محاضرة جامعية
2D في صناعة ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
2D في صناعة ألعاب الفيديو

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/2d-video-game-industry

الفهرس

01 المقدمة

صفحة 4

02 الأهداف

صفحة 8

03 هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04 الهيكل والمحتوى

صفحة 16

05 المنهجية

صفحة 20

06 المؤهل العلمي

صفحة 28

01

المقدمة

لا يزال تطوير ألعاب الفيديو على المنصات 2D مزدهراً على الرغم من التطور التكنولوجي، مع استخدام أدوات وتقنيات مختلفة تجعل تجربة المستخدم أكثر تأثيراً. سيتعرف الطالب في هذا البرنامج على جميع المعارف اللازمة لدمج البيئة المهنية للفنانين 2D في صناعة ألعاب الفيديو. ستتم دراسة التقنيات والمواضيع المختلفة بتعمق، بما في ذلك Concept Art و Splash Art و Storyboarders و Pixel Art، باعتبارها بعض الأدوات التي ستحدد مسيرتهم المهنية في مجال التصميم والرسوم المتحركة لألعاب الفيديو، مما يعزز معاييرهم عند اختيار الدور الذي سيؤدونه في البيئة المهنية.

هل ترغب في تحديد حياتك المهنية في مجال ألعاب الفيديو؟ مع هذه المحاضرة الجامعية ستفهم الأدوار المختلفة للفنانين الرقميين 2D"

منذ البداية، كانت هناك بعض المشاريع الناجحة حقًا مثل ""Pac Mac أو "Pacman"" التي أصبحت ظاهرة عالمية، حيث تحمل الرقم القياسي العالمي لموسوعة غينيس للألعاب الإلكترونية الأكثر نجاحًا على الإطلاق. تتسم ألعاب الفيديو ثنائية الأبعاد هذه باستخدام رسومات مسطحة المظهر وباستخدام التمرير الأفقي Scrollعلى الشاشة، كما في لعبة Super Mario Bros أو Sonic the Hedgehog؛ أو عمودياً كما في Bubble Bobble و Donkey Kong، والتي تتطلب تدخل فنانين رقميين ذوي ملامح محددة لعملية الإبداع الخاصة بهم. مع وصول وحدات تحكم ألعاب الفيديو الجديدة وإطلاق ألعاب ثنائية الأبعاد كبيرة، يزداد الطلب على المتخصصين الذين يعرفون كيفية سرد القصص وإنشاء السيناريوهات وإخراج العمل؛ ولهذا السبب ستتعلم في هذه المحاضرة الجامعية في 2D في صناعة ألعاب الفيديو كل ما تحتاجه لتحديد ملفك المهني.

سيستعرض الطالب التطورات التي طرأت على صناعة الترفيه الرقمي وتاريخها وأبرز معالمها. سوف تتقدم من خلال البرامج المختلفة التي يتم تنفيذها في التصميم 2D حتى تتعرف على ملف تعريف كل من المهنيين في البيئة، بما في ذلك المخرج الفني وكفاءته وأهميته. ستتمكن من التعرف على تنوع المقترحات الموجودة في التصميم ثنائي الأبعاد والتي تظهر الأصالة في أساليبها، كما هو الحال في ألعاب الفيديو Indie.

برنامج طورته TECH Global University، لمدة ستة أسابيع من الدراسة عبر الإنترنت من أي جهاز وفي أي مكان، مما يجعل عملية التعلم سهلة ومريحة، بمرافقة مستمرة من فريق من المعلمين المتخصصين في فن ألعاب الفيديو التي تدمج منصة TECH التعليمية.

تحتوي هذه **المحاضرة الجامعية في 2D في صناعة ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وتحديثا في السوق. أبرز خصائصه هي:

- تطوير دراسات حالة يقدمها خبراء في التصميم لألعاب الفيديو
- المحتويات التصويرية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها، تجمع المعلومات النظرية والعملية حول تلك التخصصات التي تعتبر ضرورية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

وسّع رؤيتك من خلال التعرف على الأدوار المختلفة للفنان الرقمي في صناعة ألعاب الفيديو"

ستتمكن من خلال هذه المحاضرة الجامعية من تعريف نفسك كفنان بيئي من خلال فهم أهميتها في صناعة الترفيه الرقمي"

البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسى. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

2D هو النمط الأكثر كلاسيكية وتطوراً في مجال ألعاب الفيديو.

يوفر لك الحرم الجامعي الافتراضي في TECH بيئة آمنة ومريحة لدراستك.

02

الأهداف

ستزود المحاضرة الجامعية في 2D في صناعة ألعاب الفيديو الطالب برؤية موسعة للأدوار المختلفة للفنان داخل البيئة الاحترافية، في تنفيذ تقنية ثنائية الأبعاد لإنشاء قطع بصرية جذابة ومفيدة في المنصات الافتراضية للترفيه. سيساعدك على اكتشاف الاتجاه المهني الذي يناسب أسلوبك من خلال تطبيق الأمثلة والتمارين العملية المدعومة بالمحتوى النظري الذي وضعه الخبراء. في إطار عملية الاختيار هذه، وضعت TECH سلسلة من الأهداف العامة والمحددة لجعل عملية تدريس خريج المستقبل أكثر كفاءة.

يتطلب السعي إلى أن تكون الأفضل جهداً
وتفانياً. مع نظام التعلم الخاص بـ TECH
ستكون الرحلة أسهل بكثير"

الأهداف العامة

- إنشاء تصميمات لمنصات 2D للصناعة السمعية والبصرية
- تركيب محفظة متخصصة لصناعة ألعاب الفيديو
- توسيع معرفتك بالاستخدام الحالي ثنائي الأبعاد في صناعة ألعاب الفيديو
- تعزيز عرض الأعمال بطريقة احترافية
- تعميق المعرفة الفنية

"إذا كنت شغوفاً بألعاب الفيديو، فإن دخولك هذه الصناعة كمحترف سيكون قراراً مربحاً للغاية"

الأهداف المحددة

- تحليل حالة صناعة الترفيه الرقمي اليوم
- تعميق فهم الأنواع المختلفة من الفنانين المطلوبين في هذه الصناعة
- دراسة التكامل بين الأدوار المختلفة للفنان في مجموعة عمل مستعرضة
- التعرف على أهمية المخرج الفني في مشروع لعبة فيديو

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يقدم فريق التدريس في TECH Global University تعليماً ممتازاً للجميع، وذلك بفضل عمليات ومنهجية الدراسة المطبقة في الحرم الجامعي الافتراضي. هكذا تضم المحاضرة الجامعية في 2D في صناعة ألعاب الفيديو في ألعاب الفيديو خبراء في الفن، يتمتعون بخبرة واسعة وإعداد خاص يسمح لهم بتعليم الطالب أفضل الأدوات، مما يسهل تطوير جميع مهاراته وإتقان ملفه المهني والتمكن من التميز في الأسواق التي تزداد فيها المنافسة مثل سوق فن ألعاب الفيديو.

كما أن منظور الفريق المهني لهذا البرنامج
سيولد خبرات النمو المهني للطلاب"

هيكل الإدارة

أ. Mikel Alaez, Jon

- فنان مفاهيمي للشخصيات في English Coach Podcast
- فنان مفاهيمي للشخصيات في Máster D
- بكالوريوس في الفنون في جامعة الفنون الجميلة UPV
- فن المفاهيم والرسوم التوضيحية الرقمية في Master D Rendr

04

الهيكل والمحتوى

تم تصميم المنهج الدراسي للمحاضرة الجامعية في 2D في صناعة ألعاب الفيديو بالتعلم الديناميكي استنادًا إلى نظام إعادة التعلم (المعروف بـ Relearning) الذي أثبت جدارته في TECH Global University، وهي المؤسسة الوحيدة الناطقة بالإسبانية المرخص لها باستخدامه. سيسمح المنهج الدراسي الذي تم تطويره في هذا البرنامج للطالب بفهم أحدث المفاهيم، بدءاً من اختصاص وأهمية صناعة الترفيه الرقمي، مروراً بكل من الأدوار الفنية والتقنيات ثنائية الأبعاد في ألعاب الفيديو. من خلال المحتوى النظري والعملي، في نظام متكامل يتيح سهولة التعلم بطريقة تدريجية وتفاعلية.

ستدرس في بيئة ديناميكية مراجع العالم 2D في صناعة ألعاب الفيديو وستفهم ما هو ملفك الشخصي الحقيقي وأسلوبك المهني"

الوحدة 1. 2D في صناعة ألعاب الفيديو

1.1. صناعة الترفيه الرقمي
1.1.1. الوقت الراهن
2.1.1. المنافسة
2.1. فن التصور (Concept Art)
1.2.1. الأهمية
2.2.1. الأنواع
3.2.1. السينما/العاب الفيديو
3.1. الايضاح:
1.3.1. الرسم التوضيحي لألعاب الفيديو
2.3.1. الوصول
3.3.1. التوصيات
4.1. UI Artist
1.4.1. الاستخدام
2.4.1. التصميم
3.4.1. التاريخ
5.1. Environment Artist
1.5.1. الاختلاف
2.5.1. الأهمية
3.5.1. Indie
6.1. Pixel Art
1.6.1. الوقت الراهن
2.6.1. النصائح
3.6.1. البرامج
7.1. مصممو الرسوم المتحركة
1.7.1. 3D:
2.7.1. 2D في ألعاب الفيديو
3.7.1. النصائح

8.1. القصة المصورة (Storyboard)
1.8.1. الأهمية
2.8.1. الاستوديوهات الكبيرة
3.8.1. لألعاب الفيديو
9.1. Splash Art
1.9.1. أونلاين
2.9.1. الوقت الراهن
3.9.1. النصائح
10.1. المدير الفني
1.10.1. الأهمية
2.10.1. Indie
3.10.1. المنافسة

"اصقل مهاراتك واعثر على ما تحتاج إليه لتكون جزءًا من البيئة الاحترافية لفناني الألعاب ثنائية الأبعاد في مجال ألعاب الفيديو"

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **Relearning** منهجية 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 **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.

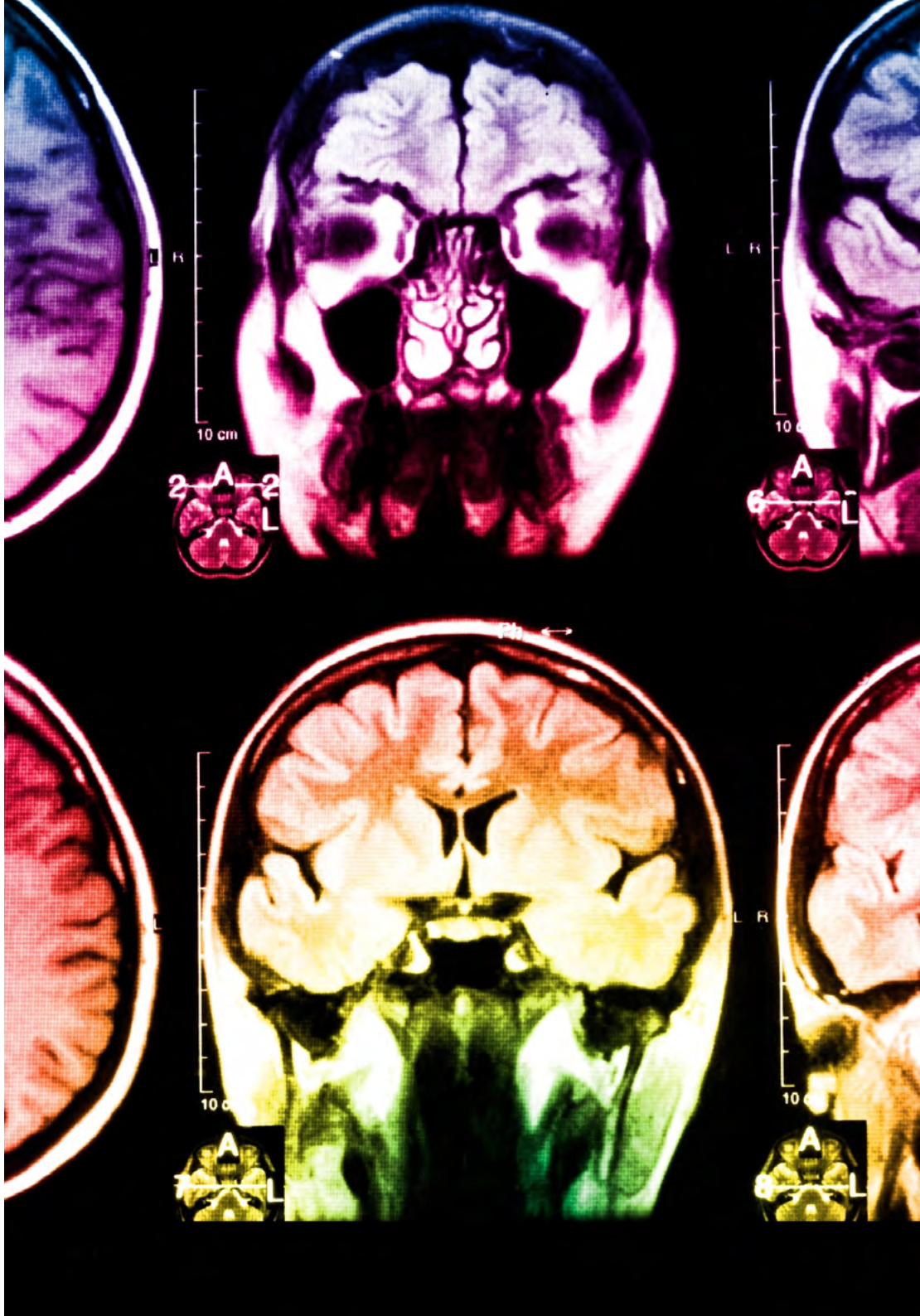
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

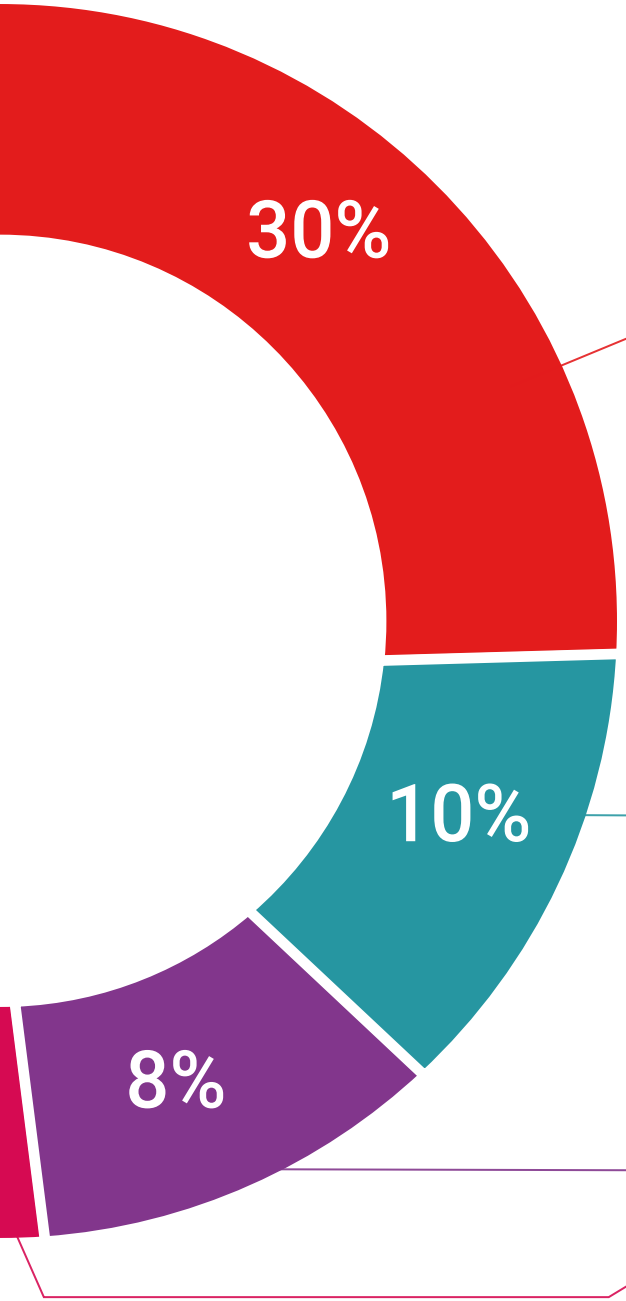
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

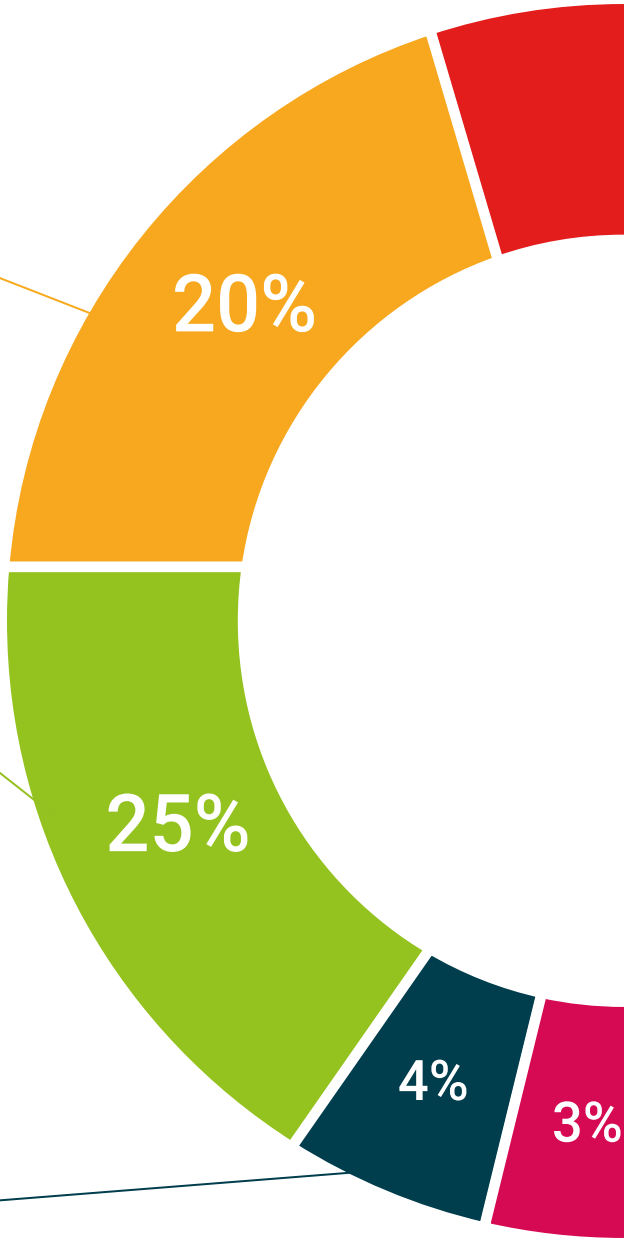
ملخصات تفاعلية

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.



06

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في 2D في صناعة ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على المؤهل العلمي الجامعي دون سفر أو إجراءات مرهقة"

تحتوي **المحاضرة الجامعية في 2D في صناعة ألعاب الفيديو** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق

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

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

المؤهل العلمي: **المحاضرة الجامعية في 2D في صناعة ألعاب الفيديو**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **6 أسابيع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

2D في صناعة ألعاب الفيديو

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

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

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

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

*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

محاضرة جامعية
2D في صناعة ألعاب الفيديو

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

محاضرة جامعية
2D في صناعة ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية