

شهادة الخبرة الجامعية
الفن للواقع الافتراضي مع برامج
UVSUVS و Zbrush و Blender



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية
الفن للواقع الافتراضي مع برامج
UVSUVS و Zbrush و Blender

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 اشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول للموقع الالكتروني: www.techitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-art-virtual-reality-blender-zbrush-uvs

الفهرس

01	المقدمة	صفحة 4
02	الأهداف	صفحة 8
03	هكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية	صفحة 12
04	الهكل والمحتوى	صفحة 16
05	المنهجية	صفحة 20
06	المؤهل العلمي	صفحة 28

المقدمة

المصمم الفني هو المحترف الحقيقي القادر على إبراز أقصى الإمكانيات الإبداعية للواقع الافتراضي المطبق على ألعاب الفيديو. في هذا البرنامج، سيتمكن الطلاب من التقاط أي فكرة فنية من خلال تعلم التقنيات والأدوات الرئيسية المستخدمة في برامج التصميم الإبداعي في صناعة الألعاب. سيقوم فريق التدريس المتخصص بتوجيه المصمم خلال هذه الدرجة في تطوير المشاريع الفنية بدءًا من تصورهما وحتى تجسيدهما في إبداعات ألعاب فيديو الواقع الافتراضي. كل ذلك من خلال التعلم عبر الإنترنت المتكيف مع المتطلبات المطلوبة في صناعة قوية.



تعلم النمذجة ثلاثية الأبعاد بشكل مثالي وتطبيقها في ألعاب
فيديو الواقع الافتراضي ووسع نطاق مسيرتك المهنية"



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الفن للواقع الافتراضي مع برامج Blender و Zbrush و UVSUVS على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في مجال إنشاء وتصميم ألعاب الفيديو باستخدام تقنية الواقع الافتراضي
- ♦ 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

صناعة ألعاب الفيديو التي تستخدم الواقع الافتراضي لجذب اللاعبين (Gamers) بشكل متزايد من جميع أنحاء العالم ومن جميع الأعمار تتطلب خبراء على دراية بالتصميم الجرافيكي لهذا التخصص. ستسمح شهادة الخبرة الجامعية هذه في الفن للواقع الافتراضي مع برامج Blender و Zbrush و UVSUVS للطلاب بعكس المفاهيم والأفكار في مشاريع إبداعية للغاية تم إنشاؤها باستخدام أقوى برامج التصميم الجرافيكي لصناعة ألعاب الفيديو.

يضم هذا البرنامج خبراء تدريس في مجال تصميم ألعاب الفيديو والإبداع الفني، مما سيقرب الطلاب من المهارات التي تتطلبها حالياً أبرز الدراسات في هذا القطاع. ستسمح الخبرة المهنية لأعضاء هيئة التدريس لمصممي الجرافيك بالتعمق جنباً إلى جنب مع الأفضل في هذا القطاع في النمذجة ثلاثية الأبعاد، ومزايا وعيوب استخدام أدوات معينة وتنفيذ إعادة التصوير الصحيح ورسم خرائط UVs.

تعد شهادة الخبرة الجامعية هذه فرصة رائعة لمصممي الجرافيك الذين يتطلعون إلى توسيع فرص عملهم في مجال تنافسي للغاية. بالإضافة إلى ذلك، يتمتع المؤهل العلمي بميزة تدريسه 100% عبر الإنترنت، مما يمنح الطلاب الحرية اللازمة لتكييف التعلم بالسرعة التي تناسبهم.



تنتظر Sony و Superlumen و Devilish Games
Interactive Entertainment إمكاناتك الفنية. انتقل
إلى عالم ألعاب فيديو الواقع الافتراضي بفضل
شهادة الخبرة الجامعية هذه"

أظهر إمكاناتك الكاملة من خلال التعلم المكتسب في شهادة الخبرة الجامعية هذه. قطاع ألعاب فيديو الواقع الافتراضي في انتظارك.

قم بزيادة إمكاناتك المهنية في صناعة ألعاب الفيديو من خلال التعلم المكتسب في هذا المؤهل العلمي.

تقدم في حياتك المهنية بفضل التحسن الذي ستحققه مع شهادة الخبرة الجامعية هذه”



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. سيسمح محتوى الوسائط المتعددة الخاص به، والذي تم إعداده بأحدث التقنيات التعليمية، للمحترفين بأداء التعلم المكاني والسياقي، أي بيئة محاكاة ستوفر تدريبًا غامرًا مبرمجًا للتدريب في مواقف حقيقية. يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهنية من خلاله محاولة حل مواقف الممارسة المهنية المختلفة التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

الأهداف

تركز شهادة الخبرة الجامعية هذه على المصممين المبدعين الذين يتقدمون في حياتهم المهنية من خلال إتقان برامج التصميم الجرافيكي الأكثر تميزاً في صناعة ألعاب فيديو الواقع الافتراضي. سيسمح لك المنهج الدراسي باكتساب المعرفة اللازمة لتطوير كائنات ثلاثية الأبعاد، تم تصميمها وإنتاجها باستخدام التقنيات المناسبة لكل مشروع. إن اتساع نطاق موارد الوسائط المتعددة والقراءات التكميلية ومنهجية إعادة التعلم التي تطبقها TECH سيحقق الأهداف الأكثر طموحاً للطلاب.

التعلم من خلال منهجية إعادة التعلم يضمن فهمًا
أفضل للمحتويات"



الأهداف العامة



- ◆ فهم المزايا والقيود التي يوفرها الواقع الافتراضي
- ◆ تطوير نمذجة الأسطح الصلبة (hard surface) عالية الجودة
- ◆ إنشاء نماذج عضوية عالية الجودة
- ◆ فهم أساسيات علم إعادة التأهيل
- ◆ فهم أساسيات الأشعة فوق البنفسجية
- ◆ إتقان الالكساء في Substance Painter
- ◆ التعامل مع الطبقات بخبرة
- ◆ القدرة على إنشاء ملف وتقديم العمل على المستوى المهني وبأعلى جودة
- ◆ اتخاذ قرارًا واعيًا بشأن البرامج التي تناسب Pipeline بشكل أفضل



ستسمح لك معرفتك المتقدمة بالتفوق على بقية المنافسين في سباق التصميم الجرافيكي للواقع الافتراضي في ألعاب الفيديو. سجل وانتقل إلى المرحلة التالية"

الأهداف المحددة



الوحدة 1. ZBrush

- ♦ القدرة على إنشاء أي نوع من الشبكات لبدء النمذجة
- ♦ القدرة على إنشاء أي نوع من الأقنعة
- ♦ إتقان استخدام فرش Curveg IMM
- ♦ اخذ نماذج low poly إلى high poly
- ♦ إنشاء نماذج عضوية عالية الجودة

الوحدة 2. Retopo

- ♦ إتقان إعادة طوبولوجيا Zbrush
- ♦ معرفة متى تستخدم Zremesh Zmodeler Decimation Master
- ♦ القدرة على القيام بإعادة طوبولوجيا أي النمذجة
- ♦ إتقان أداة Topogun مهنية متخصصة
- ♦ تدريب المحترف على تنفيذ المهام المعقدة

الوحدة 3. UVs

- ♦ إتقان أدوات UVs التي يمتلكها ZBrush
- ♦ التعرف على مكان قطع النموذج
- ♦ الاستفادة المثلى من مساحة UVs
- ♦ إتقان Rizom UV أداة مهنية متخصصة



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتطلب تقديم محتوى جديد ومحدث ومطلوب في سوق العمل متخصصين متخصصين. لهذا السبب، ومن أجل تقديم تعليم النخبة للجميع، اختارت TECH طاقم تدريس يتمتع بخبرة واسعة في مجال تصميم ألعاب الفيديو والإبداع الفني. تم إنشاء هذا البرنامج من قبل متخصصين سيرافقون الطلاب ليصبحوا مصممين رائدين في قطاع ألعاب الفيديو.

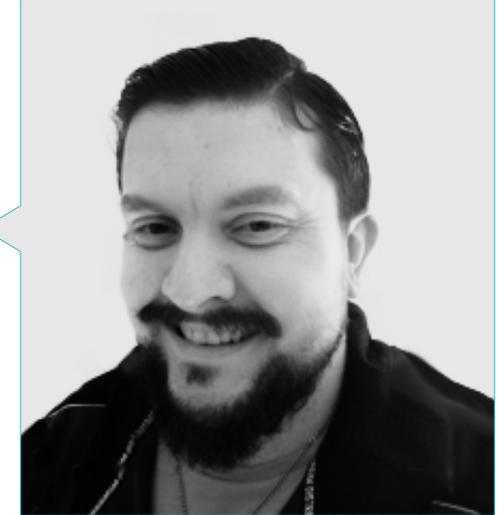
سيرافك فريق تعليمي محترف ومتميز في التعلم الذي
سيسمح لك بتصميم ألعاب فيديو الواقع الافتراضي بشكل
فني"



هيكل الإدارة

أ. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ♦ كبير فناني البيئة والعناصر ومستشار ثلاثي الأبعاد في The Glimpse Group VR
- ♦ مصمم نماذج ثلاثية الأبعاد وفنان نسيج لشركة INMO-REALITY
- ♦ فنان الدعائم والبيئات لألعاب PS4 في Rascal Revolt
- ♦ بكالوريوس في الفنون الجميلة من UPV
- ♦ أخصائي في تقنيات الجرافيك من جامعة País Vasco
- ♦ ماجستير في النحت والنمذجة الرقمية من مدرسة Voxel بمدريد
- ♦ ماجستير في الفن والتصميم لألعاب الفيديو من جامعة U-Tad بمدريد



الأساتذة

د. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ مشغل سمعي بصري. PTM. الصور التي تتحرك (Pictures That moves)
- ♦ Gaming Tech Support Agent en 5CA
- ♦ مبتكر ومصمم بيئات 3D و VR في Inmoreality
- ♦ مصمم فني في Seamantis Games
- ♦ مؤسس Evolve Games.
- ♦ بكالوريوس في التصميم الجرافيكي من مدرسة غرناطة للفنون
- ♦ بكالوريوس في تصميم ألعاب الفيديو والمحتوى التفاعلي من مدرسة غرناطة للفنون
- ♦ ماجستير في تصميم الألعاب - جامعة U-tad, مدرسة التصميم بمدريد

أ. Morro, Pablo

- ♦ فنان ثلاثي الأبعاد متخصص في النمذجة والمؤثرات البصرية والأنسجة
- ♦ فنان ثلاثي الأبعاد في Mind Trips
- ♦ بكالوريوس في إنشاء وتصميم ألعاب الفيديو من جامعة Jaume I



الهيكل والمحتوى

يتكون المنهج الدراسي لشهادة الخبرة الجامعية هذه من ثلاث وحدات تتعمق في البرامج الرئيسية التي يستخدمها مصممو الجرافيك لتحويل أفكارهم إلى إبداعات لألعاب فيديو الواقع الافتراضي. لتوسيع معرفتهم، يتوفر لدى الطلاب مجموعة واسعة من موارد الوسائط المتعددة التي يمكن تنزيلها لمشاهدتها في أي وقت ومن أي جهاز متصل بالإنترنت.

احصل على أقصى استفادة من الخطة الدراسية التي صممها
مصممو الجرافيك الذين يسعون إلى توسيع رؤيتهم نحو صناعة
ألعاب فيديو الواقع الافتراضي"



الوحدة 1. ZBrush

1.1 ZBrush

1.1.1 Polymesh

2.1.1 Subtools

3.1.1 D3 Gizmo

2.1 إنشاء شبكات

1.2.1 Quick Mesh والأوليات

2.2.1 Mesh Extract

3.2.1 Booleanos

3.1 النحت

1.3.1 التطابق

2.3.1 الفرشاة الرئيسية

3.3.1 Dynamesh

4.1 الأقنعة

1.4.1 الفرش وقائمة الأقنعة

2.4.1 أقنعة في الفرش

3.4.1 Polygroups

5.1 دعامة عضوية منحوتة K

1.5.1 النحت Low Poly

2.5.1 النحت Low Poly متطور

3.5.1 النحت Low Poly الخاتمة

6.1 فرش IMM

1.6.1 التحكم

2.6.1 ادخال Multi Mesh

3.6.1 إنشاء فرش IMM

7.1 فرش Curve

1.7.1 التحكم

2.7.1 إنشاء فرش Curve

3.7.1 فرش IMM مع منحنيات

8.1 High poly

1.8.1 التقسيمات الفرعية Dynamic Subdivisionsg

2.8.1 HD-Geometry

3.8.1 إبراز الضوء

9.1 أنواع أخرى من الشبكات

1.9.1 MicroMesh

2.9.1 NanoMesh

3.9.1 ArrayMesh

10.1 منحوت من الدعامة العضوية High Poly

1.10.1 نحت الدعامة

1.10.2 نحت دعامة التطور

1.10.3 نحت دعامة النهائي

الوحدة 2. Retopo

1.2 Retopo في Zbrush-Zremesher

1.1.2 Zremesher

2.1.2 التوجيهات

3.1.2 الأمثلة

2.2 Retopo في Zbrush-Decimation Master

1.2.2 Decimation Máster

2.2.2 ادمجها مع الفرش

3.2.2 Workflow

3.2 Retopo في Zbrush- Zmodeler

1.3.2 Zmodeler

2.3.2 النهج

3.3.2 تصحيح الشبكة

3.3.2 تصحيح الشبكة

4.2 علم إعادة البناء

1.4.2 دعم تركيب السطح الصلب

2.4.2 إعادة طوبولوجيا الدعامة العضوية

3.4.2 إعادة طوبولوجيا البد

- UVMaster: painting .3.3
 - Painting تحكم .1.3.3
 - Seams خلق .2.3.3
 - Checkseams .3.3.3
- UVMaster: Packing .4.3
 - UV Packing .1.4.3
 - إنشاء الجزر .2.4.3
 - Flatten .3.4.3
- UVMaster: المستنسخات .5.3
 - العمل مع المستنسخات .1.5.3
 - Polygrups .2.5.3
 - Painting تحكم .3.5.3
- Rizom UV .6.3
 - Rizom Script .1.6.3
 - الواجهة .2.6.3
 - الاستيراد مع UVS أو بدونها .3.6.3
- Seams and Cuts .7.3
 - اختصارات لوحة مفاتيح الكمبيوتر .1.7.3
 - لوحة ثلاثية الأبعاد .2.7.3
 - لوحة UV .3.7.3
- UV Unwrap y Layout Panel .8.3
 - Unfold .1.8.3
 - Optimize .2.8.3
 - Packing و Layout .3.8.3
- UV Mas Tools .9.3
 - Fit و Align, Straighten, Flip .1.9.3
 - 1Stack و TopoCopy .2.9.3
 - Edge Loop المعايير .3.9.3
- UV Rizom متقدم .10.3
 - Auto Seams .1.10.3
 - UVs Channels .2.10.3
 - Texel density .3.10.3

- Topogun .5.2
 - مزايا Topogun .1.5.2
 - الواجهة .2.5.2
 - الاستيراد .3.5.2
- Tools: Edit .6.2
 - Simple Edit Tool .1.6.2
 - Simple Create Tool .2.6.2
 - Draw Tool .3.6.2
- Tools: Bridge .7.2
 - Bridge Tool .1.7.2
 - Brush Tool .2.7.2
 - Extrude Tool .3.7.2
- Tools: tubes .8.2
 - Tubes Tool .1.8.2
 - Symmetry Setup .2.8.2
 - ميزة التقسيم الفرعي واكساء الخريطة .3.8.2
- إعادة طوبولوجيا الرأس .9.2
 - حلقات الوجه .1.9.2
 - تحسين الشبكة .2.9.2
 - التصدير .3.9.2
- إعادة طوبولوجيا الجسم بالكامل .10.2
 - حلقات الجسم .1.10.2
 - تحسين الشبكة .2.10.2
 - متطلبات الواقع الافتراضي .3.10.2

الوحدة 3. UVs

- UVs المتقدمة .1.3
 - Warnings .1.1.3
 - القطع .2.1.3
 - كثافة الملصق .3.1.3
- إنشاء UVs في Zbrush-UVMaster .2.3
 - التحكم .1.2.3
 - Unwrap .2.2.3
 - طوبولوجيا غير عادية .3.2.3

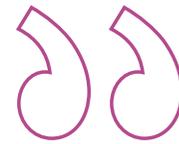
المنهجية

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 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 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.

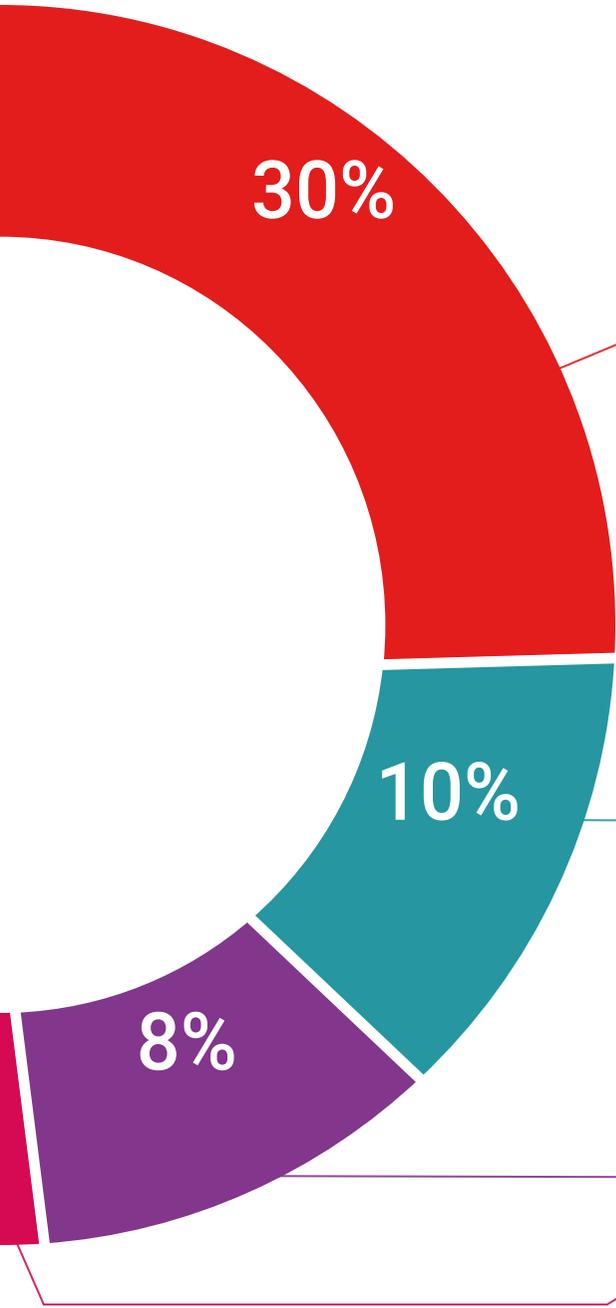
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 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، 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.



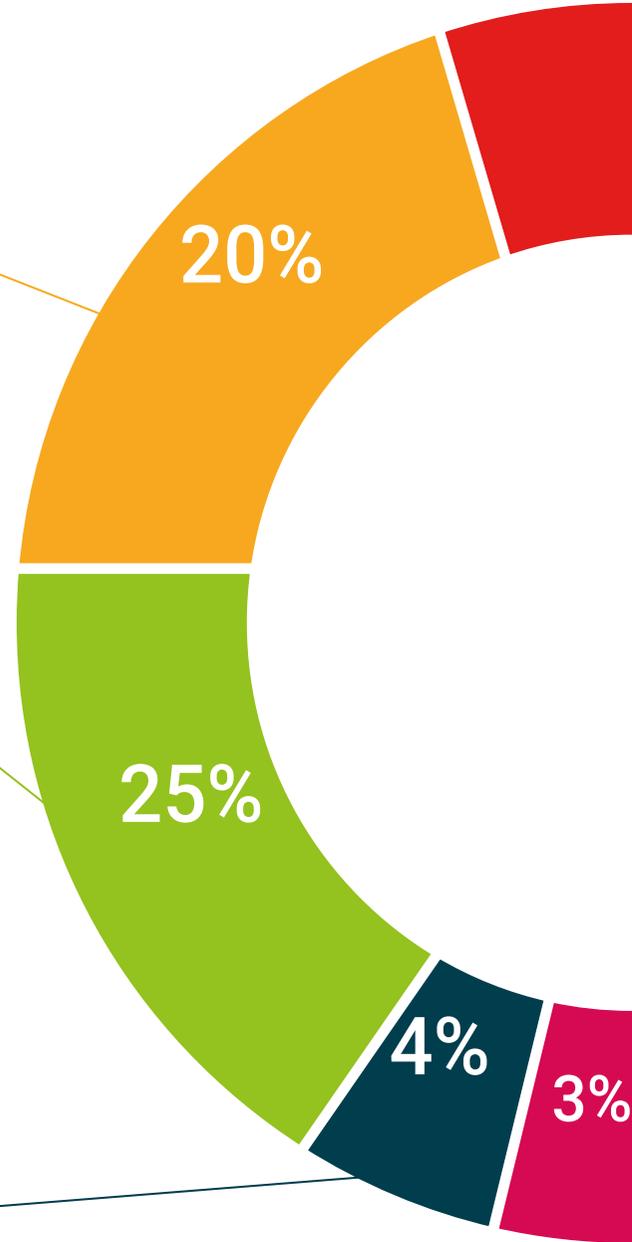
ملخصات تفاعلية

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 الفن للواقع الافتراضي مع برامج Blender و Zbrush و UVS، بالإضافة إلى التدريب الأكثر صرامة وتحديثاً، الوصول إلى لقب خبير جامعي صادر عن TECH Global University.



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



يحتوي برنامج المحاضرة الجامعية في الفن للواقع الافتراضي مع برامج Blender و Zbrush و UVSUVS البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحدائث في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

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

المؤهل العلمي: المحاضرة الجامعية في الفن للواقع الافتراضي مع برامج Blender و Zbrush و UVSUVS

طريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أشهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الابتكار

الحاضر

الجودة

شهادة الخبرة الجامعية

الفن للواقع الافتراضي مع برامج

UVSUVS و Zbrush و Blender

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية
الفن للواقع الافتراضي مع برامج
UVSUVS و Zbrush و Blender