شهادة الخبرة الجامعية
الرسم الاحترافي في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية

الرسم الاحترافي فى ألعاب الفيديو

- 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 الالكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-professional-drawing-video-games

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 العلمى
صفحة 28

01

المقدمة

من Pixel Art الذي هيمن على ألعاب الفيديو في الثمانينيات إلى الرسومات فائقة الواقعية التي يتيحها Unreal Engine 5، يعد الرسم الاحترافي جزءًا لا غنى عنه في أي عنوان يريد أن يبرز لجماله الفني. لذلك من الضروري أن يكون الفنان خبيراً في حجم الأعمال والتطور المهني للرسومات، بالإضافة إلى الرسومات التخطيطية والتظليل والمنظورات وغيرها. يركز هذا البرنامج من TECH على جميع هذه المسائل، والتي تعتبر ذات أهمية حيوية لأنها تحدد معاً الجودة النهائية لأي مشروع فني لألعاب الفيديو.

سوف تتقن أساسيات تطوير الرسم، بدءاً من إجراءات العمل الروتينية الأكثر فعالية وصولاً إلى التغذية الراجعة والمشاركة في مجتمعات الاهتمامات"

الفنان الذي يتقن الأشكال الهندسية المختلفة والمواد والخطوطLineart والتظليل وانضباط العمل سيحظى بميزة تنافسية مهمة عندما يتعلق الأمر بالوصول إلى المشاريع والاستوديوهات الشهيرة.

لهذا السبب، يهدف هذا المؤهل العلمي من TECH إلى تعزيز جميع هذه المهارات بطريقة مبتكرة ومباشرة، من خلال برنامج مقسم إلى 3 وحدات تغطي التقنيات الأساسية للرسم الاحترافي، وتعميق الحجم ثلاثي الأبعاد، والتطوير المهني والمنضبط للعمل اليومي.

كل هذا تم تطويره من قبل متخصصين رفيعي المستوى، تم اختيارهم من قبل TECH لإنشاء هذا المؤهل العلمي. يجلب فريق المعلمين رؤية مهنية فريدة من نوعها لجميع المحتويات، مما يثري المواد التعليمية بحيث تتكيف مع أكثر متطلبات صناعة ألعاب الفيديو اليوم.

بالإضافة إلى ذلك، فإن شكل البرنامج متاح 100% عبر الإنترنت، مما يسمح للطلاب بالحفاظ على مسؤولياتهم المهنية أو الشخصية مع الاستمرار في تحسين وتعزيز أهم مهاراتهم من أجل الحصول على وظائف ومشاريع أفضل في ألعاب الفيديو.

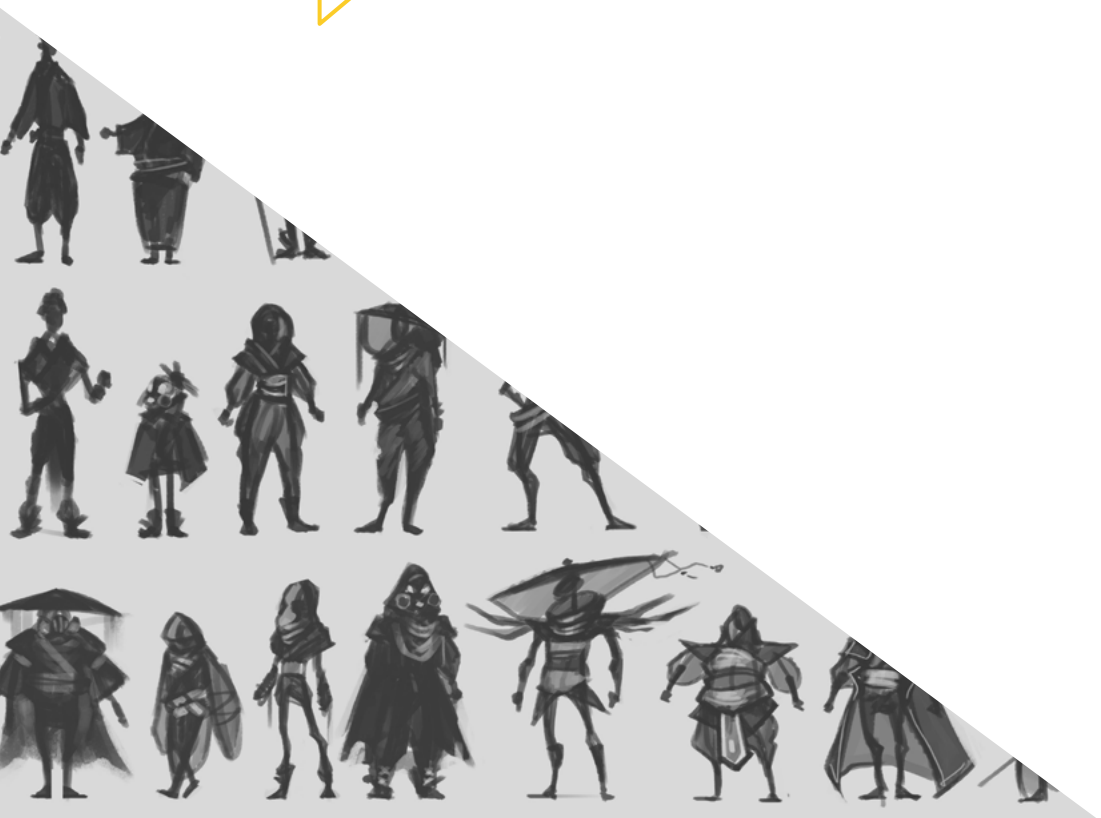
تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية هذه في الرسم الاحترافي في ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصه هي:

- تطوير دراسات حالة يقدمها خبراء في الفن في 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
- دروس نظرية وأسئلة للخبير وعمل التفكير الفردي
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

ستعزز مهاراتك في التظليل وتعمق مهاراتك في الظلال في التشريح والظلال السردية وفي القصص المصورة والمانجا"

سوف تتعمق في أهمية الرسم الرقمي مقابل. التقليدي، بالإضافة إلى تبسيط النماذج التي ستجعل عملك أكثر مرونة ودقة.

الأمر متروك لك لتختار متى وأين وكيف تدرس جميع محتويات المؤهل العلمي، بالسرعة التي تناسبك وتناسب متطلباتك.



ستكون قادراً على التقدم لشغل المزيد من المناصب العليا في ألعاب الفيديو من خلال تقديم ملف أكثر نظافة وتركيزاً"

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

الهدف من شهادة الخبرة الجامعية هذه هو تزويد محترف الفن بالأدوات ومنهجيات العمل وتقنيات التظليل الأكثر تقدماً في صناعة ألعاب الفيديو. كل هذا مع التركيز على زيادة تحسين جودة رسوماتها، وصقل تفاصيل محفظتها الخاصة لجعلها جذابة للمشاريع والشركات الكبيرة في الصناعة. بفضل المنهجية التعليمية التي تتبعها TECH، سيحقق الطالب جميع الأهداف الموضوعة حتى قبل إكمال المؤهل العلمي.

سترفع تدريجياً من مستوى رسوماتك
ومقترحاتك الفنية، مع التركيز المباشر
على عناوين ألعاب الفيديو الأكثر جاذبية"

الأهداف العامة

- تطوير أعمال ذات جودة احترافية
- إنشاء محفظة متخصصة لصناعة ألعاب الفيديو
- توسيع مهاراتك في الرسم
- فهم كيفية عمل صناعة الفن في ألعاب الفيديو
- تعزيز مهارات العمل الجماعي
- تحليل المواقف المختلفة في الصناعة
- توسيع نطاق مهارات التصميم
- تعزيز عرض الأعمال بطريقة احترافية
- تعميق المعرفة الفنية
- تركيز حياتك المهنية على الحصول على وظيفة أحلامك

ستحقق جميع أهداف المؤهل العلمي دون الحاجة إلى استثمار قدر كبير من الوقت أو الجهد في تعلم المناهج الدراسية المملة"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. الرسم الاحترافي

- معرفة المواد الرئيسية التي يعمل بها الفنان
- معرفة عمل الرسومات الرقمية مقابل الرسومات التقليدية
- دراسة تبسيط الأشكال الهندسية المعقدة
- تحسين رسم الخطوط

الوحدة 2. الحجم

- التعمق في الاختلافات بين 2D و3D
- تطوير المعرفة في الظلال في المستويات والتشريح
- تعرف على أنواع التظليل المختلفة وفقًا للنمط المختار
- معرفة كيفية تطبيق الحجم وفقًا للمنظور واللون

الوحدة 3. تطوير الرسم

- تطوير تقنيات الرسم الخاصة بك
- إنشاء إجراءات عمل روتينية احترافية وفعالة
- معرفة التقنيات اللازمة للخروج من منطقة الراحة
- التعرّف على المجتمعات لتشارك فيها بفاعلية وتسعى للحصول على تعليقاتها

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

نظرًا لتنوع تقنيات الرسم والتظليل، فقد اختارت TECH هيئة تدريس ذات خبرة في هذه العملية، من أجل تزويد الطالب بأفضل تدريب في هذا المجال. بالإضافة إلى ذلك، تُعد منهجية العمل المقدمة في البرنامج بمثابة نقطة انطلاق رائعة لأهم المناصب الفنية في أي استوديو، حيث توفر مفاتيح تطوير ملفك الفني وإعادة تأكيد أسلوبك الخاص.

ستحصل على مشورة الخبراء من فريق تدريس جاهز لمساعدتك في طريقك إلى النجاح الأكثر شهرة في مجال فن ألعاب الفيديو"

هيكل الإدارة

أ. Mikel Alaez, Jon

- فنان مفاهيمي للشخصيات في English Coach Podcast
- فنان مفاهيمي للشخصيات في Máster D
- بكالوريوس في الفنون في جامعة الفنون الجميلة UPV
- فن المفاهيم والرسوم التوضيحية الرقمية في Master D Rendr

04

الهيكل والمحتوى

لتسهيل الدراسة على الطالب قدر الإمكان، فقد تم تنظيم الموضوعات التالية بطريقة واضحة ومختصرة مما يسهل فهمها وتنظيمها. باستخدام التكنولوجيا التعليمية الأكثر تطوراً والمنهجية التربوية الأكثر فعالية، تخفف TECH من العبء التعليمي لطلابها من خلال توفير قدر جيد من المواد الداعمة، بما في ذلك مقاطع الفيديو التوضيحية وأدلة العمل والقراءات التكميلية حول كل ما يتعلق بالرسم الاحترافي لألعاب الفيديو.

ستساعدك التمارين العملية التي يقترحها المعلمون على وضع جميع المحتويات التي يتم تدريسها في سياقها الصحيح، حيث ستكون ركيزة أساسية في تحسينك نحو مزيد من النجاح المهني"

الوحدة 1. الرسم الاحترافي

1.1. المعدات
1.1.1. التقليدي
2.1.1. رقمي
3.1.1. المحيط
2.1. بيئة العمل والتسخين
1.2.1. الإحماء
2.2.1. استراحة
3.2.1. الصحة
3.1. الأشكال الهندسية
1.3.1. الخط
2.3.1. الحواف
3.3.1. نماذج ثنائية الأبعاد
4.1. وجهة النظر
1.4.1. نقطة التلاشي
2.4.1. نقط تلاشي متعددة
3.4.1. النصائح
5.1. الرسم التقريبي
1.5.1. التلائم
2.5.1. الرقمية التقليدي
3.5.1. التنظيف
6.1. Lineart
1.6.1. حول الرسم التقريبي
2.6.1. رقمي
3.6.1. النصائح
7.1. التظليل في الرسم
1.7.1. الحبكة
2.7.1. التعتيم
3.7.1. الحشوة
8.1. تبسيط الأشكال
1.8.1. الأشكال العضوية
2.8.1. الهياكل
3.8.1. دمج الأشكال البسيطة
9.1. تحبير الوسائط
1.9.1. الحبر
2.9.1. القلم
3.9.1. رقمي
10.1. تحسين الخط
1.10.1. تمارين
2.10.1. تمشيط الخط
3.10.1. الممارسة

الوحدة 2. الحجم

1.2. أشكال ثلاثية الأبعاد.
1.1.2. من 2D الى 3D
2.1.2. مزج الأشكال
3.1.2. الدراسة
2.2. الظلال في المخططات
1.2.2. نقص الضوء
2.2.2. اتجاه الضوء
3.2.2. الظلال على الأجسام المختلفة
3.2. Ambient Oclussion
1.3.2. التعريف
2.3.2. صعوبة الضوء
3.3.2. اتصال
4.2. الظلال في التشريح
1.4.2. الوجه
2.4.2. مخططات جسم الانسان
3.4.2. الإضاءة
5.2. التظليل السردي
1.5.2. مثال
2.5.2. متى يستخدم
3.5.2. المبالغة

6.2. التظليل في القصص المصورة
1.6.2. الأسلوب
2.6.2. الحبكة
3.6.2. المؤلفون
7.2. التظليل في المانجا
1.7.2. الأسلوب
2.7.2. المؤلفون
3.7.2. التنفيذ
8.2. الحبكة
1.8.2. التقليدي
2.8.2. رقمي
3.8.2. حبكة مصنوعة
9.2. الحجم والمنظور
1.9.2. بدون تظليل
2.9.2. الأشكال
3.9.2. التنفيذ
10.2. الحجم حسب اللون
1.10.2. العمق
2.10.2. الشكل
3.10.2. الفرشاة

الوحدة 3. تطوير الرسم

1.3. الرسم من الخيال
1.1.3. البدء
2.1.3. الممارسة
3.1.3. النصائح
2.3. البحث والتطوير المرجعي
1.2.3. المراجع المختلفة
2.2.3. Pinterest
3.2.3. مراجع يجب تجنبها
3.3. الإجراءات الروتينية
1.3.3. نمط
2.3.3. الاستمتاع بالدراسات
3.3.3. الاستراحات
4.3. رسم الوضعيات
1.4.3. صفحات
2.4.3. الوقت
3.4.3. يومياً
5.3. إعداد دفتر ملاحظات
1.5.3. أي دفتر ملاحظات؟
2.5.3. متى؟
3.5.3. محتوى
6.3. الخروج من منطقة الراحة
1.6.3. التغيير
2.6.3. التجريد
7.3. تجربة الأنماط
1.7.3. المؤلفون
2.7.3. مختلفون
3.7.3. ادرسها
8.3. بحث التعليقات
1.8.3. الصداقات
2.8.3. الشبكات الاجتماعية
3.8.3. لا تأخذ الأمر بشكل شخصي
9.3. المشاركة في المجتمعات
1.9.3. المجتمعات عبر الإنترنت
2.9.3. فعاليات المدن
10.3. تحسين الأسس
1.10.3. الممارسة
2.10.3. الرجوع
3.10.3. الإعادة

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.

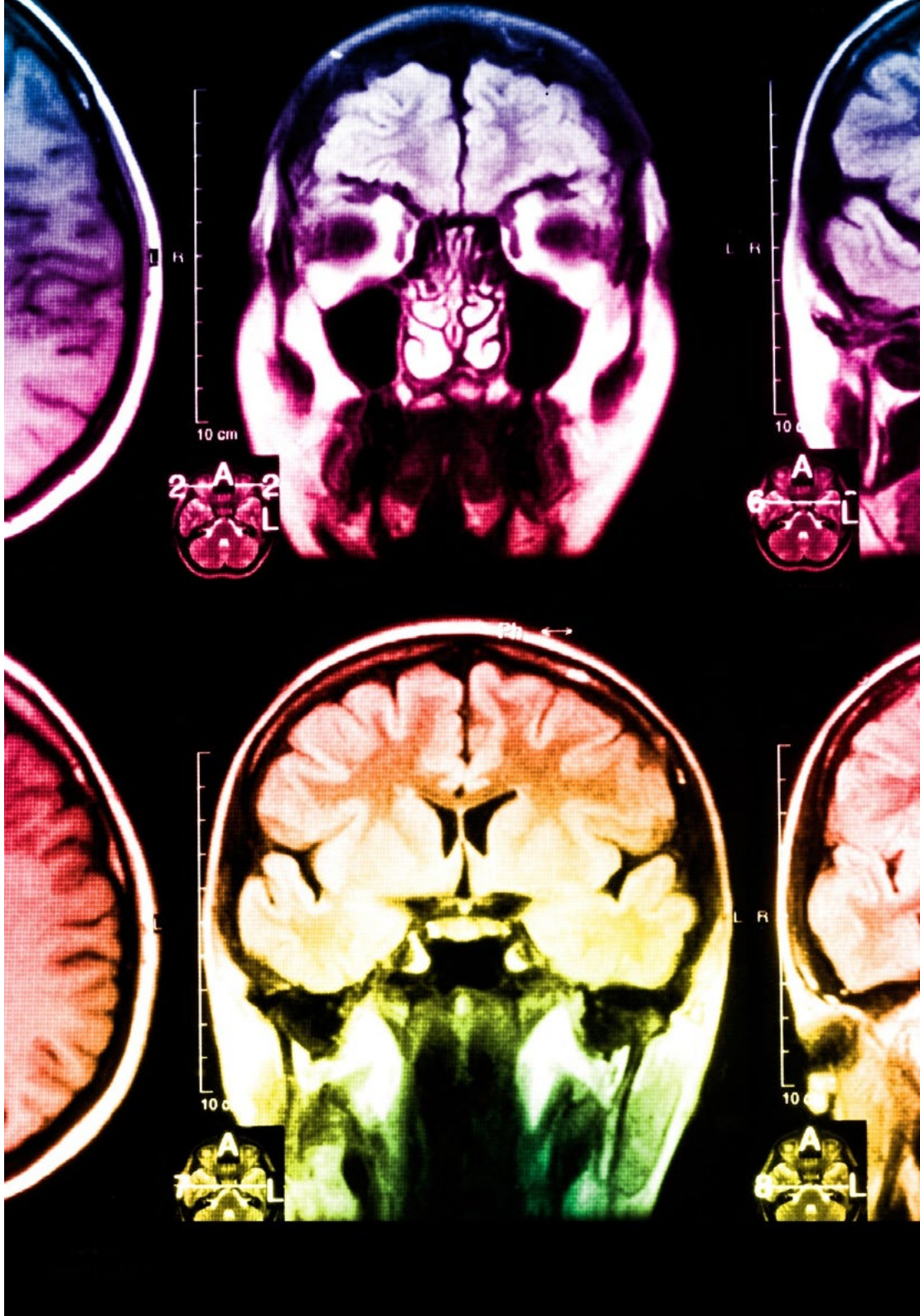
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

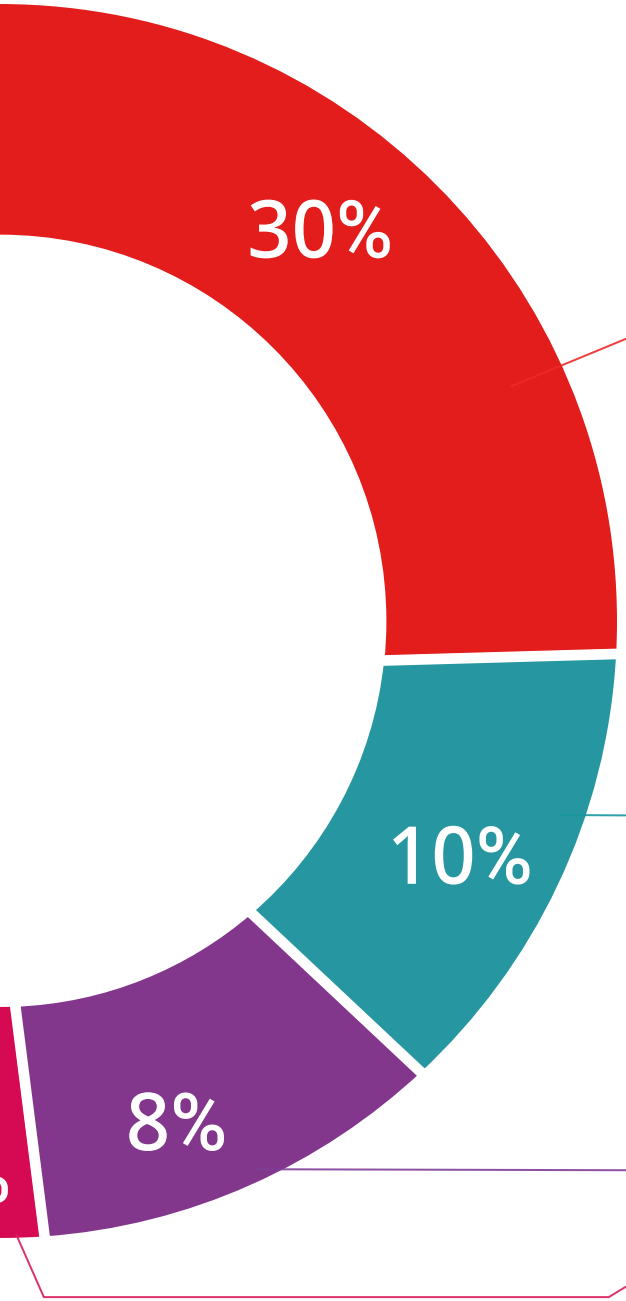
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

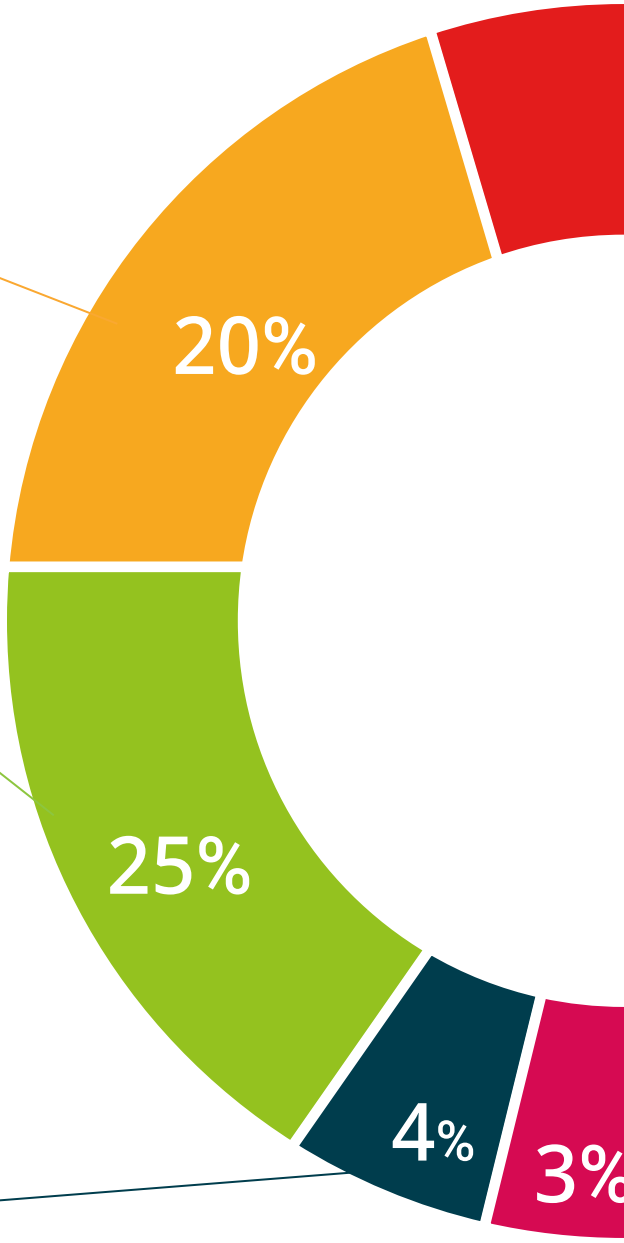
ملخصات تفاعلية

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

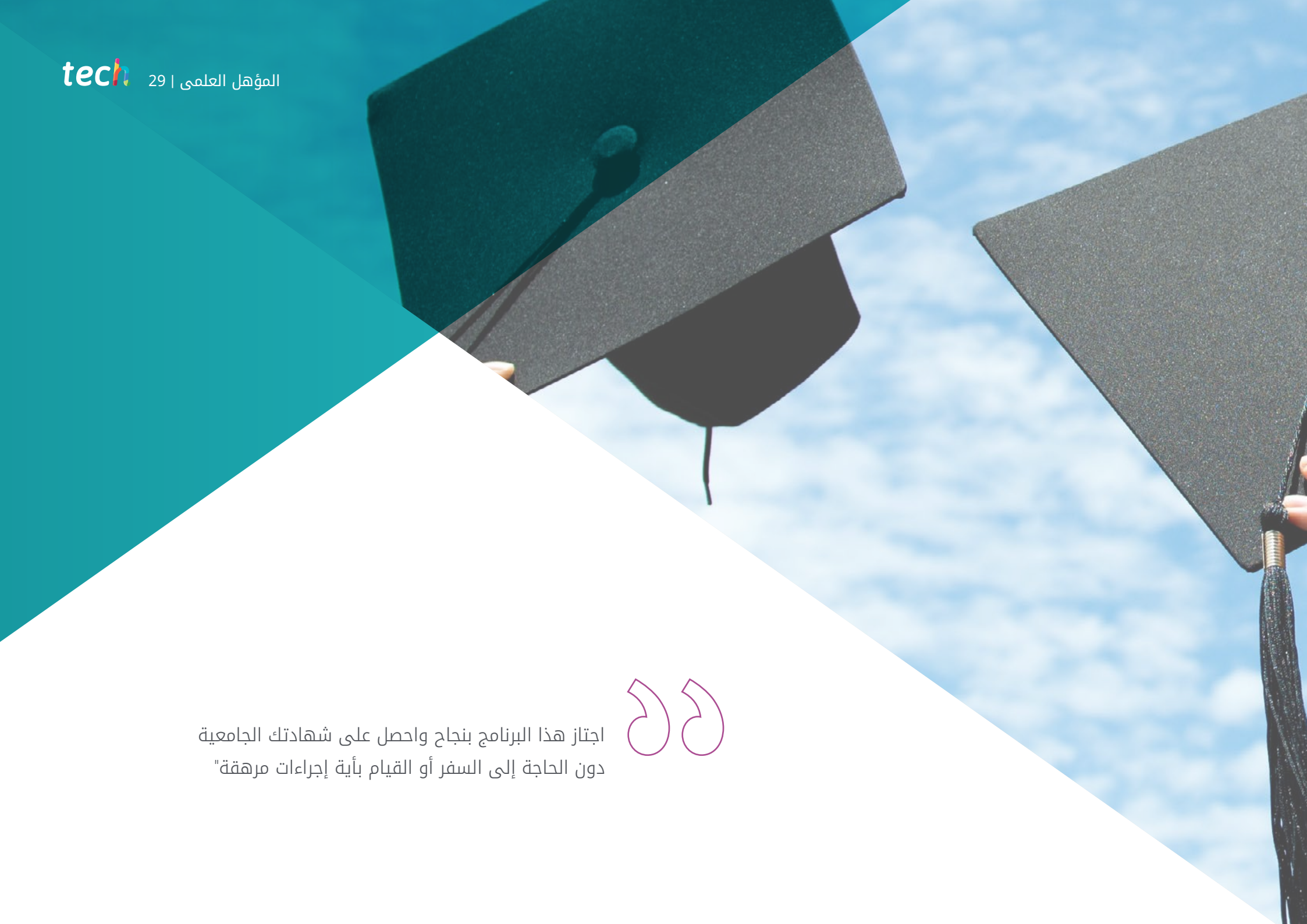
يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في NOMBRE DEL PROGRAMA بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، 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 الخيرة الجامعية فى الرسم الاحترافي في ألعاب الفيديو** على البرنامج العلمي 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 شهادة الخبرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **شهادة الخيرة الجامعية فى الرسم الاحترافي في ألعاب الفيديو**

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

الرسم الاحترافي في ألعاب 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

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
الرسم الاحترافي فى ألعاب الفيديو

- 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
الرسم الاحترافي في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية