شهادة الخبرة الجامعية
تصميم سيناريو ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية

تصميم سيناريو 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-script-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

صناعة ألعاب الفيديو مزدهرة، ولا أحد يشك في ذلك. لقد فضلت التكنولوجيا هذا الانطلاق، حيث نقلت الرسومات إلى مستوى من الواقعية لم يسبق له مثيل من قبل. ولكن، وراء كل هذا، هناك شخص مسؤول عن كتابة وتصميم القصة وراء اللعبة. لهذا السبب، فإن شخصية كاتب السيناريو مطلوبة بشدة في الصناعة، حيث أن مستوى عالٍ من الإبداع والبراعة مطلوب لتطوير روايات جيدة. ومع أخذ ذلك في الاعتبار، يقدم هذا البرنامج للمصممين المهتمين جميع الأدوات والموارد اللغوية التي يحتاجون إلى معرفتها لتحقيق النجاح دوليًا في هذا المجال.

هل تريد أن تأخذ الخطوة التالية في حياتك المهنية؟ تخصص كمصمم سيناريو لألعاب الفيديو"

السيناريو يعتبر جزء أساسي من أي عمل. لدرجة أنه في مختلف المهرجانات وحفلات توزيع الجوائز، هناك جائزة مخصصة لهذا الموضوع. وهذا ليس استثناءً في عالم ألعاب الفيديو. يحدد النص الجيد ماذا وكيف ومتى يحدث حدث أو حدث يغير مسار القصة ويوفر *"Plot Twist"* الذي سيحافظ على انتباه المستخدم وتحفيزه.

لا يكتب كاتب سيناريو ألعاب الفيديو مستندًا قويًا، ولكنه يطور اللحظات الأساسية التي تضيف إلى القصة الكاملة. وهذا ما يصنع الفارق في نصوص الأفلام أو المسرحيات، مما يمنح المهنة مستوى إضافيًا من الصعوبة. ونتيجة لذلك، تبحث الشركات الكبيرة عن ملفات تعريف قادرة على قبول هذا التحدي، كونها واحدة من أفضل الموارد البشرية تقديرًا ورعايةً في الصناعة.

ومع أخذ ذلك في الاعتبار، ليس هناك وقت أفضل للتخصص في هذا القطاع. لذلك، سيساعد هذا البرنامج في تصميم سيناريو ألعاب الفيديو الطالب على فهم وتعلم كل ما هو مطلوب ليكون كاتب سيناريو ناجحًا، وكتابة قصص أصلية ومثيرة للاهتمام تؤدي إلى حصول لعبة فيديو على استحسان النقاد والمعجبين.

تحتوي هذه **شهادة الخبرة الجامعية في تصميم سيناريو ألعاب الفيديو** على برنامج تعليمي كامل ومتخصص ويركز على صناعة ألعاب الفيديو التي تلبي متطلبات الطلاب. ومن أبرز ميزاتها:

- معرفة متخصصة في البرمجة النصية لألعاب الفيديو، وهو نظام جديد ومثير للاهتمام
- المنهجية ذات الطبيعة العملية، والتي تؤكد على تطبيق المعرفة في حالات ملموسة وحقيقية
- التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

> منصات عروض الأزياء في لندن وباريس ونيويورك
> في انتظار استلام مجموعاتك "

كن أحد مؤلفي ألعاب الفيديو القلائل في السوق وكن مصدرًا ذو قيمة لأي شركة "

تعمق في هيكلة سيناريو لعبة الفيديو والفرق بين لعبة الفيديو والسينما.

السيناريو الخاص بلعبة الفيديو هو الهيكل الذي يدعم القصة بأكملها.

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

يتجاوز هدف هذه الخبرة الجامعية توفير المعرفة وتقنيات السرد للطلاب. الهدف من هذا البرنامج هو تعريف المصممين بسوق عمل جديد، وتعزيز مهاراتهم الإبداعية والمهارات اللازمة لتطوير قصة عاطفية وديناميكية وجذابة، وقبل كل شيء، مبتكرة. للقيام بذلك، سيكون لديهم برنامج يسمح لهم بالتعمق في هياكل السرد والتطبيق المعقد في تصميم لعبة فيديو.

سيكون تحقيق أهدافك المهنية أمرًا سهلاً من خلال إكمال هذه الخبرة الجامعية "

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

> يمكنك كتابة قصة لعبة الفيديو الناجحة عالميًا. ابدأ السير في هذا الطريق اليوم، وقم بالتسجيل في البرنامج"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

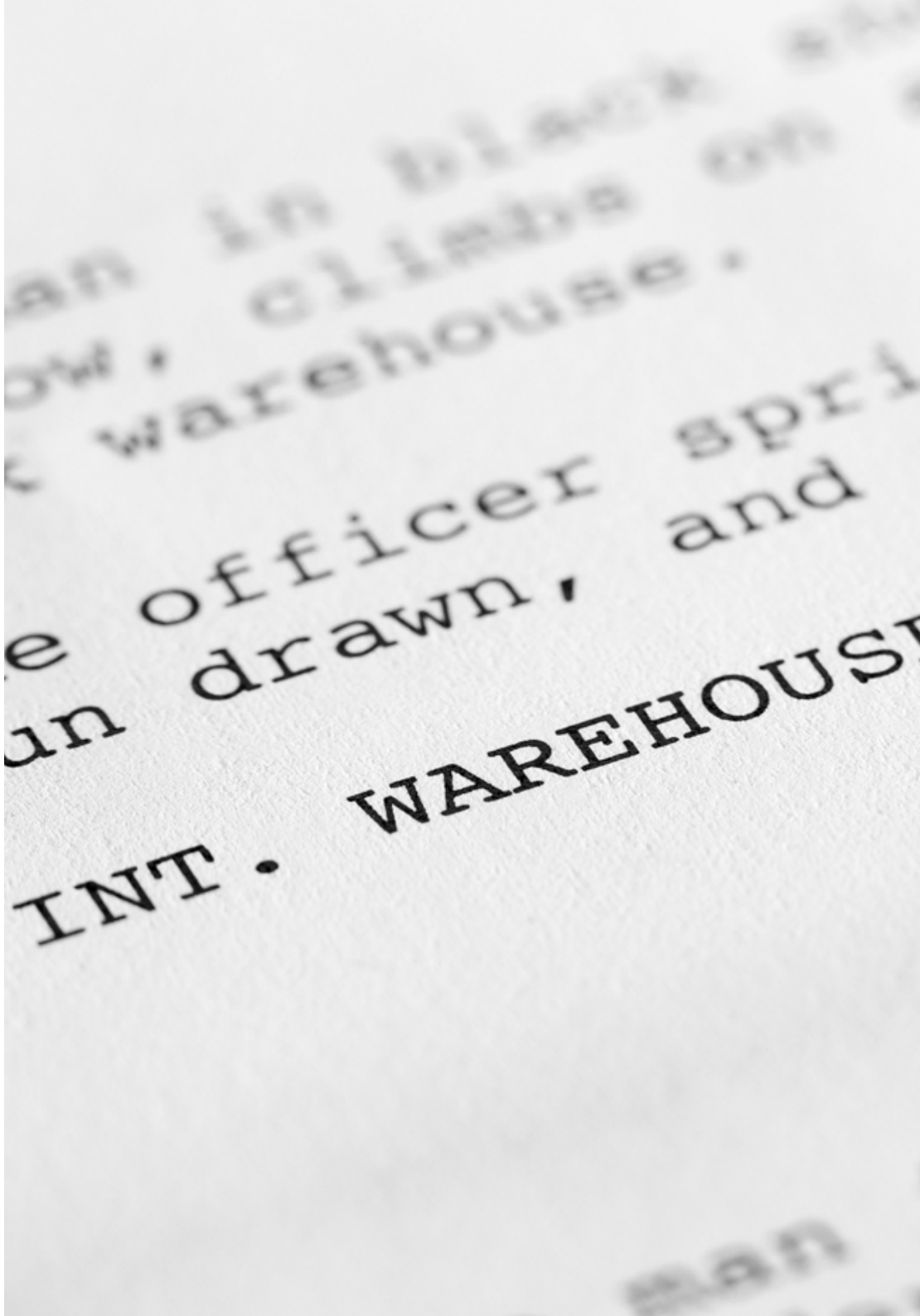
- التعرف على نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عناصر التصميم والألعاب
- التعرف على أنواع اللاعبين الحاليين ودوافعهم وخصائصهم
- معرفة ميكانيكا الألعاب ومعرفة MDA ونظريات أخرى لتصميم ألعاب الفيديو
- تعلم القواعد الأساسية لتحليل ألعاب الفيديو من خلال النظرية والأمثلة
- التعرف على تصميم مستويات اللعبة 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، *Gameplay*والميكانيكا، 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. السرد وتصميم السيناريو

- فهم السرد العام والسرد في ألعاب الفيديو
- معرفة العناصر المعقدة للسرد مثل الشخصيات والغرض والمكان
- التعمق في هياكل السرد والتطبيق المعقد في تصميم لعبة الفيديو
- التعرف على آخر المستجدات حول الكون والإعدادات مثل الخيال أو الخيال العلمي وخصائصها في المؤامرات
- امتلاك معرفة عميقة وعملية بالحبكة الجدلية
- التعرف على كيفية إنشاء الشخصيات الرئيسية والثانوية
- التعمق في هيكلة سيناريو لعبة الفيديو والفرق بين لعبة الفيديو والسينما
- التعرف على عملية إنشاء السيناريو والخصائص والعناصر اللازمة لإنشائه



03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتكون طاقم التدريس في هذا البرنامج من محترفين ممتازين من هذا القطاع. لقد كرسوا حياتهم المهنية لإتقان التقنيات التي يستخدمونها لكتابة وإنشاء البرامج النصية لألعاب الفيديو المختلفة. ولذلك، فهم مؤهلون ليس فقط لنقل المعرفة التجريبية للخبرة الجامعية، ولكن أيضًا لتحفيز الطلاب على تحقيق التميز في مجال العمل هذا.

لقد تخصص فريق التدريس هذا في كتابة وإنشاء النصوص التي أدت إلى نجاح ألعاب الفيديو المختلفة"

هيكل الإدارة

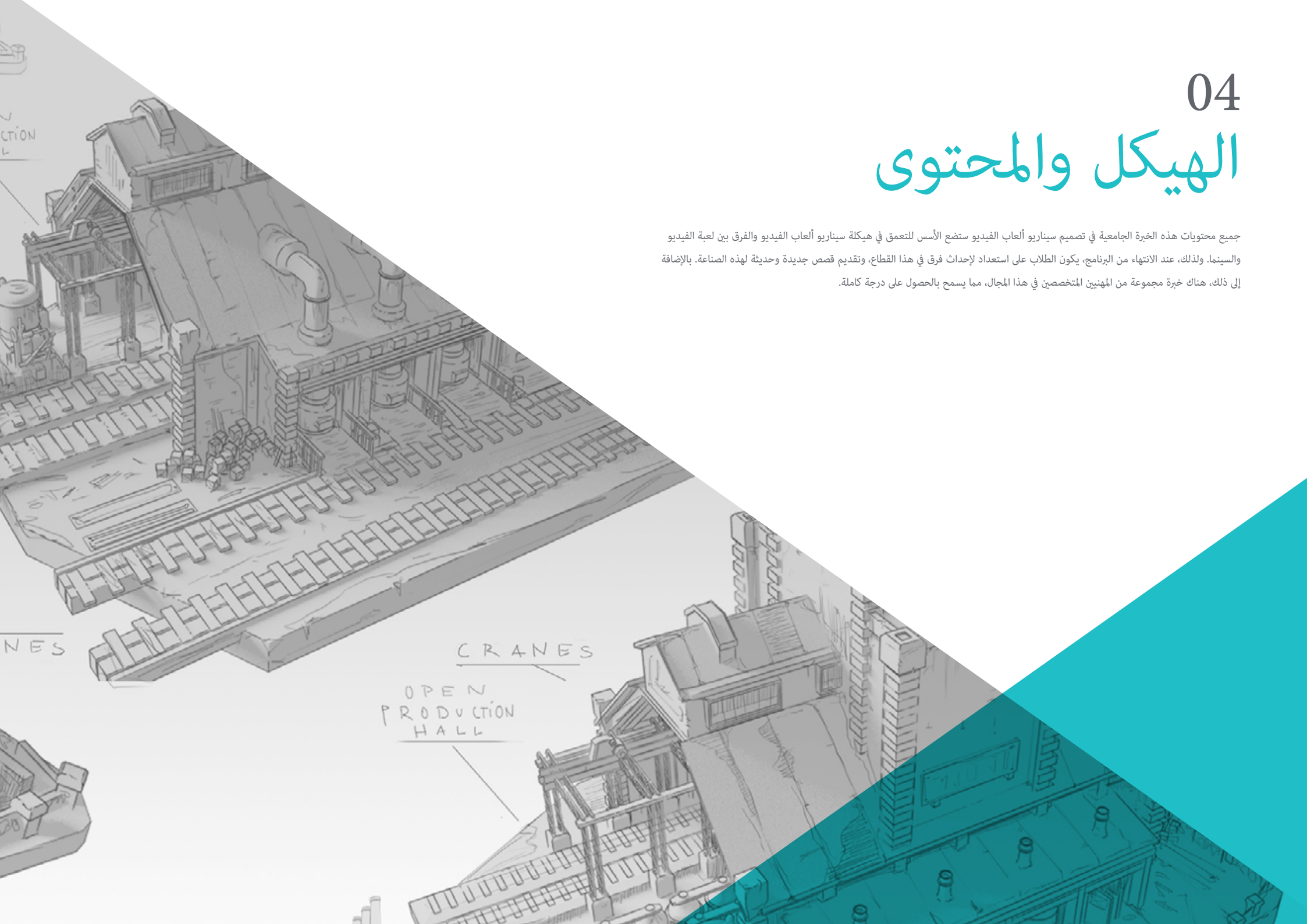
أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

- 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

جميع محتويات هذه الخبرة الجامعية في تصميم سيناريو ألعاب الفيديو ستضع الأسس للتعمق في هيكلة سيناريو ألعاب الفيديو والفرق بين لعبة الفيديو والسينما. ولذلك، عند الانتهاء من البرنامج، يكون الطلاب على استعداد لإحداث فرق في هذا القطاع، وتقديم قصص جديدة وحديثة لهذه الصناعة. بالإضافة إلى ذلك، هناك خبرة مجموعة من المهنيين المتخصصين في هذا المجال، مما يسمح بالحصول على درجة كاملة.

باستخدام خطة الدراسة هذه، ستكون جاهزًا لمواجهة التحدي التالي كمصمم: كتابة نص لعبة فيديو "

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 ت صميم

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. السرد و تصميم السيناريو

1.3. سرد لعبة فيديو
1.1.3. النماذج الأولية
2.1.3. رحلة البطل
3.1.3. هيكل رحلة البطل
2.3. عناصر السرد
1.2.3. خطية
2.2.3. متفرعة
3.2.3. مسارات التحويل
3.3. بنية السرد
1.3.3. السرد غير الخطي: الكتل
2.3.3. السرد البيني والحبكات الفرعية
3.3.3. أنواع أخرى من الهياكل: قصص، 4 أعمال
4.3. موارد
1.4.3. *Callbacks*
2.4.3. *Foreshadowing*
3.4.3. *Planting y Pay-Off*
5.3. الحبكة
1.5.3. الحبكة
2.5.3. التوتر الدرامي
3.5.3. منحنى الفائدة
6.3. الشخصيات I
1.6.3. مستديرة ومسطحة
2.6.3. تطور الشخصية
3.6.3. الشخصيات الثانوية
7.3. الشخصيات II
1.7.3. علم النفس
2.7.3. التحفيز
3.7.3. مهارات
8.3. أنواع الحوارات
1.8.3. داخلية
2.8.3. خارجية
3.8.3. أخرى
9.3. السيناريو: العناصر
1.9.3. ميزة البرنامج النصي
2.9.3. مشاهد وتسلسلات
3.9.3. عناصر البرنامج النصي
10.3. السيناريو: الكتابة
1.10.3. البنية
2.10.3. النمط
3.10.3. تفاصيل أخرى

> لا تؤخر دراسة هذا البرنامج لفترة أطول. هذا هو أفضل وقت للتسجيل والبدء في النمو في عالم ألعاب 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.

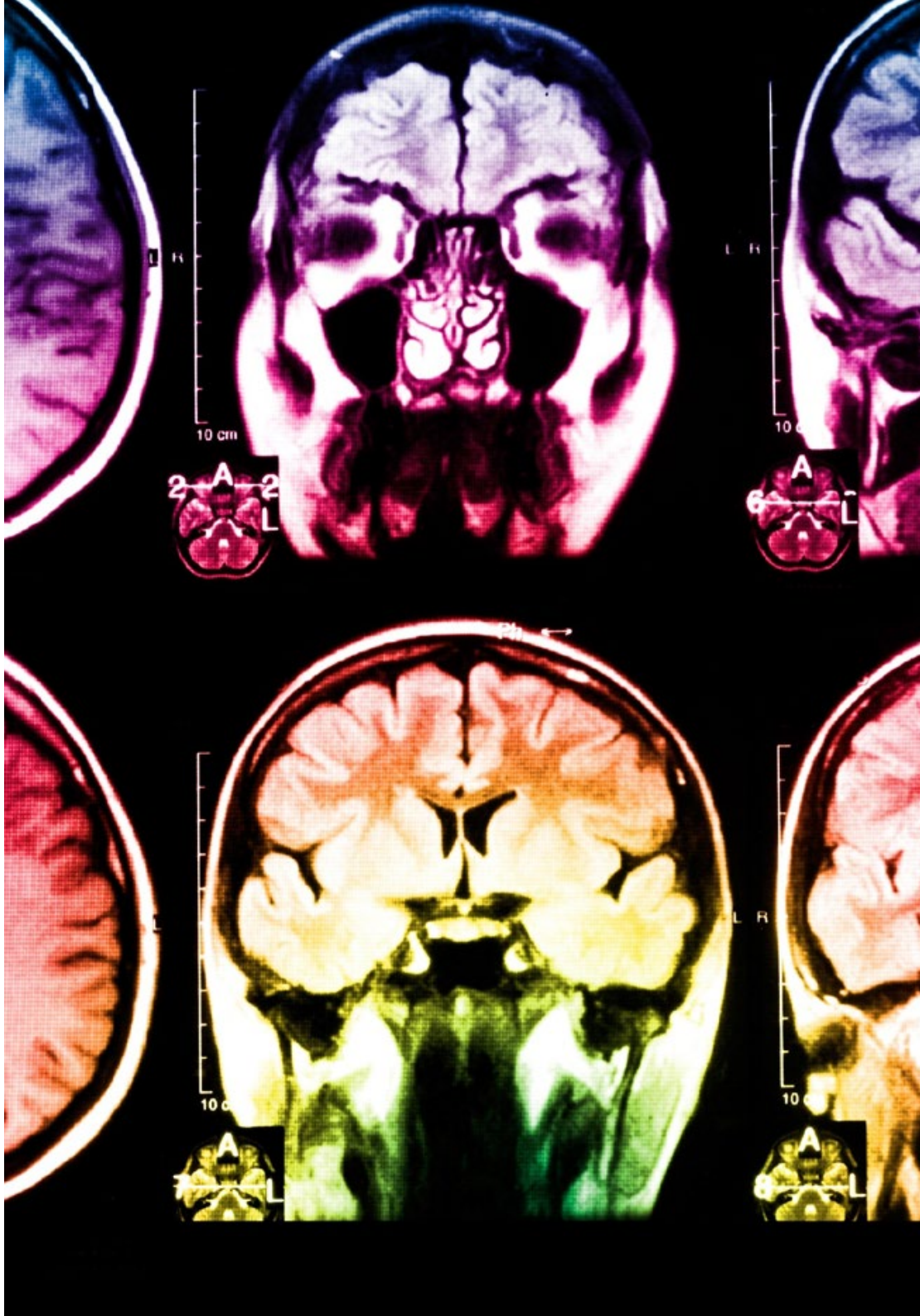
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

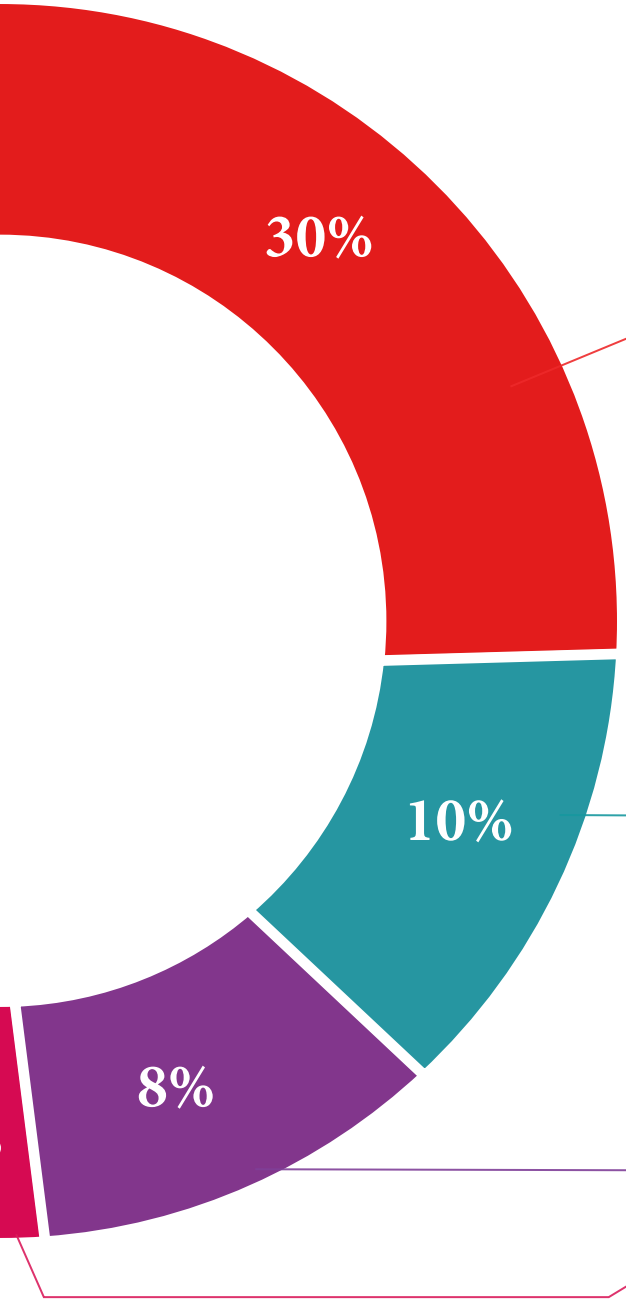
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

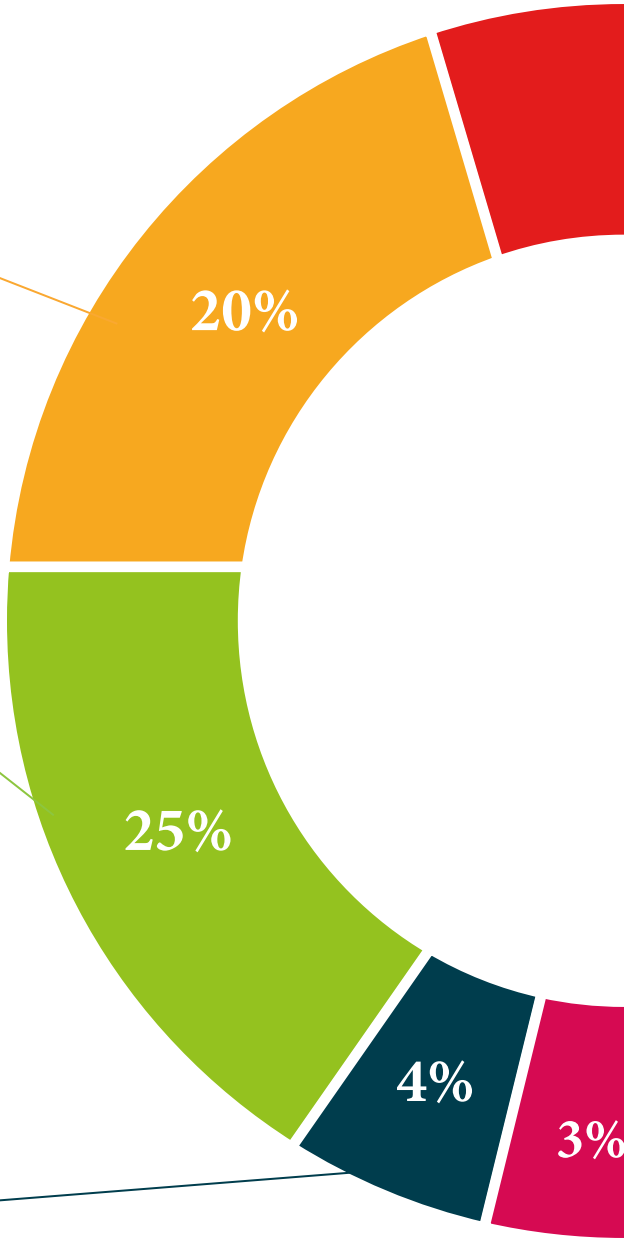
ملخصات تفاعلية

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 سيناريو ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثاً، الحصول على شهادة اجتياز الخبرة الجامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.

أكمل هذا البرنامج بنجاح وحصل على مؤهلاتك الجامعية دون الحاجة إلى السفر أو ملء الأوراق الشاقة "

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في تصميم سيناريو 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 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 سيناريو 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 سيناريو 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

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

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة طلب الطالب الحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الخطوات المناسبة لكي يحصل عليها بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية

تصميم سيناريو 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 سيناريو ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية