محاضرة جامعية
إنشاء شركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
إنشاء شركات 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/video-game-business-creation

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

إن إنشاء شركة مخصصة لألعاب الفيديو ليست بالمهمة السهلة. لهذا من المهم معرفة احتياجات هذه الأخيرة والسعي إلى استدامتها. يُعد التفكير في الابتكارات التكنولوجية في السوق أو معرفة كيفية إدارة الشؤون المالية من النقاط الأساسية. تم تصميم هذا المؤهل لتثقيف الطلاب في هذا المجال. في إطار منهج دراسي متكامل للغاية، يتضمن جميع المعارف اللازمة لإنشاء شركة ألعاب فيديو من الصفر، سيتعلم الطالب من محترفين ذوي خبرة عملية واسعة. وبالإضافة إلى ذلك، ستتمكن من صقل مهاراتك في مسارك المهني من خلال دراسة هذا المؤهل عبر الإنترنت بنسبة 100% من أي مكان وباستخدام أحدث تقنيات التعلم.

أنشئ شركة ألعاب فيديو ذات أسس متينة وكن رائداً في السوق. يمكن لشركتك أن تكون المنافس التالي لشركة Sony أو Nintendo"

شركات ألعاب الفيديو هي السائدة اليوم. والحقيقة هي أن ألعاب الفيديو تستهلك المزيد والمزيد من وقتنا. يأتي المستهلكون في جميع الأشكال والأحجام، وبالتالي من المهم أن يكون لديك فهم جيد للعوامل التي تزيد أو تقلل من قيمة الشركة اعتمادًا على المنتج النهائي. إن مراجعة العناصر الرئيسية لخطة العمل، أو معرفة خصوصيات وعموميات إنتاج الألعاب الرقمية، أو تحليل وفهم كيفية عمل نماذج التوزيع الجديدة عبر الإنترنت هي بعض الأشياء التي سيتعلمها الطلاب خلال هذه الدرجة العلمية.

ولتحقيق كل هذه الأهداف، قامت هذه الجامعة، بالتعاون مع طاقم تدريس من المتخصصين في هذا القطاع، بتطوير منهج دراسي متكامل للغاية يحلل جميع الأسس اللازمة لإنشاء شركات متخصصة في قطاع ألعاب الفيديو بشكل صحيح. سيقدم أعضاء هيئة التدريس المشورة للخريج في جميع الأوقات بشأن أي شكوك أو مشاكل محتملة قد تنشأ أثناء عملية التعلم.

ثبت علميًا أن تكرار المفاهيم له تأثير إيجابي على اكتساب المعرفة. لهذا السبب، تستخدم TECH تقنية إعادة التعلم في برامجه، وهي تقنية تربوية تتمثل في تكرار المفاهيم من قبل المعلم وليس الطالب. ومن المزايا الفريدة الأخرى لهذه الدرجة العلمية أنها متاحة بالكامل عبر الإنترنت، لذلك لا يتعين على الطلاب القلق بشأن الجداول الزمنية أو السفر.

يحتوي **محاضرة جامعية في إنشاء 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
- دروس نظرية، أسئلة للخبير، منتديات نقاش حول مواضيع مثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردي
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> TECH مرادف للابتكار. لقد بحثنا عن أفضل الأساليب التعليمية بهدف تحسين جودة التعليم لطلابنا"

هيئة التدريس لدينا هي إحدى نقاط قوتنا. لدينا محترفون لديهم مهنة حقيقية للتدريس.

سرد القصص Storytelling، وإعادة التعلم Relearning، وما إلى ذلك. هذه تقنيات أساسية في التدريس. نحن في طليعة التعليم. ادرس في TECH وستكتشف فعاليته.

عند إنشاء شركة من الصفر، هناك عدد من المسائل القانونية التي يجب أن تكون على دراية بها. وهذا أيضًا جزء من وظيفة TECH، أن يعلمك ما هي ومتى تطبقها"

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

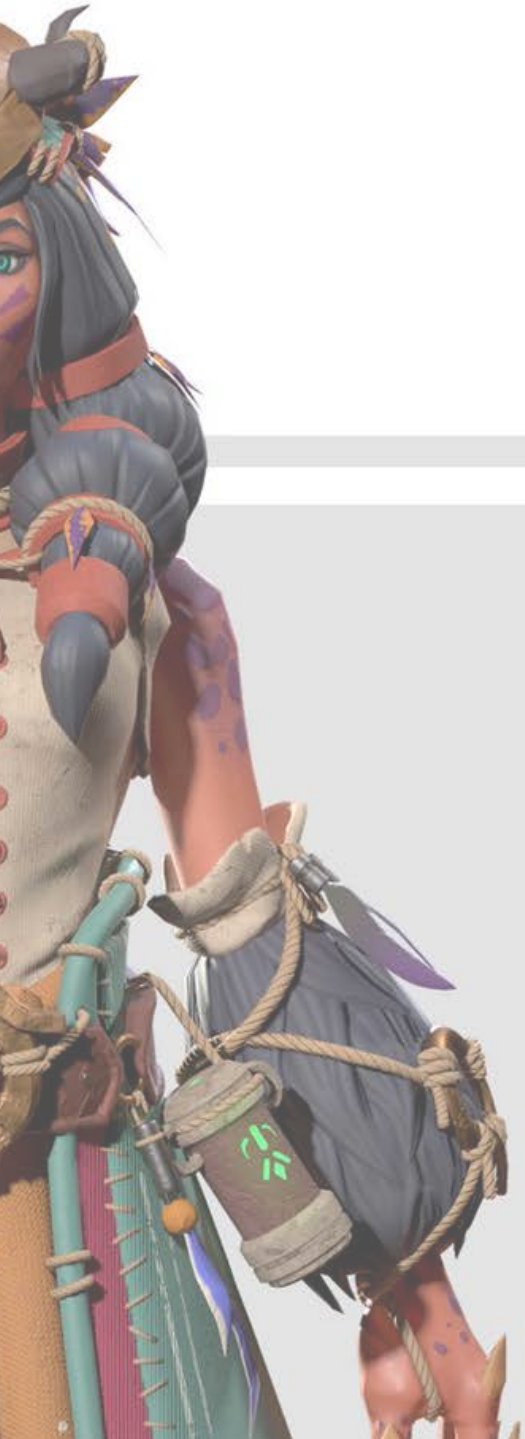
سيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

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 الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

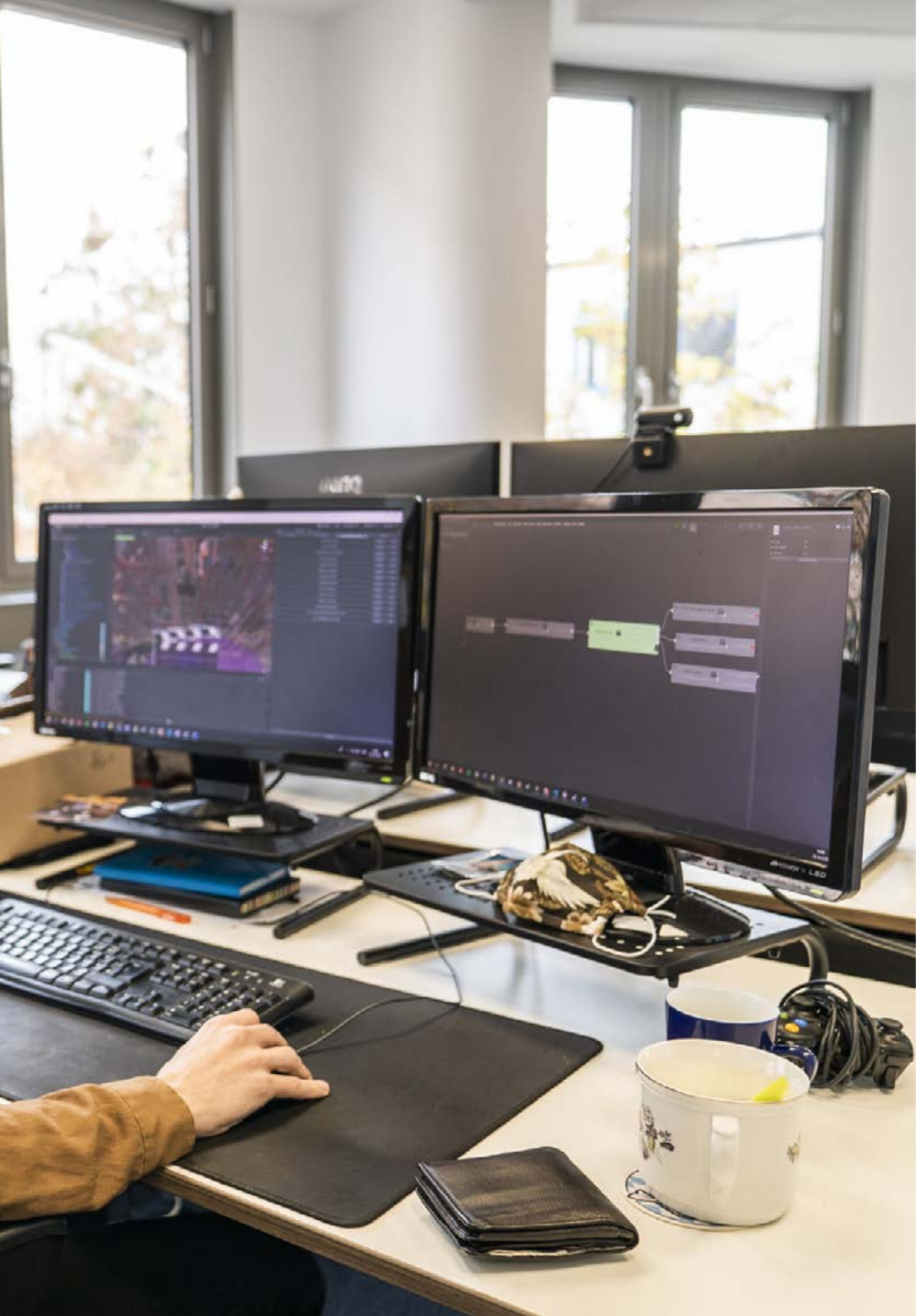
02

الأهداف

تتضمن هذه المحاضرة الجامعية سلسلة من الأهداف العامة والخاصة. ومن خلال تحقيقها، سيكتسب الطالب أيضًا المهارات اللازمة ليكون قادرًا على دخول مكان العمل وتطوير شركة ألعاب فيديو. وبالطبع، كل هذا أثناء تعلم المحتوى الأكثر اكتمالاً من المعلمين ذوي المعرفة العالية.



الأهداف العامة والمحددة هي المفتاح لمعرفة المدى الذي يجب أن تصل إليه للوصول إلى هدفك: إنشاء شركة ذات أساس متين"



الأهداف العامة

- إتقان المجالات الوظيفية للشركات في قطاع ألعاب الفيديو
- التعلم بطريقة شاملة كيفية إنشاء شركات موجهة لسوق ألعاب الفيديو

الهدف المحدد

- امتلاك معرفة واسعة بالعناصر الرئيسية لإنشاء شركات يمكنها أن تحتل مكانة في سوق ألعاب الفيديو

> إن تنفيذ مشروع ما ليس بالمهمة السهلة، ولكننا على يقين من أنه بعد الالتحاق بهذا البرنامج سيكون لديك فكرة واضحة عن الخطوات التي يجب اتباعها من أجل تحقيق أهدافك المهنية"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

سيكون المعلمون ذوو الخبرة المهنية الواسعة في شركات جديدة مثل تلك التي تركز على إنشاء ألعاب الفيديو، مسؤولين عن بناء أسس المعرفة لدى الطلاب. تتميز سيرهم الذاتية بالوظائف والأهداف التي حققوها بنجاح، مما يجعلهم المرشحين المثاليين لمرافقة الخريجين في هذه الرحلة.

مدرسو هذه الجامعة مؤهلون تأهيلاً عالياً حتى لا تفوتك أي تفاصيل، ويمكنك تعلم كيفية إنشاء شركة مخصصة لألعاب الفيديو بالطريقة المثلى"

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

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

04
الهيكل والمحتوى

يتكون هذا البرنامج من الوحدة واحدة مقسمة إلى 10 موضوعات. وسيستعرض الطالب فيه النقاط اللازمة لتحقيق الهدف من هذه المحاضرة الجامعية بدءاً من مفاتيح ريادة الأعمال وانتهاءً بالجوانب القانونية التي يجب أن يعرفها المحترف المستقبلي إذا أراد إنشاء شركة دون أي نوع من الإزعاج.

اضمن تجربة عالية الجودة بشكل عام في ألعاب الفيديو
بفضل العمليات التي ستتعلمها في هذا البرنامج"

الوحدة 1. إنشاء شركات ألعاب الفيديو

1.1. ريادة الأعمال
1.1.1. استراتيجية ريادة الأعمال
2.1.1. مشروع ريادة الأعمال
3.1.1. منهجيات ريادة الأعمال الرشيقة
2.1. الابتكارات التكنولوجية في لعبة الفيديو
1.2.1. الابتكارات في وحدات التحكم والأجهزة الطرفية
2.2.1. الابتكارات في التقاط الحركة Motion Capture و الموزع المباشر Live Dealer)
3.2.1. الابتكار في الرسومات والبرمجيات
3.1. خطة العمل
1.3.1. الشرائح والقيمة المقترحة
2.3.1. العمليات والموارد والتحالفات الرئيسية
3.3.1. علاقات العملاء وقنوات التفاعل
4.1. الاستثمار
1.4.1. الاستثمار في صناعة ألعاب الفيديوالاستثمارات في صناعة ألعاب الفيديو
2.4.1. الجوانب الحاسمة للاستحواذ على الاستثمارات
3.4.1. تمويل الشركات الناشئة (Startups)
5.1. المالية
1.5.1. الإيرادات والكفاءة
2.5.1. النفقات التشغيلية والرأسمالية
3.5.1. بيان الدخل والميزانية العمومية
6.1. إنتاج ألعاب الفيديو
1.6.1. أدوات محاكاة الإنتاج
2.6.1. إدارة الإنتاج المجدول
3.6.1. إدارة مراقبة الإنتاج
7.1. إدارة العمليات
1.7.1. التصميم والموقع والصيانة
2.7.1. إدارة الجودة
3.7.1. إدارة المخزون وسلسلة التوريد

8.1. نماذج التوزيع الجديدة عبر الإنترنت
1.8.1. النماذج اللوجستية عبر الإنترنت
2.8.1. التسليم المباشر عبر الإنترنت وخدمة SaaS
3.8.1. Dropshipping
9.1. الاستدامة
1.9.1. خلق قيمة مستدامة
2.9.1. البيئية والاجتماعية والحوكمة
3.9.1. الاستدامة في الإستراتيجية
10.1. الجوانب القانونية
1.10.1. الملكية الفكرية
2.10.1. الملكية الصناعية
3.10.1. الناتج المحلي الإجمالي الحقيقي (Real Gross Domestic Product - RGDP)

يساعدك نظام TECH التعليمي على فهم المفاهيم بطريقة واضحة ودقيقة"

04

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.

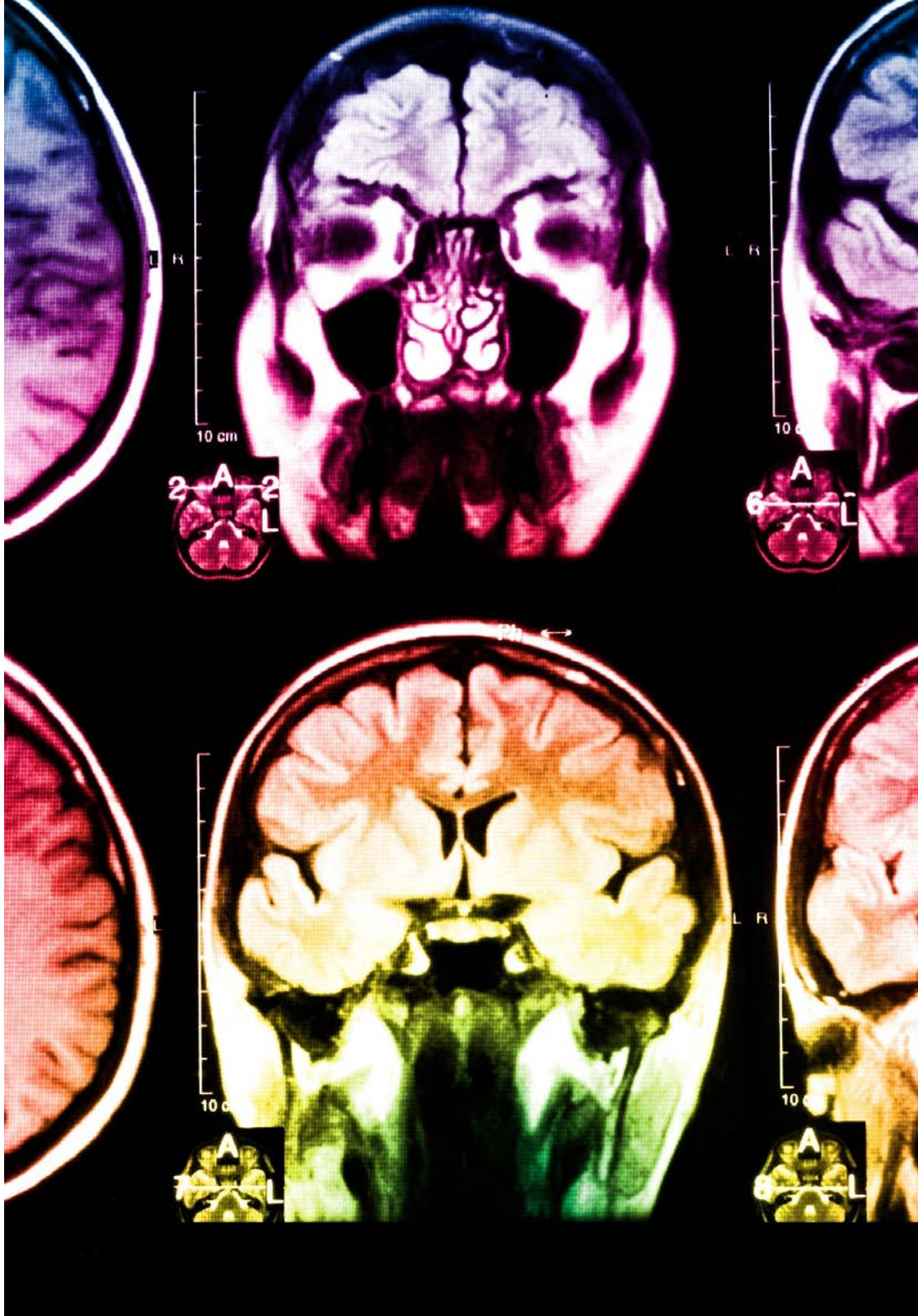
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

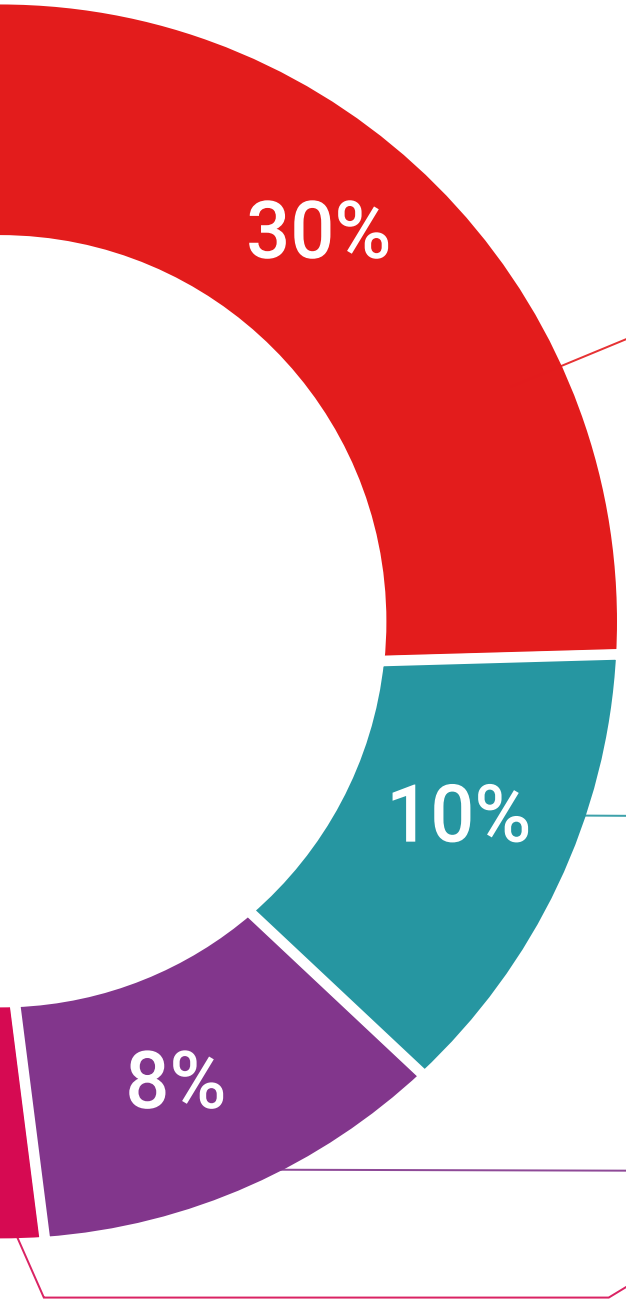
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

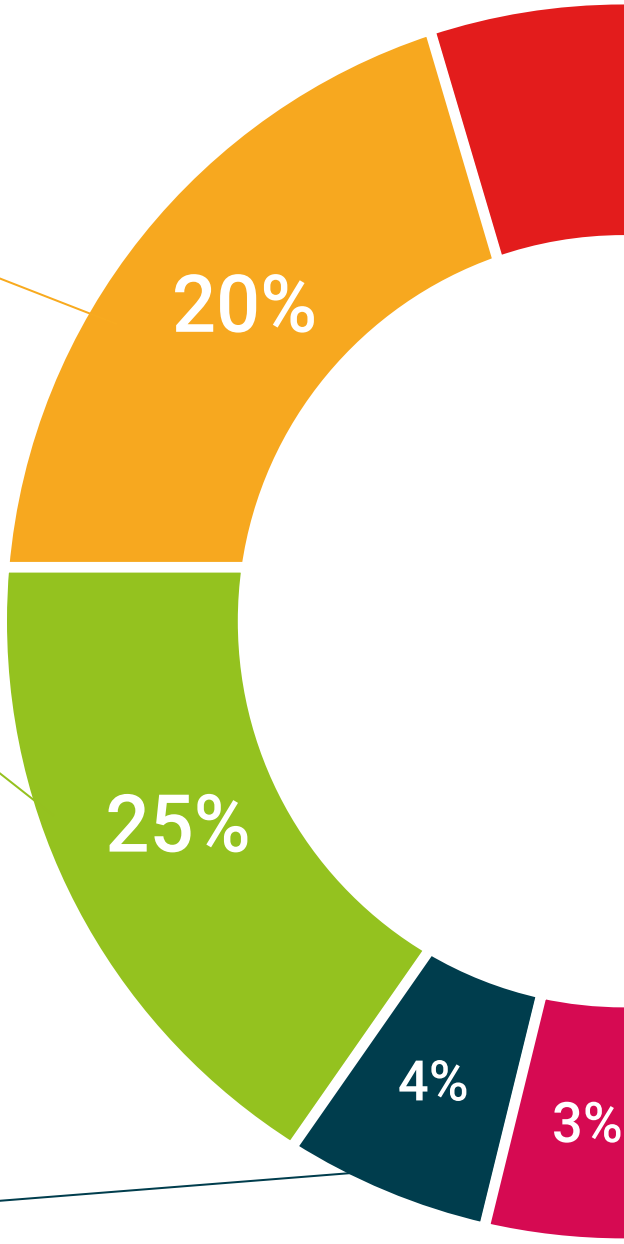
ملخصات تفاعلية

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 العلمى

تضمن المحاضرة الجامعية في إنشاء 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 إنشاء شركات ألعاب الفيديو** 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 إنشاء 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

إنشاء 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
إنشاء شركات 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
إنشاء شركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية