شهادة الخبرة الجامعية

الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة

- طريقة التدريس: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- 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-diploma/postgraduate-diploma-new-transmedia-production

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 30

01

المقدمة

كان على الإنتاجات متعددة الوسائط أن تتكيف مع الأوقات الجديدة لتقديم محتوى أكثر تخصيصًا للمستخدمين، يتناسب مع احتياجاتهم ويوفر تجربة فريدة. في هذا السياق، تحتاج وكالات الاتصال والإعلان إلى محترفين متخصصين في هذا المجال، قادرين على إنشاء محتوى لوسائط متعددة بطريقة متكاملة واستراتيجية. من خلال هذا البرنامج، سيكتسب الطالب المهارات اللازمة لأداء هذه المهمة، مما يصل به إلى مستوى عالٍ من المعرفة يمكنه من أن يصبح أحد الرواد في القطاع.

لقد جاءت الإنتاجات عبر الوسائط المتعددة لثورة قطاع الاتصال. لذلك، يتم البحث عن محترفين مثلك: أكثر إبداعًا وتكيفًا مع استخدام التقنيات الجديدة"

لقد غيرت التقنيات الجديدة طريقة تواصل الأشخاص، ولكن بشكل خاص، سهلت الوصول إلى المعلومات والإنتاجات السمعية البصرية. في الوقت الحاضر، أصبح المشاهد مستهلكًا أكثر تطلبًا يعرف ما يريده ومتى يريده. لهذا، يستخدم بشكل متزايد منصات تتيح له إدارة هذا الاستهلاك بنفسه.

في هذا السياق، أصبحت الإنتاجات الجديدة عبر الوسائط المتعددة ذات أهمية كبيرة، حيث لم يعد المستخدمون مجرد مشاهدين، بل بدأوا في البحث الفعلي عن المنتجات التي يريدونها، ويكملون على سبيل المثال مشاهدة مسلسل ما مع نوع آخر من المحتوى المرتبط، مثل المشاركة في مجتمعات افتراضية، أو قراءة مدونات ذات صلة، أو حتى الاستماع إلى المدونات الصوتية (podcast) حول نفس الموضوع. في هذا النموذج الجديد من التواصل، يلعب استهلاك ألعاب الفيديو دوراً مهماً في هذا النموذج الجديد من التواصل. لا يرغب عشاق هذا النوع من الترفيه بالجلوس أمام الحاسوب أو التلفاز واللعب عبر مراحل هذه الألعاب، بل يبحثون عن أجواء كاملة تجعلهم جزءاً من القصة. لذلك، فإن الأنشطة التنكرية، وإنشاء المجتمعات الرقمية، واستهلاك الموسيقى أو غيرها من المنتجات المشتقة، تعتبر مهمة للغاية، لأنها تخلق جوًا حقيقيًا يشعر فيه اللاعبون كأنهم أبطال حقيقيون.

في هذه المحاضرة الجامعية في الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة، سيتمكن الطالب من الوصول إلى معرفة متخصصة في هذا المجال، مما سيمكنه من متابعة أحدث القضايا في هذا القطاع. وبذلك، في غضون أشهر قليلة، سيكون مؤهلاً ليصبح منشئ محتوى عبر الوسائط المتعددة عالي الجودة، مما سيكون أساسيًا لتطوره المهني. كل ذلك بفضل مؤهل علمي يتضمن 10 صفوف دراسية متقدمة يقدمها المدير الضيف الدولي، الذي سيضيف الدقة والموثوقية إلى محتواها. بذلك، سيتمكن من الوصول إلى محتوى كامل عبر الإنترنت، مما يتيح له اختيار الوقت ومكان الدراسة الذي يناسبه، مع مراعاة احتياجاته واهتماماته.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية هذه في الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير حالات عملية مقدمة من قبل خبراء في التواصل
- تحتوي محتوياتها الرسومية والتخطيطية والعملية بشكل أساسي على معلومات نظرية وعملية حول تلك التخصصات الضرورية لممارسة المهنة
- أحدث المستجدات حول الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركزه الخاص على منهجيات مبتكرة في الإنتاجات عبر الوسائط المتعددة
- 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 الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

> حدث مهاراتك في الإنتاج عبر الوسائط المتعددة، مع 10 صفوف دراسية متقدمة يقدمها خبير دولي في الاتصال"

تُحدث الإنتاجات الجديدة عبر الوسائط المتعددة تأثيرًا كبيرًا على الجمهور، مما يزيد من نسب المشاهدة في جميع أنحاء العالم.

عند تسجيلك في هذه المحاضرة الجامعية، ستتمكن من الوصول إلى كمية كبيرة من المحتوى العملي الذي سيكون أساسيًا لتعزيز معرفتك في هذا المجال.

"الحاضر والمستقبل في الاتصال يعتمد على الاتصال عبر الوسائط المتعددة. تخصصك في هذا المجال سيكون ضروريًا لتحقيق الدفعة التي تحتاجها مسيرتك المهنية"

تتضمن هيئة التدريس الخاصة بها محترفين من مجال الاتصال، الذين يساهمون في هذا البرنامج بخبراتهم العملية، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من مؤسسات مرموقة وجامعات ذات سمعة طيبة.

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 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. لتحقيق ذلك، ستستفيد من نظام جديد للفيديو التفاعلي تم تطويره من قبل خبراء معترف بهم.

02

الأهداف

الهدف الرئيسي من هذه المحاضرة الجامعية في الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة هو تزويد الطلاب بمعرفة متخصصة في هذا المجال، لتمكينهم من التكيف مع الأوقات الجديدة وتقديم منتج أكثر تخصصًا، يضيف قيمة لتجربة المستخدم ويحولهم إلى متابعين مخلصين للعلامة التجارية. بهذه الطريقة، عند الانتهاء من البرنامج، سيكون الطالب مؤهلاً للوصول إلى وظائف أكثر إبداعًا ومسؤولية أكبر.

إذا كنت ترغب في أن تصبح متخصصًا في الاتصال عبر الوسائط المتعددة، فسيوفر لك هذا البرنامج المفاتيح لتحقيق ذلك"

الأهداف العامة

- التعامل مع وفهم مفهوم مجال السرد عبر الوسائط المتعددة (Transmedia Storytelling) وفهم أهميته في مجالات مهنية مختلفة (الإعلانات، التسويق، الصحافة، الترفيه)
- اكتساب أساسيات الإنشاء عبر الوسائط المتعددة، بدءًا من السرد وصولًا إلى الإنتاج، وتحفيز المجتمعات الاجتماعية، وتحقيق الربح الاقتصادي
- التعمق في أحدث التطورات في سرد القصص (Storytelling)عبر الوسائط المتعددة في مجالات التكنولوجيا مثل الواقع الافتراضي أو ألعاب الفيديو

> يقدم الإنتاج عبر الوسائط المتعددة المطبق في قطاع ألعاب الفيديو تجربة أكثر إثراءً للاعبين"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. إنتاج محتويات عبر الوسائط المتعددة

- التعمق في المنهجية العملية لإنتاج المحتويات عبر الوسائط المتعددة، بدءًا من مرحلة البحث والتوثيق وصولاً إلى المنصات والآليات التشاركية.

الوحدة 2. سرد القصص (storytelling) عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو

- التعمق في المنهجية لإنشاء وتنشيط مجتمع رقمي عبر الوسائط المتعددة، بما في ذلك تحفيز المحتوى الذي ينشئه المستخدمون أنفسهم

الوحدة 3. حالات عملية لعوالم عبر الوسائط المتعددة

- معرفة كيفية عمل التنسيقات المختلفة التي يتم فيها تطوير الاتصال (السينما، ألعاب الفيديو، التلفزيون، إلخ).

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

اختارت TECH Global University أبرز المتخصصين في الاتصال عبر الوسائط المتعددة لإعداد هذا البرنامج التعليمي، بحيث يكونون قادرين على اختيار المحتوى الأكثر ملاءمة الذي يحقق قيمة مضافة للطلاب. إنهم محترفون يتمتعون بخبرة واسعة في هذا القطاع ويدركون أهمية التكيف مع العصر الجديد من أجل تقديم منتجات الوسائط المتعددة التي تهم الجمهور بشكل أكبر.

سيعلمك المتخصصون الرائدون في مجال الإنتاج
عبر الوسائط المتعددة خبايا هذا القطاع حتى
تصبح خبيراً في هذا المجال"

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

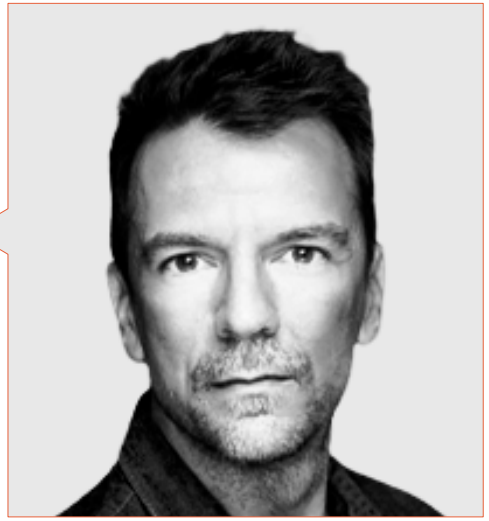
من ناحية أخرى، تم الاعتراف بالدكتورة رومانسكا من خلال منح MacDowell، Apothetaeg ، Lark Theatre Playwritingg من مسرح لارك التابعة لمؤسسة Time Warner. كما حصلت على جائزة PAHA Creative وجائزة Elliott Hayes I للتميز في الدراماتورجيا.. في الوقت نفسه، حصلت على جوائز من الجمعية الأمريكية للبحث المسرحي والجمعية 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 السرد عبر الوسائط المتعددة
- كاتبة روايات الأطفال
- منسقة التوسع عبر الوسائط المتعددة للعمل المسرحي "العملية" (El Proceso)
- معلمة في الدراسات الجامعية المرتبطة بالاتصال
- ماجستير في الدراسات الأدبية والمسرحية من جامعة غرناطة
- ماجستير في الأدب في العصر الرقمي من IL3 بجامعة برشلونة

د. Montoya Rubio, Alba

- مقدمة إعلامية سمعية بصرية في Á Punt Mèdia
- خبيرة في الشبكات والاتصال في À Punt Mèdia
- مسؤولة الصحافة والاتصال في مؤسسة AIMS
- مديرة وكاتبة سيناريو ومحررة مستقلة
- مدرسة في الدراسات الجامعية المتعلقة بالاتصال
- دكتورة في الموسيقى والسينما من جامعة برشلونة Barcelona
- بكالوريوس في الاتصال السمعي البصري من جامعة بومبوا فابرا (Pompeu Fabra)
- ماجستير في الموسيقى كفن متعدد التخصصات من جامعة برشلونة Barcelona

د. Suárez Mouriño, Adrián

- متخصص في الاتصال الرقمي، تحسين محركات البحث (SEO) والتسويق عبر محركات البحث (SEM)
- مسؤول عن خارجيّة خدمات تحسين محركات البحث (SEO) لوكالات التسويق والاتصال
- كاتب محتوى و سيناريوهات لـ Webedia
- مدرس في دراسات البكالوريوس والدراسات العليا والدورات المتعلقة بالتسويق (Marketing)
- كاتب محتوى الويب في MundoGamers
- متخصص في تحسين محركات البحث (SEO) واستراتيجي تسويق عبر محركات البحث (SEM) في Pululart
- دكتور في التواصل الرقمي والسرد والألعاب من جامعة كورونيا (Coruña)
- بكالوريوس في الهندسة المعمارية من جامعة كورونيا (Coruña)
- ماجيستير في الإدارة والتسويق والتواصل عبر الإنترنت من جامعة أبات أوليبا CEU

> اغتنم الفرصة للتعرف على أحدث التطورات في هذا الشأن لتطبيقها في ممارستك اليومية"

04

الهيكل والمحتوى

تم تصميم محتويات هذا البرنامج الجامعي في TECH Global University لتعليم الطلاب خصوصيات الإنتاجات الجديدة عبر الوسائط المتعددة، والتي تعد من أهم المستجدات في العمليات الاتصالية الحالية. لذلك، يتم عرض معلومات محدثة حول هذا النوع من المحتوى، والامتيازات، واستخدام السرد القصصي(storytelling) في صناعة ألعاب الفيديو. منهج سيكون أساسياً للمهنيين في مجال الاتصال الذين يرغبون في دفع مسيرتهم المهنية إلى الأمام.

منهج محدث بالكامل سيرشدك خلال عملية
تعلم الاتصال عبر وسائل الإعلام المتعددة"

الوحدة 1. إنتاج محتويات عبر الوسائط المتعددة

1.1. مرحلة التفكير في المشروع
1.1.1. القصة
2.1.1. المنصات
3.1.1. الجمهور
2.1. التوثيق والبحث والبحث عن المراجع
1.2.1. الوثائق
2.2.1. معايير النجاح
3.2.1. التعلّم من الآخرين
3.1. الاستراتيجيات الإبداعية: بحثاً عن الفرضية
1.3.1. الفرضية
2.3.1. ضرورة الفرضية
3.3.1. مشاريع متماسكة
4.1. المنصات والقصة والمشاركة. عملية تكرارية
1.4.1. العملية الإبداعية
2.4.1. الاتصال بين الأجزاء المختلفة
3.4.1. السرد عبر الوسائط المتعددة كعملية
5.1. الاقتراح السردي: القصة والأقواس والعوالم والشخصيات
1.5.1. القصة والأقواس السردية
2.5.1. العوالم والأكوان
3.5.1. الشخصيات في قلب القصة
6.1. الدعم الأمثل لروايتنا. صيغات ومنصات
1.6.1. الوسيلة والرسالة
2.6.1. اختيار المنصة
3.6.1. اختيار التنسيق
7.1. تصميم التجربة والمشاركة. تعرف على جمهورك
1.7.1. اكتشف جمهورك
2.7.1. مستويات المشاركة
3.7.1. الخبرة والذاكرة
8.1. كتاب الإنتاج عبر الوسائط المتعددة: النهج والمنصات ورحلة المستخدم
1.8.1. كتاب الإنتاج عبر الوسائط المتعددة
2.8.1. النهج والمنصات
3.8.1. رحلة المستخدم
9.1. كتاب الإنتاج عبر الوسائط المتعددة: جمالية المشروع والاحتياجات المادية والتقنية
1.9.1. أهمية الجمالية
2.9.1. الإمكانيات والإنتاج
3.9.1. الاحتياجات المادية والتقنية
10.1. كتاب الإنتاج عبر الوسائط المتعددة: دراسات حالة نموذج العمل التجاري
1.10.1. تصميم النموذج
2.10.1. تكييف النموذج
3.10.1. الحالات

الوحدة 2. سرد القصص (storytelling)عبر الوسائط المتعددة في صناعة ألعاب الفيديو

1.2. علاقة تاريخية: ألعاب الفيديو في بداية نظريات السرد عبر الوسائط المتعددة
1.1.2. السياق
2.1.2. مارشا كيندر (Marsha Kinder) وسلاحف النينجا
3.1.2. من بوكيمون إلى ماتريكس: Henry Jenkins
2.2. أهمية صناعة ألعاب الفيديو في التجمعات الإعلامية
1.2.2. ألعاب الفيديو كمولدات للمحتوى
2.2.2. بعض الأرقام
3.2.2. القفزة إلى الوسائط الجديدة والقديمة
3.2. أهمية وتطور ألعاب الفيديو كموضوع ثقافي وكموضوع للدراسة الأكاديمية
1.3.2. ألعاب الفيديو والثقافة الشعبية
2.3.2. اعتبارها كموضوع ثقافي
3.3.2. ألعاب الفيديو في الجامعة
4.2. السرد القصصي (Storytelling) والوسائط المتعددة في السرديات الناشئة
1.4.2. السرد عبر الوسائط المتعددة في مدينة الملاهي
2.4.2. اعتبارات جديدة حول السرد
3.4.2. السرديات الناشئة
5.2. حول سردية ألعاب الفيديو ووزنها في السرد عبر الوسائط المتعددة
1.5.2. نقاشات مبكرة حول السردية وألعاب الفيديو
2.5.2. قيمة السرد في ألعاب الفيديو
3.5.2. علم الوجود لألعاب الفيديو
6.2. ألعاب الفيديو كصانعة لعوالم الوسائط المتعددة
1.6.2. قواعد العالم
2.6.2. عوالم اللعب
3.6.2. عوالم وشخصيات لا نهاية لها

7.2. الوسائط المتعددة والوسائط المتعددة عبر الحدود: استراتيجية تكيفية للصناعة مع الطلبات الجديدة للجمهور
1.7.2. المنتجات المشتقة
2.7.2. جمهور جديد
3.7.2. القفزة إلى الوسائط المتعددة عبر الحدود
8.2. تعديلات وتوسعات عبر الوسائط المتعددة لألعاب الفيديو
1.8.2. استراتيجية صناعية
2.8.2. تعديلات فاشلة
3.8.2. توسعات عبر الوسائط المتعددة
9.2. ألعاب الفيديو والشخصيات عبر الوسائط المتعددة
1.9.2. شخصيات مسافرة
2.9.2. من الوسط السردي إلى لعبة الفيديو
3.9.2. خارج سيطرتنا: القفزة إلى وسائل الإعلام الأخرى
10.2. ألعاب الفيديو ومعجبوها: نظريات عاطفية والمتابعون
1.10.2. تقمص شخصية ماريو (Cosplaying Mario)
2.10.2. نحن ما نلعبه
3.10.2. المعجبون يتولون القيادة

الوحدة 3. حالات عملية: عوالم عبر الوسائط المتعددة

1.3. الوسائط المتعددة التي نشأت في السينما
2.3. من الحروف إلى الشاشات
3.3. الأساطير والخيال الملحمي عبر الوسائط المتعددة
4.3. القصص الخيالية التي تتجاوز القصص المصورة
5.3. ألعاب الفيديو ذات الروايات المتعددة
6.3. التلفزيون يستكشف روايات جديدة
7.3. عندما يقوم المعجبون بإنشاء المحتوى الخاص بهم
8.3. النماذج الأولية عبر الوسائط المتعددة التي نشأت في المسرح
9.3. الموسيقى التي لا تُسمع فقط
10.3. اقتراحات ترفيهية انتقلت إلى منصات أخرى

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"

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات إدارة الأعمال 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 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 تتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

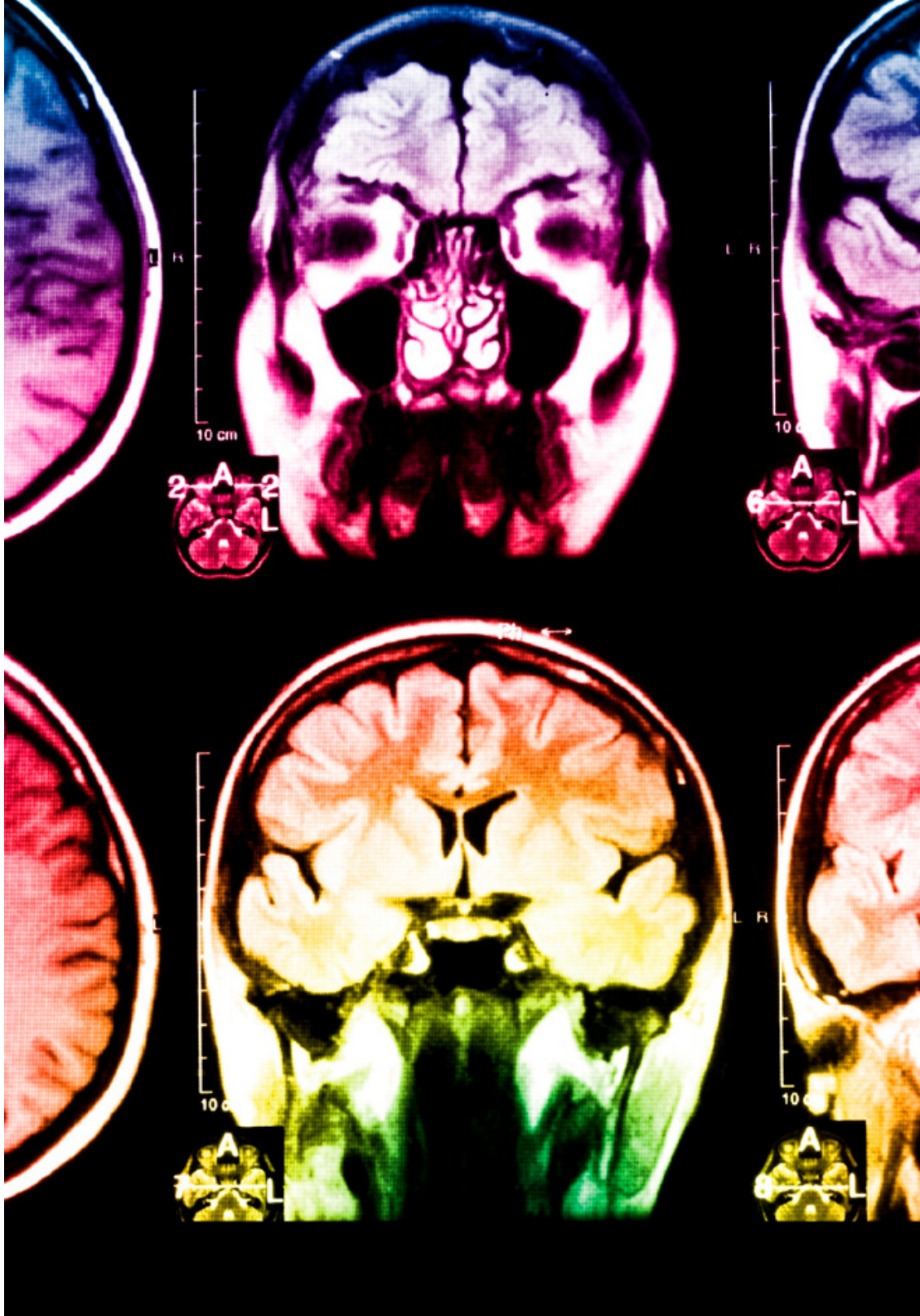
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

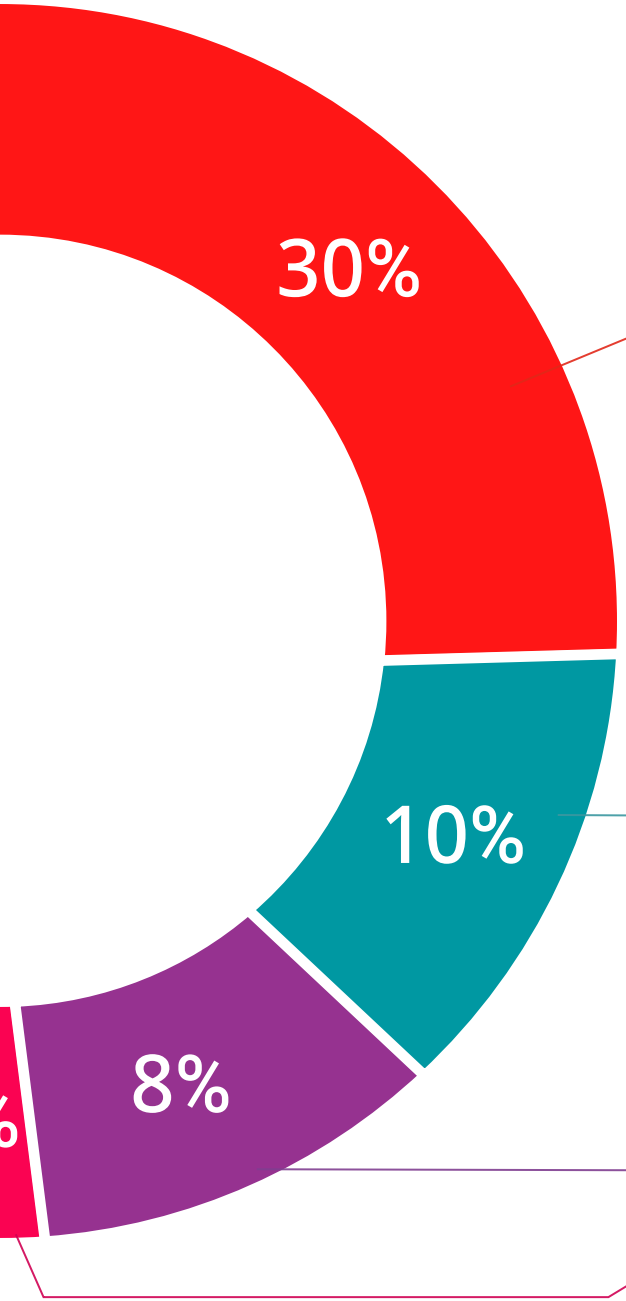
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، 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 تخصصك، 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.

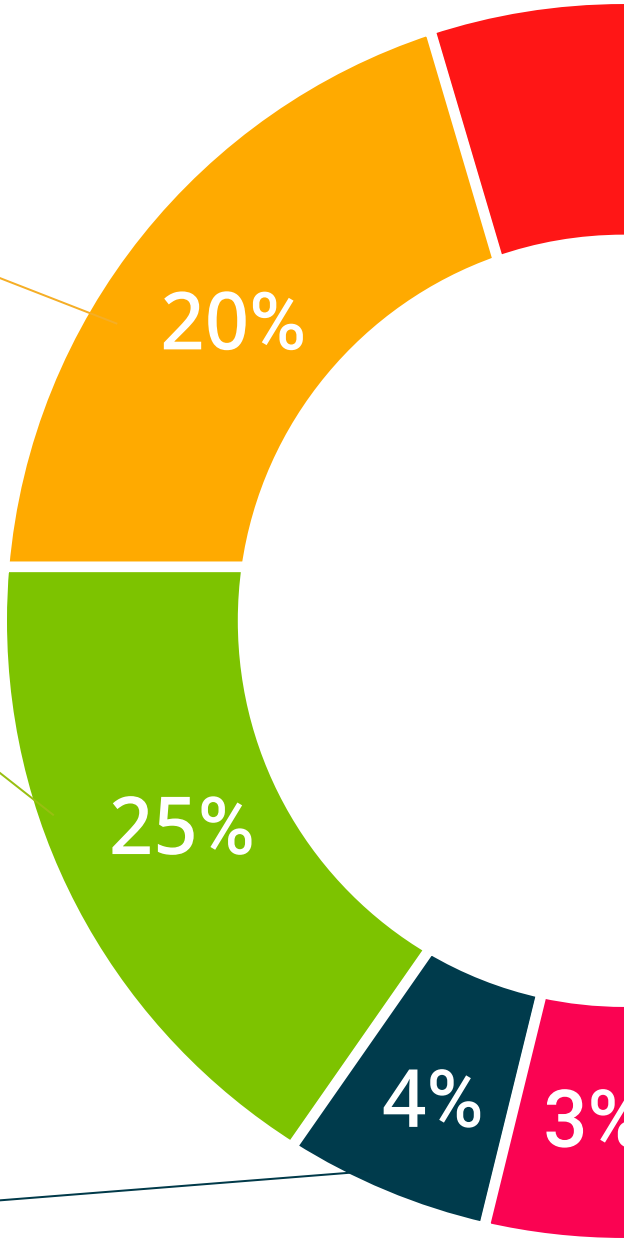
ملخصات تفاعلية

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

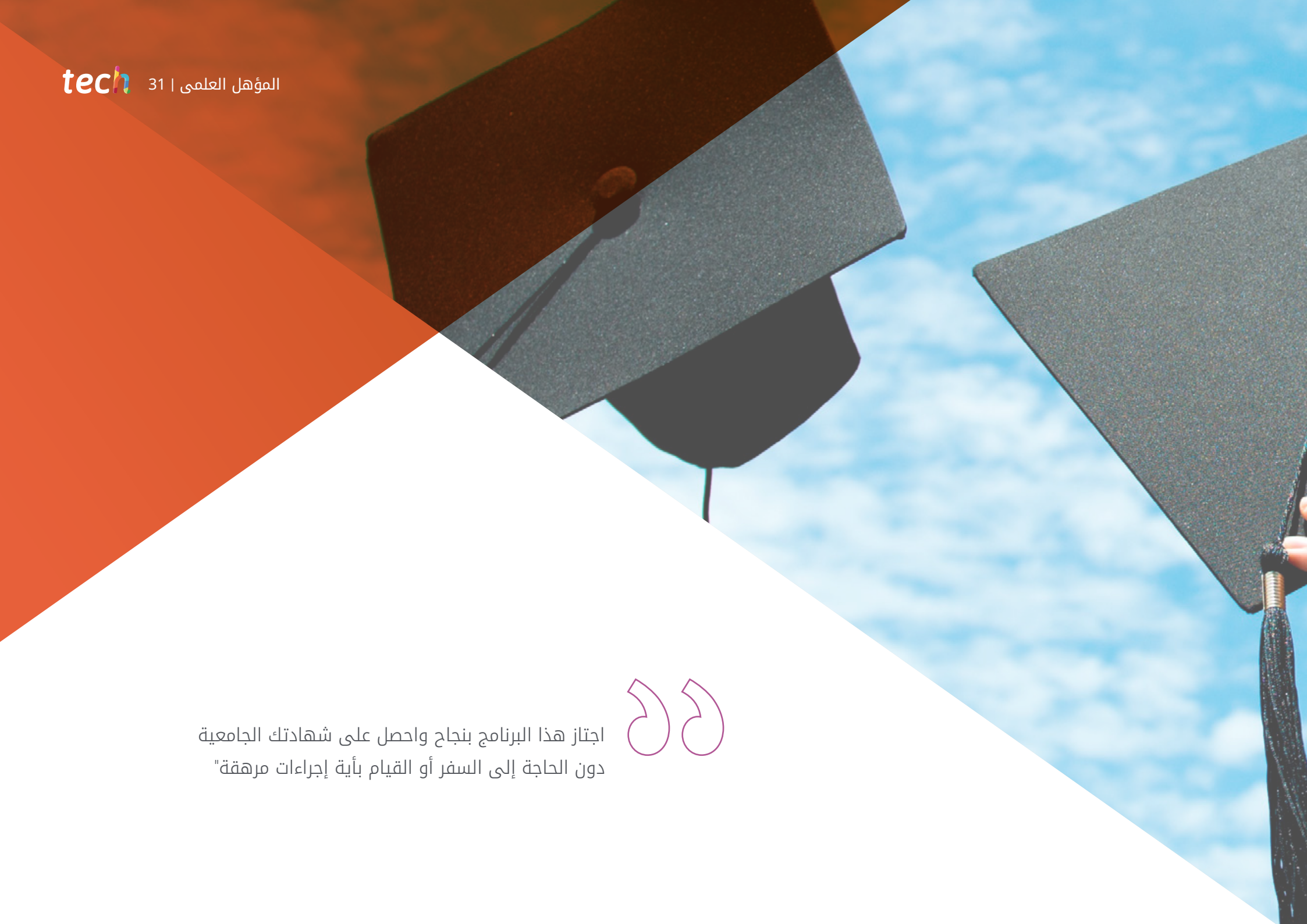
يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثاً، 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 **شهادة الخبرة الجامعية في الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: **شهادة الخبرة الجامعية في الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **6 أشهر**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

شهادة الخبرة الجامعية

في

الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 450
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

شهادة الخبرة الجامعية
الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة

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

شهادة الخبرة الجامعية

الإنتاج الجديد عبر الوسائط المتعددة

tech الجامعة التيكنولوجية