

شهادة الخبرة الجامعية
الأبعاد الثلاثية المتقدمة
للرسوم المتحركة



الجامعة
التكنولوجية **tech**

شهادة الخبرة الجامعية الأبعاد الثلاثية المتقدمة للرسوم المتحركة

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-advanced-3d-animation

الفهرس

	02	01
	الأهداف	المقدمة
	صفحة 8	صفحة 4
05	04	03
المنهجية	الهيكل والمحتوى	هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 22	صفحة 16	صفحة 12
06		
المؤهل العلمي		
صفحة 30		

المقدمة

لقد فتح تطور الرسوم المتحركة في قطاع ألعاب الفيديو والمنصات الرقمية مجموعة واسعة من الفرص للمبدعين في هذا المجال. اليوم، تسمح الأدوات المتعددة الموجودة للعمل على ذلك بإضفاء الحيوية على الشخصيات من خلال سلسلة من النقرات فقط، مما يجعل الخطوط التي تحدد حدود الخيال واضحة. من أجل تسهيل التخصص في هذا المجال، قامت TECH بتطوير هذا البرنامج الصارم والديناميكي والمبتكر. إنه مؤهل علمي عبر الإنترنت صممها خبراء في صناعة ألعاب الفيديو، والتي من خلالها لن يعرف الخريج بالتفصيل فقط التفاصيل الدقيقة ومفاتيح تطوير مشاريع الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد الناجحة، ولكنه سيرفع أيضاً موهبته إلى القمة.





الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد موجودة بشكل متزايد في قطاع الوسائط المتعددة والرقمية. إذا كنت لا تريد أن تتخلف عن الركب، اختر TECH وتخصص في هذا المجال في 6 أشهر فقط"



لقد أدت عقود من العمل المستمر والشاق إلى إمكانية إعطاء الحياة لشخصيات الرسوم المتحركة من خلال تقنيات معقدة ومتطورة ومحددة وواقعية للغاية. في قطاعات مثل ألعاب الفيديو، أصبح إتقان أدوات النمذجة ثلاثية الأبعاد المطبقة على المنصات المتعددة الموجودة اليوم، بالإضافة إلى فن الإبداع بلا حدود للخيال، مطلبًا يضمن بلا شك وظيفة ناجحة في المستقبل.

لهذا السبب، ويهدف تسهيل الوصول إلى درجة يمكن من خلالها لعدد متزايد من المحترفين التخصص في هذا المجال، قررت TECH إنشاء شهادة الخبرة الجامعية هذه في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد المتقدمة. إنه برنامج كامل ومتكشף للغاية عبر الإنترنت 100%، وبفضله سيتمكن الخريجون من التعمق في استخدام تقنيات الإنشاء الأكثر ابتكارًا، من خلال التحكم الشامل في البرامج وAssets.

بهذه الطريقة، خلال 6 أشهر التي يتم فيها تطوير البرنامج، ستتمكن من إتقان مهاراتك المهنية بطريقة مضمونة، وتكييف ملفك الشخصي مع متطلبات الوظيفة للشركات الكبيرة في الصناعة مثل Pixar أو DreamWorks.

للقيام بذلك، سيكون لديها 540 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملي والإضافي، الذي صممه فريق من الخبراء في المجال بناءً على المنهجية التربوية الأكثر تقدمًا وفعالية. بالإضافة إلى ذلك، ستتمكن من تكييف البرنامج بطريقة مخصصة تمامًا بفضل عدم وجود جداول زمنية وفصول دراسية وجهًا لوجه. بدلاً من ذلك، يمكنك الوصول إلى الفصول الدراسية الافتراضية وقتما تشاء ومن أي جهاز متصل بالإنترنت. لذلك فهي فرصة أكاديمية فريدة لتأسيس نفسك كمحترف متميز وتميز في قطاع الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الأبعاد الثلاثية المتقدمة للرسوم المتحركة على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة 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 للحدل وأعمال التفكير الفردية
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت



هل ترغب في أن تتمكن من التقدم
لوظائف في الشركات الكبيرة مثل
Pixar أو Sony؟ سيعطيك هذا البرنامج
المفاتيح لتصبح المحترف الذي يطلبونه"

فرصة أكاديمية جيدة جدًا لإتقان مهاراتك
في دمج الشخصيات في السيناريوهات
والاختبارات من خلال الممارسة المحاكاة.

ستعمل على استخدام Polypaint،
وتحديداً الخوض في إتقان الفرش
المتقدمة والتعامل مع المواد الافتراضية.

سيكون لديك إمكانية الوصول إلى قاعة
دراسية افتراضية مُحسّنة لأي جهاز
متصل بالإنترنت، حتى تتمكن من تلقي
البرنامج من أي مكان تريد ومتى تريد"



البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصوبون 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 تدريباً غامراً مبرمجاً 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. لهذا، سيكون مدعوماً بنظام مبتكر من مقاطع الفيديو التفاعلية التي ينتجها خبراء مشهورون.



أهداف

قامت TECH بتطوير شهادة الخبرة الجامعية هذه بهدف أن يتمكن الخريج من معرفة تفاصيل وعموميات الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد المطبقة، ليس فقط في مجال ألعاب الفيديو، ولكن أيضًا في الصناعة السمعية والبصرية بشكل عام (السينما والشبكات الاجتماعية والفن وما إلى ذلك). للقيام بذلك، سيكون لديك أفضل المنهج الدراسي والأدوات الأكاديمية الأكثر تطورًا وفعالية، مما يضمن تجاوز توقعاتك في وقت أقل مما تعتقد.



إذا كانت أهدافك تتضمن إتقان تقنيات مزامنة الشفاه وتجهيز الوجه، فسوف تضع TECH تحت تصرفك الأدوات اللازمة لتحقيق ذلك مع ضمان كامل"



الأهداف العامة



- ♦ توليد المعرفة المتخصصة حول الواقع الافتراضي
- ♦ تحديد Assets والشخصيات والتكامل في الواقع الافتراضي
- ♦ تحليل أهمية الصوت في لعبة الفيديو
- ♦ استخدام برنامج ZBrush للنحت ثلاثي الأبعاد
- ♦ تطوير تقنيات النمذجة العضوية وإعادة البناء المختلفة
- ♦ وضع اللمسات النهائية على شخصية ثلاثية الأبعاد للمحافظة
- ♦ تحريك الشخصيات ذات القدمين والرباعية في 3D
- ♦ اكتشاف Riggging3D
- ♦ تحليل أهمية حركة حسم الرسام للحصول على مراجع في الرسوم المتحركة





الأهداف المحددة

الوحدة 1. الفن والأبعاد الثلاثية في صناعة ألعاب الفيديو

- ♦ تصفح برامج إنشاء الشبكات ثلاثية الأبعاد وتحرير الصور
- ♦ تحليل المشاكل المحتملة وحلها في مشروع ثلاثي الأبعاد في الواقع الافتراضي
- ♦ القدرة على تحديد الخط الحماي لتوليد النمط الفني للعبة الفيديو
- ♦ تحديد الأماكن المرعبة للبحث عن الحماليات
- ♦ تقييم القيود الزمنية لتطوير الأسلوب الفني
- ♦ إنتاج Assets ودمجها في السيناريو
- ♦ إنشاء شخصيات ودمجها في السيناريو
- ♦ تقييم أهمية الصوت والأصوات في لعبة الفيديو

الوحدة 2. الأبعاد الثلاثية المتقدمة

- ♦ إتقان تقنيات النمذجة ثلاثية الأبعاد الأكثر تقدماً
- ♦ تطوير المعرفة اللازمة للتركيب ثلاثي الأبعاد
- ♦ تصدير الأشياء للبرامج ثلاثية الأبعاد Unreal Engine
- ♦ تخصص الطالب في النحت الرقمي
- ♦ تحليل تقنيات النحت الرقمي المختلفة
- ♦ التحقيق في إعادة هيكلة الشخصيات
- ♦ فحص كيفية تشكيل الشخصية للاسترخاء في النموذج ثلاثي الأبعاد
- ♦ تحسين عملنا باستخدام تقنيات النمذجة المتقدمة ذات المضلعات العالية

الوحدة 3. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

- ♦ تطوير المعرفة المتخصصة في استخدام برامج الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
- ♦ تحديد أوجه التشابه والاختلاف بين ذوات القدمين وذوات القوائم الأربعة
- ♦ تطوير دورات الرسوم المتحركة المتعددة
- ♦ مزامنة Lip-Sync, Rig الوجه
- ♦ تحليل الاختلافات بين الرسوم المتحركة المصممة للأفلام وألعاب الفيديو
- ♦ تطوير هيكل عظمي مخصص
- ♦ إتقان تكوين الكاميرات واللقطات



هل تعتقد أن الحصول على مؤهل علمي عبر الإنترنت
100% يمكن أن يكون بمثابة تدريب أو تدريب أكثر
من الحصول عليها وجهاً لوجه؟ مع شهادة الخبرة
الجامعية هذه سوف تكتشف أنه ممكن"

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

لتشكيل هيئة التدريس لشهادة الخبرة الجامعية هذه، أخذت TECH في الاعتبار عدة معايير، بما في ذلك سيرتهم الذاتية المهنية والتوصيات المصاحبة لها. بفضل هذا، من الممكن تقديم تجربة أكاديمية يسترشد بها متخصصون حقيقيون يتميزون أيضاً بجودة إنسانية كبيرة. لذلك فهي فرصة فريدة للنمو جنباً إلى جنب مع الخبراء في المجال وبناءً على استراتيجياتهم الناجحة.



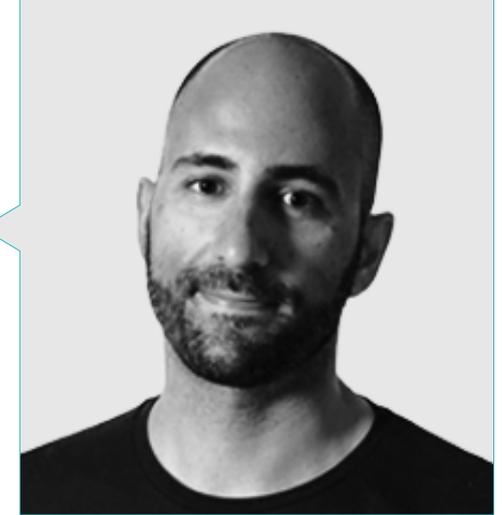


خلال الأشهر الستة التي تم تطوير
هذا البرنامج خلالها، ستتمكن من ترتيب
دروس تعليمية فردية مع فريق التدريس"

هيكل الإدارة

أ. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ مدير هندسة وتصميم الألعاب في Grupo Intervia
- ♦ 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

د. Pradana Sánchez, Noel

- ♦ متخصص في Rigging والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو
- ♦ فنان حرافيك ثلاثي الأبعاد في Dog Lab Studios
- ♦ منتج في Imagine Games يقود فريق تطوير ألعاب الفيديو
- ♦ فنان حرافيك في Wildbit Studios مع أعمال ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ♦ خبرة التدريس في ESNE و CFGS في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد: الألعاب والبيئات التعليمية
- ♦ إجازة في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو من جامعة ESNE
- ♦ ماجستير في تدريب المعلمين من جامعة Rey Juan Carlos
- ♦ متخصص في Rigging والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد من مدرسة Voxel



الهيكل والمحتوى

لضمان تجربة أكاديمية فعالة وتدريبية عالية لأي من الخريجين الذين يصلون إلى برنامج شهادة الخبرة الجامعية هذا، صممت TECH هيكلها بناءً على أحدث التطورات في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد واستخدام المنهجية المرموقة والفعالة لتطويرها. *Relearning*. بالإضافة إلى ذلك، فهو يشتمل على العديد من المواد الإضافية عالية الجودة المقدمة بتنسيقات مختلفة، مما سيسمح لك بالتعمق في كل جانب من جوانب المنهج بطريقة مخصصة.





سوف تكون قادرًا على التعمق في تكوين الشخصيات ذات القدمين والرباعية، مع التركيز بشكل خاص على خصائص كل منهم عند جعلهم يمشون ويركضون"



الوحدة 1. الفن والأبعاد الثلاثية في صناعة ألعاب الفيديو

- 1.1. مشاريع ثلاثية الأبعاد في الواقع الافتراضي
 - 1.1.1. برنامج إنشاء شبكة ثلاثية الأبعاد
 - 2.1.1. برنامج تعديل الصور
 - 3.1.1. الواقع الافتراضي
- 2.1. المشاكل النموذجية والحلول واحتياجات المشروع
 - 1.2.1. احتياجات المشروع
 - 2.2.1. المشاكل المحتملة
 - 3.2.1. الحلول
- 3.1. دراسة الخط الجمالي لتوليد الأسلوب الفني في ألعاب الفيديو: من تصميم اللعبة إلى إنشاء الفن ثلاثي الأبعاد
 - 1.3.1. اختيار متلقي لعبة الفيديو. إلى من نريد أن نصل؟
 - 2.3.1. الإمكانيات الفنية للمطور
 - 3.3.1. التعريف النهائي للخط الجمالي
- 4.1. البحث عن المراجع وتحليل المنافسين على المستوى الجمالي
 - 1.4.1. Pinterest والصفحات المماثلة
 - 2.4.1. إنشاء Model Sheet
 - 3.4.1. البحث عن المنافسين
- 5.1. إنشاء دليل تعليمات تصميم ألعاب الفيديو و Briefing
 - 1.5.1. إنشاء دليل تعليمات تصميم ألعاب الفيديو
 - 2.5.1. تطوير دليل تعليمات تصميم ألعاب الفيديو
 - 3.5.1. تطور Briefing
- 6.1. السيناريوهات و Assets
 - 1.6.1. تخطيط إنتاج Assets على المستويات
 - 2.6.1. تصميم السيناريوهات
 - 3.6.1. تصميم Assets
- 7.1. تكامل Assets في المستويات والاختبارات
 - 1.7.1. عملية التكامل على المستويات
 - 2.7.1. القوام
 - 3.7.1. اللامسات الأخيرة
- 8.1. الأشخاص
 - 1.8.1. تخطيط إنتاج الشخصيات
 - 2.8.1. تصميم الشخصيات
 - 3.8.1. تصميم Assets للشخصيات
- 9.1. دمج الشخصيات في السيناريوهات والاختبارات
 - 1.9.1. عملية تكامل الأحرف في المستويات
 - 2.9.1. احتياجات المشروع
 - 3.9.1. التنشيط
- 10.1. الصوت في ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد
 - 1.10.1. تفسير ملف مشروع توليد الهوية الصوتية للعبة الفيديو
 - 2.10.1. عمليات التكوين والإنتاج
 - 3.10.1. تصميم الموسيقى التصويرية
 - 4.10.1. تصميم المؤثرات الصوتية
 - 5.10.1. تصميم الصوت

الوحدة 2. ثلاثية الأبعاد المتقدمة

- 1.2 تقنيات النمذجة ثلاثية الأبعاد المتقدمة
 - 1.1.2 تكوين الواجهة
 - 2.1.2 الملاحظة من أجل النمذجة
 - 3.1.2 نمذجة عالية
 - 4.1.2 النمذجة العضوية لألعاب الفيديو
 - 5.1.2 رسم خرائط الكائنات ثلاثية الأبعاد المتقدمة
- 2.2 *Texturing* ثلاثي الأبعاد متقدم
 - 1.2.2 واجهة *Substance Painter*
 - 2.2.2 المواد *alphas* واستخدام الفرش
 - 3.2.2 استخدام الجزيئات
- 3.2 تصدير للبرامج ثلاثية الأبعاد Unreal Engine
 - 1.3.2 التكامل مع Unreal Engine في التصاميم
 - 2.3.2 دمج النماذج ثلاثية الأبعاد
 - 3.3.2 تطبيق القوام في Unreal Engine
- 4.2 *Sculpting* الرقمي
 - 1.4.2 *Sculpting* الرقمي مع *ZBrush*
 - 2.4.2 الشروع في العمل في *ZBrush*
 - 3.4.2 الواجهة والقوائم والتصفح
 - 4.4.2 الصور المرجعية
 - 5.4.2 إكمال النمذجة ثلاثية الأبعاد للكائن في *ZBrush*
 - 6.4.2 استخدام الشبكات الأساسية
 - 7.4.2 النمذجة بالقطع
 - 8.4.2 تصدير نماذج ثلاثية الأبعاد في *ZBrush*



الوحدة 3. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

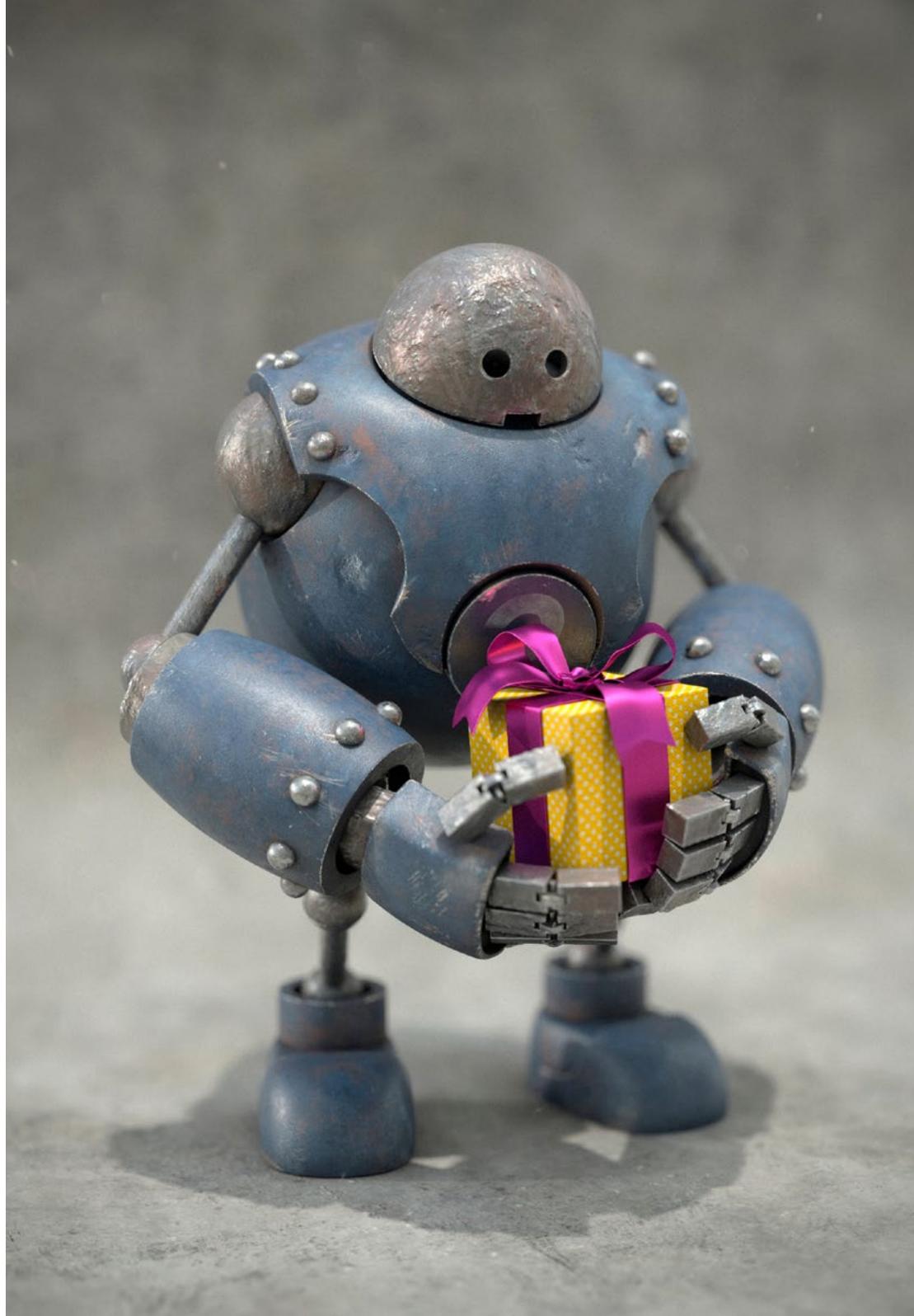
- 1.3. إدارة البرمجيّات
 - 1.1.3. إدارة المعلومات ومنهجية العمل
 - 2.1.3. الحركة
 - 3.1.3. *Timing* والوزن
 - 4.1.3. الرسوم المتحركة مع الأجسام الأساسية
 - 5.1.3. الحركة المباشرة والعكسية
 - 6.1.3. الحركة العكسية
 - 7.1.3. السلسلة الحركية
- 2.3. التشريح ثنائيات الحركة مقابل رباعي الأرجل
 - 1.2.3. ثنائيات الحركة
 - 2.2.3. رباعي الأرجل
 - 3.2.3. دورة المشي
 - 4.2.3. دورة الجري
- 3.3. *Rig* الوجه و *Morpher*
 - 1.3.3. لغة الوجه. *Lip-Sync* العيون، وتركيز الاهتمام
 - 2.3.3. تحرير التسلسل
 - 3.3.3. الصوتيات. الأهمية
- 4.3. الرسوم المتحركة التطبيقية
 - 1.4.3. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد للسينما والتلفزيون
 - 2.4.3. الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو
 - 3.4.3. الرسوم المتحركة للتطبيقات الأخرى
- 5.3. التقاط الحركة باستخدام *Kinect*
 - 1.5.3. التقاط الحركة للرسوم المتحركة
 - 2.5.3. تسلسل الحركات
 - 3.5.3. التكامل في *Blender*

- 5.2. استخدام *Pinterest*
 - 1.5.2. الفرش المتقدمة
 - 2.5.2. القوام
 - 3.5.2. المواد الافتراضية
- 6.2. إعادة الهيكلة
 - 1.6.2. إعادة الهيكلة استخدامها في صناعة ألعاب الفيديو
 - 2.6.2. إنشاء شبكة *Low Poly*
 - 3.6.2. استخدام البرمجيّات لإعادة الهيكلة
- 7.2. أوضاع النماذج ثلاثية الأبعاد
 - 1.7.2. عارض الصور المرجعية
 - 2.7.2. استخدام *Transpose*
 - 3.7.2. استخدام *transpose* للنماذج المكونة من أجزاء مختلفة
- 8.2. تصدير نماذج ثلاثية الأبعاد
 - 1.8.2. تصدير النماذج ثلاثية الأبعاد
 - 2.8.2. توليد القوام للتصدير
 - 3.8.2. تكوين النموذج ثلاثي الأبعاد بمواد وأنسجة مختلفة
 - 4.8.2. معاينة النموذج ثلاثي الأبعاد
- 9.2. تقنيات العمل المتقدمة
 - 1.9.2. سير عمل النمذجة ثلاثية الأبعاد
 - 2.9.2. تنظيم عمليات العمل في النمذجة ثلاثية الأبعاد
 - 3.9.2. تقديرات جهد الإنتاج
- 10.2. استكمال النموذج وتصديره لبرامج أخرى
 - 1.10.2. سير العمل لوضع المسات النهائية على النموذج
 - 2.10.2. التصدير باستخدام *Zipluging*
 - 3.10.2. الملفات الممكنة. المميزات والعيوب

- .6.3 الهيكل العظمي و *Skinning* و *Setup*
- .1.6.3 التفاعل بين الهيكل العظمي والهندسة
- .2.6.3 الاستيفاء الشبكي
- .3.6.3 أوزان الرسوم المتحركة
- .7.3 *Acting*
- .1.7.3 اللغة الجسدية
- .2.7.3 الوضعيات
- .3.7.3 تحرير التسلسل
- .8.3 الكاميرات والخطط
- .1.8.3 الكاميرا والبيئة
- .2.8.3 تكوين اللقطة والشخصيات
- .3.8.3 التشطيبات
- .9.3 المؤثرات البصرية الخاصة
- .1.9.3 المؤثرات البصرية والرسوم المتحركة
- .2.9.3 أنواع المؤثرات البصرية
- .3.9.3 D VFX L3
- .10.3 رسام الرسوم المتحركة كممثل
- .1.10.3 التعبيرات
- .2.10.3 مراجع الممثلين
- .3.10.3 من الكاميرا إلى البرنامج



برنامج سيعطيك المفاتيح لإتقان
Kinect والمفاجأة من خلال إنشاء
مشاريع الرسوم المتحركة الرائدة
والإبداعية والتقنية والمختلفة"



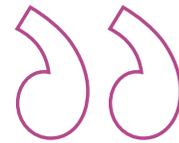
المنهجية

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.

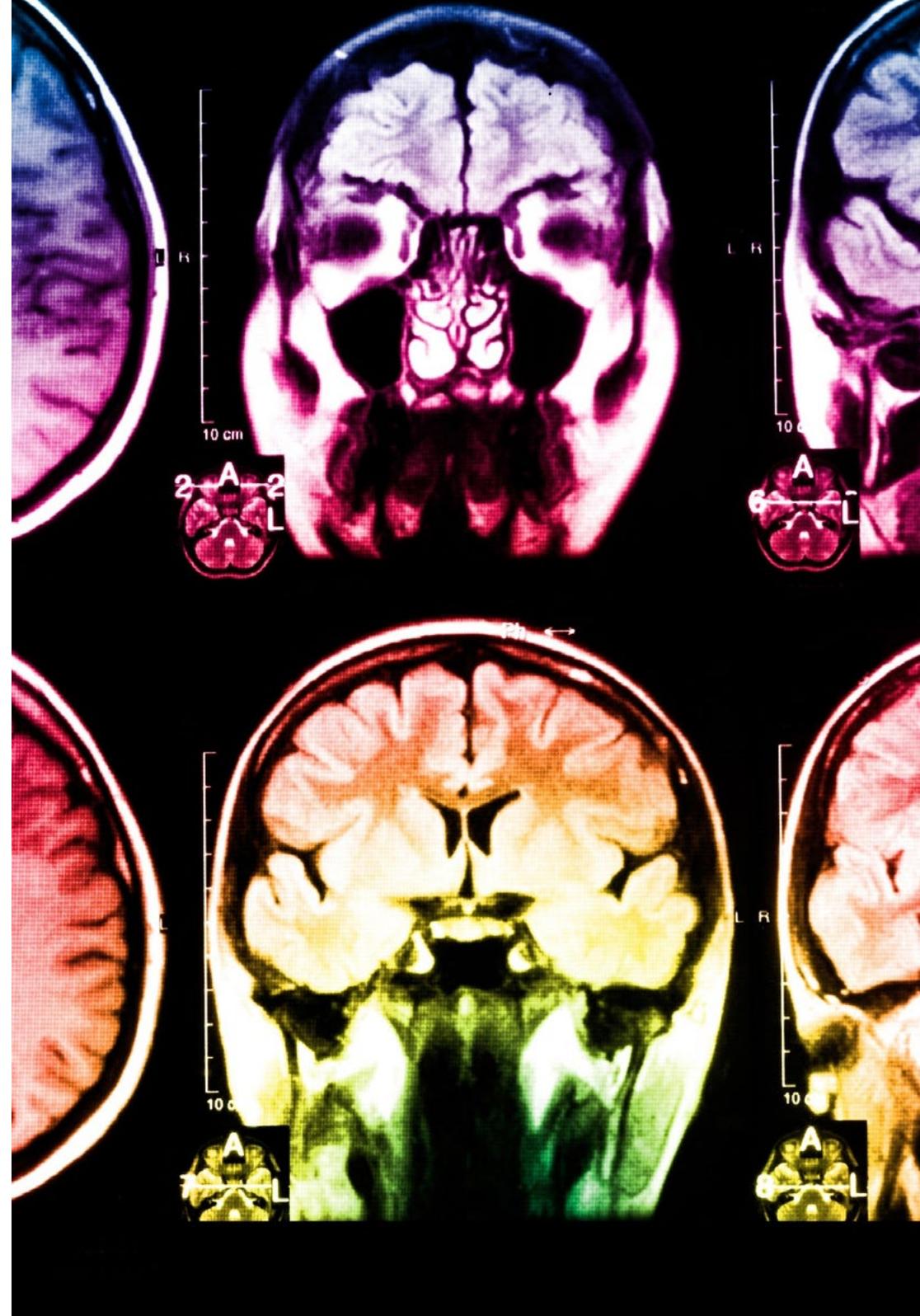
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا 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.

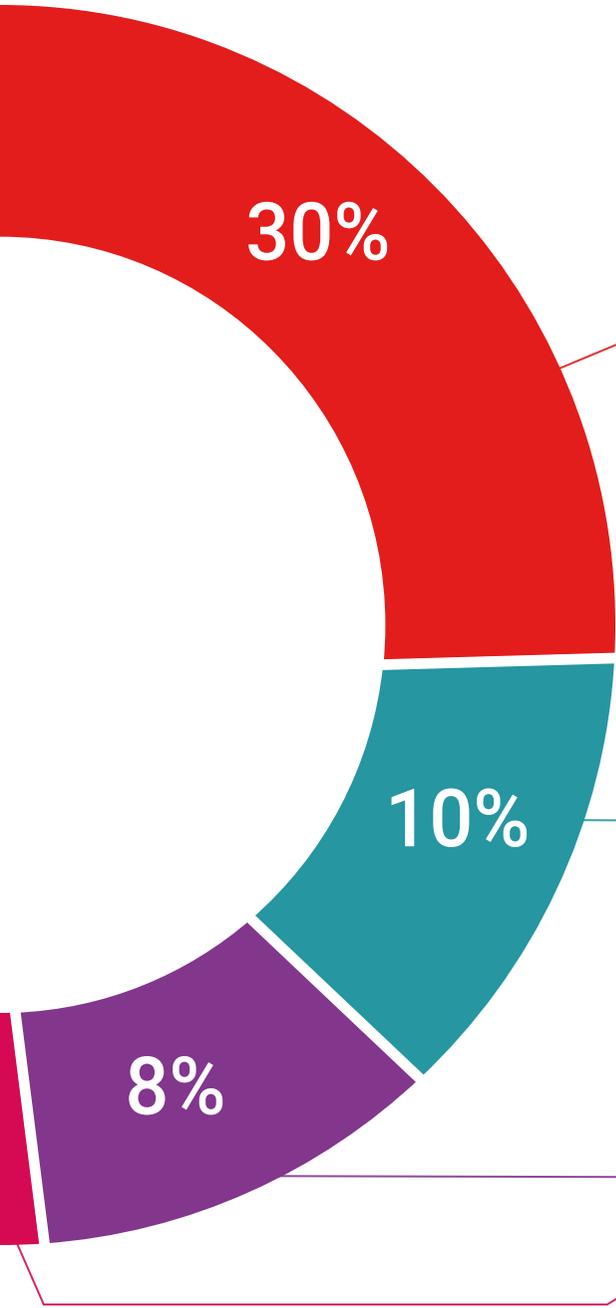
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 وملموًا 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

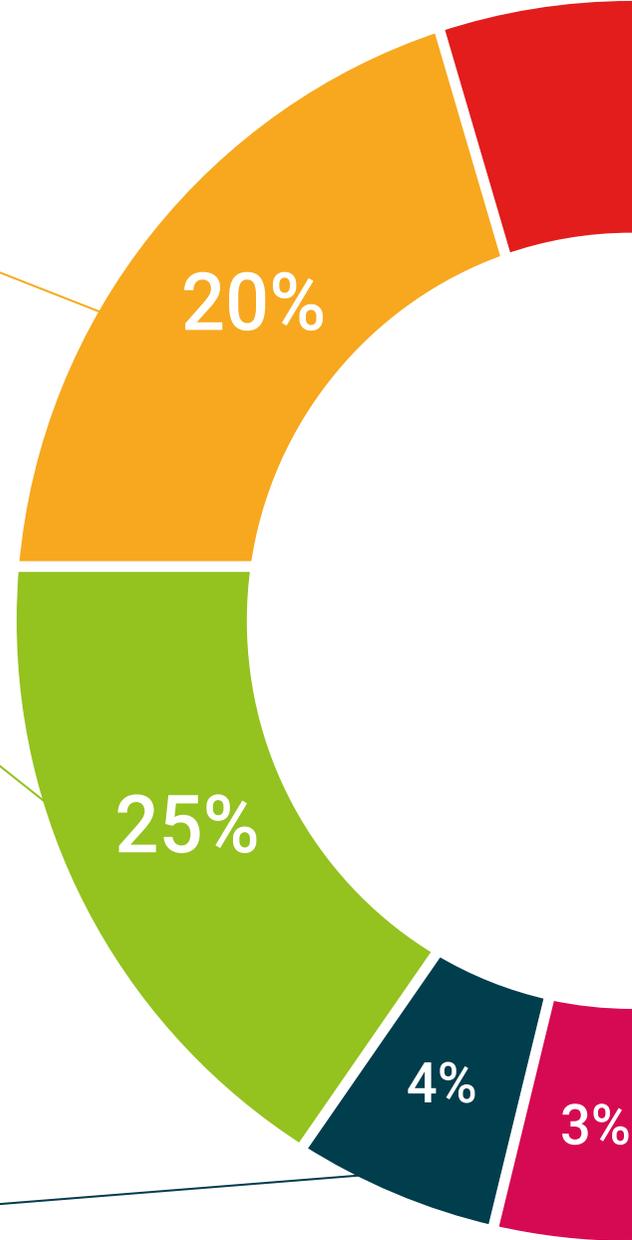
يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة

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 الأبعاد الثلاثية المتقدمة للرسوم المتحركة التدريب الأكثر دقة وحداثة بالإضافة إلى الحصول على شهادة اجتياز شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي ال شهادة الخبرة الجامعية في الأبعاد الثلاثية المتقدمة للرسوم المتحركة على البرنامج العلمية الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* محبوب بعلم وصول مؤهل ال محاضرة الجامعية الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج المحاضرة الجامعية وسوف يفى بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: شهادة الخبرة الجامعية في الأبعاد الثلاثية المتقدمة للرسوم المتحركة

طريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أشهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الابتكار

الحاضر

الجودة

شهادة الخبرة الجامعية

الأبعاد الثلاثية المتقدمة

للرسوم المتحركة

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الحامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية
الأبعاد الثلاثية المتقدمة
للرسوم المتحركة

