شهادة الخبرة الجامعية
الإدارة التجارية والمالية لشركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
الإدارة التجارية والمالية لشركات ألعاب الفيديو

- طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 اشهر**
- 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-commercial-financial-management-video-game-companies

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

داخل شركة ألعاب الفيديو، فإن معرفة كيفية تحسين توزيع المنتج وأرباحه وخسائره أمر في غاية الأهمية. ولهذا السبب، تُعد هذه الشهادة المهنيين الذين يختارون دراستها لمواجهة المواقف المختلفة داخل هذه الأقسام. من خلال منهج يغطي أهم جوانب إدارة المجالات المالية والتجارية، سيتعلم الطلاب على أيدي مدرسين مؤهلين تأهيلاً عالياً. كل هذا بدعم ومزايا أكبر جامعة على الإنترنت في العالم.

اكتسب أحدث الكفاءات في مجال تسويق المنتجات بالإضافة
إلى المهارات اللازمة للتنمية الاقتصادية للشركة"

لدى شركات ألعاب الفيديو أقسام مختلفة تعمل على جوانب مختلفة مثل الإبداع والاقتصاد وتوزيع المنتجات. وكلها تشكل سلسلة من الأعمال ذات الأهمية الكبيرة من أجل الارتقاء بالشركة ووضعها في السوق. تشير التقديرات إلى أن هذا النوع من الصناعة يولد سلسلة قيمة ذات أهمية وديناميكية كبيرة، ولهذا السبب فإن الإدارة الصحيحة داخل هذه الأقسام ذات أهمية كبيرة.

لذلك، ستقوم هذه شهادة الخبرة الجامعية بتعليم الطالب كيفية تطوير رؤية عامة ومحددة للشركة من وجهة نظر تجارية ومالية. كونك على دراية بالأجهزة الإلكترونية المختلفة، سيتمكن المحترف من تقديم وجهات نظر مختلفة، بالإضافة إلى حلول لمختلف المشاكل التي قد تنشأ في سلسلة الإنتاج. وبهذه الشهادة، سيتمكن الخريج من إدارة فرق العمل المسؤولة عن توزيع وتنظيم اللعبة الرقمية، بالإضافة إلى النفقات والأرباح التي تدرها.

وقد تم وضع المنهج الدراسي الذي يسترشد به هذا البرنامج من قبل هيئة تدريس مؤهلة تأهيلاً عالياً. يحتوي على المفاهيم والمفاهيم الضرورية للاحتراف الصحيح
التطوير المهني الصحيح داخل شركة مخصصة لإنشاء ألعاب الفيديو. وبالتالي، فهي مرتبة ومنظمة بطريقة مفيدة بحيث لا يواجه الطالب أي مشاكل في فهم النظرية.

تُعد TECH أكبر جامعة على الإنترنت في العالم، وقد تحقق هذا اللقب بفضل المزايا والمنهجية المتبعة في التدريس بها. من أهم ما يميز شهادة الخبرة الجامعية أنه يمكن للطلاب الالتحاق بها عبر الإنترنت بالكامل. يكفي أن يكون لديك إمكانية الوصول إلى الإنترنت لتتمكن من الوصول إلى جميع نقاط المنهج. وعلاوة على ذلك، تم تنفيذ دمج التكرار مع ما يسمى بإعادة التعلم Relearningفي تدريس هذه الشهادة، مما يضمن تحقيق أفضل النتائج.

يحتوي هذا **شهادة الخبرة الجامعية في الإدارة التجارية والمالية لشركات ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في إدارة الأعمال لألعاب الفيديو
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- تمارين عملية يمكن من خلالها إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- دروس نظرية وأسئلة للخبير وعمل التفكير الفردي
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> هناك طرق مختلفة لبيع ألعاب الفيديو. تعلم من كل واحد منهم لجعل المنتج مربحًا للغاية ويحقق فوائد كبيرة للشركة"

تقدم TECH منهجيات حديثة ومبتكرة من شأنها أن تجعل رحلتك الأكاديمية سهلة ومثمرة. ولتحقيق هذه الغاية، فقد أنشأت درجة علمية عبر الإنترنت مع استراتيجيات أكاديمية ذات ضمان تعليمي قوي"

معرفة الاتجاهات المختلفة في سوق ألعاب الفيديو لتطوير استراتيجيات المبيعات والتمويل.

إن تعلم كيفية توزيع المنتج وتسويقه بطريقة دقيقة سيزيد من مزايا الشركة من حيث زيادة الإنتاجية.

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

بعد سلسلة من الأهداف العامة والمحددة، سيكتسب الطالب المهارات اللازمة لإدارة القسم التجاري والمالي لشركة ألعاب فيديو. الفكرة هي تحقيق المزيد من النمو الاقتصادي من أجل توسيع الشركة وتطويرها على المستوى الدولي. وهذا ممكن بفضل المنهج الدراسي الذي لا يفتقر إلى التفاصيل، حيث سيجد الخريج المفاهيم والمهارات اللازمة لتحقيق هذه الأهداف.

ستمكنك أهداف هذه الدرجة العلمية من جعل شركتك رائدة في هذا القطاع
من خلال قسم تجاري ومالي منظم بشكل مثالي"

الأهداف العامة

- وضع استراتيجيات للصناعة
- تطوير استراتيجيات موجهة لألعاب الفيديو
- إتقان المجالات الوظيفية للشركات في قطاع ألعاب الفيديو
- التعلّم بالتفصيل كيفية تطوير استراتيجيات التسويق والمبيعات

ستساعدك أدواتنا وترافقك طوال الطريق
للوصول إلى أهدافك"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. إدارة شركات ألعاب الفيديو

- التعلّم بالتفصيل هيكل سلسلة القيمة الكاملة للصناعة واكتساب المهارات اللازمة لإدارة المؤسسات المختلفة في القطاع

الوحدة 2. الادارة المالية

- تحديد أهم جوانب الإدارة الاقتصادية والمالية والتعرف على أهم جوانب الإدارة الاقتصادية والمالية باعتبارها أحد الكفاءات الرئيسية لإدارة الأعمال

الوحدة 3. الإدارة التجارية

- تطوير كفاءات تجارية عالية في العمليات الرئيسية لزيادة قدرات المبيعات وتطوير الأعمال في شركات القطاع

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

سيجد الخريجون في هذه الدرجة العلمية متخصصين في هذا القطاع يقومون بإرشادهم وتعليمهم أفضل التقنيات لتسويق ألعاب الفيديو وإدارة الجزء المالي للشركة بالطريقة المثلى. جميعهم يتمتعون بخبرة واسعة في الشركات الكبيرة في هذا القطاع. ولهذا السبب، فهم المرشحون المثاليون لضمان أن يتعلم الطالب بطريقة عملية وموجزة أكثر الطرق فعالية لتحقيق الأهداف التجارية والمالية لشركة الألعاب الرقمية.

يؤدي الاستماع والتعلم من تجارب المحترفين إلى التعلم الجيد.
لهذا السبب، ستجد في شهادة الخبرة الجامعية مدرسين لديهم
مشاريع مهنية عظيمة وراءهم"

هيكل الإدارة

أ. Sánchez Mateos, Daniel

- منتج تطبيقات ألعاب الفيديو والتطبيقات متعددة الأجهزة
- مدير العمليات وتطوير الأعمال والبحث والتطوير في شركة Gammera Nest
- مدير برنامج مواهب PS في PlayStation Iberia
- شريك/مدير الإنتاج والتسويق والعمليات في شركة ONE CLICK S.A. (مجموعة DIGITAL ONE GROUP، ش.م.م.)
- شريك/مدير الإنتاج والعمليات/مدير الإنتاج والعمليات/مصمم المنتجات في مشروع DIGITAL JOKERS/مشروع MAYHEM
- الإدارة عبر الإنترنت في قسم التسويق في AURUM PRODUCCIONES
- عضو في قسم التصميم والترخيص في LA FACTORÍA DE IDEAS
- مساعد عمليات في شركة DISTRIMAGEN SL، مدريد (إسبانيا)
- بكالوريوس في علوم الاتصال من جامعة كومبلوتنسي في مدريد
- ماجستير معتمد في الإدارة والتسويق والاتصالات من جامعة كاميلو خوسيه سيلا، مدريد (إسبانيا)
- ماجستير في الإنتاج التلفزيوني من المعهد الدولي لتعليم التعليم والتدريب المهني والتقني بالتعاون مع الاتحاد الأوروبي

الأساتذة

أ. Montero García، José Carlos

- مؤسس ومدير إبداعي في شركة ريد ماونتن جيمز
- الممثل الدولي لمواهب PlayStation
- المدير الإبداعي ومؤسس مختبرات TRT، برلين
- حائز على جائزة ITB برلين، بفضل مشروع TimeRiftTours
- فنان ثلاثي الأبعاد في Telvent Global Services
- فنان ثلاثي الأبعاد في Matchmind
- فنان ثلاثي الأبعاد في Nectar Estudio
- إجازة عليا في التحليل والتحكم من معهد البوليتكنيك في مونتي دي كونكسو سانتياغو دي كومبوستيلا
- ماجستير في CGMasterAcademy في تصميم الألعاب مع إميليا شاتز من Naughty Dog
- ماجستير في CGMasterAcademy في تصميم الشخصيات للألعاب مع Epic Games
- ماجستير في التصوير ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والتكنولوجيا التفاعلية مع ترازوس
- ماجستير في التقديم باستخدام Vray في Infoarchitecture
- ماجستير في الرسوم المتحركة والمونتاج غير الخطي في مدرسة CICE للتقنيات الجديدة

اغتنم الفرصة للتعرف على أحدث التطورات في هذا الشأن لتطبيقها على ممارستك اليومية"

04

الهيكل والمحتوى

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية على منهج دراسي أعده متخصصون في هذا القطاع، وقد ركزوا في 3 وحدات دراسية على كل ما يتعلق بالإدارة التجارية والمالية لشركات ألعاب الفيديو. سيعمل الخريج من خلال المواضيع المقدمة على فهم واستيعاب المفاهيم والمهارات التي ستكون مفيدة جداً في مسيرته المهنية في مجال ألعاب الفيديو.

تُعد إدارة اقتصاد الشركة وتسويق المنتج النهائي من الخطوات الرئيسية للتطوير الجيد للشركة. من خلال تأمين هاتين الخطوتين سنكون أقرب إلى تحقيق نتيجة جيدة"

الوحدة 1. إدارة شركات ألعاب الفيديو

1.1. القطاع وسلسلة القيمة
1.1.1. القيمة في قطاع الترفيه
2.1.1. عناصر سلسلة القيمة
3.1.1. العلاقة بين فرادى عناصر سلسلة القيمة
2.1. مطورو ألعاب الفيديو
1.2.1. المقترح المفاهيمي
2.2.1. التصميم الإبداعي وقصة لعبة الفيديو
3.2.1. التقنيات المطبقة في تطوير لعبة الفيديو
3.1. الشركات المصنعة لوحدات التحكم
1.3.1. المكونات
2.3.1. التصنيف والمصنعون
3.3.1. توليد وحدات التحكم
4.1. Publishers
1.4.1. الاختيار
2.4.1. إدارة التنمية
3.4.1. توليد المنتجات والخدمات
5.1. الموزعون
1.5.1. الاتفاقات مع الموزعين
2.5.1. نماذج التوزيع
3.5.1. لوجستيات التوزيع
6.1. تجار التجزئة
1.6.1. تجار التجزئة
2.6.1. توجهات المستهلكين ومشاركتهم
3.6.1. الخدمات الاستشارية
7.1. الشركات المصنعة للملحقات
1.7.1. ملحقات Gaming
2.7.1. السوق
3.7.1. الاتجاهات
8.1. مطورو البرمجيات الوسيطة (Middleware)
1.8.1. Middleware في صناعة ألعاب الفيديو
2.8.1. تطوير Middleware
3.8.1. Middleware: التصنيف
9.1. الملامح المهنية في قطاع ألعاب الفيديو
1.9.1. Game Designers والمبرمجو ن
2.9.1. مصممو النماذج ومصممو النصوص
3.9.1. مصممو الرسوم المتحركة والرسامون
10.1. نوادي الرياضات الإلكترونية الاحترافية eSports
1.10.1. المجال الإداري
2.10.1. المجال الرياضي
3.10.1. مجال التواصل

الوحدة 2. الإدارة المالية

1.2. المحاسبة
1.1.2. المحاسبة
2.1.2. الحسابات السنوية والتقارير الأخرى
3.1.2. الممتلكات والمنشآت والمعدات والممتلكات الاستثمارية والأصول غير الملموسة
2.2. الإدارة المالية
1.2.2. الأدوات المالية
2.2.2. تمويل الشركات والإدارة المالية
3.2.2. تمويل أصحاب المشاريع
3.2. تحليل القوائم المالية
1.3.2. تحليل القوائم المالية
2.3.2. تحليل السيولة والملاءة المالية
3.3.2. إدارة الخزينة
4.2. المعاملات المالية
1.4.2. المعاملات المالية
2.4.2. إدارة الاستثمار
3.4.2. معايير اختيار الاستثمارات المناسبة
5.2. النظام المالي
1.5.2. النظام المالي
2.5.2. هيكل النظام المالي وسير عمله
3.5.2. سوق الأوراق المالية
6.2. الرقابة الإدارية
1.6.2. الرقابة الإدارية
2.6.2. مراكز المسؤولية
3.6.2. نظم التكاليف

7.2. الرقابة على الموازنة
1.7.2. عملية الميزانية
2.7.2. تنظيم الميزانية وإدارتها
3.7.2. الرقابة على الموازنة
8.2. إدارة الخزينة
1.8.2. Cash Management والميزانية النقدية
2.8.2. التحصيل من المعاملات التجارية
3.8.2. سداد المعاملات التجارية
9.2. تمويل الشركة
1.9.2. المزايا والعيوب والآثار المترتبة على الديون
2.9.2. اختيار هيكل رأس المال في الشركة
3.9.2. التغيرات في هيكل رأس المال
10.2. تقييم الاعمال
1.10.2. طرق المحاسبة وقيمة الأعمال
2.10.2. الأصول والديون
3.10.2. تشخيص تقييم الشركة وعرضها على المستثمرين

الوحدة 3. الإدارة التجارية

1.3. نماذج التنظيم التجاري
1.1.3. القسم التجاري
2.1.3. أدوات قسم المبيعات
3.1.3. قوة المبيعات
2.3. أهداف المبيعات
1.2.3. التخطيط التجاري
2.2.3. التنبؤ والميزنة
3.2.3. الميزانية التجارية
3.3. توقعات تجارية
1.3.3. مردودية القسم التجاري
2.3.3. توقعات المبيعات
3.3.3. مراقبة النشاط التجاري
4.3. النماذج العلائقية الجديدة
1.4.3. التسويق في نماذج الأعمال الجديدة
2.4.3. التخصيص كمحرك Driver رئيسي للعلاقات مع العملاء
3.4.3. تطوير تجربة العميل

5.3. البيع الاستشاري
1.5.3. سيكولوجية المبيعات
2.5.3. التواصل المقنع
3.5.3. مقدمة وتطور أساليب
6.3. أساليب البيع
1.6.3. البيع بالتجزئة Retail أو مبيعات (B C2Business to Consumer)
2.6.3. المبيعات الخارجية بين الشركات (B B2Business to Busines)
3.6.3. المبيعات عبر الإنترنت
7.3. Social Selling
1.7.3. البيع الاجتماعي (Social Selling)
2.7.3. الموقف الاجتماعي: إنشاء شبكة من العلاقات
3.7.3. عملية جذب عميل جديد باستخدام وسائل التواصل الاجتماعي Social Media
8.3. منهجيات المبيعات الرقمية
1.8.3. المنهجيات الرئيسية الرشيقة في المبيعات الرقمية
2.8.3. مبيعات سكروم، والبيع الأنيق، والبيع السريع
3.8.3. المبيعات الداخلية B2B والتسويق القائم على الحساب
9.3. دعم التسويق في المجال التجاري
1.9.3. إدارة التسويق
2.9.3. قيمة التسويق الرقمي (B2C/B2B)
3.9.3. إدارة التسويق المختلط في المجال التجاري
10.3. تنظيم وتخطيط عمل مندوب المبيعات
1.10.3. مناطق ومسارات المبيعات
2.10.3. إدارة الوقت وإدارة الاجتماعات
3.10.3. التحاليل واتخاذ القرارات

> قم بإدارة النماذج المختلفة للتنظيم التجاري، بالإضافة إلى إدارة الميزانية الخاصة بشركات مثل "Rockstar Games

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.

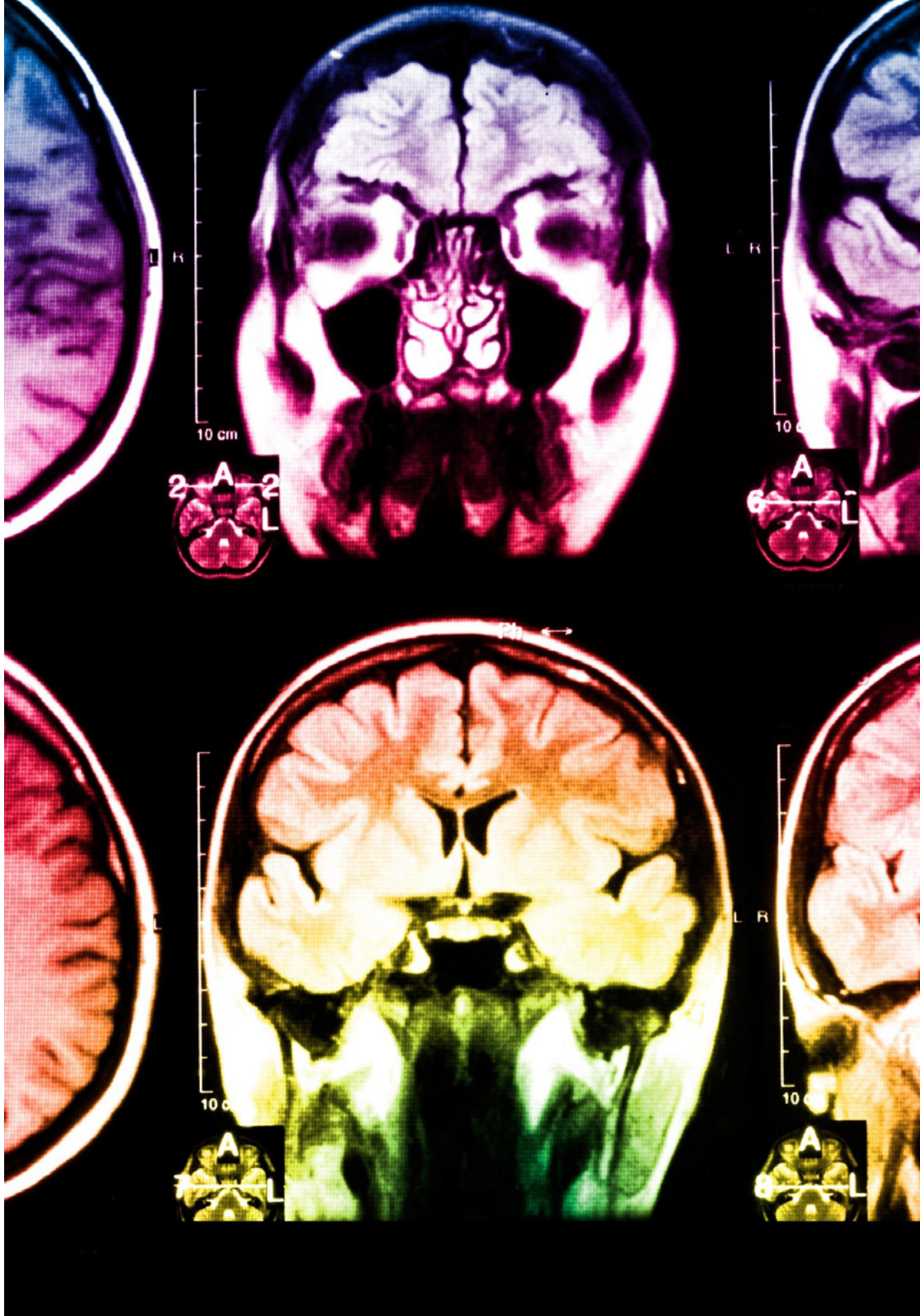
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

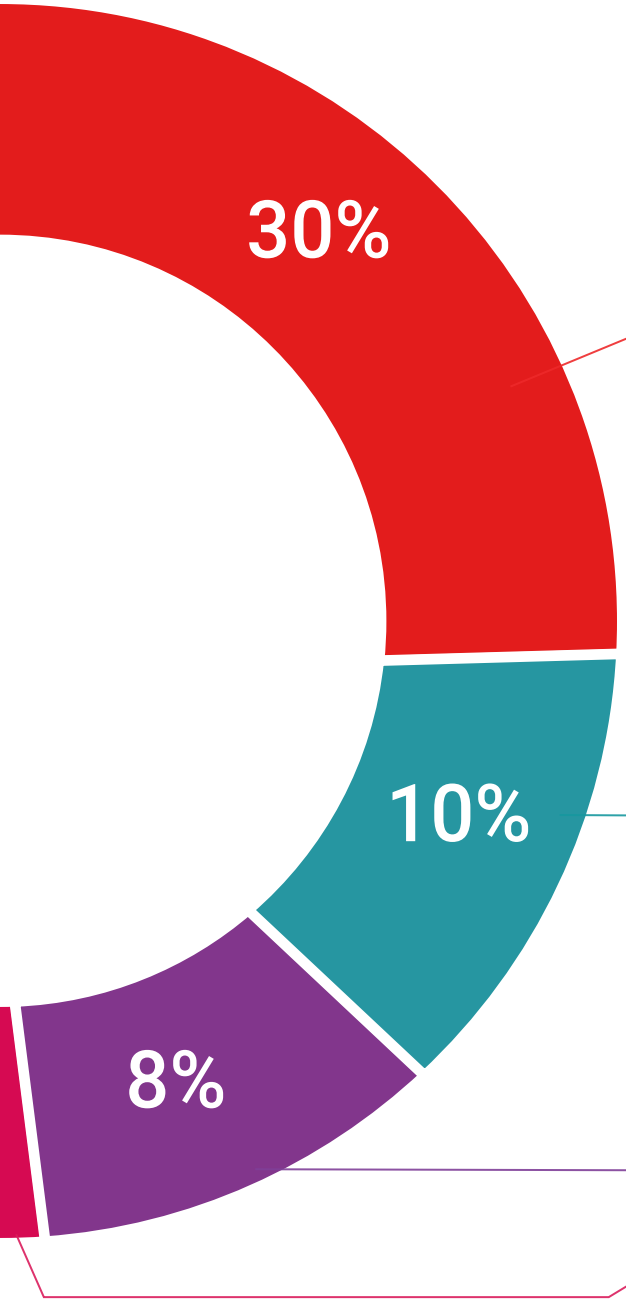
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

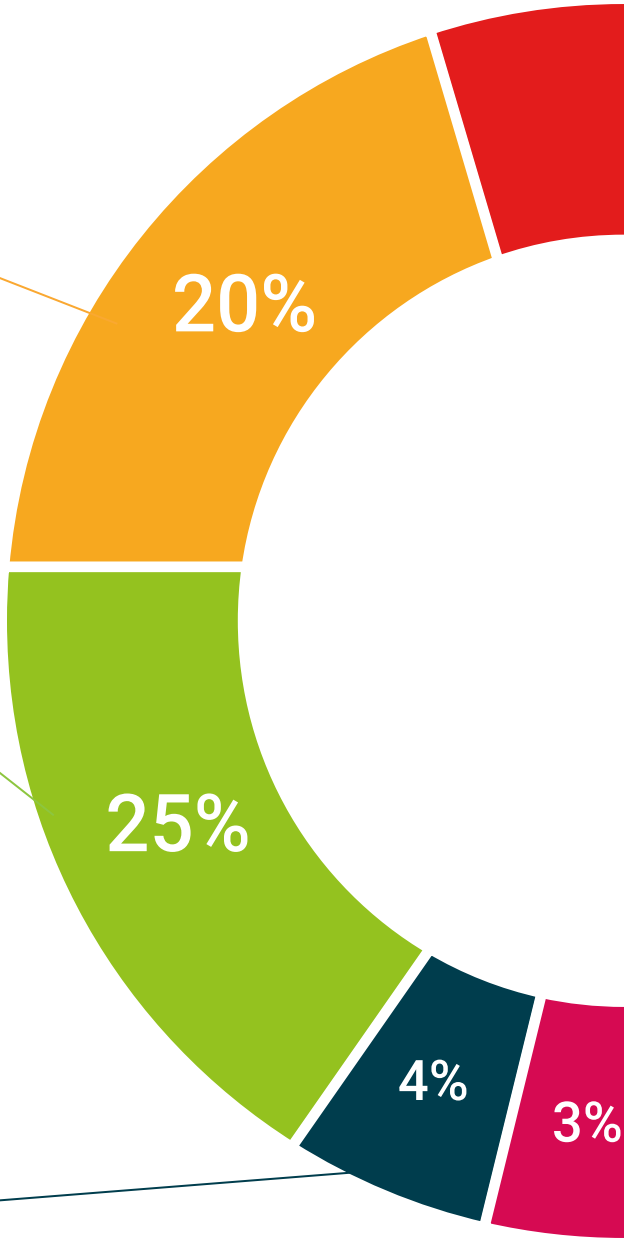
ملخصات تفاعلية

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 العلمى

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في الإدارة التجارية والمالية لشركات ألعاب الفيديو التدريب الأكثر دقة وحداثة بالإضافة إلى الحصول على شهادة اجتياز شهادة الخبرة الجامعية الصادرة 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 الإدارة التجارية والمالية لشركات 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 الإدارة التجارية والمالية لشركات 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

الإدارة التجارية والمالية لشركات 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
الإدارة التجارية والمالية لشركات ألعاب الفيديو

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

شهادة الخبرة الجامعية
الإدارة التجارية والمالية لشركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية