شهادة الخبرة الجامعية

تصميم ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية

تصميم 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-video-game-design**

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

يتطلب تصميم ألعاب الفيديو أشخاصاً متحمسين يفهمون هذه الوسيلة الثقافية والفنية. لقد فكر العديد من الشباب، وخاصة المشجعين، في تكريس أنفسهم لذلك. ولكن، لعدم معرفتهم كيف يتم ذلك بالضبط، يقرر الكثيرون عدم المخاطرة. لذلك، بالنسبة للمصممين الذين يرغبون في التدريب في هذا المجال، تم تطوير هذا البرنامج الذي يلبي جميع المتطلبات الأساسية لمساعدة الطلاب على زيادة مهاراتهم في هذا المجال. وبالتالي، من خلال حصولك على المؤهل، ستتمكن من إنشاء ابتكارات جديدة، مساوية أو أفضل لتلك التي استمتعت بها طوال حياتك.

إذا كنت تريد أن تجعل تصميماتك حقيقة وأن تكون قادراً على اللعب بإبداعاتك الخاصة، فلا تفوت فرصة التخصص في تصميم ألعاب الفيديو"

تحتل ألعاب الفيديو مكانًا مهمًا جدًا في حياة الناس. إنها تشمل سلسلة من العناصر المتوافقة تمامًا، ولا توفر تحديًا للاعبين فحسب، بل توفر أيضًا قصة تشغل خيال الصغار والكبار. لذلك، ليس من المستغرب أن يرغب الكثيرون في تطوير وتصميم ألعاب الفيديو الخاصة بهم.

وبهذا المعنى، عند الحديث عن تصميم ألعاب الفيديو، تتم الإشارة في الواقع إلى عملية واسعة من الإبداع والعمل من قبل فرق مختلفة من شأنها أن تعطي الحياة للعبة جديدة. لذلك يشمل هذا العمل سلسلة من الأنشطة مثل: تصميم الشخصية والقصة والأهداف والقواعد والإعداد، وغيرها. ومن ثم فهو يسعى إلى تحديد ما قيل واللعبة وكيفية تقديم اللاعب لإكمالها.

لهذا السبب، تبحث أهم الشركات عن مصممين مبدعين ومبتكرين ولديهم أفكار رائعة، وقبل كل شيء، متحمسون لألعاب الفيديو. لتعزيز كل هذا، تم إعداد شهادة الخبرة الجامعية هذه في تصميم ألعاب الفيديو لتعظيم جميع المهارات، من منظور محدث ومبتكر، التي ستساعد الطلاب على مواجهة التحدي المتمثل في تطوير مثل هذا المشروع المهم من الصفر.

وبالتالي، أولاً وقبل كل شيء، سيتم تعريف الطالب بنظرية تصميم ألعاب الفيديو، والتعمق في تلك العناصر التي تجذب اللاعبين، مثل التحديات وأسلوب اللعب. بعد ذلك، سنشرع في كتابة وتوضيح مستند العرض التقديمي الذي سيحتوي على كل جزء من أجزاء التصميم: الفكرة العامة، والسوق، Gameplay والميكانيكا، والمستويات، والتقدم، وعناصر اللعبة، وجهاز عرض بمستوى الرأس (HUD)، والواجهة. وأخيرا سيكون من الممكن التعرف على دور Project Management في تطوير ألعاب الفيديو.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في تصميم ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق. ميزاتها الرئيسية هي:

- التعمق في عالم تصميم ألعاب الفيديو، والذي من خلاله سيحصل الطالب على كافة المعرفة اللازمة للعمل في هذا المجال
- التعلم من خلال تنفيذ التمارين العملية، بحيث يكتسب الطالب المهارات بشكل أسرع
- ركزت المحتويات على التعلم العملي، باستخدام مجموعة متنوعة من التنسيقات والمنهجيات
- المرونة، والتي بفضلها يستطيع الطالب تنفيذ البرنامج بالطريقة التي تناسب ظروفه الشخصية والمهنية
- مرافقة أعضاء هيئة التدريس الذين سيضمنون حصول الطالب على التعلم المناسب
- توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

> أنت على بعد خطوة واحدة فقط من تصميم ألعاب فيديو جديدة وتقديمها للشركة التي تهمك. قم بالتسجيل لمعرفة المزيد"

هل تريد أن تسويق لعبة الفيديو الخاصة بك؟ في هذا الخبرة الجامعية سوف تقوم بتطوير المهارات اللازمة لتحقيق ذلك"

تبحث صناعة ألعاب الفيديو عن مصممين مثلك: مبدعين وواسعي الحيلة ومتحمسين.

كن أفضل مصمم ألعاب فيديو من خلال التسجيل في شهادة الخبرة الجامعية هذه.

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

مصمم ألعاب الفيديو هو الوكيل الذي يقود جميع الخطوات بشكل إبداعي لإضفاء الحيوية على اللعبة. ولذلك، فإن معارفهم ومهاراتهم وقدراتهم ذات قيمة كبيرة. وبهذا المعنى، فمن خلال البرنامج التالي، سيتمكن الطلاب من الفهم العميق لكيفية عمل هذه العملية، والتعرف على تصميم مستويات اللعبة، وإنشاء الألغاز ضمن هذه المستويات وكيفية وضع عناصر التصميم في البيئة. بفضل هذا، سيصبح الطلاب مصممين بمكانة Hideo Kojima.

استخدم مهاراتك لابتكار ألعاب جديدة تنافس كبار أيقونات السوق"

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
- التعمق في الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى العناصر الأساسية للرسوم المتحركة للكائنات والشخصيات، بالإضافة إلى معرفة كيفية تنفيذ مهام النمذجة ثلاثية الأبعاد
- إجراء برمجة احترافية باستخدام محرك Unity 3D
- القدرة على إنشاء Startup مستقلة للترفيه الرقمي

حان الوقت لتحقيق أهدافك. ابدأ هذا البرنامج لتحقيقها"

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. الإنتاج والإدارة

- التعرف على إنتاج لعبة الفيديو والمراحل المختلفة
- التعرف على أنواع المنتجين
- التعرف على Project Management لتطوير ألعاب الفيديو
- استخدام أدوات مختلفة للإنتاج
- تنسيق الفرق وإدارة المشاريع

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يعد تصميم لعبة فيديو مهمة كاملة، ولكنها مثيرة للغاية. لذلك، من الضروري أن يكون هناك معلمون متحمسون وملتزمون بنفس القدر بهذا القطاع.
وهكذا، فقد تخصص القائمون على نقل محتويات هذا البرنامج، لسنوات عديدة، في تطوير وتخطيط وتصميم ألعاب الفيديو الناجحة عالميًا. وبفضل هذا،
فإنهم قادرون على تعليم الطلاب جميع مفاتيح المهنة.

ستشدك هذه الهيئة التدريسية إلى أن تكون
أفضل مصمم لألعاب الفيديو"

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

04

الهيكل والمحتوى

تم إعداد خطة المحتوى لشهادة الخبرة الجامعية من قبل مجموعة من المهنيين الذين يدركون احتياجات هذا القطاع. ولذلك، فإنه سيزود الطلاب بمنظور متعمق للجوانب المحددة لتصميم ألعاب الفيديو، بدءًا من تخطيط التحديات وانتهاءً بإعداد وثيقة العرض التقديمي. وبالتالي، في جميع الوحدات، سيكتسبون المهارات التي يحتاجونها لتصميم ألعاب الفيديو للشركات الكبرى مثل Blizzard أو Sony.

كل ما تحتاجه لتطوير لعبة الفيديو الناجحة التالية تم تكثيفه في هذه الخبرة الجامعية"

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

1.1. التصميم
1.1.1. تصميم
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. الإنتاج و الإدارة

1.3. الإنتاج
1.1.3. عملية الإنتاج
2.1.3. الإنتاج I
3.1.3. الإنتاج II
2.3. مراحل تطوير لعبة الفيديو
1.2.3. مرحلة المفهوم
2.2.3. مرحلة التصميم
3.2.3. مرحلة التخطيط
3.3. مراحل تطوير لعبة الفيديو II
1.3.3. مرحلة الإنتاج
2.3.3. مرحلة الاختبار
3.3.3. مرحلة التوزيع والتسويق
4.3. الإنتاج والإدارة
1.4.3. الرئيس التنفيذي / المدير العام
2.4.3. المدير المالي
3.4.3. مدير المبيعات
5.3. عملية الإنتاج
1.5.3. مرحلة ما قبل الإنتاج
2.5.3. الإنتاج
3.5.3. مرحلة ما بعد الإنتاج
6.3. مناصب العمل والمهام
1.6.3. المصممون
2.6.3. البرمجة
3.6.3. الفنانون
7.3. *Game Designer*
1.7.3. *Creative Designer*
2.7.3. *Lead Designer*
3.7.3. *Senior Designer*
8.3. البرمجة
1.8.3. *Technical Director*
2.8.3. *Lead Program*
3.8.3. *Senior Programer*
9.3. الفن
1.9.3. *Creative Artist*
2.9.3. *Lead Artist*
3.9.3. *Senior Artist*
10.3. ملفات تعريف أخرى
1.10.3. *Lead Animator*
2.10.3. *Senior Animator*
3.10.3. *Juniors*

هل تريد أن تحكي قصصك الخاصة؟ تصميم لعبة فيديو جديدة وجذابة؟ هذا البرنامج هو لك"

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.

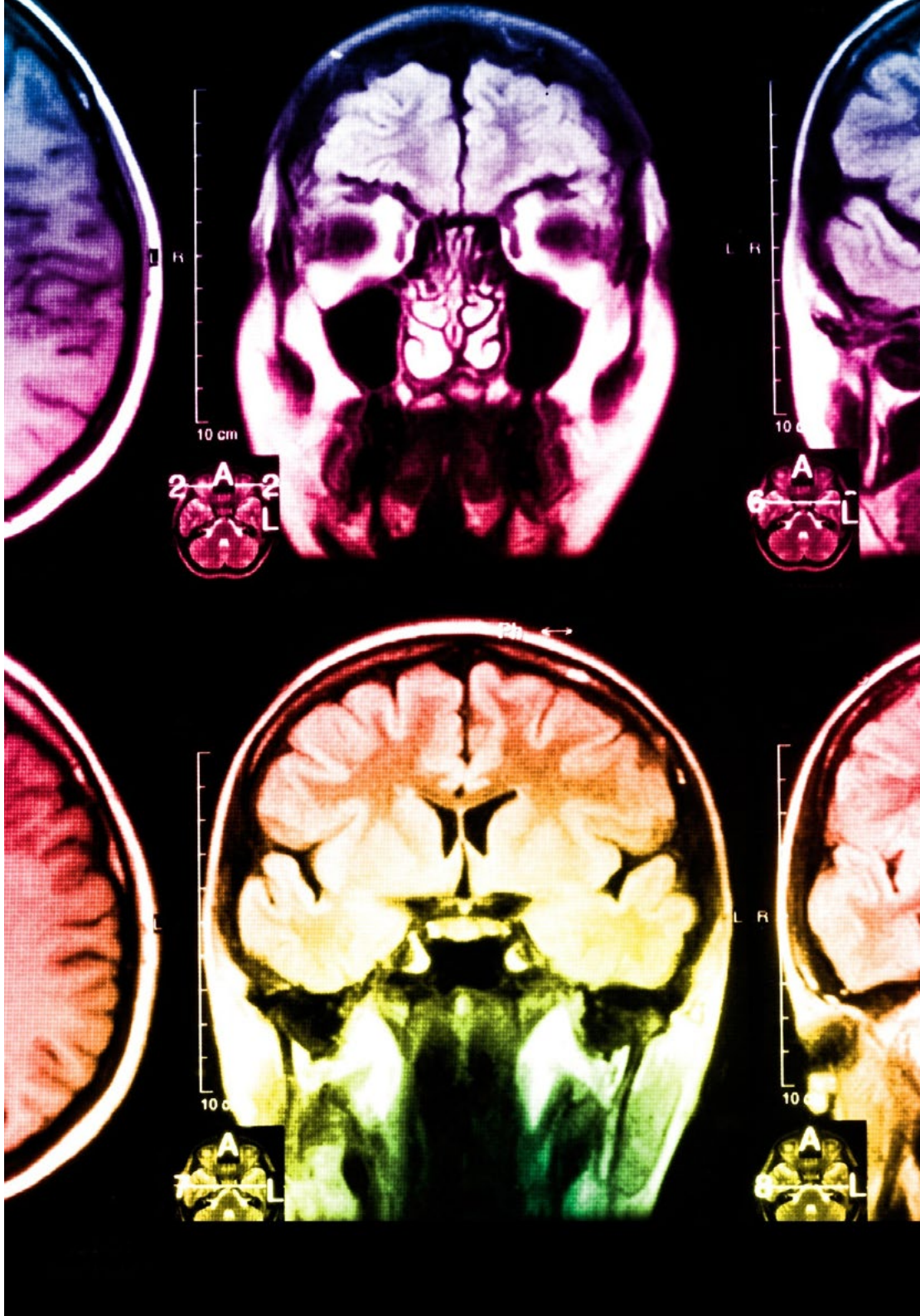
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

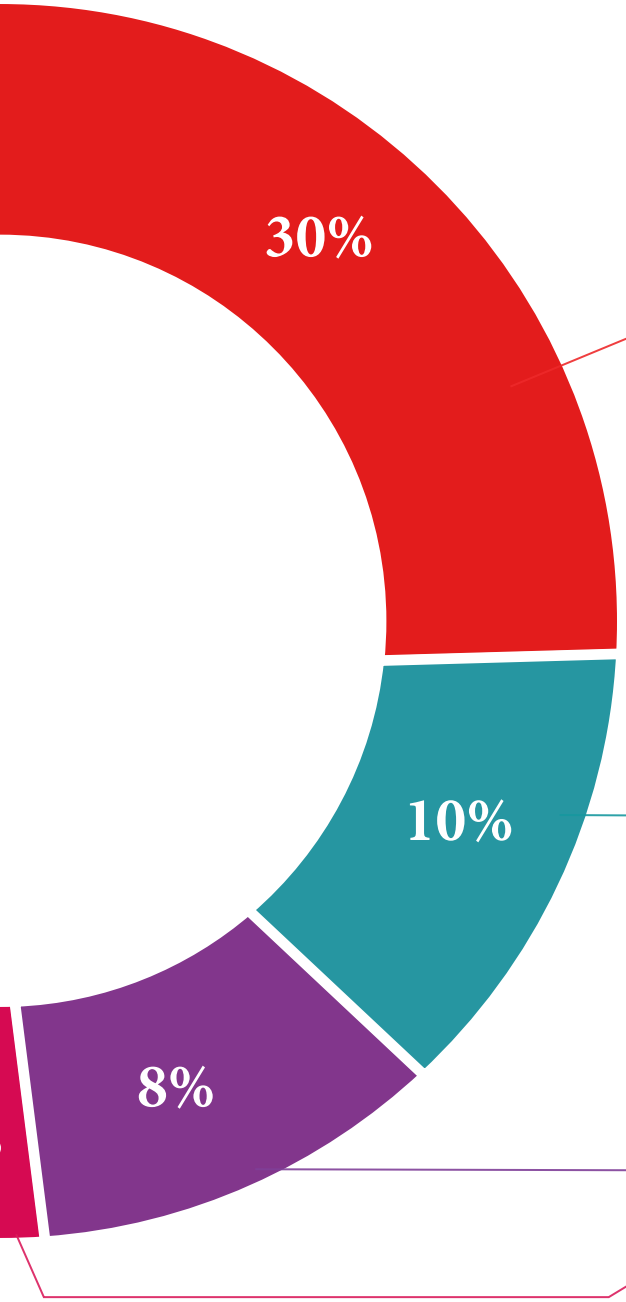
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

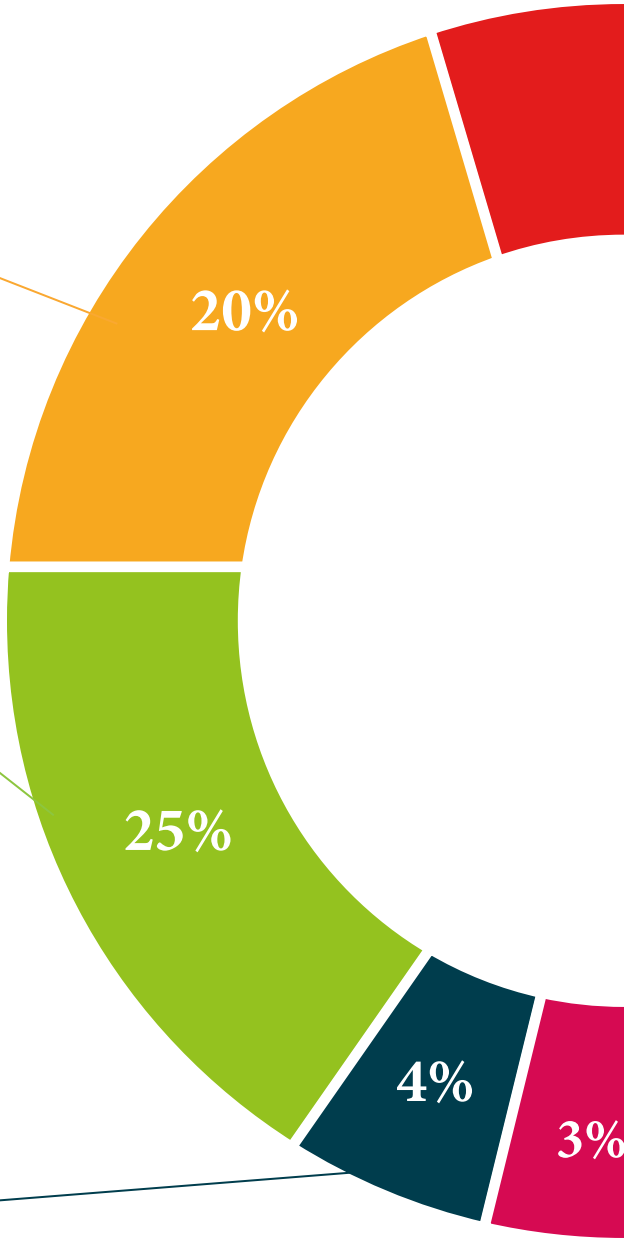
ملخصات تفاعلية

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 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 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 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 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 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 ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية