محاضرة جامعية
الصناعات الإبداعية

الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
الصناعات 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 الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/creative-industries

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

تتمتع الصناعات الإبداعية بأهمية كبيرة في مجتمع اليوم بسبب تأثيرها الثقافي وحتى الاقتصادي على العديد من الأسواق. إذا ركزنا على صناعة ألعاب الفيديو، فإن هذا التأثير سيكون أكبر، لأنه قطاع يدر مليارات الدولارات كل عام. لهذه الأهمية، فمن الضروري معرفة خصوصيات وعموميات صناعة ألعاب الفيديو كقطاع إبداعي. لهذا السبب، طورت TECH المؤهل التالي، الذي يرشد الطالب إلى واقع الصناعة الإبداعية الحالية بالكامل، وبالتالي يزودهم برؤية عالمية للقطاع.

لكي نفهم نجاح ألعاب الفيديو، يجب علينا أولاً أن نعرف تأثير الصناعة الإبداعية على المجتمع. تعلمها بفضل هذه المحاضرة الجامعية من TECH"

كونها صناعة تبلغ قيمتها مليون دولار، فإن قوة تأثير ألعاب الفيديو على جوانب متعددة من المجتمع هائلة. على المستوى الاقتصادي، فهو قطاع به العديد من فرص العمل وفرص كبيرة للنمو، بينما على المستوى الثقافي فإن بعض ألعاب الفيديو قادرة على التأثير في اتجاهات وأزياء المجتمع نفسه.

في هذه الحالة، من الضروري لأي محترف في صناعة ألعاب الفيديو أن يعرف كيف وصلت إلى هذا المستوى من الأهمية. من خلال دراسة تفصيلية لتأثير الصناعات الإبداعية على البيئة المحيطة بها، يمكن فهم مدى نجاح ألعاب الفيديو على المستوى الدولي.

قامت TECH بتطوير هذا المؤهل العلمي للاستجابة لهذه الحاجة للمحترفين في قطاع ألعاب الفيديو، والذين بفضل هذه الدورة الجامعية في الصناعات الإبداعية سيكونون قادرين على الحصول على رؤية أكثر عالمية وفهم أكثر اكتمالاً لنجاح ألعاب الفيديو.

علاوة على ذلك، يتمتع الطالب بميزة القدرة على تلقي هذا التعليم بالسرعة التي تناسبه، حيث إن الحضور في الفصول الدراسية أو في أي مركز مادي ليس ضروريًا. إنها فرصة للتخصص من خلال 10 صفوف دراسية متقدمة يقدمها مدير ضيف دولي. جميع المواد التعليمية متاحة للتنزيل طوال مدة البرنامج، بحيث يمكن للطالب إنشاء جداول دراسية خاصة به تتكيف مع احتياجاته الشخصية والمهنية.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في الصناعات الإبداعية** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في توجيه وإدارة الشركات الإبداعية
- 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 المنهجيات المبتكرة في العمل الإبداعي في شركات ألعاب الفيديو
- 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

تعرف بشكل مباشر على أهمية الصناعات الإبداعية من خلال هذه المحاضرة الجامعية و10 صفوف دراسية متقدمة التي يقدمها خبير دولي مرموق"

ستكون قادرًا على معرفة وفهم كل جوانب المجتمع التي سيؤثر عليها عملك، وستكون قادرًا على التكيف مع الظروف المتغيرة للسوق"

في هذه المحاضرة الجامعية لديك الفرصة لبدء حياتك المهنية في عالم ألعاب الفيديو بالطريقة الصحيحة.

من خلال الفهم الكامل للصناعات الإبداعية، ستتمكن من مواكبة متطلبات السوق وإنشاء ألقاب ناجحة للغاية.

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

الهدف من المحاضرة الجامعية من TECH في الصناعات الإبداعية هو إرشاد الطالب إلى الواقع الكامل لصناعة ألعاب الفيديو وتأثيرها على الواقع الاجتماعي الحالي. من خلال مواضيع متنوعة تحلل جميع جوانب الصناعة الإبداعية، سيكتسب الطالب سلسلة من المعرفة الأساسية للعمل وحتى قيادة الفرق في مجال ألعاب الفيديو.

تعد هذه المحاضرة الجامعية في الصناعات الإبداعية فرصة جيدة لاكتساب المعرفة الحيوية التي ستساعدك في رحلتك عبر صناعة ألعاب الفيديو"

الهدف العام

- تقديم المعرفة المفيدة لتخصص الطلاب، وتزويدهم بالمهارات اللازمة لتطوير وتطبيق الأفكار الأصلية في عملهم الشخصي والمهني.
- فهم كيف أصبح الإبداع والابتكار محركات الاقتصاد
- حل المشاكل في بيئات جديدة وفي سياقات متعددة التخصصات في مجال إدارة الإبداع
- دمج معرفتهم المكتسبة مع معرفة الآخرين، وصياغة الأحكام والتفكير بناءً على المعلومات المتاحة في كل حالة
- معرفة كيفية إدارة عملية إنشاء الأفكار الجديدة ووضعها موضع التنفيذ حول قضية معينة
- اكتساب معرفة محددة لإدارة الشركات والمنظمات في السياق الجديد للصناعات الإبداعية
- امتلاك أدوات لتحليل الواقع الاقتصادي والاجتماعي والثقافي الذي تتطور فيه الصناعات الإبداعية وتتحول اليوم
- اكتساب المهارات اللازمة لتطوير وتطوير ملفهم المهني في بيئات الأعمال وريادة الأعمال
- الحصول على المعرفة لتنفيذ إدارة الشركات والمنظمات في السياق الجديد للصناعات الإبداعية
- تنظيم وتخطيط المهام باستخدام الموارد المتاحة لمواجهتها في مساحات مؤقتة دقيقة
- استخدام المعلومات والاتصالات الجديدة كأدوات تدريبية وتبادل الخبرات في مجال الدراسة
- تطوير مهارات الاتصال، المكتوبة والشفوية، بالإضافة إلى تقديم عروض تقديمية احترافية فعالة في الممارسة اليومية
- اكتساب مهارات أبحاث السوق والرؤية الإستراتيجية والمنهجيات الرقمية والإبداع المشترك

الأهداف المحددة

- التعمق في معرفة الصناعات الإبداعية الجديدة
- التعرف بشكل متعمق على ثقل الصناعات الإبداعية على المستوى الاقتصادي
- التعمق في الفنون البصرية والمسرحية
- الحصول على معرفة متعمقة حول التراث التاريخي والطبيعي والثقافي

بفضل منهج دراسي عالي المستوى ودعم طاقم تدريس من الدرجة الأولى، ستصبح خبيرًا في الصناعات الإبداعية"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع أعضاء هيئة التدريس المسؤولين عن هذه المحاضرة الجامعية في الصناعات الإبداعية بقدرات مهنية عالية في هذا المجال، وذلك بفضل خبرتهم الواسعة في قيادة مختلف الشركات والمشاريع في مجال الإبداع. نتيجة لذلك، يستفيد الطالب من التدريس على أعلى مستوى، والذي يتضمن خبرة المعلمين الخاصة ومعرفتهم المهنية، وهي الصفات التي سيتمكن الطالب من تقديرها في جودة المواد التعليمية المقدمة.

مع هذا التخصص في الصناعات الإبداعية، ستكون متقدمًا على المرشحين الآخرين لدخول عالم ألعاب الفيديو"

المدير الدولي المُستضاف

أ. Mark Young هو خبير مشهور عالميًا ركز مسيرته البحثية على صناعة الترفيه. 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 و Holman G. Hurt في مجال الرياضة والترفيه. بالمثل، فقد عقد مؤتمرات وشارك في برامج دراسية تتعلق بالمحاسبة والصحافة والدعاية. 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، يمكنك التعلم من أفضل المحترفين في العالم"

هيكل الإدارة

د. Velar Lera, Margarita

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

الأساتذة

أ. Sanjosé, Carlos

- أخصائية التسويق الرقمي
- مدير التسويق الرقمي في Designable
- رئيس القسم التسويق الرقمي في MURPH
- مدير التسويق الرقمي في Gramos 25
- رئيس المحتوى في Unánime Creativos
- بكالوريوس في الإعلان والعلاقات العامة من الجامعة CEU Cardenal Herrera

د. San Miguel Arregui, Patricia

- باحثة خبيرة في التسويق الرقمي
- مؤسسة ومديرة Digital Fashion Brands
- باحثة ومشاركة في دراسات التسويق
- مؤلفة كتاب Influencer Marketing
- مؤلفة المنشورات الأكاديمية في المجلات المرموقة
- متحدثة منتظمة في الندوات والمؤتمرات الوطنية والدولية حول الاتصال والتسويق
- مدرسة في الدراسات الجامعية والدراسات العليا
- دكتوراه في التسويق الرقمي لشركة أزياء من جامعة Navarra
- بكالوريوس في الإعلان والعلاقات العامة من جامعة كومبلوتنسي بمدريد
- MBA في الأزياء التنفيذية من قبل ISEM

04

الهيكل والمحتوى

يأخذ المنهج الدراسي للمحاضرة الجامعية من TECH في الصناعات الإبداعية جولة في جميع الجوانب ذات الصلة بهذا القطاع المبتكر، وفهم ثقله الاقتصادي، وسياقه العالمي، والتراث الثقافي الذي يولده، وارتباطاته بالاقتصاد الإبداعي، من بين موضوعات أخرى لا تقل أهمية عنهم. سوف يساعد الطالب في حياته المهنية. بالإضافة إلى ذلك، فإن الهيكل منظم للغاية، مع تقسيمات إلى موضوعات ومواضيع فرعية يمكن الوصول إليها بسهولة لتسهيل عمل الدراسة.

رحلة أكاديمية كاملة عبر كل ما تحتاج لمعرفته
حول الصناعات الإبداعية»

الوحدة 1. الصناعات الإبداعية الجديدة

1.1. الصناعات الإبداعية الجديدة
1.1.1. من الصناعة الثقافية إلى الصناعة الإبداعية
2.1.1. الصناعات الإبداعية اليوم
3.1.1. الأنشطة والقطاعات التي تشكل الصناعات الإبداعية
2.1. الثقل الاقتصادي للصناعات الإبداعية اليوم
1.2.1. المساهمة
2.2.1. محركات النمو والتغيير
3.2.1. آفاق العمل في الصناعات الإبداعية
3.1. السياق العالمي الجديد للصناعات الإبداعية
1.3.1. صورة معمقة للصناعات الإبداعية في العالم
2.3.1. مصادر تمويل الصناعات الإبداعية في كل دولة
3.3.1. حالات عملية: نماذج الإدارة والسياسات العامة
4.1. التراث الطبيعي والثقافي
1.4.1. التراث التاريخي والثقافي
1.4.2. المنتجات والخدمات المشتقة من المتاحف والمواقع الأثرية والتاريخية والمناظر الطبيعية الثقافية
3.4.1. التراث الثقافي غير المادي
5.1. الفنون البصرية
1.5.1. الفنون التشكيلية
2.5.1. التصوير
3.5.1. الحرف
6.1. الفنون التمثيلية
1.6.1. المسرح والرقص
2.6.1. الموسيقى والمهرجانات
3.6.1. المعارض والسيرك
7.1. الوسائط السمعية البصرية
1.7.1. الأفلام والتلفزيون والمحتوى السمعي البصري
2.7.1. الراديو وpodcasts ومحتوى الاستماع
3.7.1. ألعاب الفيديو

8.1. المنشورات الحالية
1.8.1. الأدب والمقال والشعر
2.8.1. دور نشر
3.8.1. الصحافة
9.1. الخدمات الإبداعية
1.9.1. التصميم والأزياء
2.9.1. الهندسة المعمارية وتنسيق الحدائق
3.9.1. الدعاية
10.1. اتصالات الاقتصاد الإبداعي أو الاقتصاد البرتقالي
1.10.1. نمط التتالي دوائر متحدة المركز
2.10.1. Spillovers (الآثار التبعية) الإبداعية والإنتاجية والمعرفة
3.10.1. الثقافة في خدمة الاقتصاد الإبداعي

"سيكون لديك فهم مفيد جدًا لوسائل الإعلام والفنون وتراث الصناعات الإبداعية، مما سيعزز جودة عملك في قطاع ألعاب الفيديو"

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **el 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.

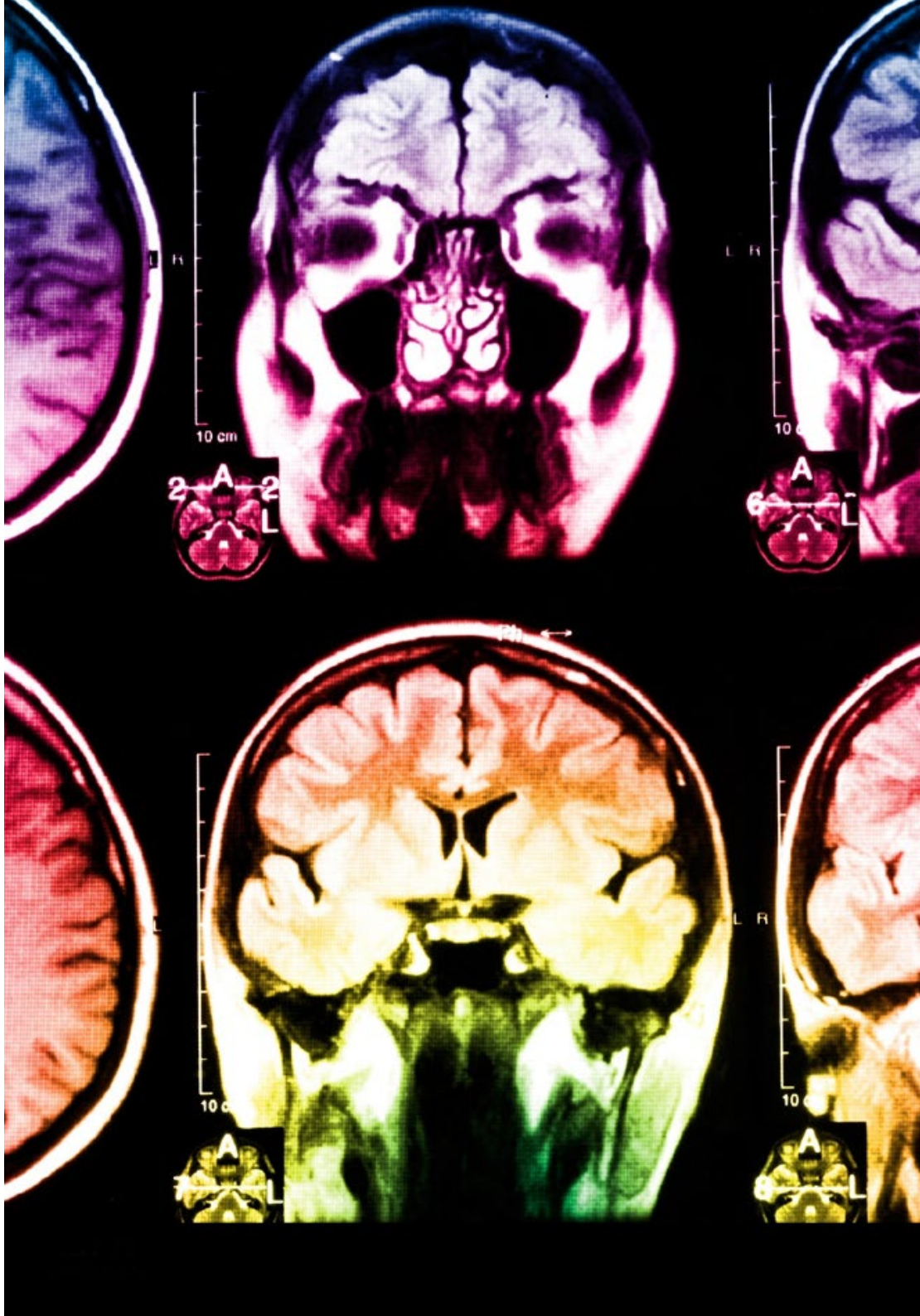
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

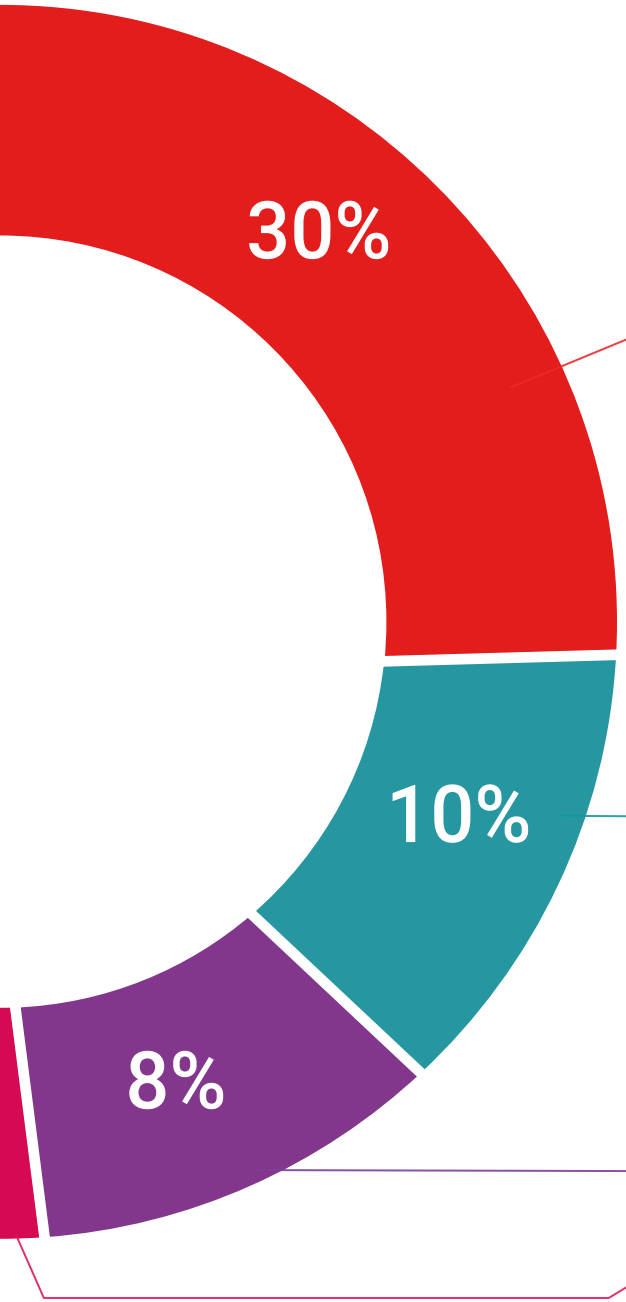
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

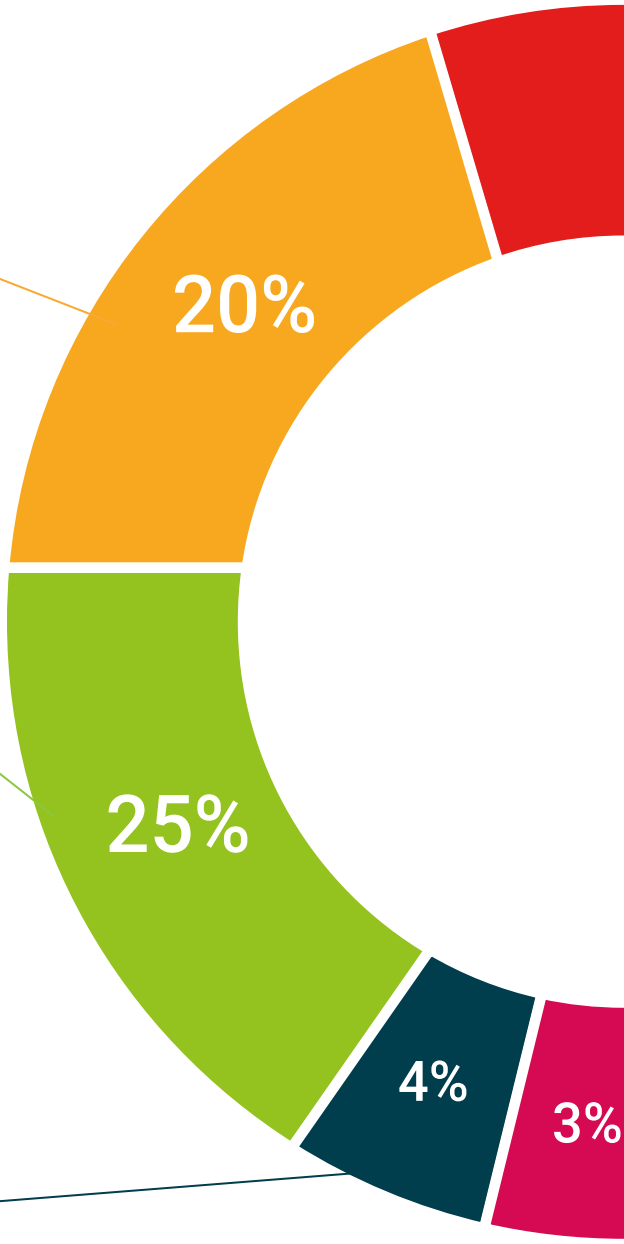
سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل. حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في الصناعات الإبداعية بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

هذه **محاضرة جامعية في الصناعات الإبداعية** على البرنامج العلمي 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 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 جامعية في الصناعات الإبداعية**

اطريقة: **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

الصناعات 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

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

*تصديق الهاية ابوستيل. 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
الصناعات الإبداعية

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

محاضرة جامعية
الصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية