محاضرة جامعية
إدارة الشركات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
إدارة الشركات الإبداعية

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

رابط الدخول إلى الموقع الالكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/creative-business-management

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

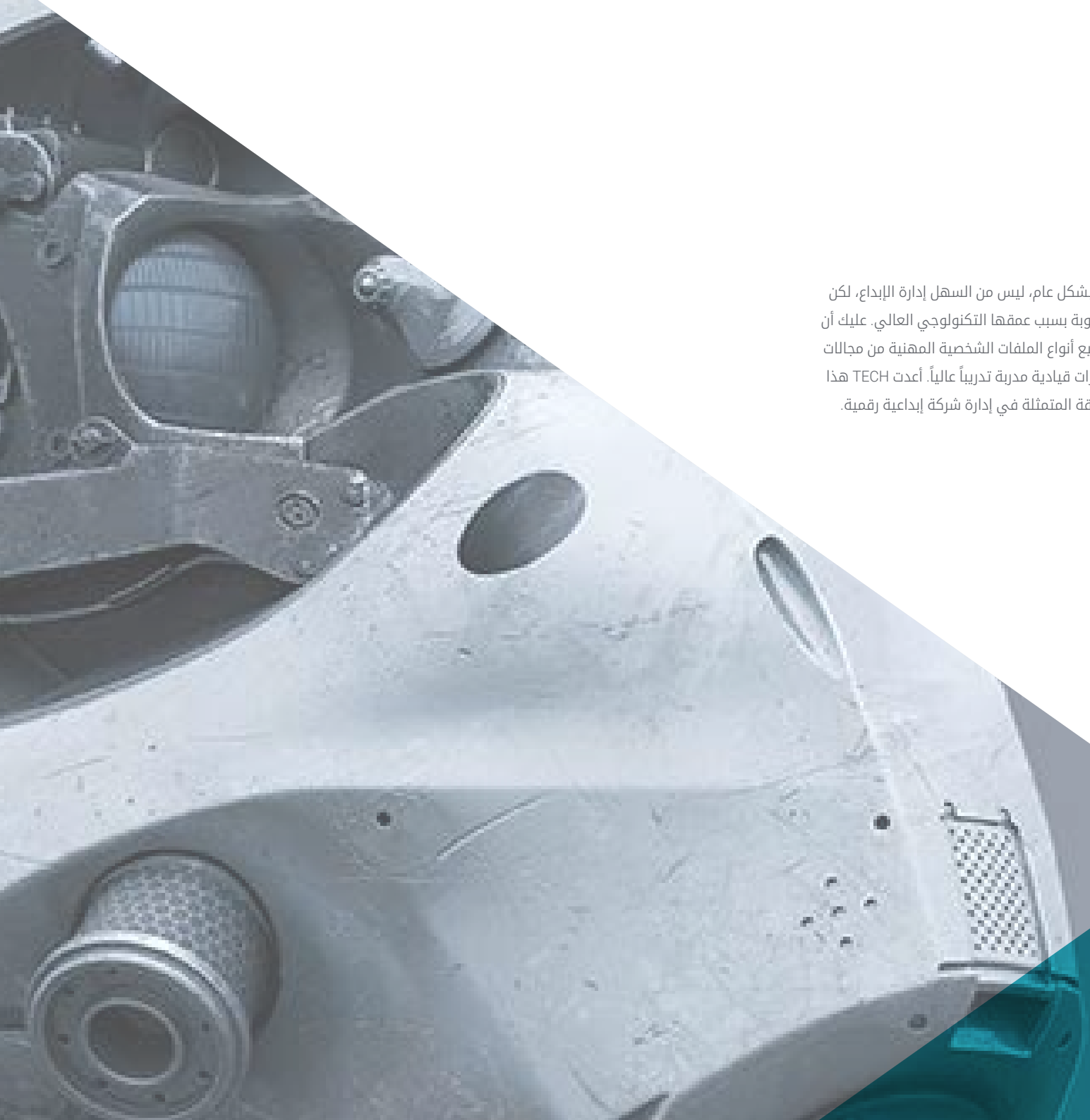
02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 18

05
المنهجية
صفحة 22

06
المؤهل العلمي
صفحة 30



01

المقدمة

إن إدارة الشركات الإبداعية في مجال ألعاب الفيديو ليس بالأمر السهل. بشكل عام، ليس من السهل إدارة الإبداع، لكن عند الحديث عن منتجات معقدة مثل عناوين الترفيه الرقمية، تضاف الصعوبة بسبب عمقها التكنولوجي العالي. عليك أن تعرف كيفية التنسيق بين المبرمجين والمصممين وفناني الجرافيك وجميع أنواع الملفات الشخصية المهنية من مجالات متعددة التخصصات، الأمر الذي يتطلب أن يتمتع قائد هذه الشركة بمهارات قيادية مدربة تدريباً عالياً. أعدت TECH هذا المؤهل العلمي لإرشاد كل محترف في ألعاب الفيديو إلى المهمة الشاقة المتمثلة في إدارة شركة إبداعية رقمية.

إن قيادة فرق ألعاب الفيديو ليست بالأمر السهل، ولكن لديك السلوك اللازم. أضف الكفاءة اللازمة مع محاضرة جامعة من TECH في إدارة الشركات الإبداعية"

شخصيات مثل Shigeru Miyamoto أو Phil Spencer أو Hideo Kojima هم عظماء في صناعة ألعاب الفيديو بفضل مهاراتهم القيادية الرائعة على رأس فرق التطوير المعقدة للغاية. إن تعلم إدارة لعبة فيديو لا يعني فقط معرفة كيفية القيام بذلك، ولكن أيضًا مراعاة المستخدمين الذين سيلعبونها، أو تسهيل الإبداع داخل بيئة العمل أو وضع المشتري في قلب كل استراتيجية وقرار يتم اتخاذه .

لتكوين هذا النوع من الشخصيات القيادية، بالإضافة إلى قدر كبير من الخبرة، هناك حاجة إلى معرفة محددة ومنهجية محددة يعرف القائد من خلالها كيفية توجيه موظفيه بكفاءة. بذلك ستضمن إنتاجاً خالياً من المشاكل والتعقيدات التي تجعل الأمر صعباً.

لجميع المحترفين في عالم ألعاب الفيديو والذين يرغبون في الحصول على تعليم جيد في القيادة وإدارة الشركات، قامت TECH بتطوير البرنامج التالي، مع محتوى عملي عالي من المنهجيات المبتكرة والمعرفة المفيدة عند الإدارة والتنسيق والتوجيه مع لعبة فيديو كبيرة ناجحة مجموعات التنمية.

هذا المؤهل العلمي، الذي يتضمن مشاركة مدير ضيف دولي، لديه أيضًا إمكانية التدريس بالكامل بتنسيق عبر الإنترنت، مما يسمح للطالب بالوصول إلى المواد التعليمية الكاملة وتكييف دراسته مع الاهتمامات والالتزامات الشخصية أو المهنية.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في إدارة الشركات الإبداعية** على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- التحليل الشامل والمفصل للمستهلك: فهمه ومعرفة ما يريده وتقديم الحلول له
- منهجيات مختلفة يمكن من خلالها إجراء تحليل قوي للسوق، مع إيلاء اهتمام خاص لشخصية المشتري
- ابحث عن الموارد والتقنيات التي تساعد الطالب على اكتساب قدر أكبر من الاستقلالية في نهاية المحاضرة الجامعية
- تدريب فعال يضمن اكتساب الطالب المهارات والقدرات الأساسية لإدارة الشركات الإبداعية
- دعم متخصص من فريق تدريسي خبير في هذا المجال
- مرونة مطلقة للوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> ستكون قائدًا عظيمًا لجميع فرق العمل لديك بفضل المعرفة التي ستحصل عليها في هذه المحاضرة الجامعة من TECH"

سجل الآن في هذه المحاضرة الجامعية في إدارة الشركات الإبداعية ولا تفوت الفرصة لتصبح الشخصية المرجعية في الصناعة"

إذا كنت تعتقد أنك يمكن أن تصبح الرئيس التنفيذي التالي لشركة Nintendo أو Sony أو Xbox، فأنت في المكان المناسب لبدء طريقك نحو النجاح.

سترى كيف تزيد توقعاتك الوظيفية من خلال الحصول على تعليمات متخصصة في إدارة الشركات الإبداعية.

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.

بفضل محتوى البرنامج من الوسائط المتعددة المُعد بأحدث التقنيات التعليمية، سوف يسمحون للمهني بتعلم سياقي، أي بيئة محاكاة ستوفر تعليماً غامرًا مبرمجًا للتدريب في مواقف حقيقية.

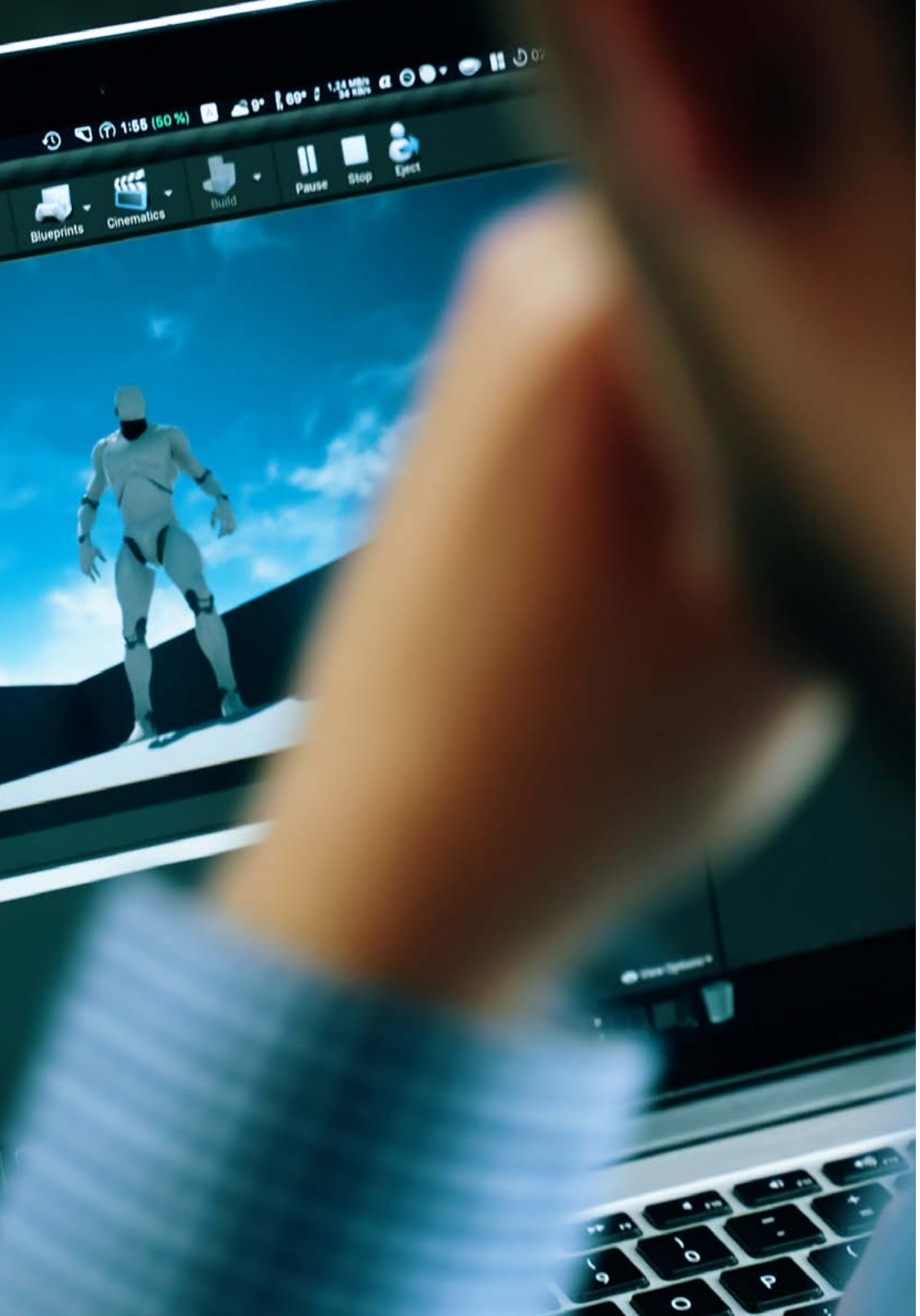
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

تقوم المحاضرة الجامعة من TECH في إدارة الشركات الإبداعية بإرشاد طلابها إلى المفاتيح الأكثر أهمية للقيادة والتنسيق في الصناعات الإبداعية للغاية مثل ألعاب الفيديو. من خلال مواضيع مختلفة، سوف يتعلم الطالب أحدث المنهجيات التي يمكن من خلالها تحقيق أهدافهم المهنية. تضمن TECH الجودة والكفاءة المهنية لشهاداتها بفضل الأهداف الموجهة والمحددة جيدًا.

تتوافق أهدافك المهنية مع أهداف TECH: استخدم
إمكاناتك الكاملة وكن أفضل قائد في صناعة ألعاب الفيديو"



الأهداف العامة

- فهم أهمية العميل كشخصية مركزية في أي استراتيجية عمل
- التدريس لمواجهة التحديات وقرارات العمل التي سيواجهها الطالب في المستقبل
- توفير الأدوات والمنهجيات المفيدة التي يبرز بها الطالب في سوق العمل
- توفير الاستقلالية للطالب لتشجيع استباقيته وحل المشكلات ذاتيًا
- معرفة الاستراتيجيات التي يمكن من خلالها إدارة احتياجات العملاء بكفاءة
- توفير أحدث الموارد والتقنيات البحثية للطالب لمواصلة التعلم في المستقبل

الأهداف المحددة

- فحص السياق الحالي الذي يعمل فيه المستخدم وتعرف على كيفية تغيره في الآونة الأخيرة
- تغطية الاستراتيجيات المختلفة التي يمكن من خلالها تلبية احتياجات المستخدم المذكور
- معرفة كيفية تنفيذ الاستراتيجيات والمنهجيات المختلفة للبرنامج في الصناعة الإبداعية
- إعداد الطالب للقيادة الفعالة والكفؤة لشركة التصميم الإبداعي

> سوف تتعلم كيفية وضع العميل في مركز استراتيجية الشركة، وكسب الشهرة والمكانة الجيدة من جمهورك المستهدف"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع أعضاء هيئة التدريس المسؤولون عن إعداد محاضرة جامعة من TECH في إدارة الشركات الإبداعية بخبرة واسعة في قيادة العديد من الكيانات في مجال الإبداع، لذا فإن خبرتهم الخاصة وعملهم المهني الجيد يضمن جودة المحتويات التي يتم تدريسها. سيتم دعم الطلاب من قبل خبراء سيرشدونهم في طريقهم نحو النجاح الوظيفي، من خلال المحتوى المتطور الذي سيميزهم على المستوى الشخصي والمهني.

لديك متخصصون أصليون في إدارة الشركات الإبداعية
إلى جانبك ولن يترددوا في مساعدتك في كل ما تحتاجه"

المدراء الدوليون المستضافون

أ. Mark Young هو خبير مشهور عالميًا ركز مسيرته البحثية على الصناعة الترفيهية. قد حصلت نتائجه على العديد من الجوائز، بما في ذلك جائزة لمسيرته في المحاسبة والإدارة لعام 2020، والتي تمنحها جمعية المحاسبة الأمريكية. بالمثل، فقد فاز ثلاث مرات لمساهماته في الأدب الأكاديمي في هذه المجالات.

كان من أبرز المعالم في حياته المهنية نشر دراسة"النرجسية والمشاهير" بالتعاون مع الدكتور Drew Pinsky. قام هذا النص بتجميع بيانات مباشرة من شخصيات سينمائية أو تلفزيونية مشهورة. اصبح الكتاب الأكثر مبيعًا، حيث قام الخبير بتحليل السلوكيات النرجسية لنجوم السيلولويد وكيف تم تطبيعها في وسائل الإعلام الحديثة. في الوقت نفسه، تم تناول تأثير هذه الأمور على الشباب المعاصر.

طوال حياته المهنية أيضًا، تعمق Young في التنظيم والتركيز في صناعة السينما. على وجه التحديد، فقد بحث في نماذج للتنبؤ بنجاح الأفلام الكبرى في شباك التذاكر. بالمثل، فقد قدم مساهمات فيما يتعلق بالمحاسبة على أساس النشاط وتصميم أنظمة التحكم. على وجه الخصوص، يبرز تأثيرها المعترف به في تنفيذ الإدارة الفعالة القائمة على بطاقة الأداء المتوازن.

بالمثل، ميز العمل الأكاديمي أيضًا حياته المهنية، مما أدى إلى اختياره لقيادة كرسي أبحاث George Bozanic Holman G. Hurt في مجال الرياضة والترفيه. بالمثل، فقد عقد مؤتمرات وشارك في برامج دراسية تتعلق بالمحاسبة والصحافة والاتصالات. في الوقت نفسه، ربطته دراساته الجامعية والدراسات العليا بجامعات أمريكا الشمالية المرموقة مثل بيتسبرغ وأوهايو.

د. Young, S. Mark

- مدير كرسي Holman G. Hurtg George Bozanic في مجال الرياضة والترفيه
- المؤرخ الرسمي لفريق التنس للرجال بجامعة جنوب كاليفورنيا
- باحث أكاديمي متخصص في تطوير النماذج التنبؤية لصناعة السينما
- شارك في تأليف كتاب"النرجسية والمشاهير"
- دكتوراه في العلوم المحاسبية من جامعة Pittsburgh
- ماجستير في المحاسبة من جامعة ولاية أوهايو
- بكالوريوس في الاقتصاد من كلية Oberlin
- عضو مركز التميز في التدريس

بفضل TECH، ستتمكن من التعلم مع
أفضل المحترفين في العالم"

هيكل الإدارة

د. Velar Lera, Margarita

- خبيرة استشارية في الاتصالات في مجال الموضة
- الرئيسة التنفيذية لشركة Forfashion Lab
- مديرة التسويق المؤسسي في SGNGroup
- مستشارة الاتصالات المؤسسية في LLYC
- مستشارة اتصالات والعلامة التجارية freelance
- مديرة الاتصالات بجامعة Villanueva
- مدرسة في الدراسات الجامعية المرتبطة بالتسويق
- دكتورة في الاتصالات من جامعة Carlos III بمدريد
- بكالوريوس الاتصال السمعي البصري من جامعة كومبلوتنسي بمدريد
- MBA الأزياء من ISEM Fashion Business School

الأساتذة

د. Bravo Durán, Sandra

- الرئيسة التنفيذية لتجربة المستخدم في Myme
- الرئيسة التنفيذية ومؤسسة شركة Ch2 Abroad & Events
- عالمة اجتماعية في المرصد السياحي ل Salamanca
- المستشارة الرقمية في Everis
- باحثة في Runroom
- أستاذة الماجستير في إدارة الأزياء والتسويق الفاخر والماجستير في إدارة العلامات التجارية الفاخرة في MSMK - كلية مدريد للتسويق
- دكتوراه في الإبداع التطبيقي من جامعة Navarra
- شهادة في علم الاجتماع من جامعة Salamanca
- درجة البكالوريوس في الاقتصاد من جامعة Salamanca
- ماجستير تنفيذي في إدارة أعمال الموضة من جامعة Navarra

"اغتنم الفرصة للتعرف على أحدث التطورات في هذا الشأن لتطبيقها على ممارستك اليومية"

04

الهيكل والمحتوى

تنقسم وحدة التدريس التي يتكون منها هذا البرنامج إلى 10 موضوعات. تجمع هذه جميع المواد التعليمية بطريقة مباشرة وواضحة، مدعومة بالعديد من الأمثلة العملية والحالات الحقيقية والموارد السمعية والبصرية بحيث تكون الدراسة خفيفة ولكنها فعالة للطالب. سوف يتعلم الطالب قضايا مثل السياق الحالي للمستخدمين، أو التركيز على الإنسان، أو التفكير التصميمي، أو رؤى المستخدم أو نماذج المشتري المختلفة، من بين أمور أخرى.

مع كل هذه المواد التعليمية عالية الجودة، لن يكون هناك جانب يفلت من قيادتك وإدارتك لشركات ألعاب الفيديو"

الوحدة 1. إدارة الشركات الإبداعية

1.1. المستخدم في السياق الحالي
1.1.1. تغير المستهلك في الآونة الأخيرة
2.1.1. أهمية البحث
3.1.1. تحليل التوجهات
2.1. استراتيجية مع الشخص في المركز
1.2.1. استراتيجية محورها الإنسان (Human Centric)
2.2.1. مفاتيح وفوائد كونها محورها الإنسان (Human Centric)
3.2.1. الحالات الناجحة
3.1. البيانات في استراتيجية محورها الإنسان (Human Centric)
1.3.1. البيانات في استراتيجية محورها الإنسان (Human Centric)
2.3.1. قيمة البيانات
3.3.1. نظرة 360º للعملاء
4.1. تنفيذ استراتيجية محورها الإنسان (Human Centric) في الصناعة الإبداعية
1.4.1. تحويل المعلومات المتفرقة إلى معرفة العملاء
2.4.1. تحليل الفرصة
3.4.1. استراتيجيات ومبادرات التعظيم
5.1. منهجية محورها الإنسان (Human Centric)
1.5.1. من البحث إلى النماذج الأولية
2.5.1. نموذج الألماس المزدوج: العملية والمراحل
3.5.1. الأدوات
6.1. التفكير في التصميم (Design thinking)
1.6.1. التفكير في التصميم (Design thinking)
2.6.1. المنهجية
3.6.1. تقنيات وأدوات التفكير في التصميم (Design thinking)

7.1. مكانة العلامة التجارية في ذهن المستخدم
1.7.1. تحليل المواقع
2.7.1. الأنماط
3.7.1. المنهجية والأدوات
8.1. أفكار المستخدم (User Insights) في الشركات الإبداعية
1.8.1. Insights (أفكار) وأهميتها
2.8.1. رحلة العميل (Customer Journey) وأهمية خريطة الرحلة (Journey Map)
3.8.1. تقنيات البحث
9.1. ملف تعريف المستخدم (النماذج الأصلية وشخصية المشتري)
1.9.1. النماذج الأولية
2.9.1. شخصية المشتري
3.9.1. منهجية التحليل
10.1. موارد وتقنيات البحث
1.10.1. التقنيات في السياق
2.10.1. تقنيات التصور والإبداع
3.10.1. تقنيات التباين الصوتي

"أنت تستحق أن تحصل على منصب أفضل بكثير في مجال عملك. إن المؤهل العلمي من TECH يجعلك أقرب إلى هذا الحلم المنشود"

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.

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.

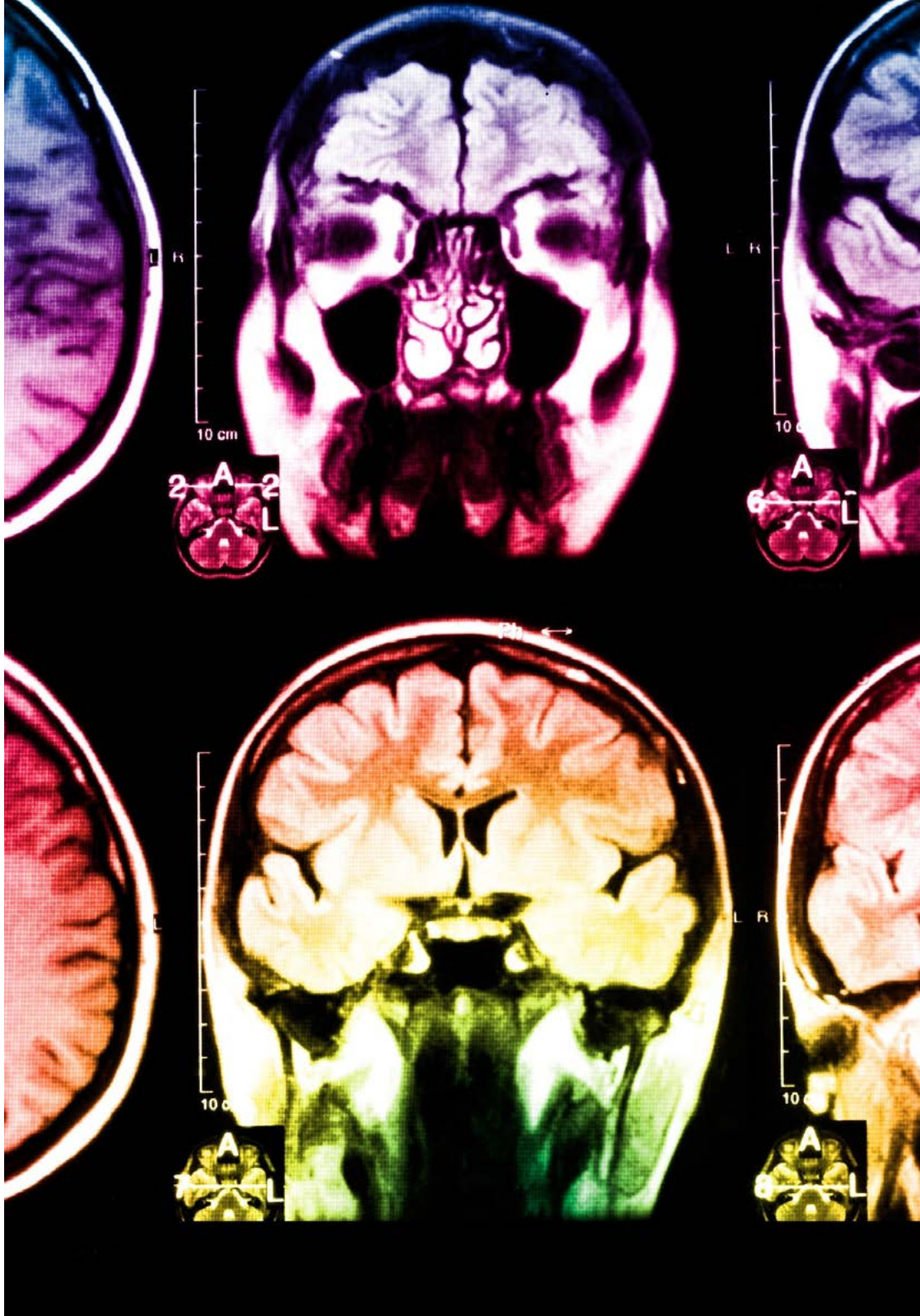
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

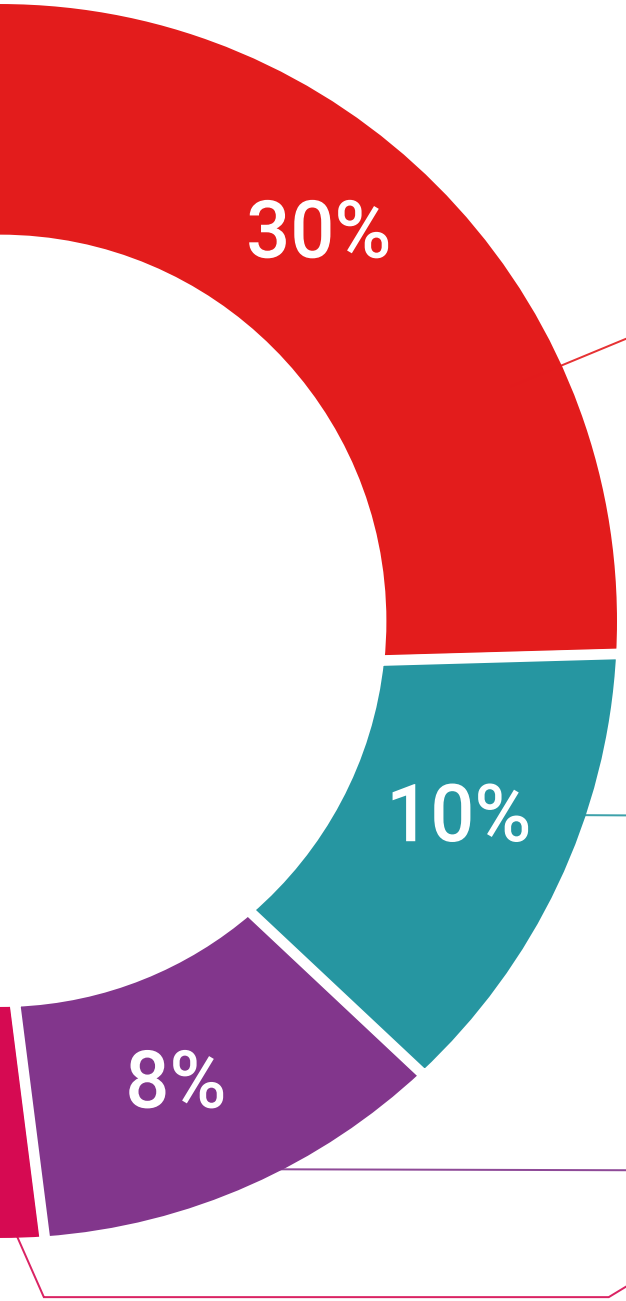
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

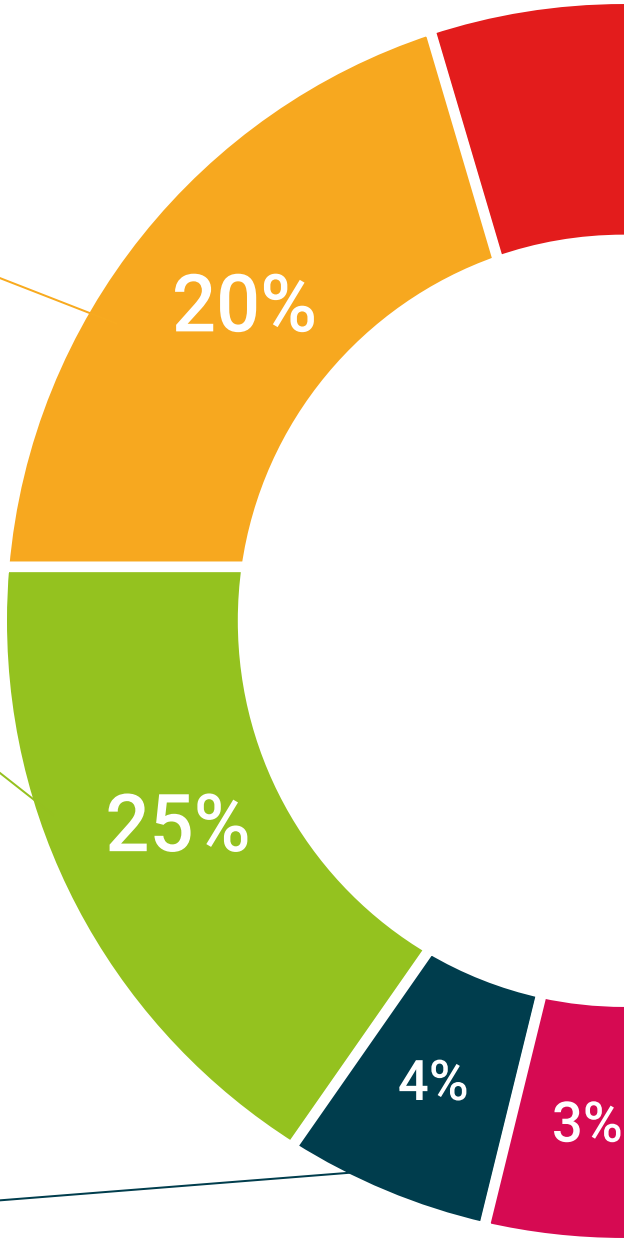
ملخصات تفاعلية

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 إدارة الشركات الإبداعية 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 ال **محاضرة الجامعية في إدارة الشركات الإبداعية** على البرنامج العلمية الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل ال **محاضرة الجامعية** 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 الجامعية في إدارة الشركات الإبداعية**

طريقة: **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

إدارة الشركات الإبداعية

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
إدارة الشركات الإبداعية

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

محاضرة جامعية
إدارة الشركات الإبداعية

الجامعة التيكنولوجية
tech