محاضرة جامعية

سيناريو ألعاب الفيديو

tech global university

tech global university

محاضرة جامعية

سيناريو ألعاب الفيديو

- طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي من: **TECH Global University**
- إجمالى عدد النقاط المعتمدة: **(3) نقاط دراسية (حسب نظام ECTS)**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: **www.techtitute.com/ae/journalism-communication/postgraduate-certificate/video-game-script**

الفهرس

01 المقدمة ص. 4

02 الأهداف ص. 8

03 الهيكل والمحتوى ص. 12

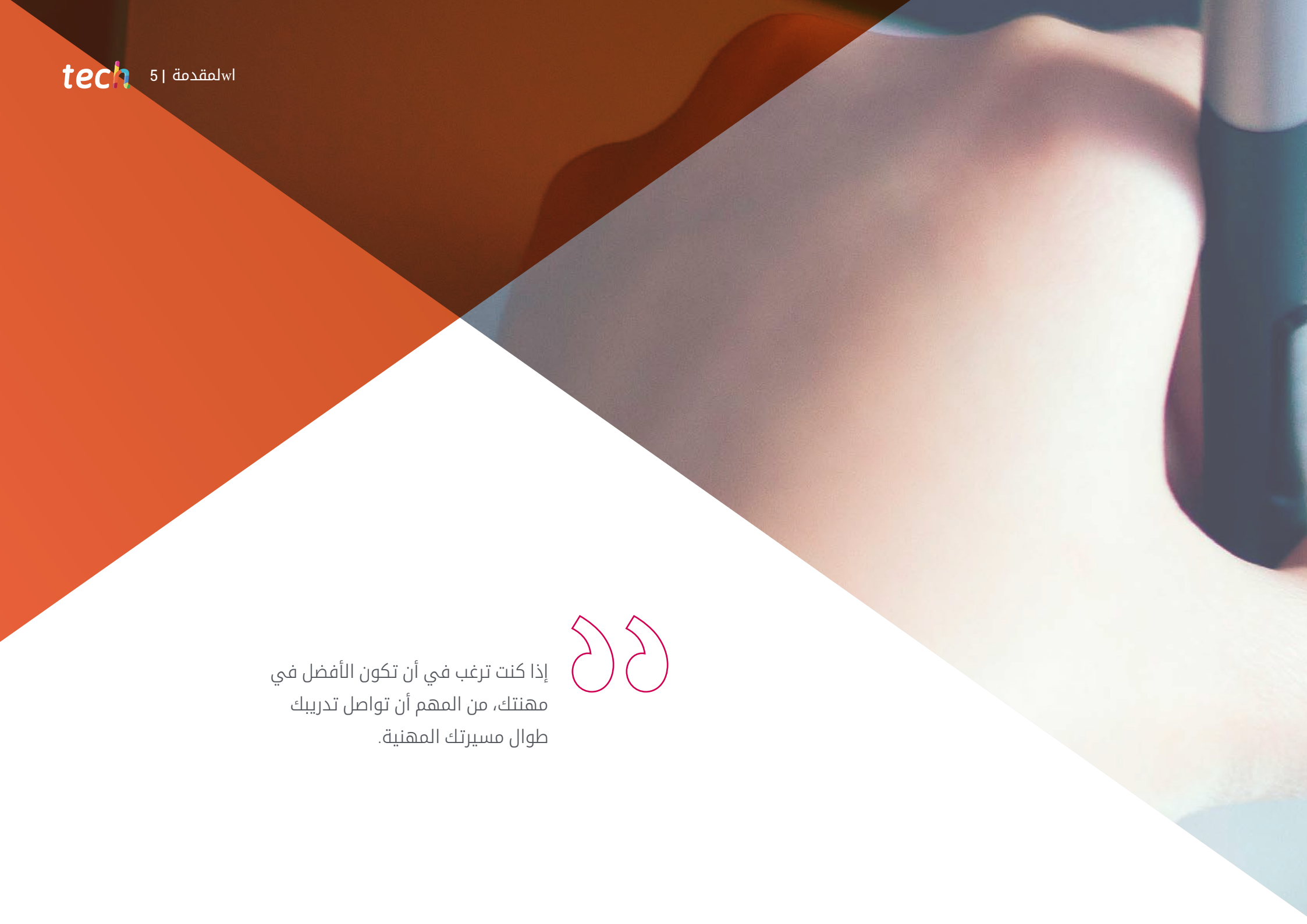
04 المنهجية ص. 16

05 المؤهل العلمي ص. 24

01

المقدمة

صناعة ألعاب الفيديو في نمو مستمر وقد أصبحت واحدة من القطاعات ذات الطلب الأكبر على المحترفين.
علاوة على ذلك، فإن التقدم التكنولوجي يسمح بأن تكون ألعاب الفيديو ذات جودة أعلى بشكل متزايد، مما يجعل من الضروري تعزيز التعلم في هذا المجال.



إذا كنت ترغب في أن تكون الأفضل في مهنتك، من المهم أن تواصل تدريبك طوال مسيرتك المهنية.

لإتمام إنشاء أي نوع من السيناريوهات، من الضروري اكتساب مجموعة من الكفاءات التي تسمح بتحويل الفكرة إلى واقع عملي وجعلها تعمل بفعالية. بدءًا من الفكرة الأولية وعملية تطورها التاريخي، وصولًا إلى العناصر القانونية والتشريعية المرتبطة بها. التحديث في هذا المجال ضروري، حتى إذا كانت معرفة الكاتب الأساسية عميقة أو كان يمتلك خبرة كبيرة. علاوة على ذلك، ليس من الكافي فقط معرفة أسس العمليات التي يجب أن تتم لإنشاء السيناريو، بل من المهم أيضًا دمج المعلومات اللازمة لما قبل الإنتاج، والإنتاج، وما بعد الإنتاج، ورؤية العملية ككل بشكل تكاملي.

تركز خطة الدراسة على سيناريو ألعاب الفيديو، مع التركيز على الهياكل السردية المختلفة، وكذلك الأنواع الموجودة حاليًا في هذا المجال. جزء مهم من إنشاء لعبة الفيديو هو ضرورة إنشاء عالم يعيش فيه الشخصيات مغامراتهم، ومن أجل ذلك يجب اتباع الإرشادات الخاصة بالوثائق اللازمة لإنشاء السيناريو الفني. وبذلك، تهدف هذه المحاضرة الجامعية إلى أن تكون دليلًا عمليًا ليتعرف الطلاب على كل عملية إنشاء ألعاب الفيديو.

يعد هذا البرنامج هو الأكثر شمولًا وموجهًا لتمكين المحترفين في إنشاء السيناريوهات لمشاريع ألعاب الفيديو من الوصول إلى مستوى أداء أعلى، استنادًا إلى الأسس وأحدث الاتجاهات في تطوير السيناريو السمعي البصري بجميع صيغته. استفد من الفرصة وادرس هذا البرنامج بطريقة 100% عبر الإنترنت.

تحتوي هذه **المحاضرة الجامعية في سيناريو ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق. أبرز خصائصه هي:

- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في سيناريو ألعاب الفيديو
- محتوياتها الرسومية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها، تجمع المعلومات العلمية والعملية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- أحدث المستجدات في إنشاء سيناريو ألعاب الفيديو
- نظام التعلم التفاعلي المعتمد على الخوارزميات لاتخاذ القرارات بشأن المواقف المطروحة في إنشاء سيناريو العاب الفيديو القصيرة
- دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> سيمكنك هذا البرنامج من تعزيز مهاراتك وتحويلك إلى كاتب سيناريو خبير في العاب الفيديو"

لا تفوت الفرصة لزيادة معرفتك في كتابة سيناريو العاب الفيديو.

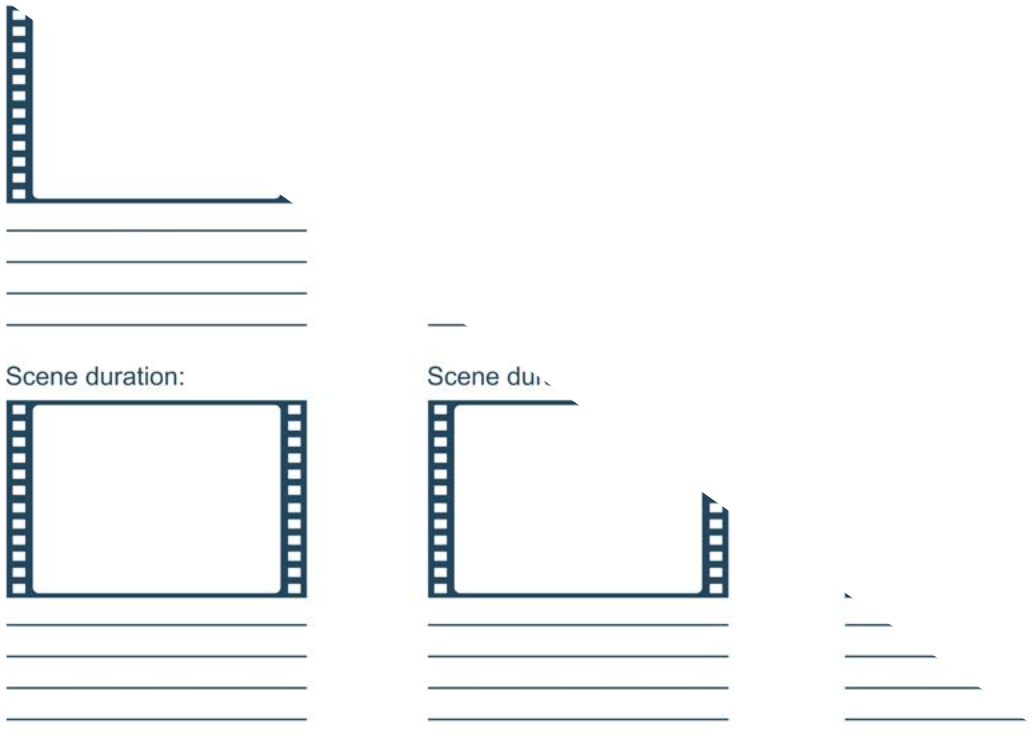
تعرف على أحدث الاتجاهات في قطاع الترفيه وحدث معلوماتك في هذا المجال.

اعمل مع أفضل كتاب السيناريو والمحترفين في مجال التعليم في هذه المحاضرة الجامعية ذات القيمة الأكاديمية الممتازة"

يشمل فريقه التدريسي محترفين ينتمون إلى مجال إنتاج السيناريوهات السمعية البصرية، الذين يشاركون في هذا البرنامج خبراتهم العملية، بالإضافة إلى متخصصين معروفين من جمعيات مرجعية وجامعات ذات سمعة مرموقة.

بفضل محتوى هذا البرنامج العلمى من الوسائط المتعددة المُعد بأحدث التقنيات التعليمية، سوف يسمحون للمهني بتعلم سياقي، أي بيئة محاكاة ستوفر تعليماً غامرة مبرمجة للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي يجب على الطالب من خلاله محاولة حل الحالات المختلفة للممارسة المهنية التي تُطرَح على مدار هذه الدورة الأكاديمية. لذلك، سيحظى الطالب بمساعدة نظام فيديو تفاعلي مبتكر من إعداد خبراء معترف بهم في مجال كتابة سيناريو العاب الفيديو وذوي خبرة كبيرة.



02

الأهداف

يستهدف هذا البرنامج المهنيين في مجال كتابة السيناريوهات السمعية والبصرية، لتمكينهم من اكتساب الأدوات اللازمة للتطور في هذا المجال المتخصص، مع التعرف على أحدث الاتجاهات والتعمق في القضايا التي تشكل الطليعة في هذا المجال. فقط من خلال التحضير المناسب، سيكون الكتاب قادرين على تجسيد ما يريدون في شكل سيناريو لمسلسل.

محاضرة جامعية في كتابة سيناريو ألعاب الفيديو ستتيح لك تنفيذ إنشاء وتكيف السيناريوهات إلى مستوى أعلى."

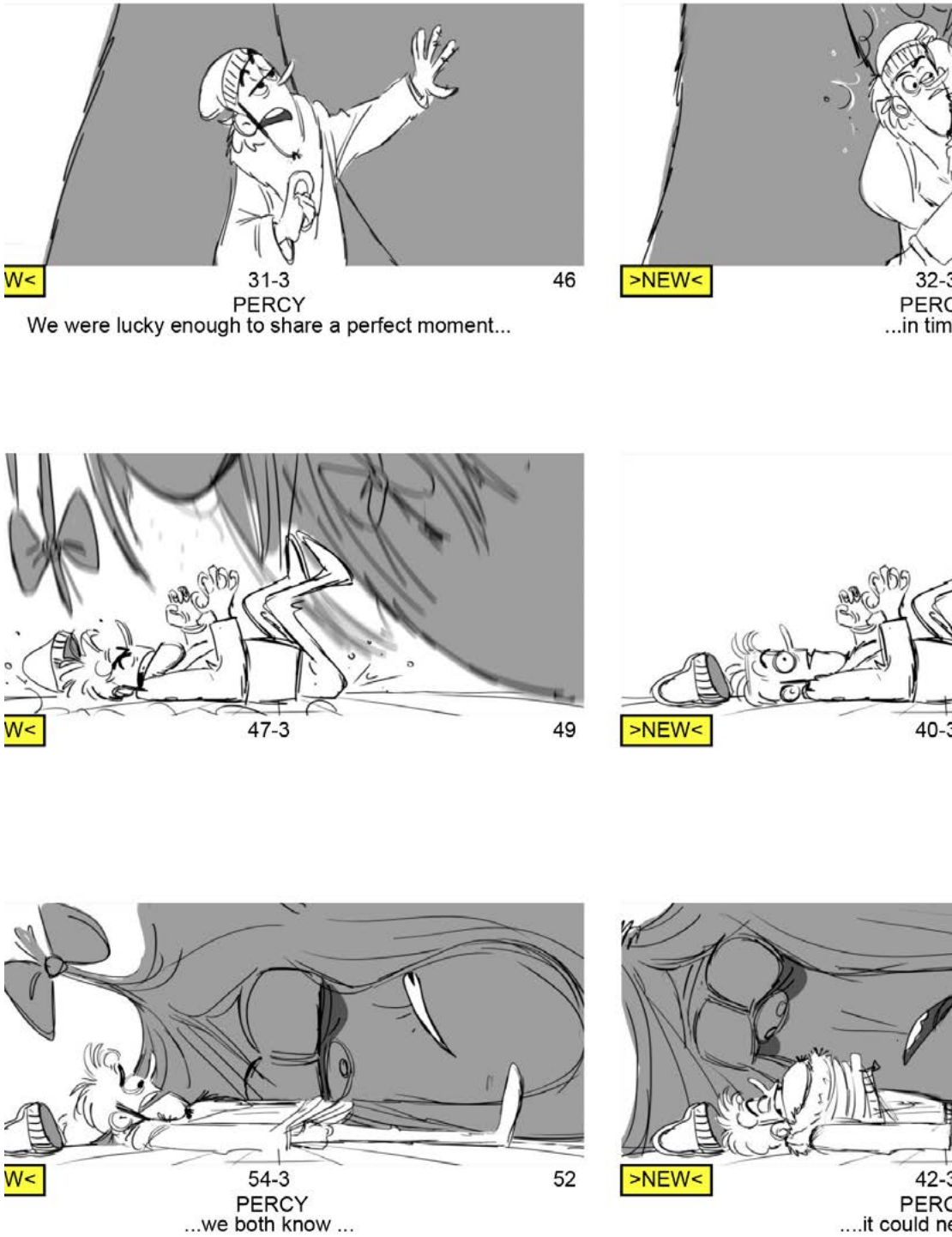
الهدف العام

- تحقيق المعرفة اللازمة لكتابة الأنواع المختلفة من السيناريوهات للمسلسلات حسب الصيغة النهائية للإنتاج، سواء كانت للتلفزيون أو الإنترنت، مع الأخذ في الاعتبار بناء الشخصية، وتاريخ الوسائط السمعية البصرية على وجه الخصوص من نشأتها حتى الوقت الحاضر

> طور مهاراتك لتصبح كاتب سيناريو يتصدر أحدث الاتجاهات"

الأهداف المحددة

- التعرف على مفهوم وأصل ألعاب الفيديو في صناعة الترفيه وعصر الإنترنت
- فحص التطور التاريخي لألعاب الفيديو في صناعة الإعلام السمعي البصري، وتسويقها، والقيادة، والشركات
- دراسة هيكل السرد في ألعاب الفيديو، نظريتها، التداخل النصي، النص الفائق، وعلم اللعبة
- تحليل الأنواع المختلفة لألعاب الفيديو، أصولها ودمجها
- تعلم تطوير العالم والشخصيات والأهداف في ألعاب الفيديو
- إعداد وفهم أجزاء وثيقة تصميم ألعاب الفيديو
- إنشاء وبناء سيناريو تقني يتماشى مع خصوصيات ألعاب الفيديو كمنتج سمعي بصري
- تنظيم وإعداد تحليل ألعاب الفيديو مع مراعاة السيميائية، وجمالية التواصل، وعلم اللعبة، والتحليل السينمائي، وعلم النفس



03

الهيكل والمحتوى

تم تصميم هيكل المحتويات من قبل فريق من المحترفين في إنشاء السيناريوهات للوسائط السمعية البصرية، مدركين أهمية تحديث التعلم من أجل التعمق في مجال المعرفة، ولإعداد سيناريوهات ذات جودة احترافية باستخدام الأدوات الجديدة المتاحة.

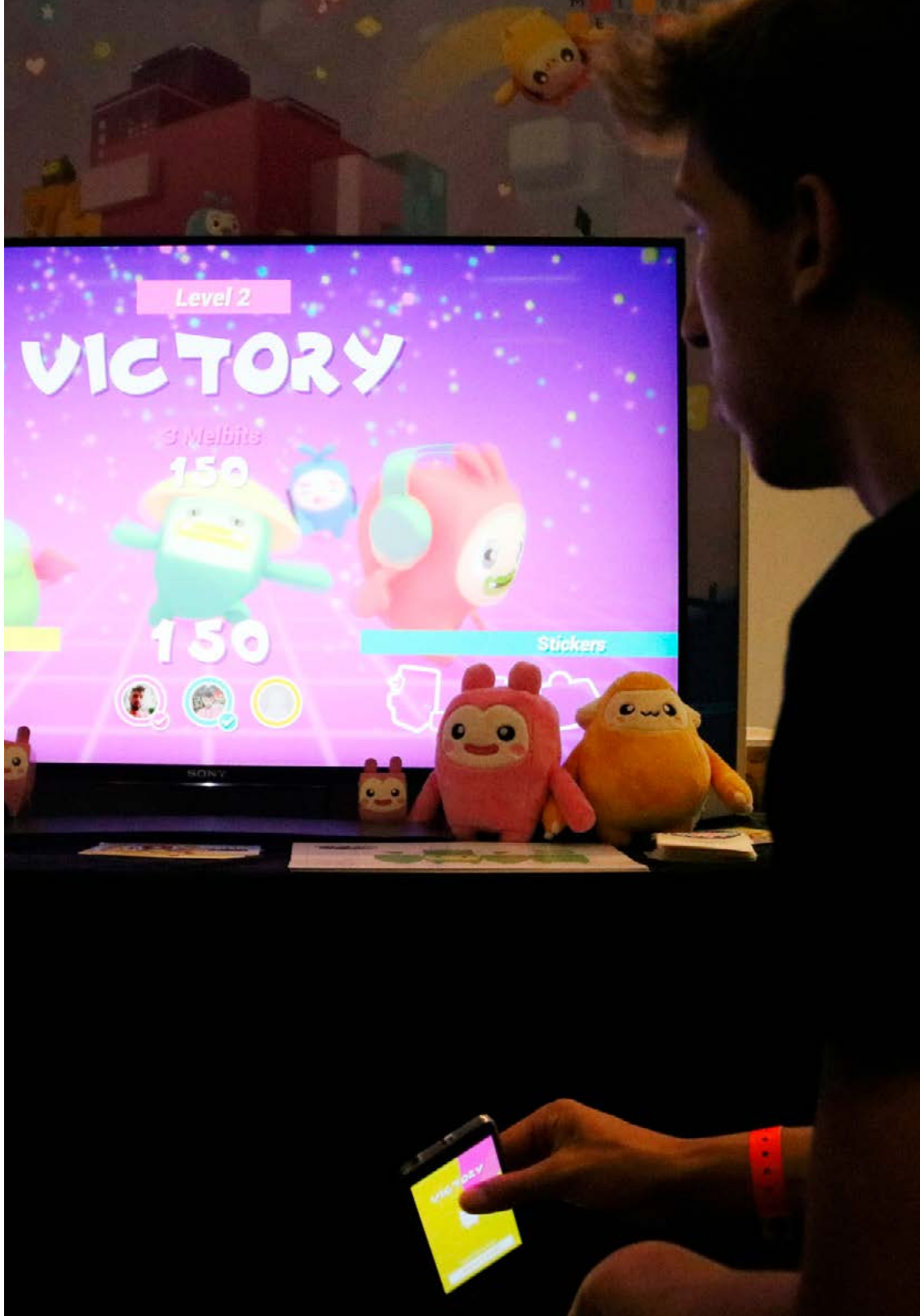
تحتوي المحاضرة الجامعية هذه على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في المشهد الأكاديمي"

الوحدة 1. سيناريو ألعاب الفيديو

1.1. مقدمة في ألعاب الفيديو
1.1.1. المفهوم
2.1.1. الأصل
3.1.1. صناعة الترفيه
4.1.1. عصر الإنترنت
2.1. ألعاب الفيديو في صناعة السمعي البصري
1.2.1. التطور التاريخي
2.2.1. القيادة
1.1.2.1. التسويق
1.1.2.1. الشركات
3.1. الهيكل السردي لألعاب الفيديو
1.3.1. النظرية
1.1.3.1. الأدبية
2.1.3.1. ألعاب الفيديو
3.1.3.1. السرد فى ألعاب الفيديو
4.1.3.1. الشخصيات واللاعبين
2.3.1.3.1. محددة وغير محددة
2.3.1. التداخل النصي
3.3.1. النص التشعبي
4.3.1. دراسات اللعبة
4.1. أنواع ألعاب الفيديو
1.4.1. أصول
1.1.4.1. الأنواع حسب Chris Crawford
1.1.1.4.1. المهارة والعمل
2.1.1.4.1. الاستراتيجية والمعرفية
2.4.1. الأنواع في الوقت الحالي
1.2.4.1. العمل
2.2.4.1. إطلاق النار
3.2.4.1. الإستراتيجية
4.2.4.1. المحاكاة
5.2.4.1. الرياضة
6.2.4.1. السباقات
7.2.4.1. المغامرات
8.2.4.1. الدور
9.2.4.1. آخرون
01.2.4.1. صندوق الحماية
11.2.4.1. الموسيقي
21.2.4.1. Puzzle
31.2.4.1. Party games
41.2.4.1. التعليم
3.4.1. الهجين
5.1. تطوير العالم، الشخصيات، والأهداف
1.5.1. العالم
2.5.1. الشخصيات
3.5.1. الأهداف
6.1. وثيقة التصميم
1.6.1. مستند تصميم اللعبة (GDD)
1.1.6.1. الجوهر
3.1.6.1. التوصيف
4.1.6.1. التقنيات
5.1.6.1. أنماط اللعب
6.1.6.1. آليات اللعبة
7.1.6.1. الخيارات
8.1.6.1. البيئات
9.1.6.1. العناصر

7.1. السيناريو الفني
1.7.1. من السيناريو الأدبي إلى السيناريو الفني
2.7.1. عناصر السيناريو الفني
1.2.7.1. مدة المستويات
2.2.7.1. الكاميرات
3.2.7.1. القصة المصورة (Storyboard)
4.2.7.1. وصف كل عنصر
1.4.2.7.1. العرض
2.4.2.7.1. التصميم
5.2.7.1. الأوامر
6.2.7.1. تعريف الأهداف حسب المستويات
7.2.7.1. وثيقة التصميم
8.1. التحليل الألعاب الفيديو
1.8.1. علم السميولوجيا
2.8.1. جماليات الاتصال
3.8.1. دراسات اللعبة
4.8.1. التحليل السينمائي
5.8.1. علم النفس
6.8.1. مثال عملي

"تجربة تعليمية في مجال فريدة ومهمة وحاسمة لتعزيز تطورك المهني وتحقيق قفزة حاسمة"



04

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. تم 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.

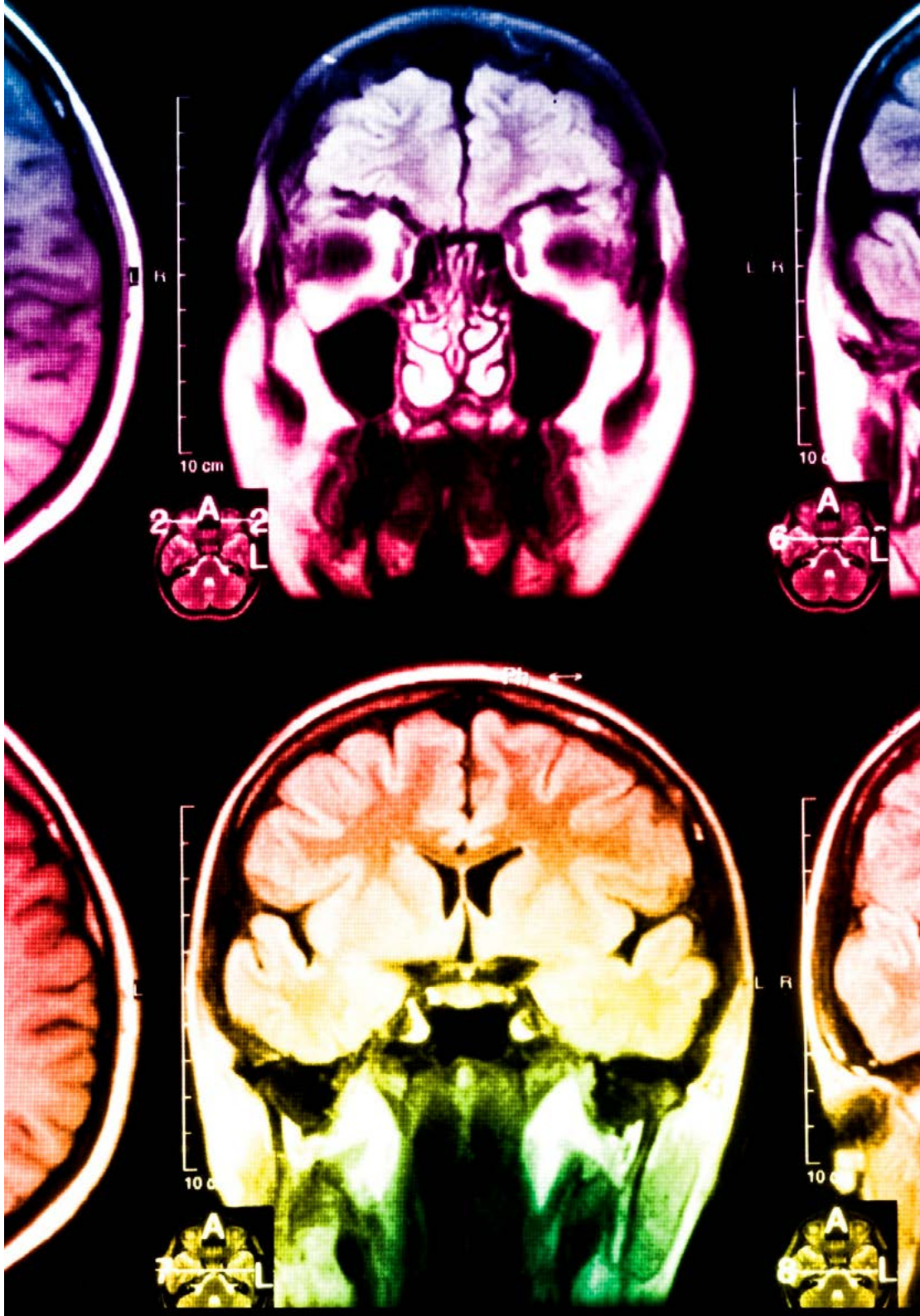
المنهجية الجامعية الأفضل تصنيفاً من قبل طلابها

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

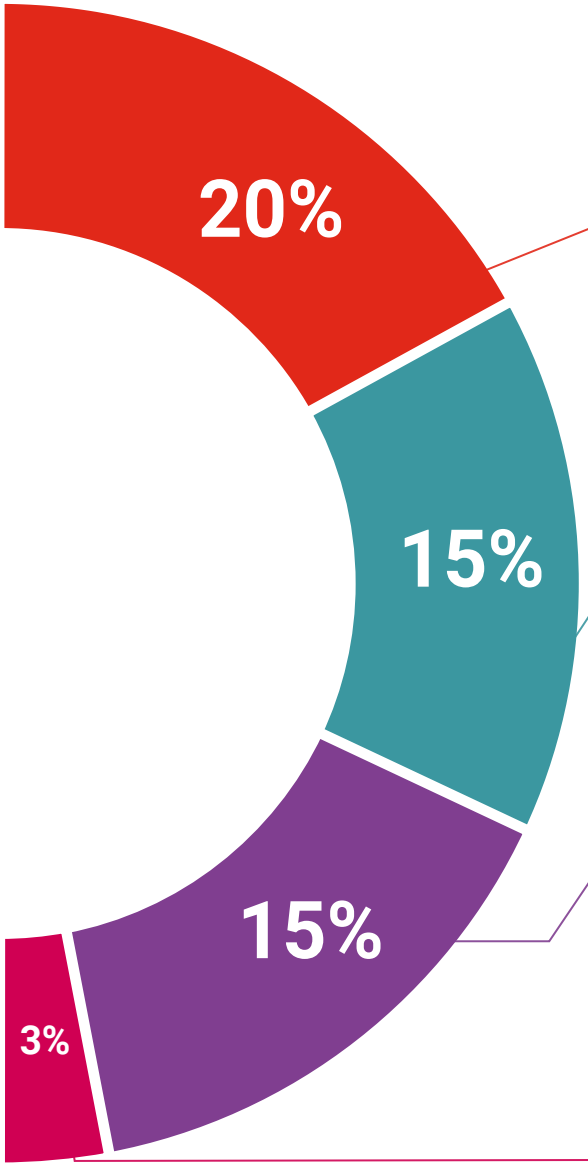
تقييم الطلاب لجودة التدريس، وجودة المواد، وهيكل الدورة وأهدافها ممتاز. ليس من المستغرب أن تصبح الجامعة الأعلى تقييماً من قِبل طلابها على منصة المراجعات Trustpilot، حيث حصلت على 4.9 من 5.

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

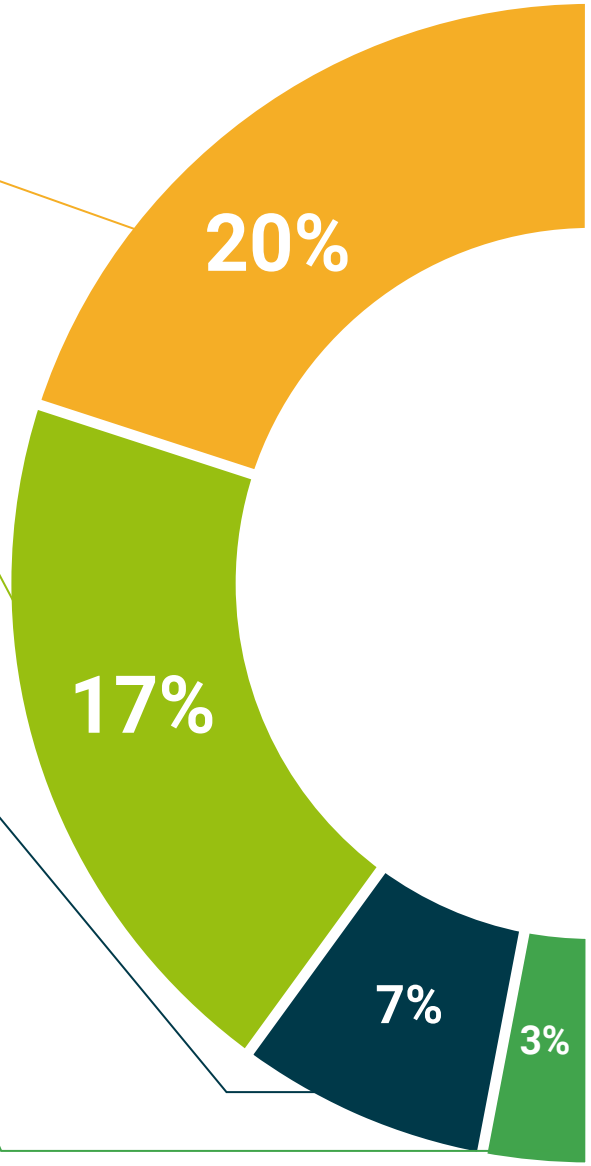
نقوم بتقييم وإعادة تقييم معرفتك بشكل دوري طوال فترة البرنامج. نقوم بذلك على 3 من 4 مستويات من هرم ميلر.

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في سيناريو ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH Global University.

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

سيتيح لك هذا البرنامج الحصول على مؤهل خاص في محاضرة جامعية في **سيناريو ألعاب الفيديو** المعتمد من **TECH Global University**، أكبر جامعة رقمية في العالم.

TECH Global University هي جامعة أوروبية رسميَّة ومعترف بها علنًا من قبل حكومة أندورا (**جريدة الدولة الرسمية**). تعد أندورا جزءًا من منطقة التعليم العالي الأوروبية منذ عام **2003**. وتعتبر منطقة التعليم العالي الأوروبية مبادرة يدعمها الاتحاد الأوروبي وتهدف إلى تنظيم إطار التأهيل الدولي ومواءمة أنظمة التعليم العالي في الدول الأعضاء في هذه المنطقة. يعمل هذا المشروع على تعزيز القيم المشتركة وتطبيق الأدوات المشتركة وتقوية آليات ضمان الجودة لتعزيز التعاون والتنقل بين الطلاب والباحثين والأكاديميين.

هذا المؤهل الخاص بجامعة **TECH Global Universtity** هو عبارة عن برنامج أوروبي للتأهيل المستمر والتحديث المهني الذي يضمن اكتساب الكفاءات في مجال المعرفة الخاصة به، مما يمنح قيمة منهجية عالية للطالب الذي يجتاز البرنامج.

المؤهل العلمي: محاضرة جامعية في **سيناريو ألعاب الفيديو**

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: **6 أسابيع**

إجمالي عدد الاعتمادات: **(3) نقاط دراسية (حسب نظام ECTS)**

tech global university

أ. _____، برقم الهوية _____ اجتاز بنجاح وحصل على المؤهل التالي

أكمل بنجاح وحصل على درجة

محاضرة جامعية في سيناريو ألعاب الفيديو

هذه درجة علمية مدتها 90 ساعة، أي ما يعادل 3 ECTS ، بتاريخ بدء الدراسة في تاريخ اليوم/الشهر/السنة، وتاريخ انتهائها في تاريخ اليوم/الشهر/السنة.

TECH Global University جامعة معترف بها رسميًا من قبل حكومة أندورا في 31 يناير 2024، وهي تنتمي إلى منطقة التعليم العالي الأوروبية (EHEA).

في أندورا لا فيلا، 28 فبراير 2024

د. Pedro Navarro Illana
رئيس الجامعة

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

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

tech global university

محاضرة جامعية

سيناريو ألعاب الفيديو

- طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي من: **TECH Global University**
- إجمالي عدد النقاط المعتمدة: **(3) نقاط دراسية (حسب نظام ECTS)**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

محاضرة جامعية

سيناريو ألعاب الفيديو

tech global university