شهادة الخبرة الجامعية
السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) لألعاب 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/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-script-storyboard

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

من عالم الصور المتحركة يتم استخدام مخطط القصة (Storyboard) لتطوير تسلسل القصة. بالنسبة لقطاع ألعاب الفيديو،هو النموذج الرئيسي الذي تنعكس فيه هياكل الألعاب المختلفة. لهذا السبب، تعتبر شخصية كاتب السيناريو مهمة، فهو لن يكون مسؤولاً عن تطوير حبكة العمل فحسب، بل سيوفر أيضًا الترتيب المنطقي لكل تسلسل، بالاعتماد على النموذج المذكور لتحقيق ذلك. مع أخذ ذلك في الاعتبار، تم تصميم هذا البرنامج مع التركيز على تلك الجوانب التي تساعد الطلاب على تطوير السرد في أي من طرائق اللعبة.

السيناريو هو العمود الفقري للعبة، حيث يساعد في تحديد الخيط الموجه للقصة ويسمح لنا بوصف الشخصيات وبيئتهم"

يمزج سيناريو لعبة الفيديو بين عناصر السرد الكلاسيكية مثل استخدام الشخصيات أو الراوي أو الحوارات مع عناصر المسابقات، على سبيل المثال التحديات أو المنافسة أو الألغاز. هذا المزيج يجعل عنوان اللعبة جذابًا جدًا للمستخدمين. تتم كتابة هذا الملخص بشكل مختلف عن سيناريو العمل السينمائي حيث أنه لا يتبع ترتيبًا زمنيًا، بل يتم كتابته بناءً على المستويات والصعوبات التي سيواجهها اللاعب.

وفي ضوء ذلك، سيركز البرنامج التالي على إظهار للطلاب المهتمين بالقطاع جميع الجوانب المتعلقة بتطوير السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) ;يعد هذا الأخير أحد القطع الأساسية التي توفر الخيط التوجيهي للقصة. وهكذا، ستبدأ بتعلم نظرية تصميم ألعاب الفيديو وإنشاء الألغاز والتحديات لإضفاء الحيوية على القصة.

ومن ثم سيتم تحديد النبضات السردية في بعض الصيغ السمعية والبصرية والتطور الصحيح للأفكار الإبداعية في النصوص المختلفة. سيؤدي هذا إلى إنشاء أسس وحدة السيناريو ومخطط القصة (Storyboard)، حيث سيتم التعمق في مصادر الإلهام الرئيسية لإنشاء قصة جديدة. وبالمثل، سيتم تقييم استخدام الموارد الأدبية مثل الحب والفكاهة والرعب والسريالية، مما يعطي معنى آخر للقصة.

ولذلك فإن الطالب الذي يكمل البرنامج سيكون قد اكتسب سلسلة من المهارات التي ستمكنه من إنشاء سيناريوهاته وإعطاء معنى لها، وذلك باتباع ترتيب منطقي والاعتماد على نماذج متسلسلة. تحول إلى محترف عالى المستوى للشركات العالمية في هذا القطاع.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية فى السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) لألعاب الفيديو تحتوى** على البرنامج التعليمى الأكثر إكتمالا وتحديثا فى السوق، أبرز خصائصها هي:

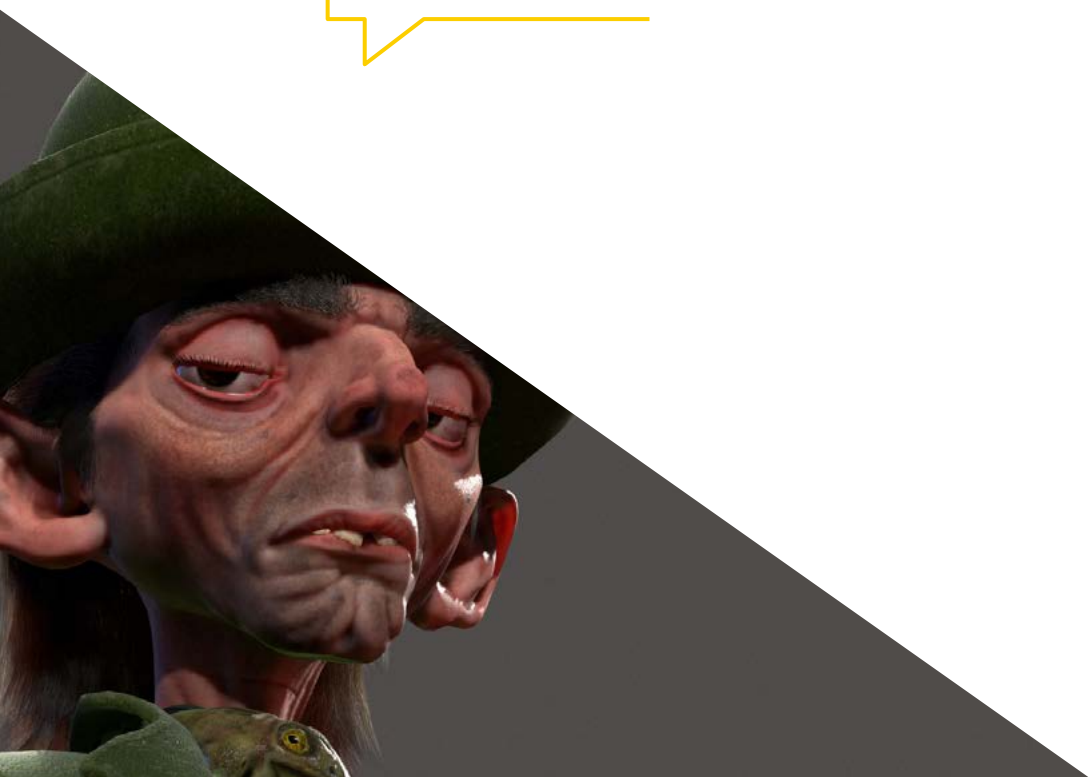
- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في السيناريو وسرد ألعاب الفيديو
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والعمليةاحول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على 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

> ستخدم الموارد الأدبية مثل الحب أو الرعب لإضفاء معنى على الشخصيات في قصتك"

تعمق فى قصة لعبة الفيديو وأيضا فى
مصادرالأفكار الرئيسية والسردية من خلال الصور"

السيناريو المكتوب جيدا قادرعلى نقل
اللاعبين إلى مستوى يتجاوز لعبة الفيديو.

تعرف على كيفية إنشاء خلفية شيقة
تجذب انتباه اللاعبين من أول مشهد.



البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريس 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 من خلاله يجب على المهني أن يحاول حل مواقف الممارسة المهنية المختلفة التي تنشأ خلال البرنامج الأكاديمي. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

الهدف من شهادة الخبرة الجامعية هذه هو مساعدة الطلاب على التعرف على الموارد التي يستخدمها أفضل منشئي ألعاب الفيديو لكتابة قصص رائعة. ولهذا، سوف تتعمقون في جوانب مختلفة مثل العناصر التي تشكل السيناريو واستخدام الموارد الأدبية لتوفير غرض لكل شخصية. كل هذا سيكون أساسيًا لتطوير الطلاب في طريقهم نحو تحقيق النجاح العالمي القادم.

مع هذا البرنامج ستتمكن من تطوير وبيع السيناريو لمجموعة من المطورين"

الأهداف العامة

- فهم العناصر المختلفة التى تبنى قصة
- تطبيق تراكيب سردية على منسقات ألعاب الفيديو
- استكشف بعمق عملية إنشاء السيناريوهات ومخطط القصة (Storyboard) للعبة فيديومع 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، مع تسليط الضوء على أهميتها في عملية كتابة السيناريو
- معرفة الأنواع السردية المختلفة التى تتواجد داخل عالم ألعاب الفيديو
- تعلم تطوير المحادثات المؤثرة من خلال السيناريو

طوّر مهاراتك لكتابة سيناريوهات ترشد المشاهد السينمائية للإصدارات القادمة"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- معرفة نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق فى عناصر التصميم والتلعيب
- معرفة أنواع وحوافر وخصائص اللاعبين الموجودين
- معرفة الميكانيكيات والمكونات العامة الأكثر أهمية للألعاب MDA ونظريات أخرى عن تصميم ألعاب الفيديو
- تعلم الأساسيات النقدية من أجل تحليل ألعاب الفيديو وذلك من خلال نظريات وأمثلة
- تعلم تصميم مستويات ألعاب الفيديوبالإضافة إلى خلق ألغاز داخل هذه المستويات ووضع عناصر التصميم داخل إطار اللعبة

الوحدة 2. السرد فى ألعاب الفيديو

- تحديد النبضات السردية فى محددات الصيغ السمعية والبصرية
- تطوير أفكار خاصة بشكل مبدع ومنظم فى نصوص مختلفة
- اقتراح شخصيات ومحادثات من أجل أن توظف فى سيناريو ألعاب الفيديو

الوحدة 3. تصميم ألعاب الفيديو: السيناريو ومخطط القصة (Storyboard)

- التعمق فى قصة لعبة الفيديو وأيضا فى مصادرالأفكار الرئيسية والسردية من خلال الصور
- دراسة العناصر المختلفة التى تكون السيناريو وأبطاله وخصومه والأماكن
- الترويج Pitching والطريقة الفعالة لبيع البرنامج النصي لمجموعة التطوير
- مراجعة تاريخ وتطور مخطط القصة (Storyboard)،مع التركيز على استخدامها المحدد في البرمجة النصية لألعاب الفيديو
- الإنغماس فى القصة السردية Arcades و FPS وRPGs وأيضا فى المغامرات وألعاب المنصات
- تقييم استخدام الحب وحس الفكاهة والرعب والسريالية فى الحوارات السردية

03

الهيكل والمحتوى

يعد المحتوى المصمم لهذا الخبير الجامعي في السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) لألعاب الفيديو ضروريًا في التطوير المهني للطلاب المهتمين بهذا المجال. لذلك، سيتم إعطاؤهم منهجًا تفصيليًا للجوانب المختلفة لكتابة الحجة التي تجذب انتباه المستخدمين. وبهذا المعنى، سيكونون قادرين على تطوير آليات اللعبة ومحتوى القصة وتحديد شخصية الشخصيات وما إلى ذلك.

تعلم كيفية كتابة السيناريوهات بناءً على نوع اللعبة"

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. توازن
3.2.1. التسلية
3.1. أنواع اللاعبين
1.3.1. مستكشف واجتماعي
2.3.1. القتلة والرابحون
3.3.1. اختلافات
4.1. مهارات اللاعب
1.4.1. مهارات الدور
2.4.1. مهارات العمل
3.4.1. مهارات المنصات
5.1. آليات اللعبة 1
1.5.1. العناصر
2.5.1. فيزيائية
3.5.1. العناصر
6.1. آليات اللعبة 2
1.6.1. مفاتيح
2.6.1. المنصات
3.6.1. أعداء
7.1. عناصر أخرى
1.7.1. الآليات
2.7.1. ديناميكيات
3.7.1. التجميل
8.1. تحليلات ألعاب الفيديو
1.8.1. تحليل طريقة اللعب
2.8.1. تحليلات فنية
3.8.1. تحليلات 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 المستوى المتقدم
1.10.1. ألغاز
2.10.1. أعداء
3.10.1. المحيط

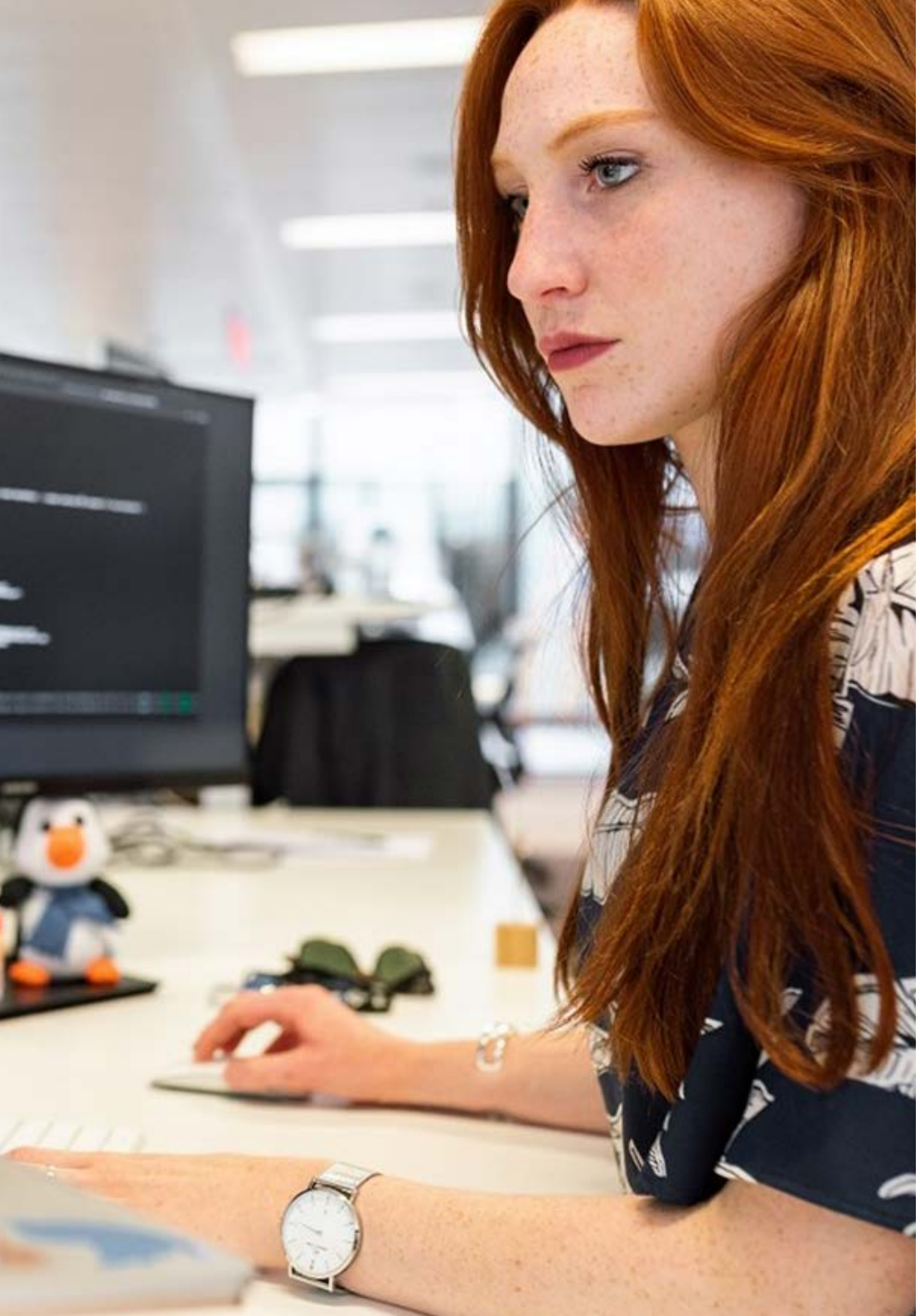
الوحدة 2. السرد فى ألعاب الفيديو

1.2. من أجل ماذا نحكى القصة؟
1.1.2. مقدمة
2.1.2. رواية ومعنى
3.1.2. ألعاب فيديو سردية مقابل ألعاب فيديو قائمة على الحركة والعمل
4.1.2. الدقة فى السرد
2.2. فكرة القصة السمعية والبصرية
1.2.2. السرد فى ألعاب الفيديو
2.2.2. السيناريو فى ألعاب الفيديو
3.2.2. الحجج السائدة في مؤامرات ألعاب الفيديو المختلفة
4.2.2. البنية والشخصيات والحوارات الموظفة فى سيناريو ألعاب الفيديو
3.2. بنية القصة السمعية والبصرية
1.3.2. الفكرة
2.3.2. بنية القصة
3.3.2. النوع والشكل والنبرة
4.3.2. وجهة نظر سردية

4.2. محتوى القصة: عقد العمل وأنواعه
1.4.2. أمثلة على عقد العمل وأنواعة
2.4.2. مثال عملي سردى 1
3.4.2. أمثلة عملية سردية 2
4.4.2. أمثلة عملية سردية 3
5.2. الحكاية في لعبة الفيديو: التفاعل
1.5.2. مقدمة
2.5.2. عقدة قابلة للعب وأبنية مفتوحة
3.5.2. السرد والتفاعلية
4.5.2. تطبيقات السرد التفاعلي
6.2. الحكاية في لعبة الفيديو: الانغماس
1.6.2. مقدمة
2.6.2. السردية البيئية
3.6.2. السردية البصرية للشخصيات
4.6.2. تطور السردية فى ألعاب الفيديو
7.2. ابتكار الشخصيات
1.7.2. تعريف الشخصية
2.7.2. مرحلة ماقبل الإنتاج Briefing, تواريخ التسليم Milestone
3.7.2. البنية الأساسية للشخصية بواسطة أشكال هندسية فهم الفن والنسب
4.7.2. التعبير الجسدى التقصير إعطاؤه الشخصية
5.7.2. البنية الأساسية للوجه وتعبيرات الوجه والمتغيرات في البنية
6.7.2. الإنتهاء من تصميم الشخصيات حسب حاجة المشروع
7.7.2. إعداد ورقة الشخصية للإنتاج
8.2. مبادئ السرد التفاعلي
1.8.2. برمجة التصميم الإقناع والإغراء
2.8.2. صراع وفكرة فى الخطابات التفاعلية
3.8.2. بناء شخصيات ألصورة الرمزية أفاتار وتمثيل اللاعب
4.8.2. البنايات السردية والترفيهية مساحات سردية فى ألعاب الفيديو شجرة الحوارات وفروعها
9.2. النظرية السردية والتفاعلية
1.9.2. مقدمة فى السرد والتفاعل
2.9.2. النص التشعبى والنص السيبرانى فن الخطاب الرقمى والإجرائى
3.9.2. ما هو السرد المتنافر والسرد الترفيهى عوالم خيالية وتفاعلية
4.9.2. تطبيقات السرد التفاعلي
10.2. التاريخ السردى فى ألعاب الفيديو
1.10.2. 1980-1990
2.10.2. 1990-2000
3.10.2. 2000-2001
4.10.2. 2001- العقد الحالى

الوحدة 3. تصميم ألعاب الفيديو: سيناريو مخطط القصة (Storyboard)

1.3. سيناريو مخطط القصة (Storyboard)
1.1.3. تاريخ ألعاب الفيديو
2.1.3. Product Sheet
3.1.3. منبع الأفكار
4.1.3. السرد من خلال الصور
2.3. مكونات المفتاحية فى السيناريوهات وأيضا مخطط القصة (Storyboard)
1.2.3. النزاع
2.2.3. بطل الرواية: مفاتيح تعريفية
3.2.3. عدو الرواية, والشخصيات الغير متحكم بها فى اللعبة NPCs
4.2.3. خشبة المسرح الإفتراضية
3.3. السيناريو: مفاهيم مفتحية
1.3.3. التاريخ
2.3.3. الحجة
3.3.3. السيناريو الأدبي
4.3.3. قائمة المشاهد التى تكون القصة
5.3.3. السيناريو الفني



4.3. السيناريو: أسس السرد القصصى
1.4.3. الحوارات: الأهمية الدقيقة للكلمة
2.4.3. تصنيفات الشخصيات
3.4.3. كيفية خلق الشخصية
4.4.3. أقواس التحول
5.4.3. Pitching: بيع السيناريو
5.3. السيناريو: رحلة البطل والشكل الآرسطى
1.5.3. ما هى رحلة البطل؟
2.5.3. مراحل رحلة البطل وفقا لفوجلر Vogler
3.5.3. كيفية تطبيق رحلة البطل فى قصصنا
4.5.3. أمثلة على رحلة البطل المطبقة
6.3. مخطط القصة (Storyboard)
1.6.3. مقدمة وتاريخ وتطور فن مخطط القصة (Storyboard)
2.6.3. التوظيف والفن
3.6.3. كتابة ورسومات مخطط القصة (Storyboard)
4.6.3. إختيار الأطارات والإستمرارية والزاوية والوضوح
5.6.3. بدء عملية انطلاق الإشخاص: Pre-Posing
6.6.3. بيئات وخلفيات وظلال
7.6.3. المعلومات المكتوبة والعلامات التقليدية
7.3. الصور المتحركة
1.7.3. فائدة الصور المتحركة
2.7.3. خلفيات الرسوم المتحركة فى مخطط القصة (Storyboard)
3.7.3. كيفية عمل الرسوم المتحركة
4.7.3. Timing
8.3. أنواع السرد متعددة الأوجه
1.8.3. تصميم الشخصيات
2.8.3. مغامرات
3.8.3. مغامرات سردية
4.8.3. دور لعب اللعبة RPGs

9.3. السرديات الخطية

1.9.3. Arcades و FPSوألعاب منصات الفيديو الإفتراضية

2.9.3. بدائل سردية

3.9.3. ألعاب ومحاكاة جادة

4.9.3. ألعاب رياضية وقيادية

10.3. المحاورة من خلال السيناريو

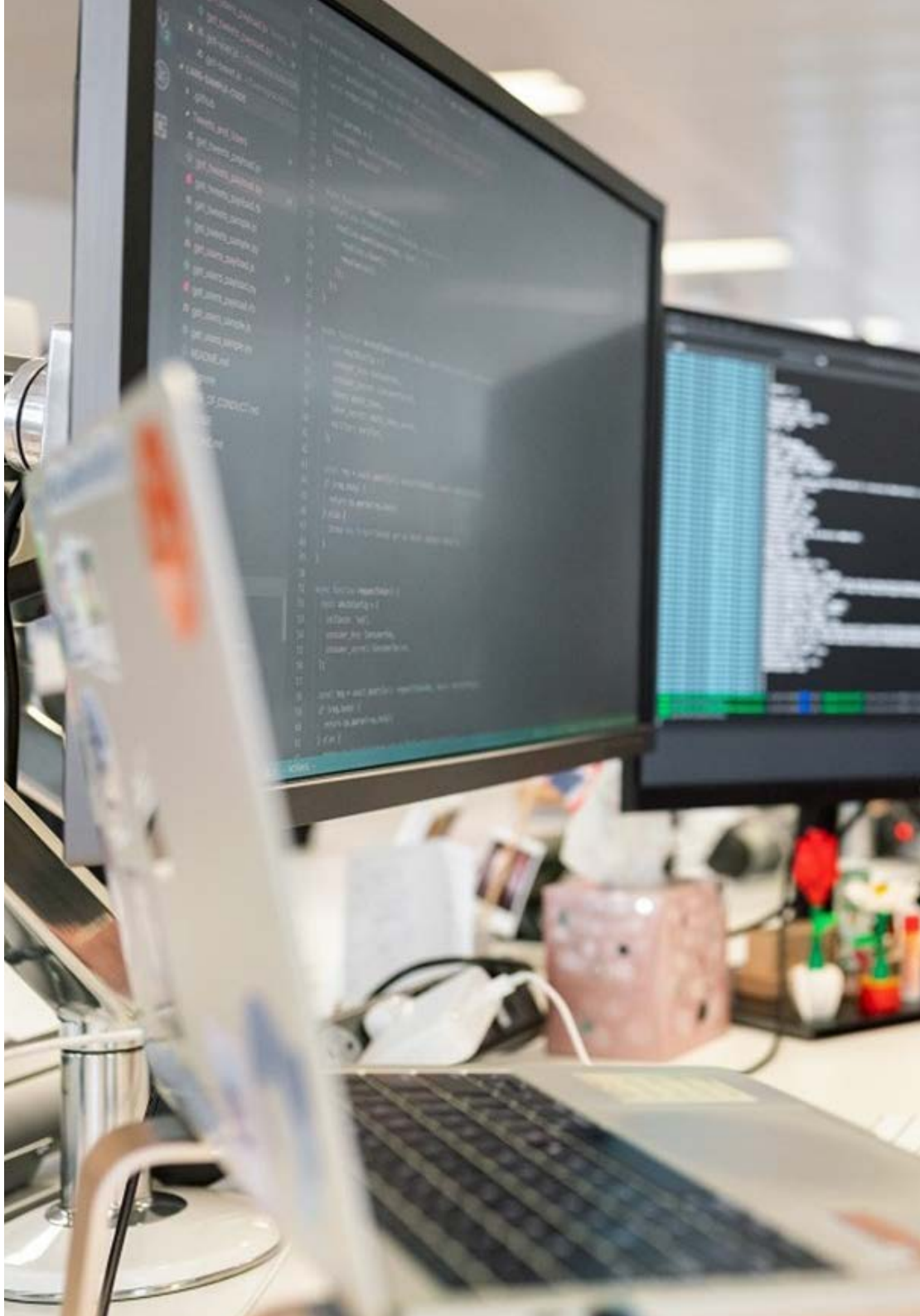
1.10.3. الحب والفكاهة والسريالية (ما فوق الواقعية)

2.10.3. الإرهاب والرعب والإشمئزاز

3.10.3. حوارات واقعية

4.10.3. العلاقات بين الأفراد

"اكتب حبكة جيدة لألعاب Shooter التي تساعد اللاعبين على التعرف مع الشخصية"



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.

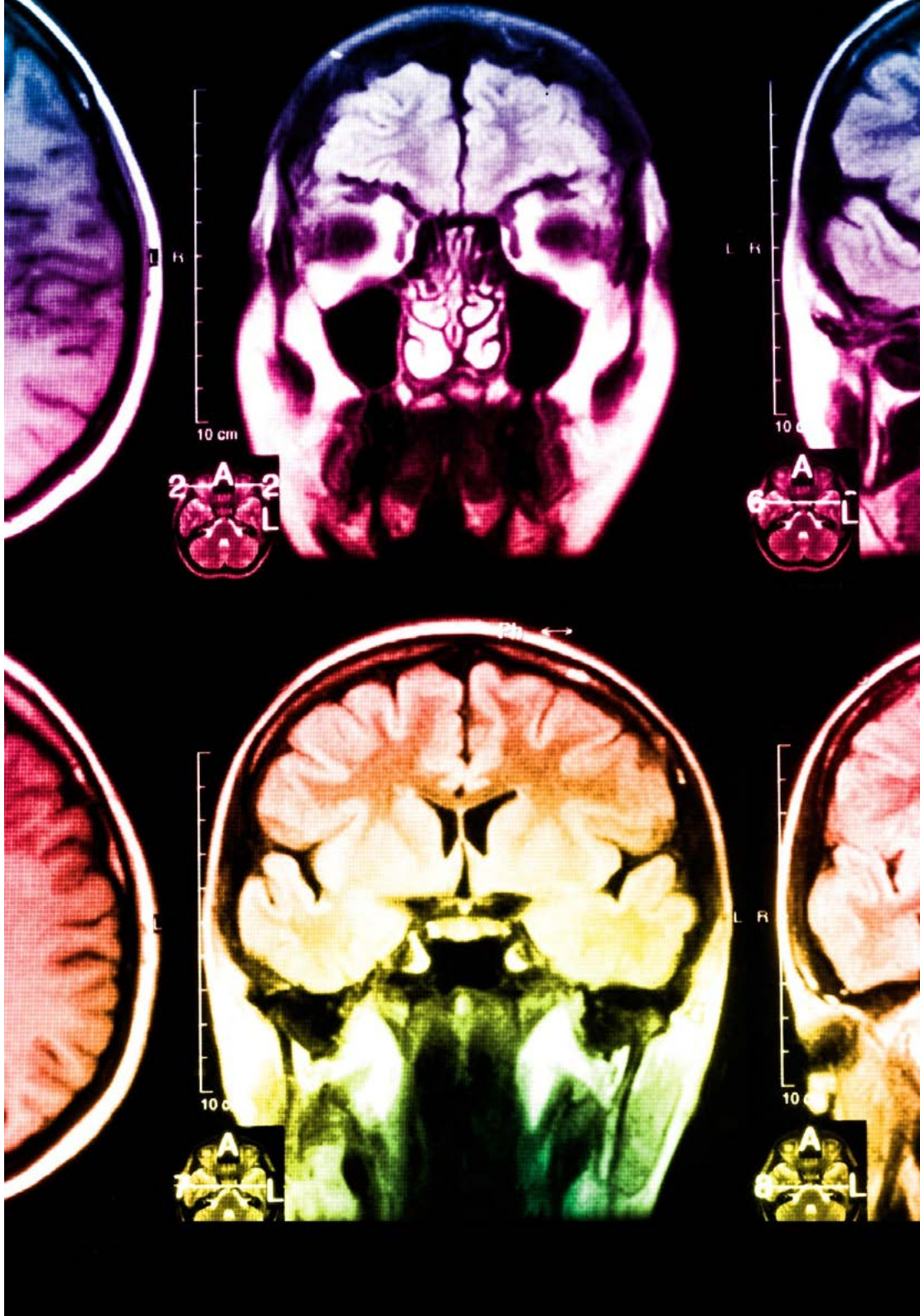
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

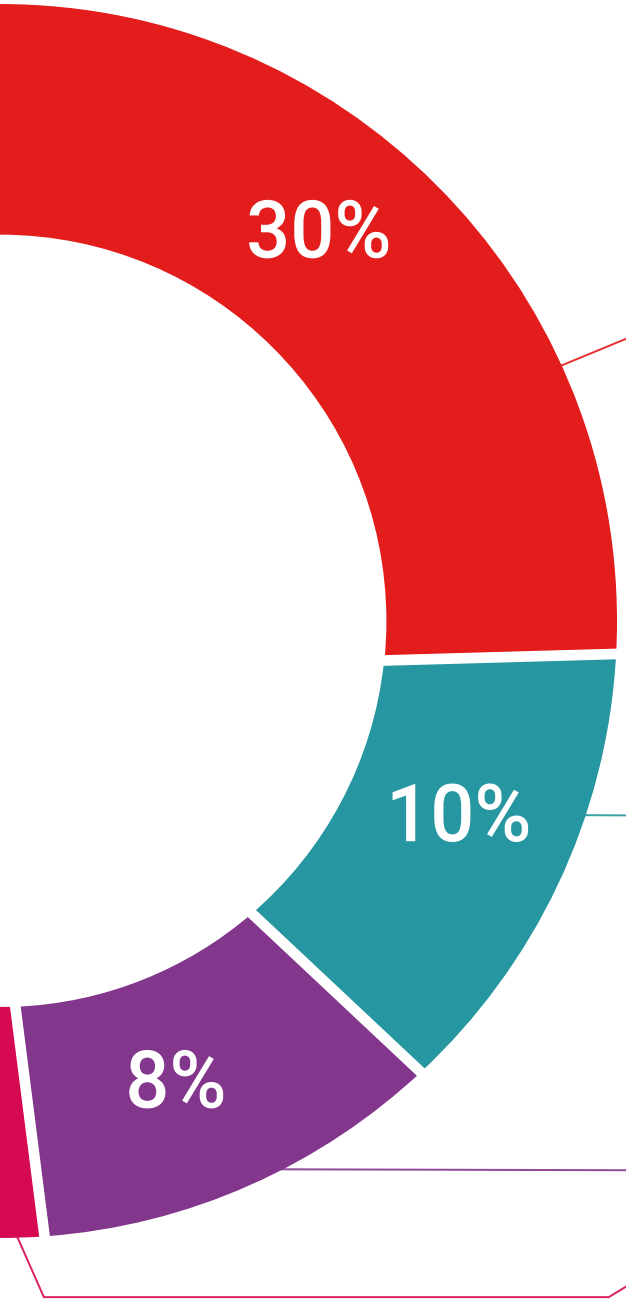
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

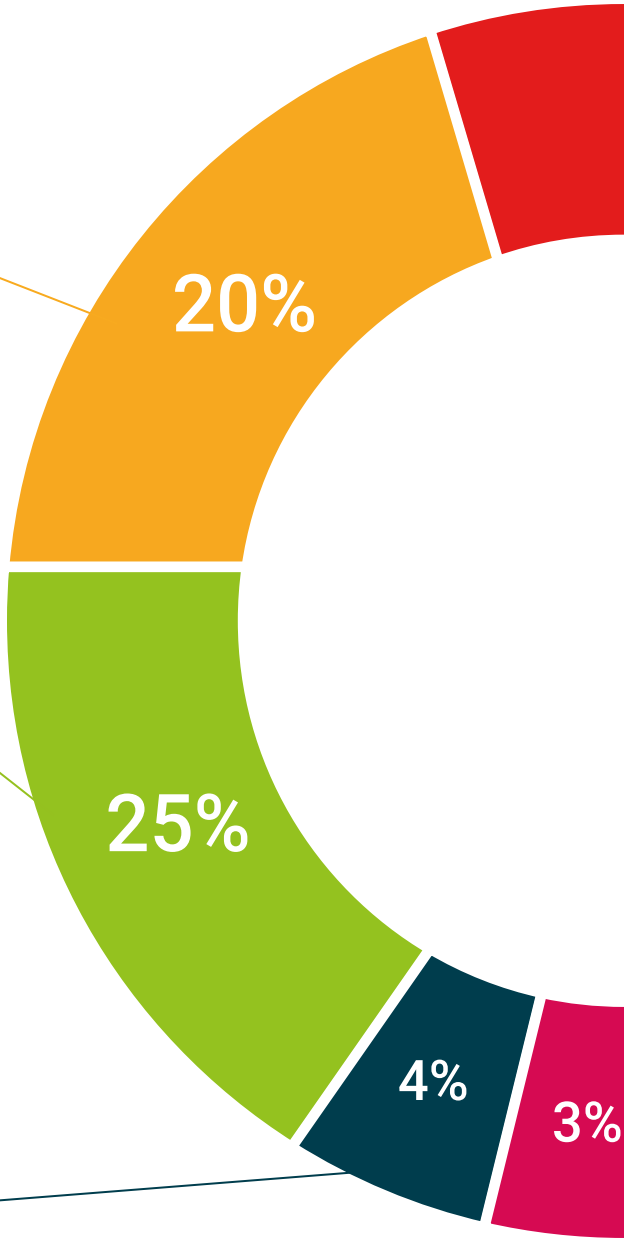
ملخصات تفاعلية

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 تصميم السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) التدريب الأكثر دقة وحداثة والحصول 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 درجة **شهادة الخبرة الجامعية في السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) 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 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 السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) لألعاب 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

السيناريو ومخطط القصة (Storyboard)
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

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
السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) لألعاب الفيديو

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

شهادة الخبرة الجامعية
السيناريو ومخطط القصة (Storyboard) لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية