

ماجستير خاص السرد فى ألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية
tech

ماجستير خاص السردي في 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.techtitude.com/ae/videogames/professional-master-degree/master-video-game-narrative

الفهرس

	02	01
	الأهداف	المقدمة
	صفحة 8	صفحة 4
05	04	03
الهيكل والمحتوى	هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية	الكفاءات
صفحة 20	صفحة 16	صفحة 12
07	06	
المؤهل العلمي	المنهجية	
صفحة 40	صفحة 32	

المقدمة

معظم ألعاب الفيديو الرائعة حققت نجاحا كبيرا فى الوقت الحالى وأشياء أخرى تم تحقيقها أيضا وذلك بفضل قصصها المثيرة للإهتمام وشخصياتها المعقدة. لقد عمل الوضع الحالى لهذه الصناعة على أن اللاعبين يكونون دائما فى حاجة لسرد أكثر تعقيدا وجاذبية ولهذا السبب لمعت شخصية أساسية وهى كاتب سيناريو ألعاب الفيديو. الشركات أصبحت فى حاجة ماسة إلى كتاب سيناريو وذلك من أجل كتابة سيناريوهات ألعاب الفيديو القادمة، هذا المؤهل العلمى يقدم للطلاب كل المعارف اللازمة لتنفيذه بشكل يجعلهم بعد الإنتهاء من دراسته مطلوبين وبشدة فى هذا القطاع المهنى.





بفضل هذا الماجستير الخاص ستكون قادر اعلى
كتابة سيناريو بمستوى لعبة "The Last of Us"



تحتوي درجة الماجستير الخاص في سرد ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدثا في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في السيناريو وسرد ألعاب الفيديو
- ♦ تجمع المحتويات الجرافيكية والتخطيطية العملية للغاية والتي تم تصميمها بها معلومات علمية وعملية عن 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

في السنوات الأخيرة حدثت ثورة صناعية في ألعاب الفيديو أدت إلى زيادة في أعداد اللاعبين وكمية المؤهلات العلمية الجديدة وأيضا زيادة في تنوع أساليب اللعب. وفي إطار هذا التحول، أصبح المستخدمون في كل النواحي يطالبون بألعاب أكثر تعقيدا وواقعية وحجم أكبر في كل ألعاب الفيديو التي يستهلكونها.

واحدة من هذه الطلبات كانت ذات صلة بسرد ألعاب الفيديو للاعبون اليوم أصبحوا أكثر طلبا ولذلك يريدون ألعاب فيديو ذات قصص ممتعة وعميقة. ولهذا السبب، الشركات الكبيرة في هذا القطاع تحتاج إلى كتاب سيناريو مجهزين تجهيزا مناسباً ويكونوا قادرين على خلق قصص مثيرة تتكيف مع الوسائط السمعية والبصرية.

ولهذا السبب، هذا الماجستير الخاص في سرد ألعاب الفيديو هو الإجابة لكل هؤلاء المحترفين الراغبين في أن يكونوا متخصصون كبار في كتابة قصص ألعاب الفيديو التي سيحبها وسيتمتع بها ملايين اللاعبين من جميع أنحاء العالم. وبهذا الشكل، هذا البرنامج التعليمي يقدم سلسلة كاملة المهارات المطبقة في خلق سيناريوهات لألعاب الفيديو والتي ستجعل من الطلاب خبراء حقيقيين في هذا المجال مما سيسمح لهم بالعمل في أفضل مشاريع العالم.

ستكون Aaron Sorkon في مجال ألعاب الفيديو"



اكتب سيناريوهات ألعاب الفيديو بمستوى
عالي بفضل هذا المؤهل العلمي.

هذا البرنامج التعليمي هو المفتاح الذي سيفتح
لك أبواب الشركات الكبيرة في هذا القطاع.

هل تحب الكتابة وخلق القصص؟ صناعة ألعاب
الفيديو فى حاجة إلى أشخاص مبدعة مثلك،
تخصص فى هذا المجال والحق بالنجاح"



البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في هذا القطاع، يصون 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 سيجب للمهني فرصة للتعلم الموضوعي والسباقي، أي في بيئة محاكاة ستوفر تأهيلاً غامراً مبرمجاً للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي من خلاله يجب على المهني محاولة حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ خلال الدورة الأكاديمية. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



الأهداف

الهدف الرئيسى لهذا الماجستير الخاص فى السرد فى ألعاب الفيديو هو أن يقدم للطلاب أفضل المعارف المركزة على خلق سيناريوهات وقصص من أجل المجال السمعى والبصرى. وبفضل هذا المؤهل، الطلاب سيحصلون على كل الأدوات اللازمة من أجل أن يصبحوا متخصصون كبار فى هذه المادة وبشكل يجعل منهم متخصصون أصليون مطلوبين من قبل أشهر الشركات فى العالم.



سجل وحقق كل أهدافك"





الأهداف العامة

- ♦ فهم العناصر المختلفة التي تبنى قصة
- ♦ تطبيق تراكيب سردية على منسقات ألعاب الفيديو
- ♦ الشرح وعمق عملية خلق سيناريوهات و قصة مصورة لألعاب الفيديو مميّزا بين كل جميع المراحل التي تتكون منها
- ♦ تحليل المفاهيم والمكونات الرئيسية التي تتواجد في السيناريو
- ♦ دراسة الأساسيات السردية ورحلة بطل القصة كواحدة من المكونات الرئيسية للسرد
- ♦ فحص القصة المصورة Storyboard والرسوم المتحركة التي تسلط الضوء على أهميتهما داخل العملية الكتابية للسيناريو
- ♦ معرفة الأنواع السردية المختلفة التي تتواجد داخل عالم ألعاب الفيديو
- ♦ تعلم تطوير المحادثات المؤثرة من خلال السيناريو



الأهداف المحددة

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- ♦ معرفة نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- ♦ التعمق في عناصر التصميم والتلعيب
- ♦ معرفة أنواع وحواضر و خصائص 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 الفيديو بالإضافة إلى خلق ألغاز داخل هذه المستويات ووضع عناصر التصميم داخل إطار اللعبة

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- ♦ كتابة وتوضيح وثيقة تصميم احترافية
- ♦ معرفة كل جزء من أجزاء التصميم: الفكرة عامة، السوق، اسلوب اللعب الميكانيكيات، المستويات، التقدم، عناصر اللعبة، HUD والواجهة
- ♦ معرفة عملية تصميم وثيقة التصميم أو GDD من أجل القدرة على تقديم الفكرة الخاصة من خلال وثيقة مفهومة، احترافية ومنتجة بشكل جيد

الوحدة 3. السرد في ألعاب الفيديو

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



لا يوجد برنامج من هذا أفضل
لتصبح كاتب سيناريو عظيم"

الوحدة 7. المحركات في ألعاب الفيديو

- ♦ اكتشاف الوظيفة والهندسة المعمارية للمحركات في ألعاب الفيديو
- ♦ فهم الخصائص الأساسية للمحركات في ألعاب الفيديو
- ♦ برمجة تطبيقات بشكل صحيح وفعال للمحركات في ألعاب الفيديو
- ♦ اختيار نموذج ولغات البرمجة الأكثر ملائمة لبرمجة التطبيقات المطبقة للمحركات في ألعاب الفيديو

الوحدة 8. التفاعل بين الشخص والحاسوب

- ♦ استكشاف إرشادات إمكانية الوصول المختلفة والمعايير التي تحدها 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 وفقاً 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 9. 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 10. 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

الوحدة 4. تصميم ألعاب الفيديو: السيناريو و Storyboard

- ♦ التعمق في قصة لعبة الفيديو وأيضاً في مصادر الأفكار الرئيسية والسردية من خلال الصور
- ♦ دراسة العناصر المختلفة التي تكون السيناريو وأبطاله وخصومه والأماكن
- ♦ تناول Pitching والطريقة الفعالة لبيع السيناريو لمجموعة قائمة على تنفيذه
- ♦ مراجعة كل القصة وتطور القصة المصورة مشيراً إلى استخدامه المحدد في البرمجة السردية لألعاب الفيديو
- ♦ الإنغماس في القصة السردية للأروقة FPS,RPGs وأيضاً في المغامرات وألعاب المنصات
- ♦ تقييم استخدام الحب وحس الفكاهة والرعب والسريالية في الحوارات السردية

الوحدة 5. وحدات تحكم وأجهزة لألعاب الفيديو

- ♦ معرفة الوظيفة الأساسية لمملحات الإدخال والإخراج
- ♦ فهم التدايات الأساسية للتصميم من منصات مختلفة
- ♦ دراسة هيكل وتنظيم وتشغيل وترابط الأجهزة والأنظمة
- ♦ فهم وظيفة نظام التشغيل وأدوات التطور للأجهزة النقالة ومنصات ألعاب الفيديو

الوحدة 6. نمذجة ثلاثية الأبعاد

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

الكفاءات

سوف يكتسب طلاب هذه المؤهل العلمي سلسلة من الكفاءات والمهارات المتعلقة بكتابة السيناريوهات والقصص المطبقة على ألعاب الفيديو والتي ستجعلهم متميزين في الصناعة. وبالتالي، سيكونون قادرين على كتابة سيناريوهات أدبية وتقنية، وتطوير القصص من القصص المصورة ودمج جميع الأعمال في عملية لتصميم لعبة فيديو، وهو عمل يختلف جوهريًا عن التخصصات الأخرى حيث يوجد أيضًا سيناريو أو نص يجب اتباعه، مثل السينما أو المسرح. وبهذه الطريقة، سيصبح الطلاب خبراء كبار في هذا الموضوع وستكون خدماتهم مطلوبة من قبل أفضل الشركات.



ستساعدك مهاراتك الجديدة في
كتابة السيناريو على تحقيق النجاح"





الكفاءات العامة

- ♦ فهم ما الذي يجعل القصة جيدة
- ♦ التعرف على كيفية تطبيق تقنيات الكتابة الإبداعية لإنشاء سيناريوهات لألعاب الفيديو
- ♦ تخصص ككاتب سيناريو لألعاب الفيديو
- ♦ التعمق في جميع أجزاء تطوير سيناريو لعبة الفيديو مع العلم تمامًا بجميع المراحل التي تتكون منها
- ♦ الحصول على رؤية للمشروع بأكمله والقدرة على تقديم حلول للمشاكل والتحديات المختلفة التي تنشأ في تصميم لعبة الفيديو
- ♦ منح المشروع الإبداع لتحقيق أهدافه



"إذا كنت تحب ألعاب الفيديو ولديك الموهبة لإنشاء
قصص جديدة ومثيرة للاهتمام: احصل على هذه
الدرجة العلمية واكتسب المهارات اللازمة للقيام بذلك"

الكفاءات المحددة



- ♦ كتابة سيناريوهات ألعاب الفيديو بسرعة وكفاءة
- ♦ كتابة السيناريوهات الأدبية والفنية المطبقة على هذا التخصص
- ♦ التعرف على أدوات مثل القصة المصورة لتطوير المشروع بشكل صحيح
- ♦ الرد على جميع المشاكل التي قد تنشأ في المرحلة الإبداعية للعبة الفيديو
- ♦ فهم تجربة اللاعب ومعرفة كيفية تحليل طريقة اللعب في لعبة الفيديو
- ♦ فهم الإجراء النظري والعملية الكامل لعملية إنشاء لعبة فيديو للتمكن من دمج عمل كتابة السيناريو بشكل صحيح



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يضم هذا البرنامج الأكاديمي أكثر أعضاء هيئة التدريس تخصصاً في السوق التعليمي الحالي. وهم متخصصون اختارتهم شركة TECH لتطوير مسار البرنامج بأكمله. وبهذه الطريقة، واستناداً إلى خبرتهم الخاصة وأحدث الأدلة، قاموا بتصميم المحتوى الأكثر حداثة الذي يوفر ضماناً للجودة في مثل هذا الموضوع الهام.



تقدم لك TECH أكثر هيئة تدريس متخصصة في مجال
الدراسة، . سجل الآن وتمتّع بالجودة التي تستحقها"



المدير الدولي المُستضاف

Virginie Mosser، المعروفة أيضًا باسم Navie أو Mademoiselle Navie، هي شخصية عالمية بارزة في المشهد الأدبي والتلفزيوني والوسائط المتعددة. لقد امتزج شغفها بسرد القصص بطريقة استثنائية مع حبها لألعاب الفيديو، حيث وجدت أرضًا خصبة لاستكشاف أشكال جديدة من السرد والترفيه التفاعلي. بهذه الطريقة، كانت الخبيرة مسؤولة عن قيادة فرق متعددة التخصصات ومواجهة التحديات المختلفة في كيانات مرموقة ومعترف بها دوليًا. وعلى وجه الخصوص، فقد أشرفت على توليد الأكوان الفريدة وتماسك العلامة التجارية من خلال النصوص والعرض المسرحي. وتتمثل المسؤوليات الأخرى في مراجعة المحتوى التحريري للشركة للترويج الداخلي والتسويق الخارجي للمنتجات.

من ناحية أخرى، أكدت Virginie Mosser أن نجاحها المهني مرتبط باهتمامها المبكر بسرد القصص. عندما كانت طفلة، بدأت الكتابة وسرعان ما بدأت في تأليف قصص ممتعة وخيالية، مثل قصة Nelly C، إحدى أكثر شخصياتها أصالة والتي لم تتركها أبدًا. لقد قامت بدمج الأصالة والعناصر الشاملة في هذه الشخصيات المغناطيسية في رواياتها.

بعد سنوات من إطلاق العنان لخيالها على الورق، غامرة باستخدام وسائل مختلفة للتعبير. من نصوص التلفزيون والوسائط الرقمية والمطبوعة إلى الروايات المصورة والقصص المصورة وألعاب الطاولة مثل The Geek Culture Box، لامست مسيرتها المهنية معظم المجالات الإبداعية. كما أن تنوعها وموهبتها قادتها إلى العمل كمؤلفة مستقلة، تتناول موضوعات مثل النسوية، ومكافحة رهاب السمعة، والمساواة بين الجنسين، ودعم مجتمع +LGBTQIA.



د. Christ, Claudia M

- ♦ مديرة السرد لوحدة البحث والتطوير تركز على الذكاء الاصطناعي العام
- ♦ المديرية الإبداعية لمشروع Mobvil في Ubisoft
- ♦ مستشارة صندوق دعم ألعاب الفيديو التابع للمركز الوطني للسينما والصورة المتحركة
- ♦ كاتبة فكاهية مستقلة في Editions Delcourt
- ♦ كاتبة سيناريو سمعي بصري في شركة Arena Films
- ♦ مخرجة سمعي بصري في FIRR Producciones
- ♦ كاتبة عمود في Lagardere Active
- ♦ مؤسسة مشاركة ومحررة في Un Beau Jour
- ♦ صانعة المحتوى للشبكات الاجتماعية في Proximity BBDO
- ♦ مديرة المجتمع في تدريب ArtFX
- ♦ كاتبة عمود ومراجع في مجلة FHM
- ♦ ماجستير في التاريخ المعاصر في جامعة La Sorbonne

بفضل TECH, ستتمكن من التعلم مع أفضل
المحترفين في العالم "



الهيكل والمحتوى

تم تصميم محتويات هذا الماجستير الخاص في سرد ألعاب الفيديو من قبل أعظم الخبراء في هذا المجال حتى يتمكن الطلاب من اكتساب كل المعرفة اللازمة ليصبحوا متخصصين في تطوير قصص ألعاب الفيديو. وبالتالي، فإن هيكلها المكون من 10 وحدات سيساعدهم على تطوير سلسلة كاملة من المهارات التي ستجعلهم يكتبون أفضل السيناريوهات لأفضل ألعاب الفيديو في المستقبل.



تضمن لك هذه الخطة الدراسية والتي أعدها خبراء في هذا المجال تعلم كل ما يتعلق بالرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في بيئات الواقع الافتراضي"



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 Balance
 - 3.2.1 التسلية
- 3.1 أنواع اللاعبين
 - 1.3.1 مستكشف واجتماعي
 - 2.3.1 القاتل والفائزين
 - 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 ميكانيكيات اللعبة 1
 - 1.5.1 العوامل
 - 2.5.1 فيزيائيه
 - 3.5.1 العناصر
- 6.1 ميكانيكيات اللعبة 2
 - 1.6.1 مفاتيح
 - 2.6.1 المنصات
 - 3.6.1 أعداء
- 7.1 عناصر أخرى
 - 1.7.1 الميكانيكية
 - 2.7.1 ديناميكيات
 - 3.7.1 الجماليات

- 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 البيئة المحيطة

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- 1.2 هيكل الوثيقة
 - 1.1.2 وثيقة التصميم
 - 2.1.2 الهيكل
 - 3.1.2 أسلوب
- 2.2 الفكرة العامة والسوق والمراجع
 - 1.2.2 فكرة عامة
 - 2.2.2 السوق
 - 3.2.2 المراجع
- 3.2 البيئة المحيطة والقصة والشخصيات
 - 1.3.2 البيئة المحيطة
 - 2.3.2 التاريخ
 - 3.3.2 الشخصيات
- 4.2 Gameplay، الميكانيكية والأعداء
 - 1.4.2 Gameplay
 - 2.4.2 الميكانيكية
 - 3.4.2 الأعداء والشخصيات الغير متحكم فيها NPC

- 3.3. بنية القصة السمعية والبصرية
 - 1.3.3. الفكرة
 - 2.3.3. بنية القصة
 - 3.3.3. النوع والشكل والنبذة
 - 4.3.3. وجهة نظر سردية
- 4.3. محتوى القصة: عقد العمل وأنواعه
 - 1.4.3. أمثلة على عقد العمل وأنواعه
 - 2.4.3. مثال عملي سردي 1
 - 3.4.3. أمثلة عملية سردية 2
 - 4.4.3. أمثلة عملية سردية 3
- 5.3. الحكاية في لعبة الفيديو: التفاعل
 - 1.5.3. مقدمة
 - 2.5.3. عقدة قابلة للعب وأبنية مفتوحة
 - 3.5.3. السرد والتفاعلية
 - 4.5.3. تطبيقات السرد التفاعلي
- 6.3. الحكاية في لعبة الفيديو: الانغماس
 - 1.6.3. مقدمة
 - 2.6.3. السردية البيئية
 - 3.6.3. السردية البصرية للشخصيات
 - 4.6.3. تطور السردية في ألعاب الفيديو
- 7.3. ابتكار الشخصيات
 - 1.7.3. تعريف الشخصية
 - 2.7.3. مرحلة ما قبل الإنتاج Briefing, تاريخ التسليم Milestone
 - 3.7.3. البنية الأساسية للشخصية بواسطة أشكال هندسية فهم الفن والنسب
 - 4.7.3. التعبير الجسدي التقصير إعطاؤه الشخصية
 - 5.7.3. البنية الأساسية للوجه وتعبيرات الوجه والمتغيرات في البنية
 - 6.7.3. الإنتهاء من تصميم الشخصيات حسب حاجة المشروع
 - 7.7.3. إعداد ورقة الشخصية للإنتاج
- 8.3. مبادئ السرد التفاعلي
 - 1.8.3. برمجة التصميم الإقناع والإغراء
 - 2.8.3. صراع وفكرة في الخطابات التفاعلية
 - 3.8.3. بناء شخصيات أوصورة الرمزية أفتاتار وتمثيل اللاعب
 - 4.8.3. البناءات السردية والترفيهية مساحات سردية في ألعاب الفيديو وشجرة الحوارات وفروعها

- 5.2. ضوابط
 - 1.5.2. ضابط
 - 2.5.2. الأجهزة المحمولة
 - 3.5.2. حاسوب
- 6.2. مستويات وتقدم
 - 1.6.2. المستويات
 - 2.6.2. جولات
 - 3.6.2. التقدم
- 7.2. الأغراض والأدوات والعناصر
 - 1.7.2. العناصر
 - 2.7.2. مهارات
 - 3.7.2. العناصر
- 8.2. الإنجازات
 - 1.8.2. ميداليات
 - 2.8.2. شخصيات سرية
 - 3.8.2. نقاط إضافية
- 9.2. الملحقات HUD والواجهات
 - 1.9.2. الملحقات HUD
 - 2.9.2. الواجهة
 - 3.9.2. الهيكل
- 10.2. محفوظ ومرفق
 - 1.10.2. محفوظ
 - 2.10.2. معلومات مرفقة
 - 3.10.2. التفاصيل النهائية

الوحدة 3. السرد في ألعاب الفيديو

- 1.3. من أجل ماذا نحكى القصة ؟
 - 1.1.3. مقدمة
 - 2.1.3. رواية ومعنى
 - 3.1.3. ألعاب فيديو سردية مقابل ألعاب فيديو قائمة على الحركة والعمل
 - 4.1.3. الدقة في السرد
- 2.3. فكرة القصة السمعية والبصرية
 - 1.2.3. السرد في ألعاب الفيديو
 - 2.2.3. السيناريو في ألعاب الفيديو
 - 3.2.3. الحجج السائدة في مؤامرات ألعاب الفيديو المختلفة
 - 4.2.3. البنية والشخصيات والحوارات الموظفة في سيناريو ألعاب الفيديو

- 5.4 السيناريو: رحلة البطل والشكل الأرسطي
 - 1.5.4 ما هي رحلة البطل؟
 - 2.5.4 مراحل رحلة البطل وفقا لفوجلر Vogler
 - 3.5.4 كيفية تطبيق رحلة البطل في قصصنا
 - 4.5.4 أمثلة على رحلة البطل المطبقة
- 6.4 القصة المصورة
 - 1.6.4 مقدمة وتاريخ وتطور فن القصة المصورة
 - 2.6.4 التوظيف والفن
 - 3.6.4 كتابة ورسومات القصة المصورة
 - 4.6.4 إختيار الأطارات والإستمرارية والزاوية والوضوح
 - 5.6.4 بدء عملية انطلاق الإشخاص: Pre-Posing
 - 6.6.4 بيئات وخلفيات وظلال
 - 7.6.4 المعلومات المكتوبة والعلامات التقليدية
- 7.4 الصور المتحركة
 - 1.7.4 فائدة الصور المتحركة
 - 2.7.4 خلفيات الرسوم المتحركة فى القصة المصورة
 - 3.7.4 كيفية عمل الرسوم المتحركة
 - 4.7.4 Timing
- 8.4 أنواع السرد متعددة الأوجه
 - 1.8.4 تصميم الشخصيات
 - 2.8.4 مغامرات
 - 3.8.4 مغامرات سردية
 - 4.8.4 دور لعب اللعبة RPGs
- 9.4 السرديات الخطية
 - 1.9.4 ألعاب الأركيد، معدل الإطارات التى تعرض فى الثانية الواحدة FBS وألعاب منصات الفيديو الافتراضية
 - 2.9.4 بدائل سردية
 - 3.9.4 ألعاب ومحاكاة جادة
 - 4.9.4 ألعاب رياضية وقيادية
- 10.4 المحاورة من خلال السيناريو
 - 1.10.4 الحب والفكاهة والسريالية (ما فوق الواقعية)
 - 2.10.4 الإرهاب والرعب والإشمئزاز
 - 3.10.4 حوارات واقعية
 - 4.10.4 العلاقات بين الأفراد

- 9.3 النظرية السردية والتفاعلية
 - 1.9.3 مقدمة فى السرد والتفاعل
 - 2.9.3 النص التشعبي والنص السينمائي فن الخطاب الرقمى والإجرائى
 - 3.9.3 ما هو السرد المتنافر والسرد الترفيهى عوالم خيالية وتفاعلية
 - 4.9.3 تطبيقات السرد التفاعلي
- 10.3 التاريخ السردى فى ألعاب الفيديو
 - 1.10.3 1990-1980
 - 2.10.3 2000-1990
 - 3.10.3 2010-2000
 - 4.10.3 2010-العقد الحالى

الوحدة 4. تصميم ألعاب الفيديو: سيناريو، Storyboard

- 1.4 سيناريو Storyboard
 - 1.1.4 تاريخ ألعاب الفيديو
 - 2.1.4 Product Sheet
 - 3.1.4 منبع الأفكار
 - 4.1.4 السرد من خلال الصور
- 2.4 مكونات المفتاحية فى السيناريوهات وأيضاً القصة المصورة
 - 1.2.4 النزاع
 - 2.2.4 بطل الرواية: مفاتيح تعريفية
 - 3.2.4 عدو الرواية، والشخصيات الغير متحكم بها فى اللعبة NPCs
 - 4.2.4 المشهد الافتراضي
- 3.4 السيناريو: مفاهيم مفتاحية
 - 1.3.4 التاريخ
 - 2.3.4 الحجة
 - 3.3.4 السيناريو الأدبي
 - 4.3.4 قائمة المشاهد التى تكون القصة
 - 5.3.4 السيناريو الفني
- 4.4 السيناريو: أسس السرد القصصى
 - 1.4.4 الحوارات: الأهمية الدقيقة للكلمة
 - 2.4.4 تصنيفات الشخصيات
 - 3.4.4 كيفية خلق الشخصية
 - 4.4.4 أقواس التحول
 - 5.4.4 pitching: بيع السيناريو

الوحدة 5. وحدات تحكم وأجهزة لألعاب الفيديو

- 6.5 . Unity: Scripting 3 وأمثلة
- 1.6.5 . الحصول على المكونات
- 2.6.5 . تعديل المكونات
- 3.6.5 . إختبارات
- 4.6.5 . أشياء متعددة
- 5.6.5 . Colliders و triggers
- 6.6.5 . الرباعيات
- 7.5 . الملحقات
 - 1.7.5 . التطور والتصنيفات
 - 2.7.5 . الملحقات والواجهات
 - 3.7.5 . الملحقات الحالية
 - 4.7.5 . مستقبل قريب
- 8.5 . ألعاب فيديو: وجهات نظر مستقبلية
 - 1.8.5 . الألعاب القائمة على التحديث
 - 2.8.5 . غياب أدوات التحكم
 - 3.8.5 . واقع غامر
 - 4.8.5 . بدائل أخرى
- 9.5 . الهندسة المعمارية لألعاب الفيديو
 - 1.9.5 . إحتياجات خاصة فى ألعاب الفيديو
 - 2.9.5 . تطور بناء ألعاب الفيديو
 - 3.9.5 . بناء ألعاب الفيديو الحالي
 - 4.9.5 . إختلافات بين بناءات ألعاب الفيديو
- 10.5 . أدوات التطور وتطورها
 - 1.10.5 . مقدمة
 - 2.10.5 . الجيل الثالث لادوات التطور
 - 3.10.5 . الجيل الرابع لأدوات التطور
 - 4.10.5 . الجيل الخامس لأدوات التطور
 - 5.10.5 . الجيل السادس لأدوات التطور

- 1.5 . تاريخ برمجة ألعاب الفيديو
 - 1.1.5 . فترة الأتارى (1977-1985)
 - 2.1.5 . فترة كمبيوتر العيلة ومنصة ألعاب الفيديو المنزلية NES , SNES (1985-1995)
 - 3.1.5 . فترة البلاى ستيشن 2و1 (1995-2005)
 - 4.1.5 . فترة الإكس بوكس 360 Xbox , البلاى ستيشن PS3 والوى Wii (2005-2013)
 - 5.1.5 . فترة PS4 , Xbox One و Wii U و Switch (2013-الحالى)
 - 6.1.5 . المستقبل
- 2.5 . تاريخ لعب ألعاب الفيديو
 - 1.2.5 . مقدمة
 - 2.2.5 . السياق الاجتماعي
 - 3.2.5 . الرسم الهيكلى
 - 4.2.5 . مستقبل
- 3.5 . التكيف مع العصور الحديثة
 - 1.3.5 . ألعاب قائمة على الحركة
 - 2.3.5 . الواقع الافتراضي
 - 3.3.5 . الواقع المعزز
 - 4.3.5 . الواقع المختلط
- 4.5 . Unity: Scripting 1 وأمثلة
 - 1.4.5 . ما هى Script؟
 - 2.4.5 . أول Script
 - 3.4.5 . إضافة Script
 - 4.4.5 . فتح Script
 - 5.4.5 . MonoBehaviour
 - 6.4.5 . Debugging
- 5.5 . Unity: Scripting 2 وأمثلة
 - 1.5.5 . إدخال لوحة المفاتيح والفارة
 - 2.5.5 . Raycast
 - 3.5.5 . عملية قراءة وتخصيص المعلومات
 - 4.5.5 . المتغيرات
 - 5.5.5 . المتغيرات العامة والمتسلسلة

الوحدة 6. نمذجة ثلاثية الأبعاد

- 1.6 . مقدمة # C
 - 1.1.6 . ما هو PPO؟
 - 2.1.6 . البيئة المحيطة Visual Studio
 - 3.1.6 . نوع البيانات
 - 4.1.6 . محادثات النوع
 - 5.1.6 . الحالات الشرطية
 - 6.1.6 . الأدوات والفئات
 - 7.1.6 . النمط والتغليف
 - 8.1.6 . الميراث
 - 9.1.6 . فئات مجردة
 - 10.1.6 . تعدد الأشكال
- 2.6 . أساسيات حسابية
 - 1.2.6 . الأدوات الحسابية المادية: مقدار الكمية القياسية والمتجهة
 - 2.2.6 . الأدوات الحسابية المادية: المنتج القياسي
 - 3.2.6 . الأدوات الحسابية المادية: المنتج المتجه
 - 4.2.6 . الأدوات الحسابية فى PPO
- 3.6 . الأساسيات المادية
 - 1.3.6 . الصلب الجامد
 - 2.3.6 . معادلات الحركة
 - 3.3.6 . الديناميكا علم التحريك
 - 4.3.6 . الصدمات الميكانيكية
 - 5.3.6 . القذيفة الديناميكية
 - 6.3.6 . تحليق
- 4.6 . أساسيات علم الرسومات الحاسوبية
 - 1.4.6 . أنظمة الرسومات الحاسوبية
 - 2.4.6 . الرسومات الحاسوبية ثنائية البعد
 - 3.4.6 . الرسومات الحاسوبية ثلاثية البعد
 - 4.4.6 . أنظمة المسح المجلى
 - 5.4.6 . النمذجة الهندسية
 - 6.4.6 . إزالة الأجزاء المخفية
 - 7.4.6 . تصور واقعى
 - 8.4.6 . مكتبة الرسومات الحاسوبية OpenGL



- 5.6 .Unity: مقدمة وثبيت
 - 1.5.6 . ما هي الوحدة Unity ؟
 - 2.5.6 . لماذا الوحدة Unity ؟
 - 3.5.6 . خصائص الوحدة Unity
 - 4.5.6 . تثبيت
- 6.6 .Unity: ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد
 - 1.6.6 . Gameplay ثنائية الأبعاد: Tilemaps Sprites
 - 2.6.6 . Gameplay ثنائية الأبعاد: ثنائية الأبعاد Physics
 - 3.6.6 . أمثلة على ألعاب الفيديو المصممة باستخدام Unity ثنائي الأبعاد
 - 4.6.6 . مقدمة إلى Unity ثلاثية الأبعاد
- 7.6 .Unity: إنشاء وخلق الأدوات
 - 1.7.6 . إضافة المكونات
 - 2.7.6 . إزالة المكونات
 - 3.7.6 . استيراد Assets والقوام
 - 4.7.6 . المواد والخرائط للمواد
- 8.6 .Unity: التفاعلات والمادة
 - 1.8.6 . Rigidbody
 - 2.8.6 . Colliders
 - 3.8.6 . Joints (المفاصل)
 - 4.8.6 . وحدات تحكم الشخصية
 - 5.8.6 . Continuous Collision Detection
 - 6.8.6 . Physics Debug Visualization
- 9.6 .Unity: الذكاء الاصطناعي الأساسي من أجل الشخصيات الغير متحكم بها في ألعاب الفيديو NPCs
 - 1.9.6 . Pathfinding في NavMesh: Unity
 - 2.9.6 . عدو مع ذكاء اصطناعي IA
 - 3.9.6 . شجرة عمل الشخصيات الغير متحكم بها في اللعب NPC
 - 4.9.6 . التسلسل الهرمي Scripts للشخصيات الغير متحكم بها في اللعب NPC
- 10.6 .Unity: أساسيات الرسوم المتحركة وتطبيقها
 - 1.10.6 . Animation Controller. الارتباط بالشخصية
 - 2.10.6 . Blend Tree شجرة المزج
 - 3.10.6 . الإنتقال بين الحالات
 - 4.10.6 . تعديل عتبة التحولات



الوحدة 7. المحركات في ألعاب الفيديو

- .6.7 Visual Scripting :4 Motor Unreal Engine
- .1.6.7 فلسفة المخططات Blueprints Visual Scripting
- .2.6.7 تصحيح برمحي Debugging
- .3.6.7 أنواع المتغيرات
- .4.6.7 التحكم في تدفق المواد
- .7.7 5 Motor Unity
- .1.7.7 برمجة في C # و Visual Studio
- .2.7.7 إنشاء Prefabs
- .3.7.7 استخدام Gizmos للتحكم في ألعاب الفيديو
- .4.7.7 المحرك المتكيف: ثنائي الأبعاد وثلاثي الأبعاد
- .8.7 المحرك Godot
- .1.8.7 فلسفة تصميم Godot
- .2.8.7 تصميم موجه للأدوات والتركيب
- .3.8.7 كل شيء مدرج في حزمة واحدة
- .4.8.7 سوفت وير حر ويقوده المجتمع
- .9.7 محرك RPG Maker
- .1.9.7 فلسفة صانع فيديو تقمص الأدوار RPG Maker
- .2.9.7 الاخذ كمرجع
- .3.9.7 إنشاء لعبة ذات شخصية
- .4.9.7 ألعاب تجارية ناجحة
- .10.7 2 Motor Source
- .1.10.7 فلسفة 2 Source
- .2.10.7 Source و 2 Source: التقييم
- .3.10.7 استخدام مجتمع ألعاب الفيديو: محتوى سمعى بصرى وألعاب فيديو
- .4.10.7 مستقبل المحرك 2 Source
- .5.10.7 Mods ألعاب ناجحة

- .1.7 ألعاب الفيديو وتكنولوجيا الإتصالات والمعلومات TICs
- .1.1.7 مقدمة
- .2.1.7 الفرص
- .3.1.7 تحديات
- .4.1.7 الاستنتاجات
- .2.7 تاريخ محركات ألعاب الفيديو
- .1.2.7 مقدمة
- .2.2.7 فترة الأتارى
- .3.2.7 فترة الثمانيات
- .4.2.7 محركات ألعاب الفيديو الأولية فترة التسعينات
- .5.2.7 محركات ألعاب الفيديو الحالية
- .3.7 المحركات في ألعاب الفيديو
- .1.3.7 أنواع محركات ألعاب الفيديو
- .2.3.7 أجزاء من محركات ألعاب الفيديو
- .3.3.7 محركات ألعاب الفيديو الحالية
- .4.3.7 اختيار محركات ألعاب الفيديو لمشروعنا
- .4.7 Motor Game Maker
- .1.4.7 مقدمة
- .2.4.7 تصميم خشية المسرح الافتراضية
- .3.4.7 Sprites والرسوم المتحركة
- .4.4.7 الصدمات الميكانيكية
- .5.4.7 Scripting في GML
- .5.7 4 Motor Unreal Engine: مقدمة
- .1.5.7 ما هو Unreal Engine 4؟ ما هى فلسفته؟
- .2.5.7 المعدات
- .3.5.7 واجهة المستخدم ال
- .4.5.7 الرسوم المتحركة
- .5.5.7 نظام الجسيمات
- .6.5.7 الذكاء الاصطناعي
- .7.5.7 معدل الإطارات التى تعرض فى الثانية الواحدة FPS

الوحدة 8. التفاعل بين الشخص والحاسوب

- 1.8. مقدمة إلى التفاعل بين الشخص والحاسوب
 - 1.1.8. ما هو التفاعل بين الشخص والحاسوب؟
 - 2.1.8. العلاقة التفاعلية بين الشخص والحاسوب مع التخصصات الأخرى
 - 3.1.8. واجهة المستخدم
 - 4.1.8. إمكانية لإستخدام والوصول
 - 5.1.8. خبرة المستخدم والتصميم المتمحور حوله
- 2.8. الحاسوب والتفاعل: واجهة المستخدم والنموذج الإطارى التفاعلى
 - 1.2.8. التفاعل
 - 2.2.8. النموذج الإطارى وأساليب التفاعل
 - 3.2.8. تطور واجهات المستخدم
 - 4.2.8. واجهات المستخدم الكلاسيكية: جسيمات التفاعل WIMP / واجهة المستخدم GUI، الأوامر، الصوت والواقع الافتراضى
 - 5.2.8. واجهات المستخدم المبتكرة: الهواتف النقالة، التعاونية، واجهة الدماغ والحاسوب BCI
- 3.8. العامل البشرى: الجوانب النفسية والمعرفية
 - 1.3.8. أهمية العامل البشرى في التفاعل
 - 2.3.8. معالجة المعلومات البشرية
 - 3.3.8. مدخل ومخرج المعلومات: بصرية، سمعية وحسية
 - 4.3.8. الإدراك والانتباه
 - 5.3.8. معرفة ونماذج عقلية: تمثيل، تنظيم واكتساب
- 4.8. العامل البشرى: القيود الحسية والجسدية
 - 1.4.8. التنوع الوظيفي، العجز والنقص
 - 2.4.8. تنوع بصرى
 - 3.4.8. تنوع سمعى
 - 4.4.8. تنوع معرفى
 - 5.4.8. تنوع المولدات المحركة
 - 6.4.8. حالة المهاجرين الرقميين
- 5.8. عملية التصميم (1): تحليلات المتطلبات من أجل تصميم واجهة المستخدم
 - 1.5.8. تصميم متمحورعلى المستخدم
 - 2.5.8. ما هو تحليل المتطلبات؟
 - 3.5.8. جمع المعلومات
 - 4.5.8. التحليلات وتفسير المعلومات
 - 5.5.8. تحليلات الإستخدام والوصول

- 6.8. عملية التصميم(II): النماذج الأولية وتحليل المهام
 - 1.6.8. التصميم النظري
 - 2.6.8. النماذج
 - 3.6.8. تحليل المهام الهرمية
- 7.8. عملية التصميم(III): التقييم
 - 1.7.8. تقييم عملية التصميم: أهداف ومناهج
 - 2.7.8. طرق التقييم بدون مستخدمين
 - 3.7.8. طرق التقييم بدون مستخدمين
 - 4.7.8. المعايير وقواعد التقييم
- 8.8. إمكانية الوصول: التعريف والقواعد الإرشادية
 - 1.8.8. إمكانية الوصول والتصميم العالمى
 - 2.8.8. المبادرة لإمكانية الوصول ويب WAI والقواعد إرشادات إتاحة المحتوى ويب WCAG
 - 3.8.8. قواعد إرشادات إتاحة المحتوى ويب WCAG 2.0 و 2.1
- 9.8. إمكانية الوصول: التقييم والتنوع الوظيفي
 - 1.9.8. أدوات تقييم إمكانية الوصول فى الويب
 - 2.9.8. إمكانية الوصول والتنوع الوظيفي
 - 10.8. الحاسوب والتفاعل: ملحقات وأجهزة
 - 1.10.8. أجهزة وملحقات تقليدية
 - 2.10.8. أجهزة وملحقات بديلية
 - 3.10.8. الهواتف النقالة
 - 4.10.8. التنوع الوظيفي،التفاعل والملحقات

الوحدة 9. ألعاب الفيديو والمحاكاة للبحث والتعليم

- 1.9. مقدمة إلى الألعاب الجادة
 - 1.1.9. مما تتكون اللعبة الجادة؟
 - 2.1.9. الخصائص
 - 3.1.9. جوانب لتسليط الضوء عليها
 - 4.1.9. مميزات الألعاب الجادة
- 2.9. دوافع وأهداف الألعاب الجادة
 - 1.2.9. إنشاء الالاعاب الجادة
 - 2.2.9. دوافع وأهداف الألعاب الجادة
 - 3.2.9. أهداف الألعاب الجادة
 - 4.2.9. الاستنتاجات

- 9.9. مجالات الدراسة: المحاكاة وإتقان المهارات
 - 1.9.9. التلعيب والمحاكاة والتوجه نحو ريادة الأعمال
 - 2.9.9. عينة
 - 3.9.9. جمع البيانات
 - 4.9.9. تحليل البيانات والنتائج
 - 5.9.9. الاستنتاجات
- 10.9. حقول الدراسة : أدوات العلاج (حالات واقعية)
 - 1.10.9. التلعيب العلاجي: الأهداف الرئيسية
 - 2.10.9. العلاج فى الواقع الافتراضي
 - 3.10.9. العلاجات مع الأجهزة الملحقة والمتكيفة
 - 4.10.9. نتائج مستخرجة

- 3.9. ألعاب المحاكاة
 - 1.3.9. مقدمة
 - 2.3.9. لعبة المحاكاة
 - 3.3.9. ألعاب الفيديو وتكنولوجيا الاتصالات والمعلومات TICs
 - 4.3.9. الألعاب والمحاكاة والإدارة
- 4.9. التصميم الموجه للتدريب: التلعيب
 - 1.4.9. نماذج التلعيب
 - 2.4.9. المكافآت
 - 3.4.9. التحفيز
 - 4.4.9. التلعيب المطبق فى العمل
- 5.9. كيفية تنفيذ التلعيب الفعال
 - 1.5.9. نظرية التسلية
 - 2.5.9. التلعيب وقوة الإرادة
 - 3.5.9. التلعيب والتقنيات الجديدة
 - 4.5.9. أمثلة مشهورة
- 6.9. عملية التعلم: تدفق اللعبة والتقدم
 - 1.6.9. تدفق اللعبة
 - 2.6.9. الإحساس بالتقدم
 - 3.6.9. التعليق
 - 4.6.9. درجة الإنجاز
- 7.9. عملية التعلم: التقييم القائم على اللعبة
 - 1.7.9. Kahoot!
 - 2.7.9. المنهجية
 - 3.7.9. النتائج
 - 4.7.9. نتائج مستخرجة
- 8.9. حقل الدراسة: تطبيقات تعليمية
 - 1.8.9. دراسة الحالة: تطبيق تقنيات التلعيب في الفصل
 - 2.8.9. الخطوة 1: تحليل المستخدم والسياق
 - 3.8.9. الخطوة 2: تحديد أهداف التعلم
 - 4.8.9. الخطوة 3: تصميم الخبرة
 - 5.8.9. الخطوة 4: تحديد الموارد
 - 6.8.9. الخطوة 5: تطبيق عناصر التلعيب

الوحدة 10. الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين

- 1.10. تاريخ وتطور ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
 - 1.1.10. السبعينيات1970: أول ألعاب متعددة اللاعبين
 - 2.1.10. سنة 90: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 3.1.10. ظهور ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
 - 4.1.10. متعدد اللاعبين محليًا وعبر الإنترنت
 - 5.1.10. ألعاب الحفلات
- 2.10. نماذج أعمال الفيديو التجارية متعددة اللاعبين
 - 1.2.10. أصل وتشغيل نماذج أعمال الفيديو التجارية الناشئة
 - 2.2.10. خدمات للبيع عبر الإنترنت
 - 3.2.10. لعب مجاني
 - 4.2.10. المدفوعات الصغيرة
 - 5.2.10. دعاية
 - 6.2.10. الإشتراك مع الدفع الشهرى
 - 7.2.10. الدفع لكل لعبة
 - 8.2.10. تجربة مجانية قبل الشراء
- 3.10. ألعاب محلية وألعاب عبر شبكات التواصل
 - 1.3.10. ألعاب محلية: بدايات
 - 2.3.10. ألعاب الحفلات نينتندو ووحدة الأسرة
 - 3.3.10. ألعاب شبكات التواصل: بدايات
 - 4.3.10. تقييم ألعاب شبكات الواصل

- 9.10. أنظمة متعددة اللاعبين: خوادم
 - 1.9.10. إقامة الخوادم
 - 2.9.10. ألعاب الفيديو الضخمة متعددة اللاعبين MMO
 - 3.9.10. خوادم مخصصة لألعاب الفيديو
 - 4.9.10. الشبكات المحلية أطراف
- 10.10. تصميم وبرمجة ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
 - 1.10.10. أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين فى اللاواقعية
 - 2.10.10. أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين فى الوحدة
 - 3.10.10. كيفية جعل لعبة متعددة اللاعبين ممتعة
 - 4.10.10. ما وراء وحدة التحكم: الابتكار في عناصر التحكم متعددة اللاعبين

- 4.10. نموذج OSI: الطبقات الأولى
 - 1.4.10. نموذج OSI: مقدمة
 - 2.4.10. طبقة مادية
 - 3.4.10. طبقة رابط البيانات
 - 4.4.10. طبقة الشبكة
- 5.10. نموذج OSI: الطبقات II
 - 1.5.10. طبقة النقل
 - 2.5.10. طبقة الجلسة
 - 3.5.10. طبقة المقدمة
 - 4.5.10. طبقة التطبيق
- 6.10. شبكات الحواسيب والإنترنت
 - 1.6.10. ما هي شبكة الحواسيب؟
 - 2.6.10. Software
 - 3.6.10. Hardware
 - 4.6.10. الخوادم
 - 5.6.10. تخزين الشبكة
 - 6.6.10. بروتوكولات الشبكة
- 7.10. شبكات الهواتف النقالة واللاسلكية
 - 1.7.10. شبكة الهواتف النقالة
 - 2.7.10. شبكة لاسلكية
 - 3.7.10. تشغيل شبكة الهواتف النقالة
 - 4.7.10. التقنية الرقمية
- 8.10. الأمان
 - 1.8.10. أمان شخصى
 - 2.8.10. الإختراقات و الغش فى ألعاب الفيديو
 - 3.8.10. أمن مكافحة الغش
 - 4.8.10. تحليل أنظمة أمن مكافحة الغش



وبمعرفة درجة الماجستير الخاص هذه
ستتمكن من الوصول إلى وظائف في أفضل
شركات ألعاب الفيديو والتصميم ثلاثي الأبعاد"

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 يبرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

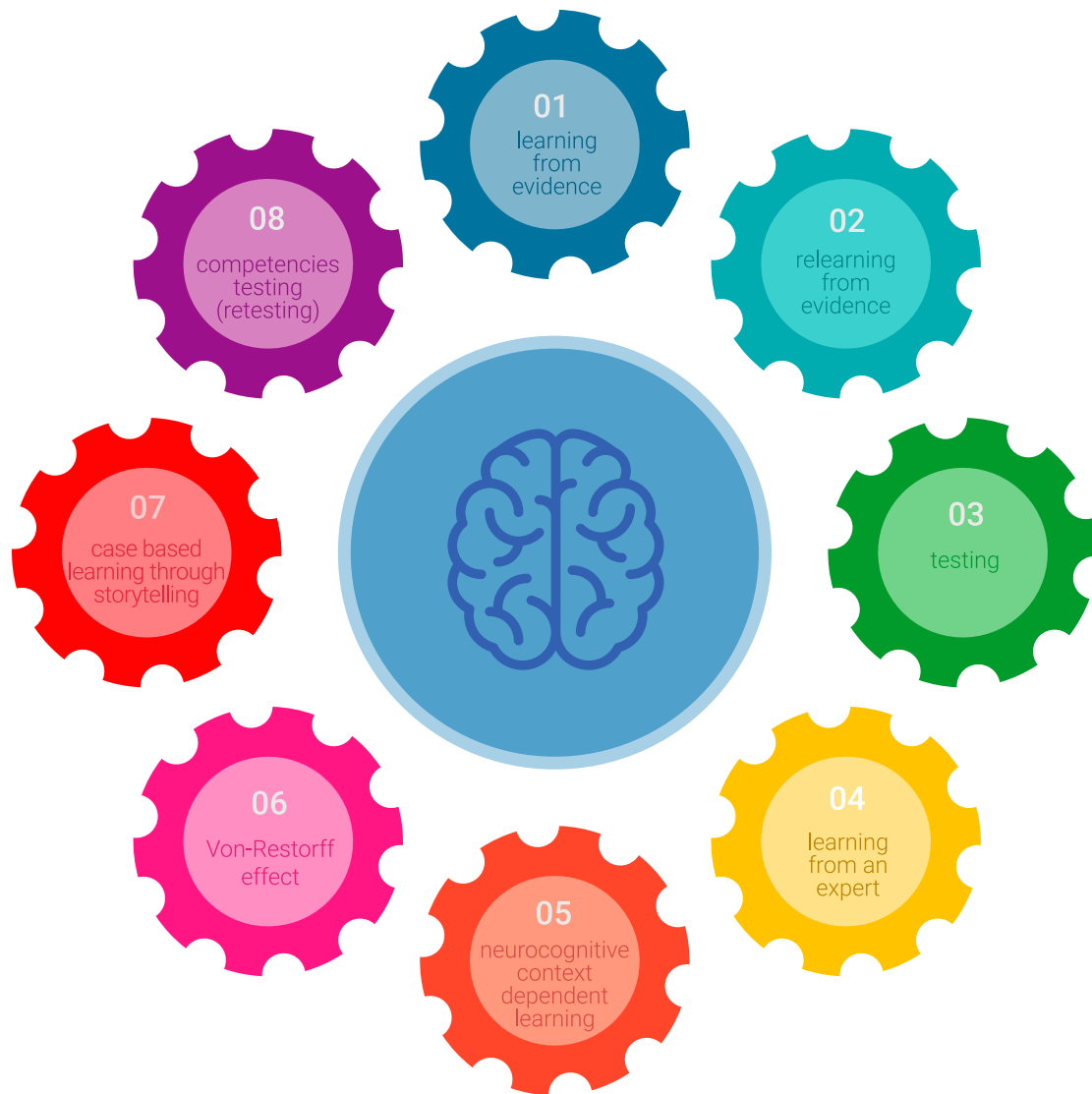
يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة
في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح
في حياتك المهنية "

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 طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

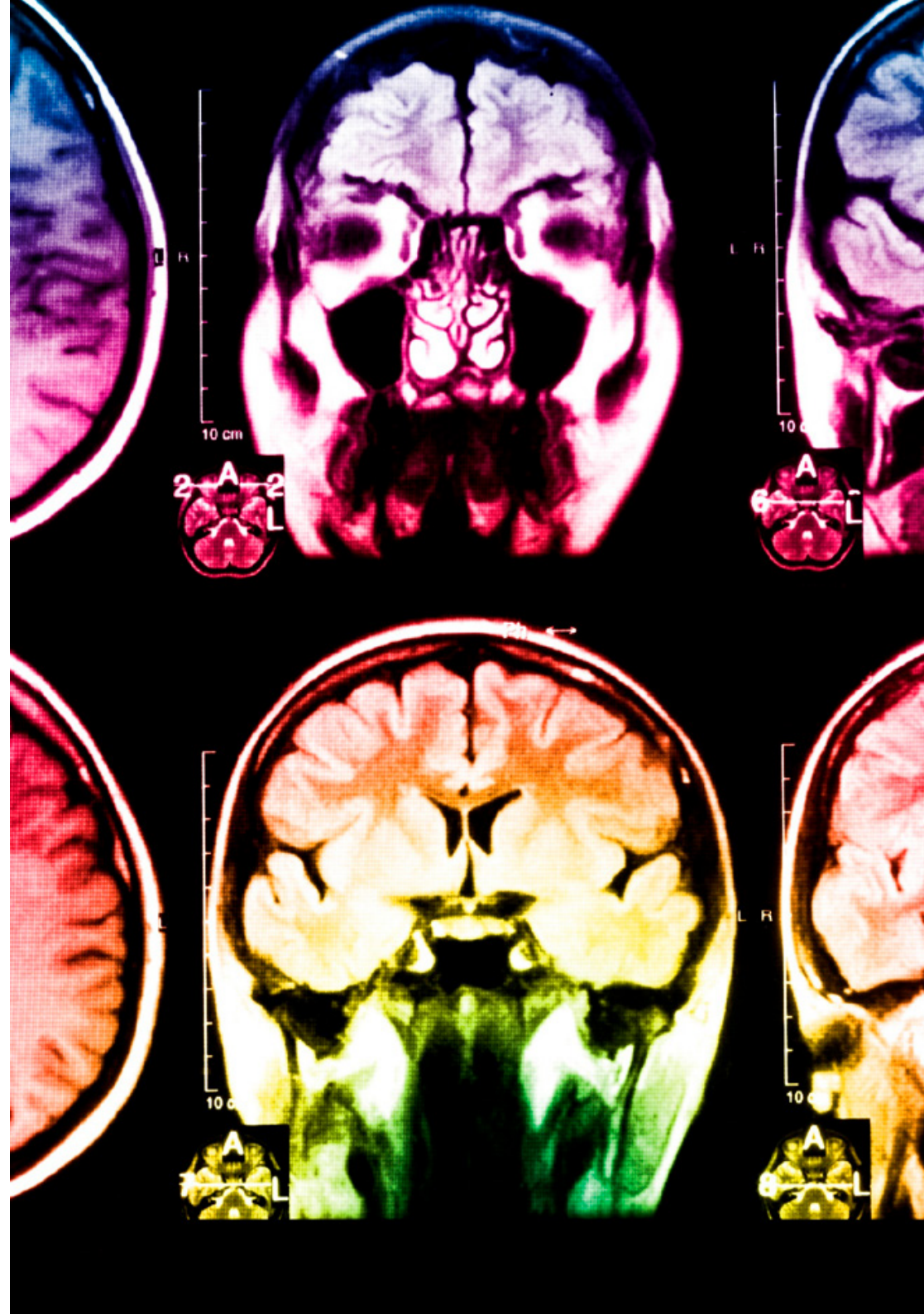
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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

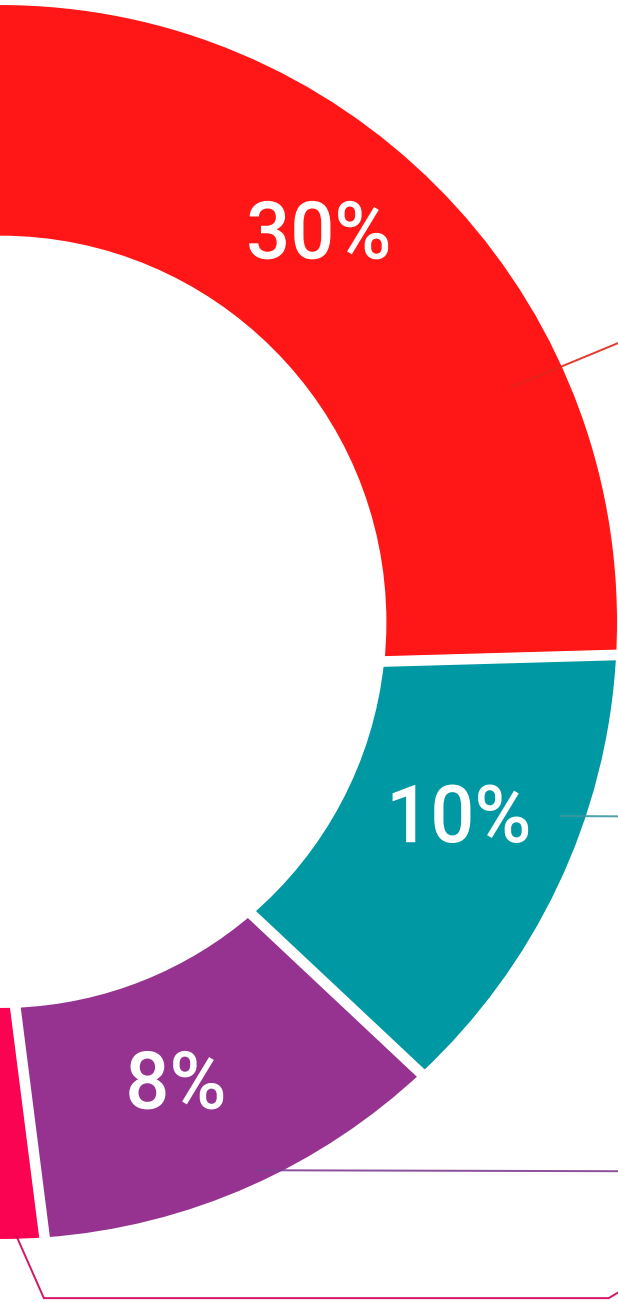


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات للاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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.



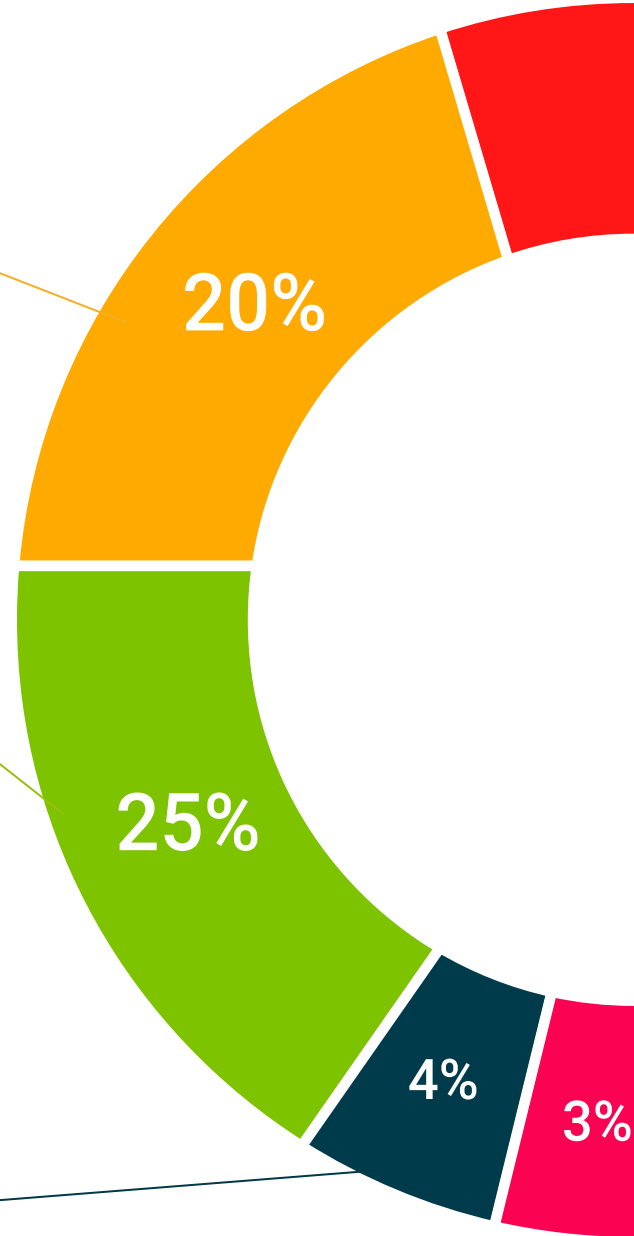
ملخصات تفاعلية

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

تضمن درجة الماجستير الخاص في السرد في ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائق، 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 ألعاب الفيديو**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **12 شهر**

يحتوي هذا ماجستير خاص في السرد في ألعاب الفيديو على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل ماجستير خاص الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

ماجستير خاص في ألعاب الفيديو

التوزيع العام للخطة الدراسية		التوزيع العام للخطة الدراسية	
الدورة	المادة	عدد الساعات	نوع المادة
1*	تصميم ألعاب الفيديو	1500	إلزامي (OB)
1*	وثيقة التصميم	0	إختياري (OP)
1*	السرد في ألعاب الفيديو	0	الممارسات الخارجية (PR)
1*	تصميم ألعاب الفيديو، سبترور، Storyboard	0	مشروع تخرج الماجستير (TFM)
1*	وحدات تحكم وأجهزة لألعاب الفيديو	1500	الإجمالي
1*	مقدمة لتأثيرات الألعاب		
1*	الحركات في ألعاب الفيديو		
1*	التفاعل بين الشخص والحاسوب		
1*	ألعاب الفيديو والحكاية البحث والتعليم		
1*	الشبكات والخلفية متعددة اللاعبين		

tech الجامعة التكنولوجية

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

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج
هذه الشهادة ممنوحة إلى

المواطن/المواطنة مع وثيقة تحقيق شخصية رقم
لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج
ماجستير خاص
في
السرد في ألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 1500 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
Tere Guevara Navarro / د. أ.
رئيس الجامعة

*تصديق لاهاي أوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وتصديق لاهاي أوستيل، ستستخدم مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الابتكار

الجامعة
التكنولوجية
tech

ماجستير خاص

السرد في ألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

الحاضر

الجودة

المعرفة

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

ماجستير خاص السرد فى ألعاب الفيديو

