شهادة الخبرة الجامعية
مشاريع تصميم المنتجات الرقمية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
مشاريع تصميم المنتجات الرقمية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-digital-product-design-projec

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

للقيام بمشروع تصميم منتج رقمي، من الضروري معرفة جميع خصائص هذا النوع من المبادرات. لذلك، يعد هذا البرنامج ضروريًا للمحترفين الذين يرغبون في التركيز على هذا المجال، لأنه يوفر كل المعرفة والأدوات اللازمة للتطوير في التصميم الرقمي. هكذا، طوال المؤهل العلمي، سوف تكون قادرًا على التعمق في التقنيات الناشئة مثل Blockchain وإنترنت الأشياء. بهذه الطريقة، عند الانتهاء منه، سيكون الطالب في وضع يسمح له بإتقان جميع الجوانب الأساسية للقيام بمشروع في هذا المجال. ستكون قد فعلت ذلك باستخدام منهجية تدريس 100% عبر الإنترنت والتي سيتم تكييفها بالكامل مع ظروفك الشخصية، مما يسمح لك بالدراسة متى وأينما تريد.

إن المعرفة المتعمقة بالتقنيات الناشئة وأساليب إدارة المشاريع الرشيقة ستجعلك مصممًا متخصصًا في المنتجات الرقمية"

كما أثرت التغيرات الاجتماعية والثقافية والاقتصادية الهائلة التي حدثت بسبب الرقمنة على مجالات مثل التصميم. بالتالي، في الوقت الحاضر، لا يوجد مشروع تجاري أو تجاري أو فني دون معرفة تمامًا تكامله مع الإنترنت والبيئة الرقمية. لهذا السبب، يتزايد الطلب على ملف المصمم المتخصص في المبادرات التي يجب فيها تنفيذ تصميمات المنتجات الرقمية.

لقد أجبر هذا الوضع الجديد العديد من المهنيين على تحديث أنفسهم، وقد تم إعداد هذا الخبير الجامعي بشكل صريح لمنحهم الفرصة للتعرف على أحدث الابتكارات في هذا المجال. بهذه الطريقة، خلال البرنامج، سيكون المصمم قادرًا على التعمق في قضايا مثل التصميم المطبق على تقنيات الهاتف المحمول، وإنترنت الأشياء وتكاملها في الحياة الشخصية والعملية اليومية أو المنهجيات الرشيقة في مشاريع المشروع.

بهذه المعرفة سيكون لدى الطالب إمكانية وضع نفسه كشخصية بارزة في مجال التصميم، وقد يطمح للوصول إلى الشركات والمؤسسات الكبيرة في هذا القطاع. كل هذا من خلال نظام التعلم عبر الإنترنت الخاص بـ TECH ومواده المتعددة الوسائط المتعددة، والتي ستسهل تدريس هذه المحتويات الجديدة.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في مشاريع تصميم المنتجات الرقمية** على البرنامج التعليمي الأكثر الرقمي اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

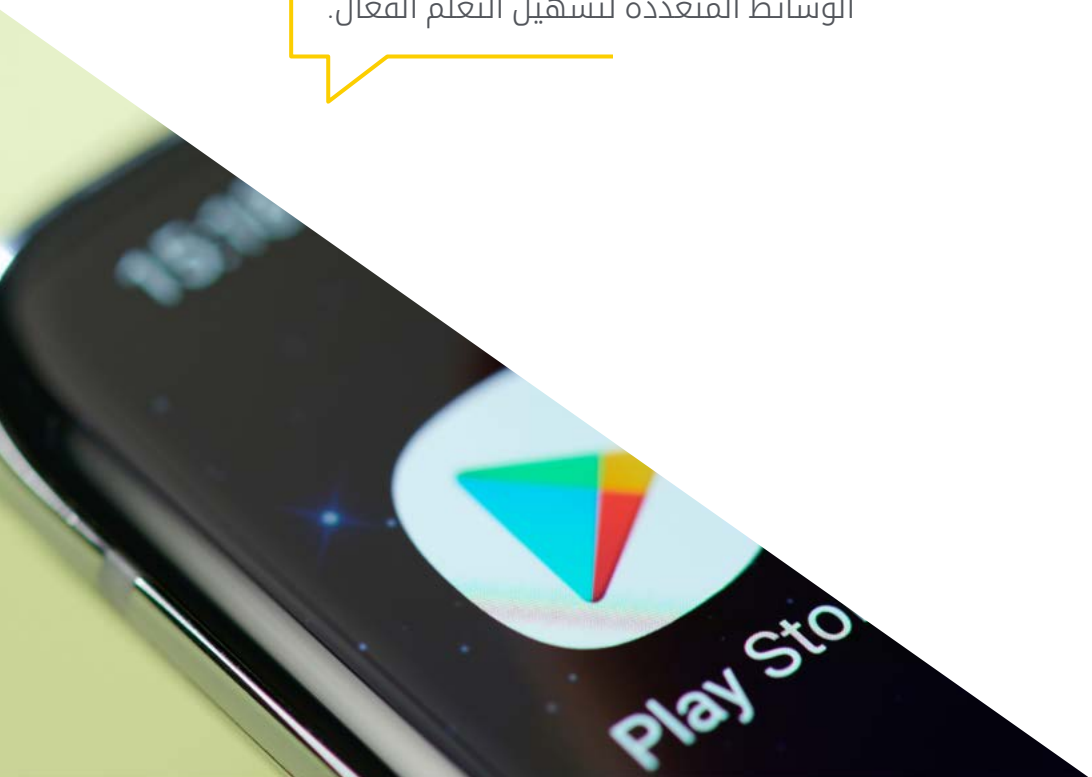
- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في مشاريع تصميم المنتجات الرقمية
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والرعاية العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> سيجعلك هذا البرنامج متخصصًا في تنفيذ المشاريع التي تركز على تصميم المنتجات الرقمية. لا تفوت فرصة الوصول إلى مجال احترافي مطلوب للغاية والتسجيل فيه"

يعد تصميم المنتجات الرقمية أحد أكثر المجالات ازدهارًا اليوم، ويمنحك هذا المؤهل العلمي الفرصة لتصبح محترفًا يتمتع بآفاق عمل كبيرة"

ستسمح لك المنهجية عبر الإنترنت التي تم تطوير هذا البرنامج من خلالها بدمج عملك مع دراستك، دون إخضاع نفسك لجداول زمنية صارمة أو رحلات غير مريحة.

سيكون تحت تصرفك المحتوى الأكثر ابتكارًا في مجال التصميم هذا، والذي يتم تقديمه بتنسيق الوسائط المتعددة لتسهيل التعلم الفعال.



البرنامج يضم، في أعضاء هيئة تدريسهمحترفين في مجال الطاقات المتجددة يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

وسيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

الهدف الرئيسي لشهادة الخبرة الجامعية هذه في مشاريع تصميم المنتجات الرقمية هو نقل المعرفة الأكثر تقدمًا في هذا المجال إلى المحترفين، حتى يتمكنوا من تنفيذ جميع أنواع المبادرات لإنشاء منتجات للبيئة الرقمية. لتحقيق هذا الهدف، يقدم لك هذا البرنامج المحتوى الأكثر ابتكارًا واكتمالًا، ومنهجية تتكيف تمامًا مع احتياجاتك وجداولك الزمنية.

سيسمح لك هذا البرنامج بتطوير حياتك المهنية
في إدارة مشاريع تصميم المنتجات الرقمية"

الأهداف العامة

- التعرف على أسس التصميم، وكذلك المراجع والأساليب والحركات التي شكلته منذ بداياته وحتى الوقت الحاضر.
- فهم عملية الإبداع والتحليل والدراسة لإنشاء أي عمل
- التعرف على أهم البرامج في السياق الحالي للتصميم
- إتقان الموارد التكنولوجية للاتصال المرئي
- التمييز بين مراحل عملية التصميم وتقنيات تحليل تجربة المستخدم المناسبة في كل مرحلة

"سوف تشهد تقدمًا مهنيًا كبيرًا بمجرد الانتهاء من هذا البرنامج، والذي سيمنحك أحدث المعرفة في أحد أكثر قطاعات التصميم ازدهارًا اليوم"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. التقنيات الناشئة

- التعرف على تقنيات وخدمات الهاتف المحمول المختلفة الموجودة حاليًا في السوق
- تعلّم كيفية تصميم تجارب المستخدم المتكيفة مع التقنيات الناشئة الجديدة المتوفرة حاليًا
- فهم كيفية عمل إنترنت الأشياء (IOT) وأسسها ومكوناتها الرئيسية والحوسبة السحابية والمدن الذكية
- اكتساب المعرفة الأساسية لفهم أساسيات Blockchains والتطبيقات والخدمات القائمة عليها
- التعرف على أحدث التقنيات المبتكرة والتعريف بقواعد البحث

الوحدة 2. إنترنت الأشياء (IoT)

- التعرف بالتفصيل على تشغيل إنترنت الأشياء والصناعة 4.0 ومجموعاتها مع التقنيات الأخرى ووضعها الحالي وأجهزتها واستخداماتها الرئيسية وكيف يؤدي الاتصال الفائق إلى ظهور نماذج أعمال جديدة حيث تكون جميع المنتجات والأنظمة متصلة وفي اتصال دائم.
- تعميق المعرفة بمنصة إنترنت الأشياء والعناصر التي تتكون منها، والتحديات والفرص لتنفيذ منصات إنترنت الأشياء في المصانع والشركات، ومجالات العمل الرئيسية المتعلقة بمنصات إنترنت الأشياء والعلاقة بين منصات إنترنت الأشياء والروبوتات وبقية التقنيات الناشئة
- التعرف على الأجهزة الرئيسية القابلة للارتداء (wearables) الموجودة، وفائدتها، وأنظمة الأمان التي سيتم تطبيقها في كل نموذج من نماذج إنترنت الأشياء ومتغيرها في العالم الصناعي، المسمى بالإنترنت الصناعي للأشياء IIoT

الوحدة 3. المنهجيات الرشيقة

- تحديد العناصر الرئيسية لدراسة الجدوى ورؤية المنتج وقصص المستخدم
- تخطيط التكرارات بناءً على سرعة الفريق وطول التكرار
- جمع وتحديد أولويات متطلبات مشروع رشيق
- التعرف على المبادئ التوجيهية لتحليل قصص المستخدمين وتقديرها وتعيينها
- تحليل مفاتيح التعاقد للمشاريع الرشيقة
- دراسة استراتيجيات القيادة لفرق الإدارة الذاتية عالية الأداء

03

الهيكل والمحتوى

لقد تطلبت التطورات الكبيرة التي شهدها التصميم في السنوات الأخيرة تطوير هذا البرنامج، والذي سيجد المحترف من خلاله جميع الإجابات على التحديات الحالية لإنشاء المنتجات الرقمية. بالتالي، من خلال شهادة الخبرة الجامعية هذه، سيتعمق المصمم في قضايا مثل تجربة المستخدم والواقع الممتد والتصميم المطبق على إنترنت الأشياء وأفضل أساليب إدارة المشاريع. بهذه الطريقة، ومع هذه المعرفة، سيكون الطالب مستعدًا للوصول إلى القطاع المهني سريع النمو والنجاح فيه.

من خلال 3 وحدات متخصصة، ستتمكن من تعلم جميع المفاتيح اللازمة لتنفيذ أفضل مشاريع تصميم المنتجات الرقمية"

الوحدة 1. التقنيات الناشئة

1.1. تقنيات الهاتف المحمول
1.1.1. الأجهزة المحمولة
2.1.1. الاتصالات المحمولة
2.1. خدمات الهاتف المحمول
1.2.1. أنواع التطبيقات
2.2.1. قرار بشأن نوع تطبيق الهاتف المحمول
3.2.1. تصميم التفاعل المحمول
3.1. خدمات تحديد المواقع
3.3.1. خدمات تحديد المواقع
4.3.1. تقنيات تحديد المواقع المتنقلة
5.3.1. الموقع القائم على النظام العالمي للملاحة الساتلية (GNSS)
6.3.1. الصحة والدقة في تقنيات تحديد المواقع
7.3.1. المرشد اللاسلكي (Beacons): الموقع حسب القرب
4.1. تصميم تجربة المستخدم (UX)
1.4.1. مقدمة لتجربة المستخدم (UX)
2.4.1. تقنيات تحديد المواقع المتنقلة
3.4.1. منهجية التصميم UX
4.4.1. الممارسات الجيدة في عملية النماذج الأولية
5.1. الواقع الممتد
1.5.1. مفاهيم الواقع الممتد
2.5.1. تقنيات تحديد المواقع المتنقلة
3.5.1. تطبيقات وخدمات الواقع المعزز (AR) والواقع الافتراضي (VR)
6.1. إنترنت الأشياء (IoT) (1)
1.6.1. أساسيات إنترنت الأشياء
2.6.1. أجهزة إنترنت الأشياء والاتصالات
7.1. إنترنت الأشياء (IoT) (2)
1.7.1. ما وراء الحوسبة السحابية
2.7.1. المدن الذكية (smart cities)
3.7.1. التوائم الرقمية
4.7.1. مشاريع إنترنت الأشياء

8.1. Blockchain

1.8.1. أسس blockchain

2.8.1. التطبيقات والخدمات المعتمدة على تقنية Blockchain

9.1. القيادة الذاتية

1.9.1. تقنيات القيادة الذاتية

2.9.1. الاتصالات X2V

10.1. التكنولوجيا والبحوث المبتكرة

1.10.1. أساسيات الحوسبة الكمومية

2.10.1. تطبيقات الحوسبة الكمومية

3.10.1. مقدمة في البحث

الوحدة 2. إنترنت الأشياء (IoT)

1.2. الأنظمة الفيزيائية الإلكترونية (CPS) في رؤية الصناعة 0.4 (Vision Industry)

1.1.2. إنترنت الأشياء (IoT)

2.1.2. المكونات المشاركة في إنترنت الأشياء

3.1.2. حالات وتطبيقات إنترنت الأشياء

2.2. إنترنت الأشياء والأنظمة الفيزيائية الإلكترونية

1.2.2. قدرات الحوسبة والاتصال بالأشياء المادية

2.2.2. أجهزة الاستشعار والبيانات والعناصر في الأنظمة الفيزيائية السيبرانية

3.2. النظام البيئي للجهاز

1.3.2. الأنواع والأمثلة والاستخدامات

2.3.2. تطبيقات الأجهزة المختلفة

4.2. منصات إنترنت الأشياء وهندستها المعمارية

1.4.2. الأنواع والمنصات في سوق إنترنت الأشياء

2.4.2. تشغيل منصة إنترنت الأشياء

5.2. التوائم الرقمية (Digital Twins)

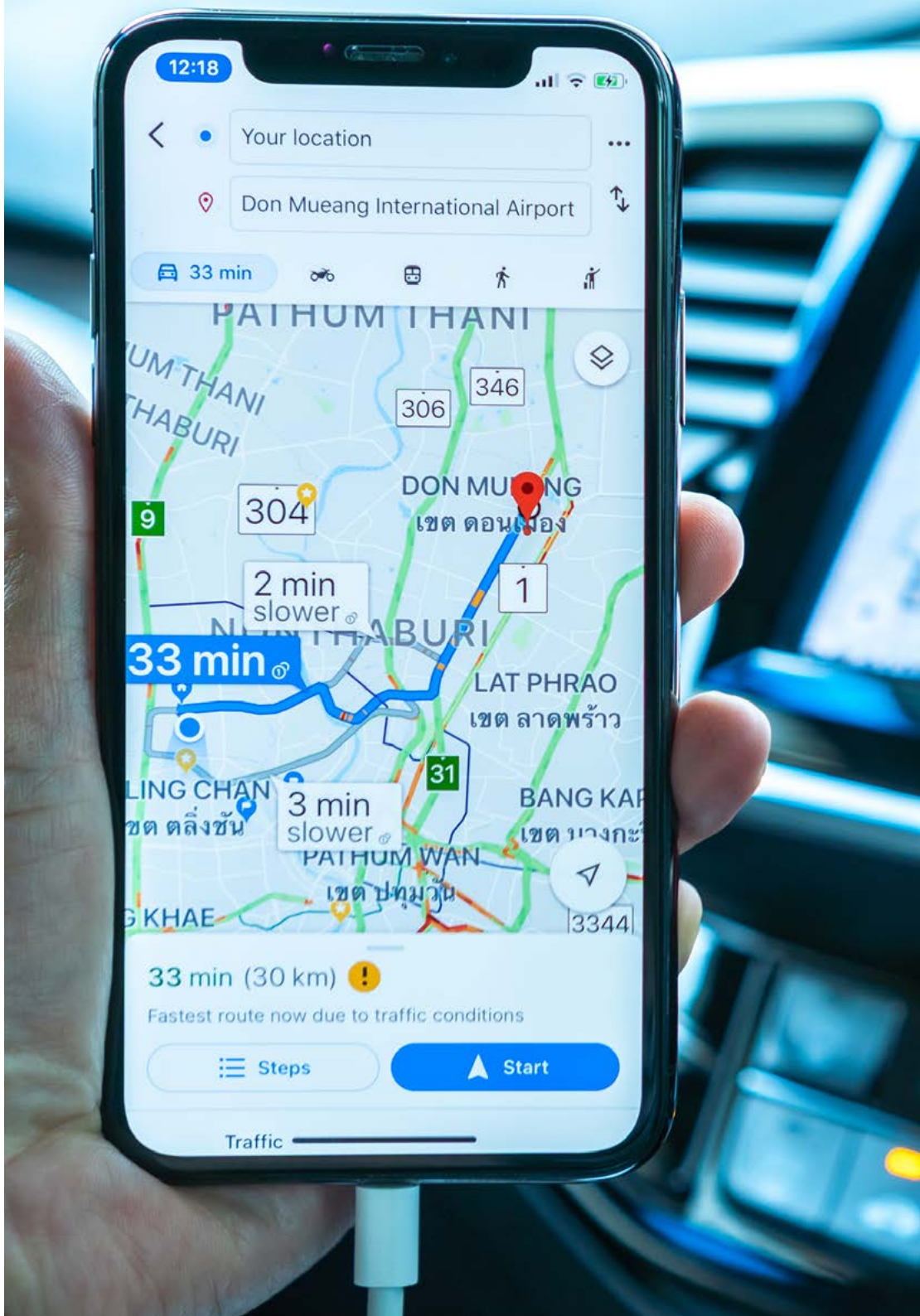
1.5.2. التوأم الرقمي أو Digital Twins

2.5.2. استخدامات وتطبيقات التوأم الرقمي

6.2. تحديد الموقع الجغرافي الداخلي والخارجي(Indoor & outdoor geolocation) (الجغرافية المكانية في الوقت الحقيقي(Real Time (Geospatial))

1.6.2. منصات تحديد الموقع الجغرافي الداخلي والخارجي

2.6.2. الآثار المترتبة والتحديات المتعلقة بتحديد الموقع الجغرافي في مشروع إنترنت الأشياء



7.2. أنظمة الأمن الذكية
1.7.2. أنواع ومنصات تنفيذ أنظمة الأمن
2.7.2. المكونات والبنيات في أنظمة الأمن الذكية
8.2. الأمن على منصات إنترنت الأشياء (IoT) والإنترنت الصناعي للأشياء (IIoT)
1.8.2. المكونات الأمنية في نظام إنترنت الأشياء
2.8.2. استراتيجيات تنفيذ أمن إنترنت الأشياء
9.2. الأجهزة القابلة للارتداء في العمل (Wearables at work)
1.9.2. أنواع الأجهزة القابلة للارتداء (wearables) في البيئات الصناعية
2.9.2. الدروس المستفادة والتحديات عند تنفيذ الأجهزة القابلة للارتداء (wearables) في العمال
10.2. تنفيذ واجهة برمجة التطبيقات (API) للتفاعل مع النظام الأساسي
1.10.2. أنواع واجهات برمجة التطبيقات المشاركة في منصة إنترنت الأشياء
2.10.2. سوق API
3.10.2. استراتيجيات وأنظمة لتنفيذ التكامل مع API

الوحدة 3. المنهجيات الرشيقة

1.3. إدارة المشاريع الذكية قاعدة لتطوير تطبيقات الويب
1.1.3. النهج الرشيق
2.1.3. القيم والمبادئ الرشيقة
3.1.3. إدارة المشاريع التقليدية والمرنة
4.1.3. نموذج إدارة المشاريع الرشيقة
5.1.3. المنهجيات الرشيقة
2.3. اعتماد نهج رشيق لتطوير تطبيقات الويب
1.2.3. الأساطير والحقائق حول خفة الحركة
2.2.3. ممارسات رشيقة
3.2.3. اختيار الممارسات الرشيقة للمشروع
4.2.3. تطوير عقلية رشيقة
5.2.3. تنفيذ ونشر اعتماد مبادئ رشيقة
3.3. منهجيات رشيقة لتطوير تطبيقات الويب
1.3.3. التنمية الهزيلة (Lean)
2.3.3. البرمجة المتطرفة (Extreme programming) (XP)
3.3.3. طرق الكريستال (Crystal)
4.3.3. التطوير المبني على الميزات (Feature Driven Development) (FDD)
5.3.3. DSDM والعملية الرشيقة الموحدة
4.3. منهجيات رشيقة لتطوير تطبيقات الويب المتقدمة
1.4.3. طريقة Kanban
2.4.3. scrumban و Scrum
3.4.3. DA. Disciplined Agile
4.4.3. المنهجيات المختلطة
5.4.3. مقارنة المنهجيات الرشيقة
5.3. مشروع تطوير الويب. عملية التخطيط
1.5.3. بدء مشروع رشيق
2.5.3. عملية التخطيط الرشيقة
3.5.3. جمع المتطلبات وقصص المستخدم
4.5.3. تحديد نطاق المشروع من خلال الأساليب الرشيقة. تراكم المنتج (Product Backlog)
5.5.3. أدوات رشيقة لتحديد أولويات المتطلبات
6.3. أصحاب المصلحة في مشاريع رشيقة لتطوير تطبيقات الويب
1.6.3. الأطراف المهتمة بالمشاريع الرشيقة
2.6.3. تعزيز المشاركة الفعالة لأصحاب المصلحة
3.6.3. صنع القرار التشاركي
4.6.3. تبادل المعرفة المرنة وجمعها
7.3. خطة الإصدار وتقدير الإنشاء
1.7.3. خطة الإطلاق
2.7.3. تقدير حجم سجل المستخدم
3.7.3. تقدير السرعة
4.7.3. تقنيات التقدير الرشيقة
5.7.3. تحديد أولويات قصص المستخدم
8.3. تخطيط ومراقبة التكرارات
1.8.3. التكرار والتطوير التقدمي
2.8.3. عملية تخطيط التكرار
3.8.3. إنشاء تراكم (backlog) التكرار
4.8.3. الجدول الزمني الرشيق والمخزونات المؤقتة (buffers)
5.8.3. رصد التقدم المحرز في التكرار
6.8.3. تقرير المتابعة والإصدار المرحلي (Release)

9.3. قيادة فريق تطوير تطبيقات الويب
1.9.3. الفرق الرشيقة
2.9.3. قائد المشروع الرشيق
3.9.3. الفريق الرشيق
4.9.3. إدارة الفرق الافتراضية الرشيقة
5.9.3. التدريب (Coaching) لتحسين أداء الفريق
10.3. إدارة وتقديم القيمة في مشاريع تطوير الويب
1.10.3. عمليات التسليم التي تركز على القيمة
2.10.3. جودة المنتج
3.10.3. ممارسات الجودة الرشيقة
4.10.3. إدارة المخاطر
5.10.3. العقود الرشيقة
6.10.3. إدارة القيمة المكتسبة في المشاريع الرشيقة

"سيقوم هذا البرنامج بإعدادك لتصبح مرجعًا في تصميم المنتجات، مما يوفر لك الأدوات الأساسية لإدارة المشاريع بفعالية في هذا المجال المهني"

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"

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخداماً من قبل أفضل الكليات في العالم. 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 نواجهه في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال البرنامج، سيواجه الطلاب عدة حالات حقيقية. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.

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.

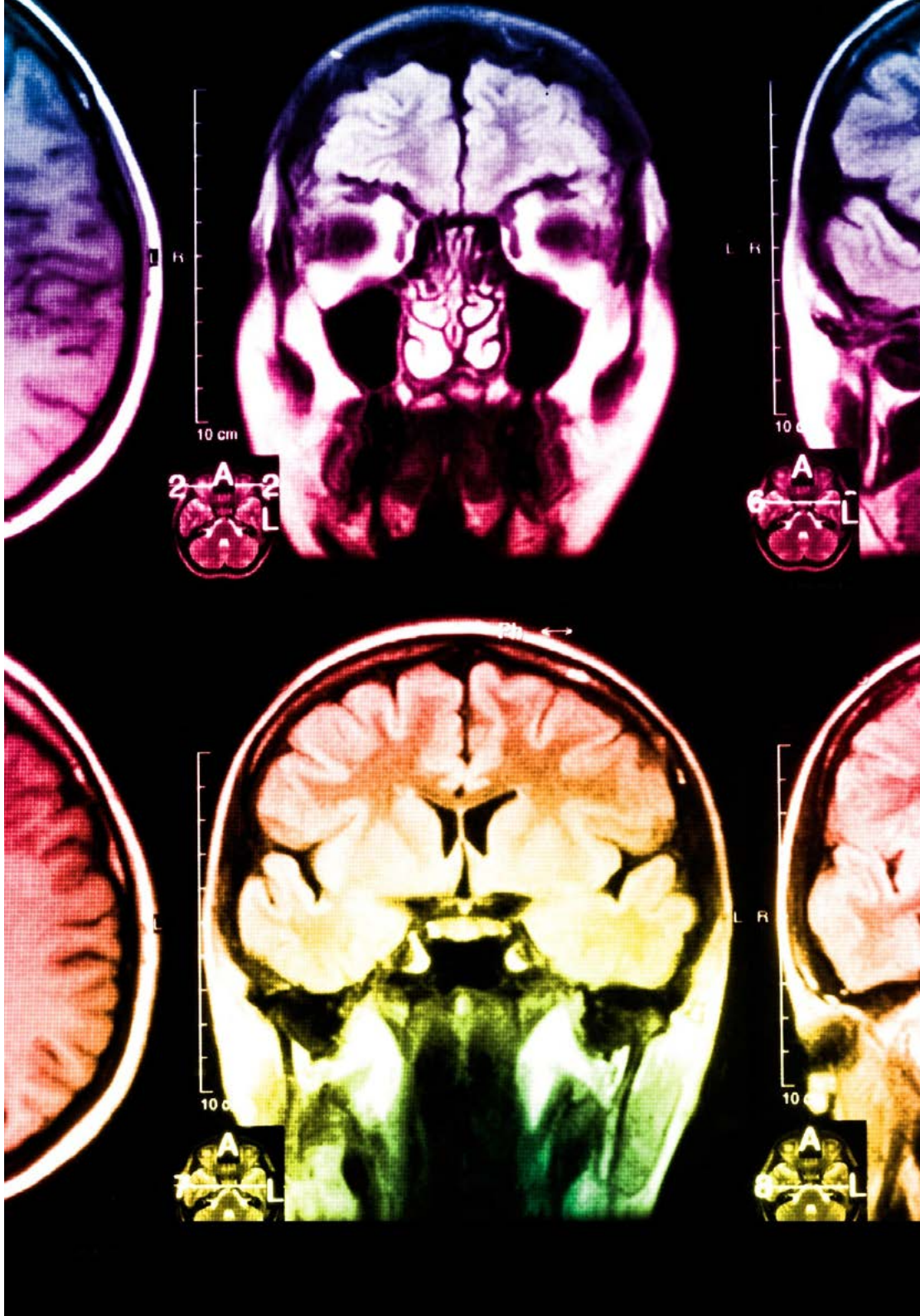
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

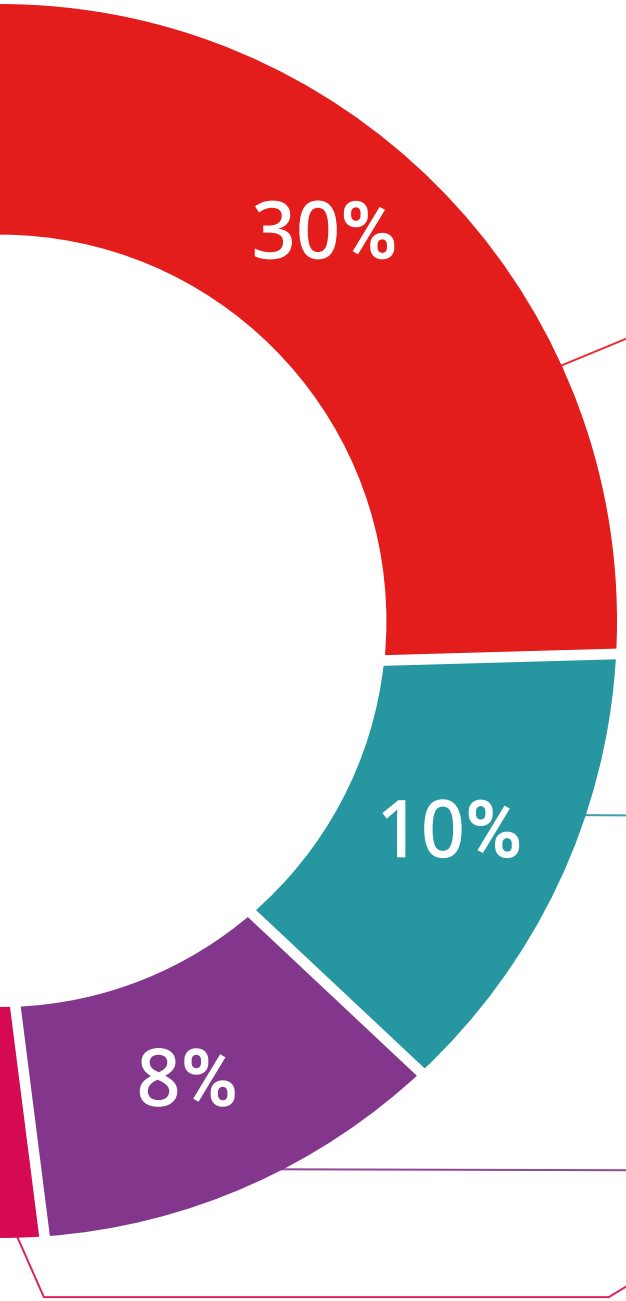
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

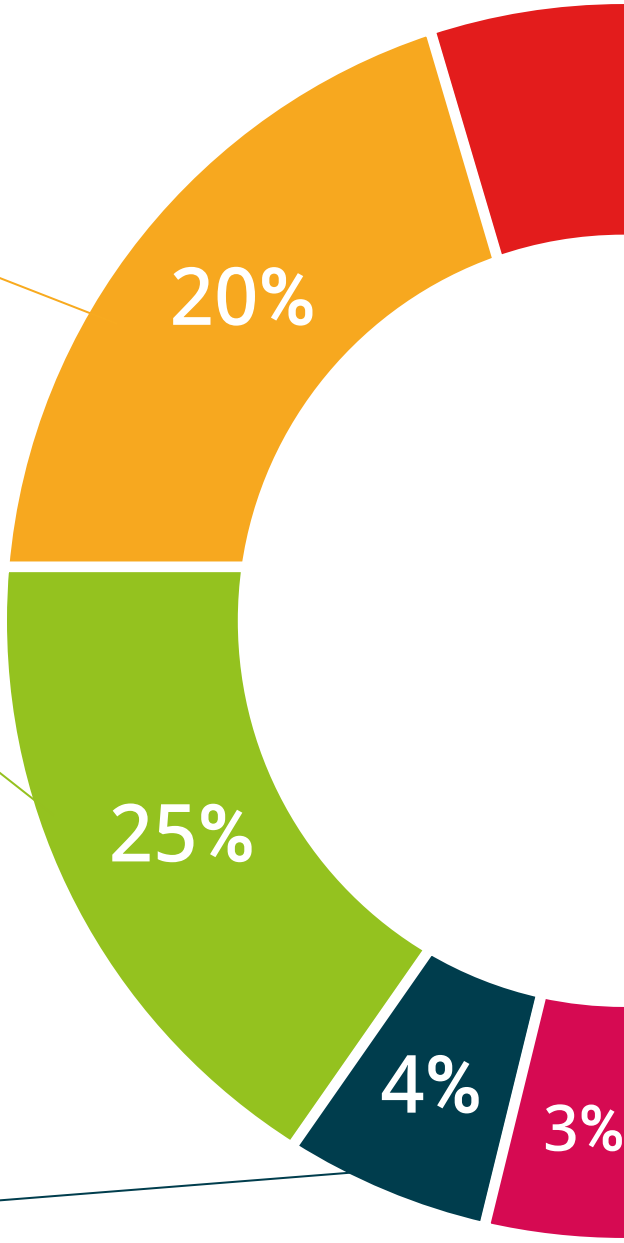
ملخصات تفاعلية

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 مشاريع تصميم المنتجات الرقمية، بالإضافة إلى التدريب الأكثر صرامة وتحديثًا، الوصول إلى مؤهل شهادة الخبرة الجامعية صادر عن TECH الجامعة التكنولوجية

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

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في مشاريع تصميم المنتجات الرقمية** على البرنامج الأكثر الرقمي اكتمالا وحداثة 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 مشاريع تصميم المنتجات الرقمية**

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

مشاريع تصميم المنتجات الرقمية

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 450
ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S techtitute.com/certificates

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

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
مشاريع تصميم المنتجات الرقمية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

شهادة الخبرة الجامعية
مشاريع تصميم المنتجات الرقمية

tech الجامعة التيكنولوجية