شهادة الخبرة الجامعية
ريادة الأعمال في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
ريادة الأعمال 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 إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-business-initiative-video-games

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الهيكل والمحتوى
صفحة 12

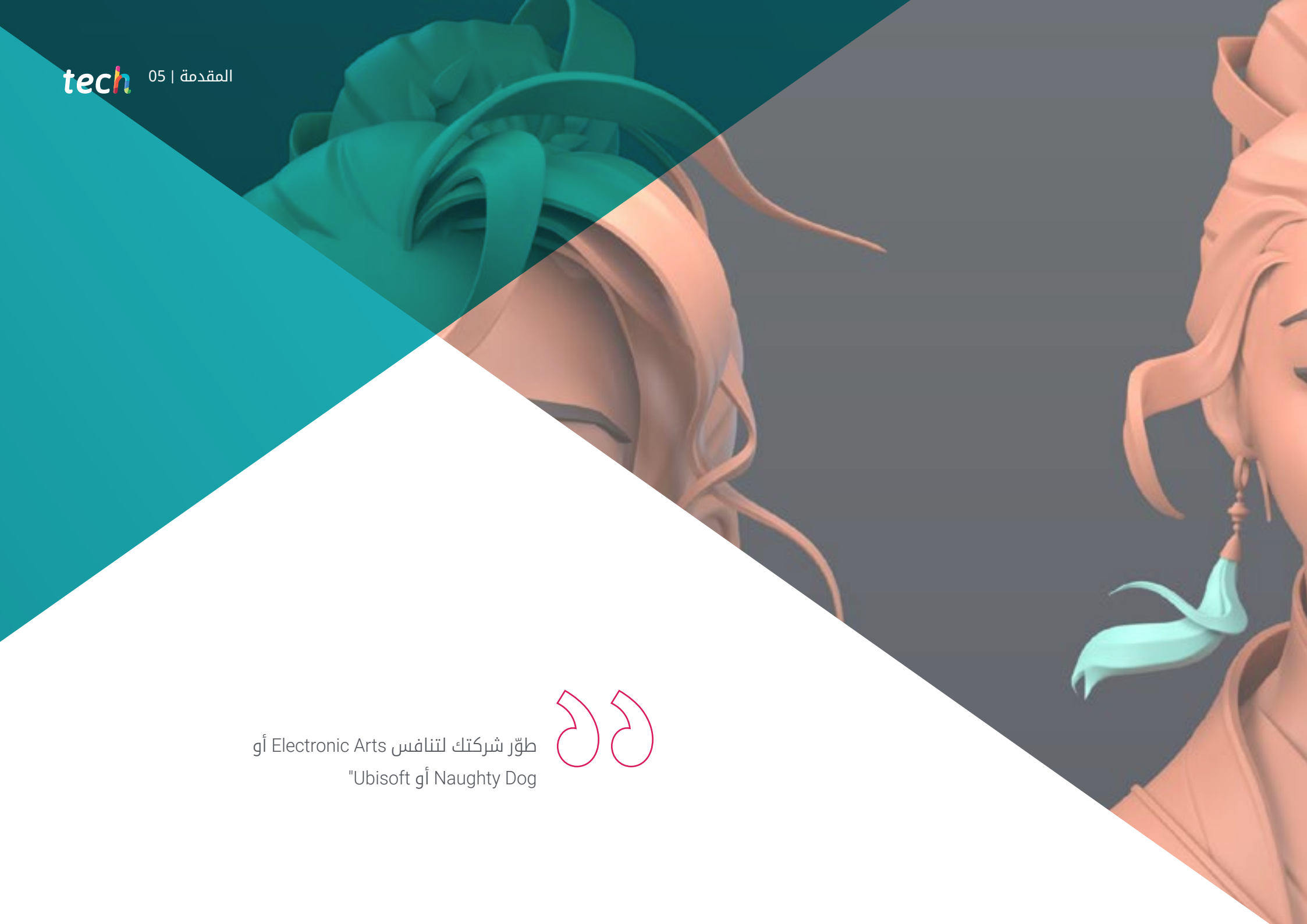
04
المنهجية
صفحة 16

05
المؤهل العلمي
صفحة 24

01

المقدمة

ينطوي عالم ألعاب الفيديو على سلسلة من الخصائص التي تجعل منه مجالاً معقداً عندما يتعلق الأمر بريادة الأعمال. لا يقتصر الأمر على أن هذه الصناعة في تحول مستمر، بل إنها تنطوي على العديد من القضايا مثل المفردات ونوع محدد للغاية من العملاء الذين يحتاجون إلى فهم كامل من أجل النجاح في هذه البيئة. بالتالي، يقدم هذا المؤهل العلمي لطلابه كل المعرفة اللازمة لتحقيق النجاح في هذا القطاع، حتى يتمكنوا من الارتقاء بشركاتهم إلى القمة، جنباً إلى جنب مع أشهر شركات ألعاب الفيديو في العالم.



طوّر شركتك لتنافس Electronic Arts أو Naughty Dog أو Ubisoft"

لكل صناعة ترفيهية خصائصها الخاصة، ودخول صناعة الترفيه ليس بالأمر السهل ما لم تكن لديك المعرفة الصحيحة. إن إنتاج الأفلام ليس كإصدار ألبومات موسيقية في السوق، كما أنه ليس كالانخراط في أنشطة تجارية أخرى. بالطبع، تحرير ألعاب الفيديو ونشرها ليس بالأمر السهل أيضاً.

هناك حاجة إلى مجموعة من المهارات الخاصة بالصناعة والتدريب للعمل في هذه الصناعة، ولكن لا توجد أيضًا أماكن يمكن اكتساب هذه المهارات فيها، لذلك غالبًا ما يفشل رواد الأعمال في دخول قطاع لا يتقنونه.

لهذا السبب،توفر شهادة الخبرة الجامعية في ريادة الأعمال في ألعاب الفيديو للطلاب جميع المفاتيح اللازمة ليصبحوا رواد أعمال ناجحين في هذا المجال، حتى يتمكنوا في المستقبل من منافسة الشركات الكبرى في هذا القطاع.

بالتالي، يقدم هذا المؤهل العلمي محتويات متخصصة في الاقتصاد وإدارة الأعمال والمبادرة التجارية واللغة الإنجليزية الخاصة بألعاب الفيديو، وهي ضرورية جدًا في الوقت الحاضر لتكون قادرًا على التدخل في عمل عالمي مثل هذا العمل.

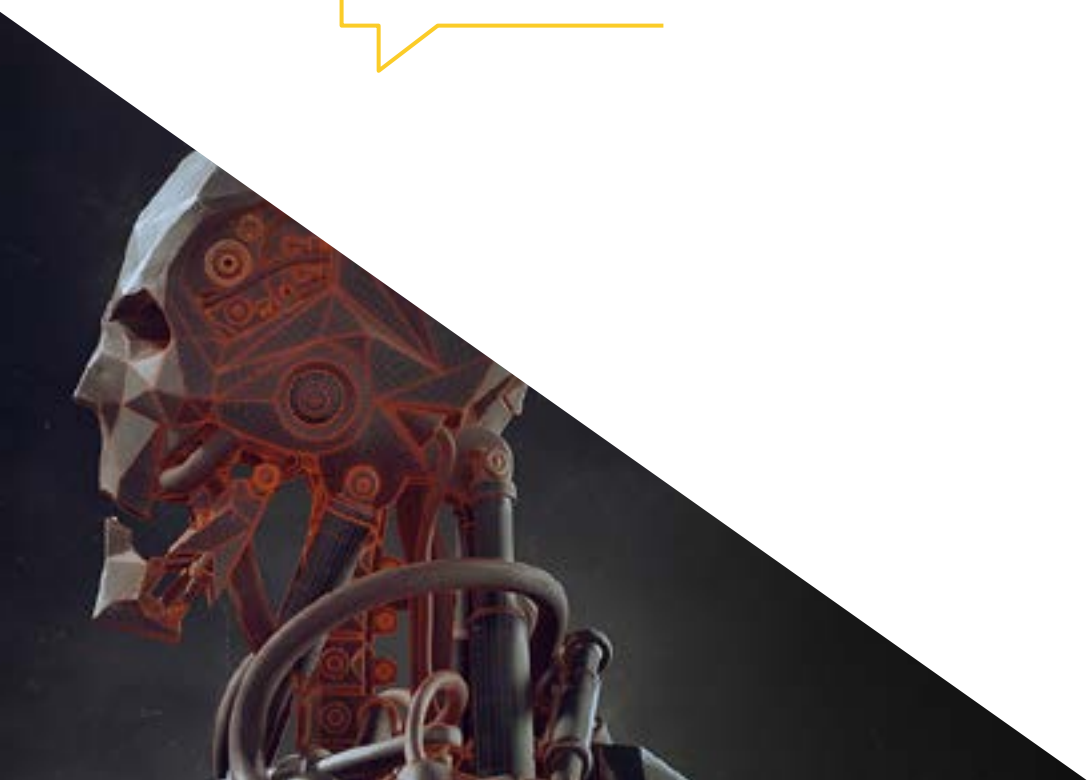
تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في ريادة الأعمال في ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر إكتمالاً وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير دراسات حالة يقدمها خبراء في الإدارة والتنظيم وريادة الأعمال في شركات ألعاب الفيديو
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والرعاية العملي حول تلك التخصصات الأساسية 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

> ابدأ في صناعة ألعاب الفيديو وحقق النجاح بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه"

تعلّم كيفية إدارة شركة رفيعة
المستوى في مجال ألعاب الفيديو.

أنشئ شركة ألعاب فيديو ناجحة من
الصفر مع شهادة الخبرة الجامعية.



قم بتطبيق ما تعلمته هنا على عملك
التجاري وشاهده ينمو ويزيد من أرباحك"

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.

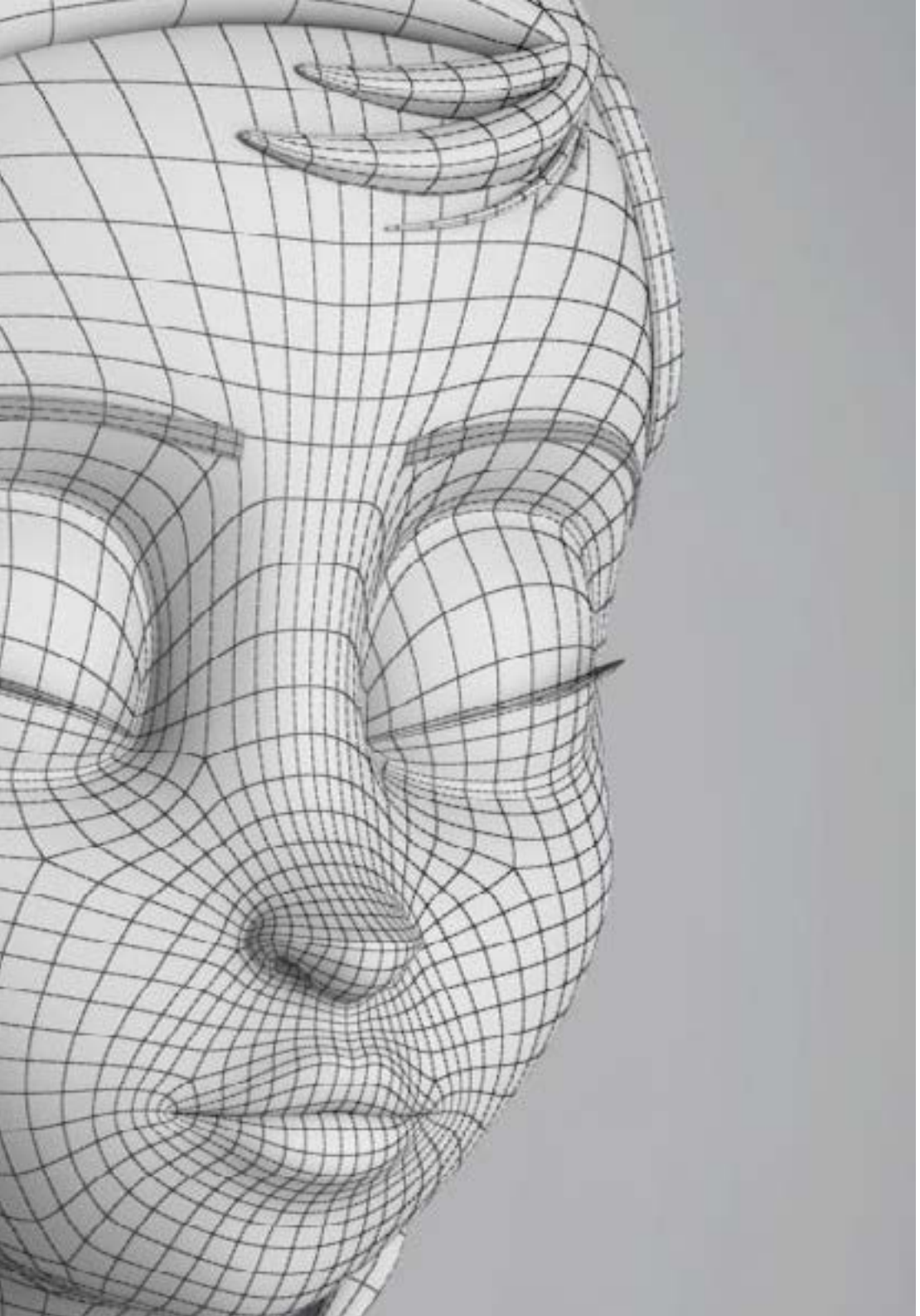
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

الهدف الرئيسي لهذه شهادة الخبرة الجامعية في ريادة الأعمال في ألعاب الفيديو هو تزويد طلابها بأفضل المهارات والتدريب في هذا المجال حتى يتمكنوا من التقدم والاضطلاع في هذه الصناعة المعقدة، بحيث يمكنهم إنشاء أو تنمية شركاتهم حتى يتمكنوا من رؤيتها تنافس شركات ألعاب الفيديو الوطنية والدولية الكبيرة. بالتالي، مع وضع هذا الهدف في الاعتبار، صممت TECHبرنامجاً متخصصاً من شأنه أن يحول طلابها إلى متخصصين حقيقيين في هذا المجال، مما يمكنهم من تحقيق جميع أهدافهم.

حقق جميع أهدافك بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه"



الأهداف العامة

- اكتسب إتقاناً شاملاً لإدارة أعمال ألعاب الفيديو
- فهم الأدوات والمعرفة اللازمة لريادة الأعمال في ألعاب الفيديو.
- تحقيق النجاح في الأعمال التجارية
- تعلم كيفية العمل بطلاقة في البيئات الدولية حيث اللغة السائدة هي اللغة الإنجليزية
- معرفة كافة المصطلحات المتعلقة بعالم ألعاب الفيديو للمساهمة في تحقيق اندماج أفضل في فرق العمل العالمى
- استكشاف الجوانب الفنية الأكثر تحديدًا في مجالات مثل ألعاب الفيديو عبر الإنترنت أو حقوق الطبع والنشر copyright

لن يفوتك أي تفصيل عن إدارة شركات ألعاب الفيديو"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. الاقتصاد وإدارة الأعمال

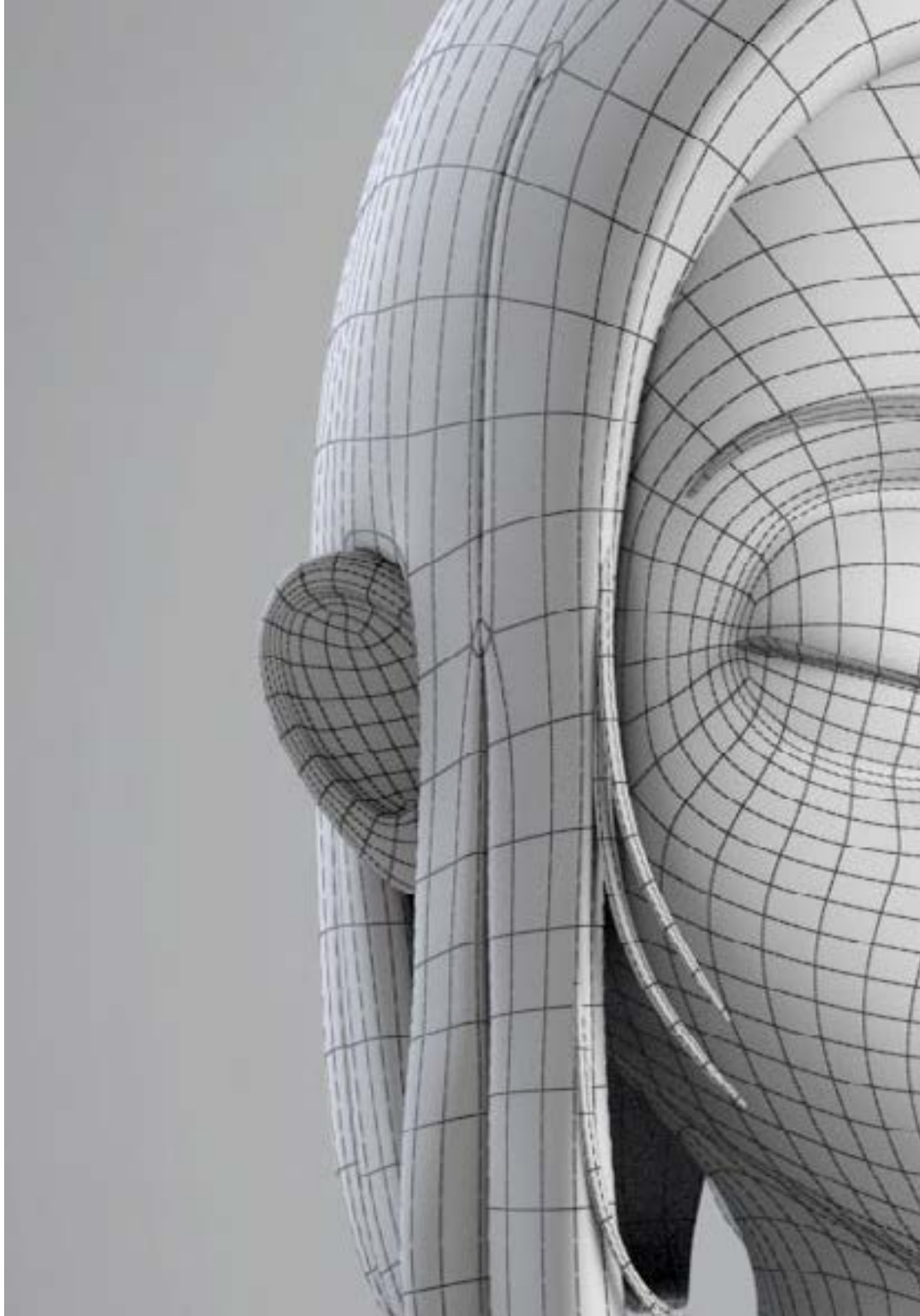
- التعرف على أساسيات إدارة الأعمال من وصف عناصرها وبيئتها ووظيفتها وتنظيمها
- امتلاك المقومات اللازمة لاتخاذ القرارات الحازمة في مجال الإدارة والتنظيم

الوحدة 2. ريادة الأعمال

- فهم الابتكار كوسيلة لدخول الأسواق الحالية أو إنشاء أسواق جديدة باستخدام التكنولوجيا كنقطة انطلاق
- تحليل مراحل تصميم خطط الأعمال وإدارتها

الوحدة 3. اللغة الإنجليزية لأجل ألعاب الفيديو

- قم بتوجيه إتقان اللغة الإنجليزية للعروض التقديمية الشفهية والتفاعلات اليومية والعمل الجماعي
- تطوير قدرة الطالب على التنقل في المحادثات الهاتفية أو الاجتماعات وجهًا لوجه والاجتماعات الافتراضية باللغة الإنجليزية
- معالجة القضايا الشائعة في هذه الصناعة مثل العنف ونمط الحياة المستقر أو الصحة العقلية
- التعمق في أنظمة التشغيل الحالية المختلفة واللغة الخاصة بكل منها



03

الهيكل والمحتوى

تم تصميم محتويات شهادة الخبرة الجامعية في ريادة الأعمال في ألعاب الفيديو من قبل خبراء كبار على دراية كبيرة بهذه الصناعة ويعرفون ما يتطلبه النجاح فيها. بالتالي، فإن الوحدات الثلاث التي يتألف منها هذا البرنامج تتمتع بمستوى عالٍ من التدريب وتركز بشكل كامل على مساعدة الطلاب في الحصول على نتائج رائعة في شركاتهم، مهما كان توجههم ومهما كان نوع المنتج الذي يطورونه في عالم ألعاب الفيديو.

"هذا المحتوى هو ما تحتاجه لدفع عملك إلى الأمام

الوحدة 1. الاقتصاد وإدارة الأعمال

1.1. الشركة وعناصرها
1.1.1. مفهوم الشركة
2.1.1. وظائف وتصنيفات أهداف العمل
3.1.1. رواد الاعمال
4.1.1. أنواع الشركات
2.1. الشركة كنظام
1.2.1. مفاهيم النظام
2.2.1. النماذج
3.2.1. النظام الفرعي للمؤسسة
4.2.1. النظام الفرعي للقيمة
3.1. بيئة الشركة
1.3.1. البيئة والقيمة
2.3.1. البيئة العامة
3.3.1. بيئة محددة
4.3.1. أدوات التحليل
4.1. الوظيفة الإدارية
1.4.1. مفاهيم أساسية
2.4.1. ما هو التوجيه؟
3.4.1. صناعة القرار
4.4.1. الزعامة
5.1. تخطيط الأعمال
1.5.1. خطة أعمال
2.5.1. عناصر التخطيط
3.5.1. المراحل
4.5.1. أدوات التخطيط
6.1. التحكم المؤسسي
1.6.1. المفاهيم والأنواع والمصطلحات
2.6.1. الرقابة الإدارية
3.6.1. مراقبة الجودة
4.6.1. بطاقة التهديف المتوازن
7.1. تنظيم الأعمال
1.7.1. مفاهيم أساسية
2.7.1. الهيكل التنظيمي
3.7.1. الأبعاد الثقافية
4.7.1. نماذج هيكلية
8.1. إدارة الموارد البشرية
1.8.1. تحفيز
2.8.1. التوظيف والاختيار
3.8.1. تدريب الموظفين
4.8.1. تقييم الأداء
9.1. عناصر التسويق والتمويل
1.9.1. المفهوم والمراحل
2.9.1. التسويق والأسواق
3.9.1. التسويق الاستراتيجي
4.9.1. العلاقة وأوجه التآزر

الوحدة 2. ريادة الأعمال

1.2. منهجية الابتكار ومجتمع المعرفة
1.1.2. التفكير التصميمي
2.1.2. استراتيجية المحيط الأزرق
3.1.2. الابتكار التعاوني
4.1.2. الابتكار المفتوح
2.2. الذكاء الاستراتيجي للابتكار
1.2.2. مراقبة التكنولوجيا
2.2.2. البصيرة التكنولوجية
3.2.2. Coolhunting
3.2. ريادة الأعمال والابتكار
1.3.2. استراتيجيات البحث عن فرص العمل
2.3.2. تقييم جدوى المشاريع الجديدة
3.3.2. أنظمة إدارة الابتكار
4.3.2. المهارات الشخصية لرائد الأعمال
4.2. ادارة مشروع
1.4.2. تطوير مرن
2.4.2. Lean Management و الشركات الناشئة
3.4.2. متابعة المشروع وإدارة المشاريع

5.2. خطة العمل
1.5.2. تخطيط الأعمال في العصر الرقمي
2.5.2. نموذج القيمة المقترحة
6.2. تمويل الشركات الناشئة Startups
1.6.2. مرحلة البذور:: FFF والمنح
2.6.2. مرحلة البدء Startup: Business Angels
3.6.2. مرحلة النموGrowth: رأس المال الاستثماري
4.6.2. مرحلة التكثيف: IPO

الوحدة 3. اللغة الإنجليزية لأجل ألعاب الفيديو

1.3. العرض الشفهي
1.1.3. الخطوات السابقة: مرحلة العرض
2.1.3. تقنيات فعالة لتقديم عرض جيد
3.1.3. استراتيجيات لمعالجة الأسئلة السابقة
2.3. حل المشاكل
1.2.3. التحليل السياسي والاقتصادي والاجتماعي والتكنولوجي والبيئي والقانوني
2.2.3. تقديم مقترحات للحلول
3.2.3. دور الفكر الناقد في حل المشكلات
3.3. العمل بروح الفريق الواحد
1.3.3. البريد الإلكتروني
2.3.3. التفاعلات اليومية مع زملاء العمل
3.3.3. أهمية العمل الجماعي في الفرق التى تعمل عن بعد
4.3. دور الاتصالات في الشركات العالمية
1.4.3. تقرير المشروع
2.4.3. المحادثة التليفونية
3.4.3. الاجتماعات الشخصية والافتراضية
5.3. المناظرات فى عالم ألعاب الفيديو
1.5.3. العنف
2.5.3. نمط الحياة المستقر وألعاب الفيديو
3.5.3. الصحة العقلية
6.3. الاخلاق في العالم التكنولوجي
1.6.3. الفجوة الرقمية
2.6.3. الحمل الزائد للمعلومات
3.6.3. دور الإعلان الخارجي في مجال ألعاب الفيديو
7.3. اعتبارات تاريخية
1.7.3. بدايات تطور ألعاب الفيديو
2.7.3. معالم تنمية كبيرة في عملية التسويق الشامل
3.7.3. دور ألعاب الفيديو في الولايات المتحدة في التسعينيات
8.3. التطوير وأحدث التطورات في البرمجيات الأنجلوسكسونية
1.8.3. الذكاء الاصطناعي: التحديات والأخبار للمبرمج
2.8.3. التفاعل والتعاون في ألعاب الفيديو
3.8.3. دور ألعاب الفيديو في السينما الأمريكية
9.3. الفعالية لأنظمة التشغيل
1.9.3. أنظمة تشغيل Xbox
2.9.3. أنظمة تشغيل البلاي ستيشن PlayStation
3.9.3. أنظمة تشغيل نينتندو
10.3. اللغة التقنية لألعاب الفيديو عبر الإنترنت
1.10.3. مفردات ألعاب الفيديو
2.10.3. الهياكل النحوية في ألعاب الفيديو
3.10.3. دور الصوت: قضايا النطق

"لا يوجد برنامج أفضل من هذا البرنامج لإنشاء شركة ألعاب فيديو ناجحة"

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.

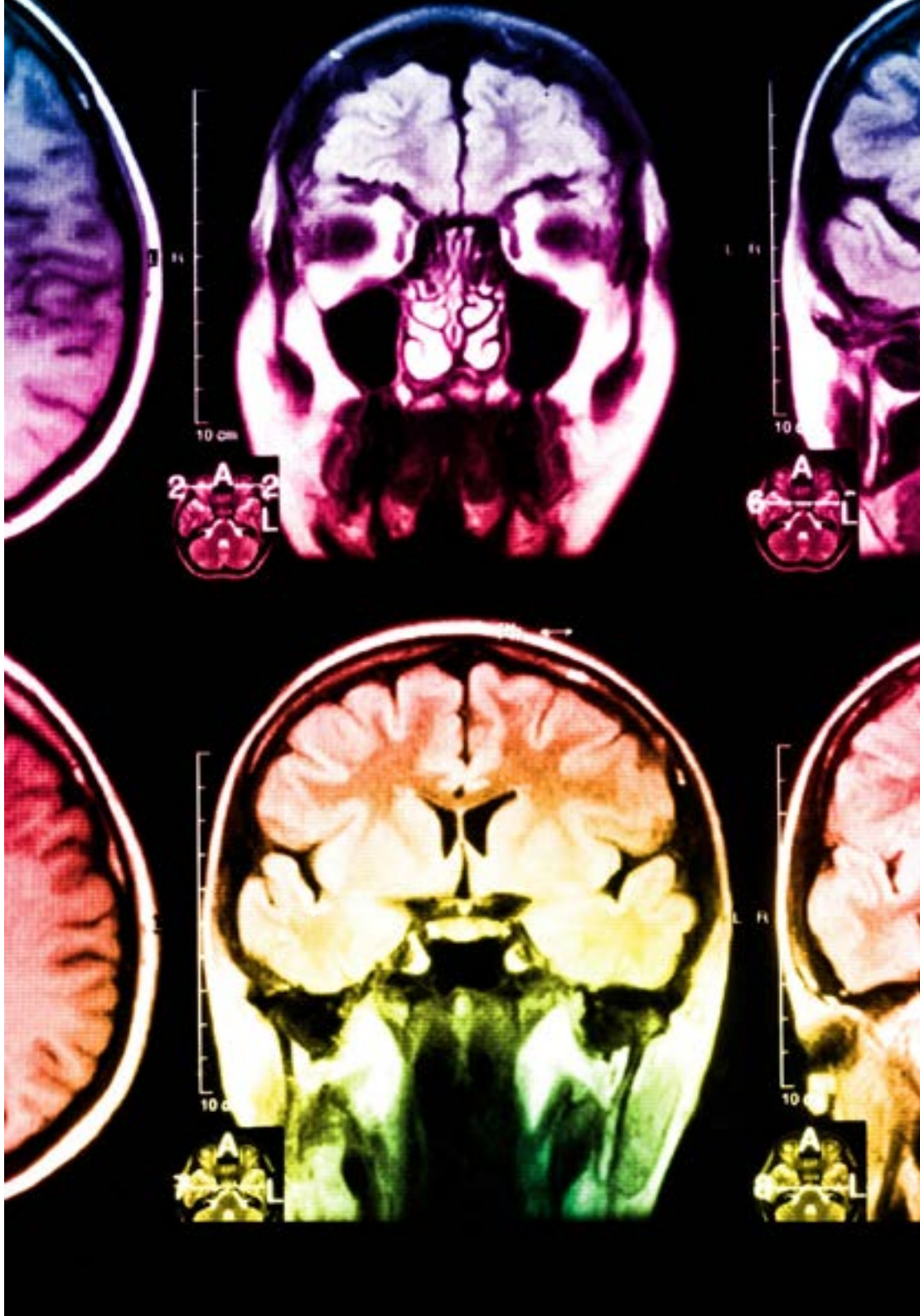
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

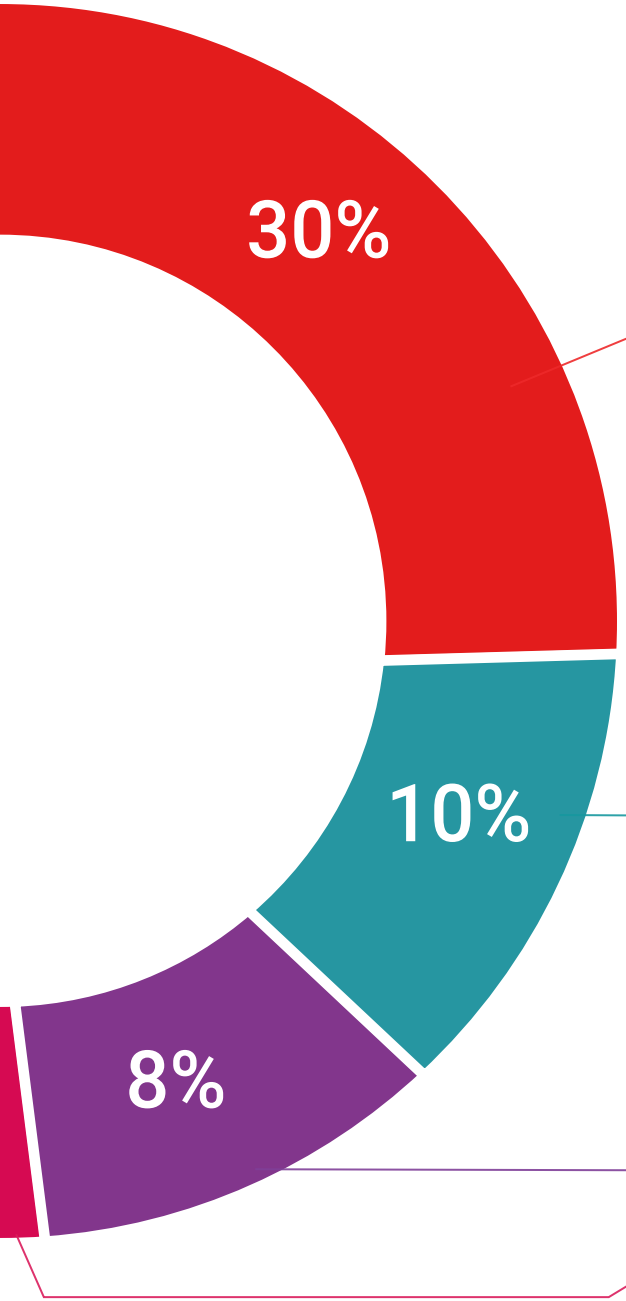
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

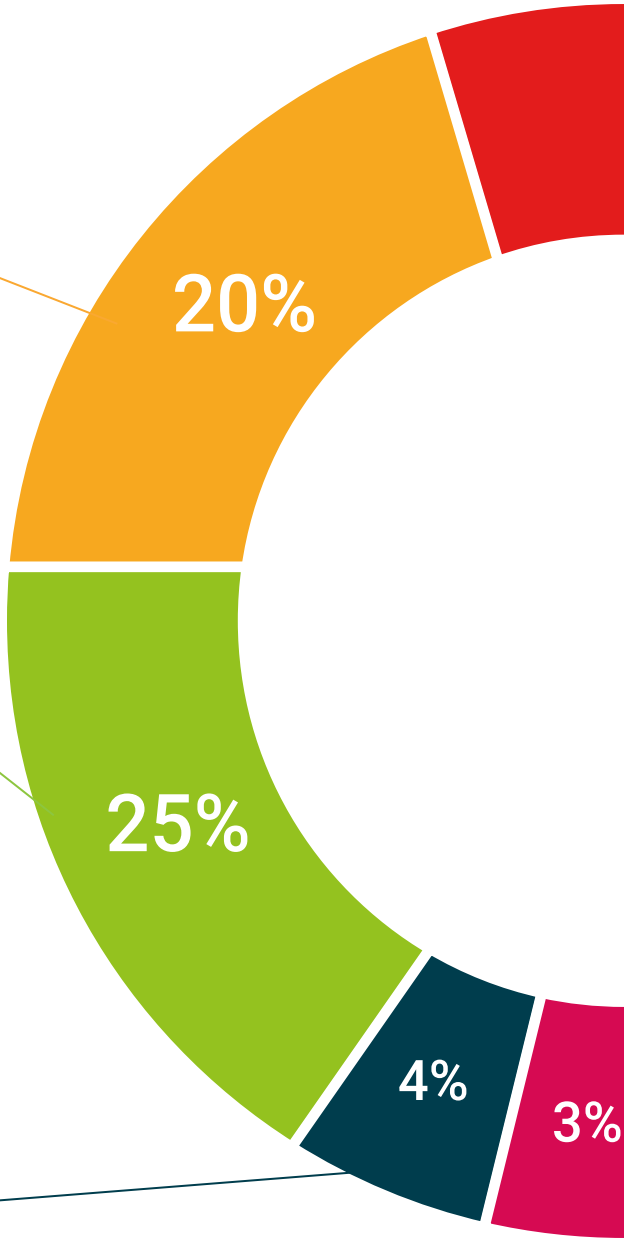
ملخصات تفاعلية

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في ريادة الأعمال 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 سفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة "

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في ريادة الأعمال 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 ريادة الأعمال 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

ريادة الأعمال 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 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
ريادة الأعمال 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
ريادة الأعمال في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية