محاضرة جامعية
الفن في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
الفن في ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

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

يعد القسم المرئي أحد الجوانب الأكثر تميزًا في لعبة الفيديو، فهو ما يدركه اللاعبون أولاً وبالتالي يجب أن يكون عنصرًا مذهلاً ومصممًا بشكل جيد. يتطلب هذا تدريبًا محددًا، نظرًا لأن التصميم الفني لألعاب الفيديو هو تخصص ذو مهارات محددة، لذا فإن هذا المؤهل العلمي يقدم المهارات اللازمة لجميع هؤلاء المحترفين الذين يرغبون في التخصص والعمل في قسم الفنون في شركة كبيرة لصناعة ألعاب الفيديو.

فاجئ الشركات واللاعبين بتصميماتك الفنية الموهوبة،
وتخصص بهذه المحاضرة الجامعية وحقق أحلامك"

تعد صناعة ألعاب الفيديو صناعة معقدة للغاية يشارك فيها مجموعة واسعة من المحترفين والفنانين، الذين يصنعون ألعابًا من أنواع مختلفة وتستهدف مجموعات مختلفة من الأشخاص. بالنسبة لجميع الأشخاص، هناك عدد من الشركات المخصصة لتطوير عناوين من مختلف الأنواع والأنماط. بالتالي، هناك حاجة دائمًا إلى الخبراء في المجالات المختلفة التي تتكون منها لعبة الفيديو.

أحد هذه المجالات هو الفن، الذي يصمم الجانب الجمالي لجميع العناصر المرئية في لعبة الفيديو: الشخصيات، والإعدادات، والأشياء... كما أنه يشكل النمط الفني للعبة الفيديو، حيث أن هذا القسم هو الذي يخطط لكيفية ظهور العناصر المختلفة اعتمادًا على نوع العمل (لعبة فيديو رعب، لعبة فيديو للأطفال، وما إلى ذلك)، لذلك فهو دور أساسي في المنظمة. في الأساس، ستعتمد نسبة كبيرة مما يدركه اللاعب على العمل الذي يقوم به المتخصصون في الفن.

لهذا السبب فمن المفهوم أن هذا القسم من أهم الأقسام وأن الشركات تحتاج إلى موظفين مؤهلين ومتخصصين، فبدونهم قد يكون هناك قصور في التصاميم أو قد يتم نقل المفهوم البصري بشكل خاطئ مما يؤدي إلى تنفير اللاعبين.

لذلك، تعد هذه المحاضرة الجامعية في الفن في ألعاب الفيديو خطوة حاسمة لجميع هؤلاء المحترفين الذين يريدون أن يصبحوا متخصصين ويعملون لدى شركات كبيرة في الصناعة لتصميم مظهر أنواع مختلفة من الأعمال.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في الفن في ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- الاهتمام الخاص الذي توليه لفرص العمل، مما يجعل محتوياتها تركز على هذا المجال
- يتم تقديم المحتويات بتنسيقات مختلفة، لتقديم تدريس متخصص في الفنون في ألعاب الفيديو تم تعديلها وفقًا لاحتياجات الطلاب.
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

"اصنع تصميمات لا تُنسى، وسيتذكر اللاعبون أعمالك الفنية وسترغب الشركات دائمًا في الاعتماد عليك"

الفن أمر أساسي في لعبة الفيديو،
يمكنك أن تصبح المصمم العظيم المقبل"

فكر في لعبة الفيديو المفضلة لديك: ستكون هذه المحاضرة الجامعية هي الخطوة الأولى للعمل على مشروع كهذا.

إذا كان لديك الكثير من الأفكار ولكنك لا تعرف كيفية التعبير عنها، فمع هذا المؤهل العلمي ستحققها.

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

مع هذه المحاضرة الجامعية في الفن في ألعاب الفيديو، سيتمكن الطالب من الحصول على جميع المهارات اللازمة لمواجهة مشروع فني مطبق على ألعاب الفيديو، وكذلك تعلم كل تلك العمليات التي تتدخل في تصميم اللعبة، حتى يتمكنوا من التركيز بشكل فعال وأكثر ملاءمة لسوق العمل.

إذا كنت ترغب في العمل في إحدى الشركات الكبرى في هذا المجال فأنت بحاجة إلى التخصص، وهذه المحاضرة الجامعية هي السبيل للقيام بذلك"

الأهداف العامة

- التعرف على أنواع ألعاب الفيديو المختلفة ومفهوم طريقة اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل ألعاب الفيديو أو في إنشاء تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عملية إنتاج لعبة فيديو ومنهجية SCRUM لإنتاج المشروع
- تعلُّم أساسيات تصميم ألعاب الفيديو والمعرفة النظرية التي يجب أن يعرفها مصمم ألعاب الفيديو
- توليد الأفكار وإنشاء قصص ومؤامرات ونصوص مسلية لألعاب الفيديو
- التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للعبة الفيديو
- القدرة على إنشاء شركة ناشئة مستقلة للترفيه الرقمي

الأهداف المحددة

- معرفة النظرية الفنية ونظرية الألوان ونظرية الشخصيات والبيئات
- إنشاء رسومات معقدة وفن المفاهيم (concept art)
- الانغماس في الفن ثنائي الأبعاد للشخصيات والكائنات والبيئات باستخدام برامج Photoshop
- إنشاء كائنات وشخصيات وبيئات ثلاثية الأبعاد باستخدام Mudboxg 3D Studio Max
- التعرف على الأنماط الفنية للشخصيات والإعدادات، وكذلك أنواع الإعدادات وتمثيلها في الرسومات

"أهدافك في متناول يدك. سجل وابدأ طريقك في صناعة ألعاب الفيديو"

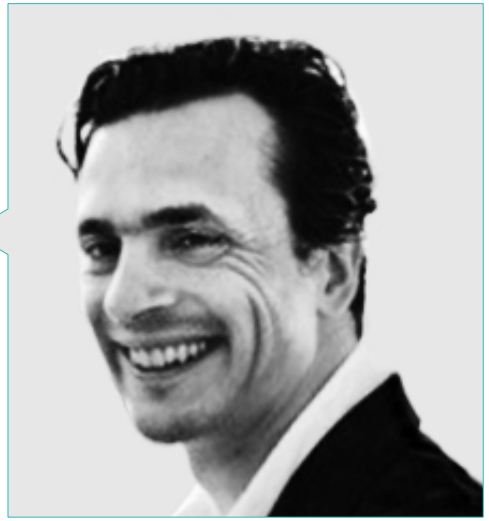
03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

لتقديم تعليم عالي المستوى، تم تعيين أفضل المعلمين الذين يمكنهم تقديم خبرة مباشرة في صناعة ألعاب الفيديو ومهنة الفنان في هذا المجال. بذلك سيتمكن الطالب من استخدام تلك الخبرة في حياته المهنية، بحيث يكون هناك نقل مباشر وفوري للمعرفة.

"أفضل المعلمين يرشدونك حتى
تتمكن من تحقيق ما تخطط للقيام به

هيكل الإدارة



أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

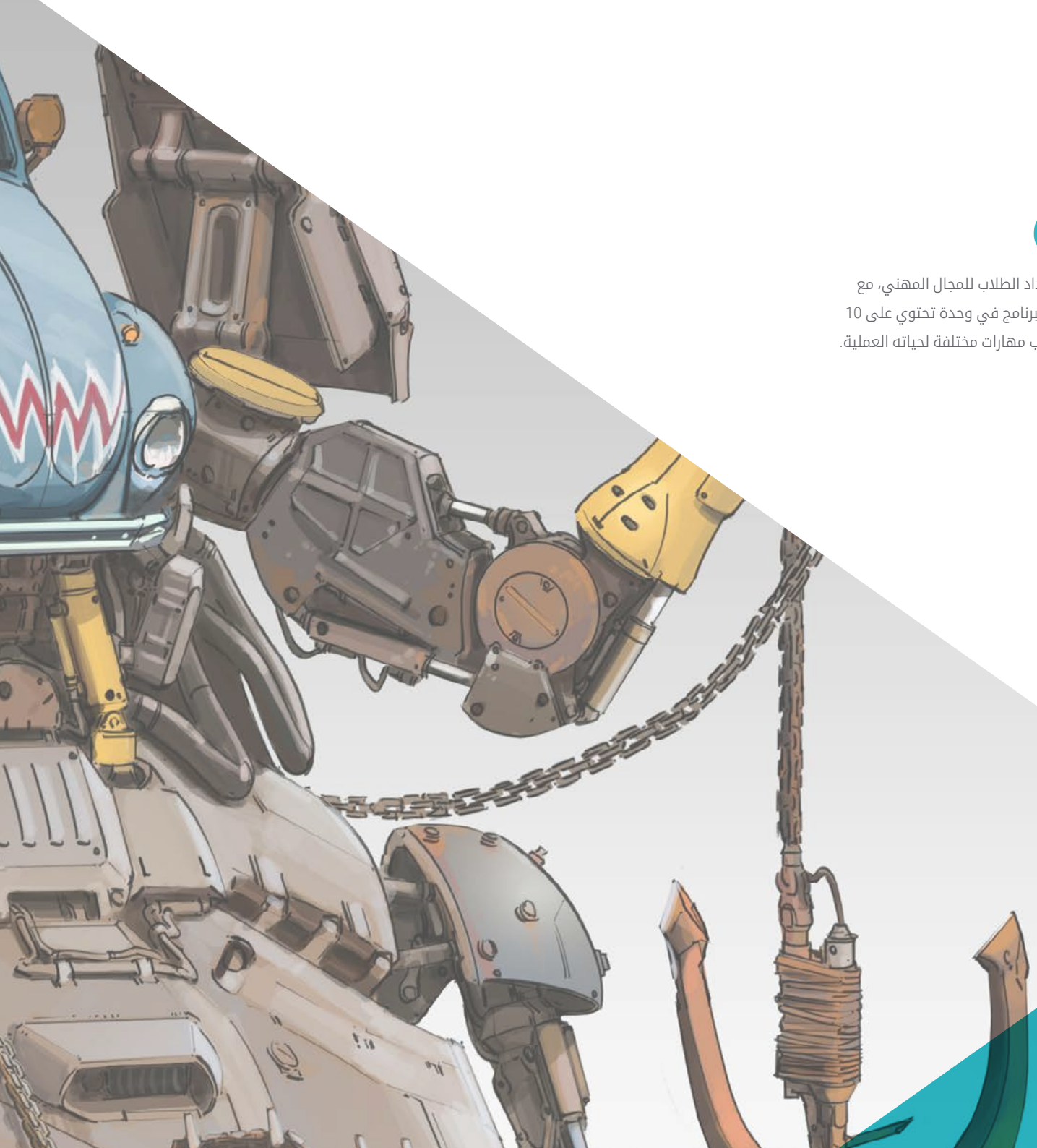
- مصمم سرد في استوديوهات Saona، إسبانيا
- مصمم السرد في Stage Clear Studios يطور منتجًا سريًا
- مصمم سردي في HeYou Games في مشروع«Youturbo»
- مصمم وكاتب سيناريو لمنتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة في Telefónica Learning Services و TAK و Bizpills
- مصمم مستوى نيلي لمشروع«Meatball Marathon"
- أستاذ السيناريو في ماجستير إنشاء ألعاب الفيديو بجامعة Málaga
- أستاذ ألعاب الفيديو في التصميم والإنتاج السردي داخل كرسي TAI السينمائي، مدريد
- أستاذ ورش عمل التصميم السردي والسيناريو، وفي إجازة تصميم ألعاب الفيديو في ESCAV، غرناطة
- بكالوريوس في فقه اللغة الإسبانية من جامعة غرناطة
- ماجستير في سيناريو الإبداع والتلفزيون من جامعة Rey Juan Carlos

فريق تعليمي ممتاز للمهنيين الذين
يرغبون في التقدم في حياتهم المهنية"

04

الهيكل والمحتوى

تم تصميم محتويات هذه المحاضرة الجامعية في الفن في ألعاب الفيديو خصيصًا لإعداد الطلاب للمجال المهني، مع الأخذ في الاعتبار أحدث التطورات في صناعة ألعاب الفيديو. تم تنظيم محتويات هذا البرنامج في وحدة تحتوي على 10 موضوعات تغطي مجموعة واسعة من المعرفة، بحيث يكون الطالب المتخرج قد اكتسب مهارات مختلفة لحياته العملية.



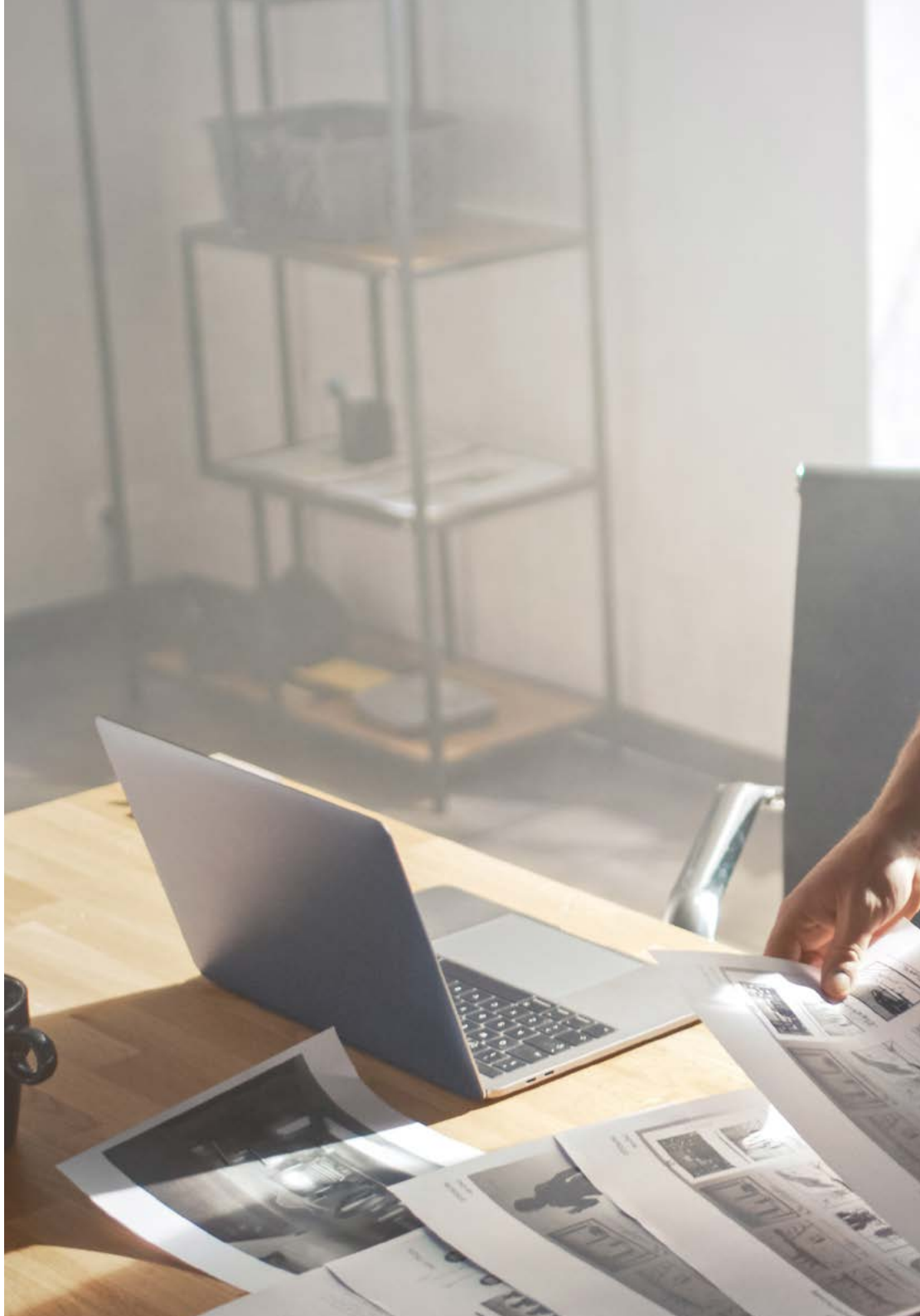
محتوى مصمم ليجعلك تتقدم على المستوى المهني"

الوحدة 1. الفن في ألعاب الفيديو

1.1. الفن
1.1.1. الأساس الفني
2.1.1. نظرية اللون
3.1.1. Software
2.1. مفهوم الفن (Concept Art)
1.2.1. الرسم التقريبي
2.2.1. مفهوم الفن (Concept Art)
3.2.1. التفاصيل
3.1. سيناريوهات لألعاب الفيديو
1.3.1. السيناريوهات غير المعيارية
2.3.1. السيناريوهات المعيارية
3.3.1. الدعائم (Props) والأجسام المحيطة
4.1. التكييف
1.4.1. الخيالية
2.4.1. الواقعي
3.4.1. الخيال العلمي
5.1. الدعائم (Props) والأشياء
1.5.1. العضوي
2.5.1. اللاعضوي
3.5.1. التفاصيل
6.1. الشخصيات وعناصر ألعاب الفيديو
1.6.1. إنشاء الشخصية
2.6.1. إنشاء بيئات ألعاب الفيديو
3.6.1. إنشاء الأشياء والدعائم (Props)

7.1. نمط الكرتون
1.7.1. الرسوم المتحركة (Cartoon)
2.7.1. المانغا (Manga)
3.7.1. الواقعية المفرطة
8.1. أسلوب المانغا (Manga)
1.8.1. شخصية المانغا الكرتونية
2.8.1. رسم بيئة المانغا
3.8.1. رسم المانغا الأجسام
9.1. الأسلوب الواقعي
1.9.1. رسم شخصية واقعية
2.9.1. البيئة الواقعية
3.9.1. الأشياء الواقعية
10.1. التفاصيل النهائية
1.10.1. اللمسات الأخيرة
2.10.1. التطور والأسلوب
3.10.1. التفاصيل والتحسينات

"شركات تطوير ألعاب الفيديو تبحث عنك. لا تجعلهم ينتظرون واحصل على المؤهل العلمي"



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.

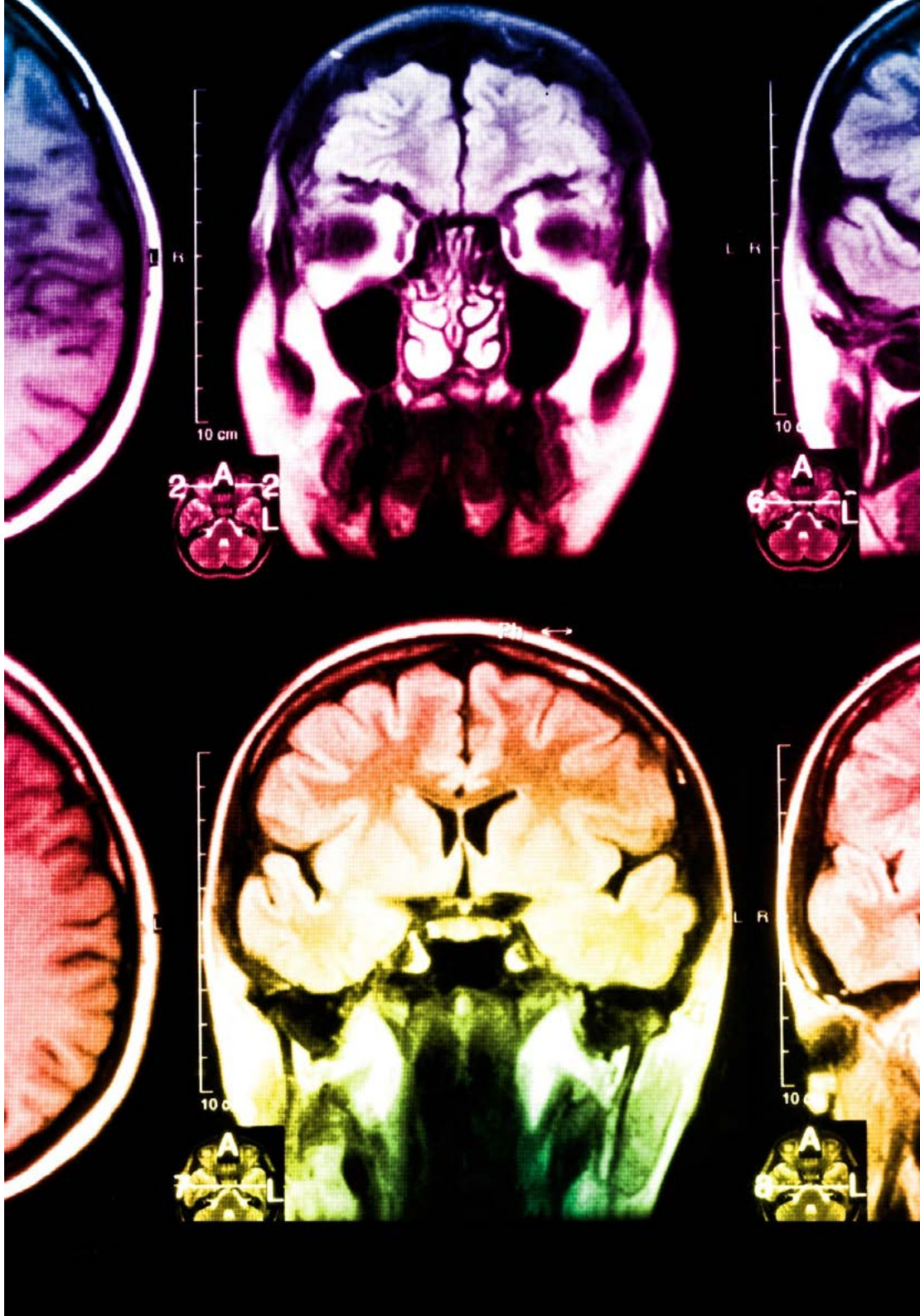
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

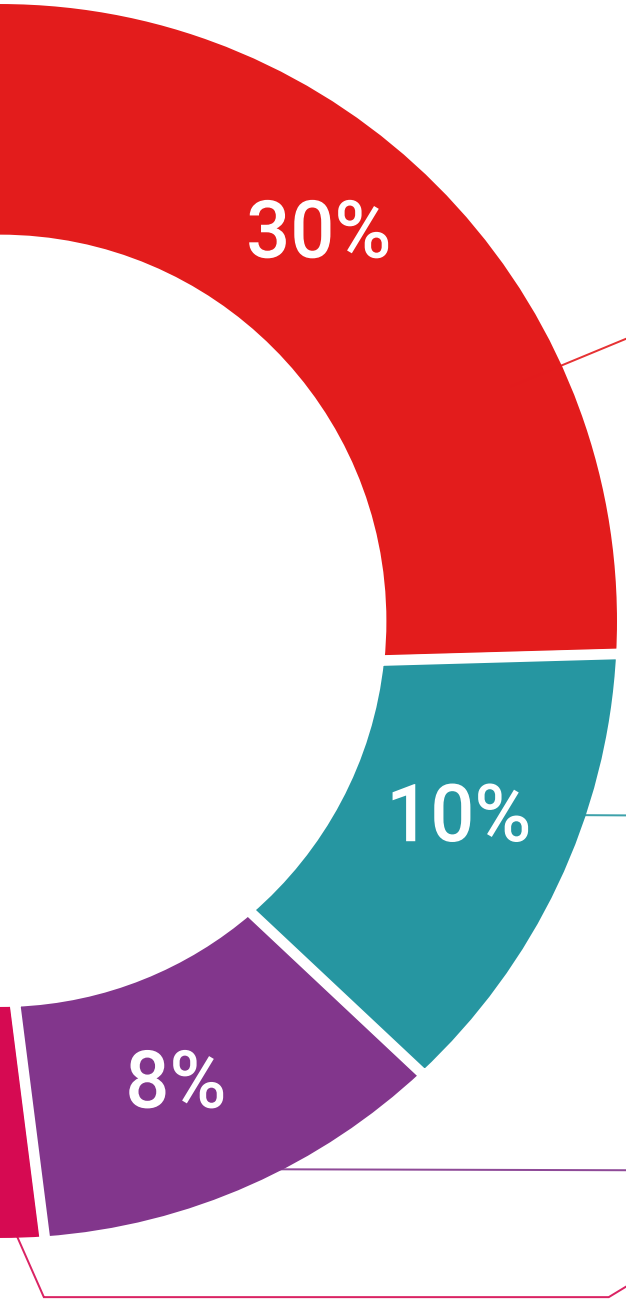
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

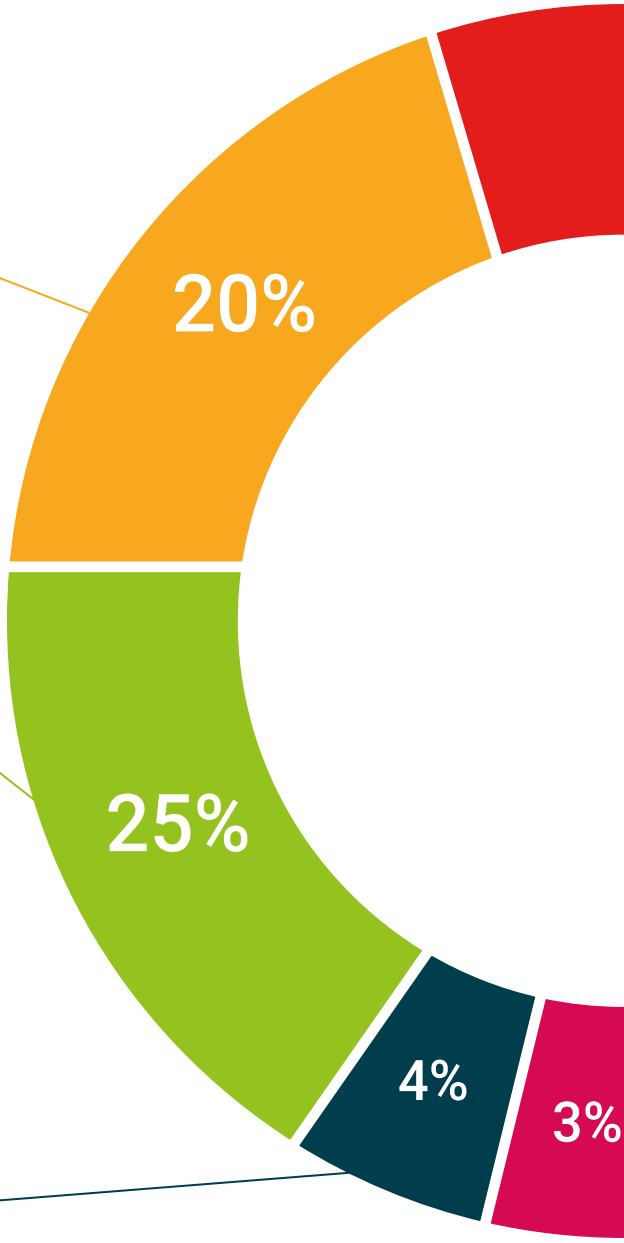
ملخصات تفاعلية

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 هذه المحاضرة الجامعية في الفن في ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي **المحاضرة الجامعية في الفن في ألعاب الفيديو** على البرنامج 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 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 جامعية في الفن في ألعاب الفيديو**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **150 ساعة**

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

الفن في 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

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.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
الفن في ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

محاضرة جامعية
الفن في ألعاب الفيديو

الجامعة التيكنولوجية
tech