شهادة الخبرة الجامعية

تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports

مُعتمد من قِبَل: الدوري الاميركي للمحترفين (NBA)

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports

- طريقة التدريس: **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/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-esports-marketing-management

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

ربما تكون الرياضات الإلكترونية eSports هي أشهر ألعاب الفيديو اليوم. وهي تتكون من مسابقات عبر الإنترنت يمكن لأي شخص المشاركة فيها، ولها في الوقت نفسه مواضيع وأهداف مختلفة. تسعى الشركات في هذا القطاع إلى تطوير ألعاب من هذا العيار وإطلاقها بحملات تسويقية قوية وعمليات تحديد المواقع بعناية للوصول إلى أكبر عدد ممكن من اللاعبين.
هاتان مهمتان من المهام التي سيتعلم طلاب هذه الدرجة العلمية أداءها تحت إشراف خبراء في عالم الألعاب عبر الإنترنت.
كل هذا، مع سهولة الدراسة من المنزل دون الحاجة إلى السفر أو اتباع جدول زمني.

ستصبح خبيراً في قطاع ناشئ يتطور بسرعة فائقة كل يوم. من خلال مجموعة متنوعة من الإدارة والتسويق، ستحقق أهدافك"

يتغير الزمن، ويتغير معه الطريقة التي ننظر بها إلى الرياضة. مع ظهور ألعاب الفيديو، ظهر نوع جديد من الرياضة، يُعرف باسم "ألعاب الرياضة الإلكترونية": eSports. وتتميز هذه المسابقات بالمنافسات عبر الإنترنت في فئات مختلفة، بدءاً من الألعاب في مجموعات من الأصدقاء إلى البطولات التي يلعبها المحترفون في جميع أنحاء العالم. إنه قطاع بكر جداً حيث يعود تاريخ أول رياضة إلكترونيةeSport في التاريخ إلى عام 1972، لذا فإن العالم الذي يجب استكشافه لا يزال كبيراً جداً.

ونتيجة لذلك، يستثمر المزيد والمزيد من شركات ألعاب الفيديو في هذه الطريقة. في الواقع، هناك بطولات يتجمع فيها آلاف الأشخاص للعب ومشاهدة مسابقات الرياضات الإلكترونية eSport . يتزايد عدد اللاعبين كل يوم، مما يؤدي إلى إنشاء وتوسيع كتالوج هذا النوع من المسابقات الرقمية. يعد تقديم حملة تسويقية جيدة للدعاية للعبة الفيديو، أو تحليل بيئتها الاقتصادية بشكل صحيح من النقاط الأساسية التي سيتعلم خريجو هذه الدرجة العلمية تطويرها مع شهادة الخبرة الجامعية.

من خلال المنهج الذي يركز على جميع مفاتيح استراتيجية تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية eSports، سيكتسب الطالب المعرفة اللازمة للتكيف مع بيئة عمل مواتية. قام فريق التدريس الذي يشكل هذه الدرجة العلمية بتطوير 3 وحدات دراسية تحتوي على جميع الجوانب المهمة في هذا المجال من ألعاب الفيديو. كما أنهم سيكونون متاحين في جميع الأوقات لمساعدة الطلاب في أي صعوبات قد تطرأ خلال فترة الدراسة.

في بعض الأحيان، لا يكون الجمع بين التزامات العمل والحياة الشخصية والدراسة مهمة سهلة. ولهذا السبب، يقدم برنامج TECH طريقة التعليم الفني عبر الإنترنت بالكامل بحيث تتاح للطالب فرصة تنظيم وقته بالطريقة التي تناسبه. وتجدر الإشارة إلى أن هذه الجامعة في طليعة الجامعات التي تتبنى تقنيات الدراسة والتعلم الأكثر ابتكاراً في السوق، مثل إعادة التعلم Relearning.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير دراسات الحالة التي يقدمها خبراء تسويق الرياضات الإلكترونية ESports
- 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 الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

> الرياضات السيبرانية، أو الرياضات الإلكترونية ESports، هي مسابقات متعددة اللاعبين يمكن للاعبين الهواة والمحترفين المشاركة فيها"

تعرّف على مسابقات وفعاليات الرياضات الإلكترونية ESports وأنت مرتاح في منزلك بفضل منهجيتنا التي تعتمد على الإنترنت 100%.

وهي تتصدر الطريق في إدارة الرياضات الإلكترونية ESports والإعلان عنها من خلال مسابقات تضم عدداً كبيراً من المتفرجين مثلها مثل الرياضات التقليدية.

"Overwatch أو CounterStrike: Global Offensive هي أمثلة على الأنواع المختلفة من الرياضات الإلكترونية ESports الموجودة. جميعها بمواضيع مختلفة ولجميع الأذواق"

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.

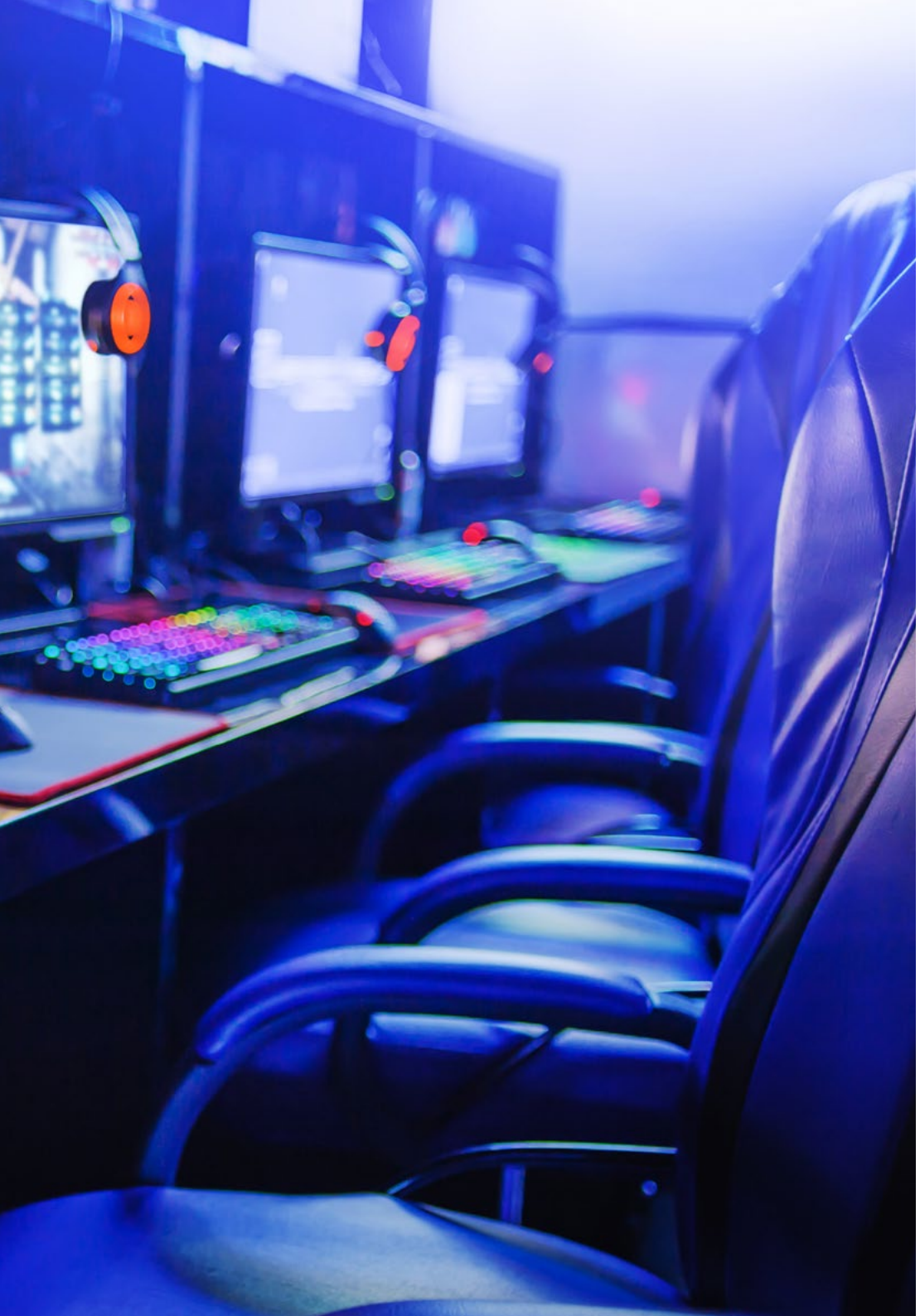
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

أهداف شهادة الخبرة الجامعية واضحة. ومن خلال تحقيقها، سيحصل الخريج على المهارات اللازمة لسلسلة من الكفاءات في مجال تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports في شركات ألعاب الفيديو. لهذا السبب، ركّزت TECH على التطرق إلى النقاط الأكثر صلة بالموضوع، دون إغفال التفاصيل.

تعرّف على كيفية عمل الرياضات الإلكترونية ESports وتعلّم كيفية تطوير التقنيات الأكثر ابتكاراً في تسويق الألعاب للحصول على نتائج رائعة كما حققتها مشاريع مثل FIFA أو League of Legends"



الأهداف العامة

- الفهم المتعمق وتصميم مشاريع ألعاب الفيديو
- الحصول على فهم متعمق للتقنيات والابتكارات الناشئة في الصناعة
- تطوير استراتيجيات موجهة لألعاب الفيديو
- التعلّم بالتفصيل كيفية تطوير استراتيجيات التسويق والمبيعات
- التعرف بشكل متعمق على تأثير إدارة المشاريع وقيادة الفريق

تعرّف على جميع خبايا إدارة الشركات وتطبيقها في حياتك المهنية المستقبلية، بدءاً من مهارات العمل إلى العمل جنباً إلى جنب مع التسويق الداخلي"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. إدارة eSports

- التعرّف على المنظومة الفرعية للرياضات الإلكترونية eSportsبأكملها وتعلمها وادرسها بعمق، سواء اللاعبين الرئيسيين أو نماذج الأعمال التجارية حتى تتمكن من تطوير هذه السوق

الوحدة 2. التسويق الرقمي والتحول الرقمي لألعاب الفيديو

- تحديد ومعرفة كيفية تطوير جميع تخصصات وتقنيات تسويق Gaming التي تسمح بتعزيز نماذج الأعمال في صناعة ألعاب الفيديو

الوحدة 3. الاستراتيجية في الشركات الرقمية وألعاب الفيديو

- التعرف على سياق ومكونات استراتيجية الأعمال مع التركيز على على صناعة ألعاب الفيديو

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

من الممكن أن يكون هناك متخصصون يضعون خطة تعليمية عالية الجودة لتعليم الطلاب. ولهذا السبب، لدينا في TECH طاقم تدريس على درجة عالية من الاحترافية لدمج جميع المعارف والمهارات المتعلقة بالرياضات الإلكترونية ESports داخل شركة ألعاب فيديو في المنهج الدراسي.

دع نفسك تسترشد بالمدرسين الذين سيعلمونك حيل تطوير الرياضات الإلكترونية ESports، بالإضافة إلى الإجراءات ذات الصلة لزيادة فوائد الرياضات الإلكترونية ESports. الأرباح من الرياضات الإلكترونية ESports"

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

هيكل الإدارة

أ. Espinosa de los Monteros Iglesias, Rafael

- الرئيس التنفيذي ومؤسس شركة Fluzo Studios
- مدير تمويل المشاريع التجارية ومشاريع البحث والتطوير في شركة Kaudal
- الرئيس التنفيذي في Reta al Alzheimer
- الرئيس التنفيذي في Pyxel Arts
- مدير المنتجات والخدمات في شركة Arquimea الهندسية
- مدير الحسابات الرئيسية في شركة Cota Soluciones
- مدير جودة البرمجيات في شركة Recreativos Franco Gaming
- المدير الوطني لتكنولوجيا المعلومات في كريدي أجريكول شوفرو
- مدير مشروع ADSL ومستشار النشر في شركة تيليفونيكا إسبانيا
- فني شبكات واتصالات هاتفية في جامعة كارلوس الثالث بمدريد
- مهندس تقني صناعي: مهندس إلكترونيات صناعية في جامعة كارلوس الثالث بمدريد
- ماجستير في استراتيجية الأعمال والشركات. الاتصالات في جامعة راي خوان كارلوس الأول في جامعة راي خوان كارلوس الأول
- ماجستير في الذكاء الاصطناعي والابتكار من جامعة فوندرز
- ماجستير في إدارة الأعمال الدولية من كلية لويس للأعمال من جامعة لويس للأعمال

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 في ممارستك اليومية"

04

الهيكل والمحتوى

من الممكن أن تجد في شهادة الخبرة الجامعية منهجًا واسعًا وكاملاً يحتوي على جميع المفاهيم المطبقة على تسيير وتسويق الرياضة الإلكترونية. بدءاً من الإدارة السليمة للرياضات الإلكترونية eSports، مروراً بتسويق المنتجات وانتهاءً باستراتيجية العمل. تعمل هذه الوحدات الثلاث على إعداد الخريج لمغامرة مهنية يحقق فيها جميع الأهداف. وتجدر الإشارة إلى أن كل وحدة تم تطويرها من قبل متخصصين ذوي خبرة واسعة في هذا المجال قاموا بتصميم محتوى عالي الجودة من خلال هذا البرنامج.

الرياضات الإلكترونية ESports هي شكل مبتكر من أشكال الرياضات التي تُعرف أيضاً باسم الرياضات الإلكترونية ESports"

الوحدة 1. تسيير الرياضة الإلكترونية eSports

1.1. صناعة eSports
1.1.1. eSports
2.1.1. الجهات الفاعلة في صناعة الرياضة الإلكترونية eSports
3.1.1. نموذج أعمال الرياضات الإلكترونية ESports وسوق الرياضات الإلكترونية ESports
2.1. إدارة أندية الرياضات الإلكترونية ESports
1.2.1. أهمية الأندية في الرياضات الإلكترونية ESports
2.2.1. إنشاء الأندية
3.2.1. إدارة أندية الرياضات الإلكترونية ESports
3.1. علاقة e-Gamers
1.3.1. دور اللاعب
2.3.1. مهارات وكفاءات اللاعب
3.3.1. اللاعبون كسفراء للعلامة التجارية
4.1. المسابقات والفعاليات
1.4.1. التسليم في الرياضات الإلكترونية ESports: المسابقات والفعاليات
2.4.1. إدارة الفعاليات والبطولات
3.4.1. البطولات المحلية والإقليمية والوطنية والعالمية الكبرى
5.1. إدارة الرعاية في الرياضات الإلكترونية ESports
1.5.1. إدارة الرعاية في الرياضات الإلكترونية ESports
2.5.1. أنواع الرعاية في الرياضات الإلكترونية ESports
3.5.1. اتفاقية رعاية الرياضات الإلكترونية ESports
6.1. إدارة الإعلانات في الرياضات الإلكترونية ESports
1.6.1. Advergaming: شكل إعلاني جديد
2.6.1. Branded Content في eSports
3.6.1. الرياضة الإلكترونية كاستراتيجية اتصال
7.1. التسويق في إدارة الرياضة الإلكترونية eSports
1.7.1. إدارة وسائل الإعلام المملوكة (Owned Media)
2.7.1. إدارة وسائل الإعلام المدفوعة (Paid Media)
3.7.1. التركيز الخاص على Social Media
8.1. التسويق عبر المؤثرين Influencer Marketing
1.8.1. التسويق عبر المؤثرين Marketing Influencer
2.8.1. إدارة الجمهور وتأثيره في الرياضات الإلكترونية ESports
3.8.1. نماذج الأعمال في التسويق عبر المؤثرين Influencer Marketing
9.1. Merchant (التاجر)
1.9.1. بيع الخدمات والمنتجات المرتبطة بها
2.9.1. Merchandising (الترويج التجاري)
3.9.1. التجارة الإلكترونية و Marketplaces (الأسواق)
10.1. مقاييس ومؤشرات الأداء الرئيسية للرياضات الإلكترونية
1.10.1. المقاييس
2.10.1. مؤشرات الأداء الرئيسية (SIPK) للتقدم والنجاح
3.10.1. الخريطة الاستراتيجية للأهداف والمؤشرات

الوحدة 2. التسويق الرقمي والتحول الرقمي لألعاب الفيديو

1.2. استراتيجية التسويق الرقمي
1.1.2. Customer Centric
2.1.2. رحلة العميل Customer Journey و مسار التسويق Funnel de Marketing
3.1.2. تصميم وإنشاء خطة تسويق رقمي
2.2. الأصول الرقمية
1.2.2. هندسة وتصميم الويب
2.2.2. تجربة المستخدم-التبادل التفاعلي
3.2.2. التسويق عبر الهاتف المحمول Mobile Marketing
3.2. الوسائط الرقمية
1.3.2. الاستراتيجية والتخطيط الإعلامي
2.3.2. Display والبرمجة الإعلانية
3.3.2. التلفزيون الرقمي
4.2. البحث
1.4.2. تطوير وتنفيذ استراتيجية Search
2.4.2. تحسين محركات البحث (Search Engine Optimization - SEO)
3.4.2. التسويق عبر محركات البحث (Search Engine Marketing - SEM)
5.2. Social Media
1.5.2. التصميم والتخطيط والتحليلات في استراتيجية وسائل التواصل الاجتماعي Social Media
2.5.2. تقنيات التسويق عبر وسائل التواصل الاجتماعي الأفقية
3.5.2. تقنيات التسويق عبر وسائل التواصل الاجتماعي العمودية
6.2. Inbound Marketing
1.6.2. مسار التسويق الداخلي Inbound Marketeing
2.6.2. توليد المحتوى التسويقي Content Marketing
3.6.2. اكتساب وإدارة العملاء المحتملين (Leads)

7.2. التسويق القائم على الحساب (Account Based Marketing)
1.7.2. استراتيجية التسويق بين الشركات B2B
2.7.2. صانع القرار Decisión Maker وخريطة الاتصال
3.7.2. خطة التسويق القائم على الحساب Account Based Marketing
8.2. البريد الإلكتروني التسويق و الصفحات الهبوطية(Email Marketing y Landing Pages)
1.8.2. خصائص التسويق عبر البريد الإلكتروني Email Marketing
2.8.2. الإبداع و Landing Pages
3.8.2. حملات وإجراءات التسويق عبر البريد الإلكتروني Email Marketing
9.2. أتمتة التسويق
1.9.2. التسويق الآلي
2.9.2. Big Data والذكاء الاصطناعي المطبق في التسويق
3.9.2. حلول أتمتةالتسويق الرئيسية Automation
10.2. المقاييس ومؤشرات الأداء الرئيسية (KPIs) والعائد على الاستثمار (ROI)
1.10.2. المقاييس ومؤشرات الأداء الرئيسية (SIPK) للتسويق الرقمي
2.10.2. أدوات القياس والحلول
3.10.2. حساب ومراقبة العائد على الاستثمار (IOR)

الوحدة 3. الاستراتيجية في الشركات الرقمية وألعاب الفيديو

1.3. الشركات الرقمية وألعاب الفيديو
1.1.3. مكونات الاستراتيجية
2.1.3. النظام البيئي الرقمي وألعاب الفيديو
3.1.3. الموقع الاستراتيجي
2.3. العملية الاستراتيجية
1.2.3. التحليل الاستراتيجي
2.2.3. اختيار البدائل الاستراتيجية
3.2.3. تنفيذ الإستراتيجية
3.3. التحليل الاستراتيجي
1.3.3. الداخلي
2.3.3. الخارجي
3.3.3. مصفوفة نقاط القوة والضعف والفرص والتهديدات و تصحيح نقاط الضعف والتصدي للتهديدات والحفاظ على نقاط القوة واستغلال الفرص
4.3. التحليل القطاعي لألعاب الفيديو
1.4.3. نموذج القوى الخمس لبورتر Porter
2.4.3. التحليل السياسي والاقتصادي والاجتماعي والتكنولوجي والبيئي والقانوني
3.4.3. التجزئة القطاعية
5.3. تحليل الوضع التنافسي
1.5.3. خلق القيمة الاستراتيجية واستثمارها
2.5.3. البحث المتخصص مقابل. تجزئة السوق
3.5.3. استدامة الموقع التنافسي
6.3. تحليل البيئة الاقتصادية
1.6.3. العولمة والتدويل
2.6.3. الاستثمار والادخار
3.6.3. مؤشرات الإنتاج والإنتاجية
7.3. الإدارة الاستراتيجية
1.7.3. إطار عمل لتحليل الاستراتيجية
2.7.3. تحليل البيئة القطاعية والموارد والقدرات
3.7.3. تنفيذ الاستراتيجية
8.3. صياغة الاستراتيجية
1.8.3. الاستراتيجيات المؤسسية
2.8.3. الاستراتيجيات العامة
3.8.3. استراتيجيات العملاء
9.3. تنفيذ الإستراتيجية
1.9.3. التخطيط الاستراتيجي
2.9.3. مخطط التواصل والمشاركة
3.9.3. إدارة التغيير
10.3. الأعمال الاستراتيجية الجديدة
1.10.3. المحيطات الزرقاء
2.10.3. استنفاد التحسين التدريجي على منحنى القيمة
3.10.3. الأعمال ذات التكلفة الحدية الصفرية

ستجد في هذا المنهج الدراسي مفاتيح تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports التي ستجعل شركة ألعاب الفيديو التي تطور فيها مستقبلك المهني تنمو"

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **Relearning** منهجية 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 **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.

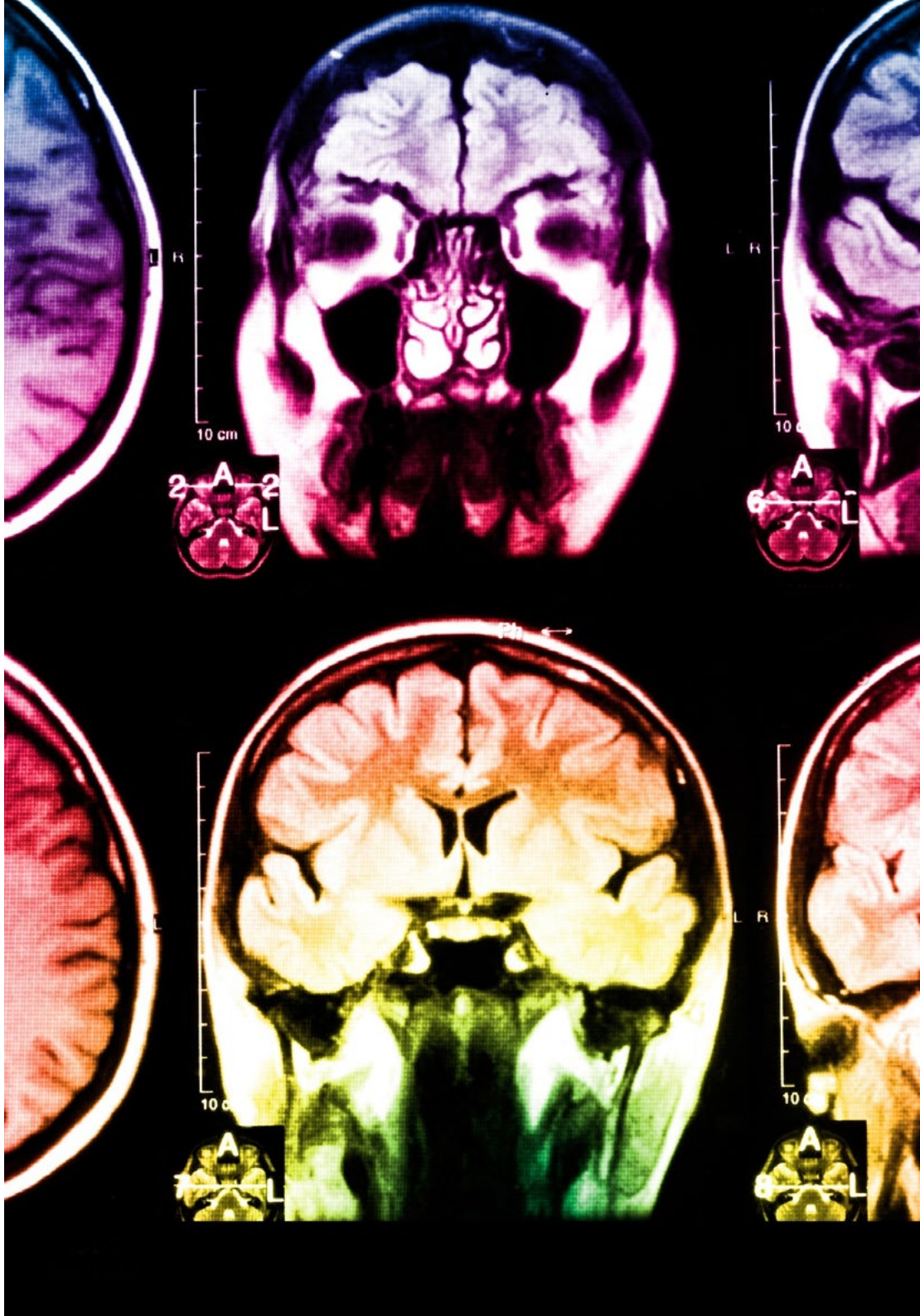
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

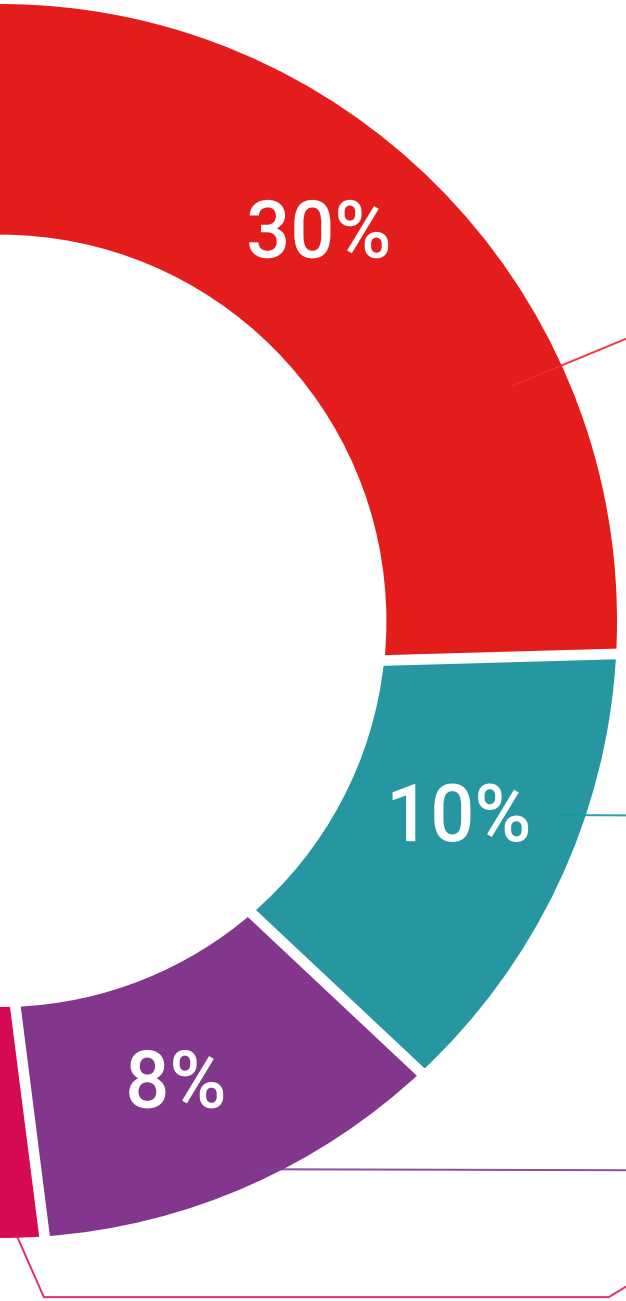
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

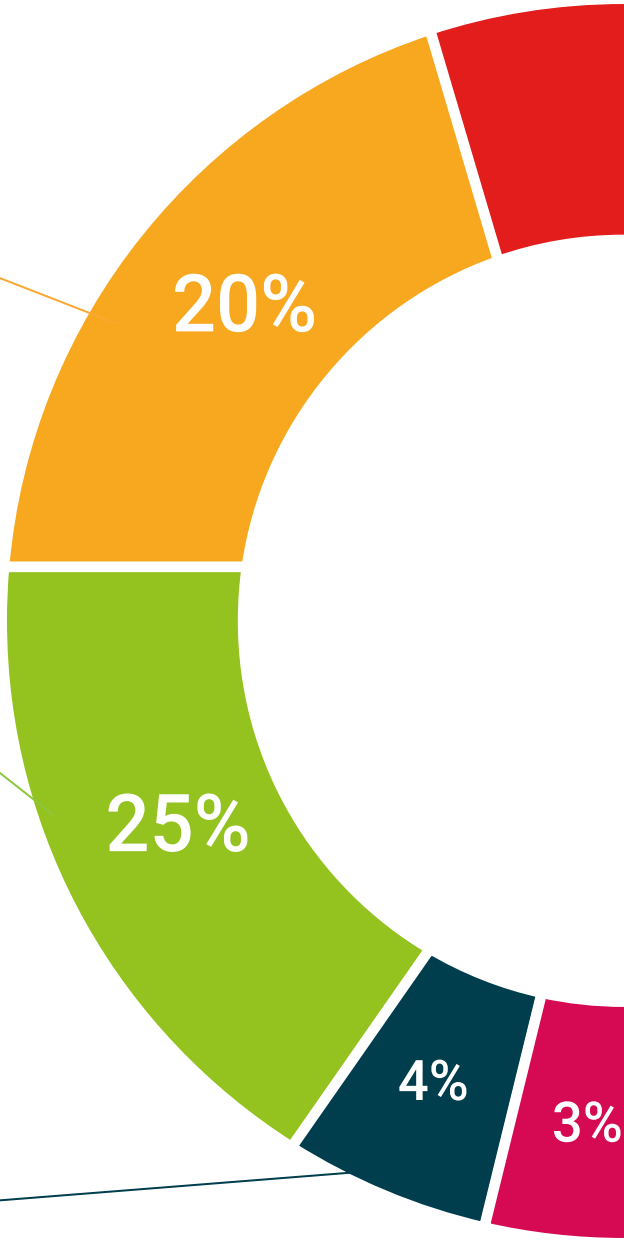
ملخصات تفاعلية

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 تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على المؤهل العلمي الجامعي دون سفر أو إجراءات مرهقة"

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **المحاضرة الجامعية** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية.**

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في 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 تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports**

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

تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports

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
تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports

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

شهادة الخبرة الجامعية

تسيير وتسويق الرياضات الإلكترونية ESports

مُعتمد من قِبَل: الدوري الاميركي للمحترفين (NBA)

tech الجامعة التيكنولوجية