محاضرة جامعية
ريادة الأعمال في الصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
ريادة الأعمال في 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/entrepreneurship-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

عادةً ما يكون البدء في عالم ألعاب الفيديو إحدى الطرق الأكثر شيوعًا للمطورين الذين يرغبون في إنشاء ألعابهم الخاصة بحرية إبداعية كاملة. هذا ليس طريقًا سهلًا للمتابعة، نظرًا لأن إنشاء ألعاب الفيديو يستلزم مواعيد نهائية ونفقات مالية قد تبدو غير قابلة للتحمل أو بعيدة المنال بالنسبة للكثيرين، بدون المعرفة الكافية. قامت TECH بتطوير هذا البرنامج لتدريب طلابها ليصبحوا رواد أعمال بطريقة فعالة، وتزويدهم بالعديد من الأدوات التي يمكنهم من خلالها مواجهة الصعوبات في تمويل العلامة التجارية وتنظيمها والتواصل معها، والقدرة على توجيه أي جانب من جوانب الشركة بنجاح.

إن طريق البطل ليس سهلاً، ولا هو الحال كذلك بالنسبة لريادة أعمال ألعاب الفيديو. استعد للسير في طريقك الخاص وعيش مغامرة تطوير لعبة أحلامك بفضل هذا المؤهل العلمي في TECH"

ظهرت عناوين مستقلة رائعة مثل Undertale أو Cuphead نتيجة للجهود التي بذلها منشئوها لجلب أفكارهم إلى الشاشات الرقمية لملايين المنازل، ونجحت في التعامل مع سوق يصعب الوصول إليه وتتسم بتنافسية عالية.

بفضل موهبتهم وبراعتهم، حول هؤلاء المبدعون أعمالهم إلى انتصار غير مسبوق في الصناعة، مما ولّد مشاعر هائلة من المعجبين وألهم العديد من المبدعين الآخرين لتحقيق النجاح من خلال اتباع طريق ريادة الأعمال.

نظرًا لأن ريادة الأعمال ليست مهمة سهلة في أي مجال، على الأقل في ألعاب الفيديو، فقد طورت TECH هذه المحاضرة الجامعية في ريادة الأعمال في الصناعات الإبداعية، والذي يتعاون أيضًا مع مدير ضيف دولي مع 10 صفوف دراسية متقدمة Masterclasses، والتي يشارك فيها متخصصون من هذا المجال يمكنهم الحصول على الركائز الأساسية التي تدعم مشاريعهم المستقبلية.

سوف يتعلم الطالب قيم القيادة الشخصية، وتوليد الأفكار الإبداعية في مجال ألعاب الفيديو، وتطوير نماذج أعمال قابلة للحياة وفرص العمل لمتابعة إنشاء المشاريع وجعلها مستدامة اقتصاديا.

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

- فهم أهمية الإبداع في عالم التصميم وكيف يمكن نقله إلى المشاريع الريادية
- مساعدة الطلاب على اكتساب المهارات اللازمة لبناء وتطوير السيرة الذاتية وتوجيههم نحو ريادة الأعمال
- دراسة الأدوات التي يتم من خلالها تحليل الواقع الاقتصادي والاجتماعي والثقافي الذي تتطور فيه الصناعة الإبداعية الحديثة
- تدريب الطلاب على تحديث معارفهم بشكل مستقل وتدريجي
- التعلم كيفية إدارة عملية إنشاء الأفكار الجديدة ووضعها موضع التنفيذ حول موضوعات محددة
- حل المشاكل في بيئات جديدة لريادة الأعمال الإبداعية

> ابدأ رحلتك كرائد أعمال في عالم ألعاب الفيديو من خلال هذه المحاضرة الجامعية و 10 صفوف دراسية متقدمة التي يقدمها خبير عالمي مرموق"

سوف تتعلم قيادة فرق التطوير بجميع أنواعها، بمهارات قيادية مبتكرة مناسبة لمجال ألعاب الفيديو"

ستكون قادرًا على تطوير الألعاب بكل الحرية التي تحتاجها للارتقاء بأفكارك إلى أقصى إمكاناتها.

هذه فرصتك الرائعة لتتعلم كل ما تحتاجه للنجاح في عالم ألعاب الفيديو بإبداعاتك الخاصة.

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.

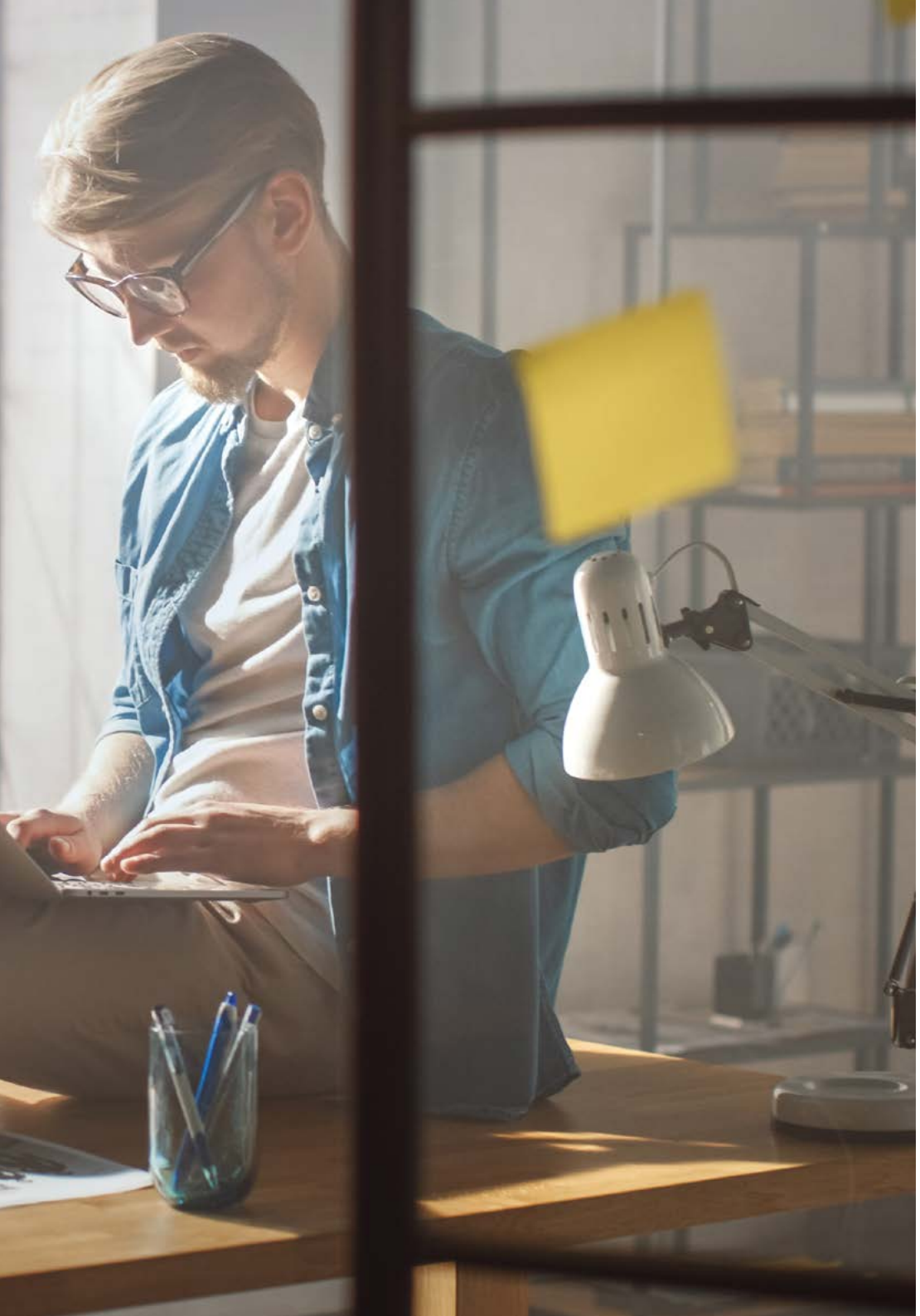
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

الهدف الرئيسي من هذه المحاضرة الجامعية هو تزويد الطالب بجميع الأدوات والمهارات اللازمة ليكون قادرا على تخطيط وتنفيذ مشروع ريادة الأعمال الناجح في مجال ألعاب الفيديو. لتحقيق ذلك، تقوم TECH بتطوير سلسلة من الإرشادات والأهداف التي يضمن الطالب من خلالها حصوله على أفضل تعليم يتعلق بريادة الأعمال، مدعومًا بالكفاءة المهنية لأعضاء هيئة التدريس.

الواقع الافتراضي، والألعاب متعددة المنصات،
والنجاح الكبير التالي في ألعاب الهاتف المحمول،
وما إلى ذلك. أنت من سيضع الحدود ويحدد الأهداف"



الأهداف العامة

- اكتساب وفهم المعرفة المفيدة للطلاب، وتزويدهم بالمهارات اللازمة لتطوير وتطبيق الأفكار الأصلية في عملهم الشخصي والمهني
- تدريب الطالب على تطبيق المنهجيات الحالية للبيئة الإبداعية التي يمكن من خلالها الابتكار والتميز
- مساعدة الطلاب على اكتساب المهارات اللازمة لتطوير وتطوير ملفهم المهني في بيئات الأعمال وريادة الأعمال
- الحصول على المعرفة بالتنظيم والتخطيط لإدارة الشركات الإبداعية
- اكتساب مهارات أبحاث السوق والرؤية الإستراتيجية والمنهجيات الرقمية والإبداع المشترك
- القدرة على تنظيم وتخطيط المهام باستخدام الموارد المتاحة للتعامل معها في مساحات مؤقتة دقيقة

الأهداف المحددة

- التعرف على المشروع الريادي ودورات حياته والملف الشخصي لرجل الأعمال
- التعمق في توليد الأفكار في الصناعة الإبداعية باستخدام تقنيات الإبداع المشترك (Brainstorming) وتوليد الأفكارالمشترك (Drawstorming)، من بين أمور أخرى
- دراسة الأسواق الثقافية والأسواق متخصصة المحتملة لشركة التصميم
- التعرف على كيفية بناء علامتك التجارية الشخصية ووضع خطة تسويقية حولها

يقدم لك قطاع ألعاب الفيديو فرصة عظيمة لتطوير إمكاناتك الفنية والإبداعية الكاملة، دون الحاجة إلى علاقات مع الشركات الكبيرة"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع المحترفون المسؤولون عن إعداد هذا المؤهل العلمي من TECH بمعرفة واسعة بكل ما هو ضروري لتنفيذ مشاريع ريادة الأعمال الناجحة. بعد توليه المجال الإبداعي بنفسه، يضمن الطالب تلقي التدريب المدعوم بالخبرة الشخصية لمعلميه، الذين سكبوا في المواد التعليمية أفضل معارفهم ونصائحهم للنجاح في المشاريع الريادية من أي نوع.

سيتم دعمك من قبل أفضل أعضاء هيئة التدريس، الذين سيرشدونك على طريق رائد الأعمال بحالات حقيقية وعملية"

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

يأخذ محتوى هذه المحاضرة الجامعية حول ريادة الأعمال في الصناعات الإبداعية للتكنولوجيا جولة حول القضايا الأساسية لريادة الأعمال. من بين المعارف الأخرى، سيتعلم الطالب مهارات القيادة، وتصميم مقترحات القيمة، وأدوات توليد الأفكار، وأساليب العمل الجماعي وعرض المشاريع على المستثمرين المحتملين مع ضمان مالي. كل هذا مدعوم أيضًا بكمية جيدة من المواد السمعية والبصرية التي ستسهل على الطالب اكتساب المهارات.

إن المواد التعليمية المقدمة في هذه المحاضرة الجامعية هي من أعلى مستويات الجودة، مما يضمن حصولك على أفضل تعليم ممكن"

الوحدة 1. ريادة الأعمال في الصناعات الإبداعية

1.1. المشروع الريادي
1.1.1. ريادة الأعمال أنواعها ودورة حياتها
2.1.1. خصائص رجل الأعمال
3.1.1. المواضيع ذات الاهتمام للقيام بها
2.1. القيادة الشخصية
1.2.1. معرفة الذات
2.2.1. مهارات تنظيم المشاريع
3.2.1. تنمية المهارات والقدرات القيادية في مجال ريادة الأعمال
3.1. تحديد فرص الابتكار وريادة الأعمال
1.3.1. تحليل الاتجاهات الكبرى والقوى التنافسية
2.3.1. سلوك المستهلك وتقدير الطلب
3.3.1. تقييم الفرص التجارية
4.1. خلق الأفكار التجارية في الصناعة الإبداعية
1.4.1. أدوات خلق الأفكار: Brainstorming, الخرائط الذهنية Drawstorming,الخ
2.4.1. تصميم القيمة المقترحة: Canvas, 5 w
3.4.1. تطوير عرض القيمة
5.1. النماذج الأولية والتحقق من صحتها
1.5.1. تطوير النموذج الأولي
2.5.1. المصادقة
3.5.1. إعدادات النماذج الأولية
6.1. تصميم نموذج الأعمال
1.6.1. نموذج العمل
2.6.1. منهجيات إنشاء نماذج الأعمال
3.6.1. تصميم نموذج العمل للفكرة المقترحة
7.1. قيادة الفريق
1.7.1. ملامح الفريق وفقا للمزاج والشخصية
2.7.1. مهارات قائد الفريق
3.7.1. أساليب العمل الجماعي
8.1. الأسواق الثقافية
1.8.1. طبيعة الأسواق الثقافية
2.8.1. أنواع الأسواق الثقافية
3.8.1. تحديد الأسواق الثقافية المحلية

9.1. خطة التسويق والعلامة التجارية (Branding) الشخصية
1.9.1. عرض المشروع الشخصي والريادي
2.9.1. الخطة الإستراتيجية المتوسطة والقصيرة المدى
3.9.1. متغيرات قياس النجاح
01.1. Pitch (خطاب تسويقي قصير) مبيعات
1.01.1. عرض المشروع على المستثمرين
2.01.1. إعداد العروض التقديمية الجذابة
3.01.1. تنمية مهارات الاتصال الفعال

"إذا كنت ترغب في الارتقاء بحياتك المهنية إلى أعلى مستوى، فإن TECH تقدم لك أفضل الأدوات لتحقيق أحلامك"

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.

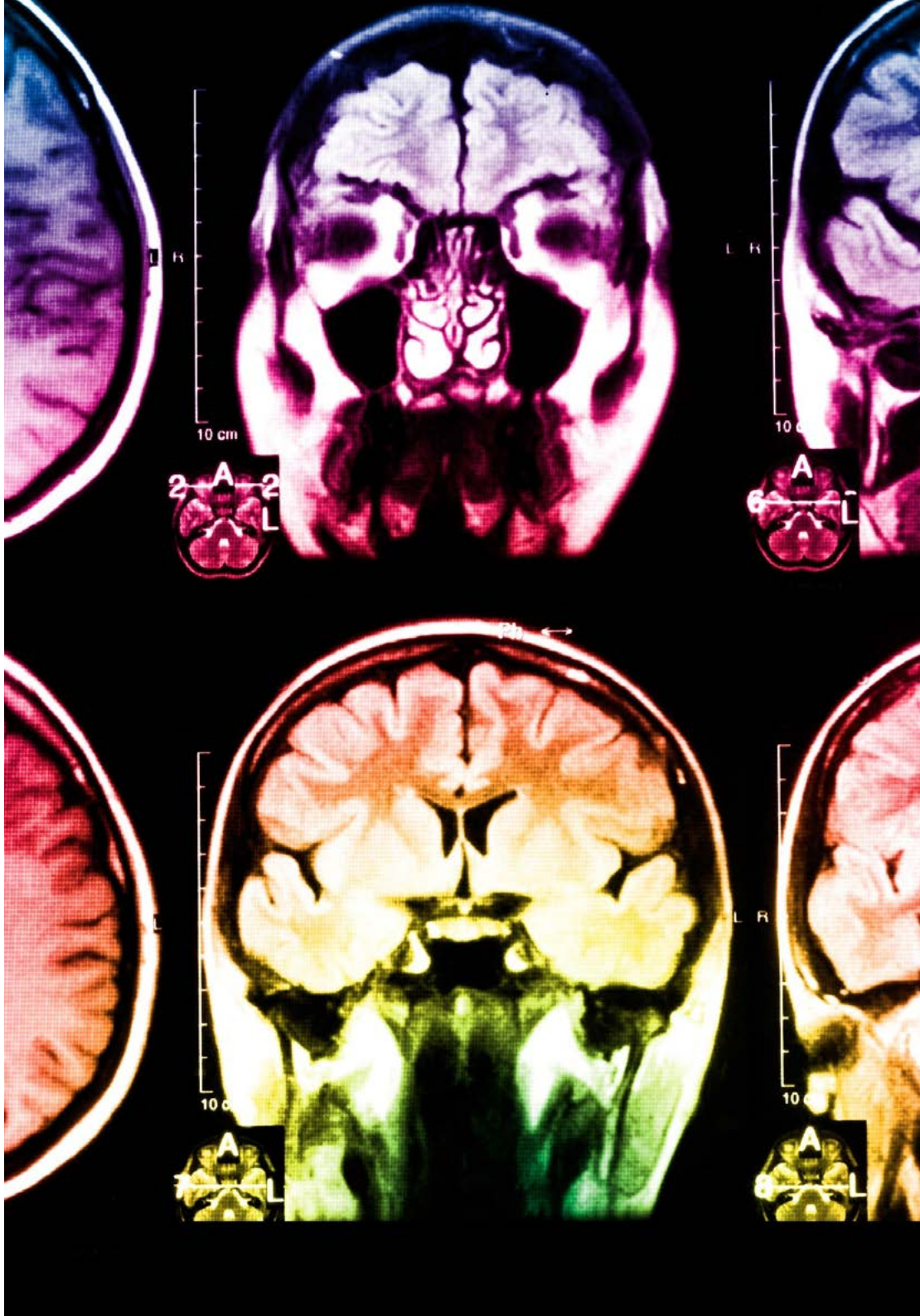
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

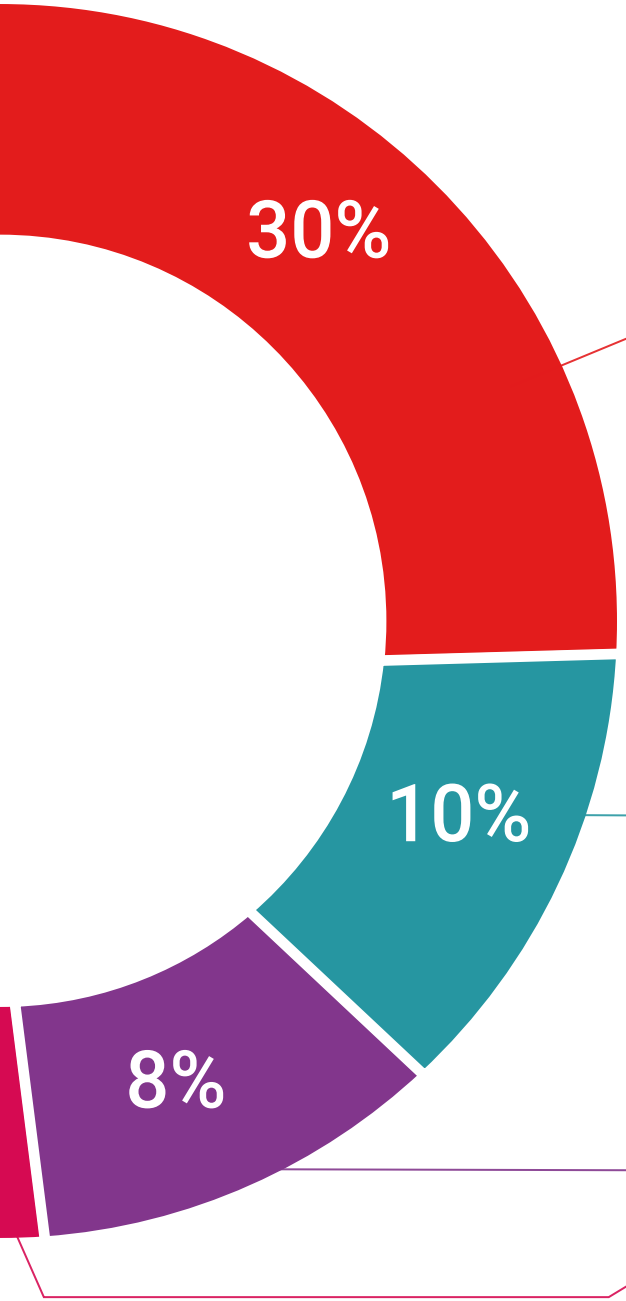
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

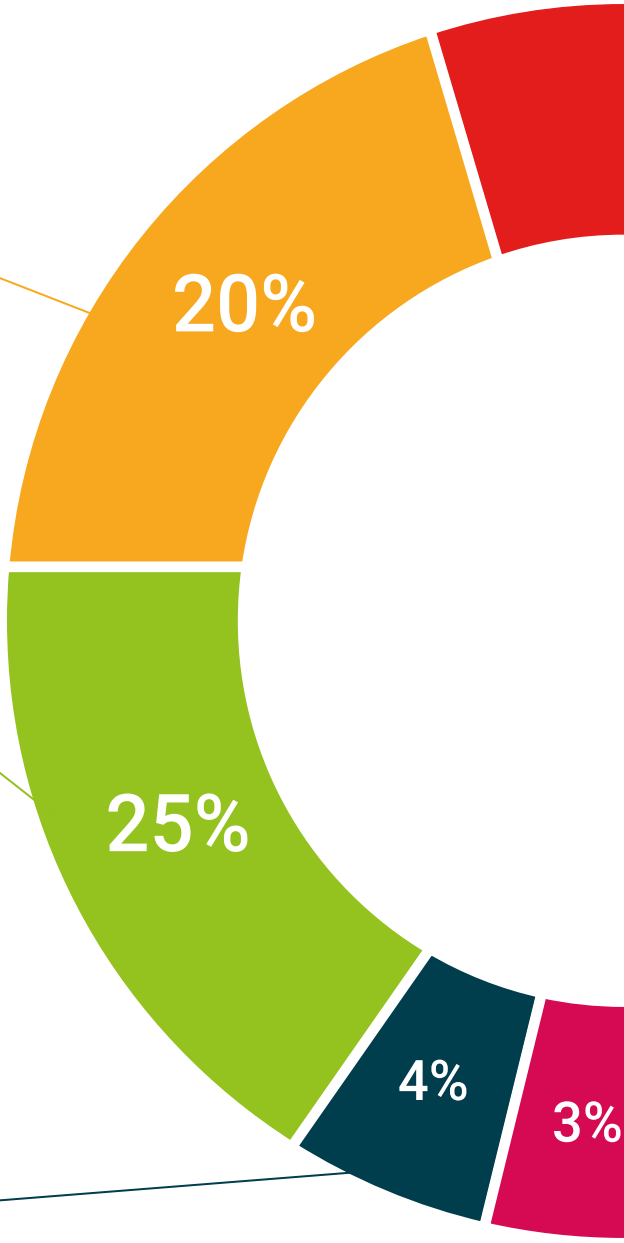
ملخصات تفاعلية

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

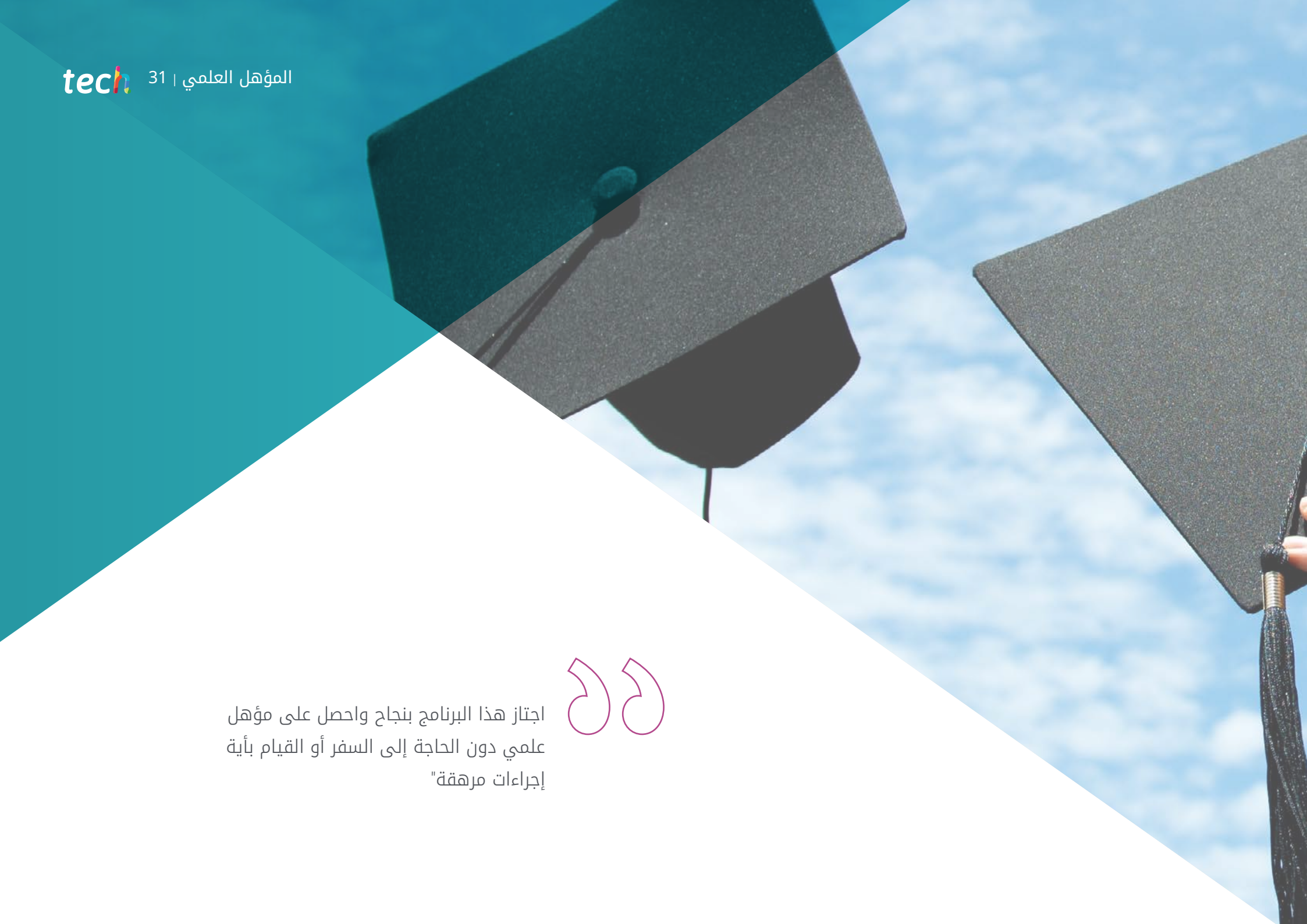
يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في ريادة الأعمال 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"

تحتوي درجة **محاضرة جامعية في ريادة الأعمال في الصناعات 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 ريادة الأعمال في الصناعات 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

ريادة الأعمال 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
ريادة الأعمال في الصناعات الإبداعية

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

محاضرة جامعية
ريادة الأعمال في الصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية