شهادة الخبرة الجامعية
التأليف الفني فى ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
التأليف الفني في ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- 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-diploma/postgraduate-diploma-artistic-composition-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

لكي تكون لعبة الفيديو ناجحة، يجب أن تتكون من عدة عوامل، من أهمها بلا شك تصميمها، حيث أن التكوين البصري أساسي لتوليد الانجذاب لدى المستخدم من النظرة الأولى. تجلب الرسوم المتحركة للشبكات الاجتماعية والبيئات الافتراضية باستمرار انتباه المزيد والمزيد من الأشخاص إلى الألعاب التفاعلية. لتحقيق ذلك، يجب على فنان أو مصمم ألعاب الفيديو أن يكون قادراً على معرفة أحدث التقنيات المطبقة في هذه الصناعة والتي ستميز عمله عن البقية، وتعلم كيفية إضفاء الشكل واللون والعمق عليه كخبير، وهي المعرفة التي سيكتسبها في هذا البرنامج.

ستتعلم من خلال هذا البرنامج كيفية تشكيل أفكارك في بيئات افتراضية من خلال إنشاء تجارب حقيقية"

سيحظى خريجو برنامج شهادة الخبرة الجامعية في التأليف الفني لألعاب الفيديو بالملف الشخصي المناسب للتطور في البيئة المهنية للفنانين 2D و3D. بتعزيز مهاراتهم في مجال الفن المفاهيميConcept Art، وتحديد التقنيات في الأشكال المعقدة التي تمثل الحجم في جسم الإنسان، والعمل على التشريح بتفاصيله لخلق شخصيات وسيناريوهات أكثر تشويقاً مع لمسات نهائية احترافية.

سوف تفهم الأشكال المستخدمة عبر التاريخ في الثقافات المختلفة والتي تعد اليوم مصدراً مفيداً جداً للإلهام عند تطوير أسلوبك الخاص. تطوير تقنيات المنظور التي ستساعدهم على إعطاء إحساس أكبر بالحجم والعمق والأبعاد الثلاثة لأعمالهم المستقبلية.

بفضل الحرم الجامعي الافتراضي لـ TECH ، سيتمكن الطالب من الوصول السريع والآمن والموثوق به. كما سيتمكن الطلاب من مشاركة تجاربهم في قاعات الاجتماعات، بالإضافة إلى الحصول على الأدوات التي يحتاجونها في المكتبات الرقمية، كما سيحصلون على مواد تعليمية ونظرية سمعية بصرية.

ستسمح هذه الشهادة الجديدة للطلاب بتوظيف جميع مواهبهم في مشاريع جديدة من شأنها أن تدفعهم إلى تحقيق نتائج أفضل في تطورهم المهني، وذلك بفضل عملية التعلم المصممة خصيصًا لتلبية احتياجاتهم في بيئة عملية 100% عبر الإنترنت.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في التأليف الفني في ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصه هي:

- تطوير دراسات حالة يقدمها خبراء في Concept Art في ألعاب الفيديو
- المحتويات التصويرية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها، تجمع المعلومات النظرية والعملية حول تلك التخصصات التي تعتبر ضرورية 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 مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

ادرس بالسرعة التي تناسبك وفي بيئة آمنة وعالية الجودة وحقق أهدافك يوماً بعد يوم"

حصولك على مستوى شهادة الخبرة الجامعية سيجعلك مرشحاً جذاباً للالتحاق بأفضل شركات تطوير الألعاب.

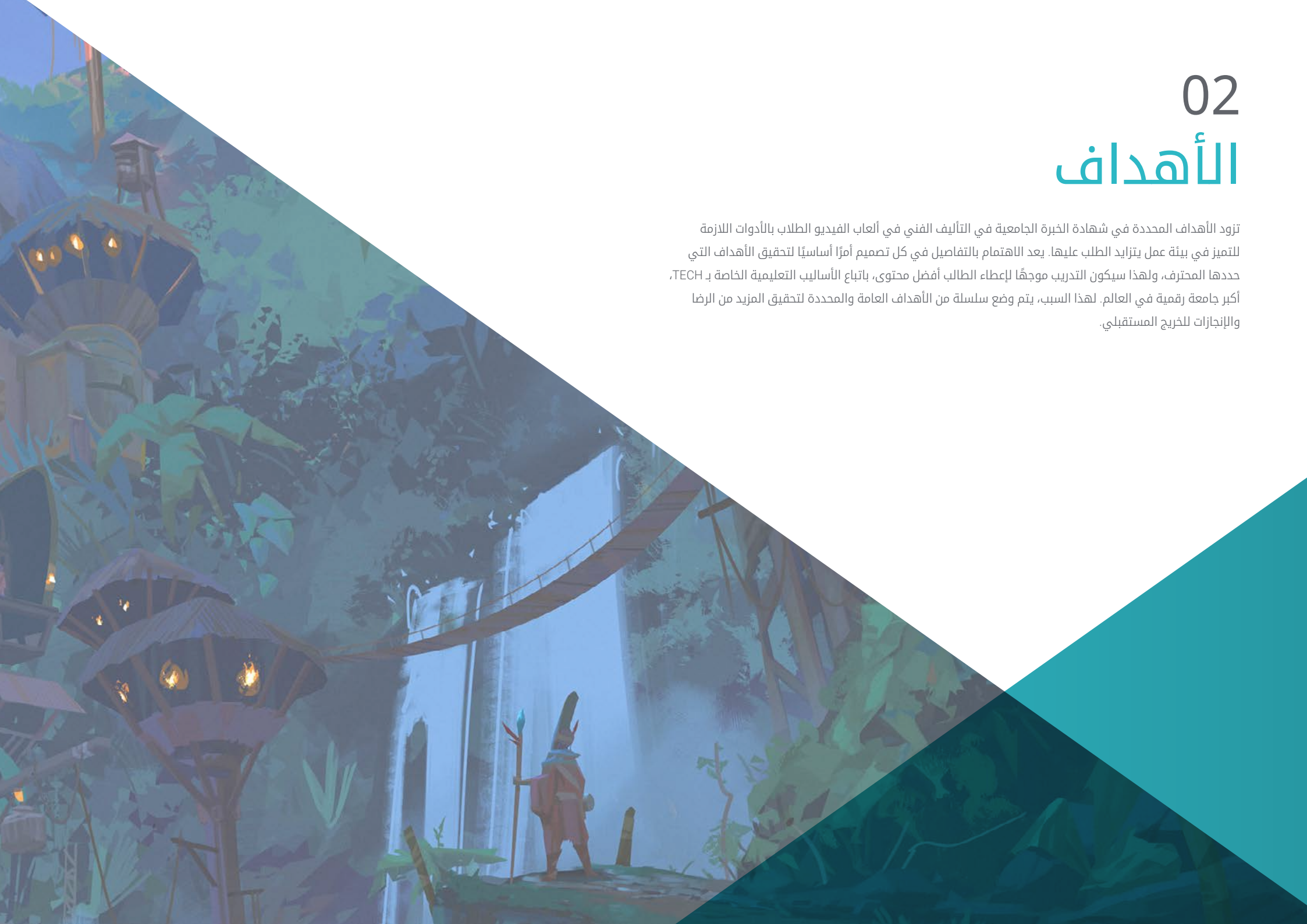
إذا كنت ترغب في التطور في صناعة ألعاب الفيديو، فتعلم كيفية الجمع بين العناصر بفعالية لتكوين تحفة فنية مثالية.

تعلّم أهمية التشتت تحت السطح واستخدام الضوء على الأسطح المختلفة للحصول على صور واقعية حقاً"

البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس 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 الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



02
الأهداف

تزود الأهداف المحددة في شهادة الخبرة الجامعية في التأليف الفني في ألعاب الفيديو الطلاب بالأدوات اللازمة للتميز في بيئة عمل يتزايد الطلب عليها. يعد الاهتمام بالتفاصيل في كل تصميم أمرًا أساسيًا لتحقيق الأهداف التي حددها المحترف، ولهذا سيكون التدريب موجهًا لإعطاء الطالب أفضل محتوى، باتباع الأساليب التعليمية الخاصة بـ TECH، أكبر جامعة رقمية في العالم. لهذا السبب، يتم وضع سلسلة من الأهداف العامة والمحددة لتحقيق المزيد من الرضا والإنجازات للخريج المستقبلي.

أتقن أفكارك باستخدام التقنيات الجديدة
المطبقة في التصميم 2D و3D"

الأهداف العامة

- تأليف أعمال احترافية عالية الجودة لصناعة ألعاب الفيديو
- القدرة على تطبيق تقنيات تصميم الحجم واللون والتشريح بفعالية
- فهم كيفية عمل صناعة الفن في ألعاب الفيديو
- تعزيز المهارات الفردية والعمل الجماعي
- إتقان تصميم الشكل البشري في ألعاب الفيديو
- القدرة على تقديم الأعمال النهائية بطريقة احترافية
- التميز بملفك المهني في البيئة التنافسية الحالية

ستحقق أهدافك خطوة بخطوة من خلال منهجية الدراسة التي تطبقها TECH في شهادة الخبرة الجامعية"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. الحجم

- التعمق في الاختلافات بين 2D و3D
- تطوير المعرفة في الظلال في المستويات والتشريح
- التعرف على أنواع التظليل المختلفة وفقًا للنمط المختار
- معرفة كيفية تطبيق الحجم وفقًا للمنظور واللون

الوحدة 2. اللون

- فهم سلوك الضوء وانتشاره
- تقييم الجوانب المختلفة للضوء والفروق الدقيقة والتشبع والتباين
- دراسة التقنيات المختلفة لتطبيق الألوان
- معرفة أهمية الألوان في فن ألعاب الفيديو

الوحدة 3. التشريح

- دراسة تشريح الأشكال العضوية
- التفريق بين الهيكل العظمي المعقد والهيكل العظمي ذي الأشكال البسيطة
- تعلم تجنب الأخطاء الشائعة عند تصوير الوجه الإنساني
- معرفة كيفية تطبيق اللون بشكل صحيح وفقًا للدرجات اللونية والظلال على جسم الإنسان

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تختار TECH في كل شهادة من شهاداتها أكثر المتخصصين المؤهلين في مجال الاختصاص، وذلك لتزويد الطلاب بالأدوات اللازمة للتميز في تصميم ألعاب الفيديو. تتضمن شهادة الخبرة الجامعية هذه في التأليف الفني أحدث المعارف التي يتم تدريسها من قبل هيئة تدريس مبتكرة وحديثة؛ مما يوفر للطالب الجودة في جميع الجوانب الفنية والمهنية للمنهج، بحيث يكون قادراً على قيادة أي مشروع عمل رئيسي في نهاية الدورة.

تعلّم كيفية تأليف قصص جديدة لجعلها مرئية
في سوق يتزايد فيه الطلب على القصص الجديدة"

هيكل الإدارة

أ. Mikel Alaez, Jon

- فنان مفاهيمي للشخصيات في English Coach Podcast
- فنان مفاهيمي للشخصيات في Máster D
- بكالوريوس في الفنون في جامعة الفنون الجميلة UPV
- فن المفاهيم والرسوم التوضيحية الرقمية في Master D Rendr

04

الهيكل والمحتوى

يتيح نظام التعليم في TECH للطلاب استيعاب المعرفة بطريقة عملية وبالسرعة التي تناسبهم، مع مزايا الوصول إلى بيئات تعليمية افتراضية يقودها خبراء في كل مادة، تسمى Learnig from an Expert. ستتيح شهادة الخبرة الجامعية في التأليف الفني في ألعاب الفيديو التي تم تطويرها في 3 وحدات دراسية للطلاب تعزيز مهاراتهم من خلال فهم المفاهيم والإجراءات الجديدة المطبقة في عالم صناعة ألعاب الفيديو والواقع الافتراضي.

ستطوّر قدرتك على صنع قطع فنية واقعية بشكل متزايد في بيئات افتراضية، ومزج الأشكال والألوان والظلال باستخدام تقنيات فن ألعاب الفيديو"

الوحدة 1. الحجم

1.1. أشكال ثلاثية الأبعاد
1.1.1. من 2D الى 3D
1.1.2. مزج الأشكال
1.1.3. الدراسة
1.2. الظلال في المخططات
1.2.1. نقص الضوء
1.2.2. اتجاه الضوء
1.2.3. الظلال على الأجسام المختلفة
1.3. Ambient Oclussion
1.3.1. التعريف
1.3.2. صعوبة الضوء
1.3.3. اتصال
1.4. الظلال في التشريح
1.4.1. الوجه
1.4.2. مخططات جسم الانسان
1.4.3. الإضاءة
1.5. التظليل السردي
1.5.1. مثال
1.5.2. متى يستخدم؟
1.5.3. المبالغة
1.6. التظليل في القصص المصورة
1.6.1. الأسلوب
1.6.2. الحبكة
1.6.3. المؤلفون
1.7. التضليل في المانجا
1.7.1. الأسلوب
1.7.2. المؤلفون
1.7.3. التنفيذ
1.8. الحبكة
1.8.1. التقليدي
1.8.2. رقمي
1.8.3. حبكة مصنوعة
1.9. الحجم والمنظور
1.9.1. بدون تظليل
1.9.2. الأشكال
1.9.3. التنفيذ
1:10. الحجم حسب اللون
1.10.1.العمق
1.10.2.الشكل
1.10.3.الفرشاة

الوحدة 2. اللون

2.1. انتشار الضوء
2.1.1. التقنية
2.1.2. مثال
2.1.3. لون الضوء
2.2. الضوء على الأسطح
2.2.1. ردود الفعل
2.2.2. الارتدادات
2.2.3. Subsurface Scattering
2.3. التصميم والألوان
2.3.1. المبالغة
2.3.2. التخيل
2.3.3. الاستخدام
2.4. الضوء في الظلال
2.4.1. ردود الفعل
2.4.2. اللون في الظلال
2.4.3. الخدع
2.5. النقبة
2.5.1. التعريف
2.5.2. الأهمية
2.5.3. الاستخدام
2.6. التشبع
2.6.1. التعريف
2.6.2. الأهمية
2.6.3. الاستخدام

2.7. Value/التباين
2.7.1. التعريف
2.7.2. التباين في الموقع
2.7.3. الاستخدام
2.8. اللون في الرسم التوضيحي
2.8.1. الاختلافات
2.8.2. الحرية
2.8.3. النظرية
2.9. الألوان في الفن المفاهيمي Concept Art
2.9.1. الأهمية
2.9.2. التصميم والألوان
2.9.3. دعامةProp سيناريو الشخصية
2:10. اللون في الفن
2.10.1.التاريخ
2.10.2.التغييرات
2.10.3.المراجع

الوحدة 3. التشريح

3.1. الربط والأشكال العضوية
3.1.1. الممارسة
3.1.2. التعقيد
3.1.3. نمط
3.2. المراجع
3.2.1. بث مباشر
3.2.2. المواقع الإلكترونية
3.2.3. المراجع الجيدة
3.3. أشكال الهيكل العظمي البسيط
3.3.1. الفهم
3.3.2. نبذة عن الصور
3.3.3. التبسيط
3.4. الهيكل العظمي المعقد
3.4.1. التقدم
3.4.2. التسميات
3.4.3. من البساطة إلى التعقيد
3.5. العضلات
3.5.1. نبذة عن المراجع
3.5.2. عضلات للفائدة
3.5.3. أنواع الأجسام
3.6. الجمجمة
3.6.1. الهيكل
3.6.2. Loomins
3.6.3. النصائح
3.7. وجه الإنسان
3.7.1. النسب
3.7.2. الأخطاء الشائعة
3.7.3. النصائح
3.8. الملف الشخصي للتشريح
3.8.1. النصائح
3.8.2. الاختلافات
3.8.3. البناء
3.9. التشريح 4/3
3.9.1. ما الذي علي أخذه بالحسبان؟
3.9.2. النصائح
3.9.3. الاختلافات
3:10 لون جسم الإنسان
3.10.1.الشفافية
3.10.2.اللون في الظلال
3.10.3.النغمة

04

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.

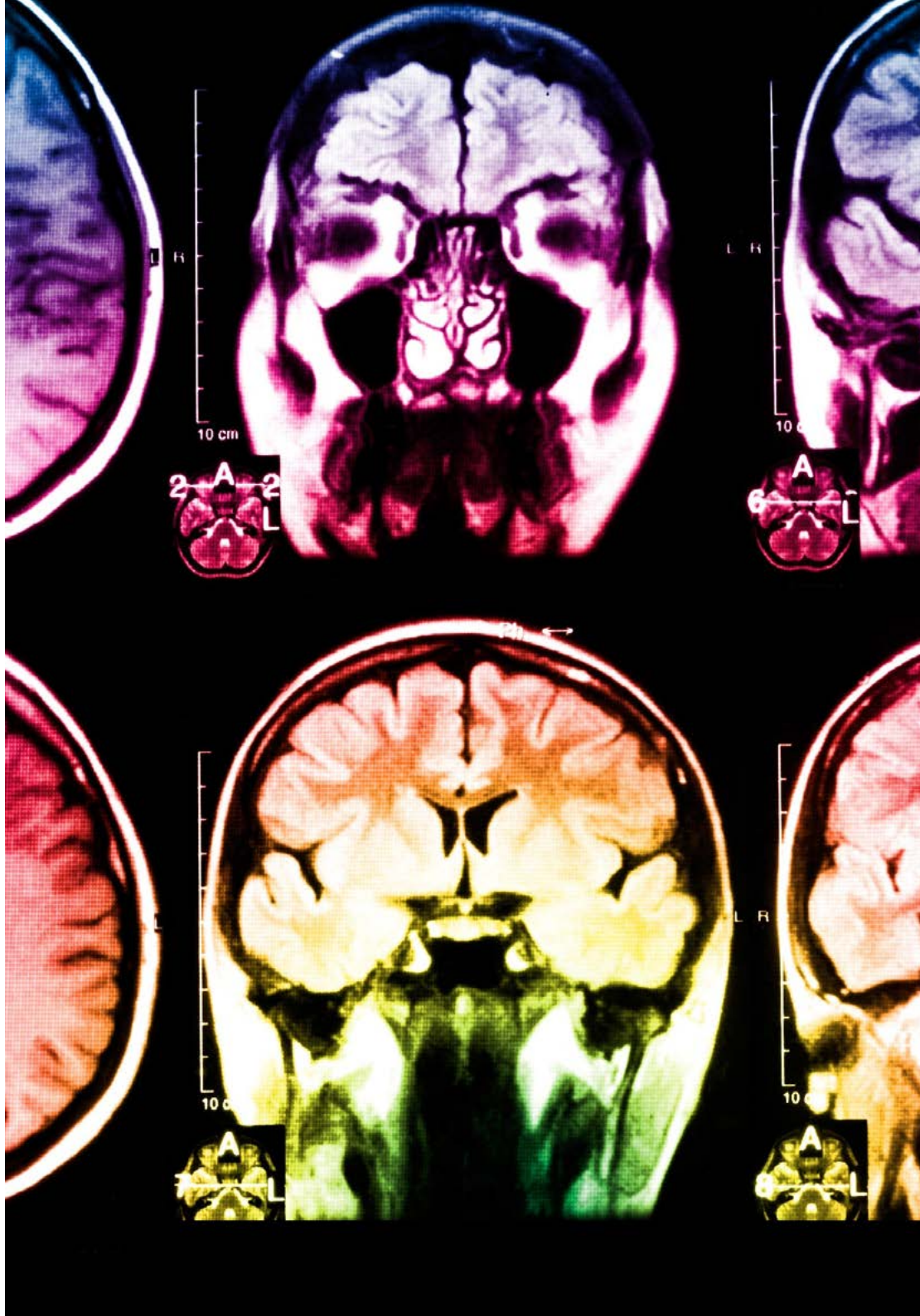
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

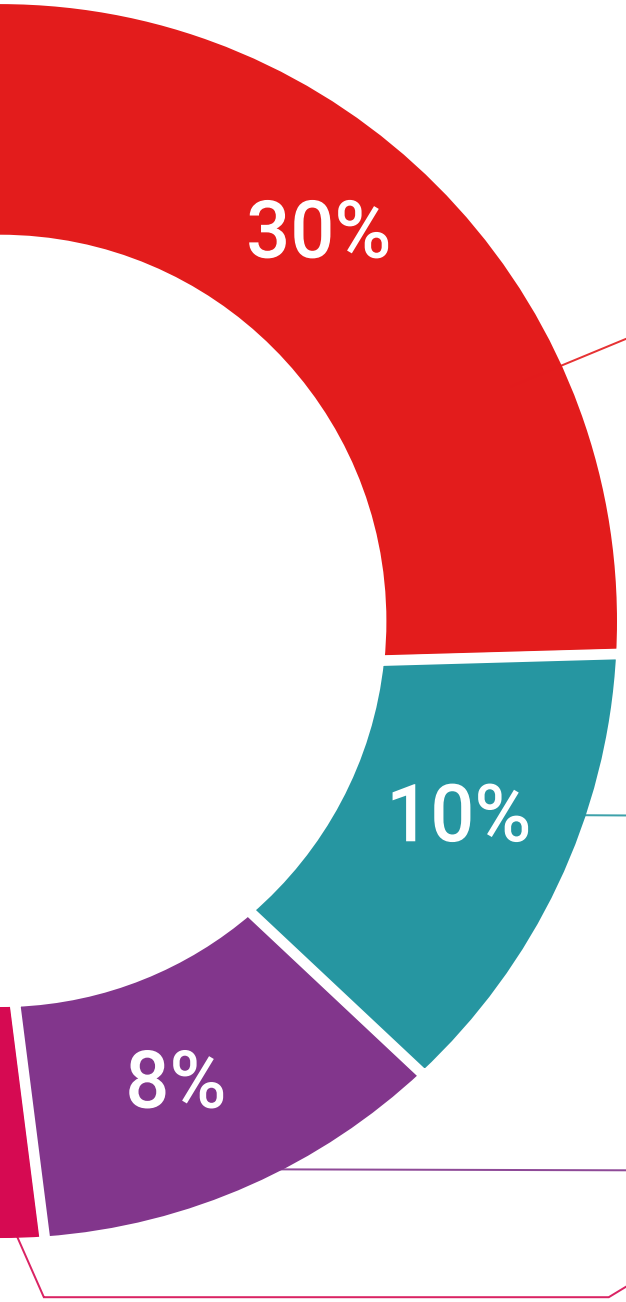
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

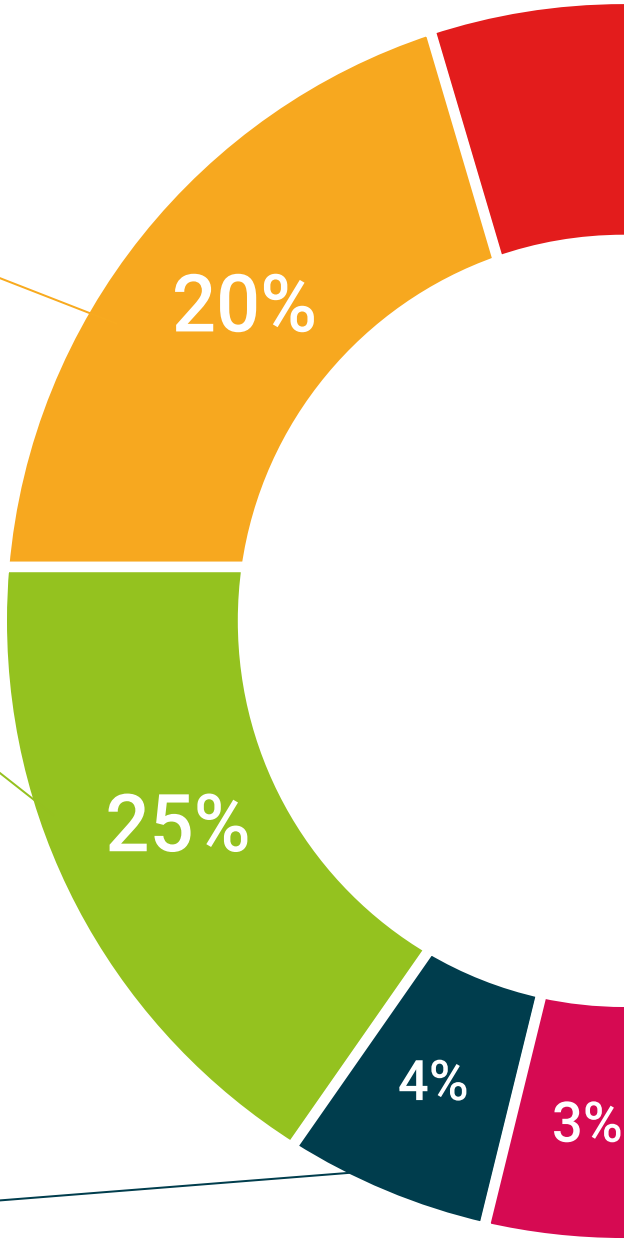
ملخصات تفاعلية

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 العلمى

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في التأليف الفني فى 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 التأليف الفني فى ألعاب الفيديو** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

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

إن المؤهل الصادرعن **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 التأليف الفني فى ألعاب الفيديو**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **6 اشهر**

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

التأليف الفني فى 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

يجب أن يكون هذا المؤهل الخاص مصحوبًا دائمًا بالمؤهل الجامعي التمكيني الصادر عن السلطات المختصة بالإعتماد للممارسة المهنية في كل بلد.

techtitute.com/certificates الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S

*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
التأليف الفني في ألعاب الفيديو

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

شهادة الخبرة الجامعية
التأليف الفني فى ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية