

شهادة الخبرة الجامعية
خلق التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت
الرقمي



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية

خلق التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت الرقمي

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-creation-organic-landscapes-environments-through-digital-sculpture

الفهرس

01

المقدمة

صفحة 4

02

الأهداف

صفحة 8

03

عنوان الدورة

صفحة 12

04

الهيكل و المحتوى

صفحة 16

05

المنهجية

صفحة 22

06

المؤهل العلمي

صفحة 30

01 المقدمة

النمذجة ثلاثية الأبعاد هي إحدى تقنيات رسومات الكمبيوتر التي حظيت بأكبر قدر من الإسقاط في السنوات الأخيرة بفضل استخدام الطابعات والمساحات الضوئية ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو أو محركات الطحن. تعزيز الفرص الواسعة في مجال العمل في صناعة السيارات والأزياء والهندسة المعمارية والطب والسينما وألعاب الفيديو والمجوهرات وكمية لا حصر لها من الوسائط. إن إتقان تقنيات النحت المختلفة الأكثر استخدامًا في النمذجة الحالية ودمجها مع بعضها البعض سيوفر خلفية مهنية ممتازة نحو تطوير خبراء حقيقيين. هذا هو المكان الذي سيوفر فيه هذا البرنامج التعليمي عبر الإنترنت بالكامل لمدة 6 أشهر كل المعرفة اللازمة لإنشاء تضاريس وبيئات عضوية من خلال النحت الرقمي ، لتشجيع الإبداع أو الواقعية الفائقة المدهشة.

ستدير ثلاثة برامج رئيسية في هذا القطاع مثل ز بروش و لوميون و 3D ماكس ، التي تنطبق معرفتها بالكامل على البرامج الأخرى بفضل لغة البرمجة CGI "



لدخول عالم الإبداع اليوم كع عدد الأدوات الموجودة ، سيكون الاختيار المثالي الدقيق الأنسب لكل مشروع ، من أجل الاستخدام الحقيقي وتحقيق الأهداف المرجوة. الاحتراف أخذ في الارتفاع في بيئات العمل الأكثر طلبًا. في شهادة الخبرة الجامعية هذه في إنشاء التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت الرقمي ، سوف يدرك الفرد المفاهيم الفنية المختلفة والتفاصيل الواقعية وموثوقية النحت الرقمي.

بنفس الطريقة ، ستستخدم الأفتعة وتتعلم تشكيل الأعمال من خلال النمذجة العضوية في ز بروش. ، وهي نوعية رائعة من التفاصيل يمكنك دمجها في برنامج هندسة المعلومات الرائد مثل لوميون.. سوف تفهم استخدام التركيب والنمذجة ، وكذلك إنشاء خرائط ومواد نسيج PBR ، وتوليد أعمال وظيفية لألعاب الفيديو والأفلام وصناعة الطباعة ثلاثية الأبعاد. ناهيك عن الأنظمة المبتكرة مثل نحت الواقع الافتراضي وتوليد النماذج من خلال الصور الفوتوغرافية أو النمذجة داخل يونيتي و آرتريال.

ضمن محتوى هذا البرنامج التدريبي ، يتم تضمين تقنيات هيكلية مثل برنامج التحرير بولي أو النمذجة عبر سيلينز أو عبر 3D ماكس، التي تتميز بالموثوقية والاقتصاد من حيث الموارد لتنفيذها في السينما أو في المفاهيم المعمارية أو الأثاث أو التصميم 3D و الحروف. دمجها مع الجزء الأكثر إبداعًا وحرية في النمذجة من خلال النمذجة العضوية.

كل هذا من خلال منهجية التدريس المبتكرة عبر الإنترنت بنسبة 100 % لجامعة TECH التكنولوجية والتي تسمح للطالب بتكليف واقفهم واحتياجاتهم الحالية مع عملية التعلم ، وتحديد أفضل وقت ومكان للدراسة. برفقة هيئة تدريس رفيعة المستوى ستستخدم العديد من موارد التدريس متعددة الوسائط مثل التمارين العملية أو تقنيات الفيديو أو الملخصات التفاعلية أو الفصول الدراسية الرئيسية التي من شأنها تسهيل العملية برمتها.

هذه الخبرة الجامعية في خلق التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت الرقمي يحتوي على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائثه في السوق. ومن أبرز ميزاته:

- ◆ تطوير حالات عملية مقدمة من قبل خبراء في النحت الرقمي
- ◆ المحتويات البيانية و التخطيطية و العملية بشكل بارز التي يتم تصورها من خلالها ، ، تجمع المعلومات العلمية و العملية حول تلك التخصصات الطبية التي لا غنى عنها في الممارسة المهنية
- ◆ التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- ◆ تركيزها الخاص على المنهجيات المبتكرة
- ◆ الدروس النظرية ، أسئلة للخبراء ، منتديات مناقشة حول موضوعات مثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردي
- ◆ توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت



مع هذا البرنامج ، ستكون قادرًا على إدارة تقنيات النمذجة العضوية المختلفة وأنظمة الفركتال لتوليد عناصر الطبيعة ، بالإضافة إلى التضاريس ”

إذا كنت تستخدم البيئات الافتراضية كمساحة للإنشاء ، فسيمنحك هذا البرنامج الأدوات اللازمة للقيام بذلك كمحترف حقيقي.

تعلم كيفية التطوير في برنامج بلندر بطريقة متقدمة مع هذه شهادة الخبرة الجامعية وقم بإنشاء بيئات عضوية من خلال النحت الرقمي.

بالنسبة لأولئك الذين يحتاجون إلى العمل والتدريب في نفس الوقت ، فإن نظام التعليم عبر الإنترنت هو المنهجية الأنسب لتحقيق مستويات عالية من الاحتراف ، ابدأ رحلتك مع TECH "

البرنامج يضم في هيئة التدريس متخصصين في المجال والذين يصبون خبراتهم العملية في هذا التدريب ، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من مجتمعات رائدة وجامعات مرموقة.

محتوى الوسائط المتعددة خاصتها، الذي تم تطويره بأحدث التقنيات التعليمية ، سيسمح لمهني التجميل بالتعلم حسب السياق ، بما معناه ، بيئة محاكاة سيوفر تدريباً غامراً مبرمجاً للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات ، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل الحالات المختلفة للممارسة المهنية التي تُطرح على مدار هذا البرنامج. للقيام بذلك ، سيحصل على مساعدة من نظام جديد من مقاطع الفيديو التفاعلية التي أعدها خبراء معترف بهم.

02 الأهداف

الهدف الرئيسي من هذا التدريب الاحترافي هو أن يتمكن الطالب من إتقان التقنيات والأدوات والعمليات التي ينطوي عليها إنشاء المشاريع التي تتضمن الواقع المعزز ، بالإضافة إلى إنشاء التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت الرقمي. القصد من ذلك هو أنه من خلال إكمال وحدات الدراسة الثلاث ، يتمتع الطالب بجميع المهارات والقدرات الأساسية لأداء ناجح كمصمم في صناعة الأفلام أو هندسة المعلومات أو صناعة ألعاب الفيديو ، بالإضافة إلى تلك القطاعات التي تطبق الواقع الافتراضي لعملياتها.

تهدف هذه الخبرة الجامعية إلى أولئك الذين يرغبون في أن يكونوا أفضل المحترفين في مجال التصميم ثلاثي الأبعاد ، وهندسة المعلومات ، والتصميم الفني ، والفنان التقني ، والعموميات ثلاثية الأبعاد ، والمصممون ، والمنسقون ، والإضاءة ، وفن المفاهيم”



الأهداف العامة



- ◆ تعرف على ووركفلو من أعمال الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو وصناعة الطباعة ثلاثية الأبعاد المطبقة مع أحدث اتجاهات السوق
- ◆ تعلم إدارة التقنيات والبرامج اللازمة لتطبيقها في عمليات النمذجة والتركيب والإضاءة والعرض بطريقة دقيقة
- ◆ تلبية المتطلبات في إنشاء التضاريس والبيئات العضوية لألعاب الفيديو والسينما والطباعة ثلاثية الأبعاد وهندسة المعلومات والواقع المعزز الافتراضي
- ◆ الحصول على التشطيبات المتخصصة للأسطح الصلبة وبنية المعلومات
- ◆ معرفة المتطلبات الحالية لصناعة الأفلام وألعاب الفيديو وهندسة المعلومات لتقديم نتائج رائعة



من خلال المعرفة المكتسبة في هذا البرنامج ، ستتمكن من إنشاء مشاريع تفاعلية باستخدام تقنيات التجهيز السريع وإنشاء مساحات متحركة ، بما في ذلك الواقع الافتراضي لدمج الأعمال في أنظمة التصوير الحالية ”



الأهداف الخاصة

الوحدة النمطية 1. تصميم نسيج النحت الرقمي

- ◆ استخدم خرائط ومواد نسيج PBR
- ◆ استخدم معدلات النسيج
- ◆ تطبيق برامج مولدات الخرائط
- ◆ خلق نسيج مختلط
- ◆ إدارة الزخرفة لإحداث تحسينات في النمذجة لدينا
- ◆ الاستخدام المعقد لأنظمة الاستيراد والتصدير بين البرامج
- ◆ الإدارة المتقدمة لبرنامج سوبستانس بينتير

الوحدة النمطية 2. خلق التضاريس والبيئات العضوية

- ◆ تعرف على تقنيات النمذجة العضوية المختلفة وأنظمة الفرactal لتوليد عناصر الطبيعة ، وكذلك التضاريس ، بالإضافة إلى تنفيذ النماذج الخاصة بنا والمسح ثلاثي الأبعاد
- ◆ التعمق في نظام إنشاء الغطاء النباتي وكيفية التحكم فيه بشكل احترافي في يونيتي و آندريال إنجين
- ◆ أنشئ مشاهد بتجارب غامرة في الواقع الافتراضي

الوحدة النمطية 3. بلندر

- ◆ معرفة استخدام بلندر بطريقة متقدمة
- ◆ إعادة تجسيد في المحركات الخاصة به في عرض إيف سايكلز
- ◆ التعمق في إجراءات العمل داخل CGI
- ◆ نقل المعارف منز بروش و 3D ماكس إلى بلندر
- ◆ نقل عمليات الإنشاء من بلندر إلى مايا و سينما 4D



عنوان الدورة

للتأكد من أن عملية التعلم تتطور بشكل صحيح ، اختارت جامعة TECH التكنولوجية هيئة تدريس على مستوى متخصص والتي ستكون قادرة على نقل جميع مفاتيح إنشاء التضاريس والبيئات العضوية إلى الطالب من خلال النحت الرقمي ، حتى يتمكنوا من دمجها في ممارسة عملهم. وبالتالي ، فإن هذه الخبرة الجامعية ليس لديها منهجية تدريس مبتكرة وفعالة فحسب ، بل تمتلك أيضًا هيئة تدريس مدربة تدريباً عالياً لتقديم الإجابات التي يحتاجها الطالب حول هذا النظام المعقد والمثير.

فريق من الخبراء الذين يقدمون المعرفة الحصرية في بيئة آمنة وديناميكية
وحديثة لتدريب وتحديث المهنيين الجدد“



د. سيكيروس رودريغيز ، سلفادور

- عامل مستقل مصمم نماذج 2D / 3D
- مفهوم الفن والنماذج ثلاثية الأبعاد لـ Slicecore, شيكاغو
- رسم الخرائط والنمذجة بالفيديو رودريجو تاماريز. بلد الوليد
- أستاذ دورة تدريب التعليم العالي في أفلام الأيميشن 3D. المدرسة العليا للصورة والصوت ESISV. بلد الوليد
- أستاذ دورة تدريب التعليم العالي GFSG في أفلام الأيميشن 3D. المعهد الأوروبي للتصميم di Design IED. مدريد
- النمذجة ثلاثية الأبعاد للفايروز فيسنتي مارتينيز ولورين فاندوس. كاستيون
- درجة الماجستير في رسومات الكمبيوتر والألعاب والواقع الافتراضي. جامعة URJC. مدريد
- بكالوريوس في الفنون الجميلة من جامعة سالامانكا (تخصص التصميم والنحت)





الهيكل و المحتوى

تم توزيع محتوى هذا الخبر الجامعي في إنشاء التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت الرقمي في 3 وحدات متخصصة ، حيث الأدوات والمعرفة حول إنشاء الأسطح الصلبة والأسطح الصلبة ، وإنشاء التضاريس والبيئات العضوية ، وفي برنامج الكمبيوتر متعدد المنصات بلندر المعرفة التي سيتمكن المحترف من اكتسابها بشكل فعال بفضل منهجية دراسة TECH ، عبر الإنترنت بالكامل ، ويتم تدريسها في بيئة آمنة لمدة ستة أشهر ، مع تعديلها وفقاً لاحتياجات وروتين الطالب.



أتقن تقنيات النحت المختلفة بحيث تثبت نفسك كخبير مبدع في
البيئات العضوية"



الوحدة النمطية 1. إنشاء أسطح صلبة وأسطح غير مرنة

- .1.1 تقنيات وتطبيقات النحت
- .1.1.1 برنامج التحرير بولي
- .1.1.2 سبليز
- .1.1.3 النمذجة العضوية
- .1.2 النمذجة بواسطة برنامج التحرير بولي
- .1.2.1 الحلقات والبيثق
- .1.2.2 هندسة الاحتواء للتخفيف
- .1.2.3 المعدلات و الشريط
- .1.3 تحسينات الشبكة
- .1.3.1 كواذن، تريس و نغونز، متى يتم استخدامها
- .1.3.2 بووليائوس
- .1.3.3 لادو بولي مقابل، هاي بولي
- .1.4 سبليز
- .1.4.1 معدّلات سبليز
- .1.4.2 مسارات ونواقل العمل
- .1.4.3 سبليز كمساعدات في المشهد
- .1.5 النحت العضوي
- .1.5.1 واجهة ز بروش
- .1.5.2 تقنيات النمذجة في ز بروش
- .1.5.3 الألفاس والفراشي
- .1.6 ورقة نموذج
- .1.6.1 أنظمة مرجعية
- .1.6.2 تكوين قوالب النمذجة
- .1.6.3 التدابير

1.7	1.7	مُذجة بنية المعلومات
1.7.1	1.7.1	مُذجة الواجهة
1.7.2	1.7.2	تتبع الخطة
1.7.3	1.7.3	النمذجة الداخلية
1.8	1.8	السينوغرافيا
1.8.1	1.8.1	إنشاء الدعائم
1.8.2	1.8.2	الأثاث
1.8.3	1.8.3	تفصيل في النمذجة العضوية ز بروش
1.9	1.9	الأقنعة
1.9.1	1.9.1	إخفاء للنمذجة والرسم
1.9.2	1.9.2	أقنعة الهندسة و IDS للنمذجة
1.9.3	1.9.3	إخفاءات الشبكة، المجموعات المتعددة والقص
1.10	1.10	تصميم ثلاثي الأبعاد و حروف
1.10.1	1.10.1	استخدام شادو بوكس
1.10.2	1.10.2	طوبولوجيا النموذج
1.10.3	1.10.3	ز ريميشير طوبولوجيا تلقائية

الوحدة النمطية 2، خلق التضاريس والبيئات العضوية

2.1	2.1	النمذجة العضوية في الطبيعة
2.1.1	2.1.1	تكيف الفرشاة
2.1.2	2.1.2	تكوين الصخور والجروف
2.1.3	2.1.3	الدمج مع سوبستانس بينتير 3D 3D
2.2	2.2	الأرض
2.2.1	2.2.1	خرائط نزوح التضاريس
2.2.2	2.2.2	تكوين الصخور والجروف
2.2.3	2.2.3	مكتبات المسح
2.3	2.3	الغطاء النباتي
2.3.1	2.3.1	شجرة السرعة
2.3.2	2.3.2	الغطاء النباتي لاو بولي
2.3.3	2.3.3	فراكتاليس





يونيوتي تيررين	.2.4
مُذجة التضاريس العضوية	.2.4.1
رسم التضاريس	.2.4.2
خلق الغطاء النباتي	.2.4.3
آرريال تيررين	.2.5
ارتفاع خريطة	.2.5.1
النسيج	.2.5.2
نظام أوراق الشجر غير الواقعي	.2.5.3
الفيزياء والواقعية	.2.6
فيزيائيه	.2.6.1
الهواء	.2.6.2
السوائل	.2.6.3
الممرات الافتراضية	.2.7
الكاميرات الافتراضية	.2.7.1
الشخص الثالث	.2.7.2
الشخص الأول FPS	.2.7.3
تصوير سينمائي	.2.8
آلة السينما	.2.8.1
منظم التسلسل	.2.8.2
التسجيل والملفات التنفيذية	.2.8.3
تصور النمذجة في الواقع الافتراضي	.2.9
نصائح النمذجة والقوام	.2.9.1
استخدام الفضاء البيئي	.2.9.2
إعداد المشروع	.2.9.3
إنشاء المشهد في الواقع الافتراضي	.2.10
موقع الكاميرا	.2.10.1
الأرض وهندسة المعلومات	.2.10.2
منصات الاستخدام	.2.10.3

3.8	معارف ز بروش إلى بلندر
3.8.1	منحوتة 3D
3.8.2	فرش وتقنيات متقدمة
3.8.3	عمل عضوي
3.9	من بلندر إلى مايا
3.9.1	مراحل مهمة
3.9.2	الإعدادات وعمليات الدمج
3.9.3	الاستفادة من الوظائف
3.10	من بلندر إلى سينما 4D
3.10.1	نصائح نحو التصميم ثلاثي الأبعاد
3.10.2	استخدام النمذجة نحو رسم خرائط الفيديو
3.10.3	النمذجة مع الجسيمات والتأثيرات

الوحدة النمطية 3. بلندر

3.1	البرمجيات الحرة
3.1.1	إصدار LTS والمجتمع
3.1.2	الإيجابيات والاختلافات
3.1.3	الواجهة والفلسفة
3.2	التكامل مع 2D
3.2.1	تكييف البرنامج
3.2.2	تجعد قلم رصاص
3.2.3	دمج 2D في 3D
3.3	تقنيات النمذجة
3.3.1	تكييف البرنامج
3.3.2	منهجيات النمذجة
3.3.3	العقد الهندسية
3.4	تقنيات التركيب
3.4.1	تظليل العقدة
3.4.2	النسيج والمواد
3.4.3	نصائح للاستخدامات
3.5	الإضاءة
3.5.1	نصائح للمساحة الخفيفة
3.5.2	دورات
3.5.3	إيفي
3.6	ووركفلو في CGI
3.6.1	الاستخدامات الضرورية
3.6.2	الصادرات والواردات
3.6.3	الفن النهائي
3.7	تكييفات 3D ماكس إلى بلندر
3.7.1	نماذج
3.7.2	النسيج و التظليل
3.7.3	الإضاءة

بالإضافة إلى إعطاء شكل للشخصيات والبيئات ، فإنه يتعلم
منحها الحياة فيما يتعلق بالوظائف التي توديعها في مساحة
محددة ”



المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. تم تطوير منهجيتنا من خلال وضع التعلم الدوري: إعادة التعلم. يُستخدم نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أرقى كليات الطب في العالم، وقد تم اعتباره من أكثر الكليات فعالية من خلال المنشورات ذات الأهمية الكبيرة مثل مجلة نيو إنجلاند الطبية.





اكتشف إعادة التعلم، وهو نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك من خلال أنظمة
التدريس الدورية: طريقة تعلم أثبتت فعاليتها الهائلة، خاصة في الموضوعات التي تتطلب الحفظ "

دراسة حالة لوضع جميع المحتويات في سياقها

يقدم برنامجنا طريقة ثورية لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز الكفاءات في سياق متغير وتنافسي وعالي الطلب.



مع تيك يمكنك تجربة طريقة للتعليم تعمل على تحريك
أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم”

سوف تصل إلى نظام تعليمي قائم على التكرار ، مع تدريس
طبيعي وتقدمي في جميع أنحاء المنهج الدراسي بأكمله.

طريقة تعلم مبتكرة ومختلفة

برنامج تيك الحالي هو تعليم مكثف ، تم إنشاؤه من الصفر ، والذي يقترح التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. بفضل هذه المنهجية يتم تعزيز النمو الشخصي والمهني ، واتخاذ خطوة حاسمة نحو النجاح. طريقة الحالة ، تقنية تضع الأسس لهذا المحتوى ، تضمن اتباع أحدث واقع اقتصادي واجتماعي ومهني.

برنامجنا يعدك لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مؤكدة
وتحقيق النجاح في حياتك المهنية”

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل الكليات في العالم. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب بل كانت طريقة القضية هي تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تأسيسها كطريقة معيارية للتدريس في جامعة هارفرد.

في موقف محدد ، ما الذي يجب أن يفعله المحترف؟ هذا هو السؤال الذي نواجهه في أسلوب الحالة ، وهو أسلوب التعلم العملي. خلال البرنامج ، سيواجه الطلاب حالات حقيقية متعددة. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والمناقشة والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.



سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية، حل
المواقف المعقدة في بيئات الأعمال الحقيقية.

منهجية إعادة التعلم

تجمع تيك بفعالية بين منهجية دراسة الحالة ونظام تعلم عبر الإنترنت بنسبة 100% استناداً إلى التكرار ، والذي يجمع بين 8 عناصر تعليمية مختلفة في كل درس.

نحن نشجع دراسة الحالة بأفضل طريقة تدريس بنسبة 100% عبر الإنترنت إعادة التعلم.



في عام 2019 ، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية لجميع الجامعات عبر الإنترنت باللغة الإسبانية في العالم.

في تيك تتعلم بمنهجية طليعية مصممة لتدريب مديري المستقبل. هذه الطريقة ، في طليعة التعليم العالمي ، تسمى إعادة التعلم.

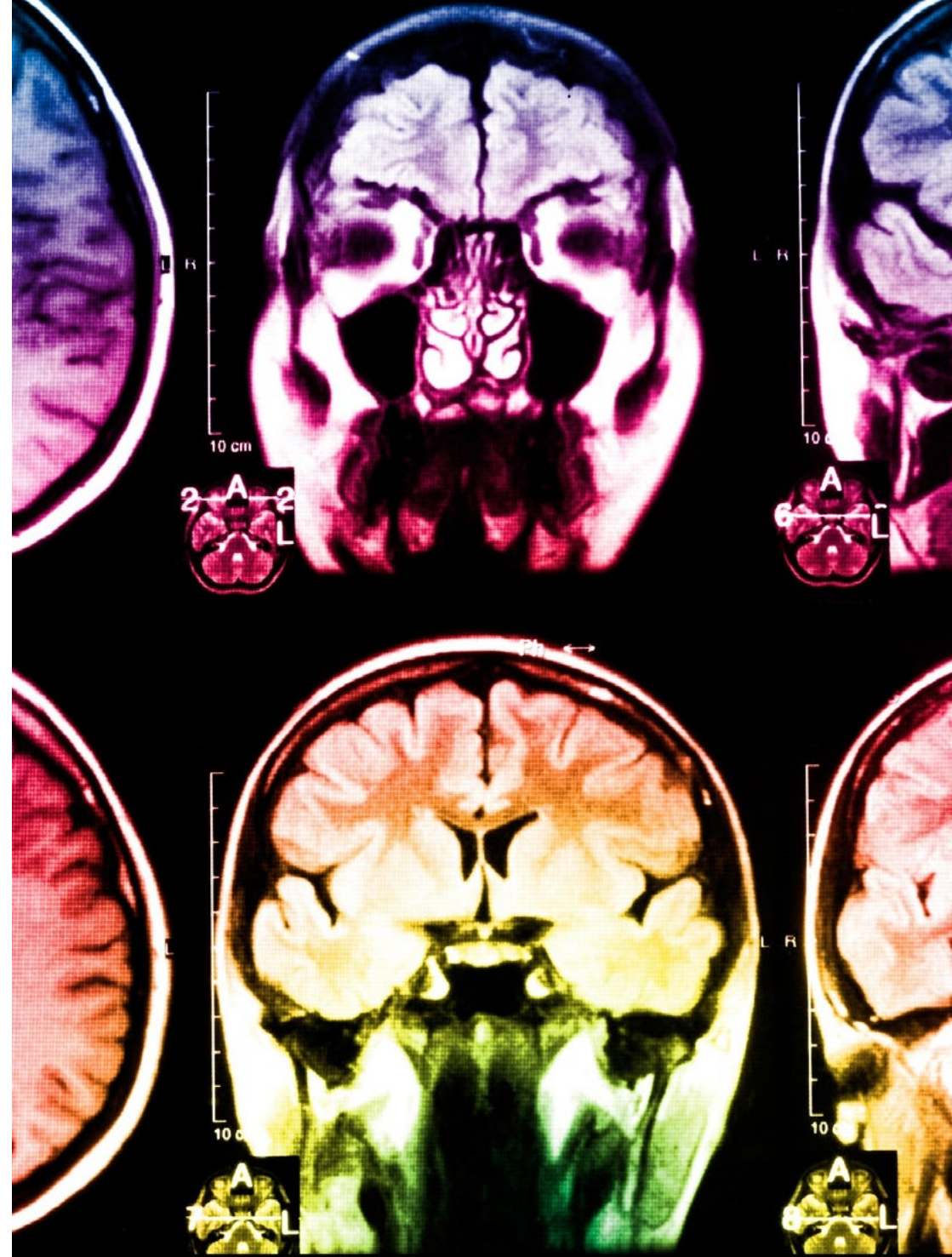
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة بالإسبانية المرخصة لاستخدام هذه الطريقة الناجحة. في عام 2019 ، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا (جودة التدريس ، جودة المواد ، هيكل الدورة ، الأهداف (فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا ، التعلم ليس عملية خطية ، ولكنه يحدث في دوامة (تعلم ، وإلغاء التعلم ، والنسيان ، وإعادة التعلم). لذلك ، يتم دمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركز. باستخدام هذه المنهجية ، تم تدريب أكثر من 650 ألف 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 هذا في بيئة يرتفع فيها ،الطلب مع طالب جامعي يتمتع بمكانة اجتماعية واقتصادية عالية ومتوسط عمر 43.5 سنة.

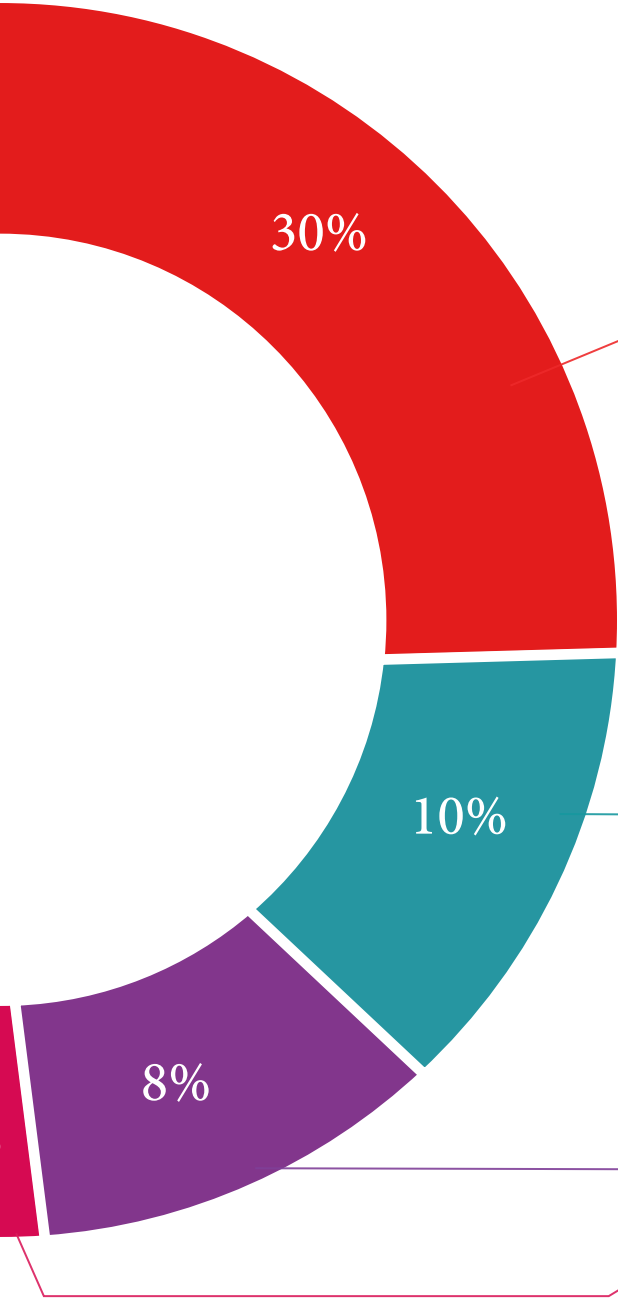
ستسمح لك إعادة التعلم بالتعلم بجهد أقل وأداء أكبر ، والمشاركة بشكل أكبر في تدريبك ، وتنمية الروح النقدية ، والدفاع عن الحجج والآراء المتناقضة: معادلة مباشرة للنجاح.

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 ضروريًا لنا لتكون قادرين على ذلك. تذكرها وتخزينها في قرن آمون ، للاحتفاظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة ، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي ، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يتطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المعدة بعناية للمحترفين:



المواد الدراسية

تم إنشاء جميع المحتويات التعليمية من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس الدورة ، خاصةً له ، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموماً حقًا.

يتم تطبيق هذه المحتويات بعد ذلك على التنسيق السمعي البصري ، لإنشاء طريقة عمل تيك عبر الإنترنت. كل هذا ، مع أكثر التقنيات ابتكارًا التي نقدم قطعًا عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطلاب.



فصول الماجستير

هناك أدلة علمية على فائدة ملاحظة طرف ثالث من الخبراء.

ما يسمى بالتعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة ، ويولد الأمان في القرارات الصعبة في المستقبل.



ممارسات المهارات والكفاءات

سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال موضوعي. الممارسات والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاج المتخصص إلى تطويرها في إطار العولمة التي نعيشها.



قراءات تكميلية

مقالات حديثة ووثائق إجماع وإرشادات دولية ، من بين أمور أخرى. في مكتبة تيك الافتراضية ، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.





دراسات الحالة

سوف يكملون مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة بالتحديد لهذا المؤهل. الحالات التي تم عرضها وتحليلها وتدريسها من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.



ملخصات تفاعلية

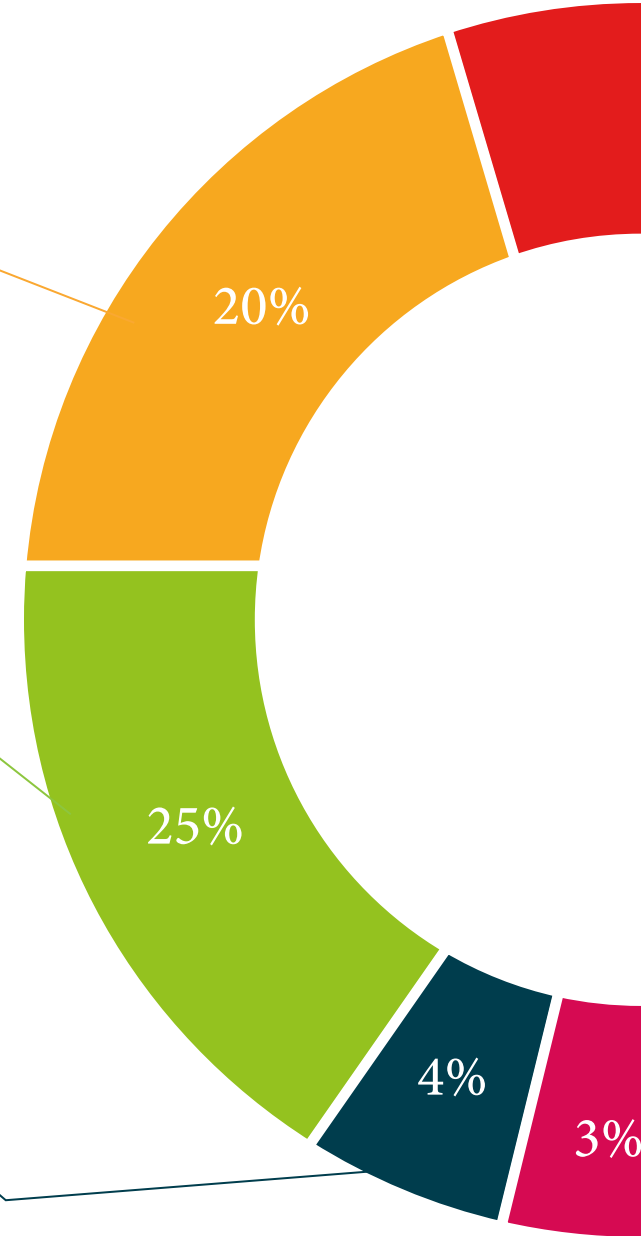
يقدم فريق تيك المحتوى بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص المحتوى بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الصوت والفيديو والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

تم منح هذا النظام التعليمي الحصري الخاص بتقديم محتوى الوسائط المتعددة من قبل شركة Microsoft كـ "حالة نجاح في أوروبا".



الاختبار وإعادة الاختبار

يتم تقييم معرفة الطالب بشكل دوري وإعادة تقييمها في جميع أنحاء البرنامج ، من خلال أنشطة وتمارين التقييم الذاتي والتقييم الذاتي بحيث يتحقق الطالب بهذه الطريقة من كيفية تحقيقه لأهدافه.



المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في خلق التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت الرقمي ، بالإضافة إلى التدريب الأكثر صرامة وحدائقة ، الحصول على درجة خبير جامعي صادرة عن جامعة TECH التكنولوجية.



أكمل هذا البرنامج بنجاح واحصل على شهادتك الجامعية دون السفر أو
الأعمال الورقية المرهقة "



هذه الخبرة الجامعية في خلق التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت الرقمي تحتوي على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائة في السوق.

بعد اجتياز التقييم ، سيحصل الطالب عن طريق البريد * مع إقرار استلام شهادته في الخبرة الجامعية الصادرة عن جامعة TECH التكنولوجية.

الشهادة الصادرة عن جامعة TECH التكنولوجية سوف تعبر عن المؤهلات التي تم الحصول عليها في شهادة الخبير الجامعي ، وستفي بالمتطلبات التي يطلبها عادة سوق الوظائف، وامتحانات التوظيف ولجان تقييم الوظائف المهنية.

المؤهل العلمي: شهادة الخبرة الجامعية في خلق التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت الرقمي

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 450 ساعة



المستقبل

الأشخاص

الثقة الصحة

الأوصياء الأكاديميون المعلومات التعليم

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

المجتمع

التقنية

الالتزام

التعلم

الجامعة
التيكولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية

خلق التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت الرقمي

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

شهادة الخبرة الجامعية
خلق التضاريس والبيئات العضوية من خلال النحت
الرقمي