# شهادة الخبرة الجامعية
# الابتكار في الصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

# شهادة الخبرة الجامعية
# الابتكار في الصناعات الإبداعية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-innovation-creative-industries

# 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 24

06
المؤهل العلمي
صفحة 32

01

# المقدمة

الابتكار في ألعاب الفيديو أمر ثابت، وهناك حاجة أكبر للتحسين من أي وقت مضى. لتلبية الطلب الكبير الموجود في السوق، يجب إصدار عناوين جديدة بشكل مستمر، وألعاب فيديو يجب أن تشتمل أيضًا على مستجدات ميكانيكية أو رسومية من نوع ما حتى تتميز عن الباقي. نظرًا لهذه الحاجة الملحة للابتكار، أنشأت TECH هذا المؤهل العلمي في الابتكار في الصناعات الإبداعية، والذي يمنح الطالب جميع الأدوات والمنهجيات اللازمة ليكون قادرًا على توجيه الابتكار في قطاع ألعاب الفيديو وتحويله إلى موارد وأفكار مفيدة تعزز عناوين أنفسهم نحو المستوى التالي.

الابتكار هو ما دفع الألعاب الرائعة مثل The Legend of Zelda إلى أن تكون على ما هي عليه اليوم. تعلم كل تقنيات الابتكار الأكثر فائدة بفضل هذا المؤهل العلمي من TECH"

الابتكار هو المحرك الرئيسي للتغيير في صناعة ألعاب الفيديو. بفضله، تم إنشاء الملاحم العظيمة التي نعرفها اليوم وتظهر باستمرار ملاحم جديدة تحاول كسر كل الحواجز السابقة. لهذا السبب يعد الابتكار الجيد أمرًا حيويًا لتحقيق النجاح في صناعة ألعاب الفيديو.

مع العلم بهذا الظرف، جمعت TECH فريقًا من الخبراء المبدعين الذين عملوا بشكل احترافي على الابتكار لتطوير هذا المؤهل العلمي. فيه، سيتعلم الطالب كل المفاتيح اللازمة لتركيز الابتكار نحو النجاح المهني. من بين هذه المفاتيح المنهجية مثل التفكير المستقبلي أو القيادة القائمة على الابتكار في البيئات الإبداعية.

هذه فرصة رائعة لجميع المحترفين الذين يرغبون في إضافة مستوى إضافي من الاحترافية وضمان النجاح لعملهم، ثم يتم الاعتراف بهم من قبل لاعبين من جميع أنحاء العالم.

شهادة الخبرة الجامعية هذه تتمتع بميزة التواجد 100% عبر الإنترنت، مما يتيح للطالب المرونة الكاملة لتكييف دراسته مع وتيرته والتزاماته الشخصية.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في الابتكار في الصناعات الإبداعية** على البرنامج التعليم الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها 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

> سوف تستفيد من كل ما لديك من إبداع وابتكار بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه التي تتضمن 10 صفوف رئيسية من خبير دولي مشهور"

احصل على العمل ضمن أفضل فرق التطوير
بفضل معرفتك بالابتكار والقيادة الإبداعية"

عزز حياتك المهنية في صناعة ألعاب الفيديو
مع شهادة الخبرة الجامعية هذه من TECH.

تمنحك TECH التسهيلات التي تحتاجها حتى
تتمكن من إجراء دراستك بأكثر الطرق راحة ممكنة.

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 الرئيسي لشهادة الخبرة الجامعية هذه في الابتكار في الصناعات الإبداعية هو تزويد المتخصصين في قطاع ألعاب الفيديو بجميع المنهجيات والأدوات اللازمة لتوجيه الابتكار في الأقسام المختلفة. بالتالي، يتبنى الطالب سلسلة من الكفاءات الأساسية لتحسين أدائه المهني والحصول على تطلعات وظيفية أفضل. تضمن TECH هذه الأهداف من خلال تقديم أفضل تعليم ممكن من إعداد محترفين ذوي خبرة واسعة في الشركات الإبداعية والابتكار.

شهادة الخبرة الجامعية هذه سترفع مستوى
سيرتك الذاتية إلى أرقى الشركات"

## 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

> من خلال المعرفة التي ستتعلمها في هذا البرنامج، ستتمكن من تقديم ابتكارات مستقبلية من شأنها أن تغير مشهد ألعاب الفيديو"

## الأهداف المحددة

### الوحدة 1. Futures Thinking (التفكير المستقبلي): كيف يمكن تحويل اليوم من الغد؟

- التعرف بعمق على منهجية التفكير المستقبلي (Futures Thinking)
- فهم الإشارات التي تشير إلى ضرورة حدوث تغيير في طريقة العمل
- فهم ما قد يكون عليه المستقبل من أجل المضي قدمًا وإنشاء استراتيجيات مبتكرة تدعم نمو الشركة
- التفكير في الاستدامة كهدف يجب تحقيقه من خلال جميع الإجراءات المقترحة

### الوحدة 2. القيادة والابتكار في الصناعات الإبداعية

- تطبيق الموارد الإبداعية في تطوير الشركة
- فهم الابتكار كجزء أساسي من أي شركة إبداعية
- معرفة العوائق التي تعترض الابتكار في الصناعة الإبداعية
- القدرة على قيادة استراتيجية الابتكار في الشركة

### الوحدة 3. التحول الرقمي في الصناعة الإبداعية

- معرفة كيفية تنفيذ التحول الرقمي في الشركات الإبداعية
- التعرف على تأثيرات الثورة الصناعية الرابعة
- تطبيق مفاهيم واستراتيجيات Big Data (البيانات الضخمة) على الشركة الإبداعية
- تطبيق تقنية Blockchain

03

# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع المحترفون الذين جمعتهم TECH لإعداد شهادة الخبرة الجامعية هذه في الابتكار في الصناعات الإبداعية بخبرة واسعة في قيادة العديد من الشركات الإبداعية، حيث طوروا مهاراتهم الابتكارية. تنعكس هذه الخبرة المهنية في جودة المواد التعليمية التي يمكن للطالب الوصول إليها، والتي تحتوي على جميع مفاتيح النجاح التي تمكنوا من اختبارها والتحقق منها بشكل فعال في بيئة عملهم الخاصة.

سيساعدك أفضل المحترفين في الحصول على الوظيفة التي طالما أردتها من خلال الابتكار في صناعة ألعاب الفيديو"

## المدراء الدوليون المستضافون

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 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. Arroyo Villoria, Cristina

- مستشارة تقنية ومنسقة مشاريع التدريب
- شريكة ومديرة المشاريع وريادة الأعمال في مصنع الصناعات الإبداعية
- منسقة Acerca Cultura مدريد
- محررة محتوى التعلم الإلكتروني المستقل لـ LID للتحرير
- منسقة التدريب في Factoría Cultural بمدريد
- بكالوريوس في علوم العمل من جامعة بلد الوليد
- ماجستير في إدارة RR المحتوى وإدارته. البشرية وإدارتها من كلية San Pablo CEU للأعمال
- ماجستير في التعلم الإلكتروني وتكنولوجيا التعليم، التدريب على التعلم الإلكتروني
- تقنية أولى للوقاية من المخاطر، تخصص النظافة المهنية
- تقنية أولى للوقاية من المخاطر، تخصص بيئة العمل وعلم النفس الاجتماعي في العمل في معهد التدريب الشامل

04

# الهيكل والمحتوى

هيكل شهادة الخبرة الجامعية هذه من TECH مباشر وموجز، حيث يتكون من 3 وحدات تعليمية يتعلم فيها الطالب كل ما يتعلق بمنهجية التفكير المستقبلي (Futures Thinking) والقيادة والابتكار في الصناعة الإبداعية والتحول الرقمي لنفسها، كل ذلك مع توجه خاص نحو قطاع ألعاب الفيديو، حيث كل هذه المعرفة ذات أهمية خاصة.

ستساعدك دقة المحتوى وحسن كتابته على استيعاب
المادة التعليمية بطريقة أبسط وأسرع بكثير"

## **الوحدة 1.** Futures Thinking (التفكير المستقبلي): كيف يمكن تحويل اليوم من الغد؟

1.1. منهجية التفكير المستقبلي (Futures Thinking)

1.1.1. التفكير المستقبلي (Futures Thinking)

2.1.1. فوائد استخدام هذه المنهجية

3.1.1. دور"المستقبلي" في المشروع الإبداعي

2.1. علامات التغيير

1.2.1. علامات التغيير

2.2.1. التعرف على علامات التغيير

3.2.1. تفسير العلامات

3.1. أنواع المستقبل

1.3.1. رحلة إلى الماضي

2.3.1. الأنواع المستقبلات الأربعة

3.3.1. تطبيق منهجية التفكير المستقبلي (Futures Thinking) في العمل

4.1. التفكير المستقبلي (Futures Thinking)

1.4.1. البحث عن drivers

2.4.1. كيفية إنشاء توقعات للمستقبل؟

3.4.1. كيفية كتابة السيناريو المستقبلي؟

5.1. تقنيات التحفيز العقلي

1.5.1. الماضي والمستقبل والتعاطف

2.5.1. الحقائق مقابل الخبرة

3.5.1. مسارات بديلة

6.1. التنبؤ التعاوني

1.6.1. المستقبل كلعبة

2.6.1. Future Wheel

3.6.1. المستقبل من وجهات نظر مختلفة

7.1. انتصارات ملحمية

1.7.1. من الاكتشاف إلى اقتراح الابتكار

2.7.1. النصر الملحمي

3.7.1. العدالة في لعبة المستقبل

8.1. المستقبلات المفضلة

1.8.1. المستقبل المفضل

2.8.1. تقنيات

3.8.1. العمل من المستقبل إلى الوراء

9.1. من التنبؤ إلى العمل
1.9.1. صور المستقبل
2.9.1. الأجهزة من المستقبل
3.9.1. خريطة الطريق
10.1. أهداف التنمية المستدامة رؤية عالمية ومتعددة التخصصات للمستقبل
1.10.1. التنمية المستدامة كهدف عالمي
2.10.1. إدارة الإنسان في الطبيعة
3.10.1. الاستدامة الاجتماعية

## **الوحدة 2.** القيادة والابتكار في الصناعات الإبداعية

1.2. الإبداع المطبق على الصناعة
1.1.2. التعبير الإبداعي
2.1.2. الموارد الإبداعية
3.1.2. التقنيات الإبداعية
2.2. الثقافة الابتكارية الجديدة
1.2.2. سياق الابتكار
2.2.2. لماذا يفشل الابتكار؟
3.2.2. النظريات الأكاديمية
3.2. أبعاد وروافع الابتكار
1.3.2. خطط أو أبعاد الابتكار
2.3.2. المواقف تجاه الابتكار
3.3.2. ريادة الأعمال الداخلية والتكنولوجيا
4.2. معوقات وعقبات الابتكار في الصناعة الإبداعية
1.4.2. القيود الشخصية والجماعية
2.4.2. القيود الاجتماعية والمنظمات
3.4.2. القيود الصناعية والتكنولوجية
5.2. الابتكار المغلق والابتكار المفتوح
1.5.2. من الابتكار المغلق إلى الابتكار المفتوح
2.5.2. ممارسات تنفيذ الابتكار المفتوح
3.5.2. تجارب الابتكار المفتوحة في الشركات
6.2. نماذج الأعمال المبتكرة في IICC (تكنولوجيا المعلومات والاتصالات)
1.6.2. اتجاهات الأعمال في الاقتصاد الإبداعي
2.6.2. حالات الدراسة
3.6.2. ثورة الصناعة

7.2. قيادة وإدارة استراتيجية الابتكار
1.7.2. دفع التبني
2.7.2. قيادة العملية
3.7.2. Portfolio Maps
8.2. الابتكار المالي
1.8.2. CFO (المدير المالي): مستثمر رأس مال المجازفة
2.8.2. التمويل الديناميكي
3.8.2. الاستجابة للتحديات
9.2. التهجين: الابتكار في الاقتصاد الإبداعي
1.9.2. تقاطع القطاعات
2.9.2. توليد الحلول التخريبية
3.9.2. التأثير Medici
10.2. النظم البيئية الإبداعية والمبتكرة الجديدة
1.10.2. توليد البيئات المبتكرة
2.10.2. الإبداع كأسلوب حياة
3.10.2. النظام الإيكولوجي

## الوحدة 3. التحول الرقمي في الصناعة الإبداعية

1.3. المستقبل الرقمي (Digital Future) للصناعة الإبداعية
1.1.3. التحول الرقمي
2.1.3. وضع القطاع ومقارنته
3.1.3. تحديات مستقبلية
2.3. الثورة الصناعية الرابعة
1.2.3. الثورة الصناعية
2.2.3. التطبيق
3.2.3. التأثيرات
3.3. عوامل التمكين الرقمية للنمو
1.3.3. الفعالية التشغيلية والتسريع والتحسين
2.3.3. التحول الرقمي المستمر
3.3.3. حلول وخدمات للصناعات الإبداعية
4.3. تطبيق البيانات الضخمة (Big Data) على الشركة
1.4.3. قيمة البيانات
2.4.3. البيانات في اتخاذ القرار
3.4.3. الشركة التي تعتمد على البيانات (Data Driven Company)
5.3. التكنولوجيا المعرفية
1.5.3. الذكاء الاصطناعي والتفاعل الرقمي
2.5.3. إنترنت الأشياء والروبوتيات
3.5.3. ممارسات رقمية أخرى
6.3. استخدامات وتطبيقات تقنية Blockchain
1.6.3. Blockchain
2.6.3. القيمة بالنسبة لقطاع IICC
3.6.3. تنوع المعاملات
7.3. كل القنوات وتطور سرد القصص
1.7.3. التأثير على القطاع
2.7.3. تحليل التحدي
3.7.3. التطور
8.3. النظم البيئية لريادة الأعمال
1.8.3. دور الابتكار ورأس المال الاستثماري
2.8.3. النظام البيئي الشركة الناشئة (Start-up) والوكلاء الذين يتكونون منه
3.8.3. كيفية تعظيم العلاقة بين الوكيل الإبداعي والشركة الناشئة؟
9.3. نماذج الأعمال الابتكارية الجديدة
1.9.3. على أساس التسويق (المنصات والأسواق (marketplaces))
2.9.3. بناءً على تقديم الخدمات (نماذج Freemium أو Premium أو الاشتراك)
3.9.3. استنادًا إلى المجتمعات (من التمويل الجماعي (Crowdfunding) أو الشبكات الاجتماعية أو المدونات)
10.3. منهجيات تعزيز ثقافة الابتكار في الصناعة الإبداعية
1.10.3. استراتيجية الابتكار في المحيط الأزرق
2.10.3. استراتيجية الابتكار في Lean Star-up
3.10.3. استراتيجية الابتكار الرشيق

بفضل الدعم السمعي والبصري الرائع والعديد من الأمثلة لحالات عملية حقيقية، لن تشكل شهادة الخبرة الجامعية هذه أي صعوبة بالنسبة لك"

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.

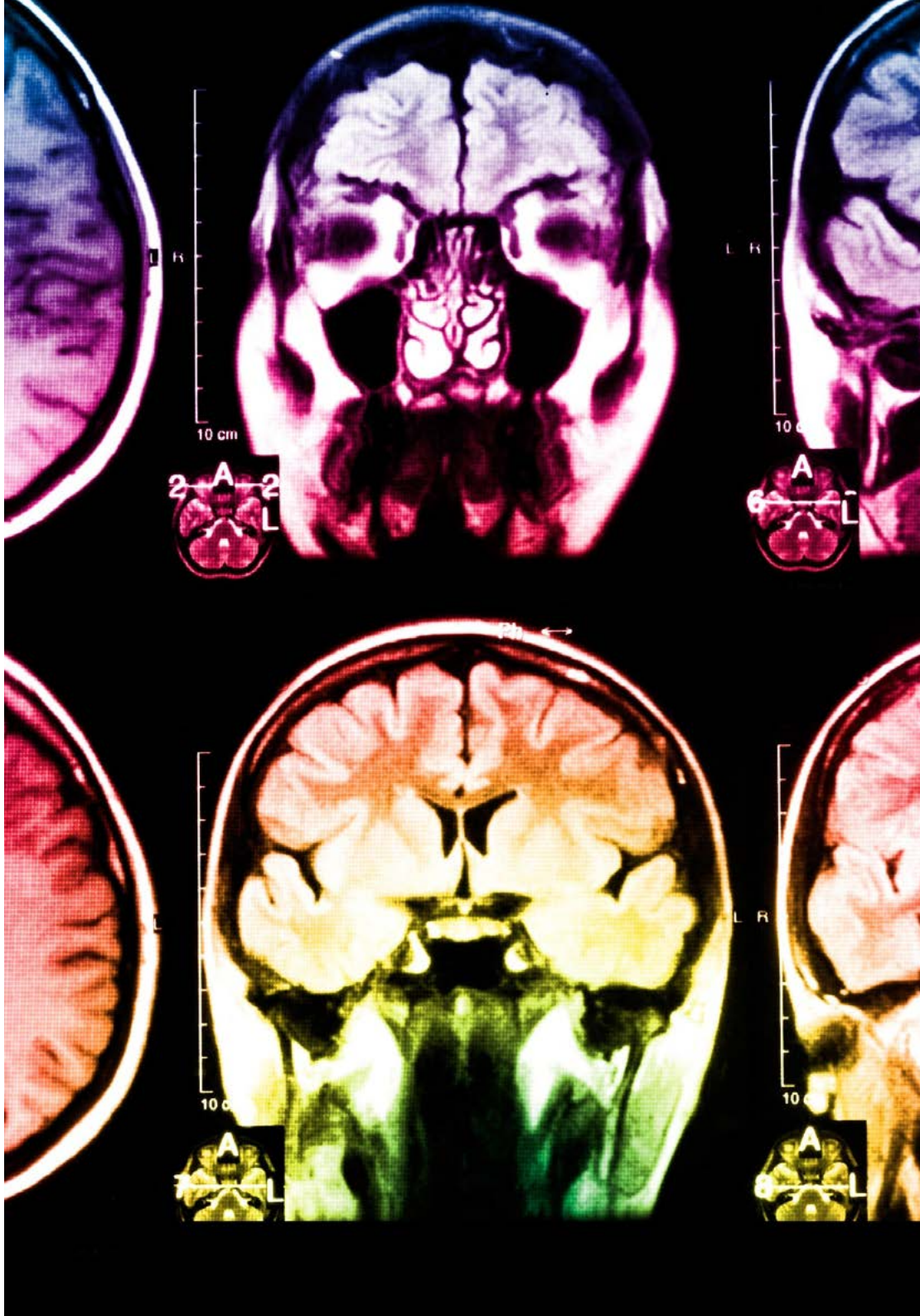
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

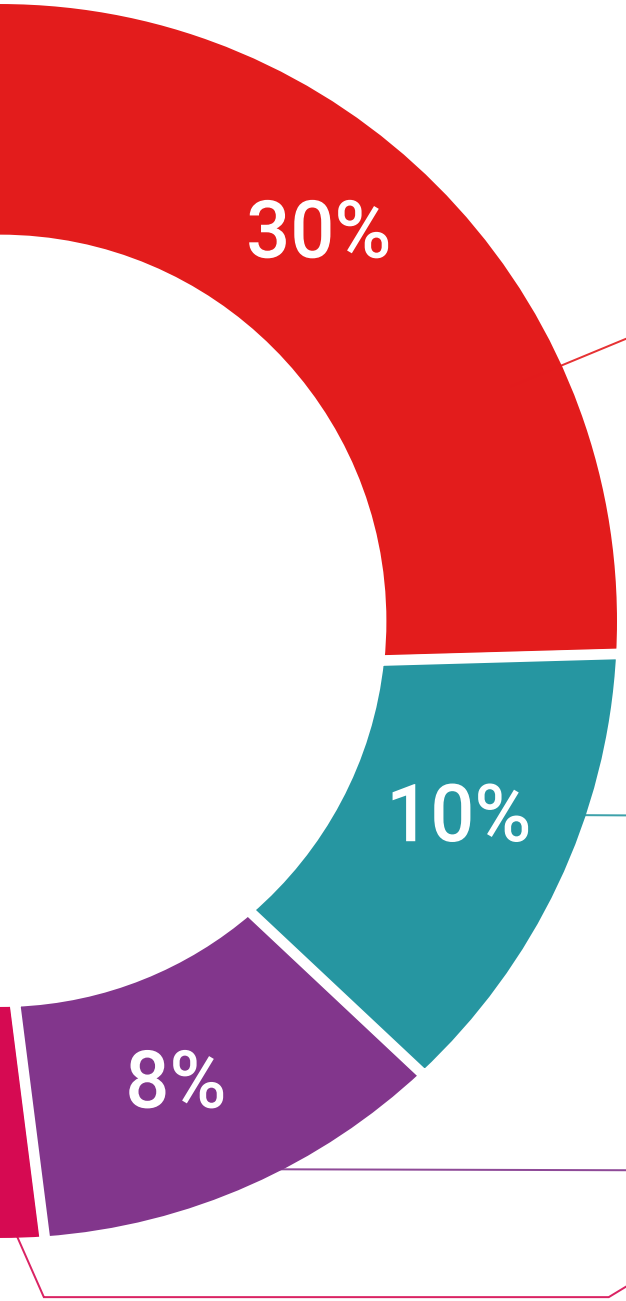
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

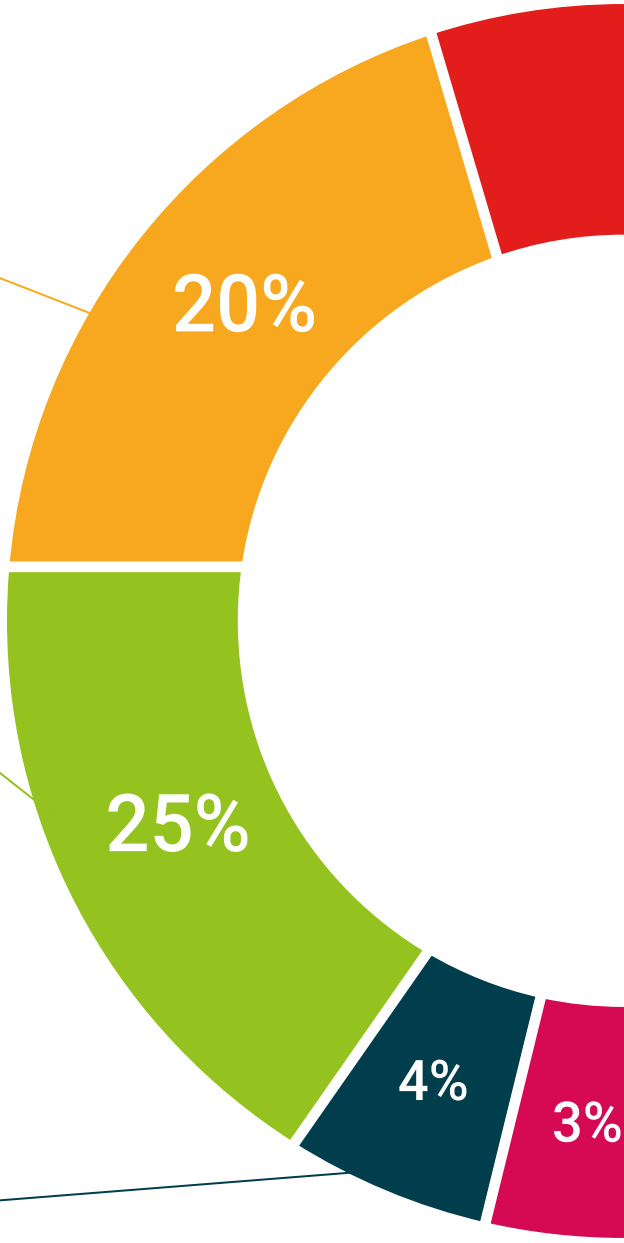
### ملخصات تفاعلية

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 الابتكار في 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 ال **شهادة الخبرة الجامعية في الابتكار في الصناعات الإبداعية** على البرنامج العلمية الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل ال **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 الابتكار في الصناعات الإبداعية**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **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

الابتكار في 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

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

الكود الفريد الخاص بجامعة

*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
# الابتكار في الصناعات الإبداعية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

# شهادة الخبرة الجامعية
# الابتكار في الصناعات الإبداعية

tech الجامعة التيكنولوجية