ماجستير متقدم
الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير متقدم
الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل العلمي: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعة أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الإمتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/advanced-master-degree/advanced-master-degree-senior-management-video-game-companies

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4.

02
الأهداف
صفحة 8.

03
الكفاءات
صفحة 14.

04
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 20.

05
الهيكل والمحتوى
صفحة 24.

06
المنهجية
صفحة 42.

07
المؤهل العلمي
صفحة 50.

01

المقدمة

تمثل صناعة الألعاب الإلكترونية واحدة من أقوى الصناعات في العالم خلالعشر سنوات الأخيرة. ملايين الأشخاص يستهلكون هذه المنتجات يومياً، وتُنشأ العديد من الشركات كل أسبوع في محاولة للوصول إلى هذا السوق المهم. بالتالي، يقدم هذا القطاع فرص تجارية كبيرة، حيث يمكن لمشاريع متنوعة من الألعاب الإلكترونية بما في ذلك تلك التي تحمل إمكانيات تجارية دولية والأعمالمستقلة الوصول إلى جمهورها المستهدف. لهذا السبب تعد هذه الصناعة مربحة للغاية، ولذلك فإن المحترف الذي يرغب في بدء وإدارة شركة في هذا المصالة الألعاب الرياضيةتلك فرصة كبيرة من خلهذا البرنامج، حيث سيُعدّه لمواجهة التحديات الحالية والمستقبلية في هذا المجال. كل هذا، بناءً على منهجية التدريس 100٪ عبر الإنترنت والتي ستسمح للمهنيين بمواصلة عملهم و دراستهم، لأنها تتكيف تمامًا مع ظروفهم الشخصية.

قم بإنشاء وإدارة شركة الألعاب الإلكترونية ناجحة من خلهذا البرنامج، حيث ستتعرف على أفضل أساليب إدارة الأعمفي هذه الصناعة الجذابة"

من بين العديد من الصناعات التي تشكل مجالوسائط المرئية، صناعة الألعاب الإلكترونية الرقمية هي الأكثر نجاحًا في الوقت الحالي. قد تم مقارنة هذا القطاع بأقسام أخرى مثل السينما والموسيقى، بفضل التطورات التكنولوجية التي سمحت بتطوير الألعاب الإلكترونية تتمتع بميكانيكيات وروايات ورسومات متقدمة للغاية، وبفضل انتشار أوضاع اللعب الجماعي عبر الإنترنت. بهذا الشكل، تعتبر الألعاب الإلكترونية الرقمية تجربة ترفيه مشتركة بين الملايين من الأشخاص.

لهذا السبب، لدى هذه الصناعة إمكانات كبيرة: مستخدموها الكثيرون، موزعون على مجموعة متنوعة من التخصصات، مما يتيح للشركات تطوير الألعاب الإلكترونية يمكن أن تصل إلى مجموعة متنوعة من عشاق الألعاب الإلكترونيةgamers.. وبهذه الطريقة، يمكن أن يساعد امتلاك أفضل المعرفة والمهارات في مجالإدارة التجارية المطبقة في هذا المجالمحترف نحو النجاح. وهذا هو الهدف من هذا البرنامج، حيث يمكن لرجل الأعمأن يعمق في قضايا مثل إدارة الرياضات الإلكترونية، والتوجيه التجاري أو عملية تصميم وتطوير منتجات الألعاب الإلكترونية.

علاوة على ذلك، يتم تطوير هذا الماجيستير المتقدم عبر نظام تعليم عبر الإنترنت مصمم ليمكن المحترف من اتخاذ قرار حول كيفية ومتى وأين سيدرس، دون الحاجة للالتزام بجداول زمنية صارمة أو التنقلات غير المريحة.
بالإضافة إلى ذلك، سيتمكن من الوصول إلى أفضل هيئة تدريس وأحدث الموارد التعليمية وذلك على مدار 24 ساعة في .اليوم من أي جهاز إلكتروني يتوفر لديه اتصالإنترنت

يحتوي **الماجستير المتقدم في الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية** على البرنامج التعليم الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

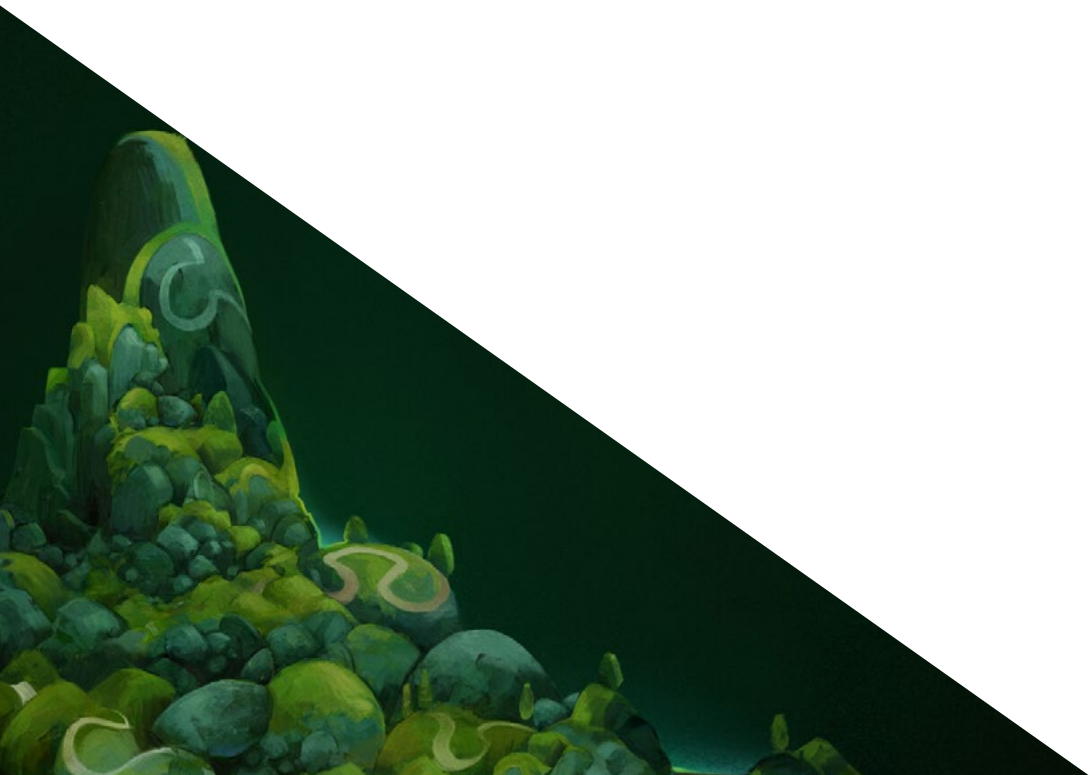
- تطوير حالات عملية قدمها خبراء الشركات في الألعاب الإلكترونية
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والتدريبية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية.
- تمارين عملية لإجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين العملية التعليمية
- تركيزها الخاص على منهجيات مبتكرة في إدارة شركات صناعة الألعاب الإلكترونية.
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمالتفكير الفردية.
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> صناعة الألعاب الإلكترونية في ازدياد. استغل اللحظة وتخصص في الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية من خلهذا الماجيستير المتقدم الذي سيزودك بكل ما تحتاجه لتحقيق النجاح في هذا القطاع

هذا البرنامج يتبع منهجية 100٪ عبر الإنترنت، مما يتيح لك مواصلة أعمالك المهنية بدون أي انقطاع"

سيرافقك أعضاء هيئة التدريس الأكثر شهرة طوعملية التعلم لضمان حصولك على أفضل أدوات إدارة الأعمال.

سيكون لديك أفضل الموارد التعليمية لتعميق إدارة شركات الألعاب الإلكترونية: مقاطع الفيديو والقراءات والملخصات التفاعلية والصفوف الدراسية الرئيسية.



يتضمن، هيكل هيئة التدريس، الخاص بها محترفين ينتمون إلى تطوير الألعاب الإلكترونية، الذين يقدمون خبراتهم في هذا البرنامج، بالإضافة إلى خبراء معترف بهم من مجتمعات مرجعية وجامعات مشهورة.

وسيتيح محتواها المتعدد الوسائط، الذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي بيئة محاكاة توفر دراسة غامرة مبرمجة للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي من خلاله يجب على الطالب محاولة حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ خلال العام الدراسي. للقيام بذلك، المهني في سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

هذا الماجستير المتقدم في الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية هدفه الرئيسي هو إعداد المحترف لإنشاء وإدارة الشركات في هذه الصناعة وإطلاق مشاريع مختلفة في مجالات مثل الرياضات الإلكترونية(eSports). لتحقيق هذا الهدف، سيوفر لك هذا البرنامج محتوى شاملاً ومبتكرًا وهيئة تدريس مشهورة دوليًا وطريقة تدريس سيتم تكييفها مع ظروفك الشخصية.

نفذ مشاريع كبيرة في صناعة الألعاب الإلكترونية
بفضل المعرفة التي ستكتسبها في هذا
البرنامج المتخصص"

الأهداف العامة

- التعرف على أنواع مختلفة من الألعاب الإلكترونية ومفهوم اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل الألعاب الإلكترونية أو تصميم الألعاب الإلكترونية
- تعلم أساسيات تصميم الألعاب الإلكترونية والمعرفة النظرية التي يجب أن يعرفها مصمم الألعاب الإلكترونية
- التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للألعاب الإلكترونية
- التعمق في تقنيات الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى العناصر الرئيسية لرسوم الأشياء والشخصيات
- معرفة كيفية أداء مهام نمذجة الأشياء ثلاثية الأبعاد
- احتراف استخدام محركات الألعاب الإلكترونية
- تطوير استراتيجيات لصناعة الألعاب الإلكترونية
- فهم متعمق وتصميم مشاريع الألعاب الإلكترونية
- التعرف بعمق على التقنيات الناشئة والابتكارات في صناعة الألعاب الإلكترونية
- تطوير استراتيجيات موجهة نحو الألعاب الإلكترونية
- التمويل العملي لإدارة الشركات في قطاع الألعاب الإلكترونية
- تعلم بالتفصيل كيفية تطوير استراتيجيات التسويق والمبيعات
- تعلم كيفية إنشاء شركات تستند إلى سوق الألعاب الإلكترونية
- التعرف بعمق على تأثير إدارة المشاريع وقيادة الفرق

الأهداف المحددة

الوحدة 1. التعبير الرسومي والفني

- تعلم كيفية تمثيل النسب والأوضاع الصحيحة للشخصيات البشرية وعناصر أخرى قابلة للاستخدام في الألعاب الإلكترونية
- فهم مختلف أساليب التمثيل ثلاثي الأبعاد على سطح مستوي
- تطوير تمثيلات مكانية باستخدام الأدوات الرسومية والبرمجية
- إنتاج مشاهد للألعاب الإلكترونية بناءً على منظور مكاني متعدد

الوحدة 2. الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد

- استخدام الوسائل المتاحة لتطوير الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- فهم مبادئ النسب في الفن التوضيحي المتحرك
- فهم ألعاب إلكترونية الرسوم المتحركة هي وسيلة توفر حرية في العرض الموضوعي
- تحسين استخدام الموارد لتحقيق أهداف جديدة مخطط لها

الوحدة 3. الرسوم المتحركة

- أداء مهام ما بعد الإنتاج الرقمي باستخدام برامج تكوين رقمي متعددة الطبقات وبرامج تحرير الفيديو الرقمي
- ترجمة فكرة من مفهومها الأولي من خلالرسومات التحضيرية
- استخدام الأدوات والمرشحات والتأثيرات في إنتاج رسوم أصلية بغرض التفاعل بفعالية كعضو في فريق إبداعي
- تحقيق أهداف مهام معقدة وتطوير مجموعة متنوعة من الأفكار

الوحدة 4. الفن ثلاثي الأبعاد

- نمذجة وإعطاء نموذج ثلاثي الأبعاد للأشياء والشخصيات
- فهم واجهة برنامج 3D Studio Max وMudbox لنمذجة الأشياء والشخصيات
- فهم نظرية النمذجة ثلاثية الأبعاد
- معرفة كيفية استخراج التفاصيل والأنماط
- فهم كيفية عمل الكاميرات ثلاثية الأبعاد

الوحدة 5. التصميم ثلاثي الأبعاد

- استكشاف نماذج طبيعية معقدة بعمق، وكذلك تقنيات النمذجة
- تحسين وقت النمذجة
- إدارة أدوات التصميم ثلاثي الأبعاد المتقدمة لتقديم دعم للمرحلة اللاحقة للعرض النهائي
- إنشاء بيئات وأجواء للعوالم الرقمية

الوحدة 6. رسومات الكمبيوتر

- تحديد المواصفات الفنية لأكثر مكتبات الرسومات استخدامًا في إنشاء الصور الاصطناعية
- فهم مبادئ توليد الصور ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد وأساليب إنشاء الصور
- تطبيق تقنيات العرض والرسوم المتحركة والمحاكاة والتفاعل في النماذج

الوحدة 7. محركات الألعاب الإلكترونية

- اكتشاف كيفية عمل وبنية محرك لعبة فيديو
- فهم الميزات الأساسية وتعديل محركات الألعاب الإلكترونية الموجودة
- برمجة التطبيقات بشكل صحيح وفعال
- اختيار الأسلوب ولغات البرمجة الأكثر مناسبة

الوحدة 8. تصميم ورسوم متحركة للشخصيات

- تطبيق مبادئ إنشاء الشخصيات
- فهم المفاهيم الأساسية للرسوم المتحركة وتطبيقات نمذجة ورسوم متحركة للشخصيات في سياق الألعاب الإلكترونية
- معرفة كيفية تعريف هياكل الشخصيات واستخدامها للتحكم في حركتها

الوحدة 9. الرسوم المتحركة والمحاكاة

- تطبيق استخدام مكتبات الرسوم المتحركة والمحاكاة الفيزيائية في الألعاب الإلكترونية، واستخدام برامج الرسوم المتحركة للصوت
- استيعاب المبادئ الفيزيائية الأساسية لمحاكاة الفيديو، وأسلوب التقاط الحركة وتقنيات المحاكاة الفيزيائية الأساسية
- انشاء شخصية متحركة باستخدام هيكل عظمي

الوحدة 10. Rigging للشخصيات

- تحضير العناصر ثلاثية الأبعاد للرسوم المتحركة
- تطبيق تشوهات صحيحة من الناحية الفيزيائية على النماذج ثلاثية الأبعاد
- اكتساب المهارات في استخدام الأدوات الرقمية
- تعلم مهارات حول توزيع الأوزان لشخصيات الرسوم المتحركة

الوحدة 11. استراتيجية الشركات الرقمية والألعاب الإلكترونية

- معرفة السياق ومكونات الاستراتيجية التجارية مع التركيز على صناعة الألعاب الإلكترونية

الوحدة 12. الإدارة لشركات الألعاب الإلكترونية

- تعلم بالتفصيل هيكل سلسلة القيمة في الصناعة واكتساب الكفاءات اللازمة لقيادة مختلف المنظمات في القطاع

الوحدة 13. التسويق الرقمي والتحول الرقمي لصناعة الألعاب الإلكترونية

- التعرف على ومعرفة تطوير جميع التخصصات وتقنيات تسويق الألعاب الإلكترونية التي تساهم في تعزيز نماذج الأعمفي صناعة الألعاب الإلكترونية

الوحدة 14. انشاء شركات الألعاب الإلكترونية

- التعرف بشكل واسع على العناصر الرئيسية لإنشاء الشركات التي يمكن أن تحقق مكانة في سوق صناعة الألعاب الإلكترونية

الوحدة 15. إدارة المشاريع

- فهم تفصيلي لتشغيل وإدارة المشاريع

الوحدة 16. الابتكار

- دراسة عناصر التطوير لحلول مبتكرة وقابلة للتنفيذ لمختلف خدمات ومنتجات الألعاب الإلكترونية

الوحدة 17. إدارة مالية

- التعرف على أكثر الجوانب حرجية في الإدارة المالية والمالية كواحدة من أهم الكفاءات لإدارة الأعمال

الوحدة 18. إدارة تجارية

- تطوير كفاءات تجارية عالية في العمليات الرئيسية لزيادة قدرات البيع وتطوير الأعمفي شركات القطاع

الوحدة 19. إدارة الرياضات الإلكترونية (eSports)

- التعرف عن كثب والتعلم والدراسة لفهم النظام البيئي للرياضات الإلكترونية بأكمله، بما في ذلك اللاعبين الرئيسيين ونماذج الأعمال، بهدف أن يكون المرء قادرًا على تطوير هذا السوق

الوحدة 20. القيادة وإدارة المواهب

- اكتساب الكفاءات والمهارات فيما يتعلق بالكفاءات الجديدة التي تحتاجها الأشخاص لقيادة نماذج الأعموالمشاريع في صناعة الألعاب الإلكترونية

حقق جميع أهدافك المهنية بفضل هذا الماجيستير المتقدم، المصمم ليقدم لك جميع مستجدات صناعة الألعاب الإلكترونية"

03

الكفاءات

مع هذا الماجستير المتقدم في الإدارة العالية لشركات الألعاب الإلكترونية، سيتمكن المحترف من اكتساب وتطوير سلسلة من المهارات المتخصصة في هذا المجوالتي ستسمح له بإنشاء وإدارة شركات في هذه الصناعة الجذابة. وبالتالي، على طول مسار الرحلة، ستتمكن من معرفة أفضل نماذج إدارة وتسويق مشاريع الألعاب الإلكترونية، وكذلك فهم عملية تصميم عمل السمع بصري في هذا المجبشكل متعمق.

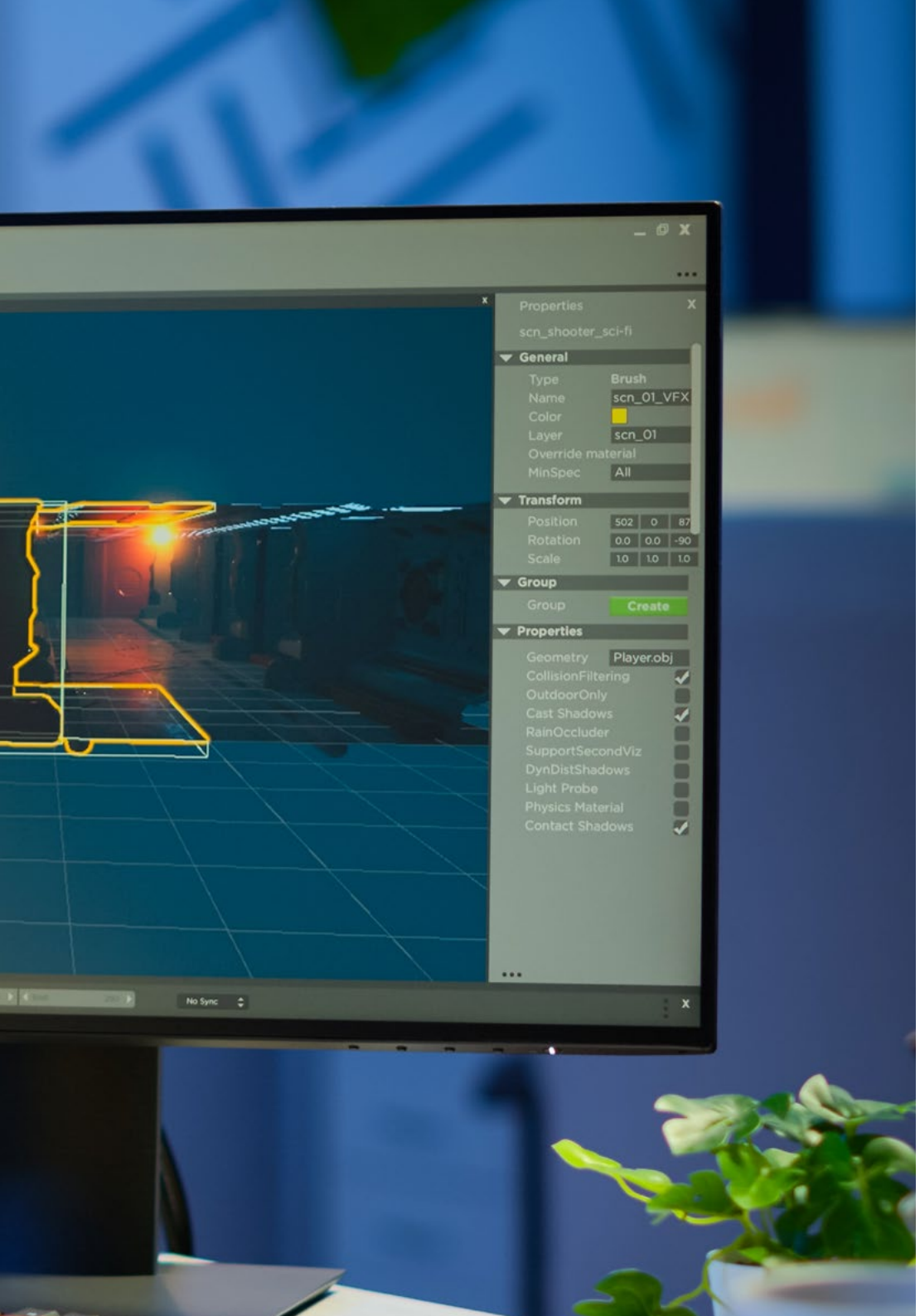
سيسمح لك هذا البرنامج بتطوير أفضل المهارات
المهنية في إنشاء وإدارة شركات الألعاب الإلكترونية"

الكفاءات العامة

- اكتساب المهارات اللازمة لتطوير الألعاب الإلكترونية
- تخصص كمصمم الألعاب الإلكترونية في سبيل أن تصبح مصمم الألعاب الإلكترونية محترفًا game designer
- التعمق في جميع جوانب عملية التطوير، بدءًا من الهندسة المعمارية الأولية وبرمجة شخصيات اللاعبين وتنفيذ الرسوم المتحركة، وصولًا إلى إنشاء الذكاء الصناعي للشخصيات الأعداء والشخصيات غير اللاعبين
- الحصول على رؤية شاملة للمشروع، مما يمكن من تقديم حلا لمختلف التحديات والمشكلات التي تنشأ أثناء تصميم لعبة فيديو
- تطوير استراتيجيات أعممجهة نحو الشركات الرقمية وشركات الألعاب الإلكترونية
- إتقان مجالات إدارة الشركات الرقمية وشركات الألعاب الإلكترونية
- التعلم بعمق كيفية تصميم مشاريع الألعاب الإلكترونية
- التعرف بالتفصيل على بيئة صناعة الألعاب الإلكترونية
- التعلم بالتفصيل عن التقنيات المتاحة لخدمة الألعاب الإلكترونية، من منظور تجاري
- التعرف بشكل واسع على تأثير الإجراءات التسويقية والمبيعات
- تحليل الإدارة المالية والاقتصادية لشركة الألعاب الإلكترونية
- فهم التفصيلي للجوانب الرئيسية في إنشاء شركات الألعاب الإلكترونية
- اكتساب معايير عالية فيما يتعلق بالتقنيات الناشئة والابتكار في صناعة الألعاب الإلكترونية
- اكتساب أصعب المهارات والكفاءات لقيادة نماذج الأعمومشاريع في مجصناعة الألعاب الإلكترونية.

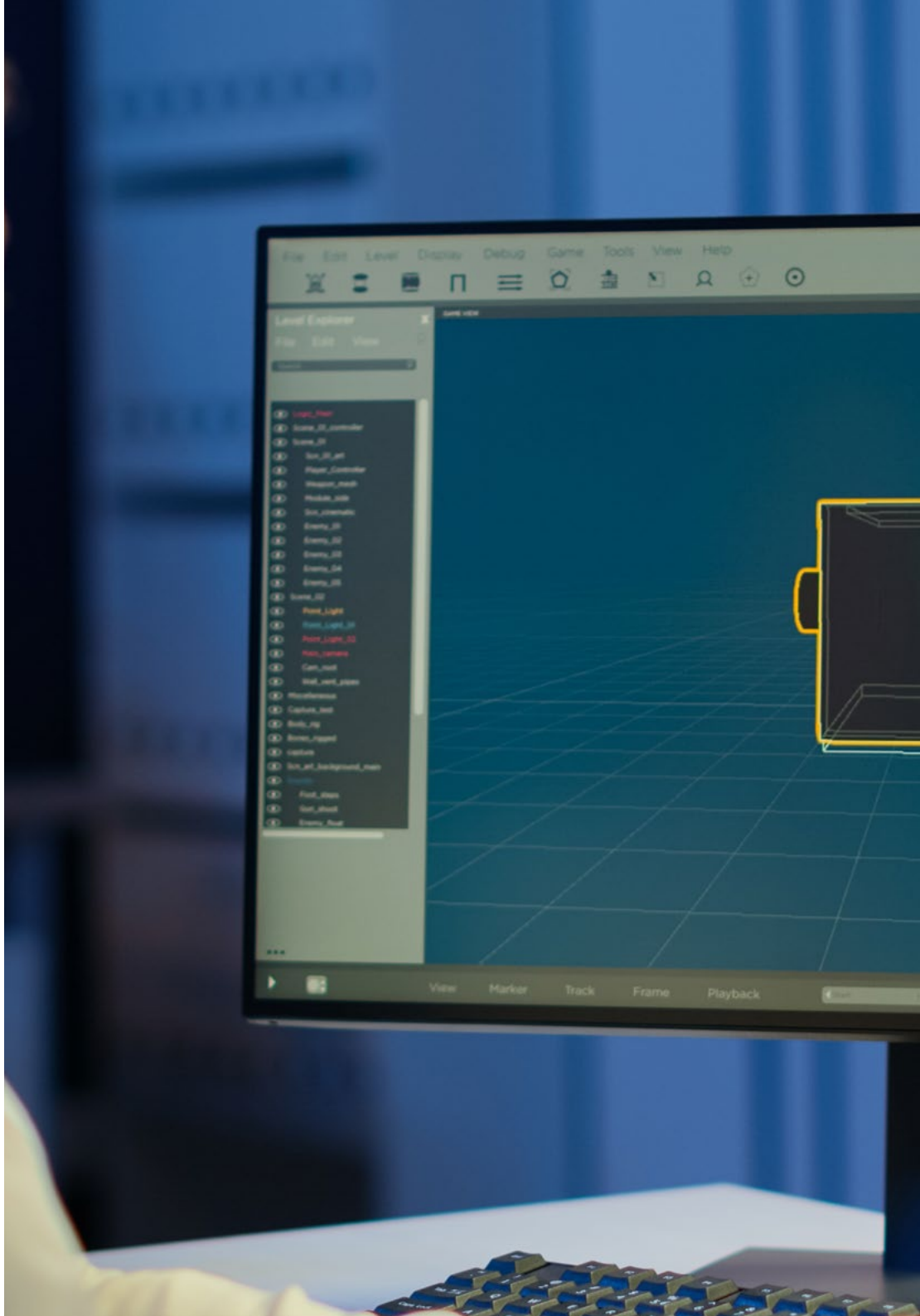
الكفاءات المحددة

- معرفة الأدوات اللازمة لتصبح محترفًا في تصميم وتطوير الألعاب الإلكترونية
- فهم تجربة اللاعب ومعرفة كيفية تحليل أسلوب اللعب في لعبة الفيديو
- فهم إجراءات العمليات النظرية والعملية الكاملة لعملية إنشاء concept artist
- فهم الإجراءات النظرية والعملية لفنان الرسومات ثنائية الأبعاد
- أداء عمليات النمذجة والتكسير ثلاثي الأبعاد للكائنات والشخصيات
- الحصول على معرفة واسعة في برمجة الألعاب الإلكترونية ثنائية وثلاثية الأبعاد
- إجراء الرسوم المتحركة في الأبعاد الثنائية والثلاثية للألعاب الإلكترونية وتطبيق برمجة الألعاب الإلكترونية ثنائية وثلاثية الأبعاد لمنصات مختلفة
- تنفيذ عمليات rigging للشخصيات
- الانغماس في النطاق الاستراتيجي للشركات الرقمية والألعاب الإلكترونية
- تحليل جوانب مثل العملية الاستراتيجية وضرورة إجراء تحليل للمتغيرات المختلفة التي تتطلب صياغة استراتيجية
- معرفة أدوات الدراسة لتحليل قطاع صناعة الألعاب الإلكترونية والموقف التنافسي والبيئة الاقتصادية
- تأسيس أهداف ووظائف الإدارة الاستراتيجية في الشركات الرقمية والألعاب الإلكترونية
- النظر في العناصر التي تشكل هيكل القطاع والسلسلة القيمية الخاصة به
- استعراض عناصر سلسلة القيمة في صناعة الألعاب الإلكترونية
- إضافة قيمة في جوانب مثل التجارة الإلكترونية
- العمل كما هي ملامح المهنيين في قطاع صناعة الألعاب الإلكترونية وأندية الرياضات الإلكترونية esports
- تعلم تصميم خطة تسويق رقمي
- التركيز على تقنيات جذب حركة المرور والجمهور لتوزيع الرسائل التجارية
- العمل على تقنيات العرض والإعلان البرمجي
- تعلم تقنيات التسويق الداخلي Inbound Marketing والتسويق المستند إلى الحساب Account Based Marketing
- فهم عمليات التسويق الرقمي والحلول الحالية لأتمتتة تلك العمليات
- فهم متطلبات إنشاء شركة وسعيها لتحقيق الاستدامة
- مراجعة العناصر الرئيسية في خطة العمل واحتياجات الاستثمار الخاصة بها
- دراسة تفاصيل إنتاج لعبة الفيديو والعمليات التي تلي إطلاقها في السوق
- تحليل كيفية عمل نماذج التوزيع الجديدة عبر الإنترنت
- اكتساب المعرفة حول إدارة المشاريع
- فهم بنية مشاريع الألعاب الإلكترونية
- العمل على حالات تنفيذ مراحل التصور والإطلاق والتنفيذ في المشاريع
- مشاهدة كيفية دمج إدارة الإعلان والتسويق في مشروع
- مراجعة العناصر والمكونات المطلوبة لتطوير قدرات ومهارات مبتكرة للمحترف
- معالجة وإدارة المواهب كجزء أساسي من رأس المال لشركة رقمية وشركة الألعاب الإلكترونية
- العمل ومراجعة مفصلة للنماذج الاقتصادية الابتكارية التي تطور في الصناعة
- معرفة المهارات والمعرفة والكفاءات في تحليل الأوضاع الاقتصادية والمالية
- اكتساب معرفة مالية عالية حول العمل
- التعامل مع أهم جوانب النظام المالي
- التعمق في جميع القسماء التي تشكل النظام الاقتصادي والمالي لشركة رقمية وشركة الألعاب الإلكترونية



- اكتساب مهارات تجارية
- تطوير الإجراءات بشكل صحيح الموجهة نحو تسويق وبيع المنتجات أو الخدمات
- تنفيذ وفهم كيفية عمل إدارة المبيعات والتسويق لتطبيق أحدث التقنيات
- تعلم وفهم إدارة الأحداث والبطولات والمؤتمرات في مجالرياضات الإلكترونية esports
- فهم الجهتين الأكثر أهمية في مجالرياضات الإلكترونيةesports: اللاعب والنادي
- التعرف بعمق على النماذج المختلفة للأعمالتي يمكن تطويرها في إدارة الرياضات الإلكترونية، بالإضافة إلى أهم جوانب تطوير الأحداث والبطولات أو إدارة الرعايات والإعلان
- وضع استراتيجيات لبيع منتجات الترويج merchandising
- تطبيق تسويق المؤثرين Influencer بشكل مربح
- اكتساب كفاءات ومهارات في مجالقيادة
- العمل على تنمية كفاءات إدارة المواهب من خلتحليل وتطوير عمليات الموارد البشرية
- معرفة التفاصيل حول المهارات الشخصية Soft Skills
- تطوير القيادة العملية

قم بتحسين مهاراتك في الإدارة والقيادة من خلهذا البرنامج الذي تم التعامل معه من منظورات مختلفة لكي تتعرف بعمق على عملية تطوير مشروع في هذه الصناعة"



04

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

لتنفيذ عملية تعلم فعّالة في مجمعقد ومتغير مثل صناعة الألعاب الإلكترونية، يستلزم وجود هيئة تدريس ذات مستوى عالي تعرف بشكل داخلي على جميع تفاصيل هذه الصناعة. لذلك، قامت TECH باختيار أفضل أساتذة في هذا المجالذين سينقلون أحدث المستجدات في هذا المجللطلاب لكي يتمكنوا من تطبيقها في مشاريعهم الشخصية.

ستقدم لك هيئة تدريس مرموقة جميع العناصر اللازمة لتحقيق النجاح في مجصناعة الألعاب الإلكترونية."

هيكل الإدارة

د.Moreno Campos, Daniel

- مدير العمليات الرئيسي في شركة مارشالز(Marshals)
- مدرس مشرف في إيديكس (Edix) (UNIR)
- Product Owner Certification - أستاذ مشارك في مدرسة إيسيك (ESIC) للأعموالتسويق
- أستاذ في (Boluda.com)
- مسؤول مدير المشروع في (Sum) - شركة الذكاء في المبيعات
- مدير المحتوى في جروب إم (دبليو بي بي) ((GroupM (WPP)

05

الهيكل والمحتوى

هذا الماجستير المتقدم في الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية منظم في 20 وحدة متخصصة وسيسمح للمحترف بمعرفة أحدث التطورات في قضايا مثل التسويق الرقمي والتحول الرقمي للعبة الفيديو، محركات الألعاب الإلكترونية، نماذج جديدة للتوزيع عبر الإنترنت، دورة حياة مشروع الألعاب الإلكترونية أو نماذج الأعمفي ابتكار الألعاب الإلكترونية، من بين أمور أخرى كثيرة.

لن تجد برنامجا أكمل من هذا لتعلم أفضل طرق ريادة
الأعموإدارة شركات الألعاب الإلكترونية"

الوحدة 1. التعبير الرسومي والفني

1.1. الرسم أو السكتش
1.1.1. الرسم الحر أو السكتش(sketch). أهمية عمل نماذج أولية
2.1.1. منظور وأساليب التمثيل المكاني
3.1.1. النسب وأساليب الرسم: الشكل البشري
4.1.1. النسب وأساليب الرسم: الشكل الحيواني
2.1. الضوء واللون
1.2.1. التظليل: الأضواء والظلال
2.2.1. نظرية اللون والرسم كيف يُدرك اللون؟
3.2.1. أدوات بلاستيكية لإنشاء التباين
4.2.1. تناغم الألوان. أنواع تناغم الألوان
3.1. القوام والحركة
1.3.1. القوام وأساليب تمثيل المواد
2.3.1. تحليل الأعمذات القوام
3.3.1. تمثيل الأفعوالحركة
4.3.1. تحليل الأعمفي الحركة
4.1. التكوين
1.4.1. الجوانب البنيوية للصورة: النقطة، الخط، والمستوى
2.4.1. قوانين الجيشتالت (Gestalt)
3.4.1. العمليات الشكلية: تطوير الشكل استنادًا إلى المفاهيم
4.4.1. إيقاع، هيكل، مقياس، تماثل، توازن، توتر، جاذبية وتجميع
5.4.1. أنماط
5.1. اقتراب من البيئة الرمزية الرقمية
1.5.1. مقدمة
2.5.1. التحقق من مجتوليد الرموز الرقمية
3.5.1. اعتماد أنماط رموز رقمية جديدة
4.5.1. الجموالوظيفة كمفاهيم مستمدة من استخدام الجهاز
6.1. تحليل موارد الرسومات الرقمية صورة تخليقية
1.6.1. أنماط رموز رقمية: صور معادة التدوير وصور اصطناعية
2.6.1. أنماط ملفات الرسومات الرقمية
3.6.1. أشكثنائية الأبعاد. تحليل البرمجيات لإنشاء وتعديل الصور
4.6.1. أشكثلاثية الأبعاد. تحليل البرمجيات لإنشاء هياكل حجمية
5.6.1. هياكل الرسومات ثلاثية الأبعاد. مقدمة هياكل السلك
6.6.1. أجهزة لعرض والتفاعل مع التطبيقات الوسائط المتعددة
7.6.1. المصطلحات المخصصة للقطاع الذي تندرج فيه الصورة الرقمية
7.1. التعبير الفني على الوسائط الرقمية: الرسوم البيانية في Adobe Photoshop
1.7.1. تثبيت ومقدمة لبرنامج Adobe Photoshop
2.7.1. أدوات Adobe Photoshop الأساسية
3.7.1. تحليل وتعلم Adobe Photoshop
4.7.1. استخدام الأدوات الرقمية في المهام الرسومية المخصصة لإنشاء الألعاب الإلكترونية
8.1. المشاهد والبيئة للألعاب الإلكترونية
1.8.1. المشاهد والبيئة للألعاب الإلكترونية الكرتونية cartoon
2.8.1. تحليل التكوين
3.8.1. المشاهد والبيئة الواقعية
4.8.1. تحليل التكوين
9.1. الشخصيات في الألعاب الإلكترونية
1.9.1. شخصيات الكرتون cartoon
2.9.1. تحليل التكوين
3.9.1. شخصيات واقعية
4.9.1. تحليل التكوين
10.1. تقديم خلفية محترفة
1.10.1. تخطيط
2.10.1. المنهجية
3.10.1. برامج لإنشاء الوثيقة
4.10.1. دراسة تحليلية لملفات أعمالمحترفين

الوحدة 2. الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد

1.2. ما هي الرسوم المتحركة؟
1.1.2. تاريخ الرسوم المتحركة
2.1.2. رواد الرسوم المتحركة
3.1.2. رسوم متحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد
4.1.2. هل من الضروري معرفة الرسم؟
2.2. الرسام ودوره في الإنتاج
1.2.2. الوظائف في القسم: مبتدئ، أوسط، كبير قائد الرسامين، المشرف والمخرج
2.2.2. خطوات الإشراف في الإنتاج
3.2.2. معايير الجودة
4.2.2. معايير الجودة
3.2. القوانين الفيزيائية
1.3.2. الدفع
2.3.2. الاحتكام
3.3.2. الجاذبية
4.3.2. الخمول
4.2. أدوات الرسوم المتحركة
1.4.2. الجدول الزمني
2.4.2. الجدول الزمني للتقنية
3.4.2. محرر المنحنيات(Curve Editor)
4.4.2. استخدام rigs

الوحدة 3. الرسوم المتحركة

1.3. مقدمة في After Effects
1.1.3. ما هو After Effects وما هي استخداماته. أمثلة توضيحية
2.1.3. إعدادات المشروع والواجهة
3.1.3. إعدادات التكوين، الفرش، والنوافذ
4.1.3. تعريف سير العمل: إنشاء مشروع اساسي
5.1.3. مسائل مسبقة للفيديو
6.1.3. عمق اللون، تنسيقات الشاشة، ضغط الصوت والفيديو
2.3. مفاهيم أساسية في After Effects
1.2.3. استيراد
2.2.3. الأدوات الأساسية أنواع وخيارات الطبقة
3.2.3. خصائص التحويل وأصل الإحداثيات
4.2.3. تصدير أساسي H.462
3.3. فرش ومساحة ثلاثية الأبعاد
1.3.3. لوحات الفرشاة وتأثير الرسم
2.3.3. ممحاة، فرشاة الاستنساخ، فرشاة التتبع
3.3.3. تفعيل المساحة ثلاثية الأبعاد. عروض للعمل ثلاثي الأبعاد
4.3.3. خصائص المواد والتحويل
5.3.3. الأضواء والكاميرات تحكم الكاميرا
6.3.3. أداة الكاميرا الموحدة. عرض مخصص
7.3.3. نص ثلاثي الأبعاد: نفخ النص Raytracing
8.3.3. نقطة الاختفاء وإسقاط الكاميرا
4.3. النص والشفافية
1.4.3. أداة النص
2.4.3. أنماط الطبقة
3.4.3. محركو الرسوم المتحركة، النطاقات وأدوات الاختيار
4.4.3. إعدادات مسبقة للنص المتحرك
5.4.3. قناة الفا (Canal alpha): القنوات ألفا Mates alpha والحفاظ على الشفافية
6.4.3. لوحة التحكم في النقل Track mateأوضاع الدمج، الحفاظ على الشفافية السفلية
7.4.3. التضمين عن طريق السطوع
5.3. الأقنعة والطبقات الشكلية
1.5.3. أدوات إنشاء وتحرير الأقنعة
2.5.3. طبقات الشكل
3.5.3. تحويل النص والرسومات إلى طبقات شكلية أو أقنعة
4.5.3. الأقنعة كمسارات
5.5.3. تأثيرات تعامل مع الأقنعة: السكتة الدماغية، الرسم سكتة دماغية، رسومات الشعار المبتكرة

5.2. منهجية الرسوم المتحركة
1.5.2. Graph Editor: المنحنيات وأنواع المنحنى
2.5.2. Timing و spacing
3.5.2. Overshoots
4.5.2. Spline و Stepped
5.5.2. Constraints و Parents
6.5.2. Inbetweens و Charts
7.5.2. لقطات قصوى و breakdowns
6.2. مبادئ الرسوم المتحركة 12
1.6.2. Timing
2.6.2. stretch و Squash
3.6.2. Slow out و Slow in
4.6.2. توقعات
5.6.2. Overlap
6.6.2. أقواس
7.6.2. Straight ahead و Pose to pose
8.6.2. الوضعية
9.6.2. العمل الثانوي
10.6.2. Staging
11.6.2. مبالغة
12.6.2. Appeal
7.2. المعارف التشريحية وسير عملها
1.7.2. تشريح الإنسان
2.7.2. تشريح الحيوان
3.7.2. تشريح شخصيات الكرتون cartoon
4.7.2. كسر القواعد
8.2. التمثيل والصور الظلية
1.8.2. أهمية الموقع
2.8.2. أهمية الوضعية
3.8.2. أهمية الصورة الظلية
4.8.2. النتيجة النهائية تحليل التكوين
9.2. تمرين: كرة
1.9.2. شكل
2.9.2. Timing
3.9.2. Spacing
4.9.2. وزن
10.2. تمرين: الدورات الأساسية والحركة الجسدية
1.10.2. دورة المشي
2.10.2. دورة المشي بشخصية
3.10.2. دورة الركض
4.10.2. باركور(Parkour)
5.10.2. البانتوميما (Pantomima)

6.3. الرسوم المتحركة
1.6.3. Keyframes الأنواع
2.6.3. مسارات
3.6.3. رسم بياني للمنحنيات
4.6.3. تحويل الصوت إلى أطر مفتاحية keyframes
5.6.3. العلاقات الأبوية والتكوينات المسبقة
6.6.3. تقنيات بديلة للرسوم المتحركة Loops, تسلسل الطبقات، أداة التحويل الحر، مسودة الحركة، منزلق
7.6.3. إعادة تعيين الزمن
7.3. تأثيرات وكروما (Effects and Chroma)
1.7.3. تطبيق التأثيرات
2.7.3. أمثلة على التأثيرات
3.7.3. تصحيح الألوان
4.7.3. مفتاح الكروما Keylight (Chroma Key)
8.3. مستقر
1.8.3. مثبت كلاسيكي
2.8.3. مثبت التشويه
3.8.3. خيارات التتبع
4.8.3. مستقرة من حيث الموقع والدوران والمقياس
9.3. تتبع وتعبيرات
1.9.3. Trackeo تتبع الموقع والدوران منظور
2.9.3. Trackeo التتبع باستخدام الأشكالصلبة، وطبقات التعديل، والأشياء الفارغة
3.9.3. تتبع ثلاثي الأبعاد تضمين الشعارات، النصوص، أو الصور في الفضاء ثلاثي الأبعاد
4.9.3. Mocha AE
5.9.3. التعبيرات الوقت
6.9.3. التعبيرات Loop out
7.9.3. التعبيرات Wiggle
10.3. التصدير
1.10.3. إعدادات التصدير: الأشكوالترميزات codecs الشائعة للتحرير والمشاهدة
2.10.3. إعدادات التصدير الأشكوالترميزات codecs الشائعة للتحرير والمشاهدة II
3.10.3. إعدادات التصدير: الأشكوالترميزات codecs الشائعة للتحرير والمشاهدة III
4.10.3. حفظ المشاريع الكاملة: جمع الملفات والنسخ الاحتياطية backup

الوحدة 4. الفن ثلاثي الأبعاد

1.4. الفن المتقدم
1.1.4. من فن الفكرة concept art إلى الثلاثي الأبعاد
2.1.4. مبادئ النمذجة ثلاثية الأبعاد
3.1.4. أنواع النمذجة: عضوية / غير عضوية
2.4. واجهة 3D Max
1.2.4. برنامج 3D Max
2.2.4. واجهة أساسية
3.2.4. تنظيم المشاهد
3.4. نمذجة غير عضوية
1.3.4. نمذجة باستخدام الأشكالبدائية والمشوهات
2.3.4. نمذجة باستخدام البوليجونات قابلة للتعديل
3.3.4. نمذجة عضوية
4.4. نمذجة عضوية
1.4.4. نمذجة الشخصيات I
2.4.4. نمذجة الشخصيات II
3.4.4. نمذجة الشخصيات III
5.4. إنشاء UV
1.5.4. المواد والخرائط الأساسية
2.5.4. Unwrapping و وتوقعات القوام
3.5.4. إعادة النمذجة
6.4. ثلاثي الأبعاد المتقدم
1.6.4. إنشاء أطلس للقوام
2.6.4. التسلسل الهرمي وإنشاء العظام
3.6.4. تطبيق هيكل عظمي
7.4. أنظمة الرسوم المتحركة
1.7.4. Bipet
2.7.4. CAT
3.7.4. Rigging مخصص
8.4. Rigging الوجه
1.8.4. التعبيرات
2.8.4. قيود
3.8.4. متحكمات
9.4. مبادئ الرسوم المتحركة
1.9.4. دورات
2.9.4. المكتبات واستخدام ملفات الالتقاط الحركي MoCap
3.9.4. مزج الحركة
10.4. تصدير إلى محركات الألعاب الإلكترونية
1.10.4. تصدير إلى محرك يونيتي (Unity)
2.10.4. تصدير النماذج
3.10.4. تصدير الرسوم المتحركة

الوحدة 5. التصميم ثلاثي الأبعاد

1.5. ثلاثية الأبعاد في الألعاب الإلكترونية، لماذا هي مهمة؟
1.1.5. تاريخ الثلاثي الأبعاد عبر الحواسيب
2.1.5. تنفيذ الثلاثي الأبعاد في الألعاب الإلكترونية
3.1.5. تقنيات لتحسين الثلاثي الأبعاد في الألعاب الإلكترونية
4.1.5. التفاعل بين برامج الرسومات ومحركات الألعاب الإلكترونية
2.5. نمذجة ثلاثية الأبعاد مايا (Maya)
1.2.5. فلسفة مايا (Maya)
2.2.5. إمكانيات مايا
3.2.5. مشاريع تمت بواسطة Autodesk Maya
4.2.5. مقدمة إلى أدوات النمذجة والريجينج (Rig)والتكسير
3.5. نمذجة ثلاثية الأبعاد Blender .
1.3.5. فلسفة بلندر (Blender)
2.3.5. الماضي، الحاضر، والمستقبل
3.3.5. مشاريع تمت باستخدام بلندر (Blender)
4.3.5. سحابة بلندر (Blender Cloud)
5.3.5. مقدمة إلى أدوات النمذجة والريجينج (Rig)والتكسير
4.5. نمذجة ثلاثية الأبعاد ZBrush
1.4.5. فلسفة ZBrush
2.4.5. تكامل ZBrush في خط الإنتاج
3.4.5. مزايا وعيوب مقارنةً بـ Blender
4.4.5. تحليل التصميمات المنجزة في ZBrush
5.5. تكسير ثلاثي الابعاد مصمم Substance
1.5.5. مقدمةSubstance Designer
2.5.5. فلسفة Substance Designer
3.5.5. Substance Designer في إنتاج الألعاب الإلكترونية
4.5.5. التفاعل بين Substance Designer و Substance Painter
6.5. تكسير ثلاثي الابعاد Substance Painter
1.6.5. لأي غرض يُستخدم Substance Painter؟
2.6.5. Substance Painter وتوحيدها
3.6.5. Substance Painter في تكسير الأسلوب
4.6.5. Substance Painter في تكسير الواقعية
5.6.5. تحليل النماذج المكسوة
7.5. تكسير ثلاثي الابعاد Substance Alchemist
1.7.5. ما هو Substance Alchemist؟
2.7.5. سير العمل Workflow في Substance Alchemist
3.7.5. بدائلSubstance Alchemist
4.7.5. أمثلة على المشاريع

8.5. (Rendering): رسم الخرائط و baking
1.8.5. مقدمة في رسم الخرائط
2.8.5. رسم UV
3.8.5. تحسين UV
4.8.5. UDIMs
5.8.5. التكامل مع برامج التكسير
9.5. (Rendering): إضاءة متقدمة
1.9.5. تقنيات الإضاءة
2.9.5. توازن التباين
3.9.5. توازن اللون
4.9.5. الإضاءة في الألعاب الإلكترونية
5.9.5. تحسين الموارد
6.9.5. الإضاءة مُقدمة مسبقًا مقابل الإضاءة في الوقت الحقيقي
10.5. (Rendering): المشاهد، طبقات الإخراج والممرات
1.10.5. استخدام المشاهد
2.10.5. فائدة طبقات الإخراج
3.10.5. فائدة الممرات
4.10.5. دمج الممرات في فوتوشوب

الوحدة 6. رسومات الكمبيوتر

1.6. نظرة عامة على الرسومات الكمبيوترية
1.1.6. التطبيقات واستخدامات الرسومات الكمبيوترية
2.1.6. تاريخ الرسومات الكمبيوترية
3.1.6. خوارزميات أساسية للرسومات ثنائية الأبعاد
4.1.6. التحولات ثلاثية الأبعاد. الإسقاطات والمنظور
2.6. الأسس الرياضية والفيزيائية للمحاكاة والتكسير
1.2.6. أشعة الضوء (Light Rays)
2.2.6. امتصاص وتشتيت scattering
3.2.6. انعكاس متوهج ومتفتت
4.2.6. اللون.
5.2.6. لون BRDF
6.2.6. الحفاظ على الطاقة وتأثير فرينيل (Fresnel)0F
7.2.6. المميزات الرئيسية للواقعية المبنية على الأداء (PBR)
3.6. تمثيل الصورة: الطبيعة والتنسيق
1.3.6. المقدمة الأسس النظرية
2.3.6. حجم الصورة الرقمية: الدقة والألوان
3.3.6. تنسيقات الصور غير المضغوطة
4.3.6. تنسيقات الصور المضغوطة
5.3.6. مساحات الألوان
6.3.6. المستويات والمنحنيات

4.6. تمثيل الصورة: الأنسجة
1.4.6. النسيج الإجرائي
2.4.6. كيكسل ميجاسكانز(Quixel Megascans): مسح الأنسجة
3.4.6. Baking الأنسجة
4.4.6. خريطة الوضع الطبيعي والتشرد
5.4.6. خريطة البياض والمعادن والخشونة
5.6. عرض المشاهد: العرض والإضاءة
1.5.6. اتجاه الضوء
2.5.6. التباين
3.5.6. التشبع
4.5.6. اللون.
5.5.6. ضوء مباشر وغير مباشر
6.5.6. ضوء صلب وضوء ناعم
7.5.6. أهمية الظلال: القواعد الأساسية والأنواع
6.6. تطور وأداء تقنيات العرض (ريندر):
1.6.6. السبعينيات: ظهور أول برمجيات نمذجة وعرض ثلاثي الأبعاد
2.6.6. التوجه نحو التصميم المعماري
3.6.6. التسعينيات: تطوير برمجيات ثلاثية الأبعاد الحالية
4.6.6. طابعات ثلاثية الأبعاد
5.6.6. جهاز VR للعرض ثلاثي الأبعاد
7.6. تحليل برامج الرسوميات ثنائية الأبعاد
1.7.6. Adobe Photoshop
2.7.6. Gimp
3.7.6. Krita
4.7.6. Inkscape
5.7.6. Pyxel Edit
8.6. تحليل برامج الرسوميات ثلاثية الأبعاد
1.8.6. Autodesk Maya
2.8.6. D4 Cinema
3.8.6. Blender .
4.8.6. ZBrush
5.8.6. SketchUp
6.8.6. برامج تصميم CAD
9.6. تحليل برامج الرسوميات ثلاثية الأبعاد
1.9.6. تكسير ثلاثي الأبعاد في مايا
2.9.6. تكسير ثلاثي الأبعاد في Blender .
3.9.6. Baking
4.9.6. Substance Painter و مصمم Substance
5.9.6. ArmorPaint

10.6. تحليل برامج الرسوميات ثلاثية الأبعاد (render)
1.10.6. Arnold
2.10.6. دوائر (Cycles)
3.10.6. Vray
4.10.6. IRay
5.10.6. Render في الوقت الحقيقي: Marmoset Toolbag المتقدم

الوحدة 7. محركات الألعاب الإلكترونية

1.7. الالعاب الفيديو و TICs
1.1.7. مقدمة
2.1.7. فرص
3.1.7. تحديات
4.1.7. الاستنتاجات
2.7. تاريخ محركات الألعاب الإلكترونية
1.2.7. مقدمة
2.2.7. عصر أتاري
3.2.7. عصر الثمانينيات
4.2.7. أول محركات. عصر التسعينيات
5.2.7. محركات حالية
3.7. محركات الألعاب الإلكترونية
1.3.7. انواع المحركات
2.3.7. أجزاء محرك لعبة الفيديو
3.3.7. محركات حالية
4.3.7. اختيار محرك لمشروعنا
4.7. محرك Game Maker
1.4.7. مقدمة
2.4.7. تصميم المشاهد
3.4.7. رموز وتحريكات
4.4.7. الاصطدامات
5.4.7. البرمجة باستخدام GML
5.7. محرك Unreal Engine 4: مقدمة
1.5.7. ما هو محرك Unreal Engine 4؟ ما هي فلسفته؟
2.5.7. المواد
3.5.7. UI
4.5.7. الرسوم المتحركة
5.5.7. نظام الجسيمات
6.5.7. الذكاء الاصطناعي
7.5.7. FPS

6.7. محرك Unreal Engine 4: البرمجة المرئية
1.6.7. فلسفة الشاشات الزرقاء والبرمجة المرئية
2.6.7. التصحيح (Debugging)
3.6.7. أنواع المتغيرات
4.6.7. مراقبة التدفق الأساسية
7.7. محرك Unity 5
1.7.7. البرمجة بلغة C# واستخدام بيئة التطوير Visual Studio
2.7.7. إنشاء العناصر المعروفة بـ "prefabs"
3.7.7. استخدام Gizmos لمراقبة اللعبة
4.7.7. محرك متكيف: ثنائي الأبعاد وثلاثي الأبعاد
8.7. محرك Godot
1.8.7. فلسفة تصميم Godot
2.8.7. التصميم القائم على الكائنات والتكوين
3.8.7. كل شيء متضمن في حزمة واحدة
4.8.7. برمجيات مفتوحة المصدر وتوجيهها من قبل المجتمع
9.7. محرك RPG Maker
1.9.7. فلسفة RPG Maker
2.9.7. الاعتماد على المراجع
3.9.7. إنشاء لعبة ذات شخصية
4.9.7. الألعاب الإلكترونية ناجحة تجاريًا
10.7. محرك Source 2
1.10.7. فلسفة Source 2
2.10.7. Source 2: تطور
3.10.7. استخدام المجتمع: المحتوى السمعي والألعاب الإلكترونية
4.10.7. مستقبل محرك Source 2
5.10.7. الإضافات والألعاب الإلكترونية ناجحة

الوحدة 8. تصميم ورسوم متحركة للشخصيات

1.8. لماذا تعتبر الجمالية وتصميم الشخصيات مهمة جدًا في الألعاب الإلكترونية؟
1.1.8. تصميم مع شخصية
2.1.8. مصادر الإلهام. الإشارة ليست سرقة
3.1.8. تصفية الواقع
4.1.8. اعتماد نمط فريد
2.8. مرحلة ثنائية الأبعاد: بدائل لاستخدام البرمجيات أو الرسم اليدوي hand drawing
1.2.8. رسم سريع
2.2.8. Cleanup
3.2.8. اللون.
4.2.8. المقدمة
3.8. مرحلة ثنائية الأبعاد: الجزء الأول
1.3.8. نماذج
2.3.8. الشخصيات
3.3.8. أسلوب
4.3.8. هندسة أساسية
5.3.8. النسب والتشريح
6.3.8. العمل الجماعي
4.8. مرحلة ثنائية الأبعاد: الجزء الثاني
1.4.8. لوحات الألوان
2.4.8. الإضاءة والتباين
3.4.8. مستوى التفاصيل
4.4.8. التكيف مع خط الإنتاج ثنائي الأبعاد
5.8. مرحلة النمذجة ثلاثية الأبعاد: المفاهيم وخط الإنتاج ثلاثي الأبعاد
1.5.8. النمذجة المتكيفة للإنتاج
2.5.8. النمذجة لمشروع سمعي بصري
3.5.8. النمذجة لمشروع تفاعلي
4.5.8. خط الإنتاج ثلاثي الأبعاد: المراحل
6.8. مرحلة النمذجة ثلاثية الأبعاد: مقدمة في بلندر (Blender)
1.6.8. التصفح
2.6.8. المخطط وشاشة العرض: العرض الأساسي
3.6.8. مفهوم النقطة والحافة والوجه
4.6.8. مفهوم الأوجه العادية
5.6.8. حلقات (Loops)
7.8. مرحلة النمذجة ثلاثية الأبعاد: مفاهيم أساسية للنمذجة
1.7.8. أداة السحب (Extrude)
2.7.8. أداة التشذيب (Bevel)
3.7.8. تطبيق التحويلات
4.7.8. أداة السكين (Knife)
5.7.8. أدوات أخرى مفيدة
8.8. مرحلة النمذجة ثلاثية الأبعاد: التوبولوجيا
1.8.8. Loops الحواف
2.8.8. Loopsالأوجه
3.8.8. LowPoly vs. HighPoly
4.8.8. تدفق الأشك
5.8.8. الأوجه الرباعية مقابل الثلاثيات
9.8. مرحلة النمذجة ثلاثية الأبعاد: النصوص، المواد، والتعريفات المكانية (UVs)
1.9.8. مقدمة إلى العقد في بلندر (Blender)
2.9.8. إنشاء نصمة إجرائية أساسية
3.9.8. تطبيق المواد
4.9.8. ما هي التعريفات المكانية (UVs)؟
5.9.8. فائدة التعريفات المكانية (UVs)
6.9.8. تجنب التمدد stretching في التعريفات المكانية (UVs) والتحسين

10.8. مرحلة النمذجة ثلاثية الأبعاد: مقدمة للتحريك
10.8.1. التحريك التلقائي (AutoKey)
10.8.2. إدراج الإطارات (Keys)
10.8.3. منحنيات الرسم: المحرر الرسومي (Graph Editor)
10.8.4. أنواع التعامل (Interpolación)

الوحدة 9. الرسوم المتحركة والمحاكاة

1.9. مقدمة الفيزياء والرياضيات في النمذجة والمحاكاة
1.1.9. المفاهيم المطبقة على المحاكاة
2.1.9. التصادمات، حساب الأحجام
3.1.9. زمن الحساب
4.1.9. التقديم السابق للعرض مقابل الحسابات في الوقت الحقيقي
2.9. المنهجية
1.2.9. المصدرين (Emisores)
2.2.9. الاصطدامات
3.2.9. الحقول (Campos)
4.2.9. التكسر (Roturas)
3.9. حركة الأجسام الصلبة
1.3.9. أساسيات الحركة
2.3.9. إدارة القوى
3.3.9. التفاعل بين الأجسام
4.3.9. الاصطدامات
4.9. حركة الأجسام غير الصلبة
1.4.9. محاكاة السوائل
2.4.9. محاكاة الدخان
3.4.9. الحجم الفع
4.4.9. محاكاة الأجسام غير الصلبة في الوقت الحقيقي
5.9. محاكاة الملابس
1.5.9. Marvelous Designer
2.5.9. مراجع لأنماط الملابس
3.5.9. التجاعيد: نحت الملابس لتوفير الموارد
4.5.9. بلندر (Blender): فرشاة الملابس (ClothBrush)
6.9. محاكاة الشعر
1.6.9. أنواع الشعر الصناعي (الجعد)
2.6.9. تقنيات محاكاة الشعر
3.6.9. الجسيمات مقابل الشبكة
4.6.9. استهلاك الموارد
7.9. التقاط الحركة
1.7.9. تقنيات التقاط الحركة
2.7.9. تنقية عملية التقاط الحركة
3.7.9. تطبيق التقاط الحركة في المشاريع السمعية البصرية والتفاعلية
4.7.9. Mixamo
8.9. برامج التقاط الحركة
1.8.9. كينيكت (Kinect)
2.8.9. تنفيذ كينيكت في الألعاب الإلكترونية
3.8.9. تقنيات التنقية
4.8.9. برامج أخرى للتقاط الحركة
9.9. التقاط الوجه
1.9.9. FaceRig
2.9.9. MocapX
3.9.9. مزايا وعيوب التقاط الوجه
4.9.9. تنقية التقاط الوجه
10.9. تقنيات مستقبلية: الذكاء الاصطناعي
1.10.9. الذكاء الاصطناعي في مجالرسوم المتحركة: Cascadeur
2.10.9. الذكاء الاصطناعي في محاكاة
3.10.9. المستقبل البدائل الممكنة
4.10.9. دراسات حالة حالية

الوحدة 10. Rigging للشخصيات

1.10 وظائف متخصص تركيب الشخصيات Rigger المعرفة مخصص تركيب الشخصيات Rigger انواع rig
1.1.10. ما هو rigger؟
2.1.10. وظائف rigger
3.1.10. مهاراتrigger
4.1.10. انواع rig
5.1.10. إمكانيات بلندر(Blender) لإجراء تركيب الشخصيات rig
6.1.10. أول اتصمع العظام والقيود
2.10. سلاسل العظام وتقييداتها. الفروق بين FK وIK والقيود
1.2.10. سلاسل العظام
2.2.10. علاقة العظام
3.2.10. سلاسل FK وIK
4.2.10. الاختلافات بين FK وIK
5.2.10. استخدام القيود
3.10. الهيكل العظمي البشري وتركيب rig الوجه أشكالمفاتيح (Shape Keys)
1.3.10. الهيكل العظمي البشري
2.3.10. الهيكل العظمي البشري المتقدم
3.3.10. تركيب Rig الوجه
4.3.10. أشكالمفاتيح (Shape Keys)
4.10. وزن النقاط وزن كامل للشخصية وإنشاء وضعية (Pose) معينة
1.4.10. نظام الوزن
2.4.10. وزن الشخصية: الوجه
3.4.10. وزن الشخصية: الجسم
4.4.10. استخدام وضع التصوير (Pose)

5.10. تركيب Rig شخصية: نظام التحكم في العظام (IK-FK) للعمود الفقري
1.5.10. موقع العظام و علاقتها
2.5.10. نظام التحكم في العظام (FK)
3.5.10. نظام التحكم في العظام (IK)
4.5.10. خيارات أخرى
5.5.10. متحكمات
6.10. تركيب Rig شخصية: نظام IK-FK للذراع.
1.6.10. موقع العظام و علاقتها
2.6.10. نظام التحكم في العظام (FK)
3.6.10. نظام التحكم في العظام (IK)
4.6.10. خيارات أخرى
5.6.10. متحكمات
7.10. تركيب Rig شخصية: نظام IK-FK لليد.
1.7.10. موقع العظام و علاقتها
2.7.10. نظام التحكم في العظام (FK)
3.7.10. نظام التحكم في العظام (IK)
4.7.10. خيارات أخرى
5.7.10. متحكمات
8.10. تركيب Rig شخصية: نظام IK-FK للساق.
1.8.10. موقع العظام و علاقتها
2.8.10. نظام التحكم في العظام (FK)
3.8.10. نظام التحكم في العظام (IK)
4.8.10. خيارات أخرى
5.8.10. متحكمات
9.10. وجه (Facial)
1.9.10. تكوين الوجه
2.9.10. استخدام أشكالمفاتيح (Shape Keys)
3.9.10. استخدام الأزرار
4.9.10. تكوين العيون
5.9.10. تمدد وضغط الرأس (Squash and Stretch)
10.10. تصحيحات الشكل وتكوين الوجه
1.10.10. تصحيحات الشكل
2.10.10. وضع التصوير (Pose)
3.10.10. توزيع الأوزان بسهولة
4.10.10. تجهيز التركيب (Rig) للإنتاج

الوحدة 11. استراتيجية الشركات الرقمية والألعاب الإلكترونية

1.11. الشركات الرقمية وصناعة الألعاب الإلكترونية
1.1.11. مكونات الاستراتيجية
2.1.11. البيئة الرقمية وبيئة صناعة الألعاب الإلكترونية
3.1.11. التموضع الاستراتيجي
2.11. عملية التموضع الاستراتيجي
1.2.11. التحليل الاستراتيجي
2.2.11. اختيار البدائل الاستراتيجية
3.2.11. تنفيذ الاستراتيجية
3.11. التحليل الاستراتيجي
1.3.11. داخلي
2.3.11. خارجي
3.3.11. مصفوفة SWOT و CAME
4.11. تحليل قطاع الألعاب الإلكترونية
1.4.11. نموذج بورتر للقوى الخمس
2.4.11. تحليل PESTEL
3.4.11. تجزئة القطاع
5.11. تحليل موقع المنافسة
1.5.11. إنشاء وتسويق القيمة الاستراتيجية
2.5.11. البحث عن الفجوة مقابل تجزئة السوق تجزئة السوق
3.5.11. استدامة التموضع التنافسي
6.11. تحليل البيئة الاقتصادية
1.6.11. العولمة والتدويل
2.6.11. الاستثمار والتوفير
3.6.11. مؤشرات الإنتاج، الإنتاجية، والتوظيف
7.11. الإدارة الاستراتيجية
1.7.11. إطار لتحليل الاستراتيجية
2.7.11. تحليل البيئة القطاعية والموارد والقدرات
3.7.11. تنفيذ الاستراتيجية
8.11. صياغة الاستراتيجية
1.8.11. استراتيجيات الشركة
2.8.11. استراتيجيات عامة
3.8.11. استراتيجيات العملاء
9.11. تنفيذ الاستراتيجية
1.9.11. تخطيط استراتيجي
2.9.11. الاتصوخطة مشاركة المؤسسة
3.9.11. إدارة التغيير
10.11. الأعمالتجارية الجديدة الاستراتيجية
1.10.11. المحيطات الزرقاء
2.10.11. استنزاف التحسين التدريجي في منحنى القيمة
3.10.11. أعمتكلفة صفرية

الوحدة 12. الإدارة لشركات الألعاب الإلكترونية

1.12. القطاع وسلسلة القيمة
1.1.12.القيمة في قطاع الترفيه
2.1.12.عناصر سلسلة القيمة
3.1.12.العلاقة بين كل عنصر في سلسلة القيمة
2.12. مطورو الألعاب الإلكترونية
1.2.12.المقترح المفهومي
2.2.12.التصميم الإبداعي وحبكة اللعبة
3.2.12.التقنيات التي يمكن تطبيقها في تطوير اللعبة
3.12. مصنعو أجهزة الألعاب الإلكترونية (Fabricantes de Consolas)
1.3.12.المكونات
2.3.12.أنواع ومصنعو أجهزة الألعاب الإلكترونية (Tipología y fabricantes)
3.3.12.أجيال مُشغّل ألعاب الفيديو
4.12. الناشرين (Publishers)
1.4.12.اختيار
2.4.12.إدارة التطوير
3.4.12.إنتاج المنتجات والخدمات
5.12. موزعون (Distribuidores)
1.5.12.اتفاقيات مع الموزعين
2.5.12.نماذج التوزيع
3.5.12.اللوجستيات التوزيعية
6.12. تجار التجزئة (Minoristas)
1.6.12.تجار التجزئة (Minoristas)
2.6.12.التوجيه والربط مع المستهلك
3.6.12.خدمات الاستشارة
7.12. مصنعو الإكسسوارات
1.7.12.إكسسوارات الألعاب الإلكترونية gaming
2.7.12.السوق
3.7.12.الاتجاهات
8.12. مطورو الوسيط (Middleware)
1.8.12.الوسيط في صناعة الألعاب الإلكترونية
2.8.12.تطوير الوسيط (Middleware)
3.8.12.الوسائط: أنواعها
9.12. ملامح المهنيين في قطاع الألعاب الإلكترونية
1.9.12.مصممي الألعاب الإلكترونية Game Designers ومبرمجيها
2.9.12.مصممو النماذج ومتخصصو النقوش
3.9.12.محركي الألعاب الإلكترونية والرسامين
10.12. الأندية المحترفة للرياضات الإلكترونية (esports)
1.10.12. القسم الإداري
2.10.12. القسم الرياضي
3.10.12. القسم الإعلامي

الوحدة 13. التسويق الرقمي والتحول الرقمي لصناعة الألعاب الإلكترونية

1.13. الاستراتيجيات في التسويق الرقمي
1.1.13.توجه العميل (Customer Centric)
2.1.13.رحلة العميل Customer Journey ونفق التسويق Funnel
3.1.13.تصميم وإنشاء خطة تسويق رقمي
2.13. الأصول الرقمية
1.2.13.الهندسة المعمارية وتصميم المواقع الإلكترونية
2.2.13.تجربة المستخدم - CX
3.2.13.التسويق عبر الأجهزة المحمولة (Mobile Marketing)
3.13. الوسائط الرقمية
1.3.13.استراتيجية وتخطيط الوسائط
2.3.13.الإعلان الرقمي والإعلان التلقائي
3.3.13.التلفزيون الرقمي (Digital TV)
4.13. البحث (Search)
1.4.13.تطوير وتنفيذ استراتيجية البحث Search
2.4.13.تحسين محركات البحث (SEO)
3.4.13.تسويق البحث (SEM)
5.13. وسائل التواصل الاجتماعي (Social Media)
1.5.13.تصميم وتخطيط وتحليل في استراتيجية وسائل التواصل الاجتماعي
2.5.13.تقنيات التسويق في وسائل التواصل الاجتماعي الأفقية
3.5.13.تقنيات التسويق في وسائل التواصل الاجتماعي العمودية
6.13. Inbound Marketing
1.6.13.الجدول الزمني Funnel للتسويق الوارد Inbound Marketeing
2.6.13.إنشاء تسويق المحتوى Content Marketing
3.6.13.جذب وإدارة العملاء المحتملين
7.13. التسويق المستند إلى الحساب
1.7.13.استراتيجية التسويق الشركة إلى الشركة (B2B)
2.7.13.صانع القرار Decision Maker وخريطة الاتصالات
3.7.13.خطة التسويق المستند إلى الحساب
8.13. التسويق عبر البريد الإلكتروني Email marketing وصفحات الهبوط landing pages
1.8.13.ملامح التسويق عبر البريد الإلكتروني email marketing
2.8.13.الإبداع وصفحات الهبوط landing pages
3.8.13.حملات وأنشطة التسويق عبر البريد الإلكتروني email marketing
9.13. تلقائيات التسويق
1.9.13.تلقائيات التسويق automation
2.9.13.البيانات الضخمة (Big data) والذكاء الاصطناعي في التسويق
3.9.13.حلول التلقائيات التسويقية الرئيسية Marketing automation
10.13. المقاييس ومؤشرات الأداء وعائد الاستثمار (KPIs و ROI)
1.10.13. أهم المقاييس ومؤشرات الأداء (KPIs) في التسويق الرقمي
2.10.13. حلول وأدوات القياس
3.10.13. حساب ومتابعة عائد الاستثمار (ROI)

الوحدة 14. انشاء شركات الألعاب الإلكترونية

1.14. ريادة الأعمال
1.1.14.استراتيجية ريادة الأعمال
2.1.14.مشروع ريادة الأعمال
3.1.14.منهجيات ريادة الأعمالسريعة
2.14. الابتكارات التكنولوجية في صناعة الألعاب الإلكترونية
1.2.14.الابتكارات في الأجهزة والملحقات
2.2.14.الابتكار في تقنية التقاط capture الحركة motion وموزع البث المباشر live dealer
3.2.14.الابتكار في الرسومات والبرمجيات
3.14. خطة العمل
1.3.14.أقسام واقتراح القيمة
2.3.14.العمليات والموارد والشراكات الرئيسية
3.3.14.العلاقة بين العميل وقنوات التفاعل
4.14. الاستثمار
1.4.14.استثمارات في صناعة الألعاب الإلكترونية
2.4.14.جوانب حاسمة لجذب الاستثمار
3.4.14.تمويل الشركات الناشئة Startups
5.14. التمويل
1.5.14.الإيرادات والكفاءة
2.5.14.النفقات التشغيلية والرأسمالية
3.5.14.قائمة الأرباح والميزانية
6.14. إنتاج الألعاب الإلكترونية
1.6.14.أدوات محاكاة الإنتاج
2.6.14.إدارة مجدولة للإنتاج
3.6.14.إدارة مراقبة الإنتاج
7.14. إدارة العمليات
1.7.14.التصميم والموقع والصيانة
2.7.14.إدارة الجودة
3.7.14.إدارة المخزون وسلسلة التوريد
8.14. نماذج جديدة للتوزيع عبر الإنترنت
1.8.14.نماذج لوجستية عبر الإنترنت
2.8.14.التوصيل المباشر عبر الإنترنت وخدمات البرمجيات كخدمة
3.8.14.الشحن الموجه (Dropshipping)
9.14. الاستدامة
1.9.14.خلق قيمة مستدامة
2.9.14.ASG (البيئة والاجتماع والحوكمة)
3.9.14.الاستدامة في الاستراتيجية
10.14. الجوانب القانونية
1.10.14. الملكية فكرية
2.10.14. الملكية الصناعية
3.10.14. RGDP

الوحدة 15. إدارة المشاريع

1.15.دورة حياة مشروع لعبة فيديو
- 1.1.15. المرحلة المفهومية ومرحلة الإنتاج المسبق
- 2.1.15. مرحلة الإنتاج والمراحل النهائية
- 3.1.15. مرحلة ما بعد الإنتاج

2.15. مشاريع الألعاب الإلكترونية
- 1.2.15. الأنواع
- 2.2.15. الألعاب الإلكترونية الجادة
- 3.2.15. الأنواع الفرعية والأنواع الجديدة

3.15. هندسة مشروع لعبة الفيديو
- 1.3.15. البنية الداخلية
- 2.3.15. علاقة بين العناصر
- 3.3.15. رؤية شاملة للعبة الفيديو

4.15. الألعاب الإلكترونية
- 1.4.15. الجوانب الترفيهية في الألعاب الإلكترونية
- 2.4.15. تصميم الألعاب الإلكترونية
- 3.4.15. التلعيب

5.15. تقنية لعبة الفيديو
- 1.5.15. العناصر الداخلية
- 2.5.15. محركات الألعاب الإلكترونية
- 3.5.15. تأثير التقنية والتسويق على التصميم

6.15. تصور وإطلاق وتنفيذ المشاريع
- 1.6.15. التطوير المسبق
- 2.6.15. مراحل تطوير الألعاب الإلكترونية
- 3.6.15. مشاركة المستهلك في التطوير

7.15. إدارة تنظيم مشروع لعبة الفيديو
- 1.7.15. الفريق التطويري والناشر publisher
- 2.7.15. فريق العمليات
- 3.7.15. فريق المبيعات والتسويق

8.15. الأدلة لتطوير الألعاب الإلكترونية
- 1.8.15. دليل تصميم وتقنية الألعاب الإلكترونية
- 2.8.15. دليل مطور الألعاب الإلكترونية
- 3.8.15. دليل متطلبات ومواصفات التقنية

9.15. نشر وتسويق الألعاب الإلكترونية
- 1.9.15. تحضير الإطلاق الأول kick off للعبة الفيديو
- 2.9.15. قنوات الاتصالرقمية
- 3.9.15. التسليم Delivery ومتابعة التقدم والنجاح

10.15. منهجيات التطوير السريعة قابلة للتطبيق على مشاريع الألعاب الإلكترونية
1.10.15. التفكير التصميمي والبصري
2.10.15. البداية النحيلة (Lean Startup)
3.10.15. تطوير ومبيعات السكروم (Scrum development and sales)

الوحدة 16. الابتكار

1.16. استراتيجية وابتكار
1.1.16. الابتكار في الألعاب الإلكترونية
2.1.16. إدارة الابتكار في الألعاب الإلكترونية
3.1.16. نماذج الابتكار
2.16. الموهبة المبتكرة
1.2.16. تنفيذ ثقافة الابتكار في المؤسسات
2.2.16. الموهبة
3.2.16. خريطة ثقافة الابتكار
3.16. الإدارة وإدارة المواهب في الاقتصاد الرقمي
1.3.16. دورة حياة المواهب
2.3.16. استقطاب العوامل الجيلية
3.3.16. الاحتفاظ: التفاعل engagement والولاء والمبشرين
4.16. نماذج الأعمفي مجالابتكار للألعاب الإلكترونية
1.4.16. الابتكار في نماذج الأعم
2.4.16. أدوات الابتكار في الأعمال
3.4.16. مستكشف نماذج الأعمال
5.16. إدارة مشاريع الابتكار
1.5.16. العميل وعملية الابتكار
2.5.16. تصميم اقتراح القيمة
3.5.16. المؤسسات العرضية
6.16. منهجيات البداية النحيلة في الابتكار
1.6.16. منهجية التفكير التصميمي والبداية النحيلة Design Thinking y Lean Startup
2.6.16. نماذج البداية النحيلة لإدارة المشاريع: كانبان والسكروم (Scrum و Kanban)
3.6.16. الخريطة النحيلة (Lean Canvas)
7.16. إدارة التحقق من الابتكار
1.7.16. إنشاء نموذج تجريبي مبدئي (PMV)
2.7.16. التحقق من العميل
3.7.16. التغيير أو الاحتفاظ
8.16. الابتكار في العمليات
1.8.16. فرص الابتكار في العمليات
2.8.16. الوقت حتى السوق Time-to-Market، تقليل المهام غير القيمة والقضاء على العيوب
3.8.16. أدوات منهجية للابتكار في العمليات
9.16. التكنولوجيا المُقلبة
1.9.16. تكنولوجيا التداخل بين العالم الفيزيائي والرقمي
2.9.16. تكنولوجيا الاتصومعالجة البيانات
3.9.16. تكنولوجيا التطبيق في الإدارة
10.16. عائد الاستثمار في الابتكار
1.10.16. استراتيجيات تحقيق العائد من البيانات والأصول الابتكارية
2.10.16. عائد الاستثمار(ROI) في الابتكار نهج عام
3.10.16. الأنفاق

الوحدة 17. إدارة مالية

1.17.المحاسبة
1.1.17.المحاسبة
2.1.17.الحسابات السنوية والتقارير الأخرى
3.1.17.الأصول الثابتة، الاستثمارات العقارية والأصول غير الملموسة
2.17. إدارة مالية
1.2.17.الأدوات المالية
2.2.17.الأعمالمالية وإدارة الأعمالمالية
3.2.17.الأعمالمالية لرجالأعمال
3.17. تحليل البيانات المالية
1.3.17.تحليل القوائم المالية
2.3.17.تحليل السيولة والقدرة على السداد
3.3.17.إدارة الخزينة
4.17. المعاملات المالية
1.4.17.المعاملات المالية
2.4.17.إدارة الاستثمار
3.4.17.معايير اختيار استثمارات مؤكدة
5.17. النظام المالي
1.5.17.النظام المالي
2.5.17.هيكل وعمل النظام المالي
3.5.17.سوق الأوراق المالية
6.17. مراقبة الإدارة
1.6.17.مراقبة الإدارة
2.6.17.مراكز المسؤولية
3.6.17.أنظمة التكاليف
7.17. مراقبة الميزانية
1.7.17.عملية التخطيط المالي
2.7.17.التنظيم وإدارة التخطيط المالي
3.7.17.مراقبة الميزانية
8.17. إدارة الخزينة
1.8.17.إدارة النقد Cash management وميزانية الخزينة
2.8.17.تحصيل العمليات التجارية
3.8.17.سداد العمليات التجارية

9.17. تمويل الشركات
1.9.17.مزايا وعيوب وآثار الديون
2.9.17.اختيار هيكل رأس المفي الشركة
3.9.17.تغييرات في هيكل رأس المال
10.17. تقييم الشركات
1.10.17. الأساليب المحاسبية وقيمة الأعمال
2.10.17. الأصول والديون
3.10.17. تشخيص تقييم الشركات وعرضه للمستثمرين

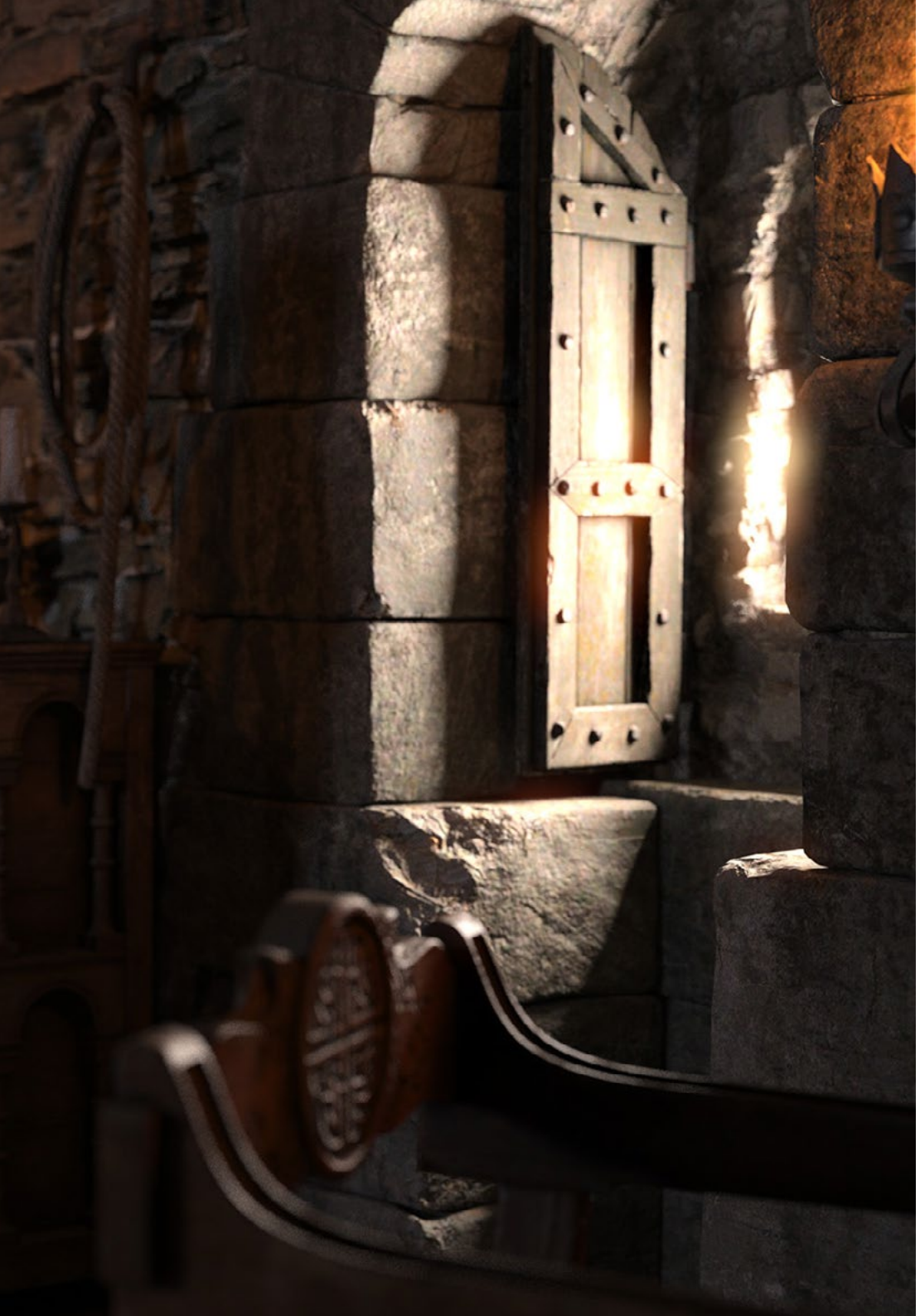
الوحدة 18. إدارة تجارية

1.18. نماذج منظمات تجارية
1.1.18.قسم التسويق
2.1.18.أدوات قسم التسويق
3.1.18.قوة المبيعات
2.18. أهداف تجارية
1.2.18.تخطيط تجاري
2.2.18.التوقعات والميزانيات
3.2.18.ميزانية تجارية
3.18. توقعات تجارية
1.3.18.ربحية قسم التسويق
2.3.18.توقعات المبيعات
3.3.18.السيطرة على النشاط التجاري
4.18. نماذج علاقات جديدة
1.4.18.التسويق في نماذج الأعمالجديدة
2.4.18.التخصيص كوسيلة رئيسية للعلاقة مع العملاء
3.4.18.تطوير تجربة العميل
5.18. البيع الاستشاري
1.5.18.علم نفس البيع
2.5.18.الاتصالمقنع
3.5.18.مقدمة وتطور أساليب البيع
6.18. طرق البيع
1.6.18.البيع تجزئة retail أو C2B
2.6.18.البيع الخارجي B2B
3.6.18.البيع عبر الإنترنت
7.18. التسويق الاجتماعي الرقمي
1.7.18.التسويق الاجتماعي
2.7.18.السلوك الاجتماعي: إنشاء شبكة علاقات
3.7.18.عملية جذب عميل جديد باستخدام وسائل التواصل الاجتماعي
8.18. منهجيات البيع الرقمي
1.8.18.أهم منهجيات التسويق الرقمي السريعة
2.8.18.Scrum Sales، Neat Selling، Snap Selling، Spin Selling
3.8.18.Account Based Marketingg B2Inboud Sales B

9.18. دعم التسويق في المجال التجاري
1.9.18.إدارة التسويق
2.9.18.قيمة التسويق الرقمي (B2C / B2B)
3.9.18.إدارة خليط التسويق في المجال التجاري
10.18. تنظيم وتخطيط عمل البائع
1.10.18. مناطق ومسارات البيع
2.10.18. إدارة الوقت وإدارة الاجتماعات
3.10.18. تحليل واتخاذ القرارات

الوحدة 19. إدارة الرياضات الإلكترونية (eSports)

1.19. صناعة الرياضات الإلكترونية (Esports)
1.1.19.الرياضات الإلكترونية (Esports)
2.1.19.فاعلون في صناعة الرياضات الإلكترونية (Esports)
3.1.19.نموذج الأعموسوق الرياضات الإلكترونية (Esports)
2.19. إدارة أندية الرياضات الإلكترونية (Esports)
1.2.19.أهمية الأندية في مجالرياضات الإلكترونية (Esports)
2.2.19.إنشاء الأندية
3.2.19.إدارة وتوجيه أندية الرياضات الإلكترونية (Esports)
3.19. علاقة اللاعبين في الرياضات الإلكترونية
1.3.19.دور اللاعب
2.3.19.مهارات وكفاءات اللاعب
3.3.19.اللاعبون كسفراء للعلامة التجارية
4.19. المسابقات والفعاليات
1.4.19.توصيل delivery في رياضات الإلكترونيات (Esports): المسابقات والفعاليات
2.4.19.إدارة الفعالية والبطولات
3.4.19.أهم البطولات المحلية والإقليمية والوطنية والعالمية
5.19. إدارة الرعاية في مجريات الإلكترونيات (Esports)
1.5.19.إدارة الرعاية في مجالرياضات الإلكترونية (Esports)
2.5.19.أنواع الرعاية في رياضات الإلكترونيات (Esports)
3.5.19.اتفاق الرعاية في رياضات الإلكترونيات (Esports)
6.19. إدارة الإعلان في مجريات الإلكترونيات (Esports)
1.6.19.الإعلان في الألعاب الإلكترونية: تنسيق إعلاني جديد
2.6.19.المحتوى الرعائي Branded Content في رياضات الإلكترونيات (Esports)
3.6.19.رياضات الإلكترونيات (Esports) كاستراتيجية تواصلية
7.19. التسويق في إدارة رياضات الإلكترونيات (Esports)
1.7.19.إدارة وسائط الملكية
2.7.19.إدارة وسائط الدفع
3.7.19.تركيز خاص على وسائط التواصل الاجتماعي
8.19. التسويق بواسطة المؤثرين
1.8.19.تسويق المؤثرين
2.8.19.إدارة الجماهير وتأثيرها على رياضات الإلكترونيات (Esports)
3.8.19.نماذج الأعمفي التسويق بواسطة المؤثرين



9.19. التاجر
1.9.19.بيع الخدمات والمنتجات المرتبطة
2.9.19.التسويق التجاري
3.9.19.التجارة الإلكترونية وأماكن السوق
10.19. مؤشرات الأداء والمفاتيح الرئيسية (KPIs) رياضات الإلكترونيات (Esports)
1.10.19. المؤشرات
2.10.19. مؤشرات الأداء (KPIs) ومؤشرات النجاح
3.10.19. خارطة استراتيجية للأهداف والمؤشرات

الوحدة 20. القيادة وإدارة المواهب

1.20. الشركة، التنظيم، والموارد البشرية
1.1.20.التنظيم والبنية التنظيمية
2.1.20.الإدارة الاستراتيجية
3.1.20.التحليل وتنظيم العمل
2.20. إدارة الموارد البشرية في الشركة
1.2.20.التنظيم في مجالموارد البشرية
2.2.20.قنوات التوظيف
3.2.20.طلبات التوظيف في قطاع الألعاب الإلكترونية
3.20. القيادة الشخصية والمهنية
1.3.20.القادة وعمليات القيادة
2.3.20.سلطة الاتصال
3.3.20.التفاوض بنجاح وفشل
4.20. إدارة المعرفة وإدارة المواهب
1.4.20.إدارة استراتيجية للمواهب
2.4.20.التكنولوجيات المطبقة في إدارة الموارد البشرية
3.4.20.الإبتكار في مجالموارد البشرية
5.20. دور إدارة المعرفة في نمو الشركة
1.5.20.الأهداف العامة لإدارة المعرفة
2.5.20. هيكل أنظمة إدارة المعرفة وتدفقاتها
3.5.20.عمليات إدارة المعرفة
6.20. التدريب Coaching والتوجيه mentoring
1.6.20.برمجة البرمجة اللغوية العصبية (PNL)
2.6.20.التدريب Coaching والتوجيه mentoring
3.6.20.العملية
7.20. أشكجديدة للقيادة في بيئات VUCA
1.7.20.إدارة التغيير الفردي
2.7.20.إدارة التغيير التنظيمي
3.7.20.الأدوات

8.20. إدارة التنوع
1.8.20.دمج الأجيالجديدة في القيادة
2.8.20.القيادة النسائية
3.8.20.إدارة التعدد الثقافي
9.20. قائد مدرب
1.9.20.مهارات قائد المدرب
2.9.20.التغذية الراجعة والتغذية السابقة feedforward
3.9.20.الاعتراف
10.20. التكيف مع التقنيات الجديدة
1.10.20. الموقف
2.10.20. المعرفة
3.20.20. الأمان

"لن تتعرف فقط على كيفية عمل شركة الألعاب الإلكترونية ولكنك ستتعلم أيضًا أفضل مهارات القيادة لقيادة شركتك نحو النجاح."

06

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 سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال أربع سنوات البرنامج، ستواجه عدة حالات حقيقية. يجب عليك دمج كل معارفك والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارك وقراراتك.

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 ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

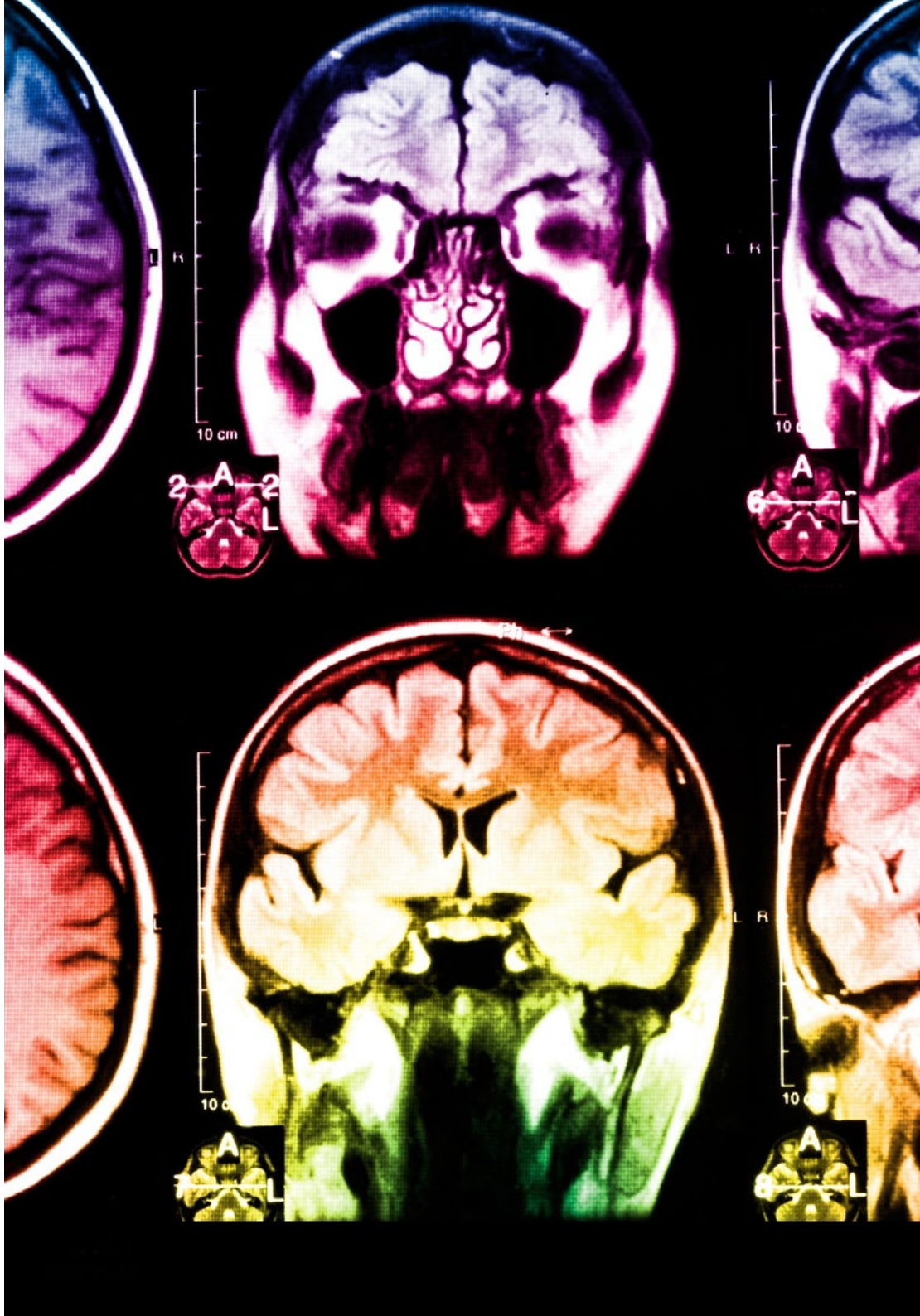
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

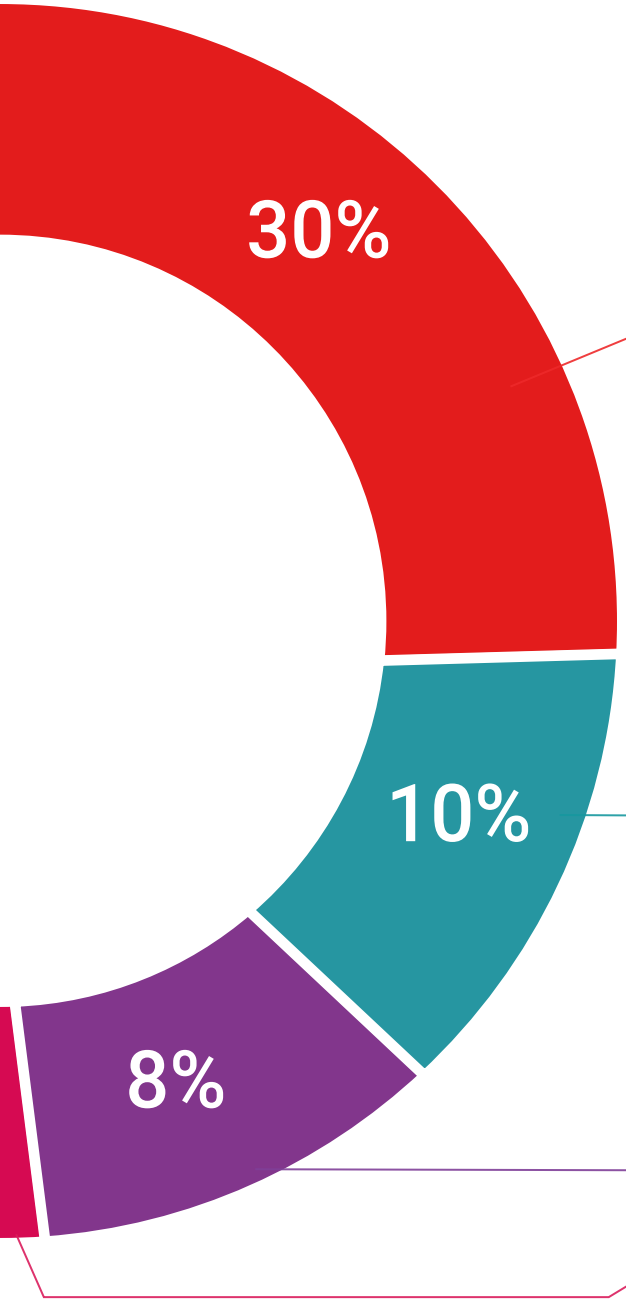
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

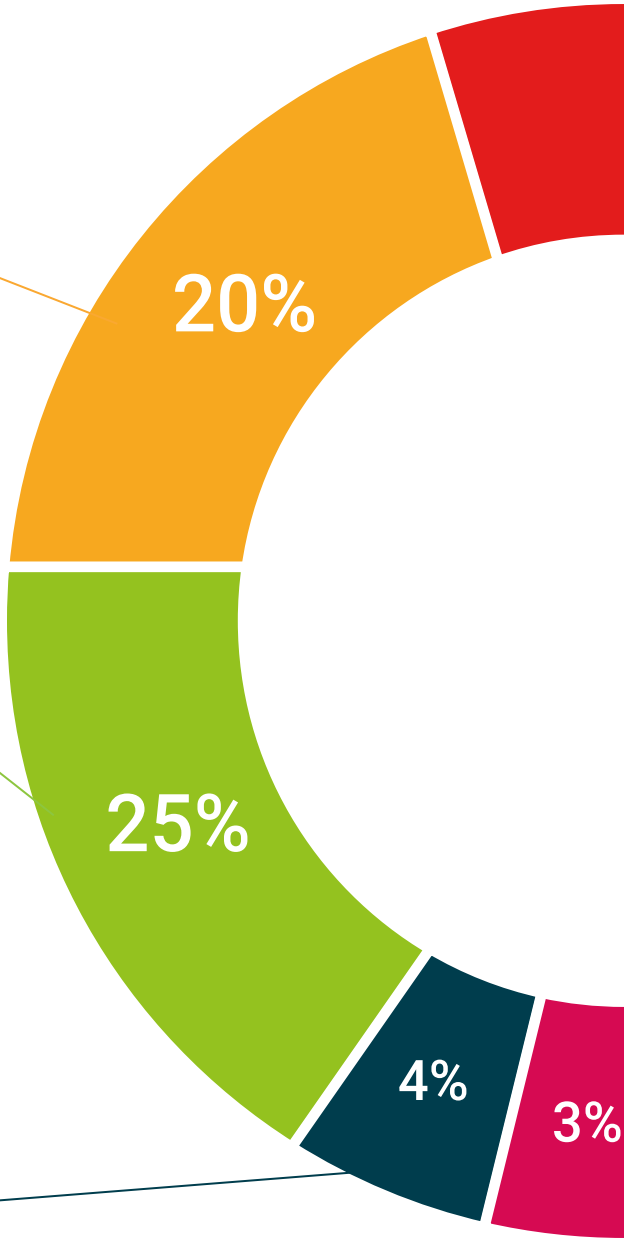
ملخصات تفاعلية

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.



07

المؤهل العلمي

يضمن الماجيستير المتقدم في الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثًا، الوصول إلى درجة الماجيستير المتقدم الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.

من خلال إكمال هذا البرنامج بنجاح، ستحصل على شهادة TECH الخاصة بك دون الحاجة إلى إجراءات معقدة"

يحتوي **الماجستير المتقدم في الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **الماجستير المتقدم** ذا الصلة الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

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

المؤهل العلمي: **الماجستير المتقدم في الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **3000 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير متقدم

في

الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 3000 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

ماجستير متقدم في الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية

التوزيع العام للخطة الدراسية

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
1º	التعبير الرسومي والفني	إجباري	150
1º	الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد	إجباري	150
1º	الرسوم المتحركة	إجباري	150
1º	الفن ثلاثي الأبعاد	إجباري	150
1º	التصميم ثلاثي الأبعاد	إجباري	150
1º	رسومات الكمبيوتر	إجباري	150
1º	محركات الألعاب الإلكترونية	إجباري	150
1º	تصميم ورسوم متحركة للشخصيات	إجباري	150
1º	الرسوم المتحركة والمحاكاة	إجباري	150
1º	Rigging للشخصيات	إجباري	150
1º	استراتيجية الشركات الرقمية والألعاب الإلكترونية	إجباري	150
1º	الإدارة لشركات الألعاب الإلكترونية	إجباري	150
1º	التسويق الرقمي والتحول الرقمي لصناعة الألعاب الإلكترونية	إجباري	150
1º	انشاء شركات الألعاب الإلكترونية	إجباري	150
1º	إدارة المشاريع	إجباري	150
1º	الابتكار	إجباري	150
1º	إدارة مالية	إجباري	150
1º	إدارة تجارية	إجباري	150
1º	إدارة الرياضات الإلكترونية (eSports)	إجباري	150
1º	القيادة وإدارة المواهب	إجباري	150

tech الجامعة التكنولوجية

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

*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

ماجستير متقدم
الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل العلمي: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعة أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الإمتحانات: **أونلاين**

ماجستير متقدم
الإدارة العليا لشركات الألعاب الإلكترونية

tech الجامعة التيكنولوجية