شهادة الخبرة الجامعية
إنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
إنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو

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

رابط الدخول للموقع الالكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-business-creation-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

هناك العديد من الشركات المخصصة لإدارة ألعاب الفيديو. على الرغم من عدم وجود الكثير منها في البداية، إلا أن السوق لم يستغرق وقتاً طويلاً حتى يتوسع حيث كان ينمو باطراد. تعلم إنشاء وتسيير الشركات في هذا المجال سيفتح لك العديد من الأبواب في سوق العمل. من خلال هذا المؤهل، سيكتسب المحترف المعرفة ذات الصلة لتطوير نشاط عمل ناجح وبالتالي الدخول في أحد القطاعات التي تبرز حاليًا أكثر من غيرها. ومع وجود معلمين مؤهلين وذوي خبرة عالية، ومنهجية عبر الإنترنت ومنهج دراسي متكامل للغاية، فإن تحقيق الأهداف المقترحة سيكون مفيداً ومثرياً في آن واحد.

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

أصبحت ألعاب الفيديو ذات أهمية متزايدة في المجتمع. منذ سنوات قليلة مضت، لم يكن من الممكن تصور أن لعبة ما يمكن أن تقدم العديد من الوظائف المختلفة بدءاً من الإنشاء إلى التطوير إلى التسويق. لإنشاء شركة في هذا النشاط، من الضروري دراسة ما هو موجود في السوق وتقديم عرض قيمة، مع معرفة من هم المستخدمون الرئيسيون.

لهذا السبب، تم تصميم شهادة الخبرة الجامعية الذي طورته TECH لتوجيه الطلاب نحو إنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو. باتباع منهج أعده متخصصون، سيتعلم الخريج النقاط التي يجب التعامل معها من أجل تطوير شركة في هذا القطاع. تمر عملية إنتاج اللعبة الرقمية بمراحل مختلفة، ولهذا السبب من المهم وجود شخص ماهر لإدارة الشركة.

ويتمتع أعضاء هيئة التدريس في هذا البرنامج بدرجة عالية من الكفاءة. فهم يتمتعون بخبرة واسعة في هذا القطاع، مما يساعد الطالب على اكتساب المهارات اللازمة لإنشاء شركة أو إدارتها بالطريقة المثلى. وفي الوقت نفسه، تم إعداد المنهج الدراسي لاتباع الترتيب واعتماد أهم المفاهيم من أجل تحقيق الأهداف المقترحة.

تحتوي هذه الدرجة على عدد من الابتكارات في عالم التدريس. أحدها منهجية إعادة التعلّمRelearning، التي أقرها العديد من المتخصصين، والتي تتمثل في تكرار المفاهيم الأساسية من قبل المعلم وليس من قبل الطالب كما اعتدنا. ثبت أن هذه التقنية المبتكرة تحقق نتائج نهائية أكثر ربحية. كما يجدر بنا تسليط الضوء على الشكل الإلكتروني لهذه شهادة الخبرة الجامعية لأنه سيسمح للطلاب بالتحضير لمستقبلهم المهني متى وكيف وأينما أرادوا دون أن يتركوا جانباً الالتزامات الأخرى في حياتهم الشخصية والمهنية.

يحتوي **شهادة الخبرة الجامعية إنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في إدارة الأعمال لألعاب الفيديو
- يجمع المحتوى الرسومي والتخطيطي والعملي البارز الذي تم تصميمه به معلومات عملية عن 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

> كل الأعذار واهية مع هذا المؤهل. يوفر لك برنامج TECH إمكانية تنظيم دراستك بحيث يمكنك الجمع بينها وبين جوانب أخرى من حياتك"

يُعد الابتكار جانبًا مهمًا للغاية داخل الشركات في هذه الفئة. يمكنهم من خلالهم تمييز أنفسهم وإحداث فرق. تعرّف على كيفية تحقيق هذا التميز من خلال وحدات شهادة جامعية"

يشمل البرنامج في هيئة التدريس المهنيين في القطاع الذين يسكبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى المتخصصين المعترف بهم في الجمعيات المرجعية 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.

من خلال إعادة التعلمRelearning، سيساعدك المعلم على فهم أهم المفاهيم من أجل القيام بالوظائف ذات الصلة في حياتك المهنية المستقبلية.

قم بقيادة الشركات العظيمة التي تعتبر معايير في عالم ألعاب الفيديو وكن جزءاً من نموها.

02

الأهداف

بفضل الأهداف التي حددتها هذه الشهادة، سيكتسب الطالب المفاهيم الأكثر تقدماً لإنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو. وتنقسم هذه الأهداف إلى: أهداف عامة صالحة للبرنامج بأكمله وأهداف محددة تسلط الضوء على أبرز خصائص كل وحدة دراسية. ومن خلالها سيتمكن الخريج من تطوير وإتقان مجالات ومهارات مختلفة في إدارة المشاريع والابتكار وإنشاء الشركات في مجال الألعاب الرقمية.

تعرّف بالتفصيل على كيفية عمل شركة مخصصة لألعاب الفيديو من خلال الأهداف المقترحة لهذه الدرجة العلمية"

الأهداف العامة

- وضع استراتيجيات للصناعة
- الفهم المتعمق وتصميم مشاريع ألعاب الفيديو
- تطوير استراتيجيات موجهة لألعاب الفيديو
- إتقان المجالات الوظيفية للشركات في قطاع ألعاب الفيديو
- التعلم بطريقة شاملة كيفية إنشاء شركات موجهة لسوق ألعاب الفيديو
- التعرف بشكل متعمق على تأثير إدارة المشاريع وقيادة الفريق

الأهداف المحددة

الوحدة 1. إنشاء شركات ألعاب الفيديو

- معرفة واسعة بالعناصر الرئيسية لإنشاء الشركات التي يمكن أن تضع نفسها في سوق ألعاب الفيديو

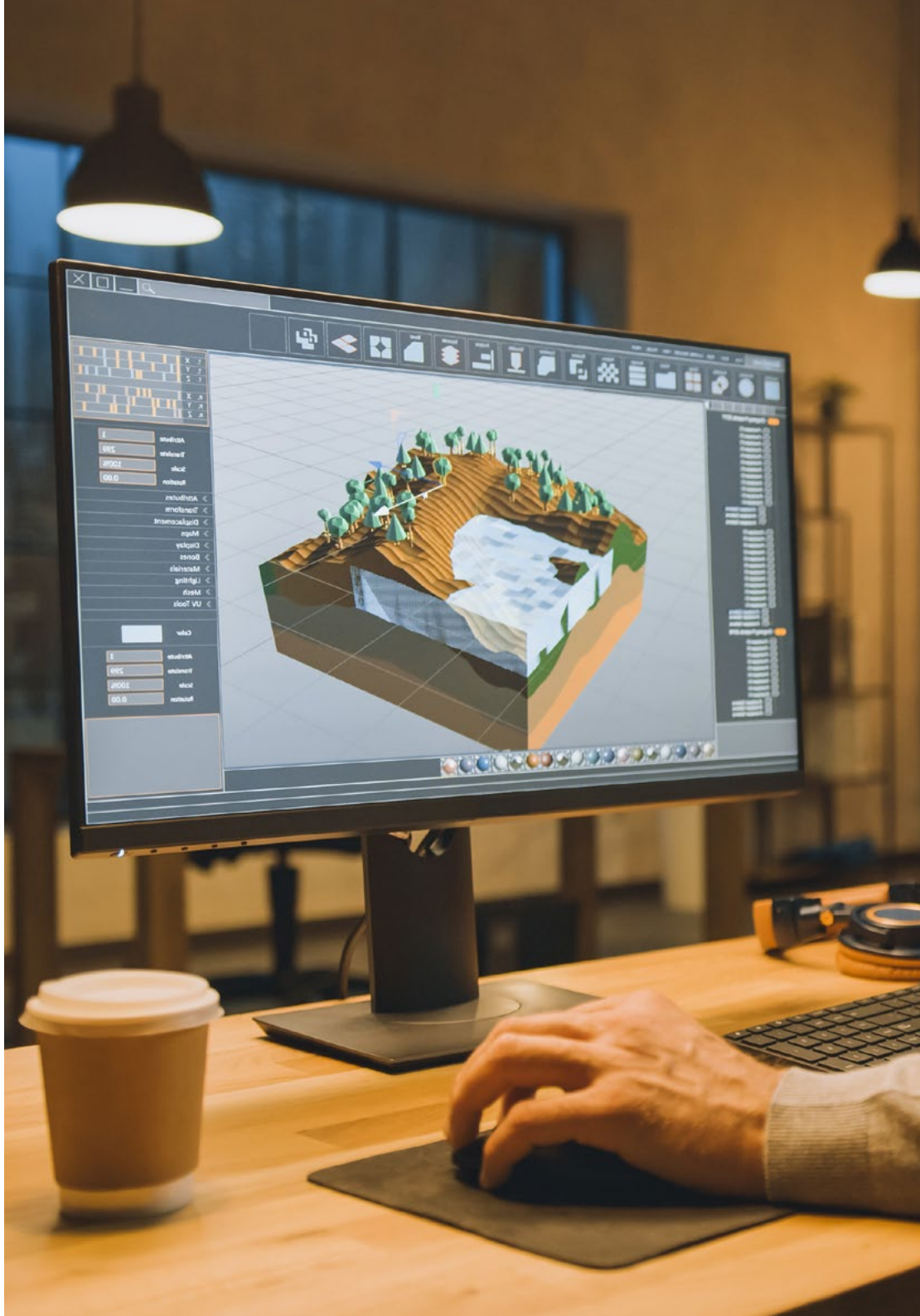
الوحدة 2. إدارة المشاريع

- الاطلاع بالتفصيل على تشغيل وإدارة المشاريع

الوحدة 3. الابتكار

- إجراء دراسة شاملة للعناصر الرئيسية لتطوير حلول مبتكرة وقابلة للتطبيق لخدمات ومنتجات ألعاب الفيديو المختلفة

ستساعدك أدواتنا وترافقك طوال
الطريق للوصول إلى أهدافك"



03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

بفضل أعضاء هيئة التدريس الذين يشكلون شهادة الخبرة الجامعية، سيتعلم الطالب ويتعرف على المفاهيم ذات الصلة المطبقة على إنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو. من بين هؤلاء، من الممكن العثور على محترفين كبار في هذا القطاع، والذين لديهم نجاحات مهنية وراءهم والتي بدورها ضمانة لاحترافيتهم. سيبذلون قصارى جهدهم لإرشاد الخريج من خلال المعرفة والمهارات اللازمة لتحقيق الأهداف المقترحة.

استرشد بالخبرة والكفاءة المهنية لمعلمينا. اغتنم الفرصة للتدريب مع المتخصصين في هذا القطاع"

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

الأساتذة

أ. Ochoa Fernández, Carlos J

- متخصص في الابتكار التكنولوجي والتسويق الرقمي وريادة الأعمال
- متخصص في الابتكار التكنولوجي والتسويق الرقمي وريادة الأعمال
- المؤسس والرئيس التنفيذي لشركة ONE للاستشارات الرقمية
- مدير ومستشار في شركات مثل SIEMENS و Sagentia و Altran و Eptron
- خبير تقييم للمفوضية الأوروبية
- مُقَيِّم مستقلّ لمؤسسة ألبرتا تبتكر (كندا)
- موجه من المؤسسة الوطنية السويسرية للعلوم (SNSF)
- مهندس من جامعة مدريد السياسية (إسبانيا)
- MBA الدولية في ريادة الأعمال في كلية بابسون
- رئيس فرع مدريد/إسبانيا لرابطة الواقع الافتراضي/الواقع المعزز في إسبانيا

أ. García Fernández, Juan Carlos

- مصمم ومنتج ألعاب الفيديو
- منتج ألعاب فيديو في PlayStation Talents
- مختبر ضمان الجودة للألعاب الإلكترونية في PlayStation Talents
- إجازة علمية في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو من جامعة UDIT التعليم الأكاديمي

> اغتنم الفرصة للتعرف على أحدث التطورات في هذا الشأن لتطبيقها في ممارستك اليومية"

04

الهيكل والمحتوى

من خلال هذه الشهادة، سيتمكن الخريج من الحصول على برنامج مصمم خصيصاً لتطوره المهني في مجال إنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو. بعد اتباع منهج دراسي متكامل للغاية، سيتعلم الطالب من كيفية وضع خطة عمل لتطوير شركة في هذا القطاع إلى إدارة الابتكار وتطويره. من خلال 3 وحدات دراسية تتوافر فيها جميع الجوانب الأكثر دقة لتحقيق الأهداف المقترحة، سيكتسب الشخص الذي يدرس هذا شهادة الخبرة الجامعية المفاتيح الحيوية للتطور في هذا العالم.

وحدة تلو الأخرى، تتعلم كل ما تحتاجه للتطور المهني الأمثل، مثل كيفية وضع خطة عمل"

الوحدة 1. إنشاء شركات ألعاب الفيديو

1.1. ريادة الأعمال
1.1.1. استراتيجية ريادة الأعمال
2.1.1. مشروع ريادة الأعمال
3.1.1. منهجيات ريادة الأعمال الرشيقة
2.1. الابتكارات التكنولوجية في لعبة الفيديو
1.2.1. الابتكارات في وحدات التحكم والأجهزة الطرفية
2.2.1. الابتكارات في التقاط الحركة و الموزع المباشر(Motion Capture y Live Dealer)
3.2.1. الابتكار في الرسومات والبرمجيات
3.1. خطة العمل
1.3.1. الشرائح والقيمة المقترحة
2.3.1. العمليات والموارد والتحالفات الرئيسية
3.3.1. علاقات العملاء وقنوات التفاعل
4.1. الاستثمار
1.4.1. الاستثمار في صناعة ألعاب الفيديوالاستثمارات في صناعة ألعاب الفيديو
2.4.1. الجوانب الحاسمة للاستحواذ على الاستثمارات
3.4.1. تمويل الشركات الناشئة (Startups)
5.1. المالية
1.5.1. الإيرادات والكفاءة
2.5.1. النفقات التشغيلية والرأسمالية
3.5.1. بيان الدخل والميزانية العمومية
6.1. إنتاج ألعاب الفيديو
1.6.1. أدوات محاكاة الإنتاج
2.6.1. إدارة الإنتاج المجدول
3.6.1. إدارة مراقبة الإنتاج
7.1. إدارة العمليات
1.7.1. التصميم والموقع والصيانة
2.7.1. إدارة الجودة
3.7.1. إدارة المخزون وسلسلة التوريد
8.1. نماذج التوزيع الجديدة عبر الإنترنت
1.8.1. النماذج اللوجستية عبر الإنترنت
2.8.1. التسليم المباشر عبر الإنترنت وخدمة SaaS
3.8.1. Dropshipping
9.1. الاستدامة
1.9.1. خلق قيمة مستدامة
2.9.1. البيئية والاجتماعية والحوكمة
3.9.1. الاستدامة في الإستراتيجية
10.1. الجوانب القانونية
1.10.1. الملكية الفكرية
2.10.1. الملكية الصناعية
3.10.1. الناتج المحلي الإجمالي الحقيقي (Real Gross Domestic Product - RGDP)

الوحدة 2. إدارة المشاريع

1.2. دورة حياة المشروع لألعاب الفيديو
1.1.2. المرحلة المفاهيمية ومرحلة ما قبل الإنتاج
2.1.2. الإنتاج والمراحل النهائية
3.1.2. مرحلة ما بعد الإنتاج
2.2. مشاريع ألعاب الفيديو
1.2.2. الانواع
2.2.2. الألعاب الجادة (Serious Games)
3.2.2. الأنواع الفرعية والأنواع الجديدة
3.2. بنية المشروع لألعاب الفيديو
1.3.2. البنية الداخلية
2.3.2. العلاقة بين العناصر
3.3.2. نظرة شمولية للعبة الفيديو
4.2. ألعاب الفيديو
1.4.2. جوانب اللعب في ألعاب الفيديو
2.4.2. تصميم ألعاب الفيديو
3.4.2. التلعيب
5.2. تقنية ألعاب الفيديو
1.5.2. العناصر الداخلية
2.5.2. محركات ألعاب الفيديو
3.5.2. تأثير التكنولوجيا والتسويق على التصميم
6.2. تصور وإطلاق وتنفيذ المشاريع
1.6.2. التطوير الأولي
2.6.2. مراحل تطوير ألعاب الفيديو
3.6.2. مشاركة المستهلك في التطوير

7.2. إدارة تنظيم مشروع ألعاب الفيديو
1.7.2. فريق التطوير و الناشر Publisher
2.7.2. فريق العمليات
3.7.2. فريق المبيعات والتسويق
8.2. كتيبات تطوير ألعاب الفيديو
1.8.2. دليل تصميم وتقنية ألعاب الفيديو
2.8.2. كتيب تطوير ألعاب الفيديو
3.8.2. دليل المتطلبات والمواصفات الفنية
9.2. نشر وتسويق ألعاب الفيديو
1.9.2. تحضير Kick Off للعبة الفيديو
2.9.2. قنوات الاتصال الرقمية
3.9.2. Delivery والتقدم ورصد النجاح
10.2. المنهجيات الرشيقة القابلة للتطبيق لمشاريع ألعاب الفيديو
1.10.2. التصميم والتفكير البصري (Design and Visual Thinking)
2.10.2. بدء التشغيل المرن (Lean Starup)
3.10.2. سكروم للتطوير والمبيعات (Scrum Development and Sales)

الوحدة 3. الابتكار

1.3. الاستراتيجية والابتكار
1.1.3. الابتكار في ألعاب الفيديو
2.1.3. إدارة الابتكار في ألعاب الفيديو
3.1.3. نماذج الابتكار
2.3. المواهب الابتكارية
1.2.3. تطبيق ثقافة الابتكار في المؤسسات
2.2.3. الموهبة
3.2.3. خريطة ثقافة الابتكار
3.3. القيادة وإدارة المواهب في الاقتصاد الرقمي
1.3.3. دورة حياة المواهب
2.3.3. التوظيف - قيود الأجيال
3.3.3. الاحتفاظ المشاركة engagementوالولاء والمبشرين
4.3. نماذج الأعمال في ابتكار ألعاب الفيديو
1.4.3. الابتكار في نماذج الأعمال
2.4.3. أدوات الابتكار في الأعمال التجارية
3.4.3. مستكشف نماذج الأعمال (Business Model Navigator)
5.3. إدارة المشاريع الابتكارية
1.5.3. العميل وعملية الابتكار
2.5.3. تصميم القيمة المقترحة
3.5.3. المنظمات الأسية
6.3. المنهجيات الرشيقة في الابتكار
1.6.3. منهجية التفكير التصميمي (Design Thinking) و الشركات الناشئة المرنة (Lean Startup)
2.6.3. نماذج إدارة المشاريع الرشيقة: كانبان وسكروم
3.6.3. Lean Canvas
7.3. إدارة التحقق من صحة الابتكار
1.7.3. النماذج الأولية (القيمة الحالية للسوق (Present Market Value - PM)
2.7.3. التحقق من صحة العميل
3.7.3. التمحور أو الحفظ
8.3. الابتكار في العمليات
1.8.3. فرص ابتكار العمليات
2.8.3. Time-to-Market، والحد المهام غير ذات القيمة وإزالة العيوب
3.8.3. الأدوات المنهجية لابتكار العمليات
9.3. التقنيات المؤثرة
1.9.3. تقنيات التهجين المادي- الرقمي
2.9.3. تقنيات الاتصالات ومعالجة البيانات
3.9.3. تقنيات تطبيقات الإدارة
10.3. عائد الاستثمار في الابتكار
1.10.3. استراتيجيات تحقيق الدخل من بيانات وأصول الابتكار
2.10.3. العائد الاستثماري للابتكار (ROI). النهج العام
3.10.3. مسارات التحويلات

05

المنهجية

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

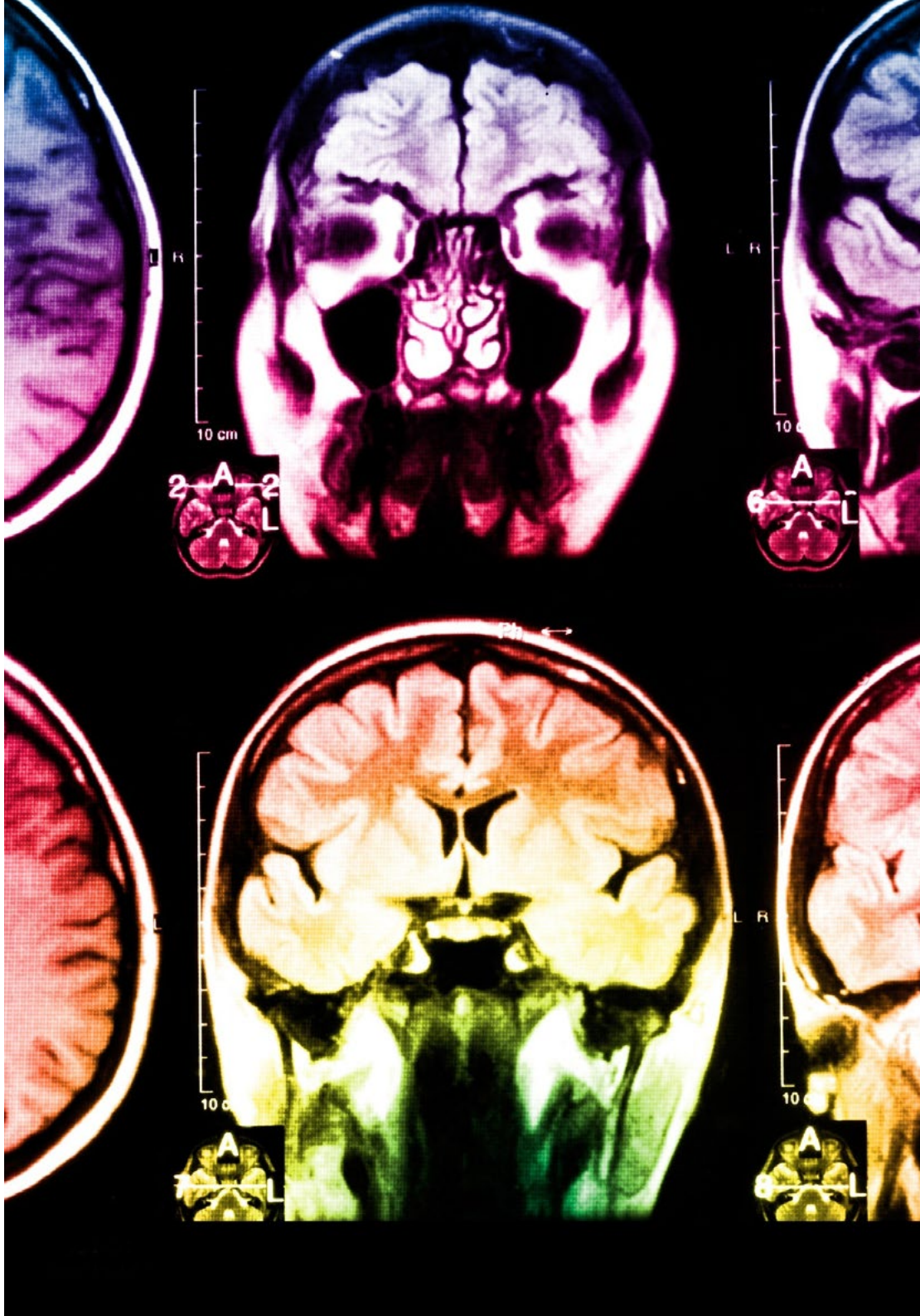
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

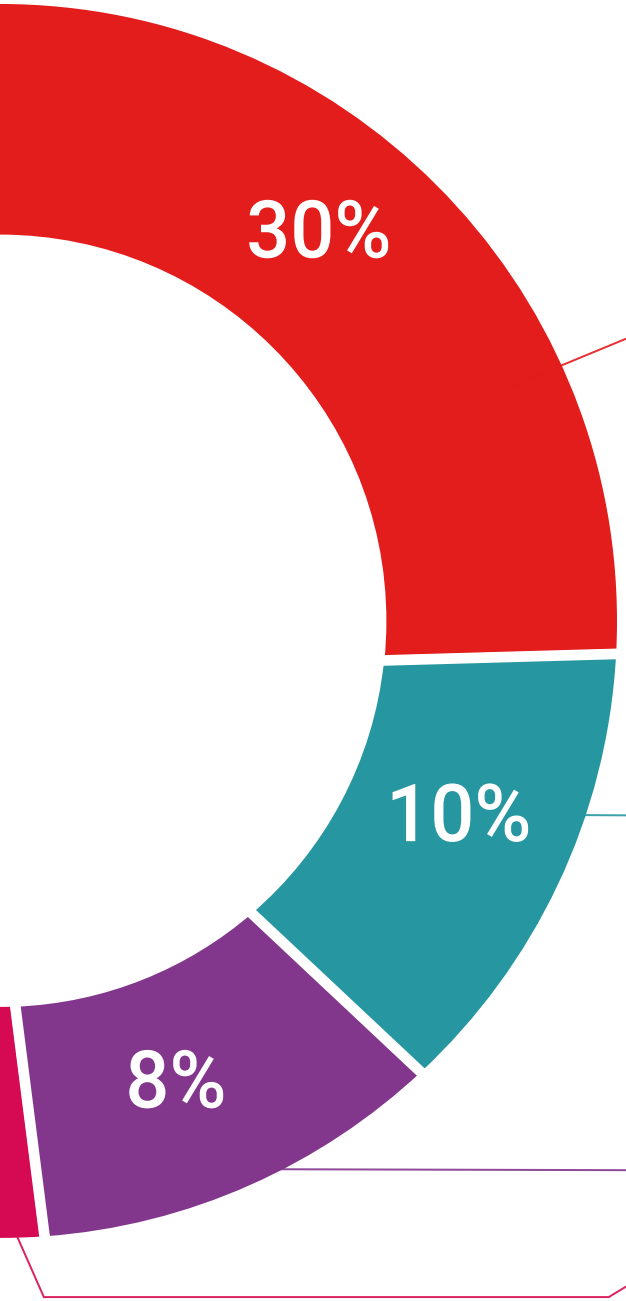
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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)

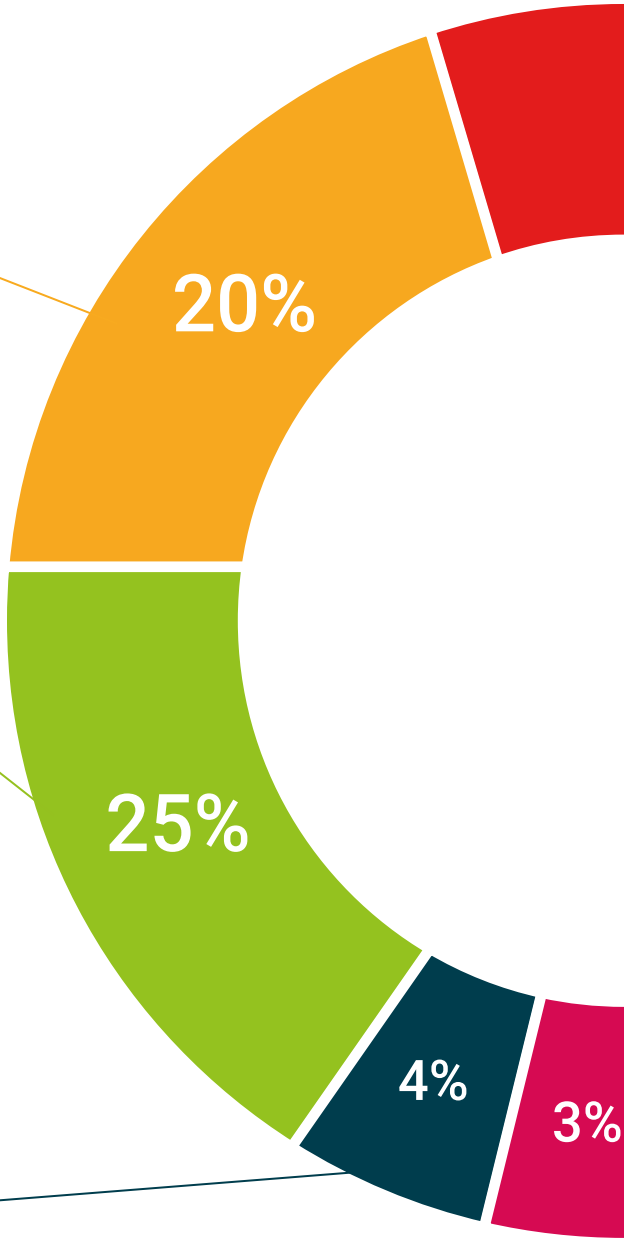
سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل.
حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

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 إنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو 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 **شهادة الخبرة الجامعية في إنشاء وتسيير شركات ألعاب 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 شهادة الخبرة 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 وتسيير شركات 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

إنشاء وتسيير شركات 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 الهاية ابوستيل. 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
إنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو

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

شهادة الخبرة الجامعية
إنشاء وتسيير شركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية