

شهادة الخبرة الجامعية الصورة الجرافيكية



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية الصورة 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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-graphic-image

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 26

04

المنهجية

صفحة 18

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

01

المقدمة

برنامج الصورة الجرافيكية هو عبارة عن تدريب تم إنشاؤه خصيصًا لمحترفي التصميم الجرافيكي من أجل توفير تخصص مهم في تطوير هذا المجال المحدد. لتحقيق هذه الغاية، تتوفر الفرصة لاكتساب مهارات مهنية متخصصة من خلال التدريب الذي يضمن نموك المهني دون مشاكل في التوازن بين العمل والحياة. فرصة فريدة للتطوير والترقية.

جولة عالية الجودة ستتمكنك من تطوير صورة
بيانية مع ملاءة أفضل المهنيين في القطاع"



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الصورة الجرافيكية على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق. أبرز خصائص البرنامج هي:

- ♦ تطوير العديد من الحالات العملية التي قدمها الخبراء
- ♦ محتوى جرافيكي 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 الصورة الجرافيكية لتقديم عملية تدريب مثيرة للاهتمام وتفاعلية، وقبل كل شيء، فعالة للغاية في كل ما يتعلق ببدء مشروع عمك الخاص. لتحقيق ذلك، يتم تقديم مسار واضح ومستمر للنمو، وهو أيضًا 100٪ متوافق مع المهن الأخرى.

من خلال منهجية حصرية، ستقدم لك شهادة الخبرة الجامعية هذه جميع أشكال العمل في الصور الجرافيكية، وللبقاء في المقدمة، يحتاج محترف التصميم إلى معرفة الظواهر المتغيرة للاتصالات الوسائط المتعددة والعمل بشكل خاص في الصور الجرافيكية.

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

يتم تقديم شهادة الخبرة الجامعية في الصورة 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 الصورة 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 تقريبًا 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 الحصول على
التحديث الأكثر اكتمالاً من خلال شهادة خبرة
متوافقة تمامًا مع عملك والتزاماتك الشخصية"



الأهداف العامة



- ♦ معرفة كافة جوانب العمل في مجال إنشاء وتطوير الصورة الجرافيكية
- ♦ اكتشاف المنهجية المناسبة للقيام بذلك
- ♦ تعلم كيفية التحكم في جميع عمليات الإنتاج الداخلية والخارجية





الأهداف المحددة

الوحدة 1. الصورة

- معرفة أهمية الصور عبر التاريخ واليوم، وكذلك الفرق بين الصور التناظرية والرقمية
- تقدير واحترام التراث الفوتوغرافي كمساهمة في لغة الصورة المعاصرة
- تمثيل الأشياء والأفكار فنياً (صورة) وتقنياً (جرافيكياً)
- المعرفة الأساسية بأداة Adobe Photoshop
- التقاط الصورة ومعالجتها وإعدادها للاستخدام على الوسائط المختلفة
- إتقان الموارد البلاستيكية الجرافيكية للتمثيل ثنائي الأبعاد

الوحدة 2. مشاريع الصورة

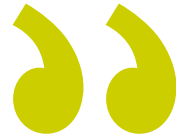
- اكتشاف المشاعر الخاصة من خلال الصور والتقنيات الإبداعية المختلفة
- القدرة على معرفة الذات وفهمها وإلغاء تنشيط الاستكشاف البصري والعاطفي لتحقيق قبول الذات والثقة بالنفس وتطوير حرية التعبير بشكل تدريجي
- اقتراح تغيير في التقدير الثقافي للموضوع، وفهم تأثير السياق على خلق هوية الفرد وهوية الآخرين
- اكتساب القدرة على استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) في سياقات مختلفة ومن منظور نقدي وإبداعي ومبتكر
- تطوير القدرة النقدية والحساسية الجمالية في التقاط الصورة وإنشائها واستخدامها
- تنمية التوازن النفسي العاطفي وتحفيز الروح الإبداعية لدى كل شخص وتحفيز الحرية الفردية دون صد أي نوع من المواضيع أو التقنيات لمنح حرية إبداعية أكبر

الوحدة 3. مشاريع إعلامية جديدة

- القدرة على التكيف مع التغيرات والتطورات التكنولوجية
- معرفة الأدوات الحاسوبية المناسبة لتطوير وتنفيذ مشاريع التصميم
- حل مشاكل التصميم الرقمي بتطبيق معيار التحسين
- فهم أهمية ووظائف والدور الحالي للتوجيه الفني
- الجمع بين التقنيات التناظرية والرقمية لتحقيق نتائج جرافيكية أفضل
- إتقان منهجية البحث في توليد المشاريع والأفكار والحلول القابلة للتطبيق

الوحدة 4. التصوير الرقمي

- التقاط الصورة ومعالجتها وإعدادها للاستخدام على الوسائط المختلفة
- معرفة أساسيات تكنولوجيا التصوير الفوتوغرافي والسمعي البصري
- معرفة اللغة والموارد التعبيرية للتصوير الفوتوغرافي والمرئي والمسموع
- معرفة الأعمال الفوتوغرافية والسمعية والبصرية ذات الصلة
- ربط اللغات الجرافيكية والرمزية بوظائف محددة
- التعامل مع معدات الإضاءة والقياس الأساسية في التصوير الفوتوغرافي
- فهم سلوك وخصائص الضوء، وتقييم صفاته التعبيرية



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

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. الصورة

- 1.1. الصورة عبر التاريخ
 - 1.1.1. تاريخ موجز للصورة
 - 2.1.1. الصورة والمجتمع والتواصل
 - 3.1.1. طبيعة الصورة
 - 4.1.1. مراجع بيلوغرافية
- 2.1. مقدمة للصورة
 - 1.2.1. الصور التناظرية
 - 2.2.1. الصور الرقمية
 - 3.2.1. الخطوط وإنشاء الصور
 - 4.2.1. أهمية الصورة في التصميم
- 3.1. الصور
 - 1.3.1. صور المتجهية
 - 2.3.1. الصورة النقطية
 - 3.3.1. الخصائص
 - 4.3.1. أين تجدهم ؟
- 4.1. الصورة الفوتوغرافية
 - 1.4.1. الإعدادات على الكاميرات التناظرية والرقمية
 - 2.4.1. عمق المجال أو المسافة البؤرية
 - 3.4.1. تركيز الكاميرا
 - 4.4.1. المسافة البؤرية
- 5.1. مكونات الصورة الرقمية
 - 1.5.1. الصور الرقمية وأهميتها الحالية
 - 2.5.1. الدقة
 - 3.5.1. الأبعاد
 - 4.5.1. عمق البت (bits)
- 6.1. مقدمة إلى Photoshop 1: الأساسيات
 - 1.6.1. إنشاء أو فتح الصور
 - 2.6.1. واجهة Photoshop
 - 3.6.1. الأدوات: التكبير والتمرير
 - 4.6.1. التراجع عن أمر
 - 5.6.1. حفظ الصور

- 7.1. مقدمة إلى Photoshop 2: تغيير الحجم
 - 1.7.1. تغيير الحجم
 - 2.7.1. الدقة
 - 4.7.1. التقليم والضغط
 - 5.7.1. توسيع اللوحة
- 8.1. الطبقات في Photoshop
 - 1.8.1. ما هي الطبقات؟
 - 2.8.1. مفاهيم أساسية
 - 3.8.1. تغيير حجم الطبقة
 - 4.8.1. إضافة الصور إلى الطبقة
 - 5.8.1. فتح الطبقة
- 9.1. تحسين جودة الصورة في Photoshop
 - 1.9.1. السطوع والتباين
 - 2.9.1. كثافة اللون
 - 3.9.1. النغمة والتشبع
 - 4.9.1. طبقات التعديل
 - 5.9.1. المستويات والمنحنيات
 - 6.9.1. التعرض
 - 7.9.1. الأضواء والظلال
- 10.1. التنقيح في Photoshop
 - 1.10.1. أدوات الإصلاح
 - 2.10.1. طابع الاستنساخ
 - 3.10.1. الممارسة 1: تنميق جودة الصورة
 - 4.10.1. الممارسة 2: إصلاح الصورة القديمة

الوحدة 2. مشاريع الصورة

- 1.2. العلاج بالفن
 - 1.1.2. ما هو العلاج بالفن ؟
 - 2.1.2. مصدر العلاج بالفن
 - 3.1.2. الوظيفة والفوائد
 - 4.1.2. المراجع البصرية

- 8.2. تجربة اللون
 - 1.8.2. استخدام اللون. المنдалا (Mandalas)
 - 2.8.2. الفنانين المرجعية
 - 3.8.2. النشاط: التركيب التجريبي مع اللون
 - 4.8.2. التحليل والاستنتاجات
- 9.2. تجربة في التصوير الرقمي
 - 1.9.2. العرض التقديمي للنشاط
 - 2.9.2. البحث عن الصور المرجعية
 - 3.9.2. عملية الرسم
 - 4.9.2. التحرير والتلوين في برنامج Photoshop
 - 5.9.2. اللمسات النهائية والعرض التقديمي
 - 10.2. ما وراء الصورة: البيانات الوصفية
 - 1.10.2. التصميم الرقمي والبيانات الوصفية
 - 2.10.2. إضافة البيانات الوصفية
 - 3.10.2. الهياكل التثقيفية
 - 4.10.2. المراجع

الوحدة 3. مشاريع إعلامية جديدة

- 1.3. الاتجاه الفني
 - 1.1.3. ما هو الاتجاه الفني؟
 - 2.1.3. الوظائف
 - 3.1.3. المخرج الفني في حياته اليومية
 - 4.1.3. المراجع
- 2.3. مشروع الألوان المائية الرقمية
 - 1.2.3. الألوان المائية باعتبارها الاتجاه الحالي
 - 2.2.3. شرح المشروع
 - 3.2.3. المراجع البصرية
 - 4.2.3. البحث عن المراجع
- 3.3. أدوات الألوان في Photoshop
 - 1.3.3. ما هي الأدوات اللونية التي لدينا ؟
 - 2.3.3. الفرشاة الرقمية، كيفية استخدامها؟
 - 3.3.3. قوام الألوان المائية: عملية تناظرية
 - 4.3.3. قوام الألوان المائية: عملية رقمية

- 2.2. معرفة الذات
 - 1.2.2. النشاط 1: من كنت؟
 - 2.2.2. النشاط 2: من أكون؟
 - 3.2.2. النشاط 3: أنا معي
 - 4.2.2. خواطر
- 3.2. عبور الهوية
 - 1.3.2. النشاط: هويتي تنتقل
 - 2.3.2. المراجع
 - 3.3.2. تطوير النشاط
 - 4.3.2. تحليل النتائج
- 4.2. الجسد، المكان الذي يُكتب فيه المعنى ويُعاد بناؤه
 - 1.4.2. المقدمة: الجسد مثالي ؟
 - 2.4.2. الصور النمطية الاجتماعية، الرجال والنساء
 - 3.4.2. النهج الانعكاسي: الجسم كأساس ذي أهمية
 - 4.4.2. النشاط: تمثيل الهيئة الاجتماعية والشخصية المثالية
 - 5.4.2. الاستنتاجات
- 5.2. الصورة المجردة
 - 1.5.2. الصورة التمثيلية
 - 2.5.2. الصورة المجردة
 - 3.5.2. الصورة الرمزية
 - 4.5.2. النشاط: مسار التجريد
- 6.2. الصور التي يمكن تحديدها 1: القوام
 - 1.6.2. الفن اللمسي: من البصري إلى اللمس
 - 2.6.2. أهمية القوام
 - 3.6.2. القوام اللمسي
 - 4.6.2. القوام البصري
 - 5.6.2. القوام الوهمي
 - 6.6.2. القوام العضوي والهندسي
- 7.2. الصور القابلة للتحديد 2: مشروع القوام
 - 1.7.2. النشاط: قصة الأطفال ذات القوام
 - 2.7.2. الموضوع والألوان والمواد
 - 3.7.2. التنظيم
 - 4.7.2. المراجع البصرية

- 4.3 عملية الإبداع والرسم
 - 1.4.3 إنشاء لوحة المزاج (moodboard)
 - 2.4.3 إنشاء التكوين
 - 3.4.3 رسم التكوين
 - 4.4.3 الانتهاء من تفاصيل الرسم
- 5.3 عملية اللون
 - 1.5.3 اللون الأساسي
 - 2.5.3 تلوين العناصر الثانوية
 - 3.5.3 التظليل
 - 4.5.3 التفاصيل النهائية
- 6.3 القوام والمرشحات وتصدير المشروع
 - 1.6.3 تطبيق الملمس
 - 2.6.3 تطبيق المرشحات والمؤثرات
 - 3.6.3 التصدير الفعال
 - 4.6.3 عرض وتحليل المشروع
- 7.3 المنتشرة والإعلانية
 - 1.7.3 التسويق المنتشر
 - 2.7.3 التسويق عبر المؤثرين
 - 3.7.3 المراجع
 - 4.7.3 الممارسة: البحث عن المراجع والحجج
- 8.3 خلق الواقع المعزز
 - 1.8.3 اختبار التطبيقات
 - 2.8.3 المشروع: قم بإنشاء مرشح الواقع المعزز الخاص بك
 - 3.8.3 ما هي المرشحات على Instagram؟
 - 4.8.3 لوحة مزاجية (Moodboard) للمشروع
- 9.3 تطوير المشروع
 - 1.9.3 المواد اللازمة
 - 2.9.3 المخططات
 - 3.9.3 إضافة اللون
 - 4.9.3 الرقمنة

- 5.4 . الفلاش
 - 1.5.4 . الوظائف الرئيسية للفلاش
 - 2.5.4 . أنواع الفلاش
 - 3.5.4 . فلاش الشعلة
 - 4.5.4 . المميزات والعيوب
- 6.4 . التصوير بكاميرا احترافية
 - 1.6.4 . تصوير نمط الحياة (lifestyle) بحثا عن الزوايا
 - 2.6.4 . الممارسة 2: تشغيل الأضواء
 - 3.6.4 . الممارسة 3: المساحات السلبية
 - 4.6.4 . الممارسة 4: التقاط المشاعر
- 7.4 . التصوير الفوتوغرافي بالهاتف المحمول: مقدمة
 - 1.7.4 . كاميرا الجيب وغيرها من المواد
 - 2.7.4 . تحقيق أفضل جودة
 - 3.7.4 . الحيل التركيبية
 - 4.7.4 . خلق الأجواء
- 8.4 . التصوير الفوتوغرافي بالهاتف المحمول: المشروع
 - 1.8.4 . التصوير الفوتوغرافي المسطح (flatlay)
 - 2.8.4 . التصوير الداخلي
 - 3.8.4 . الأفكار الإبداعية من أين نبدأ؟
 - 4.8.4 . الممارسة 6: الصور الأولى
- 9.4 . التصوير الفوتوغرافي بالهاتف المحمول: التحرير
 - 1.9.4 . تحرير الصور باستخدام Snapseed
 - 2.9.4 . تحرير الصور باستخدام VSCO
 - 3.9.4 . تحرير الصور باستخدام Instagram
 - 4.9.4 . الممارسة 4: تحرير الصور الفوتوغرافية الخاصة بك
- 10.4 . مشروع التصوير الفوتوغرافي الإبداعي
 - 1.10.4 . المؤلفون المرجعيون في الإبداع الفوتوغرافي المعاصر
 - 2.10.4 . المحفظة الفوتوغرافية
 - 3.10.4 . المراجع المرئية للمحفظة
 - 4.10.4 . بناء محفظة النتائج الخاصة بك

Spark AR .10.3

1.10.3 . الواجهة

2.10.3 . عناصر الواجهة 1

3.10.3 . عناصر الواجهة 2

4.10.3 . تصدير ونشر المرشح

الوحدة 4. التصوير الرقمي

- 1.4 . مقدمة لوسائل التصوير الفوتوغرافي المعاصرة
 - 1.1.4 . أصول التصوير الفوتوغرافي: الكاميرا الغامضة
 - 2.1.4 . إصلاح الصورة. المعالم: calytype و daguerreotype
 - 3.1.4 . الكاميرا ذات الثقب
 - 4.1.4 . اللقطة الفوتوغرافية. Kodak وتعميم الوسيلة
- 2.4 . مبادئ التصوير الرقمي
 - 1.2.4 . تصوير الشوارع (Street photography): التصوير الفوتوغرافي كمرآة اجتماعية
 - 2.2.4 . الأساسيات الصورة الرقمية
 - 3.2.4 . RAW و JPG
 - 4.2.4 . المختبر الرقمي
- 3.4 . المفاهيم والمعدات والتقنيات الفوتوغرافية
 - 1.3.4 . الكاميرا: الزاوية البصرية والعدسات
 - 2.3.4 . مقياس التعرض. تعديل التعرض
 - 3.3.4 . عناصر التحكم بالصورة
 - 4.3.4 . الممارسة 1: التحكم في الكاميرا
- 4.4 . الإضاءة
 - 1.4.4 . الضوء الطبيعي وأهميته
 - 2.4.4 . خصائص الضوء
 - 3.4.4 . الضوء المستمر وضوء النمذجة
 - 4.4.4 . مخططات الإضاءة
 - 5.4.4 . ملحقات لمعالجة الضوء
 - 6.4.4 . الخلفيات الأدوات التجارية

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.

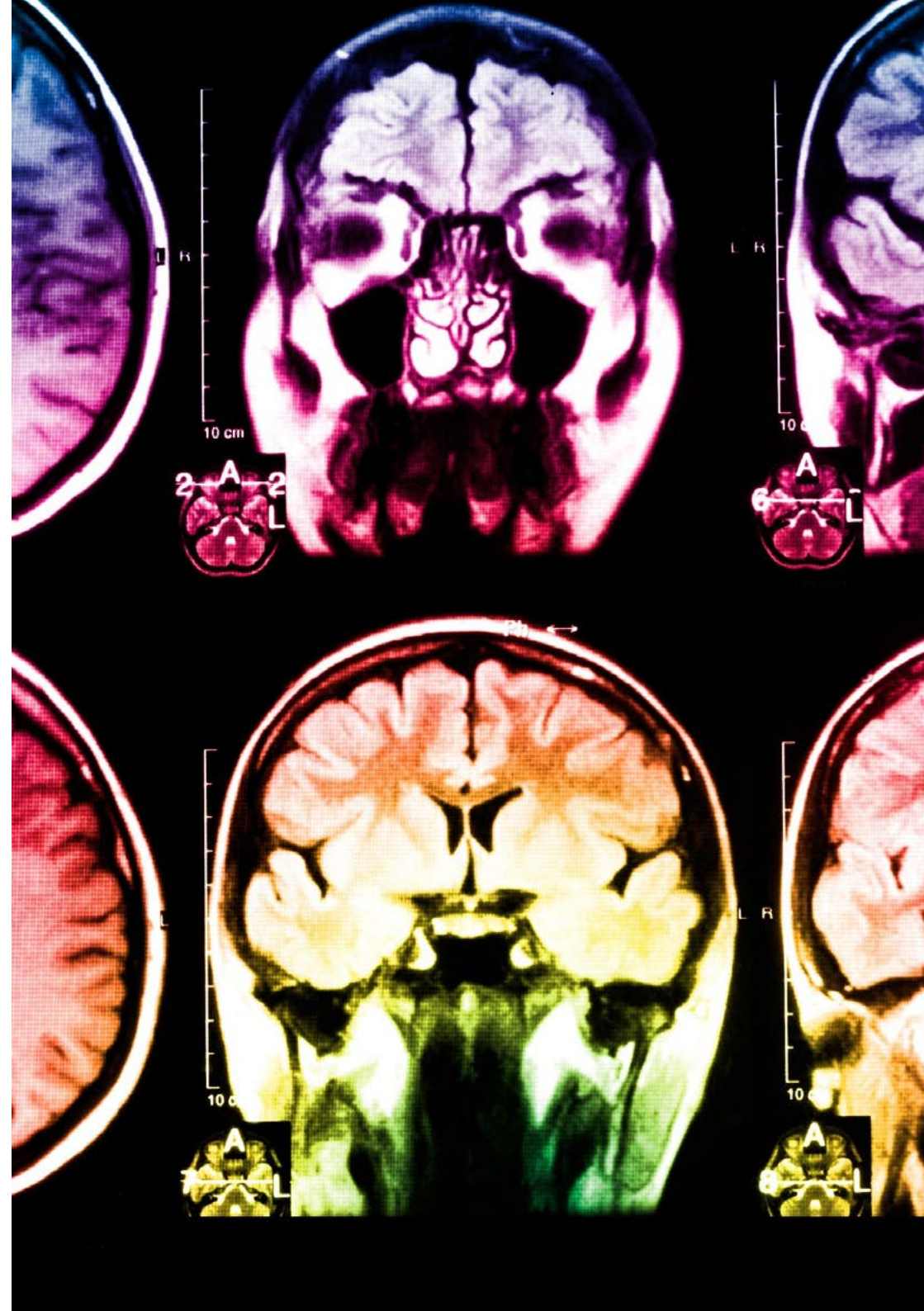


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

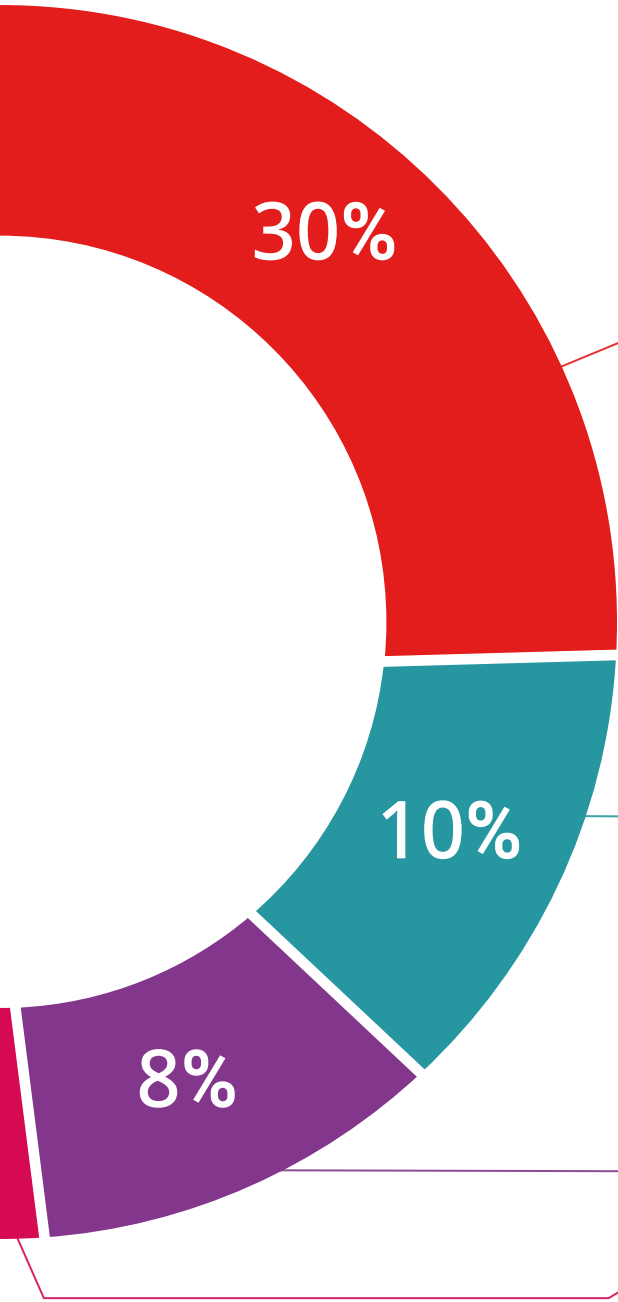


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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.



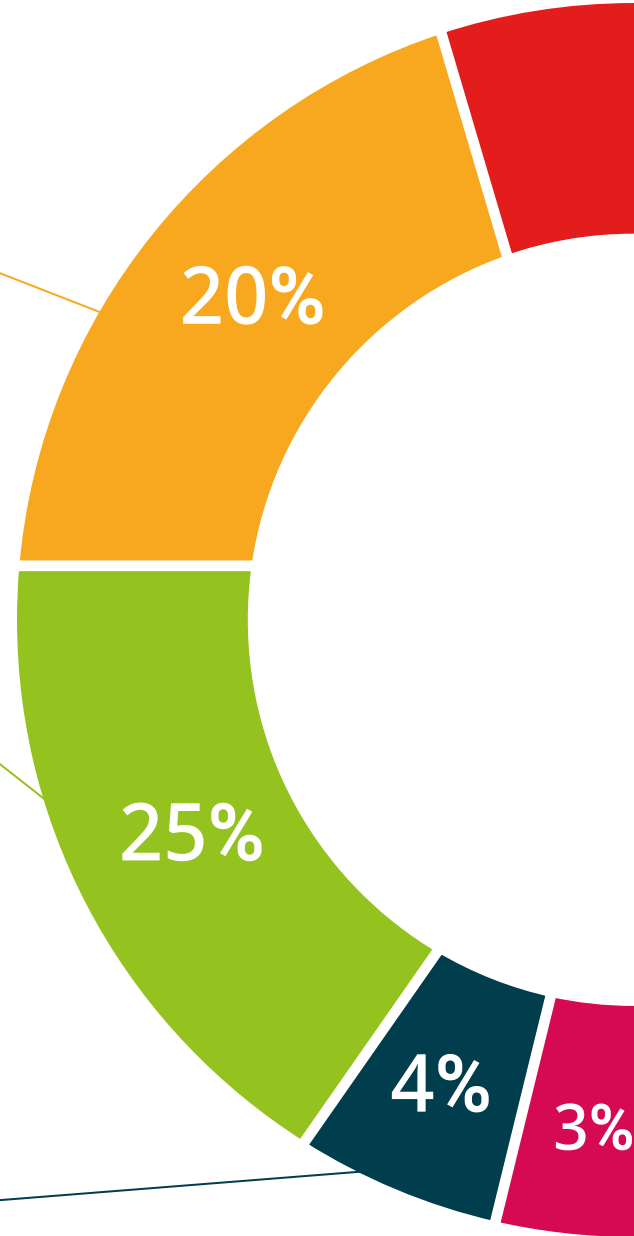
ملخصات تفاعلية

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 الصورة الجرافيكية، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائثة، 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 الصورة الجرافيكية على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائثة 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 الصورة الجرافيكية

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 600 ساعة



tech الجامعة
التكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية الصورة 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

شهادة الخبرة الجامعية الصورة الجرافيكية

tech الجامعة
التكنولوجية

