شهادة الخبرة الجامعية

سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا)

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا)

- طريقة الدراسة: **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-transmedia-screenwriting

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الهيكل والمحتوى
صفحة 12

04
منهجية الدراسة
صفحة 20

05
المؤهل العلمى
صفحة 30

01

المقدمة

برنامج سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا) موجه لتوطيد معارف وتقنيات الكتاب المحترفين في المشاريع الموجهة لوسائط متعددة مختلفة، مثل المسلسلات التلفزيونية والإنترنت، والألعاب الفيديو، والوثائقيات، والأفلام القصيرة، وغيرها. اغتنموا الفرصة وكونوا كتّاب سيناريو محترفين بأسس قوية من خلال هذا البرنامج الأكاديمي وبمساعدة أحدث التقنيات التعليمية 100% عبر الإنترنت.

شهادة الخبرة الجامعية عبر الإنترنت في سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا) ستمكنك من تطوير كامل معرفتك حول إنشاء الشخصيات والقصص وتحويلها إلى منتج سمعي بصري بشكل احترافي"

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. إن التحديث في هذا المجال ضروري، حتى لو كان الكاتب يمتلك قاعدة معرفية عميقة أو خبرة كبيرة. إضافةً إلى ذلك، لا يكفي فقط معرفة أسس العمليات الضرورية لإنشاء السيناريو، بل من المهم دمج المعلومات اللازمة لمرحلة ما قبل الإنتاج، والإنتاج، وما بعد الإنتاج، من خلال رؤية شاملة للعملية ككل.

يركز البرنامج الدراسي في الغالب على التعمق في كل نوع من وسائل الإعلام التي يمكن أن تكون دعماً للسيناريوهات التي يتم إنتاجها وتكييفها من قبل الكاتب. تتضمن الجزء الأول الذي يعتمد على الوثائقي، بأساليبه المختلفة، وأشكاله، وأنواعه التي يجب التكيف معها. الجزء التالي يتعلق ببيئة السيناريو والكاتب؛ حيث يتم تناول الإطار القانوني والتشريعي الذي يقع ضمنه الكاتب: هذا محتوى مهم للغاية ومعلومة يجب أن يعرفها الكتاب. في الجزئين الأخيرين يتم تناول الوسائط المختلفة التي يمكن من خلالها تكييف السيناريو، مع التركيز على اثنين بشكل خاص: السيناريو في الأفلام القصيرة، والسيناريو في ألعاب الفيديو.

هذا البرنامج هو الأكثر شمولاً، وموجه للمحترفين في مجال إنشاء السيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا) لرفع مستوى أدائهم بناءً على الأسس والاتجاهات الأخيرة في تطوير السيناريوهات السمعية البصرية بجميع صيغها. استفدوا من هذه الفرصة وابدأوا هذه الدورة التدريبية بشكل 100% عبر الإنترنت.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا)** على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصه هي:

- تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في السيناريو لوسائط مختلفة
- محتوياته الرسومية، المخططية، والعملية بشكل رئيسي التي تم تصميمها، تتضمن معلومات دقيقة وعملية عن التخصصات الضرورية لممارسة المهنة
- الجديد في إنشاء السيناريوهات بناءً على آخر الاتجاهات الاجتماعية والتطورات في مختلف الصيغ الإعلامية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تأكيده الخاص على منهجيات إنشاء سيناريو الوسائط المتعددة (الترانسميديا)
- النظام التفاعلي للتعلم المعتمد على الخوارزميات لاتخاذ القرارات بشأن المواقف المطروحة في إنشاء السيناريوهات
- دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

اعمل مع أفضل الكتاب المحترفين والمتخصصين في التعليم في شهادة الخبرة الجامعية هذه ذات القيمة الأكاديمية الممتازة"

هذا البرنامج مثالي لكي تحسن من مستوى أدائك في سرد القصة التي ترغب في سردها"

لا تفوت الفرصة لتعزيز كفاءتك في إنشاء السيناريوهات السمعية البصرية في الصيغ المختلفة.

تعرف على أحدث الاتجاهات في قطاع الترفيه وقم بتحديث معرفتك في سيناريو المشاريع الوسائط المتعددة (الترانسميديا)

يشمل في فريقه التعليمي محترفين من مجال إنتاج السيناريوهات في جميع الوسائط والمجالات المتاحة، الذين ينقلون في هذا التدريب خبراتهم العملية، إضافة إلى مختصين معترف بهم من جمعيات مرجعية وجامعات مرموقة.

بفضل محتوى الوسائط المتعددة الذي تم تطويره بأحدث التقنيات التعليمية، سيسمحون للمهني المتخصص بالتعلم حسب السياق، بما معناه، بيئة محاكاة ستوفر تعليماً غامراً مبرمجاً 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. لهذا الغرض، سيحصل المهني على دعم من نظام فيديو تفاعلي مبتكر أنشأه خبراء بارزون في مجال كتابة السيناريو مشاريع ترانسميديا يتمتعون بخبرة تعليمية كبيرة.

02

الأهداف

هذا البرنامج موجه للمحترفين في مجال السيناريو، بحيث يمكنهم اكتساب الأدوات اللازمة للتطور في هذا المجال المحدد، مع معرفة أحدث الاتجاهات والتعمق في القضايا التي تشكل طليعة هذا المجال. فقط من خلال التحضير المناسب سيكون بإمكان الكتاب تحويل ما يريدون إلى كافة الوسائط الممكنة.

البرنامج في سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا) موجه للمحترفين، بحيث يمكنهم تنفيذ إنشاء وتكيف السيناريوهات إلى مستوى أعلى"

الهدف العام

- تحقيق المعرفة اللازمة لكتابة أنواع السيناريوهات المختلفة وفقًا لصيغة الإنتاج، مع مراعاة الأساليب المختلفة للتكيف مع الصيغ السمعية والبصرية المختلفة مثل الأفلام الوثائقية، ألعاب الفيديو، المسلسلات التلفزيونية والإنترنت، وغيرها

طور مهاراتك لتصبح كاتب سيناريو متعدد المهارات يتماشى مع أحدث الاتجاهات"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. الوثائقي

- التعرف على المفاهيم الأساسية المتعلقة بأنواع الأفلام الوثائقية، اختلافها عن الأعمال الخيالية وتطورها التاريخي
- تحليل تحول الأفلام الوثائقية ودمجها في العصر الحديث
- دراسة لغة الأفلام الوثائقية وتطورها التاريخي
- التفكير في الاستراتيجيات السردية للأفلام الوثائقية، مع مراعاة الصيغة و محتوى السيناريو و المعالجة البصرية والسمعية، وكذلك الاختيارات والتعديلات في المشروع
- تخطيط استراتيجيات السرد، الشخصية، الإخراج، وجودها الصريح أو الضمني، البحث، التراكيب، والخطابات الصوتية أو البصرية
- تعلم استخدام أدوات إنشاء الأفلام الوثائقية مثل الصور، الوثائق السمعية البصرية، والأصوات
- إعداد سيناريو وثائقي مع تحديد التقديم، العقدة، والحل، مع المرونة اللازمة، وإدخال المقابلات، حتى الوصول إلى السيناريو النهائي
- تنظيم المقابلات لفيلم وثائقي مع مراعاة الوثائق، السرد، العاطفة، الأشخاص الذين سيتم مقابلتهم والتفاعل

الوحدة 2. مقدمة للإطار القانوني والعمالي للكتّاب السينمائيين

- التعرف على مفاهيم الملكية الفكرية، الملكية الصناعية، التعاقد، والتنازل عن الحقوق، عقود إنتاج الأعمال السمعية البصرية، التراخيص، Creative Commons، وكيفية ارتباطها بالسيناريو، كاتب السيناريو وحقوق المؤلف
- تنظيم خطوات الإبداع السمعي البصري: ما قبل الإنتاج، التقارير، وتحليل عروض المبيعات، المشاريع العابر للوسائط والأنظمة المتعددة المنصات، وأساسيات العرض الناجح
- تحليل المراحل في هيكل تسويق الفيلم: الوجود، الإقناع، التذكير، التوزيع، التسويق والتمثيل
- مراقبة وتحليل أهمية المهرجانات والأسواق والجوائز في صناعة السمعي البصري في مختلف أنحاء العالم
- فهم أنواع التمويل العام، الخاص، و التمويل التطويري المتاح لكل من كتاب السيناريو والإنتاج

الوحدة 3. السيناريو في الفيلم القصير

- التفكير في مفهوم الفيلم القصير، منشأه، تطوره، الاتجاهات الحالية، ومكانته في صناعة السمعي البصري
- وصف وإنشاء سيناريو أدبي انطلاقاً من الفكرة، الملخص، العنوان، الوصف، الحوار، والانتقال
- إعداد سيناريو تقني مع فهم وظيفته وعناصره: الملاحظات، الموقع، اللقطات، المشاهد، حركة الكاميرا، الموسيقى، التأثيرات الصوتية، أسماء الشخصيات والموقع، وخطة القصة
- كتابة سيناريو رسومي أو ستورى بورد مع فهم منشأه، وظيفته، خصائصه وعناصره
- إنشاء سيناريو صوتي مع الأخذ في الاعتبار مهمته، نشأته، خصائصه وعناصره
- دراسة أنواع أخرى من الأفلام القصيرة مثل مقاطع الفيديو الموسيقية، الإعلانات التجارية والعروض الدعائية
- مراقبة وجود التحولات الحالية للأفلام القصيرة في شكل الميكرو والنانومتر
- التعرف على أنواع المهرجانات الخاصة بالأفلام القصيرة، تعريفها والجوائز

الوحدة 4. السيناريو في ألعاب الفيديو

- 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 لمختلف الوسائط، مدركين أهمية تحديث التدريب من أجل التمكن من التعمق في مجال المعرفة، وإعداد سيناريوهات ذات جودة احترافية باستخدام الأدوات الحديثة المتاحة.

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا) على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وتحديثاً في السوق"

الوحدة 1. الوثائقي

1.1. مقدمة إلى نوع الوثائقي
1.1.1. المفاهيم الأساسية
1.1.1.1. الوثائقي والخيال
2.1.1. التطور التاريخي لنوع الوثائقي
2.2.1.1. أنواع الوثائقيات
2.1. تحول الوثائقيات
1.2.1. الاتجاهات الحالية
2.2.1. الدمج
3.2.1. الأمثلة
3.1. تحول الوثائقيات 2
1.3.1. لغة الوثائقي
1.1.3.1. التطور التاريخي للغة الوثائقي
2.3.1. الأمثلة
4.1. السرد والوثائقيات
1.4.1. استراتيجية السرد
2.4.1. التنسيق والمحتوى للسيناريو الوثائقي
3.4.1. المعالجة
1.3.4.1. البصرية
2.3.4.1. السمعية
4.4.1. الاختيارات وتحديدات المشروع الوثائقي
5.1. السرد والوثائقيات 2
1.5.1. أنواع استراتيجيات السرد
1.1.5.1. الشخصية والحبكة
2.1.5.1. الإخراج
1.2.1.5.1. الوجود الصريح أو الضمني
3.1.5.1. البحث
4.1.5.1. إعادة البناء
5.1.5.1. الخطابات
1.5.1.5.1. الشفهية
2.5.1.5.1. البصرية
6.1.5.1. استراتيجيات سرد أخرى

الوحدة 2. مقدمة للإطار القانوني والعمالي للكتّاب السينمائيين

1.2. مقدمة في الملكية الفكرية
1.1.2. كاتب السيناريو
1.1.1.2. الملكية الفكرية
2.1.1.2. الحقوق الأدبية
2.1.2. السيناريو
1.2.1.2. الملكية الفكرية
2.2.1.2. العمل
2.2. حقوق الملكية الفكرية
1.2.2. حقوق التأليف
1.1.2.2. محتوى
2.1.2.2. المدة
3.1.2.2. المهن في الأعمال السمعية البصرية
4.1.2.2. الحماية
5.1.2.2. الملكية الصناعية
3.2. التوظيف والتنازل عن الحقوق
1.3.2. النظام العام
1.1.3.2. التنازل عن الحقوق
2.3.2. عقد النشر
3.3.2. عقود إنتاج الأعمال السمعية البصرية
4.3.2. الرخص
1.4.3.2. Creative Commons
4.2. الخطوات الأولى لإنشاء الأعمال السمعية البصرية
1.4.2. مرحلة ما قبل الإنتاج
1.1.4.2. كاتب السيناريو والإنتاج
2.4.2. تقرير المبيعات
3.4.2. العرض Pitch أو فكرة المبيعات

6.1. أدوات إنشاء الوثائقيات
1.6.1. الصور
1.1.6.1. الأنواع
2.1.6.1. الاستخدامات
2.6.1. الوثائق السمعية البصرية
1.2.6.1. الأنواع
2.2.6.1. الاستخدامات
7.1. أدوات إنشاء الوثائقيات 2
1.7.1. الأصوات
1.1.7.1. الأنواع
2.1.7.1. الاستخدامات
8.1. السيناريو لوثائقي
1.8.1. مقدمة إلى السيناريو الوثائقي
2.8.1. التحديد
3.8.1. العقدة أو التطوير
4.8.1. الخاتمة أو النهاية
9.1. السيناريو لوثائقي 2
1.9.1. القانون الوحيد
2.9.1. المقابلات في السيناريو
3.9.1. السيناريو النهائي
10.1. المقابلات
1.10.1. الوثيقة
2.10.1. السرد
3.10.1. المشاعر
4.10.1. الأشخاص الذين تمت مقابلتهم
1.4.10.1. الأنواع
2.4.10.1. التفاعل
5.10.1. الختام

5.2. مقدمة إلى تقديم Pitching المشاريع عبر منصات متعددة ووسائط متعددة
1.5.2. التقديم
1.1.5.2. الأنواع
2.1.5.2. قوالب أخرى
3.1.5.2. البنية
4.1.5.2. الجمهور
2.5.2. مشروع عبر منصات متعددة
1.2.5.2. التكوين
2.2.5.2. المنصات
3.2.5.2. الأفكار
4.2.5.2. المقدمة
6.2. مقدمة إلى تقديم Pitching المشاريع عبر منصات متعددة ووسائط متعددة 2
1.6.2. مفاتيح التقديم الجيد Pitching
1.1.6.2. الجمهور
2.1.6.2. العناصر البصرية
3.1.6.2. التنظيم
4.1.6.2. التعليقات Feedback
7.2. مراحل هيكل التسويق للفيلم
1.7.2. الوجود
2.7.2. الإقناع
3.7.2. التذكير
4.7.2. تحديد المكان
5.7.2. التسويق
6.7.2. التمثيل
8.2. المهرجانات والأسواق والجوائز
1.8.2. المهرجانات
2.8.2. الأسواق
3.8.2. الجوائز
9.2. المهرجانات والأسواق والجوائز 2
1.9.2. أوروبا
2.9.2. أمريكا
3.9.2. أفريقيا
4.9.2. آسيا

10.2. التمويل السمعي البصري
1.10.2. صناديق التنمية
1.1.10.2. كتاب السيناريو
2.10.2. صناديق التمويل العامة
1.2.10.2. الإنتاج
3.10.2. صناديق التمويل الخاصة
1.3.10.2. الإنتاج

الوحدة 3. السيناريو في الفيلم القصير

1.3. مقدمة في الأفلام القصيرة
1.1.3. المفهوم
2.1.3. الأصل
3.1.3. التطور
2.3. الفيلم القصير في صناعة السمعي البصري
1.2.3. التطور التاريخي
2.2.3. الاتجاهات
3.3. من الفكرة إلى السيناريو الأدبي
1.3.3. الفكرة
2.3.3. الملخص
3.3.3. السيناريو الأدبي
1.3.3.3. العنوان
2.3.3.3. التوصيف
3.3.3.3. الحوار
4.3.3.3. الانتقال
4.3. السيناريو الفني
1.4.3. التعليقات التوضيحية
2.4.3. المشهد
3.4.3. اللقطات المرقمة
4.4.3. التسلسل المرقم
5.4.3. حركة الكاميرا
6.4.3. الموسيقى
7.4.3. التأثيرات الصوتية
8.4.3. اسم الشخصية

9.4.3. اسم المشهد
1.9.4.3. داخلي/خارجي
2.9.4.3. ليل/نهار
10.4.3. خطة الطابق
5.3. السيناريو الرسومي أو storyboard
1.5.3. الأصل
2.5.3. الوظيفة
3.5.3. الخصائص
1.3.5.3. الصور المتسلسلة
2.3.5.3. النصوص
4.5.3. العناصر
1.4.5.3. اللقطات
2.4.5.3. الشخصيات
3.4.5.3. عمل اللقطة
4.4.5.3. مدة التصوير
6.3. السيناريو الصوتي
1.6.3. الأصل
2.6.3. الوظيفة
3.6.3. الخصائص
7.3. السيناريو الصوتي 2
1.7.3. العناصر
1.1.7.3. الموسيقى التصويرية
2.1.7.3. الصوت المباشر
3.1.7.3. الحوارات
4.1.7.3. Foley
5.1.7.3. التأثيرات
6.1.7.3. الأجواء
7.1.7.3. الموسيقى
8.1.7.3. الصمت
8.3. الفيديو كليب، الإعلانات التجارية، والعروض الدعائية
1.8.3. الفيديو كليب
2.8.3. الإعلانات التجارية
3.8.3. العروض الدعائية (Trailers)

9.3. من الفيلم القصير إلى الميكرو والنانوميتر
1.9.3. الأفلام القصيرة
2.9.3. القياسات الدقيقة
3.9.3. القياسات النانومترية
10.3. المهرجانات
1.10.3. التعريف
2.10.3. الأنواع
3.10.3. الجوائز

الوحدة 4. السيناريو في ألعاب الفيديو

1.4. مقدمة في ألعاب الفيديو
1.1.4. المفهوم
2.1.4. الأصل
3.1.4. صناعة الترفيه
4.1.4. عصر الإنترنت
2.4. ألعاب الفيديو في صناعة السمعي البصري
1.2.4. التطور التاريخي
2.2.4. القيادة
1.2.2.4. التسويق
2.2.2.4. الشركات
3.4. الهيكل السردي لألعاب الفيديو
1.3.4. النظرية
1.1.3.4 الأدبية
2.1.3.4 ألعاب الفيديو
3.1.3.4 سرد ألعاب الفيديو
1.3.1.3.4 الشخصيات واللاعبون
2.3.1.3.4 محددة وغير محددة
2.3.4. التداخل النصي
3.3.4. النص التشعبي
4.3.4. دراسات اللعبة
4.4. أنواع ألعاب الفيديو
1.4.4. الأصول
1.1.4.4. الأنواع حسب Chris Crawford
1.1.1.4.4. المهارة والعمل
2.1.1.4. الاستراتيجية والمعرفية

2.4.4. الأنواع في الوقت الحالي
1.2.4.4 Action
2.2.4.4. إطلاق النار
3.2.4.4. الإستراتيجية
4.2.4.4. المحاكاة
5.2.4.4. الرياضة
6.2.4.4. السباقات
7.2.4.4 مغامرات
8.2.4.4 الأدوار
9.2.4.4 أخرى
1.9.2.4.4 Sandbox
2.9.2.4.4. الموسيقي
3.9.2.4.4 Puzzle
4.9.2.4.4 Party Games
5.9.2.4.4. التعليم
3.4.4. الهجين
5.4. تطوير العالم، الشخصيات، والأهداف
1.5.4. العالم
2.5.4. الشخصيات
3.5.4. الأهداف
6.4. وثيقة التصميم
1.6.4. مستند تصميم اللعبة (GDD)
1.1.6.4. الجوهر
2.1.6.4. الحبكة أو Storyline
3.1.6.4. التوصيف
4.1.6.4. التقنيات
5.1.6.4. أنماط اللعب
6.1.6.4. آليات اللعبة
7.1.6.4. الخيارات
8.1.6.4. البيئات
9.1.6.4 Items.

7.4. السيناريو الفني
1.7.4. من السيناريو الأدبي إلى السيناريو الفني
2.7.4. عناصر السيناريو الفني
1.2.7.4. مدة المستويات
2.2.7.4. الكاميرات
3.2.7.4. القصة المصورة (Storyboard)
4.2.7.4. وصف كل عنصر
1.4.2.7.4. العرض
2.4.2.7.4. التصميم
5.2.7.4. الأوامر
6.2.7.4. تعريف الأهداف حسب المستويات
7.2.7.4. وثيقة التصميم
8.4. التحليل الألعاب الفيديو
1.8.4. علم السميولوجيا
2.8.4. جماليات الاتصال
3.8.4. دراسات اللعبة
4.8.4. التحليل السينمائي
5.8.4. علم النفس
6.8.4. مثال عملي

"تجربة تدريبية فريدة ومهمة
وحاسمة لتعزيز تطورك المهني"

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. 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.

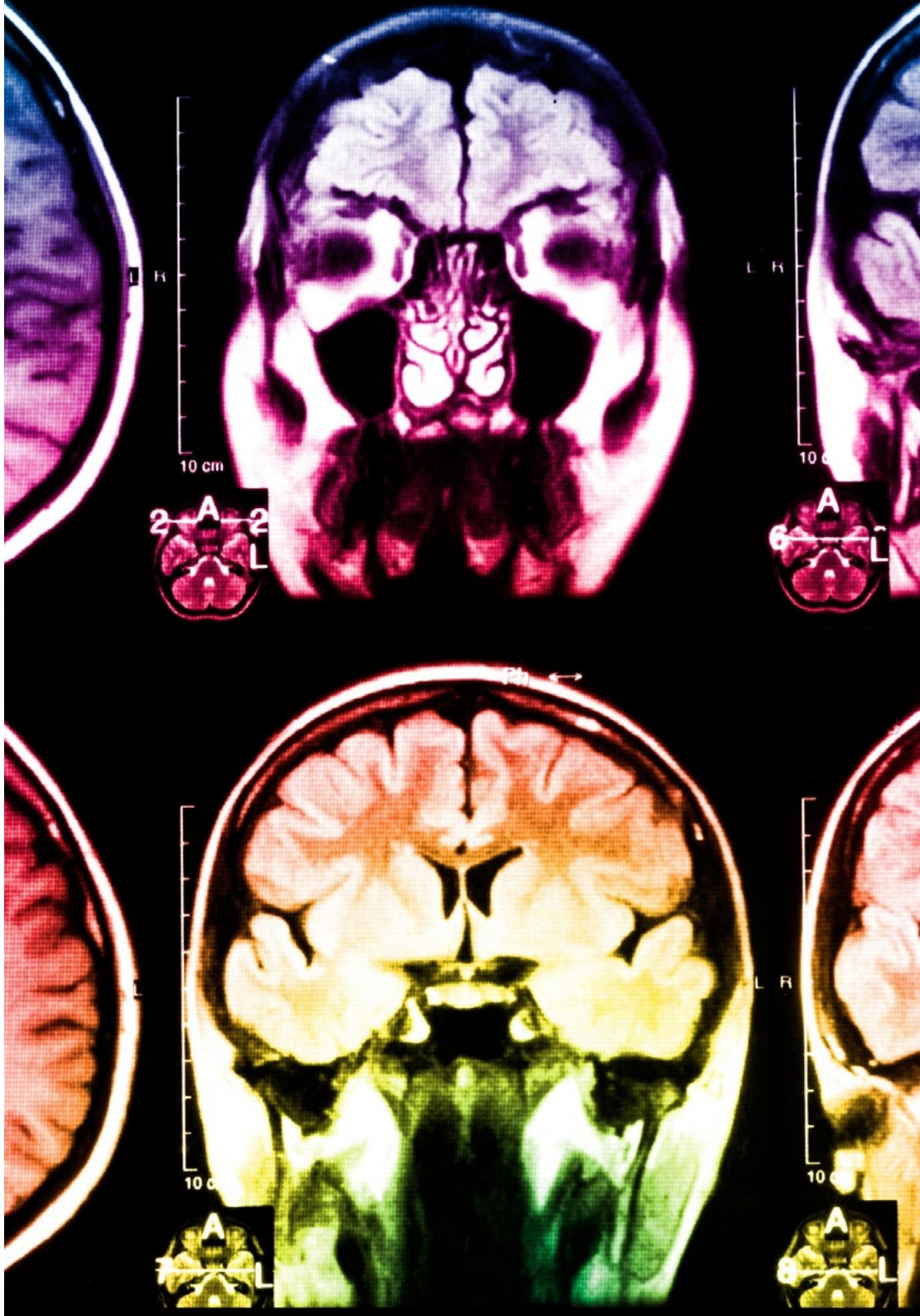
المنهجية الجامعية الأفضل تصنيفاً من قبل طلابها

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

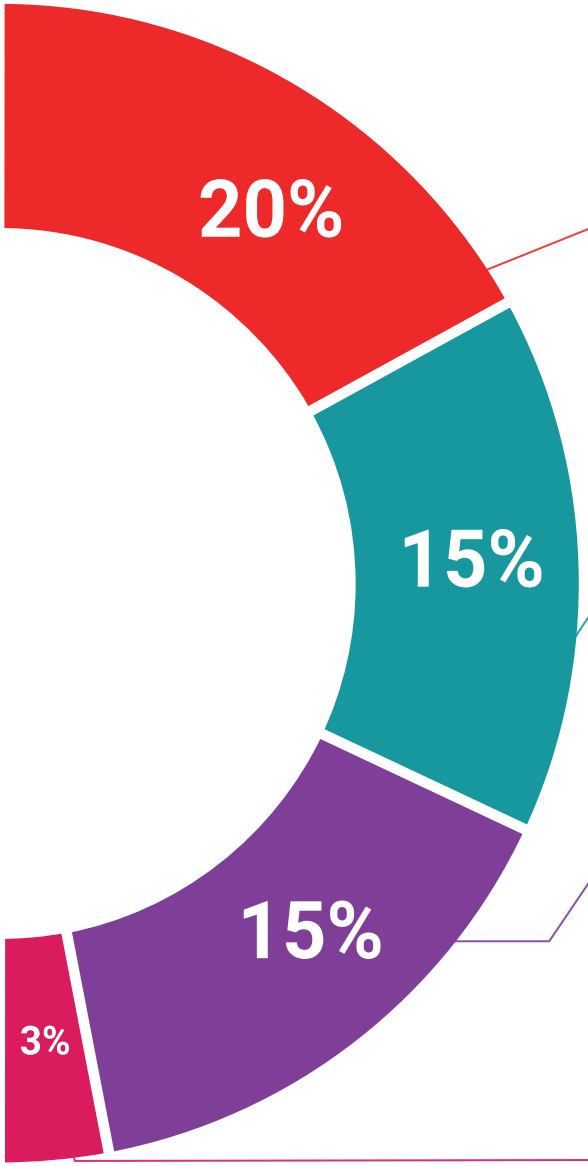
تقييم الطلاب لجودة التدريس، وجودة المواد، وهيكل الدورة وأهدافها ممتاز. ليس من المستغرب أن تصبح الجامعة الأعلى تقييماً من قِبل طلابها على منصة المراجعات Trustpilot، حيث حصلت على 4.9 من 5.

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.

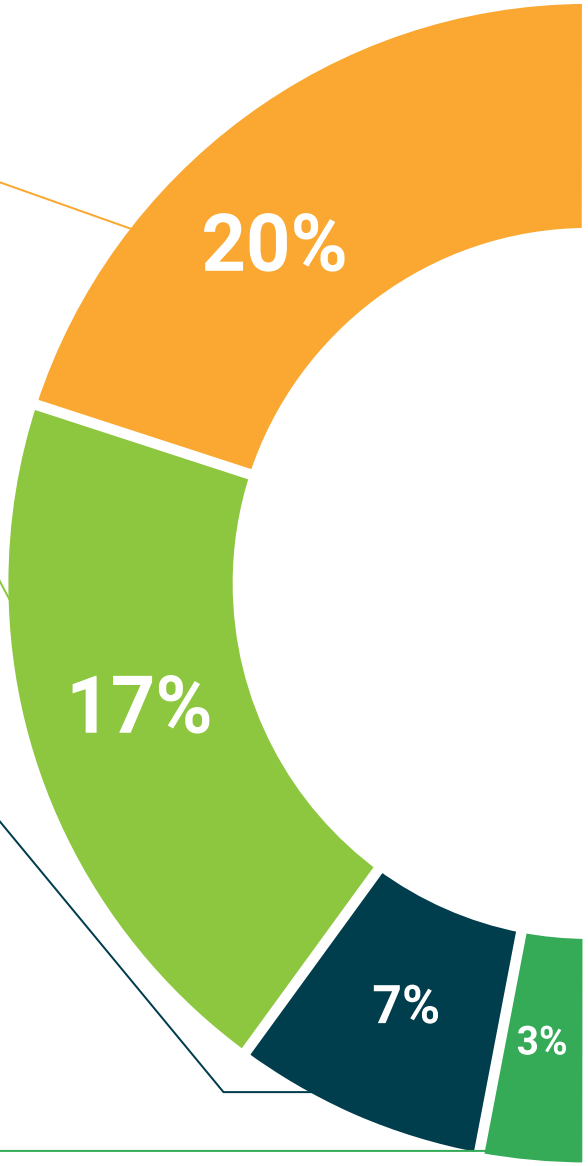
المحاضرات الرئيسية

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا) بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا)** 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 سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا)**

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

سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا)

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 600
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

أ. د./ Tere Guevara Navarro
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 مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا)

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

شهادة الخبرة الجامعية

سيناريوهات الوسائط المتعددة (الترانسميديا)

tech الجامعة التيكنولوجية