

محاضرة جامعية تصميم المستويات فى ألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية تصميم المستويات في ألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/level-design-video-games

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 24

04

المنهجية

صفحة 16

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

المقدمة

يمكن أن تتمتع لعبة الفيديو بخصائص مختلفة اعتمادًا على العديد من المتغيرات مثل نوعها أو الجمهور المقصود منها أو النظام الأساسي الذي تم تصميمها من أجله. وبالتالي، فإن العديد منها يتكون من مستويات مختلفة وهي السمة الأساسية لبنيتها. ولكن لتصميم مستويات جذابة، هناك حاجة إلى معرفة محددة حول هذا المجال، وليس لدى جميع الشركات موظفين مؤهلين يمكنهم القيام بذلك. لهذا السبب، يعد هذا المؤهل العلمي الخيار الأفضل للطلاب وذلك للتخصص والحصول على فرص مهنية كبيرة مسؤولة عن تصميم مستويات ألعاب الفيديو المختلفة.



يعد تصميم المستويات أحد أهم المهام في إنشاء
لعبة فيديو: التخصص والوصول إلى أفضل الشركات
في هذا المجال"



تتكون ألعاب الفيديو من عناصر متعددة تشكلها عند اللعب. شخصياتها، نوعها، طريقة لعبها أو بنيتها السردية هي بعض من تلك الجوانب. ولكن هناك عامل آخر مهم للغاية: مستويات الألعاب

مستويات لعبة الفيديو هي إجمالي المساحة القابلة للعب في مرحلة معينة من اللقب. وبالتالي، غالبًا ما تكون المستويات مختلفة جدًا عن بعضها البعض بحيث يواجه اللاعب تحديات مختلفة ويستمتع بجماليات متنوعة. اعتمادًا على العمل المعني، يمكن أن تكون المستويات طويلة جدًا ومعقدة أو يمكن أن تكون أساسية جدًا وثنائية الأبعاد.

ومع ذلك، مهما كانت، ليس من السهل تصميمها بشكل صحيح. يجب أن تكون المستويات جذابة ومتنوعة، مع صعوبة تعديلها وفقًا لسياق اللعبة وفي النهاية يجب أن تكون متوازنة. ولهذا السبب، هناك حاجة إلى خبراء متخصصين في هذه المهمة، كما تحتاج الشركات العاملة في هذه الصناعة إلى موظفين للعناية بها.

وبالتالي، فإن هذه المحاضرة الجامعية في تصميم المستويات لألعاب الفيديو هو الحل لجميع أولئك الذين يرغبون في العمل في الشركات الكبيرة في مجال تصميم مستويات مختلفة لألعاب الفيديو الأكثر شهرة، وذلك بفضل المعرفة والمهارات التي سيحصلون عليها طوال فترة الدراسة.

هذه لمحاضرة الجامعية في تصميم المستويات في ألعاب الفيديو تحتوى على البرنامج التعليمي الأكثر إكتمالا وتحديثًا في السوق، أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في تصميم المستويات لألعاب الفيديو
- ♦ 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 المناهج 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



ستكون ألعاب الفيديو التي تشارك فيها هي الأكثر جاذبية في هذه الصناعة بأكملها"

الصناعة في انتظارك: تخصص وقم بتصميم ألعاب الفيديو الرائعة.

التخصص هو المفتاح للعمل في مجال ألعاب الفيديو. فلا تنتظر أكثر.

"هذه المحاضرة الجامعية هي ما كنت تبحث عنه لتتعلم كيفية تصميم المستويات في ألعاب الفيديو"



البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه 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 تأهيلاً غامراً مبرمجاً للتدريب في مواقف 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، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



الأهداف

الهدف الرئيسي من هذه المحاضرة الجامعية في تصميم المستويات في ألعاب الفيديو هو تزويد الطلاب بأفضل المعرفة في هذا المجال، حتى يتمكنوا من الاندماج في أفضل شركات ألعاب الفيديو في العالم من خلال إنشاء مراحل الألقاب المختلفة. وبالتالي، تم تصميم هذا البرنامج خصيصًا بحيث يتمكن الطلاب الذين يكملونه من الوصول مباشرة إلى هذه الصناعة ولهذا السبب يمثل فرصة مهنية رائعة.



هدفك هو العمل لدى أكبر الشركات في هذه
الصناعة وهذه المحاضرة الجامعية ستساعدك
على تحقيق ذلك"

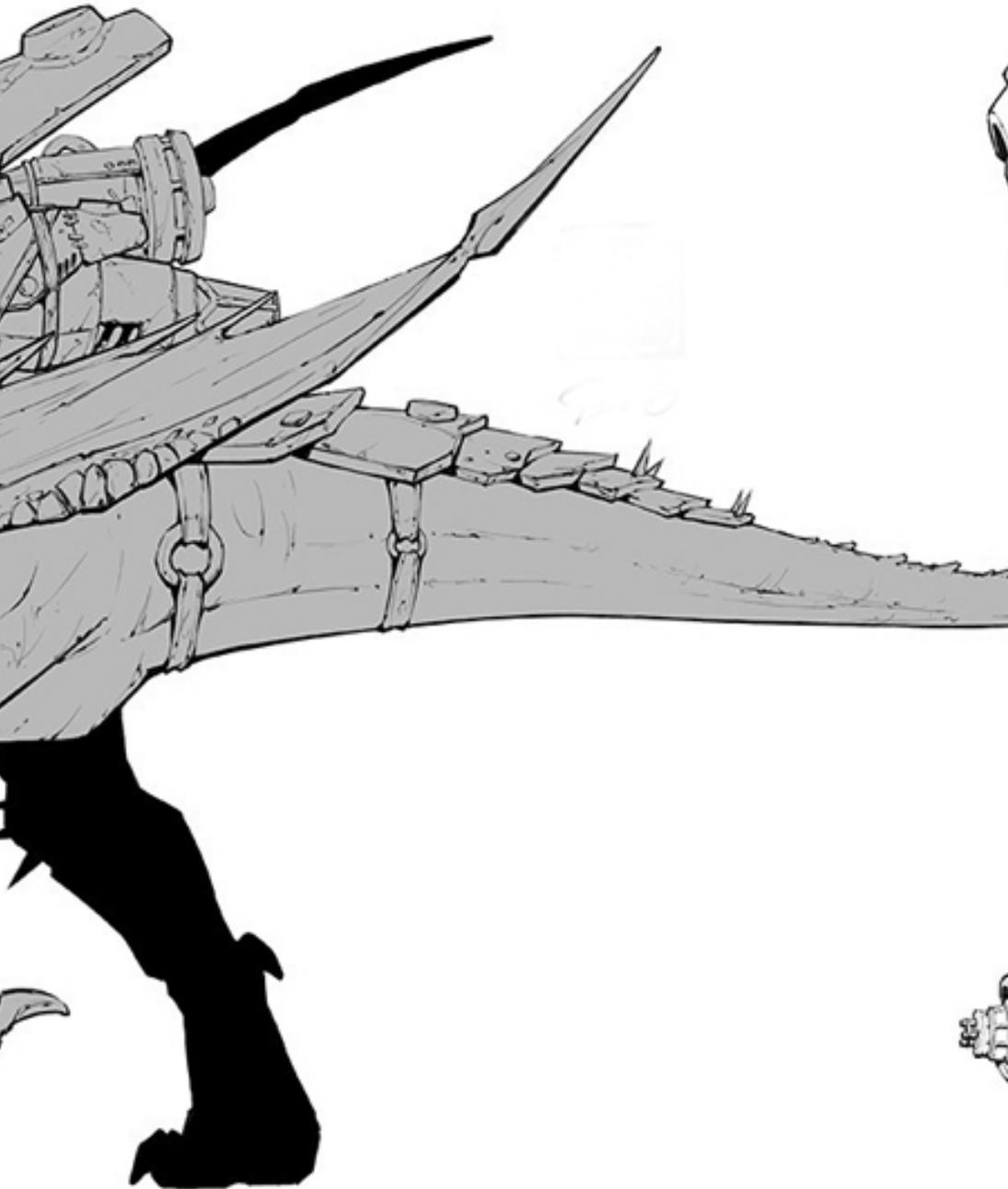


الأهداف العامة



- تعلم كيفية تصميم المستويات في ألعاب الفيديو
- فهم ما هو نموذج ثلاثي الأبعاد
- استيعاب كيفية دمج النموذج ثلاثي الأبعاد في لعبة فيديو
- ملاحظة أهمية هذه المهمة في تصميم لعبة فيديو
- تعلم مهارات تصميم ألعاب الفيديو العامة
- فهم أهمية محركات ألعاب الفيديو
- معرفة نطاق البرمجة المطبقة على هذا المجال
- دمج تشغيل المحرك مع باقي عناصر لعبة الفيديو

مع هذا المؤهل العلمى سوف تصبح
محترفًا أساسيًا في شركتك"



الأهداف المحددة



- ♦ تحديد الهيكل الداخلي للموتور المحرك لألعاب الفيديو
- ♦ إنشاء العناصر المعمارية لألعاب الفيديو
- ♦ فهم وظائف كل مكون من مكونات ألعاب الفيديو
- ♦ تجسيد ألعاب الفيديو المصنوعة برسومات ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ♦ اكتشاف الوظيفة والهندسة المعمارية لمحركات لألعاب الفيديو
- ♦ فهم الخصائص الأساسية لحركات ألعاب الفيديو
- ♦ برمجة تطبيقات بشكل صحيح وفعال للموتورات المحركة لألعاب الفيديو
- ♦ اختيار نموذج ولغات البرمجة الأكثر ملائمة لبرمجة التطبيقات المطبقة لمحركات ألعاب الفيديو



الهيكل والمحتوى

تم إنشاء هذا المؤهل العلمي في تصميم المستويات في ألعاب الفيديو من قبل خبراء عظماء يعملون في هذه الصناعة، وبالتالي فإن محتوياته تركز على الممارسة المهنية. وبالتالي، من خلال وحدتين، مقسمتين إلى 10 موضوعات لكل منهما، سيتمكن الطلاب من تعلم كل ما هو ضروري ليصبحوا متخصصين في تصميم المستويات للعديد من أنواع ألعاب الفيديو المختلفة مما يجعل حياتهم المهنية تنطلق بسرعة.



أفضل المحتويات تنتظرك في هذه المحاضرة
الجامعية"



الوحدة 1. نمذجة ثلاثية الأبعاد

- 1.1 مقدمة #C
 - 1.1.1 ما هو برمجة PPO؟
 - 2.1.1 بيئة الأستوديو البصرى
 - 3.1.1 نوع البيانات
 - 4.1.1 محادثات النوع
 - 5.1.1 الحالات الشرطية
 - 6.1.1 الأدوات والفئات
 - 7.1.1 النمط والتغليف
 - 8.1.1 الميراث
 - 9.1.1 فئات مجردة
 - 10.1.1 تعدد الأشكال
- 2.1 أساسيات حسابية
 - 1.2.1 الأدوات الحسابية المادية: مقدار الكمية القياسية والمتجهة
 - 2.2.1 الأدوات الحسابية المادية: المنتج القياسى
 - 3.2.1 أدوات الحسابية المادية: المنتج المتجهية
 - 4.2.1 الأدوات الحسابية فى برمجة PPO
- 3.1 الأساسيات المادية
 - 1.3.1 الصلب الجامد
 - 2.3.1 معادلات الحركة
 - 3.3.1 الديناميكا علم التحريك
 - 4.3.1 الصدمات
 - 5.3.1 القذيفة الديناميكية
 - 6.3.1 تحليق
- 4.1 أساسيات علم الرسومات الحاسوبية
 - 1.4.1 أنظمة الرسومات الحاسوبية
 - 2.4.1 الرسومات الحاسوبية ثنائية البعد
 - 3.4.1 الرسومات الحاسوبية ثلاثية البعد
 - 4.4.1 أنظمة المسح المجالى
 - 5.4.1 النمذجة الهندسية
 - 6.4.1 إزالة الأجزاء المخفية
 - 7.4.1 تصور واقعى
 - 8.4.1 مكتبة الرسومات الحاسوبية OpenGL
- 5.1 Unity: مقدمة وتركيب
 - 1.5.1 ما هى Unity؟
 - 2.5.1 لماذا Unity؟
 - 3.5.1 خصائص Unity
 - 4.5.1 تثبيت
- 6.1 Unity: ثنائية الأبعاد وثلاثية الابعاد
 - 1.6.1 أسلوب اللعب Gameplay ثنائية الأبعاد: Sprites Tilemaps
 - 2.6.1 اللعب Gameplay ثنائية الأبعاد: ثنائية الإبعاد Physics
 - 3.6.1 أمثلة على ألعاب الفيديو المصممة باستخدام وحدة ثنائية الأبعاد
 - 4.6.1 مقدمة إلى Unity ثلاثية الأبعاد
- 7.1 Unity: إنشاء وخلق الأدوات
 - 1.7.1 إضافة المكونات
 - 2.7.1 إزالة المكونات
 - 3.7.1 استيراد Assets والقوام
 - 4.7.1 المواد والخرائط للمواد
- 8.1 Unity: التفاعلات والفيزياء
 - 1.8.1 Rigidbody
 - 2.8.1 Colliders
 - 3.8.1 Joints (المفاصل)
 - 4.8.1 وحدات تحكم الشخصية
 - 5.8.1 Continous Collision Detection (كشف الإصطدام المستمر)
 - 6.8.1 Physics Debug Visualization
- 9.1 Unity: الذكاء الاصطناعي الأساسى من أجل الشخصيات الغير متحكم بها فى ألعاب الفيديو NPC
 - 1.9.1 اكتشاف المسار Pathfinding فى Unity: NavMesh
 - 2.9.1 عدو مع ذكاء اصطناعى IA
 - 3.9.1 شجرة عمل الشخصيات الغير متحكم بها فى اللعب NPC
 - 4.9.1 التسلسل الهرمى Scripts للشخصيات الغير متحكم بها فى اللعب NPC
- 10.1 Unity: أساسيات الرسوم المتحركة وتطبيقها
 - 1.10.1 Animation Controller. الإرتباط بالشخصية
 - 2.10.1 Blend Tree شجرة المزج
 - 3.10.1 الإنتقال بين الولايات
 - 4.10.1 تعديل عتبة التحولات

الوحدة 2. الموتورات المحركة للالعاب الفيديو

- 1.2 ألعاب الفيديو وتكنولوجيا الإتصالات والمعلومات TICs
 - 1.1.2 مقدمة
 - 2.1.2 الفرص
 - 3.1.2 تحديات
 - 4.1.2 الاستنتاجات
- 2.2 تاريخ محركات ألعاب الفيديو
 - 1.2.2 مقدمة
 - 2.2.2 فترة الأتاري
 - 3.2.2 فترة الثمانيات
 - 4.2.2 المحركات الأولى فترة التسعينات
 - 5.2.2 المحركات الحالية
- 3.2 الموتورات المحركة للالعاب الفيديو
 - 1.3.2 أنواع المحركات
 - 2.3.2 أجزاء من الموتور المحرك ألعاب الفيديو
 - 3.3.2 المحركات الحالية
 - 4.3.2 اختيار محرك لمشروعنا
- 4.2 المحرك صانع الألعاب Game Maker
 - 1.4.2 مقدمة
 - 2.4.2 تصميم خشبة المسرح الافتراضية
 - 3.4.2 Sprites الرسوم المتحركة
 - 4.4.2 الصدمات
 - 5.4.2 Scripting فى لغة العلامات الجغرافية GML
- 5.2 المحرك Unreal Engine 4: مقدمة
 - 1.5.2 ما هو المحرك Unreal Engine 4؟ ما هى فلسفته؟
 - 3.5.2 المعدات
 - 4.5.2 واجهة المستخدم الـ
 - 5.5.2 الرسوم المتحركة
 - 6.5.2 نظام الجسيمات
 - 7.5.2 الذكاء الاصطناعي
 - 8.5.2 معدل الإطارات التى تعرض فى الثانية الواحدة FPS
- 6.2 المحرك Unreal Engine 4: البرمجة النصية البصرية Visual Scripting
 - 1.6.2 فلسفة Visual Scripting و Blueprints
 - 2.6.2 Debugging
 - 3.6.2 أنواع المتغيرات
 - 4.6.2 التحكم فى تدفق المواد
- 7.2 محرك Unity 5
 - 1.7.2 برمجة فى C # و Visual Studiog
 - 2.7.2 إنشاء Prefabs
 - 3.7.2 استخدام Gizmos للتحكم فى ألعاب الفيديو
 - 4.7.2 المحرك المتكيف: ثنائي الأبعاد وثلاثي الأبعاد
- 8.2 المحرك Godot
 - 1.8.2 فلسفة تصميم Godot
 - 2.8.2 تصميم موجه للأدوات والتركيب
 - 3.8.2 كل شيء مدرج فى حزمة واحدة
 - 4.8.2 سوفت وير حر ويقوده المجتمع
- 9.2 المحرك RPG Maker
 - 1.9.2 فلسفة RPG Maker
 - 2.9.2 الأخذ به كمرجع
 - 3.9.2 إنشاء لعبة ذات شخصية
 - 4.9.2 ألعاب تجارية ناجحة
- 10.2 المحرك Source 2
 - 1.10.2 فلسفة Source 2
 - 2.10.2 Source و Source 2: التقييم
 - 3.10.2 استخدام مجتمع ألعاب الفيديو: محتوى سمعى بصرى وألعاب فيديو
 - 4.10.2 مستقبل المحرك Source 2
 - 5.10.2 Mods ألعاب ناجحة

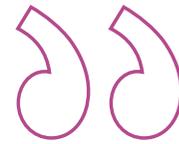
المنهجية

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 يبرسي 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 "

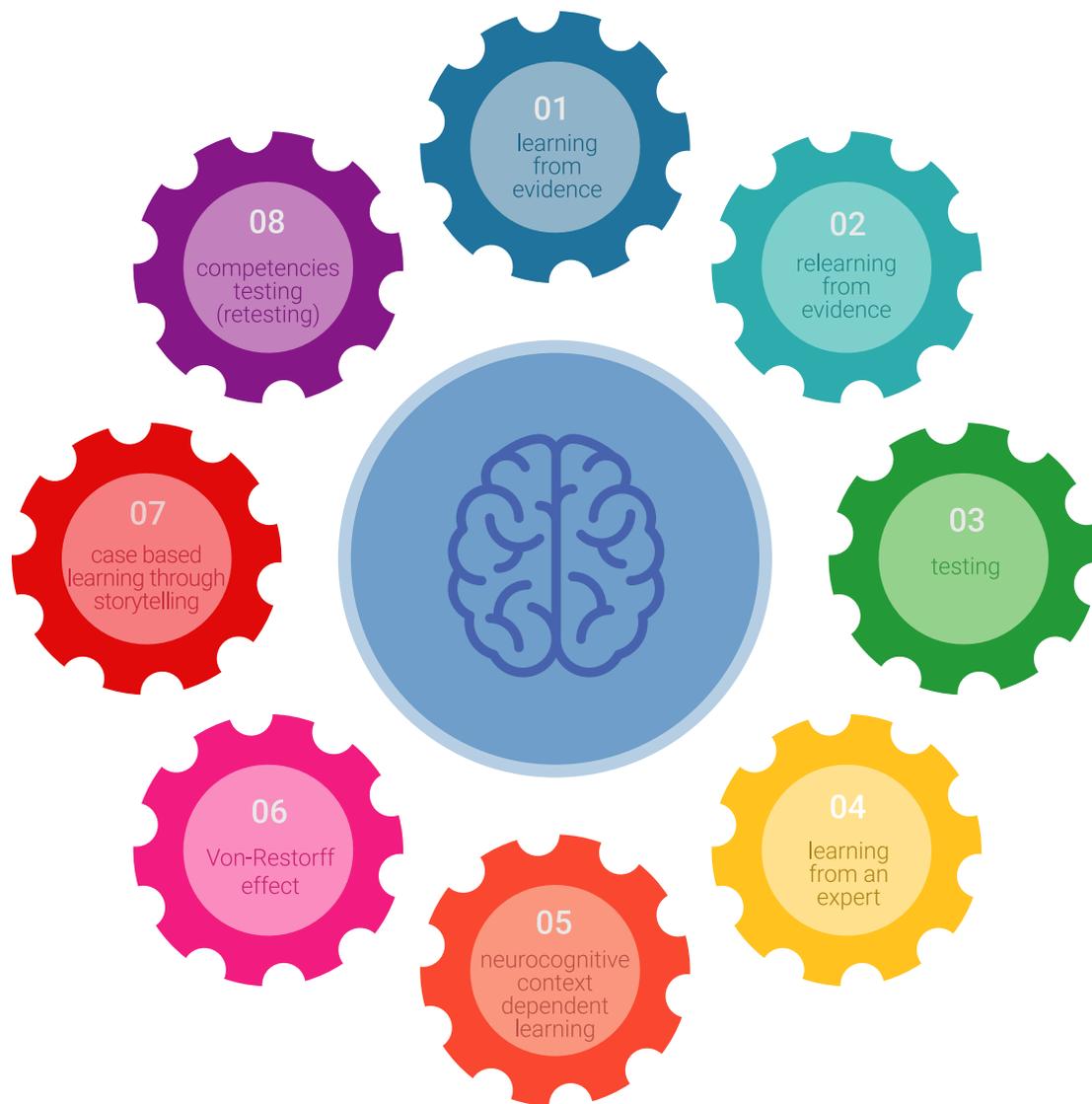


كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات إدارة الأعمال في العالم منذ نشأتها. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول 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 سنواجهه 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 مدرء المستقبل. وهذا المنهج، في طبيعة التعليم العالمي، يسمى Relearning أو إعادة التعلم.

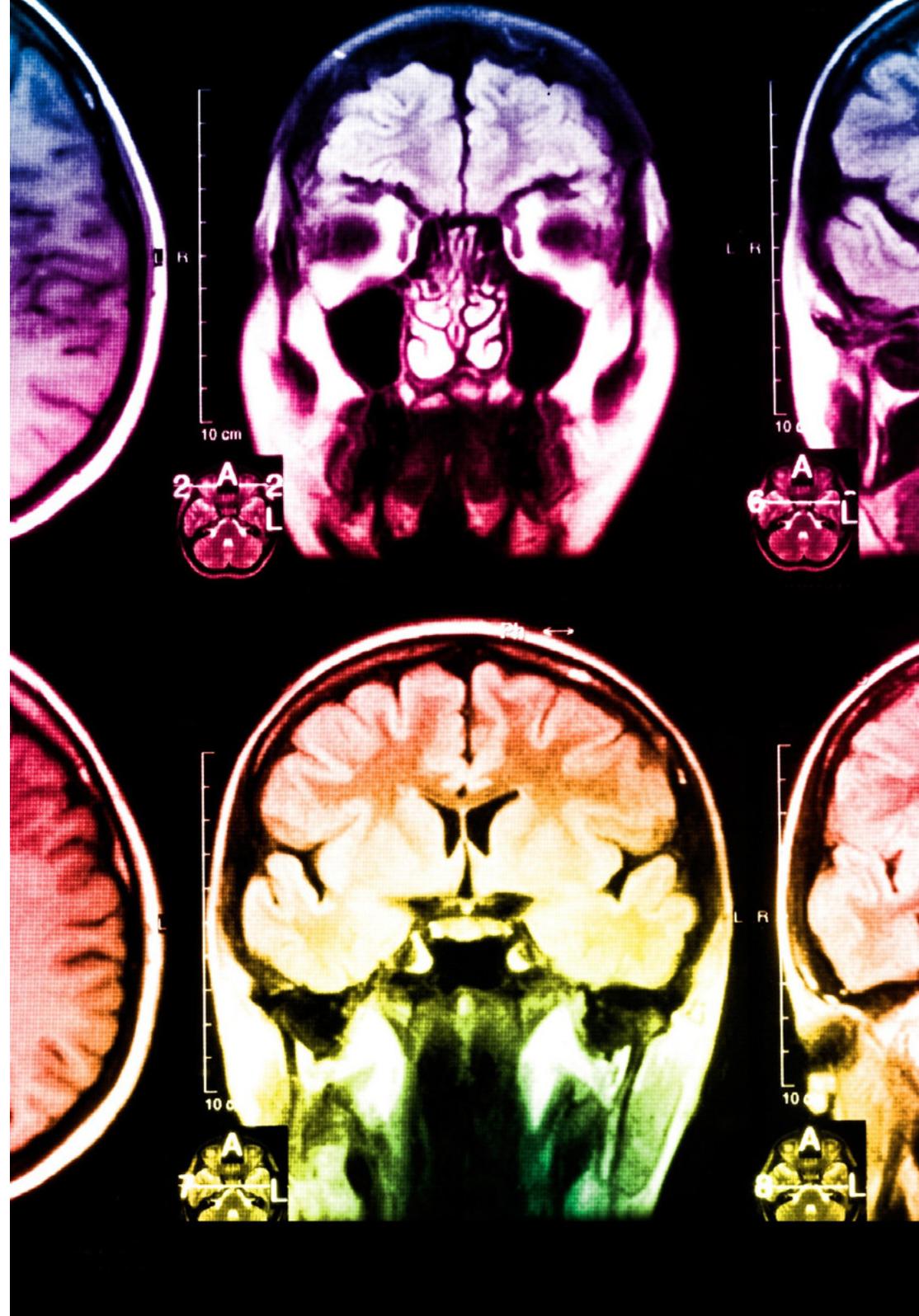
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساها 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.

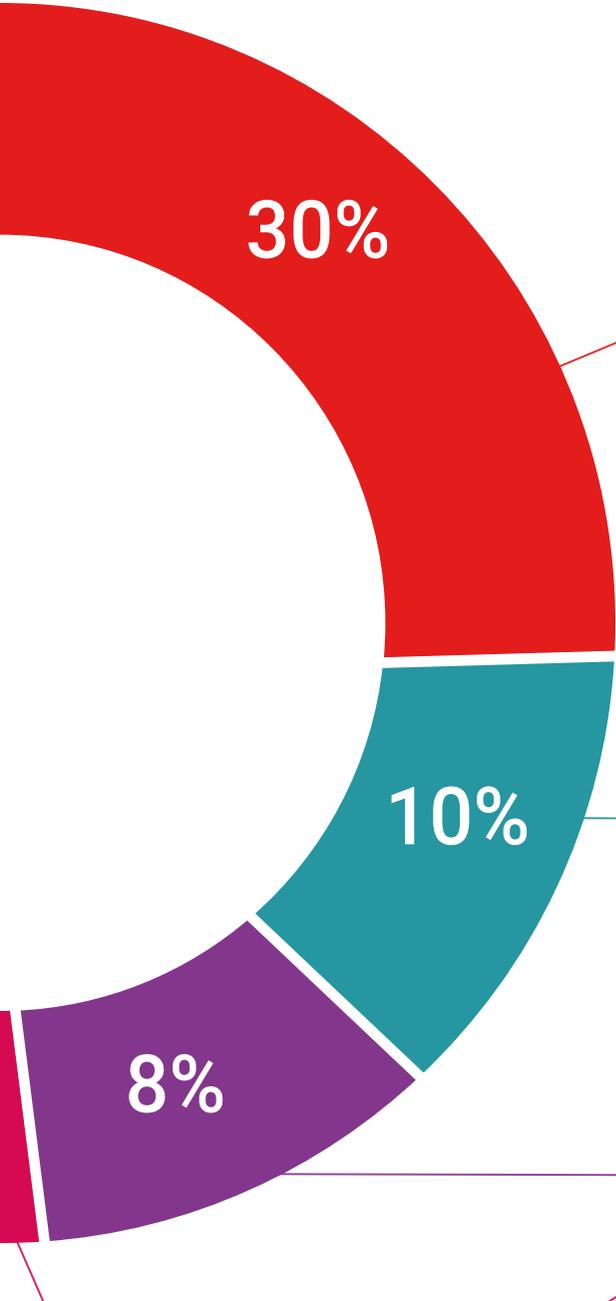
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين 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 المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديدًا من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموشًا 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 للطلاب.

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

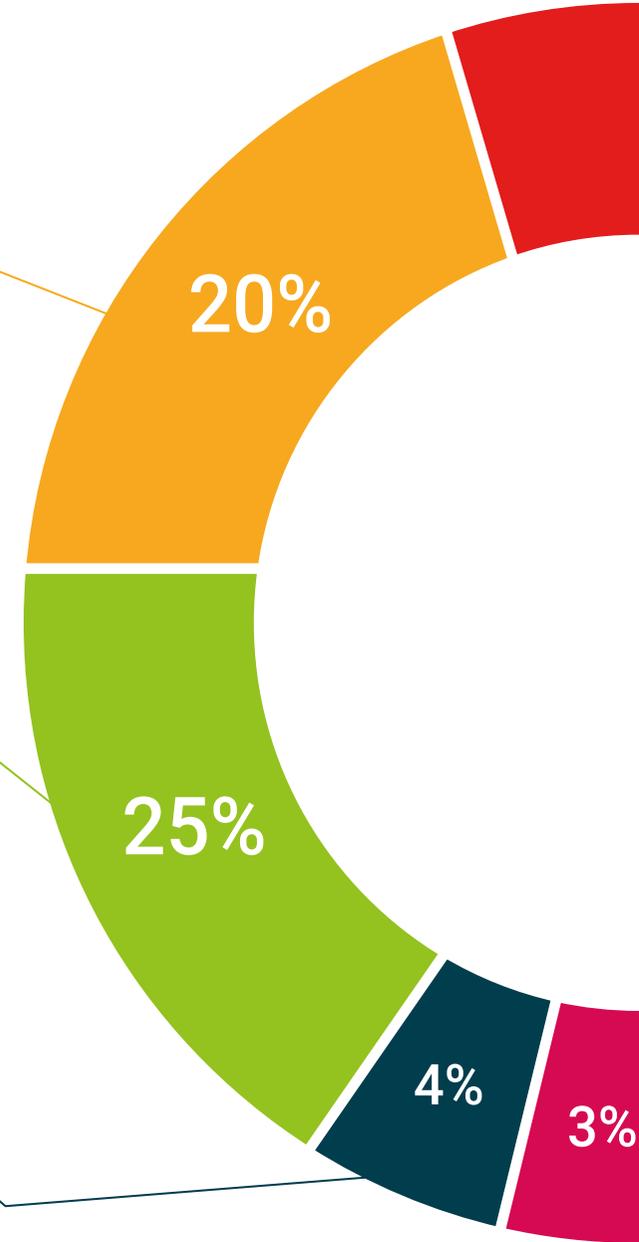
يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوفت 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.



المؤهل العلمي

تضمن هذه المحاضرة الجامعية في تصميم المستويات في ألعاب الفيديو التدريب الأكثر دقة وتحديثًا بالإضافة إلى الحصول على مؤهل برنامج المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



يحتوي برنامج المحاضرة الجامعية في تصميم المستويات في ألعاب الفيديو البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحدثاً في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

إن المؤهل الصادر عن **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: المحاضرة الجامعية في تصميم المستويات في ألعاب الفيديو

طريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أسابيع



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الابتكار

الحاضر

الجودة

محاضرة جامعية

تصميم المستويات

في ألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

محاضرة جامعية تصميم المستويات فى ألعاب الفيديو