محاضرة جامعية
إدارة شركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

إدارة 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-design/postgraduate-certificate/video-game-business-management

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

تنمو شركات ألعاب الفيديو بوتيرة سريعة، بسبب الاستهلاك الهائل لمنتجها الأساسي. ولهذا السبب، يتزايد الطلب على إيجاد شخص قادر على تولي زمام الأمور وإدارة الشركة. من خلال هذا البرنامج، سيكتسب الطلاب المعرفة التي ستمكنهم من أداء هذا الدور بكل سهولة وبالتالي التعاون في الأداء الصحيح للكيان. وبفضل المحتوى الثري والهيئة التدريسية المؤهلة تأهيلاً عالياً والمزايا التي توفرها منهجية هذه الشهادة، سيجد الخريج كل ما يبحث عنه لإكمال تقدمه في عالم العمل.

"أنت فقط ضع الرغبة والحماس، ونحن سنتكفل بالباقي. نحن نقدم لك كل ما تحتاجه للتطور كمخرج في شركة ألعاب فيديو"

إدارة شركة ليست بالمهمة السهلة. في أي شركة، يعني تولي مسؤولية الإدارة في أي شركة أن يكون لديك سلسلة من المفاهيم المحددة لتكون الشخص الذي ينظم ويوزع المهام المختلفة التي يتعين القيام بها. في حالة شركة ألعاب الفيديو، سيحتاج الشخص الذي يشغل هذا الدور إلى معرفة أشياء مثل عناصر سلسلة القيمة، أو من هم مصنعي وحدات التحكم التي يتم تطوير المنتج الرئيسي عليها أو كيفية إدارة أندية محترفي الرياضة الإلكترونية eSports، حيث أنها جزء أساسي من هذا المجال

من خلال هذا المؤهل، سيكتسب الطلاب هذه المفاهيم وغيرها من المفاهيم الضرورية في حياتهم المهنية في إدارة شركة بهذا المستوى. ولهذا الغرض، ستجد تحت تصرفك فريقاً من المعلمين الذين سيعلمونك من خلال تقنيات تعليمية مختلفة كيفية تطوير دورك بنجاح في المجال المهني. وبفضل المنهج الدراسي الذي لا يفتقر إلى التفاصيل، ستتمكن من تعلم جميع تفاصيل هذا التخصص

وبالإضافة إلى وجود منهجية متاحة عبر الإنترنت 100%، فإن هذه الدورة الجامعية تحتوي أيضاً على نماذج نفسية. وهي تستند إلى نتائج التعلم والكفاءات التي يتوقع من الطلاب اكتسابها وإتقانها خلال هذا البرنامج. كل هذا جنباً إلى جنب مع التعلم الغامر في كل مادة دراسية، يجعل من جامعة تك الجامعة المثالية لإكمال دراستك

يحتوي هذا **محاضرة جامعية في إدارة شركات ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في 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

> هناك ملفات تعريف مهنية مختلفة سيتعين عليك إدارتها داخل شركة ألعاب فيديو، مثل مصممي الرسوم المتحركة أو مصممي الألعاب. تعرّف عليها وتعلم كيفية إدارتها"

سيقوم أعضاء هيئة التدريس في هذا البرنامج بتكرار المفاهيم الأساسية بين 8 مرات كحد أدنى و16 مرة كحد أقصى. ستضمن لك هذه الطريقة، المعروفة باسم إعادة التعلم، اكتساب المعرفة ذات الصلة بكل ثقة"

من خلال سرد القصص سوف تتعلم السياقات والمفاهيم الأكثر تعقيداً.

Bandai، Microsoft، Sega، إلخ. بفضل هذا المؤهل ستتعرف على جميع الشركات المصنعة لوحدات التحكم في الألعاب، بالإضافة إلى أنواعها وأجيالها.

البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس 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

ستساعد الأهداف العامة والمحددة لهذه الدرجة العلمية الطالب على تعلم المعرفة الأكثر صلة في إدارة شركات ألعاب الفيديو. عند الانتهاء من هذه الشهادة، سيكون الخريج قادراً على تطبيق جميع المعارف التي اكتسبها خلال فترة تعلمه من خلال المحتوى الدقيق والقوي يمكن أن تصبح محترفاً مؤهلاً تماماً لوظيفة من هذا المستوى.

من خلال سلسلة من الأهداف العامة والمحددة،
ستتعلم كل ما تحتاج إلى معرفته لإدارة فرق العمل
المختلفة داخل شركة مخصصة لألعاب الفيديو"

الأهداف العامة

- الحصول على فهم متعمق للتقنيات والابتكارات الناشئة في الصناعة
- إتقان المجالات الوظيفية للشركات في قطاع ألعاب الفيديو
- فهم التأثير على إدارة المشروع وقيادة الفريق

الهدف المحدد

- التعلّم بالتفصيل هيكل سلسلة القيمة الكاملة للصناعة واكتساب المهارات اللازمة لإدارة المؤسسات المختلفة في القطاع

حقق جميع الأهداف التي تقترحها هذه الدرجة العلمية واحصل على شهادتك: تخصص في إدارة شركات ألعاب الفيديو"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

بفضل فريق التدريس المؤهل تأهيلاً عالياً والخبرة الواضحة التي يتمتع بها فريق التدريس، فإن هذه المحاضرة الجامعية تحتوي على كل ما يلزم للمحترف الذي يقرر التخصص في إدارة الأعمال في قطاع ألعاب الفيديو للحصول على جميع المهارات اللازمة. سوف يعلمون الطالب كيفية التمييز بين نوادي الرياضات الإلكترونية eSports الاحترافية، بالإضافة إلى معرفة الاتجاهات السائدة في وحدات التحكم الحالية.

سيُظهر لك المحاضرون المؤهلون تأهيلاً عالياً الجوانب الأكثر صلة بإدارة أعمال ألعاب الفيديو المثالية"

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

تم إنشاء هذه الشهادة بحيث يكون لدى الطالب جميع النقاط التي تتألف منها إدارة الأعمال في قطاع ألعاب الفيديو. ولهذا الغرض، قامت هيئة من المهنيين ذوي الخبرة في هذا القطاع بوضع منهج كامل. ويتكون من وحدة واحدة يتم فيها تحليل أهم المفاهيم الرئيسية، مثل: الشركات المصنعة لوحدات التحكم أو الملامح المهنية الموجودة داخل الشركة في هذا المجال.

يحتوي هذا البرنامج على منهج تم إعداده
لك حتى لا تفوتك أي تفاصيل عن كل ما
يتعلق بإدارة شركات ألعاب الفيديو"

الوحدة 1. إدارة شركات ألعاب الفيديو

1.1. القطاع وسلسلة القيمة
1.1.1. القيمة في قطاع الترفيه
2.1.1. عناصر سلسلة القيمة
3.1.1. العلاقة بين فرادى عناصر سلسلة القيمة
2.1. مطورو ألعاب الفيديو
1.2.1. الاقتراح المفاهيمي
2.2.1. التصميم الإبداعي وقصة لعبة الفيديو
3.2.1. التقنيات المطبقة في تطوير لعبة الفيديو
3.1. الشركات المصنعة لوحدات التحكم
1.3.1. المكونات
2.3.1. التصنيف والمصنعون
3.3.1. توليد وحدات التحكم
4.1. Publishers
1.4.1. الاختيار
2.4.1. إدارة التنمية
3.4.1. توليد المنتجات والخدمات
5.1. الموزعون
1.5.1. الاتفاقات مع الموزعين
2.5.1. نماذج التوزيع
3.5.1. لوجستيات التوزيع
6.1. تجار التجزئة
1.6.1. تجار التجزئة
2.6.1. توجهات المستهلكين ومشاركتهم
3.6.1. الخدمات الاستشارية
7.1. الشركات المصنعة للملحقات
1.7.1. ملحقات Gaming
2.7.1. السوق
3.7.1. الاتجاهات

8.1. مطورو البرمجيات الوسيطة (Middleware)
1.8.1. Middleware في صناعة ألعاب الفيديو
2.8.1. مطورو Middleware
3.8.1. Middleware: التصنيف
9.1. الملامح المهنية في قطاع ألعاب الفيديو
1.9.1. Game Designers والمبرمجو ن
2.9.1. مصممو النماذج ومصممو النصوص
3.9.1. مصممو الرسوم المتحركة والرسامون
10.1. نوادي الرياضات الإلكترونية الاحترافيةeSports
1.10.1. المجال الإداري
2.10.1. المجال الرياضي
3.10.1. مجال التواصل

إن معرفة العناصر التي تشكل سلسلة القيمة في الشركة والعلاقة بينها هي نقطة أساسية في هذا المقرر، والتي ستساعدك على فهم كيفية عملها"

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.

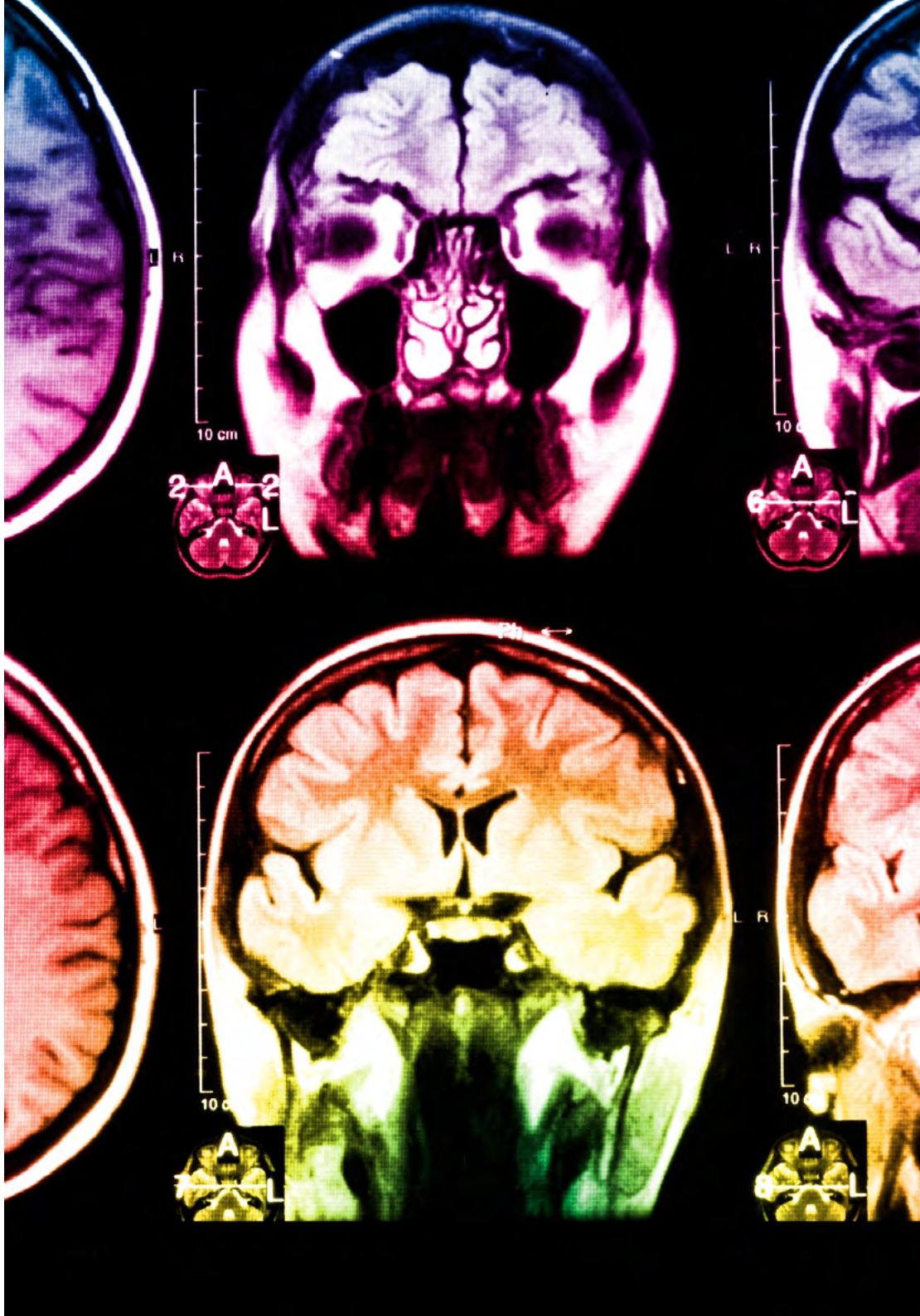
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

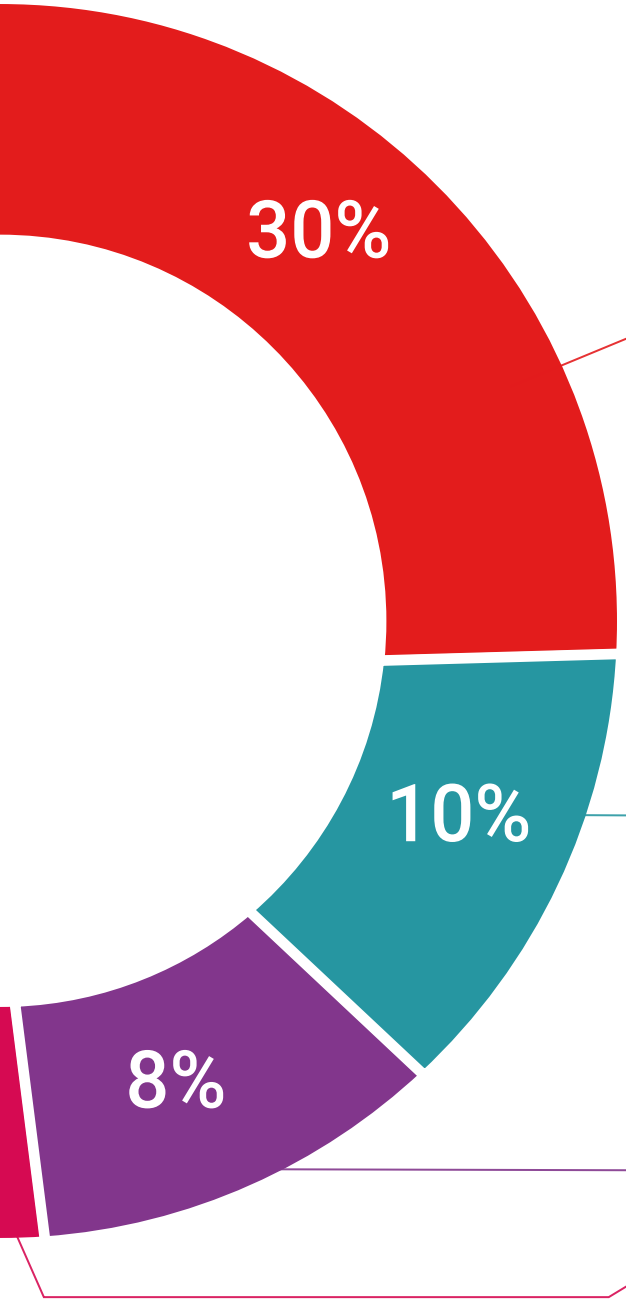
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

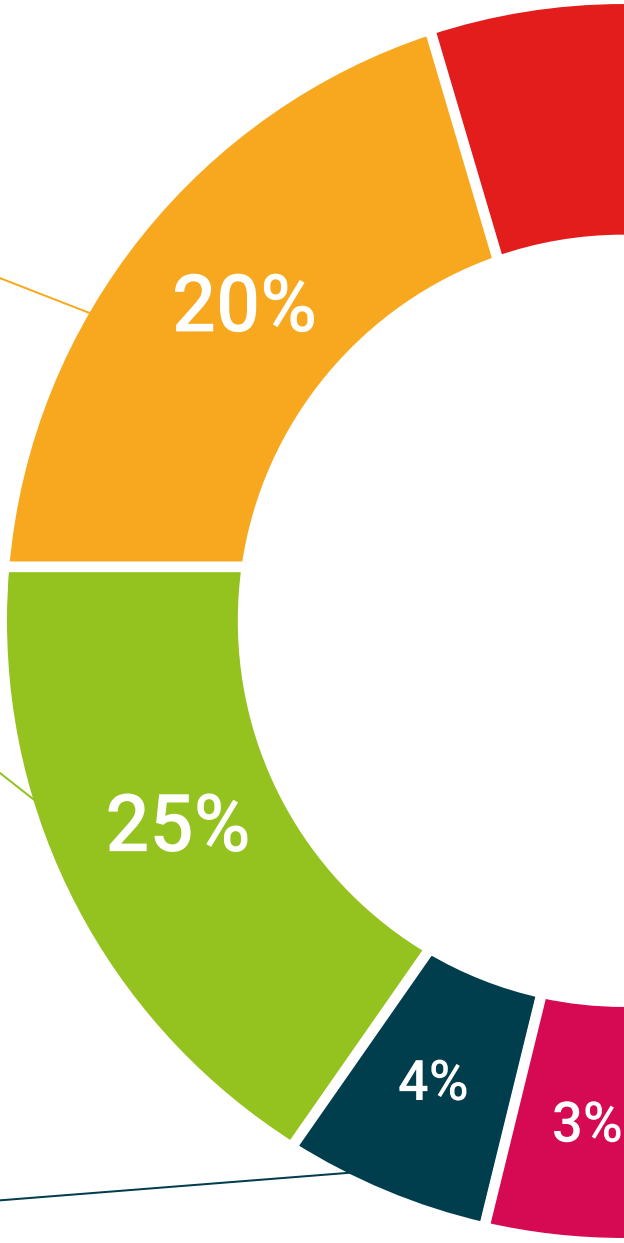
ملخصات تفاعلية

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 إدارة شركات 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 إدارة 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 إدارة 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

إدارة 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
إدارة 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
إدارة شركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية