

شهادة الخبرة الجامعية تصميم صفحة إلكترونية (Web)



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية تصميم صفحة إلكترونية (Web)

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/information-technology/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-web-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

أصبح تصميم صفحة إلكترونية (Web) أحد مجالات العمل الأكثر طلبًا في الوقت الحالي. نشاط يتطلب تحديثًا دائمًا ومستمرًا من المحترفين. برنامج تصميم صفحة إلكترونية (Web) عبارة عن تدريب تم إنشاؤه خصيصًا لمحترفي التصميم الجرافيكي من أجل توفير تخصص مهم في تطوير هذا المجال المحدد. لتحقيق هذه الغاية، يتم توفير الفرصة لاكتساب مهارات مهنية متخصصة من خلال التدريب الذي يضمن النمو الوظيفي دون مشاكل في التوازن بين العمل والحياة. فرصة فريدة للتطوير والترقية.

جولة تعليمية مكثفة ستتمكنك من تطوير تصميم صفحة إلكترونية (Web) بخبرة أفضل المحترفين في هذا القطاع



تم تصميم شهادة الخبرة الجامعية هذه في تصميم صفحة إلكترونية (Web) لتقديم عملية تدريب مثيرة للاهتمام وتفاعلية، وقبل كل شيء، فعالة للغاية في كل ما يتعلق ببدء مشروعك الخاص. لتحقيق ذلك، يتم تقديم مسار واضح ومستمر للنمو، وهو أيضًا 100% متوافق مع المهنة الأخرى.

من خلال منهجية حرصية، ستقدم لك شهادة الخبرة الجامعية هذه جميع أشكال العمل في تصميم صفحة إلكترونية (Web) التي يحتاجها محترف التصميم للبقاء في المقدمة والتعرف على الظواهر المتغيرة لاتصالات الوسائط المتعددة والعمل بشكل خاص في تصميم صفحة إلكترونية (Web).

لذلك، سيتناول هذا التدريب الجوانب التي يحتاج المصمم إلى معرفتها لتخطيط تصميم ويب كامل وتطويره ووضع اللمسات النهائية عليه. مسار تعليمي من شأنه أن يزيد من مهارات الطالب لمساعدته على تحقيق تحديات كبار المحترفين.

يتم تقديم شهادة الخبرة الجامعية في تصميم صفحة إلكترونية (Web) كخيار قابل للتطبيق للمحترف الذي يقرر العمل بشكل مستقل ولكن أيضًا أن يكون جزءًا من أي منظمة أو شركة. مسار مثير للاهتمام للتطوير المهني سيستفيد من المعرفة المحددة المتوفرة لك الآن في هذا التدريب.

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في تصميم صفحة إلكترونية (Web) على البرنامج الأكثر ميكانيكي اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائص البرنامج هي:

- تطوير العديد من الحالات العملية التي قدمها الخبراء
- محتوى جرافيكي وتخطيطي وعملي بشكل بارز
- التطورات الجديدة والاختراقات في هذا المجال
- تمارين عملية حيث يمكنك القيام بعملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- منهجيات مبتكرة وعالية الكفاءة
- دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت



سيسمح لك هذا البرنامج بتعزيز قدراتك وتحديث معرفتك في تصميم صفحة إلكترونية (Web)

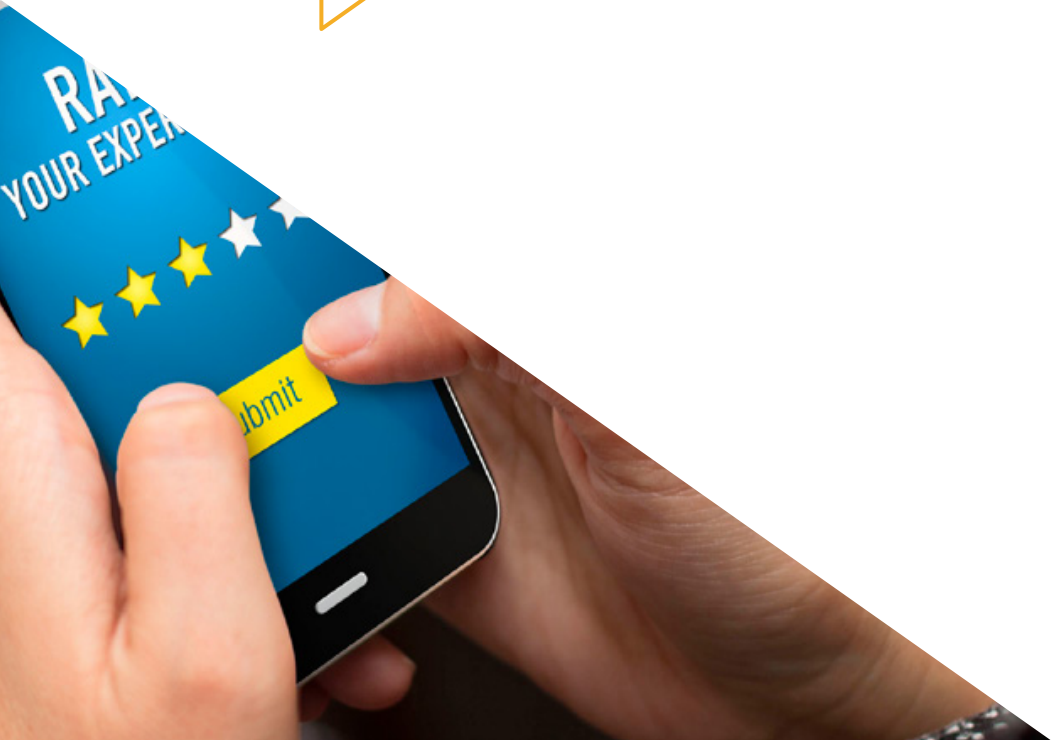
تعلم عملي ومكثف يمنحك كل الأدوات التي تحتاجها للعمل في هذا المجال، في شهادة الخبرة الجامعية محددة وملموسة.

تدريب تم إنشاؤه ليسمح لك بتنفيذ المعرفة المكتسبة على الفور في ممارستك اليومية.

تم جمع كل المعرفة اللازمة لمحترفي التصميم الجرافيكي في هذا المجال، بواسطة شهادة الخبرة الجامعية عالية الكفاءة، والتي ستعمل على تحسين مجهودك للحصول على أفضل النتائج"

يركز تطوير هذا البرنامج على ممارسة التعلم النظري المقترح. من خلال أنظمة التدريس الأكثر فعالية، والأساليب المجرية المستوردة من أرقى الجامعات في العالم، ستتمكن من اكتساب معرفة جديدة بطريقة عملية بارزة. بهذه الطريقة، نسعى جاهدين لتحويل جهدك إلى مهارات حقيقية وفورية.

يعد نظامنا عبر الإنترنت أحد نقاط القوة الأخرى في مقترح التدريب الخاص بنا. من خلال منصة تفاعلية تتمتع بمزايا التطورات التكنولوجية المتطورة، نضع الأدوات الرقمية الأكثر تفاعلية في خدمتك. بهذه الطريقة يمكننا أن نقدم لك شكلاً من أشكال التعلم قابل للتكيف تمامًا مع احتياجاتك، بحيث يمكنك الجمع بين هذا التدريب وحياتك الشخصية أو العملية بشكل مثالي.



الأهداف

الهدف من شهادة الخبرة الجامعية هذه في تصميم صفحة إلكترونية (Web) هو تزويد المهنيين بطريقة كاملة لاكتساب المعرفة والمهارات اللازمة للممارسة المهنية في هذا القطاع، مع ضمان التعلم من الأفضل وشكل من الدراسة يعتمد على الممارسة التي ستسمح لهم بإكمالها. التدريب بالمعرفة اللازمة لتنفيذ العمل بأمان وكفاءة تامة.

هدفنا بسيط: مساعدتك في الحصول على التحديث الأكثر
اكتمالاً في شهادة الخبرة الجامعية متوافقة تمامًا مع عملك
والتزاماتك الشخصية"



COM
|
COM
V

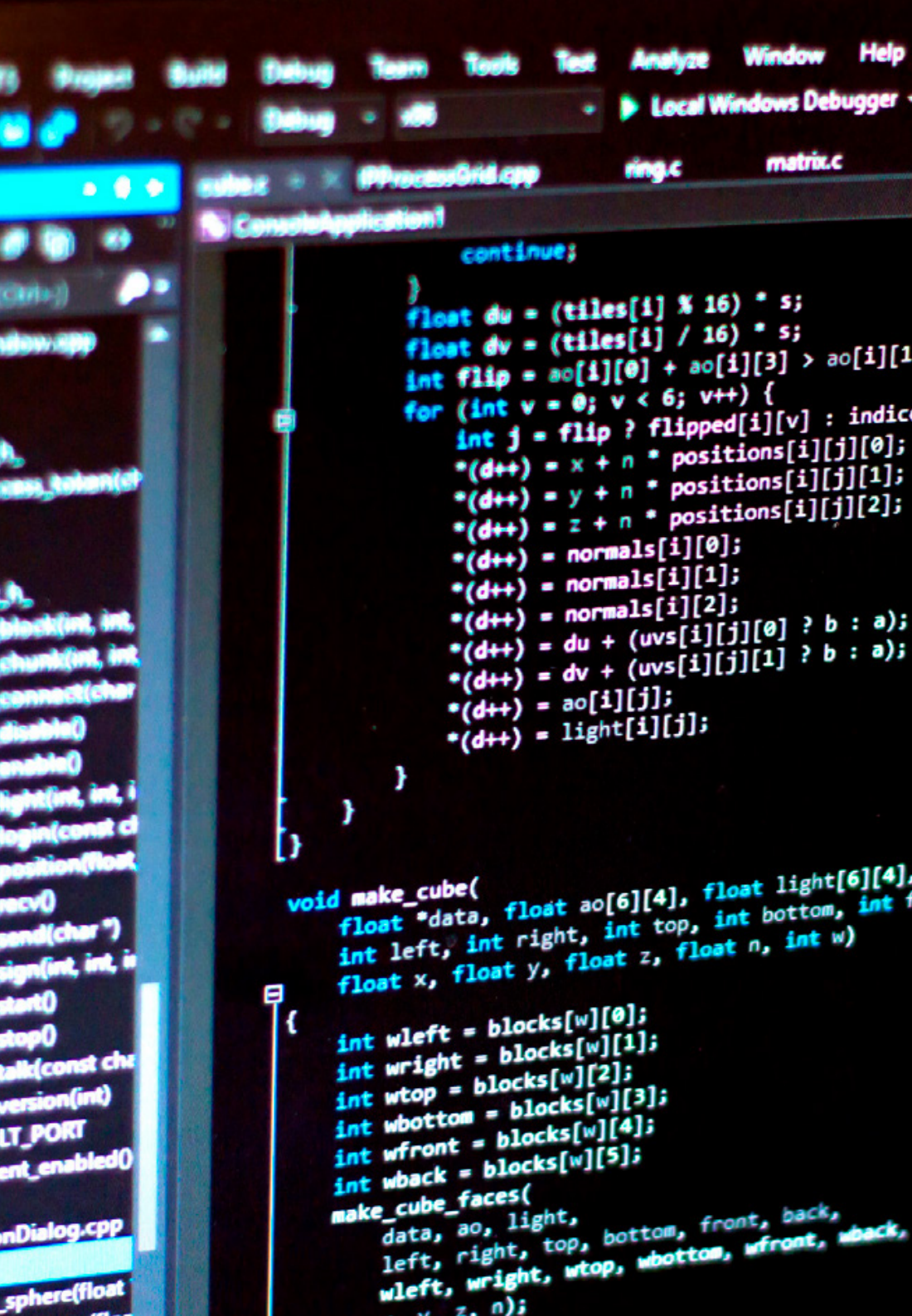


الأهداف العامة

- معرفة جميع جوانب العمل في إنشاء وتطوير تصميم صفحة إلكترونية (Web)
- اكتشاف المنهجية المناسبة للقيام بذلك
- تعلم كيفية التحكم في جميع عمليات الإنتاج الداخلية والخارجية



فرصة متاحة للمهنيين الذين يبحثون عن برنامج مكثف وفعال يمكنهم من خلاله اتخاذ خطوة مهمة في ممارسة مهنتهم"





الأهداف المحددة

الوحدة 1. أساسيات البرمجة

- ◆ فهم البنية الأساسية للكمبيوتر والبرمجيات ولغات البرمجة ذات الأغراض العامة
- ◆ تعلم كيفية تصميم وتفسير الخوارزميات، والتي تعتبر الأساس الضروري للتمكن من تطوير برامج الكمبيوتر
- ◆ فهم العناصر الأساسية لبرنامج الكمبيوتر، مثل الأنواع المختلفة من البيانات، والمشغلين، والتعبيرات، والبيانات، وبيانات الإدخال/الإخراج والتحكم
- ◆ فهم هياكل البيانات المختلفة المتوفرة في لغات البرمجة ذات الأغراض العامة، سواء الثابتة أو الديناميكية، بالإضافة إلى اكتساب المعرفة الأساسية لإدارة الملفات
- ◆ التعرف على تقنيات الاختبار المختلفة في برامج الكمبيوتر وأهمية إنشاء وثائق جيدة إلى جانب كود المصدر الجيد
- ◆ تعلم المفاهيم الأساسية للغة البرمجة ++C، إحدى أكثر اللغات استخدامًا على مستوى العالم

الوحدة 2. سهولة الاستخدام في نظم المعلومات والواجهات

- ◆ تحديد المشاكل المتعلقة بالتصميم الرقمي وجمع وتحليل المعلومات المطلوبة لتقييمها وحلها
- ◆ إتقان الموارد التكنولوجية للاتصال المرئي
- ◆ معرفة شروط عمليات التفاعل مع المعلومات وبنية المعلومات وإمكانية الوصول إليها
- ◆ معرفة كيفية إنشاء الهياكل التنظيمية للمعلومات
- ◆ تصور وتخطيط وتطوير مشاريع التصميم وفقاً للمتطلبات والشروط الفنية والوظيفية والجمالية والتواصلية
- ◆ التعرف على أخطاء قابلية الاستخدام لتجنب ارتكابها

الوحدة 3. تصميم صفحة إلكترونية (Web)

- ◆ التعرف بعمق على أدوات التحرير والنشر المختلفة على الويب
- ◆ معرفة المبادئ الأساسية للويب الديناميكي من خلال اللغات الموجهة لبيئة الشبكة
- ◆ معرفة أهمية التجارة الإلكترونية والبنية المعلوماتية لهذا النوع من الصفحات لإنشاء تصميمات متماسكة ومتكيفة
- ◆ التفكير في أهمية الإنترنت وتقييم تأثيرها على تحسين نوعية الحياة والبيئة وقدرتها على توليد الهوية والابتكار والجودة في الإنتاج
- ◆ تصور وتخطيط وتطوير مشاريع التصميم وفقاً للمتطلبات والشروط الفنية والوظيفية والجمالية والتواصلية
- ◆ معرفة شروط عمليات التفاعل مع المعلومات وبنية المعلومات وإمكانية الوصول إليها

الهيكل والمحتوى

تم تصميم هيكل المحتوى من قبل فريق من المحترفين، الذين يدركون الأهمية الحالية للتدريب ليكونوا قادرين على التقدم في سوق العمل بأمان وتنافسية، وممارسة المهنة بامتياز.



News

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية هذه على البرنامج الأكثر
اكتمالا وتحديثا في السوق"



الوحدة 1. أساسيات البرمجة

- 1.1 مقدمة في البرمجة
 - 1.1.1 الهيكل الأساسي للكمبيوتر
 - 2.1.1 Software
 - 3.1.1 لغات البرمجة
 - 4.1.1 دورة حياة تطبيقات الحاسوب
- 2.1 تصميم الخوارزمية
 - 1.2.1 حل المشاكل
 - 2.2.1 التقنيات الوصفية
 - 3.2.1 عناصر وهيكل الخوارزمية
- 3.1 عناصر البرنامج
 - 1.3.1 أمل وخصائص لغة ++C
 - 2.3.1 بيئة التطوير
 - 3.3.1 مفهوم البرنامج
 - 4.3.1 أنواع البيانات الأساسية
 - 5.3.1 العاملين
 - 6.3.1 التعبيرات
 - 7.3.1 الأحكام
 - 8.3.1 دخول وإخراج البيانات
- 4.1 أحكام التحكم
 - 1.4.1 الأحكام
 - 2.4.1 التشعبات
 - 3.4.1 الحلقات
- 5.1 التجريد والنمطية: الوظائف
 - 1.5.1 التصميم النموذجي
 - 2.5.1 مفهوم الوظيفة والمنفعة
 - 3.5.1 تعريف الخاصية
 - 4.5.1 تدفق التنفيذ في استدعاء الخاصية
 - 5.5.1 النموذج الأولي للخاصية
 - 6.5.1 استرداد النتائج
 - 7.5.1 استدعاء الخاصية: المقاييس
 - 8.5.1 تمرير المقاييس حسب المرجع والقيمة
 - 9.5.1 نطاق المَعْرِف



10.1. الاختبار والتوثيق

1.10.1. اختبار البرنامج

2.10.1. اختبار الصندوق الأبيض

3.10.1. اختبار الصندوق الأسود

4.10.1. أدوات للاختبار

5.10.1. توثيق البرنامج

الوحدة 2. سهولة الاستخدام في نظم المعلومات والواجهات

1.2. النهج المتبع إزاء 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

3.2. منظورات وقواعد قابلية الاستخدام

1.3.2. معايير قابلية الاستخدام وفقاً لـ Jakob Nielsen

2.3.2. معايير قابلية الاستخدام وفقاً لـ 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

6.1. هياكل البيانات الثابتة

1.6.1. Arrays

2.6.1. المصفوفات. متعددات الوجود

3.6.1. البحث والفرز

4.6.1. السلاسل. وظائف الإدخال/الإخراج للسلاسل

5.6.1. الهياكل تقاطعات

6.6.1. أنواع البيانات الجديدة

7.1. هياكل البيانات الديناميكية: المؤشرات

1.7.1. المفهوم تعريف المؤشر

2.7.1. المشغلين والعمليات مع المؤشرات

3.7.1. Arrays المؤشر

4.7.1. المؤشرات و Arrays

5.7.1. مؤشرات إلى السلاسل

6.7.1. مؤشرات إلى الهياكل

7.7.1. متعددة المراجع

8.7.1. مؤشرات الوظيفة

9.7.1. تمرير الوظائف والهياكل و Arrays كمعلمات دالة

8.1. ملفات

1.8.1. مفاهيم أساسية

2.8.1. عمليات بالملفات

3.8.1. أنواع الملفات

4.8.1. تنظيم الملفات

5.8.1. مقدمة إلى ملفات ++C

6.8.1. إدارة الملفات

9.1. العودية

1.9.1. تعريف العودية

2.9.1. أنواع العودية

3.9.1. المميزات والعيوب

4.9.1. الاعتبارات

5.9.1. التحويل العودي التكراري

6.9.1. مكس العودية

- 10.2. تصميم واجهات موجهة ل كبار السن
 - 1.10.2. التصميم المرئي
 - 2.10.2. تصميم المحتوى
 - 3.10.2. تصميم الخيارات
 - 4.10.2. قابلية الاستخدام
- الوحدة 3. تصميم صفحة إلكترونية (Web)**
- 1.3. مقدمة عن البيئة الرقمية
 - 1.1.3. ما هو الإنترنت؟
 - 2.1.3. تاريخ موجز للإنترنت
 - 3.1.3. الهياكل الأساسية للمادية للشبكة
 - 4.1.3. متصفحات الويب الأكثر استخدامًا
 - 2.3. الإنترنت
 - 1.2.3. ما هي الإنترنت؟
 - 2.2.3. تصميم الانترنت
 - 3.2.3. سهولة استخدام الإنترنت
 - 4.2.3. تصميم الشبكة الخارجية
 - 3.3. المواقع الإلكترونية
 - 1.3.3. ما هي صفحة الويب؟
 - 2.3.3. الاختلافات بين صفحة الويب وموقع الويب
 - 3.3.3. العناصر التي تشكل صفحة الويب
 - 4.3.3. أنواع صفحات الويب حسب بنائها
 - 5.3.3. أنواع صفحات الويب حسب التقنية المستخدمة

- 5.2. تحليل أخطاء قابلية الاستخدام الأكثر شيوعًا 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
- 8.2. 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

- 4.3. أنواع أخرى من المواقع
 - 1.4.3. المتاجر الإلكترونية
 - 2.4.3. المدونات
 - 3.4.3. مواقع المؤسسات والشركات
 - 4.4.3. مواقع الأخبار والمجلات
 - 5.4.3. الوسائط المتعددة والبث (streaming)
 - 6.4.3. Wikis
 - 7.4.3. المنتديات
 - 8.4.3. المحافظ
 - 9.4.3. الصفحات المقصودة (Landing pages)
 - 10.4.3. المنتديات
 - 11.4.3. مواقع التنزيل
 - 12.4.3. تطبيقات الويب
 - 13.4.3. بنوك الصور
 - 14.4.3. الألعاب عبر الإنترنت
 - 15.4.3. الباحثين
 - 16.4.3. المواقع التعليمية
 - 17.4.3. المقارنات
- 5.3. منتجات رقمية أخرى
 - 1.5.3. رسائل البريد الإلكتروني وmailing
 - 2.5.3. وسائل التواصل الاجتماعي
 - 3.5.3. اللافتات (Banners)
 - 4.5.3. تطبيقات الموبايل
- 6.3. التصميم المرتكز على المستخدم وتجربة المستخدم
 - 1.6.3. سهولة الاستخدام والمستخدم
 - 2.6.3. التفاعل بين الإنسان والحاسوب (IPO-HCI)
 - 3.6.3. عملية التصميم التي تركز على المستخدم
 - 4.6.3. لماذا تنفيذ التصميم الذي يركز على المستخدم؟
- 7.3. التجارة الإلكترونية
 - 1.7.3. أهمية التجارة الإلكترونية
 - 2.7.3. الثقة في التجارة الإلكترونية
 - 3.7.3. تصميم موقع للتجارة الإلكترونية
 - 4.7.3. هيكل موقع التجارة الإلكترونية
- 8.3. تصميم سريع الاستجابة والتكيف
 - 1.8.3. ما هو التصميم سريع الاستجابة (responsive)؟
 - 2.8.3. الاختلافات بين Mobile First Webg Responsive Web Design
 - 3.8.3. مزايا التصميم سريع الاستجابة (responsive)
 - 4.8.3. العناصر التي يجب مراعاتها للحصول على موقع ويب سريع الاستجابة (responsive)
- 9.3. تصميم التجربة
 - 1.9.3. إلى أين يتجه تصميم صفحة إلكترونية (Web)؟
 - 2.9.3. أنواع الخبرات
 - 3.9.3. مراحل التجربة
 - 4.9.3. تصميم العواطف
 - 5.9.3. تصميم التجارب في الصورة المؤسسية
- 10.3. مشروع تصميم صفحة إلكترونية (Web)
 - 1.10.3. عرض وشرح المشروع
 - 2.10.3. البحث عن أفكار: الأشخاص، والإعدادات، والقصص، وما إلى ذلك.
 - 3.10.3. هندسة المعلومات
 - 4.10.3. النماذج الأولية والتقييم
 - 5.10.3. عرض 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"

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات الحاسبات في العالم منذ نشأتها. 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 سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال المحاضرة الجامعية، 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 الأعمال الحقيقية.

منهجية إعادة التعلم (Relearning)

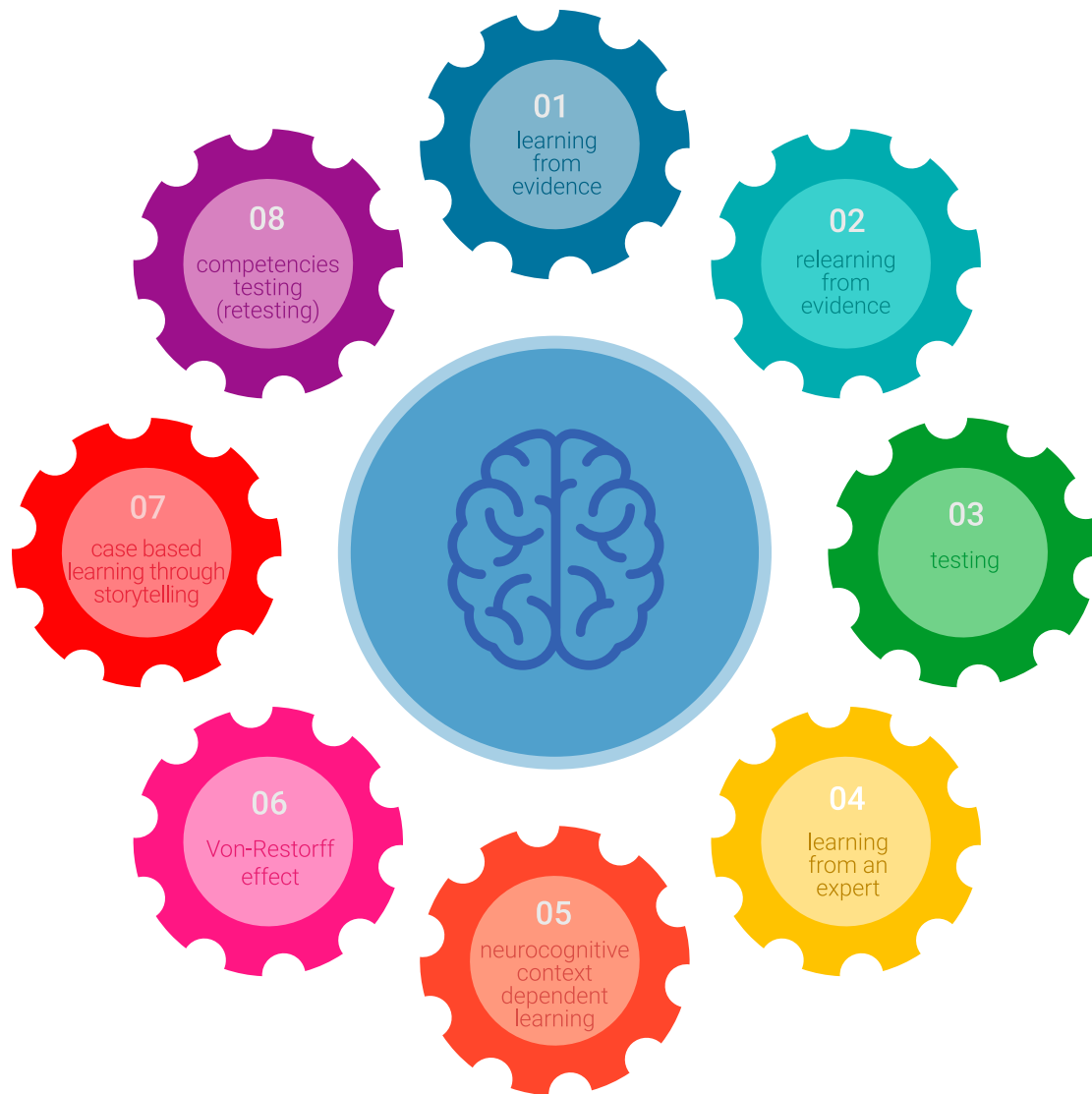
تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100% عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين عناصر مختلفة في كل درس.

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 المصممة لهذا 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.

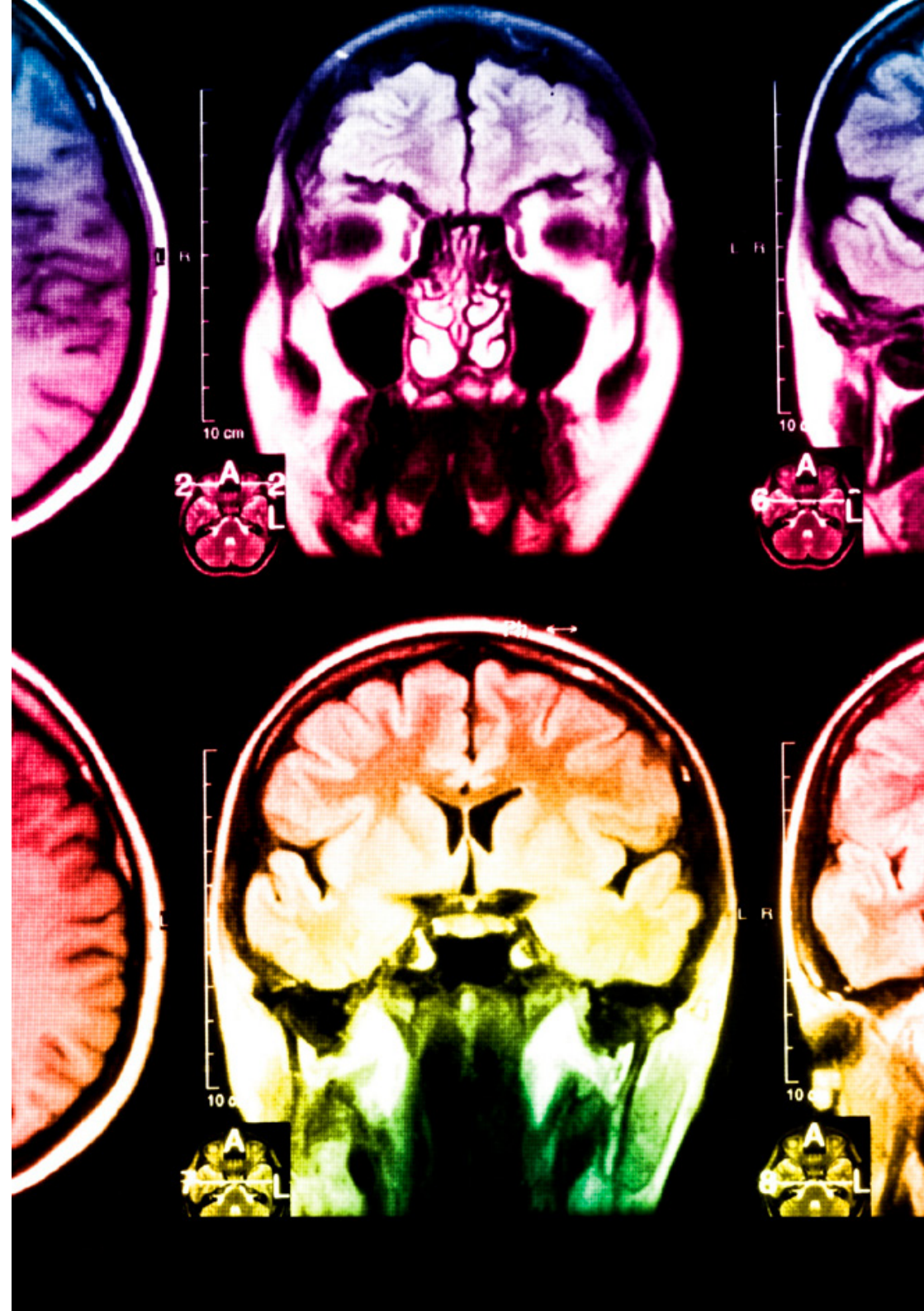


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي تطور 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، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموماً حقاً.

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 للطلاب.

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

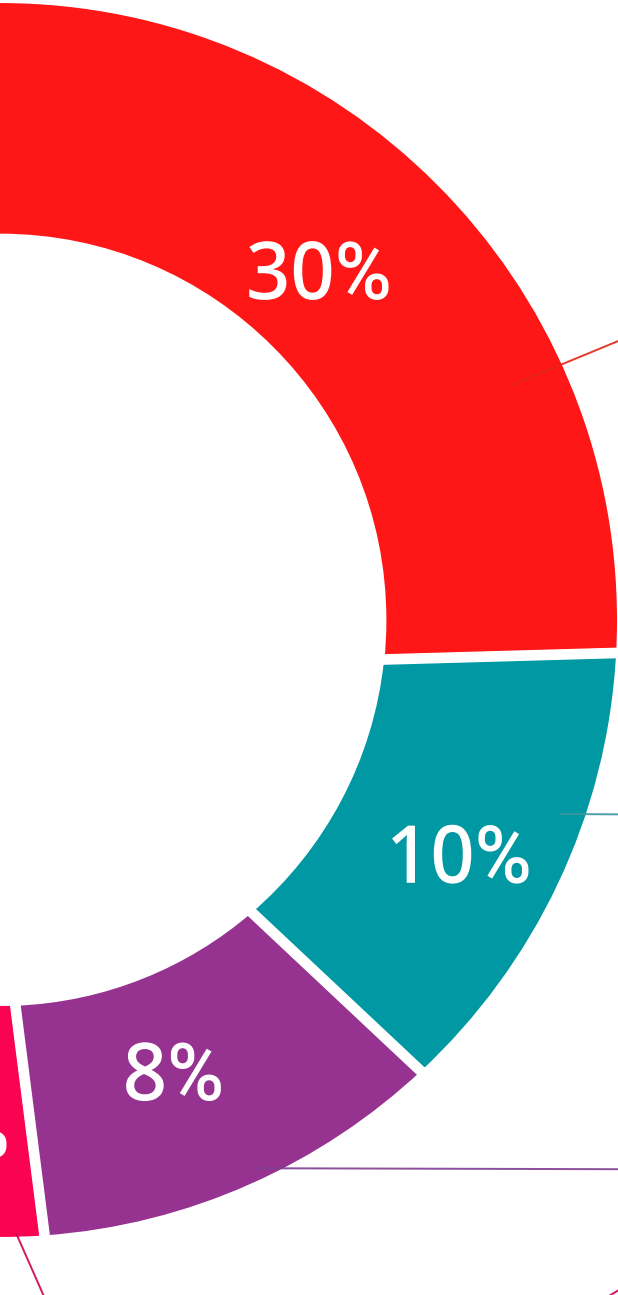


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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.



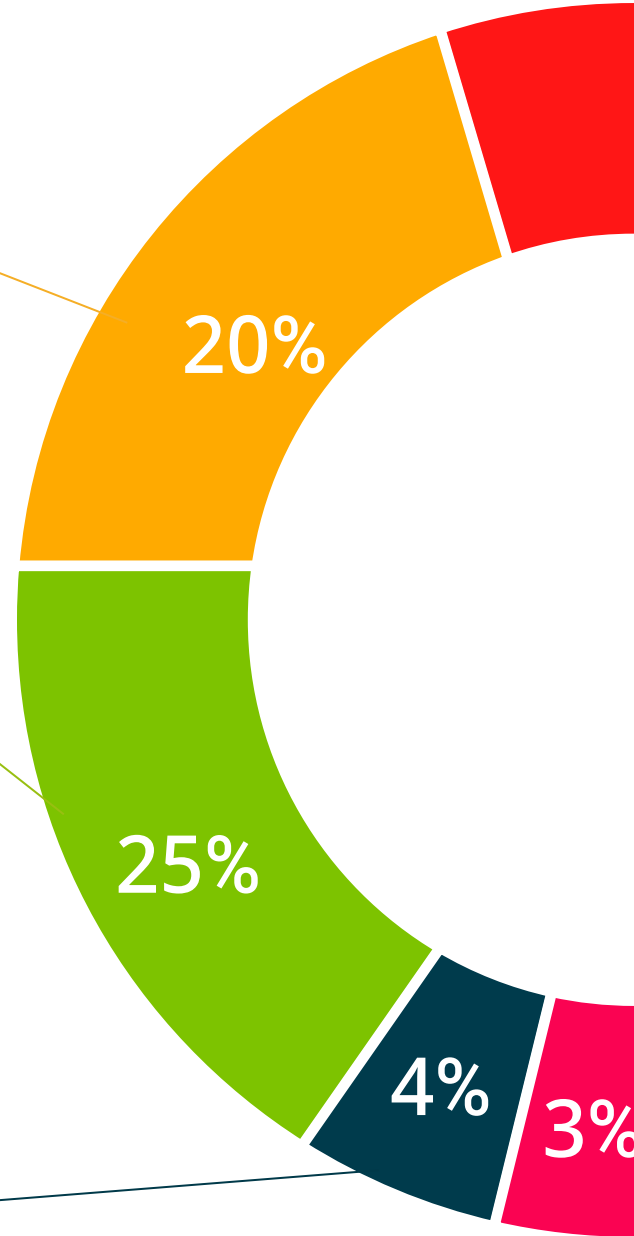
ملخصات تفاعلية

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 صفحة إلكترونية (Web)، بالإضافة إلى التحديث الأكثر دقة وحداثة، 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"



يحتوي برنامج شهادة الخبرة الجامعية في تصميم صفحة إلكترونية (Web) البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحدائثة 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 المحاضرة 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 صفحة إلكترونية (Web)

طريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أشهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الابتكار

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الحاضر

الجودة

شهادة الخبرة الجامعية

تصميم صفحة إلكترونية (Web)

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية تصميم صفحة إلكترونية (Web)