شهادة الخبرة الجامعية
الفن والرسوم المتحركة
في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
الفن والتحريك في ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- 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-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-art-animation-video-games

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

اثنان من أبرز عناصر تصميم ألعاب الفيديو هما الرسوم المتحركة والفن. الجانب الأكثر لفتًا للنظر في لعبة الفيديو هو تصميمها المرئي، لأنه أول شيء يقدره اللاعب وهو ما سيلحق به في المقام الأول. لهذا السبب يعد هذا التخصص مهمًا في مجال تصميم ألعاب الفيديو، حيث يمكنه تحديد ما إذا كانت اللعبة ستحقق نجاحًا أم أنها ستُنسى قريبًا. بالتالي، من الضروري الحصول على تعليم محدد يتعمق في هذا المجال ويعلم الطلاب كيفية عمل النماذج والتصميمات ثلاثية الأبعاد والرسوم المتحركة عالية الجودة لألعاب الفيديو الجديدة التي تطورها الشركات الكبرى حول العالم.

"شركات صناعة ألعاب الفيديو الكبيرة بحاجة إلى رسامي رسوم متحركة، يمكنك أن تكون انت الحل

تشكل ألعاب الفيديو واحدة من أكبر الصناعات السمعية والبصرية في العالم. يقضي الملايين من اللاعبين ساعات عديدة أسبوعيًا في لعب ألعابهم المفضلة، لذلك يتعين على الشركات الرائدة في هذا القطاع إعداد مشاريع جديدة بطريقة مستمرة ورشيقة لتلبية الطلب الحالي.

يشارك محترفون مختلفون من مختلف المجالات مثل كتاب السيناريو ومصممي الصوت ومديري المشاريع وما إلى ذلك في عملية إنشاء لعبة فيديو. وأحد أهم الشخصيات في هذه العملية هو رسام الرسوم المتحركة. يقوم رسام الرسوم المتحركة بتصميم وإضفاء الحياة على الشخصيات والعناصر المرئية المختلفة التي تشكل لعبة الفيديو، ولهذا السبب فهو عنصر أساسي في تطويرها.

علاوة على ذلك، ترتبط الرسوم المتحركة ارتباطًا وثيقًا بتخصص آخر، وهو الفن، المسؤول عن إنشاء وتصميم الشخصيات والمفاهيم المرئية وإنشاء رموز الألوان لتنسيق جماليات لعبة الفيديو، وما إلى ذلك. وبالتالي، فإن شهادة الخبرة الجامعية هذه في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو تستجيب أولاً لطلب الصناعة للمهنيين المؤهلين الذين يمكنهم مواجهة تحديات النمذجة والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو وثانيًا، لمتطلبات الطلاب المحتملين المهتمين بدخول هذا القطاع. وإحداث فرق من خلال إنشاء رسوم متحركة عالية الجودة في ألعاب الفيديو الجديدة التي سيتم إصدارها في السوق.

لذلك يعد هذا البرنامج عنصرًا أساسيًا وتفاضليًا لتعلم المتخصصين المستقبليين في صناعة ألعاب الفيديو، بفضل محتواه القوي، الذي أنشأه أفضل المهنيين في هذا المجال ومنهجية التدريس الخاصة به، مع نهج حازم للتمارين العملية التي تعد بشكل مناسب طلابهم لمواجهة تحدياتهم المهنية.

تتمتع هذه **شهادة الخبرة الجامعية في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو** بالخطة التعليمية الأكثر ابتكارًا واكتمالًا في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير دراسات حالة قدمها خبراء في فن ألعاب الفيديو والرسوم المتحركة
- المحتويات الواسعة والمحددة للغاية في نفس الوقت، مصممة خصيصًا لتزويد الطلاب بالمعرفة الملموسة والعامة حول الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> عندما تنتهي من هذا المؤهل العلمي ستتمكن من تحريك وتصميم الشخصيات على مستوى ألعاب الفيديو المفضلة لديك"

يعد الفن والرسوم المتحركة عنصرًا أساسيًا، وهو متخصص في الفرع الأكثر طلبًا في صناعة ألعاب الفيديو"

هل كنت ترغب دائمًا في تصميم شخصياتك وإضفاء الحياة عليها، فلا تنتظر أكثر وقم بالتسجيل.

تعلم كل ما تحتاجه لتصبح محترفًا متخصصًا في الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو.

البرنامج يضم , في أعضاء هيئة تدريسهمحترفين في مجال الطاقات المتجددة يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم, بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

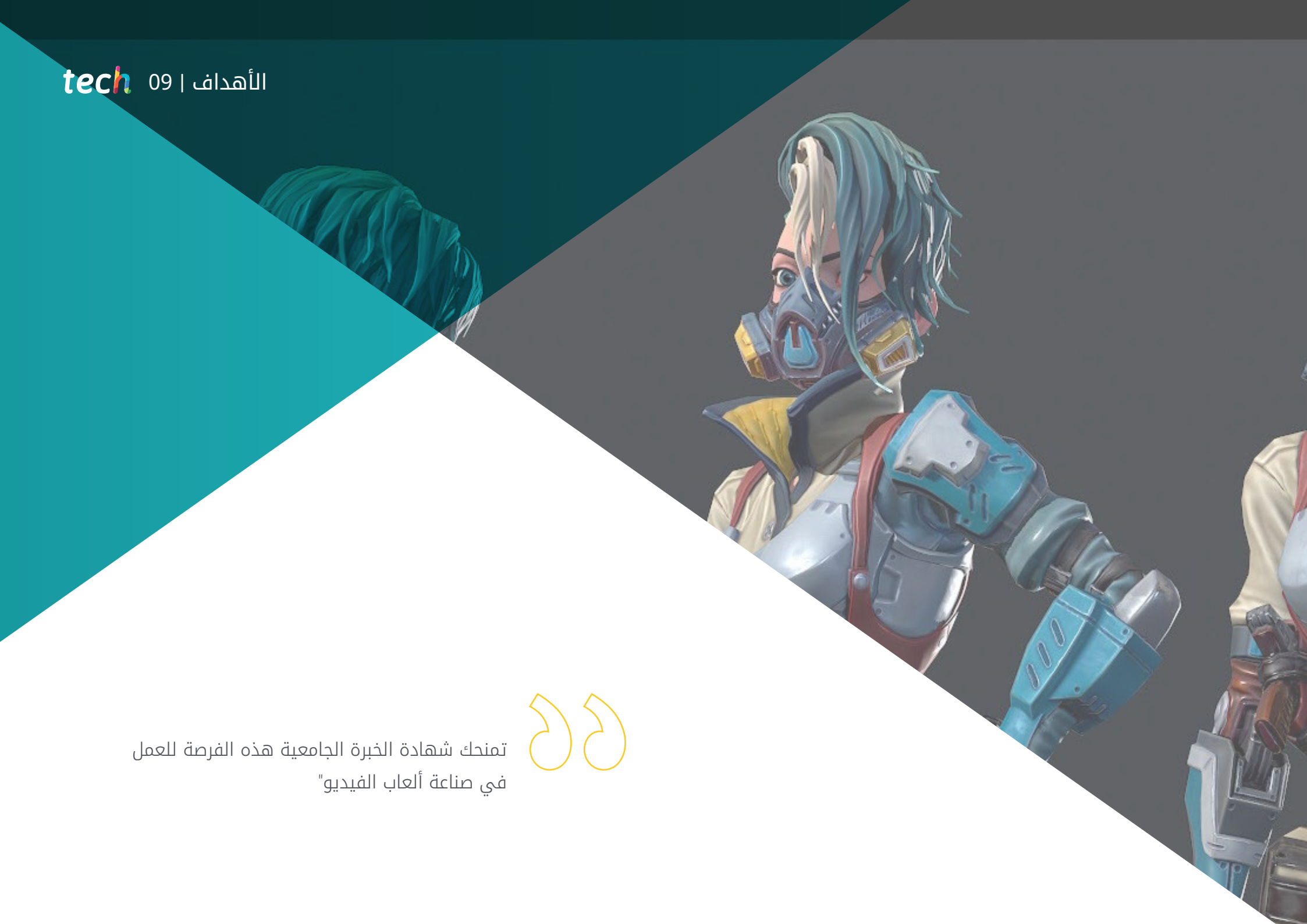
وسيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

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 الرئيسي لشهادة الخبرة الجامعية هذه هو تزويد الطلاب بأفضل الأدوات ليصبحوا رسامي رسوم متحركة وفنانين مدربين تدريباً كاملاً للانضمام إلى أفضل شركات ألعاب الفيديو في العالم. هذا الهدف، بما يتماشى مع محتويات وأعضاء هيئة التدريس في الدرجة، طموح وواقعي، ويسعى إلى تحويل الطلاب إلى محترفين خبراء في هذا القطاع.



تمنحك شهادة الخبرة الجامعية هذه الفرصة للعمل
في صناعة ألعاب الفيديو"

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
- الخوض في الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى العناصر الأساسية للرسوم المتحركة للكائنات والشخصيات
- معرفة كيفية تنفيذ مهام النمذجة ثلاثية الأبعاد
- إجراء برمجة احترافية باستخدام محرك Unity 3D
- القدرة على إنشاء شركة ناشئة مستقلة للترفيه الرقمي

> هدفك هو تصميم ألعاب الفيديو: هدف TECH هو أن تحققه"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- التعرف على نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عناصر التصميم والألعاب
- التعرف على أنواع اللاعبين الحاليين ودوافعهم وخصائصهم
- فهم آليات الألعاب ومعرفة الميكانيكا والديناميكيات والجماليات (MDA) ونظريات أخرى لتصميم ألعاب الفيديو
- تعلم القواعد الأساسية لتحليل ألعاب الفيديو من خلال النظرية والأمثلة
- التعرف على تصميم مستوى اللعبة، وكيفية إنشاء الألغاز ضمن هذه المستويات، وكيفية وضع عناصر التصميم في البيئة

الوحدة 2. الفن ثلاثي الأبعاد

- نمذجة ونسيج الأشياء والشخصيات بأبعاد ثلاثية
- التعرف على واجهة برنامج 3D Studio Max وMudbox لنمذجة الكائنات والشخصيات
- فهم نظرية النمذجة ثلاثية الأبعاد
- معرفة كيفية استخراج القوام
- التعرف على آلية عمل الكاميرات ثلاثية الأبعاد

الوحدة 3. الحركة

- إنشاء رسوم متحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد
- التعرف على نظرية الرسوم المتحركة حول العناصر والشخصيات
- التعرف على *Rigging* الرسوم المتحركة ثنائي الأبعاد
- إنشاء الرسوم المتحركة في 3D Studio Max: حركة العناصر والشخصيات
- تعرف على *Rigging* في 3D Studio Max
- التعرف على كيفية إنشاء رسوم متحركة متقدمة للشخصيات

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

أفضل المهنيين في هذا القطاع هم المسؤولون عن تدريس شهادة الخبرة الجامعية هذه في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو، بحيث تكون عملية التعلم فورية وتستند إلى خبرة أعضاء هيئة التدريس. بالتالي، سيتعلم الطلاب بشكل مباشر متطلبات السوق وسيكتسبون المعرفة التي يمكنهم وضعها موضع التنفيذ منذ اللحظة الأولى في حياتهم المهنية. هذه هي قوة هؤلاء المعلمين: نقل خبراتهم إلى الطلاب مباشرة.

سيخبرك المحترفون الأكثر خبرة بحيلهم حتى تصبح
الأخصائي التالي الذي سيتبعونه"

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

الأساتذة

أ. Molas, Alba

- مصممة ألعاب فيديو
- بكالوريوس في السينما والإعلام. مدرسة السينما في كاتالونيا. 2015
- طالبة الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية. Currnet – CEV. 2020
- تدريب متخصص في نص الرسوم المتحركة للأطفال. Showrunners BCN. 2018
- عضوة في منظمة المرأة في الألعاب
- عضوة في رابطة FemDevs

> لا تفوت فرصة الدراسة مع أفضل المعلمين في القطاع"

04

الهيكل والمحتوى

تم تصميم محتوى هذا البرنامج خصيصًا لنقل المعرفة المحددة للفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو إلى الطالب، والمستخرجة من أفضل الخبراء في هذا القطاع الذين يعرفون كل تفاصيل هذا العمل الاحترافي. يتم تنظيم شهادة الخبرة الجامعية هذه في ثلاث وحدات يتعلم الطالب من خلالها كل ما هو ضروري لدخول سوق العمل مع جميع الضمانات.

أفضل محتوى في الفن والرسوم المتحركة
في ألعاب الفيديو في انتظارك"

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

1.1. التصميم
1.1.1. التصميم
2.1.1. أنواع التصميم
3.1.1. عملية التصميم
2.1. عناصر التصميم
1.2.1. القواعد
2.2.1. التقييم
3.2.1. المتعة
3.1. أنواع اللاعبين
1.3.1. المستكشف والاجتماعي
2.3.1. القاتل والفائزون
3.3.1. الاختلافات
4.1. مهارات اللاعب
1.4.1. مهارات لعب الأدوار
2.4.1. مهارات الأكشن
3.4.1. مهارات المنصات
5.1. ميكانيكا اللعبة 1
1.5.1. العوامل
2.5.1. الفيزيائية
3.5.1. البنود (items)
6.1. ميكانيكا اللعبة 2
1.6.1. المفاتيح
2.6.1. المنصات
3.6.1. الأعداء
7.1. عناصر أخرى
1.7.1. الميكانيكا
2.7.1. الديناميكيات
3.7.1. الجماليات
8.1. تحليل ألعاب الفيديو
1.8.1. تحليل جودة اللعبة
2.8.1. التحليل الفني
3.8.1. تحليل الأسلوب
9.1. تصميم المستوى
1.9.1. تصميم المستويات الداخلية
2.9.1. تصميم المستويات الخارجية
3.9.1. تصميم المستويات المختلطة
10.1. تصميم المستويات المتقدمة
1.10.1. الأحجية
2.10.1. الأعداء
3.10.1. المحيط

الوحدة 2. الفن ثلاثي الأبعاد

1.2. الفن المتقدم
1.1.2. من الفن المفاهيمي *(concept art)* إلى ثلاثي الأبعاد
2.1.2. مبادئ النموذج ثلاثي الأبعاد
3.1.2. أنواع النمذجة: عضوية/غير عضوية
2.2. واجهة 3D Max
1.2.2. برنامج 3D Max
2.2.2. الواجهة الأساسية
3.2.2. تنظيم المشهد
3.2. النمذجة غير العضوية
1.3.2. النمذجة مع البدائيات والمشوهات
2.3.2. النمذجة باستخدام المضلعات القابلة للتحرير
3.3.2. النمذجة مع Graphite
4.2. النمذجة العضوية
1.4.2. نمذجة الشخصيات 1
2.4.2. نمذجة الشخصيات 2
3.4.2. نمذجة الشخصيات 3
5.2. إنشاء UVs
1.5.2. المواد والخرائط الأساسية
2.5.2. فك التغليف *(Unwrapping)* وإسقاطات القوام
3.5.2. علم إعادة التأهيل
6.2. 3D المتقدمة
1.6.2. إنشاء أطلس للقوام
2.6.2. التسلسلات الهرمية وتكوين العظام
3.6.2. تطبيق الهيكل العظمي

7.2. أنظمة التحريك
1.7.2. Bipet
2.7.2. CAT
3.7.2. الرسوم الهيكلية *(Rigging)* الخاص
8.2. الرسوم الهيكلية *(Rigging)* الوجه
1.8.2. التعبيرات
2.8.2. القيود
3.8.2. برامج تشغيل
9.2. مبادئ الحركة
1.9.2. المراحل
2.9.2. المكتبات واستخدام ملفات التقاط حركة MoCap
3.9.2. *Motion Mixer*
10.2. تصدير المحركات
1.10.2. تصدير إلى محرك Unity
2.10.2. التصدير النموذجي
3.10.2. تصدير الحركات

الوحدة 3. الحركة

1.3. الحركة
1.1.3. الحركات التقليدية
2.1.3. الحركات ثنائية الأبعاد
3.1.3. الحركات ثلاثية الأبعاد
2.3. 21 مبدأ للحركات 1
1.2.3. تمدد وتقلص
2.2.3. الاستباق
3.2.3. التدريج
3.3. 21 مبدأ للحركات 2
1.3.3. العمل المباشر والوضع
2.3.3. الإجراءات المستمرة والمتداخلة
3.3.3. التسارع والتباطؤ
4.3. 21 مبدأ للحركات 3
1.4.3. الأقواس
2.4.3. العمل الثانوي
3.4.3. التوقيت *(Timing)*
5.3. 21 مبدأ للحركات 4
1.5.3. المبالغة
2.5.3. الرسم الصلب
3.5.3. الشخصية
6.3. الحركات ثلاثية الأبعاد
1.6.3. الحركات ثلاثية الأبعاد 1
2.6.3. الحركات ثلاثية الأبعاد 2
3.6.3. الحركيات ثلاثية الأبعاد
7.3. الحركات ثنائية الأبعاد المتقدمة
1.7.3. حركة الشخصية 1
2.7.3. حركة الشخصية 2
3.7.3. حركة الشخصية 3
8.3. *Rigging* للحركات ثنائية الأبعاد
1.8.3. مقدمة لل Rig في ثنائية الأبعاد
2.8.3. إنشاء Rig ثنائية الأبعاد
3.8.3. Rig الوجه ثنائية الأبعاد
9.3. الحركات ثنائية الأبعاد
1.9.3. حركة االأشياء 1
2.9.3. حركة الأشياء 2
3.9.3. حركة الأشياء 3
10.3. معادلات الحركة
1.10.3. إنشاء حركية ثنائية الأبعاد: مقدمة أساسية
2.10.3. إنشاء حركية ثنائية الأبعاد: حركات البيئة
3.10.3. إنشاء حركية ثنائية الأبعاد: التصدير

"تعرف على كل التفاصيل الأخيرة حول الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو مع شهادة الخبرة الجامعية هذه

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.

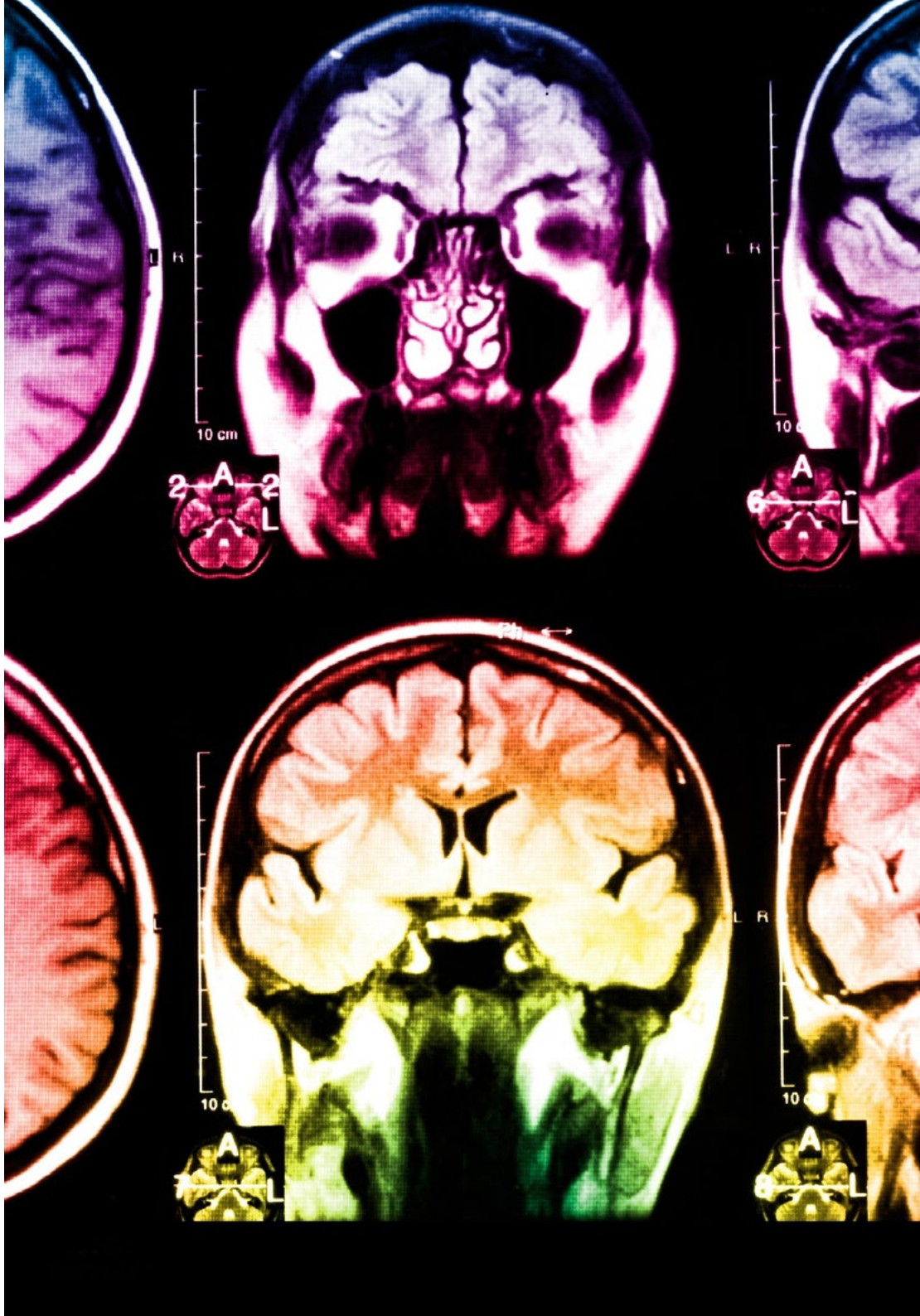
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

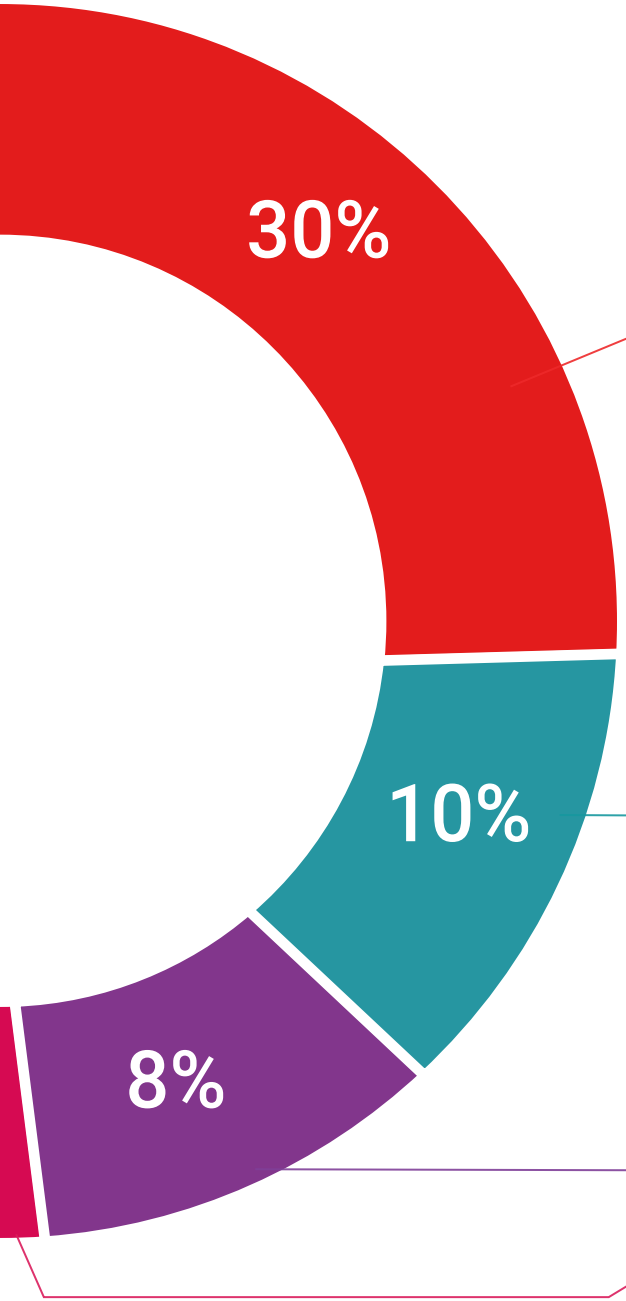
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

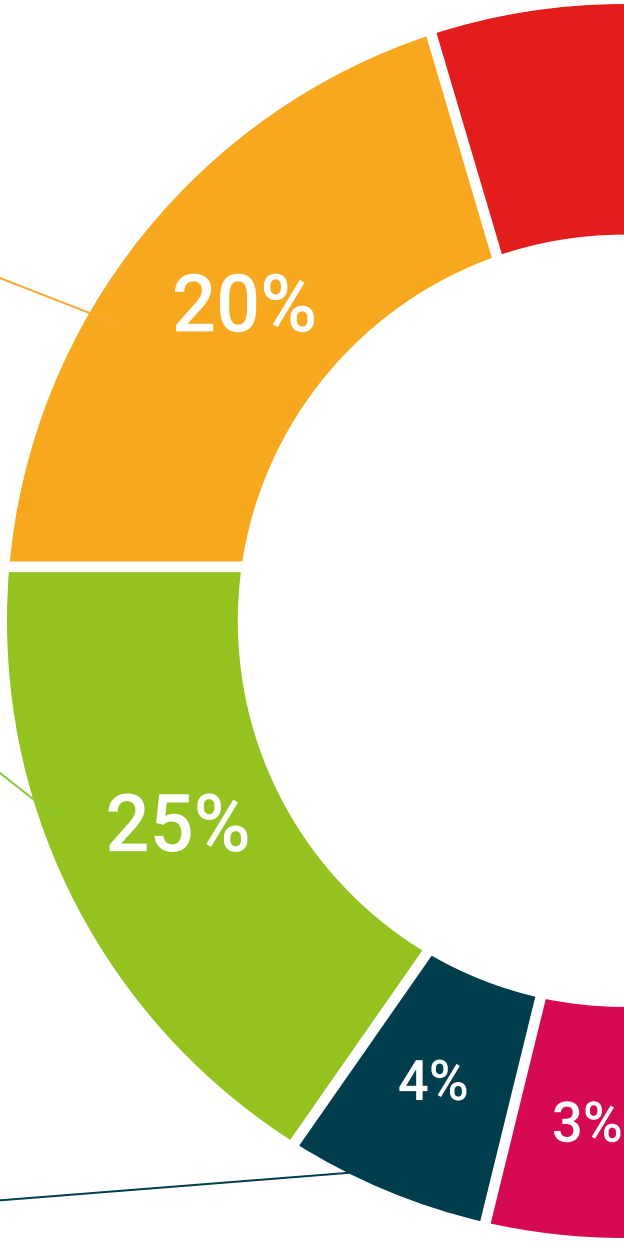
ملخصات تفاعلية

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 شهادة الخبرة الجامعية في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: **شهادة الخبرة الجامعية في الفن والرسوم المتحركة في ألعاب الفيديو**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **450 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

شهادة الخبرة الجامعية

في

الفن والرسوم المتحركة
في ألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 450
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

Tere Guevara Navarro /أ. د.
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

شهادة الخبرة الجامعية
الفن والتحريك في ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

شهادة الخبرة الجامعية
الفن والرسوم المتحركة
في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية