شهادة الخبرة الجامعية
إدارة المنتجات السمعية البصرية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
إدارة المنتجات السمعية البصرية

- 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/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-audiovisual-product-management**

الفهرس

01 المقدمة — صفحة 4

02 الأهداف — صفحة 8

03 الهيكل والمحتوى — صفحة 12

04 المنهجية — صفحة 18

05 المؤهل العلمي — صفحة 26

01
المقدمة

لقد أدى تأثير السينما والتلفزيون اليوم إلى رغبة الناس في إنشاء أعمالهم السمعية والبصرية. لهذا السبب، تبحث الشركات في هذا القطاع عن مواهب جديدة تبتكر تقنيات وقصص إنتاجية جديدة. في هذا المؤهل العلمي، سيجد مصممو ومبرمجو ألعاب الفيديو فرصة للمغامرة في المنطقة، وتعلم القواعد التي تساعد في إنشاء محتوى يتكيف مع الخلفيات التعليمية المختلفة. بالمثل، سيكتسبون سلسلة من المهارات اللازمة لإدارة فريق العمل في أي شركة مثل Paramount وUniversalg وغيرها.

"إبداعك سيساعدك على دخول مجال العمل الجديد هذا

إن إدارة المنتج السمعي البصري على النحو الأمثل هي وظيفة تتطلب معرفة متخصصة بنماذج منصة النقل التي ظهرت في السنوات الأخيرة. لذلك، يمكن لمصممي ألعاب الفيديو تكييف مهاراتهم التكنولوجية لصالح هذا القطاع.

بهذه الطريقة، ستزود شهادة الخبرة الجامعية في إدارة المنتجات السمعية البصرية الطلاب بالتدريب الذي يركز على هيكلة الشركات السمعية والبصرية ونماذج الأعمال الجديدة في مجال الاتصالات واستراتيجيات الترويج الرئيسية في الصناعة. جميعها مفاهيم أساسية لمواجهة تحدي عمل جديد، وتحقيق ملف تعريف أكثر جاذبية، وتكييفها مع متطلبات القطاع.

نتيجة لما سبق، فإن إكمال المؤهل العلمي سيفتح الأبواب أمام سوق احترافية شديدة التنافسية، الأمر الذي يتطلب مصممين يتمتعون بمنظور مبتكر وإبداع استثنائي. بالإضافة إلى ذلك، فإن معرفتهم بالرسوم المتحركة ستسمح لهم بالعمل في شركات مثل Pixar Disneyg Sony Picturesg، والتي تخصصت في إنشاء منتجات الرسوم المتحركة في السنوات الأخيرة.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في إدارة المنتجات السمعية البصرية** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها التدريب هي:

- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء التصميم
- تجمع المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية البارزة التي صممت بها معلومات علمية وعملية حول التخصصات الضرورية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها بشكل خاص على المنهجيات المبتكرة في إدارة المنتجات السمعية والبصرية
- 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

> موهبتك ومهاراتك ضرورية في عالم الإنتاج السمعي البصري"

صِل إلى سوق عمل جديد، واستفد
من موهبتك لإنشاء القصص"

تعمق في تحديات البيئة الرقمية
في نماذج أعمال الشركات الصحفية.

أَدِرْ الموارد الاستراتيجية والبشرية والمادية
والتقنية في الأعمال السمعية والبصرية.

يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال التصميم يصبون في هذا البرنامج خبرة عملهم, بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الجمعيات المرجعية والجامعات المرموقة.

بفضل محتوى البرنامج من الوسائط المتعددة المُعد بأحدث التقنيات التعليمية، سوف يسمحون للمهني بتعلم سياقي، أي بيئة محاكاة ستوفر دراسة غامرة مبرمجة للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على الطالب من خلاله محاولة حل مواقف الممارسة المهنية المختلفة التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02
الأهداف

لقد تم تصميم هذا البرنامج لمبرمجي ألعاب الفيديو الذين يرغبون في بدء مسار احترافي جديد. بهذه الطريقة، سيعملون على تحسين تقنياتهم وإنشاء إنتاجات رسوم متحركة تتنافس في الأسواق شديدة الطلب. لذلك، سيكونون مستعدين لإدارة فريق العمل السمعي البصري، وإدارة الموارد المختلفة المتاحة للقيام بعمل ممتاز. بالتالي، سيتمكنون من الوصول إلى وظائف جديدة واختبار مهاراتهم.

حقق أهدافك المهنية الجديدة، وادرس التغييرات
التي فرضتها الشبكات الرقمية على القطاع"

الأهداف العامة

- معرفة الهيكل الذي يتكون منه النظام السمعي البصري
- التعرف على كيفية إدارة الشركات الجديدة وتكوينها في البانوراما السمعية والبصرية المعاصرة
- معرفة كيفية إدارة المحتوى السمعي البصري وإنتاجه

تبحث شركات مثل Disney عن مصممين متخصصين وشاملين، قادرين على قيادة فريق وابداع قصص جديدة"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. هيكل النظام السمعي البصري

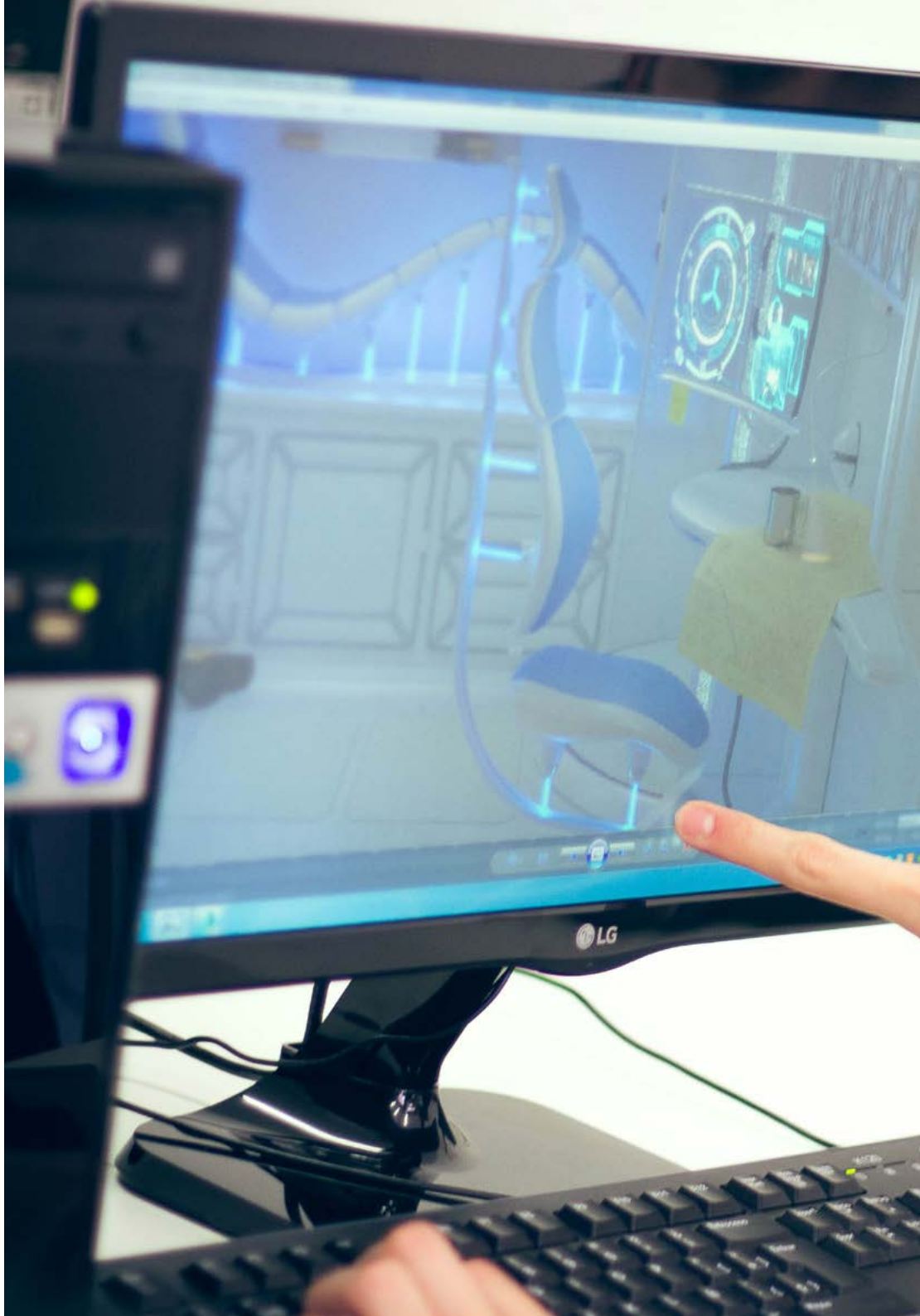
- معرفة أسس تشغيل النظام السمعي البصري: إنشاء المحتويات الأساسية ومعرفة المؤلفين والنصوص العاملة في كل موضوع
- اكتساب القدرة على التحليل النظري والنقدي للهياكل التنظيمية للاتصال السمعي البصري: فهم الأفكار الرئيسية وربط المفاهيم والعناصر
- التعمق في الإطار التاريخي والاقتصادي والسياسي والاجتماعي والتكنولوجي الذي يتم من خلاله إنتاج المنتجات السمعية والبصرية وتوزيعها واستهلاكها
- التعرف على طبيعة العلاقات والعلاقات المتبادلة بين موضوعات الاتصال السمعي البصري: المؤلفون والمؤسسات والشركات ووسائل الإعلام والدعم والمستقبلون
- التعرف على المشاكل والنقاشات الحالية التي تخص النظام السمعي البصري

الوحدة 2. الصناعات الثقافية ونماذج أعمال الاتصالات الجديدة

- دراسة التحولات التي طرأت على الصناعات الثقافية في عرض واستهلاك الشبكات الرقمية في جوانبها الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والثقافية.
- تعميق التحديات التي فرضتها البيئة الرقمية في نماذج أعمال الشركات الصحفية وغيرها من الصناعات الثقافية التقليدية
- تحليل وتصميم الاستراتيجيات المبتكرة التي تساهم في تحسين عمليات الإدارة وصنع القرار، وكذلك تطوير المنتجات المعلوماتية بما يتماشى مع احتياجات الجمهور والمعلنين.
- فهم التغييرات في عمليات التنظيم والإدارة للموارد الاستراتيجية والبشرية والمادية والتقنية للشركات الجديدة في البيئة الرقمية

الوحدة 3. إدارة وترويج المنتجات السمعية البصرية

- معرفة المفاهيم الأساسية التي تحكم توزيع وتسويق ونشر المنتج السمعي البصري في المجتمع المعاصر
- التعرف على نوافذ العرض السمعي البصري المختلفة والإشراف على السداد
- معرفة استراتيجيات الإنتاج التنفيذي في التطوير والتوزيع اللاحق للمشاريع السمعية والبصرية
- التعرف على التصميم التسويقي للإنتاج السمعي البصري من خلال تأثيره على مختلف الوسائط السمعية والبصرية المعاصرة
- التعرف على تاريخ المهرجانات السينمائية ومشاكلها المعاصرة
- التعرف على الفئات والطرائق المختلفة للمهرجانات السينمائية
- تحليل وتفسير المنطق الاقتصادي والثقافي والجمالي للمهرجانات السينمائية على المستوى المحلي والوطني والعالمي



03

الهيكل والمحتوى

يحتوي المنهج الدراسي لهذا المؤهل العلمي على كل المعرفة الأساسية للطالب للوصول إلى وظيفة جديدة في الصناعة السمعية والبصرية. بذلك سيتم تحليل التحولات التي طرأت على قطاع الثقافة في العرض والاستهلاك على الشبكات الرقمية في جوانبها الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والثقافية. سوف تتعلم أيضًا المفاهيم الأساسية التي تحكم توزيع وتسويق ونشر المنتج السمعي البصري في المجتمع المعاصر.

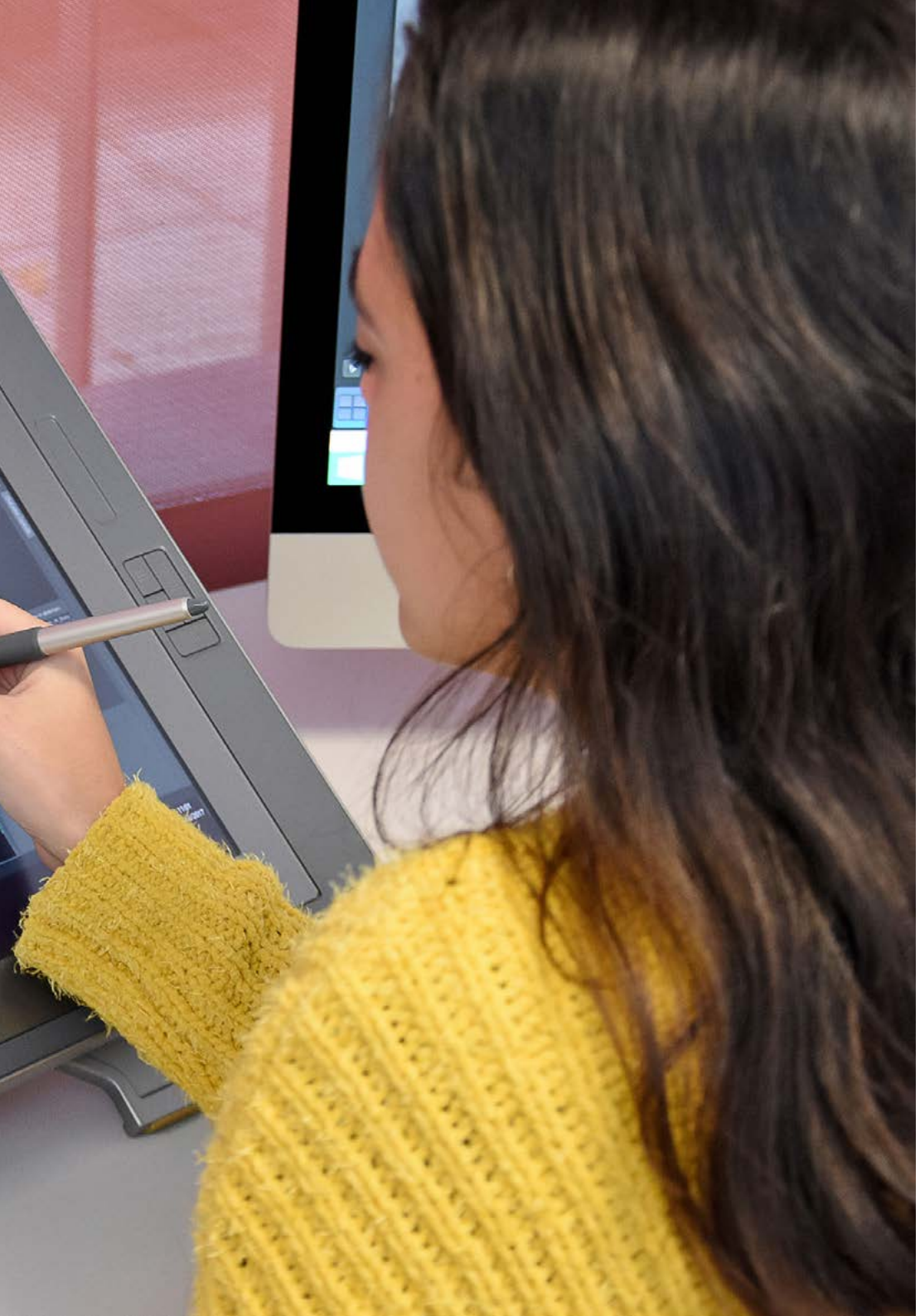
سيزودك هذا البرنامج بالمعرفة اللازمة
لتصبح محترفًا ذا قيمة في هذا القطاع"

الوحدة 1. هيكل النظام السمعي البصري

1.1. مقدمة للصناعات الثقافية (IC)
1.1.1. مفاهيم الثقافة. الثقافة والاتصالات
2.1.1. نظرية وتطور الصناعات الثقافية: التصنيف والنماذج
2.1. الصناعة السينمائية 1
1.2.1. الخصائص والعوامل الرئيسية
2.2.1. هيكل النظام السينمائي
3.1. الصناعة السينمائية 2
1.3.1. الصناعة السينمائية الأمريكية
2.3.1. شركات الإنتاج المستقلة
3.3.1. المشاكل والمناقشات في الصناعة السينمائية
4.1. الصناعة السينمائية 3
1.4.1. اللوائح التنظيمية السينمائية الدولة والثقافة. سياسات حماية وتعزيز التصوير السينمائي
2.4.1. حالات الدراسة
5.1. الصناعة التلفزية 1
1.5.1. التلفزة الاقتصادية
2.5.1. النماذج التأسيسية
3.5.1. التحولات
6.1. الصناعة التلفزية 2
1.6.1. صناعة التلفزة الأمريكية
2.6.1. الخصائص الرئيسية
3.6.1. تنظيم الدولة
7.1. الصناعة التلفزية 3
1.7.1. تلفزيون الخدمة العامة في أوروبا
2.7.1. الأزمات والنقاشات
8.1. محاور التغيير
1.8.1. العمليات الجديدة في المجال السمعي البصري
2.8.1. المناقشات التنظيمية
9.1. التلفزيون الأرضي الرقمي (TDT)
1.9.1. دور الدولة والتجارب
2.9.1. الميزات الجديدة لنظام التلفزيون
10.1. متداولين جدد في المشهد السمعي البصري
1.10.1. منصات الخدمة (عبر الإنترنت) OTT (Over-The-Top).
2.10.1. عواقب ظهوره

الوحدة 2. الصناعات الثقافية ونماذج أعمال الاتصالات الجديدة

1.2. مفاهيم الثقافة، الاقتصاد، الاتصال، التكنولوجيا، الصناعات الثقافية.
1.1.2. الثقافة والاقتصاد والاتصالات
2.1.2. الصناعات الثقافية
2.2. التكنولوجيا والاتصالات والثقافة
1.2.2. الثقافة الحرفية المسلعة
2.2.2. من العرض الحي إلى الفنون التشكيلية
3.2.2. المتاحف والتراث
3.2. القطاعات الكبرى للصناعات الثقافية
1.3.2. المنتجات التحريرية
2.3.2. الدائرة المتكاملة (I.C) لإدارة التدفق
3.3.2. النماذج الهجينة
4.2. العصر الرقمي في الصناعات الثقافية
1.4.2. الصناعات الثقافية الرقمية
2.4.2. نماذج جديدة في العصر الرقمي
5.2. الوسائط الرقمية والإعلام في العصر الرقمي
1.5.2. الأعمال الصحفية عبر الإنترنت
2.5.2. الراديو في البيئة الرقمية
3.5.2. خصائص وسائل الإعلام في العصر الرقمي
6.2. العولمة والتنوع في الثقافة
1.6.2. تركيز وتدويل وعولمة الصناعات الثقافية
2.6.2. الكفاح من أجل التنوع الثقافي
7.2. السياسات الثقافية والتعاونية
1.7.2. السياسات الثقافية
2.7.2. دور الولايات وأقاليم البلدان
8.2. التنوع الموسيقي في السحابة
1.8.2. قطاع الموسيقى اليوم
2.8.2. السحابة
3.8.2. المبادرات اللاتينية / الإيبيرية الأمريكية
9.2. التنوع في الصناعة السمعية البصرية
1.9.2. من التعددية إلى التنوع
2.9.2. التنوع والثقافة والتواصل
3.9.2. الاستنتاجات والمقترحات
10.2. التنوع السمعي البصري على شبكة الإنترنت
1.10.2. النظام السمعي البصري في عصر الانترنت
2.10.2. العرض التلفزيوني والتنوع
3.10.2. الاستنتاجات

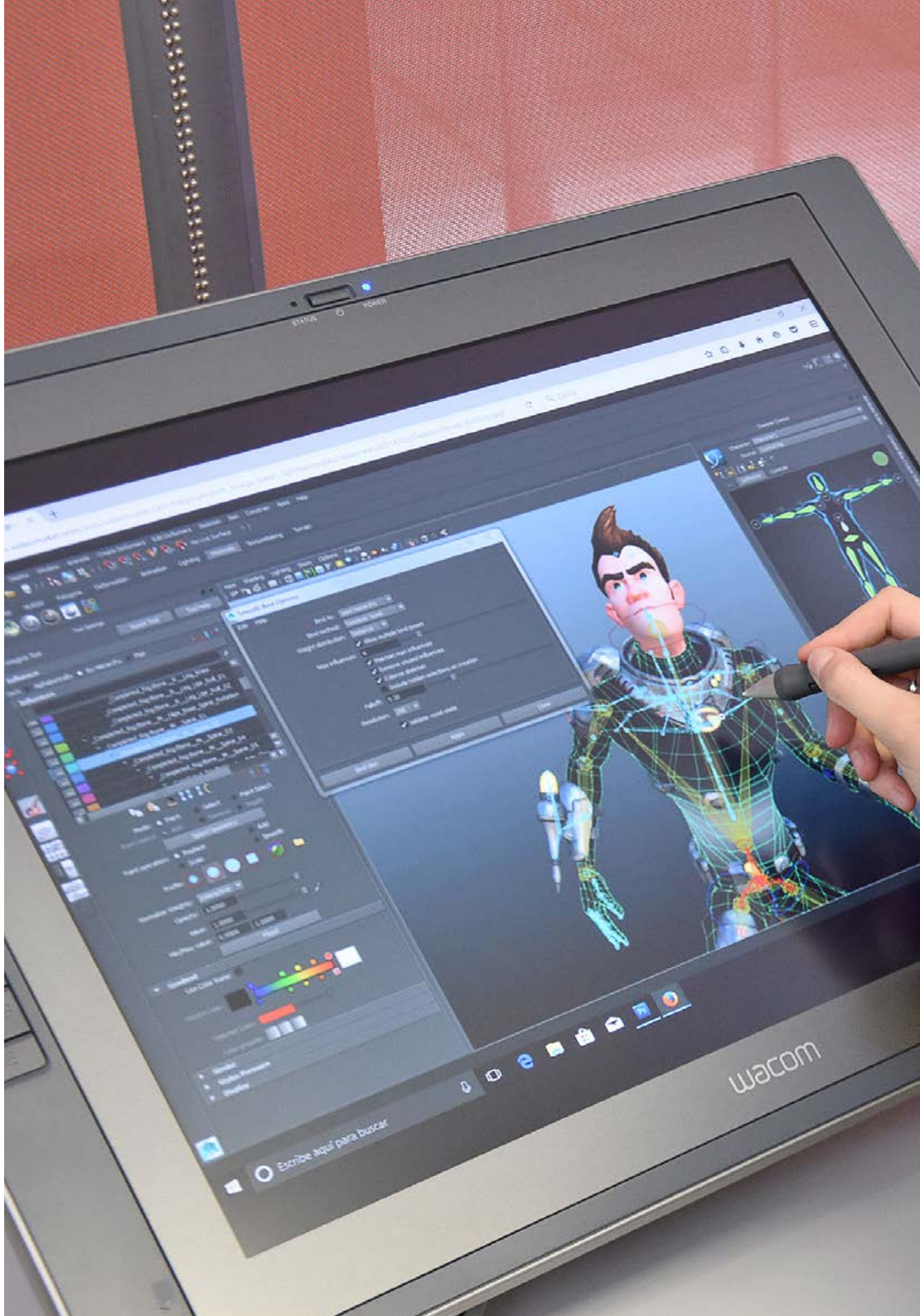


الوحدة 3. إدارة وترويج المنتجات السمعية البصرية

1.3. التوزيع السمعي البصري
1.1.3. المقدمة
2.1.3. الممثلين في التوزيع
3.1.3. منتجات التسويق
4.1.3. مجالات التوزيع السمعي البصري
5.1.3. التوزيع الوطني
6.1.3. التوزيع الدولي
2.3. شركة التوزيع
1.2.3. الهيكل التنظيمي
2.2.3. التفاوض على عقد التوزيع
3.2.3. العملاء الدوليين
3.3. نوافذ الاستغلال والعقود والمبيعات الدولية
1.3.3. نوافذ الاستغلال
2.3.3. عقود التوزيع الدولية
3.3.3. المبيعات الدولية
4.3. التسويق السينمائي
1.4.3. التسويق في السينما
2.4.3. سلسلة القيمة لإنتاج الأفلام
3.4.3. وسائل الإعلان في خدمة الترويج
4.4.3. أدوات الإصدار
5.3. أبحاث السوق في السينما
1.5.3. المقدمة
2.5.3. مرحلة ما قبل الإنتاج
3.5.3. مرحلة ما بعد الإنتاج
4.5.3. مرحلة التسويق
6.3. الشبكات الاجتماعية والترويج السينمائي
1.6.3. المقدمة
2.6.3. وعود وحدود الشبكات الاجتماعية
3.6.3. الأهداف وقياسها
4.6.3. الجدول الزمني للترويج والاستراتيجيات
5.6.3. تفسير ما تقوله الشبكات الاجتماعية

7.3. التوزيع السمعي البصري على الإنترنت 1
1.7.3. العالم الجديد للتوزيع السمعي البصري
2.7.3. عملية التوزيع في الإنترنت
3.7.3. المنتجات والإمكانيات في السيناريو الجديد
4.7.3. أنماط التوزيع الجديدة
8.3. التوزيع السمعي البصري على الإنترنت 2
1.8.3. أساسيات السيناريو الجديد
2.8.3. مخاطر التوزيع في الانترنت
3.8.3. الفيديو حسب الطلب (VOD) كنافذة توزيع جديدة
9.3. مساحات جديدة للتوزيع
1.9.3. المقدمة
2.9.3. ثورة Netflix
10.3. المهرجانات السينمائية
1.10.3. المقدمة
2.10.3. دور المهرجانات السينمائية في التوزيع والعرض

"إن إدارة المنتجات السمعية والبصرية بشكل صحيح ستفتح لك الأبواب لإنشاء رسوم متحركة وألعاب فيديو جديدة"



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.

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.

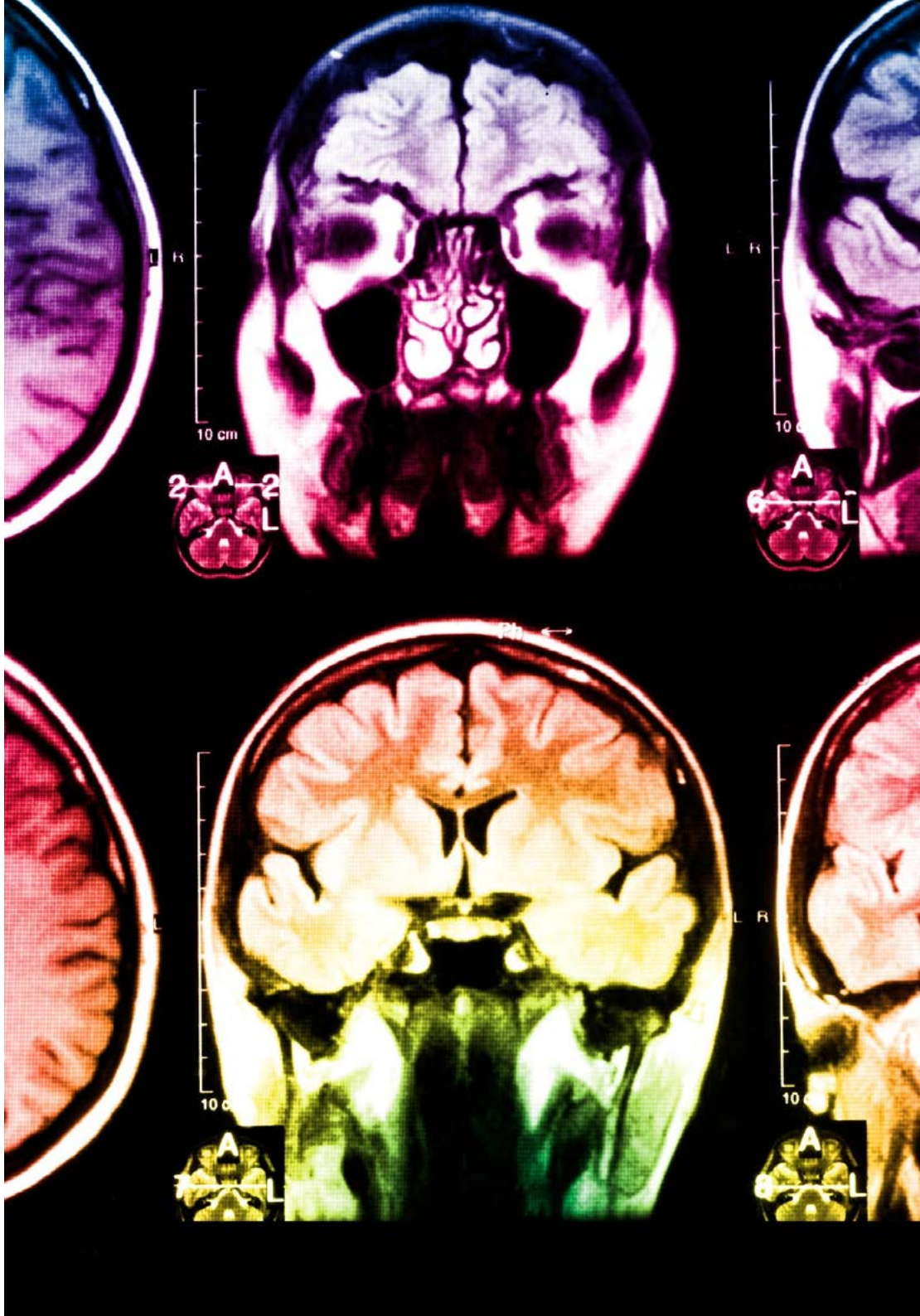
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

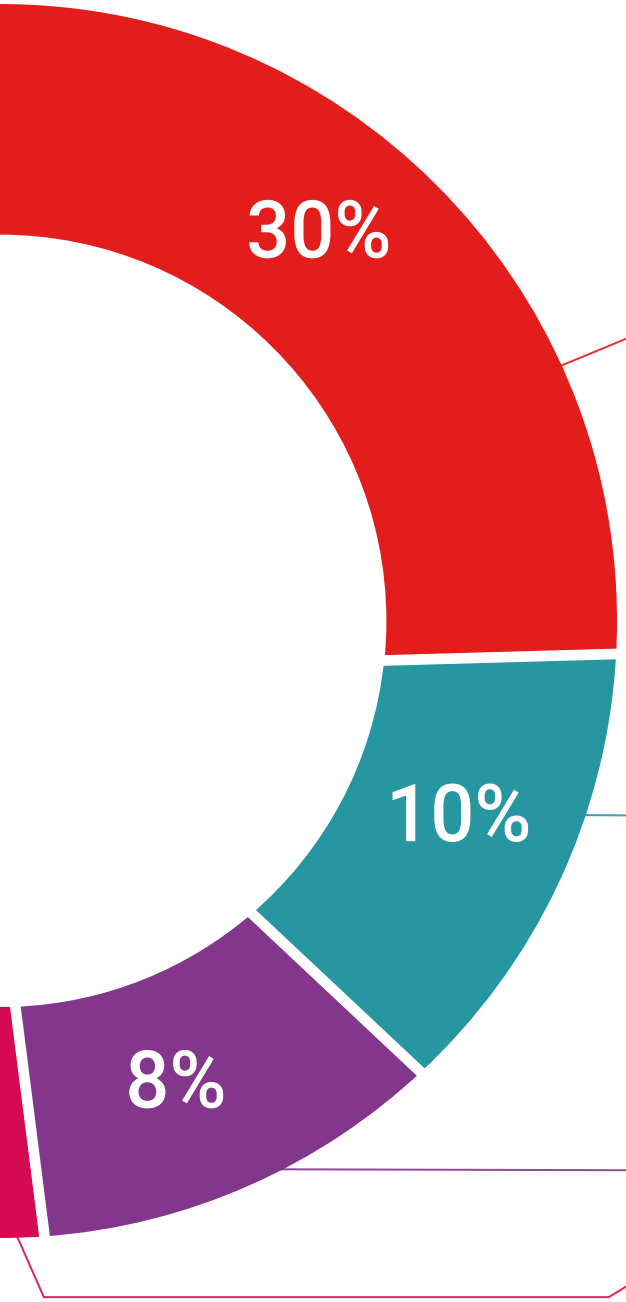
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

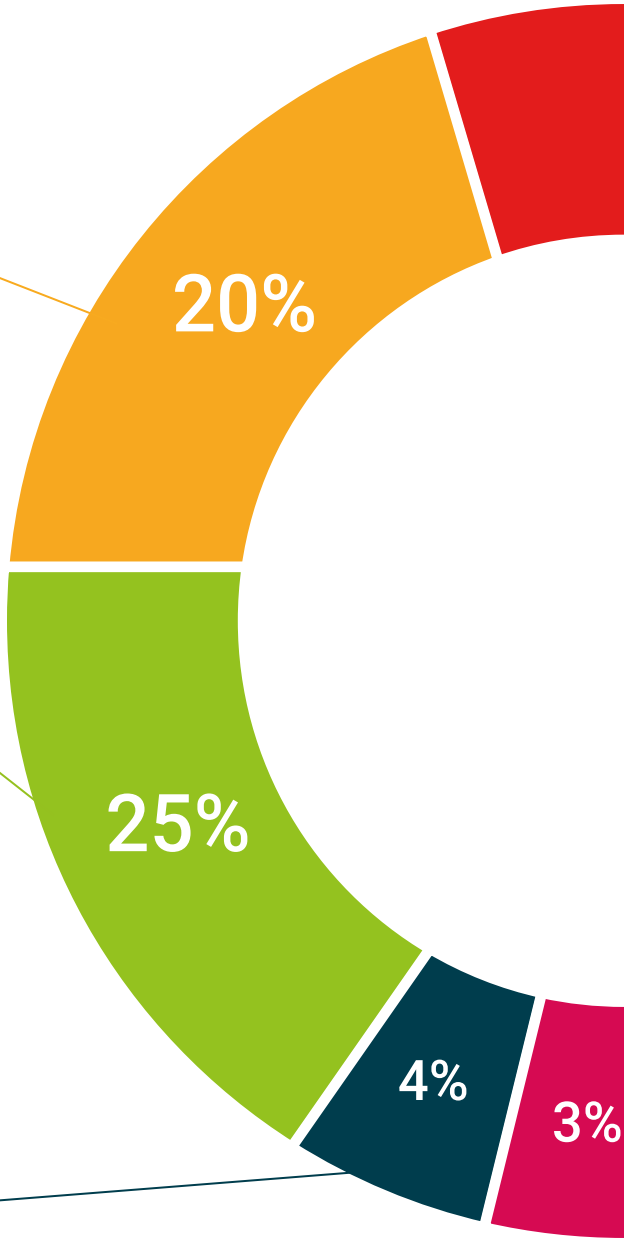
ملخصات تفاعلية

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في إدارة المنتجات السمعية والبصرية، 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 إدارة المنتجات السمعية البصرية** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل محاضرة جامعية الصادرعن **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 إدارة المنتجات السمعية والبصرية**

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

إدارة المنتجات السمعية البصرية

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 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
إدارة المنتجات السمعية البصرية

- 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
إدارة المنتجات السمعية البصرية

tech الجامعة التيكنولوجية