

# شهادة الخبرة الجامعية ريادة الأعمال الجرافيكية



الجامعة  
التكنولوجية **tech**

## شهادة الخبرة الجامعية ريادة الأعمال الجرافيكية

« 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.techitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-graphic-entrepreneurship](http://www.techitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-graphic-entrepreneurship)

# الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 26

04

المنهجية

صفحة 18

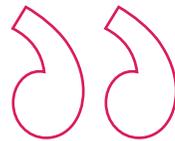
03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12



جولة عالية الكثافة ستدريك على استخدام ريادة الأعمال  
الجرافيكية والصور في تصميماتك بخبرة أفضل المحترفين  
في هذا القطاع"



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في ريادة الأعمال الجرافيكية على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير العديد من الحالات العملية التي قدمها الخبراء
- ♦ محتوى رسومي وتخطيطي وعملي بشكل بارز
- ♦ المستجدات والتطورات الحديثة في هذا المجال
- ♦ التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ منهجيات مبتكرة وعالية الكفاءة
- ♦ كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمولمتصل بالإنترنت

تم تصميم شهادة الخبرة الجامعية هذه في ريادة الأعمال الجرافيكية لتقديم عملية تدريب مثيرة للاهتمام وتفاعلية، وقبل كل شيء، فعالة للغاية في كل ما يتعلق ببدء مشروع عملك الخاص. لتحقيق ذلك، يتم تقديم مسار واضح ومستمر للنمو، وهو أيضًا 100% متوافق مع المهن الأخرى.

من خلال منهجية حصرية، ستساعدك شهادة الخبرة الجامعية هذه على التعرف على جميع خصائص ريادة الأعمال التي يحتاجها المحترف للبقاء في المقدمة والتعرف على الظواهر المتغيرة لهذا الشكل من التواصل.

لذلك، سيتناول هذا التدريب الجوانب التي يحتاج المصمم إلى معرفتها لتخطيط مشاريع الأعمال وتطويرها وإنهائها. مسار تعليمي من شأنه أن يزيد من مهارات الطالب لمساعدته على تحقيق تحديات كبار المحترفين.

يتم تقديم شهادة الخبرة الجامعية في ريادة الأعمال الجرافيكية كخيار قابل للتطبيق للمحترف الذي يقرر العمل بشكل مستقل ولكن أيضًا أن يكون جزءًا من أي منظمة أو شركة. مسار مثير للاهتمام للتطوير المهني سيستفيد من المعرفة المحددة المتوفرة لك الآن في هذا التدريب.



سيسمح لك هذا البرنامج بتعزيز قدراتك  
وتحديث معرفتك في ريادة الأعمال الجرافيكية"

التعلم العملي والمكثف الذي سيوفر لك جميع الأدوات التي تحتاجها للعمل في هذا المجال، في شهادة الخبرة الجامعية محددة وملموسة.

تدريب علمي تم إنشاؤه ليسمح لك بتنفيذ المعرفة المكتسبة على الفور تقريباً في ممارستك اليومية.

تم جمع كل المعرفة اللازمة لمحترفي التصميم الجرافيكي في هذا المجال، بواسطة شهادة الخبرة الجامعية عالية الكفاءة، والتي ستعمل على تحسين مجهودك للحصول على أفضل النتائج"

يركز تطوير هذا البرنامج على ممارسة التعلم النظري المقترح. من خلال أنظمة التدريس الأكثر فعالية، والأساليب المعجزة المستوردة من أرقى الجامعات في العالم، ستتمكن من اكتساب معرفة جديدة بطريقة عملية بارزة. بهذه الطريقة، نسعى جاهدين لتحويل جهدك إلى مهارات حقيقية وفورية.

يعد نظامنا عبر الإنترنت أحد نقاط القوة الأخرى في مقترح التدريب الخاص بنا. من خلال منصة تفاعلية تتمتع بمزايا التطورات التكنولوجية المتطورة، نضع الأدوات الرقمية الأكثر تفاعلية في خدمتك. بهذه الطريقة يمكننا أن نقدم لك شكلاً من أشكال التعلم قابل للتكيف تمامًا مع احتياجاتك، بحيث يمكنك الجمع بين هذا التدريب وحياتك الشخصية أو العملية بشكل مثالي.

02

## الأهداف

الهدف من شهادة الخبرة الجامعية هذه في ريادة الأعمال الجرافيكية هو تزويد المهنيين بطريقة كاملة لاكتساب المعرفة والمهارات اللازمة للممارسة المهنية في هذا القطاع، مع ضمان التعلم من الأفضل وشكل من الدراسة يعتمد على الممارسة التي ستسمح لهم بإكمالها. التدريب بالمعرفة اللازمة لتنفيذ العمل بأمان وكفاءة تامة.



هدفنا بسيط: مساعدتك في إطلاق مشروعك التجاري كمصمم جرافيك مع شهادة الخبرة الجامعية متوافقة تمامًا مع عملك والتزاماتك الشخصية"





♦ تعلم جميع جوانب العمل مع الصور وريادة الأعمال الجرافيكية في أي من أنواع الدعم التي يمكن استخدامها فيها

فرصة متاحة للمهنيين الذين يبحثون عن برنامج مكثف وفعال يمكنهم من خلاله اتخاذ خطوة مهمة في ممارسة مهنتهم"





## الأهداف المحددة

### الوحدة 1. منهجية التصميم

- ♦ معرفة العمليات الأساسية للمنهجية العلمية في تاريخ التصميم: حالات المسألة، والتحليل الشامل لأعمال التصميم، وإعادة التفكير في المشكلات، والبحث عن المعلومات غير المنشورة، وصياغة الفرضيات، والعمليات النقدية للتوليف، والصياغة المنظمة للاستنتاجات
- ♦ فهم كيف يعمل الابتكار كمحرك للتصميم
- ♦ تحديد المشاكل المتعلقة بتصميم وجمع وتحليل المعلومات اللازمة لتقييم وتوفير الحلول وفقا لمعايير الكفاءة: الوظيفية والبيئية والهيكلية والبناءة والتعبيرية في ميدان المهنة
- ♦ تبرير تطوير مشروع التصميم من خلال حجة متماسكة ونقدية
- ♦ التعرف بعمق على ديناميكيات إدارة التصميم، مما يسمح لك بتطبيق المعرفة بالتسويق وإدارة الأعمال لتصميم المشاريع
- ♦ فهم ممارسة التصميم كطريقة بحث في حد ذاتها والتي تعتمد على الإبداع

### الوحدة 2. الصورة المؤسسية

- ♦ فهم المفاهيم الأساسية التي تشكل جزءا من سياسة الاتصال الخاصة بالمنظمة: هويتها، وثقافتها، وكيفية تواصلها، وما هي صورتها، وعلامتها التجارية، وسمعتها، ومسؤوليتها الاجتماعية
- ♦ فهم المجالات الاستراتيجية التي يجب على مدير الرسم إدارتها في عملية التواصل للهوية الجرافيكية والمرئية للعلامات التجارية
- ♦ معرفة الأدوات والاستراتيجيات النظرية والعملية التي تسهل إدارة الاتصال المؤسسي والشركات في المنظمات بجميع أنواعها
- ♦ التعرف على كيفية اختيار طريقة تنظيم المعلومات والاتصالات بشكل صحيح من أجل الاستخدام السليم للعلامة التجارية
- ♦ بحث وتحديد أهم عناصر الشركة - العميل، وكذلك احتياجاتها لوضع الاستراتيجيات ورسائل الاتصال
- ♦ تطوير نظام منظم للمعايير الجرافيكية الأساسية بناءً على عناصر الهوية المرئية/العلامة التجارية

### الوحدة 3. إنشاء المحفظة

- ♦ إنشاء روايات سمعية بصرية تطبق بشكل صحيح معايير سهولة الاستخدام والتفاعل
- ♦ التعرف على شخصية المصمم في مشهد العمل
- ♦ معرفة التقنيات والأساليب والأدوات والشبكات لتعزيز العمل الشخصي
- ♦ فهم البروتوكول الأخلاقي الذي يجب اتباعه في الممارسة المهنية
- ♦ القدرة على تحديد نقاط القوة والضعف في الذات
- ♦ معرفة كيفية تقييم العمل اقتصاديًا

### الوحدة 4. الأخلاق والتشريع وآداب المهنة

- ♦ اكتساب القدرة على جمع وتفسير البيانات ذات الصلة لإصدار أحكام تتضمن التفكير في القضايا الأخلاقية والبيئية والاجتماعية.
- ♦ القيام بالممارسة المهنية بشكل أخلاقي، مع احترام القوانين وبما يتوافق مع الحقوق العالمية
- ♦ تطوير مهارات التعلم اللازمة لإجراء المزيد من الدراسات بدرجة عالية من الاستقلالية
- ♦ فهم العلاقة المهنية بين المصمم والعميل
- ♦ اكتساب المهارات التي تثبت أنه يمكن حل المشكلات من خلال الجدل والنقد البناء.
- ♦ تطوير القدرة على اتخاذ القرار المسبق بما يجب القيام به، ومن يجب عليه القيام بذلك، وكيف ينبغي القيام به

# الهيكل والمحتوى

تم تصميم هيكل المحتويات من قبل فريق من المهنيين الذين يدركون الأهمية الحالية للتدريب ليكونوا قادرين على التقدم في سوق العمل بأمان وتنافسية، وممارسة المهنة بامتياز لا يسمح به إلا الأفضل.

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية هذه على البرنامج الأكثر  
اكتمالا وحدثا في السوق"



## الوحدة 1. منهجية التصميم

- 1.1 بشأن المنهجية والتصميم
  - 1.1.1 ما هي منهجية التصميم ؟
  - 2.1.1 الاختلافات بين الأسلوب والمنهجية والتقنية
  - 3.1.1 أنواع التقنيات المنهجية
  - 4.1.1 الخصم والتعريف والاختطاف
- 2.1 مقدمة لبحوث التصميم
  - 1.2.1 توريث المنهج العلمي
  - 2.2.1 المفاهيم العامة لعمليات البحث
  - 3.2.1 المراحل الرئيسية لعملية التحقيق
  - 4.2.1 الجدول الزمني
- 3.1 بعض المقترحات المنهجية
  - 1.3.1 مقترحات لمنهجية جديدة بقلم Burdek Bernhard
  - 2.3.1 طريقة Bruce Archer المنهجية للمصممين
  - 3.3.1 تصميم التعميم المتكامل ل Víctor Papanek
  - 4.3.1 طريقة تصميم Bruno Munari
  - 5.3.1 عملية إبداعية لحل المشاكل بقلم Bernd Löbach
  - 6.3.1 المؤلفون الآخرون ومخططات الطرق الأخرى
- 4.1 تعريف المشكلة
  - 1.4.1 تحديد وتحليل الاحتياجات
  - 2.4.1 الملخص (Brief)، ما هو؟
  - 3.4.1 ما الذي يجب أن يحتوي عليه الملخص (Brief) الجيد؟
  - 4.4.1 نصائح لإعداد الملخص (Brief)
- 5.1 البحث للمشروع
  - 1.5.1 دراسة الخلفية
  - 2.5.1 مشاركة المشروع
  - 3.5.1 دراسة الجمهور المستهدف أو الهدف (target)
  - 4.5.1 الأدوات المستخدمة في دراسة الهدف (target)
- 6.1 البيئة التنافسية
  - 1.6.1 المتعلقة بالسوق
  - 2.6.1 تحليل المنافسة
  - 3.6.1 اقتراح القيمة

- 3.2. الصورة المؤسسية
  - 1.3.2. سمة الصورة المؤسسية
  - 2.3.2. ما فائدة الصورة المؤسسية ؟
  - 3.3.2. أنواع الصورة المؤسسية
  - 4.3.2. الأمثلة
- 4.2. علامات التعريف الأساسية
  - 1.4.2. الاسم أو Naming
  - 2.4.2. الشعارات
  - 3.4.2. أحادي الحرف
  - 4.4.2. النمط التصويري
- 5.2. عوامل حفظ الهوية
  - 1.5.2. الأصالة
  - 2.5.2. القيمة الرمزية
  - 3.5.2. البساطة
  - 4.5.2. التكرار
- 6.2. منهجية عملية إنشاء العلامة التجارية
  - 1.6.2. دراسة القطاع والمنافسة
  - 2.6.2. الملخص (Brief)، نموذج
  - 3.6.2. تحديد استراتيجية العلامة التجارية والشخصية، القيم
  - 4.6.2. الجمهور المستهدف
- 7.2. الزبون
  - 1.7.2. استشعر كيف هو العميل
  - 2.7.2. أنواع العملاء
  - 3.7.2. عملية الجمع
  - 4.7.2. أهمية معرفة العميل
  - 5.7.2. ضبط الميزانية
- 8.2. دليل الهوية المؤسسية
  - 1.8.2. قواعد البناء والتطبيق للعلامة التجارية
  - 2.8.2. الطباعة المؤسسية
  - 3.8.2. الألوان المؤسسية
  - 4.8.2. عناصر رسومية أخرى
  - 5.8.2. أمثلة على أدلة الشركات

- 7.1. دراسة الجدوى
  - 1.7.1. الجدوى الاجتماعية، تحليل نقاط الضعف والتهديدات ونقاط القوة والفرص (DAFO)
  - 2.7.1. الإمكانية التقنية
  - 3.7.1. الجدوى الاقتصادية
- 8.1. الحلول الممكنة للملخص (brief)
  - 1.8.1. العاطفة في العمليات الإبداعية
  - 2.8.1. التباعد والتحول والتقارب
  - 3.8.1. العصف الذهني أو brainstorming
  - 4.8.1. مقارنة الأفكار
- 9.1. تحديد الأهداف
  - 1.9.1. الهدف العام
  - 2.9.1. الأهداف المحددة
  - 3.9.1. الأهداف التقنية
  - 4.9.1. الأهداف الجمالية والتواصلية
  - 5.9.1. أهداف السوق
  - 10.1. تطوير الفكرة
    - 1.10.1. ردود الفعل (feedback) في مرحلة التفكير
    - 2.10.1. الرسومات
    - 3.10.1. عرض الأفكار
    - 4.10.1. طرق التحكم والتقييم النقدي

## الوحدة 2. الصورة المؤسسية

- 1.2. الهوية
  - 1.1.2. فكرة الهوية
  - 2.1.2. لماذا يتم البحث عن الهوية ؟
  - 3.1.2. أنواع الهوية
  - 4.1.2. الهوية الرقمية
- 2.2. هوية الشركة
  - 1.2.2. التعريف لماذا الحصول على هوية الشركة؟
  - 2.2.2. العوامل المؤثرة على هوية الشركة
  - 3.2.2. مكونات هوية الشركة
  - 4.2.2. توصيل الهوية
  - 5.2.2. هوية الشركة والعلامة التجارية (Branding) وصورة الشركة

- 5.3. كيف أظهر نفسي بشكل احترافي؟
  - 1.5.3. البقاء على اطلاع دائم، وإعادة تدريب المستمرة
  - 2.5.3. السيرة الذاتية وأهميتها
  - 3.5.3. الأخطاء الشائعة في السيرة الذاتية
  - 4.5.3. كيفية إنشاء سيرة ذاتية جيدة؟
- 6.3. المستهلكين الجدد
  - 1.6.3. إدراك القيمة
  - 2.6.3. تحديد جمهورك المستهدف
  - 3.6.3. خريطة التعاطف
  - 4.6.3. العلاقات الشخصية
- 7.3. علامتي التجارية الشخصية
  - 1.7.3. الشروع: البحث عن المعنى
  - 2.7.3. تحويل شغفك إلى وظيفة
  - 3.7.3. النظام البيئي المحيط بنشاطك
  - 4.7.3. نموذج Canvas
- 8.3. الهوية البصرية
  - 1.8.3. التسمية (naming)
  - 2.8.3. قيم العلامة التجارية
  - 3.8.3. المواضيع الكبيرة
  - 4.8.3. لوحة المزاج (Moodboard) استخدام Pinterest
  - 5.8.3. تحليل العوامل البصرية
  - 6.8.3. تحليل العوامل الزمنية
- 9.3. الأخلاق والمسؤولية
  - 1.9.3. الوصايا العشر الأخلاقية لممارسة التصميم
  - 2.9.3. حقوق المؤلف
  - 3.9.3. التصميم والاستنكاف الضميري
  - 4.9.3. التصميم الجيد
- 10.3. ثمن أعمالتي
  - 1.10.3. هل تحتاج المال للعيش؟
  - 2.10.3. المحاسبة الأساسية لرواد الأعمال
  - 3.10.3. أنواع النفقات
  - 4.10.3. السعر الخاص بك / ساعة. سعر البيع للجمهور

- 9.2. إعادة تصميم الهوية
  - 1.9.2. أسباب اختيار إعادة تصميم الهوية
  - 2.9.2. إدارة التغيير في هوية الشركة
  - 3.9.2. الممارسة الجيدة. المراجع البصرية
  - 4.9.2. الممارسة السيئة المراجع البصرية
- 10.2. مشروع هوية العلامة التجارية
  - 1.10.2. عرض وشرح المشروع. المراجع
  - 2.10.2. العصف الذهني (Brainstorming). تحليل السوق
  - 3.10.2. الجمهور المستهدف، وقيمة العلامة التجارية
  - 4.10.2. الأفكار والرسومات الأولى. التقنيات الإبداعية
  - 5.10.2. تأسيس المشروع. الخطوط والألوان
  - 6.10.2. تسليم المشروع وتصحيحه

### الوحدة 3. إنشاء المحفظة

- 1.3. ملف التعريف المهني
  - 1.1.3. ملف التعريف المهني هو خطاب التقديم الخاص بك
  - 2.1.3. أهمية ملف التعريف المهني الجيد
  - 3.1.3. التوجيه والتحفيز
  - 4.1.3. نصائح عملية
- 2.3. الميزات والعناصر
  - 1.2.3. الشكل المادي
  - 2.2.3. الشكل الرقمي
  - 3.2.3. استخدام Mockups
  - 4.2.3. الأخطاء الشائعة
- 3.3. المنصات الرقمية
  - 1.3.3. مجتمعات التعلم المستمر
  - 2.3.3. وسائل التواصل الاجتماعي Twitter, Facebook, Instagram
  - 3.3.3. الشبكات المهنية: LinkedIn, Infojobs
  - 4.3.3. ملفات التعريف المهني السحابية: Behance
- 4.3. المصمم في مخطط العمل
  - 1.4.3. فرص العمل للمصمم
  - 2.4.3. وكالات التصميم
  - 3.4.3. التصميم الجرافيكي للأعمال
  - 4.4.3. الحالات الناجحة

- 8.4. المسؤوليات تجاه البيئة
  - 1.8.4. التصميم الإيكولوجي لماذا هو مهم ؟
  - 2.8.4. ميزات التصميم المستدام
  - 3.8.4. الآثار المترتبة على البيئة
  - 4.8.4. الأمثلة والمراجع
- 9.4. الصراعات الأخلاقية واتخاذ القرارات العملية
  - 1.9.4. السلوك والممارسات المسؤولة في مكان العمل
  - 2.9.4. الممارسات الجيدة للمصمم الرقمي
  - 3.9.4. كيفية حل تضارب المصالح؟
  - 4.9.4. كيفية التصرف عند مواجهة الهدايا
- 10.4. المعرفة المجانية: تراخيص المشاع الإبداعي (Creative Commons)
  - 1.10.4. ما هم؟
  - 2.10.4. أنواع التراخيص
  - 3.10.4. الرموز
  - 4.10.4. استخدامات محددة

إنها تجربة تدريبية فريدة ومهمة  
وحاسمة لتعزيز تطور المهني"



## الوحدة 4. الأخلاق والتشريع وآداب المهنة

- 1.4. الآداب والأخلاق والقانون والأخلاقيات المهنية
  - 1.1.4. أسئلة أساسية حول الأخلاق. بعض المعضلات الأخلاقية
  - 2.1.4. التحليل المفاهيمي والأصل الاشتقاقي
  - 3.1.4. الاختلافات بين القيم والأخلاق
  - 4.1.4. العلاقة بين القيم والأخلاق، والقانون وعلم الآداب
- 2.4. الملكية الفكرية
  - 1.2.4. ما هي الملكية الفكرية؟
  - 2.2.4. أنواع الملكية الفكرية
  - 3.2.4. الانتحال وانتهاك حقوق النشر
  - 4.2.4. مكافحة حقوق التأليف والنشر (Anticopyright)
- 3.4. الجوانب العملية للأخلاقيات الحالية
  - 1.3.4. النفعية والتبعية وعلم النفس
  - 2.3.4. التصرف بشكل متسق مقابل التصرف على أساس المبادئ
  - 3.3.4. الكفاءة الديناميكية للعمل على أساس المبادئ
- 4.4. التشريع والأخلاق
  - 1.4.4. مفهوم التشريع
  - 2.4.4. مفهوم الأخلاق
  - 3.4.4. العلاقة بين القانون والأخلاق
  - 5.4.4. من العدل إلى الظلم على أساس التفكير المنطقي
- 5.4. السلوك المهني
  - 1.5.4. التعامل مع العميل
  - 2.5.4. أهمية الاتفاق على الشروط
  - 3.5.4. العملاء لا يشترطون التصميم
  - 4.5.4. السلوك المهني
- 6.4. المسؤوليات تجاه المصممين الآخرين
  - 1.6.4. القدرة التنافسية
  - 2.6.4. سمعة المهنة
  - 3.6.4. التأثير مع بقية المهن
  - 4.6.4. العلاقة مع الزملاء المهنيين الآخرين. النقد
- 7.4. المسؤوليات الاجتماعية
  - 1.7.4. التصميم الشامل وأهميته
  - 2.7.4. الميزات التي يجب أخذها بعين الاعتبار
  - 3.7.4. تغيير العقلية
  - 4.7.4. الأمثلة والمراجع

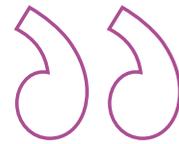
# المنهجية

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 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.

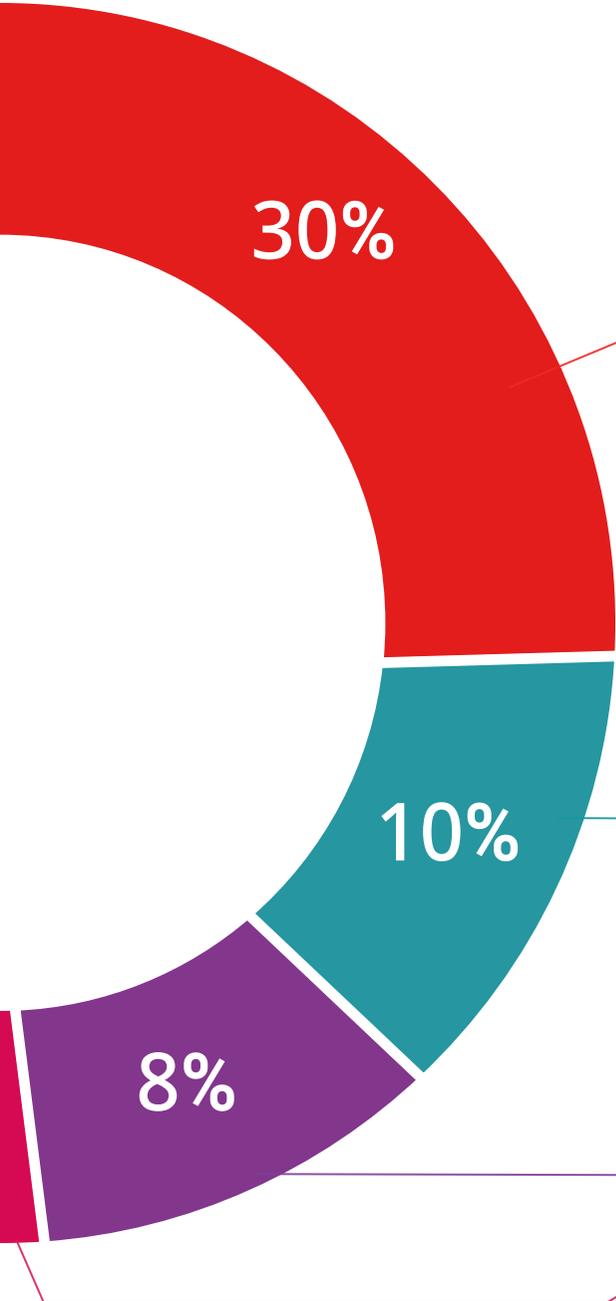
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،  
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في  
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على  
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.



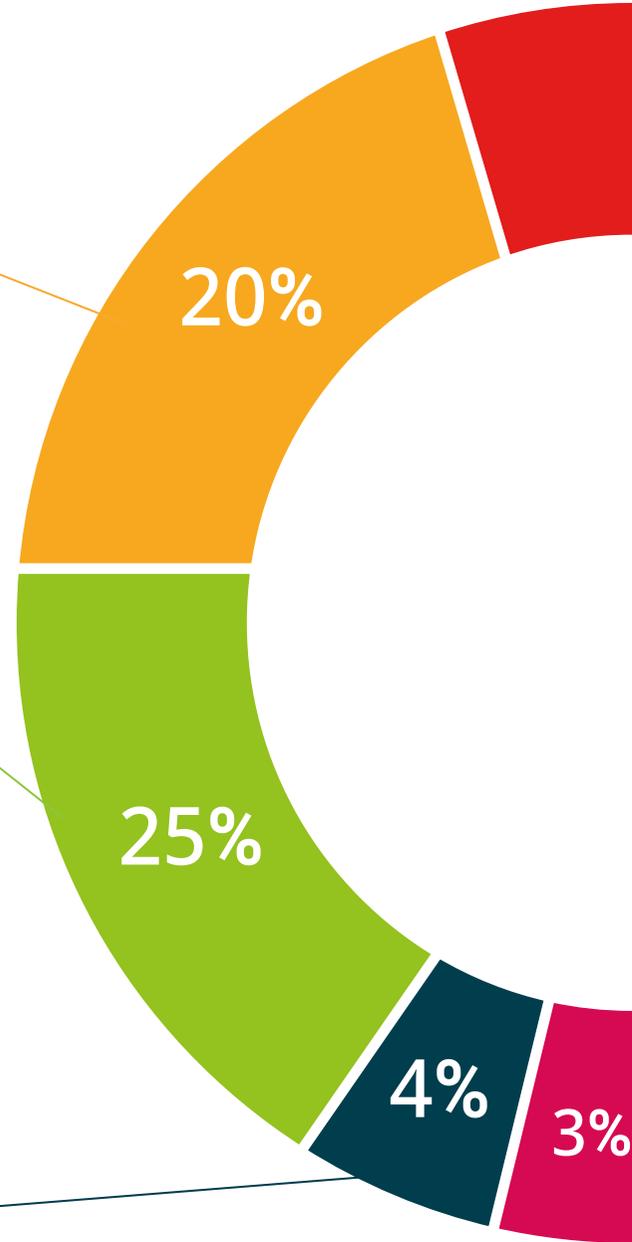
#### ملخصات تفاعلية

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 ريادة الأعمال الجرافيكية، 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 ريادة الأعمال الجرافيكية 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 ريادة الأعمال الجرافيكية

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 600 ساعة



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

**tech** الجامعة  
التكنولوجية

الحاضر

الابتكار

الحاضر

الجودة

شهادة الخبرة الجامعية  
ريادة الأعمال الجرافيكية

« 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

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

# شهادة الخبرة الجامعية ريادة الأعمال الجرافيكية