شهادة الخبرة الجامعية
التصميم الفني في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
التصميم الفني في ألعاب الفيديو

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

رابط الدخول للموقع الالكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-artistic-design-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

إن سبب وجود ألعاب الفيديو يتعدى مجرد التسلية، فهي شكل من أشكال التواصل التي يلتقي فيها ملايين الأشخاص حول العالم؛ فهي تظاهرة ثقافية معاصرة وشكل من أشكال التعبير الفني في حد ذاته. إن تصميمها وأسلوبها أساسيان للتميز، حيث تُعد كل التفاصيل مهمة لجعل القصص فريدة من نوعها ولا تُنسى. يوجد وراء كل لعبة فيديو مبدع ومحترف. يتطلب التعبير عن إبداعك بالأدوات المناسبة في عالم التصميم الفني لألعاب الفيديو أفضل تدريب. سيمكن هذا المؤهل الطلاب من تعلم الإجراءات الفنية اللازمة للارتقاء بمسيرتهم المهنية باستخدام برامج توضيحية وتصميمية محددة إلى المستوى التالي.

ارتقِ بحياتك المهنية إلى المستوى
التالي من خلال تطوير إبداعك في
جميع مراحل تصميم فن ألعاب الفيديو"

من خلال شهادة الخبرة الجامعية في التصميم الفني في ألعاب الفيديو، سيتعلم الطالب استخدام الأدوات والتكنولوجيا المستخدمة في السوق بكفاءة، ومعرفة الفروق بين Photoshop وClip Estudio Paintg وProcreateg.

سوف تحدد أسلوبك الخاص من خلال تعلم أنواع الرسومات المختلفة واستخدام المواد التي يعمل بها الفنان اليوم. بالإضافة إلى تصميم الشخصيات وPropsg بشكل احترافي، فضلاً عن رقمنة الوسائط التقليدية.

إن التصميم الفني للعبة الفيديو سيحقق نجاحاً أكبر أو أقل في العمل، لذا لكي تكون محترفاً متميزاً في هذا المجال، لا بد من التدريب على تحسين خطوطه وتقنياته. ستسمح لك هذه الدرجة بتعلّم كيفية استخدام سيكولوجية اللون وتنفيذه الصحيح وفقاً للهدف من القطعة الفنية، وصولاً إلى تصميم العرض الفني Pitch Deck، والطبقة النهائية النظيفة.

يسمح المحتوى عالي الجودة الذي طوره معلمون خبراء في فن المفاهيم Concept Art والتصميم بتوفير تجربة دراسية مريحة للطالب، مع المشاركة الفعالة في عملية التعلم وجعل هذه التجربة خطوة مهمة في تحولهم الشخصي.

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

- تطوير دراسات حالة يقدمها خبراء في الفن لألعاب 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

> تخصص كفنان في صناعة ألعاب الفيديو
> وتعلّم كيفية استخدام البرامج الأكثر استخداماً
> مثل Aseprite و Krita و Photoshop"

تعلّم كيفية استخدام برامج التصميم الأكثر استخداماً اليوم بكفاءة"

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.

حوّل ملفك المهني إلى عرض حقيقي مع تصميم شكل يبرز في سيناريوهات مختلفة.

ستحصل على جميع الأدوات التي تحتاجها لتحويل موهبتك إلى مهنة.

02

الأهداف

تم إنشاء شهادة الخبرة الجامعية هذه في التصميم الفني في ألعاب الفيديو بهدف تزويد الطلاب بالمهارات اللازمة للتعمق في الجوانب الرئيسية للتصميم. ستطوّر مهاراتك التي ستجعلك محترفاً متعدد المواهب ومحدّثاً وفريداً من نوعه، مما يوجهك نحو التميز في قطاع متنامٍ ومتجدد باستمرار. تضع TECH سلسلة من الأهداف العامة والمحددة لإرضاء الخريج المستقبلي بشكل أكبر، وتشكيل إبداعه من الرسم الأولي إلى العرض النهائي للعمل بطريقة مناسبة.

إن تقديم عمل فني يتطلب جهداً وعملاً، والهدف
من TECH هو أن تصل إلى هدفك وتنمي موهبتك"

الأهداف العامة

- القدرة على ان تصبح فناناً فريداً في عالم فن ألعاب الفيديو
- إدارة التقنيات المختلفة المطبقة في التصميم بطريقة فعالة ومبتكرة
- توحيد عناصر تاريخ الفن مع التقنيات الجديدة
- القدرة على استخدام متغيرات الرسم الاحترافي لألعاب الفيديو
- تحسين النتائج من خلال تعلم المنهجيات المبتكرة المطبقة في هذا البرنامج
- تحقيق معرفة مميزة لكل مشروع على حدة

بفضل جهودك والمنهجية المتبعة في TECH،
ستتمكن من تحديث محفظتك في وقت واحد"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. الرسم الاحترافي

- معرفة المواد الرئيسية التي يعمل بها الفنان
- تعلم عمل الرسومات الرقمية مقابل الرسومات التقليدية
- دراسة تبسيط الأشكال الهندسية المعقدة
- تحسين رسم الخطوط

الوحدة 2. البرامج في الصناعة

- تعميق المعرفة بالبرامج المختلفة المستخدمة حالياً في الصناعة
- التعرف على الاختلافات بين Photoshop وClip Studio Paint وProcreate
- إتقان واجهة Photoshop وأدواته
- تعلم رقمنة الوسائط التقليدية بشكل احترافي

الوحدة 3. التصميم في ألعاب الفيديو

- ابتكار مفاهيم فنية لتصميم ألعاب الفيديو
- تعلم كيفية تصميم الشخصيات والدعائمProps بشكل احترافي
- التعرف على أساسيات تصميم الملابس السيناريوهات
- تحليل العمل من أجل معرفة كيفية تنظيفه وتقديمه بطريقة مناسبة

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

من أجل تطوير شهادة تتماشى مع متطلبات عالم صناعة ألعاب الفيديو، تضم TECH محترفين متخصصين بحيث يكتسب الطالب في كل برنامج من برامجها أحدث المعارف. لهذا السبب ستقدم شهادة الخبرة الجامعية في التصميم الفني في ألعاب الفيديو أفضل الأدوات والمعرفة للطلاب لتطوير جميع مهاراتهم، والتميز في عالم تزداد فيه المنافسة.

إذا كنت تركز في مسيرتك المهنية على عالم ألعاب الفيديو، فستجد في TECH البرنامج المثالي الذي سينقلك إلى المستوى التالي"

هيكل الإدارة

أ. Mikel Alaez, Jon

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

04

الهيكل والمحتوى

تطبق TECH الجامعة التكنولوجية المنهجية الأكثر ابتكارًا في المشهد الأكاديمي، حيث تقدم لك برنامج التصميم الفني في ألعاب الفيديو، الذي يتألف من 3 وحدات دراسية تتيح لك فهم كيفية التخطيط واختيار واستخدام المواد والبرامج والأنظمة المناسبة لتطوير المنتج النهائي. إن الطريقة التي يتم بها تقديم المواد المختلفة في هذا البرنامج تسهل دراستها وفهمها، بحيث يكون لدى الطالب في النهاية الأدوات اللازمة لتلبية معايير المصمم الفني المحترف.

استخدام البرامج المستخدمة في صناعة تصميم ألعاب الفيديو أمر لا غنى عنه لأي محترف في هذا القطاع. ستتعلمها في هذا البرنامج"

الوحدة 1. الرسم الاحترافي

1.1. المعدات
1.1.1. التقليدي
2.1.1. رقمي
3.1.1. المحيط
2.1. بيئة العمل والتسخين
1.2.1. الإحماء
2.2.1. استراحة
3.2.1. الصحة
3.1. الأشكال الهندسية
1.3.1. الخط
2.3.1. الحواف
3.3.1. نماذج ثنائية الأبعاد
4.1. وجهة النظر
1.4.1. نقطة التلاشي
2.4.1. نقط تلاشي متعددة
3.4.1. النصائح
5.1. الرسم التقريبي
1.5.1. التلائم
2.5.1. الرقمية التقليدي
3.5.1. التنظيف
6.1. Lineart
1.6.1. حول الرسم التقريبي
2.6.1. رقمي
3.6.1. النصائح
7.1. التظليل في الرسم
1.7.1. الحبكة
2.7.1. التعتيم
3.7.1. الحشوة
8.1. تبسيط الأشكال
1.8.1. الأشكال العضوية
2.8.1. الهياكل
3.8.1. دمج الأشكال البسيطة
9.1. تحبير الوسائط
1.9.1. الحبر
2.9.1. القلم
3.9.1. رقمي
10.1. تحسين الخط
1.10.1. تمارين
2.10.1. تمشيط الخط
3.10.1. الممارسة

الوحدة 2. البرامج في الصناعة

1.2. Photoshop
1.1.2. في الصناعة
2.1.2. القواعد
3.1.2. التوصيات
2.2. Clip Estudio Paint
1.2.2. الاختلافات
2.2.2. ما الذي يجعله فريداً من نوعه؟
3.2.2. لمن؟
3.2. إنتاج
1.3.2. iPad
2.3.2. في الصناعة
3.3.2. مستقبل
4.2. البرامج البديلة
1.4.2. برنامج Krita وهو برنامج يستخدم للرسم الرقمى الاحترافى ومعالجة الصور الرقمية
2.4.2. Aseprite
3.4.2. آخرون
5.2. واجهة Photoshop
1.5.2. الأدوات
2.5.2. إضفاء الطابع الشخصي
3.5.2. النصائح
6.2. طبقات فوطوشوب
1.6.2. أسلوب الطبقة
2.6.2. قناع الطبقة
3.6.2. النصائح

7.2. Pinceles Photoshop
1.7.2. أين يمكن العثور عليها؟
2.7.2. صنع الخاصة
3.7.2. الاستخدام
8.2. الشكل والأبعاد
1.8.2. JPG مقابل. PNG
2.8.2. Bits
3.8.2. دقة الصورة
9.2. اللون في Photoshop
1.9.2. طبقة واحدة
2.9.2. طبقات متعددة
3.9.2. النصائح
10.2. رقمنة الوسائط التقليدية
1.10.2. مسح ضوئي
2.10.2. تعديل Photoshop
3.10.2. مسح الالوان

الوحدة 3. التصميم في ألعاب الفيديو

1.3. تصميم ألعاب الفيديو
1.1.3. التصميم وألعاب الفيديو
2.1.3. المفاهيم
2.3. الأفكار
1.2.3. المراجع
2.2.3. مكتوبة
3.2.3. رسومات تخطيطية
3.3. التكرار
1.3.3. صور خيال
2.3.3. النصائح
3.3.3. Shape Design
4.3. تصميم الشخصيات
1.4.3. علم نفس الأشخاص
2.4.3. اللون
3.4.3. التفاصيل
5.3. تصميم الدعائم Props
1.5.3. الشكل
2.5.3. الوصول
3.5.3. الأهمية
6.3. تصميم المشاهد الإفتراضية
1.6.3. التشكيل
2.6.3. التفاصيل
3.6.3. العمق
7.3. تصميم الملابس
1.7.3. المراجع
2.7.3. وحي
3.7.3. الأصالة
8.3. اللون في التصميم
1.8.3. المعنى
2.8.3. علم النفس
3.8.3. النقاط المحورية
9.3. الفائدة من العمل
1.9.3. صناعة ألعاب الفيديو
2.9.3. معدات ثلاثية الأبعاد
3.9.3. المشروع
10.3. تصميم العرض الفني
1.10.3. Pitch Deck
2.10.3. العمل المنجز
3.10.3. تنظيف

> إن التخصص في التصميم الفني كمطور لألعاب الفيديو هو ميزة إضافية لا يمكن أن يفتقده ملفك المهني"

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **el 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.

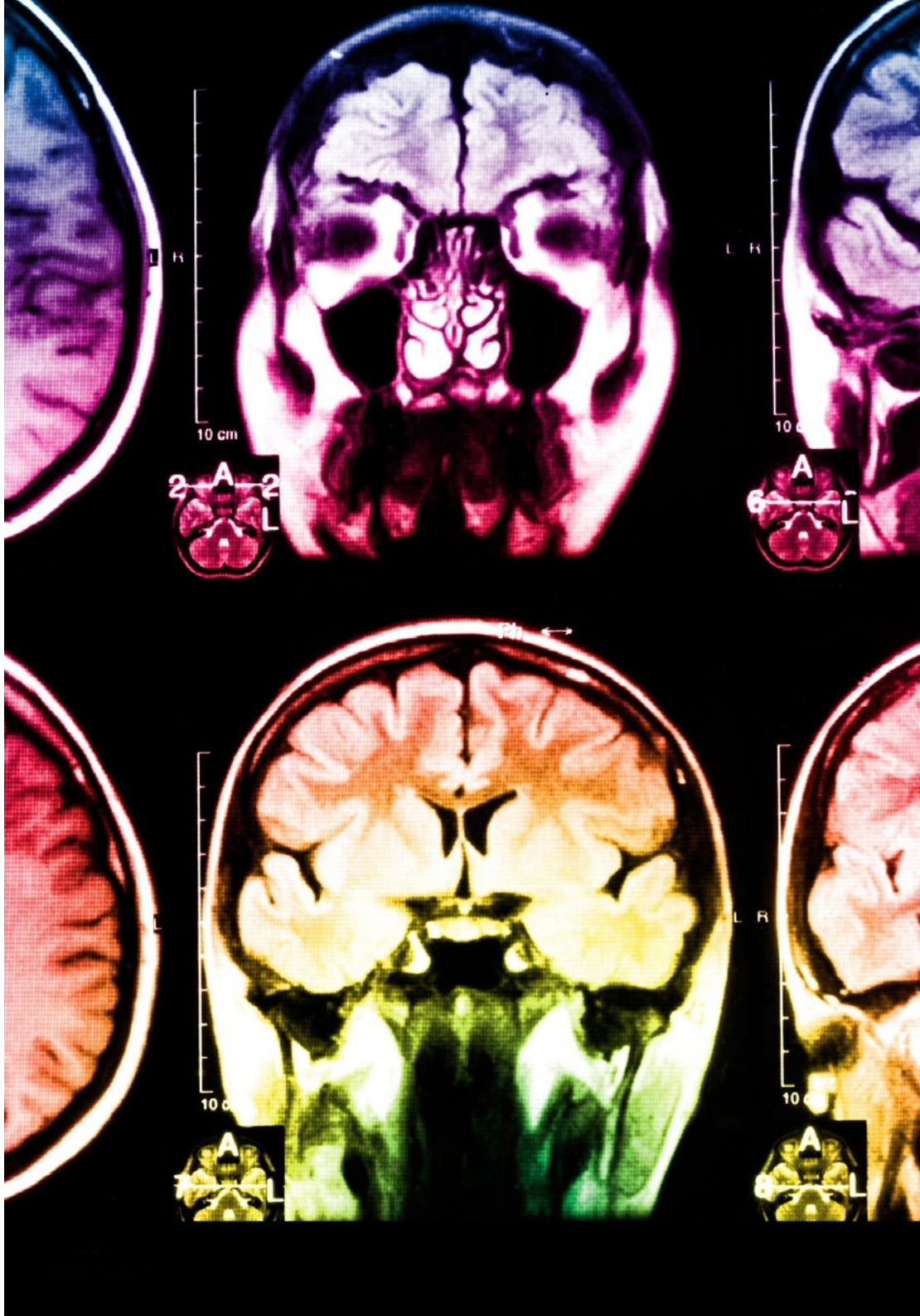
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

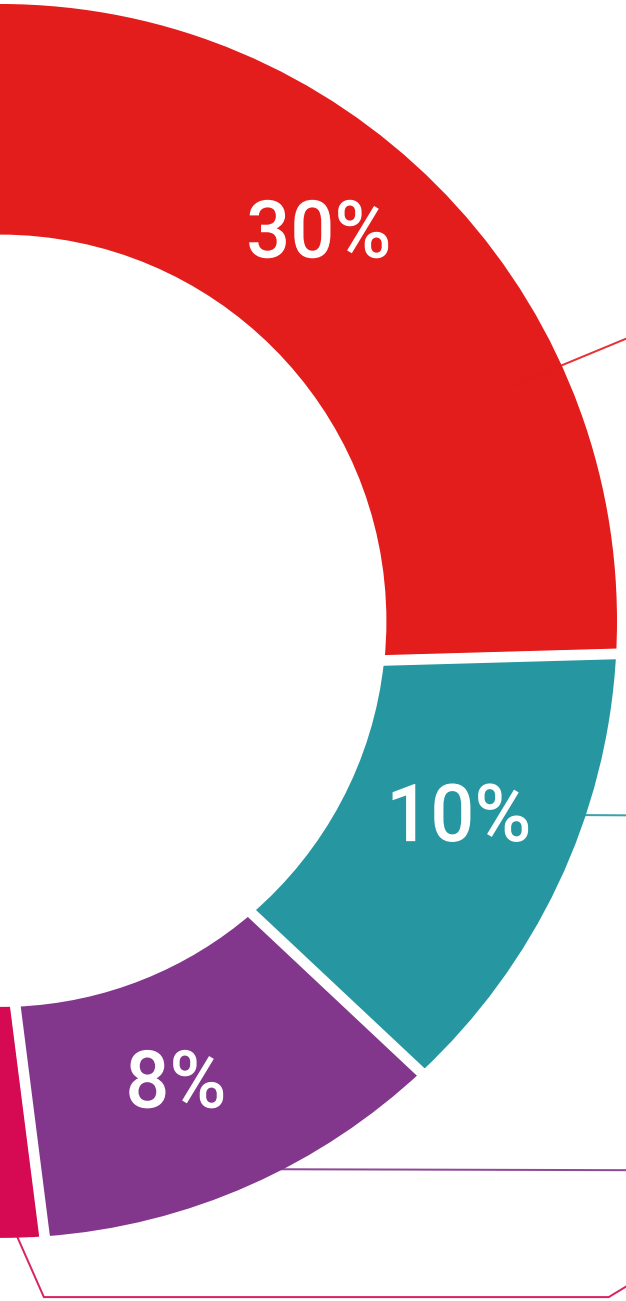
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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)

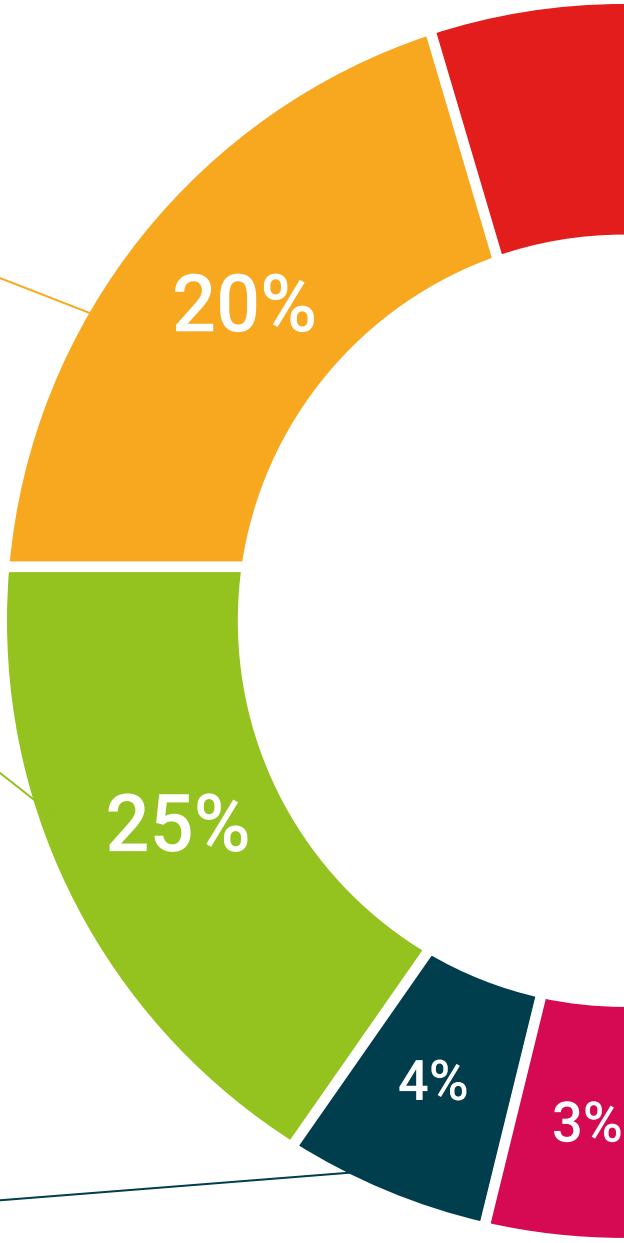
سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل.
حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

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 العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في التصميم الفني 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 مؤهل علمي دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في التصميم الفني في ألعاب الفيديو** على البرنامج 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 التصميم الفني في ألعاب الفيديو**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **6 أشهر**

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

التصميم الفني 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

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

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

*تصديق الهاية ابوستيل. 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
التصميم الفني في ألعاب الفيديو

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

شهادة الخبرة الجامعية
التصميم الفني في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية