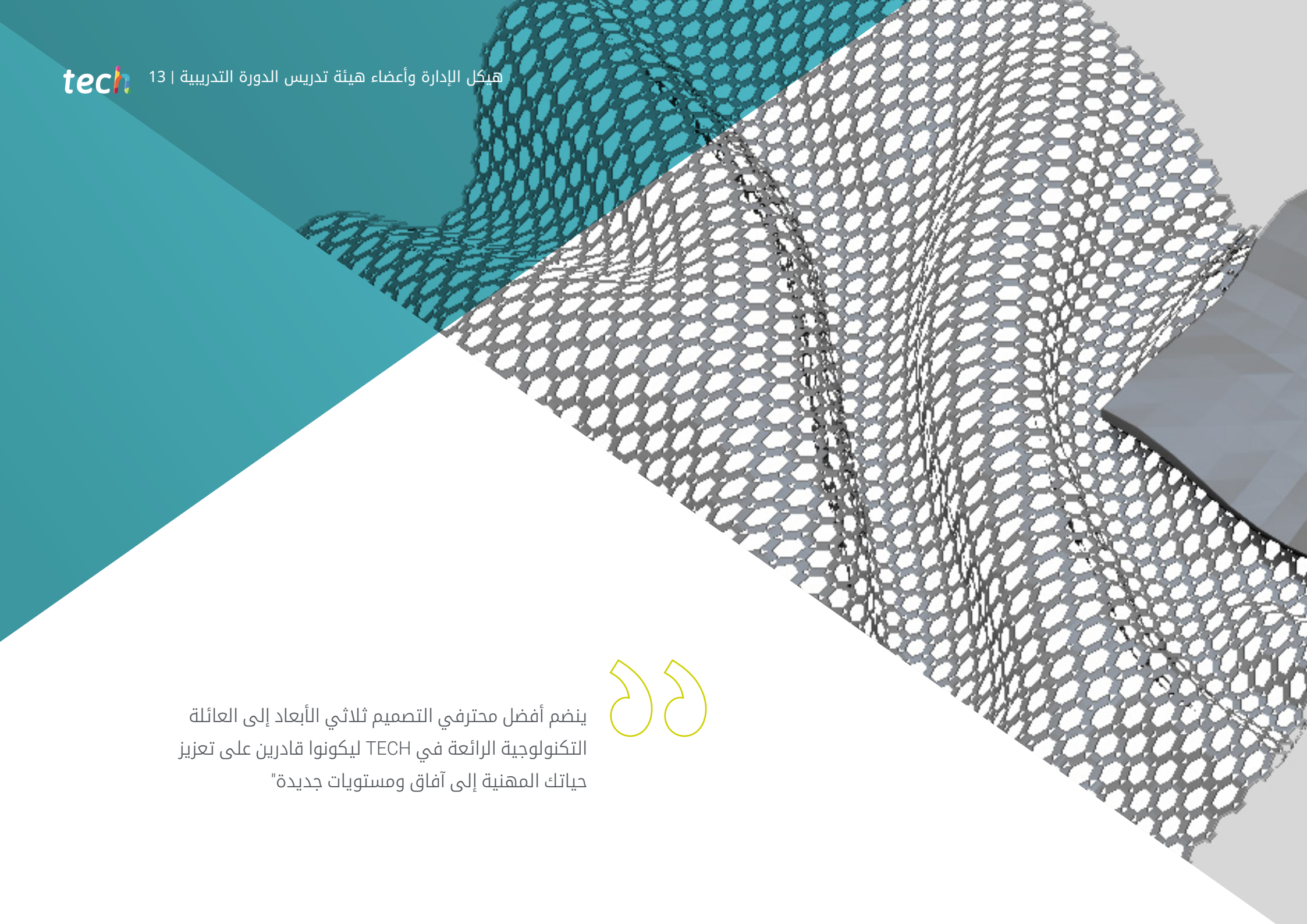
الوحدة 3. Blender: تطور جديد في الصناعة

- التعامل مع البرنامج بطريقة متميزة
- نقل المعرفة بـ Maya ZBrushg إلى Blender لإنشاء نماذج مذهلة
- التعمق في نظام عقدة Blender لإنشاء تظليلات (*shaders*) ومواد مختلفة
- عرض نماذج تدريب Blender مع نوعين من محركات التقديم Cyclesg Eevee

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع المعلمون المسؤولون عن تطوير المحتوى التعليمي لهذا المؤهل العلمي بخبرة مهنية واسعة عندما يتعلق الأمر بنمذجة وإنشاء جميع أنواع الشخصيات والمخلوقات ثلاثية الأبعاد، مع مظهرها وملابسها المقابلة. هذا يجعلهم المعلمين الأنسب تدريب الطالب في هذا الموضوع، حيث أنهم بهذه الطريقة سيتعلمون المنهجيات الأكثر فائدة وابتكارًا عندما يتعلق الأمر بتغطية مشاريع النمذجة ثلاثية الأبعاد المعقدة التي تتطلب مهارات فريدة لاكتساب قدر أكبر من الواقعية.



ينضم أفضل محترفي التصميم ثلاثي الأبعاد إلى العائلة التكنولوجية الرائعة في TECH ليكونوا قادرين على تعزيز حياتك المهنية إلى آفاق ومستويات جديدة"

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 Unreal Unityg Mayag ZBrushg Substance Painterg Adobe Photoshopg، 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 Games، 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 Games، حيث عمل كفنان أول للشخصيات. ومن بين مشاريعه الأكثر أهمية، تبرز مشاركته في ألعاب الفيديو الناجحة، بما في ذلك Marvel's Spider-Man 2، League of Legends، Overwatch.

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 Summit 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 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

تم تطوير شهادة الخبرة الجامعية هذه في خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس باتباع المنهجية التعليمية الرائدة في مجال التكنولوجيا، مدعومتا بكمية كبيرة من المواد السمعية والبصرية التي ترشد الطالب في جميع تعقيدات محاكاة الملابس أو إنشاء الشعر لألعاب الفيديو أو الأفلام ومزايا Blender عن التطبيقات الأخرى مثل Zbrush. سيجد الطالب أيضًا حالات عملية يتم فيها تحديد سياق جميع المحتوى النظري، مما يجعل تعلمهم أكثر فعالية في النمذجة ثلاثية الأبعاد.

سوف تتعلم بطريقة عملية خلق شعر خيالي أو واقعي، والتكيف مع متطلبات المشاريع والوفاء بالمواعيد النهائية لها بفضل منهجية عملك المتجددة"

الوحدة 1. خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام

1.1. الاختلافات بين لعبة الفيديو وشعر الفيلم
1.1.1. *FiberMesh* و *Cards*
2.1.1. أدوات لتكوين الشعر
3.1.1. برامجيات للشعر
2.1. منحوت في Zbrush الشعر
1.2.1. أشكال قواعد تسريحات الشعر
2.2.1. إنشاء فرش في Zbrush للشعر
3.2.1. فرش المنحنى
3.1. خلق الشعر في Xgen
1.3.1. Xgen
2.3.1. المجموعات والأوصاف
3.3.1. الشعر مقابل الاستمالة (*grooming*)
4.1. معدلات Xgen: إعطاء الواقعية للشعر
1.4.1. *Clumping*
2.4.1. *Coil*
3.4.1. Guías del pelo
5.1. خرائط الألوان والمناطق: للتحكم المطلق في الشعر والشعر
1.5.1. خرائط مناطق الشعر
2.5.1. القصات: شعر مجعد، محلوق، وطويل
3.5.1. التفاصيل الدقيقة: شعر الوجه
6.1. Xgen المتقدم: استخدام التعبيرات والتحسين
1.6.1. التعبيرات
2.6.1. الخدمات
3.6.1. صقل الشعر
7.1. وضع *Cards* في Maya لنمذجة ألعاب الفيديو
1.7.1. الألياف في *Cards*
2.7.1. Cards في متناول اليد
3.7.1. *Cards* ومحرك في Real-time
8.1. تحسين الفيلم
1.8.1. تحسين الشعر وهندسته
2.8.1. التحضير للحركات الجسدية
3.8.1. فرش Xgen
9.1. *Hair Shading*
1.9.1. *Shader* في Arnold
2.9.1. مظهر واقعي للغاية
3.9.1. معالجة الشعر
10.1. العرض (Render)
1.10.1. العرض (Render) عند استعمال Xgen
2.10.1. الإضاءة
3.10.1. إزالة الضوضاء

الوحدة 2. محاكاة الملابس

1.2. استيراد النموذج الخاص بك إلى Marvelous Designer وواجهة البرنامج
1.1.2. Marvelous Designer
2.1.2. وظيفة البرنامج
3.1.2. المحاكاة في الوقت الفعلي
2.2. إنشاء أنماط وإكسسوارات ملابس بسيطة
1.2.2. الإبداعات: القمصان والإكسسوارات والقبعات والجيوب
2.2.2. القماش
3.2.2. الأنماط والسحابات والخياطة
3.2. ابتكار الملابس المتقدمة: أنماط معقدة
1.3.2. تعقيد النمط
2.3.2. الصفات الطبيعية للأنسجة
3.3.2. الاكسسوارات المعقدة
4.2. محاكاة الملابس في Marvelous
1.4.2. نماذج متحركة في Marvelous
2.4.2. تحسين الأنسجة
3.4.2. إعداد النماذج
5.2. تصدير الملابس من Marvelous Designer إلى ZBrush
1.5.2. *Low Poly* في Maya
2.5.2. UVs في Maya
3.5.2. ZBrush،واستخدام Reconstruct Subdiv
6.2. تحسين الملابس
1.6.2. *Workflow*
2.6.2. التفاصيل في ZBrush
3.6.2. فرش الملابس في ZBrush

7.2. سنقوم بتحسين محاكاتنا باستخدام ZBrush
1.7.2. من tris إلى quads
2.7.2. صيانة للأشعة فوق البنفسجية (UVs)
3.7.2. النحت النهائي
8.2. ملابس عالية التفاصيل مزخرفة في Mari
1.8.2. القوام القابل للبلاط ومواد النسيج
2.8.2. Bakeado
3.8.2. التركيب في Mari
9.2. تظليل (*Shading*) القماش في Maya
1.9.2. التظليل (*Shading*)
2.9.2. القوام الذي تم إنشاؤه في Mari
3.9.2. الواقعية مع التظليل (*Shading*) في Arnold
10.2. العرض (Render)
1.10.2. عرض الملابس
2.10.2. إضاءة الملابس
3.10.2. شدة الملمس

الوحدة 3. Blender: تطور جديد في الصناعة

1.3. Blender مقابل. ZBrush
1.1.3. المزايا والاختلافات
2.1.3. Blender وصناعة الفن ثلاثي الأبعاد
3.1.3. مزايا وعيوب البرمجيات الحرة
2.3. Blender الواجهة ومعرفة البرنامج
1.2.3. الواجهة
2.2.3. التخصيص
3.2.3. التجريب
3.3. نحت الرأس والتحكم في النقل من ZBrush إلى Blender
1.3.3. وجه الإنسان
2.3.3. النحت ثلاثي الأبعاد
3.3.3. فرش Blender
4.3. جسم كامل (*Full body*) النحت
1.4.3. جسم الإنسان
2.4.3. تقنيات متطورة
3.4.3. التفاصيل والصقل

5.3. إعادة الهيكلة والأشعة فوق البنفسجية في Blender
1.5.3. علم إعادة التأهيل
2.5.3. UVs
3.5.3. وحدة البعد (UDIM´s) في Blender
6.3. من Maya الى Blender
1.6.3. السطح الصلب (*Hard Surface*)
2.6.3. المعدلات
3.6.3. اختصارات لوحة مفاتيح الكمبيوتر
7.3. نصائح وحيل Blender
1.7.3. مجموعة من الاحتمالات
2.7.3. العقد الهندسية (*Geometry nodes*)
3.7.3. *Workflow*
8.3. العقد في Blender: التظليل (*Shading*) ووضع القوام
1.8.3. نظام العقيدات
2.8.3. التظليل (*Shading*) باستخدام العقد
3.8.3. القوام والمواد
9.3. العرض في Blender باستخدام Eeveeg Cycles
1.9.3. Cycles
2.9.3. Eevee
3.9.3. الإضاءة
10.3. تنفيذ Blender في سير عملنا كفنانين
1.10.3. التنفيذ في سير العمل
2.10.3. البحث عن الجودة
3.10.3. أنواع الصادرات

هذه هي أفضل فرصة ممكنة لتمييز نفسك عن أقرانك والحصول على تقدير أكبر في صناعة النماذج ثلاثية الأبعاد"

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.

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.

سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة في بيئات العمل الحقيقية.

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.

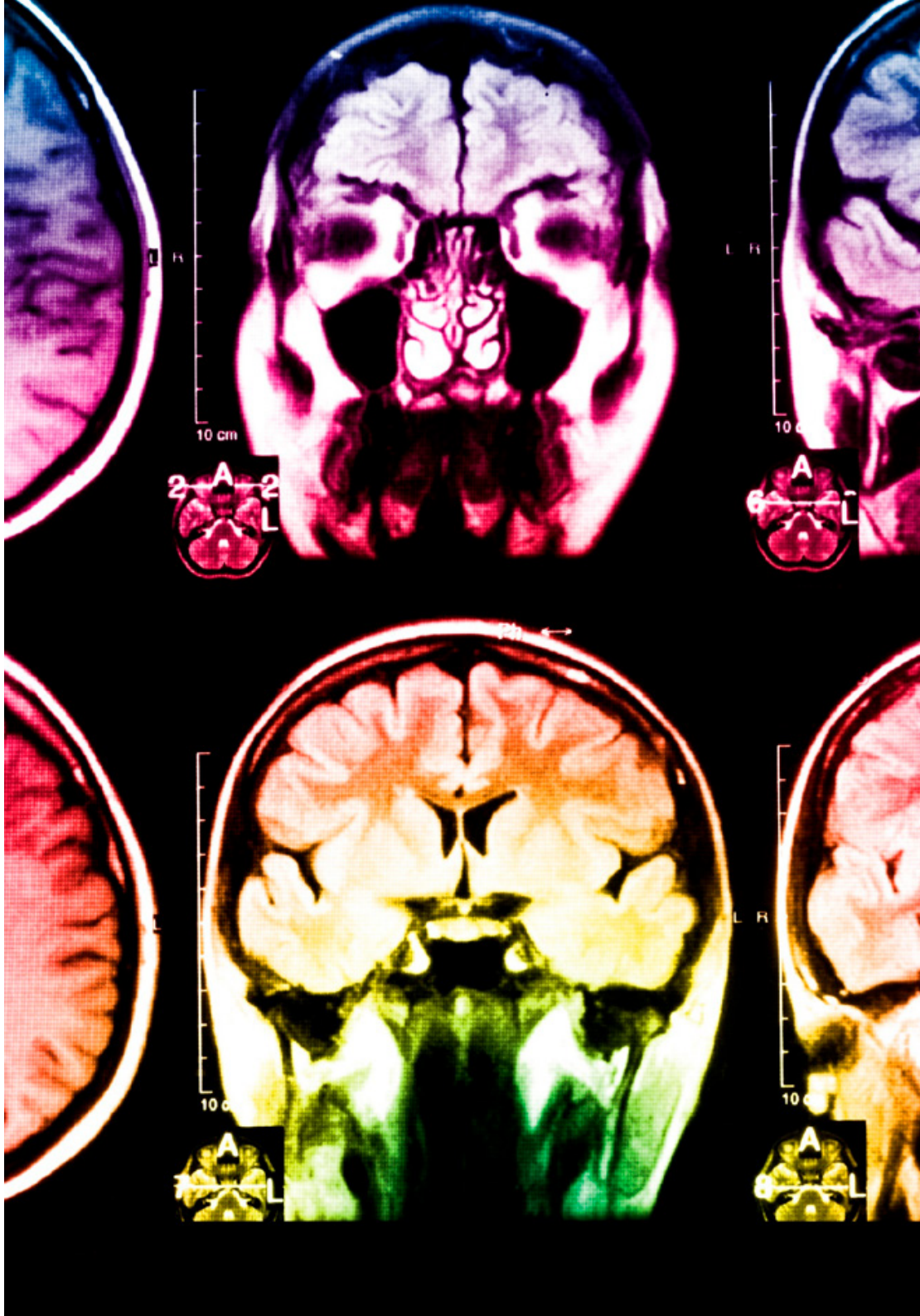
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

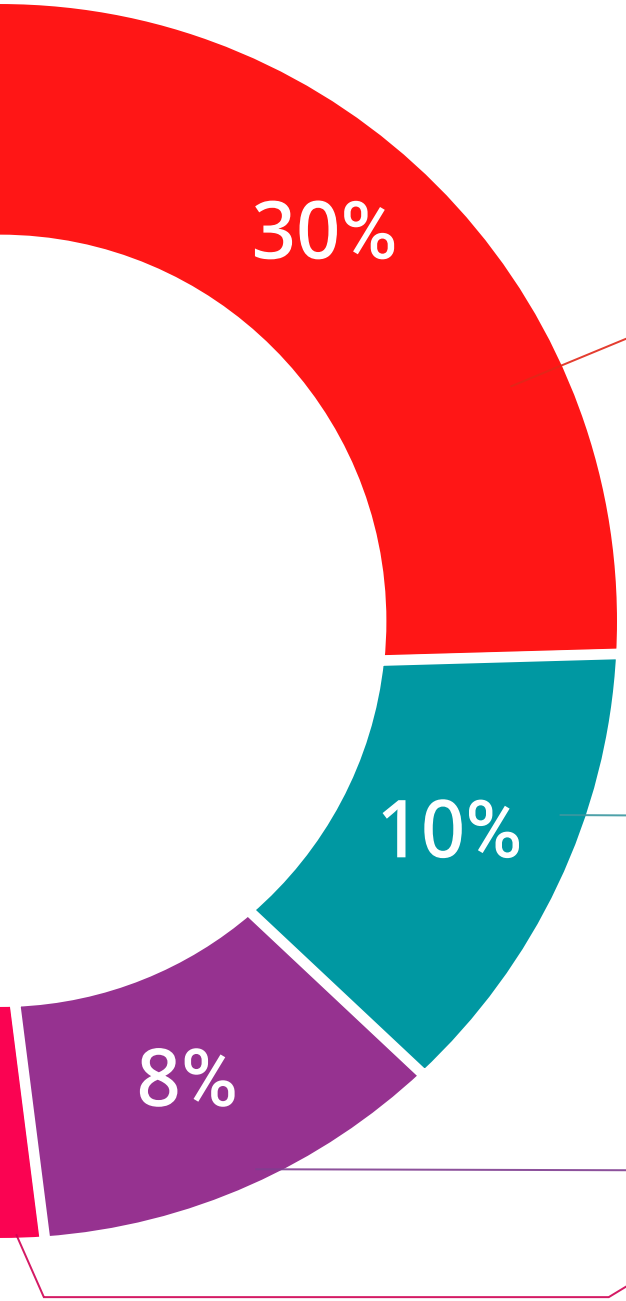
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، 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 خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة 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 خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس**

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

خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس

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

خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس

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

شهادة الخبرة الجامعية
خلق الشعر ثلاثي الأبعاد ومحاكاة الملابس

tech الجامعة التيكنولوجية