# محاضرة جامعية
# صناعة فن ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

## محاضرة جامعية

# صناعة فن ألعاب الفيديو

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/art-industry-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

يتطلب تطوير صناعة ألعاب الفيديو محترفين مهرة يفهمون التطور كعملية طبيعية للنجاح في هذا السوق. بالإضافة إلى الإبداع والتعامل مع التقنيات والأدوات المختلفة، يحتاجون إلى معرفة التنظيم وتخطيط الأعمال، وقيادة أعمالهم بأنفسهم، ومعرفة اللغات، وفهم التعايش بين الشبكات الاجتماعية والتسويق الرقمي لإنجاح مشاريعهم، ومعرفة كيفية العمل عن بُعد، والحفاظ على الانضباط اللازم للحفاظ على الاحترافية. من خلال هذا التدريب عبر الإنترنت الذي يستمر ستة أسابيع، يبدأ الطالب رحلته كمسؤول تنفيذي أو رائد أعمال في مجال ألعاب الفيديو.

"للحصول على نتائج يجب أن تجمع بين المعرفة والعمل، ابدأ طريقك نحو النجاح المهني اليوم

ازدهرت صناعة ألعاب الفيديو في المشهد الاقتصادي العالمي على مدار العامين الماضيين ولا تزال صناعة ألعاب الفيديو في توسع مستمر. لقد أصبحت اليوم واحدة من أكبر مصادر التوظيف، حيث لا يقتصر الأمر على Gamers، الذين يتكاثرون في الوقت الحالي، بل أكثر من ذلك أولئك الذين يسعون إلى تحويل هوايتهم إلى مهنة. من خلال هذه المحاضرة الجامعية في صناعة فن ألعاب الفيديو، سيكون لدى محترف الفن الرقمي رؤية أوسع لكيفية التطور في السوق الحالية وسيكون قادراً على تصميم استراتيجيات من شأنها تعزيز مسيرته المهنية.

ستتعلم في هذا البرنامج كل "Must"لإدارة الأقسام الفنية الرئيسية في صناعة ألعاب الفيديو. هذا يعني أن تكون قادراً على الأداء كمسؤول تنفيذي ورائد أعمال في هذا المجال، حيث يجب أن تفهم أساسيات العمل عن بُعد، والعمل الجماعي، والأسس القانونية المتعلقة بتسجيل الأعمال، وبيئة الويب والتسويق الرقمي المهم جداً اليوم، والممارسات الجيدة على الصعيدين الوطني والدولي، وستعرف تماماً كيفية تقديم ملف احترافي لعرض أعمالك على المجتمع.

كجزء أساسي من عملية التعلم في TECH Global University، سيرافق فريق التدريس الطالب ويوجهه في جميع الأوقات، مما يسهل عملية التدريب من خلال الحرم الجامعي الافتراضي ومنصة الدراسة، مما يجعل تجربة الطالب أكثر ديناميكية وأمانًا، ويمكّنه من التقدم في تنفيذ ما تعلمه طوال رحلته.

تتيح منهجية الدراسة عن بُعد وبتقنية إعادة التعلم (المعروف بـ Relearning)للطلاب جمعاً مستمراً للبيانات والخبرات التي تسمح بنمو ملحوظ، مما يمنحهم استقلالية ومسؤولية أكبر. بالإضافة إلى ذلك، من منصة TECH، ستتمكن من الوصول إلى جميع المحتويات من خلال الاتصال من أي جهاز مزود بإشارة إنترنت، بالإضافة إلى تنزيل المواد الدراسية لتتمكن من الرجوع إليها متى احتجت إليها. يوفر الحرم الجامعي الرقمي منتديات، وغرف اجتماعات، ومكتبات رقمية، ومحادثات، و Streaming,لإبقائك على اطلاع دائم بعملية التعلم.

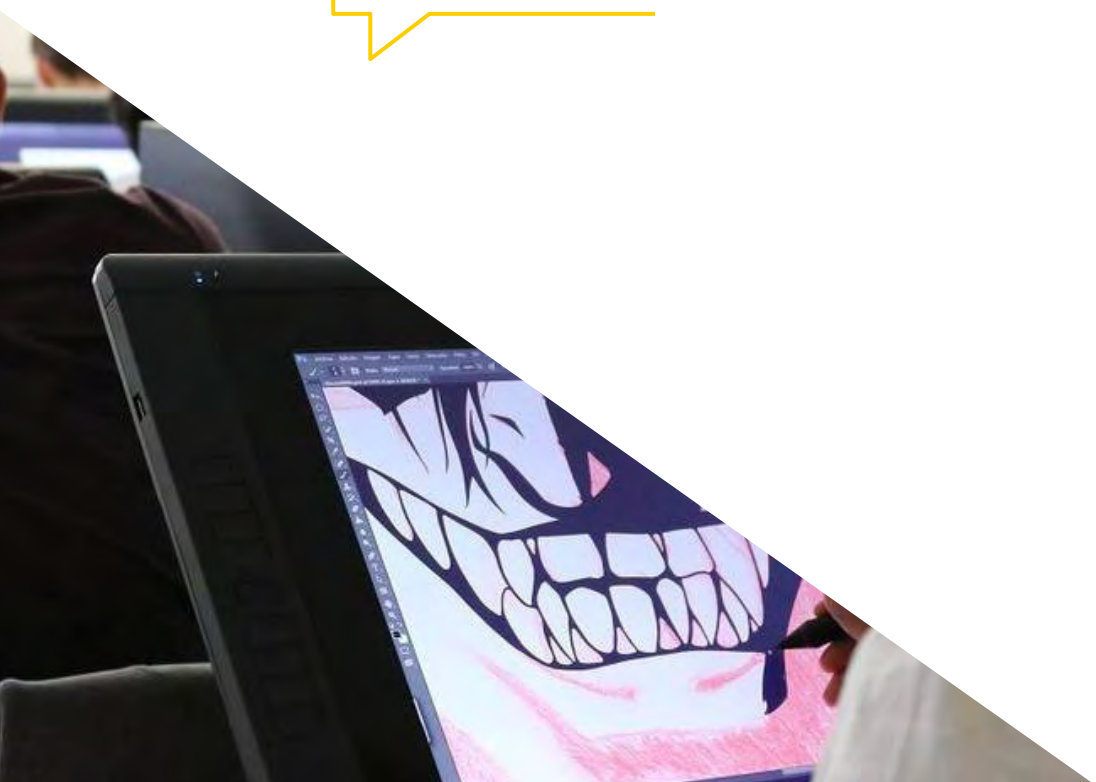
تحتوي **المحاضرة الجامعية في صناعة فن ألعاب الفيديو** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق. ومن أبرز مميزاتها:

- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في صناعة 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

> إن النتائج التي تم الحصول عليها في ستة أسابيع من الدراسة رائعة بفضل المنهجية التي طبقتها TECH"

إن معرفة كيفية العمل في بيئات العمل المختلفة اليوم أمر لا بد منه لأي محترف يريد التفوق في مجال فن ألعاب الفيديو.

يحتاج كل محترف إلى وقت للتدريب، ولهذا السبب تقدم TECH نظاماً دراسياً يجعل ذلك ممكناً.



ما وراء الصورة المرئية الجيدة للمشروع هو معرفة كيفية بيعه، ومعرفة ما يجب أن يكون عليه الأمر لتصبح رائد أعمال ناجحاً في صناعة فن ألعاب الفيديو"

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

بفضل المحاضرة الجامعية في الصناعة الفنية لألعاب الفيديو، سيحصل الطالب على فهم شامل لجميع "ما يجب" اللازمة لإدارة الأقسام الفنية الرئيسية في صناعة ألعاب الفيديو. الهدف من هذا البرنامج هو أن يطور المهنيون أسلوبًا فريدًا قائمًا على نماذج تتناسب مع واقع السوق، مما يشكل تطورهم النوعي في بيئة العمل.

"الطريق الوحيد الأكيد للنجاح هو اكتساب
المعرفة الجديدة، والفرق هو موقفك تجاهها

## الأهداف العامة

- معرفة الجوانب المهمة للتطور كمدير في صناعة ألعاب الفيديو
- العمل بكفاءة في بيئات العمل المختلفة اليوم
- تنفيذ أعمال عملية بتطبيق التقنيات التي تعلمتها بفضل المنهجية التفاعلية للدورة
- اكتساب المهارات اللازمة للاستفادة الفعالة من الموارد والمواد المناسبة لكل إبداع

في صناعة فن ألعاب الفيديو، لا يكفي الخيال لتحقيق الأهداف، بل يجب أن يكون هناك تخطيط وتنظيم، ونحن نساعدك على جعل ذلك ممكناً"

## الأهداف المحددة

- التعرف على الأشياء التي لا غنى عنها في صناعة ألعاب الفيديو
- إنشاء محفظة بلغات مختلفة
- التواجد على المواقع الإلكترونية ذات الصلة بالمجال ومواقع التواصل الاجتماعي
- فهم العمل عن بُعد والانضباط المطلوب للحفاظ على الاحترافية

03

# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يشكل فريق من المتخصصين في فنون ألعاب الفيديو فريق عمل هذه المحاضرة الجامعية، الذين ينقلون المعرفة والأدوات والإجراءات التي ستأخذ الطالب في رحلة مليئة بالتعلم في صناعة 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.

الدراسة في TECH تعني التعلم بجودة
معتمدة من خبراء في كل مادة دراسية"

## قيادة الفريق

### 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

## الأساتذة

### أ. Martínez Marín, Igone

- Head of Publishing & Product Manager في Meridiem Games
- محررة فيديو ومحررة وسائل التواصل الاجتماعي في Chicas Gamers
- إجازة في هندسة الاتصالات من جامعة البوليتكنيك في مدريد
- تدريب Autodesk Maya Design 3D من مدرسة Trazos

04

# الهيكل والمحتوى

من أجل أن يتلقى الطالب في هذه المحاضرة الجامعية في صناعة فن ألعاب الفيديو أفضل الأدوات اللازمة لأدائه المهني في المستقبل، صمم فريق التدريس الخبير في TECH برنامجاً بمحتوى محدد حول الجوانب الأساسية التي يجب معرفتها عن كبار المسؤولين التنفيذيين والمديرين في الشركات في هذا القطاع. بفضل تطبيق المنهجية الأكثر ابتكارًا في قطاع التعليم الحالي، والتي تعتمد على إعادة التعلم Relearning بالعمليات العملية والديناميكية، أصبح استيعاب المعرفة ممكنًا بطريقة أكثر فعالية ودائمة.

سواء كنت معتادًا على التعامل مع البيئات الافتراضية أم لا، فسوف تتعلم بكفاءة وسهولة مع منهجية التعلم التي تتبعها TECH"

## **الوحدة 1.** صناعة فن ألعاب الفيديو : Musts

1.1. صورة احترافية
1.1.1. عرض أعمالك الفنية
2.1.1. الشعبية
3.1.1. المجتمعات
2.1. Portfolio
1.2.1. صفحات
2.2.1. بدني
3.2.1. النصائح
3.1. تقديم الأوراق
1.3.1. تنظيف الرسومات التخطيطية
2.3.1. تركيب
3.3.1. الشكل
4.1. Portfolio
1.4.1. النصائح
2.4.1. لغات
3.4.1. بيانات
5.1. الممارسة
1.5.1. وطنية
2.5.1. الدولية
3.5.1. الهجينة
6.1. الشبكات الاجتماعية
1.6.1. Artstation
2.6.1. LinkedIn
3.6.1. Instagram
7.1. الويب
1.7.1. المنصات
2.7.1. Portfolio
3.7.1. اتصال

8.1. سجل الأعمال
1.8.1. صفحات
2.8.1. الحقوق
3.8.1. القوانين
9.1. العمل بروح الفريق الواحد
1.9.1. النصائح
2.9.1. الاتصال
3.9.1. الأهمية
10.1. العمل عن بعد
1.10.1. مواعيد
2.10.1. الانضباط
3.10.1. لغات

"تُعد صناعة فن ألعاب الفيديو سوقاً متنامياً لا يمكن إيقاف نموه، وهي فرصة فريدة من نوعها للراغبين في دخول سوق العمل"

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.

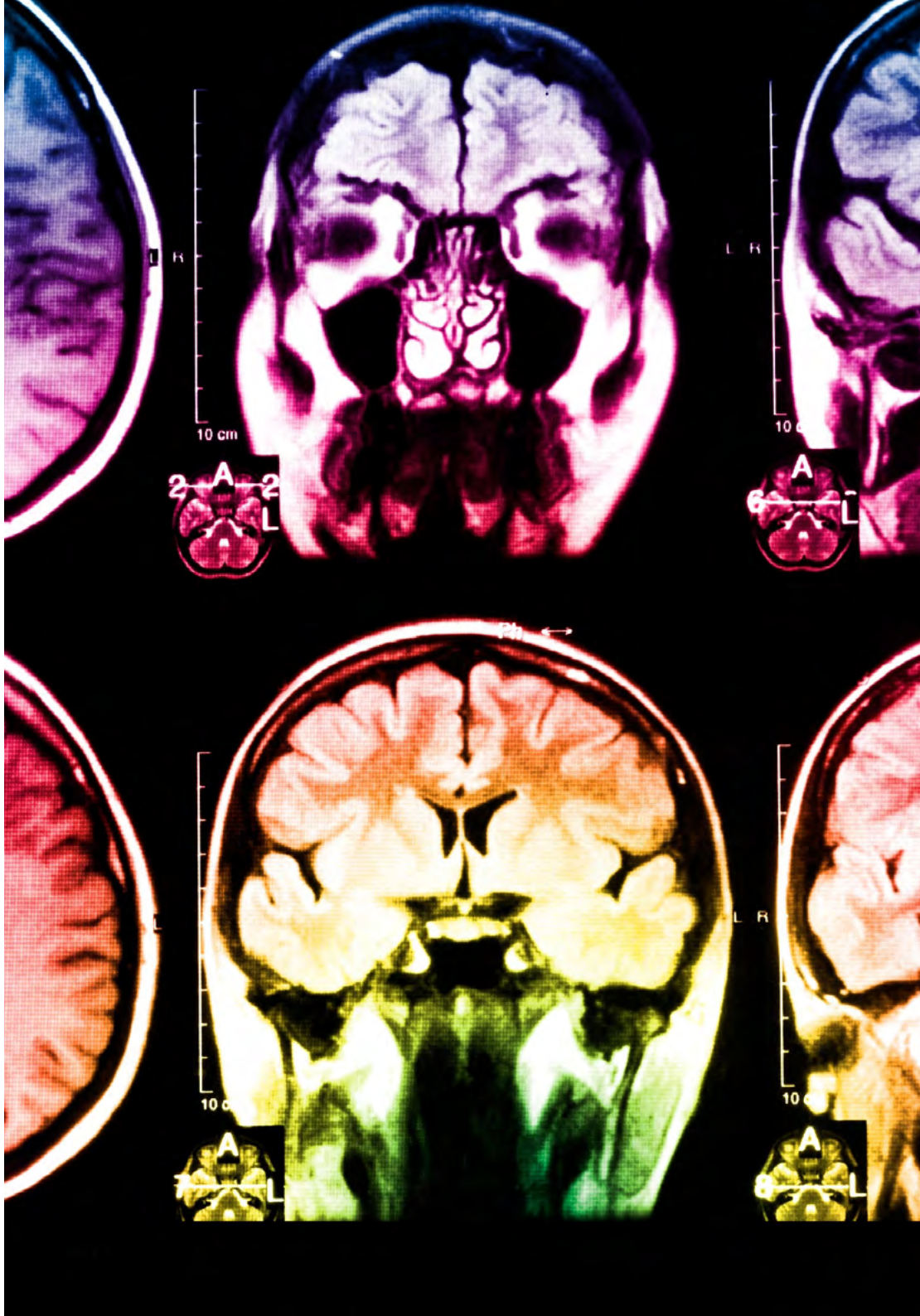
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

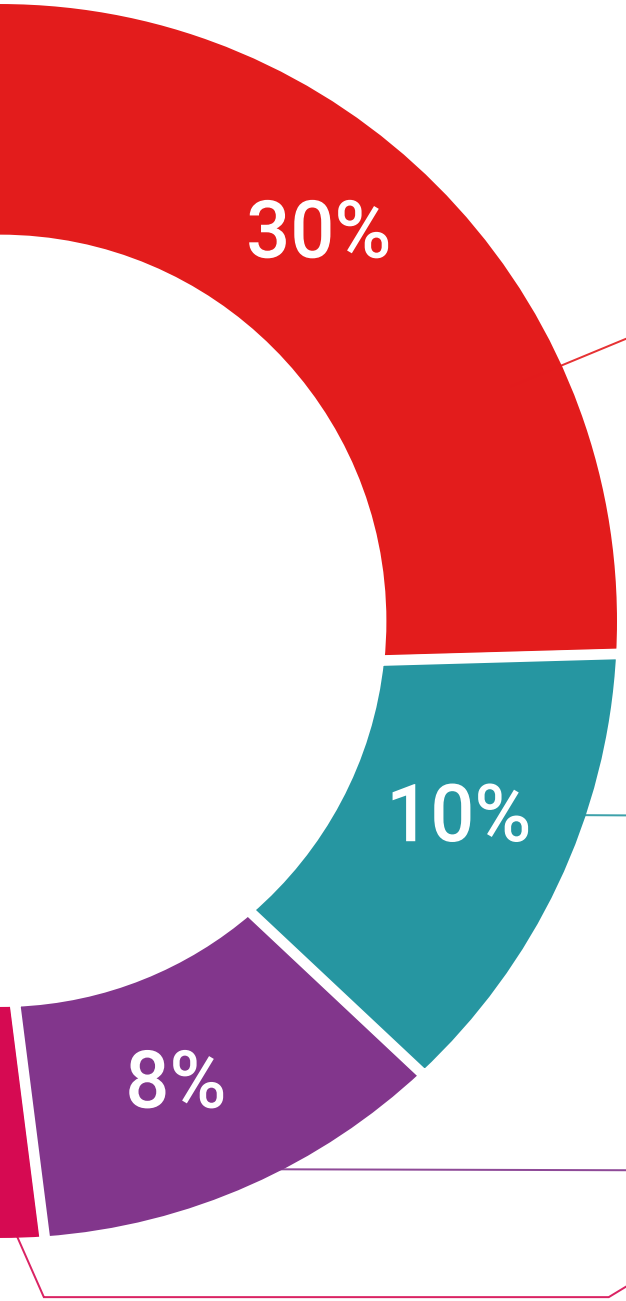
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

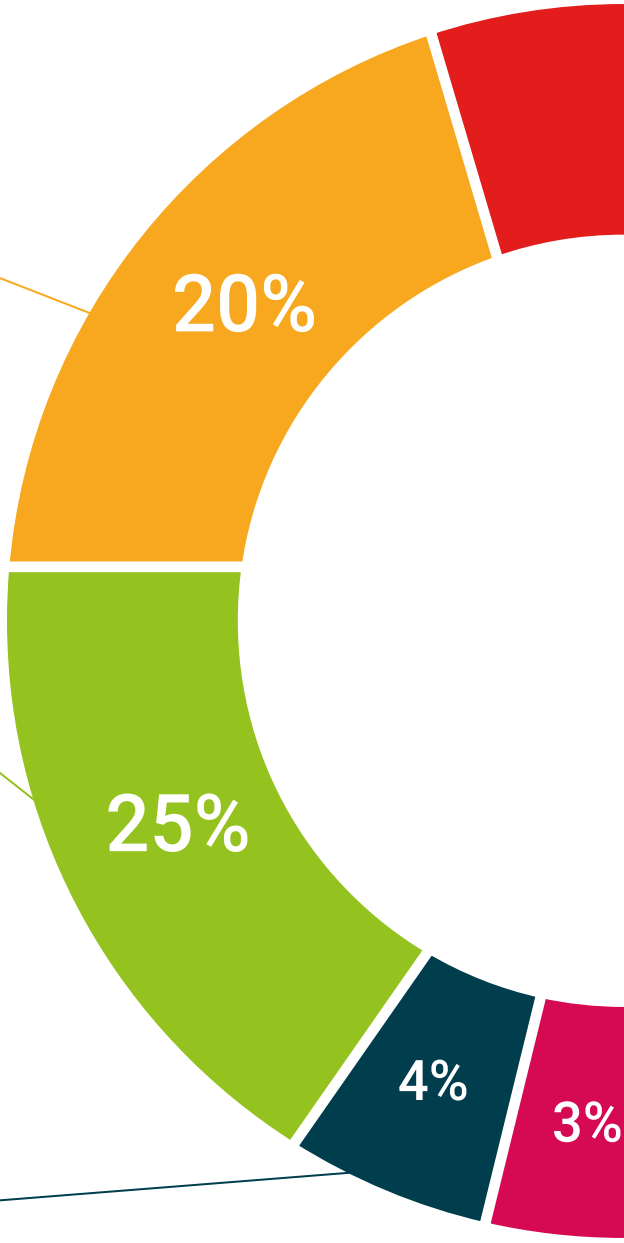
### ملخصات تفاعلية

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 صناعة فن 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 صناعة فن 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 صناعة فن ألعاب الفيديو**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **6 أسابيع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

ل

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

صناعة 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

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

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

*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

# صناعة فن ألعاب الفيديو

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

# محاضرة جامعية
# صناعة فن ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية