شهادة الخبرة الجامعية
لغات البرمجة لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
لغات البرمجة فى ألعاب الفيديو

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

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

الفهرس

01 المقدمة — صفحة 4

02 الأهداف — صفحة 8

03 الهيكل والمحتوى — صفحة 14

04 المنهجية — صفحة 20

05 المؤهل العلمي — صفحة 26

01
المقدمة

لتطوير لعبة فيديو ناجحة، لا يكفي أن يكون لديك معرفة عامة بالبرمجة. يحتوي هذا المجال على العديد من الخصائص التي تتطلب معرفة مركزة بالكامل على ألعاب الفيديو حتى تتمكن من كتابة كود جيد. بالتالي، ليس من الضروري فقط معرفة لغات البرمجة المعتادة للتمكن من المشاركة في إنتاج عمل جديد: يجب على المرء أن يتقن اللغات المحددة المستخدمة في هذا المجال لكي ينجح في ذلك. لهذا السبب، يقدم هذا المؤهل العلمي لطلابه جميع المفاتيح التي تؤهلهم ليصبحوا مبرمجين خبراء متخصصين في ألعاب الفيديو، مما يضمن لهم الوصول إلى شركة كبيرة في هذا المجال.

أتقن لغات البرمجة الأساسية لتطوير
أفضل الألعاب في العالم"

البرمجة هي واحدة من أكثر المهام تعقيداً في البيئة الرقمية. يتكون أي جهاز رقمي من مئات أو آلاف الأسطر من التعليمات البرمجية التي كتبها بعض المطورين الخبراء. بالتالي، هناك مبرمجون يمكنهم العمل في مجالات واسعة من خلال إتقان لغات معينة لها تطبيقات عامة.

مع ذلك، فإن صناعة ألعاب الفيديو مختلفة، حيث أنها تحتوي على عدد من اللغات والفروق الدقيقة التي يجب فهمها من أجل تطوير الألعاب بفعالية. بالتالي، فإن هذه شهادة الخبرة الجامعية في لغات البرمجة لألعاب الفيديو لديها كل المحتويات والمعارف التي تجعل من طلابها خبراء حقيقيين في التطوير المطبق على ألعاب الفيديو.

لتحقيق ذلك، فإن هذا المؤهل العلمي يعلمهم بشكل متعمق في مسائل مثل البرمجة الموجهة للكائنات وتطوير الويب والنمذجة ثلاثية الأبعاد، وبالتالي الجمع بين المجالات التكميلية للحصول على تعليم شامل يساعد الطلاب على الوصول إلى أفضل شركات ألعاب الفيديو في العالم.

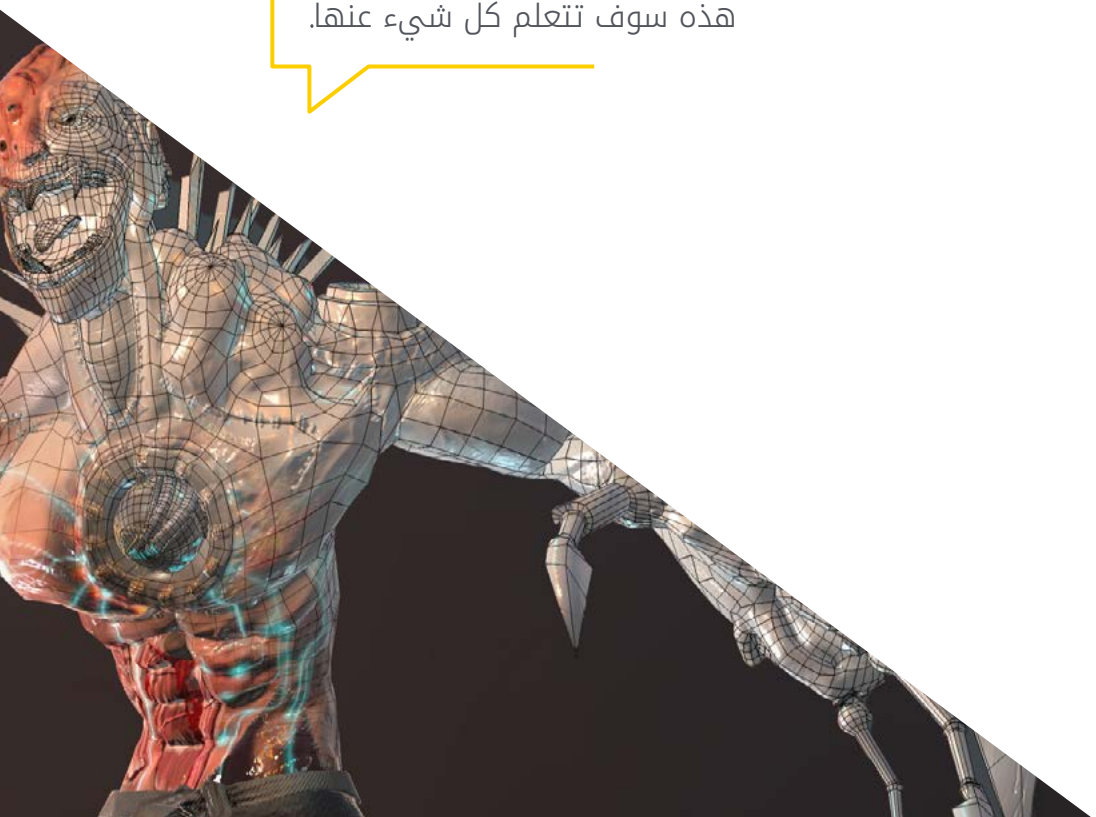
تحتوى **شهادة الخبرة الجامعية هذه في لغات البرمجة لألعاب الفيديو** على البنامج التعليمى الأكثر إكتمالا وتحديثا فى السوق، أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في تصميم المنتج
- 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 مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

البرمجة ضرورية في تطوير لعبة فيديو.
تخصص وكن محترفاً أساسياً في شركتك"

تحتاج صناعة ألعاب الفيديو إلى
مبرمجين موهوبين مثلك.

تحتاج اللغات المستخدمة في برمجة ألعاب الفيديو
إلى تخصص مناسب. مع شهادة الخبرة الجامعية
هذه سوف تتعلم كل شيء عنها.



طوّر أفضل ألعاب الفيديو بفضل المهارات
التي ستكتسبها في هذا المؤهل العلمي"

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 الرئيسي من هذه شهادة الخبرة الجامعية في لغات البرمجة لألعاب الفيديو هو تزويد الطلاب بأفضل المعارف في هذا المجال، حتى يصبحوا متخصصين في هذا المجال، وبالتالي يتمكنوا من الوصول إلى أفضل المناصب في هذا المجال. لهذا السبب، يركز هذا المؤهل العلمي على الجانب المهني بالكامل، بحيث تتاح للطلاب فرصة العمل مع أفضل الشركات في هذا المجال.

تريد برمجة ألعاب الفيديو على أعلى مستوى
وستساعدك شهادة الخبرة الجامعية على تحقيق ذلك"

الأهداف العامة

- التعرف على طرق البرمجة المختلفة المطبقة على ألعاب الفيديو
- التعمق في عملية إنتاج لعبة الفيديو وتكامل البرمجة في هذه المراحل
- إتقان لغات البرمجة الأساسية المستخدمة في ألعاب الفيديو
- تطبيق معارف هندسة البرمجيات والبرمجة المتخصصة على ألعاب الفيديو
- التعرف على دور البرمجة في تطوير ألعاب الفيديو
- تطوير ألعاب ألعاب الفيديو ويب

التحق بها وشاهد مهاراتك تفتح
لك أبواب صناعة ألعاب الفيديو"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. البرمجة الموجهة للكائنات

- التعرف على أنماط التصميم المختلفة للمشاكل الموجهة للكائنات
- فهم أهمية التوثيق والاختبار في تطوير البرمجيات
- إدارة استخدام سلاسل الرسائل والتزامن، بالإضافة إلى حل المشاكل الشائعة في البرمجة المتزامنة

الوحدة 2. نمذجة ثلاثية الأبعاد

- تحديد الهيكل الداخلي للموتور المحرك لألعاب الفيديو
- إنشاء العناصر المعمارية لألعاب الفيديو
- فهم وظائف كل مكون من مكونات ألعاب الفيديو
- تحسيد ألعاب الفيديو المصنوعة برسومات ثنائية وثلاثية الابعاد

الوحدة 3. تصميم وتطوير ألعاب الويب

- تصميم الألعاب وتطبيقات الويب التفاعلية مع التوثيق المقابل لها
- تقييم السمات الرئيسية للألعاب وتطبيقات الويب التفاعلية للتواصل بشكل احترافي وصحيح

03

الهيكل والمحتوى

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية هذه المتخصصة في لغات البرمجة لألعاب الفيديو على أفضل منهج في هذا المجال، حيث تم تصميمها من قبل أفضل الخبراء في تطوير ألعاب الفيديو. يعرف هؤلاء المتخصصون هذه الصناعة بالتفصيل، لذا فهم يعرفون ما تحتاجه الشركات في هذا القطاع، وبالتالي يمكنهم أن ينقلوا للطلاب جميع مفاتيح النجاح. لذلك، فإن هذا البرنامج هو الحل الأمثل لكل من يرغب في التخصص في برمجة ألعاب الفيديو ولا يعرف كيفية القيام بذلك.

أفضل برنامج عندما يتعلق الأمر بتطوير
ألعاب الفيديو. به ستصبح متخصصاً حقيقياً"

الوحدة 1. البرمجة الموجهة للكائنات

1.1. مقدمة في البرمجة الموجهة للكائنات
1.1.1. مقدمة في البرمجة الموجهة للكائنات
2.1.1. تصميم الفصول
3.1.1. مقدمة في UML لنمذجة المشاكل
2.1. العلاقات بين الفصول
1.2.1. التجريد والوراثة
2.2.1. مفاهيم الوراثة المتقدمة
3.2.1. تعدد الأشكال
4.2.1. التركيب والتجميع
3.1. مقدمة في أنماط التصميم للمشاكل الموجهة للكائنات
1.3.1. ما هي أنماط التصميم؟
2.3.1. نمط Factory
3.3.1. نمط Singleton
4.3.1. نمط Observer
5.3.1. نمط Composite
4.1. الاستثناءات
1.4.1. ما هي الاستثناءات؟
2.4.1. التقاط الاستثناءات والتعامل معها
3.4.1. رمي الاستثناءات
4.4.1. إنشاء الاستثناءات
5.1. واجهات المستخدم
1.5.1. مقدمة في Qt
2.5.1. تحديد المواقع
3.5.1. التموضع
4.5.1. ما هي الأحداث؟
5.5.1. تطوير واجهات المستخدم

الوحدة 2. نمذجة ثلاثية الأبعاد

1.2. مقدمة C #
1.1.2. ما هي العمليات التشغيلية المفتوحة؟
2.1.2. بيئة الأستوديو البصرى
3.1.2. أنواع البيانات
4.1.2. محادثات النوع
5.1.2. الحالات الشرطية
6.1.2. الأدوات والفئات
7.1.2. النمط والتغليف
8.1.2. الوراثة
9.1.2. فئات مجردة
10.1.2. تعدد الأشكال
2.2. أساسيات حسابية
1.2.2. الأدوات الحسابية المادية: مقدار الكمية القياسية والمتجهة
2.2.2. الأدوات الحسابية المادية: المنتج القياسى
3.2.2. أدوات حسابية فى الفيزياء: المنتج المتجه
4.2.2. الأدوات الحسابية فى برمجة كائنية التوجه POO
3.2. الأساسيات المادية
1.3.2. الصلب الجامد
2.3.2. معادلات الحركة
3.3.2. الديناميكا علم التحريك
4.3.2. التصادمات
5.3.2. القذيفة الديناميكية
6.3.2. تحليق
4.2. أساسيات علم الرسومات الحاسوبية
1.4.2. أنظمة الرسومات الحاسوبية
2.4.2. الرسومات الحاسوبية ثنائية البعد
3.4.2. الرسومات الحاسوبية ثنلاثية البعد
4.4.2. الأنظمة النقطية
5.4.2. النمذجة الهندسية
6.4.2. إزالة الأجزاء المخفية
7.4.2. تصور واقعى
8.4.2. مكتبة الرسومات الحاسوبية OpenGL

6.1. مقدمة في البرمجة المتزامنة
1.6.1. مقدمة في البرمجة المتزامنة
2.6.1. مفهوم العملية والخيط
3.6.1. التفاعل بين العمليات أو الخيوط
4.6.1. الخيوط في C++
5.6.1. مزايا ومساوئ البرمجة المتزامنة
7.1. إدارة الخيط والمزامنة
1.7.1. دورة حياة الخيط
2.7.1. صنف Thread
3.7.1. جدولة الخيط
4.7.1. مجموعات الخيوط
5.7.1. المواضيع الخفية
6.7.1. التزامن
7.7.1. آليات القفل
8.7.1. آليات الاتصال
9.7.1. الشاشات
8.1. المشاكل الشائعة في البرمجة المتزامنة
1.8.1. مشكلة المنتج والمستهلك
2.8.1. مشكلة القراء والكتاب
3.8.1. مشكلة عشاء الفلاسفة
9.1. توثيق واختبار البرمجيات
1.9.1. لماذا من المهم توثيق البرمجيات؟
2.9.1. توثيق التصميم
3.9.1. استخدام أدوات التوثيق
10.1. اختبار البرمجيات
1.10.1. مقدمة في اختبار البرمجيات
2.10.1. أنواع الاختبارات
3.10.1. اختبار الالوحدة
4.10.1. اختبار التكامل
5.10.1. اختبار التحقق من الصحة
6.10.1. اختبار النظام

الوحدة 3. تصميم وتطوير ألعاب الويب

1.3. أصول ومعايير الويب
1.1.3. أصول الإنترنت
2.1.3. إنشاء World Wide Web
3.1.3. ظهور معايير الويب
4.1.3. ظهور معايير الويب
2.3. بروتوكول نقل النص الفائق HTTP وهيكل خادم العميل
1.2.3. دور خادم ـ عميل
2.2.3. اتصالات خادم ـ عميل
3.2.3. التاريخ الحديث
4.2.3. الحوسبة المركزية
3.3. برمجة الويب: مقدمة
1.3.3. مفاهيم أساسية
2.3.3. إعداد خادم الويب
3.3.3. المفاهيم الأساسية فى 5HTML
4.3.3. أشكال HTML
4.3. مقدمة في HTML و أمثلة
1.4.3. تاريخ 5HTML
2.4.3. عناصر 5HTML
3.4.3. APIs
4.4.3. 3CCS:
5.3. نموذج كائن المستند
1.5.3. ما هو نموذج كائن المستند؟
2.5.3. استخدام DOCTYPE
3.5.3. أهمية التحقق من صحة HTML
4.5.3. الوصول إلى العناصر
5.5.3. إنشاء العناصر والنصوص
6.5.3. استخدام innerHTML
7.5.3. حذف عنصر أو عقدة نصية
8.5.3. قراءة وكتابة خصائص العنصر
9.5.3. التعامل مع أنماط العناصر
10.5.3. إرفاق ملفات متعددة في وقت واحد

5.2. Unity: مقدمة و تثبيت
1.5.2. ما هى الالوحدة Unity ؟
2.5.2. لماذا Unity ؟
3.5.2. خصائص Unity
4.5.2. التركيب
6.2. Unity: ثنائية الأبعاد وثلاثية الابعاد
1.6.2. اللعب Gameplay ثنائية الأبعاد: Sprites و Tilemaps
2.6.2. اللعب Gameplay ثنائية الأبعاد: ثنائية الإبعاد Physics
3.6.2. أمثلة على ألعاب الفيديو المصممة باستخدام الوحدة ثنائية الأبعاد
4.6.2. مقدمة إلى الوحدةة Unity ثلاثية الأبعاد
7.2. Unity: إنشاء وخلق الأدوات
1.7.2. إضافة المكونات
2.7.2. إزالة المكونات
3.7.2. استيراد الأصول والقوام
4.7.2. المواد والخرائط للمواد
8.2. الالوحدة Unity: التفاعلات والفيزياء
1.8.2. Rigidbody
2.8.2. Colliders
3.8.2. Joints (المفاصل)
4.8.2. وحدات تحكم الشخصية
5.8.2. Continous Collision Detection (كشف الإصطدام المستمر)
6.8.2. Physics Debug Visualization
9.2. Unity: الذكاء الاصطناعي الأساسى من أجل الشخصيات الغير متحكم بها فى ألعاب الفيديو NPCs
1.9.2. اكتشاف المسار فى الالوحدة: NavMesh
2.9.2. عدو مع ذكاء اصطناعى IA
3.9.2. شجرة عمل الشخصيات الغير متحكم بها فى اللعب NPC
4.9.2. التسلسل الهرمى والبرامج النصية للشخصيات الغير متحكم بها فى اللعب NPC
10.2. Unity: أساسيات الرسوم المتحركة وتطبيقها
1.10.2. Animation Controller. الإرتباط بالشخصية
2.10.2. Blend Tree شجرة المزج
3.10.2. الإنتقال بين الولايات
4.10.2. تعديل عتبة التحولات

6.3. مقدمة في CSS و أمثلة
1.6.3. بناء الجملة 3CSS
2.6.3. أوراق النمط
3.6.3. الملصقات
4.6.3. محددات
5.6.3. تصميم الويب باستخدام CSS
7.3. مقدمة وأمثلة فى JavaScript
1.7.3. ما هو JavaScript ؟
2.7.3. تاريخ موجز للغة
3.7.3. إصدارات JavaScript
4.7.3. إظهار مربع حوار
5.7.3. بناء الجملة فى JavaScript
6.7.3. فهم Scripts
7.7.3. المساحات
8.7.3. تعليقات
9.7.3. المهام
10.7.3. JavaScript فى الصفحة وخارجى
8.3. مهام JavaScript
1.8.3. تصريحات المهنة
2.8.3. تعابير المهنة
3.8.3. الدعوة إلى المهام
4.8.3. العودية
5.8.3. وظائف متداخلة وإغلاقات
6.8.3. الحفاظ المتغير
7.8.3. وظائف متعددة العناوين
8.8.3. تعارضات الأسماء
9.8.3. عمليات الإغلاق والإغلاقات
10.8.3. مقاييس الوظيفة

9.3. PlayCanvas لتطوير ألعاب الويب
1.9.3. ما هو PlayCanvas ؟
2.9.3. إعدادات المشروع
3.9.3. إنشاء أداة
4.9.3. إضافات الأشياء المادية
5.9.3. إضافة النموذج
6.9.3. تغيير إعدادات الجاذبية والمشهد
7.9.3. تنفيذ Scripts
8.9.3. التحكم بالكاميرا
10.3. Phaser لتطوير ألعاب الويب
1.10.3. ما هو Phaser ؟
2.10.3. تحميل موارد
3.10.3. بناء العالم
4.10.3. المنصات الإفتراضية
5.10.3. اللاعب
6.10.3. إضافة الأشياء المادية
7.10.3. استخدام لوحة المفاتيح
8.10.3. التقاط pickups
9.10.3. النقاط وعلامات الترقيم
10.10.3. قنابل ارتدادية

هذا البرنامج هو ما تحتاجه.
سجل الآن وتحقق من ذلك"

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

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

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.

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.

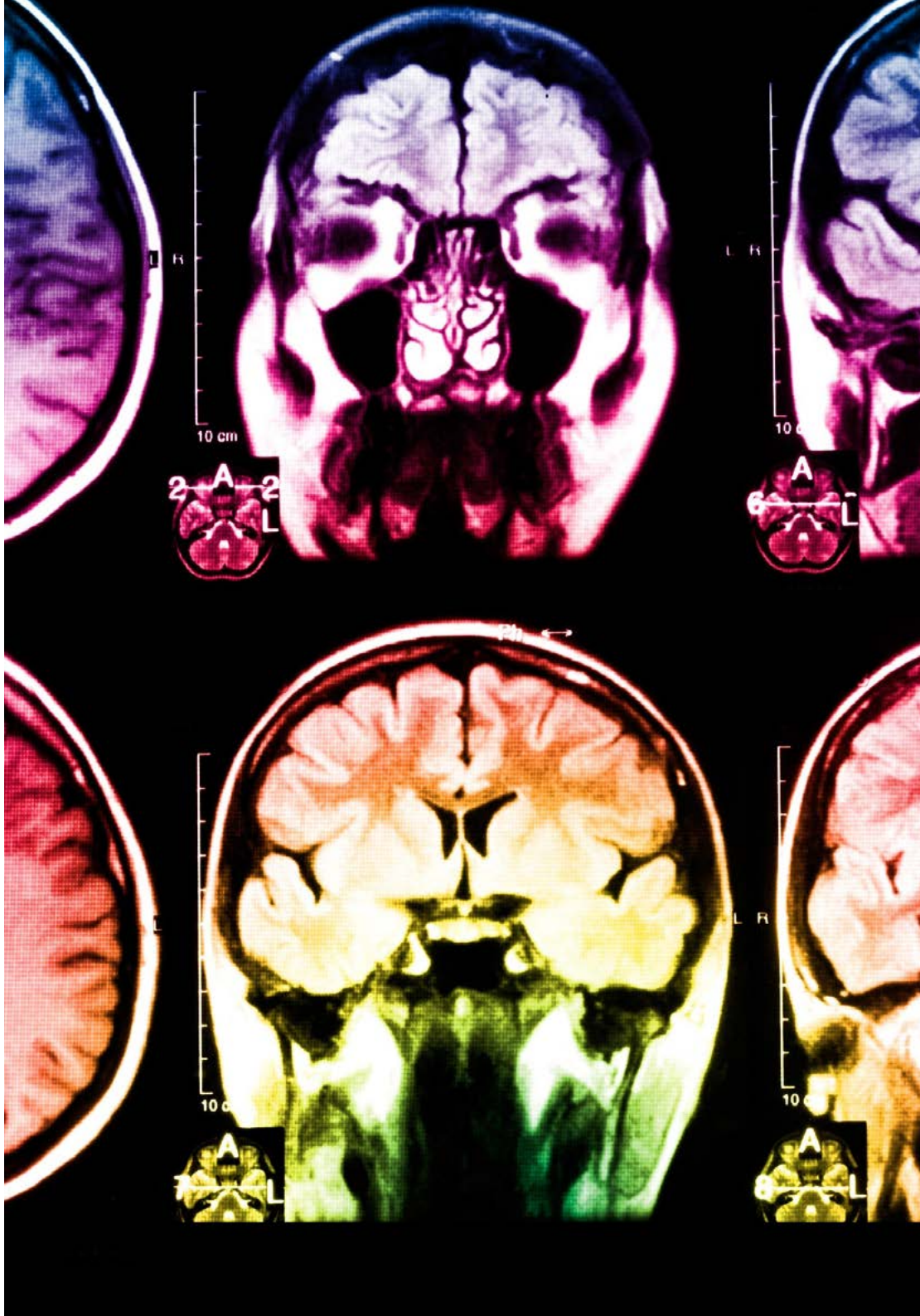
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

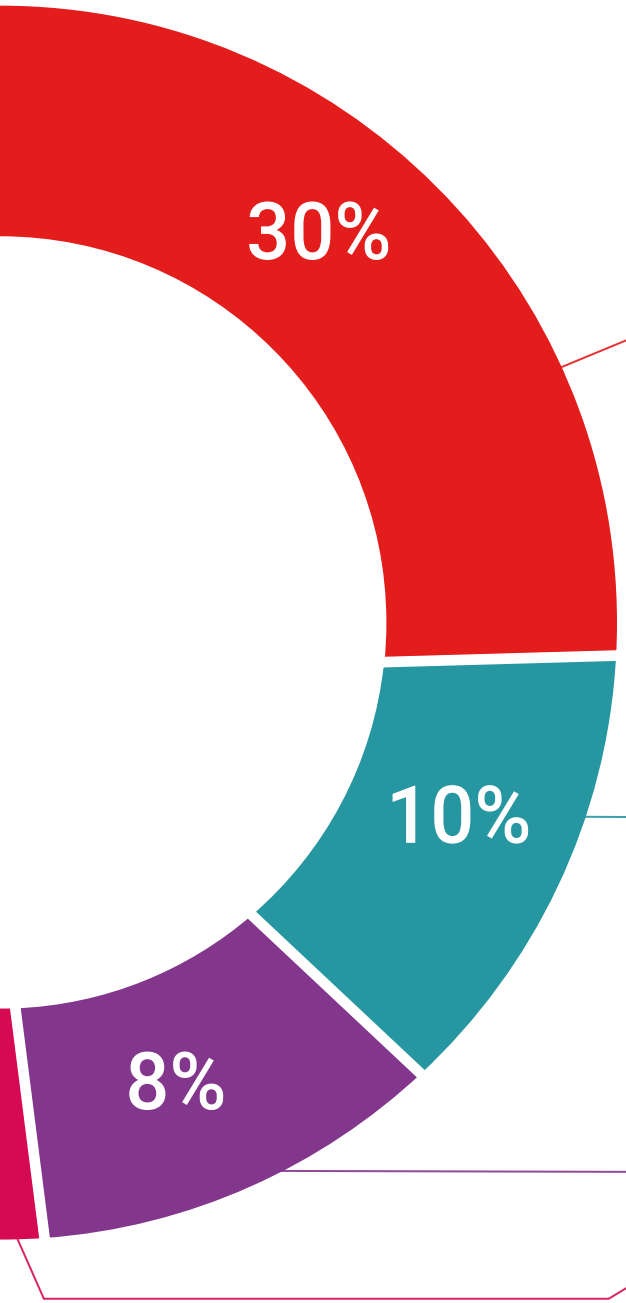
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

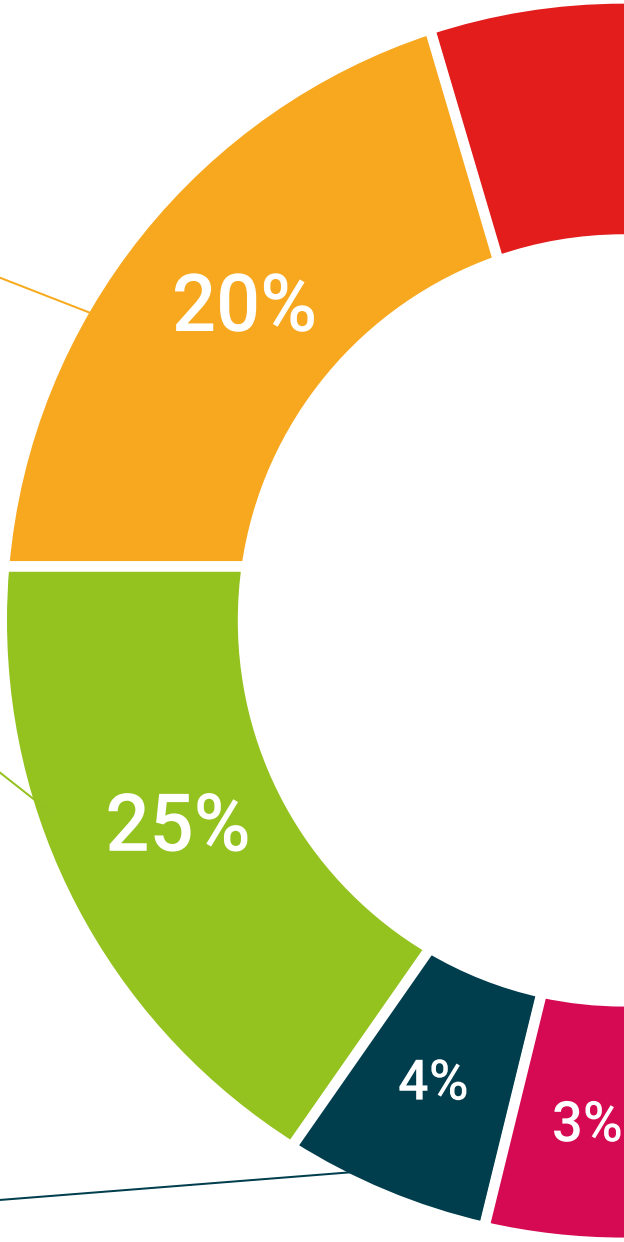
ملخصات تفاعلية

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 الحامعية في لغات البرمحة لألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الحامعية الصادر عن TECH الحامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على شهادتك الجامعية
دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في لغات البرمجة لألعاب 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 لغات البرمجة لألعاب الفيديو**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **6 اشهر**

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

لغات البرمجة لألعاب 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
لغات البرمجة فى ألعاب الفيديو

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

شهادة الخبرة الجامعية
لغات البرمجة لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية