

شهادة الخبرة الجامعية إدارة البرمجة لألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية إدارة البرمجة لألعاب الفيديو

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

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

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمى

صفحة 26

04

المنهجية

صفحة 20

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 14



01

المقدمة

برمجة ألعاب الفيديو مجال محدد للغاية يتطلب معرفة عميقة ومتخصصة للغاية. لا يكفي معرفة الأساسيات الأساسية للتخصص، حيث أن مجال ألعاب الفيديو يختلف كثيراً عن مجال تطوير البيئات الأخرى. لهذا السبب، فإن إدارة فرق برمجة ألعاب الفيديو هي مسألة تتطلب إعداداً كافياً. يقدم هذا المؤهل العلمي لطلابنا أفضل الأدوات في إدارة البرمجة حتى يتمكنوا من الاستجابة للتحديات المختلفة التي قد تنشأ في تطوير لعبة فيديو ناجحة.



ادر فرق برمجة عالية المستوى بفضل
شهادة الخبرة الجامعية هذه"



تحتوى شهادة الخبرة الجامعية هذه فى إدارة البرمجة لألعاب الفيديو على البرنامج التعليمى الأكثر إكتمالا وتحديثا فى السوق، أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء فى إدارة البرمجة لألعاب 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 المنهيات المبتكرة
- ♦ كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للحدل وأعمال التفكير الفردية
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

على الرغم من أنها صناعة تشترك في العديد من أوجه التشابه مع غيرها من الصناعات الأخرى في المجالات السمعية والبصرية والرقمية، إلا أن ألعاب الفيديو لها عدد كبير من الخصائص التي تجعلها تمتلك مساحة خاصة بها على المستوى المهني. هذا يعني أن مختلف العاملين في هذا القطاع يحتاجون إلى الاستعداد لهذه البيئة من أجل تحقيق النجاح، حيث أن هناك العديد من التفاصيل التي لا يمكن استقراؤها من التخصصات الأخرى القريبة.

لهذا السبب، من الضروري الحصول على تدريب مخصص ومعرفة بألعاب الفيديو في كل منصب في الشركة، ولكن هذا مهم بشكل خاص عندما يتعلق الأمر بالبرمجة.

البرمجة هي النواة الأساسية لألعاب الفيديو، ويعتمد عليها نجاح اللعبة لأنها تحدد عناصرها الأساسية والأكثر تعقيداً مثل طريقة اللعب، والأداء العام، وتكامل الرسومات، وغيرها من الأمور الأخرى.

لذلك، فإن شهادة الخبرة الجامعية هذه في إدارة البرمجة لألعاب الفيديو هو المفتاح لجميع المحترفين الذين يرغبون في المشاركة في هذه الصناعة ويصبحوا مبرمجين يقدّرهم أفضل شركات ألعاب الفيديو في العالم.

برمج ألعاب فيديو عالية الجودة
مع هذا المؤهل العلمي"



تعلم كيفية إدارة برمجة لعبة فيديو ناجحة مع هذا البرنامج التعليمي.

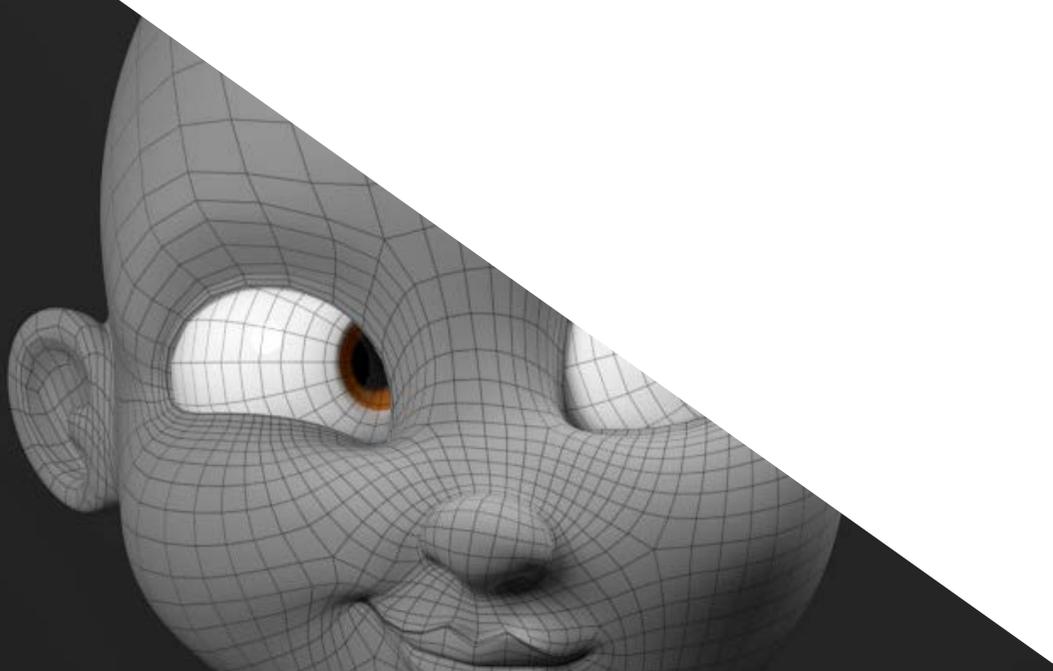
تحتاج صناعة ألعاب الفيديو إلى متخصصين بارعين في البرمجة. يمكنك أن تكون واحدا منهم.

”
تحتاج شركات ألعاب الفيديو الكبيرة إلى خبراء في إدارة البرمجة لإدارة مشاريعها“

البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصونون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي ميغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريباً غامراً ميرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم 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

تريد TECH لطلابها أن يحققوا أحلامهم، لذا فهي تحرص على تقديم أفضل تعليم حتى يتعلموا كل ما يحتاجونه لتحقيقها. لهذا السبب، فإن الهدف الرئيسي لشهادة الخبرة الجامعية في إدارة البرمجة لألعاب الفيديو هو تقديم المعرفة الأكثر ابتكاراً وعمقاً لطلابها في مجال تطوير ألعاب الفيديو، حتى يتمكنوا من الوصول إلى أشهر الشركات في هذه الصناعة والمشاركة في إنشاء أكثر العناوين نجاحاً في المستقبل.

حقق كل أهدافك في مجال ألعاب الفيديو
بفضل TECH الجامعة التكنولوجية"



الأهداف العامة



- ♦ التعرف على طرق البرمجة المختلفة المطبقة على ألعاب الفيديو
- ♦ التعمق في عملية إنتاج لعبة الفيديو وتكامل البرمجة في هذه المراحل
- ♦ تعلّم مهارات الإدارة المطبقة في مجال برمجة ألعاب الفيديو
- ♦ 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

ستحقق أهدافك بفضل أدواتنا وسيرافك
أفضل المحترفين على طول الطريق "





الأهداف المحددة

الوحدة 1. أساسيات البرمجة

- ♦ فهم البنية الأساسية للكمبيوتر والبرمجيات ولغات البرمجة ذات الأغراض العامة
- ♦ تحليل العناصر الأساسية لمعلومات الحاسوب مثل الأنواع المختلفة من البيانات، والمشغلين، والتعبيرات، والبيانات، وبيانات الإدخال والإخراج والتحكم
- ♦ تعلم كيفية تصميم وتفسير الخوارزميات، والتي تعتبر الأساس الضروري للتمكن من تطوير معلومات الحاسوب

الوحدة 2. هندسة البرمجيات

- ♦ التمييز بين أساسيات هندسة البرمجيات، بالإضافة إلى عملية البرمجيات والنماذج المختلفة لتطوير البرمجيات بما في ذلك التقنيات الرشيقية
- ♦ التعرف على هندسة المتطلبات وتطويرها وصياغتها والتفاوض بشأنها والتحقق من صحتها من أجل فهم المعايير الرئيسية المتعلقة بحودة البرمجيات وإدارة المشاريع

الوحدة 3. الموتورات المحركة لألعاب الفيديو

- ♦ اكتشاف الوظيفة والهندسة المعمارية لمحركات لألعاب الفيديو
- ♦ فهم الخصائص الأساسية لحركات ألعاب الفيديو
- ♦ برمجة التطبيقات بشكل صحيح وفعال لمحركات ألعاب الفيديو
- ♦ اختيار نموذج ولغات البرمجة الأكثر ملائمة لبرمجة التطبيقات لمحركات ألعاب الفيديو

الهيكل والمحتوى

تم إنشاء هذا البرنامج من قبل خبراء بارزين في مجال تطوير ألعاب الفيديو، بحيث يمكن للطلاب الاستمتاع بأفضل محتوى في هذا المجال. هذا يضمن إمكانية تطبيق المعرفة المكتسبة بشكل مباشر في حياتهم المهنية، مما يمكنهم من تحقيق النجاح الوظيفي بفضل المهارات المكتسبة في هذا المؤهل العلمي. من بين أمور أخرى، سيتعلمون أساسيات البرمجة وهندسة البرمجيات، بالإضافة إلى تعلم المزيد عن استخدام محركات ألعاب الفيديو.





برمج كأفضل المطورين في العالم
بفضل هذا المحتوى الممتاز"



الوحدة 1. أساسيات البرمجة

- 1.1 مقدمة في البرمجة
 - 1.1.1 الهيكل الأساسي للكمبيوتر
 - 2.1.1 Software
 - 3.1.1 لغات البرمجة
 - 4.1.1 دورة حياة تطبيقات الحاسوب
 - 2.1 تصميم الخوارزمية
 - 1.2.1 حل المشاكل
 - 2.2.1 التقنيات الوصفية
 - 3.2.1 عناصر وهيكل الخوارزمية
 - 3.1 عناصر البرنامج
 - 1.3.1 أصل وخصائص لغة ++C
 - 2.3.1 بيئة التطوير
 - 3.3.1 مفهوم البرنامج
 - 4.3.1 أنواع البيانات الأساسية
 - 5.3.1 العاملين
 - 6.3.1 التعبيرات
 - 7.3.1 الأحكام
 - 8.3.1 دخول وإخروج البيانات
 - 4.1 أحكام التحكم
 - 1.4.1 الأحكام
 - 2.4.1 التشعبات
 - 3.4.1 الحلقات
 - 5.1 التجريد والنمطية: الوظائف
 - 1.5.1 التصميم النموذجي
 - 2.5.1 مفهوم الوظيفة والمنفعة
 - 3.5.1 تعريف الخاصية
 - 4.5.1 تدفق التنفيذ في استدعاء الخاصية
 - 5.5.1 النموذج الأولي للخاصية
 - 6.5.1 استرداد النتائج
 - 7.5.1 استدعاء الخاصية: المقاييس
 - 8.5.1 تمرير المقاييس حسب المرجع والقيمة
 - 9.5.1 نطاق المَعْرِف

- 6.1 هياكل البيانات الثابتة
 - 1.6.1 Arrays
 - 2.6.1 المصفوفات. متعددات الوجوه
 - 3.6.1 البحث والفرز
 - 4.6.1 السلاسل. وظائف الإدخال/الإخراج للسلاسل
 - 5.6.1 الهياكل تقاطعات
 - 6.6.1 أنواع البيانات الجديدة
- 7.1 هياكل البيانات الديناميكية: المؤشرات
 - 1.7.1 المفهوم تعريف المؤشر
 - 2.7.1 المشغلين والعمليات مع المؤشرات
 - 3.7.1 Arrays المؤشر
 - 4.7.1 المؤشرات و Arrays
 - 5.7.1 مؤشرات إلى السلاسل
 - 6.7.1 مؤشرات إلى الهياكل
 - 7.7.1 متعددة المراوغة
 - 8.7.1 مؤشرات الوظيفة
 - 9.7.1 تمرير الوظائف والهياكل Arrays كمعاملات دالة
- 8.1 ملفات
 - 1.8.1 مفاهيم أساسية
 - 2.8.1 عمليات بالملفات
 - 3.8.1 أنواع الملفات
 - 4.8.1 تنظيم الملفات
 - 5.8.1 مقدمة إلى ملفات ++C
 - 6.8.1 إدارة الملفات
- 9.1 العودية
 - 1.9.1 تعريف التكرارية
 - 2.9.1 أنواع التكرارية
 - 3.9.1 المميزات والعيوب
 - 4.9.1 الاعتبارات
 - 5.9.1 التحويل العودي التكراري
 - 6.9.1 مكس العودية

- 4.3.2. مبادئ التخطيط
- 5.3.2. مبادئ النمذجة
- 6.3.2. مبادئ البناء
- 7.3.2. مبادئ النشر
- 4.2. فهم المتطلبات
 - 1.4.2. هندسة المتطلبات
 - 2.4.2. إنشاء الأساس
 - 3.4.2. استنباط المتطلبات
 - 4.4.2. تطوير حالات الاستخدام
 - 5.4.2. نمذجة المتطلبات
 - 6.4.2. التفاوض على المتطلبات
 - 7.4.2. التحقق من المتطلبات
- 5.2. نمذجة المتطلبات: السيناريوهات والمعلومات وفئات التحليل
 - 1.5.2. تحليل المتطلبات
 - 2.5.2. النمذجة القائمة على السيناريو
 - 3.5.2. نماذج UML التي توفر حالة الاستخدام
 - 4.5.2. مفاهيم نمذجة البيانات
 - 5.5.2. النمذجة القائمة على الفئات
 - 6.5.2. مخططات الفئات
- 6.2. نمذجة المتطلبات: التدفق والسلوك والأنماط
 - 1.6.2. استراتيجيات نمذجة المتطلبات
 - 2.6.2. النمذجة الموجهة نحو التدفق
 - 3.6.2. مخططات الحالة
 - 4.6.2. إنشاء نموذج سلوكي
 - 5.6.2. مخططات التسلسل البياني
 - 6.6.2. مخططات التواصل
 - 7.6.2. أنماط نمذجة المتطلبات
- 7.2. مفاهيم التصميم
 - 1.7.2. التصميم في سياق هندسة البرمجيات
 - 2.7.2. عملية التصميم
 - 3.7.2. مفاهيم التصميم
 - 4.7.2. مفاهيم التصميم الموجه للكائنات
 - 5.7.2. نموذج التصميم

10.1. الاختبار والتوثيق

- 1.10.1. اختبار البرنامج
- 2.10.1. اختبار الصندوق الأبيض
- 3.10.1. اختبار الصندوق الأسود
- 4.10.1. أدوات للاختبار
- 5.10.1. توثيق البرنامج

الوحدة 2. هندسة البرمجيات

- 1.2. مقدمة في هندسة البرمجيات والنمذجة
 - 1.1.2. طبيعة البرمجيات
 - 2.1.2. الطبيعة الفريدة لتطبيقات الويب
 - 3.1.2. هندسة البرمجيات
 - 4.1.2. عملية البرمجيات
 - 5.1.2. ممارسة هندسة البرمجيات
 - 6.1.2. أساطير البرمجيات
 - 7.1.2. كيف يبدأ كل شيء؟
 - 8.1.2. المفاهيم الموجهة للكائنات
 - 9.1.2. مقدمة في UML
- 2.2. عملية البرمجيات
 - 1.2.2. نموذج عملية عامة
 - 2.2.2. نماذج عملية إرشادية
 - 3.2.2. نماذج العمليات المتخصصة
 - 4.2.2. العملية المألوفة
 - 5.2.2. نماذج العمليات الشخصية والجماعية
 - 6.2.2. ما هي خفة الحركة؟
 - 7.2.2. ما هي العملية الرشيقية؟
 - 8.2.2. Scrum
 - 9.2.2. مجموعة أدوات العملية الرشيقية
- 3.2. المبادئ التوجيهية لممارسة هندسة البرمجيات
 - 1.3.2. المبادئ الموجهة للعملية
 - 2.3.2. المبادئ الموجهة للممارسة
 - 3.3.2. مبادئ التواصل

الوحدة 3. الموتورات المحركة لألعاب الفيديو

- 3.1. ألعاب الفيديو وتكنولوجيا الإتصالات والمعلومات TICs
 - 3.1.1. المقدمة
 - 3.1.2. الفرص
 - 3.1.3. التحديات
 - 3.1.4. الاستنتاجات
- 3.2. تاريخ محركات ألعاب الفيديو
 - 3.2.1. المقدمة
 - 3.2.2. فترة الأثاري
 - 3.2.3. فترة الثمانيات
 - 3.2.4. المحركات الأولى فترة التسعينات
 - 3.2.5. المحركات الحالية
- 3.3. الموتورات المحركة لألعاب الفيديو
 - 3.3.1. أنواع المحركات
 - 3.3.2. أجزاء من الموتور المحرك ألعاب الفيديو
 - 3.3.3. المحركات الحالية
 - 3.3.4. اختيار محرك لمشروعنا
- 3.4. المحرك صانع الألعاب Game Maker
 - 3.4.1. المقدمة
 - 3.4.2. تصميم خشبة المسرح الافتراضية
 - 3.4.3. Spritesالرسوم المتحركة
 - 3.4.4. التصادمات
 - 3.4.5. البرمجة النصية فى لغة العلامات الجغرافية GML
- 3.5. المحرك الغير واقعى 4: مقدمة
 - 3.5.1. ما هو المحرك الغير واقعى 4؟ ما هى فلسفته؟
 - 3.5.2. المعدات
 - 3.5.3. UI
 - 3.5.4. التنشيط
 - 3.5.5. نظام الجسيمات
 - 3.5.6. الذكاء الاصطناعي
 - 3.5.7. معدل الإطارات التى تعرض فى الثانية الواحدة FPS
- 3.6. المحرك الغير واقعى 4: Visual Scripting
 - 3.6.1. فلسفة المخططات والبرمجة البصرية
 - 3.6.2. Debugging
 - 3.6.3. أنواع المتغيرات
 - 3.6.4. التحكم فى تدفق المواد

- 2.8. تصميم الهندسة
 - 2.8.1. هندسة البرمجيات
 - 2.8.2. الأنواع الهندسية
 - 2.8.3. الأنماط الهندسية
 - 2.8.4. التصميم الهندسي
 - 2.8.5. تطور التصاميم البديلة للهندسة
 - 2.8.6. تخطيط البنية باستخدام تدفقات البيانات
- 2.9. التصميم على مستوى المكونات والتصميم القائم على الأنماط
 - 2.9.1. ما هو المكون؟
 - 2.9.2. تصميم المكونات على أساس الصنف
 - 2.9.3. تحقيق التصميم على مستوى المكوّن
 - 2.9.4. تصميم المكونات التقليدي
 - 2.9.5. التطوير القائم على المكونات
 - 2.9.6. أنماط التصميم
 - 2.9.7. تصميم البرمجيات القائم على الأنماط
 - 2.9.8. الأنماط الهندسية
 - 2.9.9. أنماط تصميم مستوى المكونات
 - 2.9.10. أنماط تصميم واجهة المستخدم
- 2.10. جودة البرمجيات وإدارة المشاريع
 - 2.10.1. الجودة
 - 2.10.2. جودة البرمجيات
 - 2.10.3. معضلة جودة البرمجيات
 - 2.10.4. تحقيق جودة البرمجيات
 - 2.10.5. ضمان جودة البرمجيات
 - 2.10.6. الطيف الإداري
 - 2.10.7. الموظفين
 - 2.10.8. المنتج
 - 2.10.9. العملية
 - 2.10.10. المشروع
 - 2.10.11. المبادئ والممارسات

- 3.7 Motor Unity 5
 - 3.7.1 برمجة فى C # والأستوديو البصرى
 - 3.7.2 إنشاء المنازل مسبقة الصنع
 - 3.7.3 استخدام Gizmos للتحكم فى ألعاب الفيديو
 - 3.7.4 المحرك المتكيف: ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد
- 3.8 المحرك Godot
 - 3.8.1 فلسفة تصميم Godot
 - 3.8.2 تصميم موجه للأدوات والتركيـب
 - 3.8.3 كل شيء مدرج فى حزمة واحدة
 - 3.8.4 سوفت وير حر وبقوده المجتمع
- 3.9 الموتور المحرك صانع الألعاب ثنائية الأبعاد من طراز RPG
 - 3.9.1 فلسفة صانع فيديو تقمص الأدوار RPG Maker
 - 3.9.2 الاخذ كمرجع
 - 3.9.3 إنشاء لعبة ذات شخصية
 - 3.9.4 ألعاب تجارية ناجحة
- 3.10 المحرك مصدر 2
 - 3.10.1 فلسفة المصدر 2
 - 3.10.2 المصدر ومصدر 2: التقييم
 - 3.10.3 استخدام مجتمع ألعاب الفيديو: محتوى سمعى بصرى وألعاب فيديو
 - 3.10.4 مستقبل المحرك مصدر 2
 - 3.10.5 التعديلات والألعاب الناجحة

ستطور أفضل ألعاب الفيديو فى
العالم بفضل معرفتك الجديدة"



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 يرسى 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 طبيعة التعليم العالمي، يسمى Relearning أو إعادة التعلم.

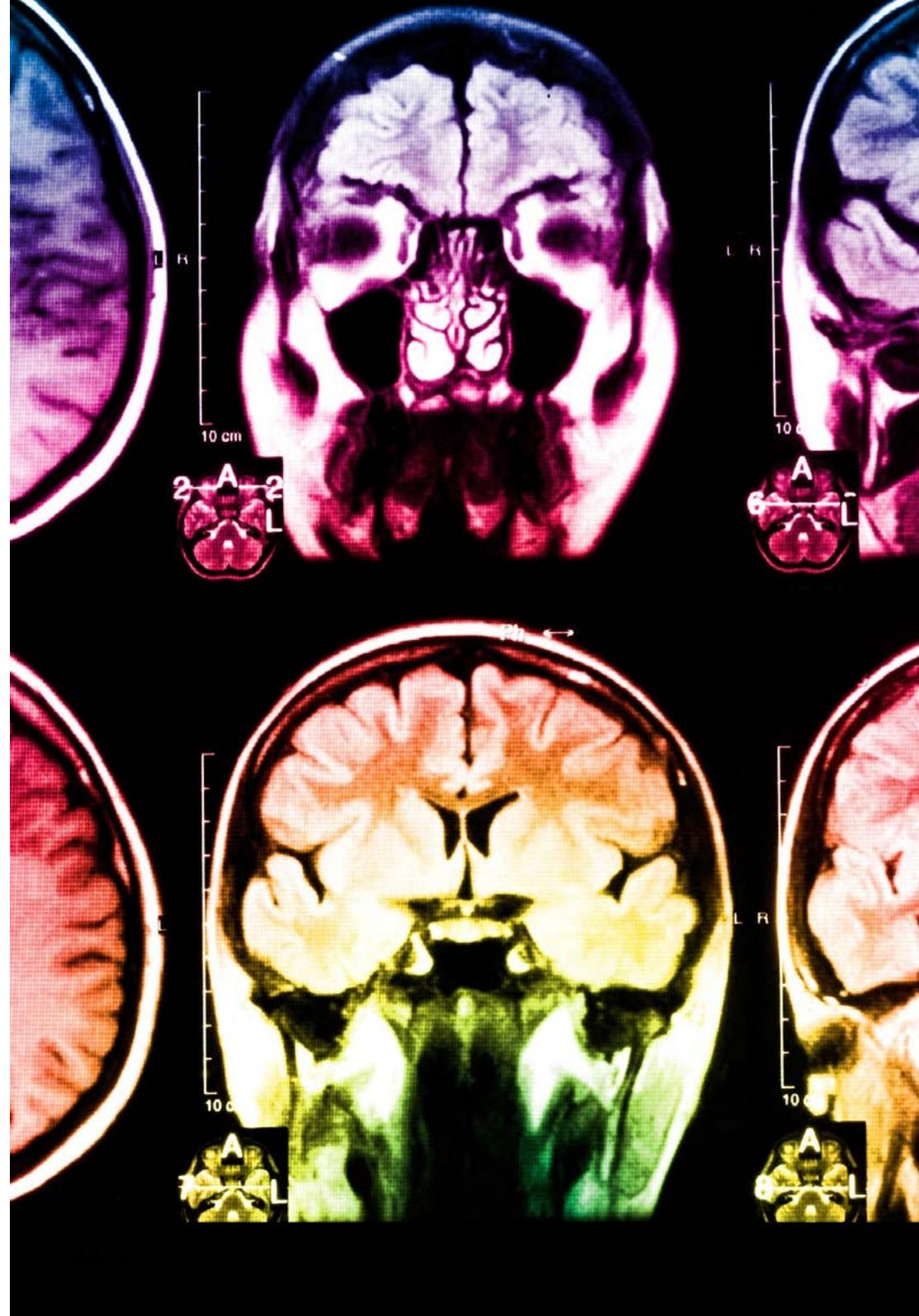
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (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.

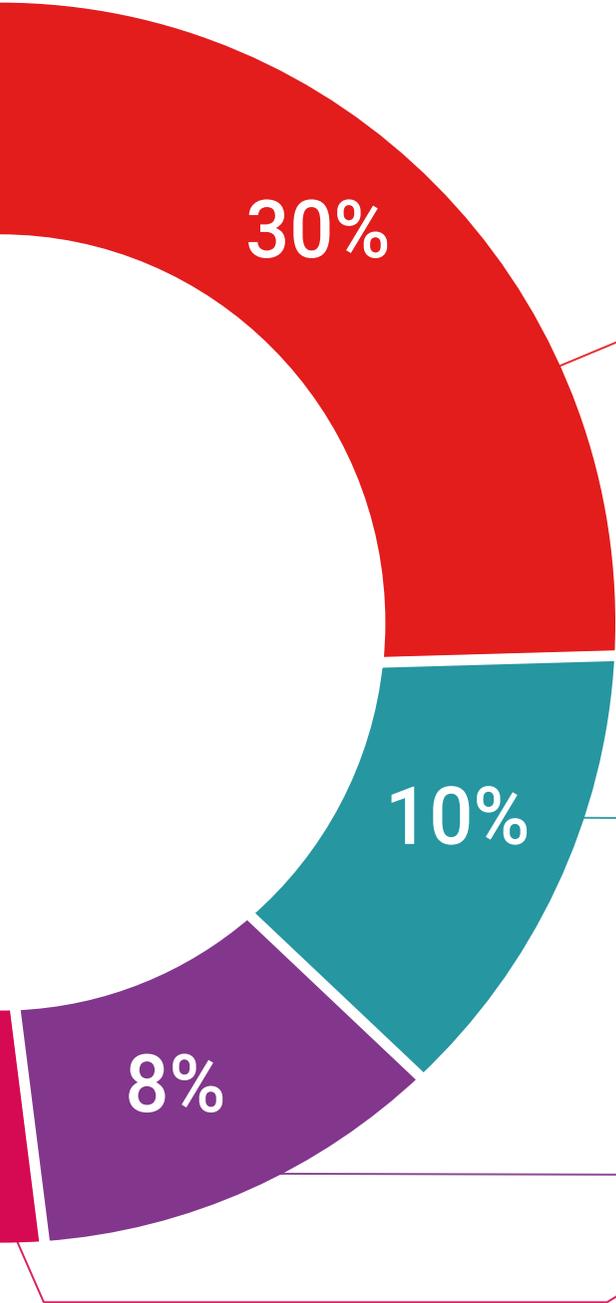
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ **Relearning**، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 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.



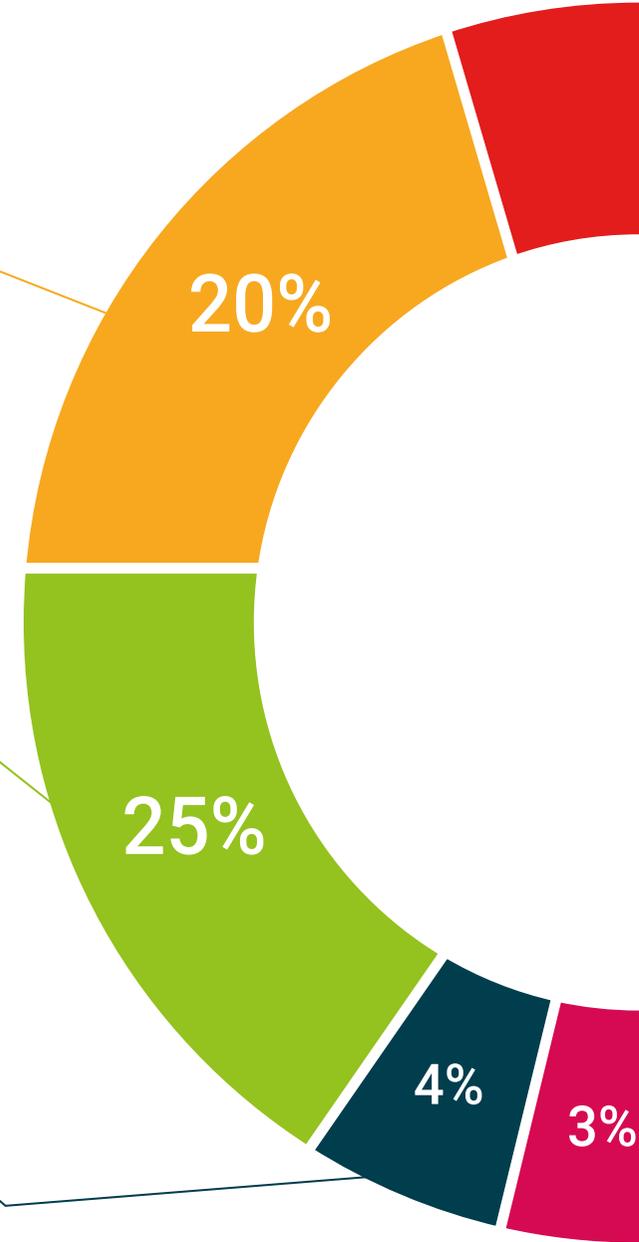
ملخصات تفاعلية

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في إدارة البرمجة لألعاب 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 إدارة البرمجة لألعاب الفيديو على البرنامج العلمي 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 البرمجة لألعاب الفيديو

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 6 اشهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الابتكار

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر المعرفة

الحاضر

الجودة

المعرفة

شهادة الخبرة الجامعية

إدارة البرمجة لألعاب 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 البرمجة لألعاب الفيديو