# شهادة الخبرة الجامعية
# إدارة الصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

# شهادة الخبرة الجامعية
# إدارة الصناعات الإبداعية

- 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-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-creative-industries-management

# الفهرس


01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 18

05
المنهجية
صفحة 22

06
المؤهل العلمي
صفحة 30

01

# المقدمة

يمكن أن تكون إدارة الإبداع في العمل الهائل الذي ينطوي عليه تطوير لعبة فيديو مهمة شاقة. نظرًا لمشاركة العديد من الأقسام الفنية، فمن المعتاد أن يكون هناك ردود فعل مستمرة بين كل منهم، ولهذا السبب أصبح من المهم بشكل متزايد في الصناعة أن لا يتمتع مدير الشركة بكفاءات من الجانب الاقتصادي فحسب، بل أيضًا هذا مصحوبة بالمعرفة التكميلية في المسائل القانونية وإدارة العملاء وتنسيق الإبداع. أنشأت TECH هذا المؤهل العلمي من أجل إرشاد طلابها في جميع مجالات المعرفة هذه.

تحتاج شركات ألعاب الفيديو إلى قادة فعالين وقادرين.
كن واحدًا منهم بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه"

ألعاب الفيديو هي منتجات ترفيهية تبهر اللاعبين حول العالم. نظرًا للتطور التكنولوجي السريع الذي شهده هذا القطاع، ويرجع الفضل في ذلك جزئيًا أيضًا إلى نجاحه الاقتصادي، فقد أصبحت العناوين أكثر تطلبًا وتعقيدًا في الإنتاج، مما يتطلب شخصيات قيادية قادرة وفعالة.

ذلك لأن مجال ألعاب الفيديو يجب أن يأخذ في الاعتبار جوانب مثل الملكية الفكرية، حيث أنه من الشائع في الصناعة تسجيل براءات اختراع لأنواع معينة من الأجهزة أو حتى رموز البرامج. بالمثل، فإن الاستدامة المالية للشركة ومعرفة العملاء وأذواقهم المحتملة لها نفس القدر من الأهمية.

لتغطية هذا الطلب المحتمل، قامت TECH بتطوير شهادة الخبرة الجامعية التالية في إدارة الصناعات الإبداعية، والتي تزود الطالب بكل المعرفة اللازمة لتولي إدارة شركة في عالم ألعاب الفيديو، سواء من فرعها الاقتصادي أو من الجانب القانوني والفروع التجارية..

مؤهل علمي بمشاركة مدير ضيف دولي مع 10 فصول رئيسية مع ميزة التدريس 100% عبر الإنترنت، مما يجعل الدراسة أسهل للطالب من خلال منحه الحرية في تكييف جميع المنهج والمواد وفقًا لسرعته الخاصة. الاحتياجات.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في إدارة الصناعات الإبداعية** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها التدريب هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في توجيه وإدارة الشركات الإبداعية
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزه بشكل خاص على المنهجيات المبتكرة في إدارة الشركات الإبداعية
- 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

> إن تقدم ألعاب الفيديو لا يمكن إيقافه. كن على دراية بآخر المستجدات في هذا المجال مع شهادة الخبرة الجامعيةهذه من TECH والصفوف الرئيسية العشرة التي يقدمها خبير دولي"

تقدم لك شهادة الخبرة الجامعية هذه
فرصة فريدة لتثقيف نفسك في إدارة
الصناعات الإبداعية في مجال ألعاب الفيديو"

ستعرف كيفية حماية الملكية الفكرية
لألعاب الفيديو الخاصة بك لتعزيز القصص
الملحمية والشخصيات التي تنشئها شركتك.

ستقوم بتحليل سوق عملاء الصناعة
للتكيف مع متطلباتهم واحتياجاتهم.

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

وسيتيح 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 التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

# الأهداف

الهدف من شهادة الخبرة الجامعية هذه في إدارة الصناعات الإبداعية من TECH هو إرشاد طلابها بكل المعرفة اللازمة لتولي قيادة الصناعة الإبداعية في مجال ألعاب الفيديو ومعرفة كيفية العمل دون مشاكل في مواجهة القانون والاقتصاد. أو الصعوبات التجارية في السوق. يتحقق ذلك بفضل التدريس الكامل الذي يوفر للطالب رؤية عامة للسوق والصناعة والتقدم التكنولوجي الذي يميزها.

أنت بحاجة إلى مهارات محددة جدًا لتكون رائدًا في صناعة ألعاب الفيديو. مع شهادة الخبرة الجامعية هذه من TECH، ستكون قريبًا جدًا من هذا الهدف"

## الأهداف العامة

- تقديم المعرفة المفيدة لتخصص الطلاب، وتزويدهم بالمهارات اللازمة لتطوير وتطبيق الأفكار الأصلية في عملهم الشخصي والمهني
- فهم كيف أصبح الإبداع والابتكار محركات الاقتصاد
- حل المشاكل في بيئات جديدة وفي سياقات متعددة التخصصات في مجال إدارة الإبداع
- دمج معرفتهم المكتسبة مع معرفة الآخرين، وصياغة الأحكام والتفكير بناءً على المعلومات المتاحة في كل حالة
- معرفة كيفية إدارة عملية إنشاء الأفكار الجديدة ووضعها موضع التنفيذ حول قضية معينة
- اكتساب معرفة محددة لإدارة الشركات والمنظمات في السياق الجديد للصناعات الإبداعية
- امتلاك أدوات لتحليل الواقع الاقتصادي والاجتماعي والثقافي الذي تتطور فيه الصناعات الإبداعية وتتحول اليوم
- اكتساب المهارات اللازمة لتطوير وتطوير ملفهم المهني في بيئات الأعمال وريادة الأعمال
- الحصول على المعرفة لتنفيذ إدارة الشركات والمنظمات في السياق الجديد للصناعات الإبداعية
- تنظيم وتخطيط المهام باستخدام الموارد المتاحة لمواجهتها في مساحات مؤقتة دقيقة
- استخدام المعلومات والاتصالات الجديدة كأدوات تدريبية وتبادل الخبرات في مجال الدراسة
- تطوير مهارات الاتصال، المكتوبة والشفوية، بالإضافة إلى تقديم عروض تقديمية احترافية فعالة في الممارسة اليومية
- اكتساب مهارات أبحاث السوق والرؤية الإستراتيجية والمنهجيات الرقمية والإبداع المشترك

> سوف تصبح محترفًا على أعلى مستوى في صناعة ألعاب الفيديو بفضل المعرفة التي توفرها لك TECH"

## الأهداف المحددة

### الوحدة 1. حماية المنتجات الإبداعية وغير الملموسة في سوق اليوم

- التعرف على القوانين التي تؤثر على المنتجات الإبداعية وغير الملموسة، مثل الملكية الفكرية أو الملكية الصناعية أو حقوق الإعلان
- تطبيق المعايير المدروسة على العمل اليومي كمدير للشركات الإبداعية

### الوحدة 2. الإدارة الاقتصادية والمالية للشركات الإبداعية

- معرفة الهيكل المالي للشركة الإبداعية
- امتلاك المعرفة الكافية للقيام بالإدارة المحاسبية والمالية لشركة إبداعية
- فهم كيفية الاستثمار في هذا القطاع
- معرفة كيفية تحديد أسعار المنتجات في الصناعة الإبداعية

### الوحدة 3. إدارة المستهلك أو المستخدم في الشركات الإبداعية

- التعرف على الاتجاهات الجديدة في أساليب الشراء الاستهلاكية
- فهم أن العميل يجب أن يكون محور جميع استراتيجيات الشركة
- تطبيق تقنيات وأدوات التفكير في التصميم (Design thinking)
- تطبيق موارد وتقنيات البحث المختلفة

03

# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

لتنفيذ شهادة الخبرة الجامعية هذه في إدارة الصناعات الإبداعية، جمعت TECH مجموعة كبيرة من المهنيين الذين يتمتعون بخبرة كبيرة في إدارة تنوع الصناعات الإبداعية. إن جودة المواد التعليمية نفسها، المدعومة على نطاق واسع بالمحتوى السمعي البصري، هي مثال على الجودة المهنية والدراية الفنية للمعلمين. سيتم دعم الطالب في جميع الأوقات من قبل هيئة التدريس الذين سيساعدونهم على اكتساب كل المعرفة اللازمة لإكمال هذا التعليم.

هذه هي أفضل طريقة لتكوين مكان لنفسك كقائد في قطاع ألعاب الفيديو، والدراسة جنبًا إلى جنب مع أفضل المحترفين"

## المدير الدولي المُستضاف

أ. Mark Young هو خبير مشهور عالميًا ركز مسيرته البحثية على الصناعة الترفيهية. قد حصلت نتائجه على العديد من الجوائز، بما في ذلك جائزة لمسيرته في المحاسبة والإدارة لعام 2020، والتي تمنحها جمعية المحاسبة الأمريكية. بالمثل، فقد فاز ثلاث مرات لمساهماته في الأدب الأكاديمي في هذه المجالات.

كان من أبرز المعالم في حياته المهنية نشر دراسة"النرجسية والمشاهير" بالتعاون مع الدكتور Drew Pinsky. قام هذا النص بتجميع بيانات مباشرة من شخصيات سينمائية أو تلفزيونية مشهورة. اصبح الكتاب الأكثر مبيعًا، حيث قام الخبير بتحليل السلوكيات النرجسية لنجوم السيلولويد وكيف تم تطبيعها في وسائل الإعلام الحديثة. في الوقت نفسه، تم تناول تأثير هذه الأمور على الشباب المعاصر.

طوال حياته المهنية أيضًا، تعمق Young في التنظيم والتركيز في صناعة السينما. على وجه التحديد، فقد بحث في نماذج للتنبؤ بنجاح الأفلام الكبرى في شباك التذاكر. بالمثل، فقد قدم مساهمات فيما يتعلق بالمحاسبة على أساس النشاط وتصميم أنظمة التحكم. على وجه الخصوص، يبرز تأثيرها المعترف به في تنفيذ الإدارة الفعالة القائمة على بطاقة الأداء المتوازن.

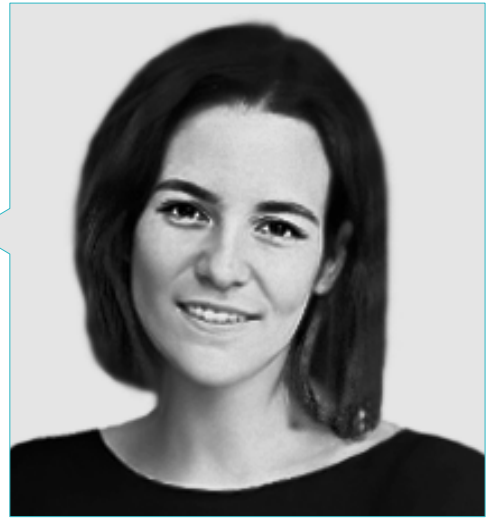
بالمثل، ميز العمل الأكاديمي أيضًا حياته المهنية، مما أدى إلى اختياره لقيادة كرسي أبحاث George Bozanic و Holman G. Hurt في مجال الرياضة والترفيه. بالمثل، فقد عقد مؤتمرات وشارك في برامج دراسية تتعلق بالمحاسبة والصحافة والاتصالات. في الوقت نفسه، ربطته دراساته الجامعية والدراسات العليا بجامعات أمريكا الشمالية المرموقة مثل بيتسبرغ وأوهايو.

## د. Young, S. Mark

- مدير كرسي Holman G. Hurtg George Bozanic في مجال الرياضة والترفيه
- المؤرخ الرسمي لفريق التنس للرجال بجامعة جنوب كاليفورنيا
- باحث أكاديمي متخصص في تطوير النماذج التنبؤية لصناعة السينما
- شارك في تأليف كتاب"النرجسية والمشاهير"
- دكتوراه في العلوم المحاسبية من جامعة Pittsburgh
- ماجستير في المحاسبة من جامعة ولاية أوهايو
- بكالوريوس في الاقتصاد من كلية Oberlin
- عضو مركز التميز في التدريس

بفضل TECH، ستتمكن من التعلم
مع أفضل المحترفين في العالم"

## هيكل الإدارة



### د. Velar Lera, Margarita

- خبيرة استشارية في الاتصالات في مجال الموضة
- الرئيسة التنفيذية لشركة Forfashion Lab
- مديرة التسويق المؤسسي في SGNGroup
- مستشارة الاتصالات المؤسسية في LLYC
- مستشارة اتصالات والعلامة التجارية freelance
- مديرة الاتصالات بجامعة Villanueva
- مدرسة في الدراسات الجامعية المرتبطة بالتسويق
- دكتورة في الاتصالات من جامعة Carlos III بمدريد
- بكالوريوس الاتصال السمعي البصري من جامعة كومبلوتنسي بمدريد
- MBA الأزياء من ISEM Fashion Business School

## الأساتذة

### أ. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- مستشارة قانونية ومصممة خبيرة في الصناعة الإبداعية
- مستشارة قانونية بجمعية التنظيم الذاتي للاتصالات التجارية
- المستشارة القانونية للرئيس التنفيذي لشركة EleyHawk
- مصممة National Geographic و El Mueble
- مدرسة للدراسات العليا الجامعية
- بكالوريوس في القانون من جامعة Pompeu Fabra
- بكالوريوس في التصميم من جامعة Pompeu Fabra
- درجة الماجستير الرسمية في الملكية الفكرية من جامعة Pontificia Comillas
- دورة حول الحق في الإعلان من قبل جمعية التنظيم الذاتي للاتصالات التجارية

### د. Bravo Durán, Sandra

- الرئيسة التنفيذية لتجربة المستخدم في Myme
- الرئيسة التنفيذية ومؤسسة شركة Ch2 Abroad & Events
- عالمة اجتماعية في المرصد السياحي ل Salamanca
- المستشارة الرقمية في Everis
- باحثة في Runroom
- أستاذة الماجستير في إدارة الأزياء والتسويق الفاخر والماجستير في إدارة العلامات التجارية الفاخرة في MSMK - كلية مدريد للتسويق
- دكتوراه في الإبداع التطبيقي من جامعة Navarra
- شهادة في علم الاجتماع من جامعة Salamanca
- درجة البكالوريوس في الاقتصاد من جامعة Salamanca
- ماجستير تنفيذي في إدارة أعمال الموضة من جامعة Navarra

04

# الهيكل والمحتوى

تمنح TECH طلابها حرية كبيرة في تكييف جميع محتويات التدريس مع احتياجاتهم الخاصة. بالإضافة إلى ذلك، فهي متاحة في جميع الأوقات للتنزيل من بداية شهادة الخبرة الجامعية، بحيث يمكن للطالب مراجعة المنهج بسهولة من أي جهاز متصل بالإنترنت. .خلال هذا التدريس، سوف يتعلم الطالب الجوانب المتعلقة بالقانونية والاستقرار المالي والمستهلكين للشركات الإبداعية.

برنامج سيأخذك إلى قمة العديد من الشركات التي تحتاج
إلى شخص يتمتع بكل المهارات التي ستتعلمها هنا"

## الوحدة 1. حماية المنتجات الإبداعية وغير الملموسة

1.1. الحماية القانونية للأصول غير الملموسة
1.1.1. الملكية الفكرية
2.1.1. الملكية الصناعية
3.1.1. حقوق الإعلان
2.1. الملكية الفكرية 1
1.2.1. القوانين السارية
2.2.1. الجوانب والقضايا ذات الصلة
3.2.1. دراسة حالة
3.1. الملكية الفكرية 2
1.3.1. تسجيل الملكية الفكرية
2.3.1. رموز حفظ الحقوق ووسائل الحماية الأخرى
2.3.1. تراخيص نشر المحتوى
4.1. الملكية الفكرية 3
1.4.1. الجهات الإدارية
2.4.1. لجنة الملكية الفكرية
3.4.1. المنظمات ذات الصلة
5.1. الملكية الصناعية 1: العلامات التجارية
1.5.1. القوانين السارية
2.5.1. الجوانب والقضايا ذات الصلة
3.5.1. تطبيقات حقيقية
6.1. الملكية الصناعية 2: التصاميم الصناعية
1.6.1. القوانين السارية
2.6.1. الجوانب والقضايا ذات الصلة
3.6.1. الممارسة القانونية
7.1. الملكية الصناعية 3: براءات الاختراع ونماذج المنفعة
1.7.1. القوانين السارية
2.7.1. الجوانب والقضايا ذات الصلة
3.7.1. حالات الدراسة
8.1. الملكية الفكرية والصناعية: الممارسة
1.8.1. الملكية الفكرية مقابل. الملكية الصناعية (القانون المقارن)
2.8.1. قضايا عملية لحل النزاع
3.8.1. حالة عملية: الخطوات الواجب اتباعها
9.1. حقوق الإعلان 1
1.9.1. القوانين السارية
2.9.1. الجوانب والقضايا ذات الصلة
3.9.1. اختصاصات في الإعلان
10.1. حقوق الإعلان 2
1.10.1. التنظيم الذاتي للإعلان
2.10.1. التحكم الذاتي
3.10.1. هيئة المحلفين الإعلانية

## الوحدة 2. الإدارة الاقتصادية والمالية للشركات الإبداعية

1.2. الاستدامة الاقتصادية اللازمة
1.1.2. الهيكل المالي للشركة الإبداعية
2.1.2. المحاسبة في شركة إبداعية
3.1.2. التوازن الثلاثي
2.2. دخل ونفقات شركة إبداعية حالية
1.2.2. حساب التكلفة
2.2.2. نوع التكاليف
3.2.2. تخصيص التكاليف
3.2. أنواع الربح في الشركة
1.3.2. هامش المساهمة
2.3.2. نقطة التوازن
3.3.2. تقييم البدائل
4.2. الاستثمار في القطاع الإبداعي
1.4.2. الاستثمار في الصناعة الإبداعية
2.4.2. تقييم الاستثمار
3.4.2. منهج القيمة الحالية الصافية: القيمة الحالية الصافية
5.2. الربحية في الصناعة الإبداعية
1.5.2. المردودية الاقتصادية
2.5.2. ربحية الوقت
3.5.2. الربح المالي
6.2. الخزانة: السيولة والملاءة المالية
1.6.2. التدفق المالي
2.6.2. الميزانية العمومية وقائمة الدخل
3.6.2. التصفية والاستدانة

7.2. صيغ التمويل حاليا في السوق الإبداعي
1.7.2. صناديق رأس المال الاستثماري
2.7.2. Business Angels
3.7.2. الاستدعاءات والمعاونات
8.2. سعر المنتج في الصناعة الإبداعية
1.8.2. تحديد الأسعار
2.8.2. الربح مقابل المنافسة
3.8.2. استراتيجية التسعير
9.2. استراتيجية التسعير في القطاع الإبداعي
1.9.2. أنواع استراتيجيات التسعير
2.9.2. المزايا
3.9.2. السلبيات
10.2. الميزانيات التنفيذية
1.10.2. أداة التخطيط الاستراتيجي
2.10.2. البنود المدرجة في الميزانية التشغيلية
3.10.2. تطوير وتنفيذ الموازنة التشغيلية

## الوحدة 3. إدارة المستهلك أو المستخدم في الشركات الإبداعية

1.3. المستخدم في السياق الحالي
1.1.3. تغير المستهلك في الآونة الأخيرة
2.1.3. أهمية البحث
3.1.3. تحليل التوجهات
2.3. استراتيجية مع الشخص في المركز
1.2.3. استراتيجية Human Centric (محورها الإنسان)
2.2.3. مفاتيح وفوائد كونها محورها الإنسان (Human Centric)
3.2.3. الحالات الناجحة
3.3. البيانات في استراتيجيةمحورها الإنسان (Human Centric)
1.3.3. البيانات في استراتيجيةمحورها الإنسان (Human Centric)
2.3.3. قيمة البيانات
3.3.3. نظرة 360º للعملاء
4.3. تنفيذ استراتيجية محورها الإنسان (Human Centric)في الصناعة الإبداعية
1.4.3. تحويل المعلومات المتفرقة إلى معرفة العملاء
2.4.3. تحليل الفرصة
3.4.3. استراتيجيات ومبادرات التعظيم
5.3. منهجية محورها الإنسان (Human Centric)
1.5.3. من البحث إلى النماذج الأولية
2.5.3. نموذج الألماس المزدوج: العملية والمراحل
3.5.3. الأدوات
6.3. Design thinking (التفكير في التصميم)
1.6.3. التفكير في التصميم (Design thinking)
2.6.3. المنهجية
3.6.3. تقنيات وأدوات التفكير في التصميم (Design thinking)
7.3. مكانة العلامة التجارية في ذهن المستخدم
1.7.3. تحليل المواقع
2.7.3. الأنماط
3.7.3. المنهجية والأدوات
8.3. أفكار المستخدم (User Insights) في الشركات الإبداعية
1.8.3. الأفكار (Insights) وأهميتها
2.8.3. رحلة العميل (Customer Journey) وأهمية خريطة الرحلة (Journey Map)
3.8.3. تقنيات البحث
9.3. ملف تعريف المستخدم (النماذج الأصلية وشخصية المشتري)
1.9.3. النماذج الأولية
2.9.3. شخصية المشتري
3.9.3. منهجية التحليل
10.3. موارد وتقنيات البحث
1.10.3. التقنيات في السياق
2.10.3. تقنيات التصور والإبداع
3.10.3. تقنيات التباين الصوتي

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.

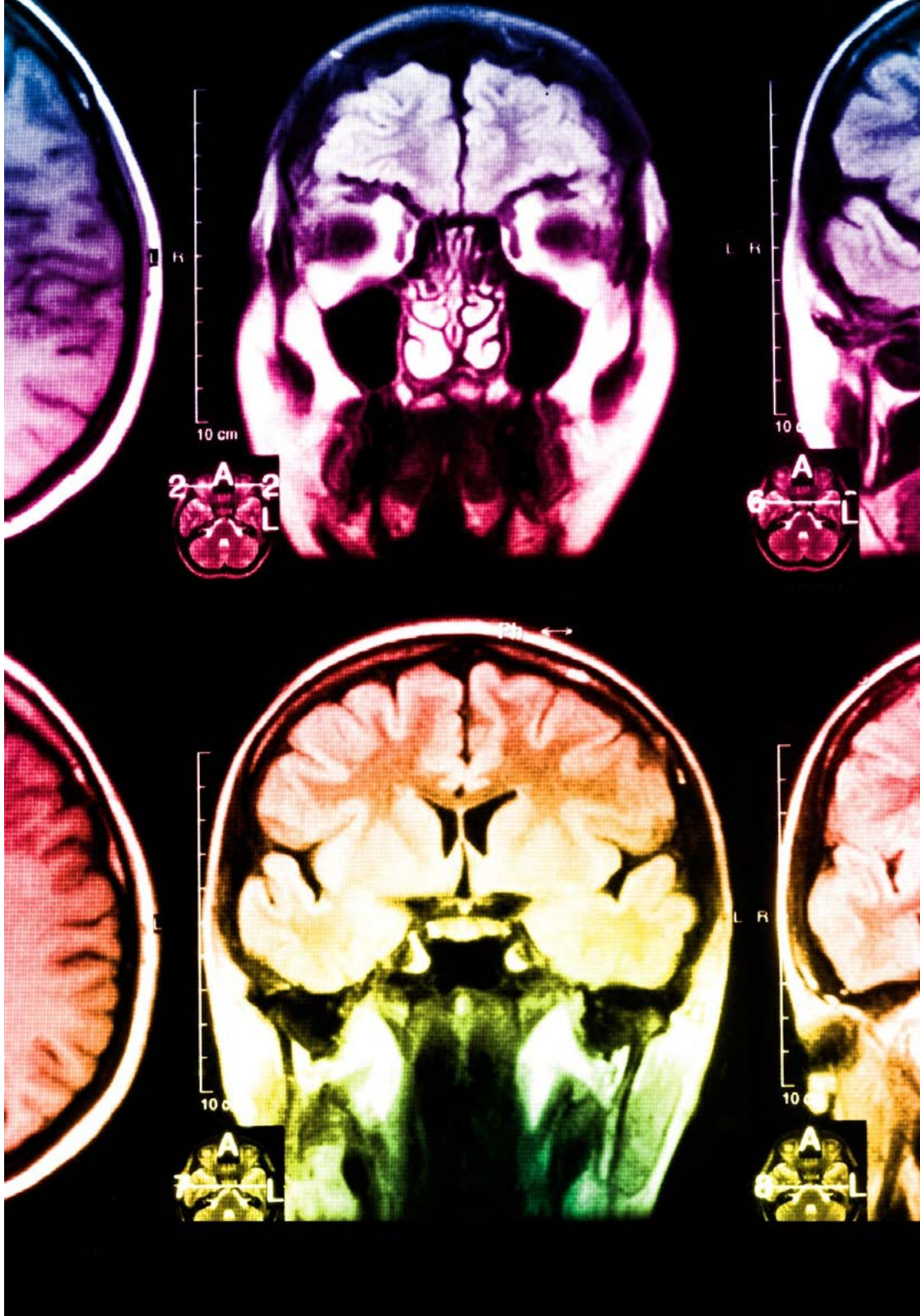
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

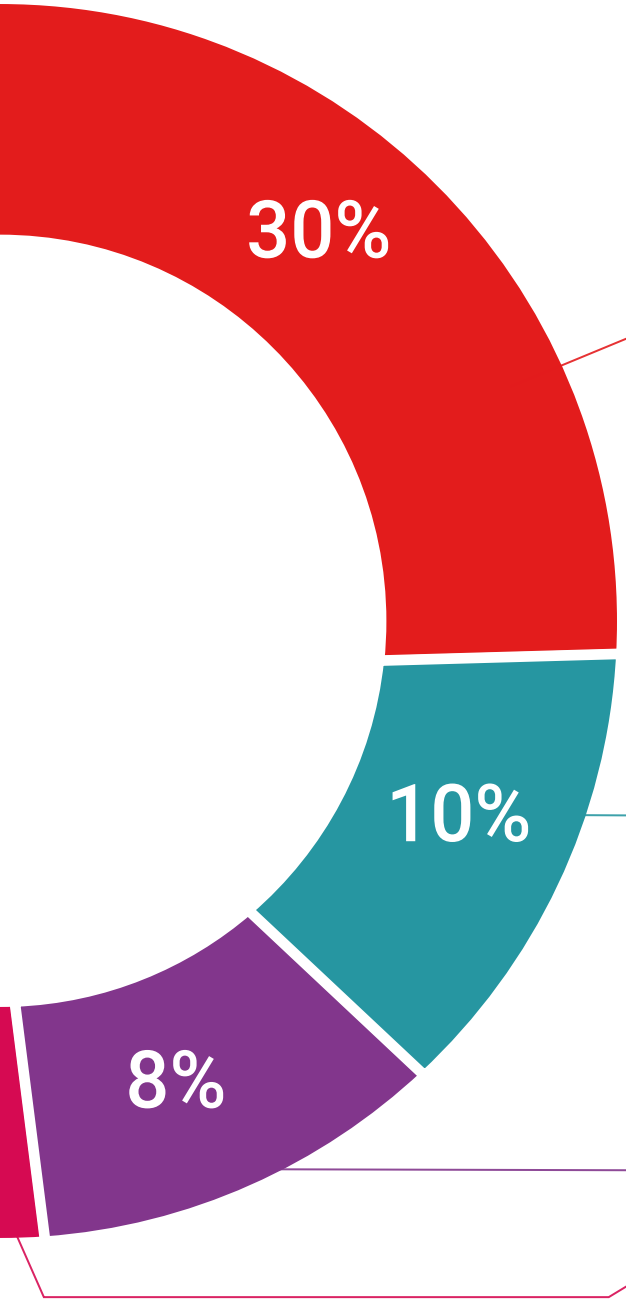
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

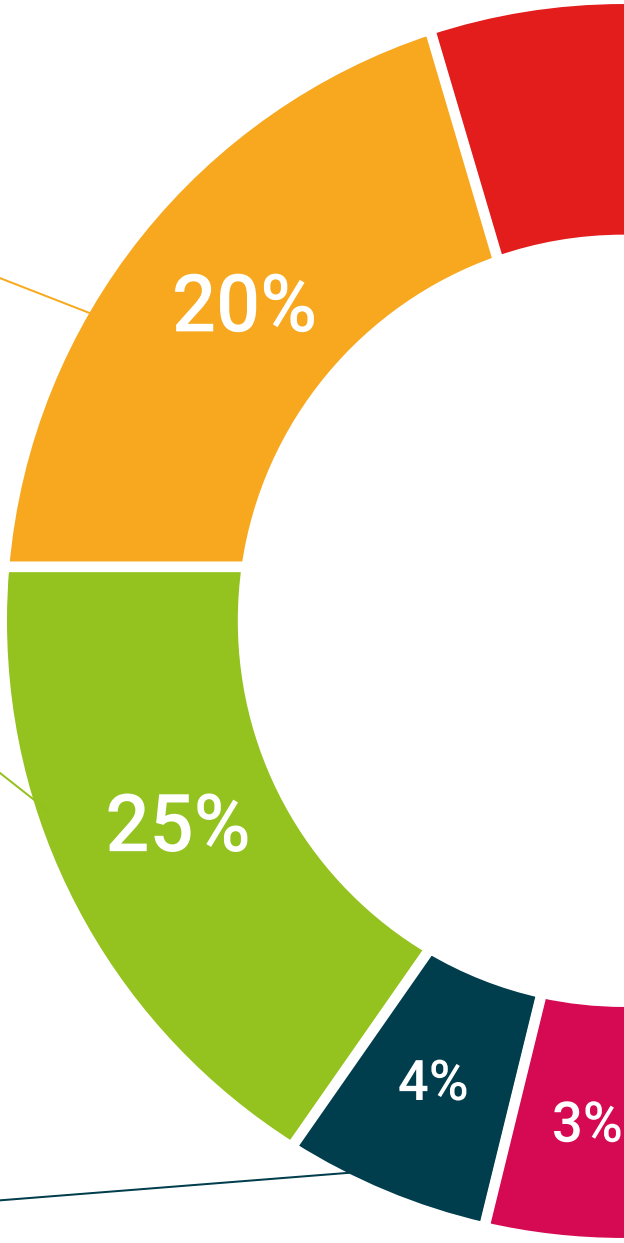
### ملخصات تفاعلية

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

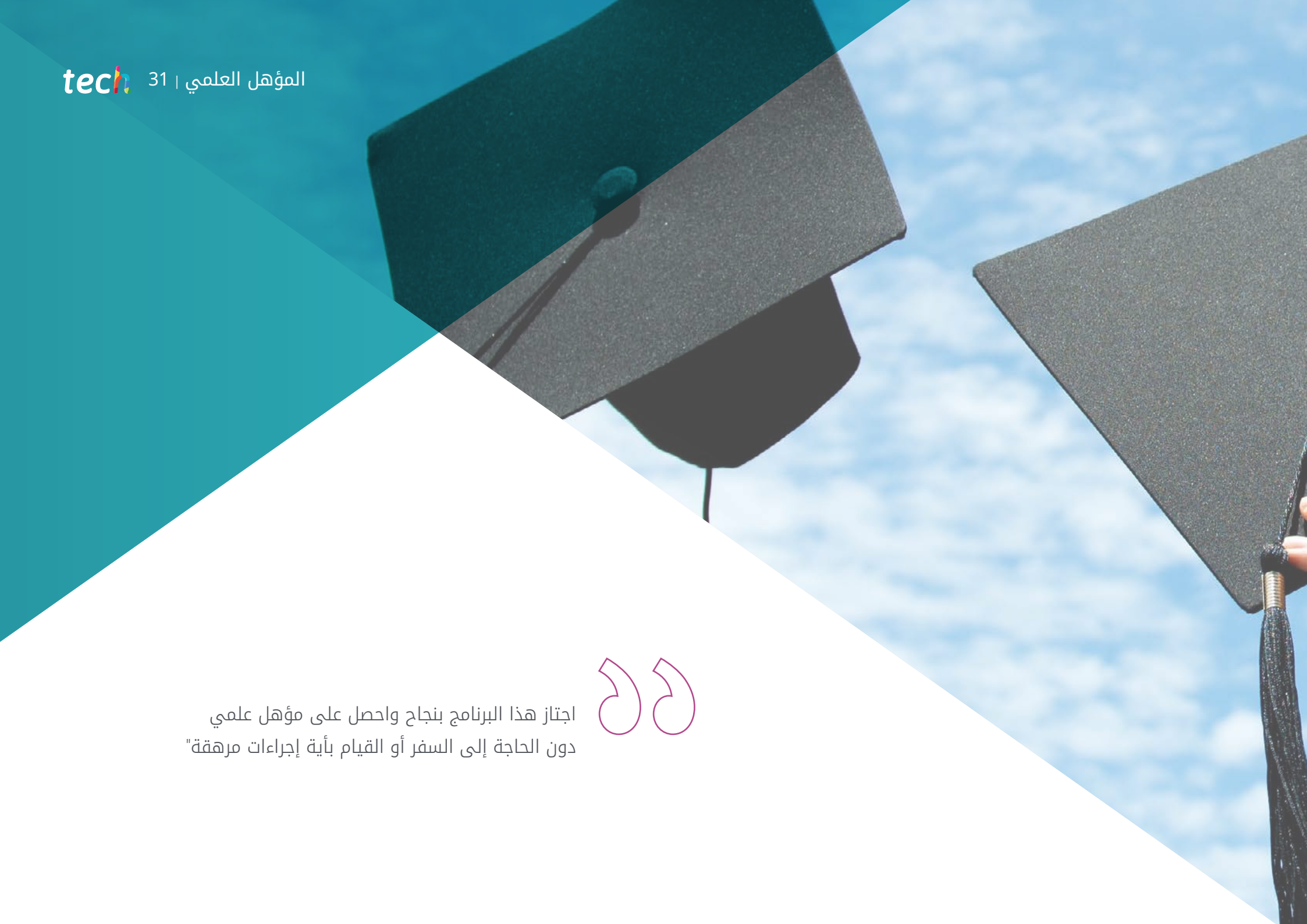
يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

# المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في إدارة الصناعات الإبداعية، 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 درجة **شهادة الخبرة الجامعية في إدارة الصناعات الإبداعية** 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 المحاضرة 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 الصناعات الإبداعية**

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 الصناعات الإبداعية

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

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

# محاضرة جامعية
# شهادة الخبرة الجامعية
# إدارة الصناعات الإبداعية

- 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 الصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية