

شهادة الخبرة الجامعية
إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-hard-surface-texture-creation

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 20

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

تحتاج صناعة ألعاب الفيديو، التي شهدت تجديداً مستمراً في العقود الأخيرة، إلى مطورين محترفين يعرفون كيف يقدمون أفضل المهارات والقدرات في مساعيهم الإبداعية. وعلى نفس المنوال، أمبح جمهور الألعاب متطلباً بشكل متزايد من حيث نهاية الألعاب التي يستهلكها. ولذلك، يجمع هذا البرنامج المفاهيم الضرورية للطلاب الذين يرغبون في أن يصبحوا خبراء حقيقيين في إنشاء القوام لنمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface.. خلال فترة 6 أشهر، يمنحك هذا التدريب عبر الإنترنت الفرصة لتحويل مسيرتك المهنية وزيادة سيرتك الذاتية بمفاهيم جديدة ومعارف أكثر تخصصاً.



يتيح لك هذا التدريب عبر الإنترنت تحويل مسيرتك المهنية وجعل
سيرتك الذاتية أكثر تخصصاً في تطوير ألعاب الفيديو"



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير دراسات الحالة التي يقدمها خبراء في إنشاء القوام لمنحذة الأسطح الصلبة Hardsurface
- ♦ 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
- ♦ تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- ♦ كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للحدل وأعمال التفكير الفردية
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

يعتمد تنفيذ الأسطح الواقعية إلى حد كبير على التطبيق الصحيح للقوام. لهذا الغرض، تم تصميم شهادة الخبرة الجامعية حتى يتمكن المحترفون في مجال تطوير رسومات ألعاب الفيديو من إنشاء وتطبيق مواد لنمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface.. في وضع الاتصال بالإنترنت، لن يكون هناك حدود للوصول إلى جميع موارد الوسائط المتعددة التي يتم توزيع هذا البرنامج فيها. كما أنه يساعد المتعلمين على التقدم بالسرعة التي تناسبهم دون الحاجة إلى التخلي عن عملهم اليومي.

في المرحلة الأولى، يتم إجراء دراسة للصورة والشكل. نظرًا لأن البرنامج يركز على مرحلة أكثر تعمقًا في نمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface، مثل إنشاء القوام، يتم تعريف الطالب في الوحدة الأولى بجميع جوانب فهم الهندسة وتطبيقاتها العملية في التصميم اللاحق.

أما الوحدة الثانية فتضع الطالب في تصور وفهم نمذجة السطح الصلب، لذا تستكشف الخطة الطوبولوجيا وإعادة الهيكلة؛ والأنواع المختلفة لنمذجة السطح الصلب مثل النحت Sculpt أو المضلعات أو NURB، وكذلك خرائط Maps الأشعة فوق البنفسجية.

وأخيراً، ندخل مباشرةً في الموضوع، ينتقل البرنامج إلى إنشاء نسيج لـ Hardsurface، بحيث يتم تطبيق جميع تقنيات التركيب لـ Hardsurface، ونعمل على حالات حقيقية في تطبيق التفاصيل مع القوام وتعلم كيفية تصدير المواد والخرائط لمنصات مختلفة، من بين أمور أخرى قضايا أخرى



عزز سيرتك الذاتية وتخصص في حياتك المهنية
من خلال هذا البرنامج عبر الإنترنت المصمم
لإضفاء الطابع الاحترافي على تدريبك في
تطوير رسومات الألعاب"

سيتمكن المحترفون في مجال تطوير الرسوم
للألعاب الفيديو من إنشاء وتطبيق مواد لنمذجة
الأسطح الصلبة بفضل شهادة الخبرة الجامعية

في وحدات منظمة بشكل مثالي، في نهاية
هذه الخطة، ستتمكن في نهاية هذه الخطة
من إنشاء مواد لنمذجة الأسطح الصلبة دون أي
دون أي انتكاسات.

مع برامج TECH، ستعمل دائمًا على البعد
النظري والعملية للمعرفة حتى تصبح
مُحترفًا حقيقيًا في هذا القطاع"

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصون 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 تدريبًا غامراً مبرمجاً 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.

الأهداف

قد وضع أعضاء هيئة التدريس في شهادة الخبرة الجامعية أهدافاً واضحة وموجزة لهذه الخطة التعليمية، بحيث يمكن اكتساب المفاهيم والمعارف بسهولة. صُمم المحتوى لتمكين الطالب من تطوير مسيرته المهنية كخبير في إنشاء الأنسجة في نمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface في قطاع ألعاب الفيديو. يتم تحديث المنهج باستمرار بحيث يمكن تطبيقه في البعد المهني الحقيقي.





تعلم كيفية إنشاء الأنسجة في نمذجة الأسطح الصلبة دون
صعوبة مع هذا البرنامج المصمم لضمان التعلم"



الأهداف العامة



- التعرف بعمق على الأنواع المختلفة لنمذجة الأسطح الصلبة والمفاهيم والخصائص المختلفة لتطبيقها في صناعة النمذجة ثلاثية الأبعاد
- التعمق في نظرية إنشاء النماذج لتطوير أساتذة في النمذجة
- التحول الى خبير تقني و / أو فنان في النمذجة ثلاثية الأبعاد للأسطح الصلبة Hardsurface



كن خبيراً تقنياً حقيقياً في النمذجة ثلاثية الأبعاد على الأسطح الصلبة"



الأهداف المحددة



الوحدة 1. دراسة الشكل والتنسيق

- ♦ تصور وتطبيق تركيبات الشكل الهندسي
- ♦ فهم أسس الهندسة ثلاثية الأبعاد
- ♦ التعرف بالتفصيل كيف يتم تمثيلها في الرسم التقني
- ♦ التعرف على المكونات الميكانيكية المختلفة
- ♦ تطبيق التحويلات باستخدام التماثلات
- ♦ تطوير الفهم لكيفية تطور النماذج
- ♦ العمل عن طريق تحليل الشكل

الوحدة 2. نمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface

- ♦ اكتساب فهم عميق لكيفية التحكم في الطوبولوجيا
- ♦ تطوير الاتصال الوظيفي
- ♦ امتلاك معرفة بظهور Hard Surface
- ♦ التعرف بالتفصيل على الصناعات المختلفة لتطبيقك
- ♦ التعرف على نطاق واسع الأنواع المختلفة من النمذجة
- ♦ تمتلك معلومات صحيحة عن المناطق التي تتكون منها النمذجة

الوحدة 3. إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface

- ♦ تطبيق جميع تقنيات القوام لنماذج Hardsurface الاسطح الصلبة
- ♦ العمل على حالات حقيقية في تطبيق التفاصيل مع الملمس
- ♦ تحديد الاختلافات في مواد PBR
- ♦ امتلاك معرفة واسعة بالاختلافات بين المواد المعدنية
- ♦ حل باستخدام الخرائط التفاصيل الفنية
- ♦ تعلم كيفية تصدير المواد والخرائط لمنصات مختلفة



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يضم هذا البرنامج فريقاً إدارياً رفيع المستوى وأعضاء هيئة تدريس على أعلى مستوى، يتألف من محترفين مرموقين في هذا القطاع وبرمجة ألعاب الفيديو، وجميعهم مؤهلون تأهيلاً عالياً لإعداد الطلاب لمواجهة تحديات قطاع في نمو وتحول مستمر. بفضل سنوات خبرتهم الطويلة، سيتمكنون من تقديم أمثلة وتمارين عملية لصقل المهارات في كل فصل دراسي.



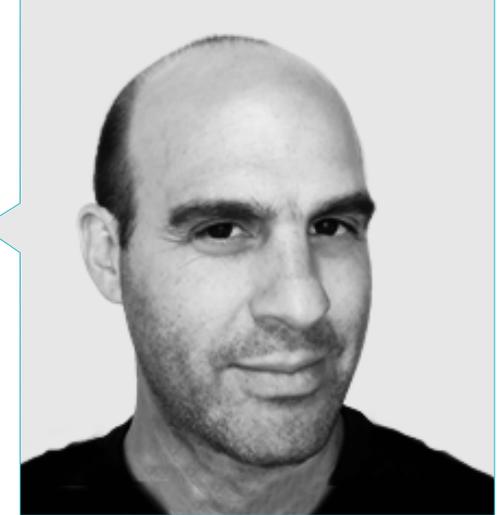
إن جميع أعضاء هيئة التدريس مدربون تدريباً عالياً لإعدادك
لمواجهة تحديات قطاع يشهد نمواً وتحولاً مستمراً"



هيكل الإدارة

أ. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- ♦ 9 سنوات من خبرة في النمذجة الحوية ثلاثية الأبعاد
- ♦ فنان ثلاثي الأبعاد في 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- ♦ إنتاج ثلاثي الأبعاد لـ Boston Whaler
- ♦ مصمم نماذج ثلاثية الأبعاد لـ Shay Bonder شركة إنتاج الوسائط المتعددة التلفزيونية
- ♦ منتج سمعي بصري في شركة Digital Film
- ♦ مصمم المنتج لـ Escencia de los Artesanos من تصميم Eliana M
- ♦ مصمم صناعي متخصص في المنتجات. جامعة Cuyo الوطنية
- ♦ مذكور شرفي في مسابقة Mendoza Late
- ♦ عارض في القاعة الإقليمية للفنون البصرية Vendimia
- ♦ ندوة التكوين الرقمي . جامعة Cuyo الوطنية
- ♦ المؤتمر الوطني للتصميم والإنتاج CPRODI





الهيكل والمحتوى

شهادة الخبرة الجامعية عبارة عن برنامج كامل مصمم بشكل استراتيجي لتوفير المفاهيم اللازمة لإنشاء القوام في نمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface في 6 أشهر فقط. تم تنظيم المحتوى في ثلاث وحدات، الأولى ستتناول أساسيات الفهم الهندسي أو الصورة والشكل. ثم تركز الخطوة بعد ذلك على الفهم الفعلي لنمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface بأنواعها المختلفة الموجودة. في الوحدة الثالثة والأخيرة، ندخل في الموضوع المحدد الخاص بإنشاء القوام لنمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface وتطبيق هذه القوام على النماذج الملموسة. كل هذا، بدعم من محترفين مرموقين من القطاع الذين سيرشدونكم كمعلمين في رحلتكم خلال هذا البرنامج.



من خلال محتوى منظم في ثلاث وحدات، ستصبح خبيراً
حقيقياً في إنشاء الأنسجة لنمذجة الأسطح الصلبة"



الوحدة 1. دراسة الشكل والتنسيق

- 1.1 الأشكال الهندسية
 - 1.1.1 أنواع الأشكال الهندسية
 - 2.1.1 الإنشاءات الهندسية الأساسية
 - 3.1.1 التحولات الهندسية في المستوى
- 2.1 المضلعات
 - 1.2.1 المثلثات
 - 2.2.1 الأشكال الرباعية الأضلاع
 - 3.2.1 المضلعات المنتظمة
- 3.1 النظام الأكسونومتري
 - 1.3.1 أساسيات النظام
 - 2.3.1 أنواع قياس المحاور المتعامد
 - 3.3.1 رسم تخطيطي
- 4.1 رسم ثلاثي الأبعاد
 - 1.4.1 المنظور والبعد الثالث
 - 2.4.1 العناصر الأساسية للرسم
 - 3.4.1 توقعات - وجهات نظر
- 5.1 الرسم التقني
 - 1.5.1 المفاهيم الأساسية
 - 2.5.1 تخطيط العرض
 - 3.5.1 قطعي
- 6.1 أساسيات العناصر الميكانيكية 1
 - 1.6.1 المحاور
 - 2.6.1 المفاصل والبراعي
 - 3.6.1 التوابض
- 7.1 أساسيات العناصر الميكانيكية 2
 - 1.7.1 محامل
 - 2.7.1 التروس
 - 3.7.1 عناصر ميكانيكية مرنة
- 8.1 قوانين التماثل
 - 1.8.1 ترجمة- دوران- انعكاس- تمديد
 - 2.8.1 جهاز استقبال ثنائي لأخذ العينات الأساسية
 - 3.8.1 قوانين مجتمعة

- 9.1 تحليل الشكل
 - 1.9.1 شكل الوظيفة
 - 2.9.1 الشكل الميكانيكي
 - 3.9.1 أنواع الأشكال
- 10.1 التحليل الطوبولوجي
 - 1.10.1 التكوّن
 - 2.10.1 التشكيل
 - 3.10.1 المورفولوجيا والطوبولوجيا

الوحدة 2. نمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface

- 1.2 نمذجة الأسطح الصلبة Hardsurface
 - 1.1.2 التحكم في الطوبولوجيا
 - 2.1.2 الاتصال الوظيفي
 - 3.1.2 السرعة والكفاءة
- 2.2 Hardsurface الاسطح الصلبة 1
 - 1.2.2 Hardsurface الاسطح الصلبة
 - 2.2.2 النمو
 - 3.2.2 الهيكل
- 3.2 Hardsurface الاسطح الصلبة 2
 - 1.3.2 التطبيقات
 - 2.3.2 الصناعة الفيزيائية
 - 3.3.2 الصناعة الافتراضية
- 4.2 أنواع النمذجة
 - 1.4.2 النمذجة التقنية / NURBS
 - 2.4.2 النمذجة المضلعة
 - 3.4.2 نمذجة Sculpt
- 5.2 نمذجة Hardsurface لأسطح الصلبة العميقة
 - 1.5.2 الملفات الشخصية
 - 2.5.2 الطوبولوجيا وتدفق الحواف
 - 3.5.2 دقة الشبكة
- 6.2 نمذجة عقود الفروقات (NURBS)
 - 1.6.2 نقاط- خطوط- بوليلين- منحنيات
 - 2.6.2 السطحية
 - 3.6.2 هندسة ثلاثية الأبعاد

5.3	المعدنية
1.5.3	مصقول
2.5.3	تأكسد
3.5.3	خدوش
6.3	خرائط عادية ومرتفعة
1.6.3	خرائط Bumps
2.6.3	حرق خرائط طبيعية
3.6.3	خريطة الإزاحة
7.3	أنواع أخرى من الخرائط
1.7.3	خريطة المحيطي
2.7.3	خريطة المضاربة
3.7.3	خريطة التعتميم
8.3	تركيب دراجة نارية
1.8.3	الإطارات ومواد السلة
2.8.3	مواد مضيئة
3.8.3	تحرير المواد المحترقة
9.3	التفاصيل
1.9.3	ملمقات
2.9.3	أقنعة ذكية
3.9.3	مولدات وأقنعة للطلاء
10.3	تشطيب القوام
1.10.3	التحرير اليدوي
2.10.3	تصدير الخرائط
3.10.3	Dilation مقابل. No Padding

7.2	أساسيات النمذجة متعددة الأضلاع
1.7.2	برنامج التحرير Poly
2.7.2	الرؤوس والحواف والمضلعات
3.7.2	المعاملات
8.2	أساسيات النمذجة Sculpt
1.8.2	الهندسة الأساسية
2.8.2	التقسيم
3.8.2	المشوهات
9.2	الطوبولوجيا وإعادة الهيكلة
1.9.2	Low poly High Poly
2.9.2	عدد المضلعات
3.9.2	خرائط Bake
10.2	UV خرائط
1.10.2	إحداثيات UV
2.10.2	التقنيات والاستراتيجيات
3.10.2	فك التغليف (Unwrapping)

الوحدة 3. إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface

1.3	Substance Painter
1.1.3	Substance Painter
2.1.3	حرق الخرائط
3.1.3	المواد في color ID
2.3	المواد والأقنعة
1.2.3	المرشحات والمولدات
2.2.3	الفرش والدهانات
3.2.3	الإسقاطات والتتبعات المسطحة
3.3	تشكيل سكين قتال
1.3.3	تخصيص المواد
2.3.3	إضافة القوام
3.3.3	تلوين أجزاء
4.3	خشونة
1.4.3	تغييرات
2.4.3	التفاصيل
3.4.3	Alphas



إنشاء وطبق التركيبات في نمذجة الأسطح الصلبة
Hardsurface في تطوير رسومات ألعاب الفيديو مع
شهادة الخبرة الجامعية هذه عبر الإنترنت"

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 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.



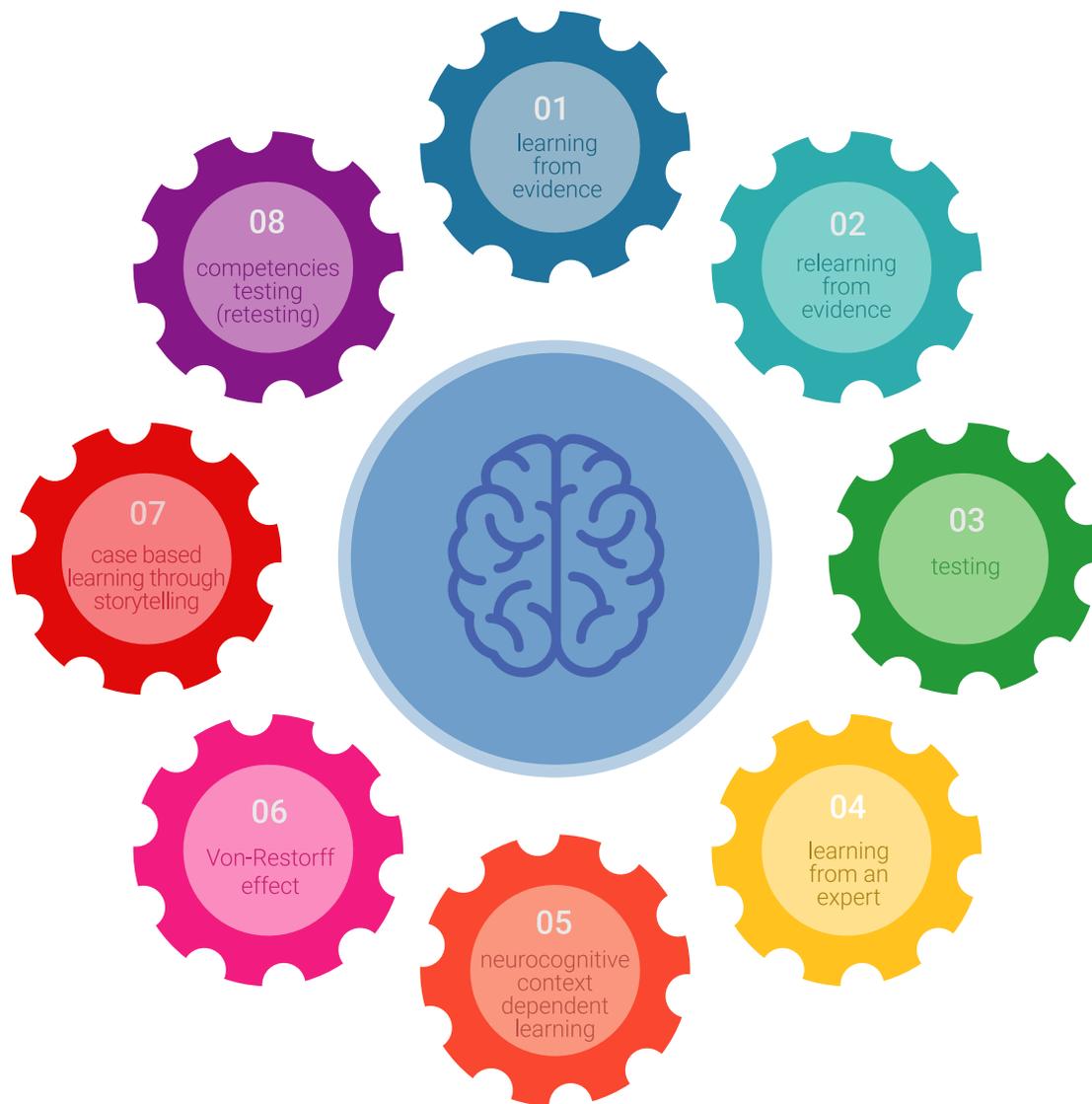
سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية
والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة
في بيئات العمل الحقيقية.

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 طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

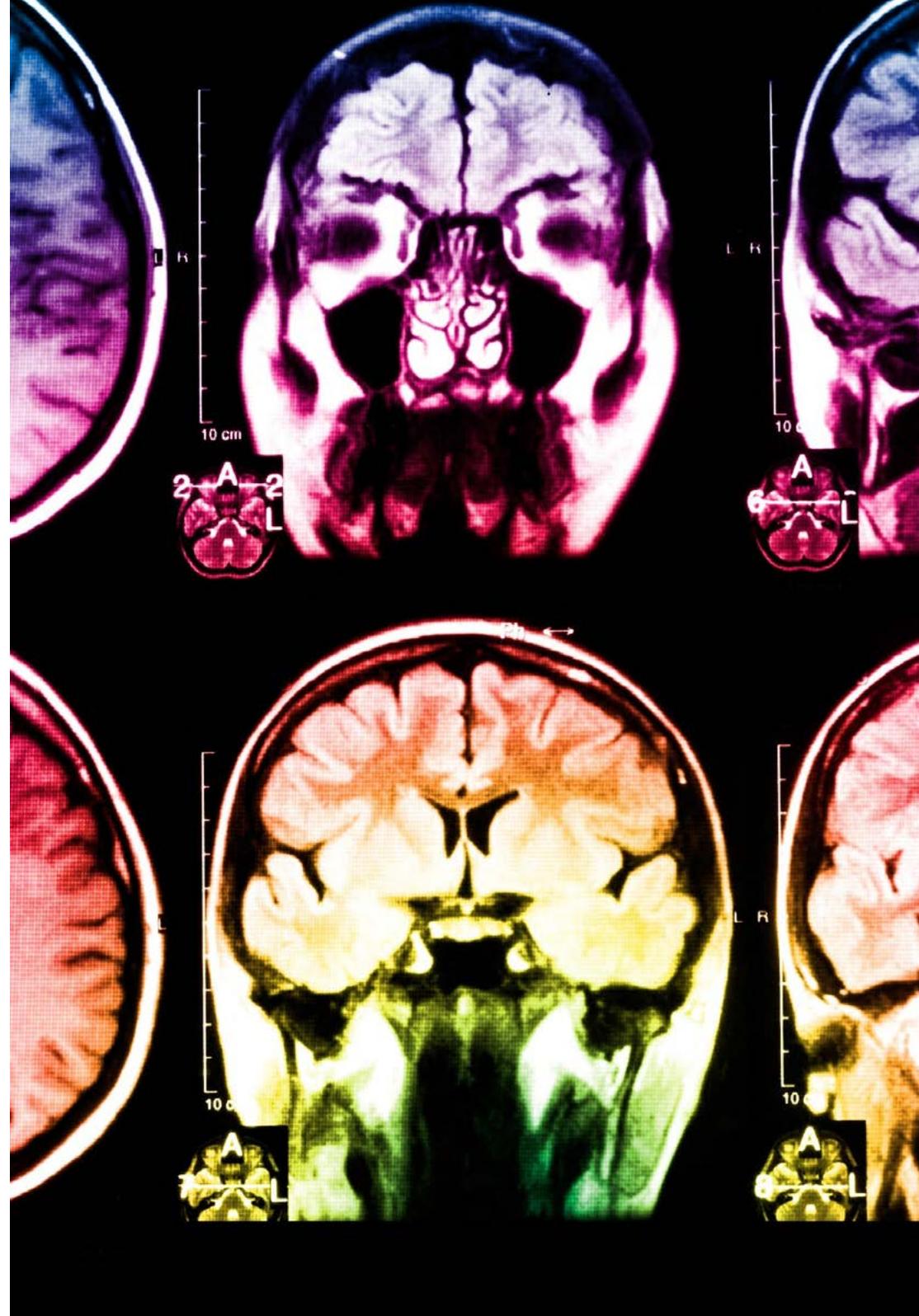
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساها 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.

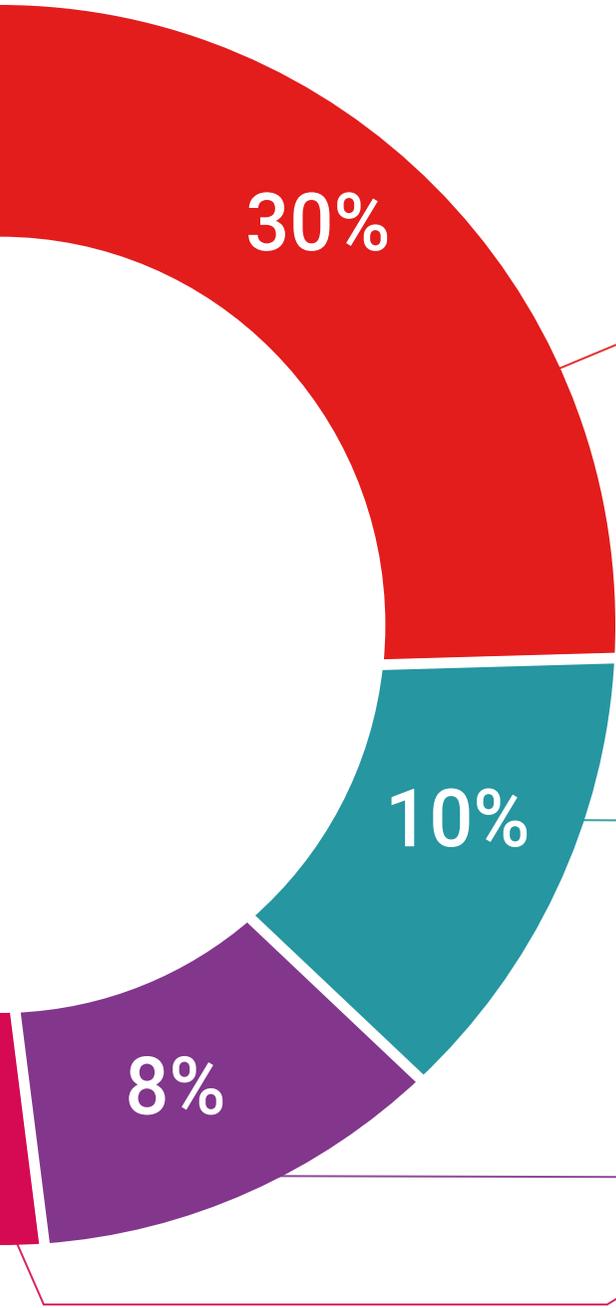
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر
في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك
على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة

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، وتحديدًا من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموشًا 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 للطلاب.

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.



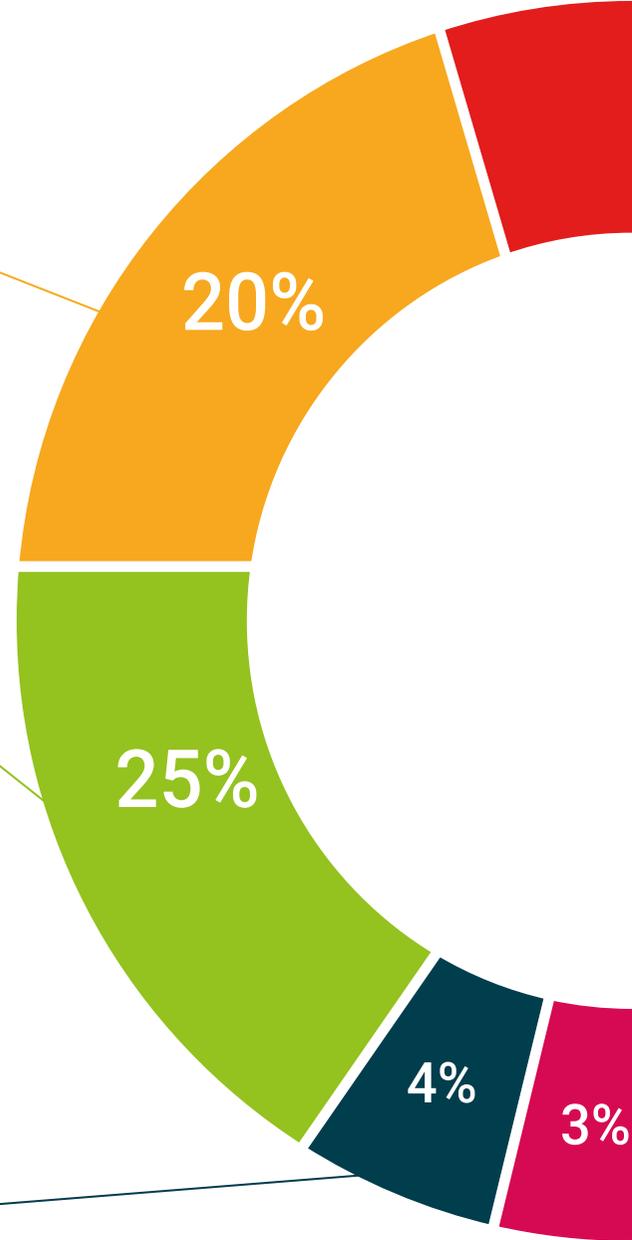
ملخصات تفاعلية

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 إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface 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 الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"



هذه شهادة الخبرة الجامعية في إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* محبوب 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 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 إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface

اطريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أشهر



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية

إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

شهادة الخبرة الجامعية إنشاء القوامات للأسطح الصلبة Hardsurface