شهادة الخبرة الجامعية
تصميم ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
تصميم ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-design

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

شكل الترفيه الذي يهيمن على كل شيء في العالم اليوم هو ألعاب الفيديو. يلعب الأشخاص من مختلف الأعمار، من الأطفال إلى كبار السن، ومن خلفيات مختلفة، الألعاب بشكل منتظم، سواء من أجل المتعة أو بشكل احترافي. نتيجة لذلك، تحتاج شركات تصميم وتطوير ألعاب الفيديو إلى موظفين قادرين على الاهتمام بالجوانب المختلفة المرتبطة بتصور أحد هذه المنتجات. يوفر هذا البرنامج للطلاب فرصة التخصص، حتى يتمكنوا من تكريس أنفسهم لهذا المجال من العمل، وتصميم ألعاب الفيديو مثل تلك التي أعجبتهم ولعبوها واستمتعوا بها، وفتح أبواب العمل لأفضل الشركات في هذا القطاع.

تعلم كيفية تصميم ألعاب الفيديو كأفضل الخبراء في الصناعة
واعمل في الشركات الكبرى التي تعرفها وتعجب بها"

لم يعد العالم مفهومًا بدون ألعاب الفيديو. إنهم يشغلون مكانا مركزيا في أوقات الفراغ في جميع أنحاء الكوكب ويشملون جميع الفئات السكانية، حيث يلعب الناس من مختلف الأعمار والأصول. في الواقع، تعد ألعاب الفيديو أحد العناصر القليلة التي يمكنها ربط الأشخاص الذين يعيشون في أماكن مختلفة ولديهم سياق اجتماعي متنوع، وهذا هو مدى أهميتها في الثقافة المعاصرة.

يحدث هذا إلى حد كبير لأن ألعاب الفيديو هي نظام متعدد الأبعاد، يحتوي على عناصر المرح والتحدي للاعبين *(gamers)*، ولكنها أيضًا منتجات يكون فيها السرد ورواية القصص *(Storytelling)* والقضايا الأخرى المتعلقة بالفن والحساسية مهمة جدًا. لهذا السبب، هناك ألعاب فيديو من أنواع متعددة: مجانية ومدفوعة، لمختلف الوسائط والمنصات، بعضها يتم لعبه عبر الإنترنت والبعض الآخر دون الاتصال به. علاوة على ذلك، وبصرف النظر عن هذه النقاط، هناك عدد كبير من الأنواع: ألعاب محاكاة الرياضة والسيارات، والألعاب الإستراتيجية، وألعاب تقمص الأدوار (RPG)، وألعاب التصويب *(Shooters)* من منظور الشخص الأول والثالث، والألعاب الفنية والألعاب ذات الميزانية المحدودة، وغيرها من الألعاب التي طورتها الشركات الكبيرة، وما إلى ذلك.

بالتالي، هناك عدد كبير من اللاعبين وللاستجابة لهذا الطلب هناك أيضًا عدد كبير من الشركات التي تطور الآلاف من ألعاب الفيديو. إنها عنصر ثقافي حيوي في العالم المعاصر، وبالإضافة إلى ذلك، فهي أيضًا صناعة تنمو عامًا بعد عام، وتولد فرص عمل وفرصًا مهنية جديدة. لذلك، هناك حاجة إلى خبراء مدربين متخصصين في تصميم ألعاب الفيديو لتلبية متطلبات الشركات واللاعبين *(gamers)*، الذين ينتظرون بفارغ الصبر إصدار عناوين جديدة يمكنهم الاستمتاع بها.

تقوم شهادة الخبرة الجامعية في تصميم ألعاب الفيديو بإعداد الطالب لمواجهة وظيفة مستقبلية في هذا المجال المثير الذي يحتاج باستمرار إلى أفكار جديدة وأشخاص موهوبين يرغبون في تطويرها. من خلال وحدات التدريب وبفضل أفضل أعضاء هيئة التدريس، سيتمكن الطالب من تعلم كل ما هو ضروري ليصبح محترفًا في تصميم ألعاب الفيديو.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في تصميم ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالًا وابتكارًا في السوق. تتمثل خصائصه الرئيسية فيما يلي:

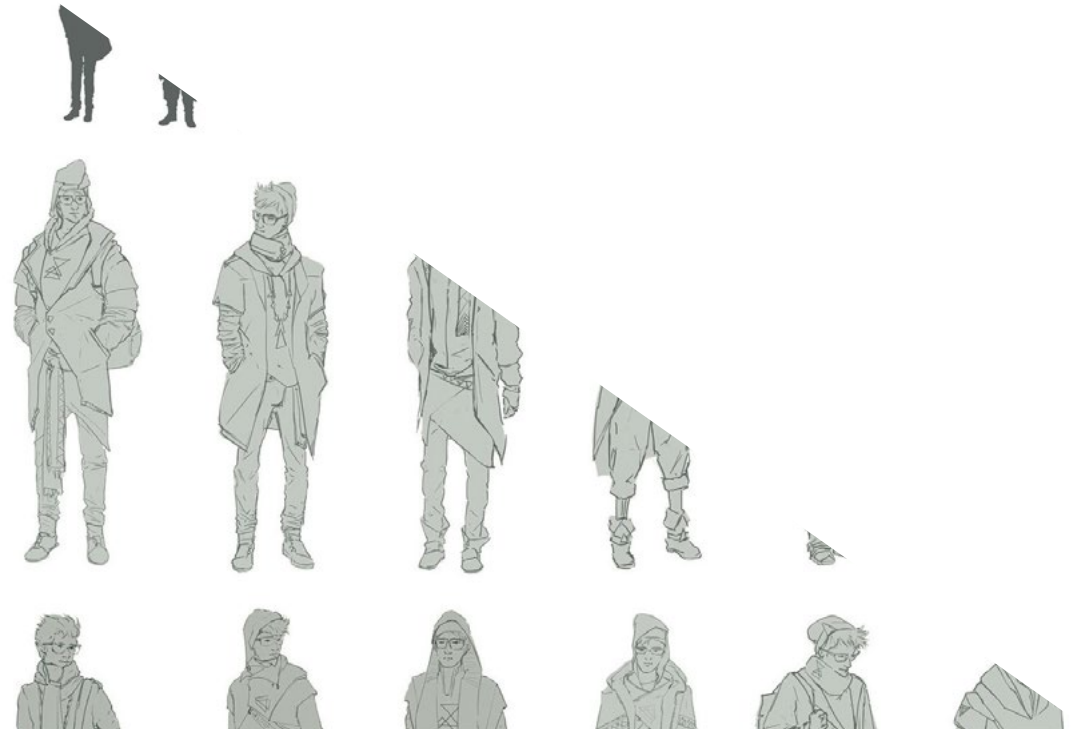
- الانغماس في عالم تصميم ألعاب الفيديو، والذي من خلاله سيحصل الطالب على كل المعرفة اللازمة للعمل في هذا المجال
- التعلم من خلال التمارين العملية، بحيث يكتسب الطالب المهارات بشكل أسرع
- يركز المحتوى على التعلم العملي، باستخدام مجموعة متنوعة من التنسيقات والمنهجيات
- المرونة، التي بفضلها يستطيع الطالب إكمال البرنامج بالطريقة التي تناسب ظروفه الشخصية والمهنية
- دعم أعضاء هيئة التدريس، الذين سيضمنون أن الطالب ينفذ التعلم المناسب
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> ألعاب الفيديو هي حاضر ومستقبل الصناعة السمعية البصرية: يمكن أن تكون أيضًا حاضرك ومستقبلك"

اليوم تلعب، وغدًا يمكنك تصميم ألعاب الفيديو. اتخذ الخطوة مع شهادة الخبرة الجامعية هذه"

يتطلب الأمر أشخاصًا وأفكارًا موهوبين لتطوير ألعاب الفيديو الناجحة التالية: يمكن أن تكون أنت.

يقدم لك هذا المؤهل العلمي كل ما تحتاجه لتكون مصممًا رائعًا لألعاب الفيديو.



البرنامج يضم , في أعضاء هيئة تدريسهمحترفين في مجال الطاقات المتجددة يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم, بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

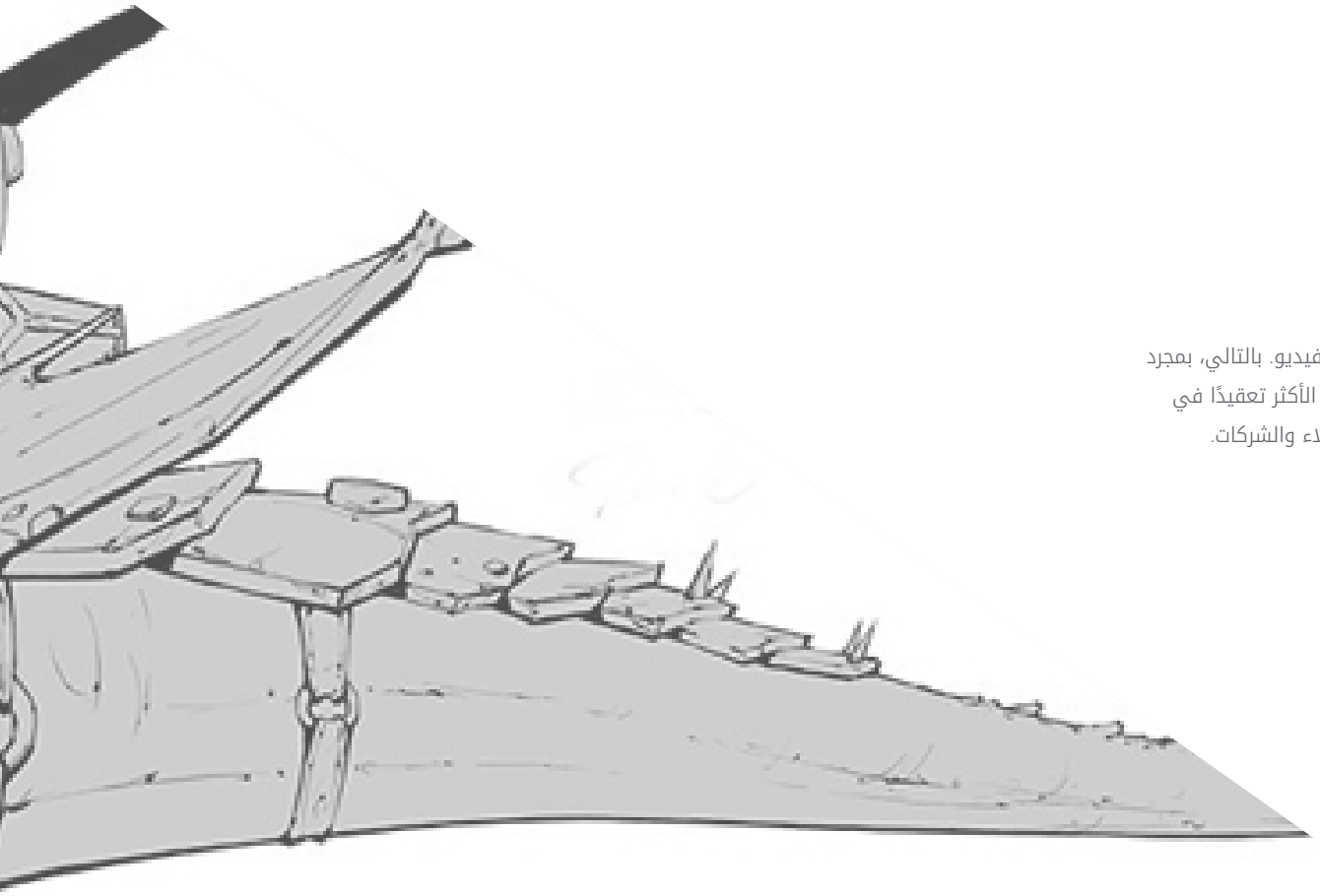
وسيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

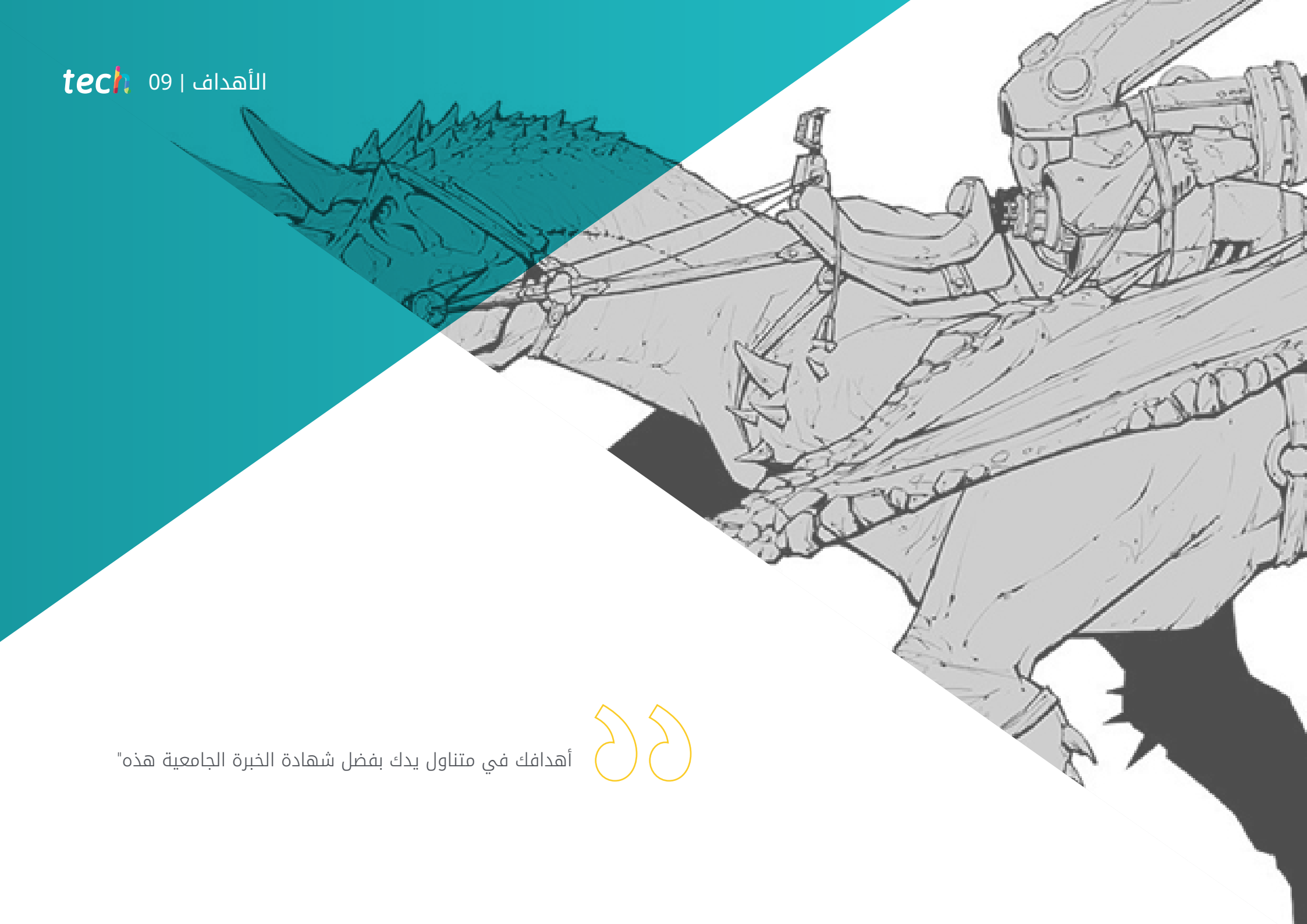
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

تم تصميم هذا البرنامج بحيث يمكنه تعليم طلابه كل ما هو ضروري ليصبحوا مصممي ألعاب الفيديو. بالتالي، بمجرد إكمال هذا المؤهل العلمي، سيكونون قادرين على أداء مهام مختلفة، من الأكثر أساسية إلى الأكثر تعقيدًا في تصميم ألعاب الفيديو، وبالتالي يصبحون محترفين مطلوبين ويحظون بتقدير كبير من قبل العملاء والشركات.





أهدافك في متناول يدك بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه"

الأهداف العامة

- التعرف على أنواع ألعاب الفيديو المختلفة ومفهوم طريقة اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل ألعاب الفيديو أو في إنشاء تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عملية إنتاج لعبة فيديو ومنهجية *Scrum* لإنتاج المشروع
- تعلُّم أساسيات تصميم ألعاب الفيديو والمعرفة النظرية التي يجب أن يعرفها مصمم ألعاب الفيديو
- توليد الأفكار وإنشاء قصص ومؤامرات ونصوص مسلية لألعاب الفيديو
- التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للعبة الفيديو
- الخوض في الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى العناصر الرئيسية للرسوم المتحركة للكائن والشخصية، بالإضافة إلى معرفة كيفية أداء مهام النمذجة ثلاثية الأبعاد
- إجراء برمجة احترافية باستخدام محرك Unity 3D
- القدرة على إنشاء شركة ناشئة *(Startup)* مستقلة للترفيه الرقمي

> تحلم بتصميم ألعاب مثل تلك التي أبقتك مستيقظًا لأيام، حقق ذلك مع هذا البرنامج"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- التعرف على نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق في عناصر التصميم والألعاب
- التعرف على أنواع اللاعبين الحاليين ودوافعهم وخصائصهم
- فهم آليات الألعاب ومعرفة الميكانيكا والديناميكيات والجماليات (MDA) ونظريات أخرى لتصميم ألعاب الفيديو
- تعلم القواعد الأساسية لتحليل ألعاب الفيديو من خلال النظرية والأمثلة
- التعرف على تصميم مستوى اللعبة، وكيفية إنشاء الألغاز ضمن هذه المستويات، وكيفية وضع عناصر التصميم في البيئة

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- كتابة وتوضيح وثيقة تصميم احترافية
- التعرف على كل جزء من أجزاء التصميم: الفكرة العامة، والسوق، وأسلوب اللعب *(Gameplay)*، والميكانيكا، والمستويات، والتقدم، وعناصر اللعبة، وشاشة عرض المعلومات (HUD)، والواجهة
- التعرف على عملية صياغة وثيقة التصميم أو GDD لتتمكن من تمثيل فكرة اللعبة نفسها في مستند مفهوم واحترافي ومعد جيدًا

الوحدة 3. الإنتاج والإدارة

- التعرف على إنتاج لعبة الفيديو والمراحل المختلفة
- التعرف على أنواع المنتجين
- التعرف على إدارة المشروع *(project management)* لتطوير ألعاب الفيديو
- استخدام أدوات مختلفة للإنتاج
- تنسيق الفرق وإدارة المشاريع

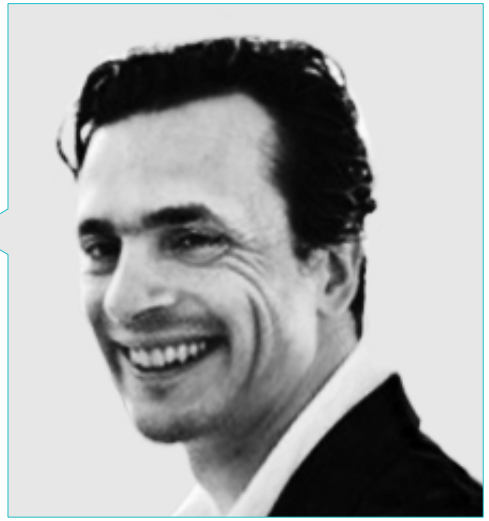
03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يعد تصميم ألعاب الفيديو مهمة معقدة ولكنها مثيرة، ولهذا السبب هناك حاجة إلى أفضل أعضاء هيئة التدريس الذين يعرفون كيفية توجيه الطلاب خلال هذه العملية. تتمتع شهادة الخبرة الجامعية هذه في تصميم ألعاب الفيديو بأفضل أعضاء هيئة التدريس، ذوي الخبرة العالية والمعرفة الأكثر ابتكارًا، لتعليم الطلاب جميع مفاتيح تصميم ألعاب الفيديو، حتى يصبحوا محترفين مناسبين منذ لحظة الانتهاء من الدرجة العلمية.

سيرشدك أفضل المعلمين حتى ينتهي بك الأمر إلى تصميم لعبة الفيديو التي تحلم بها"

هيكل الإدارة



أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

- مصمم سرد في استوديوهات Saona، إسبانيا
- مصمم السرد في Stage Clear Studios يطور منتجًا سريًا
- مصمم سردي في HeYou Games في مشروع«Youturbo»
- مصمم وكاتب سيناريو لمنتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة في Telefónica Learning Services و TAK و Bizpills
- مصمم مستوى نيلي لمشروع"Meatball Marathon"
- أستاذ السيناريو في ماجستير إنشاء ألعاب الفيديو بجامعة Málaga
- أستاذ ألعاب الفيديو في التصميم والإنتاج السردي داخل كرسي TAI السينمائي، مدريد
- أستاذ ورش عمل التصميم السردي والسيناريو، وفي درجة تصميم ألعاب الفيديو في ESCAV، غرناطة
- بكالوريوس في فقه اللغة الإسبانية من جامعة غرناطة
- ماجستير في سيناريو الإبداع والتلفزيون من جامعة Rey Juan Carlos

الأساتذة

أ. Molas, Alba

- مصممة ألعاب فيديو
- بكالوريوس في السينما والإعلام. مدرسة السينما في كاتالونيا. 2015
- طالبة الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية. Currnet – CEV. 2020
- تدريب متخصص في نص الرسوم المتحركة للأطفال. Showrunners BCN. 2018
- عضوة في منظمة المرأة في الألعاب
- عضوة في رابطة FemDevs

ستتعرف على كافة تفاصيل تصميم ألعاب الفيديو بفضل هذا البرنامج المتكامل"

04

الهيكل والمحتوى

تم إعداد هذا البرنامج خصيصًا ليكون منهجًا كاملاً وواسعًا وعميقًا، ويحتوي على جميع العناصر الضرورية لتحويل طلابك إلى خبراء. لقد تم تصميمه بطريقة تمكنه من تقديم منظور عام ولكنه يركز على جوانب محددة من تصميم ألعاب الفيديو، بحيث يحصل الطلاب على المعرفة المتخصصة. بهذه الطريقة، من خلال الوحدات الثلاث لشهادة الخبرة الجامعية هذه، سيكتسب الطالب كل المعرفة التي يحتاجها للعمل في بيئته المهنية.

ستتعرف على كافة تفاصيل تصميم ألعاب الفيديو بفضل هذا البرنامج المتكامل"

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

1.1. التصميم
1.1.1. التصميم
2.1.1. أنواع التصميم
3.1.1. عملية التصميم
2.1. عناصر التصميم
1.2.1. القواعد
2.2.1. التقييم
3.2.1. المتعة
3.1. أنواع اللاعبين
1.3.1. المستكشف والاجتماعي
2.3.1. القاتل والفائزون
3.3.1. الاختلافات
4.1. مهارات اللاعب
1.4.1. مهارات لعب الأدوار
2.4.1. مهارات الأكشن
3.4.1. مهارات المنصات
5.1. ميكانيكا اللعبة 1
1.5.1. العوامل
2.5.1. الفيزيائية
3.5.1. البنود (items)
6.1. ميكانيكا اللعبة 2
1.6.1. المفاتيح
2.6.1. المنصات
3.6.1. الأعداء
7.1. عناصر أخرى
1.7.1. الميكانيكا
2.7.1. الديناميكيات
3.7.1. الجماليات
8.1. تحليل ألعاب الفيديو
1.8.1. تحليل جودة اللعبة
2.8.1. التحليل الفني
3.8.1. تحليل الأسلوب
9.1. تصميم المستوى
1.9.1. تصميم المستويات الداخلية
2.9.1. تصميم المستويات الخارجية
3.9.1. تصميم المستويات المختلطة
10.1. تصميم المستويات المتقدمة
1.10.1. الأحجية
2.10.1. الأعداء
3.10.1. المحيط

الوحدة 2. وثيقة التصميم

1.2. هيكل الوثيقة
1.1.2. وثيقة التصميم
2.1.2. الهيكل
3.1.2. الأسلوب
2.2. الفكرة العامة والسوق والمراجع
1.2.2. الفكرة العامة
2.2.2. السوق
3.2.2. المراجع
3.2. الإعداد والقصة والشخصيات
1.3.2. التكييف
2.3.2. التاريخ
3.3.2. الأشخاص
4.2. طريقة اللعب *(Gameplay)* والميكانيكا والأعداء
1.4.2. طريقة اللعب *(Gameplay)*
2.4.2. الميكانيكا
3.4.2. الأعداء والشخصيات غير القابلة للعب (NPCs)
5.2. التحكم
1.5.2. جهاز التحكم
2.5.2. المحمول
3.5.2. الحاسوب
6.2. المستويات والتقدم
1.6.2. المستويات
2.6.2. الجولة
3.6.2. التقدم

7.2. العناصر (Ítems) والمهارات والعوامل
1.7.2. البنود (ítems)
2.7.2. المهارات
3.7.2. العوامل
8.2. الإنجازات
1.8.2. الميداليات
2.8.2. الشخصيات السرية
3.8.2. النقاط الإضافية
9.2. شاشة عرض المعلومات (HUD) والواجهة
1.9.2. شاشة عرض المعلومات (HUD)
1.9.2. الواجهة
2.9.2. الهيكل
10.2. الحفظ والملحق
1.10.2. الحفظ
2.10.2. المعلومات الملحقة
3.10.2. التفاصيل النهائية

الوحدة 3. الإنتاج والإدارة

1.3. الإنتاج
1.1.3. عملية الإنتاج
2.1.3. الإنتاج 1
3.1.3. الإنتاج 2
2.3. مراحل تطوير ألعاب الفيديو
1.2.3. مرحلة التصور
2.2.3. مرحلة التصميم
3.2.3. مرحلة التخطيط
3.3. مراحل تطوير ألعاب الفيديو 2
1.3.3. مرحلة الإنتاج
2.3.3. مرحلة الاختبار
3.3.3. مرحلة التوزيع والتسويق
4.3. الإنتاج والإدارة
1.4.3. الرئيس التنفيذي/Ceo
2.4.3. المدير المالي
3.4.3. مدير المبيعات
5.3. عملية الإنتاج
1.5.3. مرحلة ما قبل الإنتاج
2.5.3. الإنتاج
3.5.3. مرحلة ما بعد الإنتاج
6.3. الوظائف والواجبات
1.6.3. المصممين
2.6.3. البرمجة
3.6.3. الفنانين
7.3. مصمم ألعاب *(Game Designer)*
1.7.3. المصمم الإبداعي *(Creative Designer)*
2.7.3. المصمم الرئيسي *(Lead Designer)*
3.7.3. مصمم أول *(Senior Designer)*
8.3. البرمجة
1.8.3. المدير التقني *(Technical Director)*
2.8.3. البرنامج الرئيسي *(Lead Program)*
3.8.3. كبير المبرمجين *(Senior Programer)*
9.3. الفن
1.9.3. الفنان المبدع *(Creative Artist)*
2.9.3. الفنان الرئيسي *(Lead Artist)*
3.9.3. الفنان الأول *(Senior Artist)*
10.3. ملامح اخرا
1.10.3. رسام الرسوم المتحركة الرئيسي *(Lead Animator)*
2.10.3. كبير رسامي الرسوم المتحركة *(Senior Animator)*
3.10.3. المبتدئ *(Juniors)*

"برنامج مصمم حسب احتياجات السوق"

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.

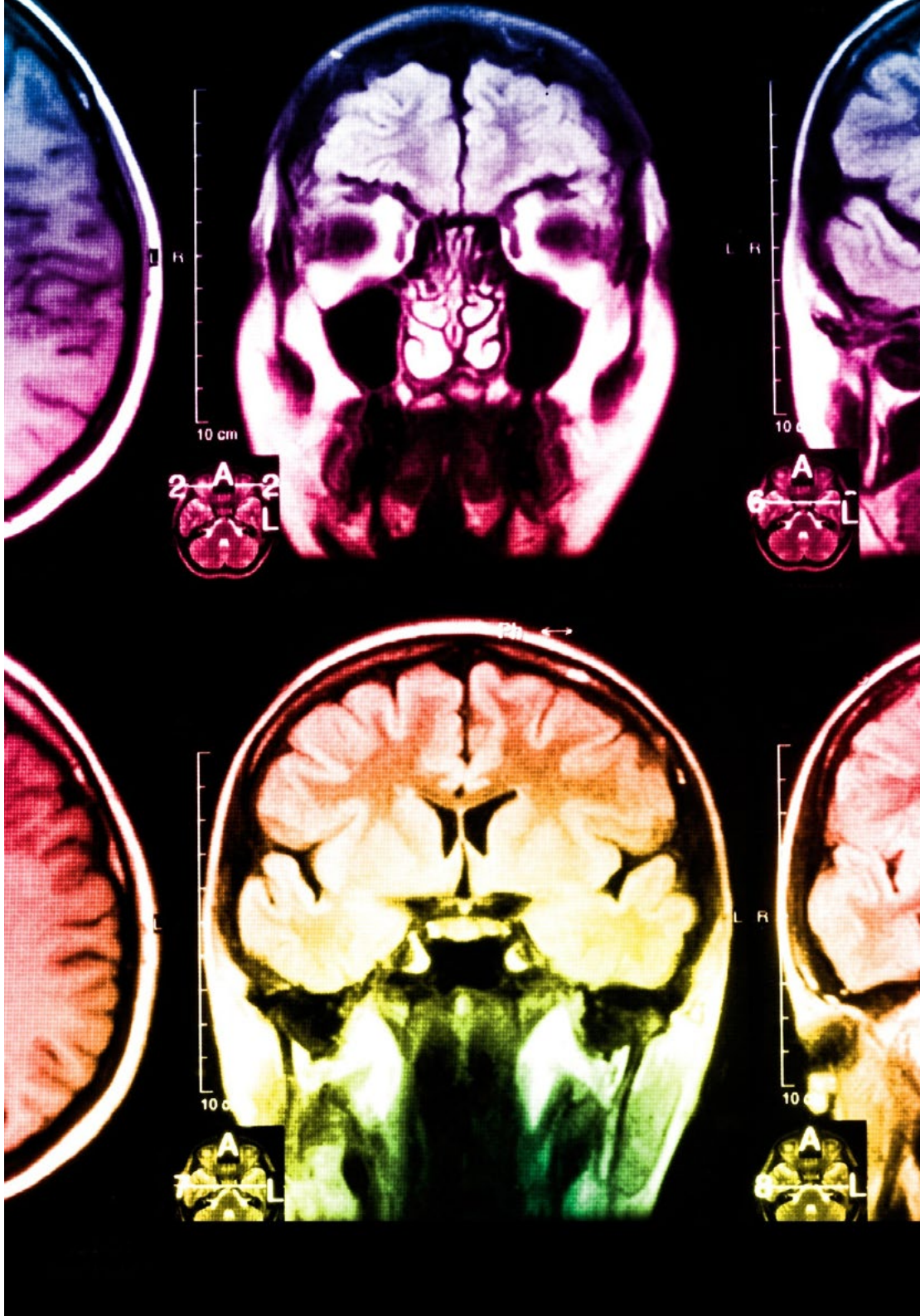
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

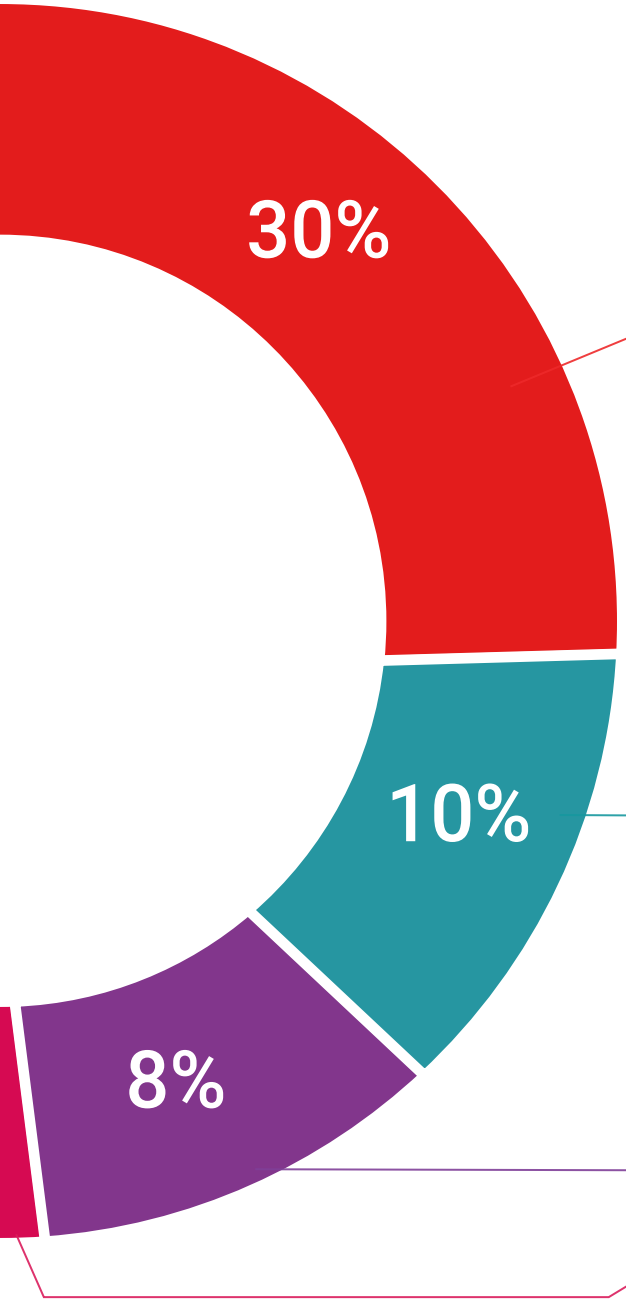
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

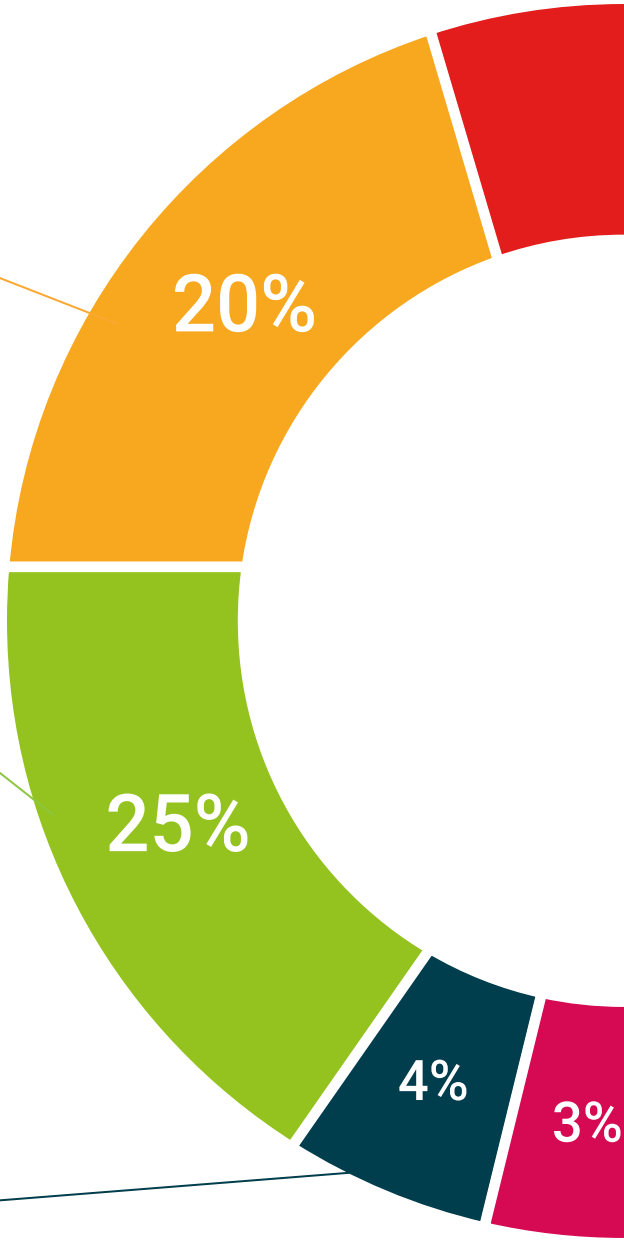
ملخصات تفاعلية

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 تصميم 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 شهادتك الجامعية
دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في تصميم ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة 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 تصميم ألعاب 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 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
تصميم ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

شهادة الخبرة الجامعية
تصميم ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية