محاضرة جامعية
الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات 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/economic-financial-management-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

الإدارة الاقتصادية والمالية لشركة في قطاع ألعاب الفيديو ليست بسيطة. عادة ما تكون الميزانيات المخصصة لتطوير عنوان ما مرتفعة، ويرجع ذلك في جزء كبير منه إلى المهارة الفنية اللازمة لبرمجة لعبة فيديو وإطلاقها. لهذا السبب، في كل صناعة في هذا القطاع، من الضروري التعامل بحذر شديد في الأمور الاقتصادية، مما يتطلب محترفين يعرفون كيفية إدارة الميزانيات الكبيرة وإقامة تحالفات استراتيجية مع ناشرين رفيعي المستوى، الأمر الذي سيخفف العبء المالي على الشركة بشكل كبير. قد جمعت TECH أفضل التقنيات والأدوات الاقتصادية في هذا المؤهل العلمي، بحيث يحصل الطالب على تخصص مفيد للغاية في مجاله.

"امنح الأمن الاقتصادي اللازم لشركات تطوير ألعاب الفيديو
بفضل المعرفة بهذه المحاضرة الجامعية"

مع الميزانيات التي تتجاوز إلى حد كبير أفضل إنتاجات هوليود، يجب أن تكون الرقابة المالية على صناعة ألعاب الفيديو صارمة ودقيقة للغاية. قد يعني الفشل التجاري في إطلاق عنوان ما دمارًا اقتصاديًا إذا لم يقم المطور بإعداد خطط طوارئ مالية.

في بعض المناسبات، عادة ما يتم تقاسم العبء المالي الذي تتحمله شركة تطوير ألعاب الفيديو مع كبار الناشرين في الصناعة، الذين، باعتبارهم ملائكة أعمال، يمولون المشاريع الأكثر إثارة للاهتمام من المطورين الذين لن يتمكنوا من إطلاقها لولا ذلك.

للتعرف على كل حقائق الصناعة وطرق أخرى لتمويل مشاريع ألعاب الفيديو، جمعت TECH فريقًا من الخبراء في الإدارة المالية للصناعات الإبداعية ومديرًا ضيفًا دوليًا لتطوير الدورة الجامعية التالية في الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية .

سوف يتعلم الطالب تقنيات الإدارة المالية الأكثر كفاءة للحفاظ على السيطرة الجيدة على النفقات والميزانيات، فضلا عن الأشكال الأكثر شيوعا للتمويل وحتى استراتيجيات التسعير المختلفة التي يجب اتباعها لتحقيق الاستقرار الاقتصادي المطلوب في هذه الصناعة.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية** على البرنامج التعليمي التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- التطوير الدقيق لجميع المفاهيم الأساسية في المجال المالي للشركات الإبداعية
- تضمن المحتويات الرسومية والتخطيطية تعلمًا جذابًا ومباشرًا للطالب، مما يسهل اكتساب المعرفة المرتبة في الموضوع
- تشجع المنهجية المبتكرة والحديثة استباقية الطالب وتوفر مهارات ذات قيمة في مجالهم المهني
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> ستكون أحد الأصول الأساسية في أي شركة في قطاع ألعاب الفيديو بفضل هذه المحاضرة الجامعية و10 صفوف دراسية متقدمة masterclasses التي يقدمها خبير دولي مشهور"

توفر لك TECH المعرفة والمهارات
الأكثر طلبًا في صناعة ألعاب الفيديو
حتى تتمكن من ضمان نجاحك المهني"

مع مؤهل علمي 100% عبر الإنترنت، أنت الشخص الذي يحدد وتيرة دراسة جميع المواد التعليمية، بدون فصول دراسية أو جداول زمنية محددة.

من خلال منظور اقتصادي ومالي مسؤول، ستتمكن من التأكد من أن ألعاب الفيديو ليست جيدة على المستوى الإبداعي فحسب، بل أيضًا على مستوى المنتج.

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

تهدف هذه المحاضرة الجامعية في الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية في TECH إلى تعليم الطالب كل الواقع التجاري اللازم حول صناعة ألعاب الفيديو ككيان إبداعي. بالتالي، فإن أعضاء هيئة التدريس يضعون في اعتبارهم الأهداف المختلفة اللازمة لضمان اكتساب الطالب لجميع المهارات المقترحة. سوف يتخرج الطالب من الدرجة العلمية ليكون خبيرًا في الصحة المالية لشركات ألعاب الفيديو.

سوف تساعدك TECH على تحقيق أهدافك المهنية في عالم ألعاب الفيديو من خلال إتاحة الوصول إلى أفضل المواد التعليمية المتاحة"

الأهداف العامة

- التعرف بشكل متعمق على الواقع الاقتصادي للصناعة الإبداعية
- فهم كيفية إدارة الأدوات والموارد الاقتصادية الأكثر شيوعًا في القطاع الإبداعي
- فهم كيف أصبح الإبداع والابتكار المحركين الاقتصاديين الحاليين
- مساعدة الطلاب على اكتساب المهارات اللازمة لتطوير وتطوير ملفهم المهني في بيئات الأعمال وريادة الأعمال
- الحصول على المعرفة اللازمة لإدارة الشركات أو المنظمات بشكل مناسب في السياق الجديد للصناعات الإبداعية
- 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
- تدريب الطالب ليكون قادرًا على تحليل السوق بدقة، برؤية استراتيجية ومنهجية رقمية
- إدارة عملية خلق وتنفيذ الأفكار الإبداعية
- استخدام وإدارة تكنولوجيات المعلومات والاتصالات الجديدة مثل أدوات التعلم وتبادل الخبرات

الأهداف المحددة

- تعلُّم كيفية إجراء تقييم موضوعي للجدوى الاقتصادية لمشروع إبداعي باستخدام أدوات مبتكرة
- التعرف على جميع الخيارات المتاحة حاليًا للتمويل الاقتصادي للصناعة الإبداعية
- التعرف على العملية التشغيلية للميزانيات والمحاسبة واستدامة الشركات الإبداعية
- التمييز بين مزايا وعيوب استراتيجيات التسعير المختلفة التي يمكن اتباعها في سوق الإبداع في مجال الدراسة

> سيعني هذا المؤهل العلمي قفزة نوعية في سيرتك الذاتية المهنية. لن تتردد شركات ألعاب الفيديو في توظيف محترف يتمتع بمهارات اقتصادية كاملة"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتحمل المحترفون في المجال الصناعي الإبداعي مسؤولية كتابة جميع المواد التعليمية لهذه المحاضرة الجامعية في الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية. يتمتع أعضاء هيئة التدريس بخبرة واسعة في مجال الشؤون المالية، مما يمنح التدريس جودة إضافية من خلال دمج خبرات (know-how) المعلمين ومعرفتهم. سيتم دعم الطالب من قبل محترفين أثبتوا أن الموارد المقدمة مفيدة وحديثة.

ستكون قادرًا على العمل في مجال تكنولوجي مثل ألعاب الفيديو بأمان بفضل معرفتك بالإدارة الاقتصادية"

المدير الدولي المستضاف

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.

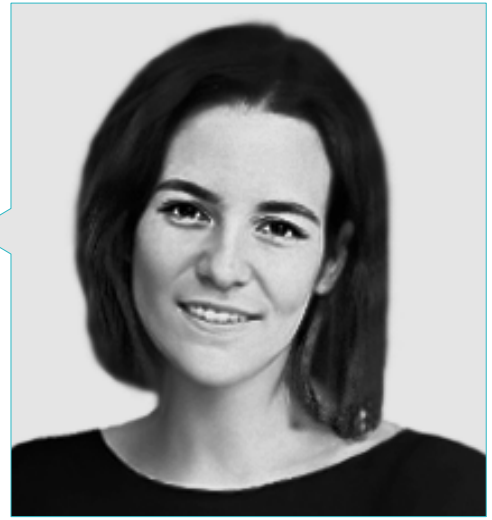
بالمثل، ميز العمل الأكاديمي أيضًا حياته المهنية، مما أدى إلى اختياره لقيادة كرسي أبحاث George Bozanic و Holman G. Hurt في مجال الرياضة والترفيه. بالمثل، فقد عقد مؤتمرات وشارك في برامج دراسية تتعلق بالمحاسبة والصحافة والاتصالات. في الوقت نفسه، ربطته دراساته الجامعية والدراسات العليا بجامعات أمريكا الشمالية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

04

الهيكل والمحتوى

تحتوي هذه المحاضرة الجامعية في الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية في TECH على جميع المواد اللازمة للطالب للتخرج بمنظور عالمي لجميع المجالات الاقتصادية التي تهم شركات ألعاب الفيديو. مدعومة بكمية كبيرة من المحتوى السمعي البصري، المادة واضحة وبسيطة ومباشرة، مما يجعل التدريس أكثر عملية للطالب نفسه.

مستقبلك في صناعة ألعاب الفيديو مضمون بفضل المعرفة التي ستتعلمها في هذه المحاضرة الجامعية"

الوحدة 1. الإدارة الاقتصادية والمالية للشركات الإبداعية

1.1. الاستدامة الاقتصادية اللازمة
1.1.1. الهيكل المالي للشركة الإبداعية
2.1.1. المحاسبة في شركة إبداعية
3.1.1. التوازن الثلاثي
2.1. دخل ونفقات شركة إبداعية حالية
1.2.1. حساب التكلفة
2.2.1. نوع التكاليف
3.2.1. تخصيص التكاليف
3.1. أنواع الربح في الشركة
1.3.1. هامش المساهمة
2.3.1. نقطة التوازن
3.3.1. تقييم البدائل
4.1. الاستثمار في القطاع الإبداعي
1.4.1. الاستثمار في الصناعة الإبداعية
2.4.1. تقييم الاستثمار
3.4.1. منهج القيمة الحالية الصافية: القيمة الحالية الصافية
5.1. الربحية في الصناعة الإبداعية
1.5.1. المردودية الاقتصادية
2.5.1. ربحية الوقت
3.5.1. الربح المالي
6.1. الخزينة: السيولة والملاءة
1.6.1. التدفق المالي
2.6.1. الميزانية العمومية وقائمة الدخل
3.6.1. التصفية والاستدانة
7.1. صيغ التمويل حاليا في السوق الإبداعي
1.7.1. صناديق رأس المال الاستثماري
2.7.1. Business Angels
3.7.1. الاستدعاءات والمعاونات

8.1. سعر المنتج في الصناعة الإبداعية
1.8.1. تحديد الأسعار
2.8.1. الربح مقابل المنافسة
3.8.1. استراتيجية التسعير
9.1. استراتيجية التسعير في القطاع الإبداعي
1.9.1. أنواع استراتيجيات التسعير
2.9.1. المزايا
3.9.1. السلبيات
10.1. الميزانيات التنفيذية
1.10.1. أداة التخطيط الاستراتيجي
2.10.1. البنود المدرجة في الميزانية التشغيلية
3.10.1. تطوير وتنفيذ الموازنة التشغيلية

تجمع TECH بين أفضل المحترفين لإنتاج محتوى بأعلى جودة ممكنة. لا يمكنك أن تخطئ بالتسجيل في هذه المحاضرة الجامعية في الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية"

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.

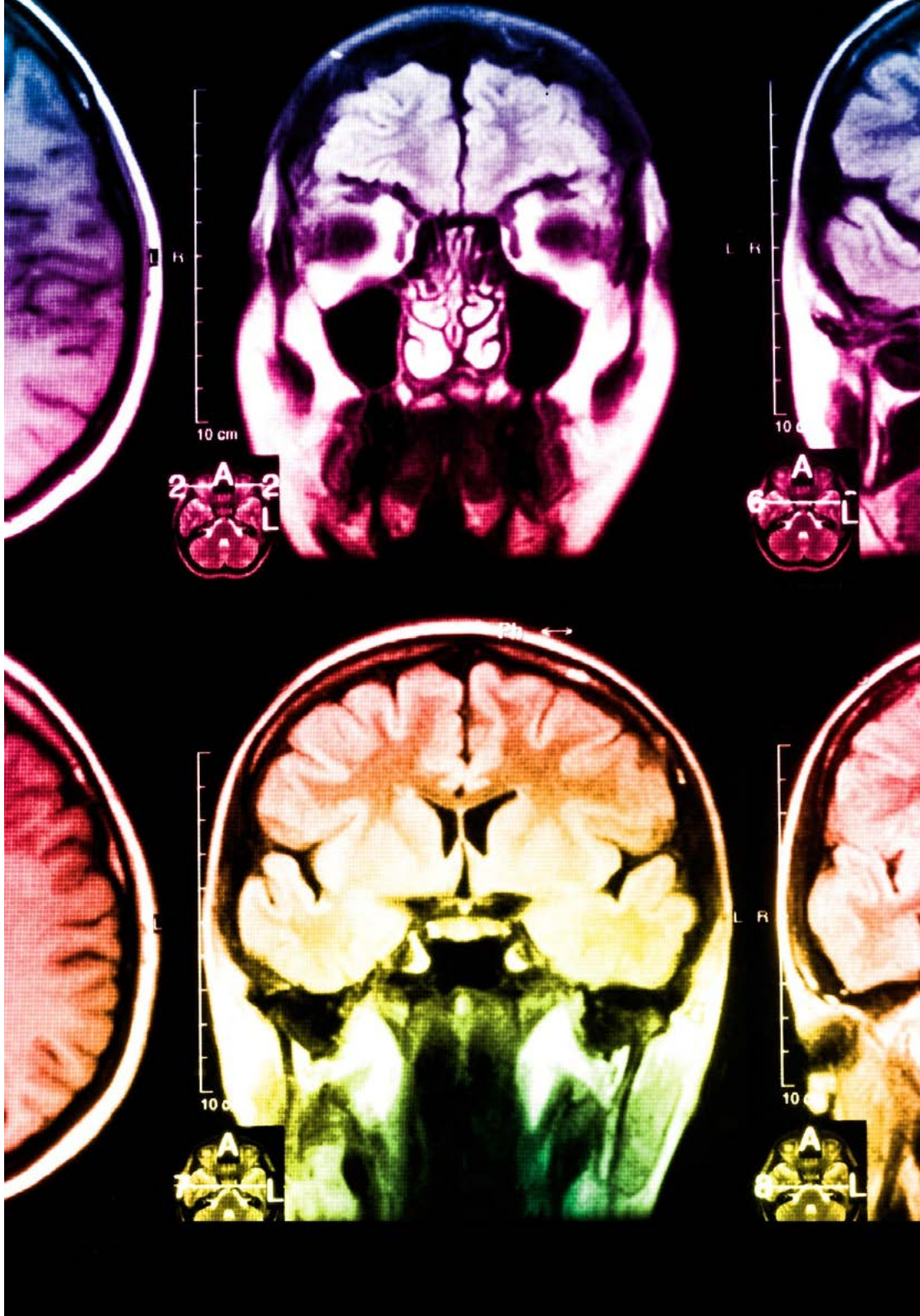
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

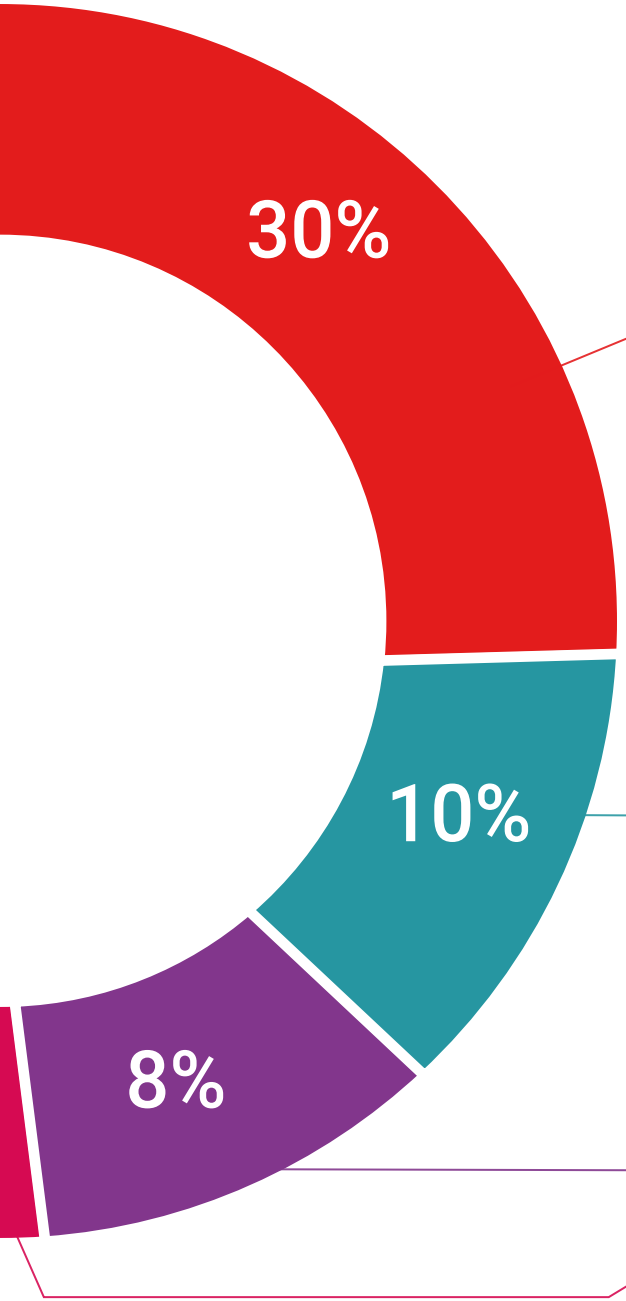
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

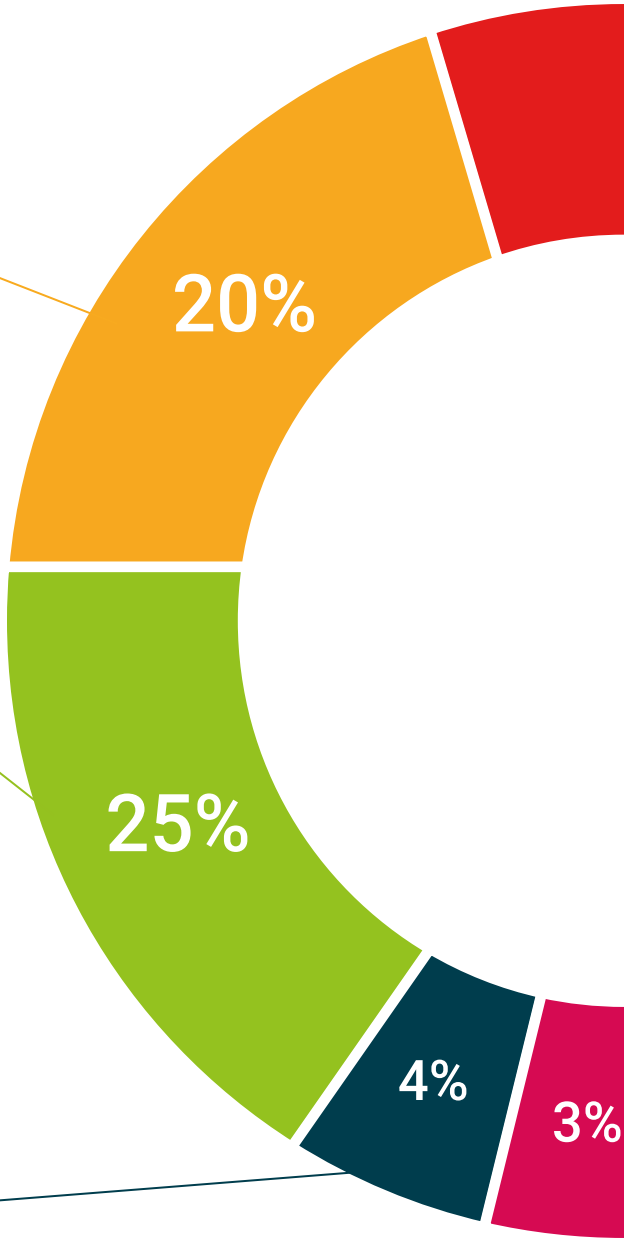
ملخصات تفاعلية

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 الإدارة الاقتصادية والمالية، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثًا، 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 درجة **محاضرة جامعية في الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية** 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 الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات 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

الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات 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
الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية

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

محاضرة جامعية
الإدارة الاقتصادية والمالية للصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية