

# ماجستير خاص فن ألعاب الفيديو





الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

## ماجستير خاص فن ألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: [www.techitute.com/ae/videogames/proffesional-master-degree/master-art-video-games](http://www.techitute.com/ae/videogames/proffesional-master-degree/master-art-video-games)

# الفهرس

01	المقدمة	4 صفحة
02	الأهداف	8 صفحة
03	الكفاءات	12 صفحة
04	هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية	16 صفحة
05	الهيكل والمحتوى	20 صفحة
06	المنهجية	30 صفحة
07	المؤهل العلمي	38 صفحة

# المقدمة

على مر السنين، أصبح للفن وزن لا مثيل له في تطوير أي لعبة فيديو. بدءاً من الألعاب المستقلة التي تتميز بخطها الفني الأصيل مثل Gris أو Hollow Knight وصولاً إلى ألعاب الفيديو المذهلة من الفئة الأولى مثل God of War أو Halo Infinite، يتطلب الإخراج الفني الكثير من المتطلبات التي تتطلب من المحترفين الحفاظ على مستوى عالٍ من المهارات والمعرفة من أجل النجاح في هذه الصناعة. يستجيب هذا البرنامج من TECH لهذا الاحتياج المهني، حيث يوفر لجميع الفنانين والمهنيين الذين يرغبون في تكريس أنفسهم لفن ألعاب الفيديو خياراً تدريبياً فريداً من نوعه، مدعوماً بأفضل منهجية أكاديمية على الساحة الجامعية.



سوف تتعلم كيف تبرز في المجتمعات الفنية والشبكات  
الاجتماعية والبيئات المهنية الأكثر فائدة لك"



يحتوي هذا **الماجستير الخاص في فن ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحدثاً في السوق. أبرز خصائصه هي:

- ♦ تطوير دراسات حالة يقدمها خبراء في فن ألعاب الفيديو
- ♦ محتوياته البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- ♦ التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- ♦ دروس نظرية وأسئلة للخير وعمل التفكير الفردي
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

من غير المستغرب أن تزداد أهمية الفن بالنسبة للاستوديوهات المستقلة والشركات العملاقة مثل Sony و Microsoft، حيث دفعت التحسينات في محركات الرسومات والأجهزة إلى مستويات عالية من الجودة لم تكن متخيلة من قبل. ازداد حجم الفرق الفنية وأهميتها، مما أتاح أيضاً العديد من فرص العمل في سوق ألعاب الفيديو.

تجمع هذه الدرجة العلمية من TECH بين أهم وأحدث المعلومات عن الفن في صناعة ألعاب الفيديو، مع رؤية حديثة تغطي الإجراءات الفنية الأكثر شيوعاً في القطاع اليوم، بالإضافة إلى تطوير ملف احترافي يمكن من خلاله التميز والتطلع إلى قيادة فرق فنية مرموقة.

كل هذا في مؤهل شامل طوره محترفون مؤهلون تأهيلاً عالياً، مدعوماً من أكبر مؤسسة أكاديمية على الإنترنت في العالم. بفضل خبرته، تم إثراء المنهج بأكمله بأحدث التطورات في مجال البرمجيات والشبكات الاجتماعية للمصممين الفنيين، بالإضافة إلى أكثر النظريات اكتمالاً حول مواضيع ذات أهمية مثل الحجم والجماليات واللون والتشريح البشري في أكثر المشاريع الفنية طموحاً.

تجدر الإشارة إلى أن تنسيق الشهادة أيضاً 100% عبر الإنترنت، مما يجعل من الممكن الجمع بينها وبين جميع أنواع المسؤوليات الشخصية والمهنية. جميع المواد التعليمية متاحة للتنزيل من اليوم الأول، ويمكن للطالب الوصول إليها من أي جهاز متصل بالإنترنت.



سوف تتقن أدوات مثل Photoshop و Clip Studio Paint، وتكيفها مع إيقاعات العمل الأكثر تطلباً

سوف تبرز في صناعة يُعرف فيها  
الفنانون بأعمالهم الممتازة مثل  
Hades أو Ghost of Tsushima.

ستعمل على تحسين ملفك المهني  
لجعله جذاباً لفرق العمل الفنية الرائدة.

ارتق بمعرفتك ومهاراتك في مجال الجماليات  
الفنية إلى مستوى جديد، وصياغة أسلوبك الخاص  
باستخدام أفضل الأدوات المتوفرة في السوق"

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه 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 تدريباً غامراً مبرمجاً 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.



# الأهداف

نظراً لأن فن ألعاب الفيديو مهم جداً في الوقت الحاضر، فإن الهدف من هذه الشهادة هو تزويد جميع المحترفين والمهتمين بهذا المجال بأفضل تدريب ممكن للنجاح في هذه الصناعة. من خلال المحتوى الشامل الذي يدرس الرحلة الفنية بأكملها، بدءاً من الرسم الاحترافي إلى الحجم واللون والوضع، سيكون خريج هذه الدرجة العلمية مستعداً لتجاوز أهدافه الأكثر طموحاً.





ستحقق أهدافك المهنية خطوة بخطوة،  
برفقة فريق فني وتربيسي من الدرجة الأولى"



## الأهداف المحددة



## الوحدة 1. الرسم الاحترافي

- ♦ معرفة المواد الرئيسية التي يعمل بها الفنان
- ♦ تعلم عمل الرسومات الرقمية مقابل الرسومات التقليدية
- ♦ دراسة تبسيط الأشكال الهندسية المعقدة
- ♦ تحسين رسم الخطوط

## الوحدة 2. الحجم

- ♦ التعمق في الاختلافات بين 2D و 3D
- ♦ تطوير المعرفة في الظلال في المستويات والتشريح
- ♦ التعرف على أنواع التظليل المختلفة وفهمًا للنمط المختار
- ♦ معرفة كيفية تطبيق الحجم وفهمًا للمنظور واللون

## الوحدة 3. الجماليات

- ♦ معرفة كيفية تطبيق الحجم وفهمًا للمنظور واللون
- ♦ تعميق تصفيف الإنسان
- ♦ تطوير أسلوبك الخاص بك
- ♦ تعزيز السرد البصري للأعمال الفنية

## الوحدة 4. اللون

- ♦ فهم سلوك الضوء وانتشاره
- ♦ تقييم الجوانب المختلفة للضوء والفروق الدقيقة والتشبع والتباين
- ♦ دراسة التقنيات المختلفة لتطبيق الألوان
- ♦ معرفة أهمية الألوان في فن ألعاب الفيديو

## الأهداف العامة



- ♦ تطوير أعمال ذات جودة احترافية
- ♦ إنشاء محفظة متخصصة لصناعة ألعاب الفيديو
- ♦ توسيع مهاراتك في الرسم
- ♦ فهم كيفية عمل صناعة الفن في ألعاب الفيديو
- ♦ تعزيز مهارات العمل الجماعي
- ♦ تحليل المواقف المختلفة في الصناعة
- ♦ توسيع نطاق مهارات التصميم
- ♦ تعزيز عرض الأعمال بطريقة احترافية
- ♦ تعميق المعرفة الفنية
- ♦ تركيز حياتك المهنية على الحصول على وظيفة أحلامك

### الوحدة 9. التصميم في ألعاب الفيديو

- ♦ ابتكار مفاهيم فنية لتصميم ألعاب الفيديو
- ♦ تعلم كيفية تصميم الشخصيات والدعائم Props بشكل احترافي
- ♦ التعرف على أساسيات تصميم الملابس السيناريوهات
- ♦ تحليل العمل من أجل معرفة كيفية تنظيفه وتقديمه بطريقة مناسبة

### الوحدة 10. صناعة فن ألعاب الفيديو: Musts

- ♦ التعرف على الأشياء التي لا غنى عنها في صناعة ألعاب الفيديو
- ♦ إنشاء محفظة بلغات مختلفة
- ♦ التواجد على المواقع الإلكترونية ذات الصلة بالمجال ومواقع التواصل الاجتماعي
- ♦ فهم العمل عن بُعد والانضباط المطلوب للحفاظ على الاحترافية

### الوحدة 5. البرامج في الصناعة

- ♦ تعميق المعرفة بالبرامج المختلفة المستخدمة حالياً في الصناعة
- ♦ التعرف على الاختلافات بين Photoshop و Clip Studio Paint و Procreate
- ♦ إتقان واجهة Photoshop وأدواته
- ♦ تعلم رقمنة الوسائط التقليدية بشكل احترافي

### الوحدة 6. 2D في صناعة ألعاب الفيديو

- ♦ تحليل حالة صناعة الترفيه الرقمي اليوم
- ♦ تعميق فهم الأنواع المختلفة من الفنانين المطلوبين في هذه الصناعة
- ♦ دراسة التكامل بين الأدوار المختلفة للفنان في مجموعة عمل مستعرضة
- ♦ التعرف على أهمية المخرج الفني في مشروع لعبة فيديو

### الوحدة 7. التشريح

- ♦ دراسة تشريح الأشكال العضوية
- ♦ التفريق بين الهيكل العظمي المعقد والهيكل العظمي ذي الأشكال البسيطة
- ♦ تعلم تجنب الأخطاء الشائعة عند تصوير الوجه الإنساني
- ♦ معرفة كيفية تطبيق اللون بشكل صحيح وفقاً للدرجات اللونية والظلال على جسم الإنسان

### الوحدة 8. تطوير الرسم

- ♦ تطوير تقنيات الرسم الخاصة بك
- ♦ إنشاء إجراءات عمل روتينية احترافية وفعالة
- ♦ معرفة التقنيات اللازمة للخروج من منطقة الراحة
- ♦ التعرف على المجتمعات لتشارك فيها بفاعلية وتسعى للحصول على تعليقاتها feedback



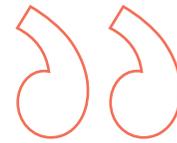
سوف تدمج جميع التعاليم المتقدمة من TECH في مجموعة مهاراتك وكفاءاتك حتى قبل نهاية البرنامج"

# الكفاءات

كما ذكرنا أعلاه، فإن صناعة ألعاب الفيديو تتطلب فنانيين ذوي مهارات عالية قادرين على التعامل مع المشاريع الكبيرة من جميع الأنواع. يجب أن يتمتع هذا النوع من المهنيين بملف شخصي متعدد الاستخدامات ويعرفون كيفية التكيف مع إيقاعات العمل المكثفة، ولهذا السبب لا يتعمق هذا البرنامج في المهارات الفنية فحسب، بل أيضاً المهارات التنظيمية والقيادة التي ستجعل ملف الخريج أكثر جاذبية لأفضل مشاريع ألعاب الفيديو.



ستضع نفسك بقوة في هذه الصناعة، مما يجعلها محفظتك  
التي تُظهر مستواك العالي من الإبداع والقدرة على التكيف"



## الكفاءات العامة



- ♦ تطوير المفاهيم والرسومات لأي نوع من المشاريع
- ♦ إتقان الأدوات الأكثر شيوعاً في هذا المجال
- ♦ التكيف مع جميع أنواع الطلبات والأساليب وبيئات العمل
- ♦ إنشاء نظام عمل قوي للتميز عن المنافسين
- ♦ تعميق الأسلوب الفني الخاص بك وتعزيزه إلى أعلى مستوى

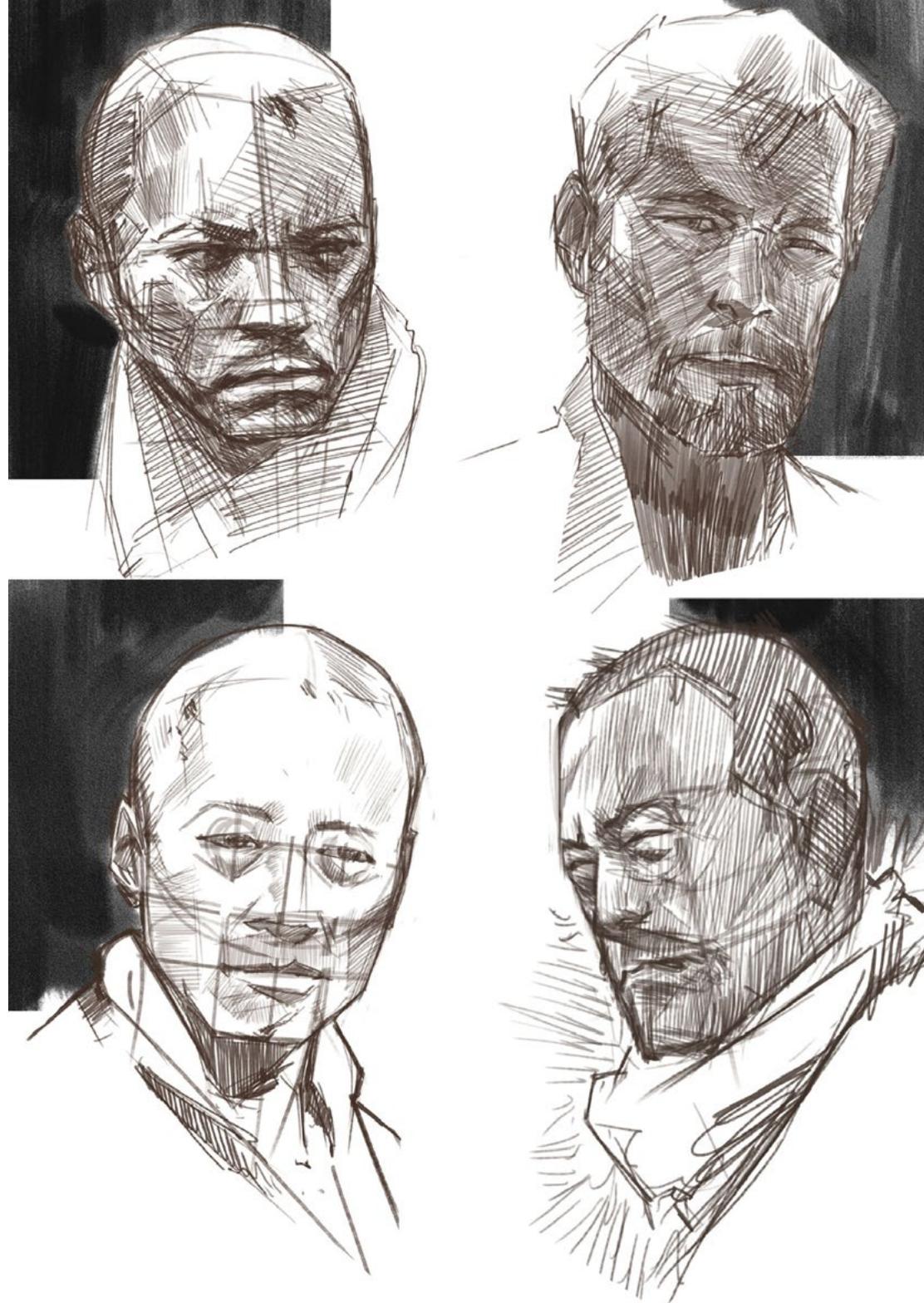


من خلال تحسين مهاراتك في فن ألعاب الفيديو، ستكتسب ميزة تنافسية لا مثيل لها ستضيف ميزة تنافسية لا مثيل لها إلى سيرتك الذاتية"

## الكفاءات المحددة



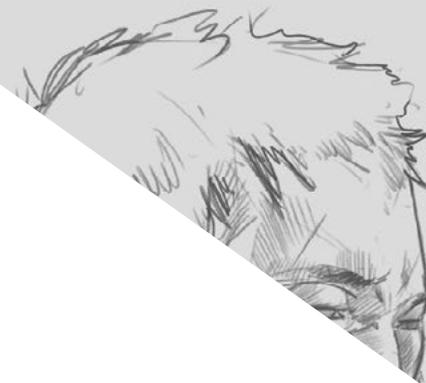
- ♦ دراسة الطرق التصويرية بالتفصيل
- ♦ فهم واسع للروتين الفني
- ♦ فهم واسع للنموذج البشري الأصلي
- ♦ تطوير أشكال معقدة من الذاكرة
- ♦ استخدام احترافي للألوان
- ♦ تحسين وسائلهم في تقديم أعمالهم
- ♦ تبسيط الأشكال الهندسية المعقدة
- ♦ تفصيل عملك بشكل كافٍ وطلب إحاطات إعلامية Briefings
- ♦ الاستخدام الصحيح للمراجع
- ♦ إنشاء Development فني متخصص



# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

من أجل تطوير هذا البرنامج، استعانت TECH بمختصين ذوي مهارات فنية وتنظيمية عالية، حتى يتمكنوا من نقل الإرشادات والأساليب الأكثر فائدة للطلاب لتحقيق النجاح في الصناعة الفنية لألعاب الفيديو. لهذا السبب، فإن الطلاب مطمئنون إلى الجودة الفنية والمهنية العالية للمنهج الدراسي بأكمله، والذي تم تصميمه خصيصاً لرفع مستوى مهنتهم ووضعهم في دائرة الضوء في أكثر المشاريع الفنية طموحاً.





انضم إلى فريق عمل ناجح يمكنك من خلاله  
تعزيز مسيرتك المهنية وتخطي حدودك"



## هيكـل الإدارة

### أ. Mikel Alaez, Jon

- ♦ فنان مفاهيمي للشخصيات في English Coach Podcast
- ♦ فنان مفاهيمي للشخصيات في Máster D
- ♦ بكالوريوس في الفنون في جامعة الفنون الجميلة UPV
- ♦ فن المفاهيم والرسوم التوضيحية الرقمية في Master D Rendr



## الأساتذة

### أ. Martínez Marín, Igone

- ♦ Meridiem Games في Head of Publishing & Product Manager
- ♦ محررة فيديو ومحررة وسائل التواصل الاجتماعي في Chicas Gamers
- ♦ إجازة في هندسة الاتصالات من جامعة البوليتكنيك في مدريد
- ♦ تدريب Autodesk Maya Design 3D من مدرسة Trazos

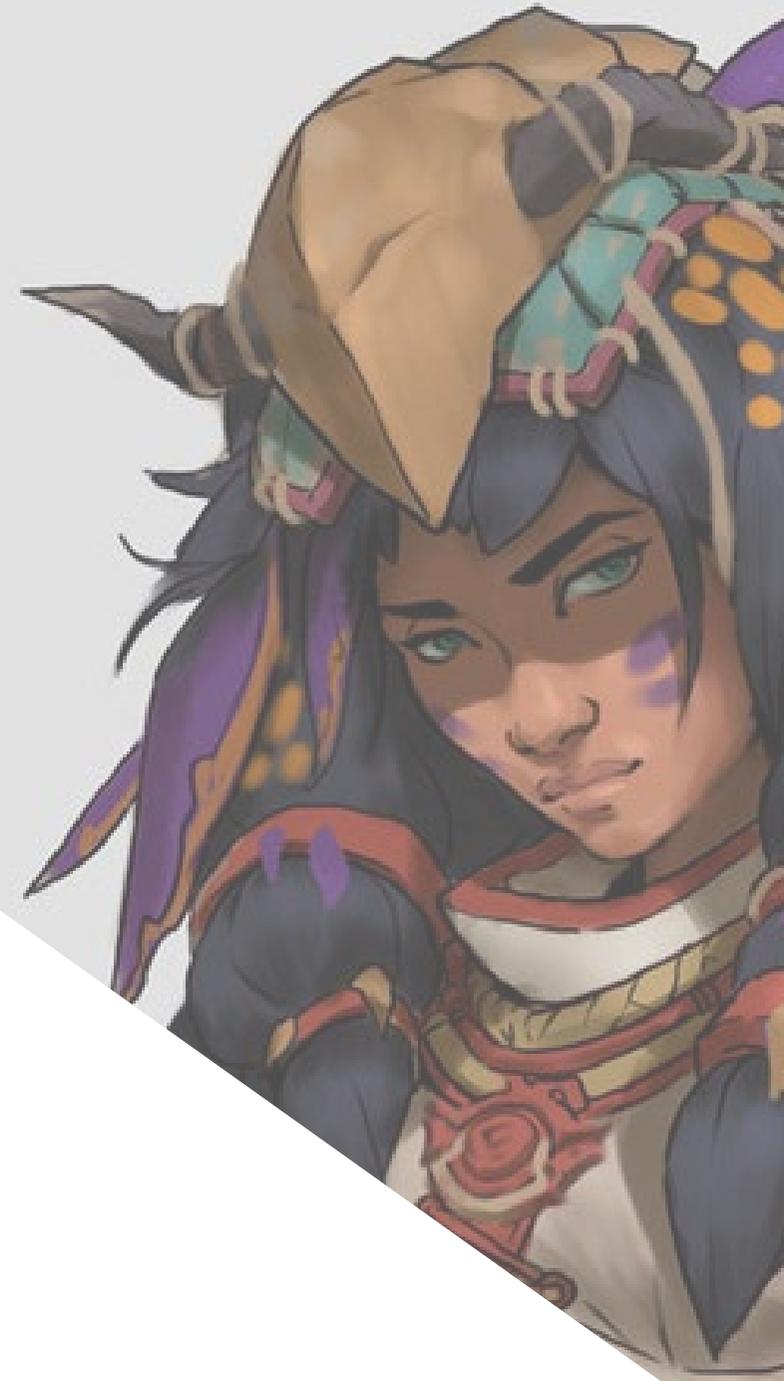


# الهيكل والمحتوى

باستخدام منهجية التدريس الأكثر ابتكاراً على الساحة الأكاديمية، تضمن TECH أن تكون هذه الدرجة العلمية ذات كفاءة قصوى للطالب. لذلك، يتم استخدام إعادة التعلم لتقديم كل المحتوى، حيث أن TECH هي إحدى الجامعات القليلة المرخص لها باستخدامه. بفضل هذه المنهجية المبتكرة، يكتسب الطالب المصطلحات والمفاهيم الأكثر صلة بالدرجة العلمية بطريقة طبيعية وتدرجية، دون الحاجة إلى بذل جهود كبيرة أو استثمار ساعات طويلة لاجتياز البرنامج.



ستجد ثروة من التمارين والقراءات التأملية وسيناريوهات المحاكاة والملخصات ومقاطع الفيديو التحفيزية التي ستكون بمثابة وسائل تعليمية رائعة طوال فترة دراستك"



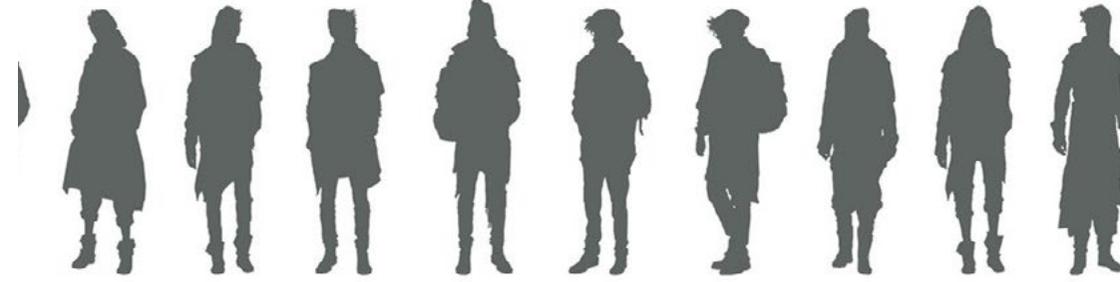
## الوحدة 1. الرسم الاحترافي

- 1.1. المعدات
  - 1.1.1. التقليدية
  - 2.1.1. الرقمي
  - 3.1.1. المحيط
- 2.1. بيئة العمل والتسخين
  - 1.2.1. الإحماء
  - 2.2.1. استراحة
  - 3.2.1. الصحة
- 3.1. الأشكال الهندسية
  - 1.3.1. الخط
  - 2.3.1. الحواف
  - 3.3.1. نماذج ثنائية الأبعاد
- 4.1. وجهة النظر
  - 1.4.1. نقطة التلاشي
  - 2.4.1. نقط تلاشي متعددة
  - 3.4.1. النصائح
- 5.1. الرسم التقريبي
  - 1.5.1. التلائم
  - 2.5.1. الرقمية التقليدية
  - 3.5.1. التنظيف
- 6.1. Lineart
  - 1.6.1. حول الرسم التقريبي
  - 2.6.1. الرقمي
  - 3.6.1. النصائح
- 7.1. التظليل في الرسم
  - 1.7.1. الحكمة
  - 2.7.1. التعقيم
  - 3.7.1. الحشوة

- 8.1. تبسيط الأشكال
  - 1.8.1. الأشكال العضوية
  - 2.8.1. الهياكل
  - 3.8.1. دمج الأشكال البسيطة
- 9.1. تحرير الوسائط
  - 1.9.1. الحبر
  - 2.9.1. القلم
  - 3.9.1. الرقمي
- 10.1. تحسين الخط
  - 1.10.1. تمارين
  - 2.10.1. تمشيط الخط
  - 3.10.1. الممارسة

## الوحدة 2. الحجم

- 1.2. أشكال ثلاثية الأبعاد
  - 1.1.2. من 2D الى 3D
  - 2.1.2. مزج الأشكال
  - 3.1.2. الدراسة
- 2.2. الظلال في المخططات
  - 1.2.2. نقص الضوء
  - 2.2.2. اتجاه الضوء
  - 3.2.2. الظلال على الأجسام المختلفة
- 3.2. Ambient Occlusion
  - 1.3.2. التعريف
  - 2.3.2. صعوبة الضوء
  - 3.3.2. الاتصال
- 4.2. الظلال في التشرح
  - 1.4.2. الوجه
  - 2.4.2. مخططات جسم الانسان
  - 3.4.2. الإضاءة



- 5.2. التظليل السريدي
- 1.5.2. مثال
- 2.5.2. متى يستخدم؟
- 3.5.2. المبالغة
- 6.2. التظليل في القمص المصورة
- 1.6.2. الأساليب
- 2.6.2. الحكمة
- 3.6.2. المؤلفون
- 7.2. التظليل في المانجا
- 1.7.2. الأساليب
- 2.7.2. المؤلفون
- 3.7.2. التنفيذ
- 8.2. الحكمة
- 1.8.2. التقليدية
- 2.8.2. الرقمي
- 3.8.2. حبكة مصنوعة
- 9.2. الحجم والمنظور
- 1.9.2. بدون تظليل
- 2.9.2. الأشكال
- 3.9.2. التنفيذ
- 10.2. الحجم حسب اللون
- 1.10.2. العمق
- 2.10.2. الشكل
- 3.10.2. الفرشاة



### الوحدة 3. الجـماليات

- 1.3. الأساليب
- 1.1.3. القديمة
- 2.1.3. الحديثة
- 3.1.3. ألعاب الفيديو
- 2.3. الأنماط والقوانين الحديثة
- 1.2.3. 8 رؤوس
- 2.2.3. Disney
- 3.2.3. ألعاب الفيديو

## الوحدة 4. اللون

- 1.4. انتشار الضوء
  - 1.1.4. التقنية
  - 2.1.4. مثال
  - 3.1.4. لون الضوء
- 2.4. الضوء على الأسطح
  - 1.2.4. ردود الفعل
  - 2.2.4. الارتدادات
  - 3.2.4. Subsurface Scattering
- 3.4. التصميم والألوان
  - 1.3.4. المبالغة
  - 2.3.4. التخيل
  - 3.3.4. الاستخدام
- 4.4. الضوء في الظلال
  - 1.4.4. ردود الفعل
  - 2.4.4. اللون في الظلال
  - 3.4.4. الخدع
- 5.4. النقبة
  - 1.5.4. التعريف
  - 2.5.4. الأهمية
  - 3.5.4. الاستخدام
- 6.4. التشبع
  - 1.6.4. التعريف
  - 2.6.4. الأهمية
  - 3.6.4. الاستخدام
- 7.4. القيمة/التباين
  - 1.7.4. التعريف
  - 2.7.4. التباين في الموقع
  - 3.7.4. الاستخدام

- 3.3. الأسلوب الأمريكي
  - 1.3.3. القصص المصورة
  - 2.3.3. الرسم التوضيحي
  - 3.3.3. الرسوم المتحركة
- 4.3. الأسلوب الآسيوي
  - 1.4.3. المانغا (Manga)
  - 2.4.3. الأنيمي
  - 3.4.3. التقليدية
- 5.3. الأسلوب الأوروبي
  - 1.5.3. التاريخ
  - 2.5.3. القصص المصورة
  - 3.5.3. الرسم التوضيحي
- 6.3. الجماليات حسب النوع
  - 1.6.3. الأطفال/الشباب
  - 2.6.3. الخيال
  - 3.6.3. أخرى
- 7.3. المعايير
  - 1.7.3. التاريخ
  - 2.7.3. المعايير
  - 3.7.3. المرونة
- 8.3. الأسلوب
  - 1.8.3. الكائنات البشرية
  - 2.8.3. التكيف
  - 3.8.3. الأشكال
- 9.3. سرد القصص المرئية
  - 1.9.3. المعنى
  - 2.9.3. نية
  - 3.9.3. المحيط
- 10.3. أسلوب خاص
  - 1.10.3. التحليلات
  - 2.10.3. الممارسة
  - 3.10.3. النصائح

- 6.5 طبقات فوتوشوب
- 1.6.5 أسلوب الطبقة
- 2.6.5 قناع الطبقة
- 3.6.5 النصائح
- 7.5 Pinceles Photoshop
- 1.7.5 أين يمكن العثور عليها؟
- 2.7.5 صنع الخاصة
- 3.7.5 الاستخدام
- 8.5 الشكل والأبعاد
- 1.8.5 PNG مقابل JPG
- 2.8.5 Bits
- 3.8.5 دقة الصورة
- 9.5 اللون في فوتوشوب
- 1.9.5 طبقة واحدة
- 2.9.5 طبقات متعددة
- 3.9.5 النصائح
- 10.5 رقمنة الوسائط التقليدية
- 1.10.5 مسح ضوئي
- 2.10.5 تعديل فوتوشوب
- 3.10.5 مسح اللوان

## الوحدة 6. 2D في صناعة ألعاب الفيديو

- 1.6 صناعة الترفيه الرقمي
- 1.1.6 الوقت الراهن
- 2.1.6 المنافسة
- 2.6 فن التصوير (Concept Art)
- 1.2.6 الأهمية
- 2.2.6 الأنواع
- 3.2.6 السينما/العاب الفيديو
- 3.6 الرسم التوضيحي
- 1.3.6 الرسم التوضيحي لألعاب الفيديو
- 2.3.6 الوصول
- 3.3.6 التوصيات

- 8.4 اللون في الرسم التوضيحي
- 1.8.4 الاختلافات
- 2.8.4 الحرية
- 3.8.4 النظرية
- 9.4 الألوان في الفن المفاهيمي Concept Art
- 1.9.4 الأهمية
- 2.9.4 التصميم والألوان
- 3.9.4 دعامة Prop سيناريو الشخصية
- 10.4 اللون في الفن
- 1.10.4 التاريخ
- 2.10.4 التغييرات
- 3.10.4 المراجع

## الوحدة 5. البرامج في الصناعة

- 1.5 فوتوشوب
- 1.1.5 في الصناعة
- 2.1.5 القواعد
- 3.1.5 التوصيات
- 2.5 Clip Studio Paint
- 1.2.5 الاختلافات
- 2.2.5 ما الذي يجعله فريداً من نوعه؟
- 3.2.5 لمن؟
- 3.5 Procreate
- 1.3.5 iPad
- 2.3.5 في الصناعة
- 3.3.5 مستقبل
- 4.5 البرامج البديلة
- 1.4.5 Krita
- 2.4.5 Aseprite
- 3.4.5 أخرى
- 5.5 واجهة فوتوشوب
- 1.5.5 الأدوات
- 2.5.5 إضفاء الطابع الشخصي
- 3.5.5 النصائح



UI Artist	.4.6
الاستخدام	.1.4.6
التصميم	.2.4.6
التاريخ	.3.4.6
Environment Artist	.5.6
الاختلاف	.1.5.6
الأهمية	.2.5.6
Indie	.3.5.6
Pixel Art	.6.6
الوقت الراهن	.1.6.6
النصائح	.2.6.6
البرامج	.3.6.6
مصممو الرسوم المتحركة	.7.6
3D	.1.7.6
2D في ألعاب الفيديو	.2.7.6
النصائح	.3.7.6
القصة المصورة (Storyboard)	.8.6
الأهمية	.1.8.6
الاستوديوهات الكبيرة	.2.8.6
لألعاب الفيديو	.3.8.6
Splash Art	.9.6
أونلاين	.1.9.6
الوقت الراهن	.2.9.6
النصائح	.3.9.6
المدير الفني	.10.6
الأهمية	.1.10.6
Indie	.2.10.6
المنافسة	.3.10.6

## الوحدة 7. التشریح

- .1.7 الربط والأشكال العضوية
  - .1.1.7 الممارسة
  - .2.1.7 التعقيد
  - .3.1.7 نمط
- .2.7 المراجع
  - .1.2.7 بث مباشر
  - .2.2.7 المواقع الإلكترونية
  - .3.2.7 المراجع الجيدة
- .3.7 أشكال الهيكل العظمي البسيط
  - .1.3.7 الفهم
  - .2.3.7 نبذة عن الصور
  - .3.3.7 التبسيط
- .4.7 الهيكل العظمي المعقد
  - .1.4.7 التقدم
  - .2.4.7 التسميات
  - .3.4.7 من البساطة إلى التعقيد
- .5.7 العضلات
  - .1.5.7 نبذة عن المراجع
  - .2.5.7 عضلات للفائدة
  - .3.5.7 أنواع الأجسام
- .6.7 الجمجمة
  - .1.6.7 الهيكل
  - .2.6.7 Loomins
  - .3.6.7 النصائح
- .7.7 وجه الإنسان
  - .1.7.7 النسب
  - .2.7.7 الأخطاء الشائعة
  - .3.7.7 النصائح
- .8.7 الملف الشخصي للتشریح
  - .1.8.7 النصائح
  - .2.8.7 الاختلافات
  - .3.8.7 البناء



- 7.8 . تجربة الأنماط
- 1.7.8 . المؤلفون
- 2.7.8 . مختلفون
- 3.7.8 . ادرسها
- 8.8 . بحث التعليقات feedback
- 1.8.8 . الصداقات
- 2.8.8 . الشبكات الاجتماعية
- 3.8.8 . لا تأخذ الأمر بشكل شخصي
- 9.8 . المشاركة في المجتمعات
- 1.9.8 . المجتمعات عبر الإنترنت
- 2.9.8 . فعاليات المدن
- 10.8 . تحسين الأسس
- 1.10.8 . الممارسة
- 2.10.8 . الرجوع
- 3.10.8 . الإعادة

## الوحدة 9. التصميم في ألعاب الفيديو

- 1.9 . تصميم ألعاب الفيديو
- 1.1.9 . التصميم وألعاب الفيديو
- 2.1.9 . المفاهيم
- 2.9 . الأفكار
- 1.2.9 . المراجع
- 2.2.9 . مكتوبة
- 3.2.9 . رسومات تخطيطية
- 3.9 . التكرار
- 1.3.9 . صور خيال
- 2.3.9 . النصائح
- 3.3.9 . Shape Design
- 4.9 . تصميم الشخصيات
- 1.4.9 . علم نفس الأشخاص
- 2.4.9 . اللون
- 3.4.9 . التفاصيل

- 9.7 . التشريح 4/3
- 1.9.7 . ما الذي علي أخذه بالحسبان؟
- 2.9.7 . النصائح
- 3.9.7 . الاختلافات
- 10.7 . لون جسم الإنسان
- 1.10.7 . الشفافية
- 2.10.7 . اللون في الظلال
- 3.10.7 . النغمة

## الوحدة 8. تطوير الرسم

- 1.8 . الرسم من الخيال
- 1.1.8 . البدء
- 2.1.8 . الممارسة
- 3.1.8 . النصائح
- 2.8 . البحث والتطوير المرجعي
- 1.2.8 . المراجع المختلفة
- 2.2.8 . Pinterest
- 3.2.8 . مراجع يجب تجنبها
- 3.8 . الإجراءات الروتينية
- 1.3.8 . نمط
- 2.3.8 . الاستمتاع بالدراسات
- 3.3.8 . الاستراحات
- 4.8 . رسم الوضعيات
- 1.4.8 . صفحات
- 2.4.8 . الوقت
- 3.4.8 . يومياً
- 5.8 . إعداد دفتر ملاحظات
- 1.5.8 . أي دفتر ملاحظات؟
- 2.5.8 . متى؟
- 3.5.8 . محتوى
- 6.8 . الخروج من منطقة الراحة
- 1.6.8 . التغيير
- 2.6.8 . التجريد

- 3.10 تقديم الأوراق
  - 1.3.10 تنظيف الرسومات التخطيطية
  - 2.3.10 تركيب
  - 3.3.10 الشكل
- 4.10 Portfolio
  - 1.4.10 النماذج
  - 2.4.10 لغات
  - 3.4.10 بيانات
  - 5.10 الممارسة
- 2.5.10 الدولية
- 3.5.10 الهجينة
- 6.10 الشبكات الاجتماعية
  - 1.6.10 Artstation
  - 2.6.10 LinkedIn
  - 3.6.10 Instagram
- 7.10 الويب
  - 1.7.10 المنصات
  - 2.7.10 Portfolio
  - 3.7.10 الاتصال
- 8.10 العمل بروح الفريق الواحد
  - 1.8.10 النماذج
  - 2.8.10 الاتصال
  - 3.8.10 الأهمية
- 9.10 العمل عن بعد
  - 1.9.10 مواعيد
  - 2.9.10 الانضباط
  - 3.9.10 لغات

- 5.9 تصميم الدعائم Props
  - 1.5.9 الشكل
  - 2.5.9 الوصول
  - 3.5.9 الأهمية
- 6.9 تصميم خشبة المسرح الافتراضية
  - 1.6.9 التشكيل
  - 2.6.9 التفاصيل
  - 3.6.9 العمق
- 7.9 تصميم الملابس
  - 1.7.9 المراجع
  - 2.7.9 وحي
  - 3.7.9 الأصالة
- 8.9 اللون في التصميم
  - 1.8.9 المعنى
  - 2.8.9 علم النفس
  - 3.8.9 النقاط المحورية
- 9.9 المرافق في الموقع
  - 1.9.9 صناعة ألعاب الفيديو
  - 2.9.9 معدات ثلاثية الأبعاد
  - 3.9.9 المشروع
  - 10.9 تصميم العرض الفني
    - 1.10.9 Pitch Deck
    - 2.10.9 العمل المنجز
    - 3.10.9 تنظيف

## الوحدة 10. صناعة فن ألعاب الفيديو: Musts

- 1.10 صورة احترافية
  - 1.1.10 عرض أعمالك الفنية
  - 2.1.10 الشعبية
  - 3.1.10 المجتمعات
- 2.10 Portfolio
  - 1.2.10 صفحات
  - 2.2.10 بدني
  - 3.2.10 النماذج

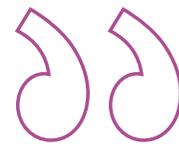
# المنهجية

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.

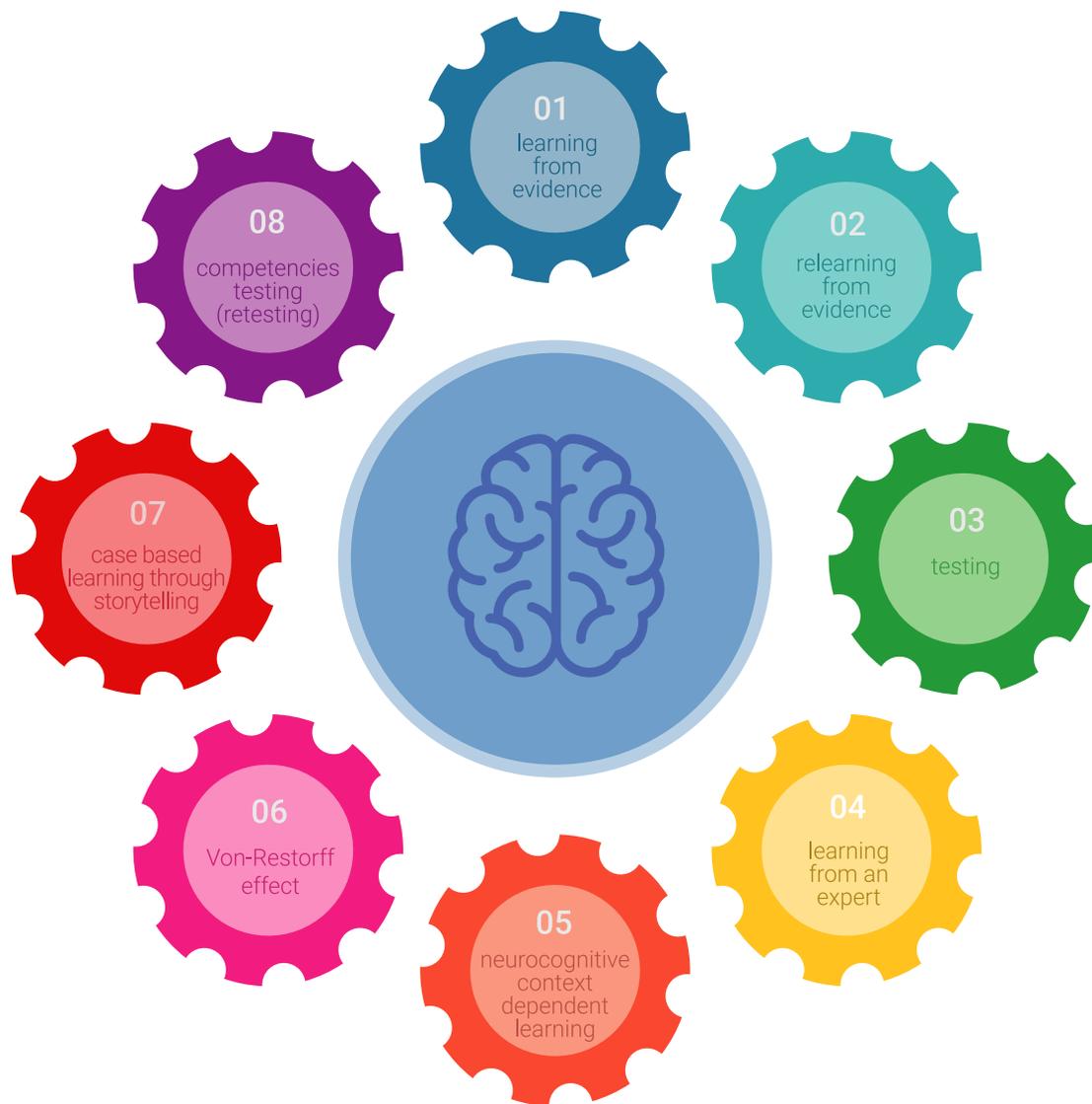
يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة  
في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح  
في حياتك المهنية "

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 سنواجهه 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.

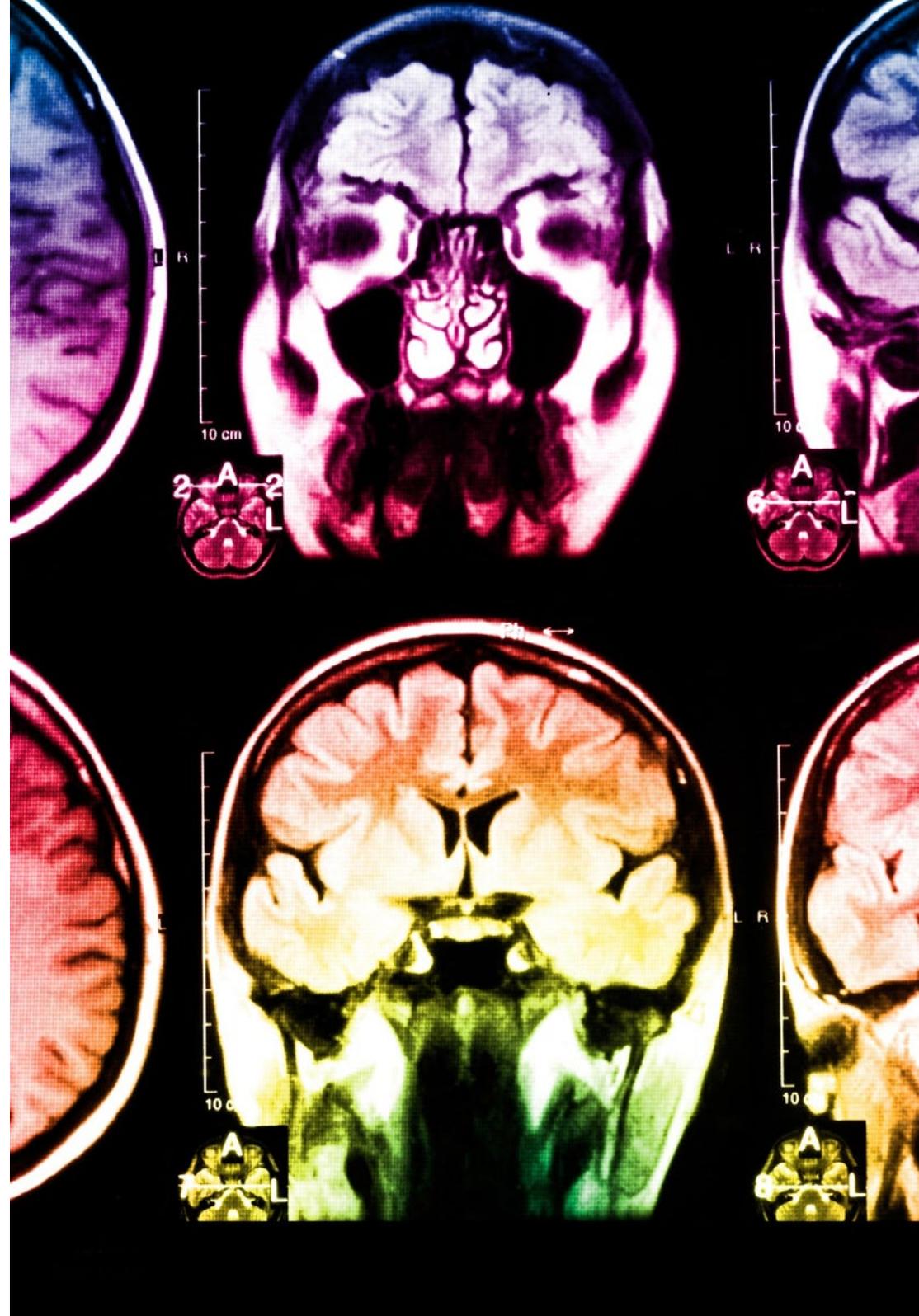
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساها 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.

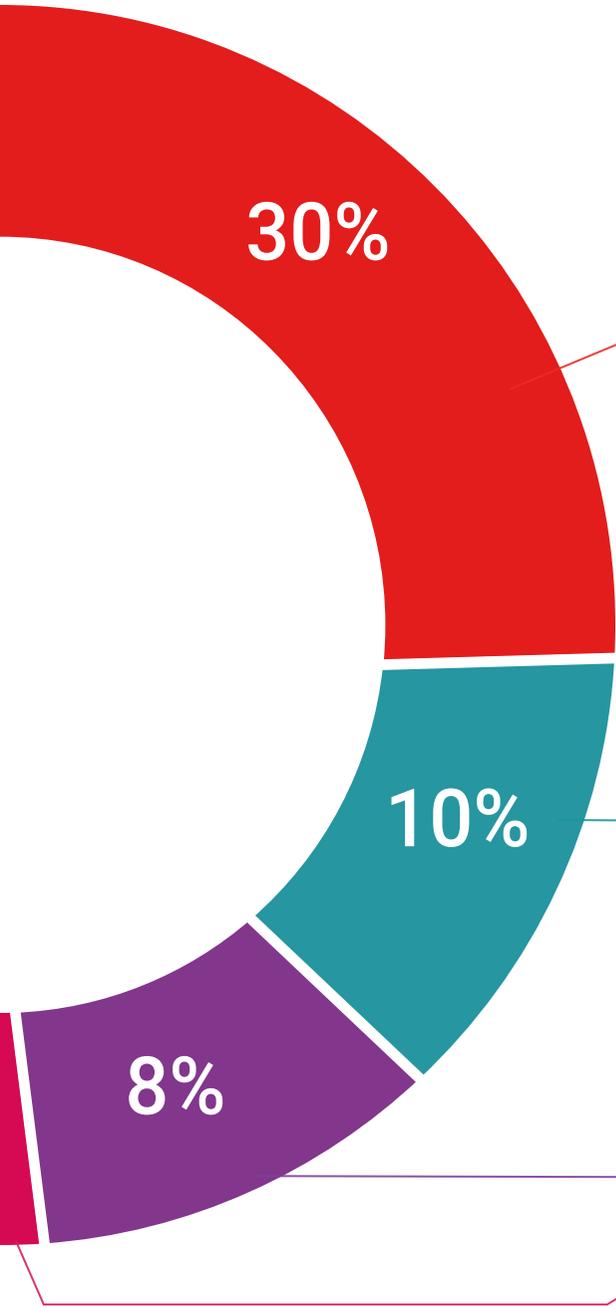
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،  
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في  
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على  
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموثاً حقاً.

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.



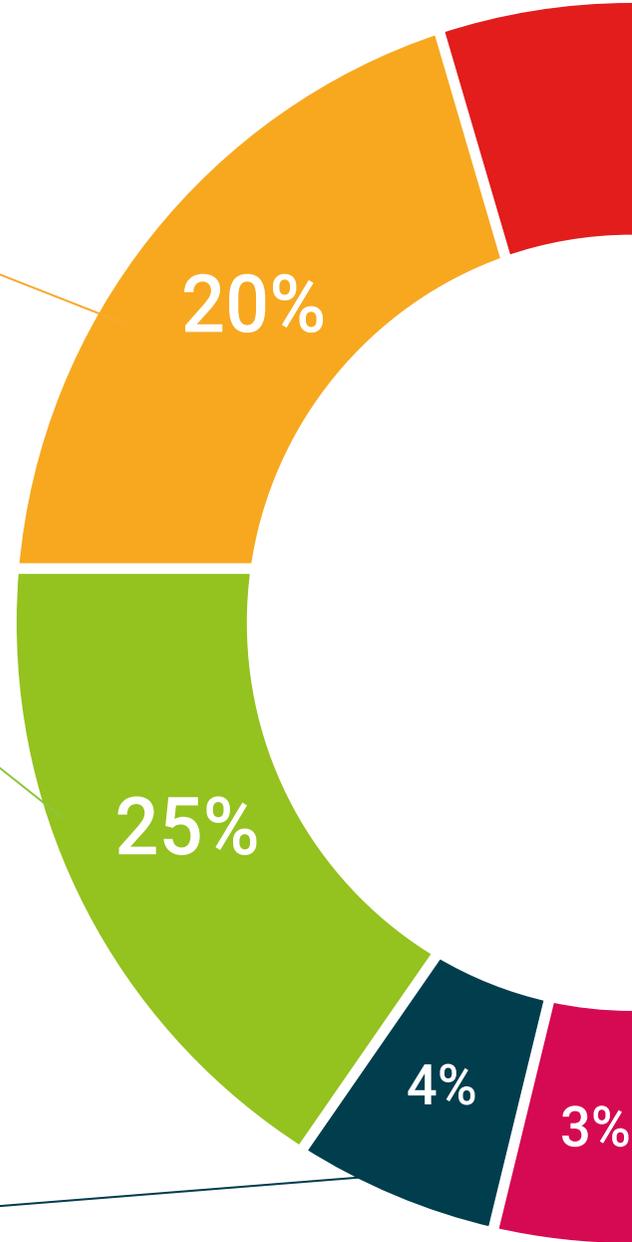
### ملخصات تفاعلية

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 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.



# المؤهل العلمي

يضمن الماجستير الخاص في فن ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل الماجستير الخاص الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



إن المؤهل الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج الماجستير الخاص وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: ماجستير خاص في فن ألعاب الفيديو

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 12 شهر

تحتوي درجة الماجستير الخاص في فن ألعاب الفيديو على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق. بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي\* مصحوب بعلم وصول مؤهل الماجستير الخاص الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

**ماجستير خاص في فن ألعاب الفيديو**

التوزيع العام للخطة الدراسية		التوزيع العام للخطة الدراسية	
نوعية المادة	عدد الساعات	نوعية المادة	عدد الساعات
المادة الإلزامية	1500	المادة الاختياري	0
المادة الاختياري	0	الممارسات الخارجية (PR)	0
الممارسات الخارجية (PR)	0	مشروع تخرج الماجستير (TFM)	0
المجموع	1500	الإجمالي	1500

**tech** الجامعة التكنولوجية

**شهادة تخرج**  
هذه الشهادة ممنوحة إلى

..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

المواطن/المواطنة، لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج ماجستير خاص في فن ألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 1500 ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تبك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018 في تاريخ 17 يونيو 2020

Tere Guevara Navarro / د.أ. رئيس الجامعة

TECH: AFWOR235 techinstitute.com/certificates

**tech** الجامعة التكنولوجية

*Tere Guevara Navarro*  
Tere Guevara Navarro / د.أ. رئيس الجامعة

المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الابتكار

الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

الحاضر

الحاضر

الجودة

ماجستير خاص

فن ألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

# ماجستير خاص فن ألعاب الفيديو