

محاضرة جامعية تطوير الويب والشبكات للألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية تطوير الويب والشبكات للألعاب الفيديو

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أسابيع
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/web-network-development-video-games

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 26

04

المنهجية

صفحة 18

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

المقدمة

فتح الإنترنت أبوابه لألعاب الفيديو منذ سنوات يتمتع المجال الرقمي بعدد كبير من الخصائص التي تجعله معقدًا للغاية. ومع ذلك، يجب عليك إتقانها لتتمكن من جعل ألعاب الفيديو تعمل بشكل صحيح. وبدون معرفة هذه البيئة، يصبح تطوير ألعاب الويب أكثر تعقيدًا وقد تفشل تلك الأعمال التي يتم لعبها عبر الإنترنت. لهذا السبب، هناك حاجة إلى مهارات محددة في هذا الشأن وتبحث الشركات عن متخصصين يمكنهم الاهتمام بهذا الأمر. وبالتالي، يقدم هذا المؤهل العلمي للطلاب أفضل المهارات لإتقان الشبكات وتطوير الويب المطبق على ألعاب الفيديو.





كن خبيراً في تطوير الويب وشبكات ألعاب
الفيديو وتقدم بشكل احترافي”



هذه المحاضرة الجامعية فى تطوير الويب والشبكات لألعاب الفيديو تحتوى على البرنامج التعليمى الأكثر إكتمالا وتحديثا فى السوق، أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء فى مجال تطوير مواقع ألعاب الفيديو والشبكات المطبقة فى هذا المجال
- ♦ المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها، تجمع المعلومات العلمية والعملية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- ♦ التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- ♦ كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات للمناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

أصبحت بيئة الإنترنت من أهم المسارات التي سلكتها صناعة ألعاب الفيديو فى الوقت الحالى. يتيح الإنترنت إمكانية الاتصال بملايين المستخدمين الذين يمكنهم اللعب والتفاعل في وقت واحد مما يجعل التجربة أكثر خصوصية واكتمالاً. ومن ناحية أخرى، يسمح بوجود ألعاب فيديو مصممة خصيصاً لهذا المجال من خلال مواقع الويب.

وبالتالي فهي منطقة استغلها قطاع ألعاب الفيديو بشكل مكثف لسنوات. لهذا السبب، تبحث الشركات عن متخصصين كبار قادرين على تطوير ألعاب الويب والذين يفهمون عمل الشبكات المطبقة على ألعاب الفيديو. لكن إتقان هذا المجال ليس بالأمر السهل، ويتطلب معرفة محددة.

توفر هذه المحاضرة الجامعية فى تطوير الويب والشبكات لألعاب الفيديو المهارات والمعرفة اللازمة لتصبح خبيراً كبيراً فى هذا الموضوع، حتى يتمكن الخريجون من الاستمتاع بأفضل الفرص المهنية فى هذه الصناعة.



إتقان مجال الإنترنت وألعاب الفيديو
بفضل هذه المحاضرة الجامعية"

هذه المحاضرة الجامعية هو ما تحتاجه
لتحقيق النجاح في صناعة ألعاب الفيديو.

يعلمك هذا المؤهل العلمي كيفية تطوير
ألعاب الفيديو على الويب مثل أفضل الخبراء.

إن معرفة كيفية عمل الشبكات عند تطبيقها على ألعاب
الفيديو أمر ضروري لشركات اليوم. تخصص وراقب تقدم حياتك
المهنية بسرعة"

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

إن محتوى الوسائط المتعددة الذي تم تطويره باستخدام أحدث التقنيات التعليمية سيعطي للمهني فرصة للتعلم الموضوعي
والسياقي، أي في بيئة محاكاة ستوفر تأهيلاً غامراً مبرمجاً للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي من خلاله يجب على المهني محاولة حل المواقف المختلفة
للممارسة المهنية التي تنشأ خلال الدورة الأكاديمية. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل
خبراء مشهورين.



الأهداف

الهدف الرئيسي من هذه المحاضرة الجامعية في تطوير الويب والشبكات لألعاب الفيديو هو جعل الطلاب يتقدمون مهنيًا، وتحقيقًا لهذه الغاية، فإنها تقدم لهم أفضل التدريس وأفضل المهارات، حتى يتمكنوا في نهاية الدرجة العلمية من للوصول إلى شركات الصناعة الكبرى. وبالتالي فإن هذا البرنامج العلمي هو الحل للباحثين عن تحسين وظيفي فوري واكتساب مهارات جديدة تتيح لهم مواجهة المستقبل بضمانات.



سيتم تحقيق جميع أهدافك بسرعة بمجرد الانتهاء من
هذه المؤهل العلمي"



الأهداف العامة



- ♦ فهم دور الشبكات في استخدام وتطوير ألعاب الفيديو
- ♦ تطوير ألعاب الويب وألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
- ♦ التعرف على طرق البرمجة المختلفة المطبقة على ألعاب الفيديو
- ♦ دراسة العمليات الأمنية المتعلقة بألعاب الفيديو
- ♦ دمج جميع مراحل المشروع في الوثيقة



"الجامعة التكنولوجيا تعلم أنك
طموح وستساعدك من خلال هذا المؤهل
العلمي على تحقيق جميع أهدافك"



الأهداف المحددة



- ♦ القدرة على تصميم الألعاب وتطبيقات الويب التفاعلية باستخدام الوثائق المقابلة لها
- ♦ تقييم السمات الرئيسية للألعاب وتطبيقات الويب التفاعلية للتواصل بشكل احترافي وصحيح
- ♦ وصف بنية بروتوكول التحكم في الإرسال/بروتوكول الإنترنت (TCP/IP) والتشغيل الأساسي للشبكات اللاسلكية
- ♦ تحليل الأمان المطبق على ألعاب الفيديو
- ♦ اكتساب القدرة على تطوير ألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت



الهيكل والمحتوى

تم تنظيم هذه المحاضرة الجامعية في تطوير الويب والشبكات لألعاب الفيديو في وحدتين متخصصتين، وقد تم تصميمها من قبل خبراء كبار في هذا المجال. وبالتالي، تضمن TECH الجامعة التكنولوجية حصول الطلاب على أفضل محتوى حتى يتمكنوا من تطبيقه في مجالاتهم المهنية على الفور. لهذا السبب، يعد نهج هذا البرنامج العلمي مثاليًا لأولئك الذين يبحثون عن تحسين وظيفي على المدى القصير في صناعة ألعاب الفيديو.



المحتويات الذي تبحث عنها موجود هنا. انغمس
في تطوير الويب والشبكات المطبقة على ألعاب
الفيديو وكن متخصصًا رائدًا"

الوحدة 1. تصميم وتطوير ألعاب الويب

- 1.1. أصول ومعايير الويب
 - 1.1.1. أصول الانترنت
 - 2.1.1. إنشاء World Wide Web
 - 3.1.1. ظهور معايير الويب
 - 4.1.1. ظهور معايير الويب
- 2.1. بروتوكول نقل النص الفائق HTTP وهيكل خادم العميل
 - 1.2.1. دور خادم عميل
 - 2.2.1. اتصالات خادم عميل
 - 3.2.1. التاريخ الحديث
 - 4.2.1. الحوسبة المركزية
- 3.1. برمجة الويب: مقدمة
 - 1.3.1. مفاهيم أساسية
 - 2.3.1. إعداد خادم الويب
 - 3.3.1. المفاهيم الأساسية في HTML5
 - 4.3.1. أشكال HTML
- 4.1. مقدمة في HTML و أمثلة
 - 1.4.1. تاريخ HTML5
 - 2.4.1. عناصر HTML5
 - 3.4.1. APIs
 - 4.4.1. 3CCS
- 5.1. نموذج كائن المستند
 - 1.5.1. ما هو نموذج كائن المستند؟
 - 2.5.1. استخدام DOCTYPE
 - 3.5.1. أهمية التحقق من صحة HTML
 - 4.5.1. الوصول إلى العناصر
 - 5.5.1. إنشاء العناصر والنصوص
 - 6.5.1. استخدام innerHTML
 - 7.5.1. حذف عنصر أو عقدة نصية
 - 8.5.1. قراءة وكتابة خصائص العنصر
 - 9.5.1. التعامل مع أنماط العناصر
 - 10.5.1. إرفاق ملفات متعددة في وقت واحد

- 6.1 مقدمة في CSS و أمثلة
 - 1.6.1 بناء الجملة 3CSS
 - 2.6.1 أوراق النمط
 - 3.6.1 المصقات
 - 4.6.1 محددات
 - 5.6.1 تصميم الويب باستخدام CSS
- 7.1 مقدمة وأمثلة في JavaScript
 - 1.7.1 ما هو JavaScript؟
 - 2.7.1 تاريخ موجز للغة
 - 3.7.1 إصدارات JavaScript
 - 4.7.1 إظهار مربع حوار
 - 5.7.1 بناء الجملة في JavaScript
 - 6.7.1 فهم Scripts
 - 7.7.1 مساحات
 - 8.7.1 تعليقات
 - 9.7.1 المهام
 - 10.7.1 JavaScript في الصفحة وخارجي
- 8.1 مهام JavaScript
 - 1.8.1 تصريحات المهنة
 - 2.8.1 تعابير المهنة
 - 3.8.1 الدعوة إلى المهام
 - 4.8.1 العودة
 - 5.8.1 وظائف متداخلة وإغلاقات
 - 6.8.1 الحفاظ المتغير
 - 7.8.1 وظائف متعددة متداخلة
 - 8.8.1 تعارضات الأسماء
 - 9.8.1 عمليات الإغلاق وانغلاق
 - 10.8.1 مقاييس الوظيفة



- 3.1 ألعاب محلية وألعاب عبر شبكات التواصل
 - 1.3.2.1 ألعاب محلية: البدء
 - 2.3.2 ألعاب الحفلات نيتندو ووحدة الأسرة
 - 3.3.2 ألعاب شبكات التواصل: البدء
 - 4.3.2 تقييم ألعاب شبكات التواصل
- 4.2 نموذج النظام المترابط المفتوح OSI: الطبقات
 - 1.4.2.1 نموذج النظام المترابط المفتوح OSI: مقدمة
 - 2.4.2 طبقة مادية
 - 3.4.2 طبقة رابط البيانات
 - 4.4.2 طبقة الشبكة
- 5.2 نموذج النظام المترابط المفتوح OSI: الطبقات 2
 - 1.5.2 طبقة النقل
 - 2.5.2 طبقة الجلسة
 - 3.5.2 طبقة المقدمة
 - 4.5.2 طبقة التطبيق
- 6.2 شبكات الحواسيب والإنترنت
 - 1.6.2 ما هي شبكة الحواسيب؟
 - 2.6.2 Software
 - 3.6.2 Hardware
 - 4.6.2 الخوادم
 - 5.6.2 تخزين الشبكة
 - 6.6.2 بروتوكولات الشبكة
- 7.2 شبكات الهواتف النقالة واللاسلكية
 - 1.7.2 شبكة الهواتف النقالة
 - 2.7.2 شبكة لاسلكية
 - 3.7.2 تشغيل شبكة الهواتف النقالة
 - 4.7.2 التقنية الرقمية
- 8.2 الأمان
 - 1.8.2 أمان شخصي
 - 2.8.2 Cheats و Hacks فى ألعاب الفيديو
 - 3.8.2 أمن مكافحة الغش
 - 4.8.2 تحليل أنظمة أمن مكافحة الغش

- 9.1 PlayCanvas لتطوير ألعاب الويب
 - 1.9.1.1 ما هو PlayCanvas؟
 - 2.9.1 إعدادات المشروع
 - 3.9.1 إنشاء أداة
 - 4.9.1 إضافات الأشياء المادية
 - 5.9.1 إضافة النموذج
 - 6.9.1 تغيير إعدادات الجاذبية والمشهد
 - 7.9.1 تنفيذ Scripts
 - 8.9.1 التحكم بالكاميرا
 - 10.1.1 Phaser لتطوير ألعاب الويب
 - 1.10.1 ما هو Phaser؟
 - 2.10.1 تحميل موارد
 - 3.10.1 بناء العالم
 - 4.10.1 المنصات الافتراضية
 - 5.10.1 اللاعب
 - 6.10.1 إضافة الأشياء المادية
 - 7.10.1 استخدام لوحة المفاتيح
 - 8.10.1 التقاط pickups
 - 9.10.1 النقاط وعلامات التقييم
 - 10.10.1 قنابل ارتدادية

الوحدة 2. الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين

- 1.2 تاريخ وتطور ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
 - 1.1.2 السبعينيات: أول ألعاب متعددة اللاعبين
 - 2.1.2 سنة 09: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 3.1.2 ظهور ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
 - 4.1.2 متعدد اللاعبين محليًا وعبر الإنترنت
 - 5.1.2 ألعاب الحفلات
- 2.2 نماذج أعمال الفيديو التجارية متعددة اللاعبين
 - 1.2.2 أصل وتشغيل نماذج أعمال الفيديو التجارية الناشئة
 - 2.2.2 خدمات للبيع عبر الإنترنت
 - 3.2.2 لعب مجاني
 - 4.2.2 المدفوعات الصغيرة
 - 5.2.2 دعائية
 - 6.2.2 الإشتراك مع الدفع الشهري
 - 7.2.2 الدفع لكل لعبة
 - 8.2.2 تجربة مجانية قبل الشراء

- 9.2 أنظمة متعددة اللاعبين: خوادم
 - 1.9.2 إقامة الخوادم
 - 2.9.2 ألعاب الفيديو الضخمة متعددة اللاعبين MMO
 - 3.9.2 خوادم مخصصة لألعاب الفيديو
 - 4.9.2 LAN Parties
- 10.2 تصميم وبرمجة ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
 - 1.10.2 أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين في اللاواقعية
 - 2.10.2 أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين في الوحدة
 - 3.10.2 كيفية جعل لعبة متعددة اللاعبين ممتعة
 - 4.10.2 ما وراء وحدة التحكم: الابتكار في عناصر التحكم متعددة اللاعبين

لن تجد برنامجاً أفضل لإنجاح مشاريعك”

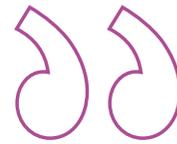


المنهجية

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 New England Journal of Medicine.



اكتشف منهجية Relearning، 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 يرسى 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 سنواجهه 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 طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

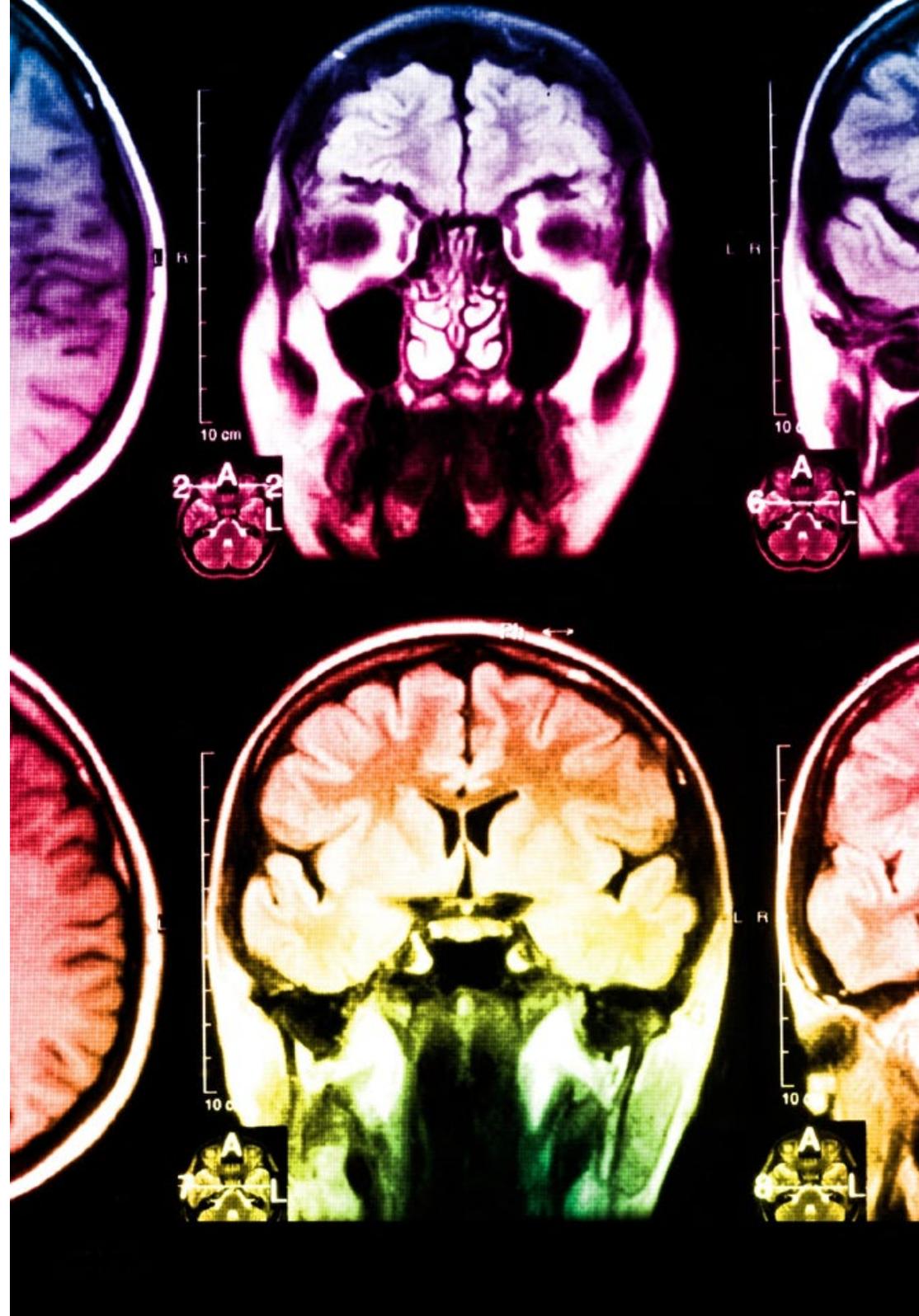
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم 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.

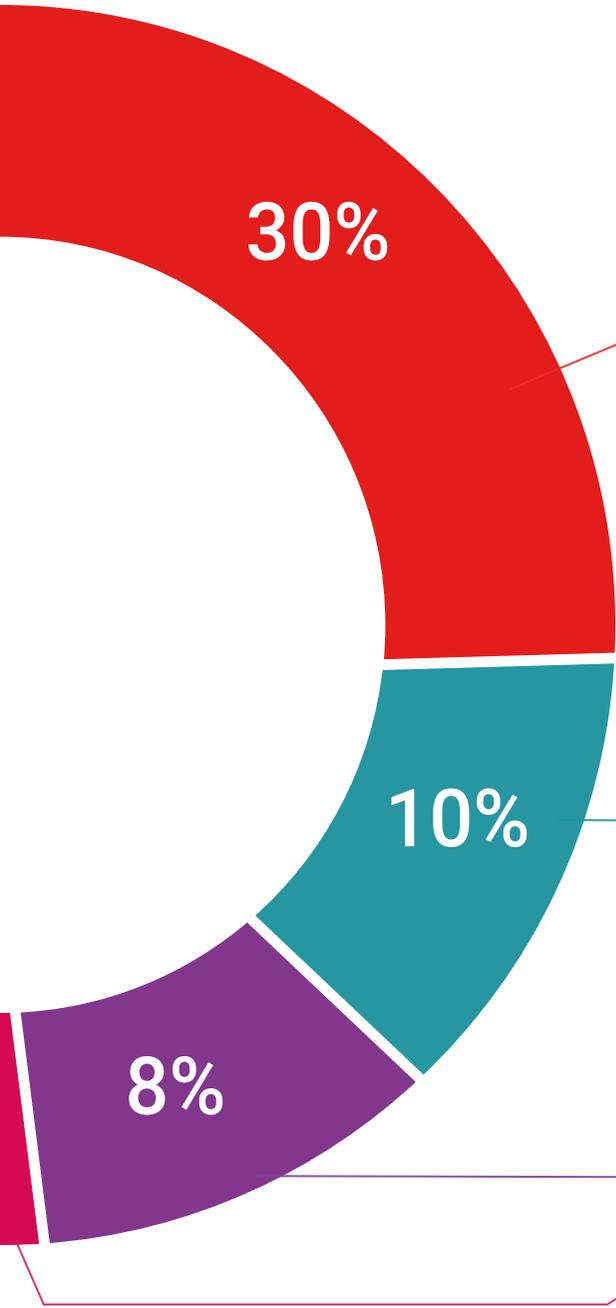
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين بالمخ، لكي نحفظ 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 المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموحاً حقاً.

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 للطلاب.

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.



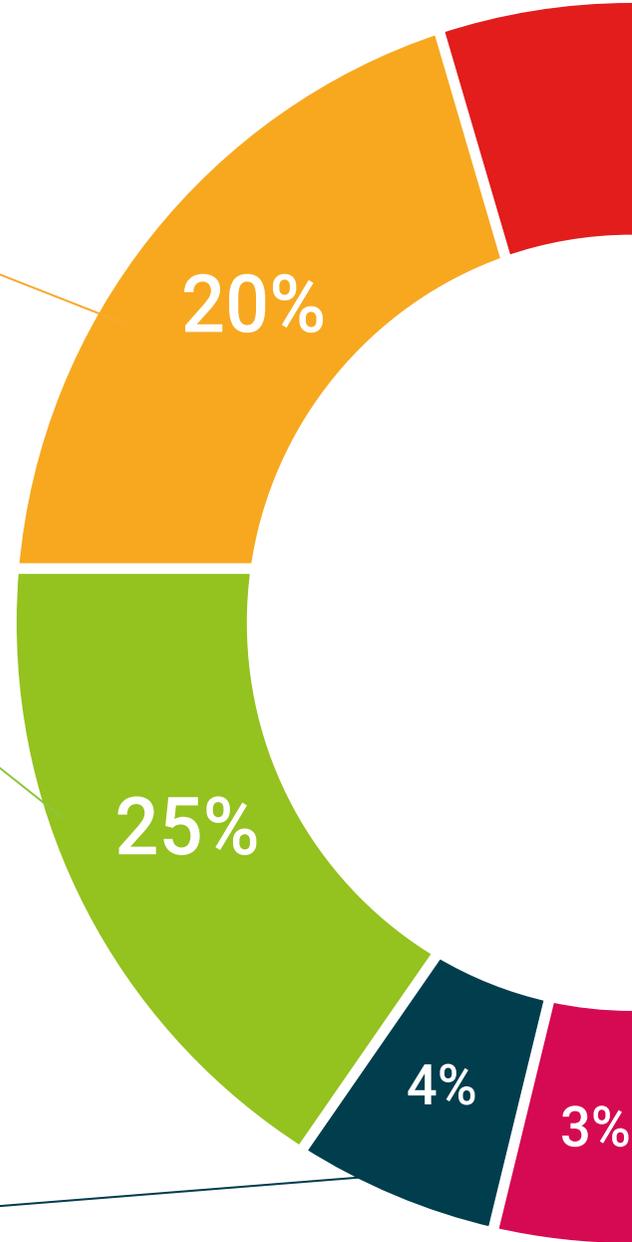
ملخصات تفاعلية

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 مايكروسوفت 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.



المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في تطوير الويب والشبكات لألعاب الفيديو على التدريب الأكثر دقة وحداثة بالإضافة إلى الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على شهادتك الجامعية
دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"



يحتوي برنامج المحاضرة الجامعية في البرمجة في تطوير الويب والشبكات لألعاب الفيديو البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحدثاً في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

إن المؤهل الصادر عن **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 تطوير الويب والشبكات لألعاب الفيديو

طريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أسابيع





محاضرة جامعية تطوير الويب والشبكات للألعاب الفيديو

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أسابيع
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

محاضرة جامعية
تطوير الويب والشبكات
للألعاب الفيديو