شهادة الخبرة الجامعية

تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية

تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو

- 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-sound-music-design-video-games**

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 16

05
المنهجية
صفحة 20

06
المؤهل العلمي
صفحة 28

01
المقدمة

لقد تم إحراز تقدم كبير منذ ظهور أول لعبة فيديو قادرة على إعادة إنتاج الأصوات. أحدثت هذه التفاصيل الصغيرة فرقًا كبيرًا في ذلك الوقت، خاصة مع إصدار Atari 2600 في عام 1977، والذي كان أول الوحدة تحكم تتضمن مؤثرات صوتية ومحاولة لفرقة موسيقية. ولكن لم يتم إتقان هذه التقنية إلا بعد مرور بضع سنوات مع الجزء الأول من Pac Man مع«mech-mech" الشهير. ومنذ تلك اللحظة أصبحت الموسيقى التصويرية للعبة هي السمة المميزة لها وحالياً الصناعة تحتاج إلى مصممين متخصصين في هذا المجال. وبالتالي، سيوفر هذا البرنامج للطلاب إمكانية التدريب كمحترفين سليمين.

أصوات لعبة الفيديو هي خطاب الغلاف الخاص بها. صمّم مقطعًا صوتيًا
سيسجل في التاريخ بفضل هذا البرنامج"

عندما يسمع الناس كلمات مثل *Super Mario, Zelda Devil May Cry*, من المحتمل جدًا أن يتم إعادة إنتاج الأصوات والموسيقى المميزة لكل عنوان في أذهانهم. ولذلك، فإن الموسيقى التصويرية للعبة الفيديو هي أكثر بكثير من مجرد الطريقة التي يتم بها إعداد المشهد. ومن سماتها المميزة أنها، إذا تم تنفيذها بشكل جيد، يمكن أن تدخل في التاريخ باعتبارها واحدة من الأرخص.

من ناحية أخرى، يعد الصوت مهمًا جدًا لدرجة أنه يسمح للاعبين بالمشاركة بشكل أكبر في حركيات اللعبة. الجميع يتوتر عندما *Resident Evil 2* (الأصلي والمعاد صنعه)، تتغير الموسيقى بشكل جذري قبل ظهور *Némesis*. هذه الغمزات الصغيرة لا يمكن أن تكون ممكنة إلا إذا كان لديك مصمم خبير في هذا المجال.

مع أخذ كل ما سبق في الاعتبار، تم تنفيذ هذه الخبرة الجامعية في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو، ليصبح الحل لمشكلة القطاع: عدم وجود محترفين متخصصين في هذا المجال. لذلك، سيكون لدى الطالب سلسلة من المحتويات التي ستعده لتأليف اللعبة وتطويرها الموسيقي.

كل هذا من خلال برنامج عبر الإنترنت بالكامل، حيث يمكن للطالب الدخول إليه بغض النظر عن مكان تواجده في العالم. بالإضافة إلى ذلك، بفضل الحصول على الشهادة مباشرة، لن تحتاج إلى إكمال المشروع النهائي، مما يسمح لك بالوصول إلى المقترحات المهنية الجديدة مباشرة بعد الفصل الأخير.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق. ومن أبرز الميزات:

- معرفة محددة في التصميم السليم، مُعدة للمهنيين المستقبليين في هذا القطاع
- اهتمام خاص بأهمية التأليف الموسيقي في ألعاب الفيديو
- وضع سياق مجال الصوت في صناعة ألعاب الفيديو
- توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

> حول شغفك إلى مهنتك بفضل تحقيق هذه الخبرة الجامعية، حيث ستجد المواد اللازمة للتخصص في تصميم الصوت والموسيقى لألعاب الفيديو"

سيسمح لك التأهيل المباشر لهذه الخبرة الجامعية ببدء العمل كمصمم صوت لألعاب الفيديو على الفور"

تبحث الشركات عن مصممين قادرين على إنشاء الموسيقى التصويرية لأي لعبة فيديو.

في *TECH*، ستتاح لك الفرصة لأخذ هذا البرنامج عبر الإنترنت، بدون جداول زمنية وبدون اختبارات نهائية.

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 للمهني بالتعلم حسب السياق، بما معناه، بيئة محاكاة ستوفر 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 تُطرَح على مدار هذا البرنامج. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام جديد من مقاطع الفيديو التفاعلية التي أعدها خبراء معترف بهم.

02

الأهداف

لهذا البرنامج هدف واضح: تخصيص الطلاب في تصميم الموسيقى التصويرية الملحمية والعاطفية. ولهذا، سيكون لديهم برنامج عبر الإنترنت، حيث سيتمكنون من الحصول على كل المعرفة التي يحتاجونها للتعامل مع برامج التأليف الموسيقي ومزج الصوت المختلفة. وبالتالي، سيجدون النغمات التي تضفي الشخصية والتميز على لعبة الفيديو. بالإضافة إلى ذلك، من خلال السماح بالتأهيل المباشر، لن يحتاج المصمم إلى إكمال المشروع النهائي لإكمال البرنامج، ليتمكن من الوصول إلى فرص مهنية جديدة على الفور.

سجل الآن وستكون قادرًا على القيام بعمل لا تشوبه شائبة لتطوير الموسيقى التصويرية للعبة فيديو"

الأهداف العامة

- معرفة الأنواع المختلفة لألعاب الفيديو ومفهوم طريقة اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل ألعاب الفيديو أو في إنشاء تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عملية إنتاج لعبة الفيديو ومنهجية SCRUM لإنتاج المشاريع
- تعلم أساسيات تصميم ألعاب الفيديو والمعرفة النظرية التي يجب أن يعرفها مصمم ألعاب الفيديو
- توليد الأفكار وإنشاء قصص مسلية وخطوط حبكة ونصوص لألعاب الفيديو
- التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للعبة الفيديو
- القدرة على إنشاء Startup مستقلة للترفيه الرقمي

> ليس هناك وقت أفضل من الآن للارتقاء بحياتك المهنية إلى المستوى التالي: مصمم متخصص في الموسيقى التصويرية لألعاب الفيديو"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- التعرف على نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عناصر التصميم والألعاب
- التعرف على أنواع اللاعبين الحاليين ودوافعهم وخصائصهم
- معرفة ميكانيكا الألعاب ومعرفة MDA ونظريات أخرى لتصميم ألعاب الفيديو
- تعلم القواعد الأساسية لتحليل ألعاب الفيديو من خلال النظرية والأمثلة
- التعرف على تصميم مستويات اللعبة وكيفية إنشاء الألغاز ضمن هذه المستويات وكيفية وضع عناصر التصميم في البيئة

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- كتابة وتوضيح وثيقة تصميم احترافية
- التعرف على كل جزء من أجزاء التصميم: الفكرة العامة، والسوق، Gameplayوالميكانيكا، والمستويات، والتقدم، وعناصر اللعبة، وجهاز عرض بمستوى الرأس (HUD)، والواجهة
- معرفة عملية تصميم وثيقة التصميم أو GDD لتتمكن من تمثيل فكرة اللعبة نفسها في وثيقة مفهومة واحترافية ومعدة جيدًا

الوحدة 3. تصميم الصوت والموسيقى

- أداء التأليف الموسيقي والتطوير
- تصميم برامج التأليف الموسيقي
- معرفة كيفية تنفيذ عملية الإنتاج وما بعد الإنتاج
- تعلم كيفية عمل الخلط الداخلي وتصميم الصوت
- استخدام مكتبات الصوت والصوت الاصطناعي و Foley
- التعرف على تقنيات التأليف لألعاب الفيديو

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

المعلمون المسؤولون عن هذا المؤهل هم محترفون محترمون ومحبوبون في هذا القطاع. تسمح لهم إنجازاتهم بنقل المعرفة الأساسية لمساعدة الطلاب على اختراق تصميم وإنتاج الموسيقى التصويرية لألعاب الفيديو. بالإضافة إلى ذلك، أتاحت لهم خبرتهم الأكاديمية والعملية المشاركة في العديد من المشاريع الدولية، وهم على دراية تامة بمتطلبات ومتطلبات الشركات الكبيرة.

هذا الفريق التدريسي مستعد لمساعدتك على التخصص
وتحفيزك لتحقيق أهدافك"

هيكل الإدارة

أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

- مصمم السرد في استوديوهات Saona، إسبانيا
- مصمم السرد في Stage Clear Studios مطوراً للمنتج السري
- مصمم السرد في HeYou Games في مشروع«Youturbo"
- مصمم وكاتب سيناريو منتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة لشركة Telefónica Learning Services وTAK وBizpills
- مصمم المستويات في Índigo لمشروع«Meatball Marathon"
- أستاذ السيناريو لماجستير إنشاء ألعاب الفيديو في جامعة Málaga
- أستاذ قسم ألعاب الفيديو في التصميم السردي والإنتاج ضمن هيئة تدريس TAI للأفلام بمدريد
- أستاذ مادة التصميم السردي وورش عمل السيناريو، وفي بكالوريوس تصميم ألعاب الفيديو في ESCAV، Granada
- بكالوريوس فقه اللغة من جامعة Granada
- ماجستير في الإبداع والسيناريو التلفزيوني من جامعة الملك خوان كارلوس

الأساتذة

أ. Molas, Alba

- مصممة العاب فيديو
- إجازة في السينما والإعلام. مدرسة السينما في كاتالونيا. 2015
- طالبة في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية. Currnet – CEV. 2020
- تدريب متخصص في سيناريو الرسوم المتحركة للأطفال. Showrunners BCN. 2018
- عضوة في جمعية Women in Games
- عضوة في جمعية FemDevs

أ. Carrión, Rafael

- مصمم صوت ومبرمج صوت Unity3D
- إجازة في الهندسة الصناعية. جامعة Politécnica de Valencia. 2018
- ماجستير في برمجة ألعاب الفيديو. جامعة كاتالونيا المفتوحة. 2021
- دورة في الإنتاج الصوتي للألعاب مع WWIS. Berklee. 2019
- مبرمج صوتي في Women in Games. حالياً

> فريق تدريس مثير للإعجاب، مكون من محترفين من مجالات مختلفة من الخبرة، سيكونون معلميك أثناء التدريب: فرصة فريدة لا يمكنك تفويتها"

04

الهيكل والمحتوى

تم إعداد محتويات هذه الخبرة الجامعية مع الأخذ بعين الاعتبار المتطلبات التي تطلبها الشركات الكبيرة في هذا النوع من الوظائف. ولذلك سيتم تدريب الطالب على التعامل مع برامج التركيب ومزج الصوت المختلفة. ومعرفة تقنيات التأليف التي يستخدمها الدعاة العظماء لإنشاء موسيقى تصويرية ملحمية. سيتم تدريس كل هذا عبر الإنترنت، مما يسمح للطالب باختيار مكان وزمان حضور كل فصل.

تتيح لك خطة الدراسة هذه أخذها من أي مكان في العالم"

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

1.1. التصميم
1.1.1. التصميم
2.1.1. أنواع التصميم
3.1.1. عملية التصميم
2.1. عناصر التصميم
1.2.1. قواعد
2.2.1. التوازن
3.2.1. المرح
3.1. أنواع اللاعبين
1.3.1. المتصفح والاجتماعي
2.3.1. القاتل والفائزين
3.3.1. اختلافات
4.1. مهارات اللاعب
1.4.1. مهارات الدور
2.4.1. مهارات العمل
3.4.1. مهارات المنصة
5.1. ميكانيكا اللعبة I
1.5.1. عناصر
2.5.1. فيزيائيه
3.5.1. الأغراض
6.1. ميكانيكا اللعبة II
1.6.1. مفاتيح
2.6.1. المنصات
3.6.1. الأعداء
7.1. عناصر أخرى
1.7.1. ميكانيكيات
2.7.1. ديناميكيات
3.7.1. جماليات
8.1. تحليل لعبة الفيديو
1.8.1. تحليل قابلية اللعب
2.8.1. التحليل الفني
3.8.1. تحليل الاسلوب
9.1. تصميم المستوى
1.9.1. تصميم المستويات الداخلية
2.9.1. تصميم المستويات الخارجية
3.9.1. تصميم المستويات المختلطة
10.1. تصميم المستوى المتقدم
1.10.1. الألغاز
2.10.1. الأعداء
3.10.1. المحيط

الوحدة 2. وثيقة التصميم

1.2. هيكل الوثيقة
1.1.2. وثيقة التصميم
2.1.2. البنية A
3.1.2. النمط
2.2. الفكرة العامة والسوق والمراجع
1.2.2. الفكرة العامة
2.2.2. السوق
3.2.2. المراجع
3.2. الإعداد والقصة والشخصيات
1.3.2. البيئة
2.3.2. تاريخ
3.3.2. الشخصيات
4.2. *Gameplay*، الميكانيكا والأعداء
1.4.2. *Gameplay*
2.4.2. ميكانيكيات
3.4.2. الأعداء والشخصيات غير القابلة للعب
5.2. التحكم
1.5.2. جهاز تحكم
2.5.2. محمول
3.5.2. كومبيوتر
6.2. المستويات والتقدم
1.6.2. المستويات
2.6.2. المسار
3.6.2. التقدم

7.2. الأغراض والقدرات والعناصر
1.7.2. الأغراض
2.7.2. مهارات
3.7.2. عناصر
8.2. الإنجازات
1.8.2. ميداليات
2.8.2. شخصيات سرية
3.8.2. نقط اضافية
9.2. جهاز عرض بمستوى الرأس والواجهة
1.9.2. جهاز عرض بمستوى الرأس
2.9.2. الواجهة
3.9.2. البنية
10.2. الحفظ والملحقات
1.10.2. الحفظ
2.10.2. المعلومات المرفقة
3.10.2. التفاصيل النهائية

الوحدة 3. تصميم الصوت والموسيقى

1.3. تكوين
1.1.3. تكوين خطي
2.1.3. تكوين غير خطي
3.1.3. إنشاء مواضيع
2.3. تطوير الموسيقى
1.2.3. الأجهزة
2.2.3. الأوركسترا وأقسامها
3.2.3. الإلكترونيات
3.3. برمجة
1.3.3. Cubase Pro
2.3.3. الأدوات الافتراضية
3.3.3. *Plugins*
4.3. التوزيع الأوركسترالي
1.4.3. التوزيع الأوركسترالي MIDI
2.4.3. المزج والأدوات الرقمية
3.4.3. ما قبل المزيج
5.3. مرحلة ما بعد الإنتاج
1.5.3. مرحلة ما بعد الإنتاج
2.5.3. خاتمة
3.5.3. *Plugins*
6.3. الخلط
1.6.3. الخلط الداخلي
2.6.3. التنسيقات
3.6.3. تصميم الصوت
7.3. الإنتاج
1.7.3. مكتبات الصوت
2.7.3. الصوت الاصطناعي
3.7.3. *Foley*
8.3. تقنيات التركيب لألعاب الفيديو
1.8.3. التحليل I
2.8.3. التحليل II
3.8.3. إنشاء *Loops*
9.3. أنظمة التكيف
1.9.3. إعادة التسلسل الأفقي
2.9.3. إعادة الدمج العمودي
3.9.3. الانتقالات و stingers
10.3. الدمج
1.10.3. Unity 3D
2.10.3. FMOD
3.10.3. Mater Audio

> الموسيقى هي لغة الروح، وهي في هذه الحالة تعطي الحياة لألعاب الفيديو"

05
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.

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

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.

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.

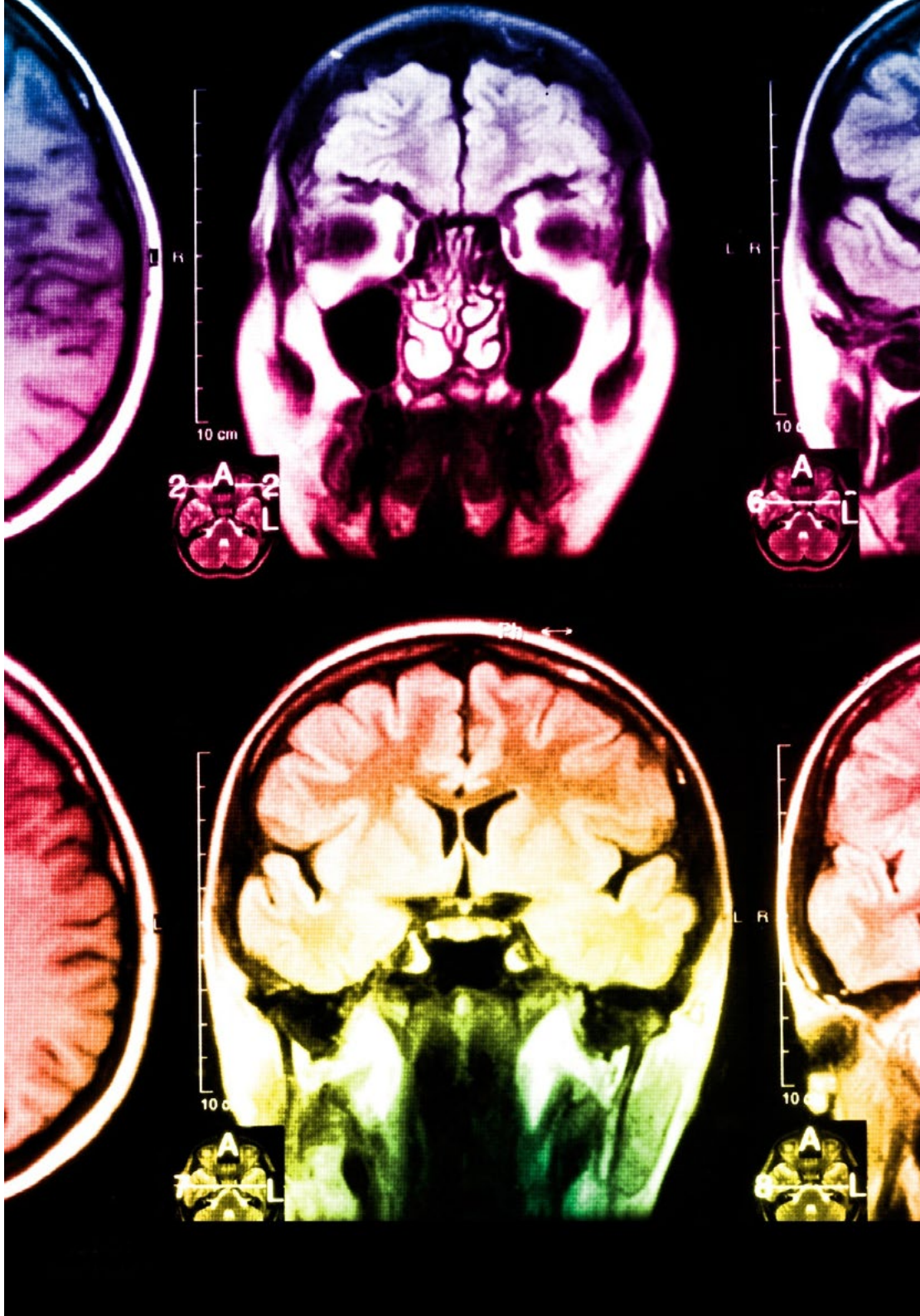
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

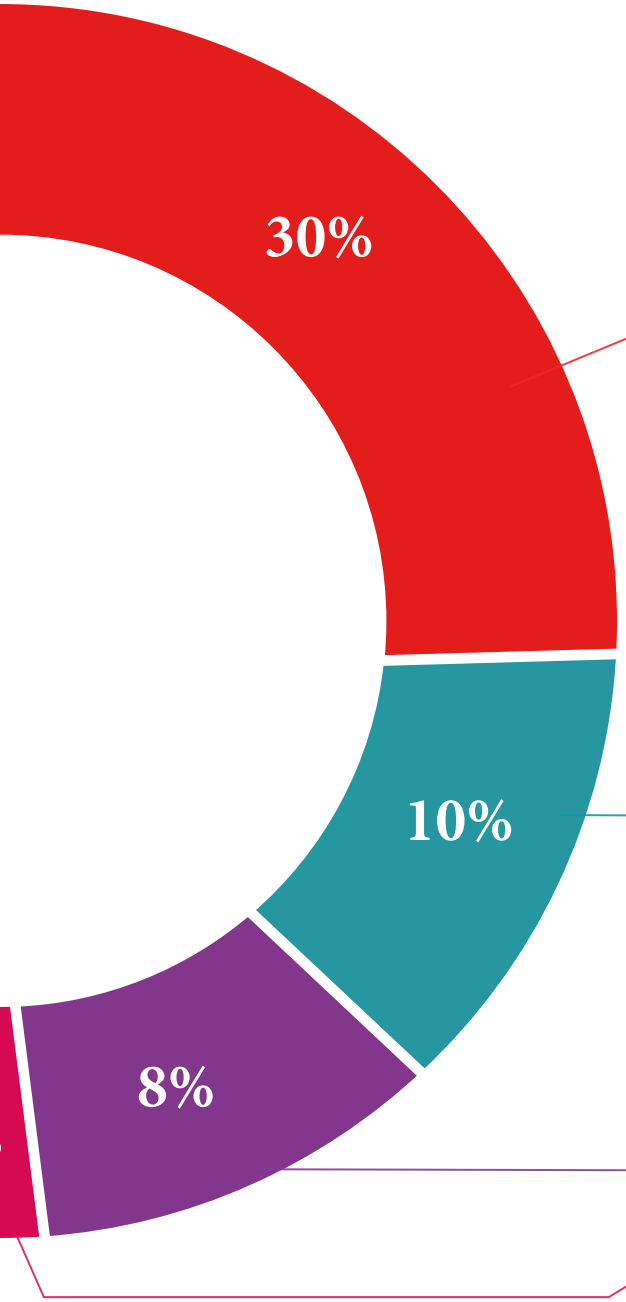
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

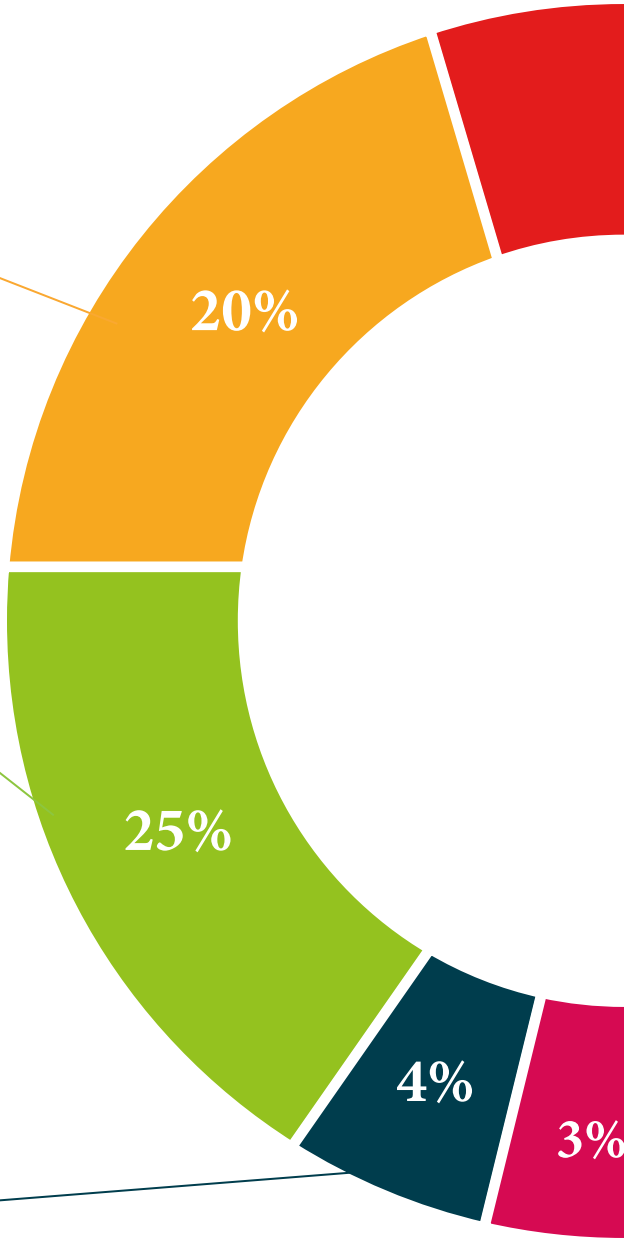
ملخصات تفاعلية

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.



06

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثاً، الحصول على شهادة اجتياز 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 تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو** على البرنامج 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 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 تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **450 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

يمنح هذا

الدبلوم

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....
لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

شهادة الخبرة الجامعية

في

تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 450
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

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

*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

تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو

- 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

تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية