

شهادة الخبرة الجامعية
تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية
الأبعاد والنماذج الأولية



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد والنماذج الأولية

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-video-game-development-prototyping

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 22

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06

المؤهل العلمي

صفحة 30

المقدمة

أصبح الاستخدام التجريبي لأدوات التطوير والنماذج الأولية في مشاريع ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد أحد الأصول المميزة والمطلوبة بشدة في صناعة الإنتاج السمعي البصري. إمكانية إتقان الاستراتيجيات والتقنيات الأكثر تقدماً بشكل مثالي ليست متاحة للجميع، أو على الأقل لم تكن كذلك حتى قررت TECH إنشاء هذا المؤهل العلمي . إنه برنامج صارم وشامل يكتسب من خلاله الخريج معرفة متخصصة حول هذا المجال ويتقن مهاراته الإبداعية المهنية. كل هذا بتنسيق مريح عبر الإنترنت 10%0، بدون دروس شخصية أو جداول زمنية مقيدة.



إذا كان ما تبحث عنه هو معرفة تفاصيل البرمجة،
وتوليد الآليات، وتقنيات النماذج الأولية للألعاب
الفيديو، فإن شهادة الخبرة الجامعية هذه مثالية
لك، وTECH هي أفضل دعم لك"



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد والنماذج الأولية على البرنامج الأكثر اكتمالا وتحديثا في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في ألعاب الفيديو والتكنولوجيا
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- ♦ التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ تركيزها بشكل خاص على النمذجة ثلاثية الأبعاد والرسوم المتحركة في البيئات الافتراضية
- ♦ 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

نمت صناعة ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد بشكل كبير في السنوات الأخيرة، مستفيدة من تطور تقنيات مثل الواقع الافتراضي لإنشاء تجارب إبداعية غامرة وواقعية للغاية، بناءً على سيناريوهات متنوعة، سواء كانت موجودة أو منتجات خيالية. تستثمر Xbox و Nintendo و PlayStation مئات الآلاف من الدولارات كل عام في إنتاج الألعاب التي تنتهي في نهاية المطاف إلى تصدر قوائم الكتب الأكثر مبيعا.

لهذا السبب، فإن دور المهني الذي يتقن التقنيات والأدوات اللازمة لتطوير ونماذج المشاريع من هذا النوع سيكون له إمكانية بناء مستقبل عمل ناجح. لهذا يمكنك الاعتماد على شهادة الخبرة الجامعية هذه الذي صممتها TECH وفريق من الخبراء في هذا المجال. إنه مؤهل علمي متعدد التخصصات وديناميكية وشاملة، حيث سيتمكن الخريج من خلالها من التعمق في جوانب مثل البرمجة وتوليد الميكانيكا وتقنيات النماذج الأولية لألعاب الفيديو.

كما أنه يتعمق في مفاتيح الواقع الافتراضي وتفاصيل الصوت الاحترافي في هذا النوع من العمل.

للقيام بذلك، سيكون لديها 540 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملي والإضافي المقدم بتنسيقات مختلفة: مقاطع فيديو مفصلة وتمارين المعرفة الذاتية ومقالات بحثية وقرءات تكميلية وملخصات ديناميكية وغير ذلك الكثير!

علاوة على ذلك، وبفضل عرضه عبر الإنترنت 10%0، سيتمكن المبدع من الوصول إلى الاستوديو الخاص به من أي مكان يريده وبجدول زمني يتكيف تماماً مع توفره.



مؤهل علمي عبر الإنترنت 100% ستعمل من خلالها
على إتقان مهاراتك في إنشاء ومحاكاة دوول بطريقة
متعددة التخصصات"

يتضمن برنامج شهادة الخبرة الجامعية هذه إنشاء محاكاة لغرفة الهروب من الواقع الافتراضي، حتى تتمكن من وضع مهاراتك المهنية موضع التنفيذ.

يمكنك الوصول متى شئت ومن أي جهاز متصل بالإنترنت، سواء كان جهاز كمبيوتر أو جهازًا لوحيًا أو هاتفًا محمولاً.

هل ترغب في الخوض في متطلبات التطوير الناجح؟ "ستعطيك شهادة الخبرة الجامعية هذه المفاتيح اللازمة لإنشاء مشاريع تلبي متطلبات الشركات الكبيرة مثل Tencent أو Ubisoft"



البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصونون 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 تدريبًا غامرًا مبرمجًا 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.



الأهداف

يجب أن يتمتع أي مهني في قطاع ألعاب الفيديو يرغب في التميز في هذا المجال بمعرفة شاملة ومتخصصة حول تطوير مشاريع الرسوم المتحركة ووضع النماذج الأولية لها. لهذا السبب، ويهدف تسهيل هذا التخصص، صممت TECH هذا البرنامج الكامل للغاية الذي يتضمن، بالإضافة إلى أفضل المنهج الدراسي، الوصول إلى الأدوات الأكاديمية الأكثر تطوراً ورائدة. لذلك فهو خيار مثالي لتكثيف ملفك الشخصي مع طلب سوق العمل الحالي.

إن الطريقة البديهية والديناميكية لتحقيق أهدافك المهنية من خلال البرنامج توفر تجربة أكاديمية فريدة من نوعها في السوق"



أهداف عامة



- ♦ التعمق في تطوير العناصر والمكونات والأنظمة المرئية المتعلقة بالبيئة ثلاثية الأبعاد
- ♦ إنشاء أنظمة الجسيمات و Shaders لتعزيز المظهر الفني للعبة
- ♦ تطوير بيئات غامرة يمكن إدارة وتنفيذ مكوناتها المرئية على النحو الأمثل
- ♦ تطوير الشخصيات المتقدمة لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد
- ♦ استخدام أنظمة الرسوم المتحركة والموارد الأخرى مثل المكتبات في مشروع احترافي
- ♦ تجهيز المشروع للتصدير الصحيح
- ♦ تطبيق المعرفة المكتسبة على بيئة الواقع الافتراضي
- ♦ تكييف سلوك مكونات ألعاب الفيديو مع الواقع الافتراضي
- ♦ دمج المحتوى المصمم والمنفذ في مشروع قابل للتشغيل بالكامل



سوف تتجاوز توقعاتك مع ضمان النجاح،
والتعامل بشكل مثالي مع النماذج الأولية
ثلاثية الأبعاد وأدواتها الأكثر تقدمًا"



الأهداف المحددة

الوحدة 1. تطوير ألعاب الفيديو ثنائية وثلاثية الأبعاد

- ♦ تعلم كيفية استخدام الموارد الرسومية النقطية للدمج في ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد
- ♦ تنفيذ واجهات وقوائم لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد، سهلة التطبيق على بيئات الواقع الافتراضي
- ♦ إنشاء أنظمة رسوم متحركة متعددة الاستخدامات لألعاب الفيديو الاحترافية
- ♦ استخدام shaders والمواد لإضفاء لمسة احترافية
- ♦ إنشاء وتكوين أنظمة الجسيمات
- ♦ استخدام تقنيات الإضاءة المحسنة لتقليل التأثير على أداء محرك اللعبة
- ♦ إنشاء مؤثرات بصرية بجودة احترافية
- ♦ التعرف على المكونات المختلفة لإدارة الأنواع المختلفة من الصوت في لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد

الوحدة 2. البرمجة وتوليد الميكانيكا وتقنيات النماذج الأولية لألعاب الفيديو

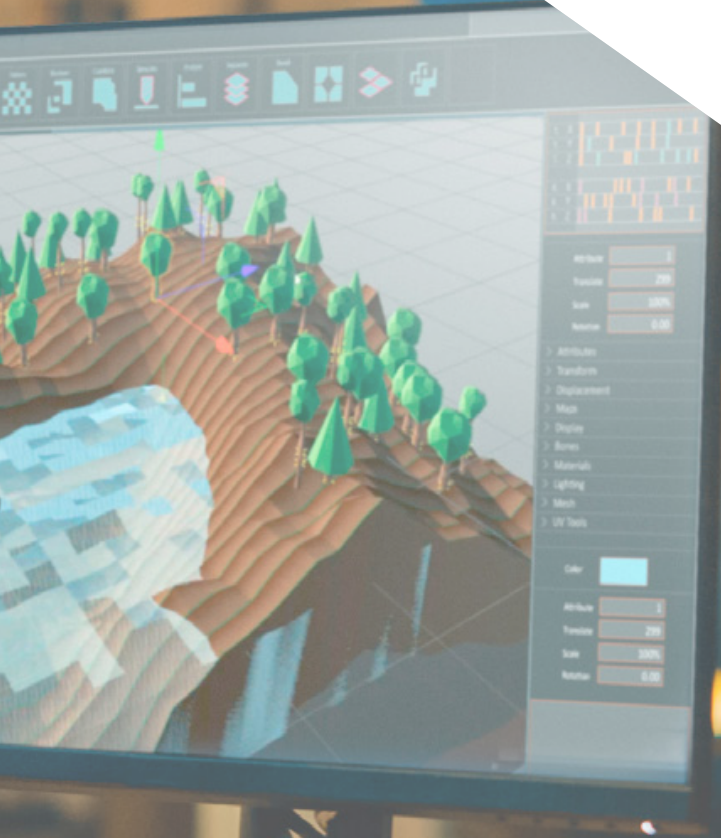
- ♦ العمل مع نماذج Low Poly و High Poly في التطورات المهنية في بيئة Unity ثلاثية الأبعاد
- ♦ تطبيق الميزات والسلوكيات المتقدمة في الشخصيات لألعاب الفيديو
- ♦ استيراد الرسوم المتحركة للشخصية بشكل صحيح إلى طاولة العمل
- ♦ التحكم Skeletal Meshes و Ragdoll Systems
- ♦ إتقان الموارد المتاحة مثل مكتبات Assets والوظائف واستوردها في المشروع الذي تم تكوينه بواسطة الطالب
- ♦ اكتشاف النقاط الرئيسية للعمل الجماعي للمهنيين التقنيين فيما يتعلق بالبرمجة والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
- ♦ تكوين المشروع لتصديره بشكل صحيح وضمان تشغيله

الوحدة 3. تطوير ألعاب الفيديو الغامرة في الواقع الافتراضي

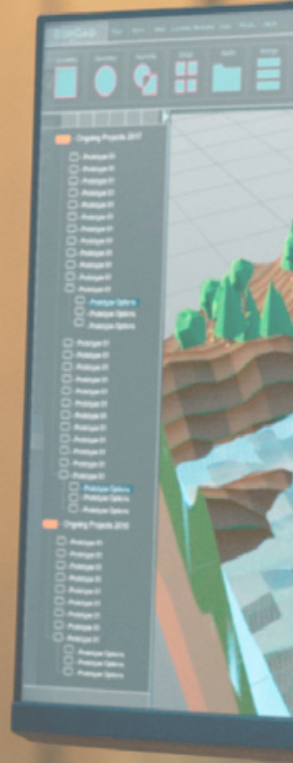
- ♦ تحديد الاختلافات الرئيسية بين ألعاب الفيديو التقليدية وألعاب الفيديو بناءً على بيئات الواقع الافتراضي
- ♦ تعديل أنظمة التفاعل لتكييفها مع الواقع الافتراضي
- ♦ إدارة محرك الفيزياء لعرض إجراءات اللاعب التي يتم إجراؤها باستخدام أجهزة الواقع الافتراضي
- ♦ تطبيق تطوير عنصر واجهة المستخدم على الواقع الافتراضي
- ♦ دمج النماذج ثلاثية الأبعاد المطورة في سيناريو الواقع الافتراضي
- ♦ إعداد أفاتار مع المعايير المناسبة لتجربة الواقع الافتراضي
- ♦ تحسين مشروع الواقع الافتراضي لتنفيذه بشكل صحيح

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تم اختيار فريق التدريس لشهادة الخبرة الجامعية هذه في تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد والنماذج الأولية بواسطة TECH من أجل إضافة جودة إضافية إلى المؤهل العلمي. إن الخبرة والمسار المصاحبين لهم يجعلونهم مثاليين لتقديم هذا التدريب، مستندين في المنهج الدراسي، ليس فقط على الأحداث الحالية المباشرة لصناعة ألعاب الفيديو، ولكن على تجاربهم الخاصة واستراتيجيات النجاح.



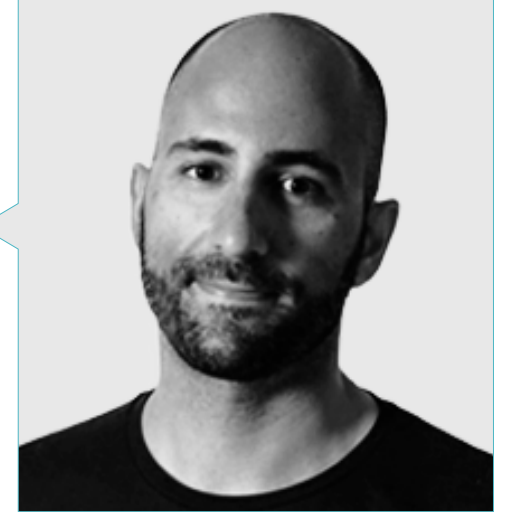
ستجد في الفصل الافتراضي منتدى حيث سيقترح فريق التدريس
موضوعات حالية للمناقشة والعمل على جوانب معينة من المحتوى
بطريقة ديناميكية وتشاركية"



هيكل الإدارة

أ. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ مدير هندسة وتصميم الألعاب في Grupo Interviea
- ♦ أستاذ في ESNE لتصميم ألعاب الفيديو، وتصميم المستويات، وإنتاج ألعاب الفيديو، والبرمجيات الوسيطة (Middleware)، وصناعات الوسائط الإبداعية، وما إلى ذلك
- ♦ مستشار في تأسيس شركات مثل Avatar Games أو Interactive Selection
- ♦ مؤلف كتاب تصميم ألعاب الفيديو
- ♦ عضو المجلس الاستشاري Nima World



الأساتذة

أ. Núñez Martín, Daniel

- ♦ منتج موسيقى متخصص في تأليف وتصميم الموسيقى الأصلية للوسائط السمعية والبصرية وألعاب الفيديو
- ♦ مصمم صوتي وملحن موسيقى في Risin 'Goat S.L
- ♦ فني صوت في الدبلجة السمعية البصرية في SOUNDUB S.A
- ♦ منشئ محتويات الماجستير في Talentum في إنشاء ألعاب الفيديو في Telefónica Digital Education
- ♦ تقني أول في التدريب المهني السليم من جامعة Francisco de Vitoria
- ♦ شهادة جامعية متوسطة في تدريس الموسيقى الرسمية من معهد Manuel de Falla في تخصص البيانو والساكسفون

أ. Ferrer Mas, Miquel

- ♦ Lead programmer في Big Bang Box
- ♦ مؤسس مشارك ومبرمج ألعاب فيديو في Carbonbyte
- ♦ مبرمج سمعي بصري في Unkasoft Advergaming
- ♦ مبرمج ألعاب فيديو في Enne
- ♦ مدير التصميم في Bioalma
- ♦ تقني كمبيوتر عالي من Na Camel·la
- ♦ ماجستير في برمجة ألعاب الفيديو من المدرسة المهنية للتكنولوجيات الجديدة
- ♦ دورة تمهيدية للتعلم العميق مع PyTorch من Udacity



الهيكل والمحتوى

نشأت فكرة إنشاء مؤهلات علمية كاملة وشاملة وديناميكية 10% عبر الإنترنت بسبب عدم وجود العروض الأكاديمية التي تتكيف مع متطلبات الطلاب ومتطلباتهم وابتكاراتهم. يكمن نجاح TECH في إمكانية تلقي برامج مثل شهادة الخبرة الجامعية هذه، المدرب تدريباً عالياً وبدرجة من التخصيص لا يعتمد فقط على الجداول الزمنية، ولكن أيضاً على مستوى العمق الذي يمكن للخريجين القيام به.



سيساعدك وجود دليل لتوفير التكاليف
في التطوير على إنشاء مشاريع أكثر
إنتاجية بهامش ربح أعلى"



الوحدة 1. تطوير ألعاب الفيديو ثنائية وثلاثية الأبعاد

- 8.1 اللمسة السينمائية
 - 1.8.1 Timeline
 - 2.8.1 آثار ما بعد المعالجة
 - 3.8.1 High Definition Render Pipeline و Universal Render Pipeline
- 9.1 المؤثرات البصرية المتقدمة
 - 1.9.1 المؤثرات البصرية Graph
 - 2.9.1 Shader Graph
 - 3.9.1 Pipeline Tools
- 10.1 مكونات الصوت
 - 1.10.1 Audio Listener و Audio Source
 - 2.10.1 Audio Mixer
 - 3.10.1 Audio Spatializer

الوحدة 2. البرمجة وتوليد الآليات وتقنيات النماذج الأولية لألعاب الفيديو

- 1.2 عملية فنية
 - 1.1.2 نماذج Low Poly و High Poly إلى Unity
 - 2.1.2 إعدادات المواد
 - 3.1.2 خط أنابيب التقديم عالي الدقة
- 2.2 تصميم الشخصيات
 - 1.2.2 الحركة
 - 2.2.2 تصميم Colliders
 - 3.2.2 الصنع والسلوك
- 3.2 استيراد Skeletal Meshes إلى Unity
 - 1.3.2 تصدير Skeletal Meshes من البرنامج ثلاثي الأبعاد
 - 2.3.2 Skeletal Meshes في Unity
 - 3.3.2 نقاط تثبيت للإكسسوارات
- 4.2 استيراد الرسوم المتحركة
 - 1.4.2 إعداد الرسوم المتحركة
 - 2.4.2 استيراد الرسوم المتحركة
 - 3.4.2 مخرج الرسوم المتحركة والانتقالات

- 1.1 الموارد الرسومية النقطية
 - 1.1.1 Sprite
 - 2.1.1 Atlas
 - 3.1.1 القوام
- 2.1 تطوير الواجهة والقائمة
 - 1.2.1 Unity GUI
 - 2.2.1 Unity UI
 - 3.2.1 UI Toolkit
- 3.1 نظام الرسوم المتحركة
 - 1.3.1 المنحنيات ومفاتيح الرسوم المتحركة
 - 2.3.1 أحداث الرسوم المتحركة المطبقة
 - 3.3.1 المعدلات
- 4.1 المواد و Shaders
 - 1.4.1 مكونات المادة
 - 2.4.1 أنواع Render Pass
 - 3.4.1 Shaders
- 5.1 الحزنيات
 - 1.5.1 أنظمة الجسيمات
 - 2.5.1 الباعثات والباعثات الفرعية
 - 3.5.1 Scripting
- 6.1 الإضاءة
 - 1.6.1 أوضاع الإضاءة
 - 2.6.1 اكساء الأضواء
 - 3.6.1 Light Probes
- 7.1 Mecanim
 - 1.7.1 State Machines, SubState Machines والانتقالات بين الرسوم المتحركة
 - 2.7.1 Blend trees
 - 3.7.1 IK و Animation Layers

- 5.2 محرر الرسوم المتحركة
- 1.5.2 إنشاء Blend Spaces
- 2.5.2 إنشاء animation montage
- 3.5.2 تحرير الرسوم المتحركة Read-Only
- 6.2 إنشاء ومحاكاة Ragdoll
- 1.6.2 إعداد Ragdoll
- 2.6.2 Ragdoll إلى مخطط الرسوم المتحركة
- 3.6.2 محاكاة Ragdoll
- 7.2 موارد لتوليد الشخصيات
- 1.7.2 مكتبات
- 2.7.2 استيراد وتصدير مواد المكتبة
- 3.7.2 التعامل مع المواد
- 8.2 فرق العمل
- 1.8.2 التسلسل الهرمي وأدوار العمل
- 2.8.2 نظم التحكم في النسخ
- 3.8.2 تسوية المنازعات
- 9.2 متطلبات التطوير الناجح
- 1.9.2 الإنتاج من أجل النجاح
- 2.9.2 التطور الأمل
- 3.9.2 الاحتياجات الأساسية
- 10.2 معاينة للنشر
- 1.10.2 إعدادات المشغل Player Settings
- 2.10.2 Build
- 3.10.2 إنشاء مُبَيَّن



الوحدة 3. تطوير ألعاب الفيديو الغامرة في الواقع الافتراضي

- 1.3. تفرد الواقع الافتراضي
 - 1.1.3. ألعاب الفيديو التقليدية والواقع الافتراضي. الاختلافات
 - 2.1.3. Motion Sickness: fluidez frente a efectos
 - 3.1.3. تفاعلات الواقع الافتراضي الفريدة
- 2.3. التفاعل
 - 1.2.3. الفعاليات
 - 2.2.3. Triggers الجسدية
 - 3.2.3. العالم الافتراضي مقابل. العالم الحقيقي
- 3.3. حركة غامرة
 - 1.3.3. النقل عن بعد
 - 2.3.3. Arm Swinging
 - 3.3.3. Forward Movement مع Facing وبدونه
- 4.3. الحركة البدنية في الواقع الافتراضي
 - 1.4.3. الأشياء القابلة للإمسك والقذف
 - 2.4.3. الوزن والكتلة في الواقع الافتراضي
 - 3.4.3. الجاذبية في الواقع الافتراضي
- 5.3. واجهة المستخدم في الواقع الافتراضي
 - 1.5.3. وضع عناصر واجهة المستخدم وانحائها
 - 2.5.3. أوضاع تفاعل القائمة في الواقع الافتراضي
 - 3.5.3. الممارسات الجيدة لتجربة مريحة
- 6.3. الرسوم المتحركة في الواقع الافتراضي
 - 1.6.3. دمج النماذج المتحركة في الواقع الافتراضي
 - 2.6.3. أشياء وشخصيات متحركة مقابل أشياء مادية
 - 3.6.3. التحولات المتحركة مقابل الإجراءية

- 7.3 أفتاتار
 - 1.7.3 تمثيل الأفتاتار من عينيه
 - 2.7.3 التمثيل الخارجي للأفتاتار الخاص
 - 3.7.3 الحركة العكسية والرسوم المتحركة الإجرائية المطبقة على الأفتاتار
- 8.3 صوت
 - 1.8.3 إعداد Audio Sources و Audio Listeners للواقع الافتراضي
 - 2.8.3 التأثيرات المتاحة لتجربة غامرة أكثر
 - 3.8.3 واقع افتراضي VR
- 9.3 التحسين في مشاريع الواقع الافتراضي والواقع المعزز
 - 1.9.3 Occlusion Culling
 - 2.9.3 Static Batching
 - 3.9.3 إعدادات الجودة وأنواع Render Pass
- 10.3 الممارسة: Escape Room الواقع الافتراضي
 - 1.10.3 تصميم الخبرة
 - 2.10.3 Layout السيناريو
 - 3.10.3 تطوير الآليات



لا تفكر مرتين: سجل الآن في برنامج شهادة الخبرة الجامعية هذه وامنح حياتك المهنية الدفعة التي تحتاجها لتكون من بين أفضل المحترفين في قطاع تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد"



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 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 لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

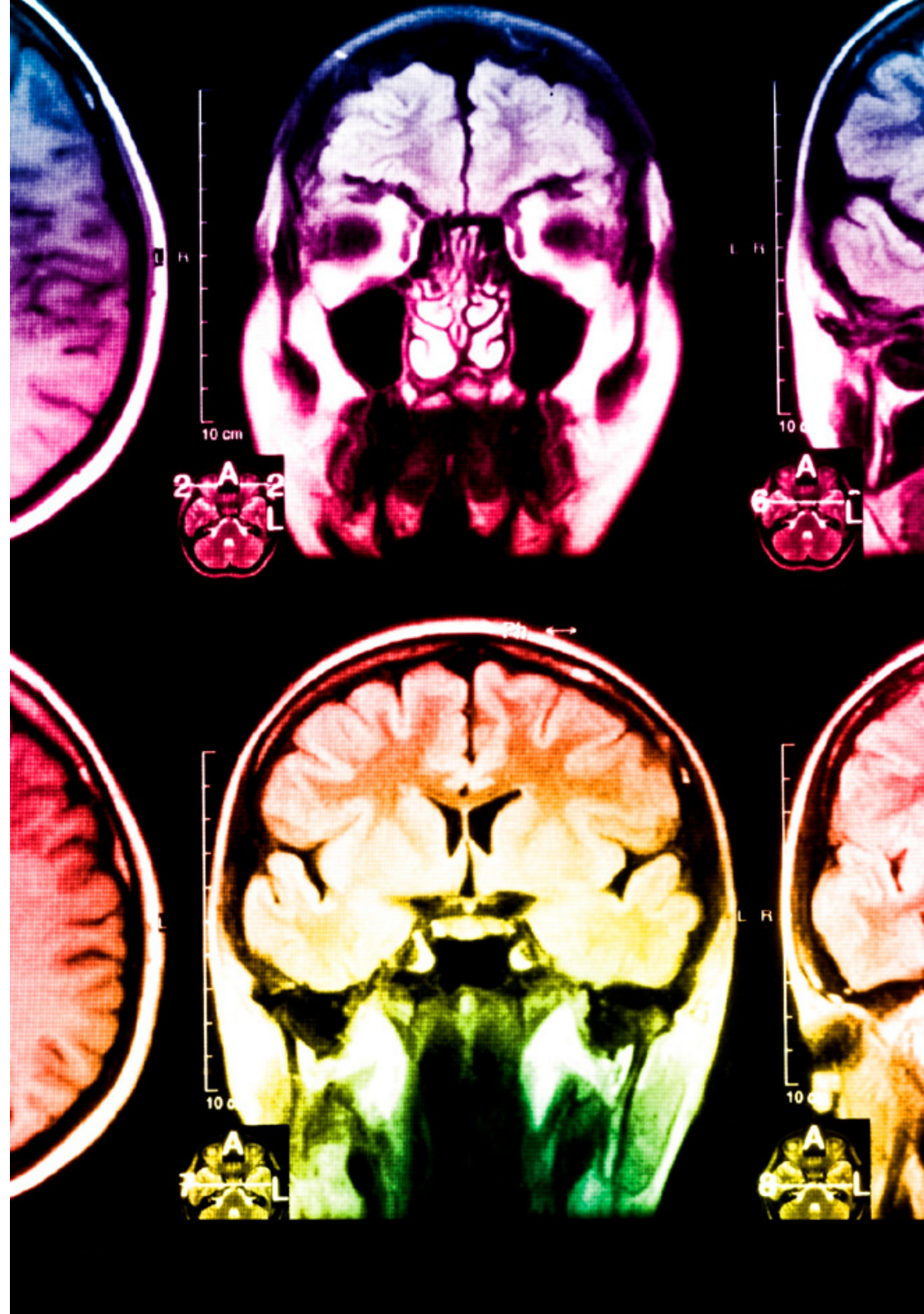


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساها ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

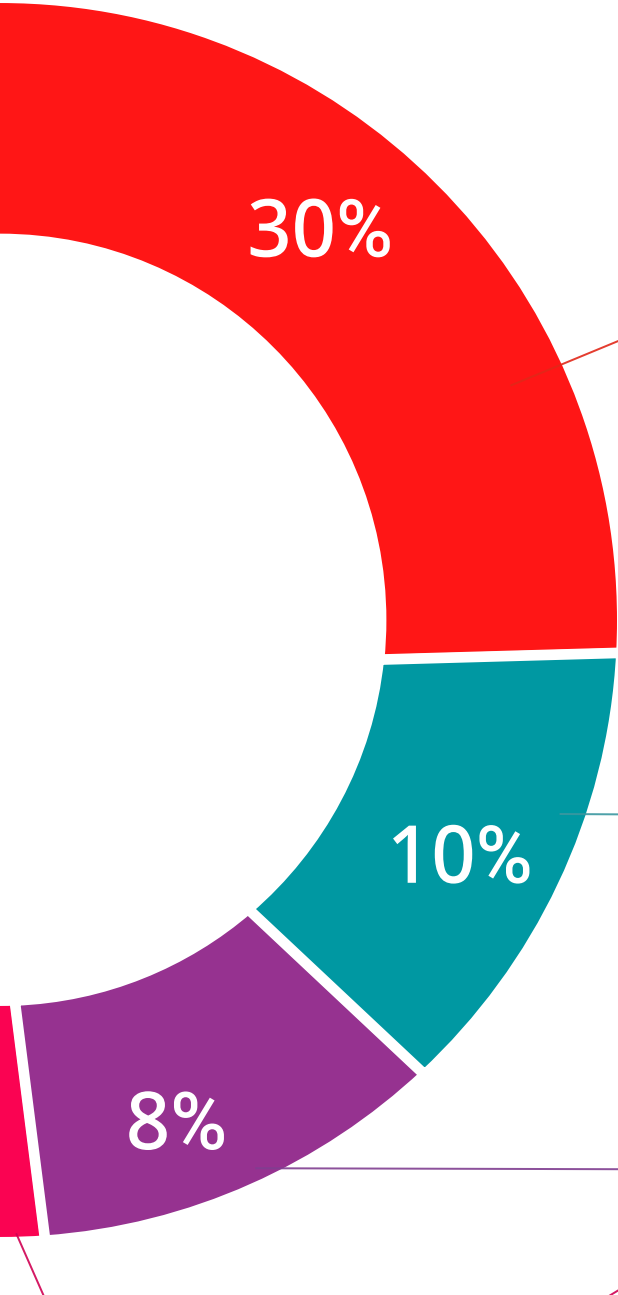
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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، وتحديدًا من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموشًا 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 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.



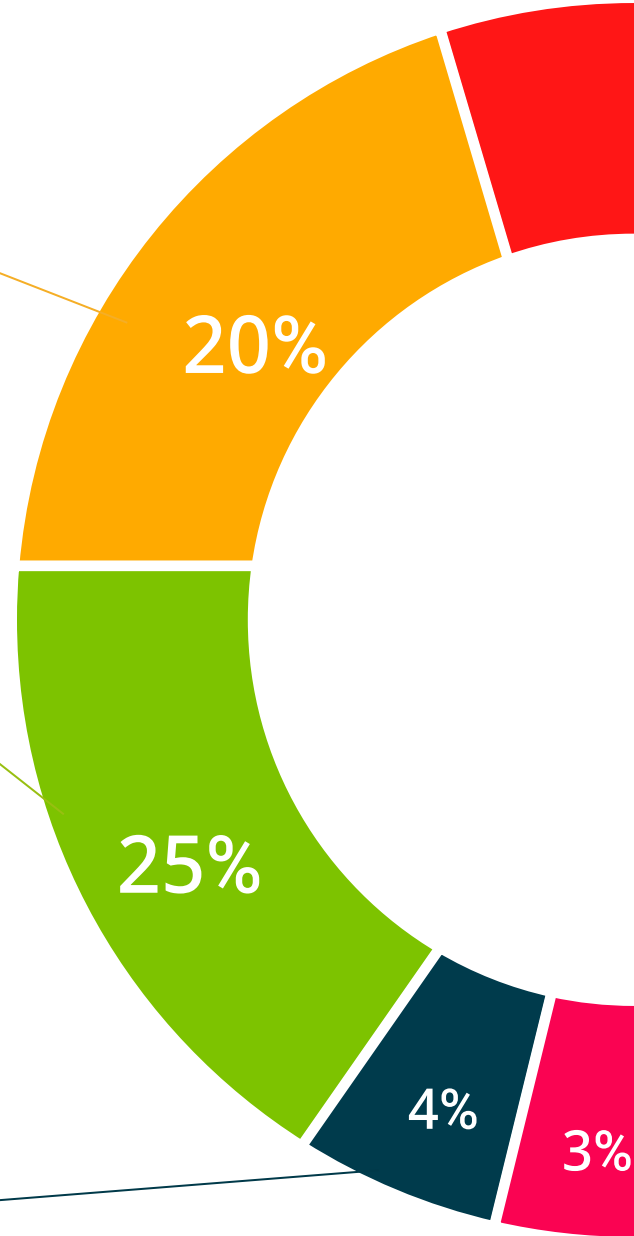
ملخصات تفاعلية

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 شهادة الخبرة الجامعية في تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد والنماذج الأولية التدريب الأكثر دقة وحدائثة بالإضافة إلى الحصول على مؤهل اجتياز شهادة الخبرة الجامعية الصادرة عن TECH Global University.



اجتاز هذا البرنامج بنجاح وأحصل على مؤهل علمي دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة“



يحتوي برنامج محاضرة جامعية في تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد والنماذج الأولية البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثة 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 ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد والنماذج الأولية

طريقة: عبر الإنترنت

مدة : 6 أشهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الابتكار

الحاضر

الجودة

المعرفة

شهادة الخبرة الجامعية
تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية
الأبعاد والنماذج الأولية

التدريب الافتراضي

المؤسسات

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية
تطوير ألعاب الفيديو ثلاثية
الأبعاد والنماذج الأولية