



ماجستير خاص  
تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم  
UX وواجهة المستخدم UI)



الجامعة  
التكنولوجية **tech**

ماجستير خاص  
تصميم المنتج الرقمي  
(تجربة المستخدم UX  
وواجهة المستخدم UI)

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: [www.techtitude.com/ae/design/professional-master-degree/master-digital-product-design-ux-ui](http://www.techtitude.com/ae/design/professional-master-degree/master-digital-product-design-ux-ui)

# الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 28

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03

الكفاءات

صفحة 12

06

المؤهل العلمي

صفحة 36

# المقدمة

لقد أحدثت التكنولوجيا الرقمية تحولاً في طريقة إجراء عمليات الشراء واستهلاك أوقات الفراغ. لقد سهّل الإنترنت والأجهزة الإلكترونية تنفيذ جميع أنواع الأنشطة، والتي يمكن الآن القيام بها بشكل مريح في المنزل. لهذا السبب، يجب تصميم المنتجات الرقمية مع مراعاة هذه الظروف. بالتالي، يتعمق هذا البرنامج في هذه الآليات، حيث يوفر للمحترفين أفضل أدوات التصميم المطبقة في هذا المجال، ويتوقف عن تحليل تشغيل تجربة المستخدم وإنشاء واجهات جذابة. كل هذا، يعتمد على منهجية التدريس 100% عبر الإنترنت والتي سيتمكن الطالب من خلالها من الجمع بسهولة بين عمله ودراسته، لأنه يتكيف مع ظروفه الشخصية.

سيجعلك هذا البرنامج متخصصًا كبيرًا في تصميم  
المنتجات الرقمية من خلال تزويدك بجميع الأدوات اللازمة  
للتعمق أكثر في تجربة المستخدم وإنشاء واجهات جذابة



- تحتوي درجة الماجستير الخاص في تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI) على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحادثة في السوق. أبرز خصائصها هي:
- ♦ تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في تصميم المنتجات الرقمية
  - ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها 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

مع تعميم البيئة الرقمية، حدثت تغييرات عديدة في عادات المستهلك وفي أداء المهام الأساسية للحياة اليومية. عمليات الشراء عبر الإنترنت، والإجراءات الإدارية، والتحقق من الإيصالات والفواتير المصرفية، وألعاب الفيديو، وما إلى ذلك. تتم الآن معالجة وتنفيذ سلسلة كاملة من المهام والأنشطة التي تم تنفيذها دون الاتصال بالإنترنت (offline) منذ سنوات مضت على جهاز إلكتروني. لذلك، من المحتمل أن تصل التصاميم الرقمية الآن إلى مئات الملايين من الأشخاص.

بالتالي، يحتاج المحترف في هذا المجال إلى دمج أفضل أدوات التصميم التي تركز على المنتجات الرقمية في عملهم. تقدم لهم درجة الماجستير الخاص هذه، من خلال الخوض في قضايا مثل إنترنت الأشياء (IoT)، أو منهجيات التصميم الرشيق، أو التقنيات الناشئة، أو تصميم الويب أو تجربة المستخدم، الضرورية لشركات اليوم.

بهذه الطريقة، يستجيب هذا البرنامج لاحتياجات السوق، التي تطلب بشكل متزايد مصممين متخصصين في إنشاء الواجهات وتجربة المستخدم. يفعل ذلك من خلال نظام التعلم عبر الإنترنت الموجه نحو الممارسة بشكل بارز، والذي سيزود الطالب بأفضل التقنيات في هذا المجال بناءً على أفضل موارد التدريس متعددة الوسائط: ملخصات تفاعلية، أو أنشطة، أو مقاطع فيديو، أو دراسات حالة أو فصول رئيسية، من بين أمور أخرى. الكثير من الآخرين.



ستسمح لك منهجية 100% TECH عبر الإنترنت  
بدمج تقنيات تصميم المنتج الرقمي في ملفك  
المهني بينما تجمع بين دراستك وعملك بهدوء"

تماشيًا مع المحتوى المبتكر الذي يقدمه، يحتوي هذا البرنامج على أحدث المواد التربوية لتقريبك من أحدث التطورات في مجال التصميم هذا.

مع درجة الماجستير الخاص هذه، سوف تكون قادرًا على التعمق في قضايا مثل أسس الإبداع المطبقة على تجربة المستخدم.

تعد تجربة المستخدم مسألة أساسية بالنسبة للمنتجات الرقمية، ومع هذا البرنامج ستعرف كل المفاتيح لتصبح مصممًا محترفًا في هذا التخصص المعقد"

البرنامج يضم، في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصون 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 تدريبًا 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 من درجة الماجستير الخاص في تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI) هو تزويد المهنيين بأفضل الأدوات للعمل وفقاً لأحدث التطورات في هذا المجال الإبداعي المهم. بالتالي، خلال البرنامج، سيكون لديك المحتوى الأكثر تقدماً، والذي يتم تقديمه باستخدام أحدث التقنيات التعليمية. بهذه الطريقة، ستتمكن من التخصص في هذا المجال بسرعة وبشكل فوري، ويمكنك أن تطمح للحصول على فرص مهنية كبيرة على المدى القصير.





تخصص وتقدم بشكل احترافي في عالم  
التصميم بفضل درجة الماجستير الخاص هذه"





## 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
- ♦ التعرف على أهم البرامج في السياق الحالي للتصميم
- ♦ إتقان الموارد التكنولوجية للاتصال المرئي
- ♦ التمييز بين مراحل عملية التصميم وتقنيات تحليل تجربة المستخدم المناسبة في كل مرحلة



سيكون لديك أفضل التقنيات التعليمية  
لتبقى على اطلاع بأحدث التطورات في  
تصميم المنتجات الرقمية"



## 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. أساسيات الإبداع

- ♦ معرفة كيفية تجميع اهتماماتك من خلال الملاحظة والتفكير النقدي وترجمتها إلى إبداعات فنية
- ♦ تعلم كيفية تخطيط المنتجات الفنية وتطويرها وتقديمها بشكل ملائم، باستخدام استراتيجيات الإنتاج الفعالة وبمساهماتك الإبداعية
- ♦ التخلص من الخوف من الكتلة الفنية واستخدام التقنيات لمكافحتها
- ♦ للاستفسار عن الذات، والفضاء العاطفي الخاص بك وما هو حوله، بحيث يتم إجراء تحليل لهذه العناصر لاستخدامها لصالح إبداع الفرد

### الوحدة 3. التقنية الرقمية

- ♦ إتقان المفردات والمنهجيات والمحتوى النظري والعملي على الصورة الرقمية
- ♦ إتقان المفردات والمنهجيات والمحتوى النظري والعملي حول الصورة المتجهة
- ♦ الفهم برامج تنقيح الصور ومعالجتها وتطوير المهارات المطلوبة لاستخدامها
- ♦ فهم برامج الرسم المتجه وتطوير المهارات المطلوبة لاستخدامها
- ♦ فهم برامج التصميم الصحفي وتطوير المهارات اللازمة لإنشاء الفن النهائي الخاص بك

### الوحدة 4. إنترنت الأشياء (IoT)

- ♦ التعرف بالتفصيل على تشغيل إنترنت الأشياء والصناعة 4.0 ومجموعاتها مع التقنيات الأخرى ووضعها الحالي وأجهزتها واستخداماتها الرئيسية وكيف يؤدي الاتصال الفائق إلى ظهور نماذج أعمال جديدة حيث تكون جميع المنتجات والأنظمة متصلة وفي اتصال دائم.
- ♦ تعميق المعرفة بمنصة إنترنت الأشياء والعناصر التي تتكون منها، والتحديات والفرص لتنفيذ منصات إنترنت الأشياء في المصانع والشركات، ومجالات العمل الرئيسية المتعلقة بمنصات إنترنت الأشياء والعلاقة بين منصات إنترنت الأشياء والروبوتات وبقية التقنيات الناشئة
- ♦ التعرف على الأجهزة الرئيسية القابلة للارتداء (wearables) الموجودة، وفوائدها، وأنظمة الأمان التي سيتم تطبيقها في كل نموذج من نماذج إنترنت الأشياء ومتغيرها في العالم الصناعي، والذي يسمى إنترنت الأشياء (IoT)

### الوحدة 8. التقنيات الناشئة

- ♦ التعرف على تقنيات وخدمات الهاتف المحمول المختلفة الموجودة حاليًا في السوق
- ♦ تعلّم كيفية تصميم تجارب المستخدم المتكيفة مع التقنيات الناشئة الجديدة المتوفرة حاليًا
- ♦ فهم كيفية عمل إنترنت الأشياء (IoT) وأسسها ومكوناتها الرئيسية والحوسبة السحابية والعدن الذكية
- ♦ اكتساب المعرفة الأساسية لفهم أساسيات Blockchains والتطبيقات والخدمات القائمة عليها
- ♦ التعرف على أحدث التقنيات المبتكرة والتعريف بقواعد البحث

### الوحدة 9. تصميم الويب

- ♦ 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
- ♦ معرفة شروط عمليات التفاعل مع المعلومات وبنية المعلومات وإمكانية الوصول إليها

### الوحدة 10. 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

### الوحدة 5. 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 6. إنشاء المحفظة

- ♦ إنشاء روايات سمعية بصرية تطبق معايير قابلية الاستخدام والتفاعل بشكل صحيح
- ♦ تحديد شخصية المصمم في مشهد العمل
- ♦ فهم البروتوكول الأخلاقي الذي يجب اتباعه في الممارسة المهنية
- ♦ القدرة على تحديد نقاط القوة والضعف في الذات
- ♦ معرفة كيفية تقدير عمل المرء اقتصاديًا

### الوحدة 7. المنهجيات الرشيقية

- ♦ تحديد العناصر الأساسية لحالة العمل ورؤية المنتج وقصص المستخدم
- ♦ تخطيط التكرارات بناءً على سرعة الفريق وطول التكرار
- ♦ جمع وتحديد أولويات متطلبات مشروع رشيق
- ♦ التعرف على المبادئ التوجيهية لتحليل قصص المستخدمين وتقديرها وتعيينها
- ♦ تحليل مفاتيح التعاقد للمشاريع الرشيقية
- ♦ دراسة استراتيجيات القيادة لفرق الإدارة الذاتية عالية الأداء

# الكفاءات

سيسمح هذا البرنامج للمحترفين بتطوير مهارات جديدة في مجال تصميم المنتجات المطبقة على البيئة الرقمية. تحقيقاً لهذه الغاية، يركز المؤهل العلمي على تجربة المستخدم وتصميم الواجهة لتحويل الطالب إلى خبير حقيقي في هذا المجال، والذي سيكون قادراً على الوصول إلى الشركات المهمة في القطاع التي ترغب في الاعتماد على مهاراتها للوصول بسهولة إلى الألاف من الأشخاص. المستخدمين على شبكة الإنترنت



سيسمح لك هذا البرنامج بالحصول على أحدث المهارات  
في هذا المجال، وإعدادك لمواجهة أكبر الضمانات  
للتحديات الحالية والمستقبلية لتصميم المنتجات الرقمية"





## الكفاءات العامة



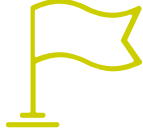
- ♦ تصور وتخطيط وتطوير مشاريع التصميم وفقاً للمتطلبات والشروط الفنية والوظيفية والجمالية والتواصلية
- ♦ معرفة وتطبيق المبادئ الأساسية للتصميم المرتكز على المستخدم وتقنياته ومنهجيته الرئيسية
- ♦ معرفة والاستفادة من مواد التصميم والدعم المختلفة
- ♦ اختيار منهجيات المشروع المناسبة لكل حالة

من خلال تحسين مهاراتك، ستوسع إمكانياتك المهنية في مجال تنافسي مثل التصميم"

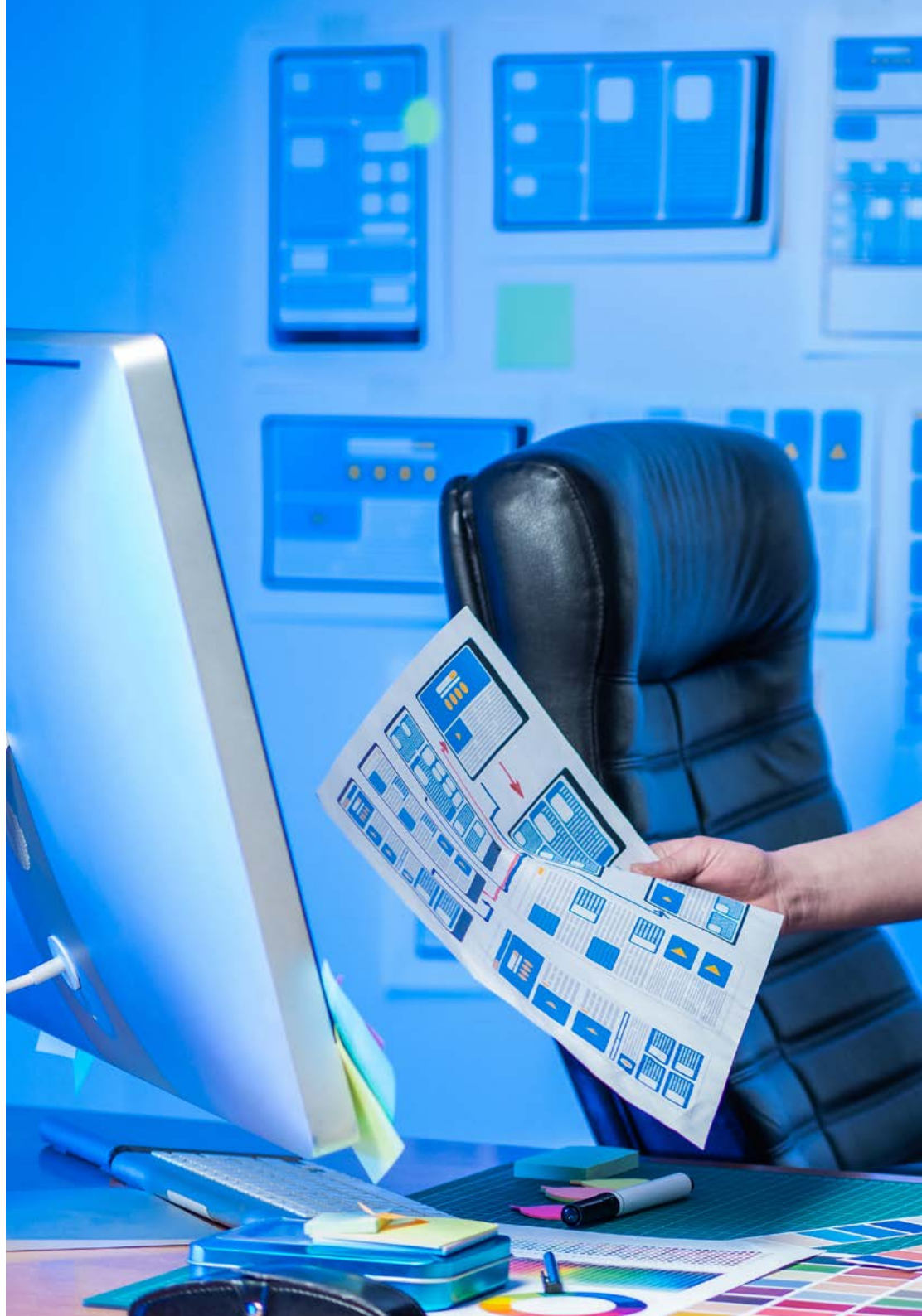




## الكفاءات



- ♦ تصور وتخطيط وتطوير مشاريع التصميم وفقاً للمتطلبات والشروط الفنية والوظيفية والجمالية والتواصلية
- ♦ معرفة وتطبيق المبادئ الأساسية للتصميم المرتكز على المستخدم وتقنياته ومنهجيته الرئيسية
- ♦ التعرف على آخر المستجدات في عالم الواقع الممتد، مع تطبيقات وخدمات الواقع المعزز والواقع الافتراضي (VR و AR)، بالإضافة إلى الخدمات المعتمدة على الموقع
- ♦ تطوير، من خلال البيانات المتاحة لدينا، توأم رقمي (Digital Twin) للمرافق/والأنظمة/والممتلكات المدمجة في شبكة إنترنت الأشياء
- ♦ تطبيق أساليب تحليل الفرصة للتصميم
- ♦ تطوير الممارسات الرشيدة لإدارة جودة المشروع ومخاطره
- ♦ استخدام الأدوات والاستراتيجيات لإشراك أصحاب المصلحة بشكل فعال طوال فترة المشروع
- ♦ حساب أداء تكلفة المشروع الرشيق ومؤشرات البرمجة



# الهيكل والمحتوى

تم تصميم هذا البرنامج في تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI) في 10 وحدات وقد تم تطويره بواسطة خبراء كبار في هذا المجال من تجربة المستخدم. بالتالي، سيسمح البرنامج للمحترفين بالتعمق في قضايا مثل التكنولوجيا الرقمية فيما يتعلق بالتصميم والتصميم المطبق على إنترنت الأشياء والمنهجيات الرشيقة وحتى إنشاء المحفظة المهنية. بهذه المعرفة، ستكون جاهزاً لوضع نفسك كمصمم يركز على مستقبل هذا المجال، وتصبح شخصية مطلوبة بشدة من قبل أفضل الشركات في هذا القطاع.





لن تجد خطة دراسية أكثر اكتمالا وتحديثا من هذه الخطة  
لإتقان مجال التصميم المطبق على تجربة المستخدم"

## 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 الحدائقة
    - 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
    - 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
- 1.5 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

- 4.2. البلاغة والتواصل المقنع
  - 1.4.2. البلاغة والدعاية
  - 2.4.2. الأجزاء الخطابية للتواصل المقنع
  - 3.4.2. الشخصيات البلاغية.
  - 4.4.2. القوانين والوظائف الخطابية للغة الإعلان
- 5.2. السلوك والشخصية الإبداعية
  - 1.5.2. الإبداع كخاصية شخصية ومنتج وعملية
  - 2.5.2. السلوك الإبداعي والتحفيز
  - 3.5.2. الإدراك والتفكير الإبداعي
  - 4.5.2. عناصر الإبداع
  - 6.2. المهارات والقدرات الإبداعية
    - 1.6.2. أنظمة الفكر ونماذج الذكاء الإبداعي
    - 2.6.2. نموذج Guilford ثلاثي الأبعاد لبنية العقل
    - 3.6.2. التفاعل بين عوامل وقدرات العقل
    - 4.6.2. مهارات إبداعية
    - 5.6.2. القدرات الإبداعية
- 7.2. مراحل العملية الإبداعية
  - 1.7.2. الإبداع كعملية
  - 2.7.2. مراحل العملية الإبداعية
  - 3.7.2. مراحل العملية الإبداعية في الإعلان
- 8.2. حل المشاكل
  - 1.8.2. الإبداع وحل المشاكل
  - 2.8.2. الكتل الإدراكية والكتل العاطفية
  - 3.8.2. منهجية الاختراع: البرامج والأساليب الإبداعية
  - 9.2. أساليب الفكر الإبداعي
    - 1.9.2. العصف الذهني كنموذج لخلق الأفكار
    - 2.9.2. التفكير العمودي والتفكير الجانبي
    - 3.9.2. منهجية الاختراع: البرامج والأساليب الإبداعية
- 10.2. الإبداع والاتصال الإعلاني
  - 1.10.2. عملية الإنشاء كمنتج محدد للدعاية الإعلانية
  - 2.10.2. طبيعة العملية الإبداعية في الإعلان: الإبداع وعملية إنشاء الإعلانات
  - 3.10.2. المبادئ المنهجية وآثار إنشاء الإعلانات
  - 4.10.2. إنشاء الإعلانات: من مشكلة إلى حل
  - 5.10.2. الإبداع والتواصل المقنع

- 8.1. التصميم والدلالات
  - 1.8.1. الدلالات
  - 2.8.1. المعنى
  - 3.8.1. المعنى 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 والاختطاف 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. أساسيات الإبداع

- 1.2. الخلق هو التفكير
  - 1.1.2. فن التفكير
  - 2.1.2. التفكير الإبداعي والإبداع
  - 3.1.2. الفكر والدماع
  - 4.1.2. خطوط البحث في الإبداع: المنهجية
- 2.2. طبيعة العملية الإبداعية
  - 1.2.2. طبيعة الإبداع
  - 2.2.2. مفهوم الإبداع: الإبداع والإبداع
  - 3.2.2. خلق أفكار للتواصل المقنع
  - 4.2.2. طبيعة العملية الإبداعية في الإعلان
- 3.2. الاختراع
  - 1.3.2. تطور عملية الإنشاء وتحليلها التاريخي
  - 2.3.2. طبيعة القانون الكلاسيكي للابتكار
  - 3.3.2. الرؤية الكلاسيكية للإلهام في أصل الأفكار
  - 4.3.2. الاختراع والإلهام والإقناع

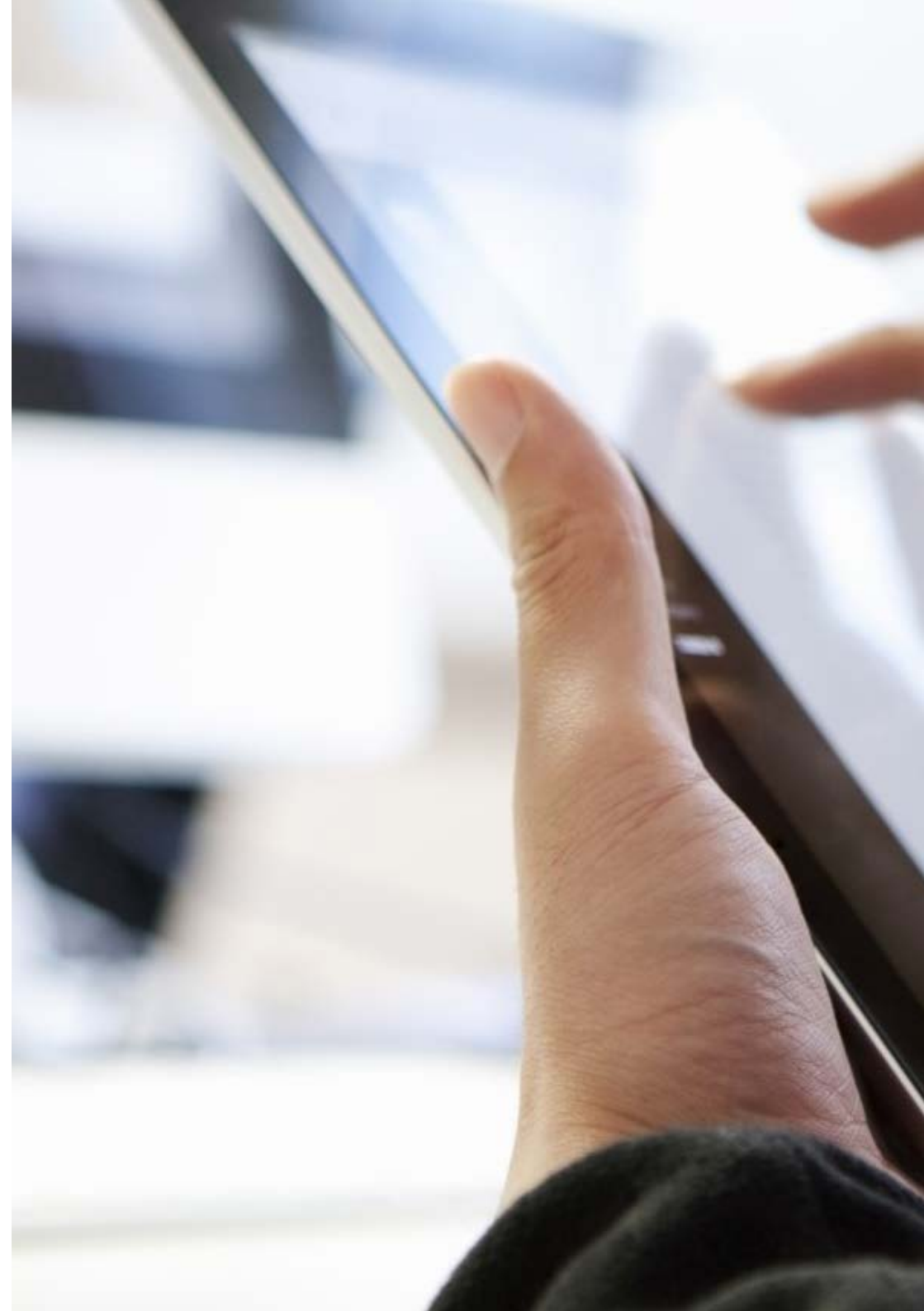


### الوحدة 3. التقنية الرقمية

- 1.3 مقدمة في التصوير الرقمي
- 1.1.3 تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
- 2.1.3 وصف التقنيات
- 3.1.3 الأوامر
- 2.3 صورة المتجهات. العمل مع الأشياء
- 1.2.3 أدوات الاختيار
- 2.2.3 التجمع
- 3.2.3 المحاذاة والتوزيع
- 4.2.3 الأدلة الذكية
- 5.2.3 الرموز
- 6.2.3 التحول
- 7.2.3 التشويش
- 8.2.3 المحيطة
- 9.2.3 Buscatrazos
- 10.2.3 النمذج المركبة
- 11.2.3 مسارات مركبة
- 12.2.3 القطع والقسمة والفصل
- 3.3 صورة المتجهات. اللون
- 1.3.3 أوضاع الألوان
- 2.3.3 أداة القطارة
- 3.3.3 نماذج
- 4.3.3 التدرجات
- 5.3.3 ملء النمط
- 6.3.3 لوحة المظهر
- 7.3.3 الخصائص
- 4.3 صورة المتجهات. التحرير المتقدم
- 1.4.3 شبكة التدرج
- 2.4.3 لوحة الشفافية
- 3.4.3 أوضاع المزج
- 4.4.3 التتبع التفاعلي
- 5.4.3 أفنعة القطع
- 6.4.3 النص



- 5.3 صورة خريطة البتات (stiB) الطبقات
  - 1.5.3 الإنشاء
  - 2.5.3 الوصلة
  - 3.5.3 التحويل
  - 4.5.3 التجمع
  - 5.5.3 طبقات التعديل
- 6.3 صورة خريطة البتات (stiB) التحديدات والأقنعة والقنوات
  - 1.6.3 أداة اختيار الإطار
  - 2.6.3 أداة اختيار الحلقة
  - 3.6.3 أداة العصا السحرية
  - 4.6.3 قائمة الاختيارات. نطاق الألوان
  - 5.6.3 القنوات
  - 6.6.3 تنقيح القناة
  - 7.6.3 أقنعة القطع
  - 8.6.3 أقنعة المتجهات
- 7.3 صورة خريطة البتات (stiB) أوضاع المزج وأنماط الطبقة
  - 1.7.3 أنماط الطبقة
  - 2.7.3 العتامة
  - 3.7.3 خيارات نمط الطبقة
  - 4.7.3 أوضاع المزج
  - 5.7.3 أمثلة على أوضاع المزج
- 8.3 المشروع الصحفي. الأنواع وأشكال
  - 1.8.3 المشروع الصحفي
  - 2.8.3 أنواع المشروع الصحفي
  - 3.8.3 إنشاء المستندات وتكوينها
- 9.3 العناصر التركيبية للمشروع الصحفي
  - 1.9.3 الصفحات الرئيسية
  - 2.9.3 التشابك
  - 3.9.3 تكامل النص وتكوينه
  - 4.9.3 تكامل الصورة



- 7.4 . أنظمة الأمن الذكية
  - 1.7.4 . أنواع ومنصات تنفيذ أنظمة الأمن
  - 2.7.4 . المكونات والبنيات في أنظمة الأمن الذكية
- 8.4 . الأمن على منصات إنترنت الأشياء (ToI) والإنترنت الصناعي للأشياء (Toll)
  - 1.8.4 . المكونات الأمنية في نظام إنترنت الأشياء
  - 2.8.4 . استراتيجيات تنفيذ أمن إنترنت الأشياء
- 9.4 . الأجهزة القابلة للارتداء في العمل (krow ta selbaraeW)
  - 1.9.4 . أنواع الأجهزة القابلة للارتداء (wearables) في البيئات الصناعية
  - 2.9.4 . الدروس المستفادة والتحديات عند تنفيذ الأجهزة القابلة للارتداء (wearables) في العمال
- 10.4 . تنفيذ واجهة برمجة التطبيقات (IPA) للتفاعل مع النظام الأساسي
  - 1.10.4 . أنواع واجهات برمجة التطبيقات المشاركة في منصة إنترنت الأشياء
  - 2.10.4 . سوق API
  - 3.10.4 . استراتيجيات وأنظمة لتنفيذ التكامل مع API

- 10.3 . التخطيط والتصدير والطباعة
  - 1.10.3 . نماذج
    - 1.1.10.3 . اختيار الصور الفوتوغرافية وتحريرها
    - 2.1.10.3 . الفحص الأولي
    - 3.1.10.3 . التعبئة
  - 2.10.3 . التصدير
    - 1.2.10.3 . تصدير للوسائط الرقمية
    - 2.2.10.3 . تصدير إلى الوسائط المادية
  - 3.10.3 . الطباعة
    - 1.3.10.3 . المطبعة التقليدية
    - 1.1.3.10.3 . التجليد
    - 2.3.10.3 . المطبعة الرقمية

## الوحدة 4. إنترنت الأشياء (IoT)

## الوحدة 5. سهولة الاستخدام في نظم المعلومات والواجهات

- 1.5 . النهج المتبع إزاء قابلية الاستخدام
  - 1.1.5 . مفهوم قابلية الاستخدام
  - 2.1.5 . قابلية الاستخدام في العقود الماضية
  - 3.1.5 . سياق الاستخدام
  - 4.1.5 . الكفاءة وسهولة الاستخدام. معضلة Engelbart
- 2.5 . أهداف ومبادئ قابلية الاستخدام
  - 1.2.5 . أهمية قابلية الاستخدام
  - 2.2.5 . الأهداف
  - 3.2.5 . البداية
  - 4.2.5 . المبادئ التوجيهية لسهولة القراءة
- 3.5 . منظورات وقواعد قابلية الاستخدام
  - 1.3.5 . معايير قابلية الاستخدام وفقاً ل Jakob Nielsen
  - 2.3.5 . معايير قابلية الاستخدام وفقاً ل Steve Krug
  - 3.3.5 . الجدول الموجز المقارن
  - 4.3.5 . الممارسة 1: البحث عن مراجع بصرية جيدة
- 4.5 . تحليل أخطاء قابلية الاستخدام الأكثر شيوعاً 1
  - 1.4.5 . كل ابن آدم خطأ
  - 2.4.5 . أخطاء التماسك والاتساق
  - 3.4.5 . عدم وجود تصميم سريع الاستجابة (Responsive)
  - 4.4.5 . ضعف التنظيم من حيث الهيكل والمحتوى
  - 5.4.5 . معلومات سيئة القراءة أو بنية سيئة

- 1.4 . الأنظمة الفيزيائية الإلكترونية (SPC) في رؤية الصناعة (yrt sudnl noisiV) 0.4
  - 1.1.4 . إنترنت الأشياء (IoT)
  - 2.1.4 . المكونات المشاركة في إنترنت الأشياء
  - 3.1.4 . حالات وتطبيقات إنترنت الأشياء
- 2.4 . إنترنت الأشياء والأنظمة الفيزيائية الإلكترونية
  - 1.2.4 . قدرات الحوسبة والاتصال بالأشياء المادية
  - 2.2.4 . أجهزة الاستشعار والبيانات والعناصر في الأنظمة الفيزيائية السيبرانية
- 3.4 . النظام البيئي للجهاز
  - 1.3.4 . الأنواع والأمثلة والاستخدامات
  - 2.3.4 . تطبيقات الأجهزة المختلفة
  - 4.4 . منصات إنترنت الأشياء وهندستها المعمارية
    - 1.4.4 . الأنواع والمنصات في سوق إنترنت الأشياء
    - 2.4.4 . تشغيل منصة إنترنت الأشياء
- 5.4 . التوائم الرقمية (sniwT latigiD)
  - 1.5.4 . التوائم الرقمي أو Digital Twins
  - 2.5.4 . استخدامات وتطبيقات التوائم الرقمي
- 6.4 . تحديد الموقع الجغرافي الداخلي والخارجي (noitacoloeG roodtuo & roodnl) (الجغرافية المكانية في الوقت الحقيقي (laeR))
  - 1.6.4 . منصات تحديد الموقع الجغرافي الداخلي والخارجي
  - 2.6.4 . الآثار المترتبة والتحديات المتعلقة بتحديد الموقع الجغرافي في مشروع إنترنت الأشياء

## الوحدة 6. إنشاء المحفظة

- 1.6. المحفظة
  - 1.1.6. المحفظة كرسالة تعريفية
  - 2.1.6. أهمية المحفظة الجيدة
  - 3.1.6. التوجيه والتحفيز
  - 4.1.6. نصائح عملية
- 2.6. الميزات والعناصر
  - 1.2.6. الشكل المادي
  - 2.2.6. الشكل الرقمي
  - 3.2.6. استخدام Mockups
  - 4.2.6. الأخطاء الشائعة
- 3.6. المنصات الرقمية
  - 1.3.6. مجتمعات التعلم المستمر
  - 2.3.6. الشبكات الاجتماعية Twitter, Facebook, Instagram
  - 3.3.6. الشبكات المهنية LinkedIn, InfoJobs
  - 4.3.6. المحافظ السحابية: Behance
- 4.6. المصمم في مخطط العمل
  - 1.4.6. فرص العمل للمصمم
  - 2.4.6. وكالات التصميم
  - 3.4.6. التصميم الجرافيكي للأعمال
  - 4.4.6. الحالات الناجحة
- 5.6. كيف أظهر نفسي بشكل احترافي؟
  - 1.5.6. البقاء على اطلاع دائم، والقيام بإعادة التدوير باستمرار
  - 2.5.6. السيرة الذاتية وأهميتها
  - 3.5.6. الأخطاء الشائعة في السيرة الذاتية
  - 4.5.6. كيفية إنشاء سيرة ذاتية جيدة؟
- 6.6. المستهلكون الجدد
  - 1.6.6. إدراك القيمة
  - 2.6.6. تحديد جمهورك المستهدف
  - 3.6.6. خريطة التعاطف
  - 4.6.6. العلاقات الشخصية

- 5.5. تحليل أخطاء قابلية الاستخدام الأكثر شيوعًا 2
  - 1.5.5. الإدارة غير الصحيحة للروابط الداخلية ومراقبتها
  - 2.5.5. أخطاء النموذج والاتصال
  - 3.5.5. عدم وجود آليات البحث أو عدم الكفاءة
  - 4.5.5. أسماء الصفحات والفضائل (favicon)
  - 5.5.5. أخطاء شائعة أخرى في قابلية الاستخدام
- 6.5. تقييم قابلية الاستخدام
  - 1.6.5. المقاييس في قابلية الاستخدام
  - 2.6.5. عائد الاستثمار
  - 3.6.5. مراحل وطرق تقييم سهولة الاستخدام
  - 4.6.5. الممارسة 2: تقييم قابلية الاستخدام
- 7.5. تصميم يركز على المستخدم
  - 1.7.5. التعريف
  - 2.7.5. التصميم وإمكانية الاستخدام المتمحور حول المستخدم
  - 3.7.5. تقييم قابلية الاستخدام
  - 4.7.5. خواطر
- 8.5. تصميم واجهات موجهة للأطفال
  - 1.8.5. اعتبارات هؤلاء المستخدمين
  - 2.8.5. قابلية الاستخدام
  - 3.8.5. الفروق بين الجنسين
  - 4.8.5. تصميم المحتوى
  - 5.8.5. التصميم المرئي
  - 6.8.5. تقييم قابلية الاستخدام
- 9.5. تصميم واجهات موجهة للمراهقين
  - 1.9.5. الخصائص العامة
  - 2.9.5. اعتبارات هؤلاء المستخدمين
  - 3.9.5. الفروق بين الجنسين
  - 4.9.5. المراجع البصرية
- 10.5. تصميم واجهات موجهة لكبار السن
  - 1.10.5. التصميم المرئي
  - 2.10.5. تصميم المحتوى
  - 3.10.5. تصميم الخيارات
  - 4.10.5. قابلية الاستخدام

- 3.7. منهجيات رشيقة لتطوير تطبيقات الويب
  - 1.3.7. التنمية الهزيلة (Lean)
  - 2.3.7. البرمجة المتطرفة (XP) (Extreme programming)
  - 3.3.7. طرق الكريستال (Crystal)
  - 4.3.7. التطوير المبني على الميزات (FDD) (Feature Driven Development)
  - 5.3.7. DSDM والعملية الرشيقة الموحدة
- 4.7. منهجيات رشيقة لتطوير تطبيقات الويب المتقدمة
  - 1.4.7. طريقة Kanban
  - 2.4.7. Scrumban و Scrum
  - 3.4.7. DA. Disciplined Agile
  - 4.4.7. المنهجيات المختلطة
  - 5.4.7. مقارنة المنهجيات الرشيقة
- 5.7. مشروع تطوير الويب. عملية التخطيط
  - 1.5.7. بدء مشروع رشيق
  - 2.5.7. عملية التخطيط الرشيقة
  - 3.5.7. جمع المتطلبات وقصص المستخدم
  - 4.5.7. تحديد نطاق المشروع من خلال الأساليب الرشيقة. تراكم المنتج (Product Backlog)
  - 5.5.7. أدوات رشيقة لتحديد أولويات المتطلبات
- 6.7. أصحاب المصلحة في مشاريع رشيقة لتطوير تطبيقات الويب
  - 1.6.7. الأطراف المهتمة بالمشاريع الرشيقة
  - 2.6.7. تعزيز المشاركة الفعالة لأصحاب المصلحة
  - 3.6.7. صنع القرار التشاركي
  - 4.6.7. تبادل المعرفة المرنة وجمعها
- 7.7. خطة الإصدار وتقدير الإنشاء
  - 1.7.7. خطة الإطلاق
  - 2.7.7. تقدير حجم سجل المستخدم
  - 3.7.7. تقدير السرعة
  - 4.7.7. تقنيات التقدير الرشيقة
  - 5.7.7. تحديد أولويات قصص المستخدم
- 8.7. تخطيط ومراقبة التكرارات
  - 1.8.7. التكرار والتطوير التقدمي
  - 2.8.7. عملية تخطيط التكرار
  - 3.8.7. إنشاء تراكم (backlog) التكرار
  - 4.8.7. الجدول الزمني الرشيق والمخزونات المؤقتة (buffers)
  - 5.8.7. رصد التقدم المحرز في التكرار
  - 6.8.7. تقرير المتابعة والإصدار المرحلي (Release)

- 7.6. علامتي التجارية الشخصية
  - 1.7.6. ريادة الأعمال: البحث عن المعنى
  - 2.7.6. حوّل شغفك إلى وظيفة
  - 3.7.6. النظام البيئي حول نشاطك
  - 4.7.6. نموذج Canvas
- 8.6. الهوية المرئية
  - 1.8.6. Naming (التسمية)
  - 2.8.6. قيم العلامة التجارية
  - 3.8.6. المواضيع الكبرى
  - 4.8.6. لوحة المزاج (Moodboard) استخدام Pinterest
  - 5.8.6. تحليل العوامل البصرية
  - 6.8.6. تحليل العوامل الزمنية
- 9.6. الأخلاق والمسؤولية
  - 1.9.6. الوصايا العشر الأخلاقية لممارسة التصميم
  - 2.9.6. حقوق النشر
  - 3.9.6. التصميم والاستنكاف الضميري
  - 4.9.6. التصميم «الجيد»
- 10.6. ثمن عملي
  - 1.10.6. هل تحتاج المال للعيش ؟
  - 2.10.6. المحاسبة الأساسية لمنظمي المشاريع
  - 3.10.6. أنواع النفقات
  - 4.10.6. سعر/ساعة، سعر التجزئة

## الوحدة 7. المنهجيات الرشيقة

- 1.7. إدارة المشاريع الذكية قاعدة لتطوير تطبيقات الويب
  - 1.1.7. النهج الرشيق
  - 2.1.7. القيم والمبادئ الرشيقة
  - 3.1.7. إدارة المشاريع التقليدية والمرنة
  - 4.1.7. نموذج إدارة المشاريع الرشيقة
  - 5.1.7. المنهجيات الرشيقة
- 2.7. اعتماد نهج رشيق لتطوير تطبيقات الويب
  - 1.2.7. الأساطير والحقائق حول خفة الحركة
  - 2.2.7. ممارسات رشيقة
  - 3.2.7. اختيار الممارسات الرشيقة للمشروع
  - 4.2.7. تطوير عقلية رشيقة
  - 5.2.7. تنفيذ ونشر اعتماد مبادئ رشيقة

- 5.8. المواقع الممتد
  - 1.5.8. مفاهيم المواقع الممتد
  - 2.5.8. تقنيات تحديد المواقع المتنقلة
  - 3.5.8. تطبيقات وخدمات الواقع المعزز (AR) والواقع الافتراضي (VR)
- 6.8. إنترنت الأشياء (1) (ToI)
  - 1.6.8. أساسيات إنترنت الأشياء
  - 2.6.8. أجهزة إنترنت الأشياء والاتصالات
- 7.8. إنترنت الأشياء (2) (ToI)
  - 1.7.8. ما وراء الحوسبة السحابية
  - 2.7.8. المدن الذكية (smart cities)
  - 3.7.8. التوائم الرقمية
  - 4.7.8. مشاريع إنترنت الأشياء
- 8.8. niahckoolB
  - 1.8.8. أسس blockchain
  - 2.8.8. التطبيقات والخدمات المعتمدة على تقنية Blockchain
- 9.8. القيادة الذاتية
  - 1.9.8. تقنيات القيادة الذاتية
  - 2.9.8. الاتصالات X2V
  - 10.8. التكنولوجيا والبحوث المبتكرة
    - 1.10.8. أساسيات الحوسبة الكمومية
    - 2.10.8. تطبيقات الحوسبة الكمومية
    - 3.10.8. مقدمة في البحث

## الوحدة 9. تصميم الويب

- 1.9. مقدمة عن البيئة الرقمية
  - 1.1.9. ما هو الإنترنت؟
  - 2.1.9. تاريخ موجز للإنترنت
  - 3.1.9. الهياكل الأساسية المادية للشبكة
  - 4.1.9. متصفحات الويب الأكثر استخدامًا
- 2.9. الإنترنت
  - 1.2.9. ما هي الشبكات الداخلية؟
  - 2.2.9. تصميم الشبكات الداخلية
  - 3.2.9. سهولة استخدام الشبكات الداخلية
  - 4.2.9. تصميم الشبكة الخارجية

- 9.7. قيادة فريق تطوير تطبيقات الويب
  - 1.9.7. الفرق الرشيق
  - 2.9.7. قائد المشروع الرشيق
  - 3.9.7. الفريق الرشيق
  - 4.9.7. إدارة الفرق الافتراضية الرشيق
  - 5.9.7. التدريب (Coaching) لتحسين أداء الفريق
- 10.7. إدارة وتقديم القيمة في مشاريع تطوير الويب
  - 1.10.7. عمليات التسليم التي تركز على القيمة
  - 2.10.7. جودة المنتج
  - 3.10.7. ممارسات الجودة الرشيق
  - 4.10.7. إدارة المخاطر
  - 5.10.7. العقود الرشيق
  - 6.10.7. إدارة القيمة المكتسبة في المشاريع الرشيق

## الوحدة 8. التقنيات الناشئة

- 1.8. تقنيات الهاتف المحمول
  - 1.1.8. الأجهزة المحمولة
  - 2.1.8. الاتصالات المحمولة
- 2.8. خدمات الهاتف المحمول
  - 1.2.8. أنواع التطبيقات
  - 2.2.8. قرار بشأن نوع تطبيق الهاتف المحمول
  - 3.2.8. تصميم التفاعل المحمول
  - 3.8. خدمات تحديد المواقع
    - 1.3.8. خدمات تحديد المواقع
    - 2.3.8. تقنيات تحديد المواقع المتنقلة
    - 3.3.8. الموقع القائم على النظام العالمي للملاحة الساتلية (GNSS)
    - 4.3.8. الصحة والدقة في تقنيات تحديد المواقع
    - 5.3.8. المرشد اللاسلكي (Beacons): الموقع حسب القرب
- 4.8. تصميم تجربة المستخدم (UX)
  - 1.4.8. مقدمة لتجربة المستخدم (UX)
  - 2.4.8. تقنيات تحديد المواقع المتنقلة
  - 3.4.8. منهجية التصميم UX
  - 4.4.8. الممارسات الجيدة في عملية النماذج الأولية

- 3.9. المواقع الإلكترونية
  - 1.3.9. ما هي صفحة الويب؟
  - 2.3.9. الاختلافات بين صفحة الويب وموقع الويب
  - 3.3.9. العناصر التي تشكل صفحة الويب
  - 4.3.9. أنواع صفحات الويب حسب بنائها
  - 5.3.9. أنواع صفحات الويب حسب التقنية المستخدمة
- 4.9. أنواع أخرى من المواقع
  - 1.4.9. المتاجر الإلكترونية
  - 2.4.9. المدونات
  - 3.4.9. مواقع المؤسسات والشركات
  - 4.4.9. مواقع الأخبار والمجلات
  - 5.4.9. الوسائط المتعددة والبلث (streaming)
  - 6.4.9. Wikis
  - 7.4.9. المنتديات
  - 8.4.9. المحافظ
  - 9.4.9. الصفحات المقصودة (Landing pages)
  - 10.4.9. المنتديات
  - 11.4.9. مواقع التنزيل
  - 12.4.9. تطبيقات الويب
  - 13.4.9. بنوك الصور
  - 14.4.9. الألعاب عبر الإنترنت
  - 15.4.9. محركات البحث
  - 16.4.9. المواقع التعليمية
  - 17.4.9. المقارنات
- 5.9. منتجات رقمية أخرى
  - 1.5.9. رسائل البريد الإلكتروني و mailing
  - 2.5.9. الشبكات الاجتماعية
  - 3.5.9. اللافتات (Banners)
  - 4.5.9. تطبيقات الموبايل
- 6.9. التصميم المرتكز على المستخدم وتجربة المستخدم
  - 1.6.9. سهولة الاستخدام والمستخدم
  - 2.6.9. التفاعل بين الإنسان والحاسوب (IPO-HCI)
  - 3.6.9. عملية التصميم التي تركز على المستخدم
  - 4.6.9. لماذا تنفيذ التصميم الذي يركز على المستخدم؟
- 7.9. التجارة الإلكترونية
  - 1.7.9. أهمية التجارة الإلكترونية
  - 2.7.9. الثقة في التجارة الإلكترونية
  - 3.7.9. تصميم موقع للتجارة الإلكترونية
  - 4.7.9. هيكل موقع التجارة الإلكترونية
- 8.9. تصميم سريع الاستجابة (evisnopseR) ومتكيف
  - 1.8.9. ما هو التصميم سريع الاستجابة (responsive)؟
  - 2.8.9. الاختلافات بين تصميم الويب سريع الاستجابة (Responsive Web Design) والويب الأول للجوّال (Mobile First Web)
  - 3.8.9. مزايا التصميم سريع الاستجابة (responsive)
  - 4.8.9. العناصر التي يجب مراعاتها للحصول على موقع ويب سريع الاستجابة (responsive)
- 9.9. تصميم التجربة
  - 1.9.9. إلى أين يتجه تصميم الويب؟
  - 2.9.9. أنواع الخبرات
  - 3.9.9. مراحل التجربة
  - 4.9.9. تصميم العواطف
  - 5.9.9. تصميم التجارب في الصورة المؤسسية
- 10.9. مشروع تصميم الويب
  - 1.10.9. عرض وشرح المشروع
  - 2.10.9. البحث عن أفكار: الأشخاص، والإعدادات، والقصص، وما إلى ذلك.
  - 3.10.9. هندسة المعلومات
  - 4.10.9. النماذج الأولية والتقييم
  - 5.10.9. عرض المشاريع



- 8.10. التصميم للمستخدمين
  - 1.8.10. طرق توليد المفاهيم الإبداعية
  - 2.8.10. تحليل وتقييم الأفكار والمتطلبات
  - 3.8.10. تصنيف البيانات والتسجيل المنهجي
  - 4.8.10. النماذج الأولية
- 9.10. التصميم مع المستخدمين
  - 1.9.10. أساليب التعاون
  - 2.9.10. التصميم المفتوح
- 10.10. تقييم التصميم
  - 1.10.10. الأساسيات للمقارنة
  - 2.10.10. اختبار المقارنة
  - 3.10.10. التقييم الاستدلالي

اغتنم الفرصة للتعرف على أحدث التطورات في هذه المادة لتطبيقها في ممارستك اليومية"



## الوحدة 10. تصميم يركز على المستخدم

- 1.10. نحو نموذج قائم على المستخدم
  - 1.1.10. تعريف علم الانسان
  - 2.1.10. البيانات البشرية
  - 3.1.10. ديناميات الاستخدام والاستهلاك
  - 2.10. السلوك البشري
    - 1.2.10. علم النفس والتصميم
    - 2.2.10. علم الانسان والتصميم
    - 3.2.10. علم الاجتماع والتصميم
  - 3.10. تجربة المستخدم
    - 1.3.10. قابلية الاستخدام
    - 2.3.10. UX (تجربة المستخدم) وال (واجهة المستخدم)
    - 3.3.10. العواطف
  - 4.10. تصميم يركز على المستخدم
    - 1.4.10. دراسة التجربة
    - 2.4.10. اختبار المنتج
    - 3.4.10. توجيه المستخدم
  - 5.10. تحليل المستخدمين
    - 1.5.10. مقابلات متعمقة
    - 2.5.10. الأشخاص والسيناريوهات
    - 3.5.10. العوامل الاجتماعية والاقتصادية والثقافية
    - 4.5.10. التحليل الجغرافي وعادات المستخدم
    - 5.5.10. الدراسات النفسية والسلوكية
    - 6.5.10. تحليل البيئة المتناهيّة الصغر والبيئة الكلية
  - 6.10. أنظمة معقدة
    - 1.6.10. التحرك في التعقيد
    - 2.6.10. الارتباطات
    - 3.6.10. التبسيط
  - 7.10. الاستنتاجات والرؤى (sthgisnl)
    - 1.7.10. التصور
    - 2.7.10. الأنماط الخفية

# 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"



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 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 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.

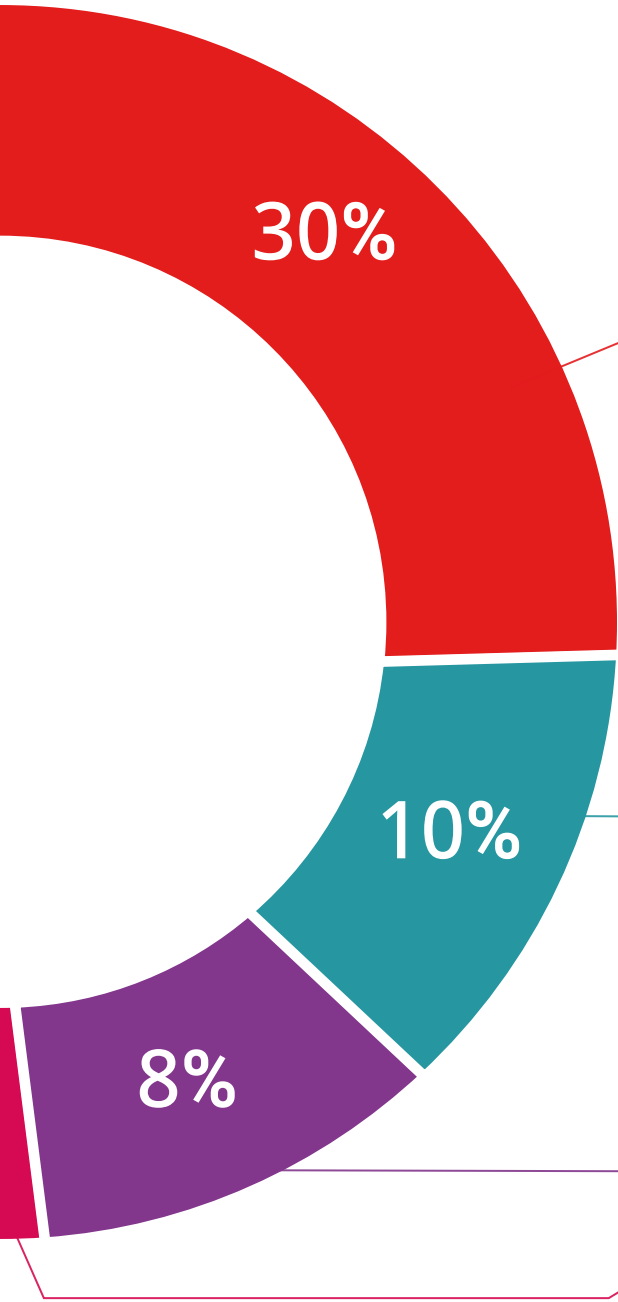
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،  
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في  
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على  
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحُصين 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.



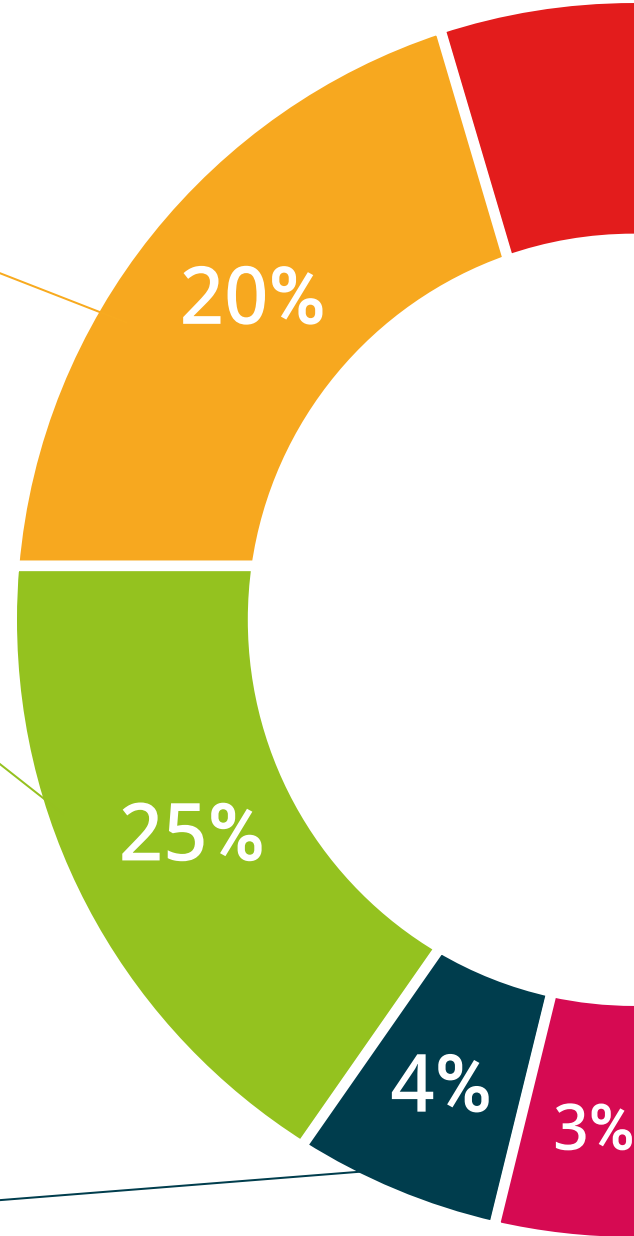
#### ملخصات تفاعلية

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 درجة الماجستير الخاص في تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI) بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل الماجستير الخاص الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على مؤهل علمي  
دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"





إن المؤهل الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج الماجستير الخاص وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **ماجستير خاص في تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI)**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **1500 ساعة**

تحتو يدرجة الماجستير الخاص في تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI) على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحدائة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي\* مصحوب بعلم وصول **الماجستير الخاص** الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

ماجستير خاص في تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI)

التوزيع العام للساعات الدراسية		التوزيع العام للساعات الدراسية	
الدرجة	المادة	عدد الساعات	نوع المادة
150	أساسيات التصميم	1500	(OB) إجباري
150	أساسيات الواجهات	0	(OP) اختياري
150	التفكير الرقمي	0	(PPR) الممارسات الخارجية
150	قنوات الأسماء (DA)	0	(TFM) مشروع تخرج الماجستير
150	معرفة الاستخدام في نظم المعلومات والواجهات		
150	تشاء المحفظة		
150	التصديقات الرسمية		
150	التقنيات التفاعلية		
150	تصميم الويب		
150	تصميم بوابات على المستخدم		
150	إجمالي	1500	الإجمالي

tech الجامعة التكنولوجية

*Tere Guevara*  
 أ.د. / د. Tere Guevara Navarro  
 رئيس الجامعة

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج  
 هذه الشهادة ممنوحة إلى  
 .....  
 المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....  
 لاجتيازها/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج  
 ماجستير خاص  
 في  
**تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI)**

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 1500 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

*Tere Guevara*  
 أ.د. / د. Tere Guevara Navarro  
 رئيس الجامعة

TECH-APWOR238\_techinstitute.com/certificates



الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

ماجستير خاص

تصميم المنتج الرقمي

(تجربة المستخدم UX

وواجهة المستخدم UI)

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين



# ماجستير خاص تصميم المنتج الرقمي (تجربة المستخدم UX وواجهة المستخدم UI)