

شهادة الخبرة الجامعية
Sci-Environment و UVS و الأكساء
في الفن للواقع الافتراضي



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية الاكساء وUVS وSci-Environment في الفن للواقع الافتراضي

- « 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-baking-uv-sci-environment-art-virtual-reality

الفهرس

02
الأهداف

صفحة 8

01
المقدمة

صفحة 4

05
المنهجية

صفحة 20

04
الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06
المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

يجب أن يكون لدى مصمم الجرافيك ملف احترافي محدث يضم أفضل إبداعاته حتى يتمكن من عرضه في الاستوديوهات الرئيسية في صناعة ألعاب فيديو الواقع الافتراضي. لتحقيق ذلك، يجب عليك معرفة أدوات وبرامج التصميم الجرافيكي الرئيسية التي ستساعدك على تمييز نفسك عن المنافسة. النتيجة النهائية للتعلم في إبداعات النمذجة ثلاثية الأبعاد الموجهة لألعاب فيديو الواقع الافتراضي ستؤدي إلى الحصول على assets و environment مختلفة بأعلى جودة. كل هذا بفضل المنهجية عبر الإنترنت ونظام إعادة التعلم Relearning الذي سيعززك بالتأكيد في حياتك المهنية.



قم بصقل جوهرة تصميماتك الجرافيكية لألعاب الفيديو في
الواقع الافتراضي بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه"



تحتوي هذه شهادة الخبرة الجامعية في الاكساء وUVS وSci-Environment في الفن للواقع الافتراضي 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

توفر شهادة الخبرة الجامعية هذه في الاكساء وUVS وSci-Environment في الفن للواقع الافتراضي لمصممي الجرافيك الفرصة لصقل مهاراتهم الإبداعية من خلال المعرفة الأساسية بالعناصر التي تحدد الإبداع ثلاثي الأبعاد الممتاز. لتحقيق ذلك، يكون لدى الطلاب في هذا المؤهل العلمي طاقم تدريس متخصص من ذوي الخبرة في صناعة ألعاب الفيديو.

يتيح البرنامج لمصممي الجرافيك أن يتمتعوا بالمهارات اللازمة لإنشاء تصميم رسومي من البداية إلى النهاية وتقديمه بأعلى جودة لأي شركة في هذا القطاع. لن يتمكنوا من تحقيق ذلك دون إتقان إنشاء UVs أو الاكساء بحمل مضلع منخفض على كائنات ثلاثية الأبعاد.

من خلال هذا التدريس سيحقق المصممون مهارات كل محترف يريد تحقيق نقلة نوعية في مسيرته في عالم ألعاب الفيديو مع الواقع الافتراضي.

شهادة الخبرة الجامعية في وضع عبر الإنترنت، مما سيسمح للطلاب بالحصول على التعلم من وفي أي وقت يريدون ستحتاج فقط إلى جهاز متصل لتعزيز حياتك المهنية في قطاع يتطلب بشكل متزايد موظفين مؤهلين تأهيلاً عالياً.



تخصص في الحياة المهنية التنافسية للتصميم
الجرافيك في ألعاب الفيديو في الواقع
الافتراضي مع شهادة الخبرة الجامعية هذه"

حقق قفزة في حياتك المهنية وأتقن إبداعاتك الفنية
ثلاثية الأبعاد بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه.

سجل الآن وكن جزءًا من أفضل استوديوهات التصميم
الجرافيكي لمنشئي ألعاب فيديو الواقع الافتراضي.

طور نفسك من خلال برنامج يركز على قطاع
التصميم الجرافيكي في ألعاب الفيديو
بالواقع الافتراضي"

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.

وسيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي
والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبًا غامراً مبرمجاً للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل
المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو
تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



الأهداف

في هذا البرنامج، سيتعامل المصممون مع أساسيات التركيب، والنمذجة العضوية للأسطح الصلبة (hard surface)، والاكساء، وأخيرًا سيتمكنون من الحصول على مشروع تصميم رسومي موجه لألعاب فيديو الواقع الافتراضي والذي سيفتح الأبواب في أحد القطاعات الأكثر طلبًا. صناعة الألعاب. في هذه الجولة سيكون لديهم فريق تدريس متخصص سيساعدهم بنجاح في إنشاء Sci-Environment من البداية إلى النهاية.



سيكون نظام إعادة التعلم Relearning ومحاكاة الحالات العملية
طفءك العظماء في تعلم النمذجة لألعاب فيديو الواقع الافتراضي"



الأهداف المحددة



- ◆ فهم المزايا والقيود التي يوفرها الواقع الافتراضي
- ◆ تطوير نمذجة الأسطح الصلبة (hard surface) عالية الجودة
- ◆ إنشاء نماذج عضوية عالية الجودة
- ◆ فهم أساسيات إعادة الهيكلة
- ◆ 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



تحكم في جميع عناصر التصميم الجرافيكي
ثلاثي الأبعاد لألعاب الفيديو في الواقع
الافتراضي وعزز مسيرتك المهنية"

الأهداف المحددة



الوحدة 1. UVs

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

الوحدة 2. الأكساء

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

الوحدة 3. Sci-Fi Environment

- ♦ تثبيت المعرفة المكتسبة
- ♦ فهم فائدة جميع النماذج المطبقة على مشروع حقيقي
- ♦ اتخاذ قرارًا واعيًا بشأن البرامج التي تناسب Pipeline بشكل أفضل
- ♦ احصل على عمل احترافي عالي الجودة في ملفك
- ♦ تحليل واستيعاب البيئة من البداية إلى النهاية



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تم اختيار فريق التدريس الذي سيقوم بتدريس شهادة الخبرة الجامعية هذه من قبل TECH مع الأخذ في الاعتبار خبرتهم المهنية الواسعة، لضمان حصول الطلاب على معرفة قريبة جدًا مما تتطلبه حاليًا صناعة ألعاب فيديو الواقع الافتراضي. بهذه الطريقة، سيتعلم الطلاب من الأفضل لتحقيق نقلة نوعية في حياتهم المهنية.



سيكون طاقم التدريس المتخصص حليفك الكبير في شهادة
الخبرة الجامعية هذه. ستساعدك معرفتهم على التقدم في
صناعة ألعاب فيديو الواقع الافتراضي"



هيكـل 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. 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 إعداد الخطة الدراسية وفقاً للمتطلبات الصارمة لفريق التدريس الذي يشكل هذا التدريس الذي تقدمه TECH. من أجل تعلم أفضل، تم إنشاء ثلاث وحدات يتم فيها التعمق في عناصر وتكوين التصميم الجرافيكي لإنشاء مشروع نموذج ثلاثي الأبعاد مثالي. يستهدف البرنامج المصممين الذين يسعون إلى إتقان مهاراتهم وقدراتهم، وللقيام بذلك يكون لديهم مواد الوسائط المتعددة وموارد القراءة التكميلية ونظام التعلم لإعادة التعلم Relearning الذي سيعملون من خلاله على تحسين معرفتهم.



قم بتوجيه مسيرتك الفنية المهنية نحو صناعة ألعاب فيديو
الواقع الافتراضي، وهو قطاع يتطلب مصممين مؤهلين مثلك"



الوحدة 1. UVs

- 9.1 UV Mas Tools
- 1.9.1 fit و Align, Straighten, flip
- 2.9.1 1Stack و TopoCopy
- 3.9.1 المعايير Edge Loop
- 10.1 UV Rizom متقدم
- 1.10.1 Auto Seams
- 2.10.1 UVs Channels
- 3.10.1 Texel Density

الوحدة 2. الاكساء

- 1.2 الاكساء المستنيط
 - 1.1.2 تحضير النموذج للاكساء
 - 2.1.2 أساسيات الاكساء
 - 3.1.2 خيارات المعالجة
- 2.2 الاكساء في النموذج: painter
 - 1.2.2 Painter الاكساء في
 - 2.2.2 Bake low poly
 - 3.2.2 Bake High Poly
- 3.2 الاكساء في النموذج: الصندوق
 - 1.3.2 استخدام الصناديق
 - 2.3.2 ضبط المسافات
 - 3.3.2 Compute tangent space per fragment
- 4.2 الاكساء في خرائط
 - 1.4.2 العادية
 - 2.4.2 ID
 - 3.4.2 Ambient Oclusion
- 5.2 الاكساء في خرائط المنحنيات
 - 1.5.2 المنحنيات
 - 2.5.2 Thickness
 - 3.5.2 تحسين نوعية الخرائط
- 6.2 الاكساء في Marmoset
 - 1.6.2 Marmoset
 - 2.6.2 الوظائف
 - 3.6.2 الاكساء في Real time

- 1.1 UVs المتقدمة
 - 1.1.1 Warnings
 - 2.1.1 القطع
 - 3.1.1 كثافة الملمس
- 2.1 إنشاء UVs في Zbrush-UVMaster
 - 1.2.1 التحكم
 - 2.2.1 Unwrap
 - 3.2.1 طوبولوجيا غير عادية
- 3.1 UVMaster: painting
 - 1.3.1 تحكم Painting
 - 2.3.1 خلق Seams
 - 3.3.1 Checkseams
- 4.1 UVMaster: Packing
 - 1.4.1 UV Packing
 - 2.4.1 إنشاء الجزر
 - 3.4.1 Flatten
- 5.1 UVMaster: استنساخات
 - 1.5.1 العمل مع المستنسخات
 - 2.5.1 Polygrups
 - 3.5.1 تحكم Painting
- 6.1 Rizom UV
 - 1.6.1 Rizom Script
 - 2.6.1 الواجهة
 - 3.6.1 الاستيراد مع UVs أو بدونها
- 1.7 Seams and Cuts
 - 1.7.1 اختصارات لوحة مفاتيح الكمبيوتر
 - 2.7.1 لوحة ثلاثية الأبعاد
 - 3.7.1 لوحة UV
- 8.1 Layout Panel و UV Unwrap
 - 1.8.1 Unfold
 - 2.8.1 Optimize
 - 3.8.1 Packing و Layout

- 5.3 الوحدة 3: الأسقف
 - 1.5.3 النمذجة المعيارية High to Low
 - 2.5.3 UVs والاكساء
 - 3.5.3 التركيب
- 6.3 الوحدة 4: إضافات (أنابيب، درابزين، إلخ)
 - 1.6.3 النمذجة المعيارية High to Low
 - 2.6.3 UVs والاكساء
 - 3.6.3 التركيب
- 7.3 Hero Asset 1: أبواب ميكانيكية
 - 1.7.3 النمذجة المعيارية High to Low أبواب ميكانيكية
 - 2.7.3 UVs والاكساء
 - 3.7.3 التركيب
- 8.3 Hero Asset 2: غرفة السبات
 - 1.8.3 النمذجة المعيارية High to Low
 - 2.8.3 UVs والاكساء
 - 3.8.3 التركيب
- 9.3 في Unity
 - 1.9.3 استيراد القوام
 - 2.9.3 تطبيق مواد
 - 3.9.3 إضاءة المسرح
- 10.3 وضع الصيغة النهائية لمشروع
 - 1.10.3 التصور في الواقع الافتراضي
 - 2.10.3 Prefab والتصدير
 - 3.10.3 الاستنتاجات

- 7.2 تهيئة المستند للاكساء في Marmoset
 - 1.7.2 High Poly و Low Poly في dsMax3
 - 2.7.2 تنظيم المشهد في Marmoset
 - 3.7.2 التحقق من أن كل شيء على ما يرام
- 8.2 لوحة Bake Project
 - 1.8.2 Low Bake group, High
 - 2.8.2 قائمة Geometry
 - 3.8.2 Load
- 9.2 الإعدادات المتقدمة
 - 1.9.2 Output
 - 2.9.2 ضبط Cage
 - 3.9.2 Configure maps
- 10.2 الاكساء
 - 1.10.2 الخرائط
 - 2.10.2 معاينة النتيجة
 - 3.10.2 اكساء الهندسة العائمة

الوحدة 3. Sci-Fi Environment

- 1.3 Sci-Fi Concept والتخطيط
 - 1.1.3 المراجع
 - 2.1.3 التخطيط
 - 3.1.3 Blockout
- 2.3 التنفيذ في Unity
 - 1.2.3 استيراد Blockout ومقياس الفحص
 - 2.2.3 Skybox
 - 3.2.3 المحفوظات والمواد الأولية
- 3.3 الوحدة 1: الأرضيات
 - 1.3.3 النمذجة المعيارية High to Low
 - 2.3.3 UVs والاكساء
 - 3.3.3 التركيب
- 4.3 الوحدة 2: الحيطان
 - 1.4.3 النمذجة المعيارية High to Low
 - 2.4.3 UVs والاكساء
 - 3.4.3 التركيب



ستركز شهادة الخبرة الجامعية هذه على قطاع التصميم الجرافيكي لألعاب الفيديو في الواقع الافتراضي بمعدلات نمو كبيرة"

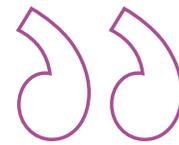
المنهجية

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 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 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.

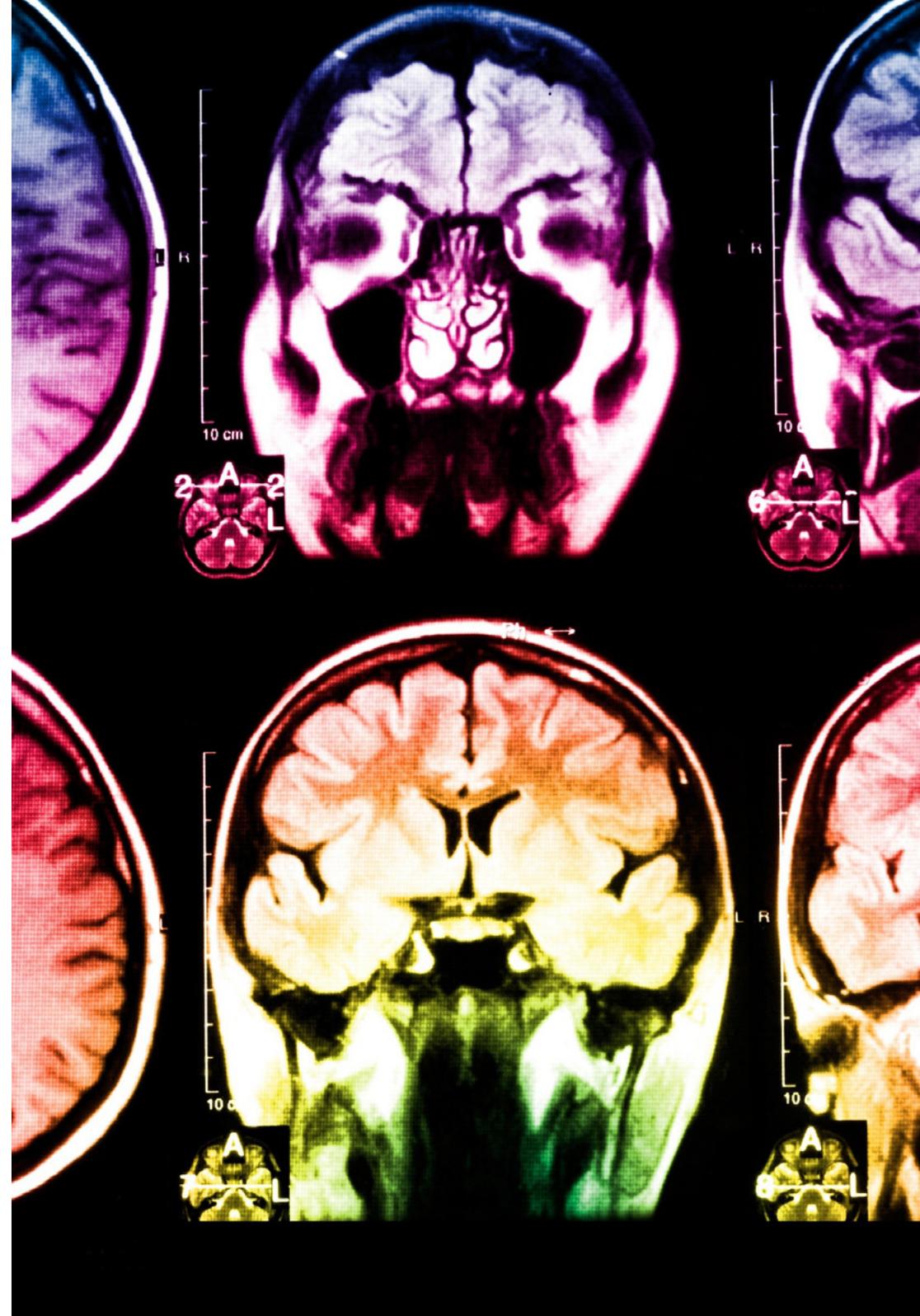


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

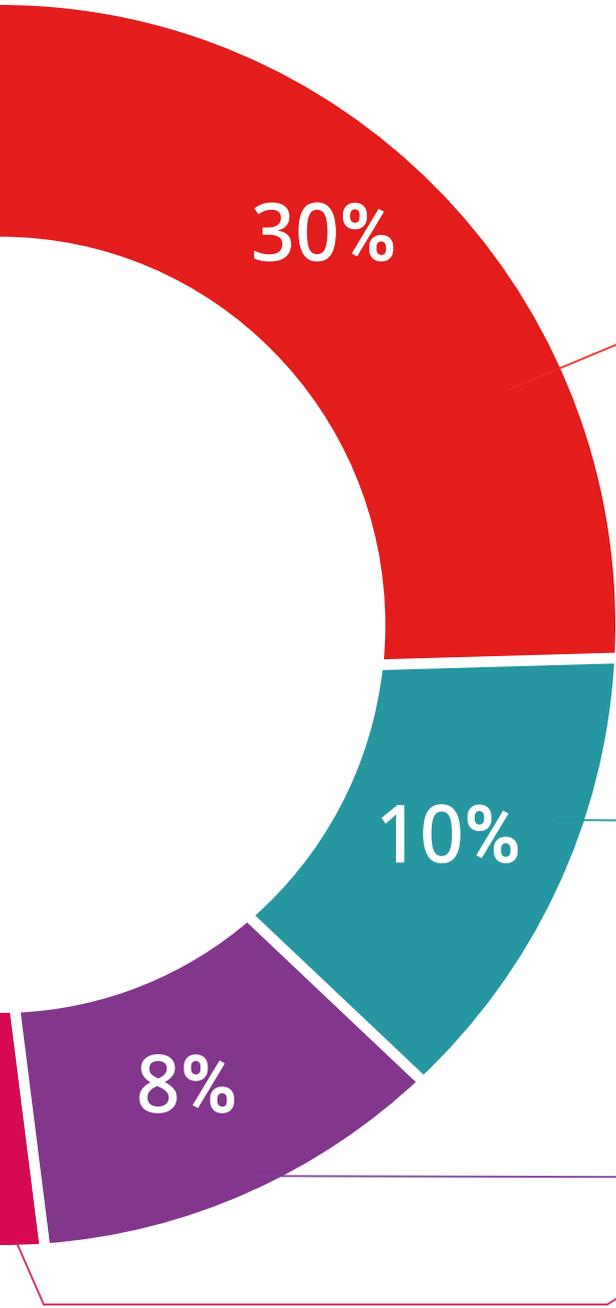
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.



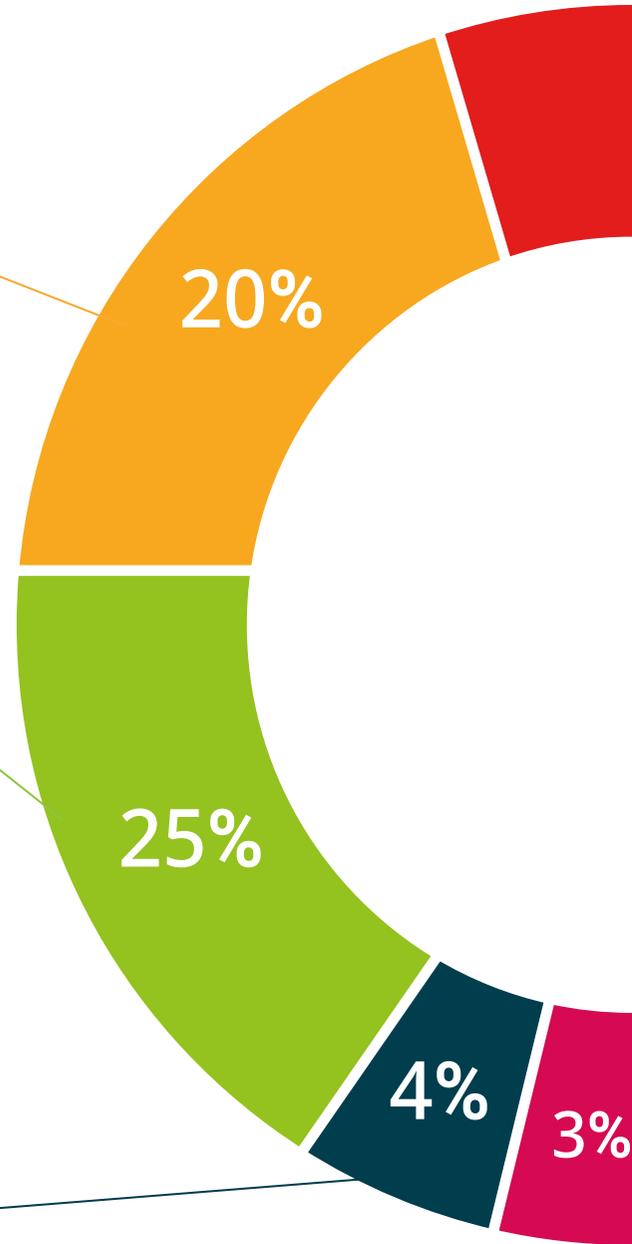
ملخصات تفاعلية

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 الاكساء وUVS وSci-Environment في الفن للواقع الافتراضي بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائق، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



هذه شهادة الخبرة الجامعية للاكساء وUVS وSci-Environment في الفن للواقع الافتراضي على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدثا 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 المحاضرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: شهادة الخبرة الجامعية للاكساء وUVS وSci-Environment في الفن للواقع الافتراضي

اطريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أشهر



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية
Sci-Environment و UVS و الأكساء
في الفن للواقع الافتراضي

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

شهادة الخبرة الجامعية
Sci-Environment و UVS و الأكساء
في الفن للواقع الافتراضي