محاضرة جامعية
متخصص في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
متخصص في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: **www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/3d-video-game-industry-specialist**

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

يعد إنشاء خط جمالي محدد عند تنفيذ مشروع لعبة فيديو أمرًا ضروريًا. كما هو الحال مع استخدام البرنامج الرئيسي لإنشاء العناصر وتحرير الصور. لهذا السبب، تتطلب الصناعة في هذا القطاع بشكل متزايد محترفين لديهم هذه المعرفة، وهو أمر سيكونون قادرين على إتقانه من خلال هذا البرنامج الذي تقدمه TECH. هذا المؤهل العلمي تم إنشاؤه من قبل خبراء في مجال التكنولوجيا والترفيه الرقمي والذي يتضمن أحدث المعلومات المتعلقة بإدارة المشاريع الفنية وثلاثية الأبعاد في الواقع الافتراضي، بدءًا من وضع السياق وتحقيق *Pipelines* إلى تصميم الشخصيات والسيناريوهات. كل ذلك بتنسيق ملائم 100% عبر الإنترنت يمكنك من خلاله تحسين مهارات التكامل والتطوير الخاصة بك من أي مكان تريده وبجدول زمني ملائم تمامًا لمدى توفرك.

أفضل برنامج في السوق الأكاديمي للعمل على إدارة المشاريع ثلاثية الأبعاد في ألعاب الفيديو من أي مكان وبجدول زمني متكيف تمامًا مع توفرك"

العمل لدى شركات كبيرة مثل Play Station أو Nintendo هو حلم العديد من المحترفين الذين يكرسون عملهم لإنشاء وتصميم وإدارة المشاريع المتعلقة بعالم ألعاب الفيديو. إنه قطاع مزدهر، مدفوع بالتطور التكنولوجي ويتم فيه تنفيذ تقنيات معقدة ومبتكرة بشكل متزايد كل عام. من بينها، يبرز إتقان الاستراتيجيات ثلاثية الأبعاد المطبقة على الواقع الافتراضي والمعزز كأحد أكثر الاستراتيجيات المطلوبة، ولهذا السبب يجب على أي شخص يريد النجاح في هذا القطاع أن يعرف تفاصيله وعمومياته بالتفصيل.

قد أدى التزام TECH بالنمو المهني لخريجيها إلى تطوير هذه المحاضرة الجامعية، على وجه التحديد حتى يتمكنوا من تحقيق ذلك. إنه مؤهل علمي غامر وحديث يتضمن أحدث المعلومات حول الفن وثلاثية الأبعاد في صناعة ألعاب الفيديو. من خلال 150 ساعة من التدريب متعدد التخصصات، سيتمكن الطلاب من التحقيق في المشكلات النموذجية، بالإضافة إلى الحلول والاحتياجات التي يقدمها هذا النوع من المشاريع عادةً. بالإضافة إلى ذلك، سوف يتعمقون في إنشاء دليل تعليمات تصميم ألعاب الفيديو و*Briefing*، بالإضافة إلى إنشاء السيناريوهات والشخصيات و*Assets*.

كل هذا من خلال تنسيق مريح وسهل الوصول إليه 100% عبر الإنترنت، بدون جداول زمنية أو فصول دراسية وجهًا لوجه، مما سيسمح لك بدمج المحاضرة الجامعية مع أي عمل أو نشاط أكاديمي آخر. لذلك، فهي فرصة فريدة لإتقان مهاراتك المهنية وتكييف ملفك الشخصي مع متطلبات الطلب الحالي، مما يزيد من فرص نجاحك من خلال مؤهل علمي مصمم لهذا الغرض.

تحتوي هذه **المحاضرة الجامعية في متخصص في صناعة ألعاب الفيديو 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

> مؤهل علمي يوفر لك الديناميكية والاحترافية مجتمعة بتنسيق مريح 100٪ عبر الإنترنت"

سيكون بإمكانك الوصول إلى الحرم الجامعي الافتراضي من أي جهاز متصل بالإنترنت. يمكنك حتى تنزيل كل المحتوى للتشاور دون الاتصال بالإنترنت"

هل ترغب في أن تكون قادرًا على إنشاء كُتب Briefingsg أكثر احترافية وفعالية؟ مع هذه المحاضرة الجامعية ستحقق ذلك في أقل من 6 أسابيع.

ستكون قادرًا على إتقان مهاراتك في البحث عن المراجع، وكذلك في تحليل المنافسين على المستوى الجمالي.

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، سيتم مساعدته بنظم فيديو تفاعلية مبتكرة من صنع خبراء مشهورين.

02

الأهداف

قامت TECH وفريقها من الخبراء في مجال التكنولوجيا وألعاب الفيديو بتطوير هذه المحاضرة الجامعية بهدف أن يتمكن المحترفون الذين يسعون إلى أن يصبحوا متخصصين حقيقيين في الصناعة ثلاثية الأبعاد من تحقيق ذلك من خلال مؤهل علمي يتكيف مع احتياجاتهم واحتياجات القطاع. بالتفكير في هذا الأمر، قاموا بإنشاء تجربة أكاديمية تدريبية للغاية، والتي تتضمن المعلومات الأكثر ابتكارًا وتحديثًا، بالإضافة إلى أفضل الأدوات التربوية حتى يتمكن الخريج من تحقيق أقصى استفادة منها وتجاوز توقعاته.

محاضرة جامعية ستتجاوز حتى أعلى توقعاتك الأكاديمية
بفضل أفضل المحتوى النظري والعملي والإضافي"

الأهداف العامة

- توليد المعرفة المتخصصة حول الواقع الافتراضي
- تحديد *Assets* والشخصيات والتكامل في الواقع الافتراضي
- تحليل أهمية الصوت في لعبة الفيديو

إذا كان من بين أهدافك إتقان التقنيات الأكثر تطورًا لدمج الشخصيات في السيناريوهات والاختبارات، فمع هذه المحاضرة الجامعية ستعمل على تحقيق ذلك"

الأهداف المحددة

- تصفح برامج إنشاء الشبكات ثلاثية الأبعاد وتحرير الصور
- تحليل المشاكل المحتملة وحلها في مشروع ثلاثي الأبعاد في الواقع الافتراضي
- القدرة على تحديد الخط الجمالي لتوليد الأسلوب الفني للعبة الفيديو
- تحديد الأماكن المرجعية للبحث عن الجماليات
- تقييم القيود الزمنية لتطوير الأسلوب الفني
- إنتاج *Assets* ودمجها في السيناريو
- إنشاء شخصيات ودمجها في السيناريو
- تقييم أهمية الصوت والأصوات في لعبة الفيديو

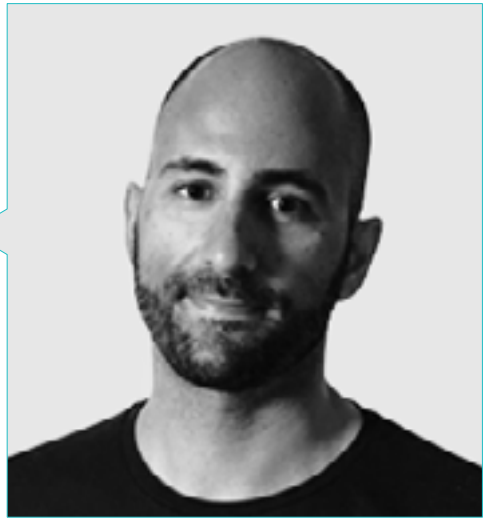
03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تتضمن هذه المحاضرة الجامعية المتخصصة في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد هيئة تدريسية على دراية بالقطاع التكنولوجي ولها تاريخ واسع وكبير في إدارة وتصميم المشاريع السمعية والبصرية. هذا فريق من المحترفين الذين يجمعون بين التدريس والعمل، حتى يعرفوا بالتفصيل تفاصيل الموضوع، بالإضافة إلى أحدث التطورات المتعلقة بالتقنيات والاستراتيجيات الأكثر فعالية. كل هذا سوف ينعكس في المنهج الدراسي الذي صمموه بأنفسهم.

ستحصل على دعم من أعضاء هيئة التدريس المتمرسين في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، حتى تتمكن من العمل على إتقان مهاراتك بمساعدة خبراء حقيقيين في 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

د. 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

تم إعداد هذا البرنامج من قبل فريق التدريس بناءً على معيارين أساسيين: من ناحية، المعلومات الأكثر تقشفًا وابتكارًا، المستخرجة من المصادر الرئيسية لقطاع ألعاب الفيديو، ومن ناحية أخرى، اتباع مواصفات الجودة المطلوبة التي تحدد لهذه الجامعة. بهذه الطريقة، أصبح من الممكن إنشاء مؤهل علمي ديناميكي ومتعدد التخصصات، وبصرف النظر عن العثور على أفضل محتوى نظري، سيستمتع الخريج بساعات من المواد العملية والإضافية للعمل بطريقة شخصية ومتكيفة مع متطلباتهم في التحسين. من مهاراتهم المهنية.

يشتمل البرنامج على وحدة حصرية مخصصة للصوت في لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد، والتي يمكنك من خلالها العمل على تصميم الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية وأصوات الشخصيات"

الوحدة 1. الفن وثلاثية الأبعاد في صناعة ألعاب الفيديو

1.1. مشاريع ثلاثية الأبعاد في الواقع الافتراضي
1.1.1. برنامج إنشاء شبكة ثلاثية الأبعاد
2.1.1. برنامج تعديل الصور
3.1.1. الواقع الافتراضي
2.1. المشاكل النموذجية والحلول واحتياجات المشروع
1.2.1. احتياجات المشروع
2.2.1. المشاكل المحتملة
3.2.1. الحلول
3.1. دراسة الخط الجمالي لتوليد الأسلوب الفني في ألعاب الفيديو: من تصميم اللعبة إلى إنشاء الفن ثلاثي الأبعاد
1.3.1. اختيار متلقي لعبة الفيديو. إلى من نريد أن نصل؟
2.3.1. الإمكانيات الفنية للمطور
3.3.1. التعريف النهائي للخط الجمالي
4.1. البحث عن المراجع وتحليل المنافسين على المستوى الجمالي
1.4.1. Pinterest والصفحات المماثلة
2.4.1. إنشاء *Model Sheet*
3.4.1. البحث عن المنافسين
5.1. إنشاء دليل تعليمات تصميم ألعاب الفيديو و*Briefing*
1.5.1. إنشاء دليل تعليمات تصميم ألعاب الفيديو
2.5.1. تطوير دليل تعليمات تصميم ألعاب الفيديو
3.5.1. تطور *Briefing*
6.1. السيناريوهات و*Assets*
1.6.1. تخطيط إنتاج *Assets* على المستويات
2.6.1. تصميم السيناريوهات
3.6.1. تصميم *Assets*

7.1. تكامل *Assets* في المستويات والاختبارات
1.7.1. عملية التكامل على المستويات
2.7.1. القوام
3.7.1. اللمسات الأخيرة
8.1. الأشخاص
1.8.1. تخطيط إنتاج الشخصيات
2.8.1. تصميم الشخصيات
3.8.1. تصميم *Assets* للشخصيات
9.1. دمج الشخصيات في السيناريوهات والاختبارات
1.9.1. عملية تكامل الأحرف في المستويات
2.9.1. احتياجات المشروع
3.9.1. التنشيط
10.1. الصوت في ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد
1.10.1. تفسير ملف مشروع توليد الهوية الصوتية للعبة الفيديو
2.10.1. عمليات التكوين والإنتاج
3.10.1. تصميم الموسيقى التصويرية
4.10.1. تصميم المؤثرات الصوتية
5.10.1. تصميم الصوت

> أعد اكتشاف نفسك باستخدام TECH واختر مؤهل علمي من شأنه الارتقاء بحياتك المهنية إلى مستوى متطلبات الشركات الكبيرة مثل Tencent أو Blizzard أو Ubisoft"

05

المنهجية

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

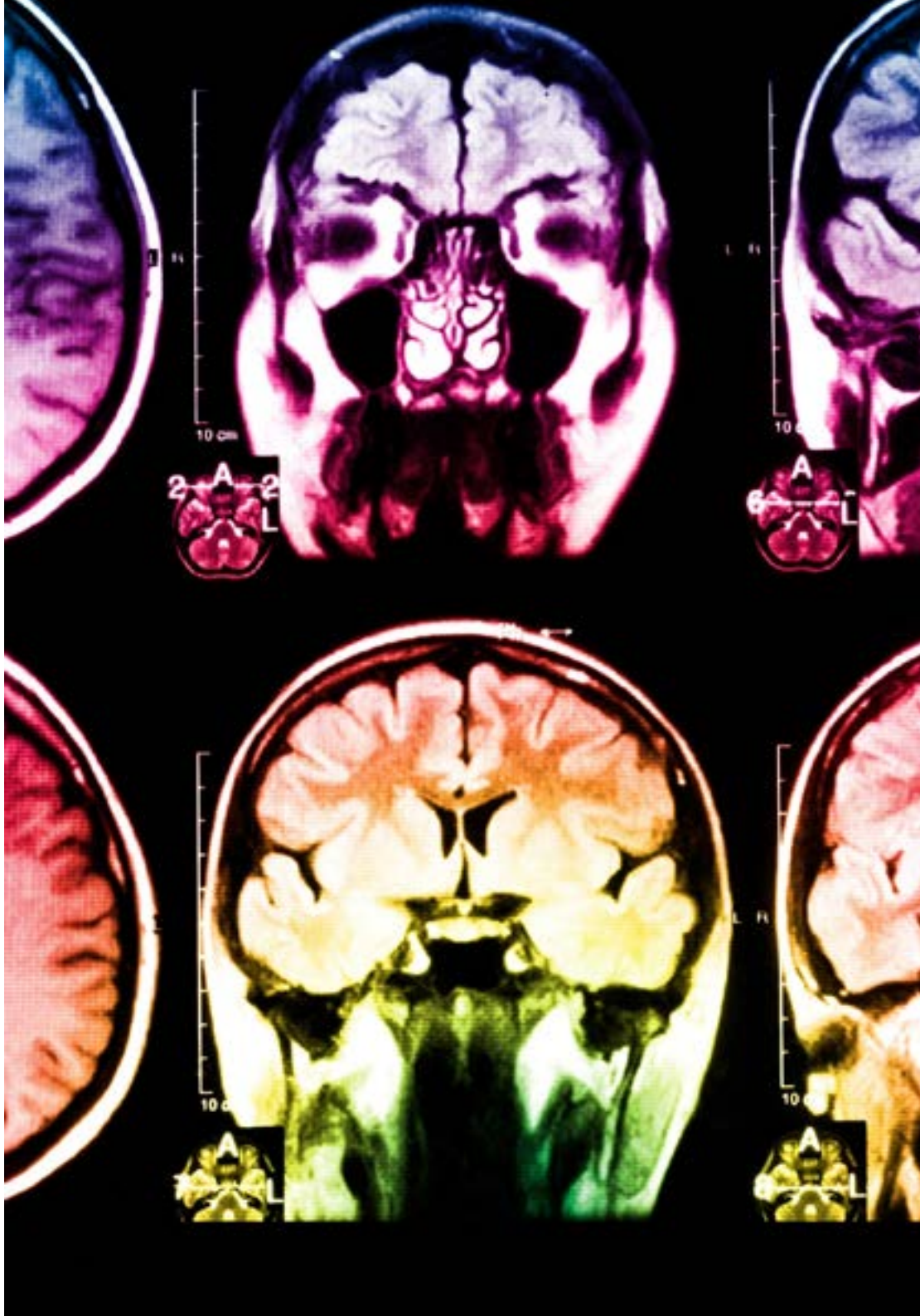
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

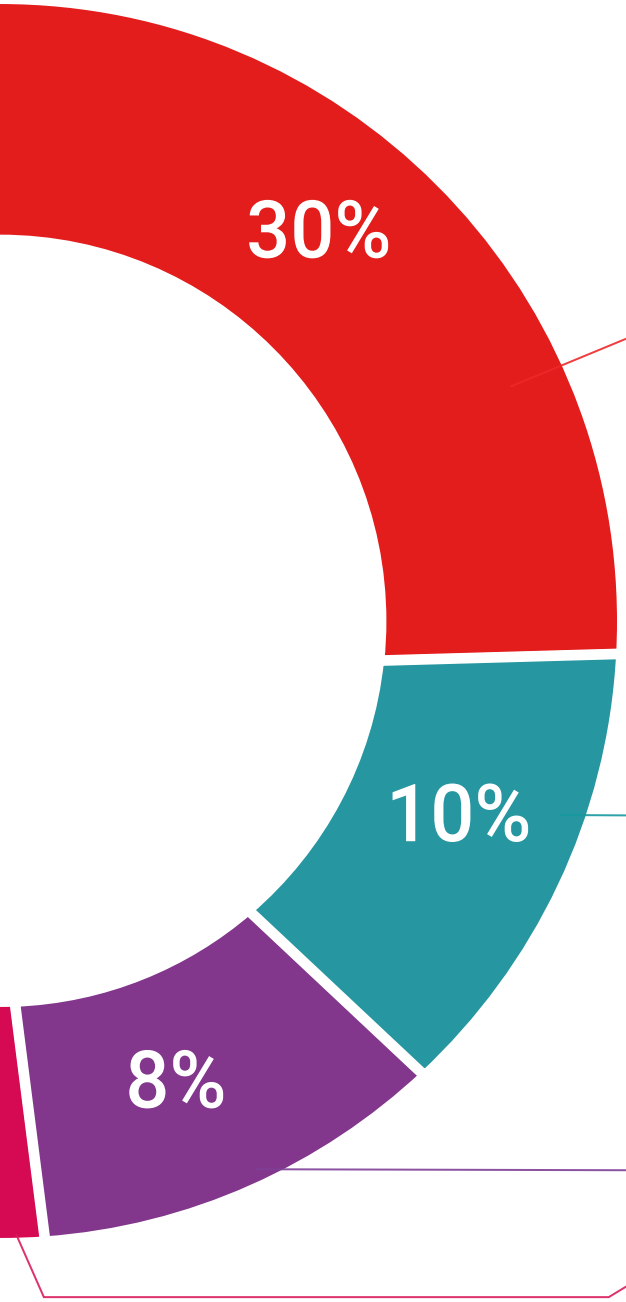
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

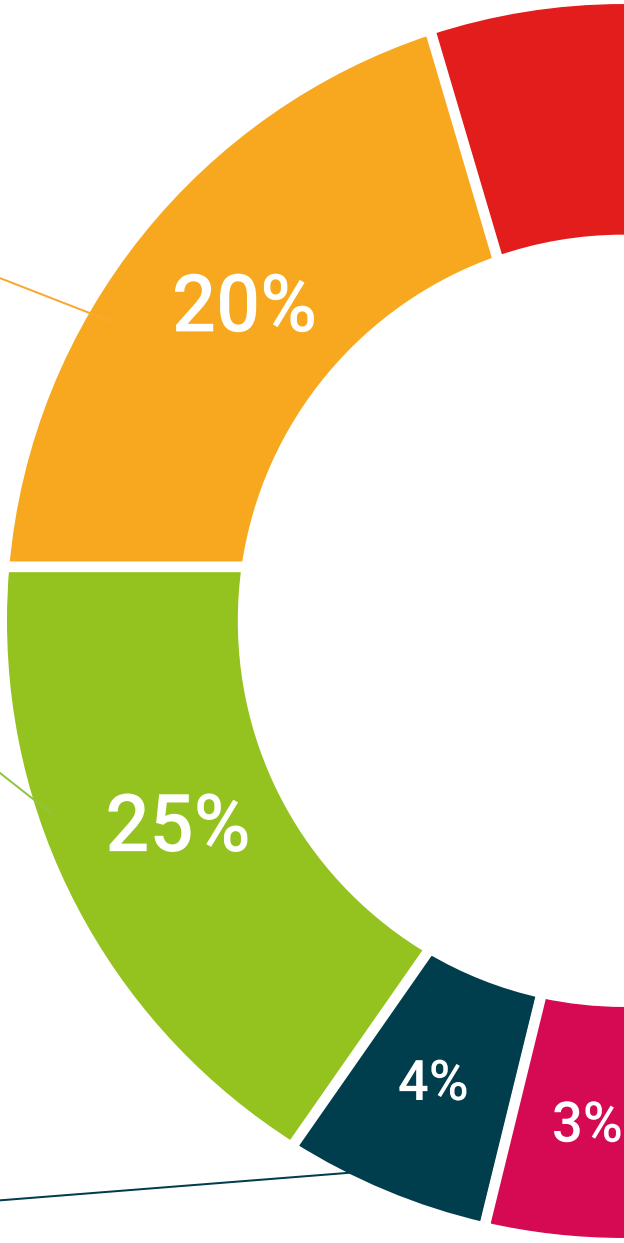
ملخصات تفاعلية

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 متخصص في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتازهذا البرنامج بنجاح واحصل على شهادتك الجامعية دون الحاجة إلى سفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

هذه **محاضرة الجامعية في متخصص في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

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

إن المؤهل الصادر عن **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 متخصص في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد**

اطريقة: **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

متخصص في صناعة ألعاب الفيديو 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

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

*تصديق الهاية ابوستيل. 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 متخصص في صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

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

محاضرة جامعية
متخصص في صناعة ألعاب
الفيديو ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية