محاضرة جامعية
التشريح في فن ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
التشريح في فن ألعاب الفيديو

- طريقة الدراسة: **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/anatomy-art-video-games

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

يلعب التصميم دورًا أساسيًا في تطوير ألعاب الفيديو، فجمال الشخصيات وواقعيتها إلى جانب المتعة وإمكانية اللعب سيحدد نجاح المشروع. من الصعب على نحو متزايد ابتكار ما هو جديد في سوق يبدو أن كل شيء فيه قد تم إنجازه بالفعل، ومن هنا تأتي أهمية إتقان التقنيات ودراسة الإمكانيات الجديدة. من خلال برنامج فن ألعاب الفيديو المتخصص في التشريح، سيتم تحديد الأنواع المختلفة للأجسام والهياكل العظمية والأشكال، خاصةً الرأس والوجه، من أجل تصميم شخصيات واقعية، مما يوفر الأدوات اللازمة للمحترف لكي يبرز في بيئته المهنية.

إن معرفة علم التشريح في تقنية التصميم ستجعل إبداعك يتدفق، فهذه المحاضرة الجامعية تمنحك الأدوات التي تحتاجها"

من خلال معرفة جسم الإنسان وأجزائه، سيكون لدى المحترف رؤية موسعة لكيفية تصميم كل شخصية بشكل مثالي يناسب قصته وأسلوبه في الرسم، مما يجعل الأشكال أكثر واقعية. موجه بشكل خاص لأولئك الذين يرغبون في إتقان تقنياتهم والتخصص كفنانين في صناعة ألعاب الفيديو.

ستتعرف في هذا البرنامج على التركيب الجسدي للإنسان من خلال الممارسة والتمارين والمحتوى النظري عن العضلات والجمجمة والوجه وأنواع الأجسام، وكيفية إعطاء اللون في الظلال واستخدام الشفافية ومزيج الدرجات اللونية؛ والاختلافات بين الهياكل العظمية المعقدة والأشكال البسيطة. سيتم فهم الجوانب الرئيسية للتشريح والتشريح الجانبي من أجل إتقان الإبداعات.

خلال عملية التعلم، سيقوم فريق تدريس الدورة الجامعية في علم التشريح في فن ألعاب الفيديو بمرافقة الطالب لتسهيل عملية التدريب من خلال حرم TECH الافتراضي، مما يجعل تجربة الدراسة أكثر ديناميكية ويسمح لهم بتطبيق ما تعلموه خلال الدورة.

توفر بيئة TECH الآمنة للطلاب إمكانية الوصول إلى جميع المحتويات من خلال أي نوع من الأجهزة المتصلة بالإنترنت، بالإضافة إلى تنزيل المواد الدراسية حتى يتمكنوا من الرجوع إليها متى احتاجوا إليها. يوفر الحرم الجامعي الرقمي منتديات، وغرف اجتماعات، ومكتبات رقمية، ومحادثات، وStreaming,لإبقائك على اطلاع دائم بعملية التعلم.

تحتوي هذه **المحاضرة الجامعية في التشريح في فن ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمى الأكثر إكتمالا وتحديثا فى السوق، أبرز خصائصه هي:

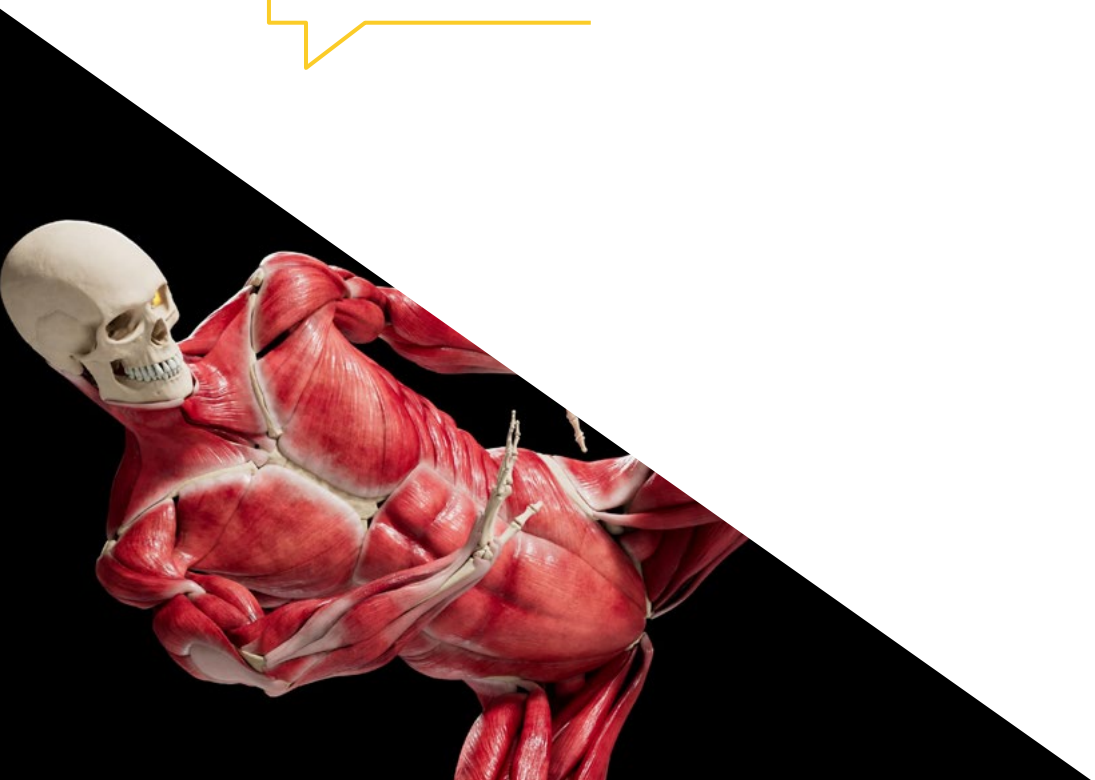
- تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في تصميم و فن ألعاب الفيديو
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلّم من خلال التدريبات العملية
- تركيزها الخاص على الجوانب العديدة التي يتكون منها مشروع تطوير ألعاب الفيديو
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- إتاحة الوصول إلى المحتوى القابل للتنزيل من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

"النتائج التي حصل عليها طلابنا تجعل فعالية منهجية الدراسة التطبيقية متميزة

تصميم الوجوه هو أحد أكثر الأمور تعقيدًا في فن ألعاب الفيديو.
تعلّم كيفية القيام بذلك بكفاءة مع هذه المحاضرة الجامعية"

إن الجمع بين المتعة وإمكانية اللعب والجمال هو أصعب شيء عندما يتعلق الأمر بصنع لعبة فيديو. في هذه المحاضرة الجامعية سوف تتعلم كيفية تصميم شخصيات واقعية من معرفة علم التشريح.

ارفع مستواك المهني مع نظام الدراسة عبر الإنترنت الأكثر ابتكاراً في السوق.



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 الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

من خلال المحاضرة الجامعية في التشريح في فن ألعاب الفيديو، سيكتسب الطالب فهماً شاملاً لجسم الإنسان وأجزائه وأنواعه، مما يضيف طبقات من التعقيد أثناء دراسته للوصول إلى إنشاء شخصيات كاملة. الهدف من ذلك هو أن يطور المحترفون المهارات اللازمة لابتكار قطع ونماذج فريدة من نوعها تتناسب مع كل قصة بناءً على خيالهم، وهي ميزة تحظى بتقدير كبير في هذه الصناعة.

سيجعلك التدريب في مواضيع محددة تبرز في البيئة المهنية، وتعلم كل شيء عن علم التشريح، وهو موضوع أساسي لإنشاء ألعاب الفيديو"

الأهداف العامة

- دراسة التشريح لتوليد شخصيات شبيهة بالحياة في البيئات الافتراضية
- معرفة متعمقة بجميع أجزاء جسم الإنسان مع التركيز على التصميم
- التفريق بين الهيكل العظمي في شكله البسيط والمعقد
- تنفيذ أعمال عملية بتطبيق التقنيات التي تعلمتها بفضل المنهجية التفاعلية للدورة
- اكتساب المهارات اللازمة للاستفادة الفعالة من الموارد والمواد المناسبة لكل إبداع

الأهداف المحددة

- دراسة تشريح الأشكال العضوية
- التفريق بين الهيكل العظمي المعقد والهيكل العظمي ذي الأشكال البسيطة
- تعلم تجنب الأخطاء الشائعة عند تصوير الوجه الإنساني
- معرفة كيفية تطبيق اللون بشكل صحيح وفقًا للدرجات اللونية والظلال على جسم الإنسان

مع خيالك ومعرفتك الجديدة
ستحقق تصاميم مذهلة في
ستة أسابيع فقط"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

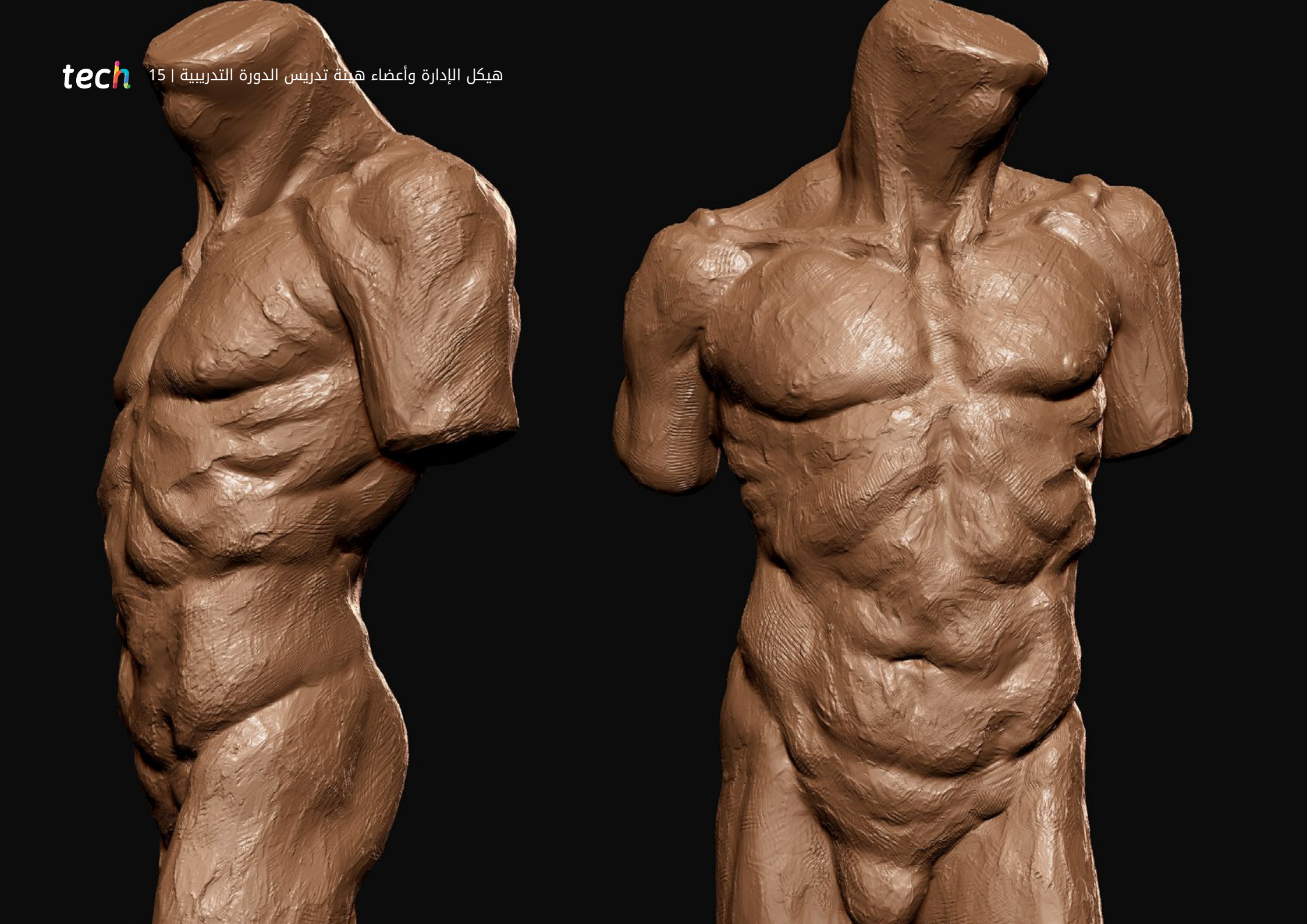
يتألف طاقم عمل هذه المحاضرة الجامعية من فريق من المدرسين المتمرسين من ذوي الخبرة في فن ألعاب الفيديو، والذين ينقلون المعرفة الفنية والتقنية التي ستأخذ الطالب في رحلة مليئة بالتعلم ضمن مادة التشريح في فن ألعاب الفيديو. يضمن الخريج توسيع آفاقه المهنية بفضل الخبرات المكتسبة في البرنامج، مع دراسة الحالات العملية ومجتمع الخبراء التفاعلي الذي سيرافقه طوال فترة البرنامج.

"سيرافقك فريق من الخبراء في طريقك نحو النجاح

هيكل الإدارة

أ. Mikel Alaez, Jon

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



04

الهيكل والمحتوى

من أجل أن يحصل الطالب في المحاضرة الجامعية للتشريح في فنون ألعاب الفيديو على أفضل الأدوات اللازمة لأدائه المستقبلي كمحترف، صمم فريق التدريس الخبير في TECH برنامجاً بمحتوى محدد في مجال التشريح لخلق شخصيات في بيئات افتراضية واقعية بشكل متزايد. يتم تدريسها باستخدام المنهجية الأكثر ابتكارًا في قطاع التعليم الحالي، والتي تعتمد على إعادة التعلم (المعروف بـ Relearning) بعمليات عملية وديناميكية، مما يتيح للطلاب فرصة استيعاب المعرفة بطريقة أكثر فعالية ودائمة؛ كما يمكنهم تنزيل موادهم الدراسية والرجوع إليها من أجهزة مختلفة في أي وقت.

حوّل التكنولوجيا والممارسات
الدراسية الجديدة إلى حلفاء لك
لتحقيق النمو المهني"

الوحدة 1. التشريح

1.1. الربط والأشكال العضوية
1.1.1. الممارسة
2.1.1. التعقيد
3.1.1. نمط.
2.1. المراجع
1.2.1. بث مباشر
2.2.1. المواقع الإلكترونية
3.2.1. المراجع الجيدة
3.1. أشكال الهيكل العظمي البسيط
1.3.1. الفهم
2.3.1. نبذة عن الصور
3.3.1. التبسيط
4.1. الهيكل العظمي المعقد
1.4.1. التقدم
2.4.1. التسميات
3.4.1. من البساطة إلى التعقيد
5.1. العضلات
1.5.1. نبذة عن المراجع
2.5.1. عضلات للفائدة
3.5.1. أنواع الأجسام
6.1. الجمجمة
1.6.1. الهيكل
2.6.1. Loomins
3.6.1. النصائح
7.1. وجه الإنسان
1.7.1. النسب
2.7.1. الأخطاء الشائعة
3.7.1. النصائح

8.1. الملف الشخصي للتشريح
1.8.1. النصائح
2.8.1. الاختلافات
3.8.1. البناء
9.1. التشريح 4/3
1.9.1. ما يجب أن تأخذ في الاعتبار؟
2.9.1. النصائح
3.9.1. الاختلافات
10.1. لون جسم الإنسان
1.10.1. الشفافية
2.10.1. اللون في الظلال
3.10.1. الدرجات

تدرب على دخول صناعة فن ألعاب الفيديو، وهي سوق متنامية في جميع أنحاء العالم"

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.

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.

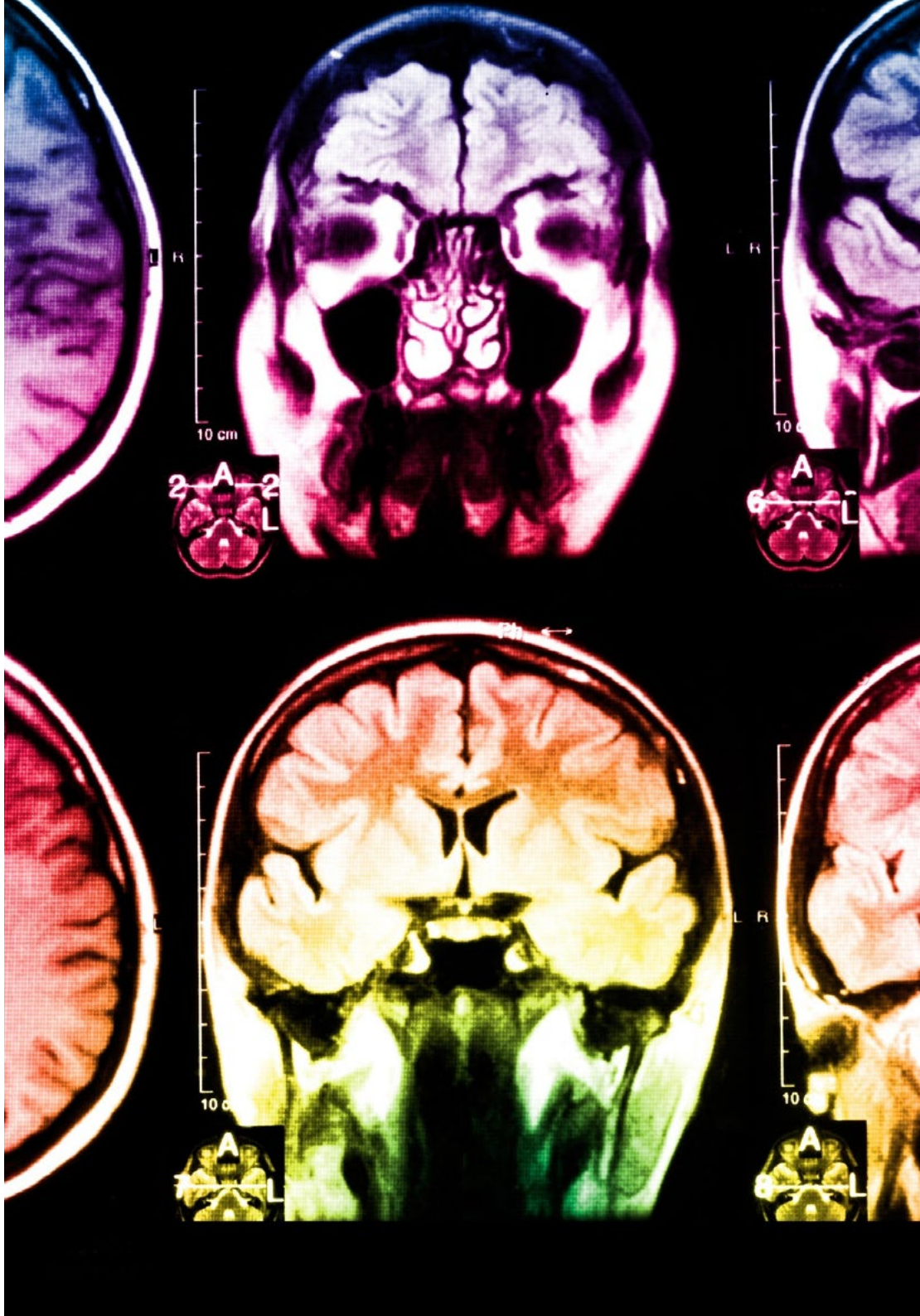
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

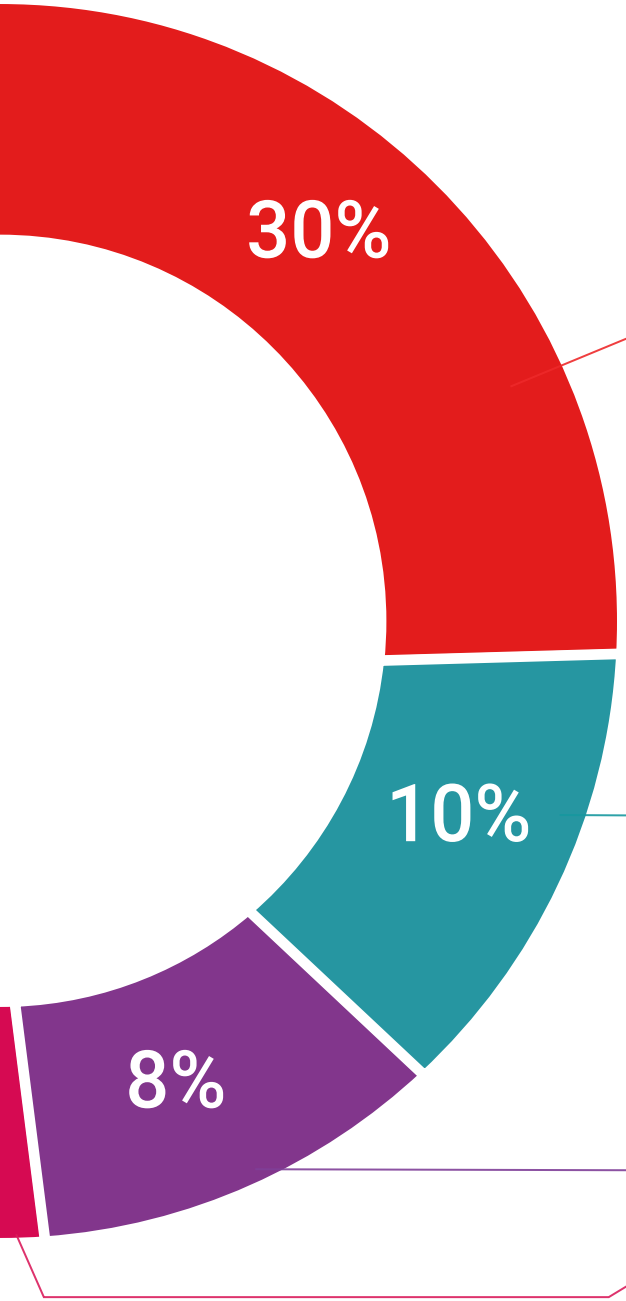
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

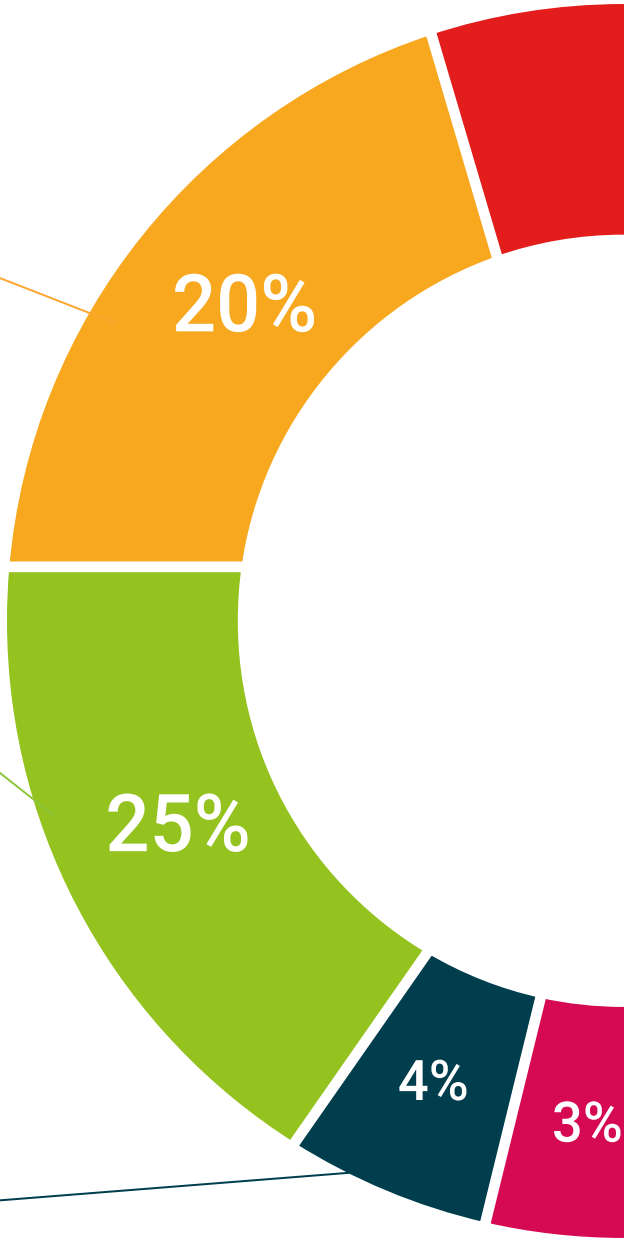
ملخصات تفاعلية

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 التشريح في فن ألعاب بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية

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

تحتوي **المحاضرة الجامعية في التشريح في فن ألعاب الفيديو** على البرنامج 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: **محاضرة جامعية في التشريح في فن 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

التشريح في فن 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

Tere Guevara Navarro /أ. د
رئيس الجامعة

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

*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.

المستقبل
الأشخاص
الصحة
الثقة
التعليم
المعلومات
المرشدون الأكاديميون
الضمان
الاعتماد الاكايمي
التدريس
المؤسسات
التعلم
المجتمع
الالتزام
التقنية
الإبتكار
الحاضر المعرفة
الحاضر
الجودة
المعرفة
التدريب الإفتراضي
المؤسسات
الفصول الإفتراضية
للغات

محاضرة جامعية
التشريح في فن ألعاب الفيديو

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

محاضرة جامعية
التشريح في فن ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية