محاضرة جامعية
الابتكار في شركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
الابتكار في شركات ألعاب الفيديو

- طريقة الدراسة:**عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/innovation-video-game-companies

الفهرس

01 المقدمة

صفحة 4

02 الأهداف

صفحة 8

03 هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04 الهيكل والمحتوى

صفحة 16

05 المنهجية

صفحة 20

06 المؤهل العلمى

صفحة 28

01

المقدمة

مما لا شك فيه أن فن الابتكار هو أحد العناصر التي تعمل كعنصر تمييز داخل شركة ألعاب الفيديو. إن تمييز نفسك عن منافسيك يجلب لك المزيد من القيمة، ولهذا السبب تبحث المزيد والمزيد من الشركات في هذا القطاع عن محترفين لمساعدتهم في هذه المهمة. صُمم هذا البرنامج للأشخاص الذين يرغبون في تعميق معرفتهم في هذا المجال وتحسين مستقبلهم المهني. لهذا السبب، تقدم هذه الجامعة مزايا كبيرة لإكمال شهادات مثل هذه الشهادة، على سبيل المثال، إمكانية الدراسة عبر الإنترنت دون جداول زمنية أو قيود.

تعلم كيفية مراجعة العناصر والمكونات اللازمة لتطوير المهارات والقدرات الابتكارية برؤية ريادية"

الابتكار صفة قيّمة للغاية داخل الشركة. إنها اللمسة التي يمكن أن تميزك عن منافسيك. في حالة شركات ألعاب الفيديو، من المهم أن يكون لمنتجاتها شيء مختلف عن البقية، لأنها بهذه الطريقة يمكن أن تجعل لعبتها أكثر استهلاكاً وبالتالي تجلب المزيد من الأرباح للشركة. إن الابتكار والصناعة مفهومان يسيران جنباً إلى جنب حيث أن أحدهما هو المحرك لنمو الآخر.

ولهذا السبب، يوفر هذا المؤهل بوابة إلى وظيفة مهمة للغاية. سيكون المحترف مسؤولاً عن تحليل المشاريع التي تطبق الابتكار. من المهام الأخرى التي قد أقوم بها في وظيفة داخل شركة ألعاب فيديو هي تصدير العمليات والوظائف والتقنيات إلى قطاعات أخرى مثل التلعيب والترميز واستخدام الصور الرمزية.

ومن خلال منهج دراسي أعده مدرسون مؤهلون تأهيلاً عالياً، سيجد الخريج أهم النقاط التي يجب تطويرها في هذا التخصص. وباستخدام أساليب تربوية ذات دقة تعليمية كبيرة، يقدم أساتذة هذه المحاضرة الجامعية المفاهيم من خلال موارد الوسائط المتعددة. وهذا يجعلها أكثر وضوحاً وجاذبية للطالب.

ويكتمل كل هذا بشكل مثالي من خلال المنهجية التي اقترحتها TECH عبر الإنترنت. ويستند هذا على حقيقة أن الخريج لديه إمكانية دراسة هذا البرنامج الأكاديمي من أي مكان يستطيعون فيه الوصول إلى الإنترنت. لا توجد جداول زمنية، ولا قيود، وهي راحة حقيقية لأولئك الذين يتعين عليهم الجمع بين دراستهم والعمل أو الأنشطة الشخصية في حياتهم.

يحتوي **محاضرة جامعية في الابتكار في شركات ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- استخدام الحالات العملية بحيث يتم التعلم بشكل مباشر أكثر
- محتوى متخصص في تطوير ألعاب الفيديو والرسوم المتحركة
- 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

> من المهم للشركة أن تحدد العائد على الاستثمار الذي تحققه لعبة الفيديو. وستكون هذه إحدى المهام التي سيؤديها خريجو هذه الدرجة العلمية في بيئة العمل"

كن خبيراً في قطاع الابتكار بفضل محاضرينا والمزايا المتنوعة التي تقدمها هذه الشهادة من أكبر جامعة على الإنترنت في العالم: TECH Global Universitary"

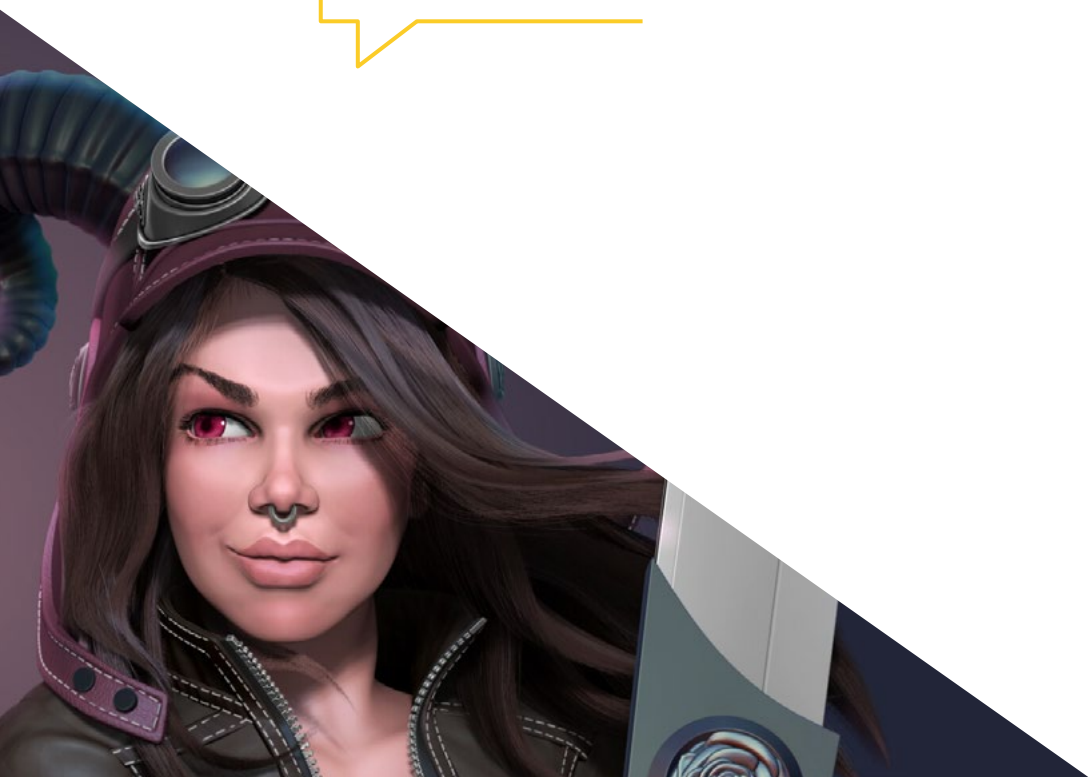
البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

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

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

لم يعد تكرار المفاهيم مسألة تخص المتعلم. تم تصميم منهجية إعادة التعلُّم لدينا بحيث يتم تكرارها والتأكيد عليها من قِبل معلمينا.

استعد مع برنامجنا وألقِ نظرة على نماذج الأعمال الأكثر ابتكاراً.



02
الأهداف

الأهداف، العامة والخاصة على حد سواء، لهذه المحاضرة الجامعية ليست عشوائية. تركز هذه الأهداف على الاستفادة القصوى من المهارات المطلوبة في أقسام الابتكار في الشركات. ومن خلالها، سيكتسب الخريج المعرفة ذات الصلة لمواجهة وظيفة حقيقية في شركة ألعاب فيديو بنجاح.

حقق الأهداف المقترحة من هذه الشهادة
وابدأ مسيرتك المهنية في هذا القطاع"

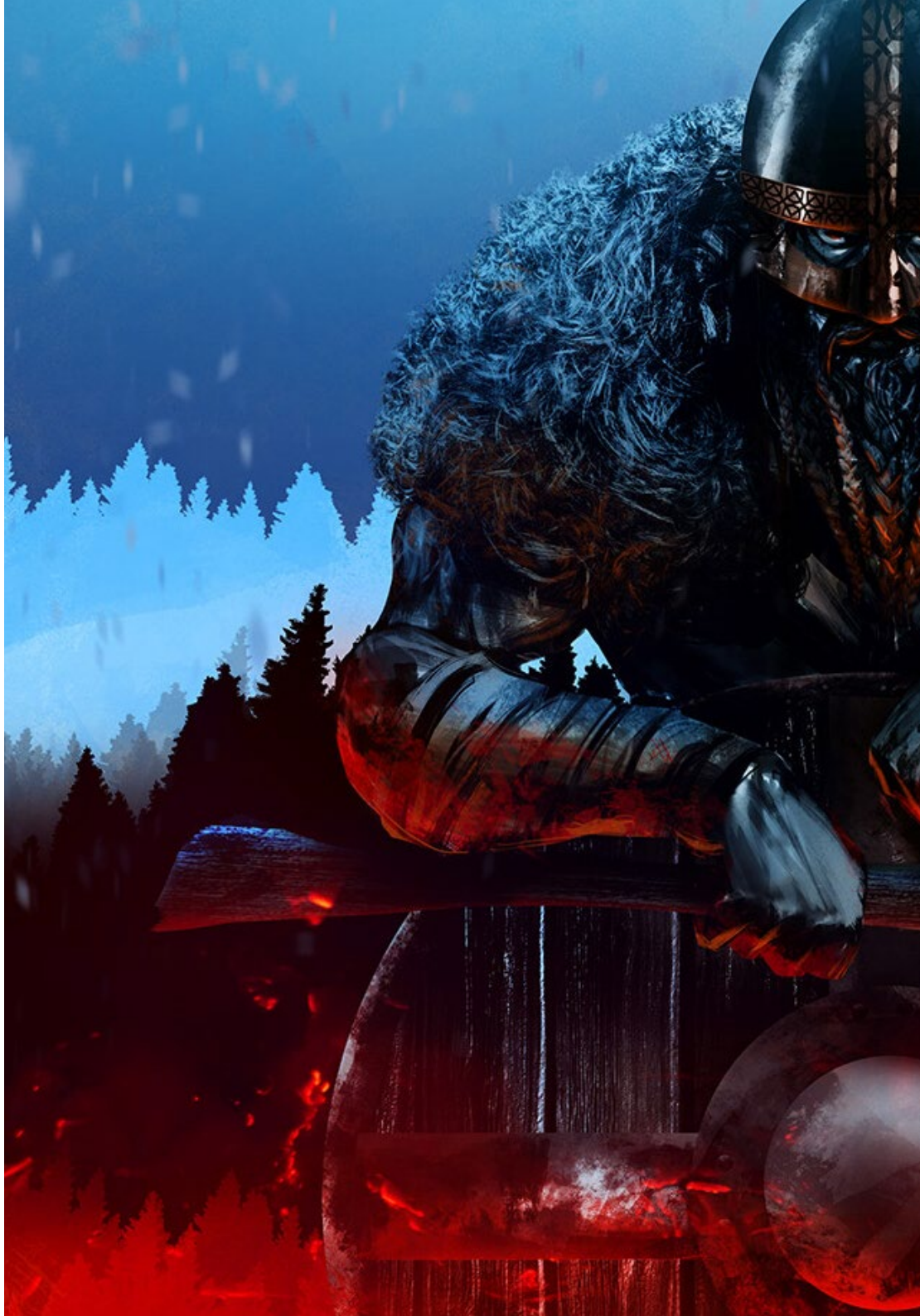
الأهداف العامة

- وضع استراتيجيات للصناعة
- الحصول على فهم متعمق للتقنيات والابتكارات الناشئة في الصناعة

الهدف المحدد

- إجراء دراسة شاملة للعناصر الرئيسية لتطوير حلول مبتكرة وقابلة للتطبيق لخدمات ومنتجات ألعاب الفيديو المختلفة

> إدارة المواهب المبتكرة كجزء أساسي من رأس مال الشركة"



03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تتكون إدارة هذه المحاضرة جامعية من محترفين في قطاع ألعاب الفيديو من ذوي الخبرة الواسعة في الشركات الكبيرة. وسيقومون بتوجيه الخريج، حيث لن يقدموا له شرحًا للمنهج فحسب، بل سيقدمون له أيضًا تجارب لمواقف واقعية من الحياة الحقيقية التي ستكون مفيدة للغاية. وبهذه الطريقة سيشعر الطالب أو الطالبة بالراحة أثناء حصوله على أقصى استفادة من دراسته.

يتمتع أعضاء هيئة التدريس في هذه الشهادة بخبرة كبيرة ستساعدك كثيراً خلال هذه المحاضرة الجامعية"

هيكل الإدارة

أ. Sánchez Mateos, Daniel

- منتج تطبيقات ألعاب الفيديو والتطبيقات متعددة الأجهزة
- مدير العمليات وتطوير الأعمال والبحث والتطوير في شركة Gammera Nest
- مدير برنامج مواهب PS في PlayStation Iberia
- شريك/مدير الإنتاج والتسويق والعمليات في شركة ONE CLICK S.A. (مجموعة DIGITAL ONE GROUP، ش.م.م.)
- شريك/مدير الإنتاج والعمليات/مدير الإنتاج والعمليات/مصمم المنتجات في مشروع DIGITAL JOKERS/مشروع MAYHEM
- الإدارة عبر الإنترنت في قسم التسويق في AURUM PRODUCCIONES
- عضو في قسم التصميم والترخيص في LA FACTORÍA DE IDEAS
- مساعد عمليات في شركة DISTRIMAGEN SL، مدريد (إسبانيا)
- بكالوريوس في علوم الاتصال من جامعة كومبلوتنسي في مدريد
- ماجستير معتمد في الإدارة والتسويق والاتصالات من جامعة كاميلو خوسيه سيلا، مدريد (إسبانيا)
- ماجستير في الإنتاج التلفزيوني من المعهد الدولي لتعليم التعليم والتدريب المهني والتقني بالتعاون مع الاتحاد الأوروبي

الأساتذة

أ. Ochoa Fernández, Carlos J

- متخصص في الابتكار التكنولوجي والتسويق الرقمي وريادة الأعمال
- المؤسس والرئيس التنفيذي لشركة ONE للاستشارات الرقمية
- مدير ومستشار في شركات مثل SIEMENS و Sagentia و Altran و Eptron
- خبير تقييم للمفوضية الأوروبية
- مُقَيِّم مستقلّ لمؤسسة Alberta Innovates (كندا)
- موجه من المؤسسة الوطنية السويسرية للعلوم (SNSF)
- مهندس من جامعة مدريد السياسية (إسبانيا)
- MBA الدولية في ريادة الأعمال في كلية بابسون
- رئيس فرع مدريد/إسبانيا لرابطة الواقع الافتراضي/الواقع المعزز في إسبانيا

اغتنم الفرصة للتعرف على أحدث التطورات في هذا الشأن لتطبيقها في ممارستك اليومية"

04

الهيكل والمحتوى

ينقسم المنهج الذي يتكون منه هذا البرنامج إلى 10 موضوعات تتطرق إلى أهم نقاط الابتكار لشركات ألعاب الفيديو.
من خلال هيكل واضح وموجز ومنظم، يعرض هذا الكتاب القضايا التي قد يواجهها الخريج في حالة توظيف محتملة.
سيتم تقديم حلول للحالات المحتملة التي قد تحدث في البيئات الحقيقية، إلى جانب النظريات التي تساعد على اكتساب المعرفة بشكل كامل.

يُعد تطبيق العمليات والتقنيات الناشئة من القضايا الرئيسية التي ستطورها في الجلسات التي ستشارك فيها في هذا المقرر"

الوحدة 1. الابتكار

1.1. الاستراتيجية والابتكار
1.1.1. الابتكار في ألعاب الفيديو
2.1.1. إدارة الابتكار في ألعاب الفيديو
3.1.1. نماذج الابتكار
2.1. المواهب الابتكارية
1.2.1. تطبيق ثقافة الابتكار في المؤسسات
2.2.1. الموهبة
3.2.1. خريطة ثقافة الابتكار
3.1. القيادة وإدارة المواهب في الاقتصاد الرقمي
1.3.1. دورة حياة المواهب
2.3.1. التوظيف - قيود الأجيال
3.3.1. الاحتفاظ المشاركة Engagementوالولاء والمبشرين
4.1. نماذج الأعمال في ابتكار ألعاب الفيديو
1.4.1. الابتكار في نماذج الأعمال
2.4.1. أدوات الابتكار في الأعمال التجارية
3.4.1. مستكشف نماذج الأعمال (Business Model Navigator)
5.1. إدارة المشاريع الابتكارية
1.5.1. العميل وعملية الابتكار
2.5.1. تصميم القيمة المقترحة
3.5.1. المنظمات الأسية
6.1. المنهجيات الرشيقة في الابتكار
1.6.1. منهجية التفكير التصميمي (Design Thinking) والشركات الناشئة المرنة (Lean Startup)
2.6.1. نماذج إدارة المشاريع الرشيقة: كانبان وسكروم
3.6.1. اللوحة المرنة (Lean Canvas)
7.1. إدارة التحقق من صحة الابتكار
1.7.1. النماذج الأولية (القيمة الحالية للسوق (Present Market Value - PM)
2.7.1. التحقق من صحة العميل
3.7.1. التمحور أو الحفظ

8.1. الابتكار في العمليات
1.8.1. فرص ابتكار العمليات
2.8.1. Time-to-Market، والحد المهام غير ذات القيمة وإزالة العيوب
3.8.1. الأدوات المنهجية للابتكار العمليات
9.1. التقنيات المؤثرة
1.9.1. تقنيات التهجين المادي - الرقمي
2.9.1. تقنيات الاتصالات ومعالجة البيانات
3.9.1. تقنيات تطبيقات الإدارة
10.1. عائد الاستثمار في الابتكار
1.10.1. استراتيجيات تحقيق الدخل من بيانات وأصول الابتكار
2.10.1. العائد الاستثماري للابتكار (ROI). النهج العام
3.10.1. مسارات التحويلات

> لا تتخلف عن الركب. عزز حياتك المهنية بهذه الشهادة في مجال الأعمال الناشئة"

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.

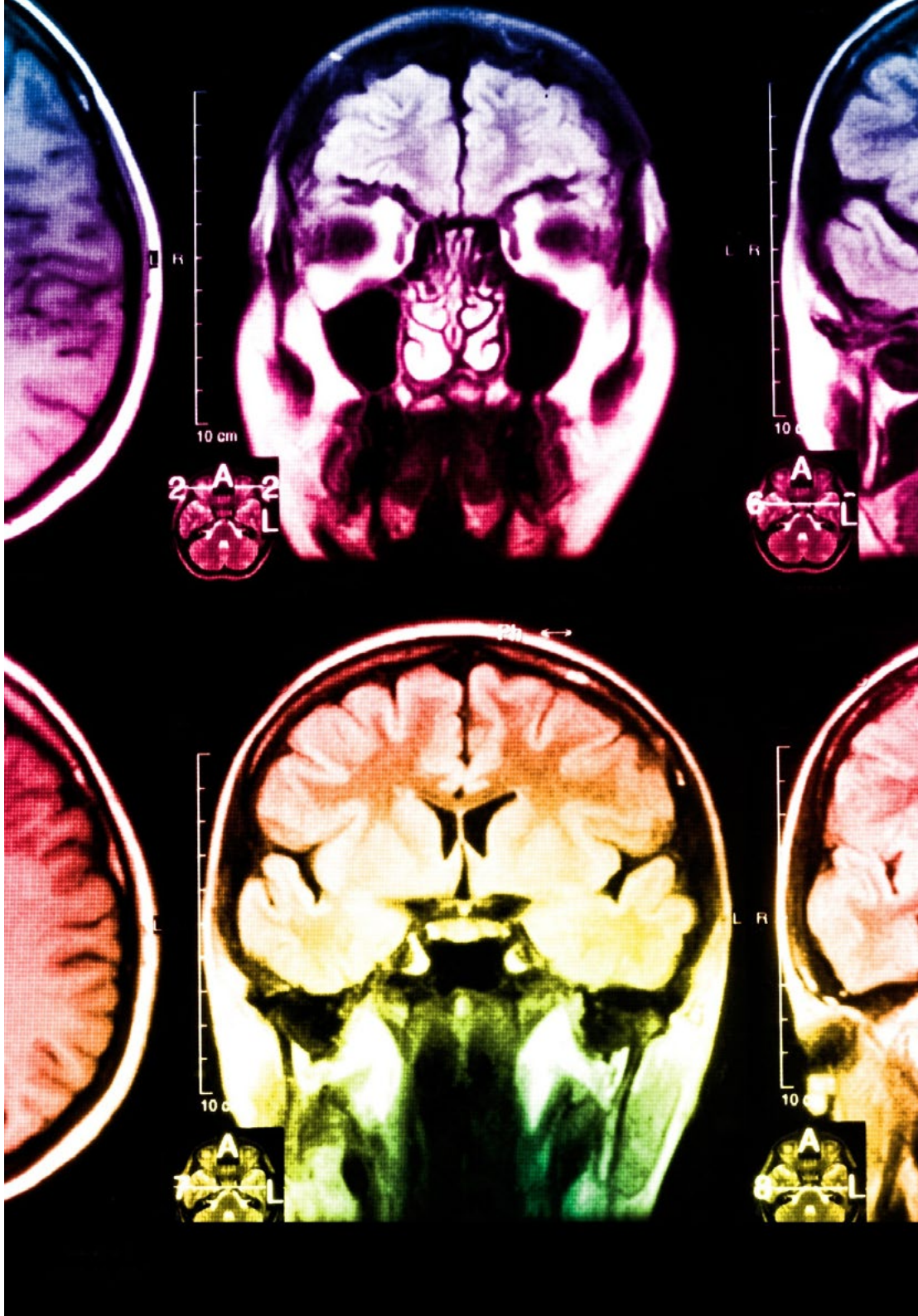
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

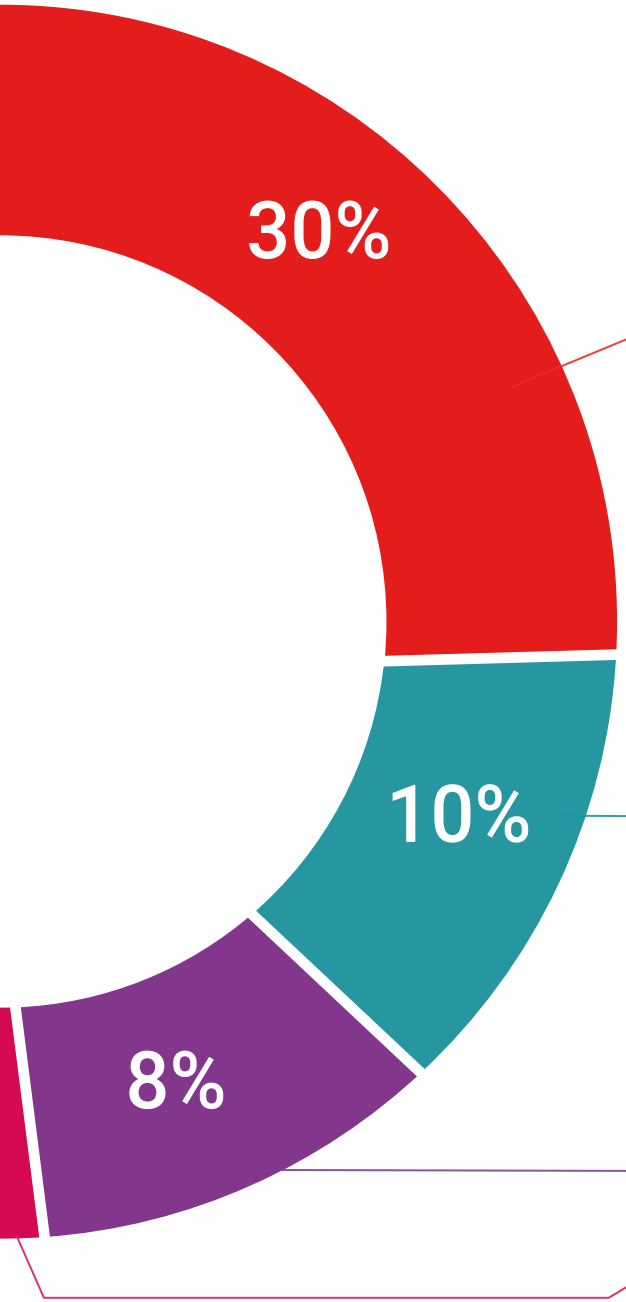
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

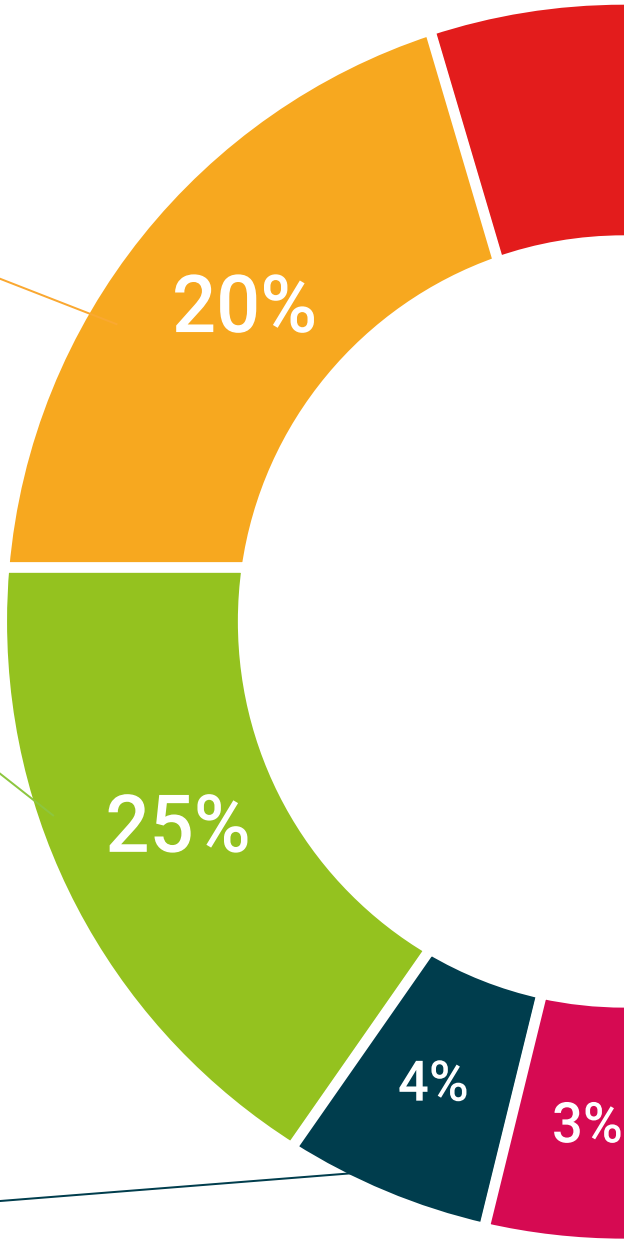
ملخصات تفاعلية

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 الابتكار في شركات ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي **المحاضرة الجامعية في الابتكار في شركات ألعاب الفيديوو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **المحاضرة الجامعية** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في المحاضرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **المحاضرة الجامعية في الابتكار في شركات ألعاب الفيديو**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **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

الابتكار في شركات ألعاب الفيديو

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
الابتكار في شركات ألعاب الفيديو

- طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

محاضرة جامعية
الابتكار في شركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية