

شهادة الخبرة الجامعية
الفن للواقع الافتراضي
مع برامج Substance Painter و Marmoset



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية الفن للواقع الافتراضي مع برامج Marmoset و Substance Painter

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-art-virtual-reality-substance-painter-marmoset

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

المقدمة

تعد الواقعية في تصميمات ألعاب فيديو الواقع الافتراضي مطلبًا أساسيًا للانغماس التام في اللعبة. لتحقيق هذا الكمال، في هذه الدرجة، سيتقن مصممو رسومات ألعاب الفيديو برنامجين أساسيين للنمذجة ثلاثية الأبعاد: Marmosetg Substance Painter. هذا التدريس، الذي يتم تعليمه 100% عبر الإنترنت، سيقود الطلاب نحو إنشاء وتعديل وتقديم المواد التي تركز على الواقع الافتراضي، مما سيسمح لهم بالتقدم في حياتهم المهنية. كل هذا، بالإضافة إلى ذلك، مع مرونة استثنائية لتتمكن من تكييف المنهج بأكمله بالسرعة التي تناسبك، دون ضغط الفصول الدراسية الشخصية أو الجداول الزمنية المحددة مسبقًا.





إن الارتقاء بفنك إلى مستوى معايير صناعة ألعاب
الواقع الافتراضي يقترب أكثر فأكثر عندما تقوم
بالتسجيل في شهادة الخبرة الجامعية هذه"



توفر شهادة الخبرة الجامعية هذه في الفن للواقع الافتراضي مع برامج Substance Painter و Marmoset لمصممي الجرافيك المعرفة الأساسية لترجمة فكرتهم لمشروع واقع افتراضي يستهدف قطاع صناعة ألعاب الفيديو.

يجب على المصمم الذي يتطلع إلى تحقيق قفزة في حياته المهنية أن يعرف تمامًا البرنامج الذي تستخدمه الاستوديوهات الرئيسية لإنشاء النماذج ثلاثية الأبعاد. التحديث المستمر للنفس، والتحسينات لإنشاء مواد أكثر تحديدًا وتحقيق العمل النهائي الأمثل لا يمكن تحقيقه إلا من خلال التخصص العميق والحديث.

لتحقيق ذلك، تقود شهادة الخبرة الجامعية هذه طاقم تدريس متخصص من ذوي الخبرة في مجال التصميم الجرافيكي لألعاب الفيديو باستخدام الواقع الافتراضي. من شأن نهجها القريب من سوق العمل الحالي أن يسهل تعلم المصممين الذين يبحثون عن شهادة جامعية مع ضمانات النجاح.

فرصة فريدة لاكتساب التخصص الذي يميز المصممين المحترفين عن المنافسين الآخرين في قطاع يتزايد الطلب عليه. تتيح الطريقة 100% عبر الإنترنت للطلاب جعل عملهم وبيئاتهم الشخصية متوافقة، بالإضافة إلى دمج المعرفة المكتسبة بفضل موارد الوسائط المتعددة ونظام دراسة إعادة التعلم.

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الفن للواقع الافتراضي مع برامج Substance Painter و Marmoset على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً 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



أعد تأكيد نفسك كمحترف رائع في التصميم الجرافيكي لألعاب فيديو الواقع الافتراضي وحافظ على تحديث معرفتك بشأن النمذجة ثلاثية الأبعاد"

أظهر موهبتك في التصميم ثلاثي الأبعاد بفضل
إتقان برنامج التصميم الجرافيكي الرئيسي.

قم بالتسجيل في شهادة الخبرة الجامعية
هذه وستسمح لك بالتقدم في حياتك المهنية.

اجعل استوديوهات ألعاب الفيديو VR
الكبيرة ترغب في الاعتماد عليك. اكتسب
المهارات اللازمة لتكون من بين الأفضل"

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصون 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 تدريباً غامراً مبرمجاً 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

في هذه الخطة الدراسية، سيتمكن مصممو الجرافيك من تطوير مشروع نموذج ثلاثية الأبعاد من البداية إلى النهاية بفضل المعرفة المكتسبة في برامج التصميم الرئيسية الموجهة إلى الواقع الافتراضي. سيفهم الطلاب أساسيات علم إعادة البناء وUVs وسيتمكنون الإكساء بشكل احترافي. للقيام بذلك، سيكون لديها فريق تدريسي متخصص يبدأ من المواقف العملية لتسهيل التعلم.



سيسمح لك التدريس عبر الإنترنت المصحوب
بموارد الوسائط المتعددة المتعددة بتحقيق
أهدافك بطريقة أبسط وأكثر عملية"



الأهداف العامة



- ♦ فهم المزايا والقيود التي يوفرها الواقع الافتراضي
- ♦ تطوير نمذجة الأسطح الصلبة (hard surface) 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 واعياً بشأن البرامج التي تناسب Pipeline بشكل أفضل



ستحدث معرفتك المحدثة فرقاً في البيئة المهنية في صناعة ألعاب الفيديو التي تسعى دائماً إلى التميز"

الأهداف المحددة



الوحدة 1. Substance Painter

- ♦ استخدام قوام Substance بذكاء
- ♦ القدرة على إنشاء أي نوع من الأقمعة باستخدام Substance Painter
- ♦ إتقان المولدات والمرشحات باستخدام Substance Painter
- ♦ إنشاء أنسجة عالية الجودة لنمذجة الأسطح الصلبة (hard surface) باستخدام Substance Painter
- ♦ إنشاء أنسجة عالية الجودة للنمذجة العضوية باستخدام Substance Painter
- ♦ عمل عرض جيد لإظهار الدعائم (props) باستخدام Substance Painter

الوحدة 2. Marmoset

- ♦ تحليل هذه الأداة بعمق وتقديم للمحترفين فكرة عن مزاياها
- ♦ إنشاء أي نوع من الأقمعة باستخدام Marmoset
- ♦ إدارة المولدات والمرشحات باستخدام Marmoset
- ♦ إنشاء أنسجة عالية الجودة لنمذجة الأسطح الصلبة (hard surface) باستخدام Marmoset
- ♦ إنشاء مواد عالية الجودة للنمذجة العضوية باستخدام Marmoset
- ♦ عمل عرض جيد لإظهار الدعائم (props) باستخدام Marmoset

الوحدة 3. الأكساء

- ♦ فهم أساسيات الأكساء
- ♦ التعرف على كيفية حل المشاكل التي قد تنشأ عند أكساء (bake) النموذج
- ♦ القدرة على أكساء (bake) أي نموذج
- ♦ إتقان الأكساء في Marmoset في الوقت الحقيقي



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يلبي فريق التدريس الذي تم اختياره من قبل TECH متطلبات تقديم التدريس بالقرب من سوق العمل، مما يسمح لمصمم الجرافيك بالتقدم في حياته المهنية. لهذا السبب، يضم هذا البرنامج الذي يستمر لمدة ستة أسابيع متخصصين مؤهلين في تصميم وإنشاء ألعاب الفيديو باستخدام الواقع الافتراضي، والذين سيتعمقون مع الطلاب في الأدوات الرئيسية للنمذجة ثلاثية الأبعاد.



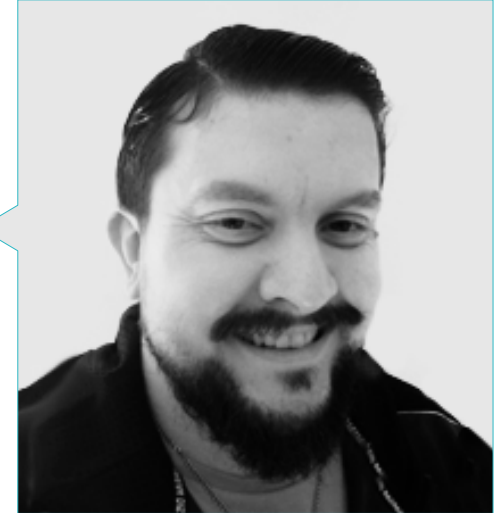
سيقوم فريق تعليمي متخصص بإرشادك
حتى تتمكن من إتقان مهاراتك في التصميم
الجرافيكى لألعاب فيديو الواقع الافتراضي"



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 للألعاب الفيديو من جامعة U-Tad بمدريد



الأساتذة

أ. 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



الهيكل والمحتوى

تم تطوير الخطة الدراسية لشهادة الخبرة الجامعية هذه من قبل هيئة تدريس تم اختيارها بعناية من قبل TECH لتقديم المفاهيم الضرورية والمفيدة لمصممي الجرافيك الذين يرغبون في تحسين إبداعاتهم لألعاب فيديو الواقع الافتراضي. بهذه الطريقة، تم إنشاء ثلاث وحدات ينغمس فيها الطلاب في إنشاء مشروع، ويتعمقون في كل عنصر من العناصر التي يتكون منها التصميم حتى تصديره. للقيام بذلك، يتوفر لدى الطلاب مواد سمعية وبصرية وقراءات إضافية ومحاكاة عملية تتيح لهم الجمع بين توحيد المعرفة والتعلم الممتع.



تعمق في جميع العناصر التي تشكل نموذجًا
ثلاثي الأبعاد واحصل على تصميم رسومي
ممتاز بفضل شهادة الخبرة الجامعية لدينا"



الوحدة 1. Substance Painter

- 1.1 إنشاء المشاريع
 - 1.1.1 استيراد الخرائط
 - 2.1.1 UVs
 - 3.1.1 الالكساء
- 2.1 طبقات
 - 1.2.1 أنواع الطبقات
 - 2.2.1 خيارات الطبقات
 - 3.2.1 المعدات
- 3.1 طلاء
 - 1.3.1 أنواع الفرش
- 2.3.1 Fill Projections
- 3.3.1 Advance Dynamic Painting
- 4.1 التأثيرات
 - 1.4.1 Fill
 - 2.4.1 المستويات
 - 3.4.1 Anchor Points
- 5.1 الأقتعة
 - 1.5.1 Alphas
 - 2.5.1 الإجراءات وGrunges
 - 3.5.1 السطح الصلب (Hard Surface)
- 6.1 المولدات
 - 1.6.1 المولدات
 - 2.6.1 الاستعمالات
 - 3.6.1 الأمثلة
- 7.1 المرشحات
 - 1.7.1 المرشحات
 - 2.7.1 الاستعمالات
 - 3.7.1 الأمثلة
- 8.1 دعم تركيب السطح الصلب (Prop hard surface)
 - 1.8.1 تركيب الدعامة (Prop)
 - 2.8.1 تطور التركيب الدعامة (Prop)
 - 3.8.1 التركيب الدعامة (Prop) النهائي

- 9.1 التركيب الدعامة (Prop) العضوية
 - 1.9.1 تركيب الدعامة (Prop)
 - 2.9.1 تطور التركيب الدعامة (Prop)
 - 3.9.1 تركيب الدعامة (Prop) النهائي
- 10.1 العرض (Render)
 - 1.10.1 IRay
 - 2.10.1 مرحلة ما بعد المعالجة
 - 3.10.1 إدارة Col

الوحدة 2. Marmoset

- 1.2 اليبديل
 - 1.1.2 الاستيراد
 - 2.1.2 الواجهة
 - 3.1.2 Viewport
- 2.2 Classic
 - 1.2.2 Scene
 - 2.2.2 Tool Settings
 - 3.2.2 History
- 3.2 في Scene
 - 1.3.2 العرض (Render)
 - 2.3.2 Main Camera
 - 3.3.2 Sky
- 4.2 Lights
 - 1.4.2 الأنواع
 - 2.4.2 Shadow Catcher
 - 3.4.2 Fog
- 5.2 Texture
 - 1.5.2 Texture project
 - 2.5.2 استيراد الخرائط
 - 3.5.2 Viewport
- 6.2 Layers: paint
 - 1.6.2 Paint Layer
 - 2.6.2 Fill Layer
 - 3.6.2 Group

- 5.3. الأكساء في خرائط: المنحنيات
 - 1.5.3. المنحنيات
 - 2.5.3. Thickness
 - 3.5.3. تحسين نوعية الخرائط
- 6.3. الأكساء في Marmoset
 - 1.6.3. Marmoset
 - 2.6.3. الوظائف
 - 3.6.3. الأكساء في Real time
- 7.3. تهيئة المستند للأكساء في Marmoset
 - 1.7.3. High Poly و Low Poly في 3dsMax
 - 2.7.3. تنظيم المشهد في Marmoset
 - 3.7.3. التحقق من أن كل شيء على ما يرام
- 8.3. لوحة Bake Project
 - 1.8.3. Low Bake group, High
 - 2.8.3. قائمة Geometry
 - 3.8.3. Load
- 9.3. الإعدادات المتقدمة
 - 1.9.3. Output
 - 2.9.3. ضبط Cage
 - 3.9.3. Configure maps
- 10.3. الأكساء
 - 1.10.3. الخرائط
 - 2.10.3. معاينة النتيجة
 - 3.10.3. أكساء الهندسة العائمة

- 7.2. Layers: adjustments
 - 1.7.2. Adjustment Layer
 - 2.7.2. Input processor Layer
 - 3.7.2. Procedural Layer
- 8.2. Layers: masks
 - 1.8.2. Mask
 - 2.8.2. Channels
 - 3.8.2. Maps
- 9.2. المعدات
 - 1.9.2. أنواع المواد
 - 2.9.2. إعدادهم
 - 3.9.2. تطبيقها على المشهد
- 10.2. ملف
 - 1.10.2. Marmoset Viewer
 - 2.10.2. تصدير الصور من Render
 - 3.10.2. تصدير مقاطع الفيديو

الوحدة 3. الأكساء

- 1.3. الأكساء المستنيط
 - 1.1.3. تحضير النموذج للأكساء
 - 2.1.3. أساسيات الأكساء
 - 3.1.3. خيارات المعالجة
- 2.3. الأكساء في النموذج: painter
 - 1.2.3. Painter في الأكساء
 - 2.2.3. Bake low poly
 - 3.2.3. Bake High Poly
- 3.3. الأكساء في النموذج: الصندوق
 - 1.3.3. استخدام الصناديق
 - 2.3.3. ضبط المسافات
 - 3.3.3. Compute tangent space per fragment
- 4.3. الأكساء في خرائط
 - 1.4.3. العادية
 - 2.4.3. ID
 - 3.4.3. Ambient Occlusion

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

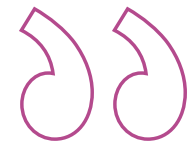


المنهجية

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 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.

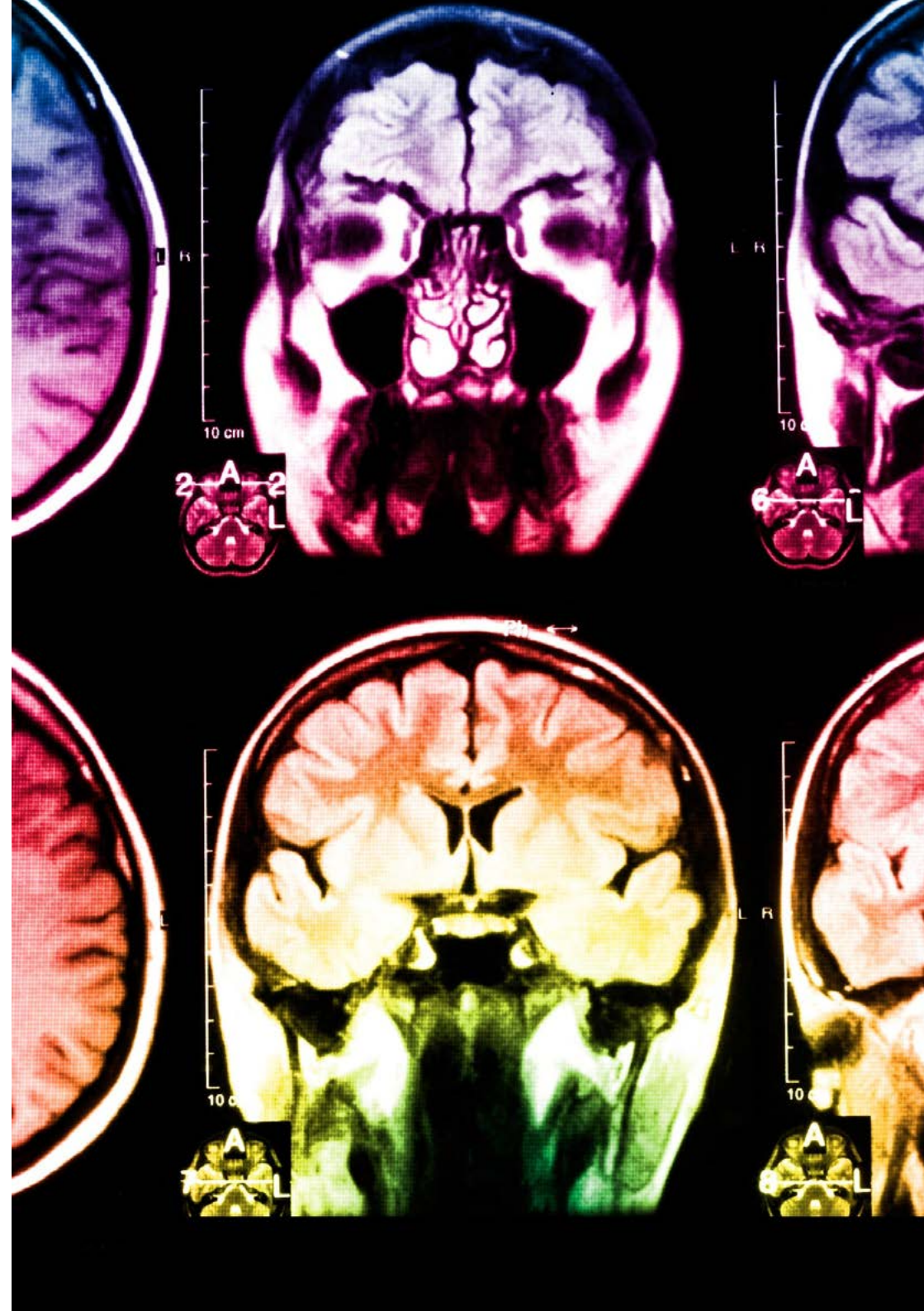


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساها ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

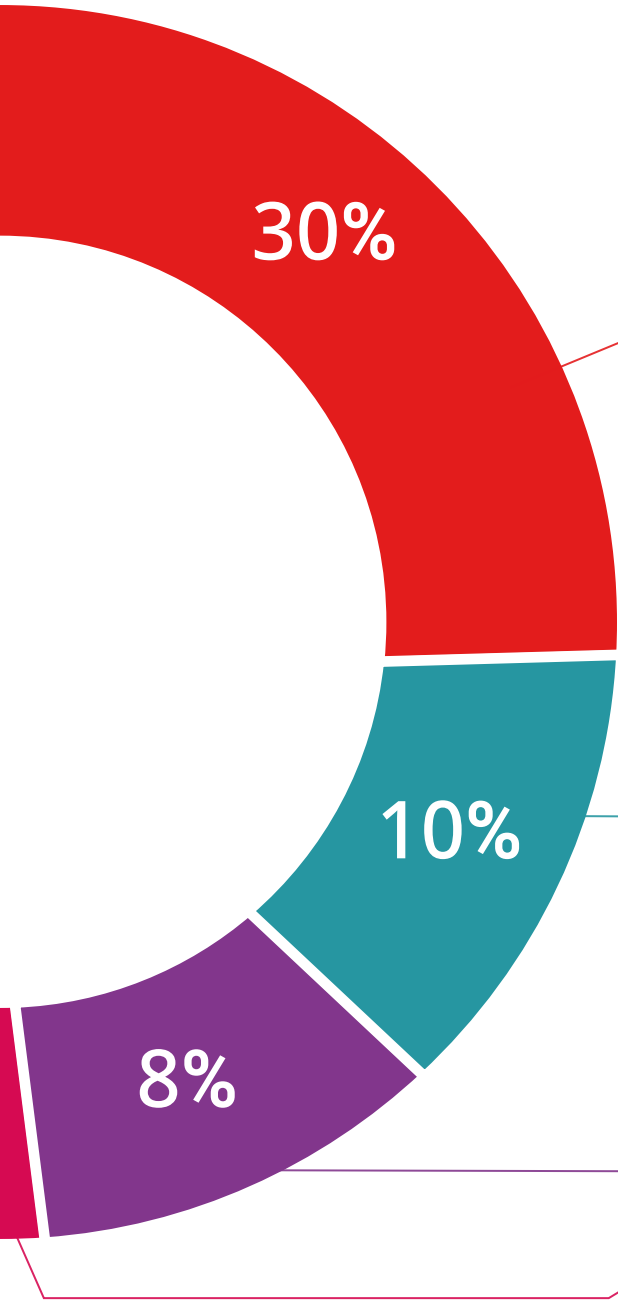


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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.



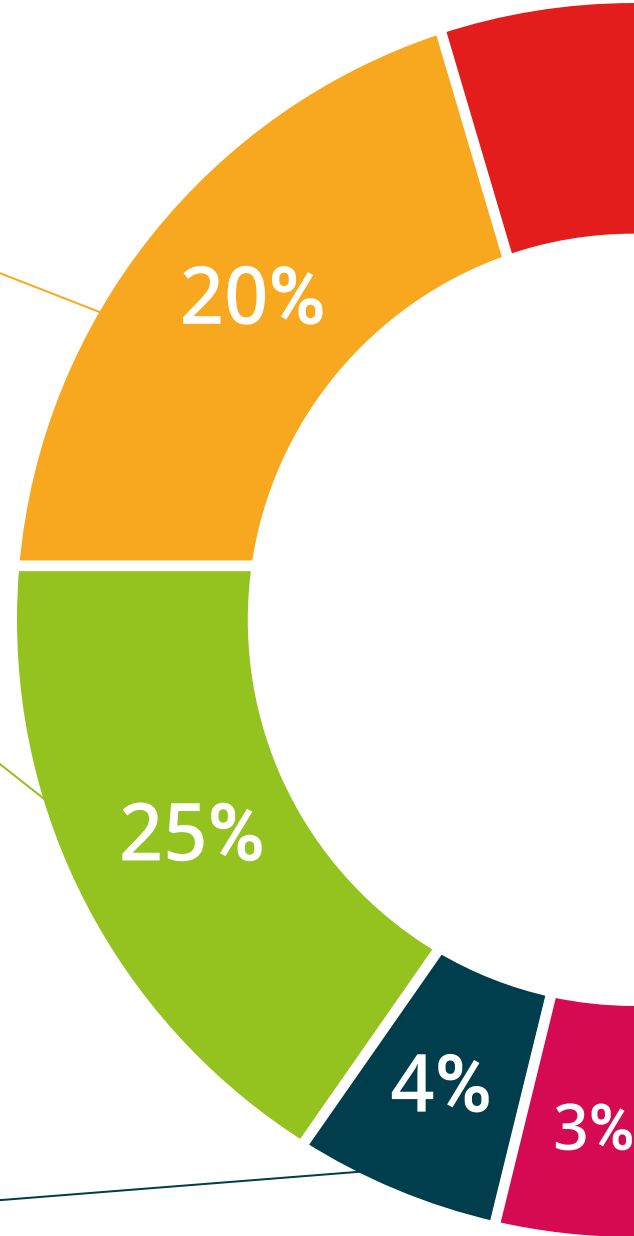
ملخصات تفاعلية

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 الفن للواقع الافتراضي مع برامج Substance Painter و Marmoset، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثًا، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية صادر 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 الفن للواقع الافتراضي مع برامج Substance Painter و Marmoset على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائة 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 الفن للواقع الافتراضي مع برامج Substance Painter و Marmoset
اطريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أشهر



الجامعة
التيكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية
الفن للواقع الافتراضي

مع برامج Marmoset و Substance Painter

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

شهادة الخبرة الجامعية
الفن للواقع الافتراضي
مع برامج Substance Painter و Marmoset