محاضرة جامعية
التحولات الرقمية
والابتكار في الصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
التحولات الرقمية
والابتكار في الصناعات الإبداعية

- 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/digital-transformation-innovation-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

تعتبر ألعاب الفيديو رقمية بشكل بارز، لذا يجب أن تتمتع الشركات المخصصة لإنشائها ببنية تحتية متطورة للغاية ومعرفة بكل ما تستلزمه البيئة الرقمية. يشمل ذلك معرفة كيفية استخدام تقنية سلسلة الكتل (blockchain) أو البيانات الضخمة (big data) أو الذكاء الاصطناعي، وغيرها من العناصر التكنولوجية التي وجدت استخدامها في عالم ألعاب الفيديو بشكل أو بآخر. استجابة لهذه الحاجة إلى التعليم المتخصص والتكنولوجي في أحدث التطورات والتطورات، قامت TECH بتطوير هذا البرنامج الذي سيقوم الطالب من خلاله بالتحقيق بعمق في أحدث التقنيات والمنهجية الأكثر تطوراً.

من خلال التخصص في تقنيات مثل البيانات الضخمة أو الذكاء الاصطناعي، ستتمتع بميزة تنافسية في قطاع تعتبر فيه هذه التطورات ضرورية"

لقد أدت الثورة التكنولوجية التي أحدثها العالم الرقمي إلى ازدهار العديد من القطاعات، تحت حماية أشكال الترفيه الجديدة. كانت ألعاب الفيديو واحدة من أكثر القطاعات ازدهارًا بهذا المعنى، والتي عانت من نمو هائل على مدى العقود الماضية لدرجة أنها أصبحت تؤثر بشكل بارز على اقتصاد وثقافة المجتمعات.

نظرًا لكونه مجالًا تكنولوجيًا ذا أهمية خاصة ومنافسة عالية، فإن الطلب مستمر على المهنيين ذوي المعرفة المتقدمة بأحدث الابتكارات الرائدة. يمكن لعالم ألعاب الفيديو الاستفادة من أحدث التطورات التكنولوجية مثل الذكاء الاصطناعي أو البيانات الضخمة، المفيدة لتحسين تجربة المستخدم.

هكذا، قامت TECH بإعداد هذا المؤهل العلمي الكامل الذي يجمع بين المحركات الرئيسية للتحول الرقمي في هذا العقد والتي يمكن أن تكون مفيدة جدًا لمحترف ألعاب الفيديو عند البحث عن طريقة إبداعية لتطبيق استخدامها في مجال الترفيه الرقمي.

تتميز هذه المحاضرة الجامعية التي يشارك فيها مدير ضيف دولي مشهور بكونها متصلة بالإنترنت بالكامل، وهي ميزة للطالب الذي لا يتعين عليه التكيف مع جداول زمنية محددة مسبقًا أو حضور فصول ثابتة من أي نوع.

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

- تطوير أهم المفاهيم والفاعلين في التحول الرقمي حالياً
- التدريب على دمج المعرفة الخاصة في بيئات وأمثلة عملية حقيقية
- توسيع القدرات والكفاءات المستعرضة للطالب لتطوير سيرته الذاتية
- الحصول على المعرفة اللازمة لتنفيذ عملية التحول الرقمي مع التركيز على الجانب الإبداعي والمبتكر

انضم إلى الثورة الرقمية في قطاع ألعاب الفيديو من خلال هذه المحاضرة الجامعية التي تتم بالتعاون مع خبير عالمي مشهور"

في السنوات الأخيرة، أصبحت تقنية سلسلة الكتل (blockchain) أحد الأصول المهمة لقطاع ألعاب الفيديو الذي لا يزال غير مستغل ويتمتع بإمكانات نمو كبيرة"

بفضل البيانات الضخمة (big data)، ستتمكن من جمع البيانات من آلاف المستخدمين، وفهم طريقة لعبهم والتكيف مع متطلباتهم لتحسين تصورهم للعبة التي يلعبونها.

أنت على دراية بالثورة التي يمكن أن يحققها الذكاء الاصطناعي في قصة ألعاب الفيديو. تعلم كل خصوصياته وعمومياته في هذه المحاضرة الجامعية.

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 الرئيسي من هذا المؤهل العلمي من TECH هو إرشاد الطالب في أهم التطورات في التحول الرقمي والابتكار في الصناعات الإبداعية، مع التركيز بشكل خاص على تطبيقه المحتمل لألعاب الفيديو. من خلال سلسلة من الأهداف المحددة، يضمن الطالب اكتساب سلسلة من المعرفة والمهارات المحددة التي من شأنها أن تعمل على تعزيز حياتهم المهنية في صناعة الترفيه الرقمي.

من خلال المعرفة التي ستكتسبها في هذه المحاضرة الجامعية، ستتمكن من إضافة لمسة من الاحترافية المبتكرة إلى سيرتك الذاتية الشخصية"

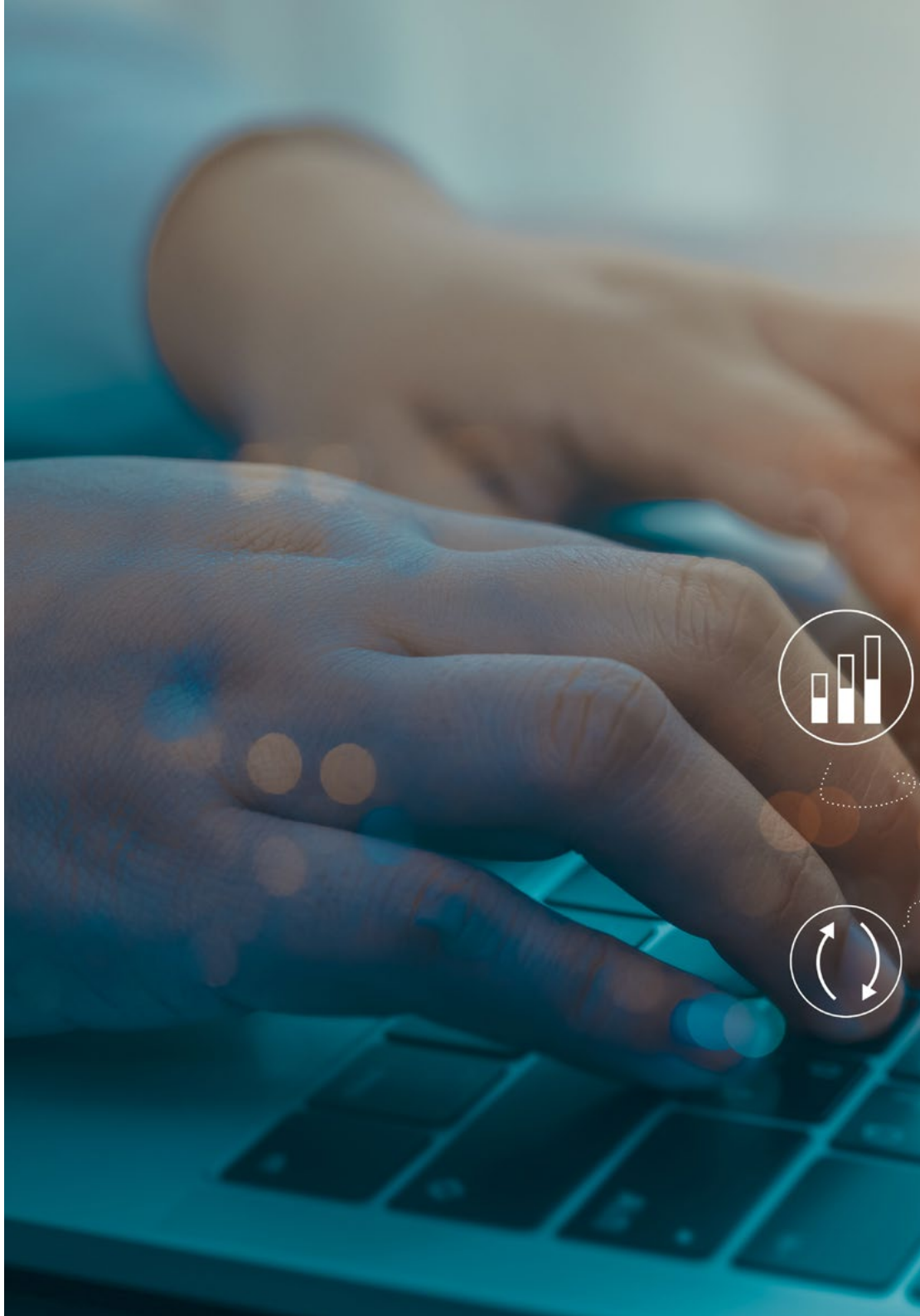
الأهداف المحددة

- التعرف بشكل مباشر على أفضل الأدوات والعمليات الحالية للتحول الرقمي
- فهم كيف أصبح الإبداع والابتكار المحركين الاقتصاديين الحاليين للتحول الرقمي
- تدريب الطالب على تطبيق منهجيات التحول الرقمي الحالية التي يمكن من خلالها الابتكار والتميز
- مساعدة الطلاب على اكتساب المهارات اللازمة لتطوير وتطوير ملفهم المهني في بيئات الأعمال وريادة الأعمال
- تطوير مهارات الاتصال، المكتوبة والشفوية، بالإضافة إلى تقديم عروض تقديمية احترافية فعالة في الممارسة اليومية
- تشجيع استباقية الطلاب حتى يكتسبوا المهارات العرضية الأساسية في سوق العمل
- إدارة عملية إنشاء الأفكار الإبداعية ووضعها موضع التنفيذ حول التحول الرقمي للشركات
- استخدام وإدارة تقنيات المعلومات والاتصالات الجديدة مثل أدوات التعلم وتبادل الخبرات في مجال الدراسة

الأهداف المحددة

- التعمق في المستقبل الرقمي للصناعة الإبداعية وكيفية التعامل مع التغييرات المحتملة التي تظهر
- فهم أن التحول الرقمي عملية مستمرة وتطورية يجب أن تكون في حركة مستمرة
- القيام بالإرشاد في التطبيق في البيئات الإبداعية للتقنيات الجديدة مثل الذكاء الاصطناعي أو Blockchain أو Big Data أو الروبوتات
- توسيع المعرفة حول نماذج الأعمال الجديدة القائمة على التسويق وتقديم الخدمات والمجتمعات

ستحقق مسيرتك المهنية قفزة نوعية بفضل تطبيقك الفعال لأحدث التقنيات في مجال ألعاب الفيديو"



03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تجمع هذه المحاضرة الجامعية في التحول الرقمي والابتكار في الصناعات الإبداعية فريقًا تدريسيًا يتمتع بخبرة واسعة ليس فقط في مجال الابتكار نفسه، ولكن أيضًا في استخدام وتطبيق التكنولوجيا المتطورة في مختلف قطاعات الصناعة الإبداعية.

بالتالي، يحصل الطالب على النصائح والتعاليم من المتخصصين الذين قاموا بالفعل بوضع المواد التعليمية المقدمة موضع التنفيذ، مما يدل على فعاليتها وتكيفها مع العصر الحالي.

بمساعدة محترفي TECH، سترتقي مسيرتك المهنية
في عالم ألعاب الفيديو إلى المستوى التالي"

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 Holmang George Bozanic 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

04

الهيكل والمحتوى

في برنامج TECH هذا، سيتم تدريس الطالب موضوعات مختلفة مثل البيانات الضخمة (big data)، أو سلسلة الكتل (blockchain)، أو Transmedia، أو النظم البيئية المختلفة لتعزيز ريادة الأعمال الرقمية، أو نماذج الأعمال المجانية والمتميزة الجديدة، أو المنهجيات المختلفة والمبتكرة لتعزيز الإبداع والابتكار داخل سياق الصناعات الإبداعية مثل ألعاب الفيديو. مؤهل علمي سيميز الطالب بلا شك لمعرفته المتخصصة والفريدة من نوعها.

من خلال موضوعات المواد التفصيلية، ستتمكن من إتقان التقنيات الجديدة الرئيسية التي ستسيطر على بيئات تطوير ألعاب الفيديو في السنوات القادمة"

الوحدة 1. التحول الرقمي في الصناعة الإبداعية

1.1. المستقبل الرقمي (Digital Future) للصناعة الإبداعية
1.1.1. التحول الرقمي
2.1.1. وضع القطاع ومقارنته
3.1.1. تحديات مستقبلية
2.1. الثورة الصناعية الرابعة
1.2.1. الثورة الصناعية
2.2.1. التطبيق
3.2.1. التأثيرات
3.1. عوامل التمكين الرقمية للنمو
1.3.1. الفعالية التشغيلية والتسريع والتحسين
2.3.1. التحول الرقمي المستمر
3.3.1. حلول وخدمات للصناعات الإبداعية
4.1. تطبيق البيانات الضخمة (Big Data) على الشركة
1.4.1. قيمة البيانات
2.4.1. البيانات في اتخاذ القرار.
3.4.1. الشركة التي تعتمد على البيانات (Data Driven Company)
5.1. التكنولوجيا المعرفية
1.5.1. الذكاء الاصطناعي والتفاعل الرقمي
2.5.1. إنترنت الأشياء والروبوتيات
3.5.1. ممارسات رقمية أخرى
6.1. استخدامات وتطبيقات تقنية Blockchain
1.6.1. Blockchain
2.6.1. القيمة بالنسبة لقطاع IICC.
3.6.1. تنوع المعاملات
7.1. كل القنوات وتطور سرد القصص
1.7.1. التأثير على القطاع
2.7.1. تحليل التحدي
3.7.1. التطور
8.1. النظم البيئية لريادة الأعمال
1.8.1. دور الابتكار ورأس المال الاستثماري
2.8.1. النظام البيئي الشركة الناشئة (Start-up) والوكلاء الذين يتكونون منه
3.8.1. كيفية تعظيم العلاقة بين الوكيل الإبداعي و الشركة الناشئة (Start-up)؟
9.1. نماذج الأعمال الابتكارية الجديدة
1.9.1. على أساس التسويق (المنصات والأسواق (marketplaces))
2.9.1. بناءً على تقديم الخدمات (نماذج Freemium أو Premium أو الاشتراك)
3.9.1. استنادًا إلى المجتمعات (من التمويل الجماعي (Crowdfunding) أو الشبكات الاجتماعية أو المدونات)
10.1. منهجيات تعزيز ثقافة الابتكار في الصناعة الإبداعية
1.10.1. استراتيجية الابتكار في المحيط الأزرق
2.10.1. استراتيجية الابتكار في Lean Star-up
3.10.1. استراتيجية الابتكار الرشيق

> محاضرة جامعية تمنحك الفرصة للنمو في مجال يتوق إلى وجود محترفين مثلك "

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.

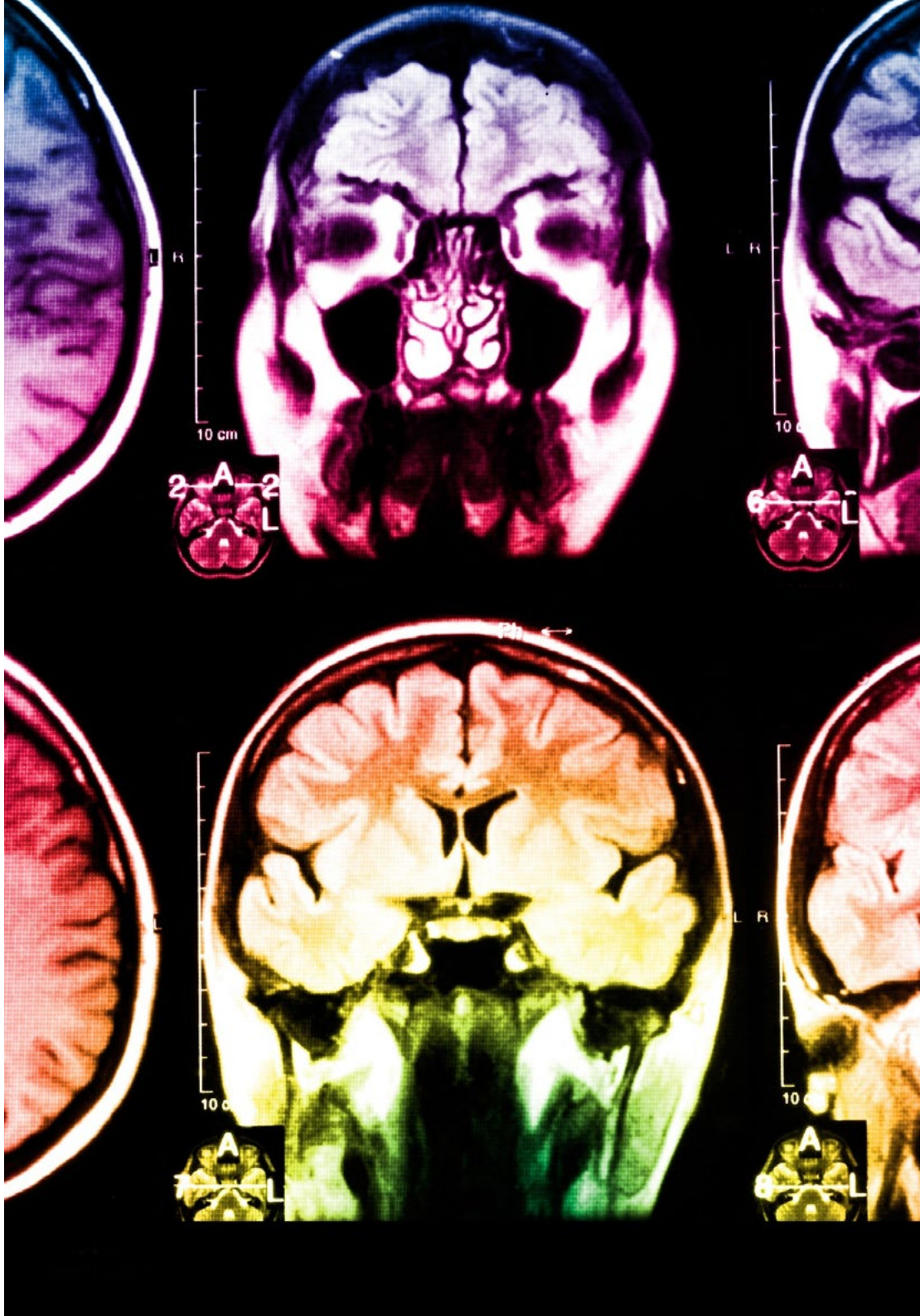
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

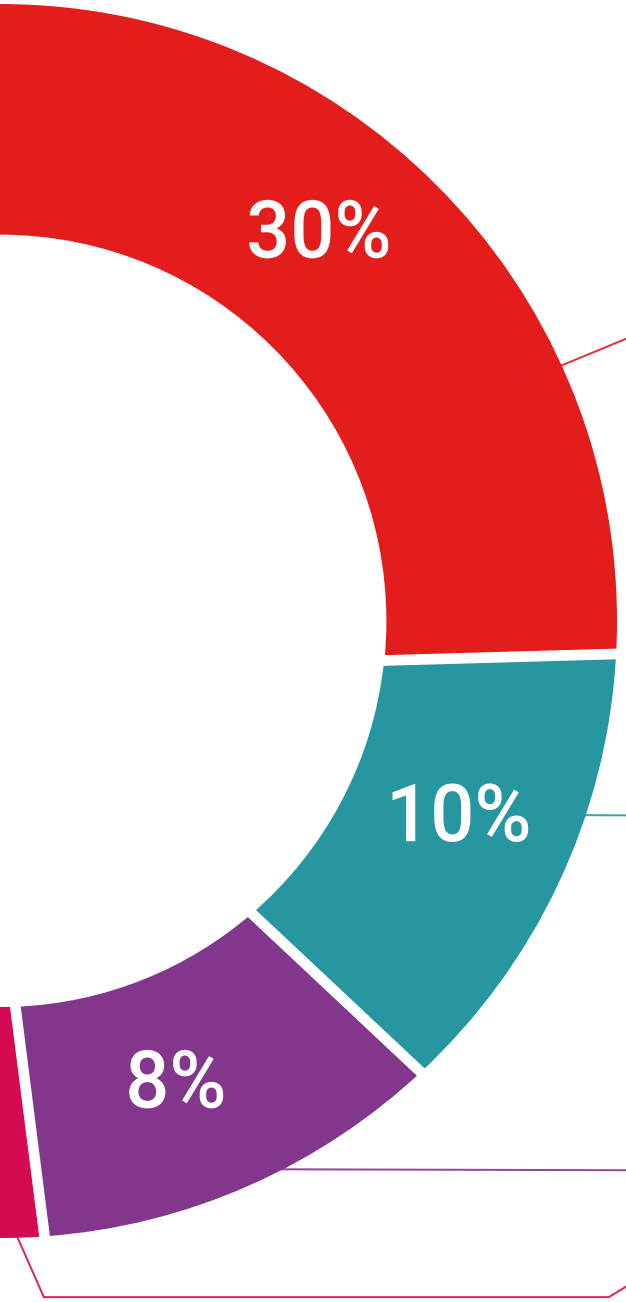
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

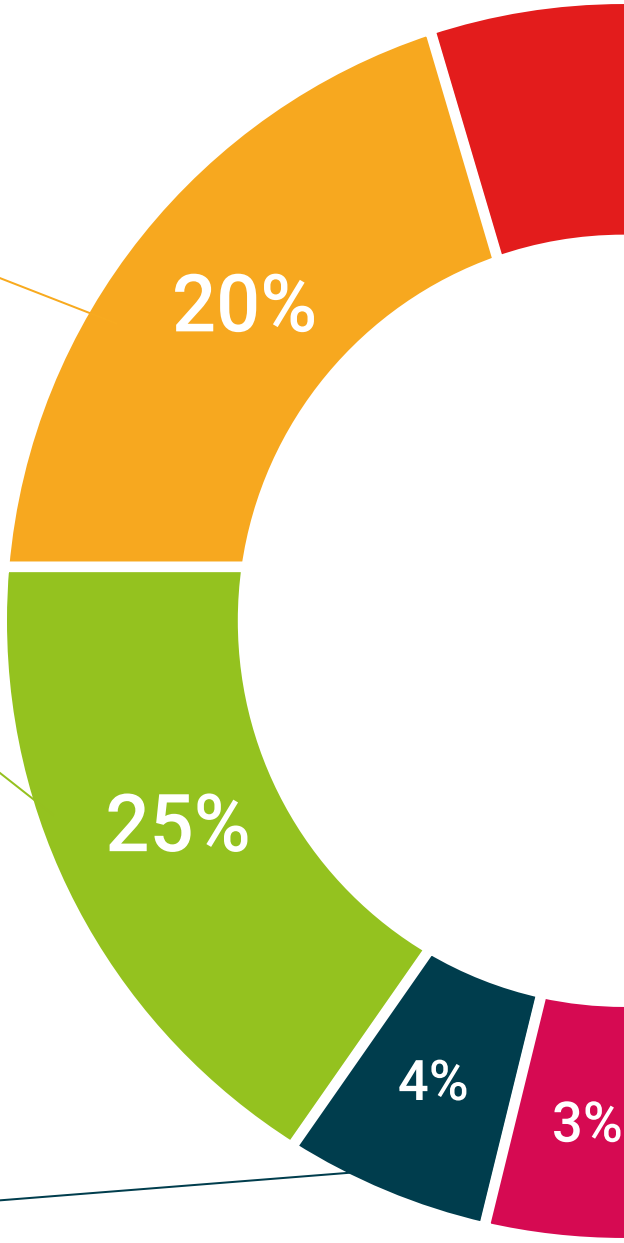
ملخصات تفاعلية

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 (التحول الرقمي والابتكار في الصناعات 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 **المحاضرة الجامعية في التحول الرقمي والابتكار في الصناعات الإبداعية** على البرنامج التعليمي 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 التحول الرقمي والابتكار في الصناعات الإبداعية**

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

التحولات الرقمية
والابتكار 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

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
التحولات الرقمية والابتكار في الصناعات الإبداعية

- 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
التحولات الرقمية
والابتكار في الصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية