محاضرة جامعية
البحث والتعليم فى ألعاب الفيديو

tech
الجامعة
التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
البحث والتعليم فى ألعاب الفيديو

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/research-education-video-games

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الهيكل والمحتوى
صفحة 12

04
المنهجية
صفحة 16

05
المؤهل العلمي
صفحة 24

01

المقدمة

إن تعميم المجال السمعي البصري في العصر الحالي يعني إدخال التخصصات الفنية مثل السينما أو الموسيقى في التدريس وأصبحت أدوات تعليمية ممتازة. لقد حدث الشيء نفسه مع ألعاب الفيديو، حيث أثبتت أنها عنصر مهم جدًا في تعليم الطلاب من مختلف المجالات، إذا تم تطبيقها بشكل صحيح. يقدم هذا المؤهل العلمى لطلابه المعرفة اللازمة ليصبحوا خبراء في التعليم والبحث الذي يركز على ألعاب الفيديو، حتى يتمكنوا من التطور مهنيًا في هذا المجال المتطور باستمرار.

ستجعلك هذه المحاضرة الجامعية
باحثا عظيمًا في ألعاب الفيديو"

على مدى عقود، اكتسبت المنتجات السمعية والبصرية شعبية كبيرة لدرجة أنها أصبحت جزءًا من ثقافة وهوية الناس في جميع أنحاء العالم. كل يوم، يشاهد الملايين من الأشخاص البرامج التلفزيونية والأفلام ومقاطع الفيديو على جميع أنواع الشبكات الاجتماعية والمنصات ويستمعون إلى الموسيقى المتدفقة Streaming. لكن أيضًا، في القرن الحادي والعشرين، ظهرت ألعاب الفيديو بقوة.

كانت ألعاب الفيديو موجودة بالفعل من قبل، ولكن في العشرين عامًا الماضية تغلغلت اجتماعيًا في جميع المجالات. يلعب الأشخاص من جميع الأعمار والخلفيات والجنسيات ويستهلكون أسلوب اللعب Gameplays وعمليات البث عبر الإنترنت. لهذا السبب تمثل ألعاب الفيديو فرصة كبيرة عندما يتعلق الأمر ببدء الأبحاث التطبيقية في التعليم بهدف استخدامها في طرق التدريس المختلفة.

تقدم هذه المحاضرة الجامعية في البحث والتعليم في ألعاب الفيديو لطلابها جميع الأدوات اللازمة ليصبحوا خبراء كبار في هذا الموضوع، حتى يتمكنوا من بدء مهنة بحثية في مجال ألعاب الفيديو.

هذه **المحاضرة الجامعية في البحث والتعليم في ألعاب الفيديو** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

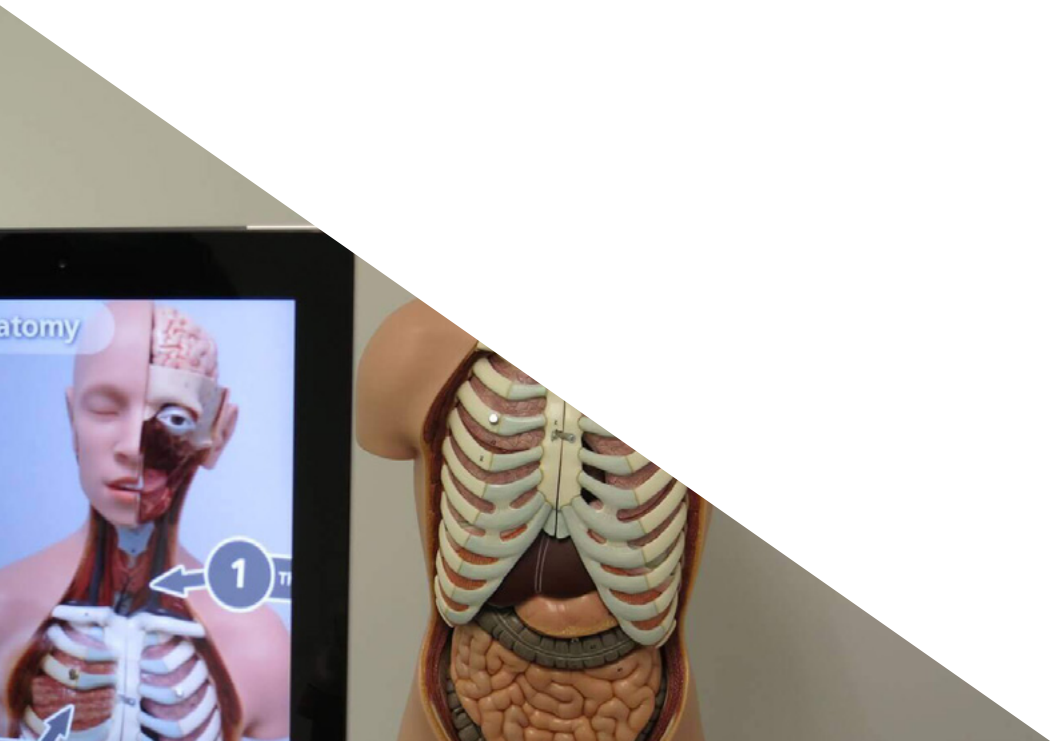
- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في أبحاث ألعاب الفيديو
- يجمع المحتوى الرسومي والتخطيطي والعملي للغاية الذي تم تصميمه به معلومات علمية وعملية حول ألعاب الفيديو
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفير المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> ابحث في ألعاب الفيديو واعثر على أفضل الحلول التعليمية للمستقبل"

ألعاب الفيديو هي مستقبل التعليم. تخصص في هذا الموضوع من خلال هذه المحاضرة الجامعية"

يعد البحث الذي يركز على ألعاب الفيديو مجالًا مليئًا بالإمكانيات.

طور أساليب تعليمية جديدة باستخدام ألعاب الفيديو بفضل هذا المؤهل العلمي.



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 تأهيلا غامرًا مبرمجًا للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي من خلاله يجب على المهني محاولة حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ خلال الدورة الاكاديمية. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

الهدف الرئيسي من هذه المحاضرة الجامعية في البحث والتعليم في ألعاب الفيديو هو تزويد طلابها بأفضل المعرفة والأدوات المتخصصة في البحث المطبق على التعليم باستخدام ألعاب الفيديو كأداة تعليمية. التالي، خلال هذا المؤهل العلمى سيتم اكتساب سلسلة من المهارات التي تهدف إلى تحقيق هذا الهدف، مما يسمح للطلاب المتخرجين بتطوير مهنة بحثية في هذا المجال على الفور.

حقق جميع أهدافك بفضل هذا البرنامج
الكامل لأبحاث ألعاب الفيديو"

الأهداف العامة

- تعلم كيفية البحث عن ألعاب الفيديو بدقة
- استيعاب الأشكال الرئيسية للتطبيقات التعليمية التي تمتلكها ألعاب الفيديو
- التعرف على ألعاب المحاكاة
- تحقيق دمج ألعاب الفيديو في العملية التعليمية

الأهداف المحددة

- دراسة الخصائص الرئيسية للألعاب الجادة الممثلة في مجالات التعليم والبحث
- فهم كيف يمكن أن تؤثر ألعاب الفيديو على الحالة العاطفية للأشخاص
- اكتساب القدرة على تقييم ألعاب الفيديو من خلال مناهجها المختلفة

"هذا المؤهل العلمي ستجعلك باحثًا عظيمًا

03

الهيكل والمحتوى

تم تصميم هذه المحاضرة الجامعية في البحث والتعليم في ألعاب الفيديو من قبل خبراء كبار في الأبحاث التطبيقية على التعليم، وتقدم لطلابها أفضل محتوى حول هذا الموضوع. لهذا السبب، يجب على أي شخص يريد بدء مهنة بحثية في هذا المجال الموجه نحو ألعاب الفيديو إكمال هذا المؤهل العلمى، والتي ستضمن النجاح في هذا المجال بفضل عمق منهجها واتساع نطاق منهجها التعليمي.

المحتوى الذي تتوقع التقدم
فيه في حياتك المهنية"

الوحدة 1. ألعاب الفيديو والمحاكاة للبحث والتعليم

1.1. مقدمة إلى الألعاب الجادة
1.1.1. مما تتكون اللعبة الجادة؟
2.1.1. الخصائص
3.1.1. جوانب لتسليط الضوء عليها
4.1.1. مميزات الألعاب الجادة
2.1. دوافع وأهداف الألعاب الجادة
1.2.1. إنشاء الالعاب الجادة
2.2.1. دوافع الألعاب الجادة
3.2.1. أهداف الألعاب الجادة
4.2.1. الاستنتاجات
3.1. ألعاب المحاكاة
1.3.1. المقدمة
2.3.1. لعبة المحاكاة
3.3.1. ألعاب الفيديو وتكنولوجيا الإتصالات والمعلومات
4.3.1. الألعاب والمحاكاة والإدارة
4.1. التصميم الموجه للتدريب: التلعيب
1.4.1. نماذج التلعيب
2.4.1. المكافأة
3.4.1. التحفيز
4.4.1. التلعيب المطبق فى العمل
5.1. كيفية تنفيذ التلعيب الفعال
1.5.1. نظرية التسلية
2.5.1. التلعيب وقوة الإرادة
3.5.1. التلعيب والتقنيات الجديدة
4.5.1. أمثلة مشهورة
6.1. عملية التعلم: تدفق اللعبة والتقدم
1.6.1. تدفق اللعبة
2.6.1. الإحساس بالتقدم
3.6.1. التعليق
4.6.1. درجة الإنجاز
7.1. عملية التعلم: التقييم القائم على اللعبة
1.7.1. Kahoot!
2.7.1. المنهجية
3.7.1. النتائج
4.7.1. الاستنتاجات المستخلصة

8.1. حقل الدراسة: تطبيقات تعليمية
1.8.1. دراسة الحالة: تطبيق تقنيات التلعيب في الفصل
2.8.1. الخطوة 1: تحليل المستخدمون والسياق
3.8.1. الخطوة 2: تحديد أهداف التعلم
4.8.1. الخطوة 3: تصميم الخبرة
5.8.1. الخطوة 4: تحديد الموارد
6.8.1. الخطوة 5: تطبيق عناصر التلعيب
9.1. مجالات الدراسة: المحاكاة وإتقان المهارات
1.9.1. التلعيب والمحاكاة والتوجه نحو ريادة الأعمال
2.9.1. عينة
3.9.1. جمع البيانات
4.9.1. تحليل البيانات والنتائج
5.9.1. الاستنتاجات
10.1. حقول الدراسة : أدوات العلاج (حالات واقعية)
1.10.1. التلعيب العلاجي: الأهداف الرئيسية
2.10.1. العلاجات فى الواقع الافتراضي
3.10.1. العلاجات مع الأجهزة الملحقة والمتكيفة
4.10.1. الاستنتاجات المستخلصة

"هذا هو البرنامج الأكثر اكتمالا وتعمقًا في مجال أبحاث ألعاب الفيديو المطبقة على التعليم"

04

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **Relearning** منهجية 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 **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.

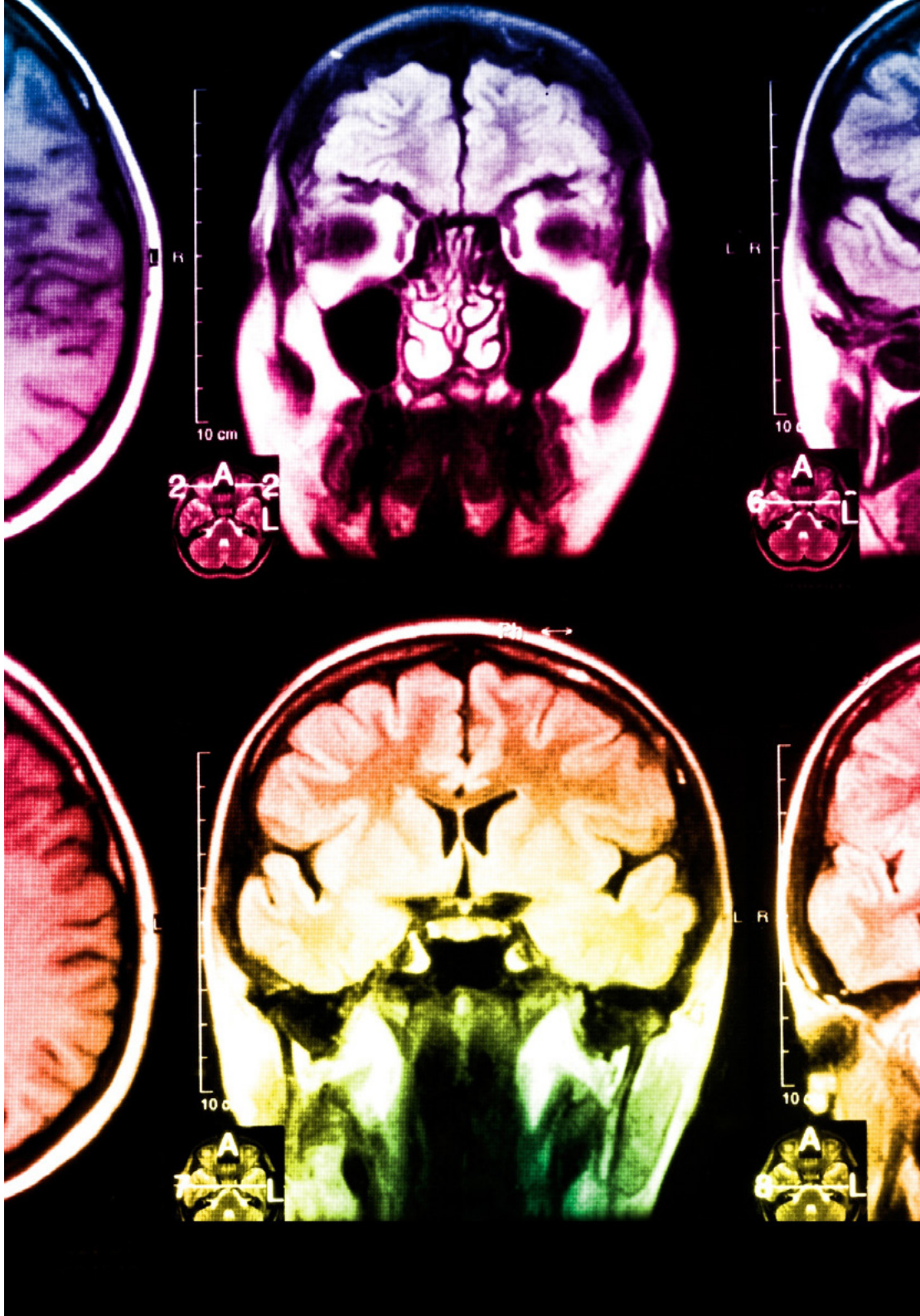
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

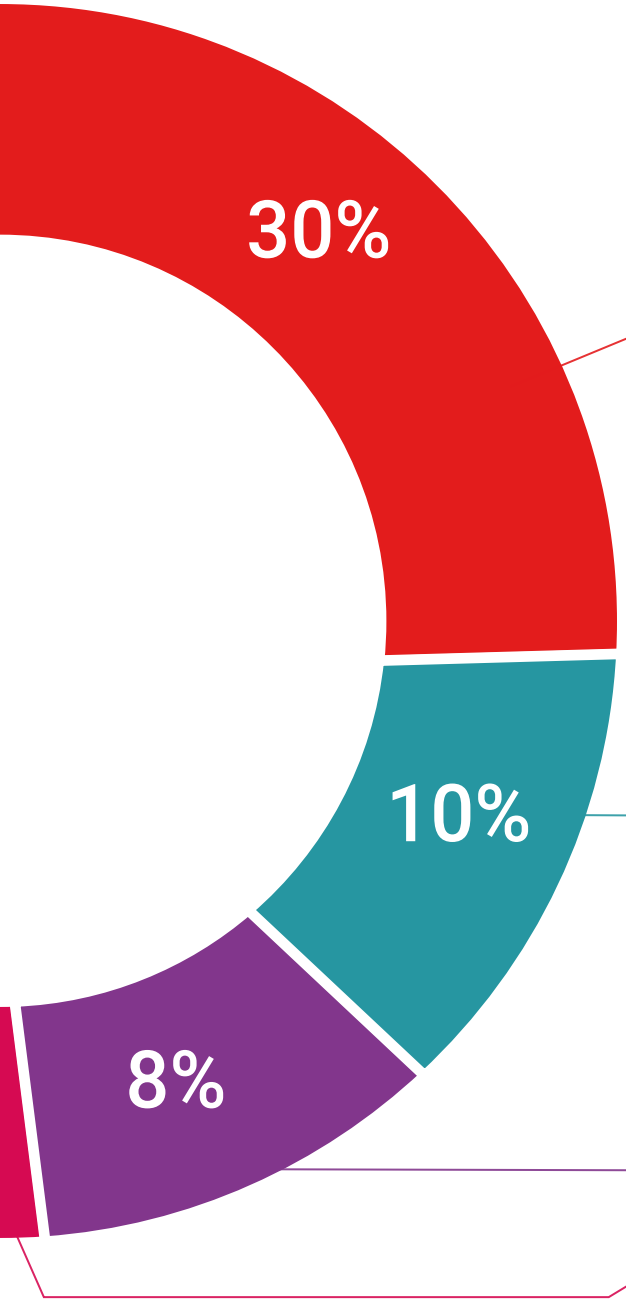
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، 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.

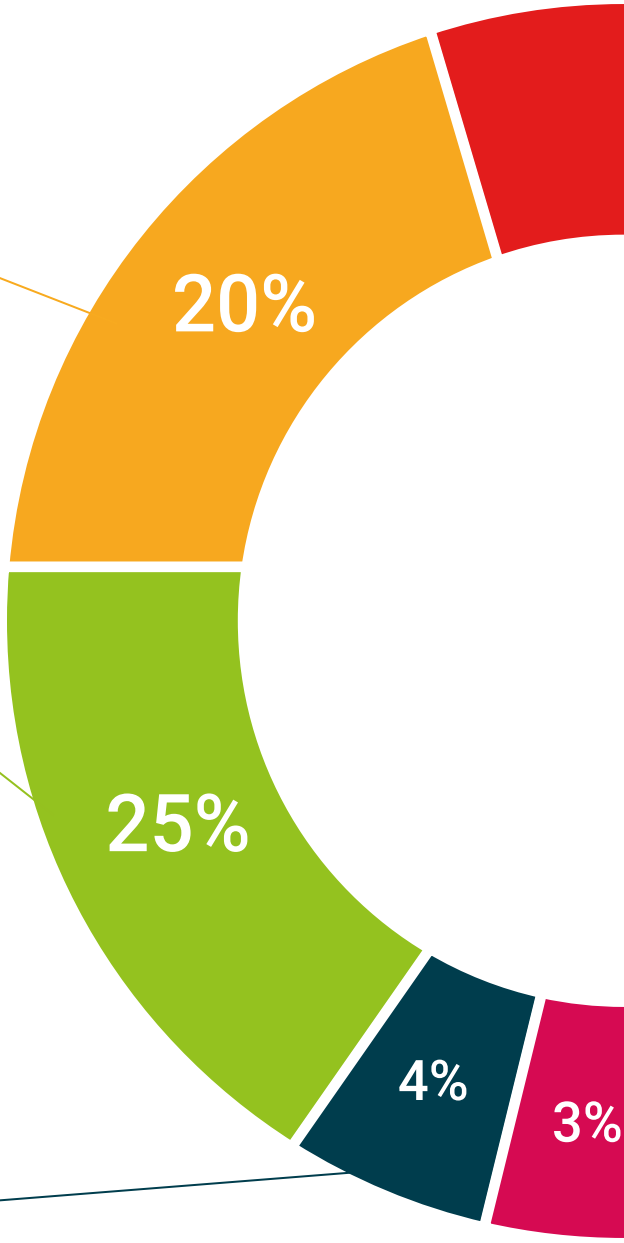
ملخصات تفاعلية

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في البحث والتعليم في ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية

اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على المؤهل العلمي
الجامعي دون سفر أو إجراءات مرهقة"

تحتوي ال **المحاضرة الجامعية في البحث والتعليم في ألعاب الفيديو** على البرنامج العلمية الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل ال **محاضرة الجامعية** 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: **المحاضرة الجامعية في البحث والتعليم في ألعاب الفيديو**

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

البحث والتعليم في 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
البحث والتعليم فى ألعاب الفيديو

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

محاضرة جامعية
البحث والتعليم فى ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية