محاضرة جامعية

الاستراتيجيات في الشركات الرقمية وفي ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

الاستراتيجيات في الشركات الرقمية وفي ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **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/strategies-digital-video-game-businesses

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

الاستراتيجية الجيدة هي مفتاح نجاح الأعمال التجارية. وينطبق الأمر نفسه تماماً على شركات ألعاب الفيديو. تعتبر معرفة كيفية تحليل وإدارة هذه التكتيكات نقطة أساسية في إدارة الفرق في هذا النوع من الأعمال. من خلال هذا المؤهل، سيتمكن الخريج من اكتساب المعرفة اللازمة ليكون جزءًا من التغيير وبالتالي المساهمة بلمسته الشخصية. هذا البديل قابل للتطبيق لأي محترف، بغض النظر عن التزاماته. إنها درجة علمية مرنة للغاية لأن كونها عبر الإنترنت، يمكن للطلاب تنظيم وقت ومكان دراستهم دون أن يتعارض ذلك مع جوانب أخرى من حياتهم.

سيمكنك هذا البرنامج من اكتساب المهارات اللازمة
لدعم أهداف ووظائف الإدارة الاستراتيجية في
شركات الألعاب الرقمية وألعاب الفيديو"

كما هو الحال في أي عمل تجاري، فإن تطوير وتصميم استراتيجيات جيدة هو الأساس لنجاح المنتج النهائي. ولذلك، من المهم أن ينغمس المحترف في نطاق يشمل الشركات الرقمية وشركات ألعاب الفيديو. وفي هذا الصدد، ستحلل هذه الدرجة العلمية جوانب مثل العملية الاستراتيجية أو الحاجة إلى إجراء بحوث مختلفة لتنفيذ نماذج الأعمال المختلفة واستدامة الأعمال. وبالتالي، سيكتسب الخريج الأدوات اللازمة للتحليل القطاعي لألعاب الفيديو وموقعها التنافسي وبيئتها الاقتصادية ذات الصلة.

ولهذه المهمة، تعتمد هذه المحاضرة الجامعية على تعاون المدرسين المؤهلين تأهيلاً عالياً الذين سيقومون بإعداد الطالب من خلال منهج دراسي تم إعداده بعناية. وبفضل ذلك، سيتمكن المحترف من التخصص في هذا المجال وسيكون قادراً على تطوير المهارات المتعلقة به في بيئة عمل حقيقية.

إن تكرار المفاهيم الأساسية هو أسلوب شائع الاستخدام لاكتساب المفاهيم الأساسية والمهمة في أي نوع من أنواع الدراسة. لقد خطت TECH خطوة إلى الأمام واقترحت إعادة التعلم,Relearning وهي منهجية مبتكرة يتم فيها إعادة تكرار هذه المفاهيم من قبل المعلمين، وبالتالي تحقيق نتائج أفضل. وهذا بالإضافة إلى منهجية العمل عبر الإنترنت 100% يجعلها خياراً مثالياً للتخصص في هذا المجال.

تحتوى هذه **المحاضرة الجامعية فى الاستراتيجيات في الشركات الرقمية وفي ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمى الأكثر اكتمالا وتحديثا فى 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

> لا ينبغي أن يكون الوقت عذراً. خطط لدراستك وحدد موعد الانتهاء منها دون استعجال أو ضغط"

تهدف TECH إلى راحة الطالب، ولهذا يمكنك الدراسة في الوقت والمكان الذي تريده. بهذه الطريقة لن تتعارض دراستك مع عملك وحياتك الشخصية"

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

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

حلل النقاط التي تحتاج الشركة إلى العمل عليها من خلال الأعمال الاستراتيجية الجديدة.

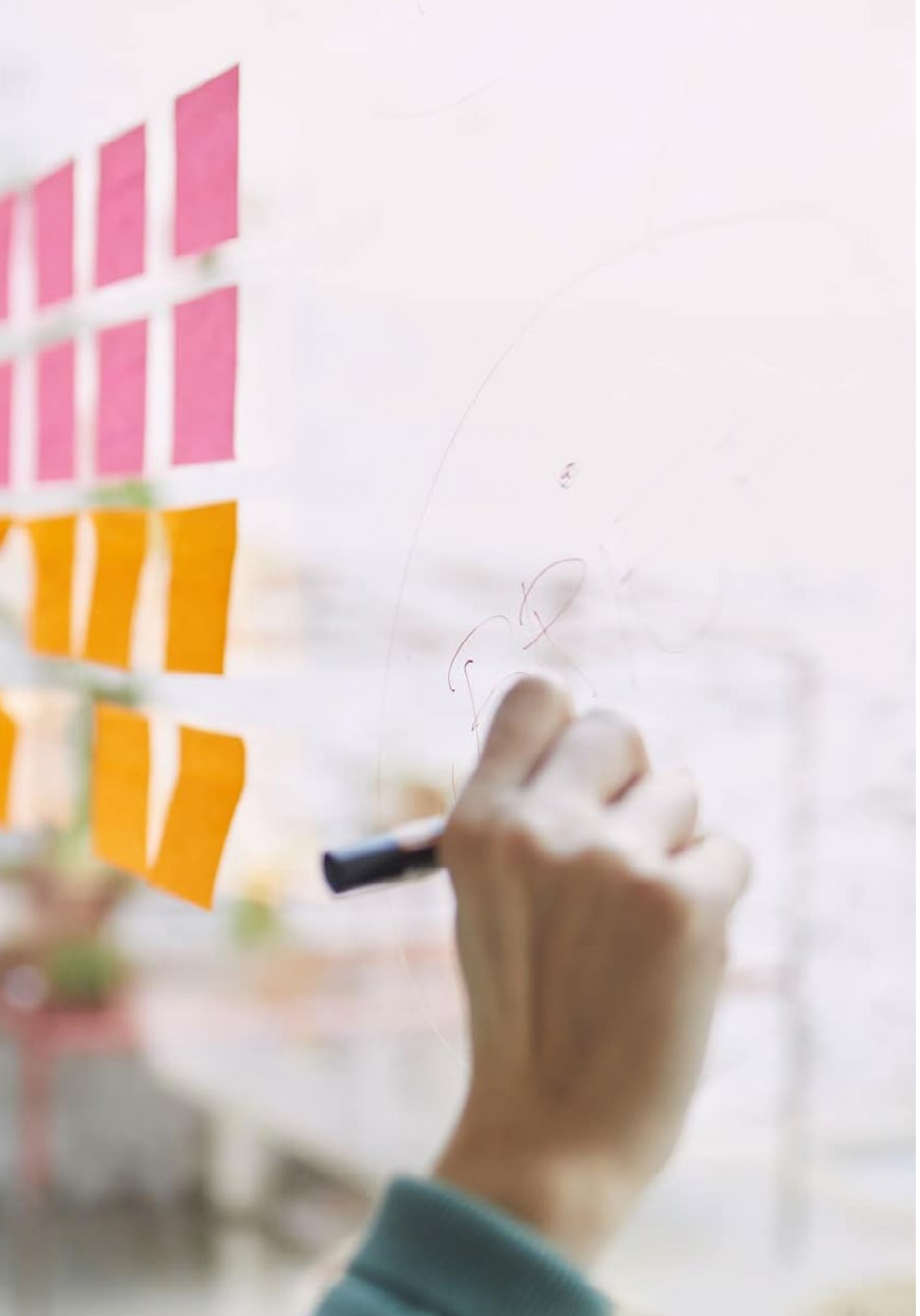
انطلق لإعداد الأساس لمنتج نهائي متطور.

02

الأهداف

تحتوي هذه المحاضرة جامعية على أهداف واضحة ضمن استراتيجيات شركات الألعاب الرقمية وألعاب الفيديو. من خلالها، سيضم الخريج إلى معارفه السابقة معارف جديدة من شأنها أن تعزز مهاراته لتحسين استثمار الشركة ومدخراتها، فضلاً عن تخطيطها.

الاستراتيجية الجيدة هي مفتاح خطة نمو الشركة. كن جزءاً من هذا التطور"



الأهداف العامة

- وضع استراتيجيات للصناعة
- الفهم المتعمق وتصميم مشاريع ألعاب الفيديو
- تطوير استراتيجيات موجهة لألعاب الفيديو

الهدف المحدد

- التعرف على سياق ومكونات استراتيجية الأعمال مع التركيز على على صناعة ألعاب الفيديو

أهداف هذا البرنامج مصممة لك
لتطوير إمكاناتك الكاملة في الشركات
الرقمية المتخصصة في ألعاب الفيديو"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يدير هذا البرنامج ويدرسه متخصصون متخصصون في مختلف الجوانب التي يتم تنفيذها داخل شركة رقمية متخصصة في ألعاب الفيديو. وبفضل خبرتهم في هذا القطاع، سيزودون الطلاب بالمعرفة والمهارات التي سيتمكنون من تطويرها في مكان العمل.

سِر في طريقك التعليمي مع معلمين مؤهلين وذوي خبرة عالية يهدفون إلى إبراز أفضل ما لديك"

هيكل الإدارة

أ. Sánchez Mateos, Daniel

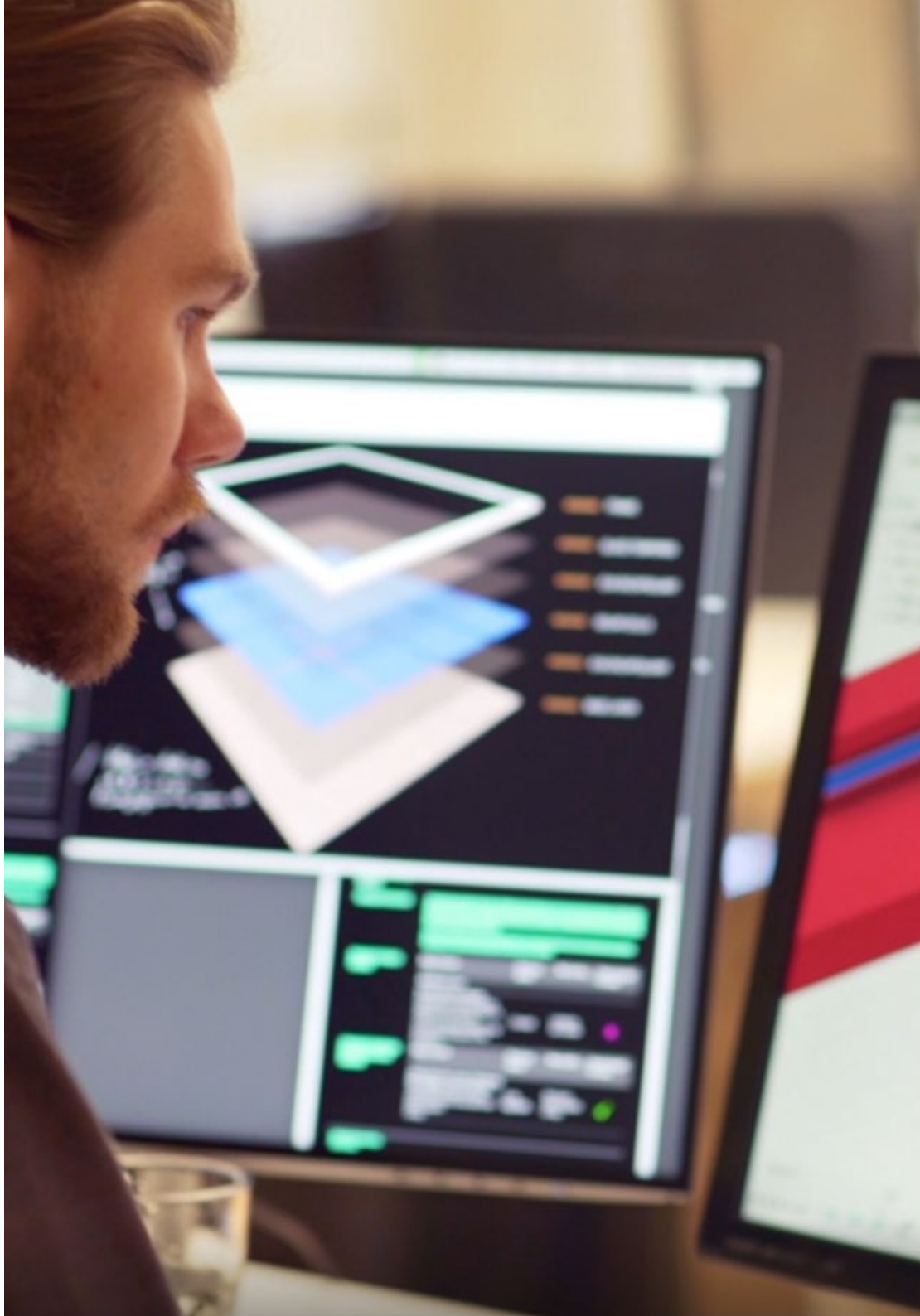
- منتج تطبيقات ألعاب الفيديو والتطبيقات متعددة الأجهزة
- مدير العمليات وتطوير الأعمال والبحث والتطوير في شركة Gammera Nest
- مدير برنامج مواهب PS في PlayStation Iberia
- شريك/مدير الإنتاج والتسويق والعمليات في شركة ONE CLICK S.A. (مجموعة DIGITAL ONE GROUP، ش.م.م.)
- شريك/مدير الإنتاج والعمليات/مدير الإنتاج 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. Montero García، José Carlos

- مؤسس ومدير إبداعي في شركة ريد ماونتن جيمز
- الممثل الدولي لمواهب PlayStation
- المدير الإبداعي ومؤسس مختبرات TRT، برلين
- حائز على جائزة ITB برلين، بفضل مشروع TimeRiftTours
- فنان ثلاثي الأبعاد في Telvent Global Services
- فنان ثلاثي الأبعاد في Matchmind
- فنان ثلاثي الأبعاد في Nectar Estudio
- إجازة عليا في التحليل والتحكم من معهد البوليتكنيك في مونتي دي كونكسو سانتياغو دي كومبوستيلا
- ماجستير في CGMasterAcademy في تصميم الألعاب مع إميليا شاتز من Naughty Dog
- ماجستير في CGMasterAcademy في تصميم الشخصيات للألعاب مع Epic Games
- ماجستير في التصوير ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والتكنولوجيا التفاعلية مع ترازوس
- ماجستير في التقديم باستخدام Vray في Infoarchitecture
- ماجستير في الرسوم المتحركة والمونتاج غير الخطي في مدرسة CICE للتقنيات الجديدة

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



04

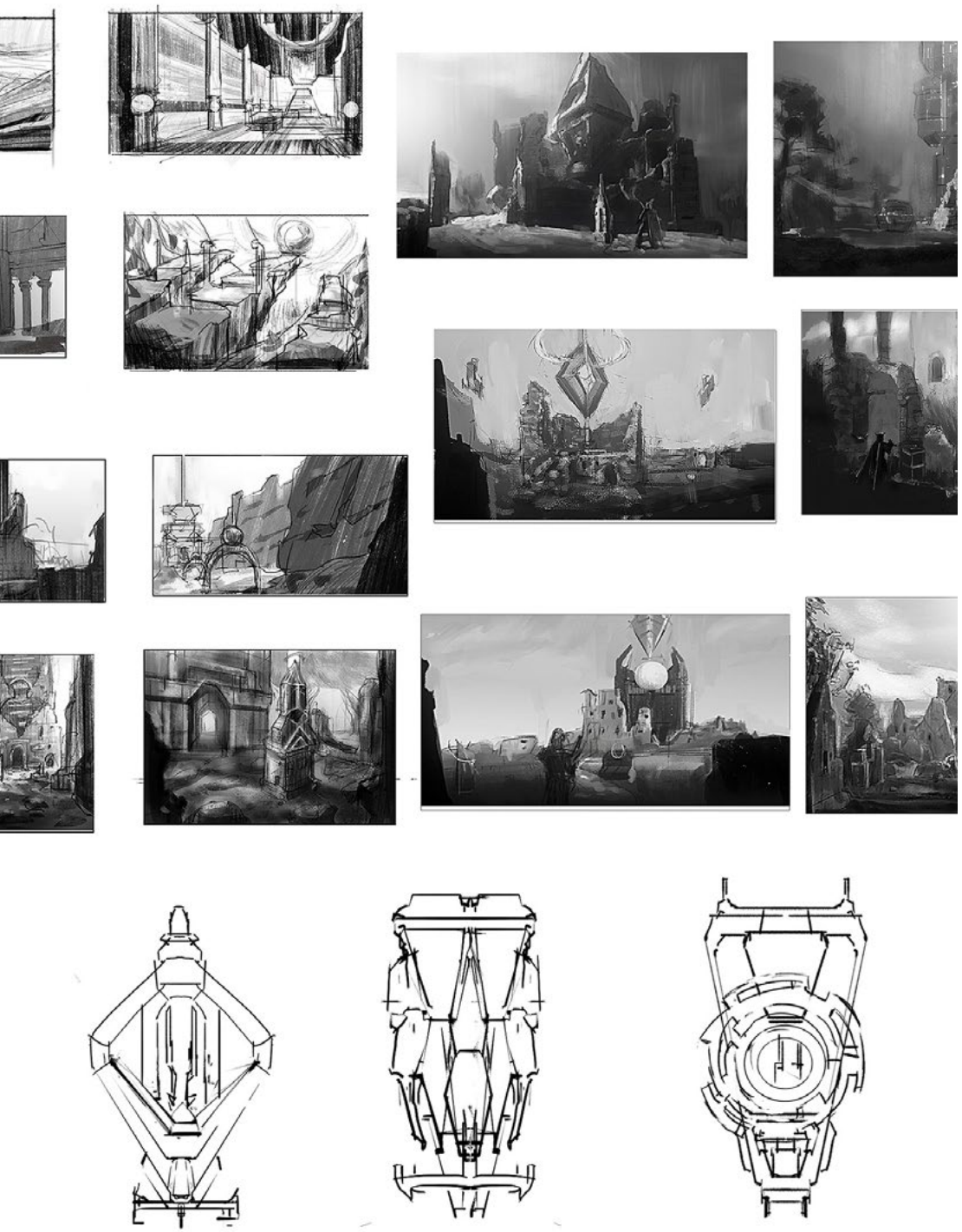
الهيكل والمحتوى

تتألف هذه المحاضرة الجامعية من مقرر دراسي واحد يتعلم فيه الطالب ليس فقط الاستراتيجيات المختلفة المطبقة على ألعاب الفيديو والشركات الرقمية، ولكن أيضاً كيفية تحليل موقعها وبيئتها. تم تطوير المنهج الدراسي لهذا المؤهل من قبل فريق من المتخصصين في هذا القطاع الذين قاموا بتكييف جميع المفاهيم والمهارات التي ينطوي عليها التعلم.

طور وتعلم كيفية وضع توجه
استراتيجي يحقق نتائج رائعة للشركة"

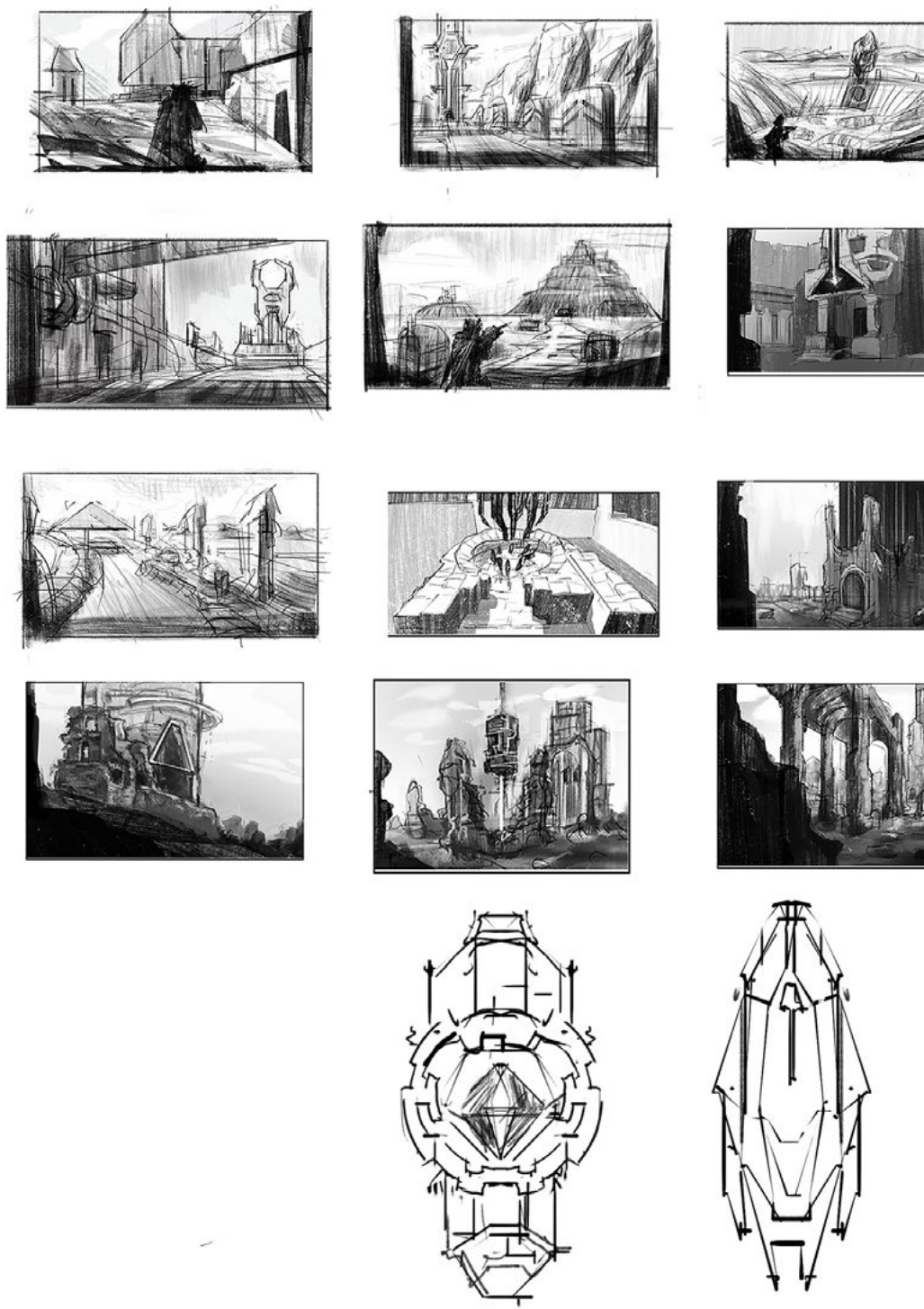
الوحدة 1. الاستراتيجية في الشركات الرقمية وألعاب الفيديو

1.1. الشركات الرقمية وألعاب الفيديو
1.1.1. مكونات الاستراتيجية
2.1.1. النظام البيئي الرقمي وألعاب الفيديو
3.1.1. الموقع الاستراتيجي
2.1. العملية الاستراتيجية
1.2.1. التحليل الاستراتيجي
2.2.1. اختيار البدائل الاستراتيجية
3.2.1. تنفيذ الإستراتيجية
3.1. التحليل الاستراتيجي
1.3.1. الداخلي
2.3.1. الخارجي
3.3.1. مصفوفة نقاط القوة والضعف والفرص والتهديدات و تصحيح نقاط الضعف والتصدي للتهديدات والحفاظ على نقاط القوة واستغلال الفرص
4.1. التحليل القطاعي لألعاب الفيديو
1.4.1. نموذج القوى الخمس لبورتر Porter
2.4.1. التحليل السياسي والاقتصادي والاجتماعي والتكنولوجي والبيئي والقانوني
3.4.1. التجزئة القطاعية
5.1. تحليل الوضع التنافسي
1.5.1. خلق القيمة الاستراتيجية واستثمارها
2.5.1. البحث المتخصص مقابل. تجزئة السوق
3.5.1. استدامة الموقع التنافسي
6.1. تحليل البيئة الاقتصادية
1.6.1. العولمة والتدويل
2.6.1. الاستثمار والادخار
3.6.1. مؤشرات الإنتاج والإنتاجية
7.1. الإدارة الاستراتيجية
1.7.1. إطار عمل لتحليل الاستراتيجية
2.7.1. تحليل البيئة القطاعية والموارد والقدرات
3.7.1. تنفيذ الاستراتيجية



8.1. صياغة الاستراتيجية
1.8.1. الاستراتيجيات المؤسسية
2.8.1. الاستراتيجيات العامة
3.8.1. استراتيجيات العملاء
9.1. تنفيذ الإستراتيجية
1.9.1. التخطيط الاستراتيجي
2.9.1. مخطط التواصل والمشاركة
3.9.1. إدارة التغيير
10.1. الأعمال الاستراتيجية الجديدة
1.10.1. المحيطات الزرقاء
2.10.1. استنفاد التحسين التدريجي على منحنى القيمة
3.10.1. الأعمال ذات التكلفة الحدية الصفرية

لقد تمت دراسة كل نقطة من المنهج بعناية حتى تتعلم المهام التي يجب تنفيذها ضمن الاستراتيجيات التي يجب أن تتبعها الشركات المخصصة لإنشاء ألعاب الفيديو"



05

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.

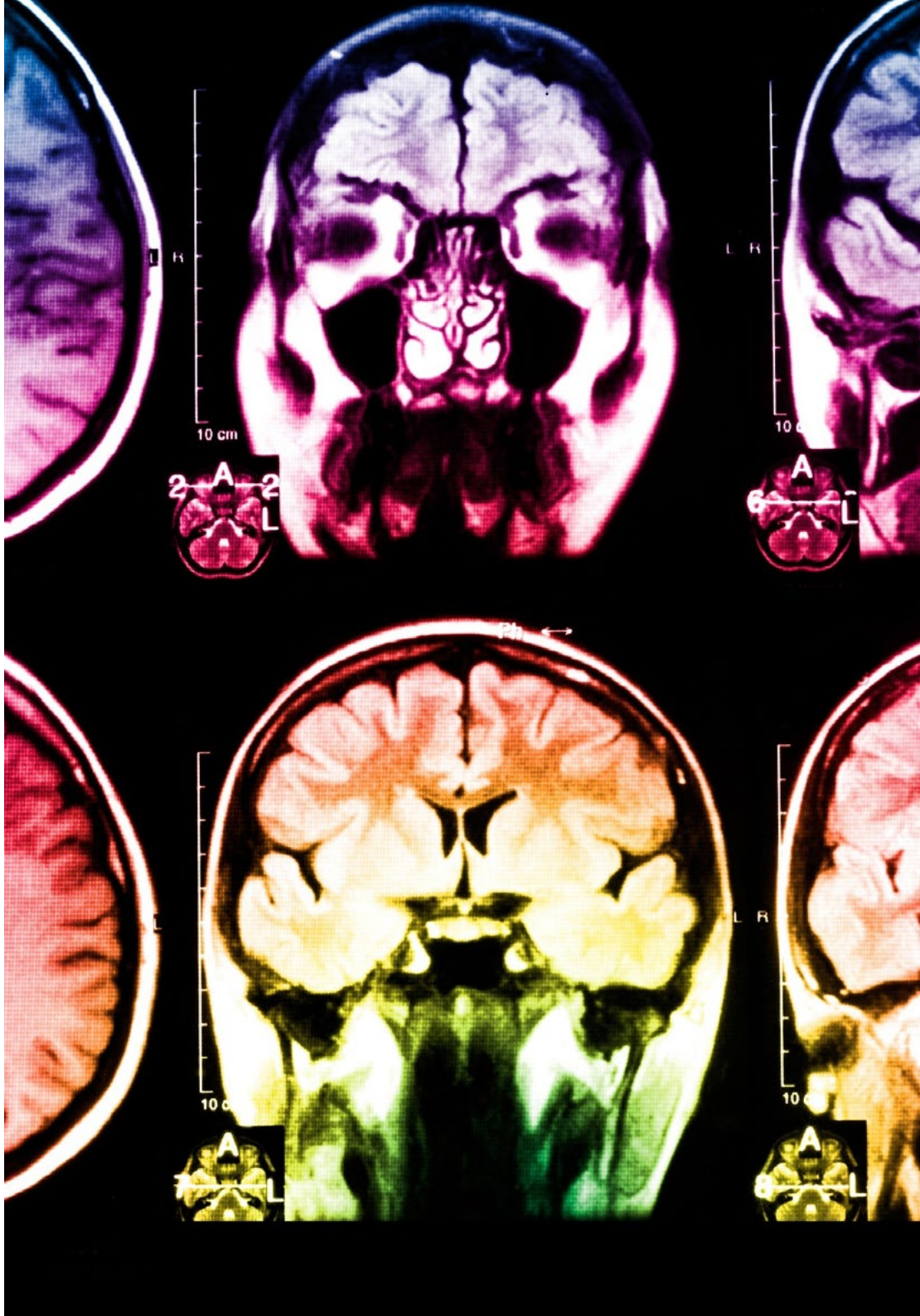
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

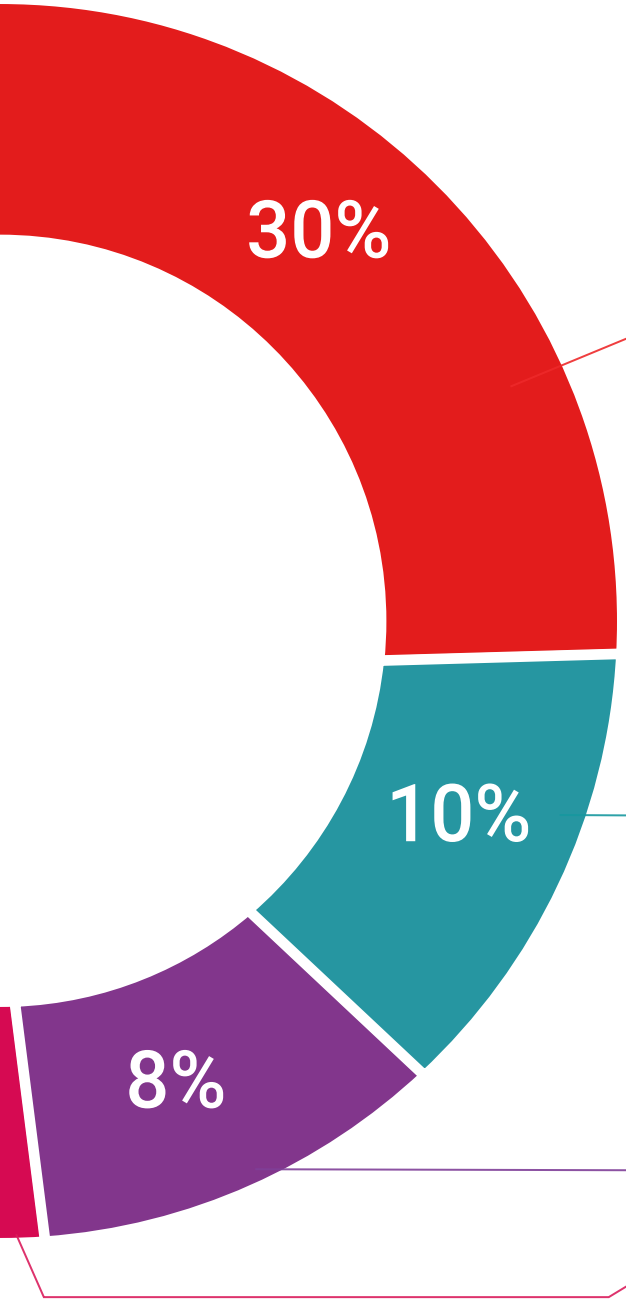
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

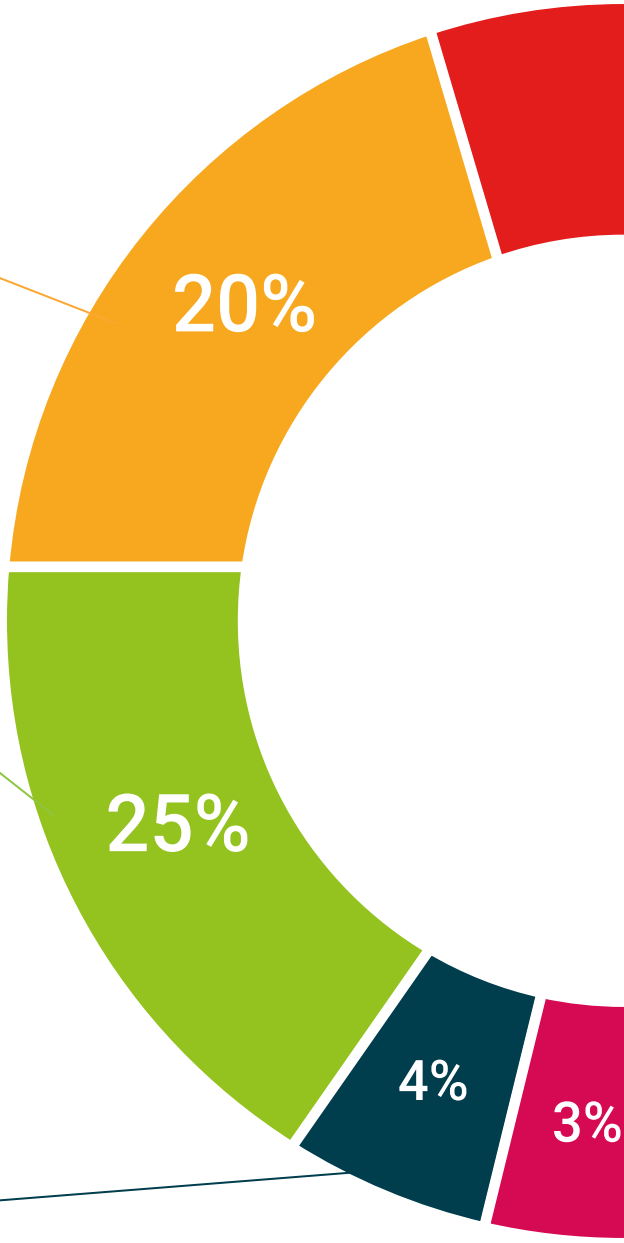
ملخصات تفاعلية

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.



06

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في الاستراتيجيات في الشركات الرقمية وفي ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي **المحاضرة الجامعية في الاستراتيجيات في الشركات الرقمية وفي ألعاب الفيديو** على البرنامج العلمي 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 الاستراتيجيات في الشركات الرقمية وفي 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

الاستراتيجيات في الشركات الرقمية وفي 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

الاستراتيجيات في الشركات الرقمية وفي ألعاب الفيديو

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

محاضرة جامعية
الاستراتيجيات في الشركات الرقمية وفي ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية