

شهادة الخبرة الجامعية  
الرسم التوضيحي الاحترافي  
لمشاريع السرد الرقمي



الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

## شهادة الخبرة الجامعية الرسم التوضيحي الاحترافي لمشاريع السرد الرقمي

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 اشهر

« 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.techitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-professional-illustration-digital-narrative-project](http://www.techitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-professional-illustration-digital-narrative-project)

# الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 26

04

المنهجية

صفحة 18

03

الهيكل والمحتوى

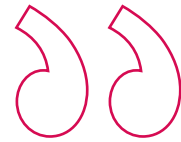
صفحة 12

# المقدمة

تتيح لك القدرة على تكييف رسالة ما مع هوية بصرية معينة رواية قصة بطريقة مختلفة، مما يجذب انتباه المزيد من الأشخاص ويزيد من فرص إقناعهم. لهذا السبب، يتزايد الطلب على المحترفين الذين يتقنون تقنيات وأدوات التوضيح الرئيسية. لكي يتمكن الخريجون من تكييف ملفهم الشخصي مع متطلبات هذا الطلب، قررت TECH إطلاق مؤهل علمي ديناميكي ومتعدد التخصصات من شأنه أن يزودهم بالمعرفة الأكثر شمولاً وتقسماً، مما يسمح لهم بتنفيذ أحدث الرسوم المتحركة و استراتيجيات التصميم في ممارستها. كل هذا بتنسيق مريح وسهل الوصول إليه 100% عبر الإنترنت يتضمن 600 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملي والإضافي.



البرنامج المثالي لإكمال ملفك المهني كرسام  
ومنح سيرتك الذاتية مكافأة تفاضلية ستجعلك  
متميزاً في أي مشروع لاختيار الموظفين"



أتاحت إمكانيات الاتصال التي نشأت عن تطور السرد الرقمي إنشاء استراتيجيات إبداعية أكثر فعالية وتخصصًا، مع هامش إقناع محتمل قادر على الوصول إلى جمهور مستهدف أوسع وأكثر فعالية. علاوة على ذلك، على مر السنين، تم تنفيذ أدوات جديدة ومحددة وكاملة بشكل متزايد، الأمر الذي لم يجعل عمل المهنيين في هذا القطاع أسهل فحسب، بل سمح لهم أيضًا بتطوير المزيد من المشاريع التقنية التي تتكيف مع احتياجاتهم الحالية في السوق.

بناءً على ذلك، قامت TECH بتجميع المعلومات الأكثر اكتمالاً ودقة في هذا المجال في شهادة الخبرة الجامعية هذه في الرسم التوضيحي الاحترافي لمشاريع السرد الرقمي، بحيث يمكن للخريجين التخصص في هذا المجال 100% عبر الإنترنت، إنه برنامج متعدد التخصصات وديناميكي يتعمق في مفاتيح الرسم التوضيحي المطبق على الفن الرقمي وإنشاء الرسوم الهزلية كوسيلة للتعبير، مع التركيز أيضًا على خصوصيات وعموميات الرسوم المتحركة ونماذجها المستقبلية. أخيرًا، سيعرّف الطالب على مفهوم الفن (Concept Art) وسيسمح له بتطوير معرفة شاملة حول الأدوات والاستراتيجيات الإبداعية الرئيسية لتحويل الأفكار إلى صور.

للقيام بذلك، سيكون لديه 600 ساعة من المواد النظرية والعملية، والتي تمت إضافة محتوى إضافي عالي الجودة إليها: مقاطع فيديو مفصلة، وصور، وملخصات ديناميكية، وتمارين المعرفة الذاتية، ومقالات بحثية وقراءات تكميلية. بالتالي، سوف تكون قادرًا على التعمق بطريقة شخصية في الجوانب المختلفة للمنهج، وحضور تدريب يتكيف مع درجات مختلفة من طلب الخريجين.

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الرسم التوضيحي الاحترافي لمشاريع السرد الرقمي على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالًا وحدائثًا في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ إعداد دراسات حالة قدمها خبراء في مجال التوضيح المهني
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات 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



بفضل تنسيقها المريح 100% عبر الإنترنت، ستتمكن من العمل على إتقان مهاراتك الإبداعية في إدارة مشاريع السرد الرقمي من أي مكان تريد ودون جداول زمنية مقيدة"

ستعمل باستخدام أحدث الأدوات في البيئة المهنية  
الإبداعية المتخصصة في مجال الرسوم المتحركة.

هل ترغب في اكتساب مهارات خبير في الرسم التوضيحي وعلم  
العلامات للقنوات الرقمية؟ اختر هذا البرنامج وابدأ العمل عليه.

البرنامج المثالي للتعمق في خصوصيات وعموميات  
مفهوم الفن وتطوير المعرفة المتخصصة حول  
تقنيات النحت الاحترافية في المجال الرقمي"

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 تدريباً غامراً مبرمجاً 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

نظرًا للطلب الحالي الموجود في سوق العمل على المتخصصين في القطاع الإبداعي الذين يتقنون الرسم التوضيحي المتخصص في مشاريع السرد الرقمي، قامت TECH بتطوير شهادة الخبرة الجامعية هذه من أجل تقريب الخريجين من المعلومات التي تتيح لهم أن يصبحوا على دراية بهذا المجال. . للقيام بذلك، سيزودك بالمحتوى الأكثر دقة وتحديثًا، بالإضافة إلى أفضل الأدوات الأكاديمية وأكثرها فعالية والتي ستساعدك على تجاوز أهدافك الخاصة في 6 أشهر.





بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه، سوف تتقن استراتيجيات مفهوم الفن (Concept Art) الأكثر فعالية، وستطبق على ملفك المهني القدرة على التقاط الأفكار الإبداعية التقنية والمعقدة بصرياً.



## الأهداف العامة



- ♦ تطوير المعرفة المتخصصة لاتجاهات التصميم الرقمي الحالية
- ♦ التعرف بالتفصيل على الأدوات الأكثر عملية وفعالية لتطوير مشاريع السرد الرقمي
- ♦ تكييف الصورة المهنية للخريج مع الطلب الحالي في سوق العمل

هل ترغب في إتقان مهاراتك في الرسم التوضيحي الاحترافي الذي يركز على القصص المصورة؟ سجل في هذا البرنامج وكن رسامًا متميزًا مع TECH



## الأهداف المحددة



### الوحدة 1. السرد الرقمي المطبق على التوضيح

- ♦ التعرف على الروايات الرقمية وتطبيقاتها في مجال الرسم التوضيحي
- ♦ تحديد الثقافة السيبرانية كجزء أساسي من الفن الرقمي
- ♦ إدارة السرد السيميائي كوسيلة للتعبير في الرسم نفسه
- ♦ التعرف على الاتجاهات الرئيسية في مجال الرسم التوضيحي والقيام بإجراء مقارنة بين الفنانين المختلفين
- ♦ إتقان التقنية المرئية للسرد الرسومي وقيمة رواية القصص (Storytelling) المطبقة على تطوير الشخصية

### الوحدة 2. الرسوم التوضيحية المهنية تركز على القصص المصورة

- ♦ تفسير القصص المصورة كوسيلة للتعبير للعديد من الرسامين
- ♦ معرفة الجماليات المختلفة في التطوير البصري للقصص المصورة
- ♦ دراسة العناصر المرئية والسردية في القصص المصورة من نوع الأبطال الخارقين وفي نوع الخيال أو المغامرة.
- ♦ تحليل القصص المصورة في آسيا، مع دراسة رسمية للمانغا كمنتج تحريري ترفيهي في اليابان
- ♦ فهم الزخارف البصرية للمانجا والأنيمي وبنائها

### الوحدة 3. الرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة

- ♦ تطبيق موارد الرسوم المتحركة من خلال التوضيح الرقمي
- ♦ التعرف على الأدوات الأكثر تطوراً للعمل باحترافية أكثر فعالية في تخصص الرسوم المتحركة
- ♦ دراسة المراجع البصرية الناجحة التي وضعت نماذج في استوديوهات الرسوم المتحركة المختلفة
- ♦ توضيح ضمن سلسلة من المبادئ حملة إعلانية سيتم تحريكها لاحقاً
- ♦ التمييز بين الاعتبارات الفنية عند العمل على الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد أو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

### الوحدة 4. مفهوم الفن (Concept Art)

- ♦ تقديم مفهوم الفن (Concept Art) كنموذج فني في البانوراما الإبداعية للمصمم والرسام المحترف
- ♦ تطبيق تقنيات النحت الاحترافية في المجال الرقمي
- ♦ التعرف على التركيب والتلوين ثلاثي الأبعاد للعناصر المختلفة التي سيتم تصميمها
- ♦ تقييم الأدوات الرقمية المتاحة لنمذجة الشخصية أو الكاريكاتير ودمج المتطلبات البصرية التي تمت دراستها مسبقاً
- ♦ محاكاة مشروع ثلاثي الأبعاد حقيقي، مع تقديم مفاهيم لغة الفيلم ومتطلبات الإخراج الفني



# الهيكل والمحتوى

المنافسة من حيث العرض الأكاديمي الموجود حاليًا في السوق للحصول على مؤهلات علمية تسمح للمحترفين بالتخصص في مجال السرد الرقمي واسعة جدًا. مع ذلك، لا يوجد برنامج يقترب من ما تقدمه TECH. ذلك لأن هذه الجامعة لا تتضمن في جميع تدريباتها أفضل المناهج النظرية فحسب، بل تقترح أيضًا حالات عملية يمكن للخريجين بفضلها إتقان مهاراتهم. كما أنها تختار مجموعة متنوعة من المواد الإضافية عالية الجودة التي تتيح لهم التعمق بطريقة شخصية في أهم المفاهيم لأدائهم المهني.



بفضل المنهجية التربوية التي تستخدمها TECH في مؤهلاتها العلمية، ستلتحق بالتعلم الطبيعي والتقدمي، دون الحاجة إلى استثمار ساعات إضافية في الحفظ"



## الوحدة 1. السرد الرقمي المطبق على التوضيح

- 1.1. كيفية تحويل السرد الرقمي إلى الرسم التوضيحي؟
  - 1.1.1. السرد الرقمي
  - 2.1.1. فن رواية القصص
  - 3.1.1. الموارد المتوفرة
- 2.1. الثقافة الإلكترونية والفن الرقمي
  - 1.2.1. ثقافة الفضاء الإلكتروني في القرن الجديد
  - 2.2.1. الثقافة المطبقة على التكنولوجيا
  - 3.2.1. رسامون ناجحون في البيئة الرقمية
- 3.1. الرسم التوضيحي السردية
  - 1.3.1. رواية قصة
  - 2.3.1. النص والمقل
  - 3.3.1. الاستمرارية
  - 4.3.1. عناصر سردية أخرى
- 4.1. الرسم التوضيحي والسمياتيات
  - 1.4.1. السيميولوجيا في مجال التوضيح
  - 2.4.1. الرمز كمورد
  - 3.4.1. تركيبة الصورة
- 5.1. رسومات تتحدث عن نفسها
  - 1.5.1. حذف النص
  - 2.5.1. التعبير الجرافيكي
  - 3.5.1. رسم التفكير في خطاب
  - 4.5.1. الرسم الطفولي كنموذج
- 6.1. السرد الرقمي كمورد تعليمي
  - 1.6.1. التطور السردية
  - 2.6.1. البيئة الفائقة
  - 3.6.1. بيئة الوسائط المتعددة
- 7.1. قوة سرد القصص (Storytelling)
  - 1.7.1. الاستفادة من سرد القصص (Storytelling)
  - 2.7.1. إدارة الخطاب
  - 3.7.1. الإجراءات التكميلية
  - 4.7.1. تطبيق الفوارق الدقيقة

- 8.1. الاتجاهات الرئيسية في الرسم التوضيحي
  - 1.8.1. الفنانين الناجحين
  - 2.8.1. الأنماط البصرية التي ميزت التاريخ
  - 3.8.1. نسخ أو تحديد النمط الخاص؟
  - 4.8.1. طلب العميل المحتمل
- 9.1. تقنيات التحسين البصري السردية
  - 1.9.1. السرد البصري
  - 2.9.1. الانسجام والتباين
  - 3.9.1. التواصل مع التاريخ
  - 4.9.1. الرموز البصرية
- 10.1. الهوية البصرية السردية للشخصية
  - 1.10.1. تحديد الشخصية
  - 2.10.1. السلوك والإيماءات
  - 3.10.1. السيرة الذاتية
  - 4.10.1. دعم الكلام والإسقاط الرسومي

## الوحدة 2. الرسوم التوضيحية المهنية تركز على القصة المصورة

- 1.2. القصة المصورة كوسيلة للتعبير
  - 1.1.2. القصة المصورة كوسيلة اتصال رسومية
  - 2.1.2. تصميم الرسوم الهزلية المرئية
  - 3.1.2. استنساخ الألوان في القصة المصورة
- 2.2. تقنيات الرسوم الهزلية وتطورها
  - 1.2.2. بدايات القصة المصورة
  - 2.2.2. التطور الجرافيكي
  - 3.2.2. الدوافع السردية
  - 4.2.2. تمثيل العناصر
- 3.2. التفكير الرسومي
  - 1.3.2. هيكل القصة المصورة
  - 2.3.2. رواية القصة
  - 3.3.2. تصميم الشخصيات
  - 4.3.2. تصميم السيناريوهات
  - 5.3.2. خطاب المشاهد

## الوحدة 3. الرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة

- 1.3 الرسوم المتحركة كوسيلة توضيحية
  - 1.1.3 الرسم للتحريك
  - 2.1.3 الرسومات الأولى
  - 3.1.3 المقاربات والفنون النهائية
  - 4.1.3 الرسم التوضيحي مع الحركة
- 2.3 تعقيد الرسوم المتحركة
  - 1.2.3 التكنولوجيا في مجال الرسوم المتحركة
  - 2.2.3 مفاتيح لتحريك العناصر
  - 3.2.3 الأساليب والتقنيات الجديدة
- 3.3 نماذج النجاح في الرسوم المتحركة
  - 1.3.3 الاعتراف بالنجاح
  - 2.3.3 أفضل استوديوهات الرسوم المتحركة
  - 3.3.3 الاتجاهات البصرية
  - 4.3.3 الأفلام القصيرة والأفلام الروائية
- 4.3 التكنولوجيا الحالية في الرسوم المتحركة
  - 1.4.3 ما الذي يتطلبه تحريك الرسم التوضيحي ؟
  - 2.4.3 البرامج المتاحة للتحريك
  - 3.4.3 إعطاء الحياة للشخصية والمكان
- 5.3 تصور قصة الرسوم المتحركة
  - 1.5.3 المفهوم الجرافيكي
  - 2.5.3 السيناريو والقصة المصورة (Storyboard)
  - 3.5.3 نمذجة الأشكال
  - 4.5.3 التطورات التقنية
- 6.3 تطبيق الرسم التوضيحي على حملة إعلانية
  - 1.6.3 الرسم التوضيحي الإعلاني
  - 2.6.3 المراجع
  - 3.6.3 ماذا نريد أن نقول؟
  - 4.6.3 ترجمة الأفكار إلى وسائط رقمية
- 7.3 التوليف الرسومي
  - 1.7.3 الأقل هو الأكثر
  - 2.7.3 التوضيح بدقة
  - 3.7.3 الهندسة في التوضيح

- 4.2 نوع الأبطال الخارقين
  - 1.4.2 القصة المصورة للأبطال الخارقين
  - 2.4.2 حالة القصة المصورة من Marvel
  - 3.4.2 حالة القصة المصورة من DC
  - 4.4.2 التصميم المرئي
- 5.2 النوع الرائع والمغامرة
  - 1.5.2 النوع الخيالي
  - 2.5.2 تصميم الشخصيات الرائعة
  - 3.5.2 الموارد والمراجع البصرية
- 6.2 القصة المصورة في آسيا
  - 1.6.2 المبادئ المرئية للرسم التوضيحي في آسيا
  - 2.6.2 تصميم الخط في الشرق
  - 3.6.2 السرد المرئي للقصة المصورة
  - 4.6.2 التصميم الجرافيكي الشرقي
- 7.2 التطوير التقني للمانغا
  - 1.7.2 تصميم المانغا
  - 2.7.2 الجوانب الرسمية والهيكل
  - 3.7.2 رواية القصة (Storytelling) والقصة المصورة
- 8.2 العلاقة بين المانغا والأنمي
  - 1.8.2 الرسوم المتحركة في اليابان
  - 2.8.2 ميزات الأنمي
  - 3.8.2 عملية تصميم الأنمي
  - 4.8.2 التقنيات البصرية في الأنمي
- 9.2 القصة المصورة في الوسائط الرقمية
  - 1.9.2 القصة المصورة من خلال الشاشة
  - 2.9.2 الرسوم المتحركة في القصة المصورة
  - 3.9.2 توازن الألوان والرموز البصرية
  - 4.9.2 هيكل الرسوم والأشكال
- 10.2 المشروع : تصميم قصة مصورة شخصية
  - 1.10.2 تعريف الأهداف
  - 2.10.2 القصة لتطويرها
  - 3.10.2 الشخصيات والممثلين
  - 4.10.2 تصميم السيناريوهات
  - 5.10.2 الأشكال

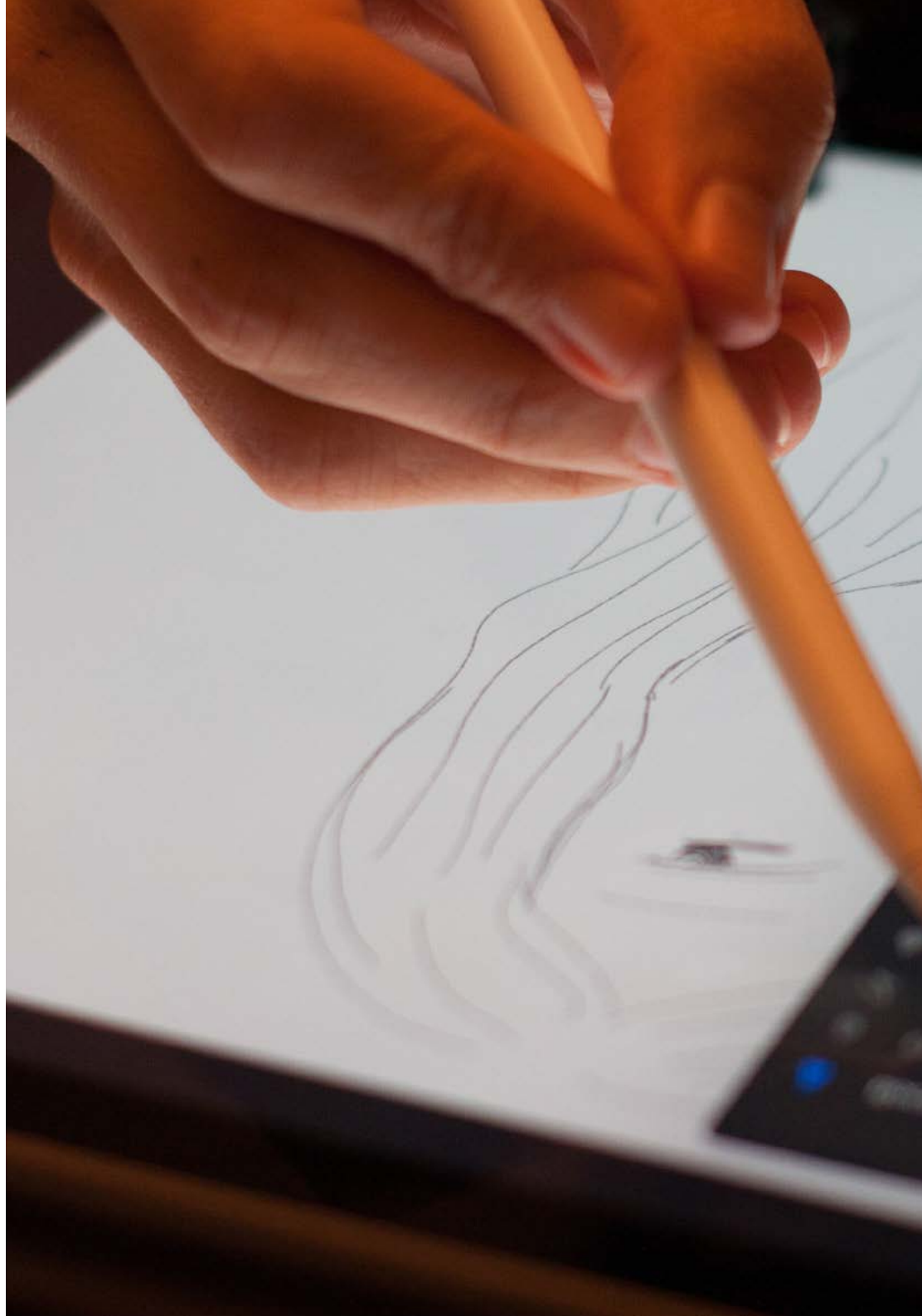
- 8.3 . تصميم قصة رسوم متحركة ثنائية الأبعاد
  - 1.8.3 . الرسم التوضيحي ثنائي الأبعاد
  - 2.8.3 . الاعتبارات الفنية في الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
  - 3.8.3 . سرد القصص بتقنية ثنائية الأبعاد
  - 4.8.3 . سيناريوهات ثنائية الأبعاد
- 9.3 . تصميم قصة رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد
  - 1.9.3 . الرسم توضيحي ثلاثي الأبعاد
  - 2.9.3 . الاعتبارات الفنية في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
  - 3.9.3 . الحجم والنمذجة
  - 4.9.3 . المنظور في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
- 10.3 . فن محاكاة ثلاثية الأبعاد بأبعاد ثنائية
  - 1.10.3 . الإدراك البصري في الرسوم المتحركة
  - 2.10.3 . القوام في الرسوم المتحركة
  - 3.10.3 . الضوء والحجم
  - 4.10.3 . المراجع البصرية

#### الوحدة 4. مفهوم الفن (Concept Art)

- 1.4 . ما هو مفهوم الفن (Concept Art)؟
  - 1.1.4 . تعريف واستخدام المفهوم
  - 2.1.4 . تطبيق مفهوم الفن (Concept Art) على وسائل الإعلام الجديدة
  - 3.1.4 . التطوير الرقمي لمفهوم الفن (Concept Art)
- 2.4 . اللون والتكوين الرقمي
  - 1.2.4 . اللوحة الرقمية
  - 2.2.4 . المكتبات ولوحات الألوان
  - 3.2.4 . التلوين الرقمي
  - 4.2.4 . تطبيق الملمس
- 3.4 . تقنيات النحت التقليدية
  - 1.3.4 . الرسم التوضيحي الذي تم إحضاره للنحت
  - 2.3.4 . تقنيات النمذجة النحتية
  - 3.3.4 . القوام والحجم
  - 4.3.4 . مشروع النحت



- 4.4 الرسم والتركيب ثلاثي الأبعاد
  - 1.4.4 الرسم بالتصميم ثلاثي الأبعاد
  - 2.4.4 القوام الطبيعي والاصطناعي ثلاثي الأبعاد
  - 3.4.4 دراسة حالة: الواقعية في ألعاب الفيديو
  - 5.4 نمذجة الشخصيات والرسوم المتحركة
    - 1.5.4 تعريف الحرف ثلاثي الأبعاد
    - 2.5.4 البرمجيات المستخدمة
    - 3.5.4 الدعم التقني
    - 4.5.4 الأدوات المستخدمة
  - 6.4 تعريف الكائنات والسيناريوهات
    - 1.6.4 المشهد التوضيحي
    - 2.6.4 تصميم السيناريو في الإسقاط المتساوي القياس
    - 3.6.4 الكائنات التكميلية
    - 4.6.4 زخرفة البيئة
  - 7.4 اللغة السينمائية
    - 1.7.4 سينما الرسوم المتحركة
    - 2.7.4 الموارد الجرافيكية المرئية
    - 3.7.4 الجرافيكات المتحركة
    - 4.7.4 صورة حقيقية مقابل الرسوم المتحركة بالكمبيوتر
  - 8.4 اللمسات والصقل الجمالي
    - 1.8.4 الأخطاء الشائعة في التصميم ثلاثي الأبعاد
    - 2.8.4 تقديم درجة أكبر من الواقعية
    - 3.8.4 المواصفات التقنية
    - 7.4 محاكاة لمشروع ثلاثي الأبعاد
      - 1.9.4 التصميم الحجمي
      - 2.9.4 الفضاء والحركة
      - 3.9.4 الجماليات البصرية للعناصر
      - 4.9.4 اللقطات النهائية
    - 10.4 الاتجاه الفني للمشروع
      - 1.10.4 وظائف التوجيه الفني
      - 2.10.4 تحليل المنتج
      - 3.10.4 الاعتبارات التقنية
      - 4.10.4 تقييم المشاريع

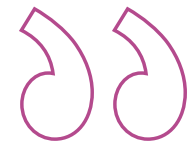


# المنهجية

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 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 مدرء المستقبل. وهذا المنهج، في طبيعة 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 (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 أيضًا 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

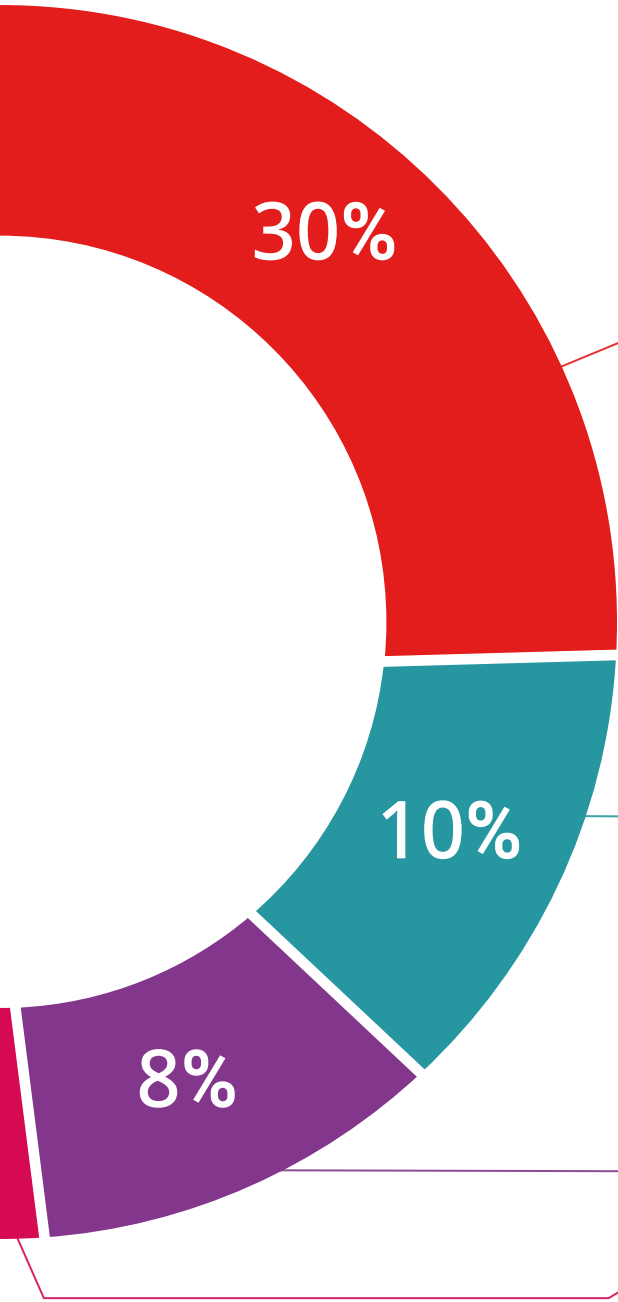


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

### 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.



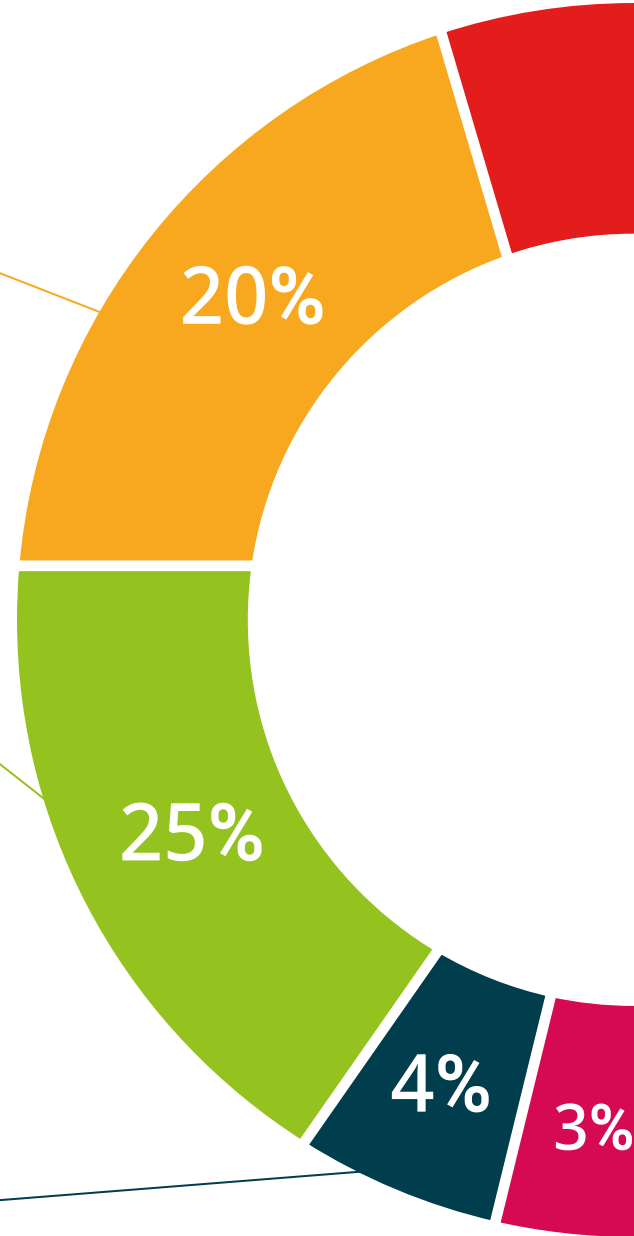
#### ملخصات تفاعلية

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 الرسم التوضيحي الاحترافي لمشاريع السرد الرقمي، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائق، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الرسم التوضيحي الاحترافي لمشاريع السرد الرقمي على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحدثا 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 الرسم التوضيحي الاحترافي لمشاريع السرد الرقمي

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 600 ساعة



الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

شهادة الخبرة الجامعية  
الرسم التوضيحي الاحترافي  
لمشاريع السرد الرقمي

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 اشهر
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

شهادة الخبرة الجامعية  
الرسم التوضيحي الاحترافي  
لمشاريع السرد الرقمي