

# شهادة الخبرة الجامعية تصميم تجربة المستخدم (UX)



الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

## شهادة الخبرة الجامعية تصميم تجربة المستخدم (UX)

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

# الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 26

04

المنهجية

صفحة 18

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

# المقدمة

أحد العوامل الأساسية التي يجب مراعاتها في استهلاك المنتجات الرقمية هو تجربة المستخدم (UX). يمكن أن يؤدي التنفيذ السيئ لهذا العنصر إلى جعل تشغيل أداة أو تطبيق ويب معين أمرًا غير بديهي. يؤدي هذا الوضع إلى انخفاض المبيعات وعدم استخدام المستخدمين للخدمة مرة أخرى بسبب تصميمها السيئ، ولهذا السبب يعد الملف الشخصي المهني الذي يركز على هذا المجال حاليًا من أكثر الملفات المطلوبة. بالتالي، تبحث العديد من الشركات عن خبراء تصميم تجربة المستخدم (UX) الذين يمكنهم تقديم أفضل الحلول لهم. سيزود هذا البرنامج المصممين بأحدث التطورات في هذا المجال، استنادًا إلى منهجية 100% عبر الإنترنت والتي سيتمكنون من خلالها من الجمع بين عملهم والدراسات.



أكمل هذا البرنامج وقم بتحسين ملفك المهني من خلال أن تصبح  
متخصصًا كبيرًا في التصميم المطبق على تجربة المستخدم"



تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في تصميم تجربة المستخدم (UX)** على البرنامج التعليمي الأكثر ميكانيكياً اكتمالاً و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في تصميم تجربة المستخدم (UX)
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تمورها بها تجمع المعلومات العلمية والرعاية 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

حاليًا، تتوفر العديد من الخدمات والمتاجر بتنسيق رقمي، من خلال التطبيقات والمواقع الإلكترونية. لذلك، فإن واجهات العرض الجديدة موجودة على شبكة الإنترنت، ومن الضروري أن يتمكن المستخدم أو المشتري المحتمل من التنقل عبرها بطريقة مريحة وبديهية، دون أي شيء يقاطعهم أو يجعلهم مترددين. بالتالي، يعد التصميم الذي يركز على تجربة المستخدم (UX) أحد أهم المجالات المهنية المتعلقة بالرقمنة في السنوات الأخيرة.

لهذا السبب، قامت TECH بتطوير شهادة الخبرة الجامعية هذه، والتي تيزود المصمم بالمعرفة الأكثر اكتمالاً وحدثة في هذا المجال، وسوف تتعمق في قضايا مثل تحليل أخطاء قابلية الاستخدام الأكثر شيوعًا، ومقاييس قابلية الاستخدام، إدارة الارتباط والتحكم فيه، وتصميم واجهات بديهية للمستخدمين الأطفال أو العوامل الاجتماعية والاقتصادية والثقافية للمستخدمين وأهميتها في التنقل.

كل هذا يعتمد على نظام تدريس 100% عبر الإنترنت تم تصميمه بحيث يتمكن المهنيون النشطون من مواصلة تطوير عملهم أثناء العمل، دون انقطاع أو جداول زمنية صارمة. بالإضافة إلى ذلك، ستستمتع بأفضل الموارد التعليمية، التي يقدمها طاقم تدريس مرموق للغاية، مما سيسهل عملية التعلم، مما يجعلها بسيطة وفعالة تمامًا.



سوف تكون قادرًا على الوصول إلى فرص مهنية مهمة في مجال التصميم بفضل هذا المؤهل العلمي، والذي تم تطويره من خلال تنسيق 100% عبر الإنترنت"

سيضع هذا البرنامج تحت تصرفك أفضل موارد الوسائط المتعددة لضمان أن يكون التعلم فعالاً ومريحاً.

سوف تتعمق، بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه، في قضايا مثل تحليل أخطاء قابلية الاستخدام وتصميم واجهات بديهية.

إن معرفة معايير سهولة الاستخدام أمر ضروري لتكون مصمماً متخصصاً في هذا المجال، وستكون قادرًا على التعمق فيها مع هذا المؤهل العلمي الذي يتميز بتوجه عملي بارز"

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

الهدف الرئيسي لشهادة الخبرة الجامعية هذه في تصميم تجربة المستخدم هو تقريب المحترفين من المبادئ الأساسية لتجربة المستخدم حتى يتمكنوا من تصميم أدوات وواجهات بديهية. بهذه الطريقة، ستعمل على تحسين ملفك المهني، وإعداد نفسك للاستمتاع بالعديد من فرص العمل في مجال مستمر في النمو، لأنه ضروري للمتاجر عبر الإنترنت والخدمات الإدارية وأنواع أخرى من مواقع الويب والتطبيقات.





فرص مهنية كبيرة تنتظرك في مجال مستمر في النمو:  
التصميم المتخصص في تجربة المستخدم"



## الأهداف العامة



- ♦ التعرف على أسس التصميم، وكذلك المراجع والأساليب والحركات التي شكلته منذ بداياته وحتى الوقت الحاضر.
- ♦ فهم عملية الإبداع والتحليل والدراسة لإنشاء أي عمل
- ♦ إتقان مبادئ التصميم الذي يركز على المستخدم
- ♦ تصميم واجهات بديهية وفقاً لنوع المشروع الذي يتم تنفيذه والجمهور المستهدف

ستحقق جميع أهدافك المهنية بفضل هذا الخبير الجامعي في تصميم تجربة المستخدم (UX)



## الأهداف المحددة



### الوحدة 1. أساسيات التصميم

- ♦ توصيل وربط مجالات التصميم المختلفة ومجالات التطبيق والفروع المهنية
- ♦ التعرف على عمليات التفكير والإبداع والتجريب ومعرفة كيفية تطبيقها على المشاريع
- ♦ دمج اللغة والدلالات في عمليات التفكير في المشروع وربطها بأهدافه وقيم الاستخدام

### الوحدة 2. سهولة الاستخدام في نظم المعلومات والواجهات

- ♦ تحديد المشاكل المتعلقة بالتصميم الرقمي وجمع وتحليل المعلومات المطلوبة لتقييمها وحلها
- ♦ معرفة شروط عمليات التفاعل مع المعلومات وبنية المعلومات وإمكانية الوصول إليها
- ♦ معرفة كيفية إنشاء الهياكل التنظيمية للمعلومات
- ♦ التعرف على أخطاء قابلية الاستخدام لتجنب ارتكابها

### الوحدة 3. تصميم يركز على المستخدم

- ♦ تطوير القدرة على التواصل والدفاع عن عملك ومناقشة قرارات التصميم الخاصة بك بناءً على البيانات التي تم جمعها في بحث المستخدم
- ♦ دمج محتويات الموضوع بشكل عرضي مع تلك المقدمة في مواضيع أخرى



# الهيكل والمحتوى

تم إعداد محتويات شهادة الخبرة الجامعية هذه في تصميم تجربة المستخدم من قبل متخصصين كبار في هذا المجال، والذين كانوا مسؤولين عن جمع المعرفة الأكثر اكتمالاً وحدائق لتحويل طالب البرنامج إلى محترف مطلوب بشدة من قبل جميع أنواع شركات التصميم. بالتالي، تم تنظيم هذا المؤهل العلمي إلى 3 وحدات، والتي من خلالها سيتمكن المصمم من الخوض في قضايا مثل أساسيات التصميم وإنشاء واجهات وفقاً لنوع المستخدم النهائي المقصود منها.



يمكن العثور على المحتوى الأكثر تخصصًا وابتكارًا  
في تصميم تجربة المستخدم هنا"



## الوحدة 1. أساسيات التصميم

- 1.1 تاريخ التصميم
  - 1.1.1 الثورة الصناعية
  - 2.1.1 مراحل التصميم
  - 3.1.1 الهندسة المعمارية
  - 4.1.1 مدرسة Chicago
  - 2.1 أنماط وحركات التصميم
    - 1.2.1 التصميم الزخرفي
    - 2.2.1 الحركة الحداثية
    - 3.2.1 فن الزخرفة (Art Decó)
    - 4.2.1 التصميم الصناعي
    - 5.2.1 Bauhaus
    - 6.2.1 الحرب العالمية الثانية
    - 7.2.1 فن إيطاليا (Transvanguardia)
    - 8.2.1 التصميم المعاصر
  - 3.1 المصممين والاتجاهات
    - 1.3.1 مصممي الديكور الداخلي
    - 2.3.1 مصممي الجرافيك
    - 3.3.1 المصممين الصناعيين أو المنتجين
    - 4.3.1 مصممي الأزياء
  - 4.1 منهجية تصميم المشروع
    - 1.4.1 Bruno Munari
    - 2.4.1 Gui Bonsiepe
    - 3.4.1 J. Christopher Jones
    - 4.4.1 L. Bruce Archer
    - 5.4.1 Guillermo González Ruiz
    - 6.4.1 Jorge Frascara
    - 7.4.1 Bernd Löbach
    - 8.4.1 Joan Costa
    - 9.4.1 Norberto Chaves
- 5.1 اللغة في التصميم
  - 1.5.1 الكائنات والموضوع
  - 2.5.1 سيميائية الأشياء
  - 3.5.1 التصرف في الكائن ودلالته
  - 4.5.1 عولمة العلامات
  - 5.5.1 المقترح
  - 6.1 التصميم وأبعاده الجمالية الشكلية
    - 1.6.1 العناصر البصرية
      - 1.1.6.1 الشكل
      - 2.1.6.1 القياس
      - 3.1.6.1 اللون
      - 4.1.6.1 القوام
      - 2.6.1 عناصر العلاقة
        - 1.2.6.1 هيكل الإدارة
        - 2.2.6.1 الوضعية
        - 3.2.6.1 الفضاء
        - 4.2.6.1 الجاذبية
      - 3.6.1 عناصر عملية
        - 1.3.6.1 العرض
        - 2.3.6.1 المعنى
        - 3.3.6.1 الوظيفة
      - 4.6.1 الإطار المرجعي
    - 7.1 الطرق التحليلية للتصميم
      - 1.7.1 التصميم العملي
      - 2.7.1 التصميم التناظري
      - 3.7.1 التصميم المبدع
      - 4.7.1 التصميم الكنسي
      - 5.7.1 المؤلفون الرئيسيون ومنهجيتهم

- 3.2. منظورات وقواعد قابلية الاستخدام
  - 1.3.2. معايير قابلية الاستخدام وفقاً ل Jakob Nielsen
  - 2.3.2. معايير قابلية الاستخدام وفقاً ل Steve Krug
  - 3.3.2. الجدول الموجز المقارن
  - 4.3.2. الممارسة 1: البحث عن مراجع بصرية جيدة
- 4.2. تحليل أخطاء قابلية الاستخدام الأكثر شيوعاً 1
  - 1.4.2. كل ابن آدم خطأ
  - 2.4.2. أخطاء التماسك والاتساق
  - 3.4.2. عدم وجود تصميم سريع الاستجابة (Responsive)
  - 4.4.2. ضعف التنظيم من حيث الهيكل والمحتوى
  - 5.4.2. معلومات سيئة القراءة أو بنية سيئة
- 5.2. تحليل أخطاء قابلية الاستخدام الأكثر شيوعاً 2
  - 1.5.2. الإدارة غير الصحيحة للروابط الداخلية ومراقبتها
  - 2.5.2. أخطاء النموذج والاتصال
  - 3.5.2. عدم وجود آليات البحث أو عدم الكفاءة
  - 4.5.2. أسماء الصفحات والفضائل (favicon)
  - 5.5.2. أخطاء شائعة أخرى في قابلية الاستخدام
- 6.2. تقييم قابلية الاستخدام
  - 1.6.2. المقاييس في قابلية الاستخدام
  - 2.6.2. عائد الاستثمار
  - 3.6.2. مراحل وطرق تقييم سهولة الاستخدام
  - 4.6.2. الممارسة 2: تقييم قابلية الاستخدام
- 7.2. تصميم يركز على المستخدم
  - 1.7.2. التعريف
  - 2.7.2. التصميم وإمكانية الاستخدام المتمحور حول المستخدم
  - 3.7.2. تقييم قابلية الاستخدام
  - 4.7.2. خواطر

- 8.1. التصميم والدلالات
  - 1.8.1. الدلالات
  - 2.8.1. المعنى
  - 3.8.1. الدلالي والمعنى الاصطلاحي
  - 4.8.1. المعجم
  - 5.8.1. الحقل المعجمي والعائلة المعجمية
  - 6.8.1. العلاقات الدلالية
  - 7.8.1. التحول الدلالي
  - 8.8.1. أسباب التغيرات الدلالية
- 9.1. التصميم والواقعية
  - 1.9.1. النتائج العملية والاختلاف والسميائيات
  - 2.9.1. الوساطة والجسد والعواطف
  - 3.9.1. التعلم والخبرة والإغلاق
  - 4.9.1. الهوية والعلاقات الاجتماعية والأعراض
  - 10.1. السياق الحالي للتصميم
    - 1.10.1. مشاكل التصميم الحالية
    - 2.10.1. المواضيع الحالية للتصميم
    - 3.10.1. المساهمات المتعلقة بالمنهجية

## الوحدة 2. سهولة الاستخدام في نظم المعلومات والواجهات

- 1.2. النهج المتبع لإزاء قابلية الاستخدام
  - 1.1.2. مفهوم قابلية الاستخدام
  - 2.1.2. قابلية الاستخدام في العقود الماضية
  - 3.1.2. سياق الاستخدام
  - 4.1.2. الكفاءة وسهولة الاستخدام. معضلة Engelbart
- 2.2. أهداف ومبادئ قابلية الاستخدام
  - 1.2.2. أهمية قابلية الاستخدام
  - 2.2.2. الأهداف
  - 3.2.2. البداية
  - 4.2.2. المبادئ التوجيهية لسهولة القراءة

- 8.2. تصميم واجهات موجهة للأطفال
- 1.8.2. اعتبارات هؤلاء المستخدمين
- 2.8.2. قابلية الاستخدام
- 3.8.2. الفروق بين الجنسين
- 4.8.2. تصميم المحتوى
- 5.8.2. التصميم المرئي
- 6.8.2. تقييم قابلية الاستخدام
- 9.2. تصميم واجهات موجهة للمراهقين
- 1.9.2. الخصائص العامة
- 2.9.2. اعتبارات هؤلاء المستخدمين
- 3.9.2. الفروق بين الجنسين
- 4.9.2. المراجع البصرية
- 10.2. تصميم واجهات موجهة لكبار السن
- 1.10.2. التصميم المرئي
- 2.10.2. تصميم المحتوى
- 3.10.2. تصميم الخيارات
- 4.10.2. قابلية الاستخدام

### الوحدة 3. تصميم يركز على المستخدم

- 1.3. نحو نموذج قائم على المستخدم
- 1.1.3. تعريف علم الانسان
- 2.1.3. البيانات البشرية
- 3.1.3. ديناميات الاستخدام والاستهلاك
- 2.3. السلوك البشري
- 1.2.3. علم النفس والتصميم
- 2.2.3. علم الانسان والتصميم
- 3.2.3. علم الاجتماع والتصميم
- 3.3. تجربة المستخدم
- 1.3.3. قابلية الاستخدام
- 2.3.3. UX (تجربة المستخدم) والـ (واجهة المستخدم)
- 3.3.3. العواطف



- 4.3. تصميم يركز على المستخدم
  - 1.4.3. دراسة التجربة
  - 2.4.3. اختبار المنتج
  - 3.4.3. توجيه المستخدم
- 5.3. تحليل المستخدمين
  - 1.5.3. مقابلات متعمقة
  - 2.5.3. الأشخاص والسيناريوهات
  - 3.5.3. العوامل الاجتماعية والاقتصادية والثقافية
  - 4.5.3. التحليل الجغرافي وعادات المستخدم
  - 5.5.3. الدراسات النفسية والسلوكية
  - 6.5.3. تحليل البيئة المتناهية الصغر والبيئة الكلية
- 6.3. أنظمة معقدة
  - 1.6.3. التحرك في التعقيد
  - 2.6.3. الارتباطات
  - 3.6.3. التبسيط
- 7.3. الاستنتاجات والرؤى (Insights)
  - 1.7.3. التصور
  - 2.7.3. الأنماط الخفية
- 8.3. التصميم للمستخدمين
  - 1.8.3. طرق توليد المفاهيم الإبداعية
  - 2.8.3. تحليل وتقييم الأفكار والمتطلبات
  - 3.8.3. تصنيف البيانات والتسجيل المنهجي
  - 4.8.3. النماذج الأولية
- 9.3. التصميم مع المستخدمين
  - 1.9.3. أساليب التعاون
  - 2.9.3. التصميم المفتوح
- 10.3. تقييم التصميم
  - 1.10.3. الأساسيات للمقارنة
  - 2.10.3. اختبار المقارنة
  - 3.10.3. التقييم الاستدلالي



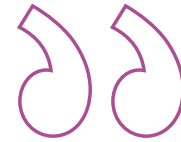
# المنهجية

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 تطلباً 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.

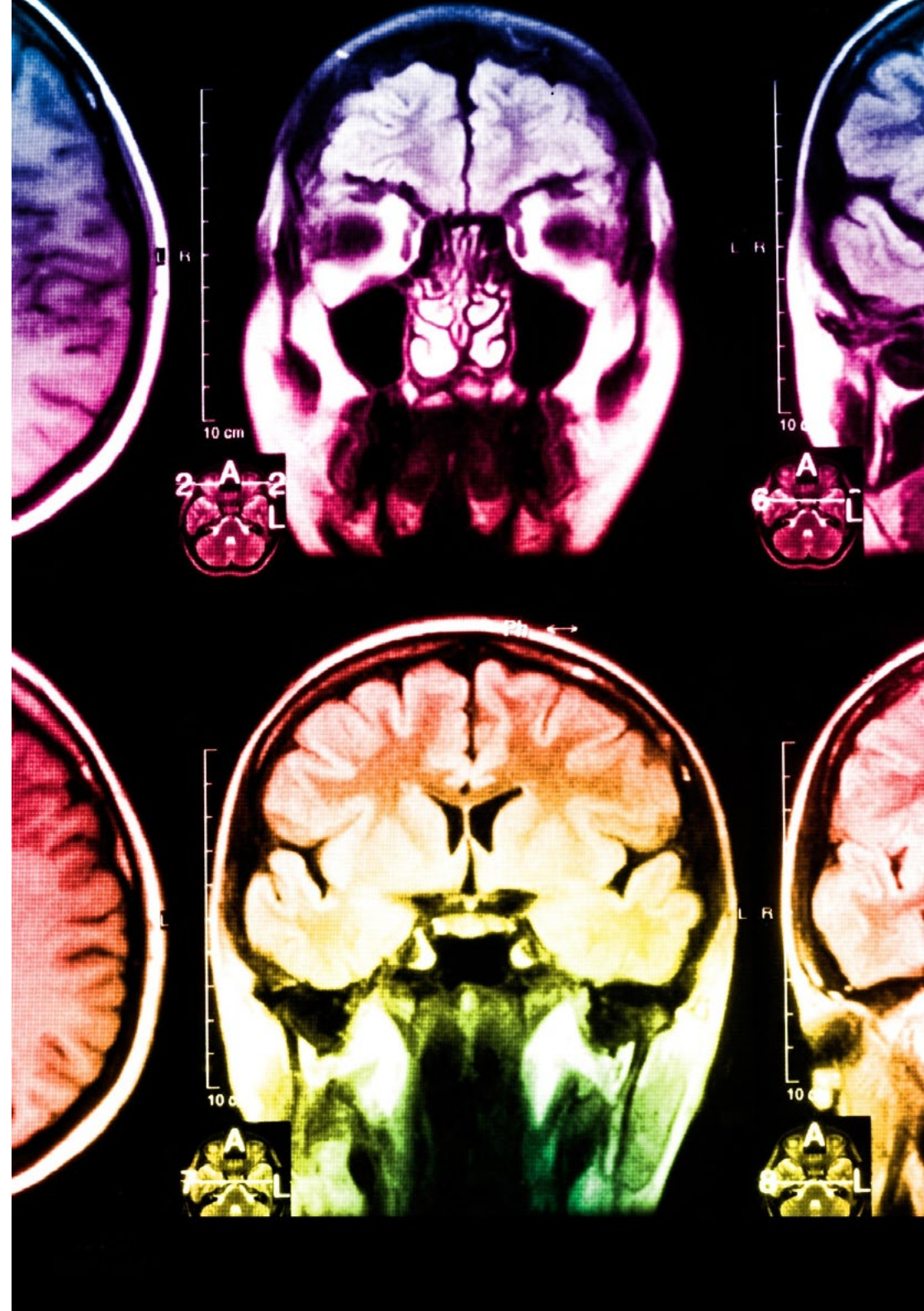


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

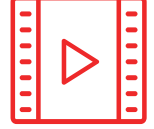
استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

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

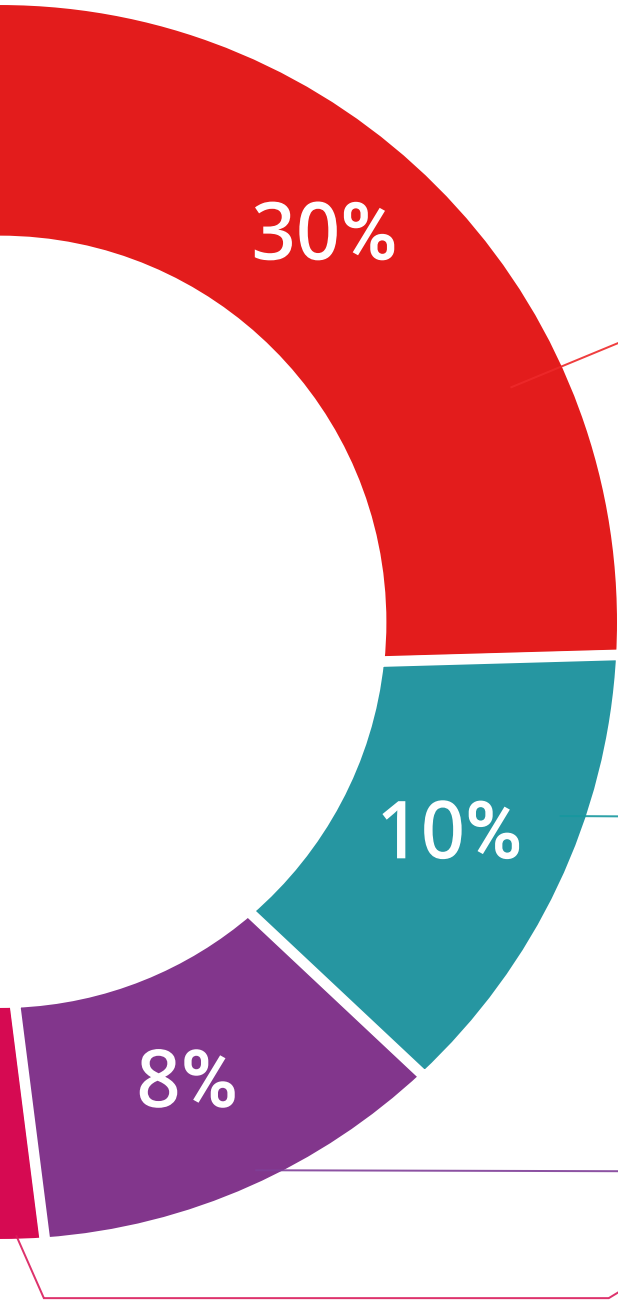


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

#### 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.



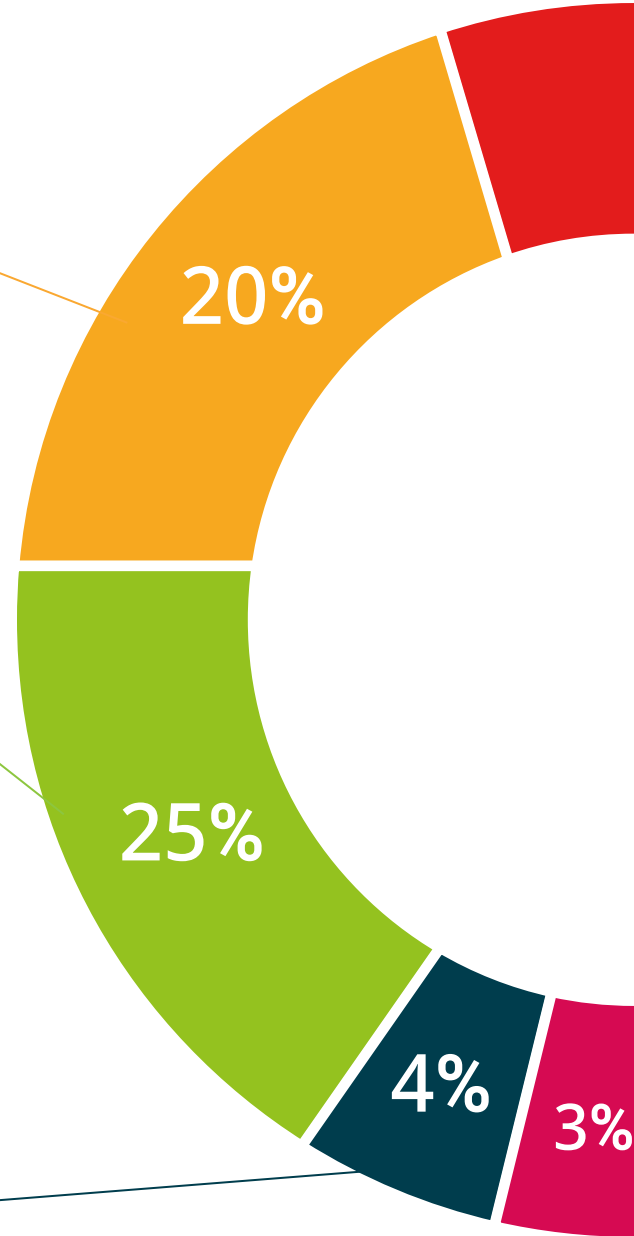
#### ملخصات تفاعلية

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 تصميم تجربة المستخدم (UX)، 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 تصميم تجربة المستخدم (UX) على البرنامج الأكثر ميكانيكي 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 تصميم تجربة المستخدم (UX)

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 450 ساعة



الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

## شهادة الخبرة الجامعية تصميم تجربة المستخدم (UX)

- « 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

# شهادة الخبرة الجامعية تصميم تجربة المستخدم (UX)