ماجستير خاص
الرسم التوضيحي الاحترافي

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير خاص
الرسم التوضيحي الاحترافي

- 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-professional-illustration

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 14

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 18

05
المنهجية
صفحة 28

06
المؤهل العلمي
صفحة 36

01

المقدمة

لقد أدى ظهور التقنيات الجديدة إلى تحويل القطاعات والصناعات بجميع أنواعها، بما في ذلك مجال الفنون التخطيطية والتوضيحية. الآن أكثر من أي وقت مضى، يستهلك الجمهور كمية هائلة من المحتوى السمعي البصري سواء على منصات البث الرقمي أو في القصص المصورة (Streaming) أو الافتتاحيات أو الإعلانات أو ألعاب الفيديو. في كل منهم، يعد عمل المصور المحترف أمرًا ضروريًا تمامًا، حيث تقع على عاتقهم مسؤولية إعطاء الشكل واللون للأفكار الإبداعية للفرق الأخرى، كونهم رابطًا لا غنى عنه بين النهج وتنفيذ أي منتج أو حملة. نظرًا لأنه قطاع في نمو مستمر ويحتاج إلى محترفين مدربين تدريباً عالياً، فقد طورت TECH الجامعة التكنولوجية هذا المؤهل العلمي الذي يجمع بين المعرفة الأكثر ابتكارًا في مجالات مثل فن رسم الحروف (Lettering) أو مجموعة Adobe أو السرد الرقمي أو التقنيات والإجراءات المختلفة المتقدمة. كل هذا يتم 100% عبر الإنترنت، وبتنسيق مريح وسهل الوصول إليه، بدون فصول دراسية وجهًا لوجه أو جداول زمنية ثابتة لضمان أقصى قدر ممكن من المرونة.

قم بتوجيه حياتك المهنية نحو استوديوهات التصميم الأكثر رواجًا من خلال التحكم الشامل في Adobe Photoshop Illustratorg Procreateg، مما يمنحك التنوع اللازم لتتمكن من التعامل مع أي مشروع"

إن التطور المستمر لأدوات مثل Adobe Photoshop أو Illustrator أو Procreate، جنبًا إلى جنب مع الوتيرة المذهلة لصناعات مثل الموضة أو القصص المصورة، يعني أن الرسامين اليوم يجب أن يكونوا على اطلاع دائم فيما يتعلق بالاتجاهات أو الأساليب أو التقنيات أو جميع أنواع المعرفة التي تساعدهم. في عملهم اليومي.

مع القدرة التنافسية العالية الحالية للوظائف، لا يكفي أن يكون لدى الرسام معرفة متوسطة بالبرامج والأجهزة المستخدمة، ولكن يجب عليه أيضًا أن يتخصص في المجالات الأسرع نموًا مثل الرسم التوضيحي أو الإعلان أو عالم النشر. بهذه الطريقة، ستتمكن من تركيز ملفك المهني على مناصب مثل رسام القصص المصورة والمانغا، أو مصمم رسومات ألعاب الفيديو، أو فنان صناعة الأفلام أو منشئ القطع والمبدعين للحملات الإعلانية، من بين العديد من فرص العمل الأخرى التي يفتحها الرسوم التوضيحية المهنية.

للاستجابة لهذا الطلب على التخصص وتجديد المعرفة الفنية، أنشأت TECH الجامعة التكنولوجية برنامجًا شاملاً يراجع كل شيء بدءًا من الرسم التوضيحي باستخدام iPad Adobe suiteg وحتى تقنيات ومشاريع محددة في أهم القطاعات. بهذه الطريقة، سوف يتعمق المصمم في رسم خرائط الفيديو (Mapping) أو فن رسم الحروف (Lettering) أو اللافتات أو مشاريع تجربة المستخدم. للقيام بذلك، سيتم دعمه بمحتوى متعدد الوسائط واسع النطاق، والذي يتضمن مقاطع فيديو مفصلة وسيناريوهات محاكاة وقراءات عاكسة والمزيد من الموارد المفيدة جدًا لكل موضوع من الموضوعات التي يتم تناولها.

فرصة فريدة لتعزيز مهنة المصمم في مجال الرسوم التوضيحية الاحترافية، مع الماجستير الخاص الذي سيوفر جميع المفاتيح والتفاصيل الفنية لذلك. يمنح تنسيق البرنامج بالكامل عبر الإنترنت لمحترفي التصميم المرونة اللازمة لتكييف عبء التدريس بالكامل مع اهتماماتهم الخاصة، والقدرة على جعل هذه الدرجة متوافقة مع مسؤولياتهم الأكثر تطلبًا. باختصار، إنه الخيار الأمثل لمواصلة النمو على المستوى الشخصي والمهني دون الحاجة إلى التخلي عن التزاماتك.

تحتوي درجة **الماجستير الخاص في الرسم التوضيحي الاحترافيعلى** البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- إعداد دراسات حالة قدمها خبراء في مجال التوضيح المهني
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات 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

> استفد من الميزة التي يوفرها لك التنسيق المرن تمامًا والقابل للتكيف مع احتياجاتك، كونك أنت من يقرر متى وأين وكيف تتعامل مع عبء التدريس"

ستعزز مهاراتك عند تصميم طباعة الحملة أو إنشاء سرد مرئي متماسك ومؤثر، مما يمنحك الدعم المهني الذي تحتاجه"

يمكنك الوصول إلى الفصول الدراسية الافتراضية من أي جهاز متصل بالإنترنت، لتتمكن من دراسة ومراجعة المحتوى حتى من خلال هاتفك الذكي.

اصقل مهاراتك في مفهوم الفن لإنشاء الرسوم التوضيحية بجميع أنواعها، سواء للنمذجة ثلاثية الأبعاد أو المنحوتات أو صناعة الأفلام.

البرنامج يضم , في أعضاء هيئة تدريسه , محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصبون 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 تدريبا غامرا مبرمجا 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.

02
الأهداف

إن اتساع الفروع وتخصصات العمل التي يمكن للمصمم أن يجدها في مجال الرسم التوضيحي الاحترافي كثيرة جدًا بحيث يكون التركيز الشامل والكافي ضروريًا لتحقيق أكبر قدر من النجاح. لهذا السبب، تم إعداد المنهج الدراسي الكامل للماجستير الخاص ليس فقط لتزويدك بالمعارف الأكثر أهمية، ولكن أيضًا لتحقيق سلسلة من الأهداف المحددة التي لها تأثير حقيقي على فرص عملك وعلى منهجية عملك. حان الوقت لمعالجة المشاريع التوضيحية المختلفة.

لقد قام فريق TECH الأكاديمي بتصميم جميع محتويات هذا البرنامج لمواءمتها مع واقع سوق التصميم، حتى تتمكن من التخصص في أهم مجالات الرسم التوضيحي"

الأهداف العامة

- دراسة الاتجاهات الفنية الحالية في الرسم التوضيحي الاحترافي
- إجراء مراجعة شاملة لأدوات العمل الرئيسية، سواء البرامج أو الأجهزة، الأساسية في عمل الرسام
- دراسة منهجية عمل الرسام في القطاعات المهنية الحديثة

الأهداف المحددة

الوحدة 1. الأدوات الموجودة في مجموعة Adobe

- تقييم المزايا والأدوات المساعدة الرائعة التي توفرها الركيزتان الأساسيتان لـ Adobe: Photoshop و Illustrator
- التعرف على الأوامر الأساسية لكل برنامج والاستفادة من الخصائص الأساسية لكيفية عمل الصور النقطية والمتجهات.
- تطوير الشخصية من خلال التمييز بشكل صحيح بين المبادئ التوجيهية للعملية بأكملها، وبلغت ذروتها مع اللقطات النهائية التي تمنحها ديناميكية أكبر
- إتقان التقنيات المعروفة بالفعل في كلا البرنامجين من خلال استخدام الأدوات المعقدة
- عرض الرسم التوضيحي المتجه كمورد سمعي بصري في مجال الرسوم المتحركة

الوحدة 2. الرسم التوضيحي مع iPad

- تقدير جهاز iPad كأداة رئيسية في تطوير الرسوم التوضيحية في المجال المهني
- الانغماس في تطبيق Procreate باعتباره لوحة فنية لتعزيز الإبداع وجميع التطبيقات الاحترافية
- تعلُّم تقنيات الرسم التقليدية في Procreate والأنماط المرئية الأخرى
- تصميم شخصية على غرار الرسوم المتحركة وتحديد Storyboard
- دراسة أدوات الرسم الأخرى المتاحة لجهاز iPad كرسامين محترفين

الوحدة 3. السرد الرقمي المطبق على التوضيح

- التعرف على الروايات الرقمية وتطبيقاتها في مجال الرسم التوضيحي
- تحديد الثقافة السيبرانية كجزء أساسي من الفن الرقمي
- إدارة السرد السيميائي كوسيلة للتعبير في الرسم نفسه
- التعرف على الاتجاهات الرئيسية في مجال الرسم التوضيحي والقيام بإجراء مقارنة بين الفنانين المختلفين
- إتقان التقنية المرئية للسرد الرسومي وقيمة رواية القصص (Storytelling) المطبقة على تطوير الشخصية

الوحدة 4. الرسم التوضيحي التحريري

- تعزيز الإبداع الجرافيكي الهادف إلى العمل في تخصص التصميم التحريري
- التعرف على التقنيات المرجعية الرائعة في البيئة التحريرية
- دراسة تطبيق الفكاهة أو الجرافيك الساخرة واستخدامها في الصحافة
- دراسة استخدام المجلات والكتيبات أو وسائل الإعلام الأخرى كوسيلة لتوضيح المؤلفات
- إضافة قيمة إلى الرواية المصورة والرسوم التوضيحية للأطفال باعتبارها واحدة من التخصصات الأكثر عملاً عليها وتقديرًا من قبل الرسامين المحترفين

الوحدة 5. الرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة

- تطبيق موارد الرسوم المتحركة من خلال التوضيح الرقمي
- التعرف على الأدوات الأكثر تطوراً للعمل باحترافية أكثر فعالية في تخصص الرسوم المتحركة
- دراسة المراجع البصرية الناجحة التي وضعت نماذج في استوديوهات الرسوم المتحركة المختلفة
- توضيح ضمن سلسلة من المبادئ حملة إعلانية سيتم تحريكها لاحقًا
- التمييز بين الاعتبارات الفنية عند العمل على الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد أو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

الوحدة 6. الرسوم التوضيحية المهنية تركز على القصص المصورة

- تفسير القصص المصورة كوسيلة للتعبير للعديد من الرسامين
- معرفة الجماليات المختلفة في التطوير البصري للقصص المصورة
- دراسة العناصر المرئية والسردية في القصص المصورة من نوع الأبطال الخارقين وفي نوع الخيال أو المغامرة.
- تحليل القصص المصورة في آسيا، مع دراسة رسمية للمانغا كمنتج تحريري ترفيهي في اليابان
- فهم الزخارف البصرية للمانجا والأنيمي وبنائها

الوحدة 7. مفهوم الفن (Concept Art)

- تقديم مفهوم الفن (Concept Art) كنموذج فني في البانوراما الإبداعية للمصمم والرسام المحترف
- تطبيق تقنيات النحت الاحترافية في المجال الرقمي
- التعرف على التركيب والتلوين ثلاثي الأبعاد للعناصر المختلفة التي سيتم تصميمها
- تقييم الأدوات الرقمية المتاحة لنمذجة الشخصية أو الكاريكاتير ودمج المتطلبات البصرية التي تمت دراستها مسبقًا
- محاكاة مشروع ثلاثي الأبعاد حقيقي، مع تقديم مفاهيم لغة الفيلم ومتطلبات الإخراج الفني

الوحدة 8. الرسم التوضيحي وفن رسم الحروف (lettering)

- الاستفادة من تخصص فن رسم الحروف (lettering) كوسيلة إبداعية للعمل وتحسين تقنيات الرسم المختلفة
- التعرف على الطباعة كصورة، وتوصيل المفاهيم من خلال إنشاء الحروف وتعديل تشريحها
- معرفة العلاقة بين الخط وفن رسم الحروف (lettering) والطباعة
- التحقيق في الترويج للطباعة من خلال الإعلان كمنصة لربط الفرد بالمشاعر التي يثيرها منتج معين.
- إبراز الطباعة من خلال الوسائط المختلفة: البيئة الرقمية، والشبكات الاجتماعية، والرسوم المتحركة، وما إلى ذلك.

الوحدة 9. الرسم التوضيحي في تصميم الأزياء

- تطبيق الرسوم التوضيحية الاحترافية على تصميم الأزياء كواحدة من أكثر طرق التصميم الحالية توحيدًا
- التعرف على دور الرسام في إنتاج وتوزيع مجموعات الأزياء المختلفة
- تنفيذ التطوير البصري للقطعة من خلال المراحل المقابلة لها
- تطبيق سلسلة من مبادئ الإنتاج الصناعي المرتبطة مباشرة بالموضة نفسها
- معرفة الاعتبارات التقنية ذات الأهمية الخاصة مثل صنع النماذج أو الطباعة، وربط إجراءاتها بالرسم التوضيحي نفسه

الوحدة 10. التقنيات والإجراءات في التوضيح

- دراسة تطبيق جماليات القرن العشرين الكلاسيكية على مشاريع التوضيح الجديدة، ودمج الرقمي مع التناظري
- تحليل الملصقات كمحرك دفع للرسامين العظماء وانعكاس لمسيرتهم الفنية.
- الاستفادة من نوع الفيلم كمشروع توضيحي للإنتاج الكبير والصغير
- دراسة تطبيق الرسم التوضيحي في المشاريع السمعية والبصرية مثل رسم خرائط الفيديو (video Mapping)
- التعمق في إجراءات نقل الرسم التوضيحي الرقمي إلى مشاريع أخرى مثل اللافتات وتصميم تجربة المستخدم

سوف تتجاوز محتويات هذا البرنامج أعلى توقعاتك، مما يمنحك الدفعة التي تحتاجها لوضع نفسك بشكل حاسم في قطاع الرسوم التوضيحية الاحترافية"

03
الكفاءات

يدفع الدفع المستمر والمنافسة في قطاع التصميم الرسامين إلى الحصول على محفظة مصقولة ومتقنة، قادرة على إظهار مهاراتهم في أساليب تتراوح من الرسوم الكاريكاتورية للقصص المصورة إلى الواقعية المفرطة للسينما أو الموضة. لهذا السبب، فإن المصمم الذي يقرر الحصول على الماجستير الخاص سيشهد أيضًا تعزيز مهاراته الإبداعية والعملية في مجالات متعددة، حيث يكون قادرًا على دمج المهارات الأكثر طلبًا وتقديرًا اليوم في منهجية عمله.

أتقن سير عملك وتكيف مع أنماط مختلفة مثل الرسوم المتحركة أو فن رسم الحروف (Lettering) بفضل الماجستير الخاص في الرسم التوضيحي الاحترافي"

الكفاءات العامة

- قم بالتطوير باستخدام أدوات التوضيح الاحترافية الرئيسية، وتكييف منهجية عملك مع المهمة المطلوبة
- تطوير المشاريع بجميع أنواعها، من أسلوب الرسوم المتحركة إلى الموضة أو السينما
- إتقان الرسم التوضيحي الاحترافي من منظور حديث ورقمي
- تطبيق تقنيات التوضيح الأكثر تقدمًا لتبسيط المشاريع والعمليات

"اكتسب المهارات المهنية التي ستجعلك تتميز بصفتك رسامًا محترفًا مرموقًا للغاية، مما يمنح تمييزًا فريدًا لعرض القيمة الخاص بك"

الكفاءات

- إجراء إدارة الألوان الصحيحة في كل من Adobe Photoshop Adobe Illustratorg
- انشاء صورة توضيحية باستخدام Procreate، والقيام بإدارة أدواتها وفرشها وتتبع الألوان
- التوضيح من خلال إزالة النص والسرد المدعوم بالصور حصريًا
- مرافقة الصور التي تم إنشاؤها باستخدام تقنيات رقمية متطورة للغاية مع النص نفسه.
- إنشاء مشاريع تفكر في الحركة والسرد البصري
- تطوير قصة فكاهية تتبع المراحل التي يتكون منها المشروع خطوة بخطوة
- تصميم سيناريوهات ثلاثية الأبعاد، مع تطبيق الجماليات التي تم عملها سابقًا
- رسم أسر مطبعية تعرف الإرشادات اللازمة لتطورها البصري
- دراسة وتحليل الاتجاهات في تصميم الأزياء
- إنشاء مشروع ألبوم مصور، يوضح بالتفصيل بشكل صحيح المراحل التي سيتم تنفيذها وأهداف تسليمه

04

الهيكل والمحتوى

لإنشاء تجربة أكاديمية عميقة وفعالة وممتعة، تتبع محتويات هذا الماجستير الخاص المنهجية التربوية لإعادة التعلم. هذا يعني أن المفاتيح والمواد الأكثر صلة بالرسوم التوضيحية الاحترافية يتم تقديمها للمصمم بشكل متكرر وتدريجي وتدريجي طوال المنهج الدراسي بأكمله. وبالتالي، يتم تحقيق تدريس وتعلم أكثر فعالية، مما يوفر ساعات عديدة من الدراسة التي يمكن استثمارها في الوسائط المتعددة الإضافية أو المحتوى التكميلي.

طور حياتك المهنية كرسام محترف بفضل تقنيات
ومنهجيات العمل الأكثر تقدمًا في مجالك"

الوحدة 1. الأدوات الموجودة في مجموعة Adobe

1.1. تصميم المشروع مع Adobe Photoshop
1.1.1. Photoshop كقماش لتوضيح
2.1.1. مزايا استخدام Photoshop لتصميم مشاريع الرسم التوضيحي
3.1.1. طبقات الرسم التوضيحي لدينا
4.1.1. تنسيقات الملفات المثلى والتصدير
2.1. تحسين فرشنا باستخدام Photoshop
1.2.1. الفرشاة بشكل افتراضي
2.2.1. تركيب الفرشاة
3.2.1. صقل الفرشاة
4.2.1. تقنيات التلوين باستخدام فرشنا
3.1. أدوات الألوان في Photoshop
1.3.1. اللون والتوازن البصري
2.3.1. الإختلاف
3.3.1. الضوء والتظليل
4.3.1. الوحدة التركيبية
4.1. تصميم الشخصيات باستخدام Photoshop
1.4.1. الرسم والرسومات
2.4.1. التحسين الخطي
3.4.1. التلوين والتعريف
4.4.1. التشطيبات النهائية
5.1. وسائط مختلطة في Photoshop
1.5.1. جمالية الكولاج
2.5.1. دمج الأنماط البصرية
3.5.1. تطبيق الموارد المختلطة
6.1. تصميم المشروع مع Adobe Illustrator
1.6.1. استخدام الموارد المتاحة
2.6.1. التنظيم البصري في مساحة العمل
3.6.1. وضع النماذج الأولية والتحقق من صحتها
4.6.1. إدارة الحجم واللون
7.1. الرسم التوضيحي للناقلات والطلاقة في الرسم التوضيحي
1.7.1. التحكم في الأوامر والإجراءات المثلى
2.7.1. التفكير في نظام متجه
3.7.1. الرسم الهندسي
8.1. تحسين الرسم في Illustrator
1.8.1. خلق الأنماط
2.8.1. القوام
3.8.1. تصميم السيناريوهات
4.8.1. إجراءات معقدة
9.1. الرسوم المتحركة باستخدام برنامج Illustrator After Effectsg
1.9.1. الرسوم المتحركة المتجهة
2.9.1. الأدوات الأساسية للإدارة
3.9.1. الاستمرارية والتطوير
4.9.1. تصدير الملفات وعرضها
10.1. الرسم التوضيحي والهوية المؤسسية لوسائل الإعلام الجديدة
1.10.1. الرسم التوضيحي كصورة مرئية للشركات
2.10.1. تطبيق وتعريف الموارد البصرية
3.10.1. تصميم هوية رسومية بدون شعار
4.10.1. التدقيق الرسومي لوسائط الإعلام

الوحدة 2. الرسم التوضيحي مع iPad

1.2. الرسم اليدوي
1.1.2. الاعتبارات الأولية
2.1.2. iPad كأداة
3.1.2. الجوانب الرسمية
4.1.2. الواجهة والتقنية
2.2. Procreate: تقنيات التوضيح الإبداعية
1.2.2. إنشاء مشروع
2.2.2. الأشكال
3.2.2. إدارة الأدوات
4.2.2. الفرشاة

3.2. Procreate: صورة مصورة
1.3.2. التحليلات
2.3.2. التوليف
3.3.2. التَخطِيط
4.3.2. الحشوة
4.2. التقنيات التقليدية مع Procreate
1.4.2. الرسم التقليدي على الكمبيوتر اللوحي (Tablet)
2.4.2. التظليل والتعقب
3.4.2. الحجم والتطوير
4.4.2. المناظر الطبيعية والواقع
5.2. الأنماط المرئية في Procreate
1.5.2. تصور النمط
2.5.2. المسارات والموارد
3.5.2. مزيج من التقنيات
6.2. الرسم التوضيحي الطبيعي
1.6.2. المناظر الطبيعية كوسيلة
2.6.2. معرفة البيئة
3.6.2. الضوء كحجم
4.6.2. بناء المناظر الطبيعية
7.2. رسم توضيحي واقعي
1.7.2. تعقيد الواقعية
2.7.2. التصور الفوتوغرافي
3.7.2. بناء نموذج واقعي
8.2. تصميم الرسوم المتحركة (cartoon) لـ Procreate
1.8.2. المراجع البصرية
2.8.2. التشريح والجسم
3.8.2. قصة الشخصية
4.8.2. بناء الشخصية
9.2. إنشاء القصة المصورة (Storyboard) في Procreate
1.9.2. كيف تحدد القصة المصورة (Storyboard) ؟
2.9.2. مراحل وعناصر القصة المصورة (Storyboard)
3.9.2. الرسوم المتحركة والقصة المصورة (Storyboard)
10.2. تطبيقات أخرى للتوضيح على iPad
1.10.2. لماذا من المهم مقارنة التطبيقات؟
2.10.2. التوضيح المتجه على iPad
3.10.2. رسم توضيحي للصور النقطية على iPad
4.10.2. رسم ثلاثي الأبعاد على iPad
5.10.2. تطبيقات الرسم التوضيحي الاحترافية على iPad

الوحدة 3. السرد الرقمي المطبق على التوضيح

1.3. كيفية تحويل السرد الرقمي إلى الرسم التوضيحي؟
1.1.3. السرد الرقمي
2.1.3. فن رواية القصص
3.1.3. الموارد المتوفرة
2.3. الثقافة الإلكترونية والفن الرقمي
1.2.3. ثقافة الفضاء الإلكتروني في القرن الجديد
2.2.3. الثقافة المطبقة على التكنولوجيا
3.2.3. رسامون ناجحون في البيئة الرقمية
3.3. الرسم التوضيحي السردي
1.3.3. رواية قصة
2.3.3. النص والصقل
3.3.3. الاستمرارية
4.3.3. عناصر سردية أخرى
4.3. الرسم التوضيحي والسيميائيات
1.4.3. السيميولوجيا في مجال التوضيح
2.4.3. الرمز كمورد
3.4.3. تركيبة الصورة
5.3. رسومات تتحدث عن نفسها
1.5.3. حذف النص
2.5.3. التعبير الجرافيكي
3.5.3. رسم التفكير في خطاب
4.5.3. الرسم الطفولي كنموذج

6.3. السرد الرقمي كمورد تعليمي
1.6.3. التطور السردي
2.6.3. البيئة الفائقة
3.6.3. بيئة الوسائط المتعددة
7.3. قوة سرد القصص (Storytelling)
1.7.3. الاستفادة من سرد القصص (Storytelling)
2.7.3. إدارة الخطاب
3.7.3. الإجراءات التكميلية
4.7.3. تطبيق الفوارق الدقيقة
8.3. الاتجاهات الرئيسية في الرسم التوضيحي
1.8.3. الفنانين الناجحين
2.8.3. الأنماط البصرية التي ميزت التاريخ
3.8.3. نسخ أو تحديد النمط الخاص؟
4.8.3. طلب العميل المحتمل
9.3. تقنيات التحسين البصري السردي
1.9.3. السرد البصري
2.9.3. الانسجام والتباين
3.9.3. التواصل مع التاريخ
4.9.3. الرموز البصرية
10.3. الهوية البصرية السردية للشخصية
1.10.3. تحديد الشخصية
2.10.3. السلوك والإيماءات
3.10.3. السيرة الذاتية
4.10.3. دعم الكلام والإسقاط الرسومي

الوحدة 4. الرسم التوضيحي التحريري

1.4. التفكير في الدعم
1.1.4. تصميم وتوضيح التحرير
2.1.4. النماذج المتاحة
3.1.4. الطباعة أم التصدير الرقمي؟
4.1.4. التسلسل الهرمي والنص
2.4. المرافقة الأدبية
1.2.4. النص يملي الرسومات
2.2.4. كيف نوضح ما نقرأه ؟
3.2.4. ما هي الجمالية الأنسب ؟
3.4. تقنيات التوضيح التحريرية
1.3.4. تقنية التحرير
2.3.4. الاعتبارات التقنية
3.3.4. ما وراء الصورة
4.4. الفكاهة الجرافيكية
1.4.4. القصص المصورة الجرافيكية
2.4.4. الفكاهة والتوضيح
3.4.4. التعبير والنقد
4.4.4. الوسائل والموارد
5.4. العلاقة بين النص والصورة
1.5.4. الطباعة في الرسم التوضيحي
2.5.4. الطباعة كصورة
3.5.4. الطباعة الإبداعية
4.5.4. التسلسل الهرمي بين النص والصورة
6.4. الرسم التوضيحي في المجلات
1.6.4. المجلة كدعم
2.6.4. لماذا التوضيح في المجلة؟
3.6.4. التنسيقات والمواصفات التقنية
4.6.4. اللمسات الأخيرة
7.4. الرسم التوضيحي في الكتالوجات أو الكتيبات
1.7.4. الكتالوج وتطبيقاته الجرافيكية
2.7.4. الهوية الجرافيكية للوسائط المطبوعة
3.7.4. الإمكانيات الإبداعية
4.7.4. هندسة الورق
8.4. الرسوم التوضيحية في الكتب والروايات
1.8.4. الرواية المصورة
2.8.4. درجة التقدير
3.8.4. الرسوم التوضيحية في قصص الأطفال

9.4. الرسم التوضيحي في الصحافة
1.9.4. البساطة الرسومية
2.9.4. مساحات للتوضيح
3.9.4. المراجع الرئيسية
4.9.4. الجدل الرسومي
10.4. التوضيح الرقمي المطبوع
1.10.4. الاعتبارات السابقة للطباعة
2.10.4. الاختبارات والمقارنة
3.10.4. الأحبار واستنساخ الألوان
4.10.4. محاكاة تقنية تقليدية على الورق

الوحدة 5. الرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة

1.5. الرسوم المتحركة كوسيلة توضيحية
1.1.5. الرسم للتحريك
2.1.5. الرسومات الأولى
3.1.5. المقاربات والفنون النهائية
4.1.5. الرسم التوضيحي مع الحركة
2.5. تعقيد الرسوم المتحركة
1.2.5. التكنولوجيا في مجال الرسوم المتحركة
2.2.5. مفاتيح لتحريك العناصر
3.2.5. الأساليب والتقنيات الجديد
3.5. نماذج النجاح في الرسوم المتحركة
1.3.5. الاعتراف بالنجاح
2.3.5. أفضل استوديوهات الرسوم المتحركة
3.3.5. الاتجاهات البصرية
4.3.5. الأفلام القصيرة والأفلام الروائية
4.5. التكنولوجيا الحالية في الرسوم المتحركة
1.4.5. ماذا نحتاج لتحريك الرسم التوضيحي؟
2.4.5. البرامج المتاحة للتحريك
3.4.5. إعطاء الحياة للشخصية والمكان
5.5. تصور قصة الرسوم المتحركة
1.5.5. المفهوم الجرافيكي
2.5.5. السيناريو والقصة المصورة (Storyboard)
3.5.5. نمذجة الأشكال
4.5.5. التطورات التقنية
6.5. تطبيق الرسم التوضيحي على حملة إعلانية
1.6.5. الرسم التوضيحي الإعلاني
2.6.5. المراجع
3.6.5. ماذا نريد أن نقول؟
4.6.5. ترجمة الأفكار إلى وسائط رقمية
7.5. التوليف الرسومي
1.7.5. الاقل هو الاكثر
2.7.5. التوضيح بدقة
3.7.5. الهندسة في التوضيح
8.5. تصميم قصة رسوم متحركة ثنائية الأبعاد
1.8.5. الرسم التوضيحي ثنائي الأبعاد
2.8.5. الاعتبارات الفنية في الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
3.8.5. سرد القصص بتقنية ثنائية الأبعاد
4.8.5. سيناريوهات ثنائية الأبعاد
9.5. تصميم قصة رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد
1.9.5. الرسم توضيحي ثلاثي الأبعاد
2.9.5. الاعتبارات الفنية في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
3.9.5. الحجم والنمذجة
4.9.5. المنظور في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
10.5. فن محاكاة ثلاثية الأبعاد بأبعاد ثنائية
1.10.5. الإدراك البصري في الرسوم المتحركة
2.10.5. القوام في الرسوم المتحركة
3.10.5. الضوء والحجم
4.10.5. المراجع البصرية

الوحدة 6. الرسوم التوضيحية المهنية تركز على القصص المصورة

1.6. القصص المصورة كوسيلة للتعبير
1.1.6. القصص المصورة كوسيلة اتصال رسومية
2.1.6. تصميم الرسوم الهزلية المرئية
3.1.6. استنساخ الألوان في القصص المصورة
2.6. تقنيات الرسوم الهزلية وتطورها
1.2.6. بدايات القصص المصورة
2.2.6. التطور الجرافيكي
3.2.6. الدوافع السردية
4.2.6. تمثيل العناصر
3.6. التفكير الرسمي
1.3.6. هيكل القصة المصورة
2.3.6. رواية القصة
3.3.6. تصميم الشخصيات
4.3.6. تصميم السيناريوهات
5.3.6. خطاب المشاهد
4.6. نوع الأبطال الخارقين
1.4.6. القصة المصورة للأبطال الخارقين
2.4.6. حالة القصة المصورة من Marvel
3.4.6. حالة القصة المصورة من DC
4.4.6. التصميم المرئي
5.6. النوع الرائع والمغامرة
1.5.6. النوع الخيالي
2.5.6. تصميم الشخصيات الرائعة
3.5.6. الموارد والمراجع البصرية
6.6. القصة المصورة في آسيا
1.6.6. المبادئ المرئية للرسم التوضيحي في آسيا
2.6.6. تصميم الخط في الشرق
3.6.6. السرد المرئي للقصص المصورة
4.6.6. التصميم الجرافيكي الشرقي
7.6. التطوير التقني للمانغا
1.7.6. تصميم المانغا
2.7.6. الجوانب الرسمية والهيكل
3.7.6. رواية القصص (Storytelling) والقصص المصورة
8.6. العلاقة بين المانغا والأنمي
1.8.6. الرسوم المتحركة في اليابان
2.8.6. ميزات الأنمي
3.8.6. عملية تصميم الأنمي
4.8.6. التقنيات البصرية في الأنمي
9.6. القصة المصورة في الوسائط الرقمية
1.9.6. القصة المصورة من خلال الشاشة
2.9.6. الرسوم المتحركة في القصة المصورة
3.9.6. توازن الألوان والرموز البصرية
4.9.6. هيكل الرسوم والأشكال
10.6. المشروع : تصميم قصة مصورة شخصية
1.10.6. تعريف الأهداف
2.10.6. القصة لتطويرها
3.10.6. الشخصيات والممثلين
4.10.6. تصميم السيناريوهات
5.10.6. الأشكال

الوحدة 7. مفهوم الفن (Concept Art)

1.7. ما هو مفهوم الفن (Concept Art)؟
1.1.7. تعريف واستخدام المفهوم
2.1.7. تطبيق مفهوم الفن على وسائل الإعلام الجديدة
3.1.7. التطوير الرقمي لمفهوم الفن (Concept Art)
2.7. اللون والتكوين الرقمي
1.2.7. اللوحة الرقمية
2.2.7. المكتبات ولوحات الألوان
3.2.7. التلوين الرقمي
4.2.7. تطبيق الملمس

3.7. تقنيات النحت التقليدية
1.3.7. الرسم التوضيحي الذي تم إحضاره للنحت
2.3.7. تقنيات النمذجة النحتية
3.3.7. القوام والحجم
4.3.7. مشروع النحت
4.7. الرسم والتركيب ثلاثي الأبعاد
1.4.7. الرسم بالتصميم ثلاثي الأبعاد
2.4.7. القوام الطبيعي والاصطناعي ثلاثي الأبعاد
3.4.7. دراسة حالة: الواقعية في ألعاب الفيديو
5.7. نمذجة الشخصيات والرسوم المتحركة
1.5.7. تعريف الحرف ثلاثي الأبعاد
2.5.7. البرمجيات المستخدمة
3.5.7. الدعم التقني
4.5.7. الأدوات المستخدمة
6.7. تعريف الكائنات والسيناريوهات
1.6.7. المشهد التوضيحي
2.6.7. تصميم السيناريو في الإسقاط المتساوي القياس
3.6.7. الكائنات التكميلية
4.6.7. زخرفة البيئة
7.7. اللغة السينمائية
1.7.7. سينما الرسوم المتحركة
2.7.7. الموارد الجرافيكية المرئية
3.7.7. الجرافيكات المتحركة
4.7.7. صورة حقيقية مقابل الرسوم المتحركة بالكمبيوتر
8.7. اللمسات والصقل الجمالي
1.8.7. الأخطاء الشائعة في التصميم ثلاثي الأبعاد
2.8.7. تقديم درجة أكبر من الواقعية
3.8.7. المواصفات التقنية
9.7. محاكاة لمشروع ثلاثي الأبعاد
1.9.7. التصميم الحجمي
2.9.7. الفضاء والحركة
3.9.7. الجماليات البصرية للعناصر
4.9.7. اللقطات النهائية
10.7. الاتجاه الفني للمشروع
1.10.7. وظائف التوجيه الفني
2.10.7. تحليل المنتج
3.10.7. الاعتبارات التقنية
4.10.7. تقييم المشاريع

الوحدة 8. الرسم التوضيحي وفن رسم الحروف (lettering)

1.8. عودة فن رسم الحروف (lettering)
1.1.8. فن رسم الحروف (lettering) والطباعة
2.1.8. تطور فن رسم الحروف (lettering)
3.1.8. الغرض من إنشاء فن رسم الحروف (lettering)
4.1.8. قواعد فن رسم الحروف (lettering)
2.8. الطباعة كتوضيح
1.2.8. الحرف كصورة
2.2.8. الطباعة كهوية
3.2.8. صورة الشركة والطباعة
3.8. تصميم عائلة الخطوط
1.3.8. التشريح المطبعي
2.3.8. التصميم الرباعي
3.3.8. الجوانب التقنية
4.3.8. العناصر الزخرفية
4.8. الخط وفن رسم الحروف (lettering) والطباعة
1.4.8. الخط في التصميم
2.4.8. إمكانية القراءة في فن رسم الحروف (lettering)
3.4.8. الطباعة الجديدة
5.8. تصور ورسم الحرف
1.5.8. التصميم الاحترافي فن رسم الحروف (lettering)
2.5.8. تحويل الحروف إلى صور
3.5.8. الرسم في الأبجدية المطبعية

6.8. فن رسم الحروف (lettering) والإعلان
1.6.8. الطباعة في الإعلان
2.6.8. ترويج المنتجات من خلال النص
3.6.8. التأثير البصري
4.6.8. الإقناع من خلال التسويق
7.8. الطباعة في بيئة الشركات
1.7.8. هوية الشركة من خلال الصور
2.7.8. ابتكار هوية بدون شعار
3.7.8. اللون والجمالية المطبعية
4.7.8. اللمسات الأخيرة وغيرها من التأثيرات
8.8. الطباعة في البيئة الرقمية
1.8.8. الطباعة في التطبيقات المحمولة
2.8.8. الطباعة في اللافتات الإعلانية
3.8.8. الطباعة في بيئة الويب
9.8. الطباعة في الرسوم المتحركة
1.9.8. الرسومات المتحركة
2.9.8. إرشادات الرسوم المتحركة للعمل مع الخطوط
3.9.8. التأثيرات والاعتبارات التقنية
4.9.8. المراجع الجمالية
10.8. تصميم فن رسم الحروف (lettering) للشبكات الاجتماعية
1.10.8. تفضيلات المستخدم الحالي على الشبكات الاجتماعية
2.10.8. تصور المحتوى على المنصات
3.10.8. التبادل الثقافي
4.10.8. فن رسم الحروف (lettering) على شبكات التواصل الاجتماعي

الوحدة 9. الرسم التوضيحي في تصميم الأزياء

1.9. تسويق الأزياء
1.1.9. هيكل سوق الأزياء
2.1.9. البحث والتخطيط
3.1.9. ترويج الموضة
4.1.9. االعلامات التجارية (branding) المطبقة على الموضة
2.9. دور الرسام في الموضة
1.2.9. أسس المصور الرقمي
2.2.9. الرسم التوضيحي في مجال الموضة
3.2.9. تطوير الموضة من خلال التصميم
3.9. التقنيات الإبداعية التي تركز على الموضة
1.3.9. الفن في العملية الإبداعية
2.3.9. تحديد مواقع أسواق الأزياء
3.3.9. منتج الموضة والعلامة التجارية
4.3.9. الاتجاهات الكلية والاتجاهات الجزئية
4.9. التطوير المرئي لقطعة أزياء
1.4.9. الرسم التوضيحي في تصميم الأزياء
2.4.9. المراجع المرئية للموضة
3.4.9. التقنيات التجريبية
4.4.9. اللون والنسيج
5.9. الجماليات في الموضة
1.5.9. الاتجاهات في تصميم الأزياء
2.5.9. االطليعة في تصميم الأزياء
3.5.9. الإلهام عند توضيح منتجات الموضة
4.5.9. التصميم الشامل في الموضة
6.9. التنمية الصناعية
1.6.9. الاعتبارات التقنية للتصميم
2.6.9. الإنتاج في الموضة
3.6.9. تقنيات الطباعة
7.9. توضيح حول الدعم
1.7.9. رسم توضيحي حول الدعامات المعقدة
2.7.9. أزياء مستوحاة من الرسم
3.7.9. الإنتاج الفني
8.9. المراجع العالمية في تصميم الأزياء
1.8.9. المصممون والمصممات العظماء
2.8.9. المساهمة الكبيرة للتنوير
3.8.9. الموضة في تصميم المجلة
4.8.9. التأثير من خلال اللون

9.9. تصميم الختم
1.9.9. الختم على القطعة
2.9.9. تطبيق التصميم الجرافيكي
3.9.9. تصميم النمط
4.9.9. الأزياء الراقية
10.9. المشروع: تصميم مجموعة الأزياء
1.10.9. أهداف النموذج الأولي
2.10.9. مبادئ التصميم لتوضيح المنتج
3.10.9. الرسومات والتنوير
4.10.9. العبوة (packaging) في تصميم الأزياء
5.10.9. الإنتاج والتوزيع

الوحدة 10. التقنيات والإجراءات في التوضيح

1.10. تطبيق جماليات القرن العشرين
1.1.10. المثالية البصرية
2.1.10. فن البوب في وسائل الإعلام الجديدة
3.1.10. الرسم التوضيحي السايكدلي
4.1.10. تطوير النمط الرجعي
2.10. رسم توضيحي موجه لتصميم المنتج
1.2.10. التعقيد الرسمي
2.2.10. التغليف (Packaging) الرجعية كمرجع رسومي
3.2.10. التصميم الاسكندنافي
4.2.10. التوجه البصري في التغليف (Packaging)
3.10. الرسم التوضيحي في اللافتات
1.3.10. الملصق كوسيلة للاتصال
2.3.10. الأغراض المرئية للملصق
3.3.10. تطبيق وسائل الإعلام الجديدة على الملصقات
4.10. الرسوم التوضيحية في هذا النوع من الأفلام
1.4.10. اللافتات في السينما
2.4.10. الملصقات في الرسوم المتحركة
3.4.10. الصناعة الرقمية
4.4.10. الإبداع في التكوين
5.10. الرسم التوضيحي في المشاريع السمعية والبصرية
1.5.10. رسم توضيحي للعرض في السيناريوهات
2.5.10. الرسم التوضيحي مع الحركة
3.5.10. رسم توضيحي لرسم خرائط الفيديو (Video Mapping)
4.5.10. تصميم المدرجات أو المساحات التفاعلية
6.10. التنوير في سوق العمل
1.6.10. تحضير الملفات
2.6.10. تسليم المنتجات
3.6.10. الاتصال بالطابعة أو الموردين
4.6.10. الاجتماع مع العميل
5.6.10. الميزانية النهائية
7.10. الرسم التوضيحي الموجه نحو اللافتات
1.7.10. الأيقونات العالمية
2.7.10. اللافتات الشاملة
3.7.10. دراسة الرموز
4.7.10. تصميم اللافتات
8.10. رسم توضيحي في تصميم UX
1.8.10. مبادئ توجيهية لتصميم واجهة بينية
2.8.10. تصميم الرسوم البيانية
3.8.10. توضيح النمط المرئي للواجهة
9.10. إنشاء حافظة مهنية
1.9.10. هيكل الحافظة
2.9.10. تصنيف العمل
3.9.10. توضيح الحافظة ونمذجتها
4.9.10. المواد والملحقات
10.10. المشروع: تصميم ألبوم صور
1.10.10. عرض المشروع
2.10.10. أهداف المشروع
3.10.10. موضوع المشروع
4.10.10. التطوير البصري للمشروع
5.10.10. الفنون النهائية والتشطيبات

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: ***Relearning*** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية ***(New England Journal of Medicine)***.

اكتشف منهجية *Relearning* (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.

مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

> يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح في حياتك المهنية"

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخداماً من قبل أفضل الكليات في العالم. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي نواجهه في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال البرنامج، سيواجه الطلاب عدة حالات حقيقية. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.

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 مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

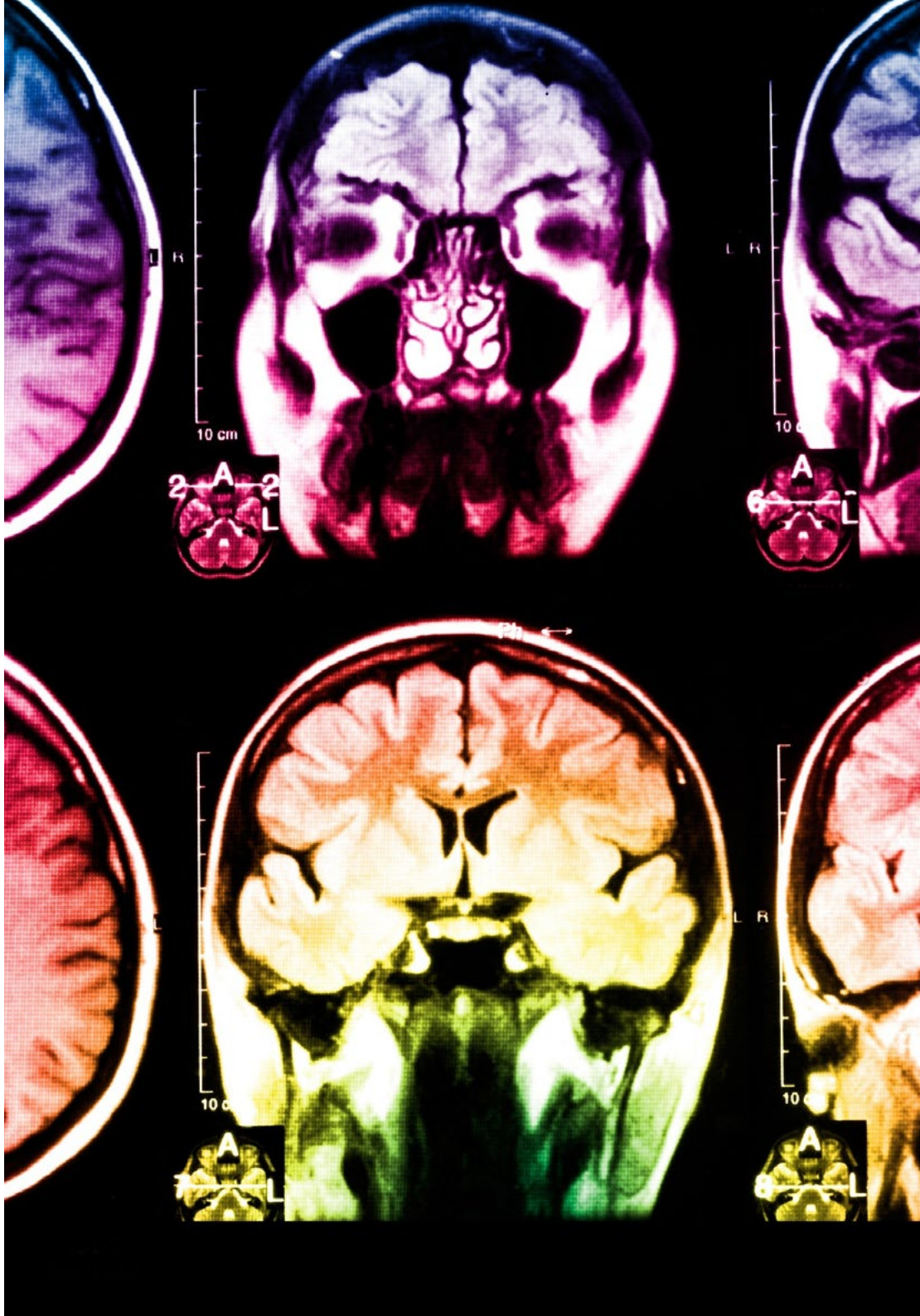
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

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

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:

المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

المحاضرات الرئيسية

هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

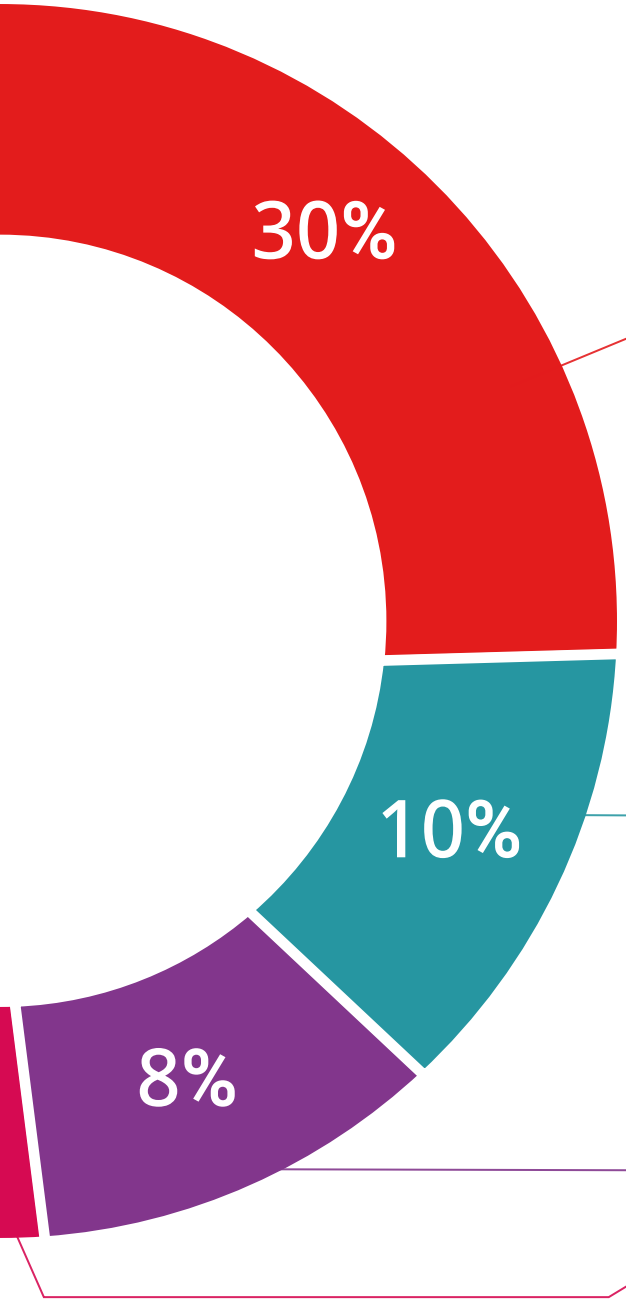
إن مفهوم ما يسمى *Learning from an Expert* أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات

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

قراءات تكميلية

المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية..من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.



دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل. حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

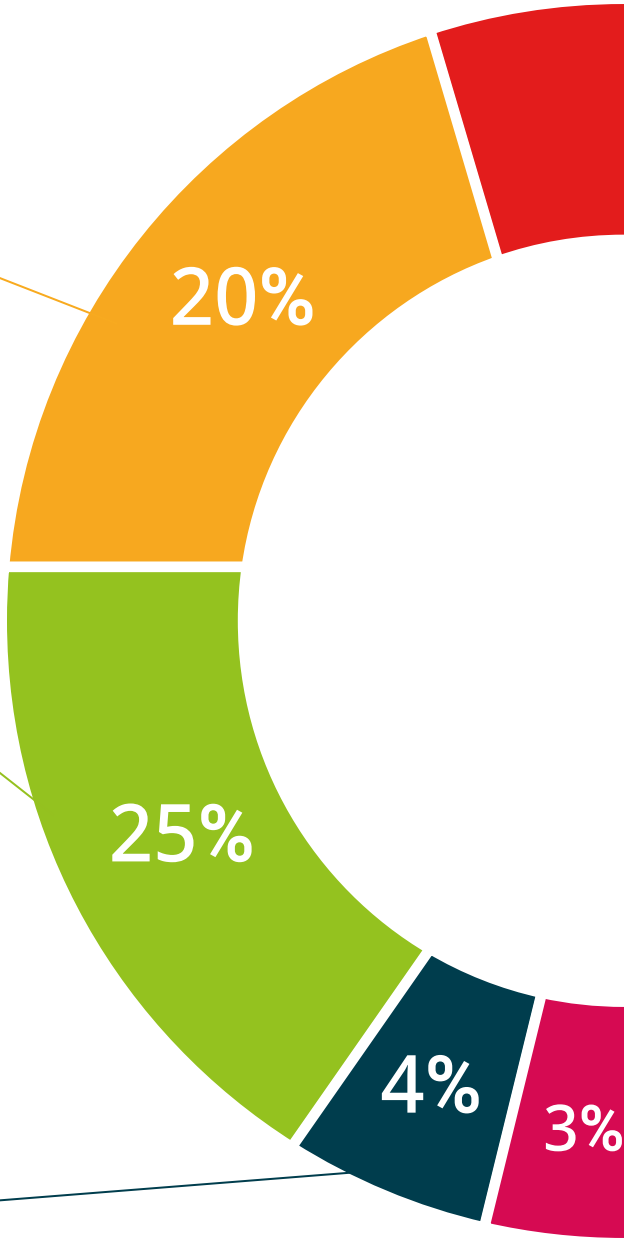
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوف بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية".

الاختبار وإعادة الاختبار

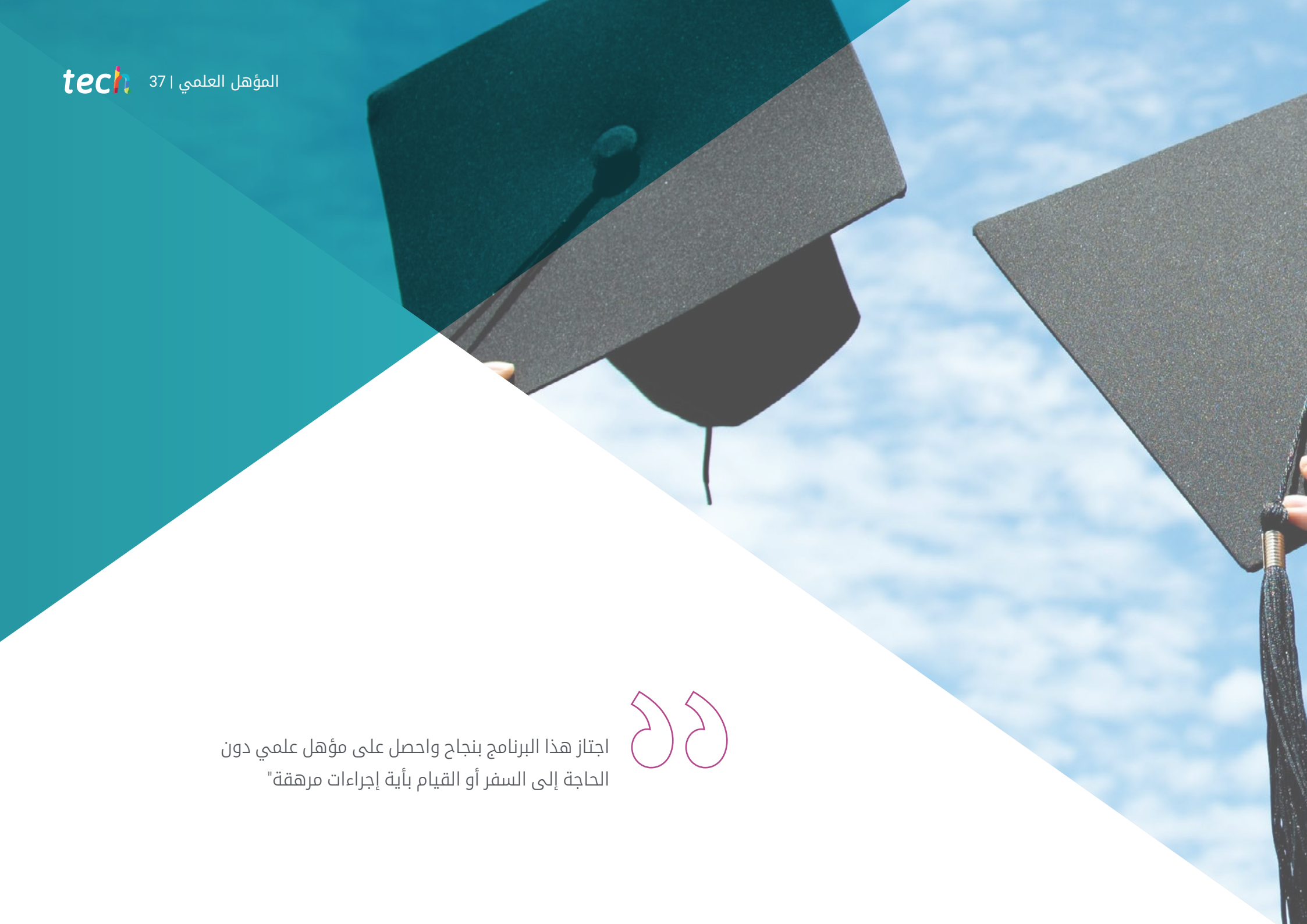
يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن درجة الماجستير الخاص في الرسم التوضيحي الاحترافي، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على درجة ماجستير خاص الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية



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

تحتوي درجة **الماجستير الخاص في الرسم التوضيحي الاحترافيعلى** البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **الماجستير الخاص** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**

إن المؤهل الصادرعن **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 الرسم التوضيحي الاحترافي**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **1500 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير خاص

في

الرسم التوضيحي الاحترافي

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

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

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

ماجستير خاص في الرسم التوضيحي الاحترافي

التوزيع العام للخطة الدراسية

نوع المادة	عدد الساعات
(OB) إجباري	1500
(OP) إختياري	0
(PR) الممارسات الخارجية	0
(TFM) مشروع تخرج الماجيستير	0
الإجمالي	1500

التوزيع العام للخطة الدراسية

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
1º	الأدوات الموجودة في مجموعة Adobe	إجباري	150
1º	الرسم التوضيحي مع iPad	إجباري	150
1º	السيد الرقمي المعلق على التوضيح	إجباري	150
1º	الرسم التوضيحي التجريدي	إجباري	150
1º	الرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة	إجباري	150
1º	الرسوم التوضيحية المفاهيمية تركز على القصص المصورة	إجباري	150
1º	مفاهيم الفن (Concept Art)	إجباري	150
1º	الرسم التوضيحي وفن رسم الحروف (lettering)	إجباري	150
1º	الرسم التوضيحي في تصميم الأزياء	إجباري	150
1º	التقنيات والإجراءات في التوضيح	إجباري	150

tech الجامعة التكنولوجية

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير خاص
الرسم التوضيحي الاحترافي

- 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
الرسم التوضيحي الاحترافي

tech الجامعة التيكنولوجية