

شهادة الخبرة الجامعية إدارة شركات ألعاب الفيديو

tech الجامعة
التكنولوجية





الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية إدارة شركات ألعاب الفيديو

- « طريقة الدراسة: عبر الإنترنت
- « مدة الدراسة: 6 أشهر
- « المؤهل العلمي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: عبر الإنترنت

رابط الدخول للموقع الإلكتروني: www.techtute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-business-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

المقدمة

تنمو الشركات المتخصصة في إنشاء وتطوير ألعاب الفيديو يوماً بعد يوم، وينمو معها الأشخاص المسؤولون عن عملها بشكل صحيح. إن وجود شخص يعتني بكل ما يتعلق بتطوير الأعمال التجارية أمر ضروري لتوسعتها ونجاحها. ولهذا السبب، يحتوي هذا البرنامج على جميع النقاط الأساسية للطلاب لتطوير نشاطه المهني والقدرة على تطوير حملة تسويقية أو استراتيجيات تصميمية للصناعة. وبفضل المنهجية المتبعة عبر الإنترنت، يُعد هذا الخيار مناسباً وبأسعار معقولة مما يجعله مثالياً للجميع.



ستصبح خبيراً في قطاع ناشئ يتطور بسرعة
فأنت كل يوم. من خلال مهارات الإدارة
والتسويق المختلفة، سوف ستحقق أهدافك“



يحتوي شهادة الخبرة الجامعية إدارة شركات ألعاب الفيديو على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحدائقة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في إدارة الأعمال لألعاب الفيديو
- ♦ يوفر المحتوى البياني والتخطيطي والعملي البارز للكتاب معلومات عملية عن تلك التخصصات الضرورية 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

في الوقت الحاضر، تحتل ألعاب الفيديو نسبة كبيرة من حياة الكثير من الناس اليومية. لا يوجد حد للعمر، ويمكننا أن نجد في هذا القطاع مستهلكين لهذا المنتج بدءاً من الأطفال وحتى كبار السن. يحدث هذا، جزئياً، بفضل المواضيع المختلفة الموجودة، عالم الاحتمالات التي توفرها ألعاب الفيديو لا نهائي.

ولهذا السبب، شهد هذا القطاع نمواً باهظاً في غضون 70-80 عامًا. لقد تطورت رسوماتها وموضوعاتها وتطورت رسوماتها وموضوعاتها مما أدى إلى ظهور حقائق جديدة تماماً. إنه بلا شك مثال رائع على قطاع أحدث ثورة في نمو الأعمال كما نعرفه. لهذا السبب، تعد هذه الشهادة الخبرة الجامعية خياراً مثالياً لجميع المهنيين الذين يرغبون في الدخول في إدارة الشركات في هذا المجال.

إن تعلم كيفية تحليل البيانات المختلفة، أو كيفية استخدام مهارات التسويق المختلفة ليست سوى بعض الأهداف التي سيحققها الطلاب من خلال هذا البرنامج. سيتم العمل فيه على الجوانب الأكثر صلة بالموضوع من أجل تحقيق الأهداف المقترحة وبالتالي اكتساب المهارات اللازمة لإدارة فريق داخل شركة في القطاع.

ولتحقيق كل ذلك، تطلق TECH هذه الشهادة بمنهجية إلكترونية بالكامل تتيح للطلاب إمكانية دراسة هذا البرنامج بالطريقة التي تناسبهم. لا توجد جداول زمنية ولا ضغوط، وهي ميزة كبيرة لأولئك الذين يقررون الجمع بين دراستهم وحياتهم العملية. ولكن ليس هذا فحسب، بل إن هذه شهادة الخبرة الجامعية لديها أيضاً تقنيات مبتكرة في مجال التدريس التي أقرها بالفعل كبار المتخصصين. ومن الأمثلة على ذلك إعادة التعلم Relearning، وهي طريقة جديدة تتمثل في قيام المعلم بتكرار المفاهيم الأساسية حتى يتمكن المتعلم من ترسيخ معرفته.



وفقاً لتقرير صادر عن مؤسسة DFC Intelligence، يلعب أكثر من 3 مليارات شخص ألعاب الفيديو، أي ما يقرب من 40% من سكان العالم. تعرّف على المفاتيح التي تجعل الشركة في هذا القطاع معترفاً بها بفضل منتجاتها في جميع أنحاء العالم“

ستكون معرفة الأنواع المختلفة من وحدات التحكم في السوق ذات صلة كبيرة بالإدارة الجيدة مع معرفة المنتج الأم.

يمكنك الوصول إلى أهم المناصب داخل الشركة في هذا القطاع، وإعداد نفسك مع شهادة الخبرة الجامعية هذه مع زيادة مهاراتك ومعرفتك.



مع TECH، من السهل جدًا أن تتعلم وتحسن مهاراتك المهنية بفضل منهجيته عبر الإنترنت 100%. وهذا سيتيح لك ليس فقط اختيار كيف ومتى، بل سيتيح لك أيضاً إنهاء دراستك في وقت أبكر مما كنت تخطط له“

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 تدريباً غامراً مبرمجاً 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.

الأهداف

من خلال أهداف محددة وعامة، تم تصميم شهادة الخبرة الجامعية بحيث يكون الطالب قادراً على إتقان جميع الجوانب اللازمة للوظائف ذات الصلة في إدارة شركات ألعاب الفيديو. ولهذا الغرض، يحتوي هذا البرنامج على 3 وحدات دراسية تسعى إلى تطوير مهارات مختلفة لدى الطالب من أجل تحقيق أهدافه الأكاديمية والمهنية.



بفضل منهجية TECH، ستتمكن من تحقيق أهداف شهادة
الخبرة الجامعية بالسرعة التي تختارها بحرية وراحة تامة“



الأهداف العامة



- ♦ وضع استراتيجيات للصناعة
- ♦ الفهم المتعمق وتصميم مشاريع ألعاب الفيديو
- ♦ الحصول على فهم متعمق للتقنيات والابتكارات الناشئة في الصناعة
- ♦ تطوير استراتيجيات موجهة لألعاب الفيديو
- ♦ إتقان المجالات الوظيفية للشركات في قطاع ألعاب الفيديو
- ♦ التعلّم بالتفصيل كيفية تطوير استراتيجيات التسويق والمبيعات



هذا البرنامج هو ما كنت تبحث
عنه لتصبح مؤلفاً موسيقياً
مناسباً في صناعة ألعاب الفيديو“



الوحدة 1. الاستراتيجية في الشركات الرقمية وألعاب الفيديو

- ♦ التعرف على سياق ومكونات استراتيجية الأعمال مع التركيز على صناعة ألعاب الفيديو

الوحدة 2. إدارة شركات ألعاب الفيديو

- ♦ التعلّم بالتفصيل هيكل سلسلة القيمة الكاملة للصناعة واكتساب المهارات اللازمة لإدارة المؤسسات المختلفة في القطاع

الوحدة 3. التسويق الرقمي والتحول الرقمي لألعاب الفيديو

- ♦ تحديد ومعرفة كيفية تطوير جميع تخصصات وتقنيات تسويق Gaming التي تسمح بتعزيز نماذج الأعمال في صناعة ألعاب الفيديو



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تضم شهادة الخبرة الجامعية من بين أعضاء هيئة التدريس من ذوي الخبرة في مجال صناعة ألعاب الفيديو، والذين ركزوا حياتهم المهنية على جوانب مختلفة من إدارة الأعمال. سيتعلم الطالب من خلالها ليس فقط أهم المفاهيم والمهارات، ولكن أيضًا كيفية التعامل مع المواقف الحياتية الواقعية. وبفضل خبرته أو خبرتها المهنية، سيحقق الطالب أو الطالبة جميع أهداف هذا البرنامج.



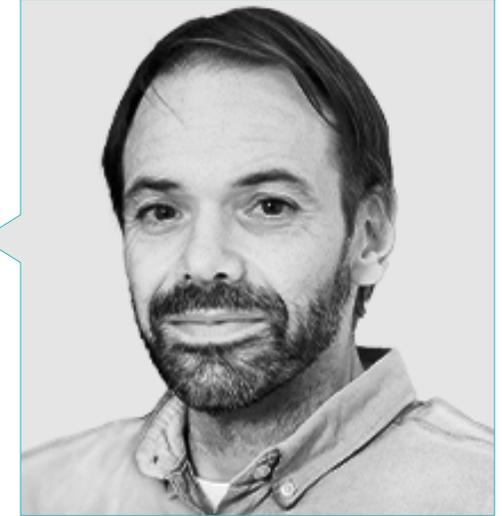
تعلّم من تجارب أشخاص مثلك نجحوا في أن يصبحوا
مُحترفين. اسمح لنفسك أن تتلقى التعليمات من
خلال شهادة الخبرة الجامعية هذه وحقق أهدافك“



هيكل الإدارة

أ. Sánchez Mateos, Daniel

- ♦ منتج تطبيقات ألعاب الفيديو والتطبيقات متعددة الأجهزة
- ♦ مدير العمليات وتطوير الأعمال والبحث والتطوير في شركة Gamera 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 ومصمم 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 سيللا, مدريد (إسبانيا)
- ♦ ماجستير في الإنتاج التلفزيوني من المعهد الدولي لتعليم التعليم والتدريب المهني والتقني بالتعاون مع الاتحاد الأوروبي



الأساتذة

أ. Montero García, José Carlos

- ♦ مؤسس ومدير إبداعي في Red Mountain Games
- ♦ الممثل الدولي لمواهب PlayStation
- ♦ المدير الإبداعي ومؤسس مختبرات TRT, برلين
- ♦ حائز على جائزة ITB برلين, بفضل مشروع TimeRiftTours
- ♦ فنان محتوى ثلاثي الأبعاد في Telvent Global Services
- ♦ فنان محتوى ثلاثي الأبعاد في Matchmind
- ♦ فنان محتوى ثلاثي الأبعاد في Nectar Estudio
- ♦ إجازة عليا في التحليل والتحكم من معهد المتعدد التقنيات في Monte de Conxo في سانتياغو دي كومبوستيلا
- ♦ ماجستير في CGMasterAcademy في تصميم الألعاب مع إمبليا شاتز من Naughty Dog
- ♦ ماجستير في CGMasterAcademy في تصميم الشخصيات للألعاب مع Epic Games
- ♦ ماجستير في التصوير ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والتكنولوجيا التفاعلية مع ترازوس
- ♦ ماجستير في التقديم باستخدام Vray في Infoarchitecture
- ♦ ماجستير في الرسوم المتحركة والمونتاج غير الخطي في مدرسة CICE للتقنيات الجديدة



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



الهيكل والمحتوى

يحتوي هذا البرنامج على منهج دراسي صممه متخصصون في مجال ألعاب الفيديو. وفيه يكتسب الطالب مفاهيم ومهارات مختلفة للتطوير في إدارة الشركات المتخصصة في الألعاب الرقمية. تنقسم شهادة الخبرة الجامعية إلى 3 وحدات دراسية تهدف إلى إعداد الخريج لمواجهة عالم العمل.





تعرف على العمليات الاستراتيجية
المختلفة لإدارة شركة ألعاب فيديو



الوحدة 1. الاستراتيجية في الشركات الرقمية وألعاب الفيديو

- 9.1 تنفيذ الإستراتيجية
 - 1.9.1 التخطيط الاستراتيجي
 - 2.9.1 مخطط التواصل والمشاركة
 - 3.9.1 إدارة التغيير
- 10.1 الأعمال الاستراتيجية الجديدة
 - 1.10.1 المحيطات الزرقاء
 - 2.10.1 استنفاد التحسين التدريجي على منحنى القيمة
 - 3.10.1 الأعمال ذات التكلفة الحدية الصفرية

الوحدة 2. إدارة شركات ألعاب الفيديو

- 1.2 القطاع وسلسلة القيمة
 - 1.1.2 القيمة في قطاع الترفيه
 - 2.1.2 عناصر سلسلة القيمة العوامل سلسلة القيمة
 - 3.1.2 العلاقة بين فرادى عناصر سلسلة القيمة
- 2.2 مطورو ألعاب الفيديو
 - 1.2.2 المقترح المفاهيمي
 - 2.2.2 التصميم الإبداعي وقصة لعبة الفيديو
 - 3.2.2 التقنيات المطبقة في تطوير لعبة الفيديو
- 3.2 الشركات المصنعة لوحدة التحكم
 - 1.3.2 المكونات
 - 2.3.2 التصنيف والمصنعون
 - 3.3.2 توليد وحدات التحكم
- 4.2 Publishers
 - 1.4.2 الاختيار
 - 2.4.2 إدارة التنمية
 - 3.4.2 توليد المنتجات والخدمات
- 5.2 الموزعون
 - 1.5.2 الاتفاقات مع الموزعين
 - 2.5.2 نماذج التوزيع
 - 3.5.2 لوجستيات التوزيع
- 6.2 تجار التجزئة
 - 1.6.2 تجار التجزئة
 - 2.6.2 توجهات المستهلكين ومشاركتهم
 - 3.6.2 الخدمات الاستشارية

- 1.1 الشركات الرقمية وألعاب الفيديو
 - 1.1.1 مكونات الاستراتيجية
 - 2.1.1 النظام البيئي الرقمي وألعاب الفيديو
 - 3.1.1 الموقع الاستراتيجي
- 2.1 العملية الاستراتيجية
 - 1.2.1 التحليل الاستراتيجي
 - 2.2.1 اختيار البدائل الاستراتيجية
 - 3.2.1 تنفيذ الإستراتيجية
- 3.1 التحليل الاستراتيجي
 - 1.3.1 الداخلي
 - 2.3.1 الخارجي
 - 3.3.1 مصفوفة نقاط القوة والضعف والفرص والتهديدات و تصحيح نقاط الضعف والتصدى للتهديدات والحفاظ على نقاط القوة واستغلال الفرص
- 4.1 التحليل القطاعي لألعاب الفيديو
 - 1.4.1 نموذج القوى الخمس لبورتر Porter
 - 2.4.1 التحليل السياسي والاقتصادي والاجتماعي والتكنولوجي والبيئي والقانوني
 - 3.4.1 التجزئة القطاعية
- 5.1 تحليل الوضع التنافسي
 - 1.5.1 خلق القيمة الاستراتيجية واستثمارها
 - 2.5.1 البحث المتخصص مقابل تجزئة السوق
 - 3.5.1 استدامة الموقع التنافسي
- 6.1 تحليل البيئة الاقتصادية
 - 1.6.1 العولمة والتدويل
 - 2.6.1 الاستثمار والادخار
 - 3.6.1 مؤشرات الإنتاج والإنتاجية
- 7.1 الإدارة الاستراتيجية
 - 1.7.1 إطار عمل لتحليل الاستراتيجية
 - 2.7.1 تحليل البيئة القطاعية والموارد والقدرات
 - 3.7.1 تنفيذ الاستراتيجية
- 8.1 صياغة الاستراتيجية
 - 1.8.1 الاستراتيجيات المؤسسية
 - 2.8.1 الاستراتيجيات العامة
 - 3.8.1 استراتيجيات العملاء

- 4.3 البحث
 - 1.4.3 تطوير وتنفيذ استراتيجية Search
 - 2.4.3 تحسين محركات البحث (Search Engine Optimization - SEO)
 - 3.4.3 التسويق عبر محركات البحث (Search Engine Marketing - SEM)
- 5.3 Social Media
 - 1.5.3 التصميم والتخطيط والتحليلات في استراتيجية وسائل التواصل الاجتماعي Social Media
 - 2.5.3 تقنيات التسويق عبر وسائل التواصل الاجتماعي الأفقية
 - 3.5.3 تقنيات التسويق عبر وسائل التواصل الاجتماعي العمودية
- 6.3 Inbound Marketing
 - 1.6.3 مسار التسويق الداخلي Inbound Marketeing
 - 2.6.3 توليد المحتوى التسويقي Content Marketing
 - 3.6.3 اكتساب وإدارة العملاء المحتملين (Leads)
- 7.3 التسويق القائم على الحساب (Account Based Marketing)
 - 1.7.3 استراتيجية التسويق بين الشركات B2B
 - 2.7.3 صانع القرار وخريطة الاتصال
 - 3.7.3 خطة التسويق القائم على الحساب
- 8.3 التسويق عبر البريد الإلكتروني والصفحات الهبوطية (Email Marketing y Landing Pages)
 - 1.8.3 خصائص التسويق عبر البريد الإلكتروني Email Marketing
 - 2.8.3 الإبداع و Landing Pages
 - 3.8.3 حملات وإجراءات التسويق عبر البريد الإلكتروني
- 9.3 أتمتة التسويق
 - 1.9.3 التسويق الآلي
 - 2.9.3 Big Data والذكاء الاصطناعي AI على التسويق
 - 3.9.3 حلول أتمتة التسويق الرئيسية
- 10.3 المقاييس ومؤشرات الأداء الرئيسية (KPIs) والعائد على الاستثمار (ROI)
 - 1.10.3 المقاييس ومؤشرات الأداء الرئيسية (KPIs) للتسويق الرقمي
 - 2.10.3 أدوات القياس والحلول
 - 3.10.3 حساب ومراقبة العائد على الاستثمار (ROI)

- 7.2 الشركات المصنعة للملحقات
 - 1.7.2 ملحقات Gaming
 - 2.7.2 السوق
 - 3.7.2 الاتجاهات
- 8.2 مطورو البرمجيات الوسيطة (Middleware)
 - 1.8.2 Middleware في صناعة ألعاب الفيديو
 - 2.8.2 مطورو Middleware
 - 3.8.2 Middleware: التصنيف
- 9.2 الملامح المهنية في قطاع ألعاب الفيديو
 - 1.9.2 Game Designers والمبرمجون
 - 2.9.2 مصممو النماذج ومصممو النصوص
 - 3.9.2 مصممو الرسوم المتحركة والرسامون
- 10.2 نوادي الرياضات الإلكترونية الاحترافية
 - 1.10.2 المجال الإداري
 - 2.10.2 المجال الرياضي
 - 3.10.2 مجال التواصل

الوحدة 3. التسويق الرقمي والتحول الرقمي لألعاب الفيديو

- 1.3 استراتيجية التسويق الرقمي
 - 1.1.3 Customer Centric
 - 2.1.3 رحلة العميل و مسار التسويق
 - 3.1.3 تصميم وإنشاء خطة تسويق رقمي
- 2.3 الأصول الرقمية
 - 1.2.3 هندسة وتصميم الويب
 - 2.2.3 تجربة المستخدم-التبادل التفاعلي
 - 3.2.3 التسويق عبر الهاتف المحمول Mobile Marketing
- 3.3 الوسائط الرقمية
 - 1.3.3 الاستراتيجية والتخطيط الإعلامي
 - 2.3.3 Display والبرمجة الاعلانية
 - 3.3.3 التلفزيون الرقمي

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 يبرسي 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.



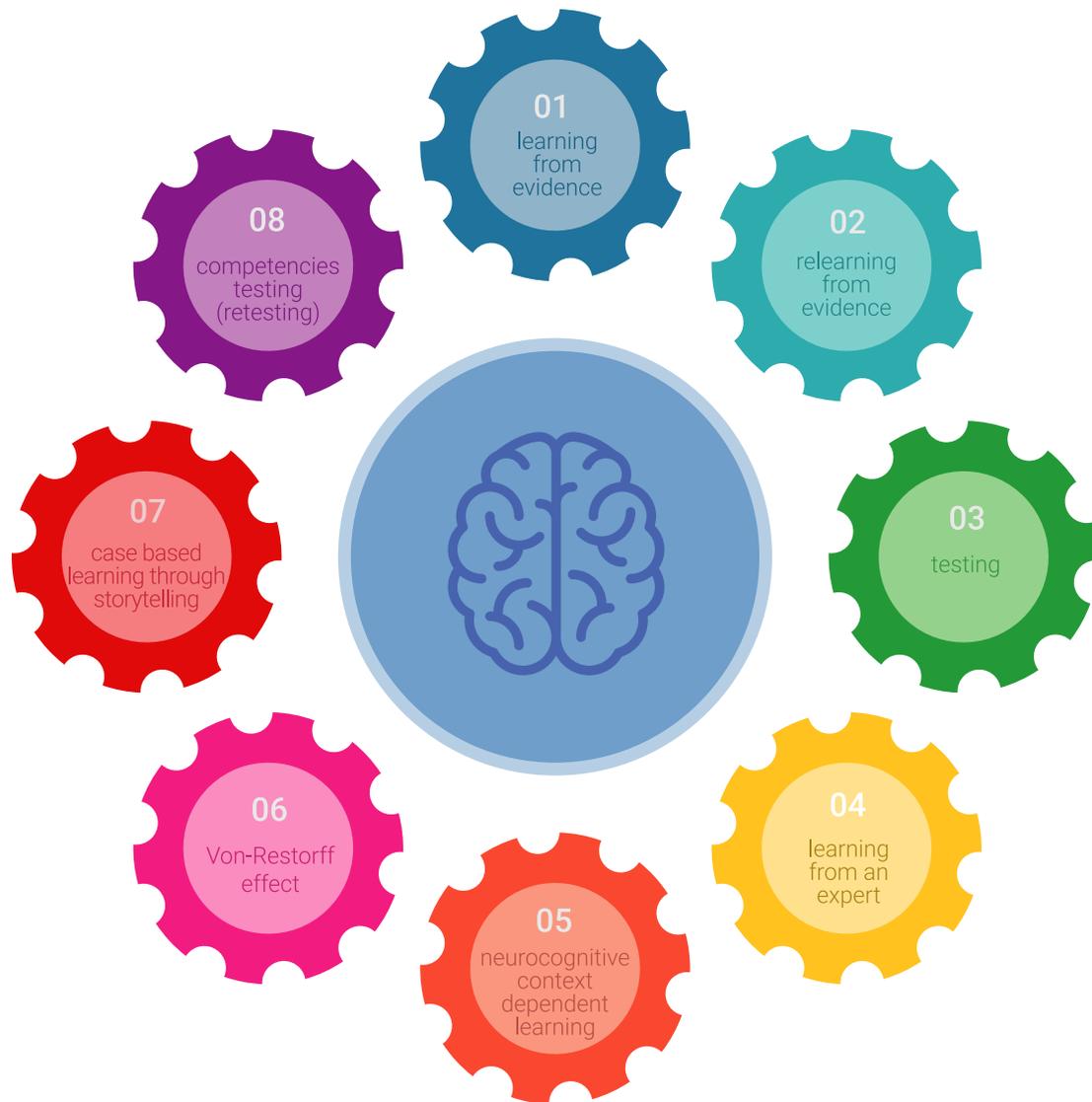
سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية
والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة
في بيئات العمل الحقيقية.

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 (نتعلم 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.

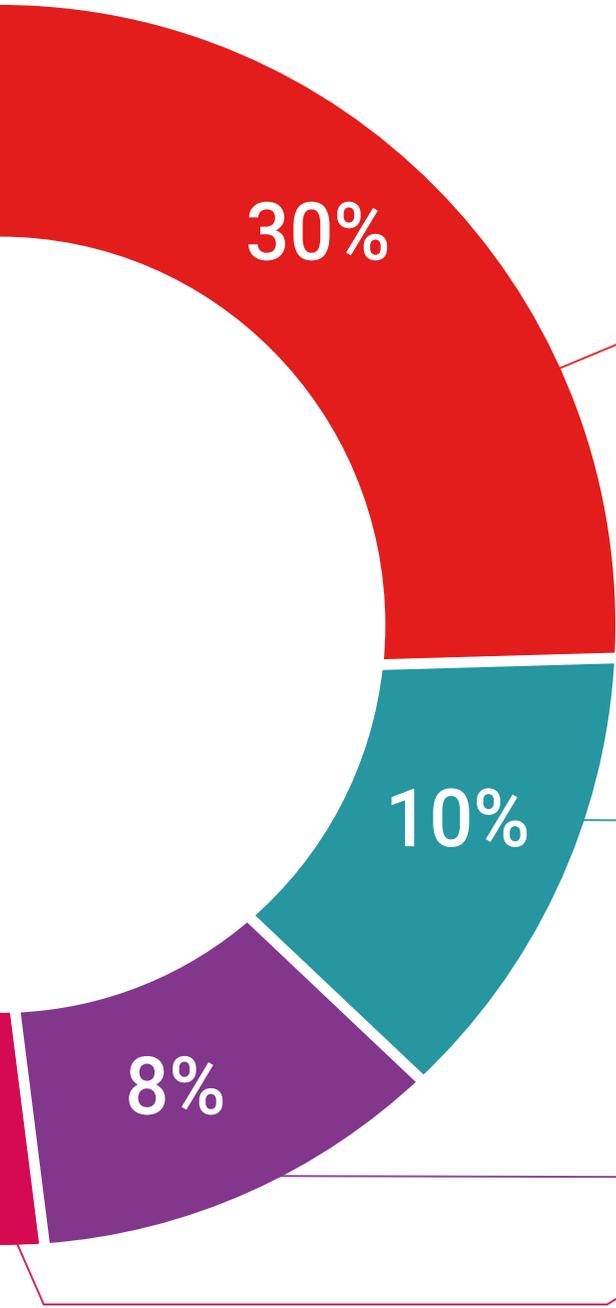
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين 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.



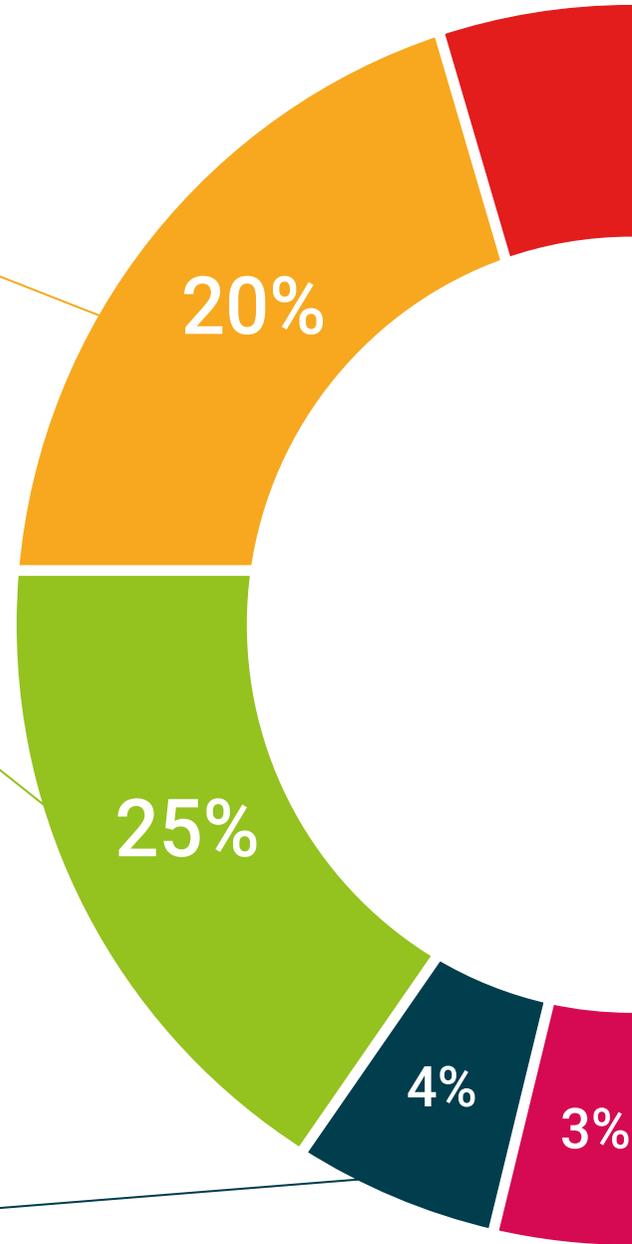
ملخصات تفاعلية

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 إدارة 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 إدارة شركات ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب 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 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 إدارة شركات ألعاب الفيديو

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 6 أشهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الابتكار

الجامعة
التكنولوجية
tech

الحاضر المعرفة

الحاضر

الجودة

المعرفة

شهادة الخبرة الجامعية

إدارة شركات ألعاب الفيديو

« طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل العلمي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: عبر الإنترنت

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية إدارة شركات ألعاب الفيديو