شهادة الخبرة الجامعية
التلعيب والأجهزه فى ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
التلعيب والأجهزه فى ألعاب 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-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-gamification-devices

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

شهدت ألعاب الفيديو تطوراً مثيراً للإعجاب في السنوات الأخيرة. لقد ولت تلك الأيام الأولى من الأركاد Arcade. الآن، أصبحت ألعاب الفيديو نشاطًا ترفيهيًا ومستخدمًا بشكل متكرر للمستخدمين من جميع الأعمار. ولهذا السبب وجدت الشركات في هذا المجال فرصة لتحقيق النجاح، ولتحقيق ذلك فإن الأداة الأكثر استخداماً هي اللعب، والذي يستخدم عناصر ألعاب الفيديو للتأثير وتعزيز التحفيز وتحسين الإنتاجية وتنشيط المستخدمين لتحقيق الأهداف. ومن هذا المنطلق، تم تصميم هذه الخطة الدراسية لفهم هذه العملية وتطبيقها في مجالات أخرى، مثل التعليم والبحث.

لدى أسلوب التلعيب آلية بسيطة: من خلال الفوز في المعركة، يحصل اللاعب على جائزة ويحتل مكانًا في لوحة المتصدرين"

أدى التقدم التكنولوجي إلى زيادة سريعة في ألعاب الفيديو في جميع أنحاء العالم. خلال سنواتها الأولى، كانت ديناميكيات اللعبة بسيطة، حيث كانت هناك حاجة لمنافس واحد فقط للمنافسة. واليوم تغير هذا، وذلك بفضل الاختراعات الجديدة مثل الواقع الافتراضي، مما يسمح للاعبين بالاستمتاع بتجربة غامرة مع قدرة أكبر على الشعور والرؤية والتجربة والارتباط بشكل أكبر مع قصة اللعبة. ولكن لن يكون أي من هذا ممكنًا، إذا لم يكن ممكنًا من خلال تحفيز المستخدمين على المشاركة في هذه المغامرات.

لكل هذا، ستساعد شهادة الخبرة الجامعية الطلاب على معرفة الإرشادات التي يستخدمها المطورون عند إنشاء ألعاب مسببة للإدمان ومحفزة. ستبدأ البرنامج بفهم أهمية سهولة استخدام التطبيقات وتفاعل الأشخاص مع أجهزة الحاسوب. سيساعد هذا المبرمج على تكييف واجهة اللعبة مع احتياجات المستخدمين.

بعد ذلك، سيتم تحليل أهمية اللعب وفهم المكافآت والحوافز التي تدفع الناس إلى اللعب كل يوم. سيتم أيضًا تناول هذه التقنية في المجال التعليمي والبحثي، وأخيرًا، سيتم وصف بنية الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين لتطوير الألعاب عبر الإنترنت.

هذه **شهادة الخبرة الجامعية فى التلعيب والأجهزه فى ألعاب الفيديو** تحتوى 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

> لقد تم استقراء فكرة التلعيب في ألعاب الفيديو إلى القطاع التعليمي لتحفيز الأطفال على التعلم باتباع أسلوب المكافآت"

إن اللعبة ذات التحديات الجيدة سوف تجذب انتباه المستخدمين وتحفزهم على اللعب لساعات إضافية"

تساعد تحديات اللعبة على التعاون الاجتماعي والمشاركة المدنية على نطاق واسع.

اللعبة الجيدة تمتع وتفتح الأبواب للمشاركة والتعلم والتواصل بطريقة مختلفة.

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 حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

ستقدم شهادة الخبرة الجامعية في مجال التلعيب والأجهزه فى ألعاب الفيديو للطلاب الفرصة للوصول إلى المعرفة الحالية حول المنطقة، بالإضافة إلى دراسة متعمقة للتأثير الذي أحدثته في مجال التعليم والبحث. بهذه الطريقة سيقوم الطالب بإنشاء ألعاب تعاونية وتعليمية تشجع التعاون الاجتماعي بين المستخدمين وتحفزهم على إكمال المستويات وحل الألغاز.

يتيح أسلوب التلعيب في ألعاب الفيديو
للمستخدمين تجربة تجربة مختلفة ومحفزة تمامًا"

الأهداف العامة

- فهم العناصر المختلفة التى تبنى قصة
- تطبيق تراكيب سردية على منسقات ألعاب الفيديو
- استكشاف بعمق عملية إنشاء السيناريوهات مخطط القصة storyboard مع التمييز بين جميع المراحل التي تتكون منها.
- تحليل المفاهيم والمكونات الرئيسية التى تتواجد فى السيناريو
- دراسة الأساسيات السردية ورحلة بطل القصة كواحدة من الموكونات الرئيسية للسرد
- فحص مخطط القصة storyboard والرسوم المتحركة التى تسلط الضوء على أهميتهما داخل العملية الكتابية للسيناريو
- معرفة الأنواع السردية المختلفة التى تتواجد داخل عالم ألعاب الفيديو
- تعلم تطوير المحادثات المؤثرة من خلال السيناريو

مع شهادة الخبرة الجامعية، ستتمكن من إنشاء
وبرمجة تحديات مختلفة في كل مستوى من اللعبة،
مما يحقق ولاء المستخدمين للعب مرة أخرى"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. 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

الوحدة 2. ألعاب الفيديو والمحاكاة للبحث والتعليم

- دراسة الخصائص الرئيسية للألعاب الجادة الممثلة في مجالات التعليم والبحث
- فهم كيف يمكن أن تؤثر ألعاب الفيديو على الحالة العاطفية للأشخاص
- اكتساب القدرة على تقييم ألعاب الفيديو من خلال مناهجها المختلفة

الوحدة 3. الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين

- وصف بنية بروتوكول التحكم في الإرسال/بروتوكول الإنترنت (TCP/IP) والتشغيل الأساسي للشبكات اللاسلكية
- تحليل الأمن المطبق على ألعاب الفيديو
- اكتساب القدرة على تطوير ألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت

03

الهيكل والمحتوى

تم تطوير شهادة الخبرة الجامعية في مجال التلعيب والأجهزه فى ألعاب الفيديو لتطوير مهارات الطلاب في هذا المجال. مع فريق تعليمي ممتاز، سيتمكنون من الاستمتاع بالمحتوى المحدث الذي يساعدهم على فهم كيفية تنفيذ التحديات والتصنيفات المختلفة التي يجب أن يتضمنها العنوان لجذب انتباه اللاعب. وللقيام بذلك، سيتعرفون على طرق تنفيذ التلعيب الفعال من خلال نظرية المرح والتقنيات الجديدة.

في برنامج شهادة الخبرة الجامعية هذه، ستتمكن من تطوير لعبة ممتعة جماعية باستخدام أدوات مثل Unreal أو Unity"

الوحدة 1. التفاعل بين الشخص والحاسوب

1.1. مقدمة إلى التفاعل بين الشخص والحاسوب
1.1.1. ما هو التفاعل بين الشخص والحاسوب؟
2.1.1. العلاقة التفاعلية بين الشخص والحاسوب مع التخصصات الأخرى
3.1.1. واجهة المستخدم
4.1.1. امكانية الإستخدام والوصول
5.1.1. خبرة المستخدم والتصميم المتمحور حوله
2.1. الحاسوب والتفاعل: واجهة المستخدم والنموذج الإطارى التفاعلى
1.2.1. التفاعل
2.2.1. النموذج الإطارى وأساليب التفاعل
3.2.1. تطور واجهات المستخدم
4.2.1. واجهات المستخدم الكلاسيكية: جسيمات التفاعل WIMP / واجهة المستخدم GUI، الأوامر، الصوت والواقع الإفتراضى
5.2.1. واجهات المستخدم المبتكرة: الهواتف النقالة، التعاونية، واجهة الدماغ والحاسوب BCI
3.1. العامل البشرى: الجوانب النفسية والمعرفية
1.3.1. أهمية العامل البشري في التفاعل
2.3.1. معالجة المعلومات البشرية
3.3.1. مدخل ومخرج المعلومات: بصرية، سمعية وحسية
4.3.1. الإدراك والإنتباه
5.3.1. معرفة ونماذج عقلية: تمثيل، تنظيم واكتساب
4.1. العامل البشري: القيود الحسية والجسدية
1.4.1. التنوع الوظيفي، العجز والنقص
2.4.1. تنوع بصرى
3.4.1. تنوع سمعى
4.4.1. تنوع معرفى
5.4.1. تنوع المولدات المحركة
6.4.1. حالة المهاجرين الرقميين

5.1. عملية التصميم (1): تحليلات المتطلبات من أجل تصميم واجهة المستخدم
1.5.1. تصميم يركز على المستخدم
2.5.1. ما هو تحليل المتطلبات؟
3.5.1. جمع المعلومات
4.5.1. التحليلات وتفسير المعلومات
5.5.1. تحليلات الإستخدام والوصول
6.1. عملية التصميم (2): النماذج الأولية وتحليل المهام
1.6.1. التصميم النظري
2.6.1. النماذج
3.6.1. تحليل المهام الهرمية
7.1. عملية التصميم (3): التقييم
1.7.1. تقييم عملية التصميم: أهداف ومناهج
2.7.1. طرق التقييم بدون مستخدمين
3.7.1. طرق التقييم بدون مستخدمين
4.7.1. المعايير وقواعد التقييم
8.1. إمكانية الوصول: التعريف والقواعد الإرشادية
1.8.1. إمكانية الوصول والتصميم العالمى
2.8.1. المبادرة لإمكانية الوصول ويب WAI وإرشادات إتاحة المحتوى ويب WCAG
3.8.1. إرشادات إتاحة المحتوى ويب WCAG 2.0 و 2.1
9.1. إمكانية الوصول: التقييم والتنوع الوظيفي
1.9.1. أدوات تقييم إمكانية الوصول فى الويب
2.9.1. إمكانية الوصول والتنوع الوظيفي
10.1. الحاسوب والتفاعل: ملحقات وأجهزة
1.10.1. أجهزة وملحقات تقليدية
2.10.1. أجهزة وملحقات بديلية
3.10.1. الهواتف النقالة
4.10.1. التنوع الوظيفي،التفاعل والملحلقات

الوحدة 2. ألعاب الفيديو والمحاكاة للبحث والتعليم

1.2. مقدمة إلى الألعاب الجادة
1.1.2. مما تتكون اللعبة الجادة؟
2.1.2. الخصائص
3.1.2. جوانب لتسليط الضوء عليها
4.1.2. مميزات الألعاب الجادة
2.2. دوافع وأهداف الألعاب الجادة
1.2.2. إنشاء االلعاب الجادة
2.2.2. دوافع الألعاب الجادة
3.2.2. أهداف الألعاب الجادة
4.2.2. الاستنتاجات
3.2. ألعاب المحاكاة
1.3.2. مقدمة
2.3.2. لعبة المحاكاة
3.3.2. ألعاب الفيديو وتكنولوجيا الإتصالات والمعلومات TICs
4.3.2. الألعاب والمحاكاة والإدارة
4.2. التصميم الموجه للتدريب: التلعيب
1.4.2. نماذج التلعيب
2.4.2. المكافآت
3.4.2. التحفيز
4.4.2. التلعيب المطبق فى العمل
5.2. كيفية تنفيذ التلعيب الفعال
1.5.2. نظرية التسلية
2.5.2. التلعيب وقوة الإرادة
3.5.2. التلعيب والتقنيات الجديدة
4.5.2. أمثلة مشهورة
6.2. عملية التعلم: تدفق اللعبة والتقدم
1.6.2. تدفق اللعبة
2.6.2. الإحساس بالتقدم
3.6.2. التعليق
4.6.2. درجة الإنجاز
7.2. عملية التعلم: التقييم القائم على اللعبة
1.7.2. Kahoot!
2.7.2. المنهجية
3.7.2. النتائج
4.7.2. استنتاجات مستخرجة
8.2. حقل الدراسة: تطبيقات تعليمية
1.8.2. دراسة الحالة: تطبيق تقنيات التلعيب في الفصل
2.8.2. الخطوة 1: تحليل المستخدمون والسياق
3.8.2. الخطوة 2: تحديد أهداف التعلم
4.8.2. الخطوة 3: تصميم الخبرة
5.8.2. الخطوة 4: تحديد الموارد
6.8.2. الخطوة 5: تطبيق عناصر التلعيب
9.2. مجالات الدراسة: المحاكاة وإتقان المهارات
1.9.2. التلعيب والمحاكاة والتوجه نحو ريادة الأعمال
2.9.2. عينة
3.9.2. جمع البيانات
4.9.2. تحليل البيانات والنتائج
5.9.2. الاستنتاجات
10.2. حقول الدراسة: أدوات العلاج (حالات واقعية)
1.10.2. التلعيب العلاجي: الأهداف الرئيسية
2.10.2. االعلاج فى الواقع الافتراضي
3.10.2. العلاجات مع الأجهزة الملحقة والمتكيفية
4.10.2. الاستنتاجات المستخلصة

الوحدة 3. الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين

1.3. تاريخ وتطور ألعاب الفيدو متعددة اللاعبين
1.1.3. السبعينيات 1970: أول ألعاب متعددة اللاعبين
2.1.3. سنة 90: كوايك Quake، دوم Doom، دوك نوكيم Duke Nukem
3.1.3. ظهور ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
4.1.3. متعدد اللاعبين محليًا وعبر الإنترنت
5.1.3. ألعاب الحفلة
2.3. نماذج أعمال الفيديو التجارية متعددة اللاعبين
1.2.3. أصل وتشغيل نماذج أعمال الفيديو التجارية الناشئة
2.2.3. خدمات للبيع عبر الإنترنت
3.2.3. لعب مجانى
4.2.3. العاب بالدفع القليل
5.2.3. دعاية
6.2.3. الإشتراك مع الدفع الشهرى
7.2.3. الدفع لكل لعبة
8.2.3. تجربة مجانية قبل الشراء
3.3. ألعاب محلية وألعاب عير شبكات التواصل
1.3.3. ألعاب محلية: بدايات
2.3.3. ألعاب الحفلة نينتندو ووحدة الأسرة
3.3.3. ألعاب شبكات التواصل: بدايات
4.3.3. تقييم ألعاب شبكات الواصل
4.3. نموذج الربط البينى للأنظمة المفتوحة OSI: الطبقات 1
1.4.3. نموذج الربط البينى للأنظمة المفتوحة OSI: مقدمة
2.4.3. طبقة مادية
3.4.3. طبقة رابط البيانات
4.4.3. طبقة الشبكة
5.3. نموذج الربط البينى للأنظمة المفتوحة OSI: الطبقات 2
1.5.3. طبقة النقل
2.5.3. طبقة الجلسة
3.5.3. طبقة المقدمة
4.5.3. طبقة التطبيق
6.3. شبكات الحواسيب والإنترنت
1.6.3. ما هي شبكة الحواسيب؟
2.6.3. برنامج السوفت وير
3.6.3. المكونات المادية للحاسوب Hardware
4.6.3. الخوادم
5.6.3. تخزين الشبكة
6.6.3. بروتوكوليات الشبكة
7.3. شبكات الهواتف النقالة واللاسلكية
1.7.3. شبكة الهواتف النقالة
2.7.3. شبكة لاسلكية
3.7.3. تشغيل شبكة الهواتف النقالة
4.7.3. التقنية الرقمية
8.3. الأمان
1.8.3. أمان شخصى
2.8.3. Hacks و Cheats فى ألعاب الفيديو
3.8.3. أمن مكافحة الغش
4.8.3. تحليل أنظمة أمن مكافحة الغش
9.3. أنظمة متعددة اللاعبين: خوادم
1.9.3. إقامة الخوادم
2.9.3. ألعاب الفيديو الضخمة متعددة اللاعبين MMO
3.9.3. خوادم مخصصة لألعاب الفيديو
4.9.3. الشبكات المحلية LAN Parties
10.3. تصميم وبرمجة ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
1.10.3. أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين فى Unreal
2.10.3. أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين فى Unity
3.10.3. كيفية جعل لعبة متعددة اللاعبين ممتعة
4.10.3. ما وراء وحدة التحكم: الابتكار في عناصر التحكم متعددة اللاعبين

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.

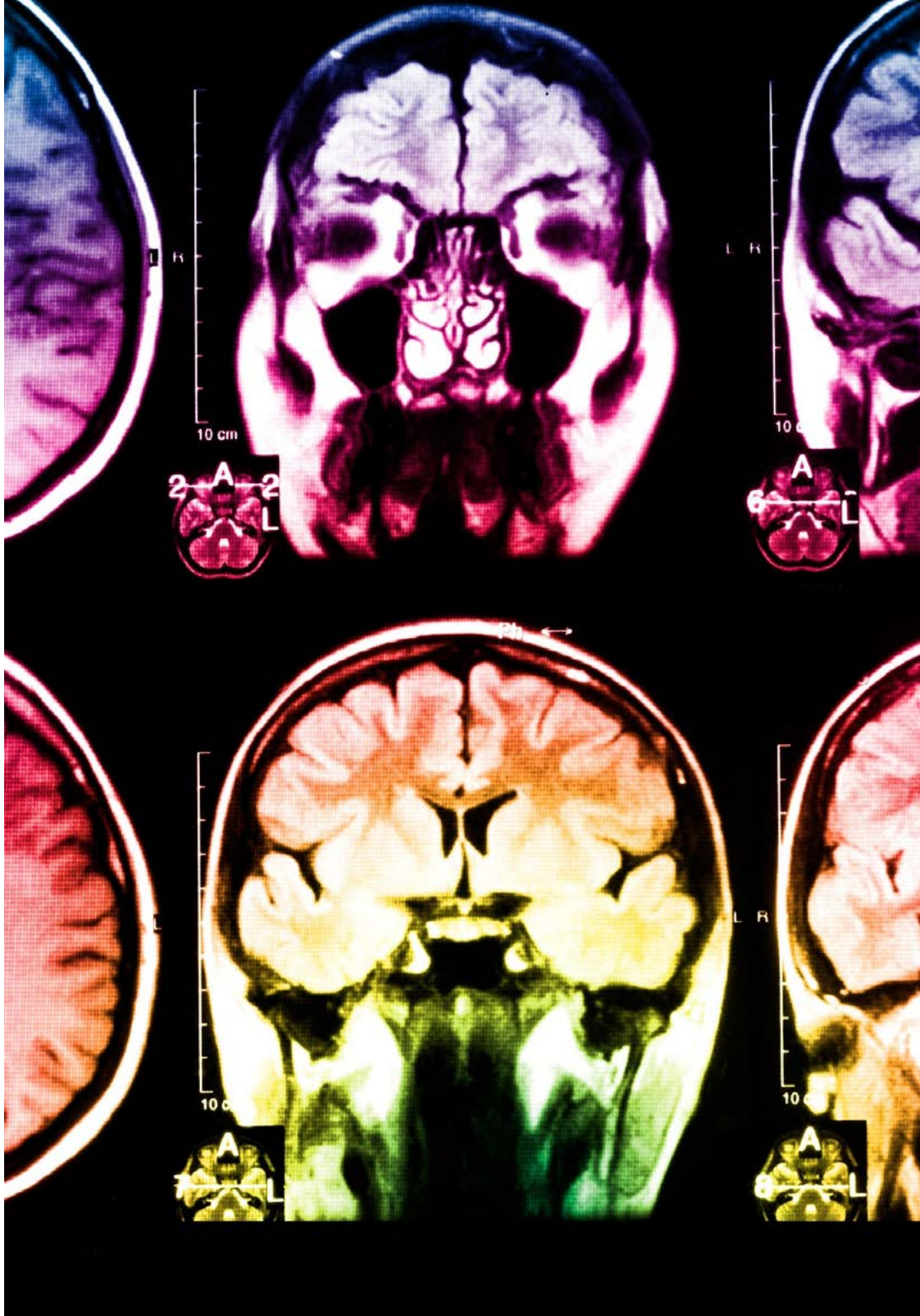
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

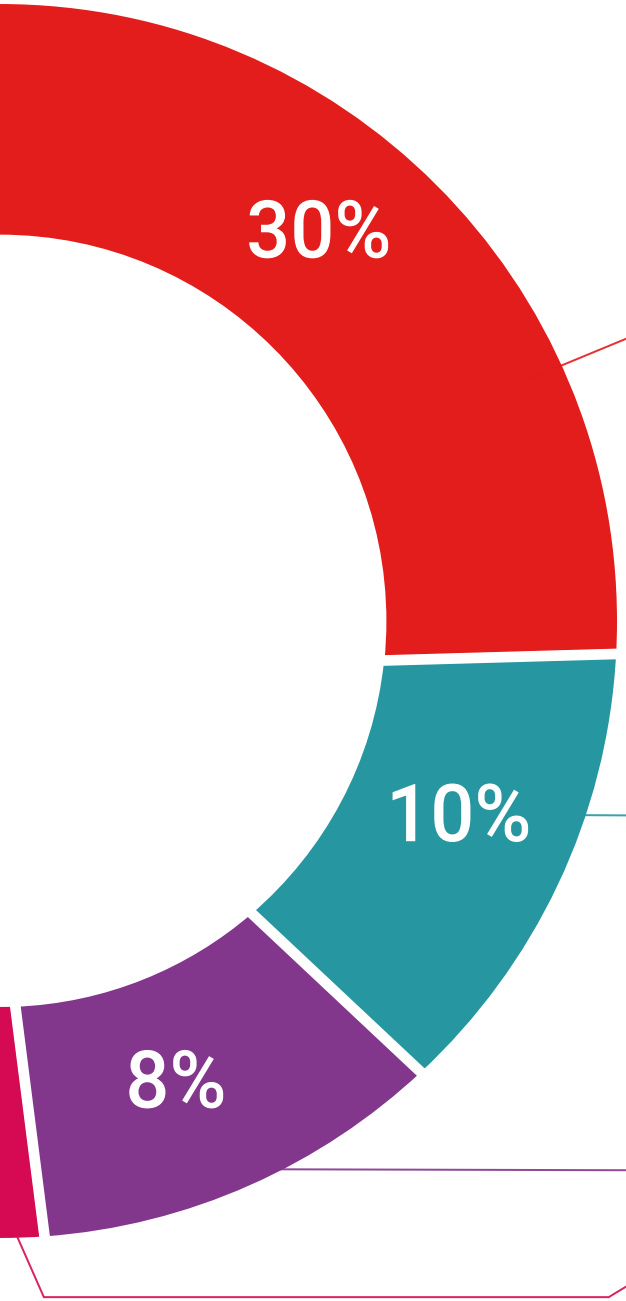
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

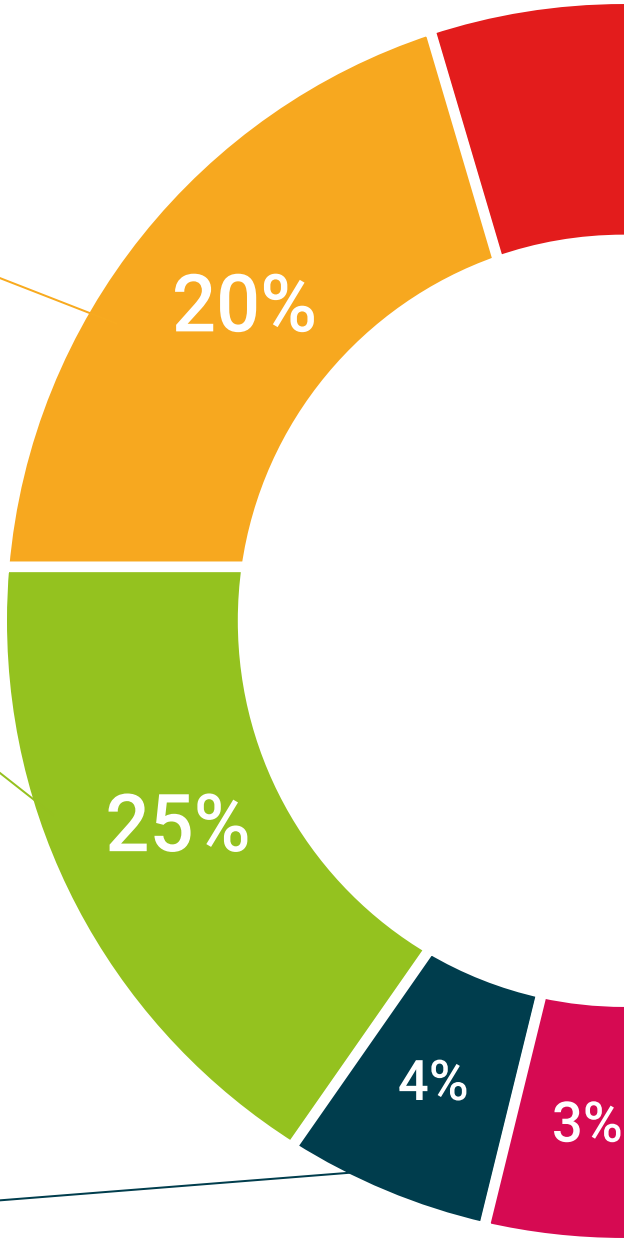
ملخصات تفاعلية

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 التلعيب والأجهزه فى ألعاب الفيديو التدريب الأكثر دقة وحداثة والحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادرعن 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 التلعيب والأجهزه فى 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 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 التلعيب والأجهزه فى ألعاب الفيديو**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **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

التلعيب والأجهزه فى 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

Tere Guevara Navarro /أ. د
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
التلعيب والأجهزه فى ألعاب الفيديو

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

شهادة الخبرة الجامعية
التلعيب والأجهزه فى ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية