شهادة الخبرة الجامعية
التصميم المُصَوَّر

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
التصميم المُصَوَّر

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

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

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الهيكل والمحتوى
صفحة 12

04
المنهجية
صفحة 18

05
المؤهل العلمي
صفحة 26

01

المقدمة

يعد التصميم المُصَوَّر أحد خيارات العمل التي يمكن لمصمم الجرافيك اختيارها في تطوره المهني، مما سيتيح له العمل في فروع مختلفة وواسعة من تنويع العمالة أو إدراج هذا النوع من العمل في وظائفه، مما يوفر مكافأة إضافية ذات قدرة تنافسية عالية . ولتحقيق ذلك بطريقة بسيطة، نقدم الفرصة لاكتساب مهارات مهنية متخصصة من خلال التدريب الذي يضمن النمو الوظيفي دون مشاكل في التوازن بين العمل والحياة. فرصة فريدة للتطوير والترقية.

جولة عالية الكثافة ستمكنك من تنفيذ عملك في التصميم المُصَوَّر
بملاءة أفضل المهنيين في هذا القطاع"

تم تصميم هذه شهادة الخبرة الجامعية في التصميم المُصَوَّر لتقديم عملية تدريب مثيرة للاهتمام وتفاعلية، وقبل كل شيء، فعالة للغاية في كل ما يتعلق بهذا القطاع. ولتحقيق ذلك، يتم تقديم مسار واضح ومستمر للنمو، وهو أيضًا متوافق بنسبة 100٪ مع المهن الأخرى.

من خلال منهجية حصرية، ستساعدك شهادة الخبرة الجامعية هذه على التعرف على جميع الخصائص التي يحتاجها المحترفون للبقاء في المقدمة والتعرف على الظواهر المتغيرة لهذا النوع من التواصل.

لذلك، سيتناول هذا التدريب الجوانب التي يحتاج المصمم إلى معرفتها لعمل تصميمات مصورة. مسار تعليمي من شأنه أن يزيد من مهارات الطالب لمساعدته على تحقيق تحديات كبار المحترفين.

يتم تقديم برنامج شهادة الخبرة الجامعية في التصميم المُصَوَّر كخيار قابل للتطبيق للمحترفين الذين يقررون العمل بشكل مستقل , ولكن أيضاً أن يكونوا جزءاً من أي منظمة أو شركة. مسار مثير للاهتمام للتطوير المهني سيستفيد من المعرفة المحددة المتوفرة لك الآن في هذا التدريب.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في التصميم المُصَوَّر** على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق. ومن أبرز الميزات في هذا البرنامج:

- محتوى بياني تخطيطي وعملي بشكل بارز
- أحدث المستجدات والتطورات في هذا المجال
- تمارين عملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- منهجيات مبتكرة ذات كفاءة عالية
- دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا الخلافية وأعمال التفكير الفردي
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> سيسمح لك هذا البرنامج بتعزيز قدراتك وتحديث معرفتك في التصميم المُصَوَّر"

إن كل المعرفة اللازمة لمحترفي التصميم الجرافيكي في هذا المجال، تم تجميعها بواسطة شهادة خبرة جامعية عالية الكفاءة، والتي ستعمل على تحسين مجهودك للحصول على أفضل النتائج"

تعلم عملي ومكثف يمنحك كل الأدوات التي تحتاجها للعمل في هذا المجال، في خبرة جامعية محددة وملموسة.

تدريب تم إنشاؤه للسماح لك بتطبيق المعرفة المكتسبة على الفور في ممارستك اليومية.

يركز تطوير البرنامج على ممارسة التعلم النظري المقترح. من خلال أنظمة التدريس الأكثر فاعلية والأساليب التي أثبتت جدواها المستوردة من أرقى الجامعات في العالم ستتمكن من اكتساب معرفة جديدة بطريقة عملية بارزة. بهذه الطريقة نسعى جاهدين لتحويل جهودك إلى مهارات حقيقية وفورية.

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

02

الأهداف

إن الهدف من هذا شهادة الخبرة الجامعية هذه في التصميم المُصَوَّر هو تقديم طريقة كاملة للمحترفين لاكتساب المعرفة والمهارات اللازمة للممارسة المهنية في هذا القطاع، مع ضمان التعلم من الأفضل وشكل من التعلم يعتمد على الممارسة التي ستسمح لك بإكمال التدريب بالمعرفة اللازمة لتنفيذ المهمة بأمان وكفاءة تامة.

هدفنا بسيط: مساعدتك في إطلاق مشروعك التجاري كمصمم جرافيك مع خبرة جامعية متوافقة تمامًا مع عملك والتزاماتك الشخصية"

الهدف العام

- تعلم جميع جوانب العمل مع التصميم المُصَوَّر في أي نوع من أنواع الوسائط التي يمكن استخدامها فيها

> قم بالتسجيل في أفضل برنامج جامعي في التصميم المُصَوَّر في المشهد الجامعي الحالي"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. مواد للتصميم

- معرفة أساسيات الرسم الفني والتقني وعلاقته بالتصور في سياق التصميم الرقمي
- تعلم المعرفة والتقنيات والأدوات واللغات الجديدة بشكل مستقل في تطوير عمليات التصميم
- اكتساب المهارة والبراعة في التقنيات المختلفة لإنشاء الأعمال الفنية والمنتجات البصرية والثقافية
- تنظيم عمليات المراقبة والوصف والتحليل والتصور لتطبيقها في عملية الرسم
- التخلص من الخوف من الرسم من خلال معرفة التقنيات والمواد
- تحليل وتقييم عمل الفرد لاكتشاف نقاط القوة والصعوبات والتهديدات والفرص والتكيف وفقًا لذلك

الوحدة 2. أساسيات الإبداع

- فهم العملية الإبداعية والتحليلية والدراسية لإنجاز أي عمل
- معرفة كيفية تجميع اهتمامات الفرد من خلال الملاحظة والتفكير النقدي وترجمتها إلى إبداعات فنية
- تعلم كيفية تخطيط وتطوير وتقديم المنتجات الفنية بشكل ملائم، باستخدام استراتيجيات الإنتاج الفعالة ومساهمات إبداعية الخاصة
- التخلص من الخوف من الإبداع الفني واستخدام تقنيات لمكافحته
- معرفة والاستفادة من المواد والدعم المختلفة
- البحث في الذات، في الفضاء العاطفي للفرد وما هو حوله، بحيث يتم إجراء تحليل لهذه العناصر لاستخدامها لصالح إبداع الفرد

الوحدة 3. مشاريع الصورة

- اكتشاف مشاعرك 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 لاستخدام 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 4. الرسم التوضيحي

- معرفة وتقدير الأعمال والحرف المهنية للرسامين الأكثر تميزًا
- استخدام العناصر الرسومية الأساسية، الخط والبقع؛ والأكثر تعقيدًا، بتقنيات وأدوات مختلفة
- فهم أهمية الرسم التوضيحي في التطورات الرسومية بأنواعها المختلفة
- البدأ في الرسم التوضيحي للأطفال، وفهم أهميته ونطاقه واتجاهاته
- البدأ في عالم الإبداع الهزلي، وفهم العملية التركيبية على مستوى السرد والرسومات
- البدأ في تصميم الأزياء الرقمية من خلال إنشاء *Patterns*

03

الهيكل والمحتوى

تم تصميم هيكل المحتويات من قبل فريق من المتخصصين، على دراية بأهمية التدريب في أيامنا هذه لتكون قادراً على التقدم في سوق العمل بأمان وقدرة تنافسية، ومن أجل ممارسة مهنتك بالتميز الذي يسمح به فقط أفضل تدريب.

شهادة الخبرة الجامعية هذه تحتوي على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق"

الوحدة 1. رسومات للتصميم

1.1. المقدمة في الرسم
1.1.1. تعريف المفهوم
2.1.1. الإمكانيات التقنية
3.1.1. أهمية الرسم التناظري
4.1.1. الرسم عبر التاريخ
2.1. المواد I: التقنيات الجافة
1.2.1. أوراق مناسبة
2.2.1. فحم
3.2.1. الطباشير الأحمر وقلم الرصاص كونتي
4.2.1. الجرافيت
5.2.1. أقلام رصاص ملونة
6.2.1. أقلام التحديد والأقلام
7.2.1. الوان الباستيل
3.1. المواد II: التقنيات الرطبة
1.3.1. أوراق مناسبة
2.3.1. تمبيرا
3.3.1. الحبر الصيني
4.3.1. ألوان مائية
4.1. التحليل الطبيعي
1.4.1. الرسم الحر
2.4.1. الخط والنقطة
3.4.1. اللطخة
4.4.1. حالة عملية: اطلاق اليد
5.4.1. الدانتيل: النسبة والحجم
5.1. تقنيات الرسم اليدوي
1.5.1. *Cross hatching*
2.5.1. تقنية التظليل
3.5.1. العلاقة مع الأشكال الهندسية
4.5.1. استخدام الخيال
6.1. الرسم التقني
1.6.1. التوحيد
2.6.1. الإسقاطات العمودية
3.6.1. عرض متساوي القياس
4.6.1. منظورية الفروسية
5.6.1. المنظورية مخروطية
7.1. الضوء كمغير حجم
1.7.1. اتجاه الضوء وإسقاط الظل
2.7.1. الضوء والظلام
3.7.1. تدرج الرمادي. كثافة الخط
4.7.1. تمارين تطبيقية
8.1. الرسم في الوسائط الرقمية
1.8.1. من التناظرية إلى الرقمية
2.8.1. الكمبيوتر اللوحي للرسومات
3.8.1. ipad: Procreate
4.8.1. الرسم ثلاثي الأبعاد: Sketchup
9.1. أنواع الرسومات حسب موضوعها
1.9.1. الموضوعات الرائعة: الحياة الساكنة، والصورة الشخصية، والعري، والمناظر الطبيعية، والمشهد النوعي
2.9.1. الأشكال الاصطناعية
3.9.1. الأشكال الطبيعية
4.9.1. الإنسان
10.1. من الفكرة إلى الورق
1.10.1. حالة عملية I: ماذا أرى؟
2.10.1. حالة عملية II: كيف أشعر؟
3.10.1. حالة عملية III: الرسم الفني في برنامج Sketchup
4.10.1. حالة عملية IV: اختيار الموضوع

الوحدة 2. أساسيات الإبداع

1.2. مقدمة إبداعية
1.1.2. الاسلوب في الفن
2.1.2. ثقف بصرك
3.1.2. هل يمكن لأي شخص أن يكون مبدعاً؟
4.1.2. اللغات التصويرية
5.1.2. ما الذي أحتاجه؟ المواد
2.2. التصور كأول عمل إبداعي
1.2.2. ماذا ترى؟ ماذا تسمع؟ بماذا تحس؟
2.2.2. تصور، لاحظ، اختبر باهتمام
3.2.2. البورتريه والصورة الذاتية: كريستينا نونيز
4.2.2. حالة عملية: الحوار الضوئي. الغوص في النفس

الوحدة 3. مشاريع الصورة

1.3. العلاج الفني
1.1.3. ما هو العلاج الفني؟
2.1.3. أصل العلاج الفني
3.1.3. الوظيفة والفوائد
4.1.3. المراجع البصرية
2.3. معرفة الذات
1.2.3. النشاط I: من كنت؟
2.2.3. النشاط II: من أنا؟
3.2.3. النشاط III: أنا مع نفسي
4.2.3. التفكر
3.3. عبور الهوية
1.3.3. النشاط: تحولات هويتي
2.3.3. المراجع
3.3.3. تطوير النشاط
4.3.3. تحليل النتائج
4.3. الجسد، المكان الذي يُكتب فيه المعنى ويُعاد بناؤه
1.4.3. المقدمة: الجسم المثالي؟
2.4.3. الصور النمطية الاجتماعية، الرجال والنساء
3.4.3. النهج الانعكاسي: الجسد باعتباره تضاريس ذات أهمية
4.4.3. النشاط: تمثيل الجسم الاجتماعي والشخصي المثالي
5.4.3. الخلاصة
5.3. الصورة المجردة
1.5.3. الصورة التمثيلية
2.5.3. الصورة المجردة
3.5.3. الصورة الرمزية
4.5.3. النشاط: مسار التجريد
6.3. الصور القابلة للتحديد I: القوام
1.6.3. الفن اللمسي: من البصري إلى اللمس
2.6.3. أهمية القوام
3.6.3. القوام اللمسي
4.6.3. القوام البصري
5.6.3. القوام الوهمي
6.6.3. القوام العضوي والهندسي

3.2. مواجهة ورقة بيضاء
1.3.2. الرسم بلا خوف
2.3.2. الدفتر كأداة
3.3.2. كتاب الفنان، ما هو ؟
4.3.2. المراجع
4.2. إنشاء كتاب الفنان لدينا
1.4.2. التحليل واللعب: أقلام رصاص وأقلام تحديد
2.4.2. حيل لتحرير يدك
3.4.2. الأسطر الأولى
4.4.2. القلم
5.2. تأليف كتاب الفنان الثاني
1.5.2. اللطخة
2.5.2. الشموع. التجريب
3.5.2. أصباغ طبيعية
6.2. تأليف كتاب الفنان الثالث
1.6.2. كولاج و تركيب الصورة
2.6.2. الأدوات التقليدية
3.6.2. الأدوات عبر الإنترنت: Pinterest
4.6.2. تجربة تكوين الصورة
7.2. الفعل بدون تفكير
1.7.2. ماذا نحقق من خلال العمل بدون تفكير؟
2.7.2. الارتجال: هنري ميشو
3.7.2. *Action painting*
8.2. الناقد كفنان
1.8.2. النقد البناء
2.8.2. بيان حول النقد الإبداعي
9.2. حظر الإبداع
1.9.2. ما المقصود بالحظر؟
2.9.2. توسيع الحدود
3.9.2. حالة عملية: تلطيخ اليدين
10.2. دراسة كتاب الفنان لدينا
1.10.2. العواطف وإدارتها في المجال الإبداعي
2.10.2. عالمك الخاص في دفتر
3.10.2. بماذا شعرت؟ التحليل الذاتي
4.10.2. حالة عملية: النقد الذاتي

7.3. الصور القابلة للتحديد II: مشروع القوام
1.7.3. النشاط: قصة أطفال بالقوام
2.7.3. الموضوع والألوان والمواد
3.7.3. منظمة
4.7.3. المراجع البصرية
8.3. تجربة اللون
1.8.3. استخدام اللون. المُدّالة
2.8.3. الفنانين المرجعيين
3.8.3. النشاط: تركيب تجريبي بالألوان
4.8.3. التحليل والاستنتاجات
9.3. تجربة في التصوير الفوتوغرافي الرقمي
1.9.3. العرض التقديمي للنشاط
2.9.3. البحث عن الصور المرجعية
3.9.3. عملية رسم
4.9.3. التحبير والتلوين في برنامج Photoshop
5.9.3. اللمسات النهائية والعرض التقديمي
10.3. ما وراء الصورة: البيانات الوصفية
1.10.3. التصميم الرقمي والبيانات الوصفية
2.10.3. إضافة البيانات الوصفية
3.10.3. الهياكل المعلوماتية الفوقية
4.10.3. المراجع

الوحدة 4. الرسم التوضيحي

1.4. مقدمة للرسم التوضيحي
1.1.4. الفرق بين الرسم التوضيحي والرسم
2.1.4. الفرق بين الرسم التوضيحي واللوحة
3.1.4. الرسم التوضيحي كنظام
4.1.4. السلسلة التوضيحية
2.4. مقدمة في الرسوم التوضيحية للأطفال
1.2.4. العالم الرائع للرسومات التوضيحية للأطفال
2.2.4. الجمهور
3.2.4. الصور تحكي قصة
4.2.4. المراجع
3.4. مشروع: توضيح من القصة
1.3.4. العرض التقديمي وشرح المشروع
2.3.4. تطوير الجرافيك
3.3.4. عرض المشروع
4.3.4. تحليل المقترحات
4.4. مقدمة للقصص المصورة
1.4.4. تعريف المفهوم
2.4.4. تاريخ القصص المصورة
3.4.4. ميزات القصص المصورة
4.4.4. مكونات القصص المصورة
5.4. مشروع القصص المصورة : البدء في هذه العملية
1.5.4. قصص مصورة أم كوميدية أم مصورة؟
2.5.4. عرض المشروع
3.5.4. مناقشة الأفكار: الحجة
4.5.4. مناقشة الأفكار: الشخصيات والمكان والزمان
5.5.4. تحديد القصة وعدد المقالات القصيرة
6.4. مشروع قصة مصورة: تحديد أسلوب الرسم والتقنية
1.6.4. عمليات البحث عن المراجع في عالم القصص المصورة
2.6.4. الرسومات والأفكار الأولى
3.6.4. تطوير الجرافيك
4.6.4. استكمال المشروع وتسليمه
7.4. *Matte painting*
1.7.4. مما تتكون؟
2.7.4. ما هي المهارات التي يجب أن يتمتع بها الفنان *matte painting*؟
3.7.4. تطبيقات *matte painting*
4.7.4. المراجع البصرية
8.4. الرسوم التوضيحية للأزياء
1.8.4. مما تتكون؟
2.8.4. جولة تاريخية موجزة
3.8.4. تطبيقات الجوال المميزة
4.8.4. الببليوغرافيا الموصى بها

9.4. مشروع أزياء: البدء
1.9.4. بناء صورة من المفهوم
2.9.4. شرح المشروع: رسم توضيحي بطبعتين
3.9.4. مفهوم *rapport*. الإنشاء اليدوي ل *pattern*
4.9.4. إنشاء الأنماط في Illustrator
10.4. مشروع أزياء: التطوير
1.10.4. تصميم *pattern* في Illustrator من خلال السبب الذي تم إنشاؤه
2.10.4. تطوير *pattern* 2
3.10.4. تجميع *mockup*
4.10.4. عرض وتحليل المشاريع

"تجربة تدريبية فريدة ومهمة وحاسمة لتعزيز تطورك المهني"

04

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 يرسي 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 طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

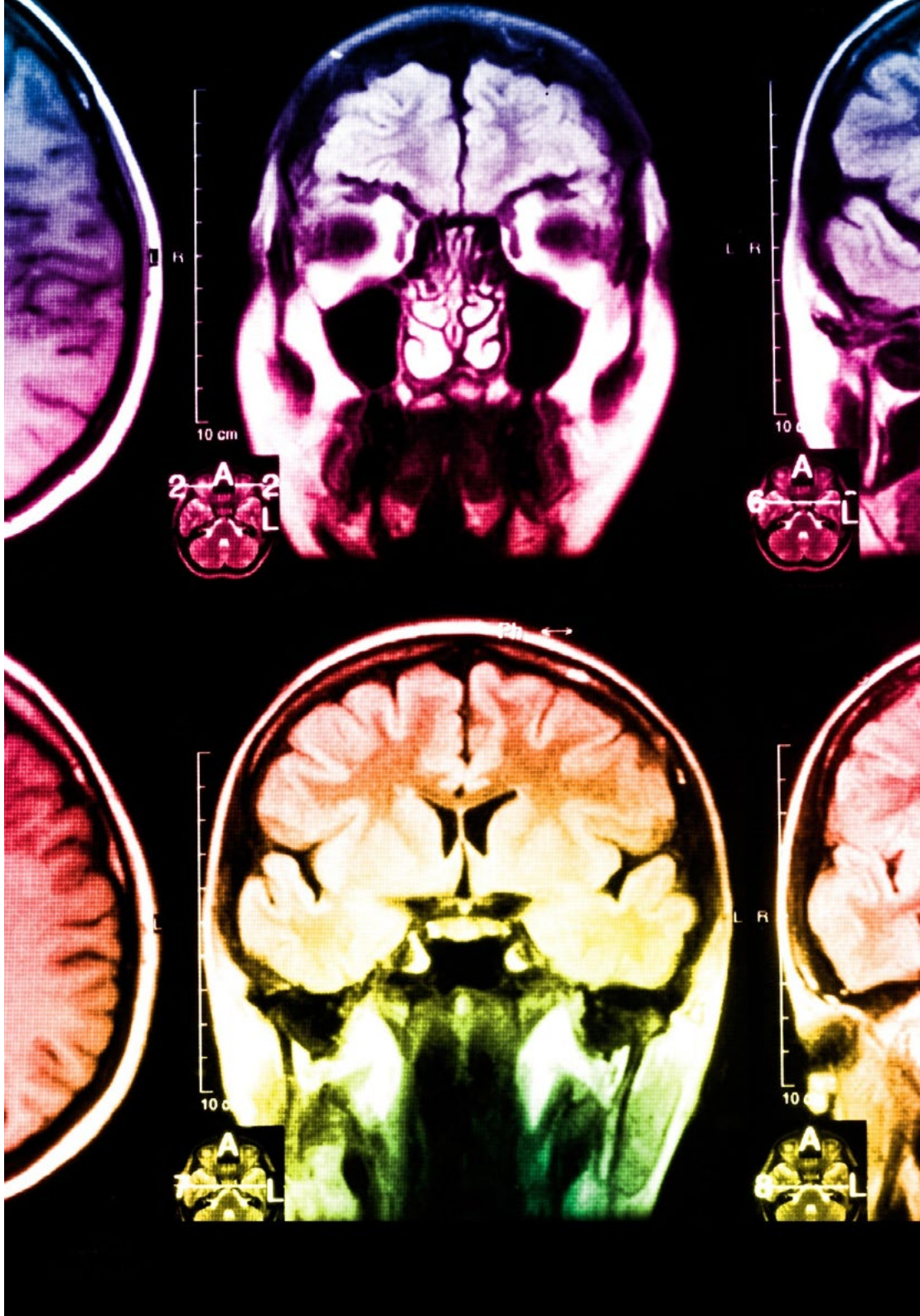
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم 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.

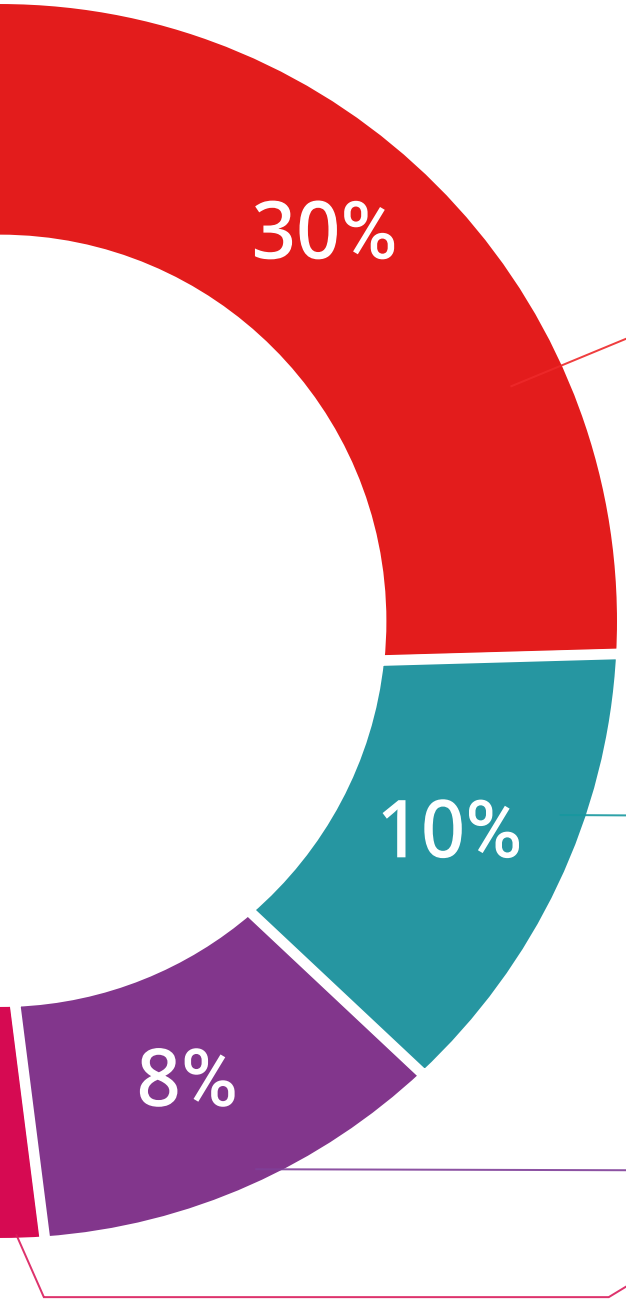
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

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



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا 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.

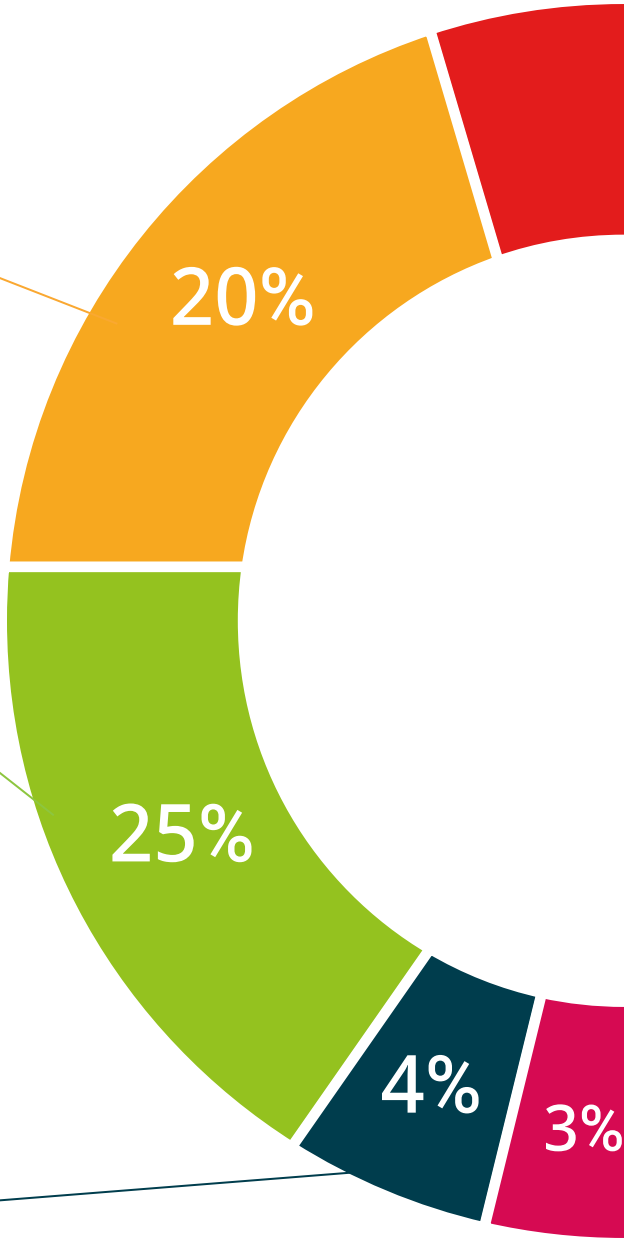
ملخصات تفاعلية

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 مايكروسوف 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.



05

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في التصميم المُصَوَّر، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على شهادة اجتياز شهادة الخبرة الجامعية الصادرة 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 المُصَوَّر** علىالبرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **شهادة الخبرة الجامعية** ذا الصلة الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية.**

إن المؤهل الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في 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 المُصَوَّر**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **600 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

شهادة الخبرة الجامعية

في

التصميم المُصَوَّر

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 600 ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

techtitute.com/certificates الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
التصميم المُصَوَّر

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

شهادة الخبرة الجامعية
التصميم المُصَوَّر

tech الجامعة التيكنولوجية