ماجستير خاص

التصميم الجرافيكي

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير خاص

التصميم الجرافيكي

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 شهر**
- 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/professional-master-degree/master-graphic-design**

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 14

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 18

05
المنهجية
صفحة 32

06
المؤهل العلمي
صفحة 40

01
المقدمة

يحتاج المهنيون العاملون في تصميم الجرافيك إلى تحديث معارفهم باستمرار. لا يشكل التطوير المستمر للتقنيات أو البرامج أو التطبيقات الجديدة طريقة العمل في هذا المجال فحسب، بل يحدد أيضًا التوقعات الجديدة في المنتجات الرسومية التي تم إنشاؤها وإتقان الجوانب التقنية والتطويرية. في هذا البرنامج الكامل، جمعنا كل المعرفة التي تحتاجها لدفع نفسك إلى طليعة هذه المهنة. تجربة تعليمية ستقودك إلى تطوير مشاريع تصميم جرافيك تنافسية وعالية الجودة.

برنامج شامل يزودك بالمعرفة الأكثر تقدمًا في التصميم الجرافيكي، من خلال التعرف على كل شيء عن الأدوات الجديدة والاتجاهات الجمالية في المشهد المهني الحالي"

يجب أن يكون مصممو الجرافيك على دراية بالظواهر المتغيرة في الاتصالات الرسومية. إن اكتساب المعرفة بتأثير بعض الوسائط على وسائل أخرى، والتركيبات المختلفة للوسائط والمنتجات الرسومية الجديدة التي تتضمن تقنيات وأساليب مختلفة من مجالات التواصل،الأخرى ستفتح جميعها خطوطًا جديدة للفكر والعمل.

وبهذا المعنى، فإن امتلاك المعرفة في جميع جوانب العمل الممكنة هو بوابة لإمكانيات مثيرة للغاية وطرق جديدة للاستكشاف.

لذلك، سيتناول هذا البرنامج الجوانب التي يحتاج المصمم إلى معرفتها من أجل تخطيط أي مشروع رسومي وتطويره وإنهائه. مسار سيزيد تدريجياً من كفاءات الطالب لمساعدتهم على تحقيق تحديات مهني من الدرجة الأولى.

يتم تقديم التصميم الجرافيكي كخيار قابل للتطبيق للمهنيين الذين يقررون العمل بشكل مستقل ولكن أيضًا ليكونوا جزءًا من أي مؤسسة أو شركة. وسيلة مثيرة للاهتمام للتطور المهني ستزود الطلاب بالمزايا التي تأتي مع المعرفة المحددة المتاحة لهم الآن في هذا البرنامج.

يتضمن **الماجستير الخاص في التصميم الجرافيكي** البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق. من أهم الميزات ما يلي:

- تطوير عدد كبير من دراسات الحالة التي يقدمها الخبراء
- محتويات رسومية وتخطيطية وعملية للغاية
- آخر وأحدث التطورات في هذا المجال
- تمارين عملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم.
- منهجيات مبتكرة وذات كفاءة عالية
- دروس نظرية، أسئلة للخبراء ومنتديات للنقاش حول المواضيع المثيرة للجدل وتمارين للتفكير الفردي
- محتوى يمكن الوصول إليه من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> الماجستير الخاص الذي لن يعلمك فقط كيفية استخدام أدوات التصميم الجرافيكي، ولكنه سيمنحك أيضًا المعايير التي تحتاجها لاتخاذ القرارات الإبداعية الصحيحة في عملك"

تم تجميع كل المعرفة المطلوبة للعمل في تصميم الجرافيك في الماجستير الخاص عالية الكفاءة، والتي ستعمل على تحسين جهدك لتحقيق أفضل النتائج"

سيتم تطوير جميع المجالات المطلوبة لإنشاء قطع رسومية مثالية بطريقة واضحة ودقيقة حتى يتمكن الطالب من استيعابها بسرعة وبشكل دائم.

سيعمل هذا البرنامج على تحسين مهاراتك وتحديث معرفتك في التصميم الجرافيكي.

يركز هذا البرنامج على ممارسة التعلم النظري المقترح. من خلال أنظمة التدريس الأكثر فاعلية والطرق المثبتة والمستوردة من أعرق الجامعات في العالم، ستتمكن من اكتساب معرفة جديدة بطريقة عملية بارزة. بهذه الطريقة، نسعى جاهدين لتحويل جهودك إلى مهارات حقيقية وفورية.

يعد نظامنا عبر الإنترنت أحد نقاط القوة الأخرى في اقتراحنا. من خلال منصة تفاعلية تتمتع بمزايا أحدث التطورات التكنولوجية، نضع الأدوات الرقمية الأكثر تفاعلية في خدمتك. بهذه الطريقة، يمكننا أن نقدم لك طريقة للتعلم قابلة للتكيف تمامًا مع احتياجاتك حتى تتمكن من تحقيق التوازن المثالي بين دراستك وحياتك الشخصية أو المهنية.

02
الأهداف

الهدف من هذا الماجستير الخاص هو تقديم برنامج شامل للمهنيين لمساعدتهم على اكتساب المعرفة والمهارات الحديثة للعمل في التصميم الجرافيكي. من خلال نهج التعلم العملي، سيسمح لك هذا البرنامج بإنهاء دراستك بالمعرفة التي تحتاجها لأداء وظيفتك بأمان وكفاءة.

هدفنا بسيط: مساعدتك على اكتساب المعرفة الأكثر اكتمالاً وحداثة في مجال التصميم الجرافيكي في برنامج متوافق تمامًا مع عملك والتزاماتك الشخصية "

الأهداف العامة

- تطوير مشروع تصميم جرافيك كامل
- تحديد الأدوات المناسبة لتطويره
- تحديد أنسب التقنيات لكل حالة اتصال رسومي
- إجراء العملية الكاملة لإنشاء القطع وتكييفها مع تنسيقات مختلفة

> فرصة تم إنشاؤها للمهنيين الذين يبحثون عن برنامج مكثف وفعال لاتخاذ خطوة مهمة إلى الأمام في ممارسة مهنتهم"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. تاريخ التصميم

- امتلاك معرفة أساسية بالعلوم الإنسانية والاجتماعية لتتمكن من التخطيط لأبحاث مستقبلية، وفقًا لاحتياجات كل مشروع تصميم
- فهم نقدي لتاريخ الممارسات الفنية والتصميم المعاصر، والحجج والافتراضات النظرية التي تدعمها، والاستراتيجيات والآليات التي تتدخل فيها من أجل التكيف مع القضايا والتحديات الجديدة للتصميم الرقمي
- فهم تطور التصميم عبر التاريخ باعتباره تكاملًا لمختلف التخصصات: الفن، الثقافة المعاصرة، الفلسفة، علم،الاجتماع تاريخ الإعلام في التصميم الرقمي، اللغويات - السيميائية
- تطوير الروح التقييمية والنقدية من أجل اكتساب القدرة على التحليل والتوليف في ممارسة وتنفيذ وظائف المصمم
- العمل كوسطاء بين التكنولوجيا والفن والأفكار والأهداف والثقافة والتصميم
- فهم العلاقة بين التراث والتصميم، وفهم أنه من سمات الثقافة المعاصرة

الوحدة 2. مقدمة في اللون

- فهم أهمية اللون في البيئة المرئية
- اكتساب القدرة على مراقبة الألوان وتنظيمها والتمييز بينها وإدارتها
- تطبيق الأسس النفسية والسيميائية للون في التصميم
- التقاط اللون ومعالجته وإعداده لاستخدامه في الدعم المادي والافتراضي
- اكتساب القدرة على تشكيل أحكام مستقلة من خلال الحجج
- التعرف على كيفية التوثيق، من خلال تحليل وتفسير المصادر الوثائقية والأدبية بمعاييرك الخاصة

الوحدة 3. مقدمة في الشكل

- فهم طبيعة الصورة والرسومات في الحركة، وكذلك المبادئ الأساسية للتكوين والبنية التي تعبر عن الصورة والرسومات والصوت في الوقت المناسب
- تطبيق تحولات وتأثيرات الزمان والمكان بنوايا سردية لتصميم وإنشاء اتصالات مرئية لغرض واضح ومحدد
- تطوير القدرة المكانية، وتحليل الأشكال التي يتم إنشاؤها في البيئة
- فهم أهمية الشكل في تطوير إجراءات أكثر تعقيدًا
- تحديد أنواع الأشكال بصريًا لإنشاء أشكال جديدة منها
- فهم وتحليل العنصر العاطفي المنسوب لأشكال معينة

الوحدة 4. تصميم التحرير

- التعرف على أساسيات التصميم التحريري في السياق المطبوع والرقمي، بالإضافة إلى ارتباطها بالمجالات الأخرى
- التعرف على نطاق وأهمية المصمم في مجال التحرير
- التعرف على المصطلحات والتقنيات واللغة المحددة المطبقة على عمليات التصميم: ما قبل الطباعة وأنظمة الطباعة والتقنيات والوسائط الرقمية والوسائط المتعددة
- تصميم النشر التحريري مع مراعاة مجموعة الرسوم البيانية وعناصرها
- التقاط النصوص والصور ومعالجتها وإعدادها لاستخدامها في وسائط مختلفة
- تصميم اتصالات مرئية لافتة للنظر تلبي معايير الرسم الحالية
- البدء في استخدام Adobe InDesign وتعرف على العناصر المتوفرة في البرنامج من أجل عرض أفكارك الرسومية الخاصة

الوحدة 5. منهجية التصميم

- التعرف على العمليات الأساسية للمنهجية العلمية في تاريخ التصميم: حالات السؤال، التحليل المتكامل لعمل التصميم، إعادة التفكير في المشكلة، البحث عن المعلومات غير المنشورة، صياغة الفرضيات، عمليات التوليف الحرجة، صياغة الاستنتاجات بشكل منظم
- فهم كيفية عمل الابتكار كمحرك تصميم
- تحديد المشكلات المتعلقة بتصميم وجمع وتحليل المعلومات المطلوبة لتقييم وتقديم الحلول وفقًا لمعايير الكفاءة: وظيفية وبيئية وهيكلية وبناءة ومعبرة في مجال المهنة
- تبرير الأفكار باستخدام حجة متماسكة وحاسمة لتطوير مشروع تصميم
- اكتساب معرفة متعمقة لديناميكيات إدارة التصميم، مما يسمح بتطبيق المعرفة التسويقية وإدارة الأعمال لتصميم المشاريع
- فهم ممارسة التصميم كأسلوب بحث في حد ذاته يعتمد على الإبداع

الوحدة 6. التصميم الجرافيكي

- التعرف على أساسيات التصميم الجرافيكي وترابطه مع المجالات الأخرى: تصميم الجرافيك الإعلاني؛ تصميم التحرير؛ تصميم هوية الشركة؛ تصميم الويب تصميم الغلاف؛ تصميم مطبعي، الملصقات،،اللافتات تصميم الوسائط المتعددة؛ تصميم وسائط جديد، إلخ
- التعرف على أسس ووظائف وقيمة التصميم الجرافيكي
- تحليل ملف تعريف مصمم الجرافيك عبر التاريخ وفي المناظر الطبيعية اليوم
- فهم العناصر الأساسية والرسمية في التصميم الجرافيكي
- التعرف على أكثر الأدوات الرقمية استخدامًا في مجال التصميم الجرافيكي
- معرفة وتطبيق العناصر الأساسية لتنظيم وإدارة المشروع

الوحدة 7. صورة الشركة

- فهم المفاهيم الأساسية التي تشكل جزءًا من سياسة الاتصال للمؤسسة: هويتها وثقافتها وكيفية تواصلها وصورتها وعلامتها التجارية وسمعتها ومسؤوليتها الاجتماعية
- فهم المجالات الإستراتيجية التي يجب على مدير الرسومات إدارتها في العملية التواصلية للهوية الرسومية والمرئية للعلامات التجارية
- معرفة الأدوات والاستراتيجيات النظرية والعملية التي تسهل إدارة الاتصال المؤسسي والمؤسسي في جميع أنواع المنظمات
- التعرف على كيفية تحديد طريقة تنظيم المعلومات والاتصالات بشكل صحيح للاستخدام الصحيح للعلامة التجارية
- البحث وتحديد أهم عناصر الشركة-العميل، وكذلك احتياجاتهم لإنشاء استراتيجيات الاتصال والرسائل
- تطوير نظام منظم لمعايير الرسوم الأساسية بناءً على الهوية المرئية / عناصر العلامة التجارية

الوحدة 8. إنشاء المحفظة

- إنشاء السرد السمعي البصري، وتطبيق معايير قابلية الاستخدام والتفاعل بشكل صحيح
- تحديد شخصية المصمم في المشهد الاحترافي
- التعرف على تقنيات وأساليب وشبكات الترويج للعمل الشخصي
- فهم البروتوكول الأخلاقي الذي يجب اتباعه في الممارسة المهنية
- القدرة على تحديد نقاط القوة والضعف لدى المرء
- التعرف على كيفية تقييم عملك اقتصاديًا

الوحدة 9. ،الأخلاق التشريع وعلم الأخلاق المهنية

- القدرة على جمع وتفسير البيانات ذات الصلة لإصدار أحكام تشمل التفكير في القضايا الأخلاقية والبيئية والاجتماعية
- ممارسة المهنة بأسلوب أخلاقي مع احترام القانون والحقوق العالمية
- تطوير مهارات التعلم اللازمة لإجراء مزيد من الدراسات بدرجة عالية من الاستقلالية
- فهم العلاقة المهنية بين المصمم والعميل
- اكتساب المهارات التي تثبت أن المشاكل يمكن حلها من خلال الجدل والنقد البناء
- تطوير القدرة على أن تقرر مسبقًا ما يجب القيام به، ومن يحتاج إلى القيام به، وكيف ينبغي القيام به

الوحدة 10. الطباعة

- التعرف على البنية الأساسية للغة الرسوم وطبق قواعدها لوصف الأشياء والأفكار بوضوح ودقة
- معرفة أصل الحروف وأهميتها التاريخية
- التعرف على عمليات الطباعة ودراستها وتطبيقها على عمليات الرسم بطريقة متماسكة
- التعرف على الجماليات الأساسية للطباعة وطبقها
- التعرف على كيفية تحليل تخطيط النصوص في كائن التصميم
- القدرة على تنفيذ الأعمال الاحترافية بدءًا من التنضيد

03

الكفاءات

تم إنشاء هذا البرنامج كتدريب عالي المهارات لمحترفي التصميم الجرافيكي. ستسمح لك هذه المحاضرة الجامعية المكثفة بالعمل في جميع المجالات المتعلقة بهذه الصناعة بثقة خبير في هذا المجال.

تعلم كيفية إنشاء مشاريع رسومية عالية الجودة، بما في ذلك أحدث المعايير في تصميماتك من حيث تحقيق الأهداف المقترحة "

الكفاءات العامة

- إنشاء مشاريع رسومية شاملة في أي سياق تواصلي
- تحليل التعايش بين الخطط المختلفة
- إحداث تأثير فعال على الجماهير المستهدفة
- مراقبة عمليات الإنتاج الداخلية والخارجية للقطع المنتجة

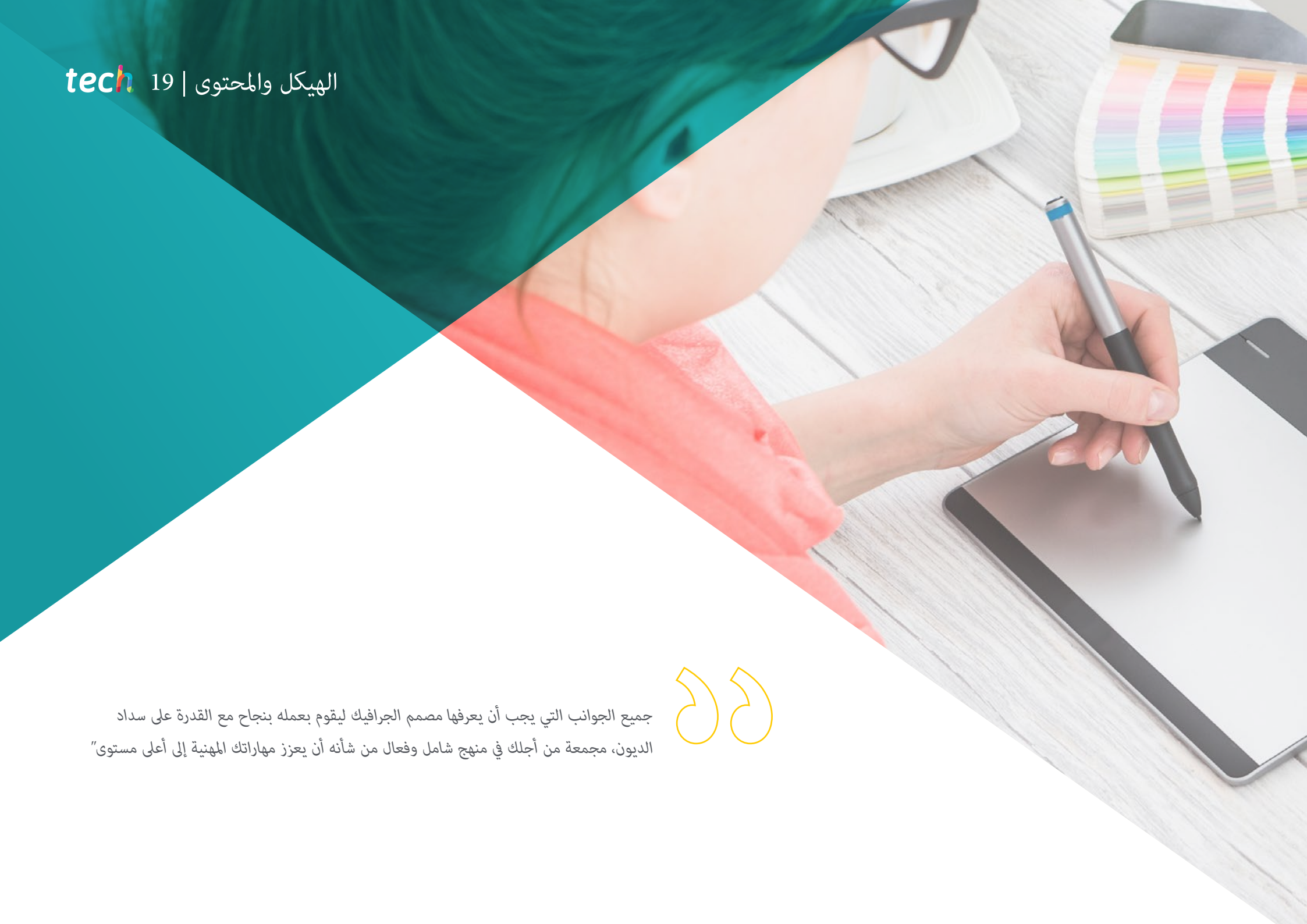
> سجل في أفضل ماجستير خاص في التصميم الجرافيكي في المشهد الجامعي الحالي"

الكفاءات المحددة

- وصف اللحظات التاريخية المختلفة لتصميم الجرافيك
- إدارة الألوان في تطبيقات الرسوم الخاصة بهم
- فهم استخدام الشكل في التصميم الجرافيكي
- العمل في التصميم التحريري
- التعرف على المنهجية المستخدمة في التصميم الجرافيكي
- تطوير صورة الشركة
- إنشاء المحفظة
- التعرف على أخلاقيات المهنة وقواعد علم الأخلاق
- استخدام أشكال الطباعة المختلفة بكفاءة

04
الهيكل والمحتوى

سينقلك منهج هذا البرنامج من المعلومات الأساسية إلى المعلومات الأكثر تخصصًا في عملية التفكير والتطوير والانتهاء من مشروع التصميم الجرافيكي. مع أحدث الأساليب ودراسة الاتجاهات الحالية والمتطلبات الجمالية للقطاع.



جميع الجوانب التي يجب أن يعرفها مصمم الجرافيك ليقوم بعمله بنجاح مع القدرة على سداد الديون، مجمعة من أجلك في منهج شامل وفعال من شأنه أن يعزز مهاراتك المهنية إلى أعلى مستوى"

الوحدة 1. تاريخ التصميم

1.1. لماذا ستتعرف على تاريخ التصميم؟
1.1.1. تقدير التاريخ
2.1.1. توقع المستقبل
3.1.1. الماضي يحررنا
4.1.1. الاستنتاجات
2.1. اعتبار»تاريخ التصميم" كنظام
1.2.1. كيف نصنع التاريخ من التاريخ؟
2.2.1. النظر في المعلومات الأساسية
3.2.1. تطوير الانضباط: السبعينيات، الثمانينيات والتسعينيات
4.2.1. موضوع الدراسة في تاريخ التصميم
5.2.1. اتجاهات وخطوط البحث
3.1. الثورة الصناعية والقنوات الأخرى
1.3.1. عواقب الثورة الصناعية على التصميم
2.3.1. التأثير الشرقي
3.3.1. الفنون والحرف اليدوية. وليام موريس (William Morris)
4.3.1. الجمالية
5.3.1. الفن الحديث
4.1. لمحة تاريخية 1
1.4.1. انفصال فيينا
2.4.1. جمعية العمل الألمانية
3.4.1. البنائية الروسية
4.4.1. حركة دي ستيل والتشكيلانية المحدثة
5.1. باوهاوس (Bauhaus)
1.5.1. ما هي حركة باوهاوس؟
2.5.1. المرحلة الأولى
3.5.1. المرحلة الثانية
4.5.1. المرحلة الثالثة
5.5.1. المبادئ الأساسية
6.5.1. التأثيرات
6.1. لمحة تاريخية 2
1.6.1. النمط الفني
2.6.1. النمط الدولي
3.6.1. تصميم ما بعد الحرب
4.6.1. مدرسة أولم
5.6.1. التصميم السويسري
7.1. الوظيفي والوظائفي
1.7.1. وجهة النظر الوظائفية
2.7.1. الجميل والعملي
3.7.1. تشبيهات الوظيفية
4.7.1. الوظيفية كأسلوب
8.1. لمحة تاريخية 3
1.8.1. مدرسة نيويورك
2.8.1. الديناميكا الهوائية الأمريكية
3.8.1. التصميم الاسكندنافي
4.8.1. التصميم الديمقراطي
9.1. اتجاهات أخرى
1.9.1. الشعبي
2.9.1. التكنولوجيا العالية
3.9.1. الحد الأدنى
4.9.1. الكيتش
10.1. العصر الرقمي
1.10.1. ثورة المعلومات
2.10.1. التصميم بمساعدة الحاسوب
3.10.1. التصميم،الأحيائي Neobiomorphism، التصميم الصديق للبيئة
4.10.1. الصورة الرقمية والطباعة الجديدة

الوحدة 2. مقدمة في اللون

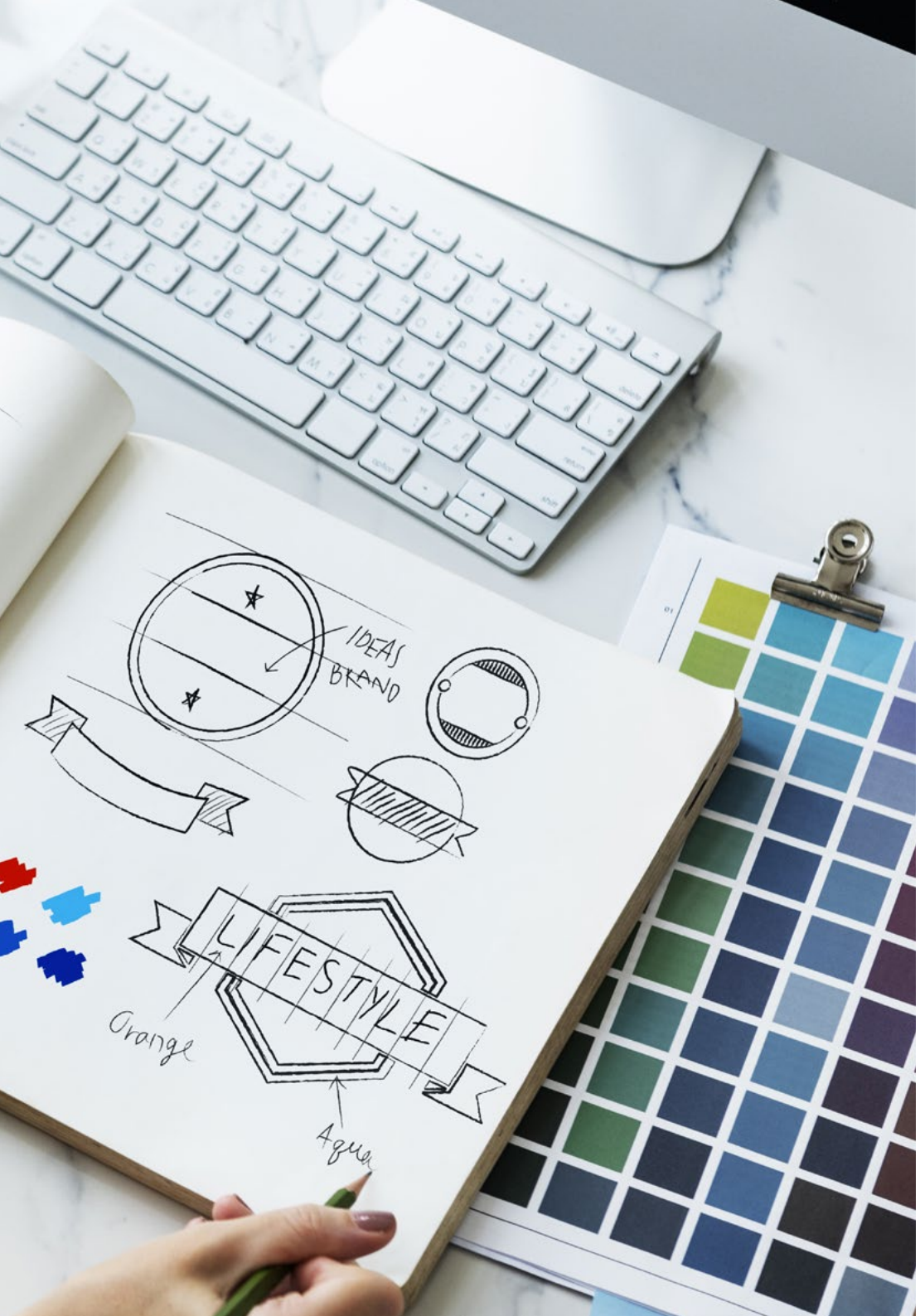
1.2. اللون، المبادئ والخصائص
1.1.2. مقدمة في اللون
2.1.2. الضوء واللون: الحس المتزامن اللوني
3.1.2. سمات اللون
4.1.2. الأصباغ والملونات
2.2. الألوان في الدائرة اللونية
1.2.2. الدائرة اللونية
2.2.2. الألوان الباردة والدافئة
3.2.2. الألوان الأساسية ومشتقاتها
4.2.2. العلاقات اللونية: الانسجام والتباين
3.2. علم نفس اللون
1.3.2. بناء معنى اللون
2.3.2. الحمل العاطفي
3.3.2. القيم الضمنية والمشار إليها
4.3.2. التسويق العاطفي. شحنة اللون
4.2. نظرية اللون
1.4.2. النظرية العلمية. إسحاق نيوتن
2.4.2. نظرية الألوان لغوته
3.4.2. الانضمام إلى نظرية ألوان جوته
4.4.2. علم نفس اللون حسب إيفا هيلر
5.2. الإصرار على تصنيف اللون
1.5.2. المخروط المزدوج لغيليرمو أوستوالد
2.5.2. صلب ألبرت مونسيل
3.5.2. مكعب ألفريد هيكثير
4.5.2. مثلث CIE (اللجنة الدولية للإضاءة)
6.2. دراسة فردية للألوان
1.6.2. أسود وأبيض
2.6.2. ألوان محايدة. المقياس الرمادي
3.6.2. أحادي اللون، ثنائي اللون، متعدد الألوان
4.6.2. الجوانب الرمزية والنفسية للألوان
7.2. نماذج الألوان
1.7.2. النموذج المطروح. نموذج CMYK
2.7.2. النموذج المضاف. نموذج RGB
3.7.2. نموذج HSB
4.7.2. نظام بانتون. مخططات ألوان Pantone
8.2. من باوهاوس إلى موراكامي
1.8.2. باوهاوس وفنانيها
2.8.2. نظرية اللون الجشطالت
3.8.2. جوزيف ألبرز. تفاعل اللون
4.8.2. موراكامي: دلالات غياب اللون
9.2. اللون في تصميم المشروع
1.9.2. فن البوب. لون الثقافات
2.9.2. الإبداع واللون
3.9.2. فنانون معاصرون
4.9.2. تحليل البصريات المتنوعة ووجهات النظر
10.2. إدارة الألوان في البيئة الرقمية
1.10.2. مسافات اللون
2.10.2. ملفات تعريف الألوان
3.10.2. معايرة الشاشة
4.10.2. ما يجب علينا النظر فيه

الوحدة 3. مقدمة في الشكل

1.3. الشكل
1.1.3. التعريف: ما هو الشكل؟
2.1.3. الصفات والخصائص
3.1.3. الكفاف، الصورة الظلية، الشكل والملف الشخصي، جوانب من نفس الواقع
4.1.3. التمثيل الأساسي
2.3. تصنيف الشكل. جماليات الشكل الوظيفي
1.2.3. أنواع الأشكال حسب أصلها
2.2.3. أنواع الأشكال حسب تكوينها
3.2.3. أنواع الأشكال حسب معناها
4.2.3. أنواع الأشكال حسب علاقتها بالفضاء
5.2.3. أنواع الأشكال حسب العلاقة بين الشكل والأرض
3.3. الأشكال الرسومية الأولى
1.3.3. العبث
2.3.3. أشكال البقع
3.3.3. النقاط والخطوط
4.3.3. إيقاظ الإبداع من خلال هيراميكي
5.3.3. شكل هايكو
4.3. تكوين الشكل
1.4.3. الشكل المفتوح والشكل المغلق
2.4.3. تكوين الشكل، شبه رسمي وغير رسمي
3.4.3. التناظر
4.4.3. المحاور. التناظر المحوري والقطري
5.3. أهمية النسبة في الشكل
1.5.3. النسبة
2.5.3. المستطيل الذهبي
3.5.3. الميزان
4.5.3. أنواع الميزان
6.3. المذاهب: تطبيق عملي
1.6.3. التكعيبية
2.6.3. التفوق
3.6.3. البنائية
4.6.3. الدادية
7.3. الإنسان كمقياس
1.7.3. كانون
2.7.3. شرائع مختلفة في الشكل البشري
3.7.3. تمثيل الشكل البشري في الفن
4.7.3. بيئة العمل
8.3. الإدراك البصري والشكل
1.8.3. الإدراك البصري
2.8.3. الشكل الكلي
3.8.3. الفكر البصري
4.8.3. ترابط الأشكال
9.3. علم نفس الأشكال
1.9.3. الدائرة
2.9.3. المربع
3.9.3. المثلث
4.9.3. أشكال أخرى
10.3. مقدمة في الشكل الرقمي
1.10.3. من التناظرية إلى العالم الرقمي
2.10.3. الشكل الإيجابي والسلبي
3.10.3. التكرار والتفكير
4.10.3. الجمع بين التقنيات

الوحدة 4. تصميم التحرير

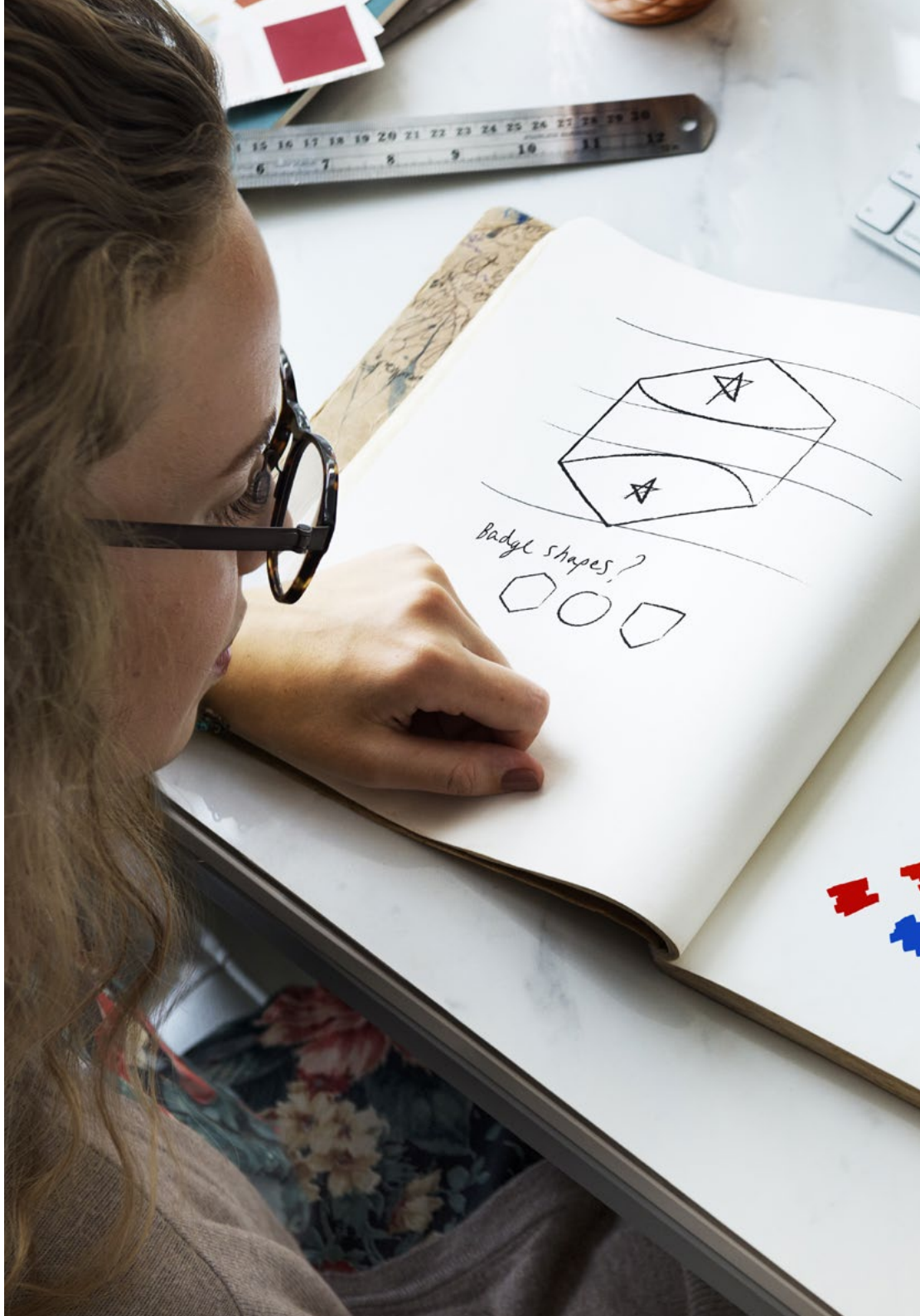
1.4. مقدمة في التصميم التحريري
1.1.4. ما هو التصميم التحريري؟
2.1.4. أنواع المنشورات في التصميم التحريري
3.1.4. مصمم التحرير ومهاراته
4.1.4. عوامل التصميم التحريري
2.4. تاريخ تصميم التحرير
1.2.4. كتابة البحث. كتب في العصور القديمة
2.2.4. ثورة جوتنبرج
3.2.4. مكتبة النظام القديم (1520-1760)
4.2.4. ثورة الكتاب الثانية (1760-1914)
5.2.4. من القرن التاسع عشر حتى يومنا هذا
3.4. أساسيات الطباعة والتصميم الرقمي التحريري
1.3.4. الشكل
2.3.4. الشبكة
3.3.4. الطباعة
4.3.4. اللون
5.3.4. عناصر الرسوم البيانية
4.4. وسائل الإعلام التحريرية المطبوعة
1.4.4. مجالات العمل والصيغ
2.4.4. الكتب وعناصرها: العناوين، العناوين الرئيسية، النص الأساسي من النص، إلخ.
3.4.4. المعالجة: الطي والتجليد
4.4.4. الطباعة
5.4. وسائط التحرير الرقمية
1.5.4. المنشورات الرقمية
2.5.4. جوانب الشكل في المنشورات الرقمية
3.5.4. المنشورات الرقمية الأكثر استخداما
4.5.4. منصات النشر رقمياً
6.4. مقدمة إلى InDesign 1: الخطوات الأولى
1.6.4. واجهة مساحة العمل والتخصيص
2.6.4. اللوحات، التفضيلات والقوائم
3.6.4. خطة الدهون
4.6.4. خيارات لإنشاء مستندات جديدة وحفظها
7.4. مقدمة إلى InDesign 2: الخوض في الأدوات
1.7.4. تنسيق المنشور
2.7.4. الشبكة في مساحة العمل
3.7.4. الشبكة الأساسية وأهميتها
4.7.4. استخدام الحكام وإنشاء المبادئ التوجيهية. وضع المشاهدة
5.7.4. أداة اللوحة والصفحة. الصفحات الرئيسية
6.7.4. العمل مع الطبقات
8.4. إدارة الألوان والصور في InDesign
1.8.4. اللوحة العينة. خلق اللون والظلال
2.8.4. أداة القطارة
3.8.4. التدرجات
4.8.4. تنظيم الصور وإدارة الألوان
5.8.4. استخدام نقوش الصورة النصفية والكائنات المثبتة
6.8.4. إنشاء وتكوين جدول
9.4. النص في InDesign
1.9.4. النص: اختيار الطباعة
2.9.4. إطارات النص وخياراتها
3.9.4. لوحات الأحرف والفقرات
4.9.4. إدخال الهوامش. الجدولة
10.4. مشروع التحرير
1.10.4. علاقة مصممي التحرير: المشاريع
2.10.4. إنشاء أول مشروع في InDesign
3.10.4. ما العناصر التي يجب تضمينها؟
4.10.4. التفكير في الفكرة



الوحدة 5. منهجية التصميم

1.5. المنهجية والتصميم
1.1.5. ما هي منهجية التصميم؟
2.1.5. الاختلافات بين الطريقة، المنهجية والتقنية
3.1.5. أنواع تقنيات المنهجيات
4.1.5. الاستنتاج الاستقراء والاختطاف،
2.5. مقدمة في أبحاث التصميم
1.2.5. وراثة المنهج العلمي
2.2.5. المفاهيم العامة لعمليات البحث
3.2.5. المراحل الرئيسية لعملية البحث
4.2.5. البرنامج
3.5. بعض المقترحات المنهجية
1.3.5. مقترحات بورديك برنارد لمنهجية جديدة
2.3.5. نهج بروس آرتشر المنهجي للمصممين
3.3.5. تصميم التعميم المتكامل لفيكتور بابانيك
4.3.5. طريقة تصميم برونو موناري
5.3.5. عملية بيرند لوباخ الإبداعية لحل المشكلات
6.3.5. مؤلفون آخرون ومخططات لطرق أخرى
4.5. تعريف المشكل
1.4.5. تحديد المتطلبات وتحليلها
2.4.5. ما هو الملخص؟
3.4.5. ما الذي يجب أن يحتويه الموجز الجيد؟
4.4.5. نصائح لإعداد موجز
5.5. بحث المشروع
1.5.5. دراسة الخلفية
2.5.5. الآثار المترتبة على المشروع
3.5.5. دراسة الجمهور المستهدف
4.5.5. أدوات لدراسة الجمهور المستهدف

6.5. البيئة التنافسية
1.6.5. فيما يتعلق بالسوق
2.6.5. التحليل التنافسي
3.6.5. عرض القيمة
7.5. دراسة الجدوى
1.7.5. الجدوى الاجتماعية. تحليل SWOT
2.7.5. الجدوى الفنية
3.7.5. الجدوى الاقتصادية
8.5. الحلول الممكنة لموجز
1.8.5. العاطفة في العمليات الإبداعية
2.8.5. التباعد، التحول والتقارب
3.8.5. العصف الذهني
4.8.5. مقارنة الأفكار
9.5. تحديد الأهداف
1.9.5. الهدف العام
2.9.5. الأهداف المحددة
3.9.5. الأهداف الفنية
4.9.5. الأهداف الجمالية والاتصالية
5.9.5. أهداف السوق
10.5. تطوير الفكرة
1.10.5. ردود الفعل في مرحلة الأفكار
2.10.5. الرسومات
3.10.5. عرض الأفكار
4.10.5. طرق الرقابة ومعايير التقييم



الوحدة 6. التصميم الجرافيكي

1.6. مقدمة في التصميم الجرافيكي
1.1.6. ما هو التصميم الجرافيكي؟
2.1.6. وظائف التصميم الجرافيكي
3.1.6. مجالات العمل في التصميم الجرافيكي
4.1.6. قيمة التصميم الجرافيكي
2.6. التصميم الجرافيكي كنشاط احترافي
1.2.6. تأثير التكنولوجيا على تطور المهنة
2.2.6. ما هو دور مصمم الجرافيك؟
3.2.6. المجالات المهنية
4.2.6. المصمم كمواطن
3.6. العناصر الأساسية
1.3.6. النقطة
2.3.6. الخط
3.3.6. الشكل
4.3.6. النسيج
5.3.6. المساحة
4.6. العناصر الرسمية
1.4.6. التباين
2.4.6. التوازن
3.4.6. النسبة
4.4.6. الإيقاع
5.4.6. الانسجام
6.4.6. الحركة
7.4.6. الوحدة
5.6. مراجع التصميم الجرافيكي في القرنين العشرين والحادي والعشرين
1.5.6. مصممي الجرافيك الذين صنعوا علامة في التاريخ
2.5.6. المصممين الأكثر تأثيرا
3.5.6. مصممو الجرافيك اليوم
4.5.6. المراجع المرئية
6.6. الملصقات
1.6.6. الملصق الإعلاني
2.6.6. المهام
3.6.6. ملصقات القرن التاسع عشر
4.6.6. المراجع المرئية
7.6. نمط الرسم
1.7.6. اللغة الأيقونية والثقافة الجماهيرية
2.7.6. التصميم الجرافيكي وعلاقته بالفن
3.7.6. نمط الرسم الخاص
4.7.6. التصميم ليس مهنة، إنه أسلوب حياة
8.6. من الشوارع إلى المكتب
1.8.6. التصميم كأحدث طليعي
2.8.6. الفن الحضري أو فن الشارع
3.8.6. تطبيق فن الشارع على الإعلان
4.8.6. فن الشارع وصورة العلامة التجارية
9.6. الأدوات الرقمية الأكثر استخداما
1.9.6. Adobe Lightroom
2.9.6. Adobe Photoshop
3.9.6. Adobe Illustrator
4.9.6. Adobe InDesign
5.9.6. CorelDRAW
10.6. بدء مشروع تصميم
1.10.6. الموجز
2.10.6. التعريف
3.10.6. التبرير
4.10.6. التداعيات
5.10.6. الأهداف
6.10.6. المنهجية

الوحدة 7. صورة الشركة

1.7. الهوية
1.1.7. فكرة الهوية
2.1.7. لماذا تسعى الهوية؟
3.1.7. أنواع الهوية
4.1.7. الهوية الرقمية
2.7. هوية الشركة
1.2.7. التعريف. لماذا لديك هوية مؤسسية؟
2.2.7. العوامل المؤثرة على هوية الشركة
3.2.7. مكونات هوية الشركة
4.2.7. تواصل الهوية
5.2.7. هوية الشركة، العلامات التجارية وصورة الشركة
3.7. صورة الشركة
1.3.7. خصائص صورة الشركة
2.3.7. ما هي صورة الشركة؟
3.3.7. أنواع صورة الشركة
4.3.7. الأمثلة:
4.7. علامات التعريف الأساسية
1.4.7. الاسم أو التسمية
2.4.7. الشعارات
3.4.7. المونوغرام
4.4.7. الصور
5.7. عوامل حفظ الهوية
1.5.7. الأصالة
2.5.7. القيمة الرمزية
3.5.7. الحمل
4.5.7. التكرار
6.7. منهجية لعملية إنشاء العلامة التجارية
1.6.7. دراسة القطاع والمنافسة
2.6.7. الموجز، القوالب
3.6.7. تحديد استراتيجية العلامة التجارية والشخصية. القيم
4.6.7. الجمهور المستهدف
7.7. الزبون
1.7.7. فهم ما يشبه الزبون
2.7.7. أنماط الزبائن
3.7.7. عملية الاجتماع
4.7.7. أهمية معرفة الزبون
5.7.7. إنشاء الميزانية
8.7. دليل هوية الشركة
1.8.7. معايير البناء وتطبيق العلامة التجارية
2.8.7. طباعة الشركات
3.8.7. ألوان الشركة
4.8.7. عناصر رسومية أخرى
5.8.7. أمثلة على كتيبات الشركات
9.7. إعادة تصميم الهوية
1.9.7. أسباب اختيار إعادة تصميم الهوية
2.9.7. إدارة التغيير في هوية الشركة
3.9.7. الممارسة الجيدة. المراجع المرئية
4.9.7. سوء التصرف. المراجع المرئية
10.7. مشروع هوية العلامة التجارية
1.10.7. عرض وشرح للمشروع. الإحالات
2.10.7. العصف الذهني لتحليل السوق
3.10.7. الجمهور المستهدف، قيمة العلامة التجارية
4.10.7. الأفكار الأولى والرسومات. التقنيات الإبداعية
5.10.7. تأسيس المشروع. الخطوط والألوان
6.10.7. تسليم وتصحيح المشاريع

الوحدة 8. إنشاء المحفظة

1.8. المحفظة
- 1.1.8. المحفظة كخطاب التقديم الخاص بك
- 2.1.8. أهمية المحفظة الجيدة
- 3.1.8. التوجيه والدافع
- 4.1.8. النصائح العملية

2.8. الخصائص والعناصر
- 1.2.8. التنسيق المادي
- 2.2.8. التنسيق الرقمي
- 3.2.8. استخدام النماذج بالأحجام الطبيعية
- 4.2.8. الأخطاء الشائعة

3.8. المنصات الرقمية
- 1.3.8. مجتمعات التعلم المستمر
- 2.3.8. الشبكات الاجتماعية: تويتر، فايسبوك، إنستغرام
- 3.3.8. الشبكات المهنية: *LinkedIn, InfoJobs*
- 4.3.8. المحافظ السحابية: *Behance*

4.8. المصمم في مخطط العمل
- 1.4.8. فرص وظيفية للمصمم
- 2.4.8. وكالات التصميم
- 3.4.8. التصميم الجرافيكي للأعمال
- 4.4.8. قصص نجاح

5.8. كيف أقدم نفسي مهنيا؟
- 1.5.8. المواكبة، وإعادة تدوير المعرفة باستمرار
- 2.5.8. السيرة الذاتية وأهميتها
- 3.5.8. الأخطاء الشائعة في السير الذاتية
- 4.5.8. كيف تصنع سيرة ذاتية جيدة

6.8. المستهلك الجديد
1.6.8. تصور القيمة
2.6.8. تحديد جمهورك المستهدف
3.6.8. خريطة التعاطف
4.6.8. العلاقات الشخصية
7.8. علامتي التجارية الشخصية
1.7.8. ريادة الأعمال: البحث عن المعنى
2.7.8. حول شغفك إلى مهنة
3.7.8. النظام البيئي حول نشاطك
4.7.8. نموذج القماش
8.8. الهوية المرئية
1.8.8. التسمية
2.8.8. قيم العلامة التجارية
3.8.8. الموضوعات الكبيرة
4.8.8. لوحة المزاج. استخدام موقع Pinterest
5.8.8. تحليل العوامل المرئية
6.8.8. تحليل عوامل الوقت
9.8. الأخلاق والمسؤولية
1.9.8. الوصايا العشر الأخلاقية لممارسة التصميم
2.9.8. حقوق التأليف والنشر
3.9.8. التصميم والاعتراض الضميري
4.9.8. التصميم»الجيد"
10.8. الثمن العملي
1.10.8. هل تحتاج المال للعيش؟
2.10.8. المحاسبة الأساسية لرواد الأعمال
3.10.8. أنواع التكاليف
4.10.8. السعر الخاص بك لكل ساعة. سعر التجزئة

الوحدة 9. ،الأخلاق التشريع وعلم الأخلاق المهنية

1.9. ،الأخلاق،الآداب القانون وعلم الأخلاق المهنية
- 1.1.9. أسئلة أساسية عن الأخلاق. بعض المعضلات الأخلاقية
- 2.1.9. التحليل المفاهيمي وأصل أصل الكلمة
- 3.1.9. الفروق بين الأخلاق والآداب
- 4.1.9. العلاقة بين،الأخلاق،الآداب القانون وعلم الأخلاق المهنية

2.9. الملكية الفكرية
- 1.2.9. ما هي الملكية الفكرية؟
- 2.2.9. أنواع الملكية الفكرية
- 3.2.9. الانتحال وانتهاك حقوق النشر
- 4.2.9. ضد حقوق النشر

3.9. الجوانب العملية للأخلاق الحالية
- 1.3.9. النفعية، العواقبية وعلم الأخلاق
- 2.3.9. التصرف بثبات مقابل العمل على أساس المبادئ
- 3.3.9. الكفاءة الديناميكية للتصرف على أساس المبادئ

4.9. التشريع والأخلاق
- 1.4.9. مفهوم التشريع
- 2.4.9. مفهوم الأخلاق
- 3.4.9. العلاقة بين القانون والأخلاق
- 4.4.9. من العدل إلى الظلم على أساس التفكير المنطقي

5.9. السلوك المهني
- 1.5.9. التعامل مع العميل
- 2.5.9. أهمية الموافقة على الشروط والأحكام
- 3.5.9. الزبائن لا يشترون التصميم
- 4.5.9. السلوك المهني

6.9. المسؤوليات تجاه المصممين الآخرين
- 1.6.9. التنافسية
- 2.6.9. هيبة المهنة
- 3.6.9. التأثير على باقي المهن
- 4.6.9. العلاقة مع زملاء المهنة الآخرين. النقد

7.9. المسؤولية الاجتماعية
- 1.7.9. التصميم الشامل وأهميته
- 2.7.9. الخصائص التي يجب مراعاتها
- 3.7.9. تغيير العقلية
- 4.7.9. الأمثلة والمراجع

8.9. المسؤوليات مع البيئة
- 1.8.9. التصميم الإيكولوجي. لماذا هو مهم جدا؟
- 2.8.9. خصائص التصميم المستدام
- 3.8.9. الآثار البيئية
- 4.8.9. الأمثلة والمراجع

9.9. الصراعات الأخلاقية وصنع القرار
- 1.9.9. السلوكيات والممارسات المسؤولة في مكان العمل
- 2.9.9. أفضل ممارسات المصمم الرقمي
- 3.9.9. كيفية حل تضارب المصالح
- 4.9.9. كيفية التعامل مع الهدايا

10.9. المعرفة المجانية: تراخيص المشاع الإبداعي
- 1.10.9. ما هم؟
- 2.10.9. أنواع التراخيص
- 3.10.9. الترميز
- 4.10.9. استخدامات محددة

الوحدة 10. الطباعة

1.10. مقدمة في الطباعة
1.1.10. ما هو أسلوب الطباعة؟
2.1.10. دور الطباعة في التصميم الجرافيكي
3.1.10. التسلسل، التباين، الشكل والشكل العكسي
4.1.10. العلاقة والاختلافات بين الطباعة، الخط والحروف
2.10. أصول الكتابة المتعددة
1.2.10. الكتابة الإيديوغرامية
2.2.10. الأبجدية الفينيقية
3.2.10. الأبجدية الرومانية
4.2.10. الإصلاح الكارولنجي
5.2.10. الأبجدية اللاتينية الحديثة
3.10. بدايات الطباعة
1.3.10. المطبعة عصر جديد. الطباعة الأولى
2.3.10. الثورة الصناعية: الطباعة الحجرية
3.3.10. الحداثة: بدايات الطباعة التجارية
4.3.10. الطليعي
5.3.10. فترة ما بين الحربين
4.10. دور مدارس التصميم في الطباعة
1.4.10. باوهاوس (Bauhaus)
2.4.10. هربرت باير
3.4.10. علم نفس الجشطالت
4.4.10. التصميم السويسري
5.10. الطباعة الحالية
1.5.10. 1960-1970، بوادر الثورة
2.5.10. ما بعد الحداثة، التفكيك والتكنولوجيا
3.5.10. في أي اتجاه تسير الطباعة؟
4.5.10. المطبوعات التي تحدد الاتجاهات
6.10. النموذج المطبعي 1
1.6.10. تشريح الحروف
2.6.10. قياسات وسمات النوع
3.6.10. العائلات المطبعية
4.6.10. صندوق كبير، صندوق صغير، قبعات صغيرة
5.6.10. الفرق بين عائلة الطباعة والخط والمحرف
6.6.10. الشرائح، الخطوط والعناصر الهندسية
7.10. النموذج المطبعي 2
1.7.10. التركيبة المطبعية
2.7.10. تنسيقات الخط (*PostScript-TrueType-OpenType*)
3.7.10. تراخيص الطباعة
4.7.10. من يجب أن يشتري الترخيص؟ الزبون أم المصمم؟
8.10. التصحيح المطبعي. تكوين النص
1.8.10. التباعد بين الحروف. تتبع وتقنين الأحرف
2.8.10. مسافة بين الكلمات. رباعية
3.8.10. تباعد الأسطر
4.8.10. جسد النص
5.8.10. صفة النص
9.10. رسم الحروف
1.9.10. العملية الإبداعية
2.9.10. المواد التقليدية والرقمية
3.9.10. استخدام لوح الرسم وجهاز iPad
4.9.10. الطباعة الرقمية: الملامح والصور النقطية
10.10. الملصقات المطبعية
1.10.10. الخط كأساس لرسم الحروف
2.10.10. كيف تصنع تركيبة مطبعية لها تأثير؟
3.10.10. المراجع المرئية
4.10.10. مرحلة الخربشة
5.10.10. المشروع

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. تم تطوير منهجيتنا من خلال وضع التعلم الدوري: إعادة التعلم.

يُستخدم نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أرقى كليات الطب في العالم، وقد تم اعتباره من أكثر الكليات فعالية من خلال المنشورات ذات الأهمية الكبيرة مثلمجلة نيو إنجلاند الطبية.

اكتشف إعادة التعلم، وهو نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك من خلال أنظمة التدريس الدورية: طريقة تعلم أثبتت فعاليتها الهائلة، خاصة في الموضوعات التي تتطلب الحفظ "

دراسة حالة لوضع جميع المحتويات في سياقها

يقدم برنامجنا طريقة ثورية لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز الكفاءات في سياق متغير وتنافسي وعالي الطلب.

> مع تيك يمكنك تجربة طريقة للتعلم تعمل على تحريك أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سوف تصل إلى نظام تعليمي قائم على التكرار ، مع تدريس طبيعي وتقدمي في جميع أنحاء المنهج الدراسي بأكمله.

سيتعلم الطالب،من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية،حل المواقف المعقدة في بيئات الأعمال الحقيقية.

طريقة تعلم مبتكرة ومختلفة

برنامج تيك الحالي هو تعليم مكثف ، تم إنشاؤه من الصفر ، والذي يقترح التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. بفضل هذه المنهجية يتم تعزيز النمو الشخصي والمهني ، واتخاذ خطوة حاسمة نحو النجاح. طريقة الحالة ، تقنية تضع الأسس لهذا المحتوى ، تضمن اتباع أحدث واقع اقتصادي واجتماعي ومهني.

> برنامجنا يعدك لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مؤكدة وتحقيق النجاح في حياتك المهنية "

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل الكليات في العالم. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب بل كانت طريقة القضية هي تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تأسيسها كطريقة معيارية للتدريس في جامعة هارفارد.

في موقف محدد ، ما الذي يجب أن يفعله المحترف؟ هذا هو السؤال الذي نواجهه في أسلوب الحالة ، وهو أسلوب التعلم العملي. خلال البرنامج ، سيواجه الطلاب حالات حقيقية متعددة. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والمناقشة والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.

منهجية إعادة التعلم

تجمع تيك بفعالية بين منهجية دراسة الحالة ونظام تعلم عبر الإنترنت بنسبة 100٪ استنادًا إلى التكرار ، والذي يجمع بين 8 عناصر تعليمية مختلفة في كل درس.

نحن نشجع دراسة الحالة بأفضل طريقة تدريس بنسبة 100٪:عبر الإنترنت إعادة التعلم.

في عام *2019* ، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية لجميع الجامعات عبر الإنترنت باللغة الإسبانية في العالم.

في تيك تتعلم بمنهجية طليعية مصممة لتدريب مديري المستقبل. هذه الطريقة ، في طليعة التعليم العالمي ، تسمى إعادة التعلم.

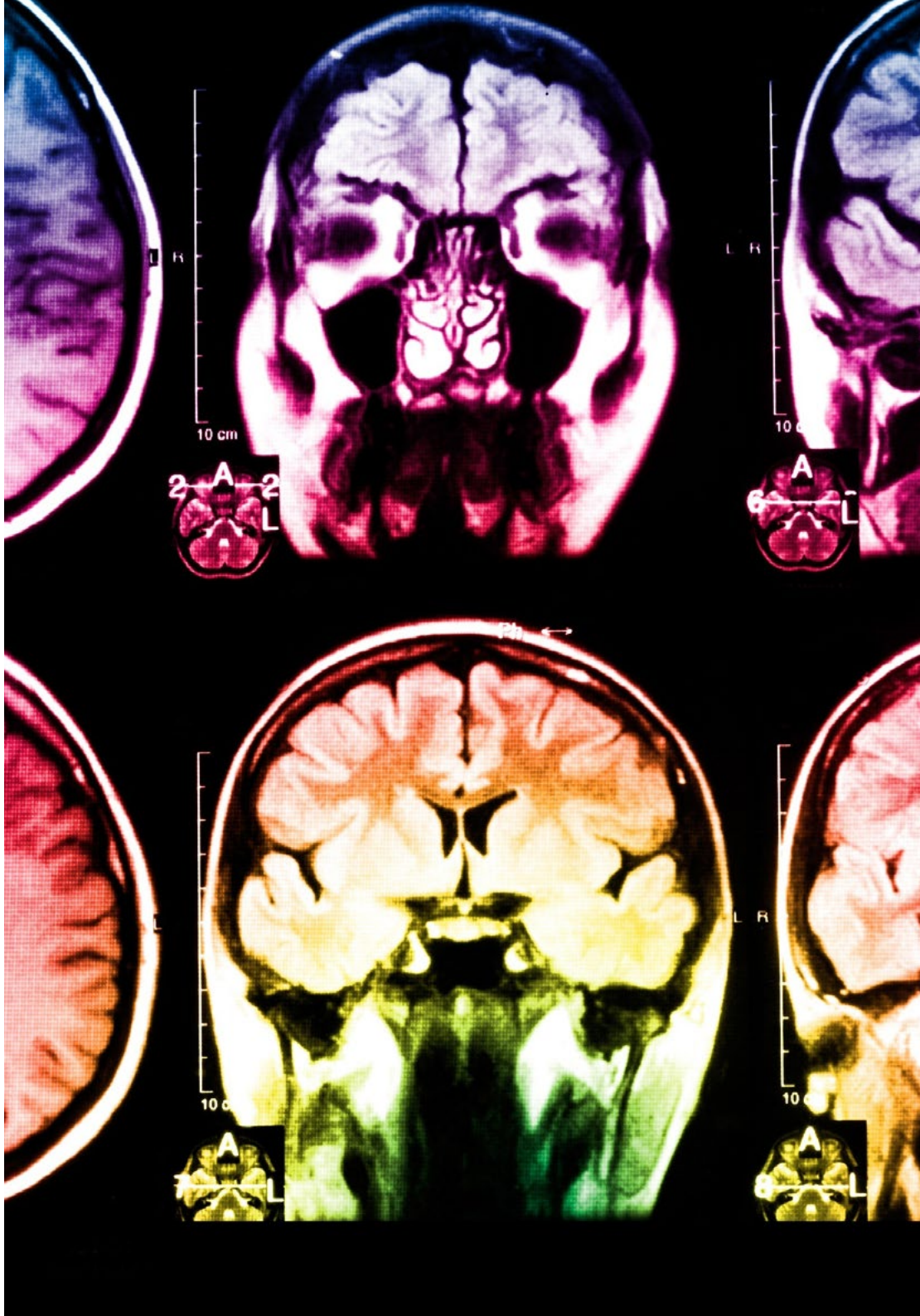
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة بالإسبانية المرخصة لاستخدام هذه الطريقة الناجحة. في عام 2019 ، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا)جودة التدريس ، جودة المواد ، هيكل الدورة ، الأهداف.... (فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا ، التعلم ليس عملية خطية ، ولكنه يحدث في دوامة)تعلم ، وإلغاء التعلم ، والنسيان ، وإعادة التعلم(. لذلك ، يتم دمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركز. باستخدام هذه المنهجية ، تم تدريب أكثر من 650 ألف 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 هذا في بيئة يرتفع فيها ،الطلب مع طالب جامعي يتمتع بمكانة اجتماعية واقتصادية عالية ومتوسط عمر 43.5 سنة.

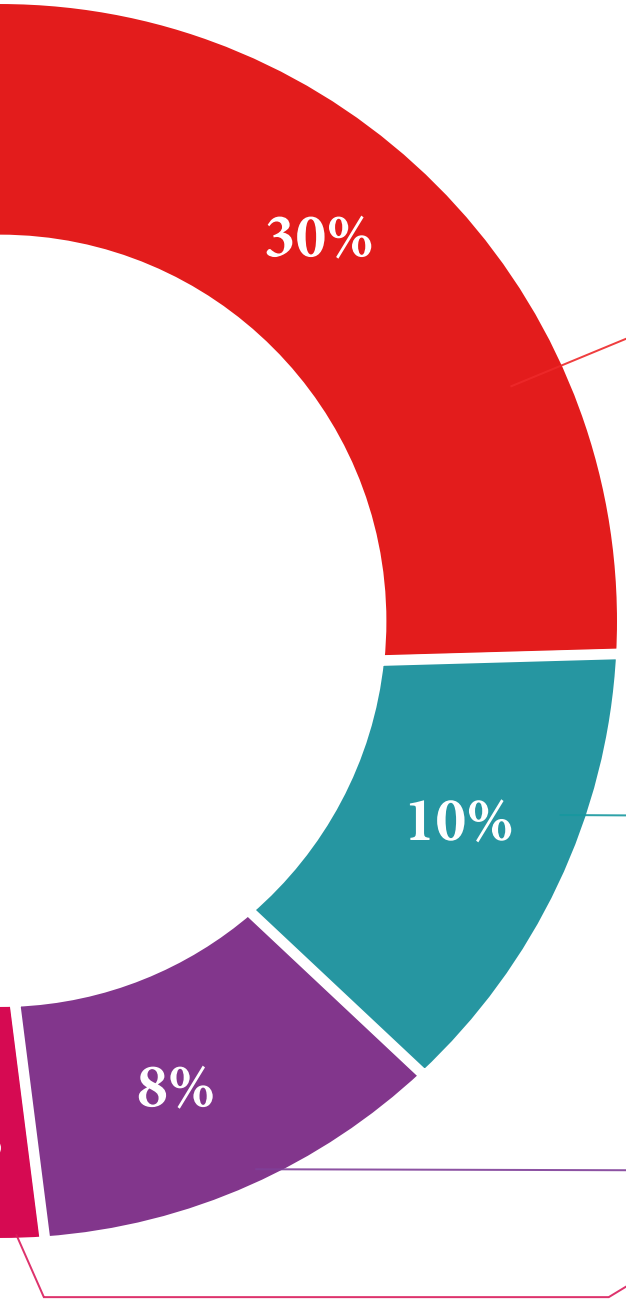
ستسمح لك إعادة التعلم بالتعلم بجهد أقل وأداء أكبر ، والمشاركة بشكل أكبر في تدريبك ، وتنمية الروح النقدية ، والدفاع عن الحجج والآراء المتناقضة: معادلة مباشرة للنجاح.

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 ضروريًا لنا لنكون قادرين على ذلك. تذكرها وتخزينها في قرن آمون ، للاحتفاظ 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 المعدة بعناية للمحترفين:



المواد الدراسية

تم إنشاء جميع المحتويات التعليمية من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس الدورة ، خاصةً له ، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

يتم تطبيق هذه المحتويات بعد ذلك على التنسيق السمعي البصري ، لإنشاء طريقة عمل تيك عبر الإنترنت. كل هذا ، مع أكثر التقنيات ابتكارًا التي تقدم قطعًا عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

فصول الماجستير

هناك أدلة علمية على فائدة ملاحظة طرف ثالث من الخبراء.

ما يسمى التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة ، ويولد الأمان في القرارات الصعبة في المستقبل.

ممارسات المهارات والكفاءات

سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال موضوعي. الممارسات والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاج المتخصص إلى تطويرها في إطار العولمة التي نعيشها.

قراءات تكميلية

مقالات حديثة ووثائق إجماع وإرشادات دولية ، من بين أمور أخرى. في مكتبة تيك الافتراضية ، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.

دراسات الحالة

سوف يكملون مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة بالتحديد لهذا المؤهل. الحالات التي تم عرضها وتحليلها وتدريسها من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

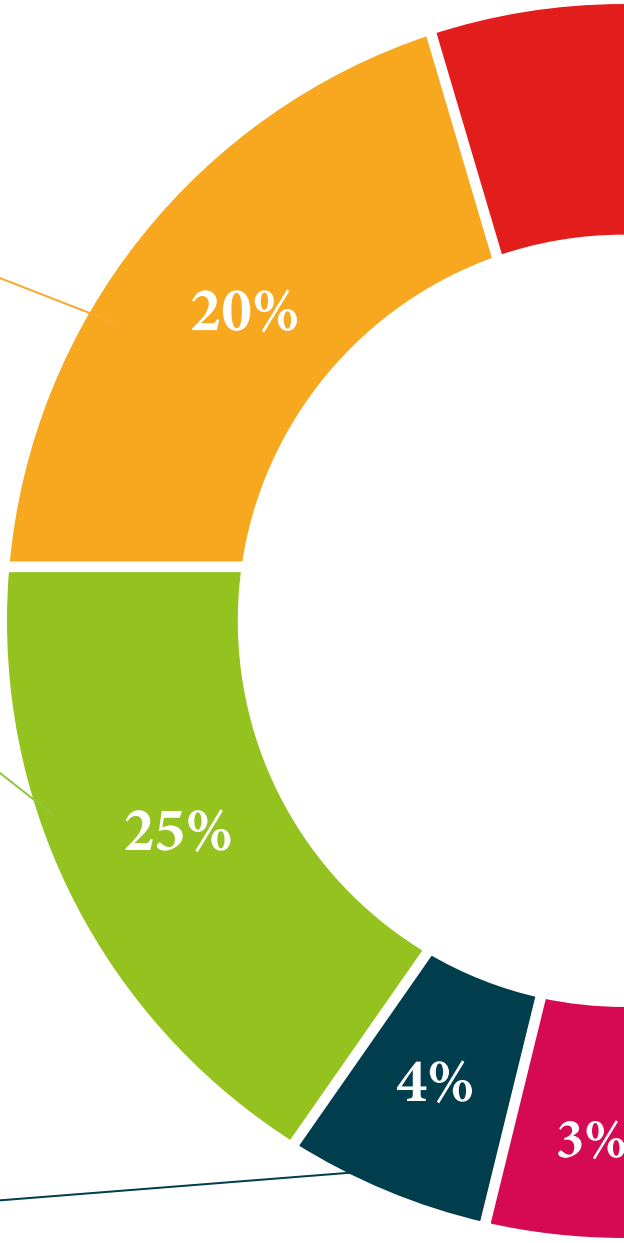
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق تيك المحتوى بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص المحتوى بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الصوت والفيديو والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

تم منح هذا النظام التعليمي الحصري الخاص بتقديم محتوى الوسائط المتعددة من قبل شركة Microsoft كـ "حالة نجاح في أوروبا".

الاختبار وإعادة الاختبار

يتم تقييم معرفة الطالب بشكل دوري وإعادة تقييمها في جميع أنحاء البرنامج ، من خلال أنشطة وتمارين التقييم الذاتي والتقويم الذاتي بحيث يتحقق الطالب بهذه الطريقة من كيفية تحقيقه لأهدافه.



06

المؤهل العلمي

يضمن الماجستير الخاص في التصميم الجرافيكي،للطلاب إضافةً إلى التعليم الأكثر صرامة وحداثة، الحصول على ماجستير خاص صادر عن TECH الجامعة التكنولوجية

أكمل هذا البرنامج بنجاح واحصل على مؤهلك الجامعي دون الحاجة إلى السفر أو ملء الأوراق الشاقة"

يتضمن **الماجستير الخاص في التصميم الجرافيكي** البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سيحصل على **الماجستير الخاص** الذي تصدره **TECH الجامعة التكنولوجية** عبر التسليم المتتبع*.

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

المؤهل العلمي: **ماجستير خاص في التصميم الجرافيكي**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **1.500 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

تمنح هذا

الدبلوم

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....
لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير خاص

في

التصميم الجرافيكي

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 1.500
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

ماجستير خاص في التصميم الجرافيكي

التوزيع العام للخطة الدراسية

نوع المادة	عدد الساعات
(OB) إجباري	1.500
(OP) إختياري	0
(PR) الممارسات الخارجية	0
(TFM) مشروع تخرج الماجستير	0
الإجمالي	1.500

التوزيع العام للخطة الدراسية

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
1°	تاريخ التصميم	إجباري	150
1°	مقدمة في اللون	إجباري	150
1°	مقدمة في الشكل	إجباري	150
1°	تصميم التحرير	إجباري	150
1°	منهجية التصميم	إجباري	150
1°	التصميم الجرافيكي	إجباري	150
1°	صورة الشركة	إجباري	150
1°	إنشاء المخطط	إجباري	150
1°	الأخلاق التشريع وعلم الأخلاق المهنية	إجباري	150
1°	الطباعة	إجباري	150

tech الجامعة التكنولوجية

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

*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.

ماجستير خاص

التصميم الجرافيكي

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 شهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

ماجستير خاص

التصميم الجرافيكي

tech الجامعة التيكنولوجية