

شهادة الخبرة الجامعية  
النحت الرقمي لأشباه البشر  
والشعر والملابس والحيوانات



الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

## شهادة الخبرة الجامعية النحت الرقمي لأشباه البشر والشعر والملابس والحيوانات

- « طريقة التدريس: عبر الإنترنت
- « مدة الدراسة: 6 أشهر
- « المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: عبر الإنترنت

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: [www.techtitute.com/information-technology/postgraduate-diploma/postgraduate-diplom-digital-sculpture-humanoids-hair-clothes-animals](http://www.techtitute.com/information-technology/postgraduate-diploma/postgraduate-diplom-digital-sculpture-humanoids-hair-clothes-animals)

# الفهرس

01

المقدمة

ص 4

02

الأهداف

ص 8

03

هكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

ص 12

04

الهكل والمحتوى

ص 16

05

المنهجية

ص 22

06

المؤهل العلمى

ص 30

# المقدمة

يُعد النحت الرقمي نشاطًا معقدًا تتداخل فيه العديد من العوامل من أجل تحقيق تشطيبات مناسبة وواقعية. بدءًا من العمل على أسطح الأجسام والعناصر، مرورًا بإنشاء الأسطح والتضاريس، ووصولاً إلى وضع أدق تفاصيل أشباه البشر والشعر والملابس والحيوانات. يتم تطبيق النحت الرقمي بشكل متزايد في المجتمع وفي البيئات التكنولوجية التي تتطلب مخططات أو نماذج أو نماذج ثلاثية الأبعاد، حيث يمكن تحقيق نتائج مشابهة جدًا للواقع بطريقة اقتصادية للغاية. لهذا السبب، يتزايد الطلب على الخبراء التقنيين في هذا المجال. صُمم هذا التدريب ليتخصص المحترفون في وضع التفاصيل الدقيقة للشخصيات والحيوانات والمخلوقات دون الحاجة إلى إهمال المشاريع الشخصية أو المهنية الأخرى، حيث أن طريقة التدريب عبر الإنترنت تفضل نظام التعلم الذاتي.



يُفضل هذا البرنامج عبر الإنترنت في النحت الرقمي لأشباه  
البشر والشعر والملابس والحيوانات، والقدرة على تكيفه  
مع الظروف المهنية والشخصية الأخرى"



هذه شهادة الخبرة الجامعية في النحت الرقمي لأشياء البشر والشعر والملابس والحيوانات تحتوي على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في النمذجة ثلاثية الأبعاد والنحت الرقمي
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والرعاية العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية.
- ♦ التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- ♦ كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

تهدف شهادة الخبرة الجامعية هذه في النحت الرقمي لأشياء البشر والشعر والملابس والحيوانات إلى تزويد الطالب بالمعرفة في علم التشريح البشري والحيواني لتطبيقه على العملية اللاحقة للنمذجة والتركيب والإضاءة والعرض بدقة، وكذلك لتلبية المتطلبات في إنشاء الشعر والملابس لألعاب الفيديو والأفلام والطباعة ثلاثية الأبعاد والواقع المعزز والافتراضي.

لهذا الغرض، يلقي المنهج نظرة على أداة Substance Painter. يتناول هذا القسم أيضًا التركيب في النحت الرقمي، بدءًا من استخدام خرائط نسيج PBR والمواد، واستخدام معدّلات التركيب وتطبيق مولدات الخرائط البرمجية. نتعمق أيضًا في Bake التركيبات والتعامل مع التركيبات لتوليد تحسينات في النمذجة واستخدام أنظمة الاستيراد والتصدير بين البرامج.

من ناحية أخرى، يتعمق قسم آخر في عملية إنشاء الآلات، بدءًا من: إنشاء وتوصيف ونمذجة الروبوتات والمركبات و cyborgs وبنفس الطريقة تطوير هذه الأشكال. بالإضافة إلى ذلك، يركز على التعامل مع أقنعة النمذجة الداخلية، وتكييف النمذجة مع جماليات مختلفة، وإنشاء استوديو إضاءة في Arnold، والتعامل مع العرض في الجماليات الواقعية وغير الواقعية، وإطلاق render Wireframe

يخصص هذا التدريب أيضًا قسمًا لمفهوم Humanoid حيث يتم التركيز على إتقان وتطبيق التشريح على النحت البشري، بالإضافة إلى تعلم الطوبولوجيا الصحيحة للنماذج لاستخدامها في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والطباعة ثلاثية الأبعاد وتوصيف الشخصيات البشرية وتصميمها. من ناحية أخرى، يغطي المحتوى أيضًا إعداد عمليات إعادة التشكيل اليدوي باستخدام 3Ds Max و Blender و ZBrush؛ وإنشاء مجموعات من الأشخاص والأجسام المتعددة واستخدام الشبكات البشرية المحددة مسبقًا والأساسية.

سيتم تكثيف كل هذه المواد في برنامج تعليمي عبر الإنترنت بالكامل، مما يعزز استقلالية تعلم الطالب وقدرته على تكيف واقعه واحتياجاته الحالية مع عملية التعلم، وتحديد أفضل وقت ومكان للدراسة. علاوة على ذلك، يرافقهم طاقم تدريس رفيع المستوى يستخدم العديد من الموارد التعليمية متعددة الوسائط مثل التمارين العملية وتقنيات الفيديو والملخصات التفاعلية أو الفصول الدراسية الرئيسية التي ستسهل العملية برمتها.

منهج كامل يأخذك عبر المفاهيم والمعرفة المطلوبة لتصبح خبيراً في النحت الرقمي"



لن تحتاج من خلال الالتحاق بشهادة الخبرة الجامعية هذه إلى إعداد مشروع نهائي، حيث أن المؤهل معتمد مباشر.

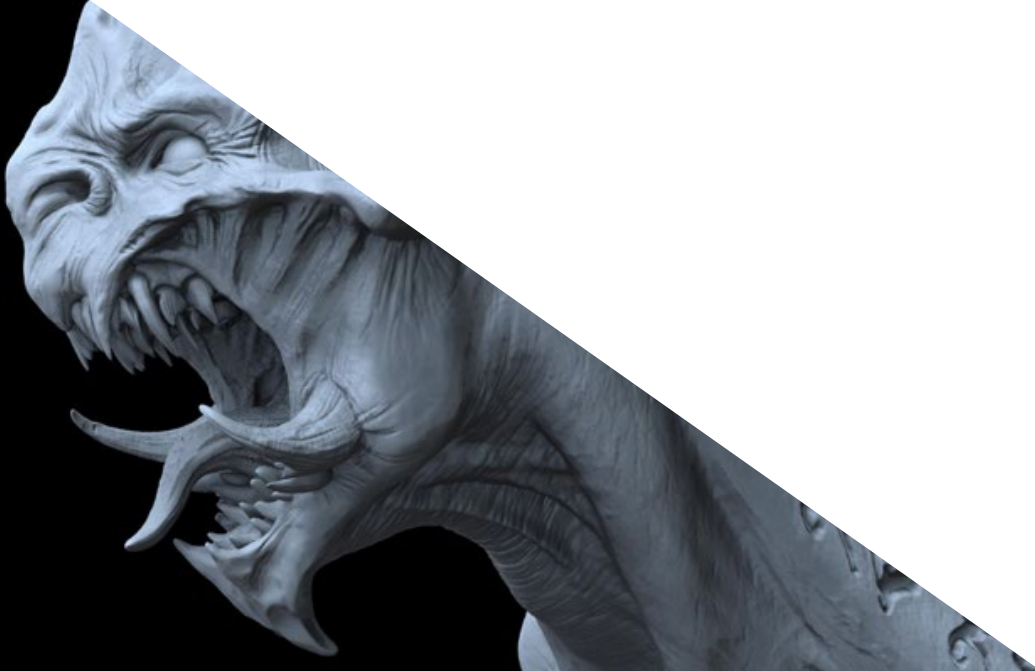
توفر هذه الخطة الدراسية أكبر قدر من المرونة والراحة في التعلم حيث يتم تدريسها بالكامل عبر الإنترنت.

إذا كنت ترغب في تعلم كيفية استخدام أدوات النحت الرقمي الأكثر تقدماً في هذا القطاع وتطبيقها على تصميم المجسمات البشرية والشعر والملابس والحيوانات، فهذا هو التدريب الذي تبحث عنه"

البرنامج يضم في أعضائه هيئة تدريسية محترفين يصونون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيتيح 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 التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



# الأهداف

الهدف من هذا البرنامج التعليمي هو أن يتعلم الطالب عن تشريح الإنسان والحيوان لتطبيقه لاحقاً في عمليات النمذجة والتركيب والإضاءة والإخراج بطريقة دقيقة. لتحقيق هذه الغاية، سنعمل على التركيب للنحت الرقمي باستخدام أدوات متطورة مثل Substance Painter في إنشاء وتوصيف ونمذجة الروبوتات والمركبات وcyborgs، وأخيراً في تطوير وتصور Humanoid. من خلال هذا التدريب الاحترافي، سيتمكن الطالب من إتقان التقنيات والأدوات والعمليات التي ينطوي عليها إنشاء مشاريع النمذجة في البيئات الافتراضية، من شخصيات وكائنات وتفصيلها.





قم بإتقان التقنيات والأدوات والعمليات التي ينطوي عليها  
إنشاء مشاريع النمذجة الرقمية"



## الأهداف العامة



- ◆ معرفة الحاجة إلى طوبولوجيا جيدة على جميع مستويات التطوير والإنتاج
- ◆ التعرف على علم التشريح البشري والحيواني لتطبيقه على عمليات النمذجة والتركيب والإضاءة والعرض بدقة
- ◆ تلبية متطلبات صناعة الشعر والملابس لألعاب الفيديو والسينما والطباعة ثلاثية الأبعاد والواقع المعزز والافتراضي
- ◆ إدارة أنظمة النمذجة والتركيب والإضاءة في نظام الواقع الافتراضي
- ◆ معرفة أنظمة صناعة الأفلام وألعاب الفيديو الحالية لتقديم نتائج رائعة



## الأهداف المحددة

### وحدة 1. تصميم نسيج النحت الرقمي

- ♦ استخدم خرائط ومواد نسيج PBR
- ♦ استخدم معيّلات النسيج
- ♦ تطبيق software لإنشاء الخرائط
- ♦ إنشاء bake من القماش
- ♦ إدارة الزخرفة لإحداث تحسينات في النمذجة لدينا
- ♦ الاستخدام الأمثل لأنظمة الاستيراد/التصدير بين البرامج
- ♦ تشغيل متقدم Substance Painter

### وحدة 2. خلق الآلات

- ♦ إنشاء وتوصيف ونمذجة الروبوتات والمركبات cyborgs
- ♦ معالجة أقنعة النمذجة الداخلية
- ♦ تطوير الروبوتات والمركبات cyborgs عبر الزمن والاضمحلال من خلال نحت الأشكال واستخدام Substance Painter.
- ♦ التكيف مع المحاكاة الحيوية أو الخيال العلمي أو حماليات الرسوم المتحركة cartoon
- ♦ إنشاء دراسة الإضاءة في Arnold
- ♦ إدارة العرض في حماليات الصور الواقعية وغير الواقعية
- ♦ إطلاق عرض وايفررام

### وحدة 3. شبيه البشر

- ♦ إدارة وتطبيق علم التشريح على النحت البشري
- ♦ التعرف على الهيكل الصحيح للنماذج التي سيتم استخدامها في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والطباعة ثلاثية الأبعاد
- ♦ التمييز وإضفاء الطابع الإنساني على الشخصيات
- ♦ العمل علم إعادة النظر اليدوي باستخدام 3ds ماكس، بلندر و ز بروش
- ♦ إنشاء مجموعات من الناس وكائنات متعددة
- ♦ استخدام شبكات قاعدة بشرية محددة مسبقاً



تعرف على كيفية التعامل مع التشريح وتطبيقه على النحت البشري وإعادة التشكيل اليدوي باستخدام 3DS Max و Blender و ZBrush

# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتألف أعضاء هيئة التدريس في كل مؤهل علمي من TECH من خبراء ومحترفين حقيقيين في هذا المجال، والذين كرسوا جزءاً كبيراً من حياتهم المهنية للبحث والتطوير في مجال النحت الرقمي. لذلك، فهم لا يكتفون بتعليم الطلاب نظرياً وعملياً فحسب، بل ينقلون خبراتهم ويعززون الروح النقدية لدى الطلاب. لا تتمتع شهادة الخبرة الجامعية هذه بمنهجية تدريس مبتكرة وفعالة فحسب، بل يمتلك أيضاً طاقم تدريس مؤهل تأهيلاً عالياً لتزويد الطلاب بالإجابات التي يحتاجونها حول هذه المهنة المعقدة والمثيرة.



تعلم من خبرة هيئة تدريس مكوّنة من أعضاء هيئة  
تدريس محترفين حقيقيين في النحت الرقمي"



## هيكل الإدارة

### أ. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ مصمم Freelance ومتخصص عام ثنائي الأبعاد/ثنائي الأبعاد
- ♦ Concept Art والنمذجة ثلاثية الأبعاد لشركة Slicecore, Inc., Chicago
- ♦ Videomapping والنمذجة Rodrigo Tamariz, بلد الوليد
- ♦ أستاذ الدورة التدريبية العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المدرسة العليا للصورة والصوت ، بلد الوليد
- ♦ أستاذ دورة CFGS التدريبية للدرجات العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المعهد الأوروبي للتصميم ، مدريد، إسبانيا
- ♦ النمذجة ثلاثية الأبعاد Loren Fandosg Vicente Martínez, كاستيون
- ♦ ماجستير في الرسومات الحاسوبية والألعاب والواقع الافتراضي. جامعة Rey Juan Carlos, مدريد
- ♦ بكالوريوس الفنون الحميلة في جامعة سالامانكا، (تخصص التصميم والنحت)





# الهيكل والمحتوى

تنقسم شهادة الخبرة الجامعية هذه في النحت الرقمي لأشياء البشر والشعر والملابس والحيوانات إلى 3 أقسام فرعية تغطي الخطوط الثلاثة الرئيسية التي يجب تغطيتها من أجل تنفيذ التصميم بنجاح. في البداية، العمل على التركيب للنحت الرقمي في ابتكار الآلات وتصور الآلات وتصور أشباه البشر. كل هذا، مكثفًا في منهج دراسي كامل عبر الإنترنت سيجعل الطالب خلال 6 أشهر فقط محترفًا حقيقيًا في مجال إنشاء وتحرير أشباه البشر والشعر والملابس والحيوانات.





اكتسب في 6 أشهر فقط المعرفة اللازمة لتصبح خبيرًا في تصميم  
وتحرير البشر والشعر والملابس والحيوانات"



## وحدة 1. تصميم نسيج النحت الرقمي

- 1.1 التركيب
  - 1.1.1 معيّلات النسيج
  - 2.1.1 Compact النظم
  - 3.1.1 التسلسل الهرمي لعقدة Slate
- 2.1 المعدات
  - 1.2.1 المعرف الرقمي
  - 2.2.1 الصورة الواقعية PBR
  - 3.2.1 الصورة الغير واقعية، الرسوم المتحركة (Cartoon)
- 3.1 نسيج PBR
  - 1.3.1 القوام الإجرائي
  - 2.3.1 خرائط الألوان والبياض وخرائط diffuse
  - 3.3.1 التعقيم والمرابيا
- 4.1 تحسينات الشبكة
  - 1.4.1 خريطة عادية
  - 2.4.1 خريطة الإزاحة
  - 3.4.1 Maps المتجهات
- 5.1 مدراء النسيج
  - 1.5.1 فوتوشوب
  - 2.5.1 Materialize والأنظمة عبر الإنترنت
  - 3.5.1 مسح الملمس
- 6.1 Baking UVW و
  - 1.6.1 Bake الأسطح الصلبة Hard Surface
  - 2.6.1 Bake بقوام عضوي
  - 3.6.1 اجتماعات البنوك
- 7.1 الصادات والواردات
  - 1.7.1 تنسيقات النسيج
  - 2.7.1 STL و OBJ و FBX
  - 3.7.1 سوبديفيشن مقابل DynaMesh

- 8.1 رسم الشبكات
  - 1.8.1 Viewport Canvas
  - 2.8.1 بوليبينت
  - 3.8.1 بقعة ضوء
- 9.1 Substance Painter
  - 1.9.1 Substance Painter مع ZBrush
  - 2.9.1 خرائط النسيج لـ بولي مع تفصيل هاي بولي
  - 3.9.1 معالجات المواد
- 10.1 Substance Painter المتقدم
  - 1.10.1 تأثيرات واقعية
  - 2.10.1 تحسين baked
  - 3.10.1 مواد SSS ، بشرة الإنسان

## وحدة 2. خلق الآلات

- 1.2 الرُّبوت
  - 1.1.2 الوظائف
  - 2.1.2 الطابع
  - 3.1.2 الحركة في هيكلها
- 2.2 الروبوت الجامع
  - 1.2.2 فرش IMM والإزميل
  - 2.2.2 NanoMesh g Insert Mesh
  - 3.2.2 ZBrush في Zmodeler
- 3.2 سايبورغ
  - 1.3.2 مقسمة بواسطة الأقنعة
  - 2.3.2 DynamicTrimAdaptive
  - 3.3.2 مكننة
- 4.2 السفن والطائرات
  - 1.4.2 الديناميكا الهوائية والتخفيف
  - 2.4.2 نسيج السطح
  - 3.4.2 تنظيف شبكة المضلع والتفاصيل

- 5.2 المركبات الأرضية
- 1.5.2 طوبولوجيا المركبات
- 2.5.2 النمذجة للرسوم المتحركة
- 3.5.2 اليرقات
- 6.2 مرور الوقت
- 1.6.2 نماذج موثوقة
- 2.6.2 المواد بمرور الوقت
- 3.6.2 الأكسدة
- 7.2 الحوادث
- 1.7.2 الصدمات
- 2.7.2 تجزئة الكائن
- 3.7.2 فراشي التدمير
- 8.2 التكيف والتطور
- 1.8.2 المحاكاة الحيوية
- 2.8.2 خيال علمي , ديستوبيا , عضاء ويوتوبيا
- 3.8.2 الرسوم المتحركة (Cartoon)
- 9.2 تجسيد سطح صلب Render Hardsurface واقعي
- 1.9.2 مشهد الاستوديو
- 2.9.2 الأضواء
- 3.9.2 كاميرا مادية
- 10.2 تجسيد سطح صلب Render Hardsurface NPR
- 1.10.2 ويرفرام
- 2.10.2 كارتون شادر
- 3.10.2 الايضاح:





### وحدة 3. شبيه البشر

- 1.3. تشريح الإنسان للتمذجة
  - 1.1.3. قانون النسب
  - 2.1.3. التطور والوظائف
  - 3.1.3. العضلات السطحية والحركة
- 2.3. طبولوجيا الجزء السفلي من الجسم
  - 1.2.3. الجذع
  - 2.2.3. الساقين
  - 3.2.3. القدمين
- 3.3. طبولوجيا الجزء العلوي من الجسم
  - 1.3.3. الذراعين واليدين
  - 2.3.3. العنق
  - 3.3.3. الرأس والوجه وداخل الفم
- 4.3. شخصيات مميزة ومنمقة
  - 1.4.3. مفصل مع النمذجة العضوية
  - 2.4.3. توصيف التشريح
  - 3.4.3. الأسلوب
- 5.3. التعبيرات
  - 1.5.3. رسوم متحركة للوجه والطبقات
  - 2.5.3. مورفير
  - 3.5.3. الرسوم المتحركة حسب النسيج
- 6.3. الوضعيات
  - 1.6.3. علم نفس الشخصية والاسترخاء
  - 2.6.3. ZSpheres معRig
  - 3.6.3. وضعيات مع موشين كابتشير

- 7.3 التوصيفات
- 1.7.3 الوشم
- 2.7.3 الندبات
- 3.7.3 التجاعيد والنمش والبقع
- 8.3 طوبولوجيا يدوية
- 1.8.3 في ds3 ماكس
- 2.8.3 Blender
- 3.8.3 زبروش والإسقاطات
- 9.3 محدد مسبقا
- 1.9.3 صهر
- 2.9.3 VRoid
- 3.9.3 ميتاهيومان
- 10.3 حشود ومساحات متكررة
- 1.10.3 تشتت
- 2.10.3 الوكلاء
- 3.10.3 مجموعات الكائنات



في 3 أقسام فرعية رئيسية، يتم تغطية كل المحتوى اللازم لتصميم الشخصيات والأشياء البشرية والحيوانات"



# المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: Relearning أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم. يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية (New England Journal of Medicine).

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





منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب  
يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي  
ومتطلب للغاية.



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

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



## منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

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

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



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

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

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

## منهجية إعادة التعلم (Relearning)

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

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100% عبر الإنترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning.

في عام 2019، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين  
بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة  
الإسبانية في العالم.

في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدرء المستقبل. وهذا المنهج، في طبيعة التعليم العالمي، يسمى Relearning أو إعادة التعلم.

جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية 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.

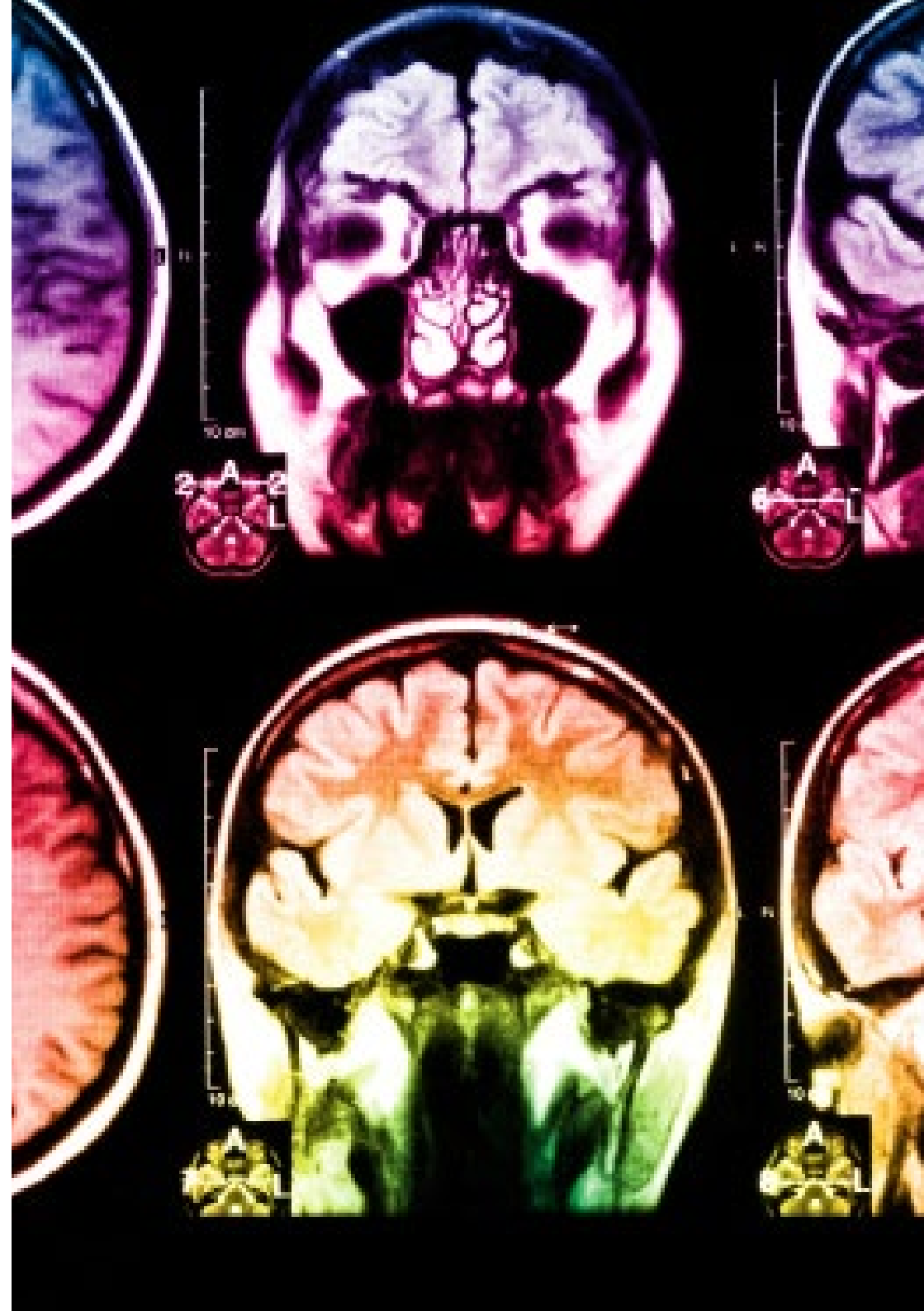


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانباً فننساها ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، 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 تدريبيك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استناداً إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضاً أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئاً هو ضرورياً لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحصين 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 المُعدَّة بعناية للمهنيين:

#### المواد الدراسية



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

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

#### المحاضرات الرئيسية



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

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

#### التدريب العملي على المهارات والكفاءات



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

#### قراءات تكميلية



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

%30

%10

%8



#### دراسات الحالة (Case studies)

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



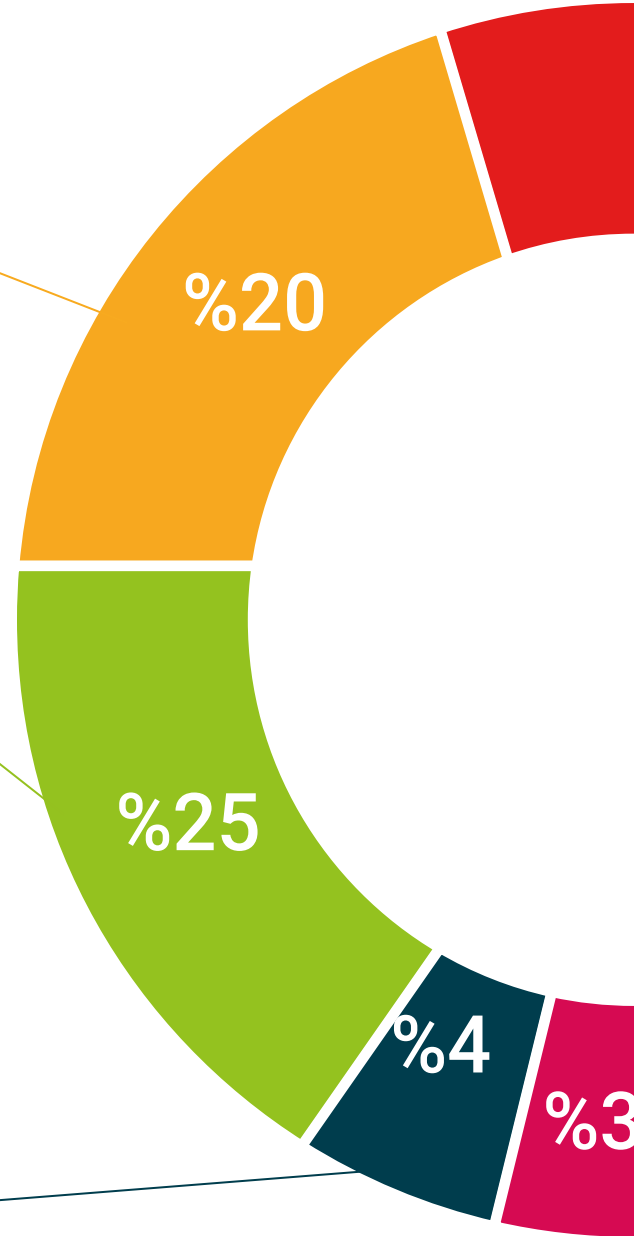
#### ملخصات تفاعلية

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



#### الاختبار وإعادة الاختبار

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



# المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في النحت الرقمي لأشياء البشر والشعر والملابس والحيوانات، بالإضافة إلى التدريب الأكثر صرامة وحدائث، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي لأشباه البشر والشعر والملابس والحيوانات على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي لأشباه البشر والشعر والملابس والحيوانات  
طريقة الدراسة: عبر الإنترنت  
مدة الدراسة: 6 أشهر







## شهادة الخبرة الجامعية النحت الرقمي لأشباه البشر والشعر والملابس والحيوانات

- « طريقة التدريس: عبر الإنترنت
- « مدة الدراسة: 6 أشهر
- « المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: عبر الإنترنت

شهادة الخبرة الجامعية  
النحت الرقمي لأشبه البشر  
والشعر والملابس والحيوانات

