

محاضرة جامعية خوارزمية لتطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية خوارزمية لتطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أشهر
- « المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/algorithmics-3d-video-game-development

الفهرس

	02	01
	الأهداف	المقدمة
	صفحة 8	صفحة 4
05	04	03
المنهجية	الهيكل والمحتوى	هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 20	صفحة 16	صفحة 12
06		
المؤهل العلمي		
صفحة 28		

المقدمة

تعد إدارة الخوارزميات مطلبًا أساسيًا لأي محترف يكرس نفسه لتطوير ألعاب الفيديو على مختلف المنصات الموجودة اليوم. بفضل تطوير مخططات التدفق المثالية والمنطقية، من الممكن تنفيذ مهام متعددة أو حل المشكلات من خلال الحوسبة وتحسين العمليات وتبسيط الخطوات. لهذا السبب، ولكي يتمكن الخريج المهتم بهذا المجال من التخصص فيه، قامت TECH بتطوير هذا البرنامج المتكامل للغاية. هذه تجربة أكاديمية 100% عبر الإنترنت يمكنك من خلالها العمل على إتقان مهاراتك المهنية في استخدام Unity ثلاثية الأبعاد للنماذج الأولية والبرمجة المحددة لألعاب الفيديو.



أضحى الآن أن تصبح متخصصًا في خوارزميات الألعاب إمكانية
ممكنة وسهلة لتحقيقها مع TECH وهذه المحاضرة الجامعية
الكاملة والمكثفة 100% عبر الإنترنت"



تحتوي هذه المحاضرة الجامعية في خوارزمية تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد على البرنامج الأكثر اكتمالاً وتحديثاً 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

منذ ظهور عمليات الكمبيوتر في منتصف القرن العشرين، لعبت الخوارزميات دورًا أساسيًا في تطورها، حيث أصبحت لا غنى عنها لإنشاء أنظمة أصبحت مرور الوقت أكثر تعقيدًا وتخصصًا. من بين تطبيقاته العديدة، يبرز استخدام المخططات الانسيابية لتسهيل تطوير ألعاب الفيديو، والتي بفضلها، بدلاً من تسجيل الإجراء، من الممكن تبسيط الخطوات لجعلها أكثر بساطة وأكثر ديناميكية.

الطلب الموجود حاليًا من الشركات الكبيرة في هذا القطاع مثل Nintendo أو Ubisoft أو Tencent على المحترفين الذين يتقنون هذه الاستراتيجيات، بالإضافة إلى أدوات الحوسبة الرئيسية، هو ما جعل TECH تتخذ قرارها بإطلاق هذا البرنامج. هذه محاضرة جامعية مدتها 6 أسابيع حيث سيتمكن الخريج من العمل على إدارة Unity ثلاثية الأبعاد وتطوير ألعاب الفيديو من خلال تقنيات البرمجة والنماذج الأولية المحددة، وتحسين نتائجها للمنصات المتعددة الموجودة حاليًا. كما ستنتقل إلى أحدث مفاهيم الواقع المعزز وبرمجة الذكاء الاصطناعي من خلال الشبكات العصبية والخوارزميات.

للقيام بذلك، سيكون لديهم 150 ساعة من المحتوى النظري والعملي والإضافي المقدم بتنسيقات مختلفة: مقاطع فيديو مفصلة وتمارين المعرفة الذاتية والقراءات التكميلية والملخصات الديناميكية والمقالات البحثية. بالإضافة إلى ذلك، ستكون كل المواد متاحة منذ بداية المحاضرة الجامعية ويمكن تنزيلها على أي جهاز متصل بالإنترنت، سواء كان جهازًا لوحيًا أو كمبيوتر شخصيًا أو هاتفًا محمولاً. بالتالي، سيحضر الخريج تجربة أكاديمية عالية التدريب تكيف خصيصًا مع احتياجاته، دون جداول زمنية مقيدة أو فصول دراسية وجهًا لوجه.



هل ترغب في التعمق في تطبيقات ألعاب الفيديو في مجالات وصناعات أخرى غير الترفيه؟ باستخدام برنامج TECH هذا، يمكنك القيام بذلك من خلال 150 ساعة من أفضل محتوى "

تمنحك TECH الفرصة للعمل على إتقان استخدام Unity والنماذج الأولية لألعاب الفيديو من خلال هذه المحاضرة الجامعية الكاملة.

إمكانية أكاديمية متطورة وجديدة للتعمق في تقنيات برمجة محددة من خلال نموذج Singleton وتحميل الموارد عند تشغيل الألعاب على Windows.

سيكون بإمكانك الوصول إلى الحرم الجامعي الافتراضي بدون جداول زمنية ومن أي جهاز متصل بالإنترنت. حتى تتمكن من الاتصال كلما كنت في حاجة إليها "



البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصونون 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 تدريباً غامراً مبرمجاً 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.



الأهداف

إن أهمية الخوارزميات في تطوير ألعاب الفيديو، فضلاً عن إتقان المتخصصين في هذا المجال لتقنياتهم في البرمجة وتصميم الواجهة، هي الحجة الرئيسية التي استخدمها خبراء التكنولوجيا لإعداد هذه المحاضرة الجامعية. في إطار التزامهم بضمان النمو المهني لعدد متزايد من الخريجين، أطلقوا مؤهل علمي ديناميكي وشامل، هدفه تزويدهم بكل المعلومات التي يحتاجونها لاكتساب المعرفة المتخصصة حول مخططات التدفق في الحوسبة.



فرصة أكاديمية فريدة لاكتساب إتقان متخصص لإنشاء المخططات
الانسيابية في الحوسبة المطبقة على بيئة ألعاب الفيديو"



الأهداف العامة



- ♦ توفير المعرفة التقنية المتخصصة لتكون قادرًا على تطوير النماذج الأولية بسرعة وكفاءة
- ♦ الاستفادة من إمكانات Unity والتقنيات المختلفة المرتبطة بتطوير ألعاب الفيديو
- ♦ تطوير تقنيات البرمجة المتقدمة والممارسات الجيدة

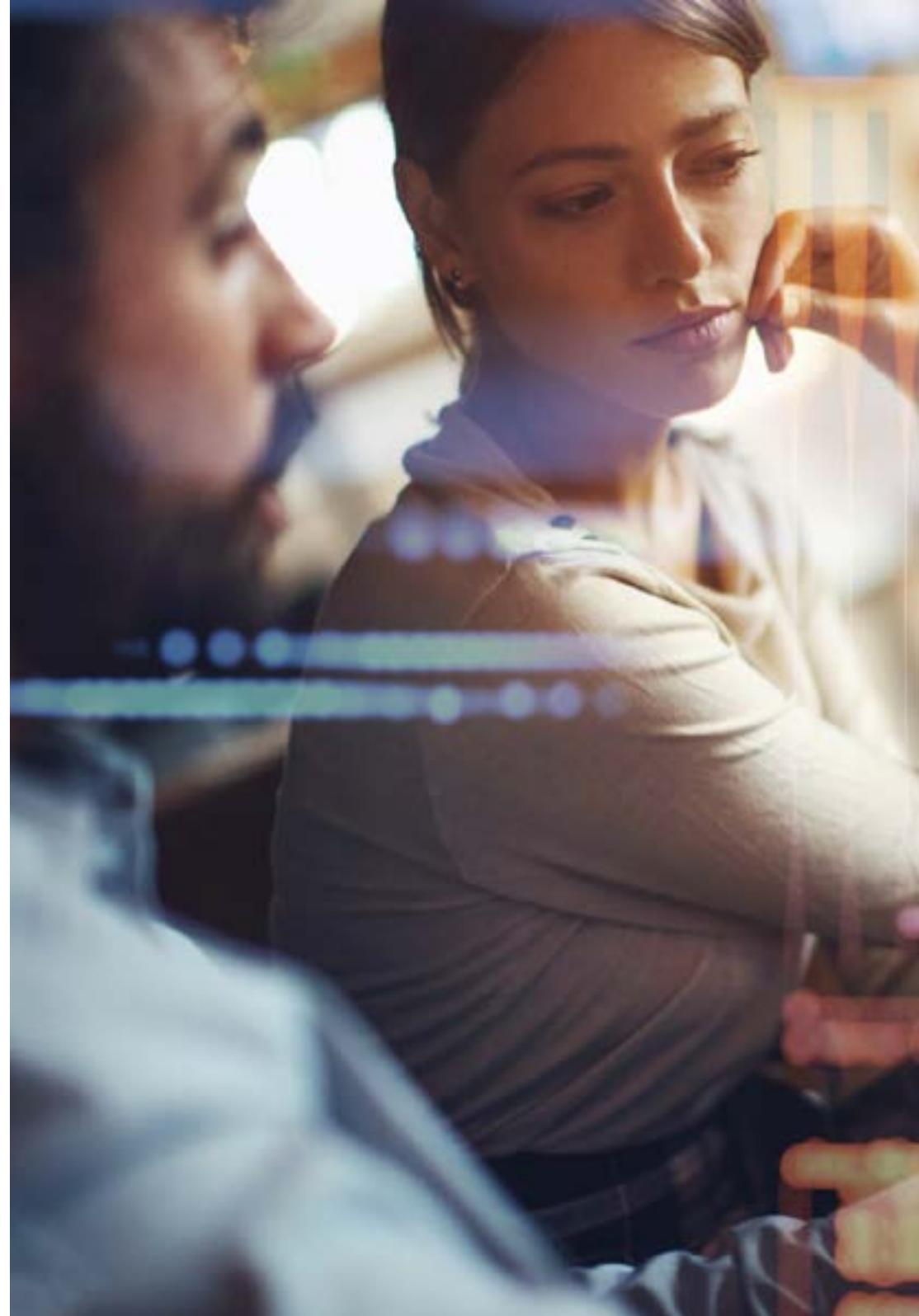


تستخدم TECH مئات الساعات في كل برنامج من برامجها، بهدف خلق مؤهات علمية تتكيف مع الاحتياجات الأكاديمية لخريجها ومتطلبات سوق العمل"

الأهداف المحددة



- ♦ تحليل تاريخ القرارات من الناحية التكنولوجية لتطوير لعبة الفيديو
- ♦ التخطيط للتنمية التكنولوجية المستدامة والمرنة
- ♦ توليد معرفة متخصصة حول Scripting واستخدام Plugins التابعة لجهات خارجية في تطوير المحتوى الخاص بنا
- ♦ تنفيذ أنظمة الفيزياء والرسوم المتحركة
- ♦ إتقان تقنيات النماذج الأولية السريعة وتقنيات الشكل الأساسية لتنظيم المشاهد ودراسة نسب Assets
- ♦ تعميق تعلم تقنيات برمجة ألعاب الفيديو المتقدمة المحددة
- ♦ تطبيق المعرفة المكتسبة لتطوير ألعاب الفيديو بتقنيات مختلفة مثل الواقع المعزز والذكاء الاصطناعي



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تتكون هيئة التدريس في هذه المحاضرة الجامعية من مجموعة من المحترفين المتمرسين في مجال ألعاب الفيديو والتكنولوجيا مع مسيرة مهنية شاملة وواسعة في إنشاء وإدارة المشاريع واسعة النطاق. إنه فريق يتميز، علاوة على ذلك، بجودته الإنسانية والتدريبية، وهي جوانب ستعكس بوضوح في الشمولية والديناميكية التي تم إعداده بها، سواء في المنهج الدراسي أو المواد الإضافية.





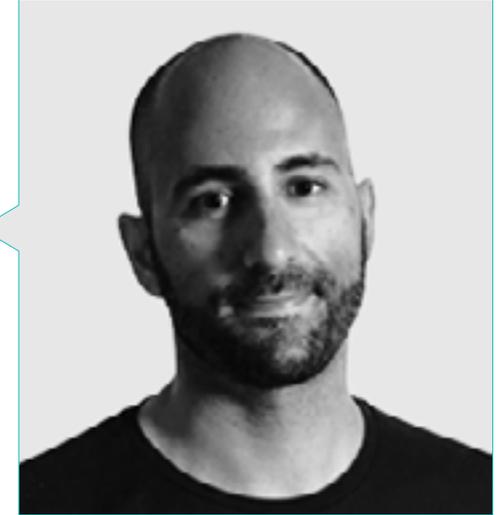
سيعلمك فريق التدريس المتمرس في porting ألعاب الفيديو
المفاتيح اللازمة لتنفيذ عملية التحويل بين الأنظمة الأساسية"



هيكل الإدارة

أ. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ مدير هندسة وتصميم الألعاب في Grupo Intervía
- ♦ 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. Martínez Alonso, Sergio

- ♦ كبير مطوري Unity في شركة NanoReality Games Ltd.
- ♦ مبرمج رئيسي ومصمم ألعاب في NoobO Games
- ♦ مدرس في مراكز تعليمية مختلفة مثل iFP أو Implika أو Rockbotic
- ♦ مبرمج في Stage Clear Studios
- ♦ مدرس في المدرسة الجامعية للتصميم والابتكار والتكنولوجيا
- ♦ بكالوريوس في هندسة الكمبيوتر من جامعة Murcia
- ♦ بكالوريوس في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو من الكلية الجامعية للتصميم والابتكار والتكنولوجيا



```
mirror_mod.use_x = True
mirror_mod.use_y = False
elif operation == "ERROR_Z":
    mirror_mod.use_x = False
    mirror_mod.use_y = False
    mirror_mod.use_z = True

#selection at the end -add back the deselected mi
mirror_ob.select = 1
modifier_ob.select = 1
bpy.context.scene.objects.active = modifier_ob
print("Selected" + str(modifier_ob)) # modifier ob is
    mirror_ob.select = 0
#name = bpy.context.selected_objects[0]
#name = bpy.context.selected_objects[0].name
#name = bpy.context.selected_objects[0].name
```

الهيكل والمحتوى

تعد TECH رائدة في قطاع الجامعات الدولية في استخدام منهجية Relearning لتطوير القسم النظري المتضمن في مؤهلاتها العلمية. تقوم هذه الاستراتيجية على تكرار أهم المفاهيم، بحيث يختبر الخريج اكتساب المعرفة بشكل تدريجي وطبيعي، دون الحاجة إلى استثمار ساعات إضافية في الحفظ. بالإضافة إلى ذلك، يكون المنهج الدراسي مصحوباً بمواد إضافية متنوعة وبأشكال مختلفة، مما يفضل الاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول من الوقت.



يتضمن البرنامج قسمًا مخصصًا للتوزيع والتسويق، حتى
تتمكن من التخطيط لاستراتيجيات فعالة وفعالة عند
العمل على تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد"

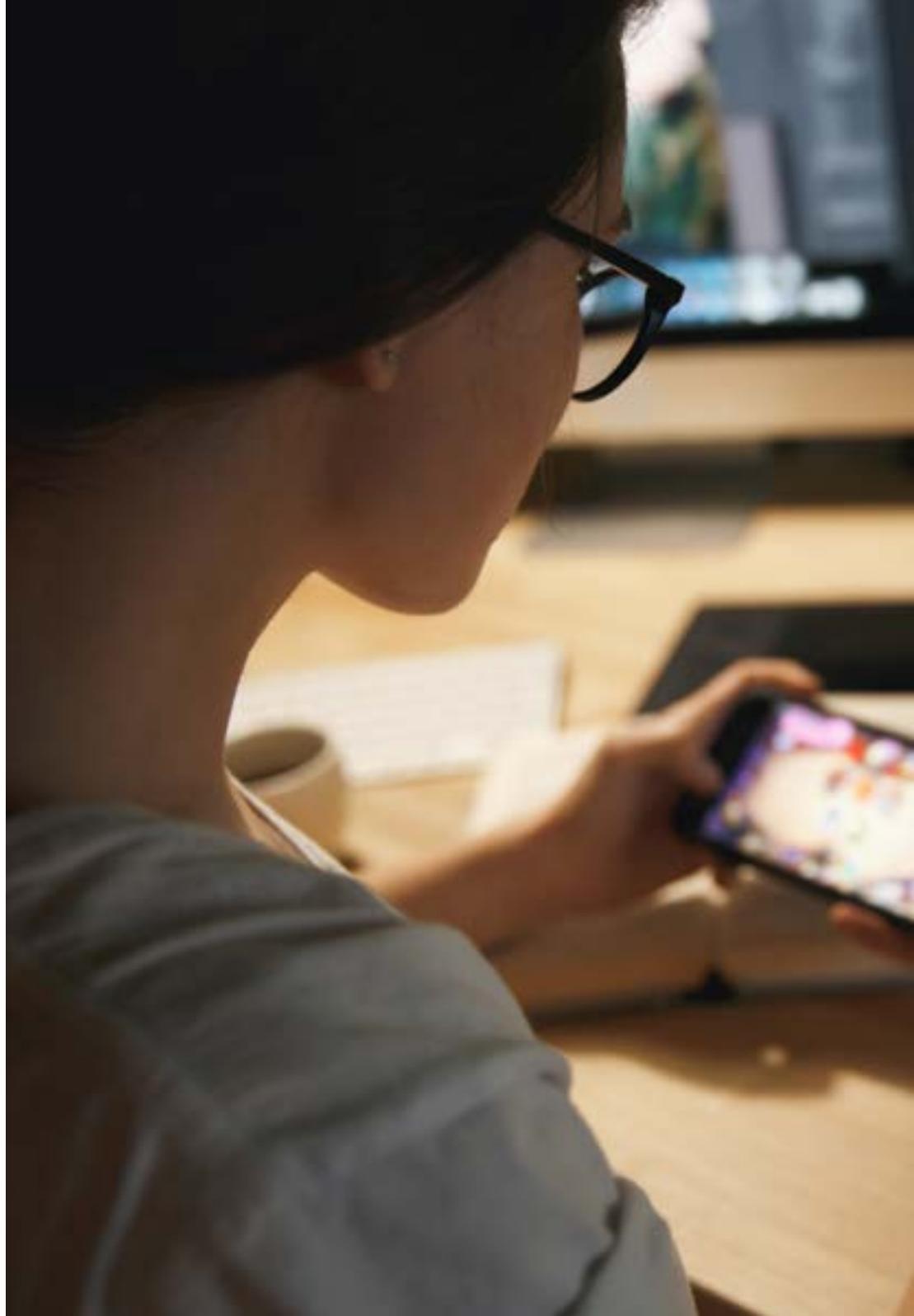


الوحدة 1. إتقان Unity ثلاثية الأبعاد والذكاء الاصطناعي

- 1.1 لعبة الفيديو. Unity ثلاثية الأبعاد
 - 1.1.1 لعبة الفيديو
 - 2.1.1 لعبة الفيديو. الأخطاء والنجاحات
 - 3.1.1 تطبيقات ألعاب الفيديو في مجالات وصناعات أخرى
- 2.1 تطوير ألعاب الفيديو. Unity ثلاثية الأبعاد
 - 1.2.1 خطة الإنتاج ومراحل التطوير
 - 2.2.1 منهجية التطوير
 - 3.2.1 التصحيحات والمحتوى الإضافي
- 3.1 Unity ثلاثية الأبعاد
 - 1.3.1 Unity ثلاثية الأبعاد التطبيقات
 - 2.3.1 Scripting في Unity ثلاثية الأبعاد
 - 3.3.1 Pluginsg Asset Store التابعة لجهات خارجية
- 4.1 الفيزياء وinputs
 - 1.4.1 Input System
 - 2.4.1 الفيزياء في Unity ثلاثية الأبعاد
 - 3.4.1 Animator و Animation
- 5.1 النماذج الأولية في Unity
 - 1.5.1 Colliders و Blocking
 - 2.5.1 Prefabs
 - 3.5.1 Scriptable Objects
- 6.1 تقنيات البرمجة المحددة
 - 1.6.1 نموذج Singleton
 - 2.6.1 تحميل الموارد عند تشغيل الألعاب على نظام التشغيل Windows
 - 3.6.1 الأداء وProfiler
- 7.1 ألعاب الفيديو للأجهزة المحمولة
 - 1.7.1 ألعاب لأجهزة Android
 - 2.7.1 ألعاب لأجهزة IOS
 - 3.7.1 تطورات متعددة المنصة
- 8.1 الواقع المعزز
 - 1.8.1 أنواع ألعاب الواقع المعزز
 - 2.8.1 ARcore و ARkit
 - 3.8.1 تطوير Vuforia

- 9.1 برمجة الذكاء الاصطناعي
 - 1.9.1 خوارزميات الذكاء الاصطناعي
 - 2.9.1 آلات الحالات المحدودة
 - 3.9.1 الشبكات العصبية
- 10.1 التوزيع والتسويق
 - 1.10.1 فن النشر والترويج للعبة الفيديو
 - 2.10.1 المسؤول عن النجاح
 - 3.10.1 الاستراتيجيات

سوف تبدو برمجة الذكاء الاصطناعي بسيطة بالنسبة
لك بمجرد الانتهاء من هذه المحاضرة الجامعية"



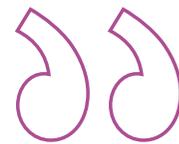
المنهجية

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 يبرسي 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 سنواجهه 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 طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

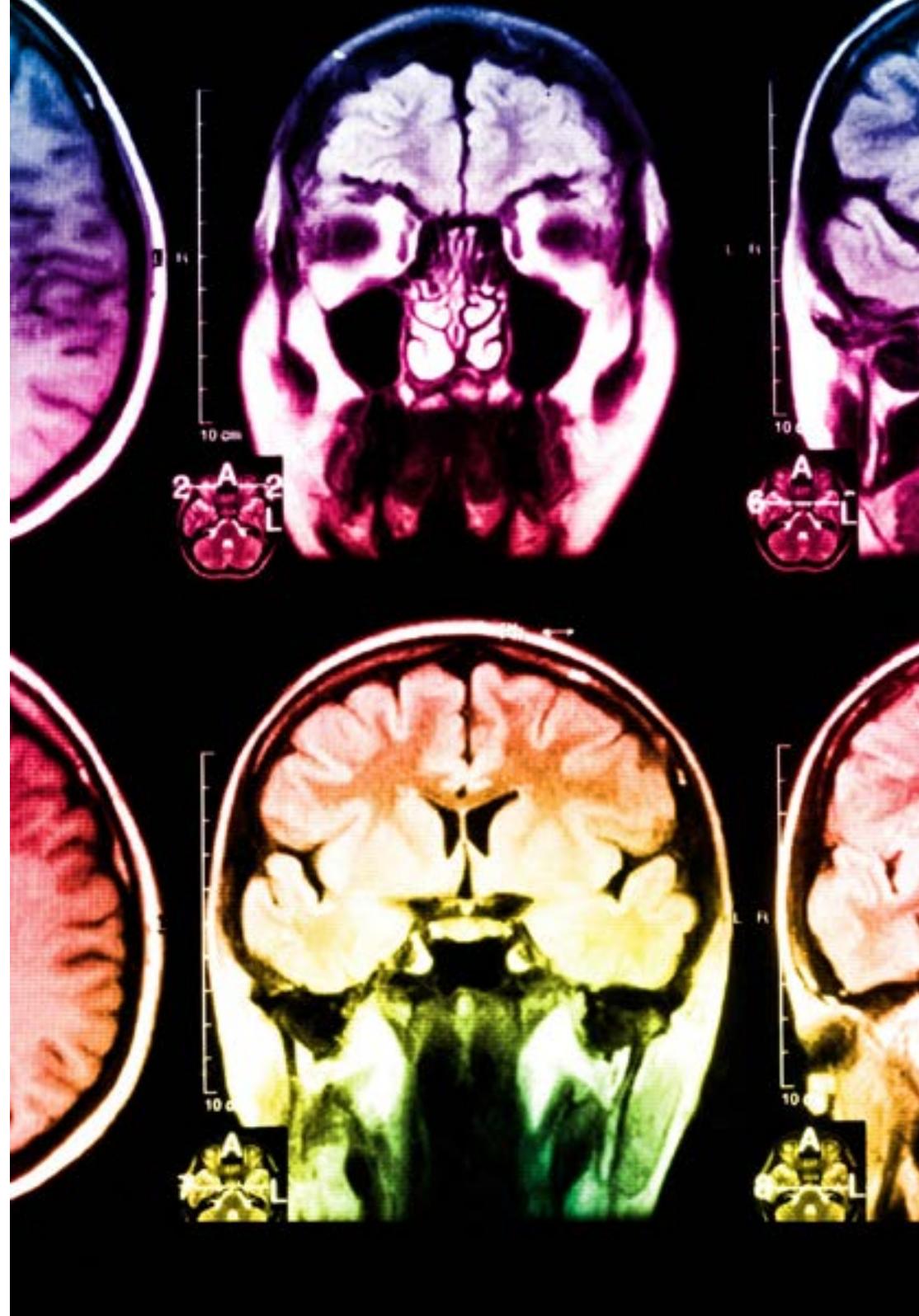
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم 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.

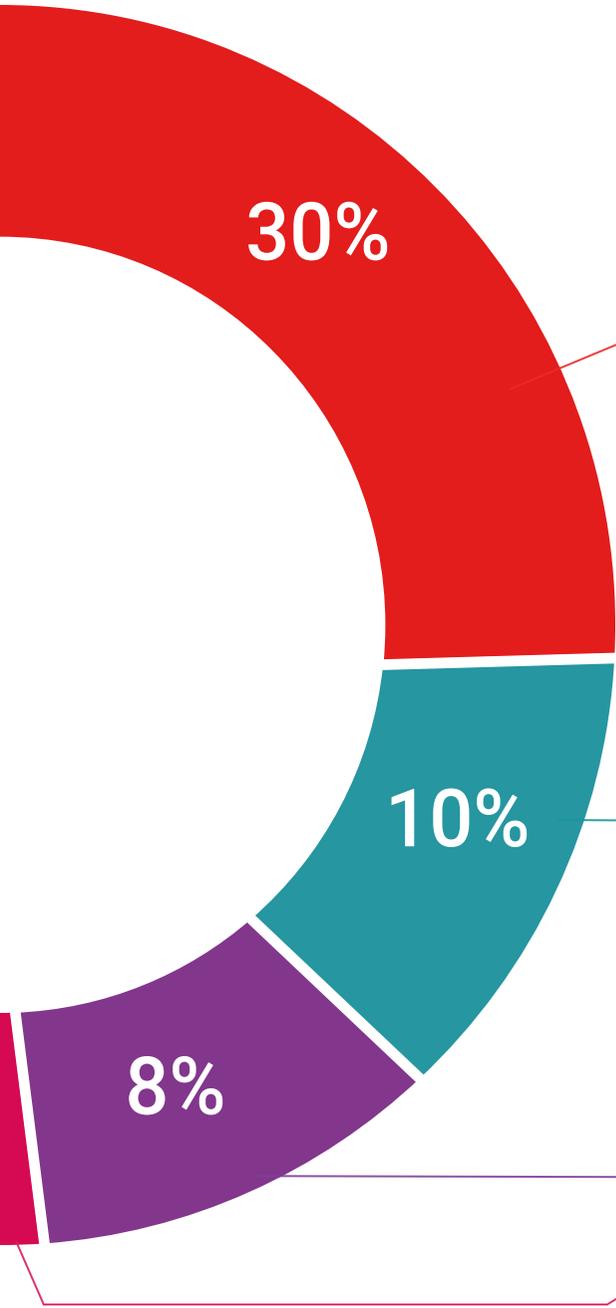
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين بالمخ، لكي نحفظ 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 المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموحاً حقاً.

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 للطلاب.



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.



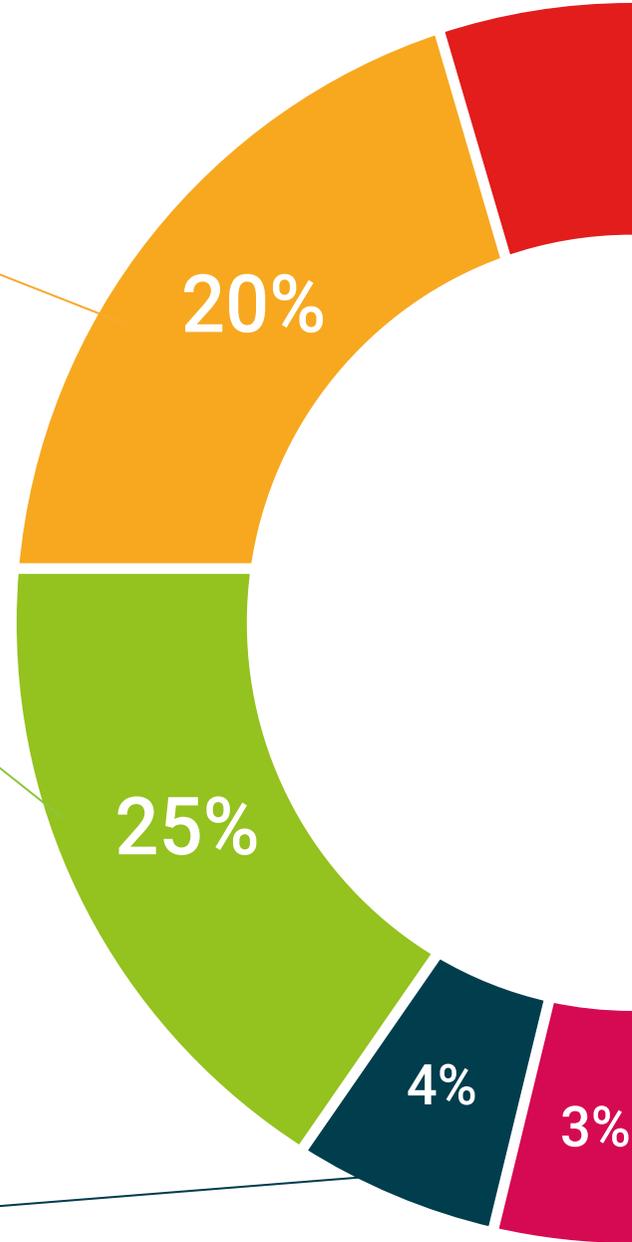
ملخصات تفاعلية

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 مايكروسوفت 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.



المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في خوارزمية لتطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائث، الحصول على مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



هذه محاضرة الجامعة في خوارزمية تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدثا في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل محاضرة **جامعة المصادر عن 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 الجامعة في خوارزمية تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

اطريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أشهر



tech الجامعة
التيكولوجية

محاضرة جامعية خوارزمية لتطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أشهر
- « المؤهل العلمي: الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

محاضرة جامعية
خوارزمية لتطوير ألعاب الفيديو
ثلاثية الأبعاد