

شهادة الخبرة الجامعية صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-video-game-industry

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 22

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06

المؤهل العلمي

صفحة 30

المقدمة

تطالب شركات ألعاب الفيديو بشكل متزايد بوجود محترفي التصميم المتمرسين في مجال التصميم ثلاثي الأبعاد ضمن موظفيها للعمل على إنشاء عناوين تقنية تجمع بين أحدث التطورات في كلا القطاعين. لهذا السبب، فإن الحصول على شهادة تثبت التخصص المذكور في سيرتك الذاتية يمكن أن يصبح فرصة فريدة للتميز في صناعة مزدهرة. لذلك، أطلقت TECH هذا البرنامج لتزويدهم بالمعرفة التي سترفع مواهبهم إلى قمة هذا القطاع. درجة عبر الإنترنت وديناميكية ومتعددة التخصصات يمكنك من خلالها اكتساب معرفة صارمة حول إنتاج المشاريع ثلاثية الأبعاد، وفي الوقت نفسه إتقان مهاراتك في استخدام أدواتها وبرامجها الرئيسية.



إذا كان ما تبحث عنه هو درجة تسمح لك بالتميز في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد، فهذا هو الخيار الأمثل. هل ستدع هذا البرنامج يذهب؟



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد على البرنامج التربوية الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق. ومن أبرز ميزات:

- ♦ تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في ألعاب الفيديو و التقنيات
- ♦ المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية بشكل بارز التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والعملية حول تلك التخصصات التي تعتبر ضرورية للممارسة المهنية
- ♦ التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- ♦ تركيزها بشكل خاص على النمذجة ثلاثية الأبعاد والرسوم المتحركة في البيئات الافتراضية
- ♦ دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا الخلافية وأعمال التفكير الفردي
- ♦ توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

لا يبدو أن صناعة ألعاب الفيديو تصل إلى سقفها مع التطور الذي تقدمه كل عام. بفضل هذا، يمكن لملايين المحترفين من جميع أنحاء العالم تكريس أنفسهم للمجالات المختلفة التي يشملها، ليصبحوا منفذاً احترافياً بخيارات متعددة. ومع ذلك، لتكريس نفسك لها بنجاح، من الضروري أن تعرف بالتفصيل خصائص السياق الحالي، حتى يكون من الممكن إنشاء مشاريع تنكيف، ليس فقط مع مواصفات الشركات، ولكن أيضاً مع طلب المجتمع.

على وجه التحديد، هذا الأخير هو ما تعتمد عليه شهادة الخبرة الجامعية التي طورتها TECH. إنه برنامج ديناميكي ودقيق يجمع أحدث المعلومات المتعلقة بقطاع ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد، بدءاً من خصوصيات وعموميات الصناعة وحتى التوصيات لإنشاء عناوين ناجحة مع استقبال مضمون. بالإضافة إلى ذلك، فإنه يتعمق في المشكلات النموذجية وحلولها، ويزود الخريج بمفاتيح حل المواقف المعقدة عند توجيهه أو إدارة مشروع من هذا النوع.

يوفر تنسيقه المريح 100% عبر الإنترنت لدورة هذا البرنامج إمكانية الوصول والراحة، مما يسمح للمحترفين بتوسيع معارفهم وتحسين مهاراتهم من أي مكان يريجون ويجدول زمني يتكيف مع توفرهم المطلق. وسيكون لديك 6 أشهر للاستمتاع بـ 450 ساعة من المواد (النظرية والعملية والإضافية) التي تتضمنها هذه الدرجة وسيكون لديك دعم من فريق تدريسي متخصص في مجال التصميم لضمان حصولك على أقصى استفادة من هذه الخبرة الأكاديمية.



برنامج يتضمن 450 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملية والإضافي المبني على أحدث التطورات في التصميم وتطبيقه في صناعة ألعاب الفيديو"

سوف تتقن أدوات 3D Max لإنشاء مشاريع كاملة مختلفة، من البداية إلى التصدير.

سيكون لديك إمكانية الوصول إلى الحرم الجامعي الافتراضي على مدار 24 ساعة يوميًا طوال الأسبوع، حتى تتمكن من تنظيم نفسك كما يحلو لك.

ستكون قادرًا على إضافة مهاراتك المهنية إلى إتقان Agile SCRUM، وكلاهما يحظى بتقدير كبير في قطاع ألعاب الفيديو"

البرنامج يضم في هيئة التدريس متخصصين في المجال والذين يصون خبراتهم العملية في هذا التدريب، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من مجتمعات رائدة وجامعات مرموقة.

سيسمح محتوى الوسائط المتعددة المُعد بأحدث التقنيات التعليمية إلى التعلم المهني والسياقي أي في بيئة محاكاة التي ستوفرها هذه الشهادة الجامعية من تدريب ضمن مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل الحالات المختلفة للممارسة المهنية التي تُطرح على مدار هذا البرنامج. للقيام بذلك سيحصل على مساعدة من نظام جديد من مقاطع الفيديو التفاعلية التي أعدها خبراء معترف بهم.



الأهداف

إن الزيادة في الطلب على محترفي التصميم الذين يتعاملون بشكل مثالي مع إنشاء مشاريع ألعاب الفيديو هي السبب وراء اعتبار TECH أنه من الضروري تطوير درجة متخصصة في هذا المجال. ولذلك، فإن هدفه هو أن يكون بمثابة دليل لتحديثهم، وتزويدهم بأحدث المعلومات والأدوات الأكاديمية الأكثر تطوراً الموجودة حالياً.



ستكون قادراً على تحقيق أهدافك الأكاديمية الأكثر تطلباً
بفضل برنامج مصمم حصرياً، بحيث يمكنك تحقيقها في أقل
من 6 أشهر"





- ♦ توفير المعرفة المتخصصة حول صناعة ثلاثية الأبعاد
- ♦ استخدام برنامج 3D Max لإنشاء محتويات مختلفة
- ♦ اقتراح سلسلة من الممارسات الجيدة والعمل المنظم والمهني
- ♦ توليد المعرفة المتخصصة حول الواقع الافتراضي
- ♦ تحديد Assets والشخصيات والتكامل في الواقع الافتراضي
- ♦ تحليل أهمية الصوت في لعبة الفيديو
- ♦ تطوير منهجية SCRUM و Agile المطبقة على ألعاب الفيديو لإدارة المشاريع
- ♦ إنشاء نظام لحساب الجهد على شكل تقديرات على أساس الساعات
- ♦ إنشاء مواد لعرض المشروع على المستثمرين



الوحدة 1. صناعة ثلاثية الأبعاد

- ♦ دراسة الوضع الحالي للصناعة ثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى تطورها خلال السنوات الأخيرة
- ♦ توليد معرفة متخصصة حول البرامج المستخدمة بشكل شائع في الصناعة لإنشاء محتوى ثلاثي الأبعاد احترافي
- ♦ تحديد الخطوات اللازمة لتطوير هذا النوع من المحتوى من خلال Pipeline يتكيف مع صناعة ألعاب الفيديو
- ♦ تحليل القوالب ثلاثية الأبعاد الأكثر تقدماً، بالإضافة إلى اختلافاتها ومزاياها وعيوبها للجيل اللاحق
- ♦ دمج المحتوى الذي تم تطويره في كل من العالم الرقمي (ألعاب الفيديو، الواقع الافتراضي، وما إلى ذلك) والعالم الحقيقي (AR, MR/XR)
- ♦ تحديد النقاط الرئيسية التي تميز المشروع ثلاثي الأبعاد في صناعة ألعاب الفيديو أو السينما أو المسلسلات التلفزيونية أو عالم الإعلان
- ♦ إنشاء Assets ثلاثية الأبعاد بجودة احترافية باستخدام 3D Max، وتعلم كيفية استخدام الأداة
- ♦ المحافظة على تنظيم مساحة العمل وزيادة كفاءة الوقت الذي تقضيه في إنشاء محتوى ثلاثي الأبعاد

الوحدة 2. الفن ثلاثية الأبعاد في صناعة ألعاب الفيديو

- ♦ تصفح برامج إنشاء الشبكات ثلاثية الأبعاد وتحرير الصور
- ♦ تحليل المشاكل المحتملة وحلها في مشروع ثلاثي الأبعاد في الواقع الافتراضي
- ♦ القدرة على تحديد الخط الجمالي لتوليد الأسلوب الفني للعبة الفيديو
- ♦ تحديد الأماكن المرجعية للبحث عن علم الجمال
- ♦ تقييم القيود الزمنية لتطوير الأسلوب الفني
- ♦ إنتاج Assets ودمجها في السيناريو
- ♦ إنشاء شخصيات ودمجها في السيناريو
- ♦ تقييم أهمية الصوت والأصوات في لعبة الفيديو

الوحدة 3. إنتاج وتمويل ألعاب الفيديو

- ♦ تحديد الاختلافات بين منهجيات الإنتاج قبل SCRUM وتطورها حتى اليوم
- ♦ تطبيق التفكير Agile في أي تطوير دون فقدان اتجاه المشروع
- ♦ تطوير إطار مستدام للفريق بأكمله
- ♦ توقع احتياجات الإنتاج من الموارد البشرية وإعداد تقدير لتكاليف الموظفين الأساسية
- ♦ إجراء تحليل مسبق للحصول على المعلومات الأساسية للتواصل حول أهم قيم مشروعنا
- ♦ دعم حجج المبيعات والتمويل للمشروع بالأرقام التي توضح الملاءة المحتملة للمشروع
- ♦ تحديد الخطوات اللازمة للتواصل مع Publishers والمستثمرين



هل ترغب في إتقان مهاراتك في تحديد الخط الجمالي لتوليد القالب الفني للعبة الفيديو؟ مع هذا البرنامج سوف تحقق ذلك"

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

بالنسبة لكل من إدارة وتدريس هذا البرنامج، أخذت TECH في الاعتبار، ليس فقط السيرة الذاتية لمرشحيها، ولكن أيضًا الجودة البشرية والمهنية التي أظهرتها في عمليات الاختيار الصعبة. بفضل هذا، أصبح من الممكن تشكيل فريق قوي وديناميكي، على دراية بمجال التصميم ويتمتع بخبرة عمل واسعة النطاق في تطوير ألعاب الفيديو.





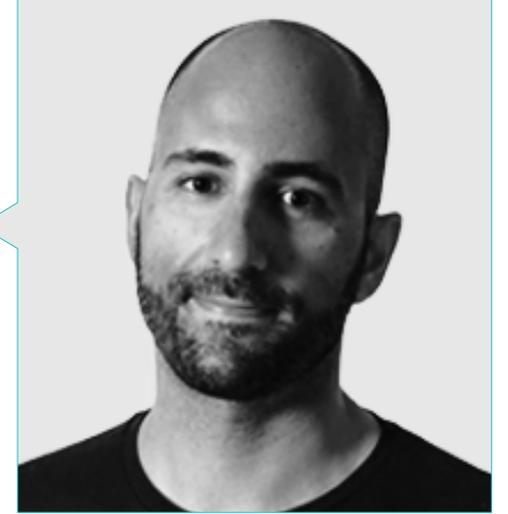
لقد اختار فريق التدريس ساعات من المواد الإضافية عالية الجودة حتى تتمكن من التعمق في المنهج الدراسي بطريقة شخصية وبناءً على متطلباتك الأكاديمية"



هيكّل الإدارة

د. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- ♦ مدير هندسة وتصميم الألعاب في Grupo Intervenía
- ♦ أستاذ في ESNE لتصميم ألعاب الفيديو، وتصميم المستويات، وإنتاج ألعاب الفيديو، والبرمجيات الوسيطة، وصناعات الوسائط الإبداعية، وما إلى ذلك
- ♦ مستشار في تأسيس شركات مثل Avatar Games أو Interactive Selection
- ♦ مؤلف كتاب تصميم ألعاب الفيديو
- ♦ عضو المجلس الاستشاري في Nima World



الأساتذة

د. Pradana Sánchez, Noel

- ♦ متخصص في Rigging والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو
- ♦ فنان جرافيك ثلاثي الأبعاد في Dog Lab Studios
- ♦ منتج في Imagine Games يقود فريق تطوير ألعاب الفيديو
- ♦ فنان جرافيك في Wildbit Studios مع أعمال ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ♦ شهادة الخبرة الجامعية التدريس في ESNE و CFGS في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد: الألعاب والبيئات التعليمية
- ♦ بكالوريوس في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو من قبل جامعة ESNE
- ♦ ماجستير في تدريب المعلمين من جامعة الملك Juan Carlos
- ♦ متخصص في Rigging والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد من Voxel School



الهيكل والمحتوى

سيجد الطالب الذي يسجل في شهادة الخبرة الجامعية هذه 450 ساعة من أفضل المحتوى الموزع في المواد النظرية والعملية والإضافية (مقاطع فيديو مفصلة ومقالات بحثية وقراءات تكميلية وغير ذلك الكثير). بالإضافة إلى ذلك سيكون كل شيء متاحا في الحرم الجامعي الافتراضي من بداية النشاط الأكاديمي وحتى نهايته ويمكن تنزيله على أي جهاز متصل بالإنترنت. وبالتالي، سيتمكن المحترفون من تخصيص دورة البرنامج بناءً على توفرها ودون تسرع.



بفضل المنهجية المستخدمة في تطوير محتوى هذا البرنامج، لن تحتاج إلى استثمار ساعات إضافية في الحفظ. هل نثبت لك ذلك؟"



الوحدة 1. الصناعة ثلاثية الأبعاد

- 8.1 *Render: Render* في الوقت الحقيقي والعرض المسبق
 - 1.8.1. الإضاءة
 - 2.8.1. تحديد الظلال
 - 3.8.1. الجودة مقابل. سرعة
- 9.1 توليد *Assets* ثلاثي الأبعاد في برنامج 3D Max
 - 1.9.1. البرامج 3D Max
 - 2.9.1. الواجهة، القوائم، شريط الأدوات
 - 3.9.1. التحكم
 - 4.9.1. مشهد
 - 5.9.1. إطارات العرض
 - 6.9.1. *Basic Shapes*
 - 7.9.1. إنشاء وتعديل وتحويل الكائنات
 - 8.9.1. إنشاء مشهد ثلاثي الأبعاد
 - 9.9.1. نمذجة ثلاثية الأبعاد *Assets* احترافية لألعاب الفيديو
 - 10.9.1. مرور المواد
 - 1.10.9.1. إنشاء وتحرير المواد
 - 2.10.9.1. تطبيق الضوء على المواد
 - 3.10.9.1. معدّل UVW Map. إحدائيات الخريطة
 - 4.10.9.1. خلق نسيج
- 10.1. تنظيم مساحة العمل والممارسات الجيدة
 - 1.10.1. إنشاء مشروع
 - 2.10.1. هيكل المجلد
 - 3.10.1. وظائف مخصصة

الوحدة 2. الفن ثلاثية الأبعاد في صناعة ألعاب الفيديو

- 1.2 مشاريع ثلاثية الأبعاد في الواقع الافتراضي
 - 1.1.2. برنامج إنشاء شبكة ثلاثية الأبعاد
 - 2.1.2. برنامج تعديل الصور
 - 3.1.2. الواقع الافتراضي
- 2.2 المشاكل النموذجية والحلول واحتياجات المشروع
 - 1.2.2. احتياجات المشروع
 - 2.2.2. المشاكل المحتملة
 - 3.2.2. حلول

- 1.1 الصناعة ثلاثية الأبعاد في الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو
 - 1.1.1. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
 - 2.1.1. الصناعة ثلاثية الأبعاد في الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو
 - 3.1.1. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. مستقبل:
- 2.1 ثلاثية الأبعاد في ألعاب الفيديو
 - 1.2.1. ألعاب الفيديو، القيود
 - 2.2.1. تطوير لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد. الصعوبات
 - 3.2.1. حلول للصعوبات في تطوير لعبة فيديو
- 3.1 برامج ثلاثية الأبعاد في ألعاب الفيديو
 - 1.3.1. برنامج Maya، إيجابيات وسلبيات
 - 2.3.1. برنامج 3DS Max إيجابيات وسلبيات
 - 3.3.1. برنامج Blender، إيجابيات وسلبيات
- 4.1 *Pipeline* في توليد *Assets* ثلاثي الأبعاد لألعاب الفيديو
 - 1.4.1. الفكرة والتجميع انطلاقاً من *Modelsheet*
 - 2.4.1. نمذجة بهندسة منخفضة وتفاصيل عالية
 - 3.4.1. عرض التفاصيل عن طريق القوام
- 5.1 القوالب الفنية الرئيسية ثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو
 - 1.5.1. قالب الرسوم المتحركة
 - 2.5.1. أسلوب واقعي
 - 3.5.1. *Cel Shading*
 - 4.5.1. *Motion Capture*
- 6.1 التكامل ثلاثي الأبعاد
 - 1.6.1. التكامل ثنائي الأبعاد في العالم الرقمي
 - 2.6.1. التكامل ثلاثي الأبعاد في العالم الرقمي
 - 3.6.1. التكامل في العالم الحقيقي (AR, MR/XR)
- 7.1 العوامل الرئيسية للثلاثية الأبعاد لمختلف الصناعات
 - 1.7.1. ثلاثي الأبعاد في الأفلام والمسلسلات
 - 2.7.1. ثلاثي الأبعاد في ألعاب الفيديو
 - 3.7.1. ثلاثي الأبعاد في الإعلانات

الوحدة 3. إنتاج وتمويل ألعاب الفيديو

- 1.3 إنتاج ألعاب الفيديو
 - 1.1.3 منهجيات بشكل متتالي
 - 2.1.3 قائمة حالات عدم وجود إدارة المشروع وغياب خطة العمل
 - 3.1.3 عواقب عدم وجود قسم إنتاج في صناعة ألعاب الفيديو
- 2.3 فريق التطوير
 - 1.2.3 الإدارات الرئيسية عند تطوير المشاريع
 - 2.2.3 الملامح الرئيسية في الإدارة الجزئية: LEAD و SENIOR
 - 3.2.3 مشكلة نقص الخبرة في ملفات تعريف JUNIOR
 - 4.2.3 وضع خطة تدريبية لملفات تعريف الخبرة المنخفضة
- 3.3 المنهجيات المرنة في تطوير ألعاب الفيديو
 - 1.3.3 SCRUM
 - 2.3.3 Agile
 - 3.3.3 المنهجيات الهجينة
- 4.3 تقديرات الجهد والوقت والتكاليف
 - 1.4.3 سعر تطوير ألعاب الفيديو: مفاهيم النفقات الرئيسية
 - 2.4.3 جدولة المهام: النقاط والمفاتيح والجوانب المهمة التي يجب مراعاتها
 - 3.4.3 تقديرات مبنية على نقاط الجهد مقابل. الحساب بالساعات
- 5.3 تحديد الأولويات في تخطيط النموذج الأولي
 - 1.5.3 تحديد الأهداف العامة للمشروع
 - 2.5.3 تحديد أولويات الوظائف والمحتويات الرئيسية: الترتيب والاحتياجات وفقاً للقسم
 - 3.5.3 تجميع الوظائف والمحتويات في الإنتاج لتشكيل مخرجات (نماذج أولية وظيفية)
- 6.3 الممارسات الجيدة في إنتاج ألعاب الفيديو
 - 1.6.3 الاجتماعات، Daylies، Weekly Meeting، اجتماعات نهاية Sprint، اجتماعات التحقق من النتائج الهامة أفلأ، بيتا RELEASE y
 - 2.6.3 قياس السرعة Sprint
 - 3.6.3 الكشف عن نقص الحافز وانخفاض الإنتاجية وتوقع المشاكل المحتملة في الإنتاج
- 7.3 التحليل في الإنتاج
 - 1.7.3 التحليل السابق الأول: مراجعة حالة السوق
 - 2.7.3 التحليل السابق ا: تحديد مراجع المشروع الرئيسية (المنافسون المباشرين)
 - 3.7.3 استنتاجات من التحليلات السابقة

- 3.2 دراسة الخط الجمالي لتوليد الأسلوب الفني في ألعاب الفيديو: من تصميم اللعبة إلى إنشاء الفن ثلاثي الأبعاد
 - 1.3.2 اختيار متلقي لعبة الفيديو. إلى من نريد أن نصل؟
 - 2.3.2 الإمكانيات الفنية للمطور
 - 3.3.2 التعريف النهائي للخط الجمالي
- 4.2 البحث عن المراجع وتحليل المنافسين على المستوى الجمالي
 - 1.4.2 Pinterest وصفحات مماثلة
 - 2.4.2 إنشاء Modelsheet
 - 3.4.2 البحث عن المنافسين
- 5.2 إنشاء Biblia و Briefing
 - 1.5.2 إنشاء Biblia
 - 2.5.2 تطوير Biblia
 - 3.5.2 تطوير Briefing
- 6.2 مشاهد و Assets
 - 1.6.2 تخطيط إنتاج Assets على المستويات
 - 2.6.2 تصميم المشاهد
 - 3.6.2 تصميم Assets
- 7.2 دمج Assets في المستويات والاختبارات
 - 1.7.2 عملية الدمج في المستويات
 - 2.7.2 القوام
 - 3.7.2 اللمسات الأخيرة
- 8.2 الشخصيات
 - 1.8.2 تخطيط إنتاج الشخصيات
 - 2.8.2 تصميم الشخصيات
 - 3.8.2 تصميم Assets من أجل الشخصيات
- 9.2 دمج الشخصيات في السيناريوهات والاختبارات
 - 1.9.2 عملية دمج الشخصيات في المستويات
 - 2.9.2 احتياجات المشروع
 - 3.9.2 الرسوم المتحركة
- 10.2 الصوت في ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد
 - 1.10.2 تفسير ملف مشروع توليد الهوية الصوتية لعبة الفيديو
 - 2.10.2 عمليات التكوين والإنتاج
 - 3.10.2 تصميم الموسيقى التصويرية
 - 4.10.2 تصميم المؤثرات الصوتية
 - 5.10.2 تصميم الأصوات

- 8.3 حساب تكلفة التطوير
 - 1.8.3 الموارد البشرية
 - 2.8.3 التكنولوجيا والتراخيص
 - 3.8.3 النفقات الخارجية للتنمية
- 9.3 بحث الاستثمار
 - 1.9.3 أنواع المستثمرين
 - 2.9.3 ملخص تنفيذي
 - 3.9.3 Pitch Deck
 - 4.9.3 Publishers
 - 5.9.3 التمويل الذاتي
- 10.3 تحضير Post Mortems لمشروع
 - 1.10.3 عملية تحضير Post Mortem في الشركة
 - 2.10.3 تحليل النقاط الإيجابية للمشروع
 - 3.10.3 دراسة النقاط السلبية للمشروع
 - 4.10.3 مقترح تحسين حول النقاط السلبية للمشروع والاستنتاجات



اتخذ خطوة حاسمة في حياتك المهنية كمبدع
واختار الحصول على درجة علمية ستشكل بلا شك
نقطة ما قبل وبعد في حياتك المهنية"



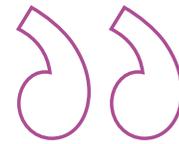
المنهجية

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 تطلباً 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 يرسّي 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 الإنترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100% عبر الإنترنت 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 مدرء المستقبل. وهذا المنهج، في طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح 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.

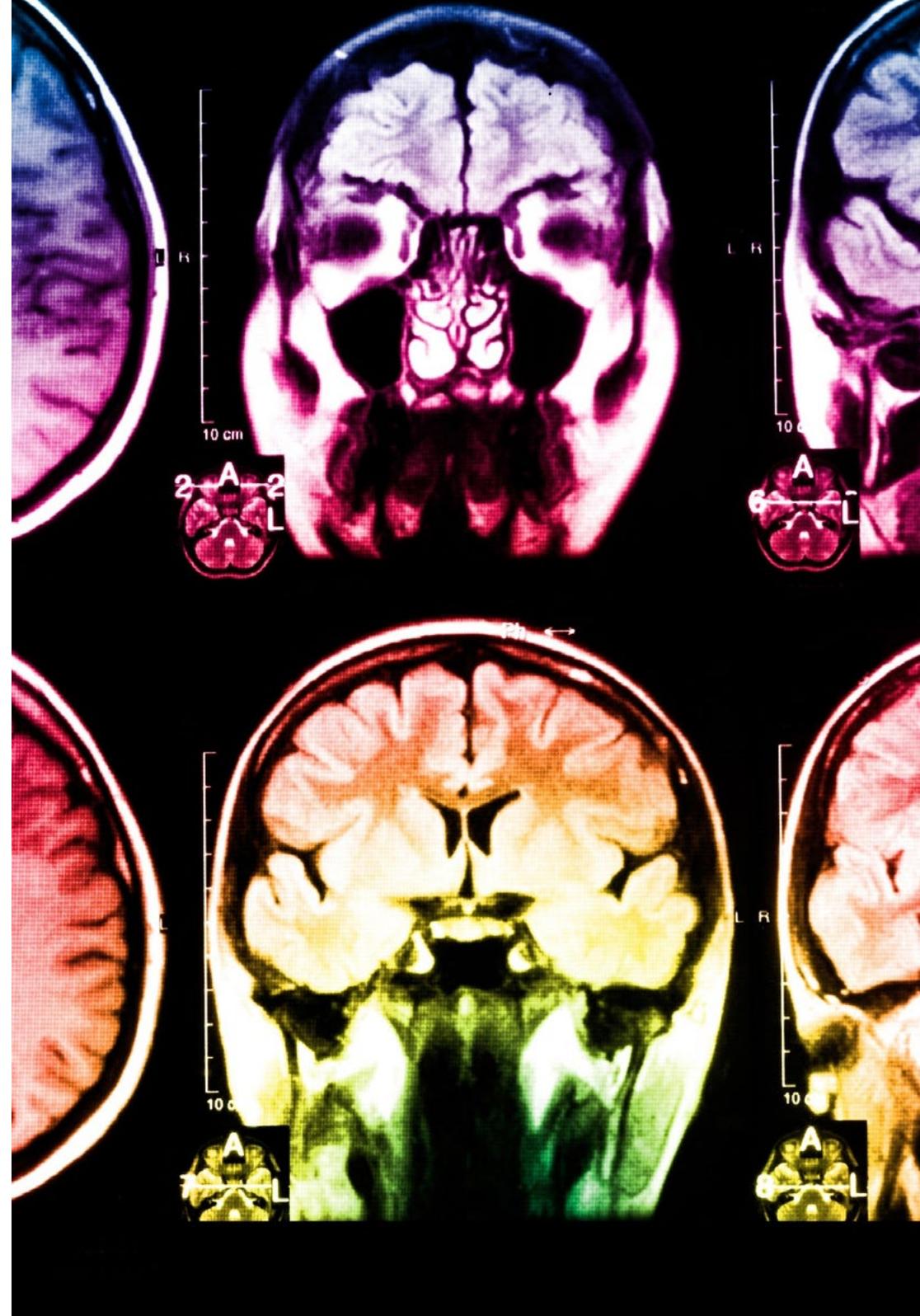


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

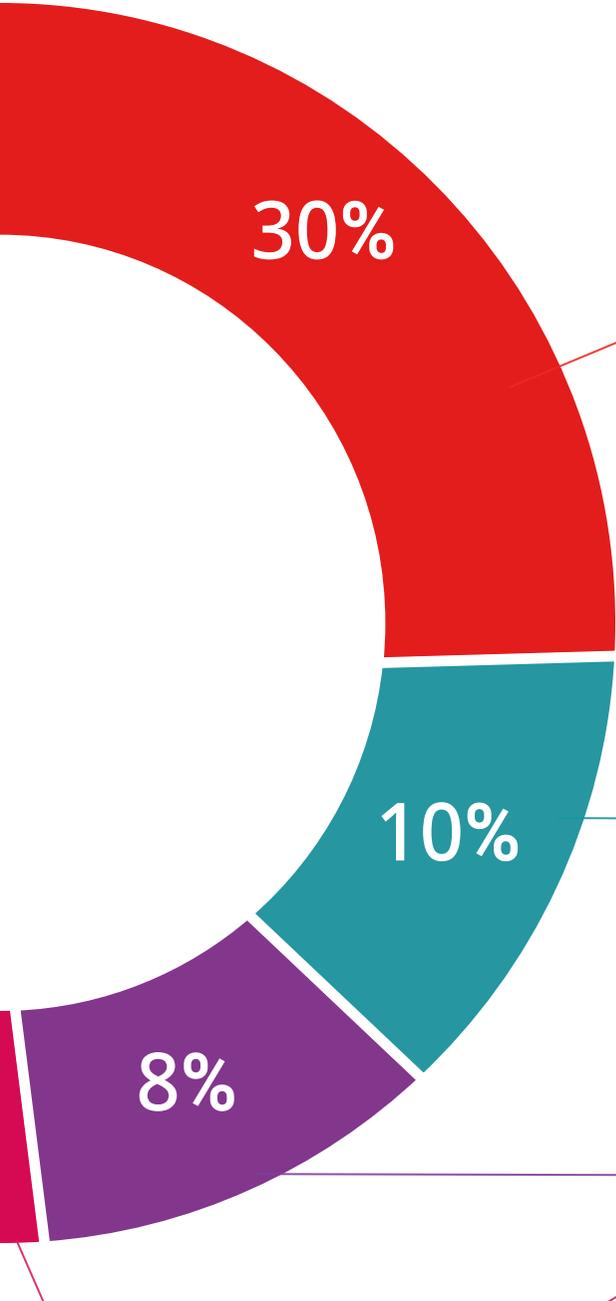
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسباق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديدًا من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموشًا 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.



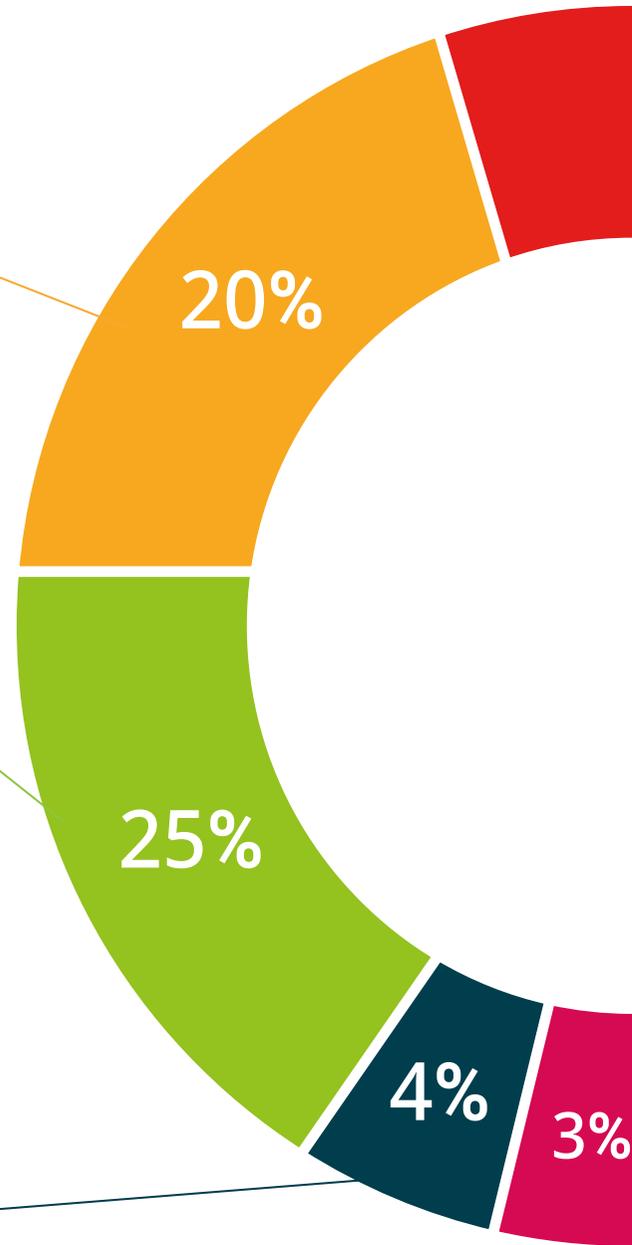
ملخصات تفاعلية

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 مايكروسوفت 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.



المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائق، الحصول على شهادة اجتياز الخبرة الجامعية الصادرة 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 صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد على البرنامج التربوي الأكثر اكتمالاً وحدائته في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل شهادة الخبرة الجامعية ذا الصلة الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

إن المؤهل الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في 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 صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 450 ساعة



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية
صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

شهادة الخبرة الجامعية صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد