

شهادة الخبرة الجامعية التصميم المفاهيمي للمنتج



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية التصميم المفاهيمي للمنتج

« 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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-conceptual-product-design

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 28

04

المنهجية

صفحة 20

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

المقدمة

لتخطيط وتنفيذ تصميم المنتج، هناك حاجة إلى تصور صحيح، بالمعنى الإبداعي والتقني على حد سواء. لهذا السبب، يتعمق هذا البرنامج في هذه العملية ويقرب المحترفين من أفضل تقنيات التصميم المفاهيمي، حيث يغطي منهجه قضايا مثل الحجم والمساحة أو أساسيات التصميم أو إعداد الخرائط والقصص المصورة (storyboards). كل هذا يعتمد على منهجية التدريس 100% عبر الإنترنت، والتي ستسمح لك بالدراسة وقتما تشاء، لأنها تتكيف تمامًا مع ظروفك الشخصية.



سوف تتعلم المبادئ الأساسية لوضع مفاهيم المنتج بفضل هذا البرنامج، والذي من خلاله ستحسن آفاقك المهنية على الفور"



نقطة البداية للمنتج هي وضع إطاره المفاهيمي. هكذا، تتدخل العناصر التقنية في هذه العملية، بدءاً من اختيار الشكل والوظيفة ووصولاً إلى المادة التي سيتم تصنيعها بها، وغيرها من العناصر الإبداعية، خاصة فيما يتعلق بمظهرها. لذلك، فإن تصميم أداة أو كائن أو جهاز يتضمن تخطيطاً شاملاً يوجه عملية تصنيع المنتج بالكامل، بدءاً من الفكرة الأصلية وحتى النتيجة النهائية.

تتعمق شهادة الخبرة الجامعية هذه في التصميم المفاهيمي للمنتج في هذه العملية ويزود المهني بالمعرفة الأكثر ابتكاراً واكتمالاً في هذا المجال، حيث أن خط سير رحلته الأكاديمية سيغطي جوانب مثل سيميائية الأشياء والمواد والدعامات في التصميم والخصائص والأبعاد. اللون أو العناصر الأساسية للغة ثلاثية الأبعاد.

تم تطوير البرنامج من نظام تعليمي عبر الإنترنت تم تصميمه خصيصاً بحيث يتمكن الطالب من الجمع بين حياته الشخصية، بما في ذلك عمله، ودراسته. بالتالي، سيسمح لك هذا المؤهل العلمي بالدراسة متى وكيف وأين تريد، حيث أن مواردها التعليمية ستكون متاحة على مدار 24 ساعة يوميًا لتتمكن من الرجوع إليها من خلال جهاز متصل بالإنترنت.

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في التصميم المفاهيمي للمنتج على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في التصميم المفاهيمي للمنتج
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والرعاية 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



ستخط بدقة وبشكل كامل، من الخطوة الأولى إلى الأخيرة، لتصميم منتجاتك بفضل المحتوى الذي ستقدمه لك شهادة الخبرة الجامعية هذه"

مقاطع فيديو وأنشطة نظرية وعملية وملخصات تفاعلية وما إلى ذلك. أفضل تكنولوجيا تعليمية في متناول يدك في هذا الخبير الجامعي.

يضع هذا البرنامج تحت تصرفك أفضل محتوى للوسائط المتعددة حتى تتمكن من التعمق في تصور تصميماتك الخاصة.

تعد منهجية TECH عبر الإنترنت فريدة من نوعها وتم إنشاؤها خصيصًا حتى يتمكن المحترفون من الجمع بين عملهم والدراسات دون الخضوع لجدول زمنية أو سفر"

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.

وسيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبًا غامرًا مبرمجًا 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

الهدف الأساسي لشهادة الخبرة الجامعية هذه في التصميم المفاهيمي للمنتج هو إعداد المهندسين لمواجهة التحديات الحالية والمستقبلية لقطاع التصميم. للقيام بذلك، سيسمح لك بدمج أساليب التخطيط والهيكلية اللازمة لتنفيذ جميع أنواع مشاريع تصميم المنتجات بنجاح في عملك اليومي. بالتالي، سيكون هذا البرنامج بمثابة ما قبل وما بعد حياتك المهنية، لأنه سيحسن من فاعليتك كمصمم، ويجعل عملك أكثر دقة ويوفر وقتًا كبيرًا في تنفيذ أنشطتك المهنية.



سيعلمك هذا البرنامج كيفية تحسين تخطيط
وكفاءة مشاريع التصميم الخاصة بك"





- ♦ التعرف على أسس التصميم، وكذلك المراجع والأساليب والحركات التي شكلته منذ بداياته وحتى الوقت الحاضر
- ♦ فهم عملية الإبداع والتحليل والدراسة لإنشاء أي عمل
- ♦ تحليل وتمييز القوانين الرئيسية للإدراك البصري مع تسمية ولغة التخصص
- ♦ تعلم كيفية بناء الهياكل باستخدام العناصر التي تم تشكيلها مسبقًا وفهم العوامل التي تحدد تكوينها المكاني



هذا هو البرنامج الذي كنت تبحث عنه. قم بالتسجيل واختبر التقدم المهني الذي تحتاجه"

الأهداف المحددة



الوحدة 1. أساسيات التصميم

- ♦ توصيل وربط مجالات التصميم المختلفة ومجالات التطبيق والفروع المهنية
- ♦ التعرف على عمليات التفكير والإبداع والتجريب ومعرفة كيفية تطبيقها على المشاريع
- ♦ دمج اللغة والدلالات في عمليات التفكير في المشروع، وربطها بأهدافه وقيم الاستخدام

الوحدة 2. الرسم والتقنيات الرسومية

- ♦ معرفة استراتيجيات المراقبة وتمثيل الشكل
- ♦ فهم الرؤية المستوية والثلاثية الأبعاد
- ♦ تعلم تقنيات وأدوات الرسم المختلفة وفقاً لمعايير التحليل والتوليف
- ♦ التمييز والتعرف على الدعم والمواد والأدوات التي تميز كل من هذه التقنيات، بالإضافة إلى المفردات الأساسية المستخدمة
- ♦ معرفة وإتقان العناصر الرسومية للرسم، بالإضافة إلى الوسائل الأكثر ملاءمة للتعبير الرسومي

الوحدة 3. اللون والشكل

- ♦ التعرف على الأدوات والموارد المحدثة المختلفة لاستخدام الألوان في التصميم والتعامل مع الوسائل المختلفة لتطبيق الألوان، اليدوية والرقمية، في عمليات التصميم
- ♦ فهم كيفية تطبيق الألوان مع الاستفادة من الموارد اللونية والأبعاد القياسية الدولية لتحقيق أهداف محددة في مشاريع التصميم

الوحدة 4. الحجم والمساحة

- ♦ التعرف على أساسيات عمليات التشكيل
- ♦ تصور وتطوير اللغة البصرية في سياقها المادي ثلاثي الأبعاد
- ♦ التجارب والبحوث المتعلقة بالتقنيات والمواد



الهيكل والمحتوى

شهادة الخبرة الجامعية هذه في التصميم المفاهيمي للمنتج هو برنامج ذو منظور عام يعالج مسألة تخطيط وتنفيذ تصميم منتج معين. بالتالي، تركز جميع محتوياتها على تحقيق هذا الهدف، ولكن الوحدات الأربع التي تشكل الدرجة تعتمد على وجهات نظر مختلفة. بهذه الطريقة، سيتناول المحترف أولاً السؤال المهم المتمثل في إتقان الأساسيات الأساسية للتصميم، ثم يتعمق أكثر في تقنيات الرسم واللون والحجم والمساحة. بهذه المعرفة، ستكون قد أعددت نفسك لتحسين ملفك الشخصي كمصمم منتج.

المنهج الأكثر اكتمالا في التصميم المفاهيمي
للمنتج هو الآن في متناول يدك. لا تفوت الفرصة"



الوحدة 1. أساسيات التصميم

- 6.1 التصميم وأبعاده الجمالية الشكلية
 - 1.6.1. العناصر البصرية
 - 1.1.6.1. الشكل
 - 2.1.6.1. القياس
 - 3.1.6.1. اللون
 - 4.1.6.1. القوام
 - 2.6.1. عناصر العلاقة
 - 1.2.6.1. هيكل الإدارة
 - 2.2.6.1. الوضعية
 - 3.2.6.1. الفضاء
 - 4.2.6.1. الجاذبية
 - 3.6.1. عناصر عملية
 - 1.3.6.1. العرض
 - 2.3.6.1. المعنى
 - 3.3.6.1. الوظيفة
 - 4.6.1. الإطار المرجعي
- 7.1 الطرق التحليلية للتصميم
 - 1.7.1. التصميم العملي
 - 2.7.1. التصميم التناظري
 - 3.7.1. التصميم المبدع
 - 4.7.1. التصميم الكنسي
 - 5.7.1. المؤلفون الرئيسيون ومنهجيتهم
- 8.1 التصميم والدلالات
 - 1.8.1. الدلالات
 - 2.8.1. المعنى
 - 3.8.1. المعنى الدلالي والمعنى الاصطلاحي
 - 4.8.1. المعجم
 - 5.8.1. الحقل المعجمي والعائلة المعجمية
 - 6.8.1. العلاقات الدلالية
 - 7.8.1. التحول الدلالي
 - 8.8.1. أسباب التغيرات الدلالية
- 9.1 التصميم والواقعية
 - 1.9.1. النتائج العملية والاختطاف والسيماليات
 - 2.9.1. الوساطة والجسد والعواطف
 - 3.9.1. التعلم والخبرة والإغلاق
 - 4.9.1. الهوية والعلاقات الاجتماعية والأعراض

- 1.1. تاريخ التصميم
 - 1.1.1. الثورة الصناعية
 - 2.1.1. مراحل التصميم
 - 3.1.1. الهندسة المعمارية
 - 4.1.1. مدرسة Chicago
- 2.1. أنماط وحركات التصميم
 - 1.2.1. التصميم الزخرفي
 - 2.2.1. الحركة الحديثة
 - 3.2.1. فن الزخرفة (Art Decó)
 - 4.2.1. التصميم الصناعي
 - 5.2.1. Bauhaus
 - 6.2.1. الحرب العالمية الثانية
 - 7.2.1. فن إيطاليا (Transvanguardia)
 - 8.2.1. التصميم المعاصر
- 3.1. المصممين والاتجاهات
 - 1.3.1. مصممي الديكور الداخلي
 - 2.3.1. مصممي الجرافيك
 - 3.3.1. المصممين الصناعيين أو المنتجين
 - 4.3.1. مصممي الأزياء
- 4.1. منهجية تصميم المشروع
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 2.4.1. Gui Bonsiepe
 - 3.4.1. J. Christopher Jones
 - 4.4.1. L. Bruce Archer
 - 5.4.1. Guillermo González Ruiz
 - 6.4.1. Jorge Frascara
 - 7.4.1. Bernd Löbach
 - 8.4.1. Joan Costa
 - 9.4.1. Norberto Chaves
- 5.1. اللغة في التصميم
 - 1.5.1. الكائنات والموضوع
 - 2.5.1. سيميائية الأشياء
 - 3.5.1. التصرف في الكائن ودلالته
 - 4.5.1. عولمة العلامات
 - 5.5.1. المقترح

- 4.2. العناصر الأساسية للرسم
 - 1.4.2. السطر والنقطة
 - 2.4.2. الشكل
 - 3.4.2. الضوء والظل
 - 4.4.2. الحجم
 - 5.4.2. النسبة
 - 6.4.2. وجهة نظر
 - 7.4.2. القوام
 - 8.4.2. اللون
- 5.2. تصنيف الرسم
 - 1.5.2. الرسم الفني
 - 2.5.2. الرسم التقني
 - 3.5.2. الرسم الهندسي
 - 4.5.2. الرسم الميكانيكي
 - 5.5.2. الرسم المعماري
 - 6.5.2. الرسوم المتحركة
 - 7.5.2. الرسم اليدوي
- 6.2. الدانتيل، التناسب، الظلام الفاتح، التكوين واللون
 - 1.6.2. الدانتيل
 - 2.6.2. التناسب
 - 3.6.2. الظلام الفاتح
 - 4.6.2. التشكيل
 - 5.6.2. اللون
- 7.2. تحليل النموذج 1: عرض الخطة
 - 1.7.2. وجهة نظر
 - 2.7.2. المنظور الهرمي
 - 3.7.2. المنظور العسكري
 - 4.7.2. اكسومتري كافاليرا
 - 5.7.2. المنظور المحوري
 - 6.7.2. منظور مخروطي
- 8.2. تحليل النموذج 2: الرؤية في ثلاثة أبعاد
 - 1.8.2. أحادية العين ثلاثية الأبعاد: الصورة المسطحة
 - 2.8.2. فعالية أحادية العين
 - 3.8.2. التجسيم
 - 4.8.2. محاكاة وقياس التجسيم

- 10.1. السياق الحالي للتصميم
 - 1.10.1. مشاكل التصميم الحالية
 - 2.10.1. المواضيع الحالية للتصميم
 - 3.10.1. المساهمات المتعلقة بالمنهجية

الوحدة 2. الرسم والتقنيات الرسومية

- 1.2. تاريخ الرسم
 - 1.1.2. أصل الرسم
 - 2.1.2. الرسومات الأولى
 - 3.1.2. العصر المصري
 - 4.1.2. الثقافة اليونانية
 - 5.1.2. القرون الوسطى
 - 6.1.2. عصر النهضة
 - 7.1.2. العصر الحديث
 - 1.7.1.2. المستقبلية
 - 2.7.1.2. التكعيبية
 - 3.7.1.2. التعبير التجريدي
 - 4.7.1.2. السريالية
 - 8.1.2. الفن الرقمي
- 2.2. المواد والدعائم
 - 1.2.2. المواد التقليدية
 - 2.2.2. المواد غير التقليدية
 - 3.2.2. المواد الخاصة بالرسم
 - 4.2.2. المواد الصناعية
 - 5.2.2. المواد اليدوية
 - 6.2.2. دعائم للرسم
- 3.2. العلاقة بين الفن والرسم
 - 1.3.2. الطلاء
 - 2.3.2. النحت
 - 3.3.2. الموسيقى
 - 4.3.2. الرقص
 - 5.3.2. الأدب
 - 6.3.2. السينما

- 9.2 تقنيات التعبير والتمثيل في عملية التصميم
 - 1.9.2 الخرائط الذهنية
 - 2.9.2 الإبلاغ الرسومي
 - 3.9.2 الايضاح:
 - 4.9.2 الكاريكاتير
 - 5.9.2 القصص المصورة (storyboards)
- 10.2 أهمية الرسم للإنسان
 - 1.10.2 حرية الفكر والتعبير
 - 2.10.2 القدرة على التواصل
 - 3.10.2 الحساسية الفنية
 - 4.10.2 الاختراع والخيال والإبداع

الوحدة 3. اللون والشكل

- 1.3 نظرية اللون
 - 1.1.3 إدراك الشكل والفضاء
 - 2.1.3 اللون التعريف
 - 3.1.3 إدراك اللون
 - 4.1.3 خصائص أو أبعاد اللون
 - 5.1.3 تصنيف اللون
- 2.3 إدراك اللون
 - 1.2.3 العين البشرية
 - 2.2.3 رؤية الألوان
 - 3.2.3 المتغيرات في إدراك اللون
 - 4.2.3 إدراك الألوان غير البصرية
- 3.3 النماذج وتطبيع الألوان
 - 1.3.3 تاريخ اللون
 - 1.1.3.3 النظريات الأولى
 - 2.1.3.3 Leonardo Da Vinci
 - 3.1.3.3 Isaac Newton
 - 4.1.3.3 Moses Harris
 - 5.1.3.3 Goethe
 - 6.1.3.3 Runge
 - 7.1.3.3 Chevreul
 - 8.1.3.3 Rood
 - 9.1.3.3 Munsell
 - 10.1.3.3 Ostwald
- 4.3 السيميائيات والدلالات الملونة
 - 1.4.3 سيميائية اللون
 - 2.4.3 وصف اللون
 - 3.4.3 الألوان: المادة، الضوء، التمورات، الأحاسيس
 - 4.4.3 اللون والمادة
 - 5.4.3 حقيقة اللون
 - 6.4.3 إدراك اللون
 - 7.4.3 وزن اللون
 - 8.4.3 قاموس اللون
- 5.3 اللون في التصميم
 - 1.5.3 اتجاهات اللون
 - 2.5.3 التصميم الجرافيكي
 - 3.5.3 التصميم الداخلي
 - 4.5.3 البنيات
 - 5.5.3 تصميم المناظر الطبيعية
 - 6.5.3 تصميم الأزياء
- 6.3 التشكيل
 - 1.6.3 لمحة عامة
 - 1.1.6.3 الرموز المستخدمة
 - 2.1.6.3 درجة الأصالة والابتدال
 - 3.1.6.3 درجة الأيقونية والتجريد
 - 2.6.3 التنظيم التكويني للصورة: العلاقة بين الخلفية والشكل
 - 3.6.3 التنظيم التكويني للصورة: قوانين الجشطالت
- 2.3.3 الإدراك البصري
 - 1.2.3.3 الاستيعاب والانعكاس
 - 2.2.3.3 جزئيات الصباغ
 - 3.3.3 سمات اللون
 - 1.3.3.3 النغمة
 - 2.3.3.3 النارة
 - 3.3.3.3 التشبع
 - 4.3.3 الألوان الدافئة والباردة
 - 5.3.3 التناغم في الألوان
 - 6.3.3 الاختلاف
 - 7.3.3 تأثيرات اللون
 - 1.7.3.3 الحجم
 - 2.7.3.3 الشفافية والوزن والكتلة

- 10.3. استخدام الألوان
 - 1.10.3. مصادر الأصباغ والمواد الملونة
 - 2.10.3. الإضاءة
 - 3.10.3. مزيج من الزيوت والأكريليك
 - 4.10.3. الخزف المزجج
 - 5.10.3. الزجاج الملون
 - 6.10.3. الطباعة بالألوان
 - 7.10.3. التصوير الفوتوغرافي الملون

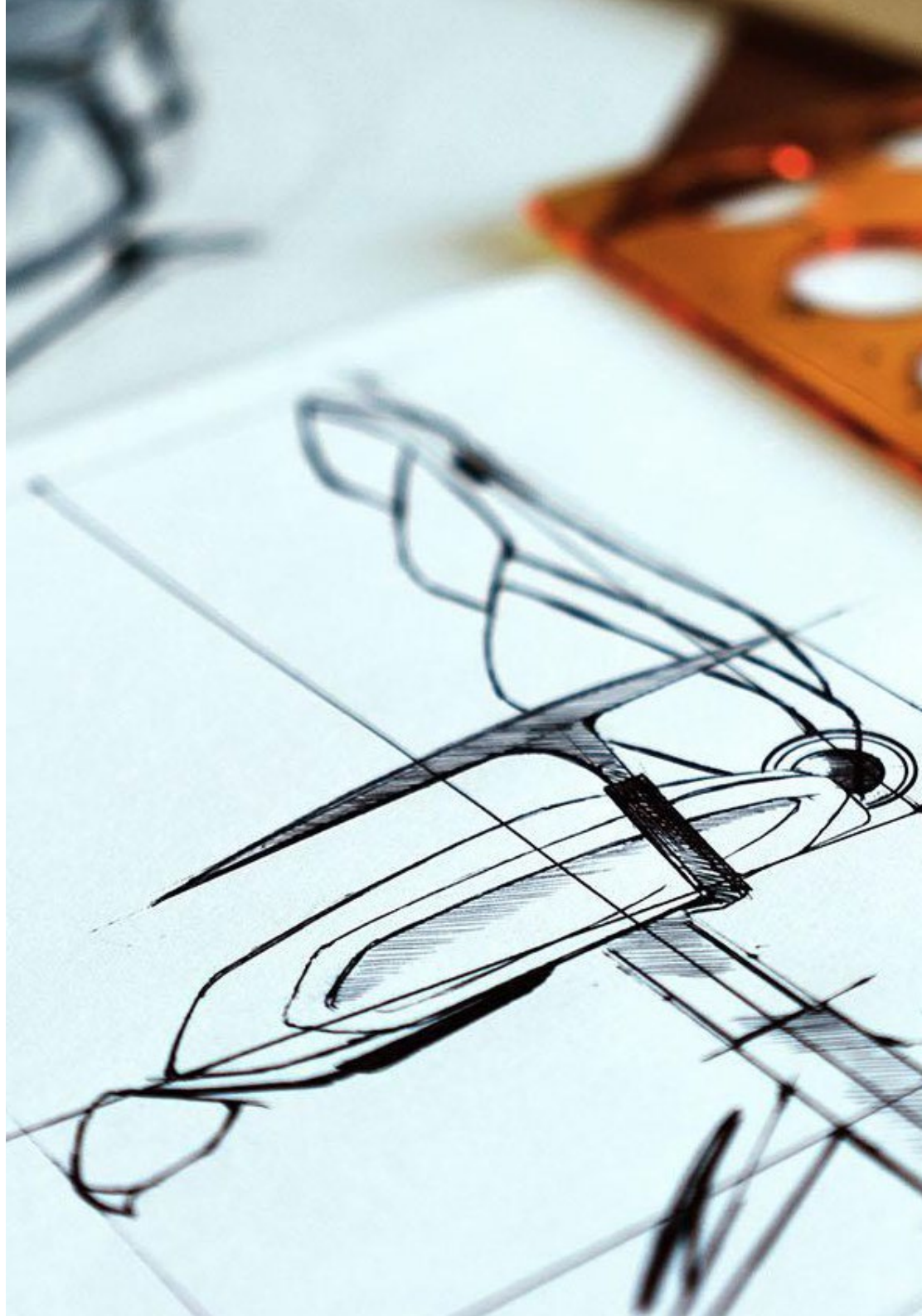
الوحدة 4. الحجم والمساحة

- 1.4. العناصر الأساسية للغة ثلاثية الأبعاد
 - 1.1.4. منشأ التصميم ثلاثي الأبعاد وتسلسله الزمني
 - 2.1.4. تعريف التصميم ثلاثي الأبعاد
 - 3.1.4. عناصر التصميم ثلاثي الأبعاد
 - 4.1.4. منهجية التصميم ثلاثي الأبعاد
 - 5.1.4. العملية في أساسيات التصميم
 - 6.1.4. الموديلت والمجسمات والنماذج الأولية
- 2.4. المواد والعمليات
 - 1.2.4. المعدات
 - 1.1.2.4. الحجر
 - 2.1.2.4. المعدن
 - 3.1.2.4. الخشب
 - 4.1.2.4. الوحل
 - 5.1.2.4. الطين
 - 2.2.4. الإجراءات
 - 1.2.2.4. صنع اللوح
 - 2.2.2.4. طريقة الكروس
 - 3.2.2.4. المكعب
 - 3.2.4. ورشة العمل
 - 3.4. التحول وخلق الفضاء
 - 1.3.4. من المجال إلى الحجم
 - 2.3.4. النحت من المجال
 - 1.2.3.4. النقش
 - 1.1.2.3.4. جوفاء منقوشة
 - 2.1.2.3.4. النقش الغير بارز
 - 3.1.2.3.4. النقش النصف بارز
 - 4.1.2.3.4. النقش البارز جدا
 - 5.1.2.3.4. نصف كتلة

- 4.6.3. التنظيم التكويني للصورة: أنظمة التنظيم المكاني
 - 1.4.6.3. التوازن: ثابت أو ديناميكي. النظام البؤري أو المتعامد
 - 2.4.6.3. التناسب
 - 3.4.6.3. التطابق
 - 4.4.6.3. الحركة والإيقاع
 - 5.6.3. دراسة ميدانية
- 7.3. وظائف الصورة
 - 1.7.3. العرض
 - 1.1.7.3. رسم الخرائط
 - 2.1.7.3. العلمية
 - 3.1.7.3. المعمارية
 - 4.1.7.3. الإسقاطية
 - 2.7.3. الإقناعية
 - 3.7.3. الفنية
- 8.3. سيكولوجية اللون
 - 1.8.3. الألوان الدافئة والباردة
 - 2.8.3. التأثيرات الفسيولوجية
 - 3.8.3. رمزية الألوان
 - 4.8.3. تفضيلات الألوان الشخصية
 - 5.8.3. التأثيرات العاطفية
 - 6.8.3. اللون المحلي والتعبيري
- 9.3. معنى اللون
 - 1.9.3. الأزرق
 - 2.9.3. الأحمر
 - 3.9.3. الأصفر
 - 4.9.3. الأخضر
 - 5.9.3. الأسود
 - 6.9.3. الأبيض
 - 7.9.3. البرتقالي
 - 8.9.3. البنفسجي
 - 9.9.3. الوردي
 - 10.9.3. الذهبي
 - 11.9.3. الفضي
 - 12.9.3. البني
 - 13.9.3. الرمادي

- 2.2.3.4 الكولاج والتجمع
- 3.2.3.4 إنشاء منحوتة
- 3.3.4 البعد الثنائي والبعد الثلاثي
- 1.3.3.4 الخداع البصري
- 4.3.4 الفنانين الماديين
- 5.3.4 الرسم كنحت
- 4.4 أنظمة التكوين ثلاثية الأبعاد
- 1.4.4 الهيكل
- 2.4.4 الهيكل كدعم
- 1.2.4.4 الهياكل المصممة للدعم
- 2.2.4.4 الهياكل والتوازن
- 3.4.4 الهيكل كأساس تركيبى
- 1.3.4.4 الهندسة كأساس هيكلى أو تركيبى
- 2.3.4.4 الهياكل حسب المناطق الهرمية
- 3.3.4.4 الهياكل الهرمية حسب الحجم والنسبة
- 4.3.4.4 الهياكل الإيمائية والمادية تحدد حساسية
- 5.3.4.4 هيكل الكل
- 4.4.4 التصور العقلي للهياكل
- 5.4.4 الشكل والوظيفة
- 1.5.4.4 هيمنة الشكل أو الوظيفة
- 1.1.5.4.4 الفخامة والمظهر
- 2.5.4.4 الأشكال في الطبيعة
- 1.2.5.4.4 الأشكال الحيوية
- 2.2.5.4.4 الأشكال الهندسية
- 3.2.5.4.4 الأشكال الطبيعية
- 3.5.4.4 النماذج الصناعية
- 1.3.5.4.4 النموذج القابل للمراجعة
- 2.3.5.4.4 التحف
- 4.5.4.4 علاقة الإنسان بالشكل والوظيفة
- 5.4 التقنيات المضافة
- 1.5.4 النمذجة
- 2.5.4 أنواع النمذجة
- 3.5.4 خلق القالب

- 6.4. تقنيات الطرح
 - 1.6.4. النحت
 - 2.6.4. المواد والأدوات
 - 3.6.4. عملية النحت
 - 4.6.4. الفنانين البارزين
- 7.4. تقنيات البناء
 - 1.7.4. التجميع والتكوينات المكانية
 - 2.7.4. المعدات
 - 3.7.4. الأنماط
 - 4.7.4. الخصائص
 - 5.7.4. الفنانين البارزين
- 8.4. تقنيات القولية
 - 1.8.4. التشكيل والتفريغ
 - 2.8.4. التقنية
 - 3.8.4. الإجراء
 - 4.8.4. الأنماط
 - 5.8.4. المعدات
 - 6.8.4. الأدوات
 - 7.8.4. الأجزاء والعناصر
 - 8.8.4. طريق الخروج والربط
 - 9.8.4. أنواع أنظمة القوالب
- 9.4. التكنولوجيات الجديدة
 - 1.9.4. تطور الشكل ثلاثي الأبعاد
 - 2.9.4. تقنيات ومواد جديدة
 - 1.2.9.4. البلاستيك
 - 2.2.9.4. الخرسانة
 - 3.2.9.4. منحوتات ضوئية
 - 4.2.9.4. الفن الحيوي
 - 5.2.9.4. الفيديو والفضاء الافتراضي
 - 3.9.4. طباعة ثلاثية الأبعاد
- 10.4. اتصالات المشروع
 - 1.10.4. المساحة الكبيرة. Land art
 - 2.10.4. المنشآت
 - 3.10.4. الأحداث (Happenings) والعروض (Performances)
 - 4.10.4. الحركة. المنحوتات الحركية



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 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 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 جانباً 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.

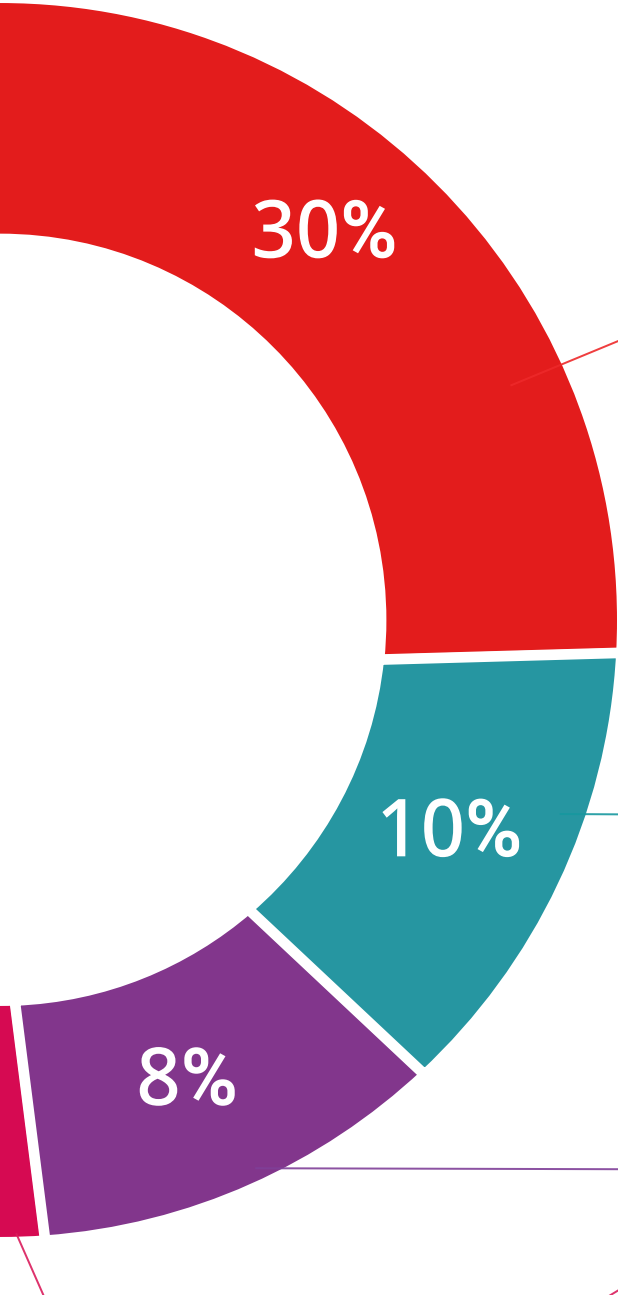
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استناداً إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضاً أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئاً هو ضرورياً 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.



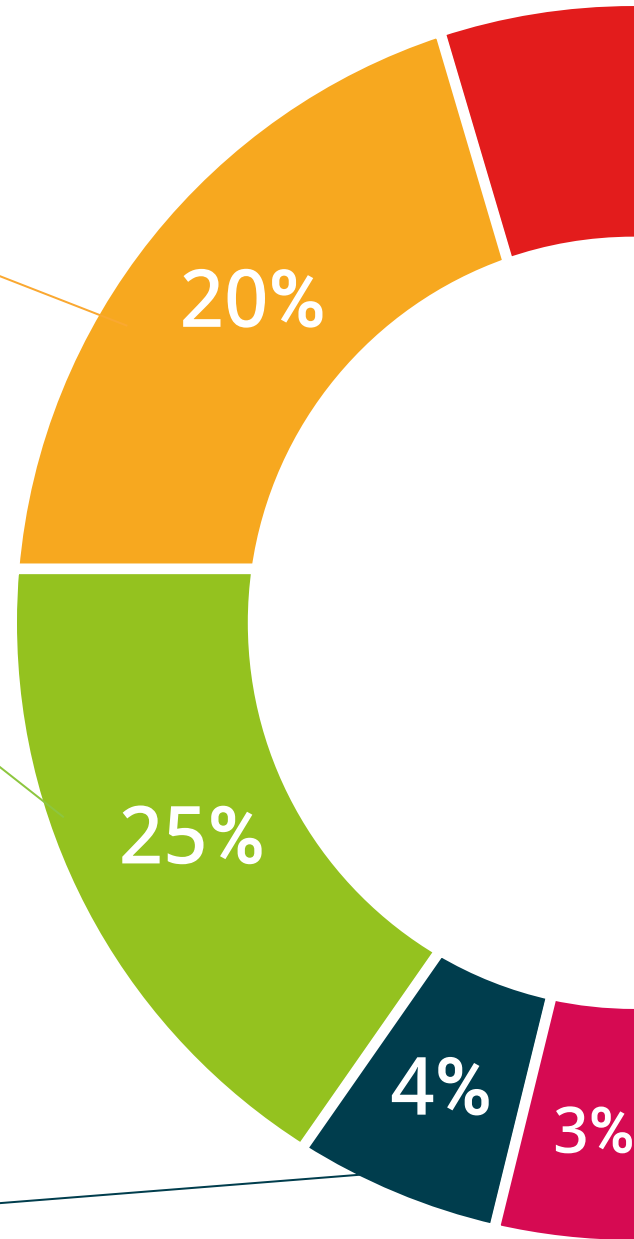
ملخصات تفاعلية

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 التصميم المفاهيمي للمنتج، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في التصميم المفاهيمي للمنتج على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة 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 التصميم المفاهيمي للمنتج

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 600 ساعة



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية التصميم المفاهيمي للمنتج

- « 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

شهادة الخبرة الجامعية التصميم المفاهيمي للمنتج