محاضرة جامعية
إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

- 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/production-pitching-3d-video-games

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 العلمي
صفحة 28

01
المقدمة

في كثير من الأحيان، لا يكفي وجود فكرة جيدة لضمان نجاح مشروع لعبة فيديو، لأن إنتاجها يتطلب استثمار رأس المال البشري والاقتصادي الذي لا يمكن أن تتحمله، في معظم الحالات، سوى الشركات الكبيرة. لهذا السبب، تصبح إدارة استراتيجيات الترويج (Pitching) مطلبًا أساسيًا للمبدعين في هذا المجال، وهو الأمر الذي سيتمكنون من العمل عليه مع هذا البرنامج الكامل والديناميكي للغاية. هذا مؤهل علمي متعدد التخصصات ومتاح 100% عبر الإنترنت حيث سيتمكن الخريجون من إتقان مهاراتهم في تطوير مقترحات ألعاب جذابة ودقيقة من خلال 150 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملي والإضافي. فرصة أكاديمية فريدة لتصبح محترفًا ومتمرسًا في إنتاج ألعاب الفيديو مع توقعات واسعة للمستقبل.

أفضل برنامج متخصص في الإنتاج والترويج لمشاريع ألعاب الفيديو 100% عبر الإنترنت وفي 6 أسابيع فقط من التدريب"

على مدار تاريخ صناعة ألعاب الفيديو، ظهرت أفكار جديدة ومبتكرة فشلت في المضي قدمًا بسبب نقص دعم الأعمال. تُعد Insane من THQ اتي اختفت عن الوجود، Streets of rage من Crackdown أو Silent Hills من PlayStation أمثلة على العناوين التي لم تر النور أبدًا على الرغم من جودة محتواها. لهذا السبب، وفي مواجهة المنافسة المتزايدة، أصبحت إدارة استراتيجيات الترويج (Pitching) بشكل مثالي مطلبًا أساسيًا للمحترفين في هذه الصناعة.

هي أن مقترحات اللعبة التي تجمع بطريقة دقيقة ومفصلة وجذابة جميع معلومات المشروع لديها فرص نجاح أكثر بكثير من أي شخص آخر لا يستثمر الوقت في صياغة هذه الوثيقة. لتحقيق ذلك من الضروري معرفة المجالات المختلفة التي يغطيها ومواصفاتها، وهو ما سيتمكن الخريج من القيام به من خلال هذه المحاضرة الجامعية .

هذا هو المؤهل العلمي الذي يتعمق في أقسام التحليل الإنتاجي: بدءًا من خصائص منهجية الشلال وبيان خطط العمل، وحتى إعداد تقارير ما بعد الوفاة للمشاريع. بالإضافة إلى ذلك، ستتمكن أيضًا من التعمق في الاستراتيجيات الأكثر فعالية للبحث عن الاستثمار، فضلاً عن ممارسات الإنتاج الجيدة.

كل هذا من خلال 150 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملي والإضافي المقدم بتنسيق مريح وسهل الوصول إليه 100% عبر الإنترنت. لذلك، فهي فرصة أكاديمية فريدة لتوسيع معرفتك، وإتقان مهاراتك المهنية، وأن تصبح متخصصًا في الترويج (Pitching) في أقل من 6 أسابيع وبمساعدة خبراء حقيقيين في قطاع الألعاب (Gaming).

تحتوي **المحاضرة الجامعية في إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في ألعاب الفيديو والتكنولوجيا
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها بشكل خاص على النمذجة ثلاثية الأبعاد والرسوم المتحركة في البيئات الافتراضية
- 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

> برنامج سيسمح لك بالعمل على وضع خطط تدريبية للملفات الشخصية منخفضة الخبرة من خلال ساعات من أفضل المحتوى النظري والعملي والإضافي"

سوف تتعلم كيفية إجراء تقديرات للجهد والوقت تتكيف مع واقع مشاريعك، بحيث يكون لديك دائمًا هامش للتصرف في حالة حدوث أي نوع من المشاكل"

إذا كان ما تبحث عنه هو المؤهل العلمي الذي يمكنك من خلاله التعمق في منهجيات Agile المختلفة في تطوير ألعاب الفيديو، فإن هذا البرنامج يحتوي على كل ما تبحث عنه وأكثر.

سوف تتعمق في المشاكل المختلفة التي يمكن أن تنشأ في إنتاج ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى الحلول الأكثر فعالية وإفادة لكل منها.

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

يمكن أن يعتمد نجاح مشروع الألعاب (Gaming) إلى حد كبير على جودة عرض اللعبة الخاص به. لهذا السبب، قررت TECH وفريق خبرائها تطوير هذا البرنامج المتكامل للغاية، بهدف أن يتعلم الخريجون بالتفصيل مجالات الإنتاج المختلفة ليكونوا قادرين على تطوير ترويج (Pitching) تقديمي كامل وديناميكي وجذاب يقنع الشركات المستثمرة. للقيام بذلك، ستكون المعلومات الأكثر ابتكارًا وشمولاً تحت تصرفك، بالإضافة إلى أفضل الأدوات الأكاديمية التي ستسهل توسيع معرفتك بطريقة مضمونة وفي أقل من 6 أسابيع.

سوف تتعلم كيفية حساب تكاليف إنتاج المشروع بدقة
بناءً على الموارد البشرية والتكنولوجيا والتراخيص
والنفقات اللازمة خارج نطاق التطوير"

الأهداف المحددة

- تطوير منهجية Agileg Scrum المطبقة على ألعاب الفيديو لإدارة المشاريع
- وضع نظام لحساب الجهود في شكل تقديرات كل ساعة
- توليد المواد لعرض المشروع على المستثمرين

الأهداف المحددة

- تحديد الاختلافات بين منهجيات الإنتاج قبل Scrum وتطورها حتى اليوم
- تطبيق التفكير Agile في أي تطوير دون فقدان اتجاه المشروع
- تطوير إطار مستدام للفريق بأكمله
- توقع احتياجات الإنتاج من الموارد البشرية وإعداد تقدير لتكاليف الموظفين الأساسية
- إجراء تحليل مسبق للحصول على المعلومات الأساسية للتواصل حول أهم قيم مشروعنا
- دعم حجج المبيعات والتمويل للمشروع بالأرقام التي توضح الملاءة المحتملة للمشروع
- تحديد الخطوات اللازمة للتواصل مع الناشرين (publishers) والمستثمرين

ستدرس استراتيجيات التحليل التنافسي الرئيسية، حتى تتعرف على منافسيك المباشرين بشكل جيد وتتمكن من تطوير مشاريع أفضل منهم"

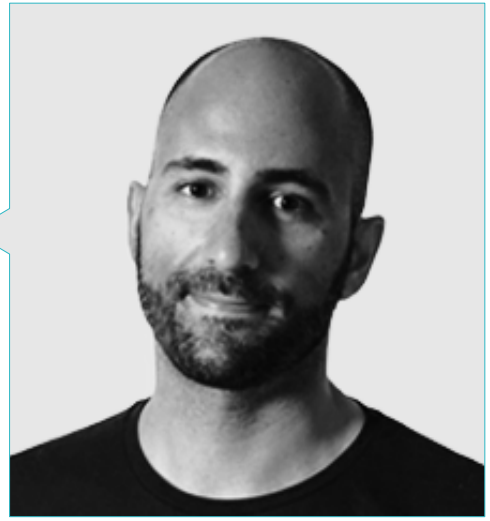
03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

من أولويات TECH عند تصميم مؤهلاتها العلمية تكوين هيئة تدريسية على دراية بالمجال الذي يتم تطوير البرنامج فيه. لهذا السبب، اختارت لهذه المحاضرة الجامعية مجموعة من المحترفين من قطاع إنتاج ألعاب الفيديو الذين يتمتعون بخبرة عمل واسعة في إدارة مشاريع الألعاب للشركات الكبيرة. علاوة على ذلك، فهم متخصصون نشطون، لذا فهم يعرفون بالتفصيل الوضع الحالي للسياق، والجوانب التي ستنعكس في الشمولية والدقة التي تم تصميم المنهج الدراسي بها.

سيرافقك فريق من المحترفين من قطاع الألعاب خلال البرنامج،
ويقدم لك أفضل محتوى نظري وعملي وتكميلي"

هيكل الإدارة



أ. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- مدير هندسة وتصميم الألعاب في Grupo Interviea
- أستاذ في ESNE لتصميم ألعاب الفيديو، وتصميم المستويات، وإنتاج ألعاب الفيديو، والبرمجيات الوسيطة (Middleware)، وصناعات الوسائط الإبداعية، وما إلى ذلك.
- مستشار في تأسيس شركات مثل Avatar Games أو Interactive Selection
- مؤلف كتاب تصميم ألعاب الفيديو
- عضو المجلس الاستشاري Nima World

04

الهيكل والمحتوى

قامت TECH بتضمين 150 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملي والإضافي في هذه المحاضرة الجامعية. تتكون الأخيرة من: مقاطع فيديو مفصلة ومقالات بحثية وملخصات ديناميكية وقراءات تكميلية وتمارين معرفة الذات. بفضل هذا، سيتمكن الخريج من التعمق بطريقة شخصية في الجوانب المختلفة للمنهج الدراسي. بالإضافة إلى ذلك، ستكون جميع المواد متاحة في الحرم الجامعي منذ بداية البرنامج، مما سيسمح لك بتنظيم التجربة الأكاديمية لتحقيق أقصى استفادة منها.

مؤهل علمي عالي جدًا من التخصيص، يتكيف مع المستويات المختلفة لمتطلبات كل خريج، و مصمم ليتجاوز كل توقعاتك"

الوحدة 1. إنتاج وتمويل ألعاب الفيديو

1.1. إنتاج ألعاب الفيديو

1.1.1. المنهجيات المتتالية

2.1.1. حالة الافتقار إلى إدارة المشروع وغياب خطة العمل

3.1.1. عواقب عدم وجود قسم إنتاج في صناعة ألعاب الفيديو

2.1. فريق التطوير

1.2.1. الإدارات الرئيسية عند وضع المشاريع

2.2.1. الملامح الرئيسية في الإدارة الجزئية: LEAD و SENIOR

3.2.1. مشكلة نقص الخبرة في شخصية JUNIOR

4.2.1. وضع خطة تدريبية لملامح الخبرة المنخفضة

3.1. منهجيات رشيقة في تطوير ألعاب الفيديو

1.3.1. Scrum

2.3.1. AGILE

3.3.1. المنهجيات المختلطة

4.1. تقديرات الجهد والوقت والتكاليف

1.4.1. سعر تطوير ألعاب الفيديو: المفاهيم النفقات الرئيسية

2.4.1. جدولة المهام: النقاط والمفاتيح والجوانب المهمة التي يجب مراعاتها

3.4.1. تعتمد التقديرات على نقاط الجهد مقابل حسابها بالساعات

5.1. تحديد الأولويات في تخطيط النموذج الأولي

1.5.1. تحديد الأهداف العامة للمشروع

2.5.1. تحديد أولويات الوظائف والمحتويات الرئيسية: الترتيب والاحتياجات وفقًا للقسم

3.5.1. تجميع الوظائف والمحتويات في الإنتاج لتشكل مخرجات (نماذج أولية وظيفية)

6.1. الممارسات الجيدة في إنتاج ألعاب الفيديو

1.6.1. الاجتماعات اليومية (daylies) والاجتماعات الأسبوعية (weekly meeting) واجتماعات نهاية السباق (sprint) والاجتماعات للتحقق من النتائج في معالم ALFA وBETA وRELEASE

2.6.1. قياس سرعة السباق (Sprint)

3.6.1. .الكشف عن نقص الحافز وانخفاض الإنتاجية وتوقع المشاكل المحتملة في الإنتاج

7.1. تحليل الإنتاج

1.7.1. التحليل السابق 1: مراجعة حالة السوق

2.7.1. التحليل السابق 2: تحديد مراجع المشروع الرئيسية (المنافسون المباشرون)

3.7.1. استنتاجات التحليلات السابقة

8.1. حساب تكلفة التطوير
1.8.1. الموارد البشرية
2.8.1. التكنولوجيا والتراخيص
3.8.1. النفقات الخارجية للتنمية
9.1. البحث عن الاستثمار
1.9.1. أنواع المستثمرين
2.9.1. ملخص تنفيذي
3.9.1. سطح الملعب (Pitch deck)
4.9.1. الناشرين (Publishers)
5.9.1. التمويل الذاتي
10.1. إعداد تحليل إنهاء المشروع (Post Mortems) للمشروع
1.10.1. عملية إنتاج تحليل إنهاء المشروع (Post Mortem) في الشركة
2.10.1. تحليل النقاط الإيجابية للمشروع
3.10.1. دراسة النقاط السلبية للمشروع
4.10.1. اقتراح لتحسين النقاط والاستنتاجات السلبية للمشروع

"ستكون قادرًا على إتقان Agileg Scrum خلال 6 أسابيع فقط مع TECH من خلال هذا البرنامج الكامل والشامل للغاية. هل أنت مستعد لذلك ؟"

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.

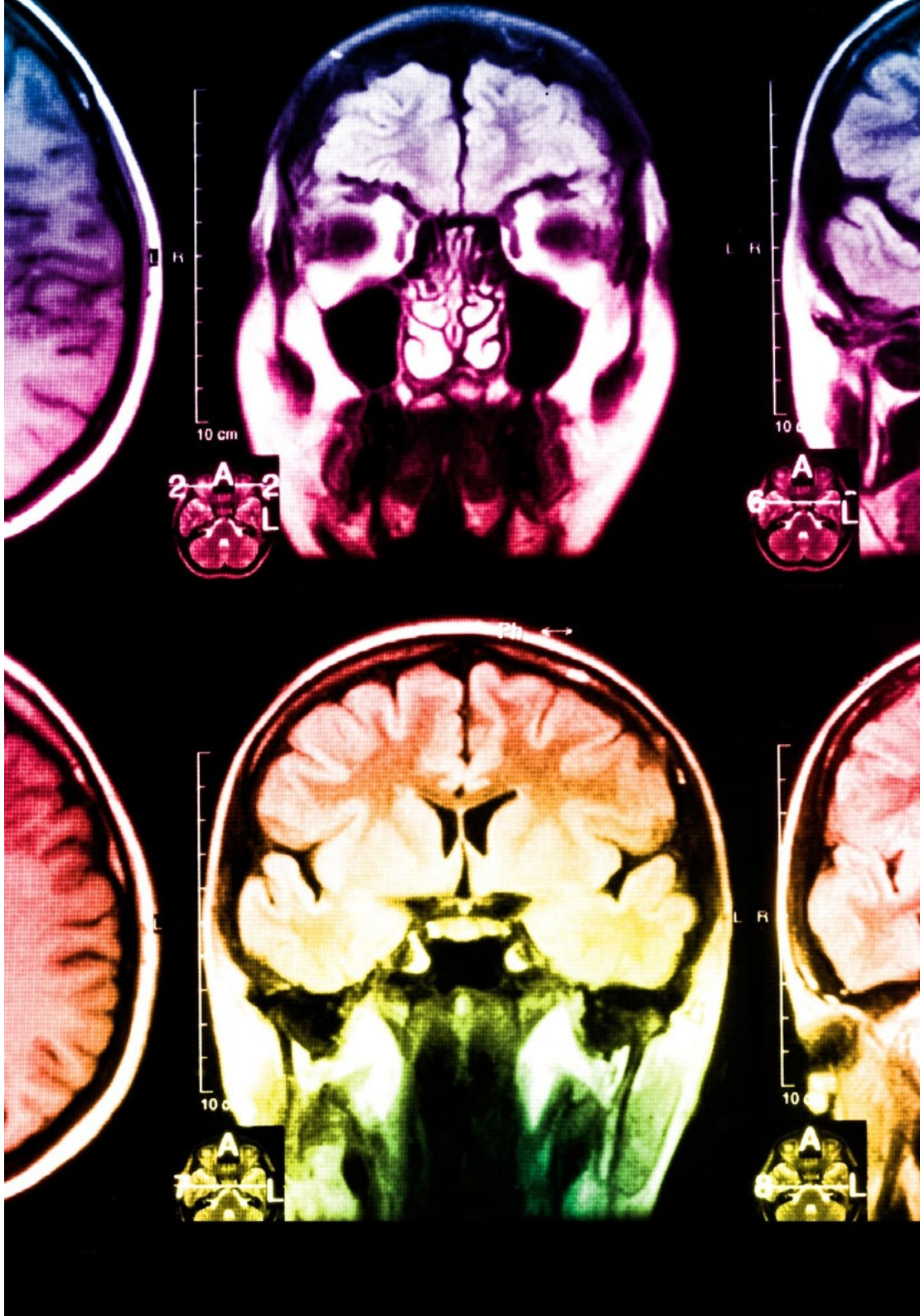
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

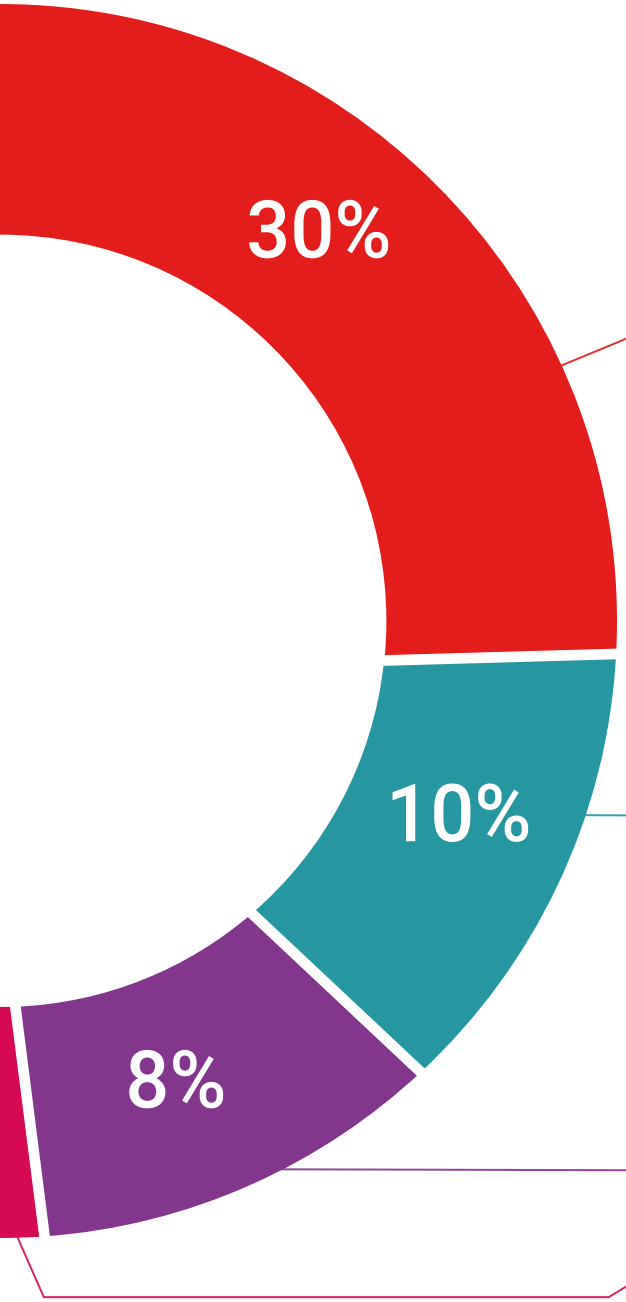
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

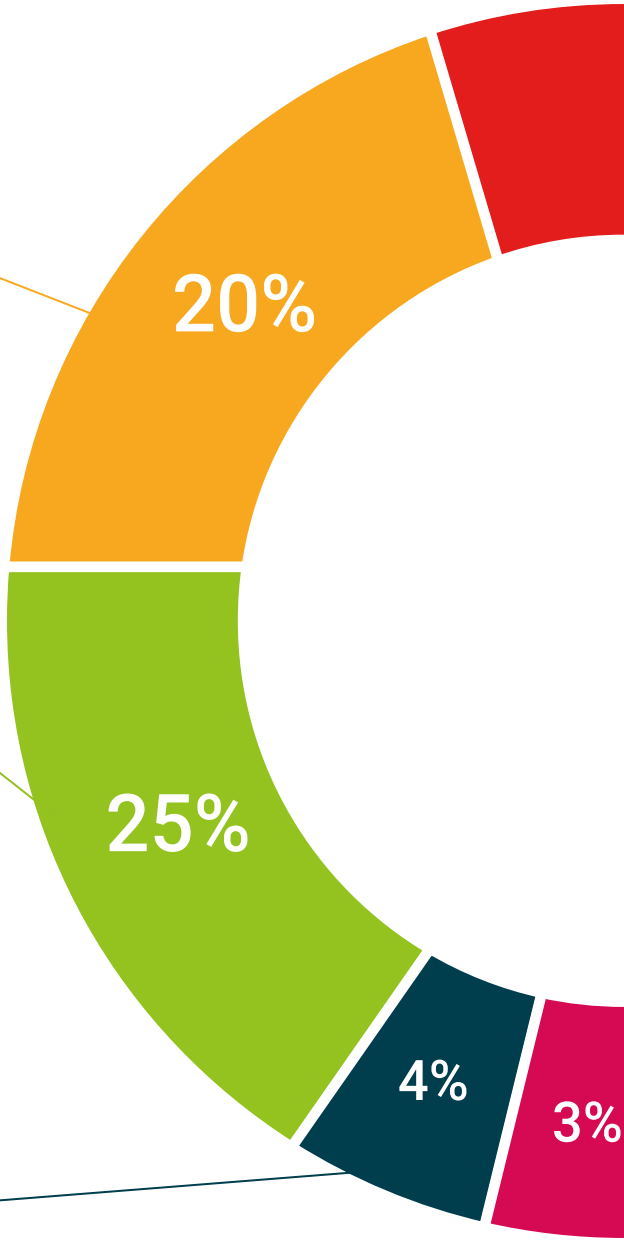
ملخصات تفاعلية

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 إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد 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 إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد** 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 إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد**

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

إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

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

Tere Guevara Navarro / أ. د.
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

إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

- 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
إنتاج وترويج ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية