محاضرة جامعية

سرد القصص عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو

الجامعة التيكنولوجية
tech

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

سرد القصص عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/journalism-communication/postgraduate-certificate/transmedia-storytelling-video-game-industry

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 18

05
المنهجية
صفحة 22

06
المؤهل العلمى
صفحة 32

01

المقدمة

يتكيف عالم ألعاب الفيديو بسرعة مع التطورات التكنولوجية التي تتيح للمستخدمين الحصول على تجربة أكثر إثراءً. لهذا السبب، تم الاعتماد في الآونة الأخيرة على سرد القصص Transmedia Storytelling عبر الوسائط المتعددة لخلق قصص لها تأثير حقيقي على الجمهور ويشعرون بأنهم جزء منها. من خلال هذا البرنامج، سيصبح الطالب على بعد خطوة واحدة من أن يصبح صانع ألعاب الفيديو القادر على خلق المشاعر والاهتمام لدى الجمهور لاستهلاك جميع المنتجات المتعلقة بقصة أو شخصيات لعبة فيديو معينة.

بفضل تقنيات سرد القصص عبر الوسائط المتعددة، يمكن للمستخدم أن يكون جزءًا نشطًا في تطوير ألعاب الفيديو"

أصبح مستهلكو ألعاب الفيديو أكثر تطلباً. لقد ولّت الأيام التي كان المشجعون فيها يشترون الأفلام الرائجة لقضاء ساعات طويلة أمام الكمبيوتر أو الشاشة. الآن، يرغب المستخدمون في الحصول على المزيد، فهم يريدون تجربة قصص أكثر اكتمالاً من خلال محتوى تكميلي بجودة أعلى. نتيجة لذلك، دخلت صناعة ألعاب الفيديو بشكل كامل في عالم الإرسالية، وقدمت تجارب إضافية.

من الوصول إلى المدونات الصوتية أو الندوات عبر الإنترنتpodcast, webinar أو المواقع الإلكترونية التكميلية إلى بيع البضائعmerchandising أو الأزياء التنكرية لاجتماعات تأثيري التنكري، إلخ. مجموعة كاملة من الإمكانيات التي يجب أن تستفيد منها صناعة ألعاب الفيديو من أجل خلق خيارات تجارية جديدة وتحقيق عائد أعلى. ولكن لكي يكون كل هذا ممكناً، من الضروري أن يكون هناك محترفون مؤهلون تأهيلاً عالياً وقادرون على تكييف تقنيات سرد القصص Transmedia Storytelling عبر الوسائط المتعددة مع إنشاء تصميماتهم.

في هذا السيناريو الجديد لرواية القصص المقنعة، تلعب مكانة الصحفيين والقائمين على التواصل دورًا مهمًا. لذلك، فإن هذا البرنامج موجه لجميع هؤلاء المهنيين الذين يرغبون في الحصول على مؤهلات أعلى في هذا المجال والدخول إلى سوق العمل المتنامي باستمرار. لهذا، يُقترح عليهم إجراء هذه المحاضرة الجامعية في السرد عبر وسائل الإعلام في صناعة ألعاب الفيديو، حيث سيكتسبون الصفات والتأهيل التي تطلبها الشركات الكبرى في القطاع في الملفات الشخصية التي ترغب في إضافتها إلى فرق عملها. بالإضافة إلى ذلك، تتضمن المحاضرة جلسة خاصة Masterclass مع خبير معروف تتضمن محتوى حصري في الفنون المسرحية ووسائل الإعلام.

تحتوي **المحاضرة الجامعية فيسرد القصص عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصه هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في التواصل
- محتوياته الرسومية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصوره بها، تجمع المعلومات العلمية والعملية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- مستجدات عن رواية القصص Transmedia Storytelling عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو
- تمارين عملية يمكن من خلالها إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزه الخاص على المنهجيات المبتكرة في رواية القصص عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو
- نظام تعلم تفاعلي قائم على الخوارزميات لاتخاذ القرار بشأن الحالات المثارة
- دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

تخصص في السرد عبر وسائل الإعلام مع هذه المحاضرة الجامعية التي تتضمن جلسة خاصة مع المدير الدولي المُستضاف"

تعتمد ألعاب الفيديو بشكل متزايد على تقنية الإرسال لتقديم تجربة مستخدم أفضل. بفضل تدريبك في هذا المجال، ستتمكن من الوصول إلى الشركات الرئيسية في هذا القطاع"

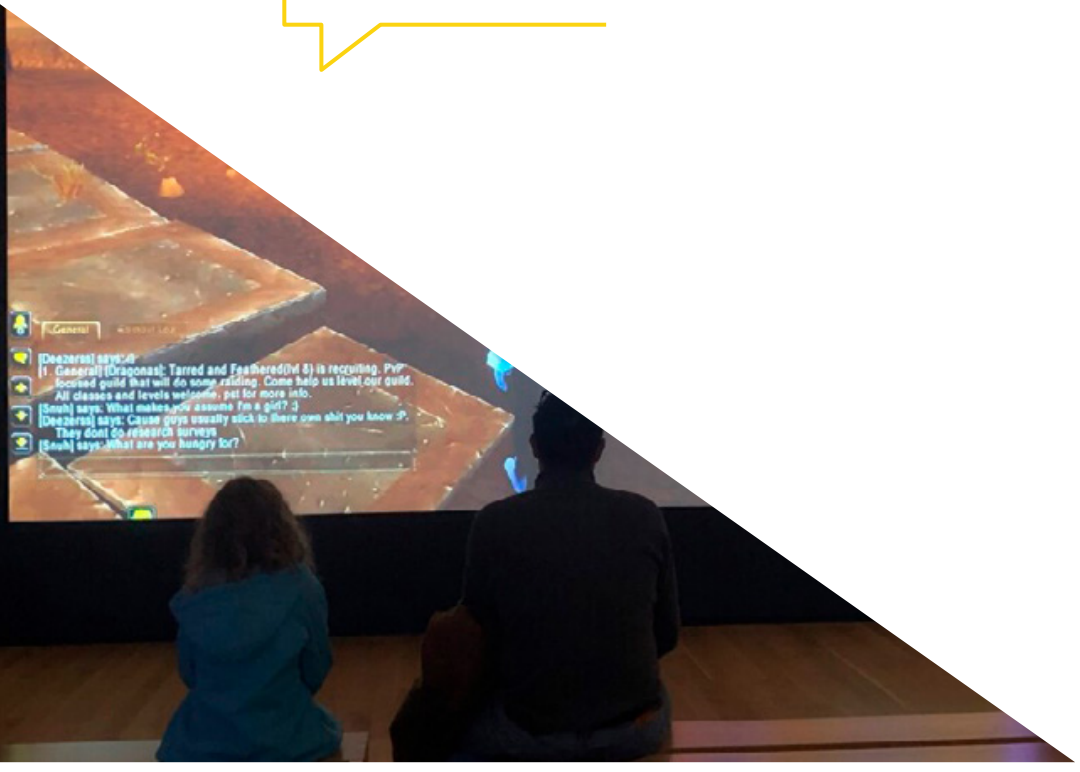
يتضمن طاقم التدريس محترفين من مجال الاتصال، الذين يساهمون بخبراتهم العملية في هذا البرنامج، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من المجتمعات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيتيح محتواه متعدد الوسائط، الذي تم إعداده باستخدام أحدث التقنيات التعليمية، للمحترف تعلمًا موضعيًا وسياقيًا، أي بيئة محاكية ستوفر تجربة تعليمية غامرة مصممة للتدريب في مواجهة مواقف واقعية

يركز هذا البرنامج مبني على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على الطالب من خلاله محاولة حل مواقف الممارسة المهنية المختلفة التي تنشأ خلال البرنامج. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

تعلم التقنيات الرئيسية لسرد القصص عبر الوسائط المتعددة وطبقها بثقة في تصميم ألعاب الفيديو الخاصة بك.

هل ترغب في العمل في قطاع ألعاب الفيديو، ولكن ليس لديك دراسات محددة؟ سجّل في هذه المحاضرة الجامعية واتخذ الخطوة الأولى لتحقيق ذلك.



02

الأهداف

يكتسب قطاع ألعاب الفيديو المزيد والمزيد من القوة، وذلك بفضل تحسن التقنيات الجديدة. ولكن أيضًا، بفضل استخدام تقنيات سرد القصص Transmedia Storytelling عبر الوسائط المتعددة، هناك فرق كبير في الجودة مقارنةً بالمنتجات التي كانت تُعرض منذ عقود مضت. في الوقت الحاضر، يتوفر لدى المستخدم المزيد من المحتوى المتاح للاستمتاع بتجربة أكثر اكتمالاً تتناسب مع احتياجاته. الهدف الرئيسي من هذا البرنامج هو تزويد الطلاب بالتدريب اللازم ليتمكنوا من إنشاء محتوى تكميلي لألعاب الفيديو الخاصة بهم.

بفضل تقنية Transmedia Storytelling ستتمكن من إنشاء قصص لألعاب الفيديو الخاصة بك والتي ستحظى بقبول الجمهور"

الهدف العام

- الخوض في أحدث التطورات في Transmedia Storytellingعبر الوسائط المتعددة في المجالات التكنولوجية مثل الواقع الافتراضي أو ألعاب الفيديو

في عالم الوسائط المتعددة، يبحث عشاق ألعاب الفيديو عن أكثر بكثير من مجرد ساعات أمام الشاشة. ستكون مسؤولاً عن تقديم تجربة أكثر اكتمالاً وإرضاءً"

الأهداف المحددة

- تعميق منهجية إنشاء وديناميكية مجتمع رقمي متعدد الوسائط، بما في ذلك تحفيز المحتوى الذي ينشئه المستخدمون

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

جمعت TECH الجامعة التكنولوجية، من أجل تقديم هذه المحاضرة الجامعية، فريقًا من المدربين من الطراز الأول. أساتذة يتمتعون بخبرة واسعة في إنشاء المحتوى عبر الوسائط المتعددة، والذين قاموا بتجميع المعلومات الأكثر اكتمالاً وذات الصلة بهذا الموضوع الذي يهم صناعة ألعاب الفيديو. مما لا شك فيه أنها فرصة فريدة للتعلم من أفضل المتخصصين في هذا القطاع.

سيعلمك أساتذة هذا البرنامج أسرار رواية القصص Transmedia Storytelling عبر الوسائط المتعددة التي تركز على صناعة ألعاب الفيديو"

المديرة الدولية المستضافة

اسم Magda Romanska لا يُخطئ في مجال الفنون الأدائية ووسائل الإعلام على المستوى الدولي. إلى جانب مشاريع أخرى، عملت كباحثة رئيسية في مختبر metaLAB بجامعة هارفارد، وترأست ندوة الفنون عبر الوسائط المتعددة في مركز Mahindra Humanities Center لشهير للعلوم الإنسانية. كما أجرى العديد من الدراسات بالتعاون مع مؤسسات مثل مركز الدراسات الأوروبية ومركز Davis للدراسات الروسية والأوروبية الآسيوية.

تركز خطوط عملها على تقاطع الفن والعلوم الإنسانية والتكنولوجيا والسرد عبر وسائل الإعلام المتعددة.. في هذا الإطار الشامل، تشمل أيضاً الدراماتورجيا متعددة المنصات والميتافيرس، والتفاعل بين البشر والذكاء الاصطناعي في التفسير. استناداً إلى دراساتها العميقة في هذه المجالات، أنشأت Drametrics، وهو تحليل كمي وحاسوبي للنصوص الدرامية.

كما أنها مؤسسة ومديرة تنفيذية ورئيسة تحرير لموقع TheTheatreTimes.com، أكبر بوابة رقمية للمسرح في العالم. كما أطلقت Performap.org، وهي خريطة رقمية تفاعلية لمهرجانات المسرح،تم تمويلها من خلال مختبر العلوم الإنسانية الرقمية في جامعة ييل ومنحة LMDA للابتكار. من جهة أخرى، تولت أيضاً تطوير مهرجان المسرح الدولي على الإنترنت (IOTF)، وهو مهرجان عالمي سنوي للمسرح يتم بثه عبر الإنترنت، وقد وصل حتى الآن إلى أكثر من مليون مشارك. بالإضافة إلى ذلك، حصلت هذه المبادرة على الجائزة الثانية في مهرجان Culture Online الدولي لأفضل مشروع عبر الإنترنت، الذي تم اختياره من بين 452 اقتراحاً من 20 دولة أخرى

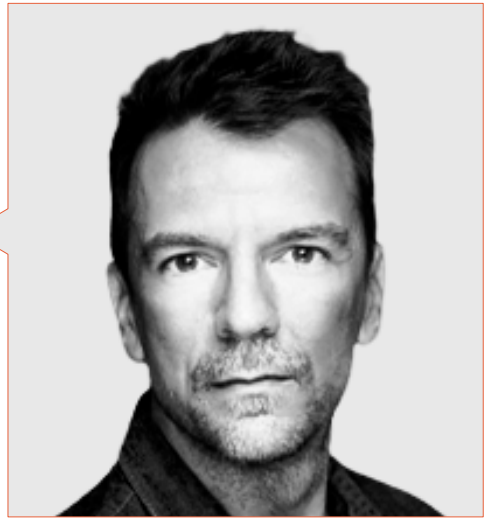
من ناحية أخرى، تم الاعتراف بالدكتورة رومانسكا من خلال منح MacDowell، Apothetaeg ، Lark Theatre Playwritingg من مسرح لارك التابعة لمؤسسة Time Warner. كما حصلت على جائزة PAHA Creative وجائزة Elliott Hayes I للتميز في الدراماتورجيا.. في الوقت نفسه، حصلت على جوائز من الجمعية الأمريكية للبحث المسرحي والجمعية البولندية للدراسات.

د. Romanska, Magda

- باحثة رئيسية، هارفارد metaLAB، بوسطن، الولايات المتحدة الأمريكية
- المدير التنفيذي ورئيس تحرير موقع TheTheatreTimes.com
- باحثة مشاركة في مركز ميندا للدراسات الأوروبية في غونزبورغ
- باحثة مشارك في مركز ديفيس للدراسات الروسية والأوروبية الآسيوية
- أستاذة الفنون المسرحية في كلية Emerson
- أستاذة مشارك، مركز Berkman للإنترنت والمجتمع
- دكتوراه في المسرح والسينما والرقص من جامعة Cornell
- ماجستير في الفكر والأدب الحديث من جامعة Stanford
- بكالوريوس في مدرسة الفنون الدرامية في جامعة Yale وقسم الأدب المقارن
- رئيسة ندوة الفنون عبر وسائل الإعلام المتعددة في مركز Mahindra للعلوم الإنسانية
- عضوة في: مجلس استشاري في Digital Theatre+

بفضل TECH ستتمكن من التعلم
مع أفضل المحترفين في العالم"

هيكل الإدارة



د. Beltrán, Javier

- خبير محتوى العلامات التجارية Branded Content
- مدير أول للعلامة التجارية (Brand Manager) ومسؤول عن الإنترنت في نيفيا
- مدير العلامة التجارية (Group Brand Manager) للمجموعة Imperial Tobacco
- مؤسس مشارك للجمعية الإسبانية لـBranded Content.
- مؤسس مشارك لـ Pop Up Brand Content.
- مؤلف لعدة كتب حول التسويق Marketing وإدارة الأعمال.
- مدير خدمات العملاء في Grey Publicidadمتحدث في TED Talks
- دكتور في المحتوى المدعوم من جامعة Rey Juan Carlos I
- بكالوريوس في كلية العلوم الاقتصادية والتجارية الأوروبية ICADE E4

الأساتذة

أ. Rosendo Sánchez, Nieves

- باحثة في Narrativas Transmedia
- كاتبة روايات الأطفال
- منسقة التوسع عبر الوسائط المتعددة لمسرحية "العملية"El Proceso
- محاضرة في الدراسات الجامعية المتعلقة بالاتصالات
- ماجستير في الدراسات الأدبية والمسرحية من جامعة غرناطة
- ماجستير في الأدب في العصر الرقمي من معهد IL3 التابع لجامعة برشلونة

04

الهيكل والمحتوى

تم تصميم خطة الدراسة لهذه المحاضرة الجامعية في السرد عبر وسائل الإعلام في صناعة ألعاب الفيديو لتمكين المحترفين من إنشاء قصص جذابة تتجاوز الحدود وتثير اهتمام الجمهور. يغطي المنهج بدايات قطاع الوسائط المتعددة، وأهميته في التكتلات الإعلامية، والسرد في هذا النوع من المنتجات، وابتكار شخصيات تتجاوز مجرد اللعبة. بهذه الطريقة، سيكتسب الطالب أو الطالبة نظرة عامة على مجال جديد يوجه فيه مستقبله المهني.

خطة دراسية ممتازة يمكنك من خلالها تعلم تقنيات سرد القصص عبر الوسائط المتعددة التي ستتمكن من تطبيقها في تصميم ألعاب الفيديو"

الوحدة 1. سرد القصص عبر الوسائط المتعددةTransmedia Storytelling في صناعة ألعاب الفيديو

1.1. علاقة تاريخية: ألعاب الفيديو في بداية نظريات السرد القصصي عبر الوسائط المتعددةTransmedia Storytelling

1.1.1. السياق

2.1.1. Marsha Kinder وسلاحف النينجا

3.1.1. من Pokémon إلى Matrix Henry Jenkins

2.1. أهمية صناعة ألعاب الفيديو في التكتلات الإعلامية

1.2.1. ألعاب الفيديو كمولدات للمحتوى

2.2.1. بعض الأرقام

3.2.1. القفزة إلى الوسائط الجديدة والقديمة

3.1. أهمية ألعاب الفيديو وتطورها ككائن ثقافي وكموضوع للدراسة الأكاديمية.

1.3.1. أألعاب الفيديو والثقافة الشعبية

2.3.1. الاعتبار ككائن ثقافي

3.3.1. ألعاب الفيديو في الجامعة

4.1. السرد القصصي Storytellingوالتناص في السرديات الناشئة

1.4.1. سرد القصص Transmedia Storytelling عبر الوسائط المتعددة في مدينة الملاهي

2.4.1. اعتبارات جديدة بشأن السرد

3.4.1. قصص ناشئة

5.1. حول سردية ألعاب الفيديو ووزنها في السرد عبر الوسائط المتعددة

1.5.1. مناقشات مبكرة حول السردية وألعاب الفيديو

2.5.1. قيمة سرد القصص في ألعاب الفيديو

3.5.1. أنطولوجيا ألعاب الفيديو

6.1. ألعاب الفيديو كصانعة لعوالم الوسائط المتعددة

1.6.1. قواعد العالم

2.6.1. عوالم قابلة للتشغيل

3.6.1. عوالم وشخصيات لا نهاية لها

7.1. التعددية والتعددية: استراتيجية الصناعة في التكيف مع متطلبات الجمهور الجديدة
1.7.1. المنتجات المشتقة
2.7.1. عام جديد
3.7.1. االقفزة إلى التحويلية
8.1. التعديلات والتوسعات عبر الوسائط المتعددة لألعاب الفيديو
1.8.1. الاستراتيجية الصناعية
2.8.1. التكيفات الفاشلة
3.8.1. التوسعات عبر الوسائط المتعددة
9.1. ألعاب الفيديو والشخصيات عبر الوسائط المتعددة
1.9.1. الشخصيات المتنقلة
2.9.1. من الوسيط السردي إلى لعبة الفيديو
3.9.1. خارج نطاق سيطرتنا: القفزة إلى وسائط أخرى
10.1. ألعاب الفيديو والقاعدة الجماهيرية fandom: النظريات العاطفية والمشجعين
1.10.1. Cosplaying Mario
2.10.1. نحن ما نلعبه
3.10.1. المشجعون يتحملون المسؤولية

"اكتسب خبرة أكاديمية فريدة من نوعها ستساعدك على تصميم محتوى عالي الجودة لألعاب الفيديو"

05

منهجية الدراسة

TECH هي أول جامعة في العالم تجمع بين منهجيةدراسات الحالة مع التعلم المتجدد، وهو نظام تعلم 100% عبر الإنترنت قائم، قائم على التكرار الموجهتم تصميم هذه الاستراتيجية التربوية المبتكرة لتوفير الفرصة للمهنيين لتحديث معارفهم وتطوير مهاراتهم بطريقة مكثفة ودقيقة. نموذج تعلُّم يضع الطالب في مركز العملية الأكاديمية ويمنحه كل الأهمية، متكيّفًا مع احتياجاته ومتخليًا عن المناهج الأكثر تقليدية

"TECH تُعدُّك لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مؤكدة
وتحقيق النجاح في مسيرتك المهنية"

الطالب: الأولوية في جميع برامج TECH

في منهجية الدراسة في TECH، يعتبر الطالب البطل المطلق.

تم اختيار الأدوات التربوية لكل برنامج مع مراعاة متطلبات الوقت والتوافر والدقة الأكاديمية التي، في الوقت الحاضر، لا يطلبها الطلاب فحسب، بل أيضًا أكثر المناصب تنافسية في السوق

مع نموذج TECH التعليمي غير المتزامن، يكون الطالب هو من يختار الوقت الذي يخصصه للدراسة، وكيف يقرر تنظيم روتينه، و كل ذلك من الجهاز الإلكتروني المفضّل لديه. لن يحتاج الطالب إلى حضور دروس مباشرة، والتي غالبًا ما لا يستطيع حضورها. سيقوم بأنشطة التعلم عندما يناسبه ذلك سيستطيع دائمًا تحديد متى وأين يدرس

> في TECH لن تكون لديك دروس مباشرة (والتي لا يمكنك حضورها أبدًا لاحقًا)"

المناهج الدراسية الأكثر شمولاً على مستوى العالم

تتميز TECH بتقديم أكثر المسارات الأكاديمية اكتمالاً في المحيط الجامعي. يتم تحقيق هذه الشمولية من خلال إنشاء مناهج لا تغطي فقط المعارف الأساسية، بل تشمل أيضًا أحدث الابتكارات في كل مجال.

من خلال التحديث المستمر، تتيح هذه البرامج للطلاب البقاء على اطلاع دائم على تغييرات السوق واكتساب المهارات الأكثر قيمة لدى أصحاب العمل. وبهذه الطريقة، يحصل الذين ينهون دراساتهم في TECH الجامعة التكنولوجية على إعداد شامل يمنحهم ميزة تنافسية ملحوظة للتقدم في مساراتهم المهنية.

وبالإضافة إلى ذلك، سيتمكنون من القيام بذلك من أي جهاز، سواء كان حاسوبًا شخصيًا، أو جهازًا لوحيًا، أو هاتفًا ذكيًا.

"نموذج TECH الجامعة التكنولوجية غير متزامن، مما يسمح لك بالدراسة باستخدام حاسوبك الشخصي، أو جهازك اللوحي، أو هاتفك الذكي أينما شئت، ومتى شئت، وللمدة التي تريدها"

Case studies أو دراسات الحالة

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخداماً من قبل أفضل الكليات في العالم. قد كان منهج الحالة النظام التعليمي الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات الأعمال في العالم. تم تطويره في عام 1912 لكي لا يتعلم طلاب القانون القوانين فقط على أساس المحتوى النظري، بل كان دوره أيضًا تقديم مواقف حقيقية معقدة لهم. وهكذا، يمكنهم اتخاذ قرارات وإصدار أحكام قيمة مبنية على أسس حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة Harvard.

مع هذا النموذج التعليمي، يكون الطالب نفسه هو الذي يبني كفاءته المهنية من خلال استراتيجيات مثل التعلم بالممارسة أو التفكير التصميمي، والتي تستخدمها مؤسسات مرموقة أخرى مثل جامعة ييل أو ستانفورد. سيتم تطبيق هذه الطريقة، الموجهة نحو العمل، طوال المسار الأكاديمي الذي سيخوضه الطالب مع TECH الجامعة التكنولوجية.

سيتم تطبيق هذه الطريقة الموجهة نحو العمل على طول المسار الأكاديمي الكامل الذي سيخوضه الطالب مع TECH. وبهذه الطريقة سيواجه مواقف حقيقية متعددة، وعليه دمج المعارف والبحث والمجادلة والدفاع عن أفكاره وقراراته. كل ذلك مع فرضية الإجابة على التساؤل حول كيفية تصرفه عند مواجهته لأحداث معقدة محددة في عمله اليومي.

طريقة Relearning

في TECH، يتم تعزيز دراسات الحالة بأفضل طريقة تدريس عبر الإنترنت بنسبة 100%: إعادة التعلم.

هذه الطريقة تكسر الأساليب التقليدية للتدريس لوضع الطالب في مركز المعادلة، وتزويده بأفضل المحتويات في صيغ مختلفة. بهذه الطريقة، يتمكن من مراجعة وتكرار المفاهيم الأساسية لكل مادة وتعلم كيفية تطبيقها في بيئة حقيقية.

وفي هذا السياق، وبناءً على العديد من الأبحاث العلمية، يعتبر التكرار أفضل وسيلة للتعلم. لهذا السبب، تقدم TECH بين 8 و16 تكرارًا لكل مفهوم أساسي داخل نفس الدرس، مقدمة بطرق مختلفة، بهدف ضمان ترسيخ المعرفة تمامًا خلال عملية الدراسة.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة باسم 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.

حرم جامعي افتراضي 100% عبر الإنترنت مع أفضل الموارد التعليمية.

من أجل تطبيق منهجيته بفعالية، يركز برنامج TECH على تزويد الخريجين بمواد تعليمية بأشكال مختلفة: نصوص، وفيديوهات تفاعلية، ورسوم توضيحية وخرائط معرفية وغيرها.
تم تصميمها جميعًا من قبل مدرسين مؤهلين يركزون في عملهم على الجمع بين الحالات الحقيقية وحل المواقف المعقدة من خلال المحاكاة، ودراسة السياقات المطبقة على كل مهنة مهنية والتعلم القائم على التّكرار من خلال الصوتيات والعروض التقديمية والرسوم المتحركة والصور وغيرها.

تشير أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب إلى أهمية مراعاة المكان والسياق الذي يتم فيه الوصول إلى المحتوى قبل البدء في عملية تعلم جديدة.
إن القدرة على ضبط هذه المتغيرات بطريقة مخصصة تساعد الأشخاص على تذكر المعرفة وتخزينها في الحُصين من أجل الاحتفاظ بها على المدى الطويل.
هذا هو نموذج يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي المعرفي العصبي، والذي يتم تطبيقه بوعي في هذه الدرجة الجامعية.

من ناحية أخرى، ومن أجل تفضيل الاتصال بين المرشد والمتدرب قدر الإمكان، يتم توفير مجموعة واسعة من إمكانيات الاتصال، سواء في الوقت الحقيقي أو المؤجل (الرسائل الداخلية، ومنتديات المناقشة، وخدمة الهاتف، والاتصال عبر البريد الإلكتروني مع مكتب السكرتير الفني، والدردشة ومؤتمرات الفيديو)

وبالمثل، سيسمح هذا الحرم الجامعي الافتراضي المتكامل للغاية لطلاب TECH بتنظيم جداولهم الدراسية وفقًا لتوافرهم الشخصي أو التزامات العمل.
وبهذه الطريقة، سيتمكنون من التحكم الشامل في المحتويات الأكاديمية وأدواتهم التعليمية، وفقًا لتحديثهم المهني المتسارع.

> ستسمح لك طريقة الدراسة عبر الإنترنت لهذا البرنامج بتنظيم وقتك ووتيرة تعلمك، وتكييفها مع جدولك الزمني"

تُبرر فعالية المنهج بأربعة إنجازات أساسية:

1. الطلاب 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. يركزمنهج التعلم بقوة على المهارات العملية التي تسمح للطالب بالاندماج بشكل أفضل في العالم الحقيقي.
3. يتم تحقيق استيعاب أبسط وأكثر كفاءة للأفكار والمفاهيم، وذلك بفضل منهج المواقف التي نشأت من الواقع.
4. يصبح الشعور بكفاءة الجهد المستثمر حافزًا مهمًا للغاية للطلاب، مما يترجم إلى اهتمام أكبر بالتعلم وزيادة في الوقت المخصص للعمل في المحاضرة الجامعية.

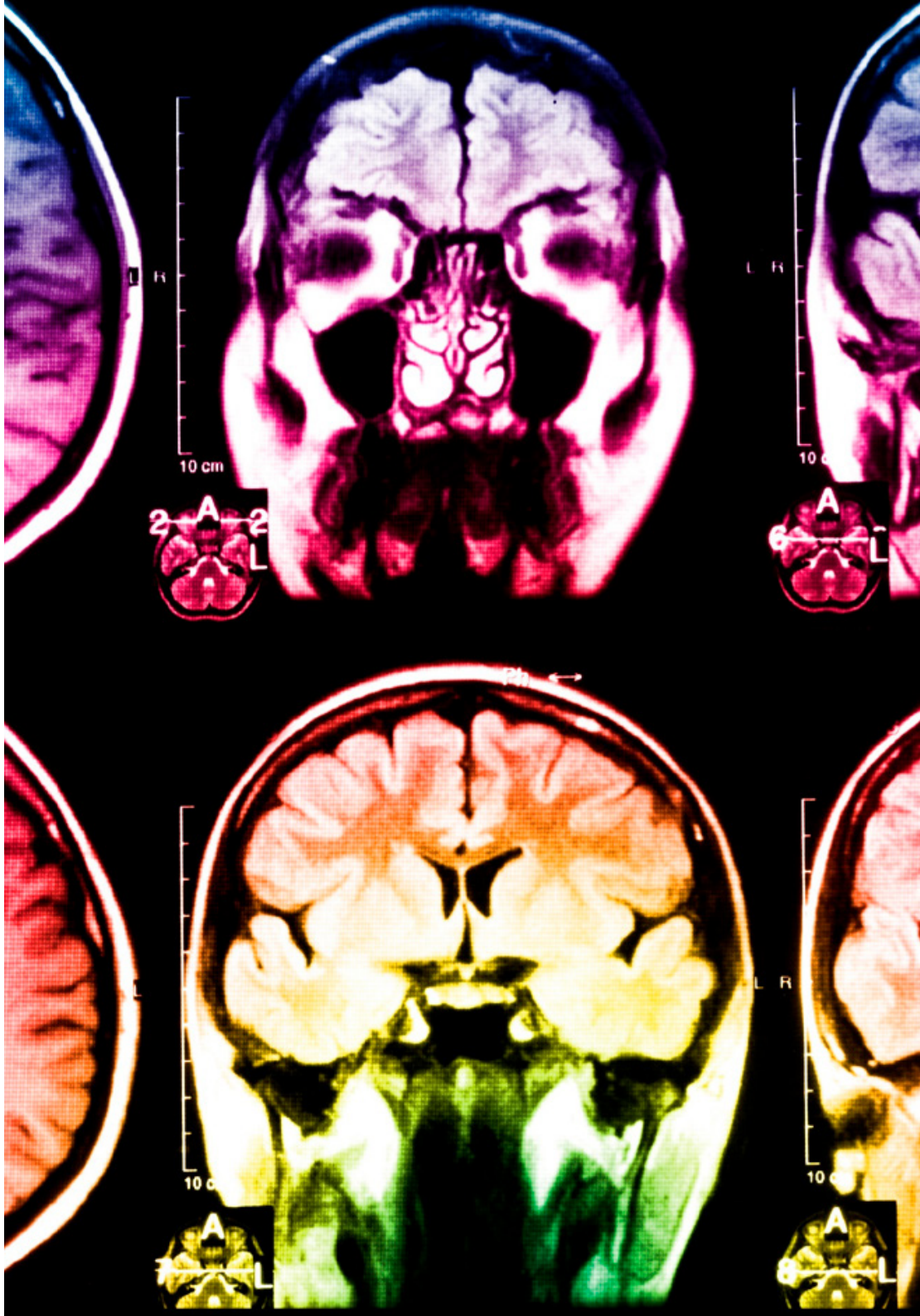
المنهجية الجامعية الأفضل تصنيفاً من قبل طلابها

نتائج هذا النموذج الأكاديمي المبتكريمكن ملاحضته في مستويات الرضا العام لخريجي TECH.

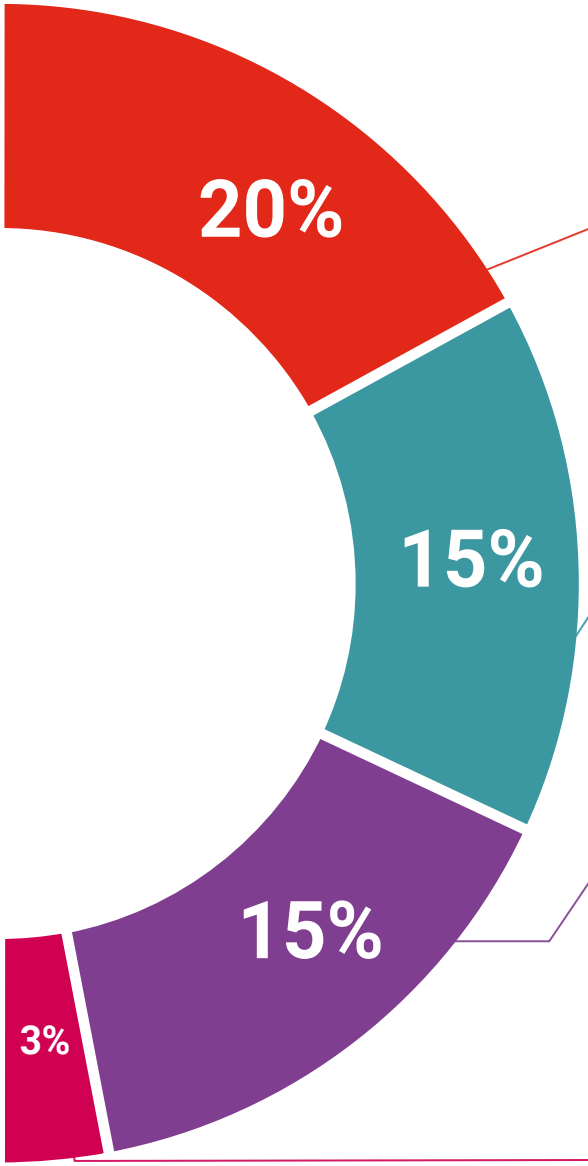
تقييم الطلاب لجودة التدريس، وجودة المواد، وهيكل الدورة وأهدافها ممتاز. ليس من المستغرب أن تصبح الجامعة الأعلى تقييماً من قِبل طلابها على منصة المراجعات Trustpilot، حيث حصلت على 4.9 من 5.

يمكنك الوصول إلى محتويات الدراسة من أي جهاز متصل بالإنترنت (كمبيوتر، جهاز لوحي، هاتف ذكي) بفضل كون TECH على اطلاع بأحدث التطورات التكنولوجية والتربوية.

"التعلم من خبير"ستتمكن من التعلم مع مزايا الوصول إلى بيئات تعليمية محاكاة ونهج التعلم بالملاحظة، أي "التعلم من خبير"



وهكذا، ستكون أفضل المواد التعليمية، المُعدّة بعناية فائقة، متاحة في هذا البرنامج:



المواد الدراسية

يتم خلق جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.
يتم بعد ذلك تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق طريقتنا في العمل عبر الإنترنت، مع التقنيات الأكثر ابتكارًا التي تتيح لنا أن نقدم لك جودة عالية، في كل قطعة سنضعها في خدمتك.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات

ستنفذ أنشطة لتطوير كفاءات ومهارات محددة في كل مجال من مجالات المواد الدراسية. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

ملخصات تفاعلية

نقدم 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 من نوعه لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه"قصة نجاح أوروبية".

قراءات تكميلية

المقالات الحديثة والوثائق التوافقية والمبادئ التوجيهية الدولية... في مكتبة TECH الافتراضية، سيكون لديك وصول إلى كل ما تحتاجه لإكمال تدريبك.

دراسات الحالة (Case studies)

ستكمل مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة في المادة التي يتم توظيفها.
حالات تم عرضها وتحليلها وتدريسها من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

الاختبار وإعادة الاختبار

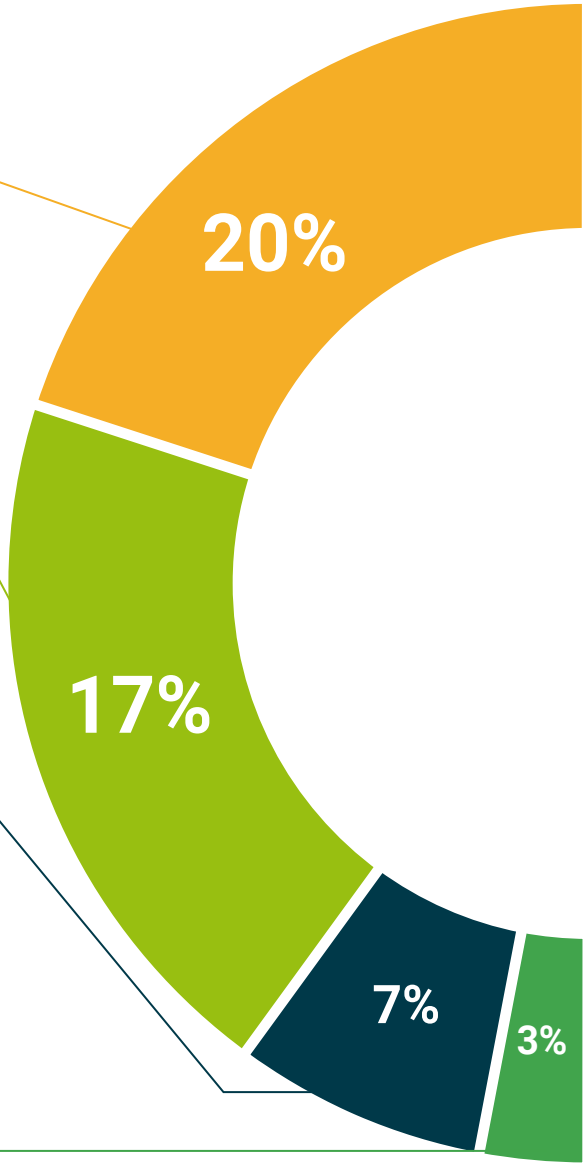
نقوم بتقييم وإعادة تقييم معرفتك بشكل دوري طوال فترة البرنامج. نقوم بذلك على 3 من 4 مستويات من هرم ميلر.

المحاضرات الرئيسية

هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.
إن ما يسمى التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة ، ويولد الأمان في قراراتنا الصعبة في المستقبل.

إرشادات توجيهية سريعة للعمل

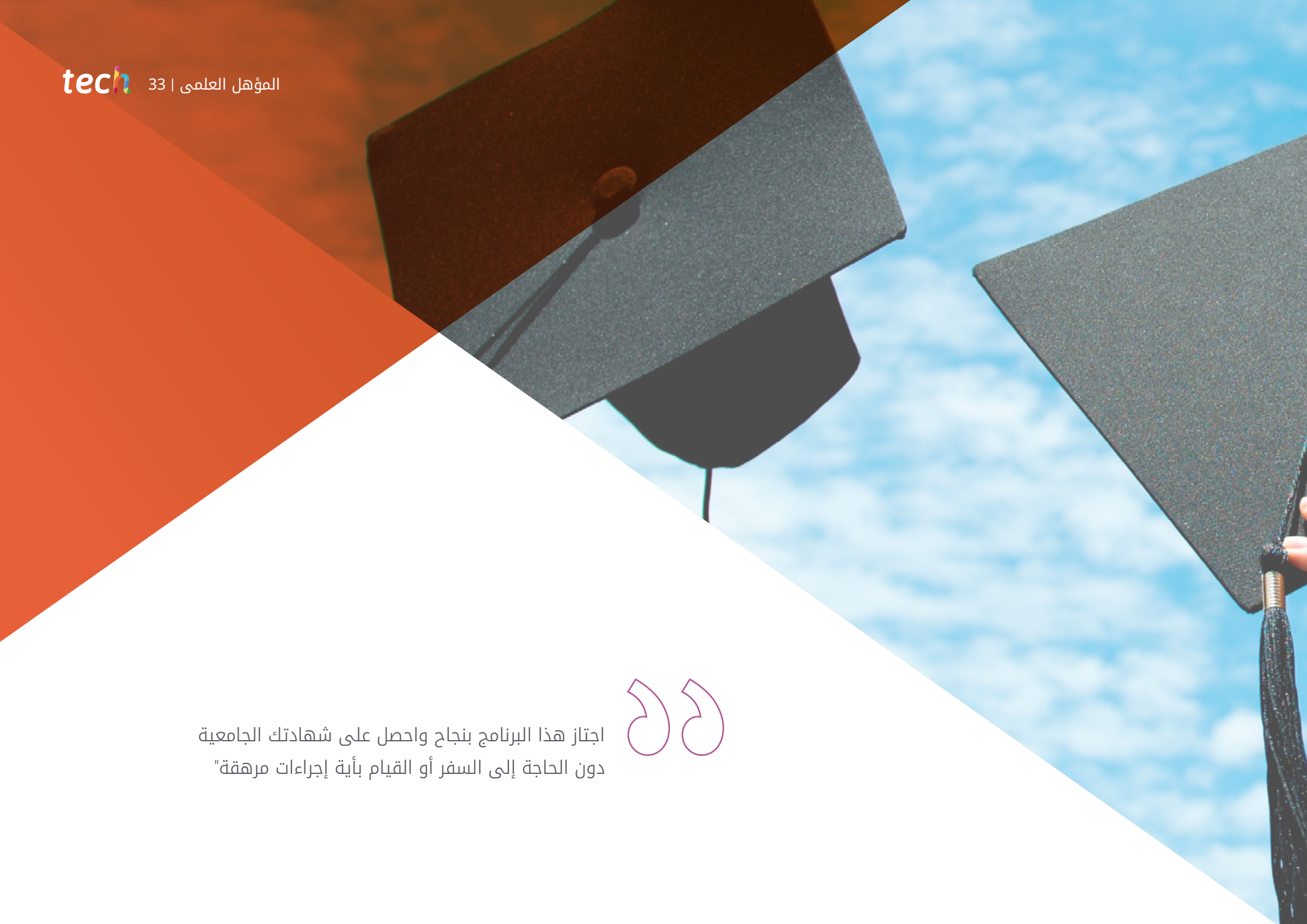
تقدم TECH المحتويات الأكثر صلة بالدورة التدريبية في شكل أوراق عمل أو إرشادات توجيهية سريعة للعمل.
إنها طريقة موجزة وعملية وفعالة لمساعدة الطلاب على التقدم في تعلمهم.



06

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في سرد القصص عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة 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 سرد القصص عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

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

إن المؤهل الصادرعن **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 سرد القصص عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو**

طريقة التدريس: **أونلاين**

مدة الدراسة: **6 أسابيع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

سرد القصص عبر الوسائط المتعددة
في صناعة ألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 150
ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

Tere Guevara Navarro أ. د./
رئيس الجامعة

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

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة طلب الطالب الحصول على درجته العلمية الورقية وتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الخطوات المناسبة لكي يحصل عليها بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

سرد القصص عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

محاضرة جامعية

سرد القصص عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية