محاضرة جامعية
الصناعة ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
الصناعة ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الالكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/3d-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

من أجل تطوير مشاريع الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو الفعالة، من الضروري معرفة الصناعة بالتفصيل، بالإضافة إلى إتقان كل خطوة من الخطوات المدمجة في مسار فعال. بناءً على ذلك، يمكن للمتخصصين العمل مع ضمان وأمان كاملين، وتقليل أوقات الإنتاج وضمان نتائج واعدة. لهذا السبب، إذا كان ما يبحث عنه الخريج هو اكتساب المعرفة المتخصصة حول الصناعة ثلاثية الأبعاد التي تنطبق على الوضع الحالي في هذا القطاع، فقد يكون هذا البرنامج الذي تقدمه TECH هو الخيار الأفضل لتحقيق ذلك. من خلال 150 ساعة من التدريب عبر الإنترنت، سيتمكن محترفو ألعاب الفيديو من العمل بطريقة غامرة على إتقان مهاراتهم من خلال استخدام برنامج التكامل الرئيسي واستخدام الأساليب الفنية الرئيسية مثل cartoon أو Cel Shading أو Motion Capture.

خيار أكاديمي مفيد لتطبيق الاستراتيجيات الرئيسية لإدماج الأبعاد الثلاثية في العالم الرقمي في ممارستك الإبداعية"

أصبح إدماج الأبعاد الثلاثية المرتبط بإنشاء الأصول من أكثر المهارات المطلوبة في صناعة ألعاب الفيديو. تتطلب الشركات في هذا القطاع أن يكون لدى المتخصصين لديها معرفة شاملة بالأدوات والبرامج الرئيسية لإنشاء مشاريع ناجحة، حيث لا يمثل العرض وتحسين الموارد مشكلة تؤدي في النهاية إلى التأثير على النتيجة النهائية.

لهذا السبب، ومن أجل معرفة خصوصيات وعموميات هذا المجال، والصعوبات التي قد تنشأ والحلول الممكنة التي يجب على المحترف التعامل معها، يتم إضافة الاستخدام الشامل لبرامج مثل 3D Max أو Maya أو Blender كمتطلبات أساسية الملف الشخصي المثالي لأي كيان سمعي بصري. بناء على ذلك، يكتسب هذا البرنامج أهمية كبيرة، والتي يمكن أن تتداخل بشكل إيجابي مع عمل الطالب في المستقبل.

إنها تجربة أكاديمية تم تطويرها على مدى 6 أسابيع وتتضمن 150 ساعة من أفضل المحتوى الذي اختاره خبراء في ألعاب الفيديو والتكنولوجيا، والذين سيكونون أيضًا جزءًا من فريق التدريس. يتعمق المنهج الدراسي في خصائص الصناعة والأساليب الفنية الرئيسية الأكثر طلبًا اليوم، بالإضافة إلى إيجابيات وسلبيات استخدام البرامج ثلاثية الأبعاد الرئيسية في ألعاب الفيديو. بالإضافة إلى ذلك، فإنه يركز أيضًا بشكل خاص على التكامل والعرض، مع التركيز على تطبيقه في مختلف الصناعات: السينما والمسلسلات والإعلان والترفيه.

من بين أهم خصائص هذه المحاضرة الجامعية، يبرز تنسيقها المريح والمتاح 100٪ عبر الإنترنت، والذي سيسمح للخريج بالاتصال من أي مكان وبجدول زمني يتكيف تمامًا مع توفره. بالإضافة إلى ذلك، يمكن تنزيل كل المحتوى من بداية النشاط الأكاديمي، مما يتيح لك خيار مواصلة التدريب، حتى عندما لا تكون لديك تغطية ومن خلال أي جهاز: سواء كان الهاتف المحمول أو الكمبيوتر اللوحي أو الكمبيوتر الشخصي.

تحتوي هذه **المحاضرة الجامعية في الصناعة ثلاثية الأبعاد** على البرنامج الأكثر اكتمالا وتحديثا في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في ألعاب الفيديو والتكنولوجيا
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها بشكل خاص على النمذجة ثلاثية الأبعاد والرسوم المتحركة في البيئات الافتراضية
- 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

> ستكون قادرًا على التعمق في التوقعات المستقبلية للرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، مما يتيح لك خيار إنشاء pipelines مبتكرة وثورية"

إن معرفة الصعوبات التي تواجه تطوير لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد ستساعدك على الاستعداد عندما تتولى بحذر وأمان توجيه أو إدارة مشروع من هذا النوع"

إن التنوع والشمول وتعدد التخصصات هي الصفات الثلاث التي تحدد، دون أدنى شك، هذه المحاضرة الجامعية 100٪ عبر الإنترنت.

محاضرة جامعية يمكنك من خلالها الحصول على أفكار لإنشاء Assets ثلاثية الأبعاد من Model Sheet.

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

وسيتيح 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 التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

إن افتقار السوق الأكاديمي إلى مؤهل علمي يمكن من خلاله للمحترفين في قطاع ألعاب الفيديو التعرف بالتفصيل على صناعة الألعاب ثلاثية الأبعاد، فضلاً عن التزام TECH بنمو كل منهم، هو ما حفز فريق الخبراء على تطوير المحاضرة الجامعة. لذلك، فإن هدفها الرئيسي هو تزويد المتخصصين بجميع المعلومات التي يحتاجونها لإتقان مفاتيح الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو بشكل شامل واستخدام التقنيات ثلاثية الأبعاد التي تحقق حاليًا أفضل النتائج.

اختر مؤهلا علميا يتضمن أفضل محتوى، بالإضافة إلى الاستراتيجيات الأكاديمية الأكثر تطورًا، حتى تتمكن من تحقيق أهدافك الأكثر طموحًا في 6 أسابيع فقط"

الأهداف العامة

- توفير المعرفة المتخصصة حول الصناعة ثلاثية الأبعاد
- استخدم برنامج 3D Max لإنشاء محتويات مختلفة
- اقتراح سلسلة من الممارسات الجيدة والعمل المنظم والمهني

> إن معرفة العوامل الرئيسية للتقنية ثلاثية الأبعاد لمختلف الصناعات ستسمح لك بتكييف مشاريعك مع مجالات أخرى مثل السينما أو المسلسلات أو الإعلانات"

الأهداف المحددة

- دراسة الوضع الحالي للصناعة ثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى تطورها خلال السنوات الأخيرة
- توليد معرفة متخصصة حول البرامج المستخدمة بشكل شائع في الصناعة لإنشاء محتوى ثلاثي الأبعاد احترافي
- تحديد الخطوات اللازمة لتطوير هذا النوع من المحتوى من خلال مسار يتكيف مع صناعة ألعاب الفيديو
- تحليل الأنماط ثلاثية الأبعاد الأكثر تقدمًا، بالإضافة إلى اختلافاتها ومزاياها وعيوبها للجيل اللاحق
- دمج المحتوى الذي تم تطويره في كل من العالم الرقمي (ألعاب الفيديو، الواقع الافتراضي، وما إلى ذلك) والعالم الحقيقي (AR، MR/XR)
- تحديد النقاط الرئيسية التي تميز المشروع ثلاثي الأبعاد في صناعة ألعاب الفيديو أو السينما أو المسلسلات التلفزيونية أو عالم الإعلان
- إنشاء أصول ثلاثية الأبعاد بجودة احترافية باستخدام 3D Max، وتعلُّم كيفية استخدام الأداة
- الحفاظ على تنظيم مساحة العمل وزيادة كفاءة الوقت الذي تقضيه في إنشاء محتوى ثلاثي الأبعاد

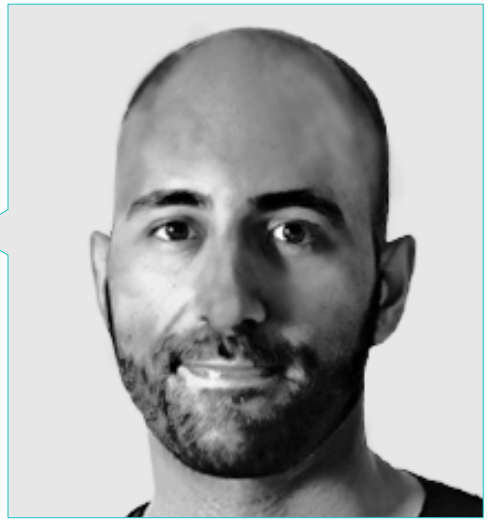
03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

اختارت TECH لهذه المحاضرة الجامعية هيئة تدريس متخصصة في ألعاب الفيديو والتكنولوجيا تتمتع بمسيرة مهنية واسعة النطاق في إدارة المشاريع المتعلقة بالصناعة ثلاثية الأبعاد. علاوة على ذلك، من بين الخيارات التي تقدمها هذه الجامعة، تبرز إمكانية ترتيب برامج تعليمية فردية معهم، حتى يتمكن الخريجون من حل جميع شكوكهم وتحقيق أقصى استفادة من هذه التجربة الأكاديمية.

ستكون تجربة فريق التدريس بمثابة دليل لصقل مهاراتك المهنية وتكييف ملفك الشخصي مع احتياجات الصناعة"

هيكل الإدارة



أ. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- مدير هندسة وتصميم الألعاب في Grupo Interviea
- أستاذ في ESNE لتصميم ألعاب الفيديو، وتصميم المستويات، وإنتاج ألعاب الفيديو، والبرمجيات الوسيطة (Middleware)، وصناعات الوسائط الإبداعية، وما إلى ذلك
- مستشار في تأسيس شركات مثل Avatar Games أو Interactive Selection
- مؤلف كتاب تصميم ألعاب الفيديو
- عضو المجلس الاستشاري Nima World

الأساتذة

أ. Pradana Sánchez, Noel

- متخصص في Rigging والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو
- فنان جرافيك ثلاثي الأبعاد في Dog Lab Studios
- منتج في Imagine Games يقود فريق تطوير ألعاب الفيديو
- فنان جرافيك في Wildbit Studios مع أعمال ثنائية وثلاثية الأبعاد
- خبرة التدريس في ESNE وCFGS في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد: الألعاب والبيئات التعليمية
- إجازة في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو من جامعة ESNE
- ماجستير في تدريب المعلمين من جامعة Rey Juan Carlos
- متخصص في Rigging والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد من مدرسة Voxel

04

الهيكل والمحتوى

يكمن جزء من نجاح TECH في تقديم مؤهات علمية ديناميكية وشاملة وكاملة، ضمن تنسيق مريح 100% عبر الإنترنت.
في هذه الحالة، تتضمن المحاضرة الجامعية 150 ساعة من المحتوى النظري والعملي والإضافي (فيديوهات تفصيلية، مقالات بحثية، قراءات تكميلية، إلخ)، والتي ستكون متاحة منذ بداية النشاط الأكاديمي ويمكن تنزيلها في أي وقت.
جهاز. بهذه الطريقة، سيتمكن الخريج من مواصلة مسار المؤهل العلمي دون قيود ودائمًا بناءً على توفره.

ستجد في الحرم الجامعي الافتراضي ساعات من المواد الإضافية عالية الجودة مقدمة بتنسيقات مختلفة، حتى تتمكن من التعمق بطريقة مخصصة في الجوانب المختلفة للمنهج الدراسي"

الوحدة 1. الصناعة ثلاثية الأبعاد

1.1. صناعة ثلاثية الأبعاد في الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو
1.1.1. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
2.1.1. صناعة ثلاثية الأبعاد في الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو
3.1.1. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد المستقبل
2.1. ثلاثية الأبعاد في ألعاب الفيديو
1.2.1. ألعاب الفيديو. القيود
2.2.1. تطوير لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد. الصعوبات
3.2.1. حلول للصعوبات في تطوير لعبة فيديو
3.1. برامج ثلاثية الأبعاد في ألعاب الفيديو
1.3.1. برنامج Maya الإيجابيات والسلبيات
2.3.1. برنامج Ds Max3 الإيجابيات والسلبيات
3.3.1. برنامج Blender الإيجابيات والسلبيات
4.1. Pipeline في توليد Assets ثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو
1.4.1. الفكرة والتجميع من Model Sheet
2.4.1. النمذجة ذات الهندسة المنخفضة والتفاصيل العالية
3.4.1. إسقاط التفاصيل عن طريق القوام
5.1. الأنماط الفنية الرئيسية ثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو
1.5.1. نمط الكرتون
2.5.1. الأسلوب الواقعي
3.5.1. Cel Shading
4.5.1. Motion Capture
6.1. التكامل ثلاثي الأبعاد
1.6.1. التكامل ثنائي الأبعاد في العالم الرقمي
2.6.1. التكامل ثلاثي الأبعاد في العالم الرقمي
3.6.1. التكامل مع العالم الحقيقي (AR، MR/XR)
7.1. العوامل الرئيسية لD3 لمختلف الصناعات
1.7.1. 3D في الأفلام والمسلسلات
2.7.1. 3D في ألعاب الفيديو
3.7.1. 3D في الإعلانات

8.1. Render: Render في الوقت الحقيقي والعرض المسبق
1.8.1. الإضاءة
2.8.1. تحديد الظلال
3.8.1. الجودة مقابل السرعة
9.1. إنشاء Assets ثلاثية الأبعاد في 3D Max
1.9.1. برنامج 3D Max
2.9.1. الواجهة، القوائم، شريط الأدوات
3.9.1. التحكم
4.9.1. المشهد
5.9.1. Viewports
6.9.1. Basic Shapes
7.9.1. إنشاء وتعديل وتحويل الكائنات
8.9.1. إنشاء مشهد ثلاثي الأبعاد
9.9.1. النمذجة ثلاثية الأبعاد ل Assets المهنية لألعاب الفيديو
10.9.1. محرري المواد
1.10.9.1. إنشاء وتحرير المواد
2.10.9.1. استخدام الضوء على المواد
3.10.9.1. معدل UVW Map. إحداثيات رسم الخرائط
4.10.9.1. خلق الملمس
10.1. تنظيم مساحة العمل والممارسات الجيدة
1.10.1. إنشاء مشروع
2.10.1. هيكل المجلد
3.10.1. وظائف مخصصة

راهن على المؤهل العلمي الذي سيرفع موهبتك إلى قمة قطاع الصناعة ثلاثية الأبعاد مع TECH وهذا البرنامج المتكامل"

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: ***Relearning*** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية ***(New England Journal of Medicine)***.

اكتشف منهجية *Relearning* (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.

> مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة في بيئات العمل الحقيقية.

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.

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.

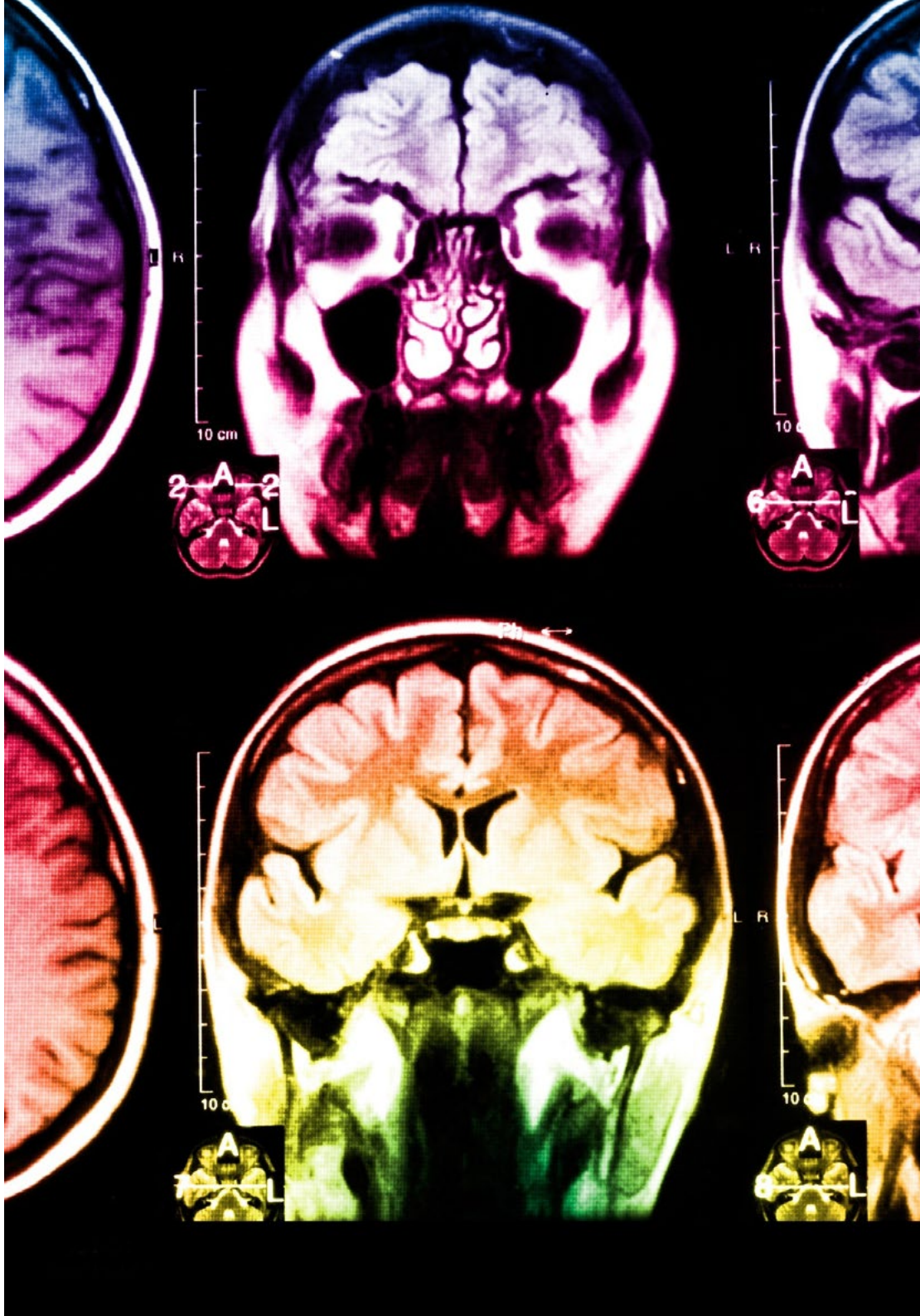
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

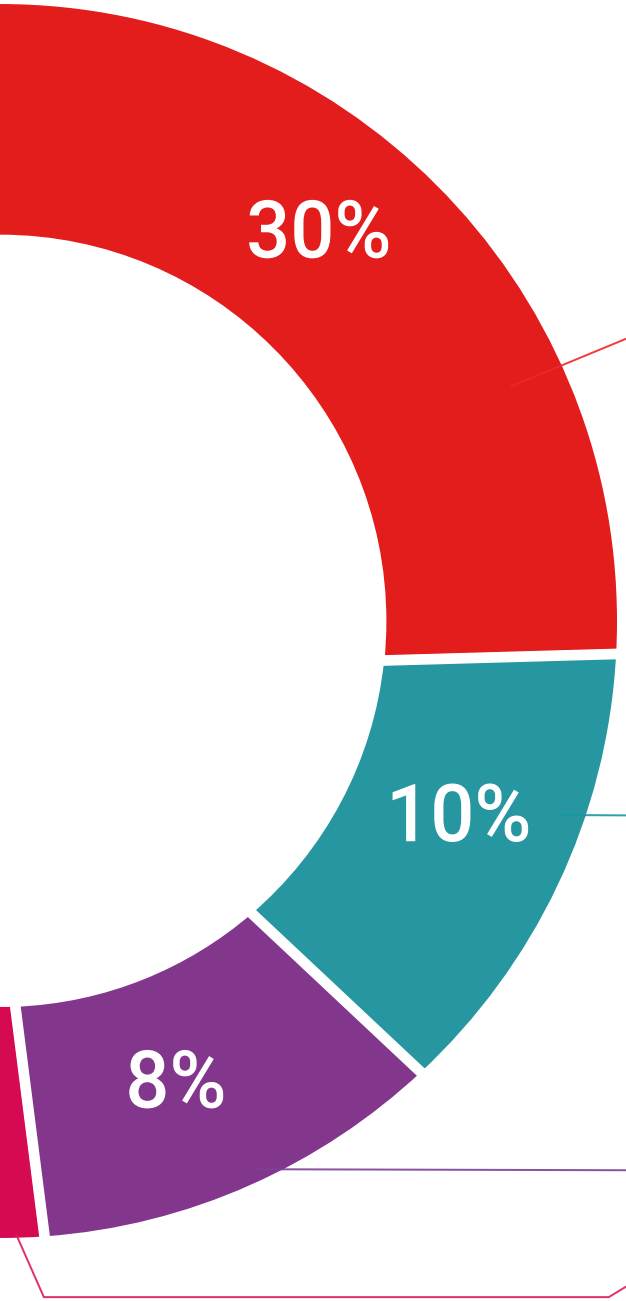
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

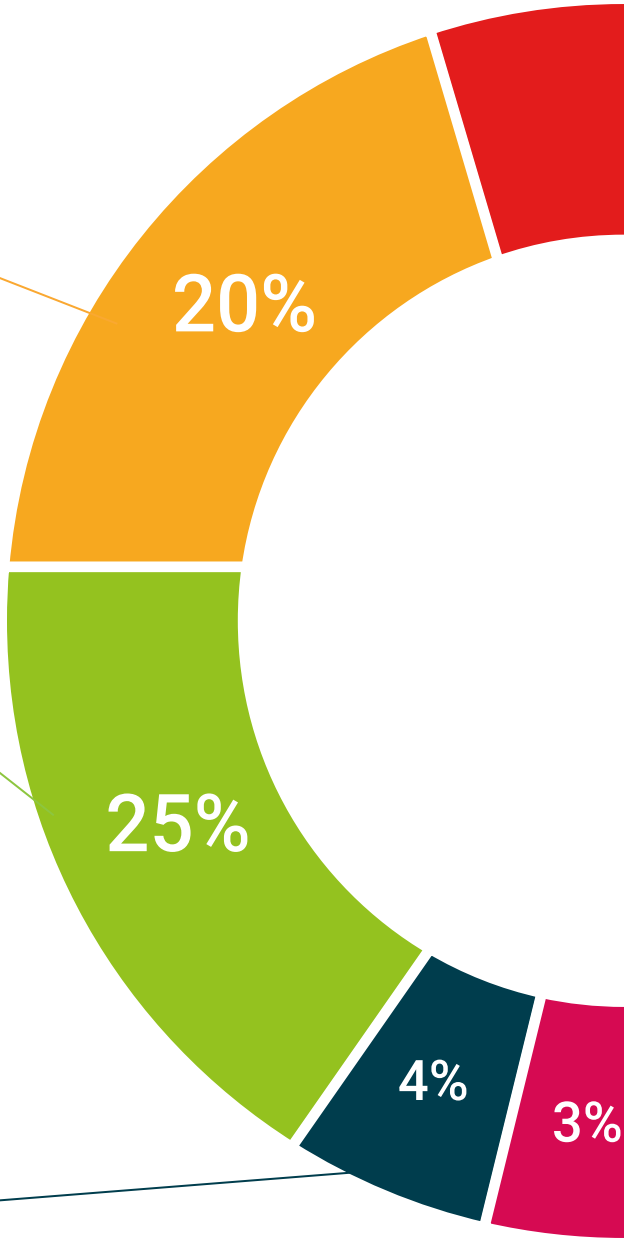
ملخصات تفاعلية

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 الصناعة ثلاثية الأبعاد بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح وأحصل على مؤهل علمي
دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

تحتوي ال **محاضرة الجامعية في الصناعة ثلاثية الأبعاد** على البرنامج العلمية الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: **محاضرة الجامعية في الصناعة ثلاثية الأبعاد**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **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

الصناعة ثلاثية الأبعاد

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
الصناعة ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

محاضرة جامعية
الصناعة ثلاثية الأبعاد

tech
الجامعة
التيكنولوجية