محاضرة جامعية
إنتاج وإدارة
ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
إنتاج وإدارة
ألعاب الفيديو

- 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/video-game-production-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

في كل مشروع ثقافي، وخاصة إذا كان في المجال السمعي البصري، لا بد من التخطيط الجيد حتى يتم تطويره بالشكل الصحيح. بالتالي، تعتبر عملية الإنتاج مسألة حيوية في صناعة ألعاب الفيديو. بدون هذه الإدارة، لا يمكن إعداد لعبة فيديو ومعالجتها وإصدارها بطريقة منظمة وسريعة، وبالتالي ستخسر الشركات استثماراتها. يقدم هذا المؤهل العلمي المعرفة اللازمة حتى يصبح طلابها جزءًا أساسيًا من شركاتهم التي تقوم بأعمال الإنتاج والإدارة بحيث يمكن إنشاء ألعاب الفيديو الخاصة بهم ونشرها بشكل فعال.

أنتج أفضل ألعاب الفيديو في السوق
بفضل هذه المحاضرة الجامعية"

عندما يولد مشروع سمعي بصري، يلزم التخطيط المناسب بحيث تتطور جميع المراحل بالترتيب وبدون انتكاسات. على وجه التحديد، تتضمن إدارة لعبة الفيديو مراعاة وتنظيم سلسلة من الموارد التي، إذا تم استخدامها بشكل غير صحيح، يمكن أن تضيع وتتسبب في فشل المبادرة. هذه الموارد ليست اقتصادية فحسب، إذ يجب أن تتوفر لدينا الموارد البشرية (طاقم تطوير ألعاب الفيديو، القائمون على التسويق، إلخ)، والوقت المخصص لكل مشروع، والموارد المادية وقائمة طويلة من العناصر التي يصنعونها. شخصية المنتج والمدير الأساسي في شركات ألعاب الفيديو.

لكنها مهمة معقدة والشركات في الصناعة تطالب بشكل متزايد بالمزيد من الخبراء الذين يمكنهم تولي إدارة هذه العمليات، مما يجعلها ناجحة مع نجاح لعبة الفيديو المنتجة. للاستجابة لهذا الطلب، أطلقت TECH هذه المحاضرة الجامعية في إنتاج وإدارة ألعاب الفيديو.

بالتالي، يقدم هذا المؤهل العلمي لطلابه كل المعرفة اللازمة لبدء مبادرة بهذه الخصائص أو إدارتها في أي من مراحلها، بحيث تثق الشركات الكبيرة في القطاع بمهاراتهم وقدراتهم للوصول بالمشروع إلى خاتمة ناجحة.

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

- استخدام الحالات العملية حتى يتمكن الطلاب من مواجهة تجارب حقيقية تساعدهم لاحقاً في حياتهم المهنية
- محتوى كامل ومبتكر يحتوي على كل ما تحتاجه للنجاح في صناعة ألعاب الفيديو
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

"ستكون أساسيًا في شركتك: بدونك لن يتم تطوير ألعاب الفيديو وإصدارها

صناعة ألعاب الفيديو تحتاج إلى أشخاص
مثلك: درب نفسك وابدأ مسيرة مهنية رائعة"

عند الانتهاء من هذا المؤهل العلمي ستعرف كل شيء عن إدارة مشاريع ألعاب الفيديو.

قم بإدارة جميع أنواع مشاريع ألعاب الفيديو خطوة بخطوة بفضل هذه المحاضرة الجامعية.

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

الهدف من هذه المحاضرة الجامعية في إنتاج وإدارة ألعاب الفيديو هو تزويد طلابها بالمهارات اللازمة لتولي جميع أنواع المشاريع في صناعة ألعاب الفيديو. بفضل محتواه وأعضاء هيئة التدريس والخبراء في هذا الموضوع، سيتمكن الطلاب من تحقيق هذا الهدف والتقدم مهنيًا في هذا القطاع.

تعرف شركة TECH أنك ستحقق ذلك: سيكون اسمك في رصيد العديد من ألعاب الفيديو الناجحة في المستقبل"

الأهداف العامة

- التعرف على أنواع ألعاب الفيديو المختلفة ومفهوم طريقة اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل ألعاب الفيديو أو في إنشاء تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عملية إنتاج لعبة فيديو ومنهجية SCRUM لإنتاج المشروع
- تعلُّم أساسيات تصميم ألعاب الفيديو والمعرفة النظرية التي يجب أن يعرفها مصمم ألعاب الفيديو
- توليد الأفكار وإنشاء قصص ومؤامرات ونصوص مسلية لألعاب الفيديو
- التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للعبة الفيديو
- القدرة على إنشاء شركة ناشئة مستقلة للترفيه الرقمي

الأهداف المحددة

- التعرف على إنتاج لعبة الفيديو والمراحل المختلفة
- التعرف على أنواع المنتجين
- التعرف على إدارة المشروع (project management) لتطوير ألعاب الفيديو
- استخدام أدوات مختلفة للإنتاج
- تنسيق الفرق وإدارة المشاريع

> يمكن لأحلامك أن تتحقق قريبًا إذا حصلت على هذه المحاضرة الجامعية"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

لكي يستمتع الطلاب بأفضل التعلم، وضعت TECH أفضل المعلمين تحت تصرفهم. من ثم، فإن طاقم التدريس هذا يعرف صناعة ألعاب الفيديو تمامًا ويعرف التحديات التي سيواجهونها، حتى يتمكنوا من نقل تجربتهم وكل مفاتيح النجاح في مثل هذا القطاع السمعي البصري المعقد والمثير.

يعرف أعضاء هيئة التدريس كيفية النجاح في صناعة ألعاب الفيديو: استفد من معرفتهم"

هيكل الإدارة

أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

- مصمم سرد في استوديوهات Saona، إسبانيا
- مصمم السرد في Stage Clear Studios يطور منتجًا سريًا
- مصمم سردي في HeYou Games في مشروع«Youturbo»
- مصمم وكاتب سيناريو لمنتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة في Telefónica Learning Services و TAK و Bizpills
- مصمم مستوى نيلي لمشروع«Meatball Marathon"
- أستاذ السيناريو في ماجستير إنشاء ألعاب الفيديو بجامعة Málaga
- أستاذ ألعاب الفيديو في التصميم والإنتاج السردي داخل كرسي TAI السينمائي، مدريد
- أستاذ ورش عمل التصميم السردي والسيناريو، وفي درجة تصميم ألعاب الفيديو في ESCAV، غرناطة
- بكالوريوس في فقه اللغة الإسبانية من جامعة غرناطة
- ماجستير في سيناريو الإبداع والتلفزيون من جامعة Rey Juan Carlos

04

الهيكل والمحتوى

تم تصميم محتويات هذه المحاضرة الجامعية من قبل خبراء مؤهلين تأهيلاً عاليًا يعرفون بالضبط ما تطلبه الشركات، لذلك سيساعدون الطلاب على تحقيق أهدافهم. بالتالي، يتكون هذا المؤهل العلمي من وحدة مكونة من 10 موضوعات تحتوي على كل ما هو ضروري لفهم ما تتكون منه إدارة وإنتاج مشاريع ألعاب الفيديو ومعرفة كيف تصبح محترفًا ناجحًا في هذا المنصب.

بفضل هذا المؤهل العلمي، ستتمكن من إنتاج
ألعاب فيديو للشركات التي تعرفها وتعجب بها"

الوحدة 1. الإنتاج والإدارة

1.1. الإنتاج
- 1.1.1. عملية الإنتاج
- 2.1.1. الإنتاج 1
- 3.1.1. الإنتاج 2

2.1. مراحل تطوير ألعاب الفيديو
- 1.2.1. مرحلة التصور
- 2.2.1. مرحلة التصميم
- 3.2.1. مرحلة التخطيط

3.1. مراحل تطوير ألعاب الفيديو 2
- 1.3.1. بطاقة الإنتاج
- 2.3.1. مرحلة الاختبار
- 3.3.1. مرحلة التوزيع والتسويق

4.1. الإنتاج والإدارة
- 1.4.1. Ceo/الرئيس التنفيذي
- 2.4.1. المدير المالي
- 3.4.1. مدير المبيعات

5.1. عملية الإنتاج
- 1.5.1. مرحلة ما قبل الإنتاج
- 2.5.1. الإنتاج
- 3.5.1. مرحلة ما بعد الإنتاج

6.1. الوظائف والواجبات
- 1.6.1. المصممين
- 2.6.1. البرمجة
- 3.6.1. الفنانين

7.1. مصمم ألعاب (Game Designer)
- 1.7.1. المصمم الإبداعي (Creative Designer)
- 2.7.1. المصمم الرئيسي (Lead Designer)
- 3.7.1. مصمم أول (Senior Designer)

8.1. البرمجة

1.8.1. المدير التقني (Technical Director)

2.8.1. البرنامج الرئيسي (Lead Program)

3.8.1. كبير المبرمجين (Senior Programer)

9.1. الفن

1.9.1. الفنان المبدع (Creative Artist)

2.9.1. الفنان الرئيسي (Lead Artist)

3.9.1. الفنان الأول (Senior Artist)

10.1. ملامح اخرا

1.10.1. رسام الرسوم المتحركة الرئيسي (Lead Animator)

2.10.1. كبير رسامي الرسوم المتحركة (Senior Animator)

3.10.1. المبتدئ (Juniors)

"البرنامج الأكثر تخصصا لأفضل المهنيين في المستقبل"

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.

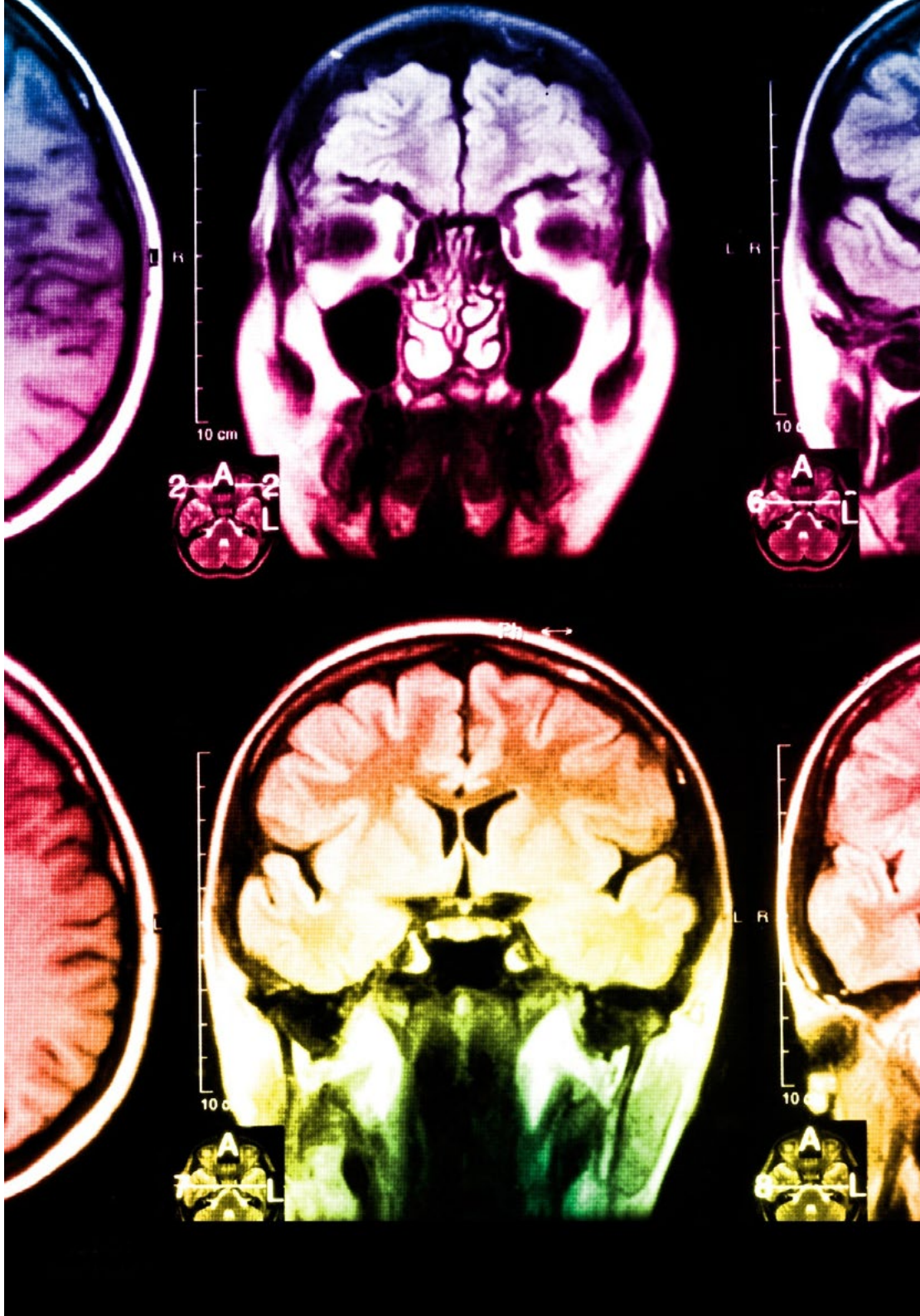
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

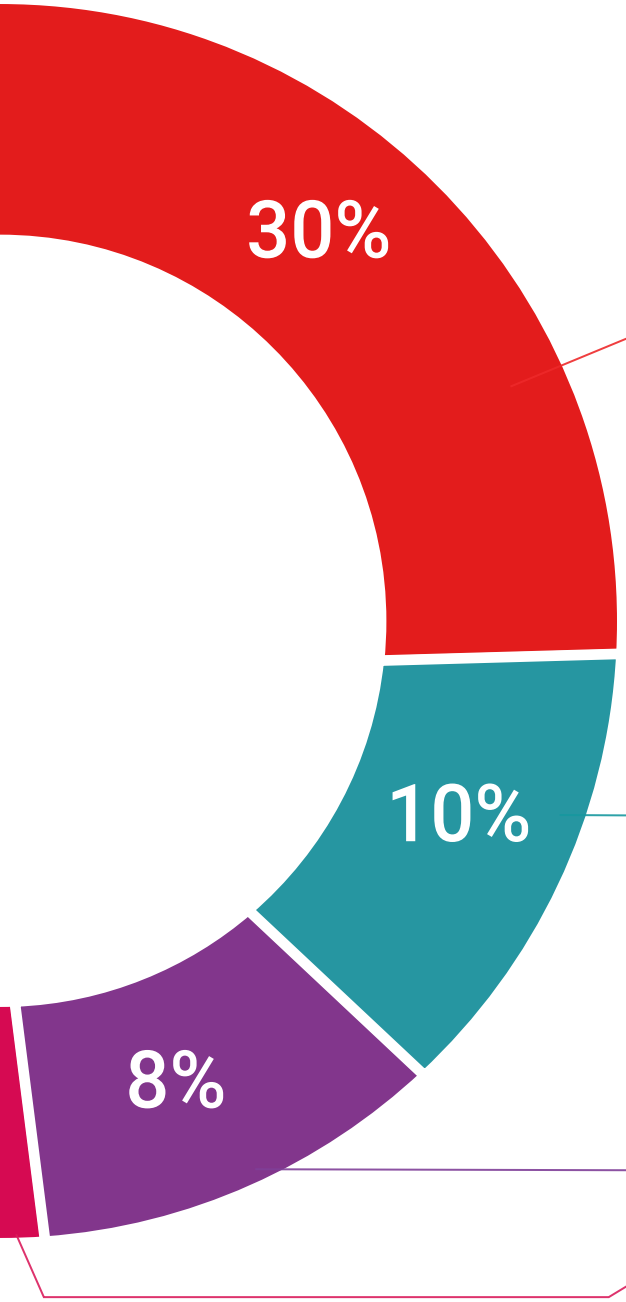
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

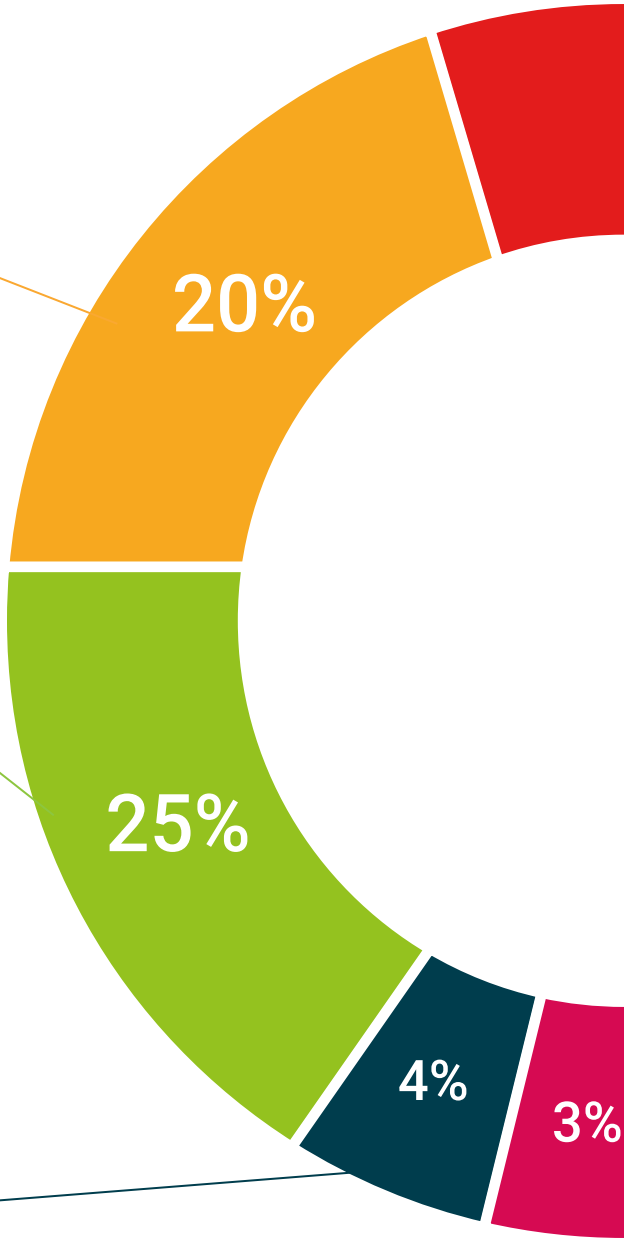
ملخصات تفاعلية

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 وإدارة ألعاب الفيديو 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 وإدارة ألعاب الفيديو** 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 وإدارة ألعاب الفيديو**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **150 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

إنتاج وإدارة
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
إنتاج وإدارة ألعاب الفيديو

- 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 وإدارة ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية