

شهادة الخبرة الجامعية التلعيب في الشركة



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية التلعيب في الشركة

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 شهر
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول للموقع الإلكتروني : www.techitute.com/ae/education/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-gamification-company

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 20

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

يمكن أن يكون روتين العمل المكتبي مثيرًا للعديد من الموظفين، الذين يقعون فريسة لرتابة الحياة اليومية. وهذا قد يؤدي إلى خفض إنتاجية الشركة، لذلك من الضروري إيجاد حلول تحفز الموظفين على تقديم أفضل ما لديهم. وهنا يأتي دور التلعيب، مع إمكانية تحفيز العاملين من خلال إضافة عناصر اللعبة إلى مهامهم المعتادة. إن هذه النقلة النوعية في مجال العمل هي نقلة نوعية في مسائل العمل التي تقدمها TECH بهذه الشهادة، حيث توفر مستوى عالٍ من التدريب على استراتيجيات التلعيب التي تزيد من الديناميكية في الأقسام المختلفة. كل ذلك بتنسيق مرن بحيث يمكن للطلاب الدراسة من المنزل.



بفضل شهادة الخبرة الجامعية، سيذهب موظفو
مكتبك إلى العمل بطاقة متجددة"



شهادة الخبرة الجامعية هذه في التلعيب في الشركات تحتوي على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء فى التلعيب في العمل
- ♦ محتوياته البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصوره بها تجمع المعلومات العملية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- ♦ التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- ♦ محاضرات نظرية، وأسئلة للخبير، ومنتديات نقاشية حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردي
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

تتجاوز إمكانيات التلعيب حدود التعليم. تنطبق هذه التقنية التعليمية المبتكرة بشكل مثالي على قطاع المؤسسات والأعمال، حيث توفر عناصر تشجع على مشاركة الفريق مع تعزيز الشعور بالانتماء للشركة. وبالتالي، فإن دمج استراتيجيات التلعيب في الشركات هو ممارسة متنامية تجعل الموظفين يلعبون أثناء العمل بشكل متساوٍ.

إن تحقيق هذا التوازن يصب في مصلحة الشركة والموظفين أنفسهم، الذين سيرون كيف تمكنوا من خلال عناصر التصميم المرحة من أداء المهام الصعبة بجهد أقل. وبغض النظر عن وضع المكافآت في هذه الألعاب من عدمه، فقد ثبت أن هذه الاستراتيجيات تزيد من نسبة الدوامين في الدماغ، مما يجعلها أداة قيّمة لتقوية الفريق وبيئة العمل.

لهذا السبب، من المهم بشكل خاص أن يكون لدى الشركات متخصصون مدربون على تطوير التلعيب بشكل فعال، لذا فإن هذا الخيار الجامعي هو الحل. ومن هذا المنطلق، تم تصميم الشهادة من قبل خبراء نجحوا في تطبيق التلعيب والتلعيب في الشركات، وحل مشاكل الإنتاجية. وبهذه الطريقة، سيكشفون للطلاب جميع مفاتيح هذه الاستراتيجيات.

ولكن، في الوقت نفسه، تركز الخبرة الجامعية في مجال التلعيب في الشركة على الممارسة العملية، مما يتيح للطلاب أن يروا بأنفسهم فوائد هذا المجال. وبالتالي سوف يتفاعلون في بيئات تلعيب حقيقية. بالإضافة إلى ذلك، تتيح طبيعة هذا البرنامج عبر الإنترنت إمكانية دراسته من أي مكان تريده. مع وجود جهاز متصل بالإنترنت فقط، سيكون لدى الطلاب كل شيء تحت تصرفهم للتفوق في هذا المجال.

حسّن إنتاجية شركتك بشكل كبير باستخدام
استراتيجيات مبتكرة قائمة على اللعب"



اجعل مكان عملك معياراً في استخدام
تقنيات التلعيب. سجل الآن.

احصل على مستوى عالٍ من التدريب في
مجال التلعيب لتطبيقه في مختلف أقسام
شركتك، وتحسين ثقافة العمل"

احصل على أحدث المعارف في مجال التلعيب
في مكان العمل من خلال أكبر جامعة على
الإنترنت في العالم.

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 تدريباً 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

يهدف تصميم برنامج شهادة الخبرة الجامعية هذا إلى تخصص الطلاب في تطوير بيئات الألعاب في الشركة، وتزويدهم بالأدوات اللازمة لتنفيذها. إنه نهج من منظور عالمي حتى يتمكن الطلاب من رؤية جميع المجالات داخل مكان العمل التي تنطبق عليها هذه الألعاب بشكل مثالي. في نهاية الشهادة، فإن تحقيق الأهداف الموضوعة سيجعلهم يتفوقون في هذا المجال، مع وجود تقنيات تحفيز وحوافز قوية.



أتقن تقنيات التحفيز والتشجيع القوية
بفضل استراتيجيات التلعيب"





الأهداف العامة

- ♦ تحديد الميزانيات النفسية التربوية للابتكارات في التلعيب والموارد الرقمية
- ♦ تصميم التلعيب والألعاب الخاصة بك ، على المستويين الخاص والتجاري
- ♦ اختيار الألعاب القابلة للاستخدام في التعلم القائم على الألعاب وفقاً لاحتياجاتنا وأهدافنا
- ♦ تطبيق استراتيجيات التلعيب في بيئات العمل
- ♦ تطبيق استراتيجيات التلعيب في بيئات أكاديمية
- ♦ إدارة الفرق من خلال الألعاب
- ♦ قيادة التحول الرقمي في مراكزها
- ♦ التعرف على عناصر المدرسة الرقمية الجديدة
- ♦ تحويل فصولك للتكيف مع النموذج التعليمي الجديد
- ♦ إكمال مجلد الابتكارات في مجال التلعيب ، التعلم القائم على الألعاب والموارد الرقمية



شاهد بنفسك المزيج بين المتعة
والإنتاجية من خلال التفاعل مع بيئات
حقيقية قائمة على الألعاب"



الأهداف المحددة

الوحدة 1. إعداد اللوحة: الجوانب النفسية والتربوية

- ♦ تطبيق المعرفة المكتسبة من حيث التقييم المباشر وغير المباشر للتعليم، مع وجود أساس نظري جيد، من أجل حل أي مشكلة تنشأ في بيئة العمل، والتكيف مع التحديات الجديدة المتعلقة بمجال دراستهم
- ♦ دمج المعرفة المكتسبة حول تكنولوجيا التعليم، وكذلك التفكير في الآثار المترتبة على الممارسة المهنية، وتطبيق القيم الشخصية عليها، وبالتالي تحسين جودة الخدمة المقدمة
- ♦ تطوير مهارات التعلّم الذاتي التي تسمح لهم بمواصلة التدريب من أجل تحقيق أفضل أداء لوظيفتهم

الوحدة 2. التلعيب في الشركة. الموارد البشرية التسويق والمبيعات

- ♦ تطوير استراتيجيات تحفيزية من خلال التحديات المشتركة
- ♦ تطبيق أدوات لتعزيز التعاون الرقمي
- ♦ تحديد استراتيجيات لتعزيز التحفيز في مجموعة العمل
- ♦ زيادة القدرة على تحليل أداء المجموعة
- ♦ التعامل مع المهام المتكررة بطريقة مختلفة

الوحدة 3. التلعيب في الشركة 2: إدارة الفرق

- ♦ إدارة بيئة العمل بأكثر الطرق فعالية ووظيفية ممكنة
- ♦ اكتساب استراتيجيات لتوليد ألعاب عالية الجودة
- ♦ تحويل لوحة التحكم إلى سيناريو لعب بالكامل
- ♦ العمل مع تطبيقات الويب والتطبيقات لإدارة تطوير العمل القائم على التلعيب
- ♦ اكتساب استراتيجيات لاستخدام عناصر التلعيب المختلفة
- ♦ تطوير المهام الفردية ونماذج التقييم الخاصة بها
- ♦ تطوير المهام الجماعية ونماذج التقييم الخاصة بها



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يؤكد الفريق التدريسي الذي أدرجت TECH في هذه الدرجة العلمية على التزام الجامعة بأعلى المعايير التعليمية من أجل تعزيز قابلية التوظيف والتطوير المهني. ومن هذا المنطلق، تضم الجامعة في هيئة التدريس بها معلمين مرموقين خبراء في استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات. يتمتع هؤلاء المعلمون بخبرة واسعة في مشاريع التلعيب في مكان العمل لتحسين رفاة الموظفين وإنتاجية الشركات.

سيرافك أفضل المحترفين المتخصصين في مجال
التلعيب أثناء تجربتك التعليمية"



هيكل الإدارة

د. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ مدرس متخصص في التاريخ المعاصر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
- ♦ رئيس الدراسات في مدرسة JABY
- ♦ معلم متميز في شركة Apple
- ♦ أستاذ بجامعة Alcalá و Complutense
- ♦ خريج الفلسفة والآداب والتاريخ من جامعة Alcalá
- ♦ أخصائي في التلعيب والفصول الدراسية المعكوسة و الانتقال الرقمي
- ♦ مؤلف محتوى التاريخ في مشروع Geniox الصادر عن مطبعة جامعة أكسفورد



أ. Albiol Martín, Antonio

- ♦ منسق تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بمدرسة JABY
- ♦ رئيس قسم اللغة الإسبانية والعلوم الإنسانية
- ♦ أستاذ اللغة الإسبانية وآدابها
- ♦ بكالوريوس في علم الفلسفة من جامعة Complutense في Madrid
- ♦ ماجستير في الدراسات الأدبية، جامعة Complutense بمدريد
- ♦ ماجستير في التعليم وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، متخصص في التعليم الإلكتروني، جامعة Oberta في كاتالونيا



الأساتذة

د. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ كاتب متخصص في علم النفس وعلوم الأعصاب
- ♦ مؤلف مادة مفتوحة لعلم النفس وعلوم الأعصاب
- ♦ ناشر علمي
- ♦ دكتوراة في علم النفس
- ♦ بكالوريوس في علم النفس. جامعة اشبيلية
- ♦ ماجستير في العلوم العصبية والبيولوجيا السلوكية. جامعة Pablo de Olavide، إشبيلية
- ♦ خبير في منهجية التدريس. جامعة لا سال (la Salle)
- ♦ أخصائي جامعي في التنويم المغناطيسي السريري، العلاج بالتنويم المغناطيسي. الجامعة الوطنية للتعليم عن بعد
- ♦ دبلوم في الدراسات الاجتماعية، إدارة الموارد البشرية، إدارة شؤون الموظفين. جامعة اشبيلية
- ♦ خبير في إدارة المشاريع وإدارة الأعمال والتنظيم. اتحاد الخدمات U.G.T
- ♦ مدرب المدربين المدرسة المعتمدة لعلماء النفس في الأندلس

أ. Herrero González, Jesús

- ♦ خبير نفسي في الألعاب والتلعيب
- ♦ أخصائي في Devir
- ♦ متخصص في سلسلة محلات الهوايات والألعاب Poly
- ♦ دكتوراه في علم النفس
- ♦ ماجستير في التربية
- ♦ خبير في الألعاب والتلعيب

أ. Martín Centeno, Óscar

- ♦ كاتب ومحاضر
- ♦ رئيس مجلس إدارة التعليم ما قبل المدرسي والابتدائي والتعليم الخاص في منطقة مدريد
- ♦ مدير مدرسة Santo Domingo الأولية والابتدائية والإعدادية في Algete مدريد
- ♦ مخرج أفلام وثائقية، ومقترحات تعليمية متعددة الوسائط ومقاطع فيديو فنية لمتحف المركز الوطني للفنون رينا صوفيا، ومتحف Thyssen-Bornemisza الوطني ومجلس مدينة Málaga
- ♦ تدريب المعلمين في مقاطعة مدريد في دورات تدريبية حول تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي والموارد الرقمية وتشجيع القراءة في العصر الرقمي.
- ♦ درجة الماجستير في القيادة وإدارة المراكز التعليمية
- ♦ بكالوريوس في التاريخ وعلوم الموسيقى
- ♦ خريج تربية موسيقية
- ♦ جائزة فلورنتينو بيريز إمييد الدولية لأكاديمية Real Academia Sevillana de Buenas Letras عن كتابه الأول Espejos enfrentados (المرايا المتقابلة)
- ♦ جائزة Nicolás del Hierro للشعر عن ديوانه الثاني Las Cántigas del Diablo (سياط الشيطان)
- ♦ جائزة Paul Beckett الدولية عن كتابه الثالث Sucio tango del alma من قبل مؤسسة فالبارايسو

الهيكل والمحتوى

يستكشف هيكل محتوى شهادة الخبرة الجامعية أساسيات التلعيب وكيفية تطبيقه في الأقسام الرئيسية مثل التسويق أو الموارد البشرية أو المبيعات. وبالمثل، يؤكد المنهج على العناصر ذات الصلة مثل أنظمة التسجيل التي يمكن تطبيقها في الألعاب أو استخدام تطبيقات الويب والتطبيقات لإدارة عملية التلعيب.





حل أفضل الطرق لقياس نتائج الألعاب التي
تلعبها في بيئة عملك "



الوحدة 1. إعداد اللوحة: الجوانب النفسية والتربوية

- 1.1 عملية التدريس
 - 1.1.1 تعريف التعلم
 - 2.1.1 خصائص التعلم
 - 2.1 العمليات المعرفية للتعلم
 - 1.2.1 العمليات الأساسية
 - 2.2.1 العمليات العليا
 - 3.1 الإدراك وراء المعرفة في التعلم
 - 1.3.1 الإدراك في التعلم
 - 2.3.1 وراء المعرفة في التعلم
 - 4.1 تقييم التعلم
 - 1.4.1 التقييمات المباشرة
 - 2.4.1 التقييمات الغير مباشرة
 - 5.1 صعوبات التعلم
 - 1.5.1 النقص في المهارات
 - 2.5.1 الصعوبات البيئية
 - 6.1 دور ألعاب في النمو
 - 1.6.1 الدور الاجتماعي للعب
 - 2.6.1 اللعب العلاجي
 - 7.1 دور ألعاب في التعلم
 - 1.7.1 تعلم المعارف
 - 2.7.1 التعليم الإجرائي
 - 8.1 التكنولوجيا التعليمية
 - 1.8.1 المدرسة 0.4
 - 2.8.1 المهارات الرقمية
 - 9.1 الصعوبات التكنولوجية
 - 1.9.1 الوصول للتكنولوجيا
 - 2.9.1 القدرات التكنولوجية
 - 10.1 الموارد التكنولوجية
 - 1.10.1 المدونات والمنتديات
 - 2.10.1 Wikis و YouTube

الوحدة 2. التلعيب في الشركة. الموارد البشرية التسويق والمبيعات

- 1.2 التلعيب في الشركة
 - 1.1.2 لماذا التلعيب في الشركة؟
 - 2.1.2 القدرات الخارقة للتلعيب (+)
 - 3.1.2 مساوئ التلعيب (-)
- 2.2 لزيادة مبيعاتنا، لهذا السبب وُجد التلعيب في الشركة، أليس كذلك؟
- 3.2 التسويق فن الرغبة
 - 1.3.2 ماذا تقول؟ التواصل
 - 2.3.2 أريد إعجاب: وسائل التواصل الاجتماعي
- 4.2 الموارد البشرية التلعيبية
 - 1.4.2 أنت تستحق ذلك: الاهتمام والإدارة والاحتفاظ بالمواهب
 - 2.4.2 هذا هو ما نحن عليه: ترسيخ ثقافة الشركة
 - 3.4.2 أشارك! التحفيز والامتنان للبيروقراطية الداخلية
- 5.2 ولم لا ... الدائنون!

الوحدة 3. التلعيب في الشركة 2: إدارة الفرق

- 1.3 كيف تلعب هذه اللعبة؟
 - 1.1.3 المفاهيم العامة
 - 2.1.3 السرد الخاص بالتلعيب المشترك
 - 3.1.3 إدارة المهام بالتلعيب
 - 4.1.3 مراقبة الأفعال
- 2.3 هنا نلعب جميعا
 - 1.2.3 التحفيز من خلال التحديات المشتركة
 - 2.2.3 خط سير العمل كرحلة مشتركة
 - 3.2.3 التعاون في القرية الرقمية
- 3.3 لقد تحمسنا
 - 1.3.3 تحديد موقع العقد لتحفيز الشبكة بأكملها
 - 2.3.3 تحويل المهام المتكررة إلى تحديات محفزة
 - 3.3.3 تحويل البيئة من خلال الإجراءات المشتركة
 - 4.3.3 كيفية جعل التعاون حالة مربحة للجانبين
 - 5.3.3 إمكانيات تحويل مهمة صغيرة إلى مهمة تحويلية
 - 6.3.3 الإعدادات غير الرسمية: محادثة موجهة من خلال استراتيجيات التلعيب

- 10.3. لنقم بالعدّ
- 1.10.3. التقييم الأولي: نقطة البداية لقصتنا
 - 2.10.3. التقييم الإجرائي: تقييم تطوير السرد لتقييم الأداء وإجراء التعديلات
 - 3.10.3. مراجعة فعالية العمليات
 - 4.10.3. مراجعة الأدوار كصيغة لتقييم العمل الفردي
 - 5.10.3. تقييم العلاقة بين مختلف المشاركين وسهولة سير العمليات وسلاستها
 - 6.10.3. تقييم مدى تحقيق التحدي
 - 1.6.10.3. جمع التقييم النهائي
 - 2.6.10.3. الاحتفال المشترك بالتحديات التي تم تحقيقها
 - 7.10.3. النتائج القابلة للقياس
 - 1.7.10.3. المستويات
 - 2.7.10.3. الميديات
 - 3.7.10.3. النقط

- 4.3 كانت لدينا فكرة رائعة
- 1.4.3. التاريخ يتطور بمشاركة الجميع
 - 2.4.3. يصبح السرد هو مخطط Gantt الخاص بنا.
 - 3.4.3. إدارة العمل من خلال إدارة التاريخ
- 5.3 رفع النتيجة
- 1.5.3. تركّز الشارات على الإدارة وليس على الجائزة
 - 2.5.3. التفويض رسمي هو خطاب مسؤولية
 - 3.5.3. استراتيجيات إنشاء قنوات للاستفادة من الاستقلالية الإدارية
- 6.3 لقد انتقلت للتو من شاشة إلى أخرى
- 1.6.3. مفهوم المستوى ضمن العمل المشترك
 - 2.6.3. إمكانيات توزيع الوظائف على أساس متدرج
- 7.3 مجلس الحكماء
- 1.7.3. المجتمع الذي يعمل بشكل تعاوني يتعلم أيضًا بشكل تعاوني.
 - 2.7.3. ربط المعرفة الفردية من السرد المشترك
 - 3.7.3. طرق مشاركة المعرفة والتعليم داخلياً وتحفيز الأشخاص الرئيسيين.
- 8.3 يعمل هذا الفريق لأننا لسنا متشابهين في أي شيء.
- 1.8.3. أدوار العمل على أساس أدوار اللعبة
 - 2.8.3. خصائص الأدوار المختلفة في السرد المشترك
 - 3.8.3. الأشخاص الذين يولدون القصص: التحولات السردية من المدخلات الفردية
- 9.3 حيل الساحر
- 1.9.3. تحويل لوحة التحكم إلى سيناريو لعب
 - 2.9.3. تطبيقات الويب والتطبيقات لإدارة التلعيب
 - 3.9.3. البيئات الافتراضية والبيئات المادية والعلاقة والارتباط بينهما

استكشف الإمكانيات السردية لهذه
الألعاب لإشراك موظفيك"



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 إنجلاند الطبية (*New England Journal of Medicine*).

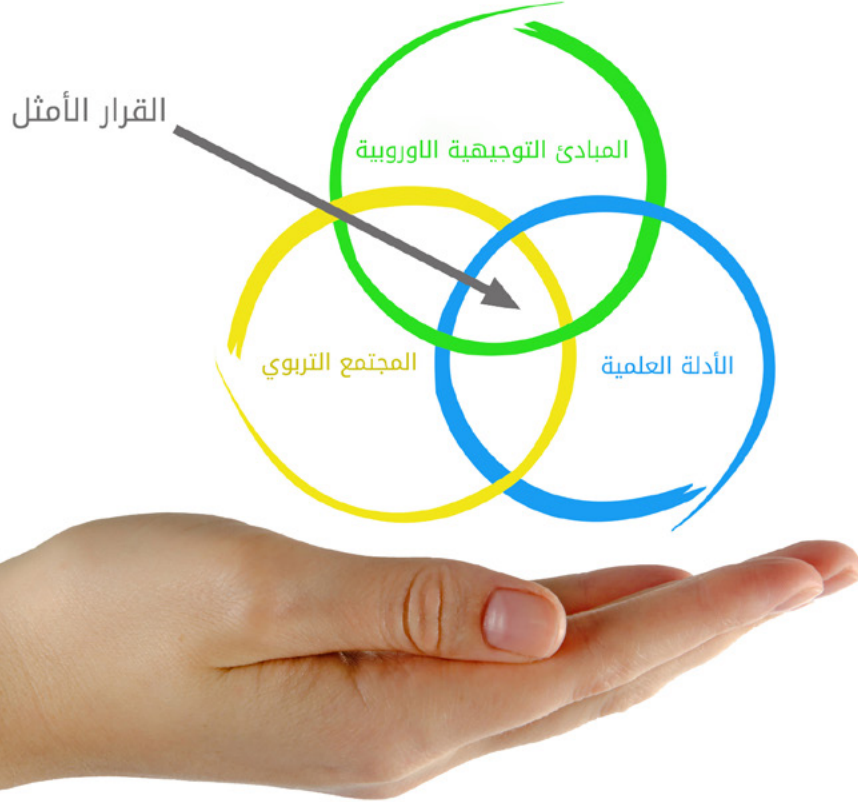


اكتشف منهجية *Relearning* (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"



في كلية التربية بجامعة TECH نستخدم منهج دراسة الحالة

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ خلال البرنامج، سيواجه الطلاب حالات محاكاة متعددة، بناءً على مواقف واقعية يجب عليهم فيها التحقيق ووضع فرضيات، وأخيراً حل الموقف. هناك أدلة علمية وفيرة على فعالية المنهج.



مع جامعة TECH يمكن للمُدرِّب أو المعلم أو المدرس تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم.

إنها تقنية تنمي الروح النقدية وتعد المُدرِّب لاتخاذ القرار والدفاع عن الحجج وتباين الآراء.



هل تعلم أن هذا المنهج تم تطويره عام 1912 في جامعة هارفارد للطلاب دارسي القانون؟ وكان يتمثل منهج دراسة الحالة في تقديم مواقف حقيقية معقدة لهم لكي يقوموا باتخاذ القرارات وتبرير كيفية حلها. وفي عام 1924 تم تأسيسها كمنهج تدريس قياسي في جامعة هارفارد"

تُبرر فعالية المنهج بأربعة إنجازات أساسية:

1. المربون الذين يتبعون هذا المنهج لا يحققون فقط استيعاب المفاهيم، ولكن أيضاً تنمية قدراتهم العقلية من خلال التمارين التي تقيم المواقف الحقيقية وتقوم بتطبيق المعرفة المكتسبة.
2. يركز منهج التعلم بقوة على المهارات العملية التي تسمح للمربين بالاندماج بشكل أفضل في الممارسات اليومية.
3. يتحقق استيعاب أبسط وأكثر كفاءة للأفكار والمفاهيم بفضل عرض الحالات التي نشأت عن التدريس الحقيقي.
4. يصبح الشعور بكفاءة الجهد المستثمر حافزاً مهماً للغاية للطلاب، مما يترجم إلى اهتمام أكبر بالتعلم وزيادة في الوقت المخصص للعمل في المحاضرة الجامعية.

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*.



سوف يتعلم المُربّي من خلال الحالات الحقيقية وحل
المواقف المعقدة في بيئات التعلم المحاكاة. تم تطوير
هذه المحاكاة من أحدث البرامج التي تسهل التعلم الغامر.

في طليعة المناهج التربوية في العالم، تمكنت منهجية إعادة التعلم من تحسين مستويات الرضا العام للمهنيين، الذين أكملوا دراساتهم، فيما يتعلق بمؤشرات الجودة لأفضل جامعة عبر الإنترنت في البلدان الناطقة بالإسبانية (جامعة كولومبيا).

من خلال هذه المنهجية، قمنا بتدريب أكثر من 85000 فُرْبِي بنجاح لم يسبق له مثيل في جميع التخصصات. تم تطوير منهجيتنا التربوية 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 تخصصك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانباً فننساها ثم نعيد تعلمه). لذلك، يتم دمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي.

النتيجة الإجمالية التي حصل عليها نظامنا للتعلم هي 8.01، وفقاً لأعلى المعايير الدولية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعدَّة بعناية للمهنيين:

المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المربين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموماً حقاً.

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

أحدث التقنيات والإجراءات التعليمية المعروضة في الفيديوهات



تقدم TECH للطالب أحدث التقنيات وأحدث التطورات التعليمية والتقنيات الرائدة في الوقت الراهن في مجال التعليم. كل هذا، بصيغة المتحدث، كل هذا، بأقصى دقة، في الشرح والتفصيل لاستيعابه وفهمه. وأفضل ما في الأمر أنه يمكنك مشاهدتها عدة مرات كما تريد.

ملخصات تفاعلية

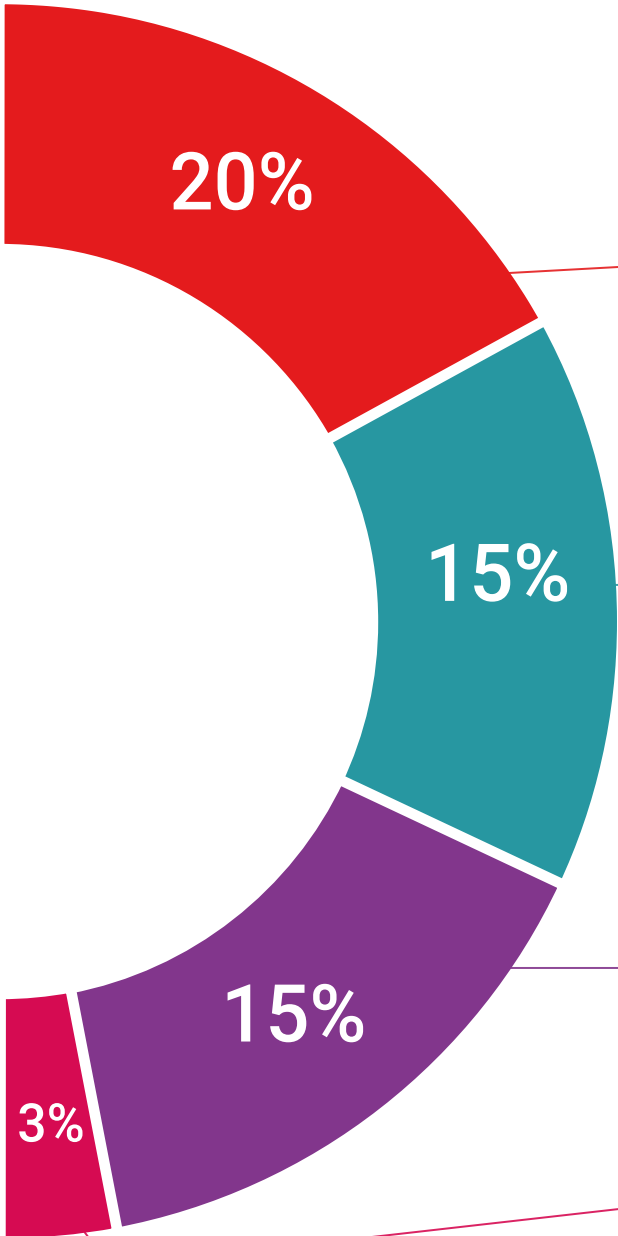


يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة. اعترفت شركة مايكروسوفت بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية".

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.





تحليل الحالات التي تم إعدادها من قبل الخبراء وإرشاد منهم

يجب أن يكون التعلم الفعال بالضرورة سياقياً. لذلك، تقدم TECH تطوير حالات واقعية يقوم فيها الخبير بإرشاد الطالب من خلال تنمية الانتباه وحل المواقف المختلفة: طريقة واضحة ومباشرة لتحقيق أعلى درجة من الفهم.



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.



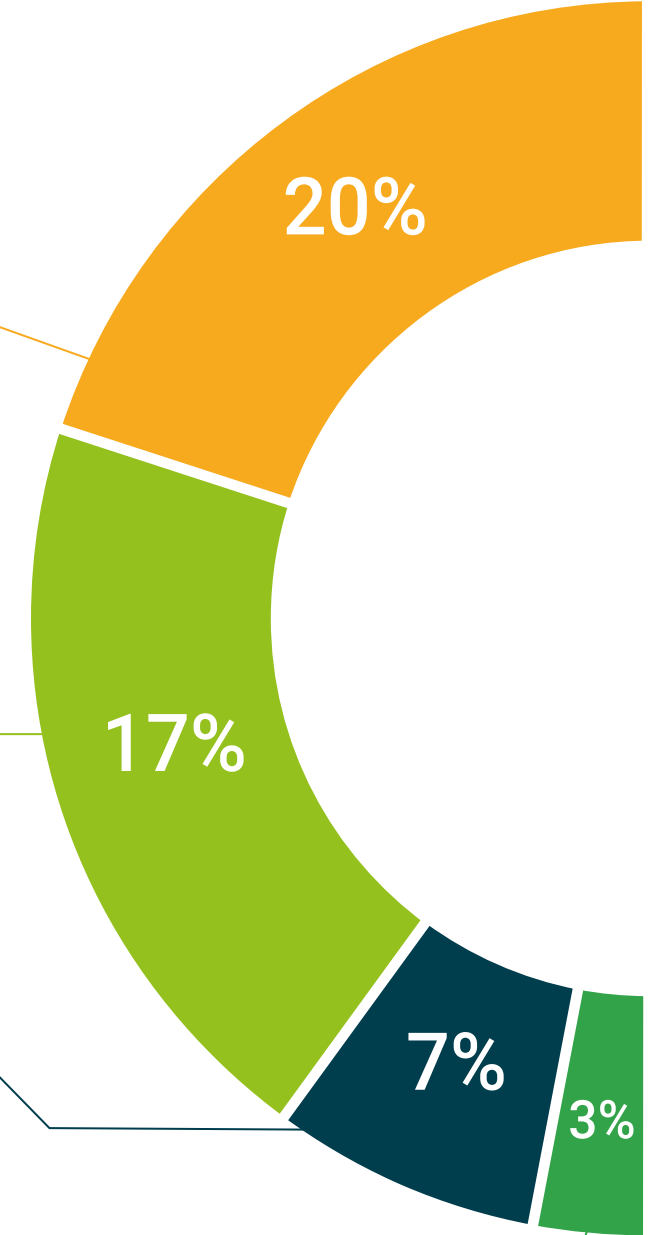
المحاضرات الرئيسية

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.



إرشادات توجيهية سريعة للعمل

تقدم جامعة TECH المحتويات الأكثر صلة بالمحاضرة الجامعية في شكل أوراق عمل أو إرشادات توجيهية سريعة للعمل. إنها طريقة موجزة وعملية وفعالة لمساعدة الطلاب على التقدم في تعلمهم.



المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في التلعيب في الشركة، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثًا، الوصول إلى درجة الماجستير الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



هذه شهادة الخبرة الجامعية في التلعيب في الشركة على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدثا في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية

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

المؤهل العلمي: شهادة الخبرة الجامعية في التلعيب في الشركة

اطريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 شهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الحاضر المعرفة

الابتكار

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الجودة

المعرفة

شهادة الخبرة الجامعية

التغيب في الشركة

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية التلعيب في الشركة