شهادة الخبرة الجامعية

الفن من أجل الواقع الافتراضي
مع Unity وBlender وMAX 3DS

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية

الفن من أجل الواقع الافتراضي مع 3DS MAXg Blenderg Unity

- 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-art-virtual-reality-unity-blender-3ds-max

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

إن الإبداع الفني لألعاب الفيديو باستخدام التكنولوجيا المطبقة على الواقع الافتراضي يتطلب حاليًا مصممين متخصصين في مجال تم الترويج له في السنوات الأخيرة بفضل التقدم التقني. لن تكون مقترحات الإبداع الرسومي في صناعة ألعاب الفيديو هذه رائعة بدون عمل المصممين المحترفين الذين يتقنون أقوى البرامج في السوق. في هذا المؤهل العلمي، سيتمكن الطلاب من دمج كل المعرفة المكتسبة حول البرامج وأدوات النمذجة ثلاثية الأبعاد لتقديم Pipe1line الذي يفتح الأبواب في قطاع الألعاب هذا. ستؤدي طريقة التدريس وإعادة التعلم (Relearning) عبر الإنترنت مع مجموعة متنوعة من الموارد إلى إثراء تعلم المصممين الذين يسعون إلى تحسين حياتهم المهنية.

تعلم بعمق الإمكانيات الإبداعية التي توفرها برامج التصميم الجرافيكي الرئيسية لألعاب فيديو الواقع الافتراضي بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه"

تستهدف شهادة الخبرة الجامعية في الفن من أجل الواقع الافتراضي مع 3DS MAXg Blenderg Unity" مصممي الجرافيك الذين يرغبون في العمل مع استوديوهات احترافية عالية المستوى، والتي تتطلب ملفات تعريف مؤهلة في فرقهم. يستجيب هذا المؤهل العلمي لمحترفي التصميم الجرافيكي الذين يرغبون في أن يكونوا جزءًا من سوق العمل بحاضر ومستقبل.

يعمل طاقم التدريس المتخصص في هذا المؤهل العلمي طوال فترة التدريس على كل من الأدوات الأساسية حتى يتمكن مصممو الجرافيك من التقاط الشيء الذي يريدون نقله في ألعاب الفيديو باستخدام الواقع الافتراضي بجودة عالية. من منطلق عملي، سوف يفهم الطلاب أفضل التقنيات التي يمكن استخدامها في النمذجة والتركيب واستخدام المرشحات وتحسين التصميم وسير العمل.

أثناء التدريس، سيكون لدى مصممي الجرافيك مواد متعددة الوسائط وملخصات فيديو ومجموعة واسعة من الموارد التي من شأنها إثراء تعلمهم وتسهيل فهم المحتوى. سيقوم المعلمون ذوو الخبرة الواسعة في هذا القطاع بمرافقة الطلاب في هذا المؤهل العلمي الذي سيتمكنون من خلاله من التميز في أفضل الدراسات في صناعة ألعاب الفيديو.

كل هذا بمنهجية حصرية عبر الإنترنت تسمح باكتساب المعرفة من أي مكان وفي أي وقت. للقيام بذلك، يحتاج الطلاب فقط إلى جهاز متصل بالإنترنت والرغبة في التخصص في أحد المجالات التي شهدت أكبر نمو تكنولوجي في السنوات الأخيرة.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في الفن من أجل الواقع الافتراضي مع 3DS MAXg Blenderg Unity** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة 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

> تم إنشاء Beat Sabre باستخدام Unity. تعلَم كيفية التحكم في هذا البرنامج وسوف تهيمن على عالم التصميم الجرافيكي لألعاب فيديو الواقع الافتراضي"

سيسمح لك التدريس عبر الإنترنت باكتساب المعرفة التي ستدفعك في القطاع الفني لألعاب فيديو الواقع الافتراضي من أي مكان وفي أي وقت"

طور نفسك في تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد باستخدام أقوى البرامج التي تستخدمها أفضل استوديوهات ألعاب الفيديو في الوقت الحالي.

لديك مجموعة واسعة من موارد الوسائط المتعددة التي تستهدف مصممي الجرافيك والتي يمكنك تنزيلها لعرضها في أي وقت.

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.

02

الأهداف

سيسهل المنهج الدراسي لشهادة الخبرة الجامعية هذه فهم مصممي الجرافيك لعالم الواقع الافتراضي المطبق على ألعاب الفيديو بفضل الرؤية العالمية والعملية التي سيتم نقلها من قبل أعضاء هيئة التدريس. سيقوم البرنامج بتدريب مصممي الجرافيك على تطبيق كل المعرفة المكتسبة في مجالهم المهني بطريقة مثلى وحاسمة. بهذه الطريقة، سيتمكن الطلاب من تحسين قدراتهم الإبداعية واكتساب المهارات التي تتطلبها الشركات في هذا القطاع.

أصبحت أهدافك المهنية أقرب إلى التحقيق بفضل إتقان برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد الرئيسية التي ستعمل بها في شهادة الخبرة الجامعية هذه"

الأهداف المحددة

- 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 الاكساء 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

يتكيف التعلم في شهادة الخبرة الجامعية هذه في التصميم الجرافيكي لألعاب فيديو الواقع الافتراضي مع طلب الاستوديوهات الرئيسية في هذا القطاع. سجل الآن!"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. المشروع ومحرك الجرافيك Unity

- تطوير مشروع في الواقع الافتراضي
- الخوض في Unity الموجه للواقع الافتراضي
- استيراد القوام وتنفيذ المواد اللازمة بكفاءة
- إنشاء إضاءة واقعية ومحسنة

الوحدة 2. برنامج Blender

- القدرة على تطوير المواد الإجرائية
- القدرة على تحريك النمذجة
- التعامل بشكل مريح مع عمليات محاكاة السوائل والشعر والجزيئات والملابس
- القيام بعمل عروض عالية الجودة في كل من Cyclesg Eevee
- تعلُّم كيفية استخدام قلم الشحوم (grease pencil) الجديد وكيفية الحصول على أفضل النتائج منه
- تعلُّم كيفية استخدام العقد الهندسية (geometry nodes) الجديدة والقدرة على أداء النمذجة الإجرائية بالكامل

الوحدة 3. برنامج 3DS Max

- إتقان النمذجة في 3ds max
- التعرف على توافق 3ds Max مع Unity للواقع الافتراضي
- التعرف على المعدلات الأكثر استخدامًا وإدارتها بسهولة
- استخدام تقنيات سير العمل الحقيقية

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

لا يضم القطاع التنافسي والمعقد لألعاب فيديو للواقع الافتراضي سوى عدد قليل من المحترفين المتخصصين. لهذا السبب قامت TECH باختيار دقيق لملف المدرس الذي يوفر هذا التدريس لضمان استجابة المؤهل العلمي للطلب المتطلب الذي يسعى إلى التقدم بشكل احترافي في مجال التصميم الجرافيكي في صناعة الألعاب.

تميّز عن منافسيك في قطاع ألعاب فيديو الواقع الافتراضي
بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه"

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

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

04

الهيكل والمحتوى

سيجد المصممون الفنيون في هذا المؤهل العلمي برنامجًا يتبع متطلبات أعضاء هيئة التدريس المتخصصين الذين سيقومون بتدريس هذا التدريس للاستجابة لعالم ألعاب فيديو الواقع الافتراضي الإبداعي والمطلوب بشكل متزايد. وقد تم تنظيم المنهج إلى ثلاث وحدات، حيث سيتم التعمق في كل واحد منهم في أبرز البرامج في صناعة ألعاب الفيديو.
سيتمكن الطلاب من مشاهدة المحتوى عالي الجودة المقدم عبر الإنترنت وسيرافقهم معلمون في التعلم مما سيسمح لهم بالتميز عن بقية المنافسين.

إنها فرصتك للتعلم من المحترفين في القطاع المتخصصين
في التصميم الجرافيكي الذي يركز على بيئة الواقع
الافتراضي المطبقة على ألعاب الفيديو"

الوحدة 1. المشروع ومحرك الجرافيك Unity

1.1. التصميم
1.1.1. Pureref
2.1.1. السلم
3.1.1. الاختلافات والقيود
2.1. تخطيط المشروع
1.2.1. التخطيط المعياري
2.2.1. Blockout
3.2.1. التركيب
3.1. العرض في Unity
1.3.1. ضبط Unity لـ Oculus
2.3.1. Oculus App
3.3.1. الاصطدام وإعدادات الكاميرا
4.1. العرض في Unity: Scene
1.4.1. إعداد Scene للواقع الافتراضي
2.4.1. تصدير APKs
3.4.1. تثبيت APKs على Oculus Quest 2
5.1. المواد في Unity
1.5.1. Standard
2.5.1. Unlit: خصوصيات هذه المواد ومتى يتم استخدامها
3.5.1. التحسين
6.1. القوام في Unity
1.6.1. استيراد القوام
2.6.1. الشفافيات
3.6.1. Sprite
7.1. Lighting: الإضاءة
1.7.1. الإضاءة في الواقع الافتراضي
2.7.1. قائمة lighting في Unity
3.7.1. Skybox الواقع الافتراضي
8.1. Lighting: lightmaping
1.8.1. Lightmapping Settings
2.8.1. أنواع الأضواء
3.8.1. الانبعاثية
9.1. Lighting 3: (Baking الاكساء)
1.9.1. (Baking الاكساء)
2.9.1. Ambient Oclussion
3.9.1. التحسين
10.1. التنظيم والتصدير
1.10.1. Folders
2.10.1. Prefab
3.10.1. تصدير Unity package والاستيراد

الوحدة 2. برنامج Blender

1.2. الواجهة
1.1.2. برامج Blender
2.1.2. الضوابط والاختصارات (shortcuts)
3.1.2. المشاهد والتخصيص
2.2. النمذجة
1.2.2. الأدوات
2.2.2. الشبكات
3.2.2. المنحنيات والأسطح
3.2. المعدلات
1.3.2. المعدلات
2.3.2. كيف يتم استخدامها
3.3.2. أنواع المعدلات
4.2. نمذجة الأسطح الصلبة (Hard Surface)
1.4.2. نمذجة الدعامة (Prop)
2.4.2. نمذجة الدعامة (Prop) التطور
3.4.2. نمذجة الدعامة (Prop) النهائي
5.2. المعدات
1.5.2. المهمة والمكونات
2.5.2. إنشاء المواد
3.5.2. إنشاء مواد إجرائية
6.2. الرسوم المتحركة والتجهيز (rigging)
1.6.2. Keyframes
2.6.2. Armatures
3.6.2. Constraints

7.2. المحاكاة
1.7.2. السوائل
2.7.2. الشعر والجزيئات
3.7.2. الملابس
8.2. التصيير
1.8.2. Cycles و Eevee
2.8.2. الأضواء
3.8.2. الكاميرات
9.2. Grease Pencil
1.9.2. البنية والأوليات
2.9.2. الخصائص والمعدلات
3.9.2. الأمثلة
10.2. العقد الهندسية (Geometry nodes)
1.10.2. الخصائص
2.10.2. أنواع العقدة
3.10.2. مثال عملي

الوحدة 3. برنامج DS Max3

1.3. ضبط الواجهة
1.1.3. الشروع في المشروع
2.1.3. الحفظ التلقائي والمتزايد
3.1.3. وحدات القياس
2.3. قائمة الإنشاء (Create)
1.2.3. العناصر
2.2.3. الأضواء
3.2.3. الأجسام الأسطوانية والكروية
3.3. قائمة التعديل (Modify)
1.3.3. القائمة
2.3.3. إعداد الازرار
3.3.3. الاستعمالات
4.3. Edit poly: poligons
1.4.3. Edit poly Mode
2.4.3. Edit Poligons
3.4.3. Edit Geometry
5.3. Edit poly: الاختيار
1.5.3. Selection
2.5.3. Soft Selection
3.5.3. Smoothing Groups و IDs
6.3. قائمة Hierarchy
1.6.3. الوضع المحوري
2.6.3. Reset XFom y Freeze Transform
3.6.3. قائمة Adjust Pivot
7.3. Material Editor
1.7.3. Compact Material Editor
2.7.3. Slate Material Editor
3.7.3. Multi/Sub-Object
8.3. Modifier List
1.8.3. معدّلات النمذجة
2.8.3. معدّلات نمذجة التطور
3.8.3. معدلات النمذجة النهائية
9.3. XView و Non-Quads
1.9.3. XView
2.9.3. التحقق من وجود أخطاء في الهندسة
3.9.3. Non-Quads
10.3. التصدير من أجل Unity
1.10.3. تثليث Asset
2.10.3. Opengl و Direct X للأوضاع العادية
3.10.3. الاستنتاجات

> الواقع الافتراضي المطبق في ألعاب الفيديو ينتظر إبداعاتك الفنية. تعلَم مع TECH"

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.

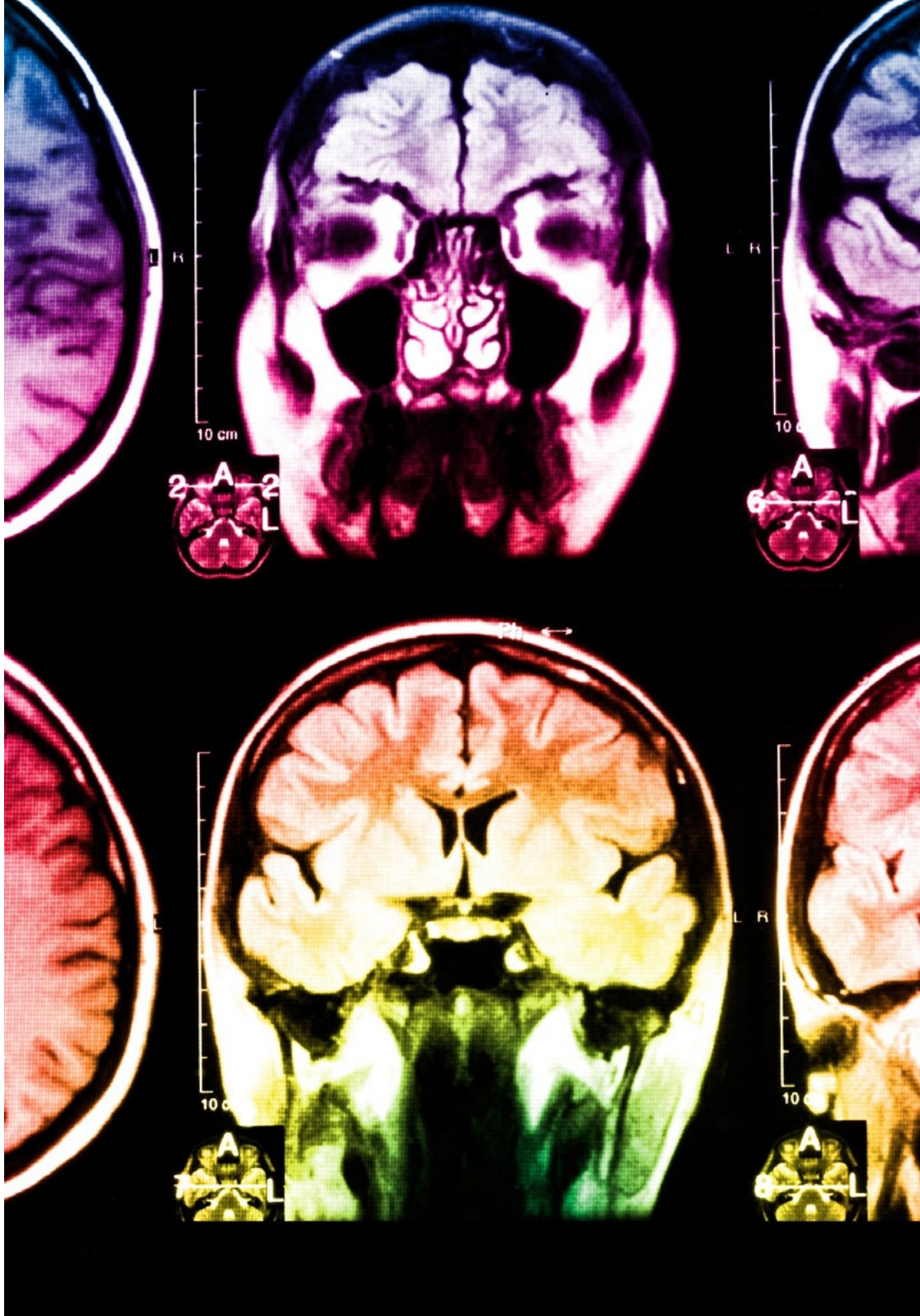
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

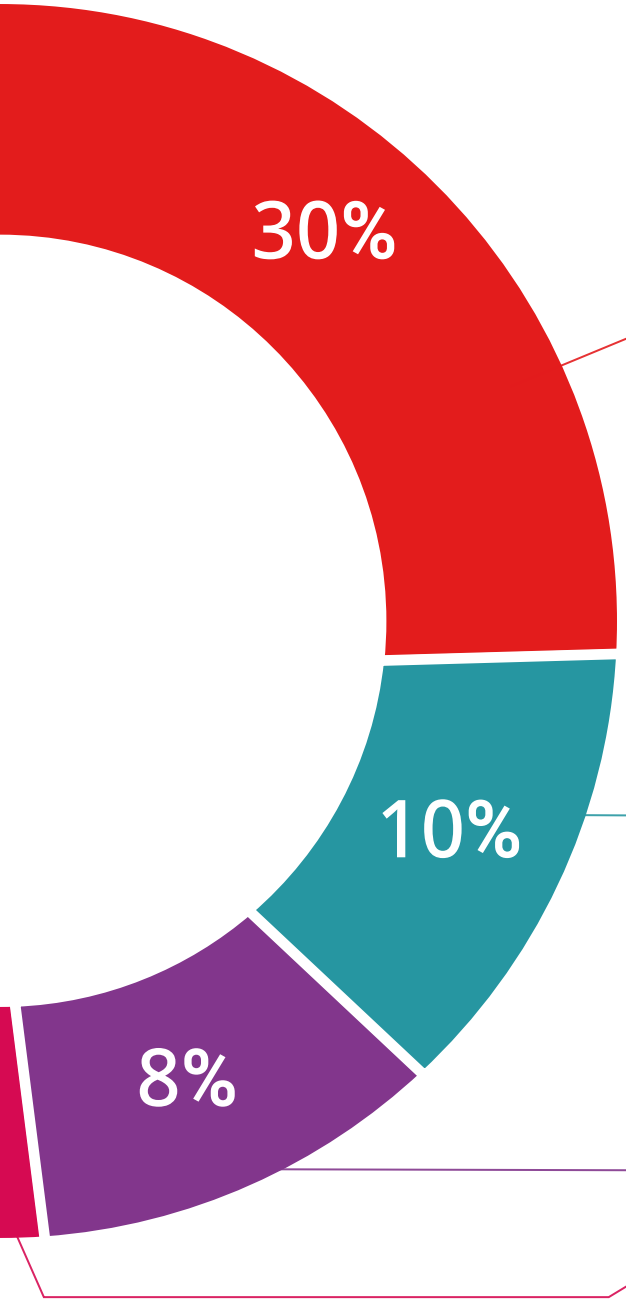
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

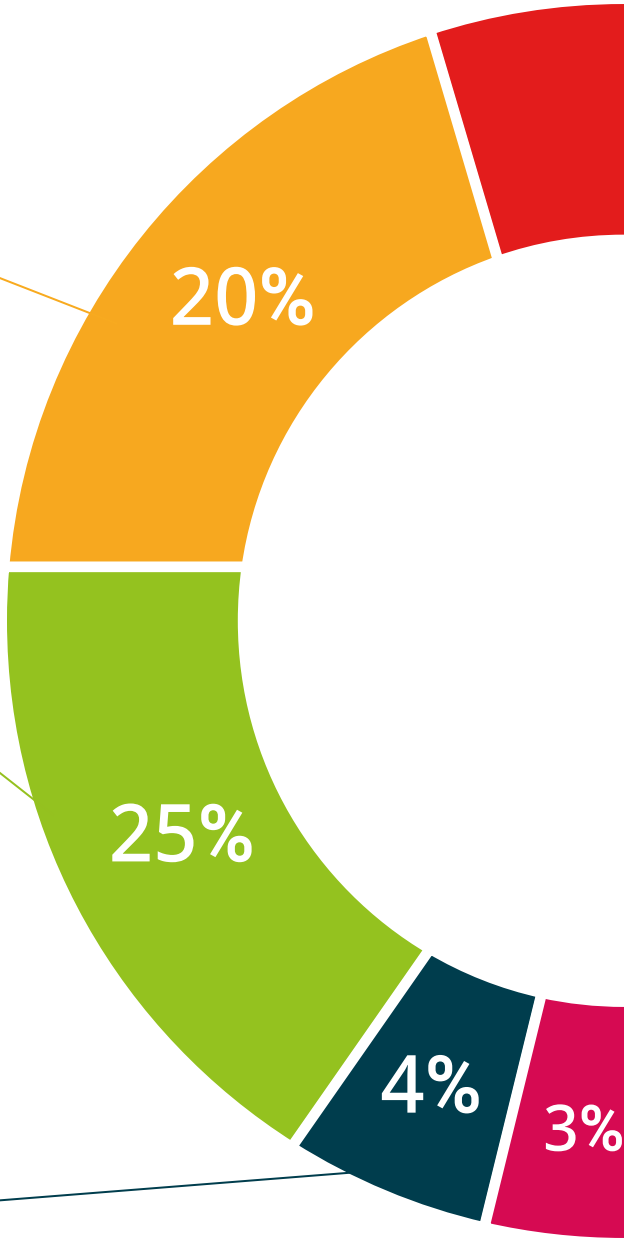
ملخصات تفاعلية

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 الفن من أجل الواقع الافتراضي مع Unity وBlender وMAX 3DS بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على شهادة الخبرة الجامعية الصادر 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 من أجل الواقع الافتراضي مع 3DS MAXg Blenderg Unity** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة 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 من أجل الواقع الافتراضي مع 3DS MAXg Blenderg Unity**

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

الفن من أجل الواقع الافتراضي مع 3DS MAXg Blenderg Unity

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
الفن من أجل الواقع الافتراضي مع 3DS MAXg Blenderg Unity

- 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

الفن من أجل الواقع الافتراضي
مع Unity وBlender وMAX 3DS

tech الجامعة التيكنولوجية