محاضرة جامعية
تسيير مشاريع ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
تسيير مشاريع ألعاب الفيديو

- طريقة الدراسة:**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-project-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 العلمى

صفحة 28

01
المقدمة

إدارة المشروع هي مهمة تحدد الأداء السليم للشركة. في شركة ألعاب فيديو، من المهم أن يكون هناك شخص مسؤول عن هذه المهمة من أجل تحسين الموارد التنظيمية والتكنولوجية والاقتصادية. ولهذا السبب، يدرب هذا المؤهل الطلاب على اكتساب جميع المعارف اللازمة للقيام بهذا الدور الهام داخل شركة ألعاب الفيديو. وبفضل منهجيته عبر الإنترنت، يمكنك تناوله في الوقت وبالطريقة التي تريدها دون توتر أو ضغط.

اكتشف كيفية التطبيق الصحيح للتقنيات والموارد والمبادئ التوجيهية للإدارة الجيدة لمشروع لعبة فيديو"

يتزايد نمو الشركات المخصصة لإنشاء الألعاب الرقمية للجماهير من جميع الأعمار. ولكن من المهم ألا تنسى أن هناك بعض الجوانب التي يجب أن تكون على دراية بها إذا كنت تريد أن يتألق مشروعك في السوق. لهذا السبب، من المهم أن يكون هناك شخص داخل الشركة مسؤول عن تسيير مشاريع ألعاب الفيديو.

وتتراوح وظائفها الرئيسية من معرفة مراحل تصور اللعبة وإطلاقها وتنفيذها، إلى وضع كتيبات لتطوير اللعبة. يقوم مدير المشروع أيضاً بنشر المنتج وتسويقه. للوهلة الأولى قد يبدو للوهلة الأولى أن هناك الكثير من الأشياء، لكن هذه الدرجة العلمية تمكنت من تلخيص جميع المعارف اللازمة لتنفيذ هذه المهام في الوحدة واحدة.

لهذا السبب، قام فريق تدريس من المحترفين ذوي الخبرة في هذا النوع من المهام داخل شركات ألعاب الفيديو، بتطوير منهج كامل لا يغفل أي جانب يجب أخذه في الاعتبار من أجل تطوير العمل بشكل جيد.

لقد فكرت TECH أيضًا في أن كل شيء. وبالإضافة إلى منح الخريجين إمكانية دراسة هذه الشهادة من أي مكان في العالم بفضل منهجية الدراسة عبر الإنترنت، فهي تتضمن تقنيات تدريس أثبتت فعاليتها العالية. ويتضح ذلك من خلال إعادة التعلم Relearning، والتي تتكون من تكرار المفاهيم الأساسية من 8 إلى 16 مرة من قبل المعلم لضمان اكتساب المعرفة اللازمة.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في تسيير مشاريع ألعاب الفيديو** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وحداثة 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

> يقوم مدرسو هذه الدرجة باختيار أهم المفاهيم في كل مادة لتقديمها لك كعناصر وسائط متعددة تفاعلية. وقد أظهرت الدراسات العلمية أن ذلك يحسن من اكتساب المعرفة"

كلما تدربت أكثر، كلما تمكنت من تطوير المهارات ذات الصلة بشكل أسرع. ونحن في TECH الجامعة التكنولوجية نعالج هذا الأمر من خلال اتباع نموذج ميلر للكفاءات، والذي يتكون من التعلم الغامر في كل مادة"

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.

يتكون جزء من العملية من إدارة النشر والتسويق الصحيح للعبة الفيديو التي تريد الشركة إطلاقها.

إدارة الموارد أمر أساسي لأي عمل تجاري. وفي نهاية هذه الشهادة، ستكون أنت أيضاً جزءاً من هذه الإدارة.

02
الأهداف

من خلال الأهداف الخاصة والعامة على حد سواء، سيتمكن الطالب من إكمالها بنجاح في نهاية هذه المحاضرة الجامعية جميعهم يسعون إلى ازدهار الشركة، من خلال مفاهيم تؤكد على احتياجات تسيير المشاريع التي تدفع نمو الشركة.

تعرف على تصنيف ألعاب الفيديو التي
تؤثر بشكل مباشر على تطوير المشروع"

الأهداف العامة

- فهم مشاريع ألعاب الفيديو وتصميمها
- التعرف بشكل متعمق على تأثير تسيير المشاريع وقيادة الفريق

الهدف المحدد

- الاطلاع بالتفصيل على تشغيل وتسيير المشاريع

تقوم الإدارة الجيدة على أسس جيدة، وهذه الأسس هي المعرفة التي ستكتسبها في هذه المحاضرة الجامعية"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

المعلمون المسؤولون عن تدريس هذه الدرجة مؤهلون تأهيلاً عالياً للقيام بذلك. فهم على دراية باحتياجات السوق بفضل خبرتهم في هذا المجال. ولذلك، فإنها ستعد الطالب للتفوق في هذا القطاع وتطوير نشاطه في العمل بالطريقة المثلى.

بفضل أعضاء هيئة التدريس في هذه الشهادة سوف تتحسن حياتك المهنية وستتمكن من التقدم لشغل وظائف أكثر تخصصاً ومسؤولية"

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. García Fernández, Juan Carlos

- مصمم ومنتج ألعاب الفيديو
- منتج ألعاب فيديو في PlayStation Talents
- مختبر ضمان الجودة للألعاب الإلكترونية في PlayStation Talents
- إجازة علمية في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو من جامعة UDIT التعليم الأكاديمي

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

04

الهيكل والمحتوى

من خلال الوحدة مكونة من 10 مواضيع، سيجد الطلاب جميع المفاهيم اللازمة لاكتساب المعرفة التي سيحتاجونها لتطوير حياتهم المهنية بنجاح. المنهجيات الرشيقة، أو دراسة حالة دورة حياة لعبة الفيديو أو كيفية تطبيق التقنيات المختلفة، هي بعض الأشياء التي سيتعلمها الخريج. سيتم ذلك من خلال تقنيات تربوية تحقق نسبة نجاح عالية في تعلمهم.

لقد وضعنا منهجًا دراسيًا ستجد فيه جميع
الموارد اللازمة لجعل تعلمك ممتعًا ومفيدًا"

الوحدة 1. تسيير المشاريع

1.1. دورة حياة المشروع لألعاب الفيديو
1.1.1. المرحلة المفاهيمية ومرحلة ما قبل الإنتاج
2.1.1. الإنتاج والمراحل النهائية
3.1.1. مرحلة ما بعد الإنتاج
2.1. مشاريع ألعاب الفيديو
1.2.1. الانواع
2.2.1. الألعاب الجادة (Serious Games)
3.2.1. الأنواع الفرعية والأنواع الجديدة
3.1. بنية المشروع لألعاب الفيديو
1.3.1. البنية الداخلية
2.3.1. العلاقة بين العناصر
3.3.1. نظرة شمولية للعبة الفيديو
4.1. ألعاب الفيديو.
1.4.1. جوانب اللعب في ألعاب الفيديو
2.4.1. تصميم ألعاب الفيديو
3.4.1. التلعيب
5.1. تقنية ألعاب الفيديو
1.5.1. العناصر الداخلية
2.5.1. محركات ألعاب الفيديو
3.5.1. تأثير التكنولوجيا والتسويق على التصميم
6.1. تصور وإطلاق وتنفيذ المشاريع
1.6.1. التطوير الأولي
2.6.1. مراحل تطوير ألعاب الفيديو
3.6.1. مشاركة المستهلك في التطوير
7.1. إدارة تنظيم مشروع ألعاب الفيديو
1.7.1. فريق التطوير و الناشر Publisher
2.7.1. فريق العمليات
3.7.1. فريق المبيعات والتسويق

8.1. كتيبات تطوير ألعاب الفيديو
1.8.1. دليل تصميم وتقنية ألعاب الفيديو
2.8.1. دليل مطوري ألعاب الفيديو
3.8.1. دليل المتطلبات والمواصفات الفنية
9.1. نشر وتسويق ألعاب الفيديو
1.9.1. تحضير Kick Off للعبة الفيديو
2.9.1. قنوات الاتصال الرقمية
3.9.1. Delivery والتقدم ورصد النجاح
10.1. المنهجيات الرشيقة القابلة للتطبيق لمشاريع ألعاب الفيديو
1.10.1. التصميم والتفكير البصري (Design and Visual Thinking)
2.10.1. بدء التشغيل المرن (Lean Starup)
3.10.1. Scrum Development و Sales

تم إنشاؤها بواسطة محترفين لخبراء المستقبل
في تسيير مشاريع ألعاب الفيديو"

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.

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.

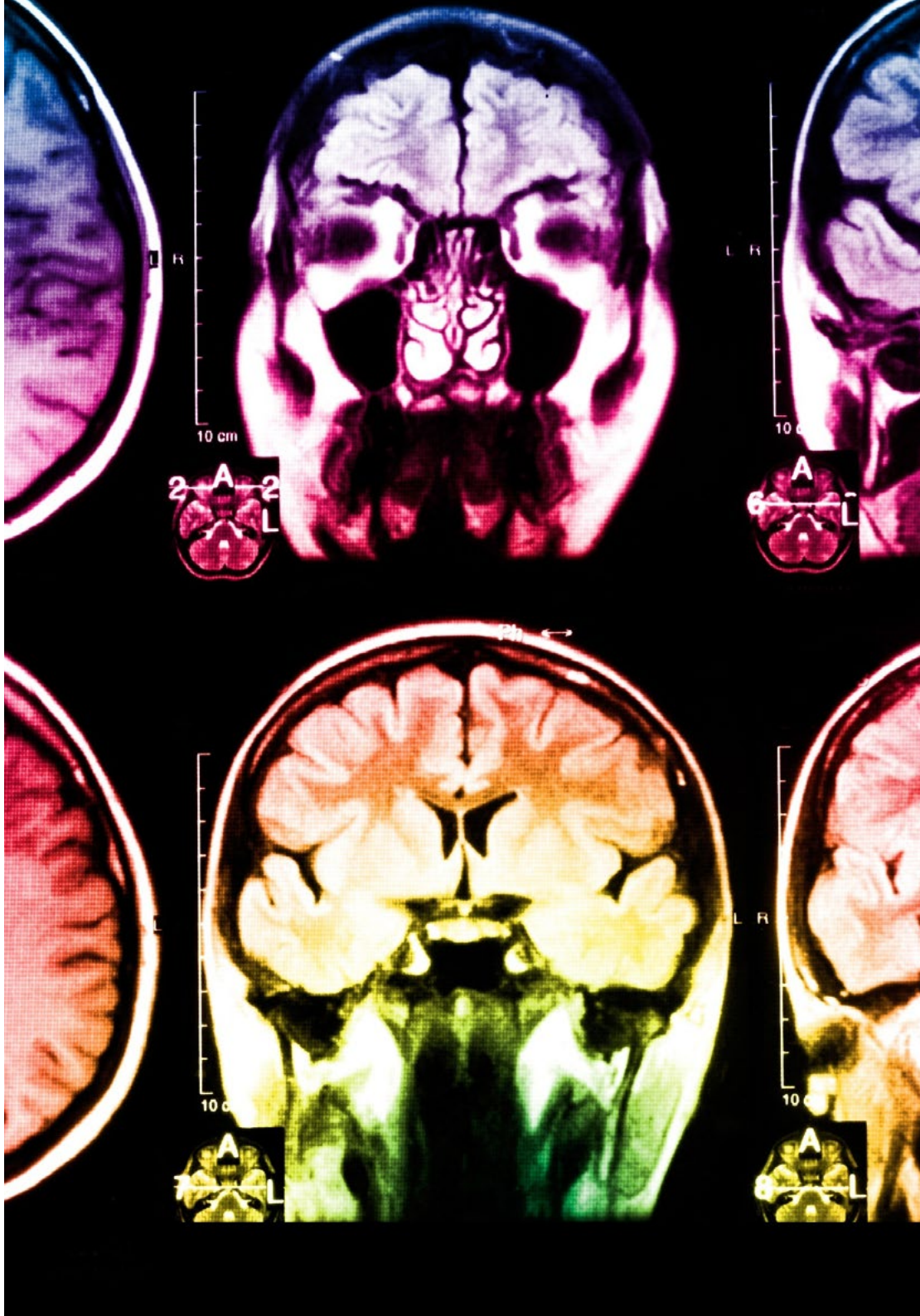
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

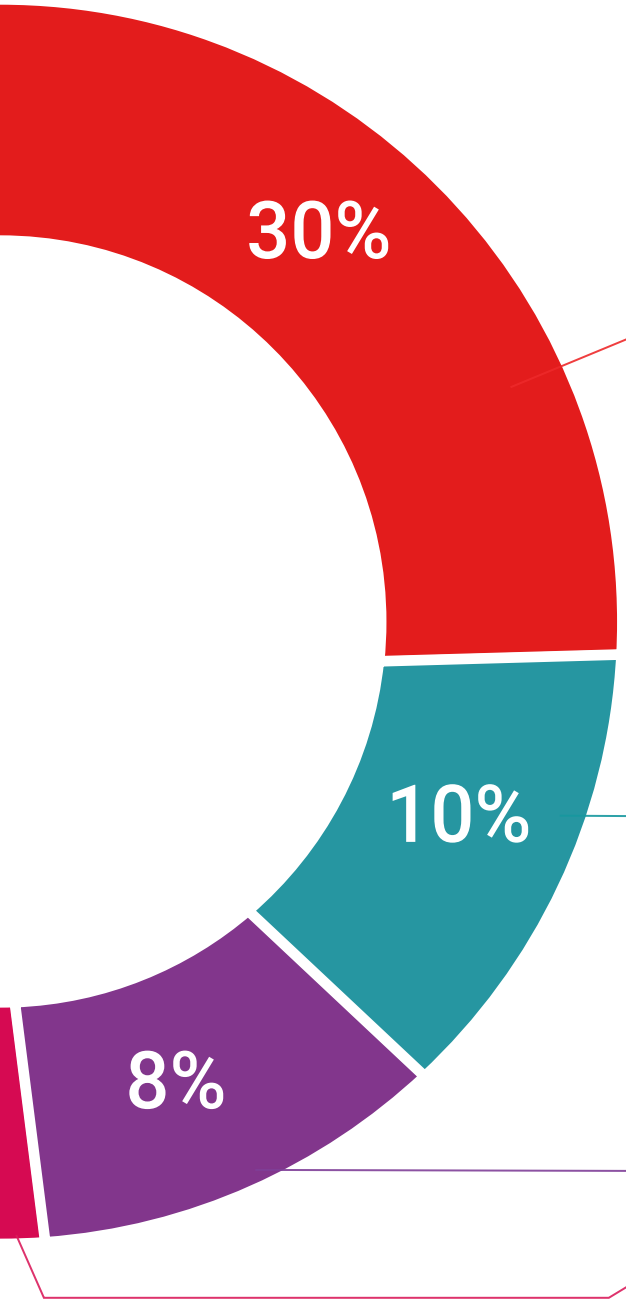
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

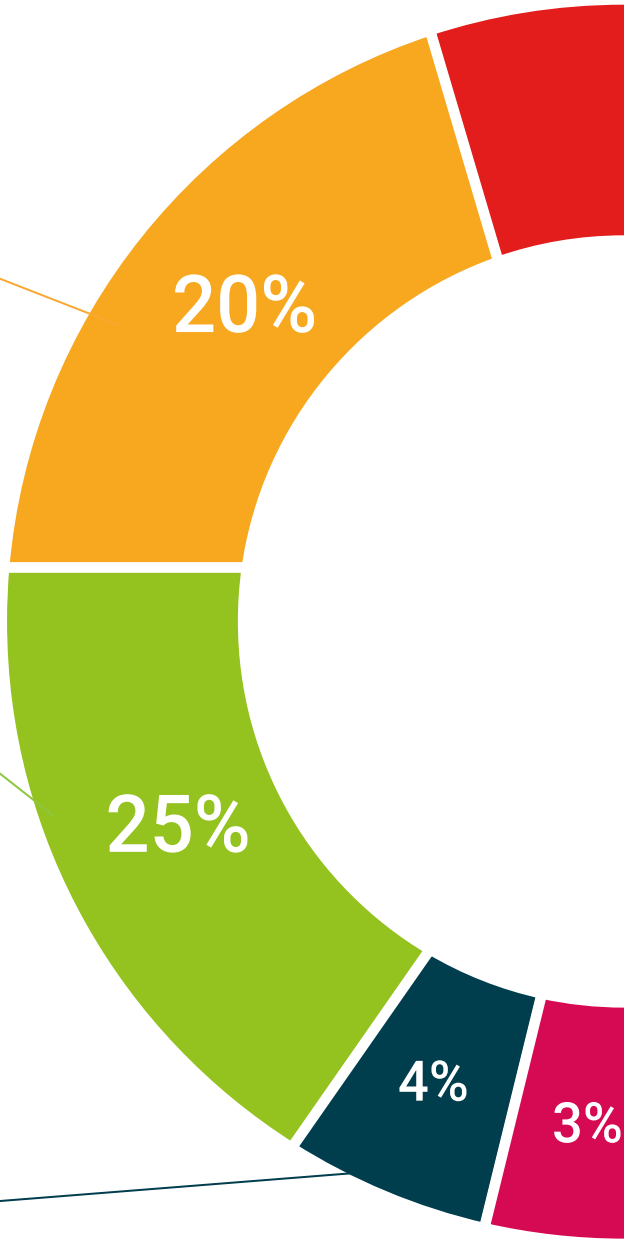
ملخصات تفاعلية

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 العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في تسيير مشاريع 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 تسيير مشاريع 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 تسيير مشاريع 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

تسيير مشاريع 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 وتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
تسيير مشاريع ألعاب الفيديو

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

محاضرة جامعية
تسيير مشاريع ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية