شهادة الخبرة الجامعية
تصميم المستويات لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
تصميم المستويات لألعاب الفيديو

- 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-level-design-video-games

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

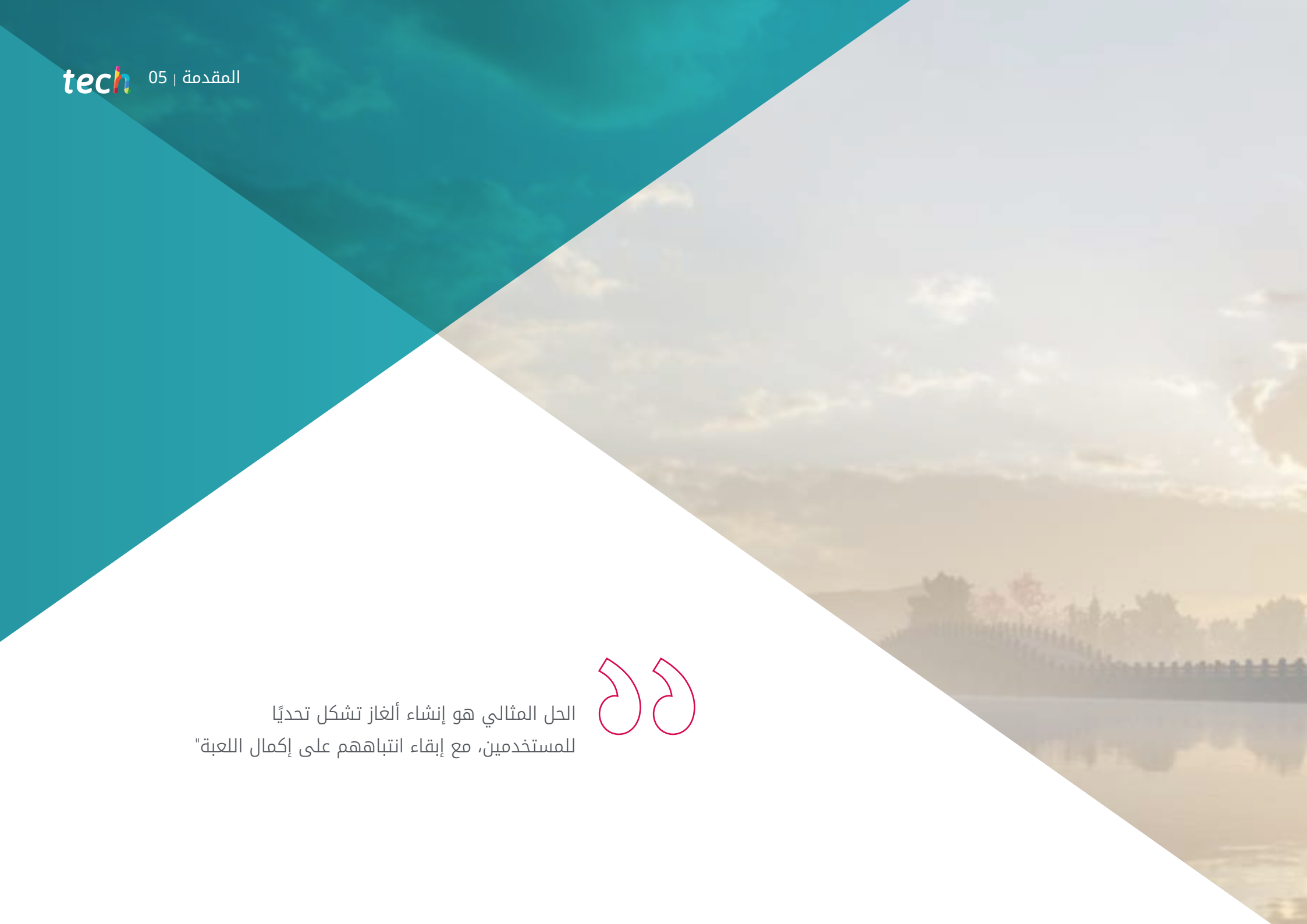
03
الهيكل والمحتوى
صفحة 12

04
المنهجية
صفحة 18

05
المؤهل العلمي
صفحة 26

01
المقدمة

يعد تصميم المستويات أحد مراحل إنشاء ألعاب الفيديو التي يحيط بها الغموض، ولهذا السبب لا يجرؤ سوى عدد قليل جدًا من المبرمجين على استكشافها. الحقيقة هي أنها تمثل مزيجًا من العلم والفن، مما يتطلب من المتخصص تنمية التعاطف مع اللاعب للتلاعب بمشاعره على كل مستوى. وبسبب هذا الطلب المتزايد على المهارات، تم تطوير هذا البرنامج لتزويد الطلاب بكل المعارف التي يحتاجونها لتحديد البنية الداخلية لمحرك ألعاب الفيديو.



الحل المثالي هو إنشاء ألغاز تشكل تحديًا
للمستخدمين، مع إبقاء انتباههم على إكمال اللعبة"

يعد مصمم المستويات منصبًا رئيسيًا في المشروع، حيث يمكن أن يجعل اللعبة شيقة أو يخيب آمال الجمهور. لذلك، عليك أن تفهم الآليات اللاعب، الذي لا يريد قضاء ساعات طويلة في محاولة حل الألغاز للتقدم إلى المستوى التالي. بهذه الطريقة، يصبح مصمم المستويات لاعبًا رئيسيًا في إيجاد التوازن بين التحدي المحفز والتحدي الممل.

بالتفكير في مدى أهمية إبقاء انتباه المستخدم على اللعبة، تم تطوير البرنامج التالي الذي سيساعد الطلاب على تحديد البنية الداخلية لألعاب الفيديو التي يقومون بتشغيلها. للقيام بذلك، سيتعلمون كيفية تنفيذ النمذجة ثلاثية الأبعاد، باتباع كود البرمجة المناسب. كما سيتم إجراء دراسة لعملية التصميم، حيث سيتم تقييم واجهة الألعاب وطرق التقييم مع المستخدمين.

ومن ناحية أخرى، سيتم اكتشاف التشغيل والخصائص الأساسية لمحركات الألعاب، مثل Gamer Maker، وهو برنامج يعتمد على لغة برمجة يتم تفسيرها لإنشاء ألعاب الفيديو. كما سيتم دراسة برنامج Unreal Engine 4، وهو أحد أكثر المنصات استخداماً على مستوى العالم لإنشاء ألعاب واقعية ومبتكرة.

وأخيراً، سيتم استكشاف التفاعل بين الإنسان والحاسوب، وتحليل المبادئ التوجيهية لإمكانية الوصول، والمعايير التي تضعها والأدوات التي تساعد على تقييمها. سيسمح لنا ذلك بفهم أهمية سهولة استخدام التطبيق والأنواع المختلفة للتنوع البشري.

هذه **شهادة الخبرة الجامعية فى تصميم المستويات لألعاب الفيديو** يحتوى على البرنامج التعليمى الأكثر إكتمالا وتحديثا فى السوق، أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في السيناريو وسرد ألعاب الفيديو
- 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 للمناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> قم بتطوير تعاطفك مع المستخدم حتى يستمتع بتجربة المشاركة في لعبة تحفز مهاراته التنافسية"

تعلم عملية تصميم الواجهات من تحليل المتطلبات حتى الوصول إلى التقييم"

برمجة تطبيقات بشكل صحيح وفعال لمحركات ألعاب الفيديو.

فهم وظائف كل مكون من مكونات لعبة الفيديو لتتمكن من تطوير عناوين ألعاب جديدة.

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

إن محتوى الوسائط المتعددة الذي تم تطويره باستخدام أحدث التقنيات التعليمية سيتيح للمهني فرصة للتعلم الموضوعي والسياقي، أي في بيئة محاكاة ستوفر تأهيلا غامرًا مبرمجًا للتدريب في مواقف حقيقية.

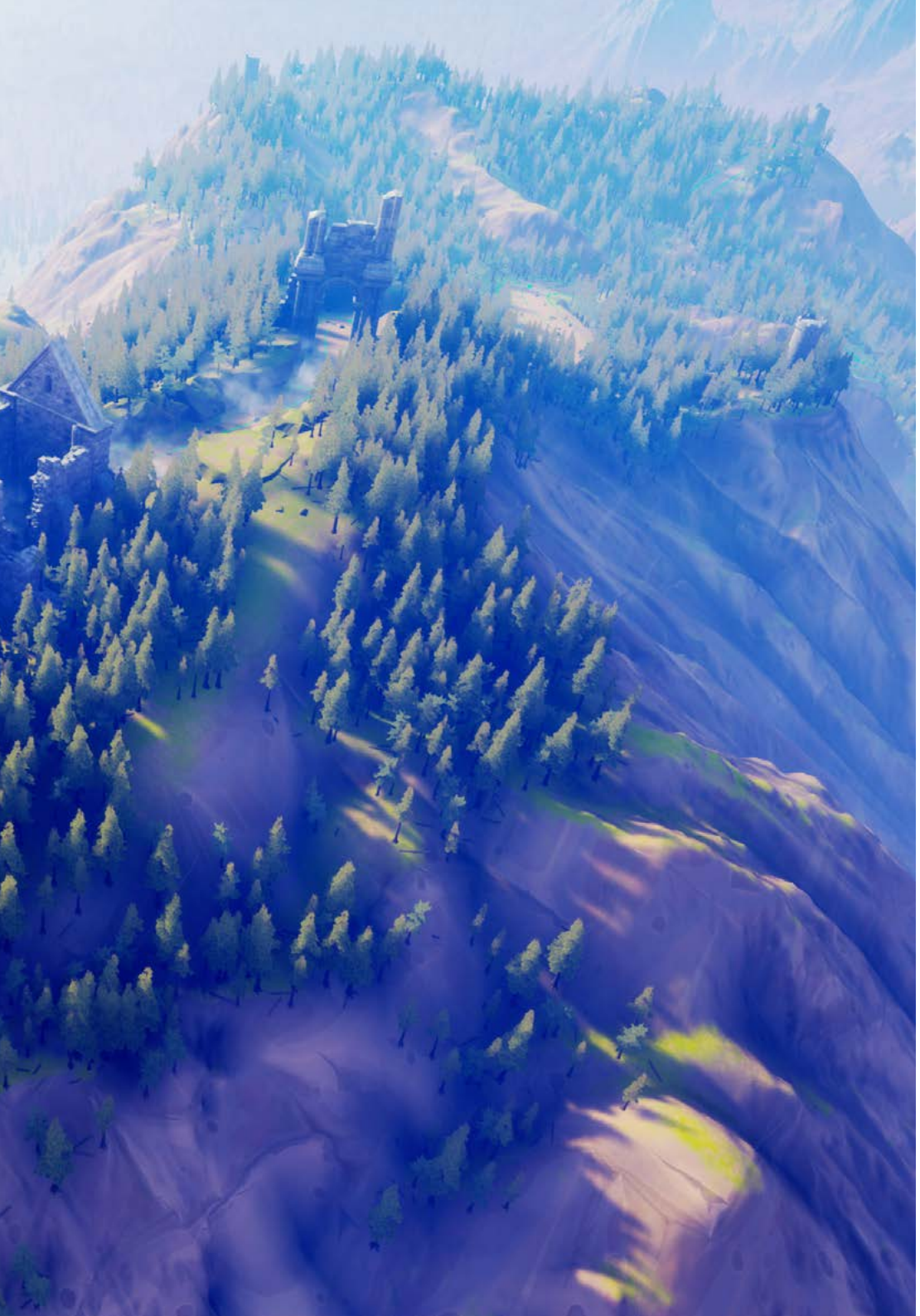
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي من خلاله يجب على المهني محاولة حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ خلال الدورة الاكاديمية. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

سيركز الهدف من هذا البرنامج على مساعدة الطلاب على فهم عمليات إنشاء وتصميم مستويات لعبة الفيديو.
للقيام بذلك، يجب عليهم تعلم مهارات النمذجة ثلاثية الأبعاد وتشغيل محركات الألعاب المختلفة، واختيار المحرك الذي يناسب احتياجات المشروع. كل هذا سيكون أساسيًا لتطوير الطلاب في طريقهم نحو تحقيق النجاح العالمي القادم.

حقق أهدافك مع شهادة الخبرة الجامعية، وأنشئ أفضل لعبة فيديو في العالم، وقم بتطوير مستويات محفزة ومليئة بالتحديات للمستخدمين"



الأهداف العامة

- فهم العناصر المختلفة التى تبنى قصة
- تطبيق تراكيب سردية على منسقات ألعاب الفيديو
- الشرح وبعمق عملية خلق سيناريوهات و قصة مصورة لألعاب الفيديو مميزا بين كل جميع المراحل التى تتكون منها
- تحليل المفاهيم والمكونات الرئيسية التى تتواجد فى السيناريو
- دراسة الأساسيات السردية ورحلة بطل القصة كواحدة من الموكونات الرئيسية للسرد
- فحص القصة المصورة Storyboard والرسوم المتحركة، مع تسليط الضوء على أهميتها في عملية كتابة السيناريو
- معرفة الأنواع السردية المختلفة التى تتواجد داخل عالم ألعاب الفيديو
- تعلم تطوير المحادثات المؤثرة من خلال السيناريو

> تطوير وإنشاء واجهة لعبة فيديو، وحل جميع المشكلات بطريقة بارعة"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. نمذجة ثلاثية الأبعاد

- تحديد الهيكل الداخلى للمحركات ألعاب الفيديو
- إنشاء العناصر المعمارية لألعاب الفيديو
- فهم وظائف كل مكون من مكونات ألعاب الفيديو
- تجسيد ألعاب الفيديو المصنوعة برسومات ثنائية وثلاثية الابعاد

الوحدة 2. المحركات فى ألعاب الفيديو

- اكتشاف الوظيفة والهندسة المعمارية للمحركات ألعاب الفيديو
- فهم الخصائص الأساسية للموتورات المحركة لألعاب الفيديو
- برمجة تطبيقات بشكل صحيح وفعال لمحركات ألعاب الفيديو
- اختيار نموذج ولغات البرمجة الأكثر ملائمة لبرمجة التطبيقات المطبقة لمحركات ألعاب الفيديو

الوحدة 3. التفاعل بين الشخص والحاسوب

- استكشاف إرشادات إمكانية الوصول المختلفة والمعايير التي تحددها والأدوات التي تسمح بتقييمها بالإضافة إلى الطرق المختلفة للتفاعل مع الحاسوب من خلال الأجهزة وملحقاتها
- فهم أهمية سهولة استخدام التطبيقات والأنواع المختلفة من التنوع البشري والقيود التي تفرضها وكيفية تكييف الواجهات وفقًا للاحتياجات المحددة لكل منها
- تعلم عملية تصميم الواجهات من تحليل المتطلبات حتى الوصول إلى التقييم
- المرور عبر المراحل المتوسطة المختلفة اللازمة لإنشاء واجهة مناسبة

03

الهيكل والمحتوى

يمتلك شهادة الخبرة الجامعية في تصميم المستويات لألعاب الفيديو منهجًا دراسيًا يجمع كل المحتوى الأساسي لإنشاء البنية الداخلية للعبة. وبهذه الطريقة، سيحصل الطالب، بطريقة نظرية وعملية، على المعرفة المدعومة باحتياجات المجال. وبهذا المعنى، سوف يفهمون كيفية تنفيذ النمذجة ثلاثية الأبعاد، وتشغيل محركات ألعاب الفيديو الأكثر استخدامًا في السوق، وأخيرًا، الأدوات التي تسمح بتقييم الطرق المختلفة للتفاعل بين الأشخاص والحاسوب.

إنه أفضل وقت للتعرف على كيفية عمل Unreal Engine 4،
محرك الألعاب الأكثر استخدامًا في العالم"

الوحدة 1. نمذجة ثلاثية الأبعاد

1.1. مقدمة C #
1.1.1. ما هو POO؟
2.1.1. البيئة المحيطة Visual Studio
3.1.1. نوع البيانات
4.1.1. محادثات النوع
5.1.1. الحالات الشرطية
6.1.1. الأدوات والفئات
7.1.1. النمط والتغليف
8.1.1. الميراث
9.1.1. فئات مجردة
10.1.1. تعدد الأشكال
2.1. أساسيات حسابية
1.2.1. الأدوات الحسابية المادية: مقدار الكمية القياسية والمتجهة
2.2.1. الأدوات الحسابية المادية: المنتج القياسى
3.2.1. أدوات حسابية فى الفيزياء: المنتج المتجه
4.2.1. الأدوات الحسابية فى برمجة كائنية التوجه POO
3.1. الأساسيات المادية
1.3.1. الصلب الجامد
2.3.1. معادلات الحركة
3.3.1. الديناميكا علم التحريك
4.3.1. الصدمات الميكانيكية
5.3.1. القذيفة الديناميكية
6.3.1. تحليق
4.1. أساسيات علم الرسومات الحاسوبية
1.4.1. أنظمة الرسومات الحاسوبية
2.4.1. الرسومات الحاسوبية ثنائية البعد
3.4.1. الرسومات الحاسوبية ثنلاثية البعد
4.4.1. أنظمة المسح المجالى
5.4.1. النمذجة الهندسية
6.4.1. إزالة الأجزاء المخفية
7.4.1. تصور واقعى
8.4.1. مكتبة الرسومات الحاسوبية OpenGL
5.1. Unity: مقدمة وتثبيت
1.5.1. ما هى الوحدة Unity؟
2.5.1. لماذا Unity؟
3.5.1. خصائص Unity
4.5.1. تثبيت
6.1. Unity: ثنائية الأبعاد وثلاثية الابعاد
1.6.1. Gameplay ثنائية الأبعاد: Sprites و Tilemaps
2.6.1. Gameplay ثنائية الأبعاد: ثنائية الإبعاد Physics
3.6.1. أمثلة لألعاب فيديو مطبقة بواسطة وحدة Unity ثنائية الأبعاد
4.6.1. مقدمة إلى وحدةة Unity ثلاثية الأبعاد
7.1. Unity: إنشاء وخلق الأدوات
1.7.1. إضافة المكونات
2.7.1. إزالة المكونات
3.7.1. استيراد الأصول Assets والقوام
4.7.1. المواد والخرائط للمواد
8.1. Unity: التفاعلات والمادة
1.8.1. Rigidbody
2.8.1. Colliders
3.8.1. Joints (المفاصل)
4.8.1. وحدات تحكم الشخصية
5.8.1. Continous Collision Detection (كشف الإصطدام المستمر)
6.8.1. Physics Debug Visualization
9.1. Unity: الذكاء الاصطناعي الأساسى من أجل الشخصيات الغير متحكم بها فى ألعاب الفيديو NPCs
1.9.1. Pathfinding فى Unity: NavMesh
2.9.1. عدو مع ذكاء اصطناعى IA
3.9.1. شجرة عمل الشخصيات الغير متحكم بها فى اللعب NPC
4.9.1. التسلسل الهرمى والبرامج النصية للشخصيات الغير متحكم بها فى اللعب NPC
01.1. Unity: أساسيات الرسوم المتحركة وتطبيقها
1.10.1. Animation Controller. الإرتباط بالشخصية
2.10.1. Blend Tree شجرة المزج
3.10.1. الإنتقال بين الحالات
4.10.1. تعديل عتبة التحولات

الوحدة 2. المحركات فى ألعاب الفيديو

1.2. ألعاب الفيديو وتكنولوجيا الإتصالات والمعلومات TICs
1.1.2. مقدمة
2.1.2. الفرص
3.1.2. تحديات
4.1.2. الاستنتاجات
2.2. تاريخ محركات ألعاب الفيديو
1.2.2. مقدمة
2.2.2. فترة الأتارى
3.2.2. فترة الثمانيات
4.2.2. المحركات الأولى فترة التسعينات
5.2.2. المحركات الحالية
3.2. المحركات فى ألعاب الفيديو
1.3.2. أنواع المحركات
2.3.2. أجزاء من محركات ألعاب الفيديو
3.3.2. المحركات الحالية
4.3.2. اختيار محرك لمشروعنا
4.2. المحرك صانع الألعاب Game Maker
1.4.2. مقدمة
2.4.2. تصميم خشبة المسرح الإفتراضية
3.4.2. رسوم متحركة Sprites
4.4.2. الصدمات الميكانيكية
5.4.2. Scripting فى لغة العلامات الجغرافية GML
5.2. المحرك Unreal Engine 4: مقدمة
1.5.2. ما هو المحرك Unreal Engine 4؟ ما هى فلسفته؟
2.5.2. المعدات
3.5.2. واجهة المستخدم UI
4.5.2. الرسوم المتحركة
5.5.2. نظام الجسيمات
6.5.2. الذكاء الاصطناعي
7.5.2. معدل الإطارات التى تعرض فى الثانية الواحدة FPS
6.2. المحرك Unreal Engine 4: Visual Scripting
1.6.2. فلسفة Blueprints و Visual Scripting
2.6.2. Debugging
3.6.2. أنواع المتغيرات
4.6.2. التحكم في تدفق المواد
7.2. Unity 5 Motor
1.7.2. برمجة فى C # Visual Studiog
2.7.2. إنشاء Prefabs
3.7.2. استخدام Gizmos للتحكم فى ألعاب الفيديو
4.7.2. الموتور المحرك المتكيف: ثنائية الأبعاد وثلاثية الابعاد
8.2. الموتور المحرك Godot
1.8.2. فلسفة تصميم Godot
2.8.2. تصميم موجه للأدوات والتركيب
3.8.2. كل شيء مدرج في حزمة واحدة
4.8.2. سوفت وير حر وبقوده المجتمع
9.2. الموتور المحرك صانع الألعاب ثنائية الأبعاد من طراز RPG
1.9.2. فلسفة صانع فيديو تقمص الأدوار RPG Maker
2.9.2. الاخذ كمرجع
3.9.2. إنشاء لعبة ذات شخصية
4.9.2. ألعاب تجارية ناجحة
10.2. المحرك Source 2
1.10.2. فلسفة Source 2
2.10.2. Source 2: Sourceg التقييم
3.10.2. استخدام مجتمع ألعاب الفيديو: محتوى سمعى بصرى وألعاب فيديو
4.10.2. مستقبل المحرك Source 2
5.10.2. Mods ألعاب ناجحة

الوحدة 3. التفاعل بين الشخص والحاسوب

1.3. مقدمة إلى التفاعل بين الشخص والحاسوب

1.1.3. ما هو التفاعل بين الشخص والحاسوب؟

2.1.3. العلاقة التفاعلية بين الشخص والحاسوب مع التخصصات الأخرى

3.1.3. واجهة المستخدم

4.1.3. إمكانية الإستخدام والوصول

5.1.3. خبرة المستخدم والتصميم المتمحور حوله

2.3. الحاسوب والتفاعل: واجهة المستخدم والنموذج الإطارى التفاعلى

1.2.3. التفاعل

2.2.3. النموذج الإطارى وأساليب التفاعل

3.2.3. تطور واجهات المستخدم

4.2.3. واجهات المستخدم الكلاسيكية: جسيمات التفاعل WIMP / واجهة المستخدم GUI، الأوامر، الصوت والواقع الإفتراضى

5.2.3. واجهات المستخدم المبتكرة: الهواتف النقالة، التعاونية، واجهة الدماغ والحاسوب BCI

3.3. العامل البشرى: الجوانب النفسية والمعرفية

1.3.3. أهمية العامل البشري في التفاعل

2.3.3. معالجة المعلومات البشرية

3.3.3. مدخل ومخرج المعلومات: بصرية، سمعية وحسية

4.3.3. الإدراك والإنتباه

5.3.3. معرفة ونماذج عقلية: تمثيل، تنظيم واكتساب

4.3. العامل البشري: القيود الحسية والجسدية

1.4.3. التنوع الوظيفي، العجز والنقص

2.4.3. تنوع بصرى

3.4.3. تنوع سمعى

4.4.3. تنوع معرفى

5.4.3. تنوع المولدات المحركة

6.4.3. حالة المهاجرين الرقميين

5.3. عملية التصميم (1): تحليلات المتطلبات من أجل تصميم واجهة المستخدم

1.5.3. تصميم يركز على المستخدم

2.5.3. ما هو تحليل المتطلبات؟

3.5.3. جمع المعلومات

4.5.3. التحليلات وتفسير المعلومات

5.5.3. تحليلات الإستخدام والوصول

6.3. عملية التصميم (2): النماذج الأولية وتحليل المهام
1.6.3. التصميم النظري
2.6.3. النماذج
3.6.3. تحليل المهام الهرمية
7.3. عملية التصميم (3): التقييم
1.7.3. تقييم عملية التصميم: أهداف ومناهج
2.7.3. طرق التقييم بدون مستخدمين
3.7.3. طرق التقييم بمستخدمين
4.7.3. المعايير وقواعد التقييم
8.3. إمكانية الوصول: التعريف والقواعد الإرشادية
1.8.3. إمكانية الوصول والتصميم العالمى
2.8.3. المبادرة لإمكانية الوصول ويب WAI والقواعد إرشادات إتاحة المحتوى ويب WCAG
3.8.3. قواعد إرشادات إتاحة المحتوى ويب WCAG 2.0 و 2.1
9.3. إمكانية الوصول: التقييم والتنوع الوظيفي
1.9.3. أدوات تقييم إمكانية الوصول فى الويب
2.9.3. إمكانية الوصول والتنوع الوظيفي
10.3. الحاسوب والتفاعل: ملحقات وأجهزة
1.10.3. أجهزة وملحقات تقليدية
2.10.3. أجهزة وملحقات بديلية
3.10.3. الهواتف النقالة
4.10.3. التنوع الوظيفي،التفاعل والملحلقات

يعد تصميم المستويات أحد أهم المراحل لتطوير لعبة الفيديو. تعرف على كيفية إنشاء تحديات محفزة للاعبين من خلال إكمال شهادة الخبرة الجامعية الجامعة هذه"

04

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.

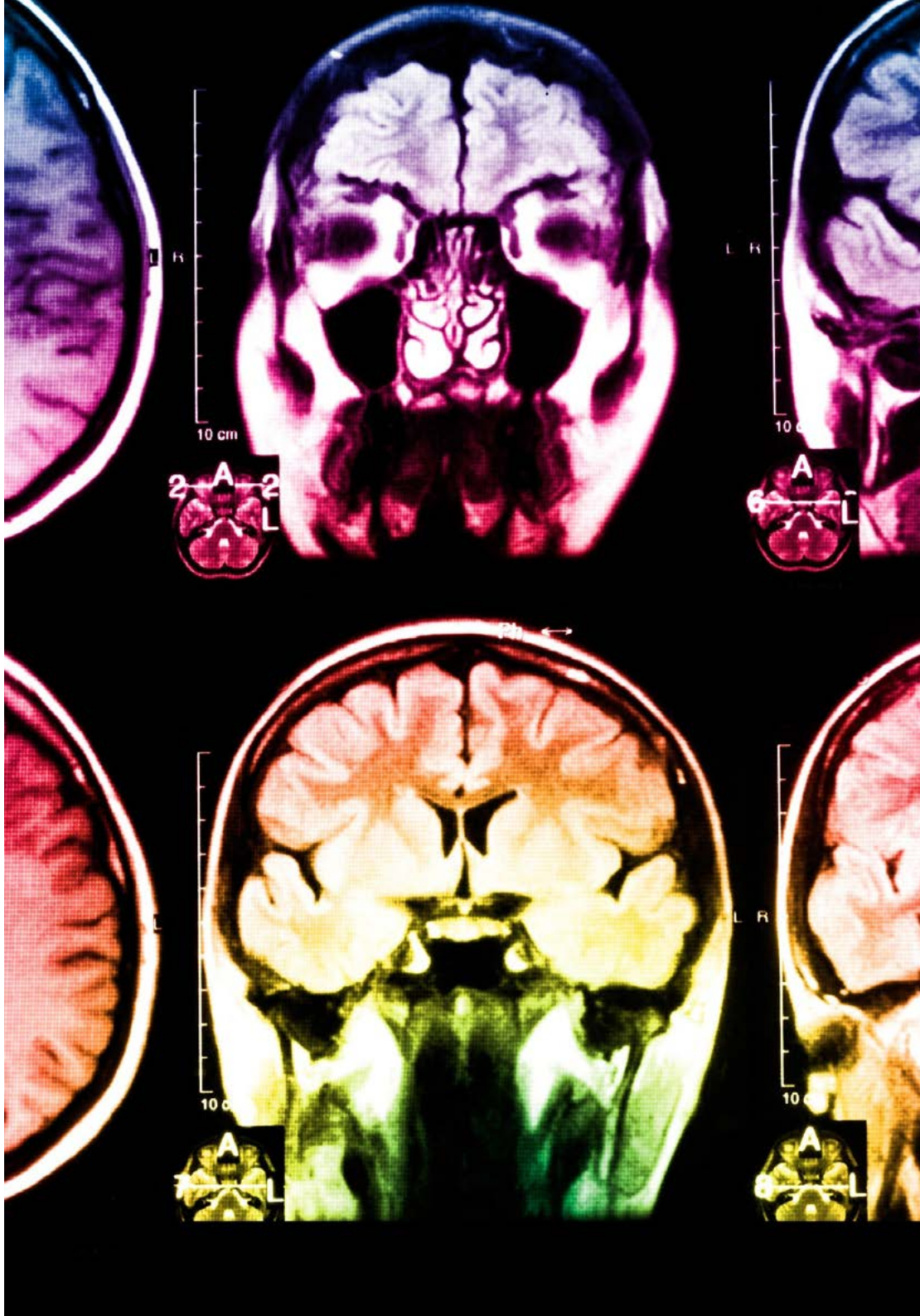
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

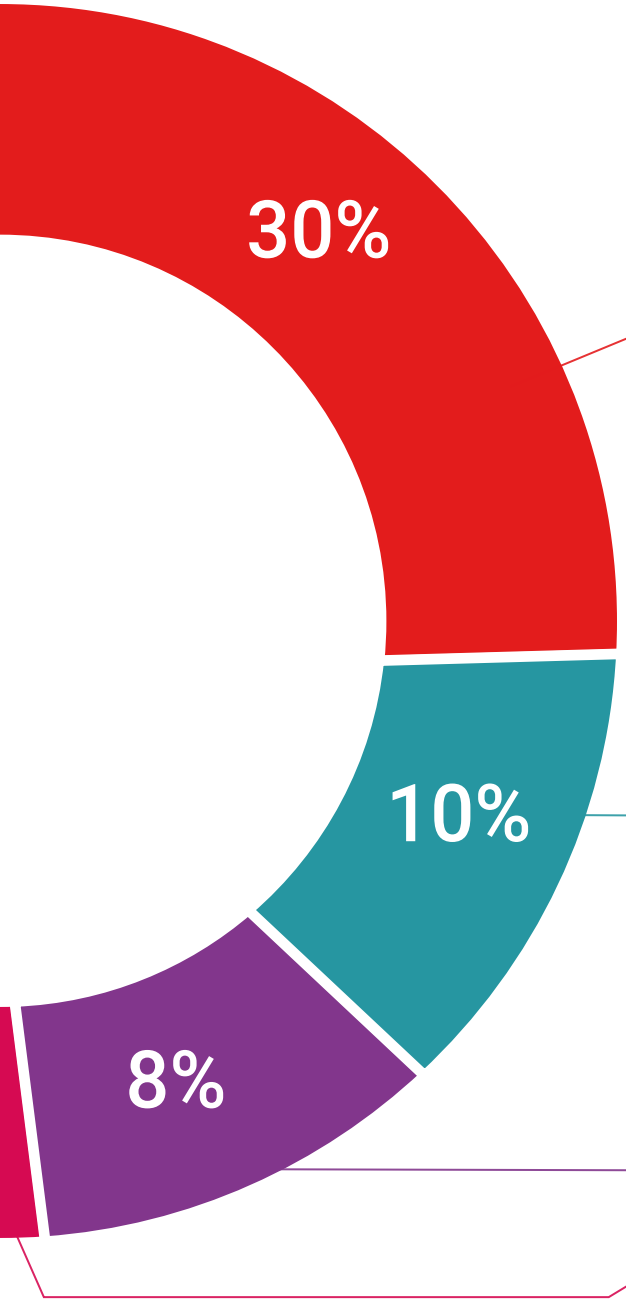
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

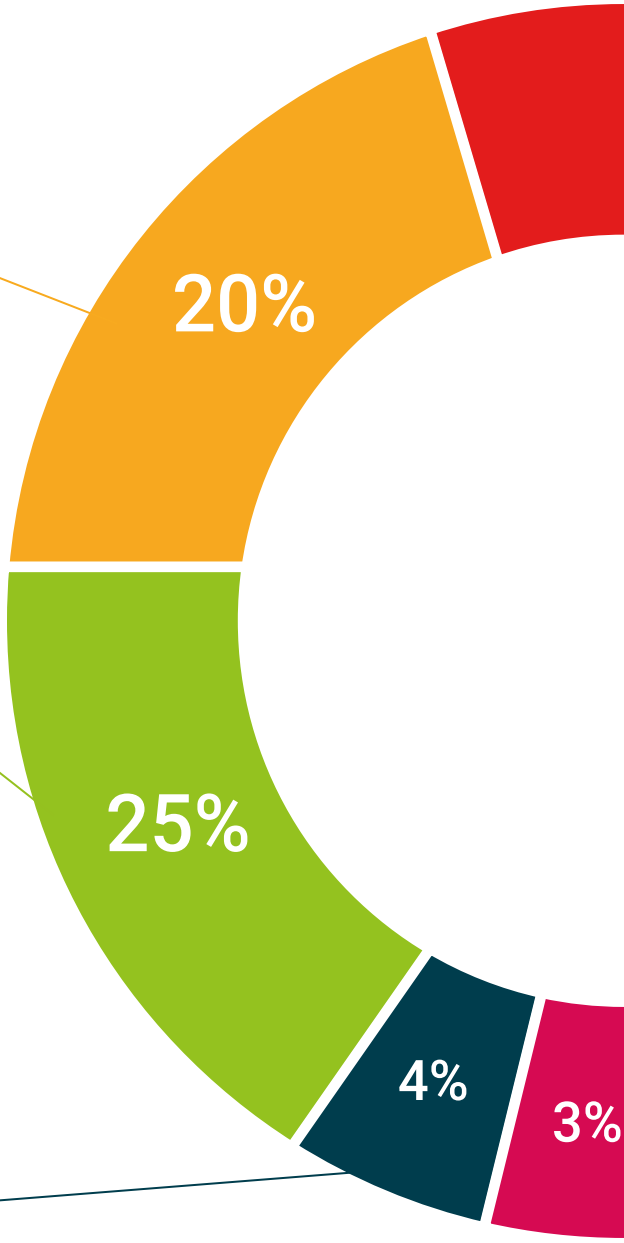
ملخصات تفاعلية

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في تصميم المستويات لألعاب الفيديو التدريب الأكثر دقة وحداثة والحصول 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 درجة **شهادة الخبرة الجامعية في تصميم المستويات لألعاب الفيديو** 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 تصميم المستويات لألعاب الفيديو**

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

تصميم المستويات لألعاب الفيديو

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: AFWOR32S 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
تصميم المستويات لألعاب الفيديو

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

شهادة الخبرة الجامعية
تصميم المستويات لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية