

شهادة الخبرة الجامعية
النحت الرقمي للأسطح الصلبة،
الآلات والإكساء



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية النحت الرقمي للأسطح الصلبة، الآلات والإكساء

« طريقة الدراسة: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-digital-sculpting-rigid-surfaces-machines-texturing

الفهرس

01

المقدمة

صفحة 4

02

الأهداف

صفحة 8

03

هكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04

الهكل والمحتوى

صفحة 16

05

المنهجية

صفحة 20

06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

أفسحت الأدوات البرمجية الجديدة والتحول الرقمي المجال لتطور متزايد في النحت الرقمي واستخدامه في صناعة ألعاب الفيديو. لقد أحدثت عملية تشكيل الأجسام أو المساحات أو السيناريوهات في إطار مفهوم النمذجة ثلاثية الأبعاد ثورة في المفهوم الإبداعي في الآونة الأخيرة. إن إتقان تقنيات النحت المختلفة الأكثر استخداماً في النمذجة اليوم ودمجها مع بعضها البعض، سيمنح خلفية مهنية ممتازة نحو التطور كخبراء في إنتاج المشاريع المدهشة. مع هذا البرنامج لمدة 6 أشهر 100% عبر الإنترنت سيحقق المحترف معالجة متقدمة لتقنيات النمذجة للأسطح الصلبة والآلات والنسيج.

مع هذا البرنامج أتقن برامج 3ds Max, Blender, ZBrush,
"Quills g Substance Painter, Marvelous Designer



يحتوي هذا البرنامج شهادة الخبرة الجامعية في النحت الرقمي للأسطح الصلبة، الآلات والإكساء على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وحدائثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في النمذجة ثلاثية الأبعاد والنحت الرقمي
- ♦ 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

بالنسبة للمحترف في صناعة ألعاب الفيديو، من الضروري أن يكون محترفاً في مجال ألعاب الفيديو. قم بدمج أدوات تكنولوجيا المعلومات الجديدة واتجاهات السوق لتوليد تجارب مستخدمين أكثر جاذبية وفريدة من نوعها. يبرز إتقان التقنيات الهيكلية مثل Edit Poly أو نمذجة Splines من خلال 3ds Max، تبرز بموثوقيتها واقتصادها. بهذا المعنى، لدمج الجزء الأكثر إبداعاً وحرية في النمذجة من خلال النمذجة العضوية، سيتم التعامل مع ثلاثة برامج رائعة في هذا القطاع: D3ds Maxg Lumiong ZBrush؛ وجودة كبيرة من التفاصيل الممكنة من خلال استخدام Lumion.

بهذه الطريقة، يمكن تحقيق سيطرة كبيرة على مرحلة التكسية والقدرة على نمذجة الأسطح الصلبة والآلات التي تشبه الواقع، ضمن مشروع ترفيهي رقمي، وذلك باستخدام التقنيات والأدوات والإجراءات المفصلة في هذا البرنامج. سيتمكن الطالب من إتقان البرامج المختلفة، بالإضافة إلى تقنيات إنشاء الآلات: الروبوتات وcyborg والسفن والطائرات والمركبات الأرضية وتنظيم الحوادث.

شهادة الخبرة الجامعية هذه مهمة لأولئك الذين يعملون في مجال ألعاب الفيديو أو يرغبون في دخول صناعة ألعاب الفيديو من أجل تحقيق معايير الجودة في النحت الرقمي. قد صُمم البرنامج وفق منهجية مبتكرة للدراسة عبر الإنترنت بالكامل، والتي تتيح للمحترف تدريباً مستمراً وفعالاً من خلال استخدام جهاز من اختيارك متصل بالإنترنت، ليتخرج في 6 أشهر فقط.



كن جزءاً من أكثر الملفات الشخصية المطلوبة في سوق العمل الحالي. سجل الآن واحصل على الشهادة في غضون بضعة أشهر مع راحة الدراسة عبر الإنترنت"

افتح الأبواب في مجال صناعة ألعاب الفيديو مع شهادة الخبرة الجامعية هذه في النحت الرقمي للأسطح الصلبة والآلات والتركيب.

اتقن البرامج الرئيسية الثلاثة في هذا القطاع: 3ds Max و ZBrush, Lumion. وقم بإنشاء تفاصيل عالية الجودة في أعمالك من خلال النموذج العضوي.

كن خبيراً في النحت الرقمي واتقن التقنيات لإنشاء الأسطح الصلبة والآلات والأنسجة في تطوير ألعاب الفيديو"

البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصوبون 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 تدريباً غامراً مبرمجاً 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.

الأهداف

تهدف شهادة الخبرة الجامعية في النحت الرقمي للأسطح الصلبة، الآلات والإكساء إلى فتح أبواب الاحتراف لجميع الراغبين في التخصص في قطاع الفن الرقمي تصميم ألعاب الفيديو، وخاصة نمذجة الأعمال ثلاثية الأبعاد. لإنشاء أعمال متطورة بتشطيبات عالية الجودة.



إذا كنت تتطلع إلى التخصص في مجال تطوير ألعاب الفيديو من خلال تطبيق تقنيات النحت الرقمي الجديدة، فهذا البرنامج مناسب لك. سجّل الآن



الأهداف العامة



- ♦ معرفة الحاجة إلى طوبولوجيا جيدة على جميع مستويات التطوير والإنتاج
- ♦ إدارة واستخدام متقدم لمجموعة متنوعة من أنظمة النمذجة العضوية، Edit poly و Splines
- ♦ الحصول على التشطيبات المتخصصة hard surface وبنية المعلومات
- ♦ إتقان أنظمة النمذجة والتركيب والإضاءة في أنظمة الواقع الافتراضي
- ♦ فهم الأنظمة الحالية لصناعة الأفلام وألعاب الفيديو لتحقيق نتائج رائعة



استعد للتغلب على التحديات التي
تواجهك وإفساح المجال لفرص جديدة"



الأهداف المحددة



الوحدة 1. إنشاء hard surface وأسطح غير مرنة

- ♦ استخدام النمذجة من خلال edit poly و splines
- ♦ معالجة متقدمة للنحت العضوي
- ♦ إنشاء هياكل معلومات ودمجها في لوميون
- ♦ نموذج المشاهد باستخدام 3Ds Max ودمجها مع ZBrush

الوحدة 2. تصميم نسيج النحت الرقمي

- ♦ استخدام خرائط ومواد نسيج PBR
- ♦ استخدام معدلات النسيج
- ♦ تطبيق برنامج إنشاء الخرائط
- ♦ خلق نسيج مختلط
- ♦ إدارة الزخرفة لإحداث تحسينات في النمذجة لدينا
- ♦ الاستخدام المعقد لأنظمة الاستيراد/التصدير بين البرامج
- ♦ الإدارة المتقدمة لبرنامج Substance Painter

الوحدة 3. خلق الآلات

- ♦ إنشاء وتوصيف ونمذجة الروبوتات والمركبات cyborgs
- ♦ معالجة أفتنة النمذجة الداخلية
- ♦ تطور الروبوتات والمركبات و cyborgs, عبر مرور الوقت وتدهورها بنحت الأشكال واستخدام سوبستانس بينتير
- ♦ تكييف مع جمالية المحاكاة الحيوية أو الخيال العلمي أو الرسوم المتحركة
- ♦ إنشاء دراسة الإضاءة في آرنولد
- ♦ إدارة العرض في جماليات الصور الواقعية وغير الواقعية
- ♦ إطلاق عرض wireframe



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

لضمان تنفيذ عملية التعلم بشكل صحيح ، اختارت TECH هيئة تدريس رفيعة المستوى مكونة من محترفين نشطين. بهذه الطريقة، سيتمكن الطالب من استيعاب جميع مفاتيح النحت الرقمي، بحيث يمكنهم دمجها في ممارستهم المهنية بالتالي ، فإن هذه الخبرة الجامعية في النحت الرقمي للأسطح الصلبة، الآلات والإكساء ، ليس فقط لديه منهجية تدريس مبتكرة وفعالة ، ولكن أيضًا طاقم تدريس يلبي المتطلبات الحالية في هذا النظام المعقد والمثير.

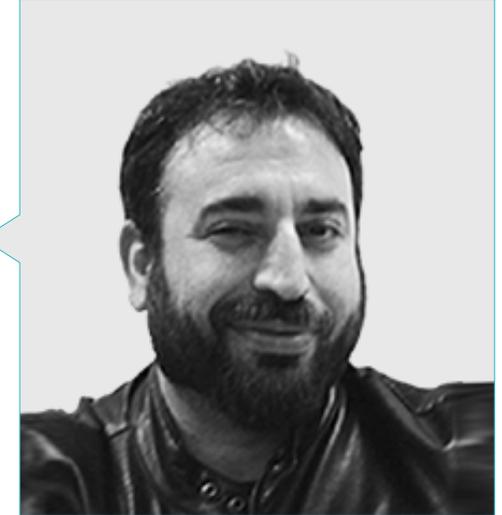


تأهيلك على يد محترفين يتقنون المحتويات الأكثر
تحديثاً حول النحت الرقمي، ضمن صناعة ألعاب الفيديو،
ممكن في TECH، أكبر جامعة رقمية في العالم"

هيكـل الإدارة

أ. Sequeros Rodríguez, Salvador

- مصمم مستقل ومصمم عام ثنائي/ثلاثي الأبعاد
- مفهوم الفن (Concept art) والنماذج 3D لأجل Slicecore Chicago
- رسم خرائط الفيديو (Videomapping) والنمذجة لRodrigo Tamariz بلد الوليد
- أستاذ الدورة التدريبية العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المدرسة العليا للصورة والصوت ESISV بلد الوليد
- أستاذ دورة CFGS التدريبية للدرجات العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المعهد الأوروبي للتصميم IED مدريد
- النمذجة ثلاثية الأبعاد Loren Fandosg falleros Vicente Martinez كاستيون
- ماجستير في الرسومات الحاسوبية والألعاب والواقع الافتراضي. جامعة URJC مدريد
- بكالوريوس الفنون الجميلة في جامعة Salamanca، تخصص التصميم والنحت





الهيكل والمحتوى

تم تنظيم محتويات شهادة الخبرة الجامعية هذه في النحت الرقمي للأسطح الصلبة، الآلات والإكساء في 3 وحدات، سيتمكن من خلالها المحترف من اكتساب المعرفة الأكثر تقدماً وتحديثاً في هذا المجال. لن تحقق فقط إتقان التقنية، بل أيضاً الأدوات والإجراءات الأكثر استخداماً في صناعة ألعاب الفيديو لتحقيق تشطيبات مذهلة وواقعية. بفضل دراسة المواضيع المقدمة بأشكال مختلفة، ستصبح تجربة التعلم أكثر ديناميكية.



ستتعلم التقنيات والبرامج والعمليات والأدوات
المستخدمة في النمذجة ثلاثية الأبعاد في تصميم
ألعاب الفيديو. مقدمًا لك فرصًا للنمو المهني"



الوحدة 1. إنشاء hard surface أسطح صلبة وأسطح غير مرنة

- 1.1 تقنيات وتطبيقات النحت
 - 1.1.1 Edit poly
 - 2.1.1 سبليـنـز
 - 3.1.1 النمذجة العضوية
- 2.1 النمذجة Edit poly
 - 1.2.1 الحلقات والبنق
 - 2.2.1 هندسة الاحتواء للتخفيف
 - 3.2.1 المعدلات و ribbon
- 3.1 تحسينات الشبكة
 - 1.3.1 Quads, Tris و Ngons متى تستخدمها؟
 - 2.3.1 بوليأتوس
 - 3.3.1 Low poly مقابل High poly
- 4.1 سبليـنـز
 - 1.4.1 مُعدّلات splines
 - 2.4.1 مسارات ونواقل العمل
 - 3.4.1 Splines كمساعدات في المشهد
- 5.1 النحت العضوي
 - 1.5.1 الواجهة ZBrush
 - 2.5.1 تقنيات النمذجة في ZBrush
 - 3.5.1 Alphas والفراشي
- 6.1 Model sheet
 - 1.6.1 الأنظمة المرجعية
 - 2.6.1 تكوين قوالب النمذجة
 - 3.6.1 التدايـبـر
- 7.1 نمذجة بنية المعلومات
 - 1.7.1 نمذجة الواجهة
 - 2.7.1 تتبع الخطـة
 - 3.7.1 النمذجة الداخلية

- 8.1 السينوغرافيا
 - 1.8.1 إنشاء الدعامة
 - 2.8.1 الأثاث
 - 3.8.1 تفصيل في النمذجة العضوية ZBrush
- 9.1 الأتقنة
 - 1.9.1 أقتعة للنمذجة والرسم
 - 2.9.1 أقتعة الهندسة وIDs للنمذجة
 - 3.9.1 إخفاءات الشبكة، polygroups والقص
- 10.1 تصميم ثلاثي الأبعاد و lettering
 - 1.10.1 استخدام Shadow Box
 - 2.10.1 طوبولوجيا النموذج
 - 3.10.1 ز ريميشير طوبولوجيا تلقائية

الوحدة 2. تصميم نسيج النحت الرقمي

- 1.2 التركيب
 - 1.1.2 معدّلات النسيج
 - 2.1.2 النظم compact
 - 3.1.2 Slate تسلسل العقد
- 2.2 المعدّات
 - 1.2.2 المعرف الرقمي
 - 2.2.2 الصورة الواقعية PBR
 - 3.2.2 الصورة الغير واقعية، الرسوم المتحركة (Cartoon)
- 3.2 نسيج PBR
 - 1.3.2 القوام الجرائي
 - 2.3.2 خرائط الألوان، diffuse و albedo
 - 3.3.2 التعتيم والمرايا
- 4.2 تحسينات الشبكة
 - 1.4.2 خريطة عادية
 - 2.4.2 خريطة الإزاحة
 - 3.4.2 خرائط الناقلات

- 3.3 Cyborg
- 1.3.3 مقسمة بواسطة الأقنعة
- 2.3.3 Dynamic و Trim Adaptive
- 3.3.3 مكننة
- 4.3 السفن والطائرات
- 1.4.3 الديناميكا الهوائية والتخفيف
- 2.4.3 نسيج السطح
- 3.4.3 تنظيف شبكة المضلع والتفاصيل
- 5.3 المركبات الأرضية
- 1.5.3 طوبولوجيا المركبات
- 2.5.3 النمذجة للرسوم المتحركة
- 3.5.3 اليرقات
- 6.3 مرور الوقت
- 1.6.3 نماذج موثوقة
- 2.6.3 المواد بمرور الوقت
- 3.6.3 الأكسدة
- 7.3 الحوادث
- 1.7.3 الصدمات
- 2.7.3 تجزئة الكائن
- 3.7.3 فراشي التدمير
- 8.3 التكيف والتطور
- 1.8.3 المحاكاة الحيوية
- 2.8.3 utopías و Sci-fi, Distopía, ucronías
- 3.8.3 الرسوم المتحركة (Cartoon)
- 9.3 Render Hardsurface واقعية
- 1.9.3 مشهد الاستوديو
- 2.9.3 الأضواء
- 3.9.3 كاميرا مادية
- 10.3 Render Hardsurface NPR
- 1.10.3 ويرفرام
- 2.10.3 كارتون شادر
- 3.10.3 الايضاح

- 5.2 مدراء النسيج
- 1.5.2 فوتوشوب
- 2.5.2 تجسيد الأنظمة عبر الإنترنت
- 3.5.2 مسح الملمس
- 6.2 Baking و UVW
- 1.6.2 Baked من نسيج hard surface
- 2.6.2 خليط من نسيج عضوي
- 3.6.2 اجتماعات baking
- 7.2 الصادرات والواردات
- 1.7.2 تنسيقات النسيج
- 2.7.2 stl و Fbx, obj
- 3.7.2 التقسيم مقابل Dinamesh
- 8.2 رسم الشبكات
- 1.8.2 Viewport Canvas
- 2.8.2 Polypaint
- 3.8.2 Spotlight
- 9.2 Substance Painter
- 1.9.2 Substance Painter مع ZBrush
- 2.9.2 خرائط النسيج low poly بالتفصيل high poly
- 3.9.2 معالجات المواد
- 10.2 سوبيستانس بينتير المتقدم
- 1.10.2 تأثيرات واقعية
- 2.10.2 تحسين baked
- 3.10.2 مواد SSS ، بشرة الإنسان

الوحدة 3. خلق الآلات

- 1.3 الروبوتات
- 1.1.3 الوظائف
- 2.1.3 الطابع
- 3.1.3 الحركة في هيكلها
- 2.3 الروبوت الجامع
- 1.2.3 فرش IMM و Chisel
- 2.2.3 Nanomesh و Insert Mesh
- 3.2.3 ZBrush في Zmodeler

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 يرسى 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 سنواجهه 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.



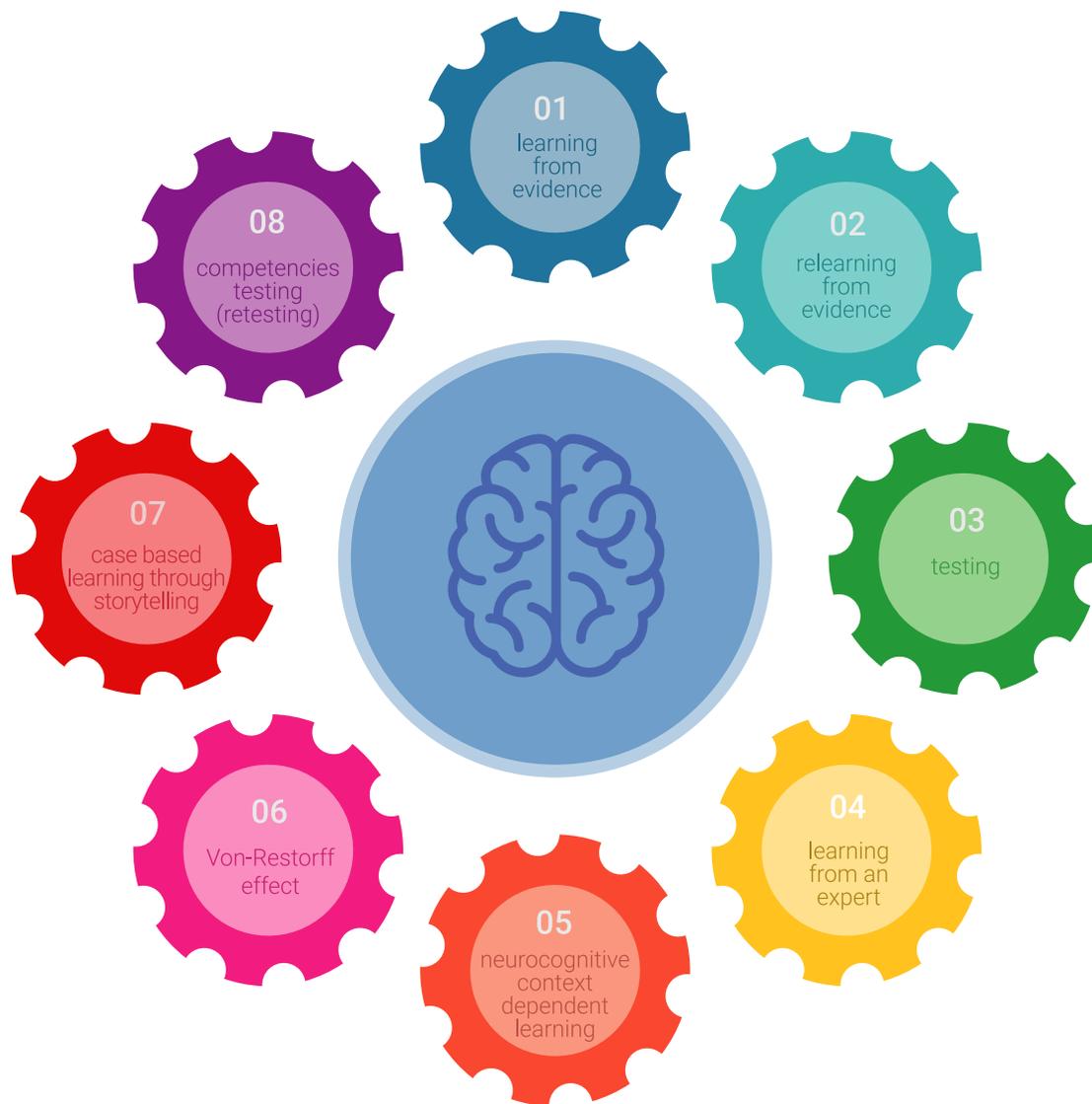
سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية
والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة
في بيئات العمل الحقيقية.

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 المصريح 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.

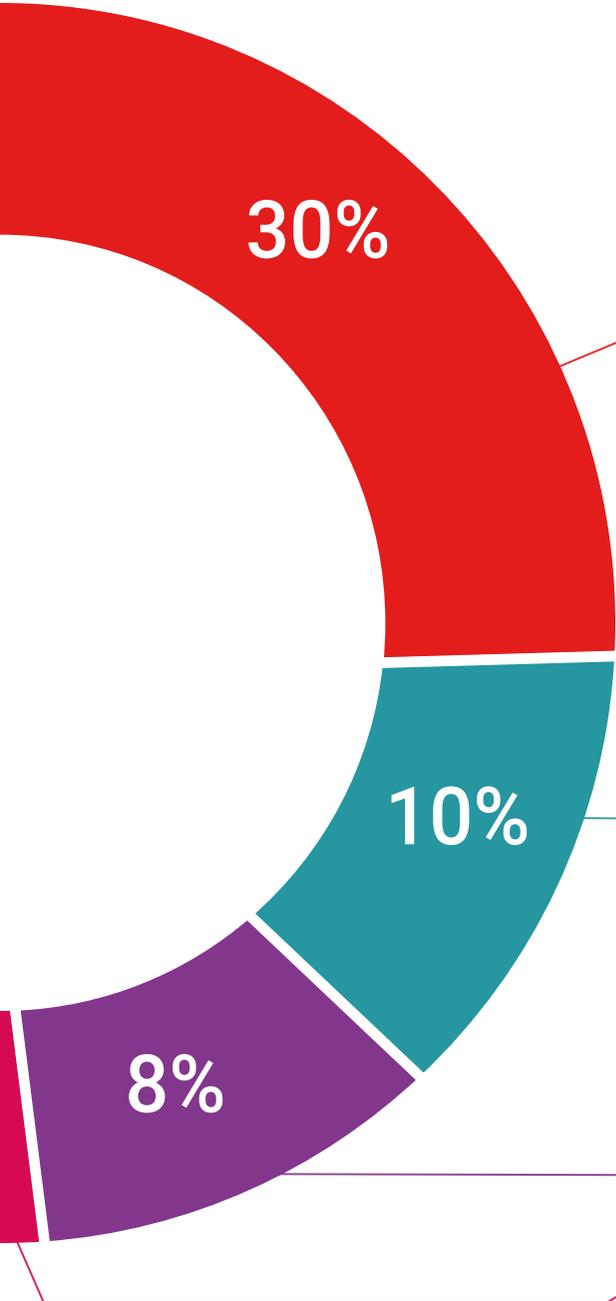
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 نحفظ 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 المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموحاً حقاً.

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.



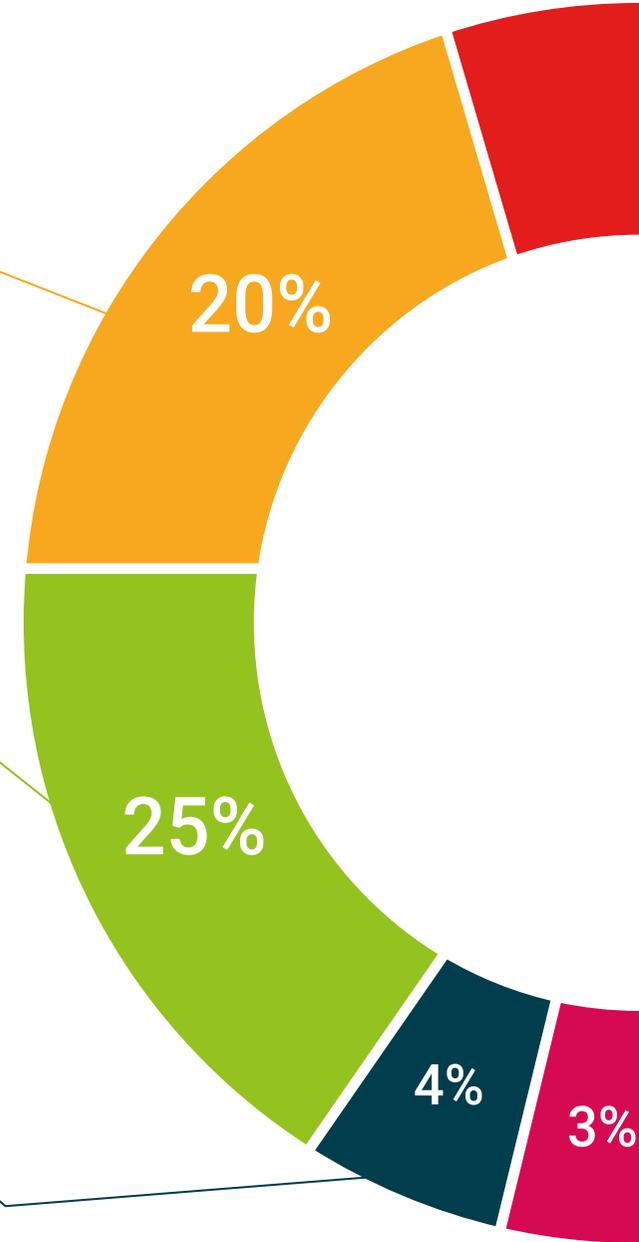
ملخصات تفاعلية

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 مايكروسوفت 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.



المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في النحت الرقمي للأسطح الصلبة، الآلات والإكساء بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائقة، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر 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 النحت الرقمي للأسطح الصلبة، الآلات والإكساء على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن 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 النحت الرقمي للأسطح الصلبة، الآلات والإكساء

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 6 أشهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الابتكار

الحاضر

الجودة

شهادة الخبرة الجامعية
النحت الرقمي للأسطح الصلبة
الآلات والإكساء

المعرفة

التدريب الافتراضي

المؤسسات

- « طريقة الدراسة: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أشهر
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية
النحت الرقمي للأسطح الصلبة،
الآلات والإكساء

