

شهادة الخبرة الجامعية  
الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو



الجامعة  
التكنولوجية **tech**

## شهادة الخبرة الجامعية الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو

« 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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: [www.techitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-art-animation-video-games](http://www.techitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-art-animation-video-games)

# 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

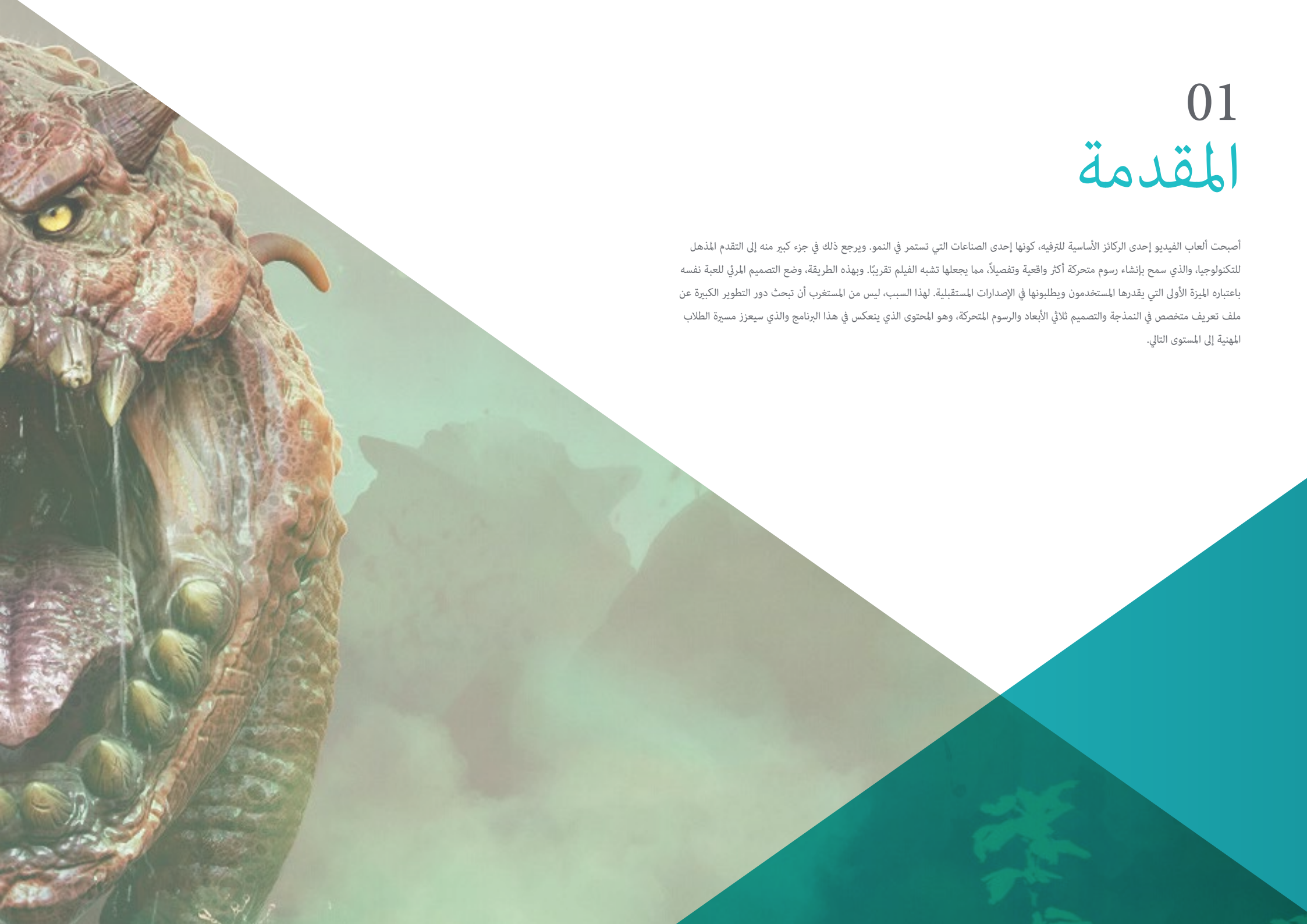
06

المؤهل العلمي

صفحة 28

# 01 المقدمة

أصبحت ألعاب الفيديو إحدى الركائز الأساسية للترفيه، كونها إحدى الصناعات التي تستمر في النمو. ويرجع ذلك في جزء كبير منه إلى التقدم المذهل للتكنولوجيا، والذي سمح بإنشاء رسوم متحركة أكثر واقعية وتفصيلاً، مما يجعلها تشبه الفيلم تقريباً. وبهذه الطريقة، وضع التصميم المرئي للعبة نفسه باعتباره الميزة الأولى التي يقدرها المستخدمون ويطلبونها في الإصدارات المستقبلية. لهذا السبب، ليس من المستغرب أن تبحث دور التطوير الكبيرة عن ملف تعريف متخصص في النمذجة والتصميم ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة، وهو المحتوى الذي ينعكس في هذا البرنامج والذي سيعزز مسيرة الطلاب المهنية إلى المستوى التالي.



هل تنجذب إلى الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو وترغب في التخصص في هذا المجال؟ سجل في هذا البرنامج لتحقيق ذلك "



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو على الخطة التعليمية الأكثر اكتمالاً وحدائثاً في السوق. ومن أبرز الميزات:

- ◆ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو
- ◆ المحتويات واسعة النطاق، وفي الوقت نفسه، محددة جداً، ومصممة خصيصاً لتزويد الطلاب بالمعرفة المحددة والعامّة حول الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو
- ◆ التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- ◆ توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

لقد كان عالم ألعاب الفيديو نتيجة لعملية تطويرية في التقنيات المختلفة. في بداياتها، كانت الشاشات تسمح فقط بإظهار وحدات بكسل معينة باللونين الأبيض والأسود. ثم، مع وصول الألوان، انفتح عالم جديد من الإمكانيات، مما أظهر بعض الفروق الدقيقة وميز الأشكال عن الخلفية. الآن، في الوقت الحاضر، لا تدعم الشاشات الرسوم المتحركة التي يتم فيها تفصيل الأنسجة والتباينات المختلفة بشكل مثالي فحسب، بل تساعد أيضًا على غمر اللاعب في واقع جديد، مما يجعله جزءًا من البيئة الافتراضية بأكملها.

لهذا السبب، يعد المسؤولون عن الفن والرسوم المتحركة في تصميم ألعاب الفيديو من أكثر الملفات الشخصية المطلوبة في هذا القطاع. إن رسام الرسوم المتحركة هو الذي يصمم ويعيد الحياة إلى الشخصيات وجميع العناصر المرئية التي تشكل اللعبة، لذلك يجب أن يكون لديه المعرفة والمهارات الصحيحة لتحقيق نتيجة لا تشوبها شائبة.

بالتفكير في هذا الأمر، تم إعداد شهادة الخبرة الجامعية هذه، والتي ستساعد على فهم أساسيات النمذجة والتركيبة ثلاثي الأبعاد، باستخدام برامج مختلفة، مثل Mudbox و Studio Max. وبالمثل، سيتمكن الطلاب من تعلم ومعرفة التقنيات التي يستخدمها كبار الدعاة لتحريك الشخصيات وأي عنصر في ثنائي وثلاثي الأبعاد.

يمكن تنفيذ هذا البرنامج في أي مكان في العالم بفضل صيغته عبر الإنترنت بنسبة 100%، مما يسمح للمصممين بعدم إيقاف أنشطتهم اليومية مؤقتًا لحضور الفصل الدراسي. بالإضافة إلى ذلك، سيكون لديك إمكانية الوصول إلى المحتويات في أي وقت من اليوم، مما يسهل التخطيط للدراسة على راحتك. أخيرًا، لن تحتاج إلى إكمال المشروع النهائي للحصول على الدرجة، أي أنك ستكون قادرًا على تطبيق ما تعلمته على الفور، مما يفضل دخولك إلى العالم المهني.

سيسمح لك التأهيل المباشر لهذا البرنامج بالوصول بسرعة إلى السوق الاحترافي كمصمم متخصص في الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو ”



يمكنك تنفيذ هذا البرنامج متى وأين وكيفما تريد بفضل صيغته عبر الإنترنت بنسبة 100%.

لقد ولت أيام فن البكسل والسينما المملة. قم بالتسجيل في هذا البرنامج لإنشاء رسوم متحركة ديناميكية ومبتكرة.

أحدث ثورة في عالم الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو مثل *Jordan Mechner*، أول من استخدم التسجيل لالتقاط الحركة “



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 تُطرح على مدار هذا البرنامج. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام جديد من مقاطع الفيديو التفاعلية التي أعدها خبراء معترف بهم.



يركز هدف هذه الخبرة الجامعية على تزويد الطالب بكل المعرفة التي يحتاجها لتنفيذ الرسوم المتحركة والنمذجة ثنائية وثلاثية الأبعاد. للقيام بذلك، يجب عليك إتقان برامج مختلفة مثل Studio Max وMudbox، وهما من أكثر البرامج استخدامًا من قبل المحترفين على مستوى العالم. وللقيام بذلك، سيكون لديها برنامج عبر الإنترنت صممه مجموعة من الخبراء ذوي الصلة العالية في هذا القطاع. بفضل هذا، ستتمكن من تطوير حياتك المهنية وأن تكون جزءًا من فريق التطوير الخاص بالشركة أو تقديم خدماتك بشكل مستقل.



هذه هي فرصتك، قم بالتسجيل في برنامج ذو شهادة مباشرة وابدأ مسارك المهني الجديد اليوم "



## 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

سيسمح لك هذا البرنامج بتحقيق أهدافك المهنية، مع التخصص في تصميم الرسوم المتحركة وفن ألعاب الفيديو”



## الأهداف المحددة



### الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- ◆ التعرف على نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- ◆ التعمق في عناصر التصميم والألعاب
- ◆ التعرف على أنواع اللاعبين الحاليين ودوافعهم وخصائصهم
- ◆ معرفة ميكانيكا الألعاب ومعرفة MDA ونظريات أخرى لتصميم ألعاب الفيديو
- ◆ تعلم القواعد الأساسية لتحليل ألعاب الفيديو من خلال النظرية والأمثلة
- ◆ التعرف على تصميم مستويات اللعبة وكيفية إنشاء الألغاز ضمن هذه المستويات وكيفية وضع عناصر التصميم في البيئة

### الوحدة 2. الفن ثلاثي الأبعاد

- ◆ تصميم وتركيب الكائنات والشخصيات ثلاثية الأبعاد
- ◆ التعرف على واجهة برنامج 3D Studio Max ومudbox لنمذجة الكائنات والشخصيات
- ◆ فهم نظرية النمذجة ثلاثية الأبعاد
- ◆ معرفة كيفية استخراج القوام
- ◆ التعرف على كيفية عمل الكاميرات ثلاثية الأبعاد

### الوحدة 3. الرسوم المتحركة

- ◆ تنفيذ الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ◆ التعرف على نظرية الرسوم المتحركة حول العناصر والشخصيات
- ◆ معرفة Rigging للرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- ◆ تنفيذ الرسوم المتحركة في 3D Studio Max: حركة العناصر والشخصيات
- ◆ التعرف على Rigging في برنامج 3D Studio Max
- ◆ التعرف على كيفية أداء الرسوم المتحركة المتقدمة للشخصيات



# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

سيكون الخبراء المحترفون في عالم الرسوم المتحركة وفن ألعاب الفيديو مسؤولين عن نقل محتويات هذه الخبرة الجامعية. لقد كانوا مسؤولين عن مشاريع رائعة طوال حياتهم المهنية كرسامين للرسوم المتحركة ومصممي الألعاب. لذلك، سيتعلم الطلاب بشكل مباشر متطلبات وطبقات السوق، وسيتمكنون من تحسين مهاراتهم لتغطيتها ويصبحوا مصدرًا مثيرًا للاهتمام للشركات العالمية.



يتم تدريب هذه المجموعة من المهنيين لتعزيز الحياة المهنية للطلاب، من خلال خبرتهم وإعدادهم الأكاديمي "



هيكـل الإدارة

أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

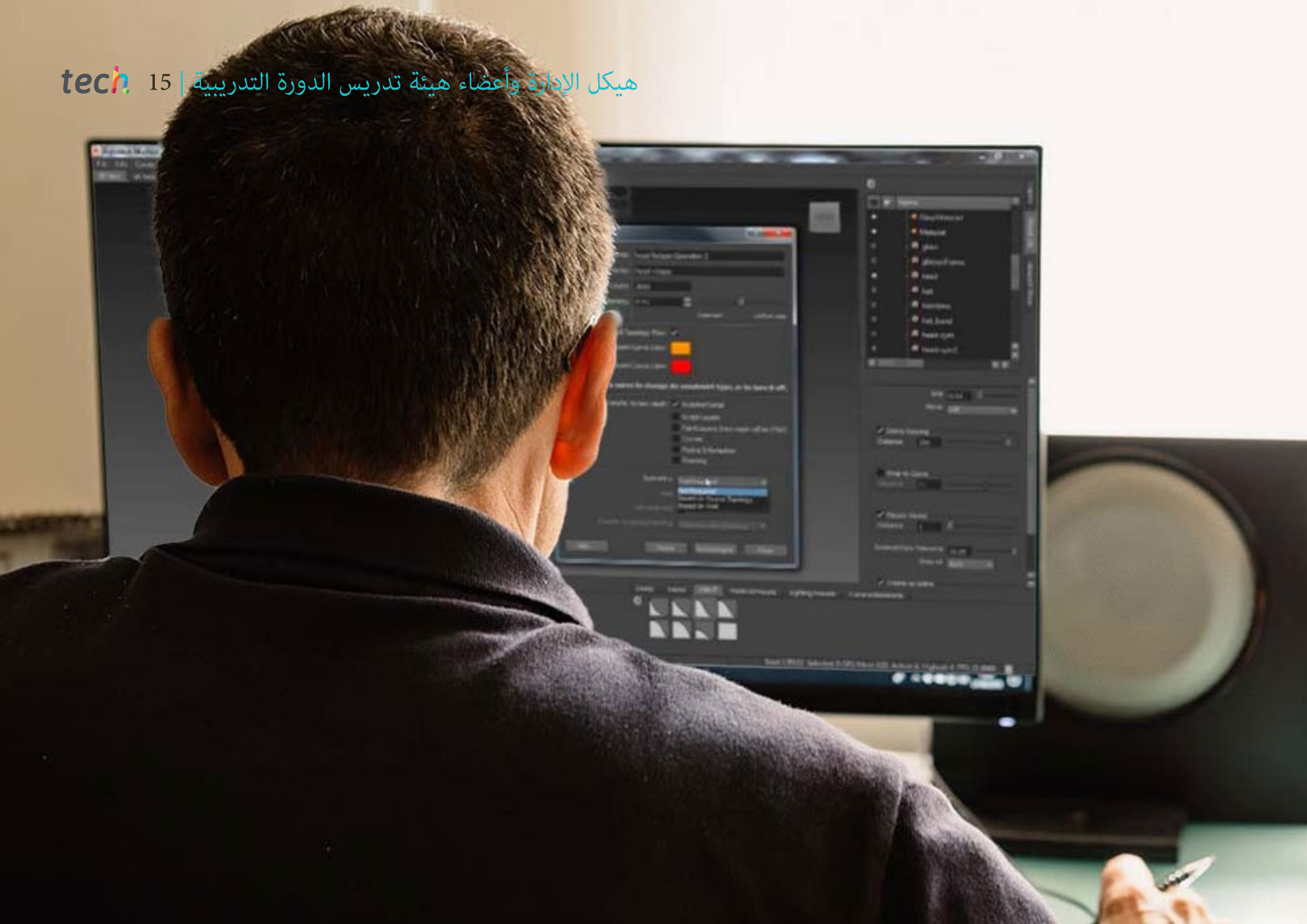
- ◆ مصمم السرد في استوديوهات Saona، إسبانيا
- ◆ مصمم السرد في Stage Clear Studios مطوراً للمنتج السري
- ◆ مصمم السرد في HeYou Games في مشروع "Youturbo"
- ◆ مصمم وكاتب سيناريو منتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة لشركة Telefónica Learning Services وTAK وBizpills
- ◆ مصمم المستويات في Indigo لمشروع "Meatball Marathon"
- ◆ أستاذ السيناريو لماجستير إنشاء ألعاب الفيديو في جامعة Málaga
- ◆ أستاذ قسم ألعاب الفيديو في التصميم السردى والإنتاج ضمن هيئة تدريس TAI للأفلام بمدرسة
- ◆ أستاذ مادة التصميم السردى 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



الأستاذة

أ. Molas, Alba

- ◆ مصممة ألعاب فيديو
- ◆ إجازة في السينما والإعلام. مدرسة السينما في كاتالونيا. 2015
- ◆ طالبة في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية. CEV. 2020 - Currnet
- ◆ تدريب متخصص في سيناريو الرسوم المتحركة للأطفال. 2018. Showrunners BCN
- ◆ عضوة في جمعية Women in Games
- ◆ عضوة في جمعية FemDevs



# الهيكل والمحتوى

تم إعداد محتويات هذا البرنامج، المتوفرة عبر الإنترنت بنسبة 100%، مع الأخذ في الاعتبار رأي الخبراء لمجموعة من المحترفين المخصصين لتطوير وتصميم الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو. ولذلك، سيحصل الطالب على منهج يركز على الجوانب النظرية للتخصص، وإدارة برامج الرسوم المتحركة المختلفة وتنمية المهارات الإبداعية لحل أي مشكلة قد تنشأ. كل هذا يتلخص، علاوة على ذلك، في خبرة جامعية تتيح الحصول على درجة مباشرة، مما يسهل دخول المصمم إلى سوق العمل.







سيكون بإمكانك الوصول إلى معلومات هذه الخبرة الجامعية من أي مكان في العالم”



الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- 1.1 التصميم
  - 1.1.1 تصميم
  - 2.1.1 أنواع التصميم
  - 3.1.1 عملية التصميم
- 2.1 عناصر التصميم
  - 1.2.1 قواعد
  - 2.2.1 التوازن
  - 3.2.1 المرح
- 3.1 أنواع اللاعبين
  - 1.3.1 المتصفح والاجتماعي
  - 2.3.1 القاتل والفائزين
  - 3.3.1 اختلافات
- 4.1 مهارات اللاعب
  - 1.4.1 مهارات الدور
  - 2.4.1 مهارات العمل
  - 3.4.1 مهارات المنصة
- 5.1 ميكانيكا اللعبة I
  - 1.5.1 عناصر
  - 2.5.1 فيزيائيه
  - 3.5.1 الأغراض
- 6.1 ميكانيكا اللعبة II
  - 1.6.1 مفاتيح
  - 2.6.1 المنصات
  - 3.6.1 الأعداء
- 7.1 عناصر أخرى
  - 1.7.1 ميكانيكيات
  - 2.7.1 ديناميكيات
  - 3.7.1 جماليات
- 8.1 تحليل لعبة الفيديو
  - 1.8.1 تحليل قابلية اللعب
  - 2.8.1 التحليل الفني
  - 3.8.1 تحليل الاسلوب

- 9.1 تصميم المستوى
  - 1.9.1 تصميم المستويات الداخلية
  - 2.9.1 تصميم المستويات الخارجية
  - 3.9.1 تصميم المستويات المختلطة
- 10.1 تصميم المستوى المتقدم
  - 1.10.1 الألغاز
  - 2.10.1 الأعداء
  - 3.10.1 المحيط

الوحدة 2. الفن ثلاثي الأبعاد

- 1.2 الفن المتقدم
  - 1.1.2 من Concept Art إلى الثلاثي الأبعاد
  - 2.1.2 مبادئ النموذج ثلاثي الأبعاد
  - 3.1.2 أنواع النمذجة: عضوي/غير عضوي
- 2.2 الواجهة D Max3
  - 1.2.2 البرامج D Max3
  - 2.2.2 الواجهة الأساسية
  - 3.2.2 تنظيم المشاهد
- 3.2 النمذجة غير العضوية
  - 1.3.2 النمذجة مع البدائيات والمشوهات
  - 2.3.2 النمذجة مع المضلعات القابلة للتحريك
  - 3.3.2 النمذجة مع الجرافيت
- 4.2 النمذجة العضوية
  - 1.4.2 نمذجة الشخصيات I
  - 2.4.2 نمذجة الشخصيات II
  - 3.4.2 نمذجة الشخصيات III
- 5.2 خلق الأشعة فوق البنفسجية
  - 1.5.2 المواد الأساسية والخرائط
  - 2.5.2 Unwrapping وإسقاطات النسيج
  - 3.5.2 إعادة الهيكلة
- 6.2 ثلاثي الأبعاد المتقدم
  - 1.6.2 إنشاء أطلس النسيج
  - 2.6.2 التسلسل الهرمي وخلق العظام
  - 3.6.2 تطبيق الهيكل العظمي

- 5.3 .12 مبدئ للرسوم المتحركة IV
  - 1.5.3 .المبالغة
  - 2.5.3 .رسم صلب
  - 3.5.3 .شخصية
- 6.3 .الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
  - 1.6.3 .الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد I
  - 2.6.3 .الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد II
  - 3.6.3 .حركات ثلاثية الأبعاد
- 7.3 .الرسوم المتحركة المتقدمة ثنائية الأبعاد
  - 1.7.3 .حركة الشخصية I
  - 2.7.3 .حركة الشخصية II
  - 3.7.3 .حركة الشخصية III
- 8.3 .Rigging للرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
  - 1.8.3 .مقدمة في Rig ثنائي الأبعاد
  - 2.8.3 .إنشاء Rig ثنائي الأبعاد
  - 3.8.3 .Rig للوجه ثنائي الأبعاد
- 9.3 .الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
  - 1.9.3 .حركة الأشياء I
  - 2.9.3 .حركة الأشياء II
  - 3.9.3 .حركة الأشياء III
- 10.3 .حركات
  - 1.10.3 .إنشاء حركات ثنائية الأبعاد - مقدمة أساسية
  - 2.10.3 .إنشاء حركات ثنائية الأبعاد: حركات البيئة
  - 3.10.3 .إنشاء حركات ثنائية الأبعاد - التصدير

- 7.2 .أنظمة الرسوم المتحركة
  - 1.7.2 .Bipet
  - 2.7.2 .CAT
  - 3.7.2 .Rigging خاص
- 8.2 .Rigging الوجه
  - 1.8.2 .التعبيرات
  - 2.8.2 .قيود
  - 3.8.2 .وحدات التحكم
- 9.2 .مبادئ الرسوم المتحركة
  - 1.9.2 .مراحل
  - 2.9.2 .المكتبيات واستخدام ملفات النقاط الحركة MoCap
  - 3.9.2 .Motion Mixer
- 10.2 .التصدير إلى المحركات
  - 1.10.2 .تصدير إلى محرك Unity
  - 2.10.2 .تصدير النماذج
  - 3.10.2 .تصدير الرسوم المتحركة

### الوحدة 3. الرسوم المتحركة

- 1.3 .الرسوم المتحركة
  - 1.1.3 .الرسوم المتحركة التقليدية
  - 2.1.3 .الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
  - 3.1.3 .الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
- 2.3 .12 مبدئ للرسوم المتحركة I
  - 1.2.3 .التمدد والتقلص
  - 2.2.3 .التوقع
  - 3.2.3 .التدريج
- 3.3 .12 مبدئ للرسوم المتحركة II
  - 1.3.3 .العمل المباشر ومن وضعية إلى أخرى
  - 2.3.3 .العمل المستمر والمتداخل
  - 3.3.3 .التسارع والتباطؤ
- 4.3 .12 مبدئ للرسوم المتحركة III
  - 1.4.3 .أقواس
  - 2.4.3 .عمل ثانوي
  - 3.4.3 .Timing

ما هو أفضل جزء من هذا البرنامج؟ عندما تنتهي ستتمكن من إنشاء أفضل الحركات التي شهدتها الصناعة على الإطلاق”



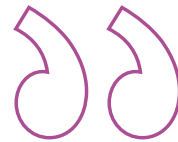
# 05 المنهجية

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 يرسى 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 منهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء 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.



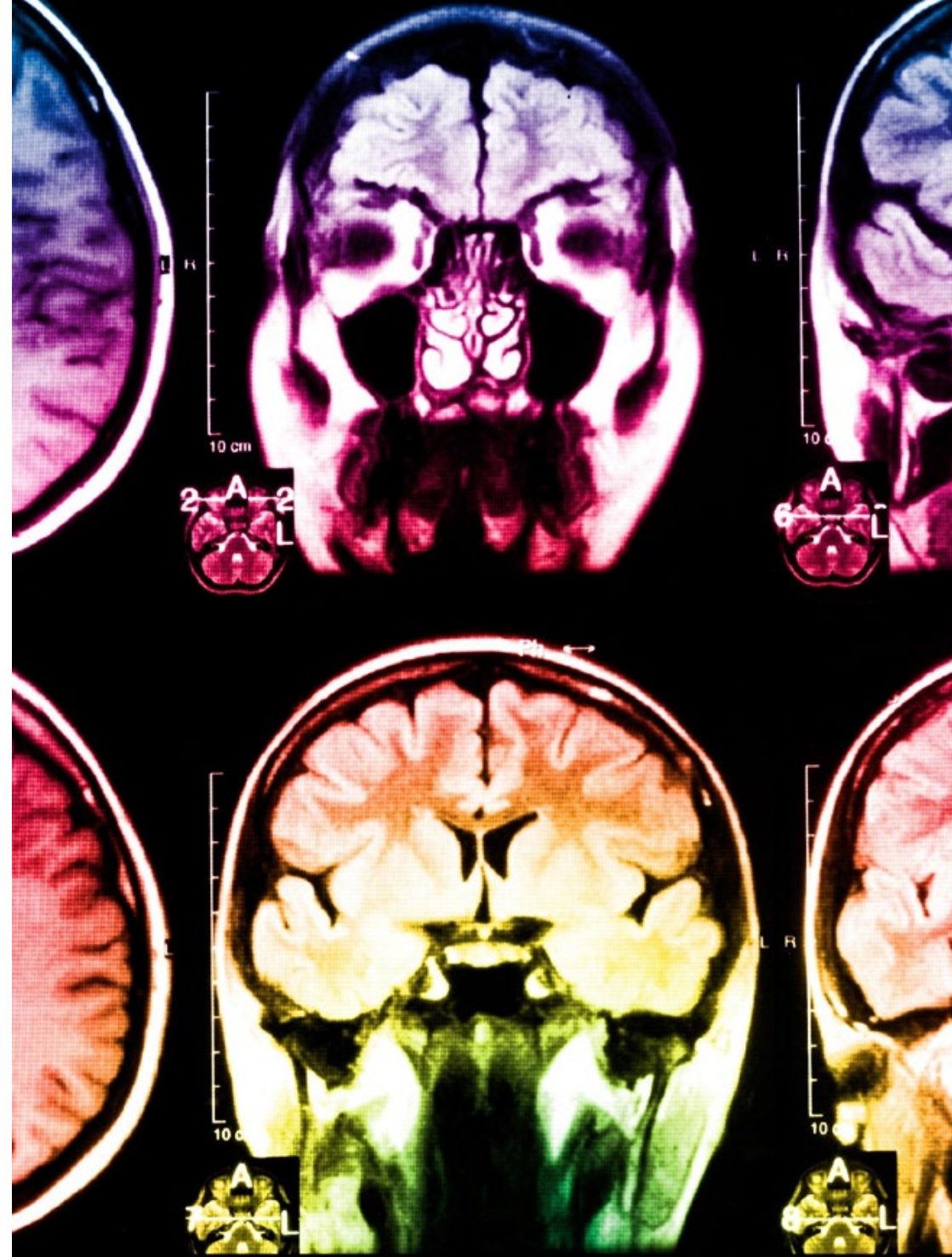


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ما تعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

#### المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموساً حقاً.

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 للطلاب.

#### 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

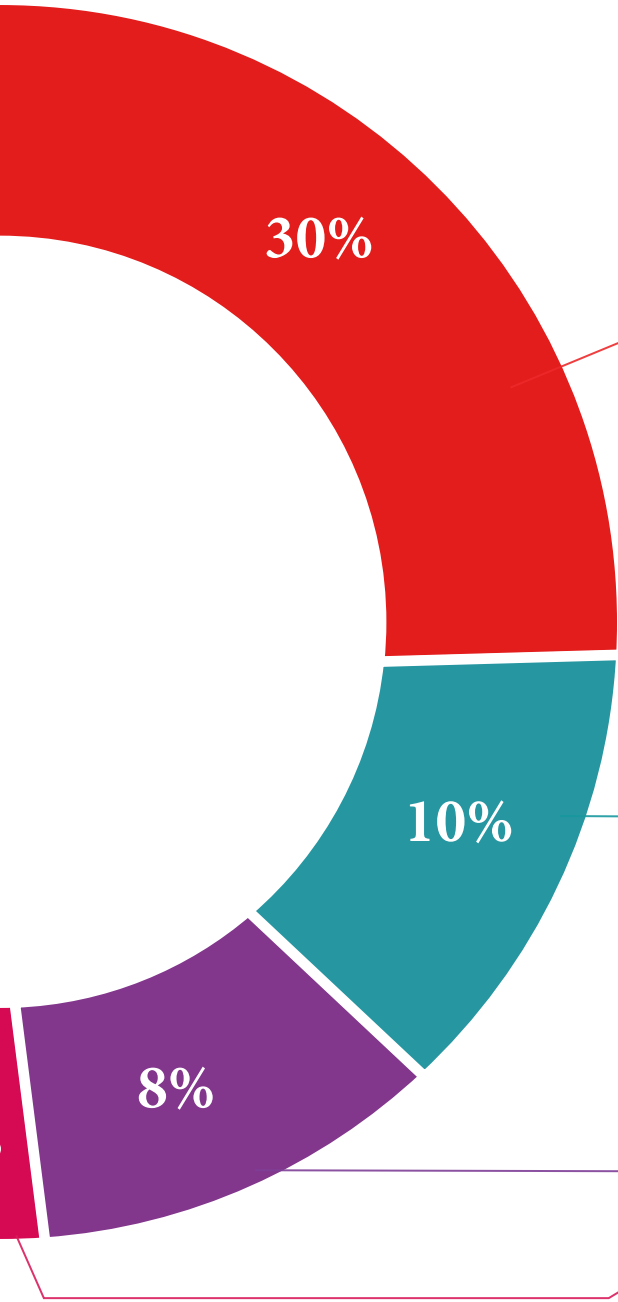


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

#### 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 تدريبيه.





#### 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.



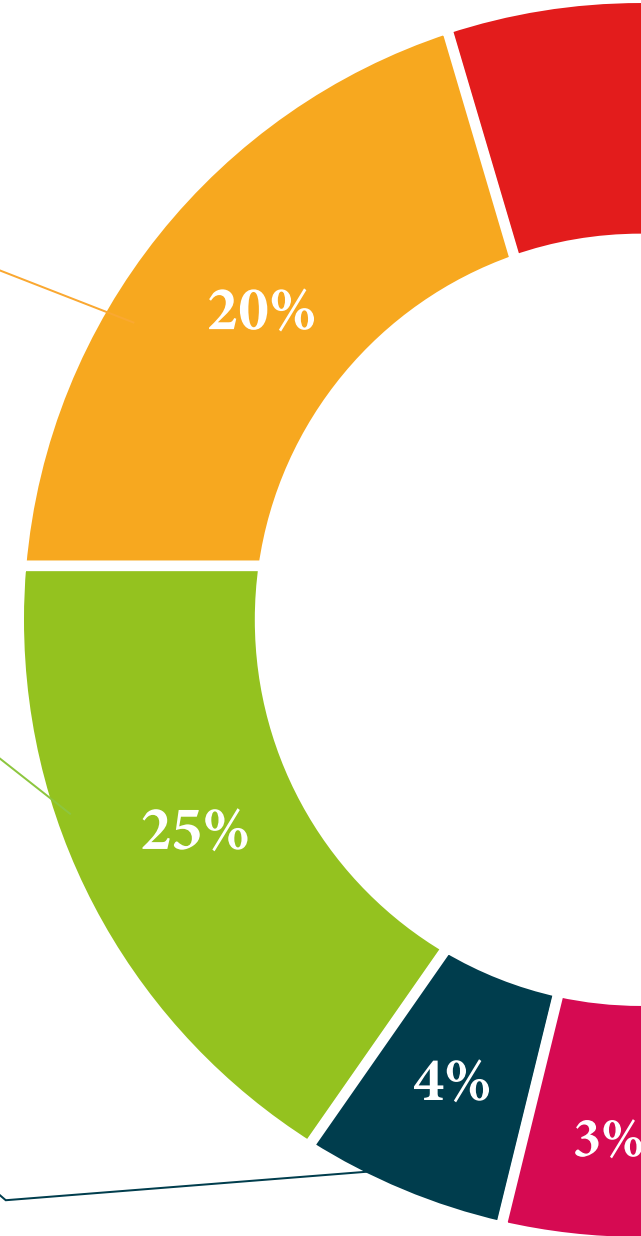
#### ملخصات تفاعلية

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 كفاءة تحقيق أهدافه.



# المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثاً، الحصول على شهادة اجتياز الخبرة الجامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.



أكمل هذا البرنامج بنجاح وحصل على مؤهلاتك الجامعية دون  
الحاجة إلى السفر أو ملء الأوراق الشاقة "



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثةً 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 يفى بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: شهادة الخبرة الجامعية في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 450 ساعة



المستقبل

الصحة

الثقة

الأشخاص

التعليم

المعلومات

الأوصياء الأكاديميون

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

المجتمع

التقنية

الالتزام

التعلم

الجامعة  
التيكنولوجية  
tech

الرعاية

الإبتكار

المعرفة

الحاضر

الجودة

شهادة الخبرة الجامعية

الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو

« 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

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية  
الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو