محاضرة جامعية
التسويق الرقمى لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
التسويق الرقمى لألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 أسبوع**
- 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/digital-marketing-video-games

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الهيكل والمحتوى
صفحة 12

04
المنهجية
صفحة 16

05
المؤهل العلمي
صفحة 24

01

المقدمة

تعتبر صناعة ألعاب الفيديو من أهم الصناعات في السوق الحالية. تحرك ألعاب الفيديو مبلغًا كبيرًا من المال ولديها مئات الملايين من المستخدمين حول العالم. وبالتالي، فهو مجال معقد يتم فيه نشر عشرات الألعاب الجديدة كل أسبوع، مما يجعل من الصعب جدًا التميز عنه. لهذا السبب، ترغب الشركات في أن يكون لديها متخصصون حقيقيون في التسويق يساعدون في نجاح الأعمال التي تنتجها. يقدم هذا المؤهل العلمى للطلاب أفضل محتوى ليصبحوا خبراء في التسويق الرقمي المطبق على ألعاب الفيديو، حتى يتمكنوا من العمل في الشركات الكبيرة في هذه الصناعة.

تخصص في التسويق الرقمي وقم بقيادة
ألعاب الفيديو الرائعة في المستقبل نحو النجاح"

الصناعة السمعية والبصرية أصبحت فى فترة ازدهارها. المنصات الإفتراضية Streaming والمسلسلات والأفلام وألعاب الفيديو هي خدمات ومنتجات يستهلكها مئات الملايين من الأشخاص حول العالم. إنها جزء أساسي من الترفيه على المستوى العالمي، وبالإضافة إلى ذلك، فإن الإنترنت والبيئة الرقمية جعلت جميع الجماهير مترابطة ببعضها البعض.

وبالتالي، فإن ضمان نجاح عمل ترفيهي في هذا المجال المعقد برمته أمر صعب تحقيقه، خاصة إذا كان مجال ألعاب الفيديو المحدد، هو الذي يتطلب معرفة محددة لنشر منتجاته والترويج لها بشكل صحيح.

لكل هذه الأسباب، يعد التسويق الرقمي أمرًا حيويًا لألعاب الفيديو. وبدون استراتيجية تسويقية مناسبة، قد تفشل اللعبة أو تفشل في تحقيق الأهداف المقترحة، مما يسبب بدوره صعوبات لشركتك.

تقدم هذه المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمي لألعاب الفيديو لطلابه إمكانية أن يصبحوا خبراء حقيقيين في هذه المادة وحتى يتمكنوا من التقدم مهنيًا والعمل في الشركات الكبيرة في الصناعة، مما يساعدهم على قيادة موظفيهم الجدد إلى النجاح فى ألعاب الفيديوهات الجديدة.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمى لألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في مستحضرات التجميل المطبقة على التغذية
- المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها، تجمع المعلومات العلمية والعملية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات للمناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> هذه المحاضرة الجامعية هو ما تحتاجه لتحقيق النجاح في صناعة ألعاب الفيديو"

يعد التسويق الرقمي أمرًا حيويًا لنجاح لعبة الفيديو:
تخصص واجعل نفسك أساسيًا في شركتك"

إذا كنت ترغب في دخول صناعة ألعاب الفيديو، ولكنك لا تعرف كيف، فهذا المؤهل الجامعى هو ما تبحث عنه.

لا تنتظر أكثر من ذلك: مع هذه المحاضرة الجامعية ستحقق تقدمًا كبيرًا.

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه على محترفين في هذا المجال، يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

إن محتوى الوسائط المتعددة الذي تم تطويره باستخدام أحدث التقنيات التعليمية سيتيح للمهني فرصة للتعلم الموضوعي والسياقي، أي في بيئة محاكاة ستوفر تأهيلا غامرًا مبرمجًا للتدريب في مواقف حقيقية.

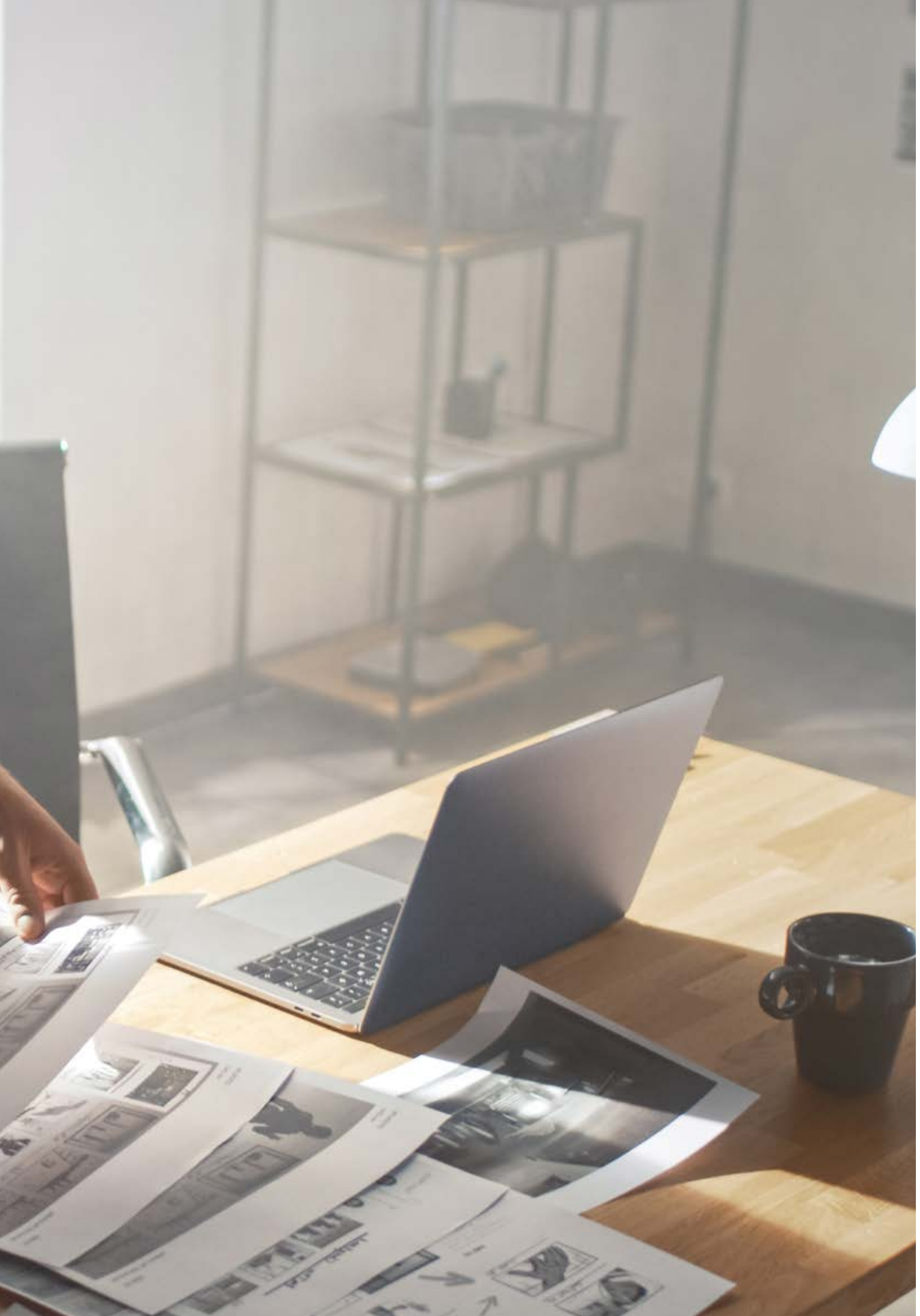
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي من خلاله يجب على المهني محاولة حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ خلال الدورة الاكاديمية. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

الهدف الرئيسي من هذه المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمي لألعاب الفيديو هو تزويد الطلاب بالمهارات اللازمة للتقدم مهنيًا وبالتالي يصبحوا خبراء كبار في هذا المجال، حتى يتمكنوا من العمل في أشهر الشركات في الصناعة بفضل المهارات الجديدة التى اكتسبوها. وبالتالي، فإن أولوية TECH الجامعة التكنولوجية هي تقريب الطلاب من أهدافهم وبهذها المؤهل العلمى سيكونون قادرين على تحقيقها.

ستحقق جميع أهدافك المهنية من خلال هذه المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمي لألعاب الفيديو"



الأهداف العامة

- تعلم كيفية العمل بطلاقة في البيئات الدولية حيث اللغة السائدة هي اللغة الإنجليزية
- معرفة كافة المصطلحات المتعلقة بعالم ألعاب الفيديو للمساهمة في تحقيق اندماج أفضل في فرق العمل العالمى
- إتقان أهم تقنيات الاتصال والتسويق التي يمكن تطبيقها على ألعاب الفيديو
- جعل لعبة الفيديو التي تم تطوير الخطة التسويقية عليها تحقق النجاح

> أفضل شركات ألعاب الفيديو في العالم سوف ترغب في الاعتماد عليك"

الأهداف المحددة

- توجيه إتقان اللغة الإنجليزية للعروض التقديمية الشفهية والتفاعلات اليومية والعمل الجماعي
- تطوير قدرة الطالب على التنقل في المحادثات الهاتفية أو الاجتماعات وجهًا لوجه والاجتماعات الافتراضية باللغة الإنجليزية
- معالجة القضايا الشائعة في هذه الصناعة مثل العنف ونمط الحياة المستقر أو الصحة العقلية
- التعمق في أنظمة التشغيل الحالية المختلفة واللغة الخاصة بكل منها
- التفكير في التحول الرقمي وذلك من وجهة نظر ابتكار الأعمال والإدارة المالية والإنتاج والتسويق وإدارة الموارد البشرية
- تحليل أداء الحكومة وإدارة تكنولوجيات المعلومات والاتصالات واللوائح التي تحكمها
- تعميق المعرفة بنظام إدارة الخدمة، ومعرفة المبادئ الأساسية UNE-ISO/IEC 20000-1، وهيكل سلسلة معايير ISO/IEC 20000 ومتطلبات أنظمة إدارة الخدمة (SGS)

03

الهيكل والمحتوى

تم تصميم هذه المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمي لألعاب الفيديو من قبل أفضل المتخصصين في هذا المجال، والذين لديهم خبرة واسعة في صناعة ألعاب الفيديو، لذا فهم يعرفون تمامًا ما تبحث عنه الشركات وكيفية تحقيق النجاح في هذا المجال. ولهذا السبب، فإن هذا المؤهل العلمى هو ما يحتاجه أي محترف تسويق للعمل مع الضمانات في هذا المجال.

المحتويات التى ستجعلك خبيرًا في التسويق
الرقمي لألعاب الفيديو موجودة هنا"

الوحدة 1. اللغة الإنجليزية لأجل ألعاب الفيديو

1.1. العرض الشفهى
1.1.1. الخطوات السابقة – مرحلة العرض
2.1.1. تقنيات فعالة لتقديم عرض جيد
3.1.1. استراتيجيات لمعالجة الأسئلة السابقة
2.1. حل المشاكل
1.2.1. تحليل FODA
2.2.1. تقديم مقترحات للحلول
3.2.1. دور الفكر الناقد في حل المشكلات
3.1. العمل كفريق
1.3.1. بريد الكتروني
2.3.1. التفاعلات اليومية مع زملاء العمل
3.3.1. أهمية العمل الجماعي في الفرق التى تعمل عن بعد
4.1. دور الاتصالات في الشركات العالمية
1.4.1. تقرير المشروع
2.4.1. المحادثة التليفونية
3.4.1. الاجتماعات الشخصية والافتراضية
5.1. المناظرات فى عالم ألعاب الفيديو
1.5.1. العنف
2.5.1. نمط الحياة المستقر وألعاب الفيديو
3.5.1. الصحة العقلية
6.1. الاخلاق في العالم التكنولوجي
1.6.1. الفجوة الرقمية
2.6.1. الحمل الزائد للمعلومات
3.6.1. دور الإعلان الخارجي في مجال ألعاب الفيديو
7.1. اعتبارات تاريخية
1.7.1. بدايات تطور ألعاب الفيديو
2.7.1. معالم تنمية كبيرة في عملية التسويق الشامل
3.7.1. دور ألعاب الفيديو في الولايات المتحدة في التسعينيات
8.1. التطوير وأحدث التطورات في البرمجيات الأنجلوسكسونية
1.8.1. الذكاء الاصطناعي: التحديات والأخبار للمبرمج
2.8.1. التفاعل والتعاون في ألعاب الفيديو
3.8.1. دور ألعاب الفيديو في السينما الأمريكية
9.1. الفعالية لأنظمة التشغيل
1.9.1. أنظمة تشغيل Xbox
2.9.1. أنظمة تشغيل البلاي ستيشن PlayStation
3.9.1. أنظمة تشغيل نينتندو
10.1. اللغة التقنية لألعاب الفيديو عبر الإنترنت
1.10.1. مفردات ألعاب الفيديو
2.10.1. الهياكل النحوية في ألعاب الفيديو
3.10.1. دور الصوت: قضايا النطق

الوحدة 2. أنظمة المعلومات

1.2. التحول الرقمي (1)
1.1.2. الابتكار في مجال الأعمال
2.1.2. إدارة الإنتاج
3.1.2. الإدارة المالية
2.2. التحول الرقمي (2)
1.2.2. التسويق
2.2.2. إدارة الموارد البشرية
3.2.2. نظام معلومات متكامل
3.2. دراسة الحالة
1.3.2. تقديم الشركة
2.3.2. منهجيات تحليل اكتساب تكنولوجيا المعلومات
3.3.2. تحديد التكاليف والفوائد والمخاطر
4.3.2. التقييم الاقتصادي للاستثمار

4.2. الحكومة وإدارة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
1.4.2. تعريف حكومة التكنولوجيات ونظم المعلومات
2.4.2. الفرق بين الحكومة وإدارة تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات
3.4.2. الإطارات بين الحكومة وإدارة تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات
4.4.2. المعايير بين الحكومة وإدارة تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات
5.2. الحكومة التعاونية فى إدارة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
1.5.2. ما هي الحكومة الجيدة التعاونية؟
2.5.2. خلفية حكومة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
3.5.2. معيار ISO/ ISO 38500: 2008 القياسى
4.5.2. تنفيذ الحكومة الرشيدة لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
5.5.2. حكومة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وأفضل الممارسات
6.5.2. الحكومة التعاونية الملخص والميول
6.2. أهداف التحكم في المعلومات والتقنيات ذات الصلة (COBIT)
1.6.2. إطار التطبيق
2.6.2. المجال: التخطيط والتنظيم
3.6.2. المجال: الاكتساب والتنفيذ
4.6.2. المجال: التسليم والدعم
5.6.2. المجال: الإشراف والتقييم
6.6.2. تطبيق دليل كوبيت
7.2. مكتبة البنية التحتية لتكنولوجيا المعلومات
1.7.2. مقدمة في مكتبة البنية التحتية لتقانة المعلومات
2.7.2. استراتيجية الخدمة
3.7.2. تصميم الخدمة
4.7.2. انتقال الخدمة
5.7.2. عملية الخدمة
6.7.2. تحسين الخدمة

8.2. نظام إدارة الخدمات
1.8.2. المبادئ الأساسية UNE-ISO/IEC 1-20000
2.8.2. هيكل سلسلة المعايير ISO/IEC 20000
3.8.2. متطلبات نظام إدارة الخدمة (SGS)
4.8.2. تصميم ونقل الخدمات الجديدة أو المعدلة
5.8.2. عمليات تقديم الخدمة
6.8.2. مجموعات العمليات
9.2. نظام إدارة البرنامج الفعال
1.9.2. تبرير الضرورة
2.9.2. الخلفيات
3.9.2. عرض المعيار 19770
4.9.2. تنفيذ الإدارة
10.2. إدارة استمرارية الأعمال
1.10.2. خطط استمرارية الأعمال
2.10.2. تنفيذ BCM

> لا يوجد برنامج أفضل لك لتحقيق النجاح في صناعة ألعاب الفيديو"

04

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.

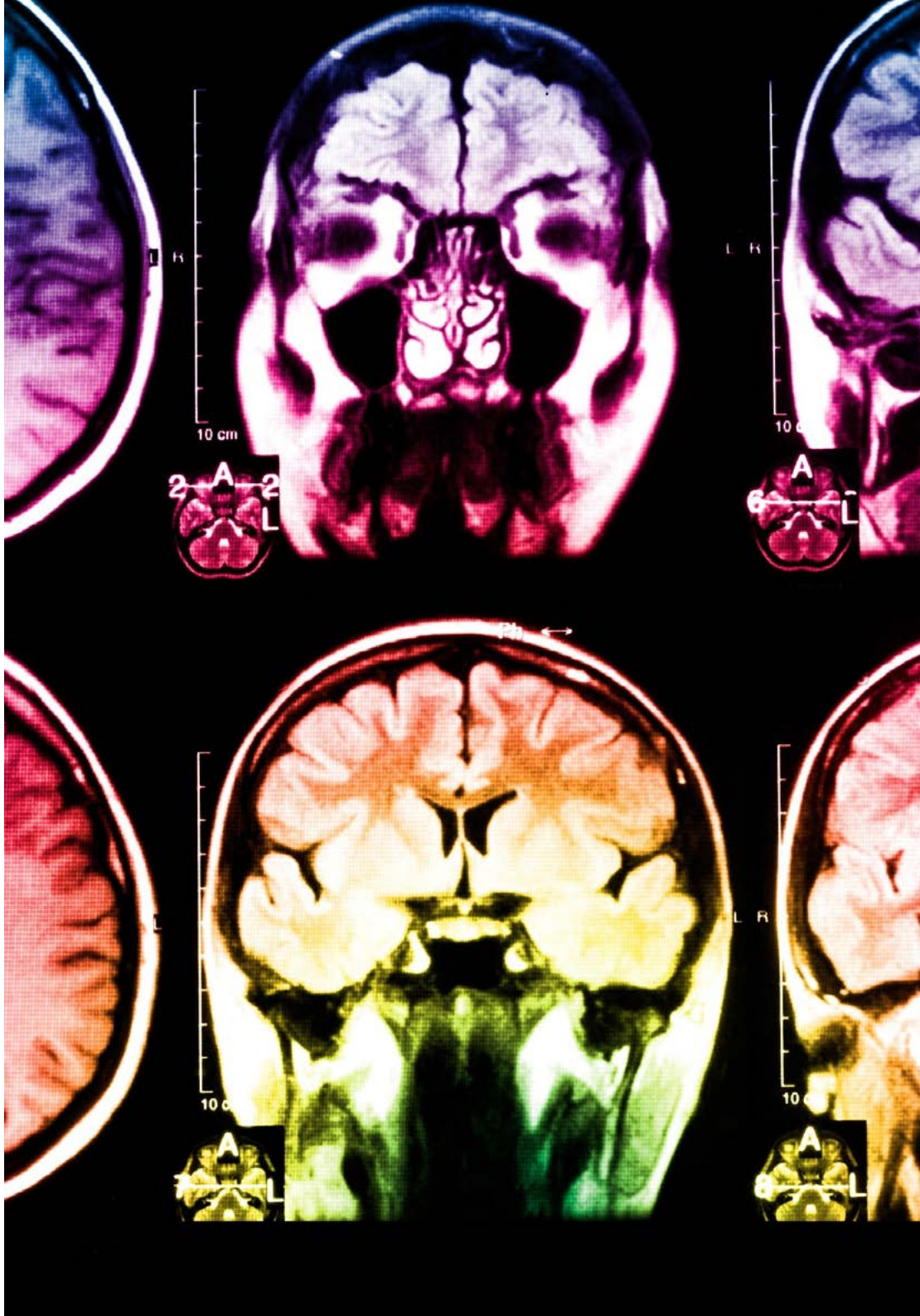
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

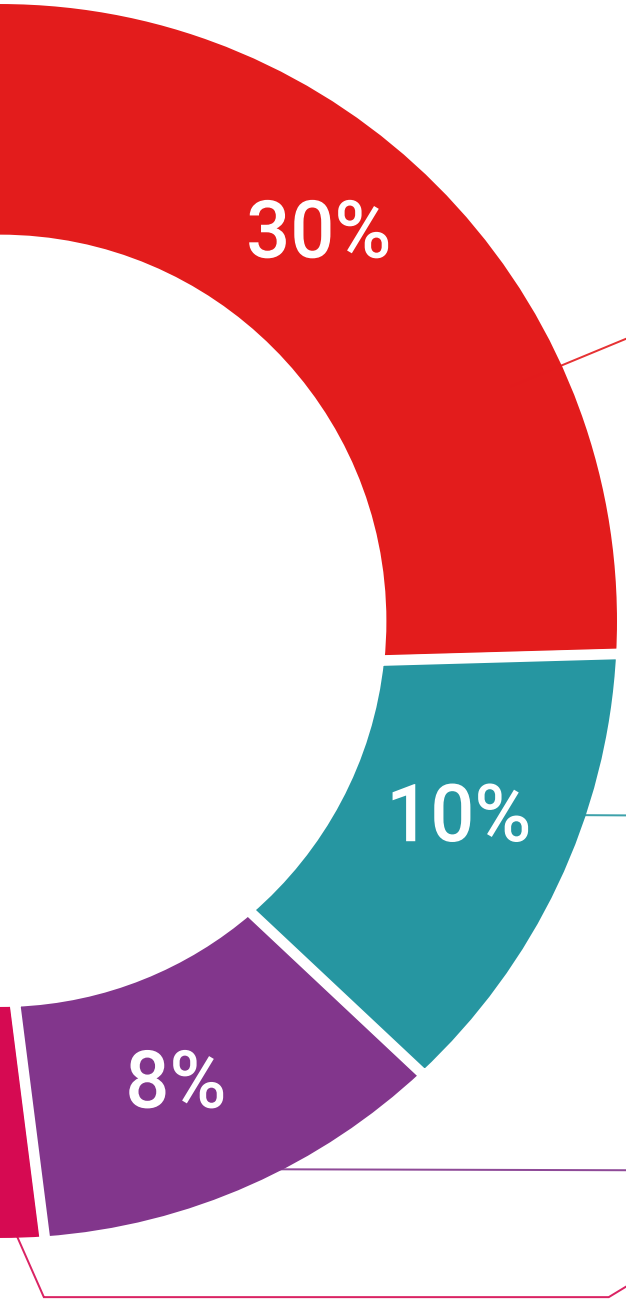
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

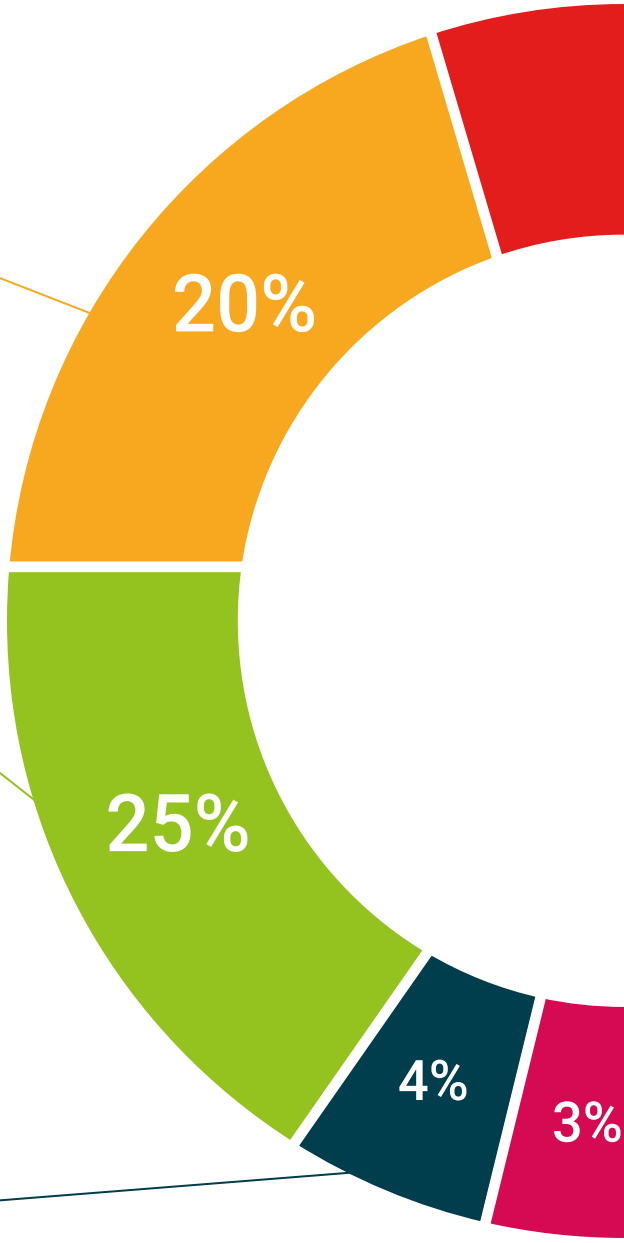
ملخصات تفاعلية

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن هذه المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمى لألعاب الفيديو التدريب الأكثر دقة وتحديثًا، بالإضافة إلى الحصول على مؤهل برنامج المحاضرة الجامعية الصادرعن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي درجة **محاضرة جامعية في التسويق الرقمى لألعاب 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 التسويق الرقمى لألعاب الفيديو**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **12 أسبوع**

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

التسويق الرقمى لألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 300
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
التسويق الرقمى لألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 أسبوع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

محاضرة جامعية
التسويق الرقمى لألعاب الفيديو

الجامعة التيكنولوجية
tech