

ماجستير خاص
ألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية
tech

ماجستير خاص

ألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/design/professional-master-degree/master-video-games

الفهرس

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

منذ تطوير ألعاب الفيديو الأولى، عاش الكبار والصغار للتغلب على كل مستوى وانتظار الدفعة التالية. لذلك، ليس من المستغرب أن يتطلب القطاع محترفين قادرين ومبتكرين ومبدعين لتطوير عنوان النجاح التالي. وبالتالي، يركز هذا البرنامج على المصممين الذين يتطلعون إلى تجربة تحدي جديد، في مجال يتطور باستمرار. وبهذه الطريقة، سوف يتعلمون الجوانب الأساسية مثل تطوير خطة لعبة فيديو لتشغيل الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد. بفضل هذا، سيتمكن الطلاب من التطلع إلى العمل مع عظماء في الصناعة مثل Shigeru Miyamoto أو John Carmack.



هل ترغب في تغيير حياتك المهنية كمصمم؟ ابدأ هذا البرنامج الذي يركز على تطوير ألعاب الفيديو لتصبح رائداً في الصناعة "



يمك ماجستير خاص في ألعاب الفيديو برنامج تعليمي نهائي، وذلك بفضل محتواه المبتكر، والذي سيحول الطلاب إلى متخصصين مستعدين للعمل في المجال. ومن أبرز ميزاتنا:

- ◆ التعلم المطبق على الحالات العملية لتصميم ألعاب الفيديو
- ◆ الرؤية العامة والخاصة لمحتوياته، مما يجعل خريجي البرنامج خبراء في جوانب محددة، ولكن لديهم أيضًا رؤية شاملة للقطاع
- ◆ التمارين العملية، التي ستختبر تقدم الطلاب، بحيث يتم استيعاب التعلم بطريقة أكثر فعالية
- ◆ تركيزها الخاص على المعرفة الشاملة بجميع الأدوات والخدمات المتاحة لتصميم ألعاب الفيديو وتطويرها بشكل كامل
- ◆ هيئة تدريس خيرة وذات خبرة، تعرف قطاع ألعاب الفيديو تمامًا
- ◆ توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

لقد أصبحت ألعاب الفيديو تجارة تقدر بملايين الدولارات، والتي، وفقا لتقديرات الخبراء، لا تتوقف عن النمو. منذ اختراع لعبة "Tennis for Two" في عام 1958 وحتى الوقت الحاضر مع أجزاء مثل Gears of War أو League of Legends، قطعنا شوطًا طويلًا. ويجب أن نضيف إلى ذلك التطور المستمر لوحدات التحكم، المجهزة لإعادة إنتاج رسومات أكثر واقعية ودعم عبء سردي أكبر. لذلك، تواجه فرق التصميم مهمة صعبة بشكل متزايد: تزويد الجمهور بعنوان جديد ومبدع ومثير للدهشة.

وبنفس الطريقة، تبحث الشركات الكبيرة عن محترفين متحمسين لهذا العالم، والذين يعرفون الجوانب الأساسية التي تجعل لعبة الفيديو جيدة وما يحتاجون إلى تحسينه لضمان تصميم ممتاز. وبالتالي، هناك طريقتان لتحقيق ذلك، الأولى هي لعب أكبر عدد ممكن من ألعاب الفيديو، حيث يمكنك بهذه الطريقة الحصول على رؤية للهدف الذي تريد تحقيقه.

ثانيًا، الحصول على تدريب أكاديمي في المجال لتعلم الجوانب الفنية وتطوير رؤية مثالية لما يجب أن تكون عليه لعبة فيديو ذات مستوى عالمي. لهذا السبب، فإن درجة الماجستير الخاص في ألعاب الفيديو هذه ستزود الطالب بجميع المهارات التي ستقوده إلى العمل مع دعاة عظماء في هذا القطاع، مثل Shigeru Miyamoto. لذلك، سيبدأ البرنامج معالجة المعايير الأساسية لتصميم ألعاب الفيديو، والتعمق في عناصر مثل التلعيب وآليات اللعبة.

في المقابل، فإن لعبة الفيديو الجيدة لا تعد شيئًا إذا لم تكن تحتوي على قصة جذابة وعاطفية. لذلك، سيتم تخصيص وحدة كاملة لفهم وتطوير السرد الذي يتضمن تطوير الشخصيات وأهدافهم والمكان وجميع الخصائص التي تساعد على كتابة حبكة استثنائية. كما سيتم أخذ الجوانب المتعلقة بالرسوم المتحركة والصوت والبرمجة في الاعتبار.

تم تصميم كافة محتويات البرنامج ليتم تنفيذها عبر الإنترنت، مما يتيح للطالب فرصة اختبار أفضل وقت للوصول إلى الفصول الدراسية الافتراضية. باختصار، يغطي هذا البرنامج كل المحتوى الذي يجب على المصممين التعامل معه للتقدم في حياتهم المهنية. وبالتالي السماح لهم بخيارات وظيفية مختلفة، مثل البدء في شركة تطوير دولية أو بدء مشروع بشكل مستقل.



تبحث الشركات الكبرى مثل Sony وActivision Blizzard عن مصممين متحمسين لعالم ألعاب الفيديو. يمكنك أن تكون جزءًا من فريقهم عند الانتهاء من هذا البرنامج"

صمّم قصة ملحمية مثل *Final Fantasy* من خلال التسجيل في درجة الماجستير الخاص هذه.

سوف تساعدك *TECH* على التدريب بشكل احترافي كمصمم ألعاب فيديو، وتنفيذ برنامج بدرجة مباشرة”

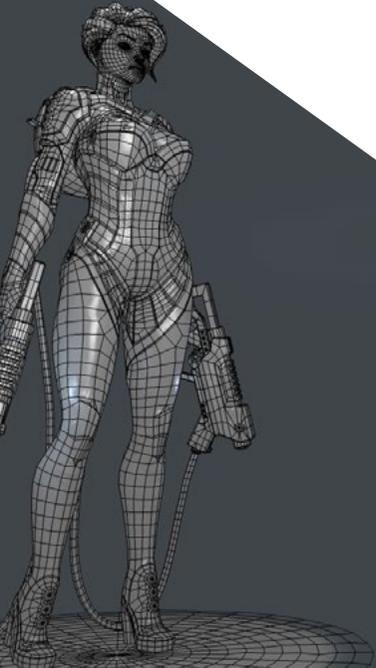


تعلم كل أساسيات تصميم اللعبة وابدأ في التخطيط للعبة الناجحة العالمية التالية.

البرنامج يضم في هيئة التدريس متخصصين في المجال والذين يصبون خبراتهم العملية في هذا التدريب، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من مجتمعات رائدة وجامعات مرموقة.

محتوى الوسائط المتعددة خاصتها، الذي تم تطويره بأحدث التقنيات التعليمية، سيسمح للمهني بالتعلم حسب السياق، بما معناه، بيئة محاكاة ستوفر تدريباً غامراً مبرمجاً للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل الحالات المختلفة للممارسة المهنية التي تُطرح على مدار هذا البرنامج. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام جديد من مقاطع الفيديو التفاعلية التي أعدها خبراء معترف بهم.



الأهداف

إن درجة الماجستير الخاص هذه في ألعاب الفيديو موجهة للمصممين بهدف تقديم المهارات التي يحتاجونها لفهم هذا العالم الواسع. لذلك، لن يكتسبوا المعرفة التجريبية في هذا المجال فحسب، بل سيعملون على تطوير قدراتهم الإبداعية واستكشاف مهاراتهم والتحرك نحو التميز. بالإضافة إلى ذلك، فهي تتمتع بشهادة مباشرة، أي أنه لن يكون من الضروري تنفيذ مشروع نهائي للوصول إلى فرص مهنية جديدة في هذا القطاع، سواء في شركة دولية مع أكبر رواد المجال، أو تطوير مشروعك الخاص الذي يحقق نجاحًا عالميًا.



تعرف على البرامج المختلفة المستخدمة للنمذجة ثلاثية الأبعاد وقم بإنشاء مشاهد واقعية لألعاب الفيديو الخاصة بك"





الأهداف العامة

- ◆ معرفة الأنواع المختلفة لألعاب الفيديو ومفهوم طريقة اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل ألعاب الفيديو أو في إنشاء تصميم ألعاب الفيديو
- ◆ التعمق في عملية إنتاج لعبة الفيديو ومنهجية SCRUM لإنتاج المشاريع
- ◆ تعلم أساسيات تصميم ألعاب الفيديو والمعرفة النظرية التي يجب أن يعرفها مصمم ألعاب الفيديو
- ◆ توليد الأفكار وإنشاء قصص مسلية وخطوط حبكة ونصوص لألعاب الفيديو
- ◆ التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للعبة الفيديو
- ◆ التعمق في الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى العناصر الأساسية للرسوم المتحركة للكائنات والشخصيات
- ◆ معرفة كيفية تنفيذ مهام النمذجة ثلاثية الأبعاد
- ◆ إجراء برمجة احترافية باستخدام محرك Unity 3D
- ◆ القدرة على إنشاء Startup مستقلة للترفيه الرقمي



الأهداف المحددة

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- ◆ التعرف على نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- ◆ التعمق في عناصر التصميم والألعاب
- ◆ التعرف على أنواع اللاعبين الحاليين ودوافعهم وخصائصهم
- ◆ معرفة ميكانيكا الألعاب ومعرفة MDA ونظريات أخرى لتصميم ألعاب الفيديو
- ◆ تعلم القواعد الأساسية لتحليل ألعاب الفيديو من خلال النظرية والأمثلة
- ◆ التعرف على تصميم مستويات اللعبة وكيفية إنشاء الألغاز ضمن هذه المستويات وكيفية وضع عناصر التصميم في البيئة

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- ◆ كتابة وتوضيح وثيقة تصميم احترافية
- ◆ التعرف على كل جزء من أجزاء التصميم: الفكرة العامة، والسوق، وGameplay والميكانيكا، والمستويات، والتقدم، وعناصر اللعبة، وجهاز عرض بمستوى الرأس (HUD)، والواجهة
- ◆ معرفة عملية تصميم وثيقة التصميم أو GDD لتتمكن من تمثيل فكرة اللعبة نفسها في وثيقة مفهومة واحترافية ومعدة جيداً

الوحدة 3. السرد وتصميم السيناريو

- ◆ فهم السرد العام والسرد في ألعاب الفيديو
- ◆ معرفة العناصر المعقدة للسرد مثل الشخصيات والغرض والمكان
- ◆ التعمق في هياكل السرد والتطبيق المعقد في تصميم لعبة الفيديو
- ◆ التعرف على آخر المستجدات حول الكون والإعدادات مثل الخيال أو الخيال العلمي وخصائصها في المؤامرات
- ◆ امتلاك معرفة عميقة وعملية بالحبكة الجدلية
- ◆ التعرف على كيفية إنشاء الشخصيات الرئيسية والثانوية
- ◆ التعمق في هيكل سيناريو لعبة الفيديو والفرق بين لعبة الفيديو والسينما
- ◆ التعرف على عملية إنشاء السيناريو والخصائص والعناصر اللازمة لإنشائه



ستساعدك جامعة TECH على تحقيق أهدافك. سجل الآن
للحصول على جميع الأدوات في متناول يدك لمساعدتك على
تحقيق أهدافك”

الوحدة 4. الفن في ألعاب الفيديو

- ◆ التعرف على النظرية الفنية ونظرية الألوان ونظرية الشخصية والبيئة
- ◆ إنشاء رسومات معقدة و *Concept Art*
- ◆ التعمق في الفن ثنائي الأبعاد للشخصيات والكائنات والبيئات باستخدام برامج Photoshop
- ◆ إنشاء الكائنات والشخصيات والبيئات ثلاثية الأبعاد باستخدام 3D Studio Max و Mudbox
- ◆ التعرف على الأنماط الفنية للشخصيات والإعدادات، وكذلك أنواع الإعدادات وتمثيلها في الرسومات

الوحدة 5. البرمجة

- ◆ التعامل مع المحرك الأكثر استخدامًا في تطوير ألعاب الفيديو: Unity 3D Engine
- ◆ دراسة برمجة Unity باستخدام لغة C# وتعرف على واجهة البرنامج
- ◆ التعرف على كيفية إنشاء لعبة فيديو ثنائية الأبعاد: برمجة حركات الشخصيات والأعداء والرسوم المتحركة
- ◆ تطوير عناصر اللعبة المختلفة مثل المنصات أو المفاتيح
- ◆ إنشاء واجهة اللعبة أو جهاز عرض بمستوى الرأس
- ◆ توسيع المعرفة في الذكاء الاصطناعي، سواء لإنشاء أعداء أو شخصيات غير قابلة للعب (NPCs) ثنائية الأبعاد

الوحدة 6. الفن ثلاثي الأبعاد

- ◆ تصميم وتركيب الكائنات والشخصيات ثلاثية الأبعاد
- ◆ التعرف على واجهة برنامج 3D Studio Max و Mudbox لنمذجة الكائنات والشخصيات
- ◆ فهم نظرية النمذجة ثلاثية الأبعاد
- ◆ معرفة كيفية استخراج القوام
- ◆ التعرف على كيفية عمل الكاميرات ثلاثية الأبعاد

الوحدة 7. البرمجة المتقدمة

- ◆ معرفة كيفية القيام بالبرمجة المتقدمة
- ◆ تصميم الشخصيات والبيئات ثلاثية الأبعاد
- ◆ برمجة طرق لعب مختلفة وألغاز بيئية وأشياء مستوية
- ◆ إنشاء عناصر مختلفة للعبة وبرمجة قدرات اللاعب مثل القفز أو الجري أو إطلاق النار أو الاختباء
- ◆ إنشاء لعبة للكمبيوتر

الوحدة 8. الرسوم المتحركة

- ◆ تنفيذ الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ◆ التعرف على نظرية الرسوم المتحركة حول العناصر والشخصيات
- ◆ معرفة Rigging للرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- ◆ تنفيذ الرسوم المتحركة في 3D Studio Max: حركة العناصر والشخصيات
- ◆ التعرف على Rigging في برنامج 3D Studio Max
- ◆ التعرف على كيفية أداء الرسوم المتحركة المتقدمة للشخصيات

الوحدة 9. تصميم الصوت والموسيقى

- ◆ أداء التأليف الموسيقي والتطوير
- ◆ تصميم برامج التأليف الموسيقي
- ◆ معرفة كيفية تنفيذ عملية الإنتاج وما بعد الإنتاج
- ◆ تعلم كيفية عمل الخلط الداخلي وتصميم الصوت
- ◆ استخدام مكاتب الصوت والصوت الاصطناعي و Foley
- ◆ التعرف على تقنيات التأليف لألعاب الفيديو

الوحدة 10. الإنتاج والإدارة

- ◆ التعرف على إنتاج لعبة الفيديو والمراحل المختلفة
- ◆ التعرف على أنواع المنتجين
- ◆ التعرف على Project Management لتطوير ألعاب الفيديو
- ◆ استخدام أدوات مختلفة للإنتاج
- ◆ تنسيق الفرق وإدارة المشاريع

الكفاءات

تم تصميم هيكل هذا البرنامج بحيث يتمكن المصمم من تحديد وحل أي مشكلة تتعلق بتطوير لعبة فيديو. ولذلك يكتسب الطالب مهارات إبداعية لرؤية المشكلة من وجهات نظر مختلفة. وفي المقابل، سيتم تشجيع التفكير النقدي، مما سيسمح لك بتمييز نفسك عن الباقي، وتقديم أفكار مبتكرة ومحدثة. كل هذه الجوانب مطلوبة بشدة من قبل أي شركة متخصصة في تطوير ألعاب الفيديو.



كن مبدعاً وحاسماً لتتمكن من تحقيق النجاح في أي مشروع
لتصميم ألعاب الفيديو"



الكفاءات العامة



- ◆ تصميم جميع مراحل لعبة الفيديو، بدءاً من الفكرة الأولية وحتى الإصدار النهائي
- ◆ التخصص كمصمم ألعاب لتصبح *Game Designer* ذو خبرة
- ◆ التعمق في جميع أجزاء التطوير، بدءاً من البنية الأولية وبرمجة شخصية اللاعب وتنفيذ الرسوم المتحركة وإنشاء الذكاء الاصطناعي لشخصيات العدو والشخصيات غير اللاعب
- ◆ الحصول على لمحة عامة عن المشروع، والقدرة على تقديم حلول للمشاكل والتحديات المختلفة التي تنشأ في تصميم لعبة فيديو

كل المهارات التي ستكتسبها في هذا البرنامج ستجعل
منك مصمم ألعاب فيديو عظيم



الكفاءات المحددة



- ◆ معرفة البرامج اللازمة لتكون محترفاً في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو
- ◆ فهم تجربة اللاعب ومعرفة كيفية تحليل طريقة اللعب في لعبة الفيديو
- ◆ فهم الإجراء النظري والعملي بأكمله لعملية إنشاء *Concept Artist*
- ◆ فهم الإجراء النظري والعملي للفنان ثنائي الأبعاد
- ◆ التعرف على كيفية تصميم وتركيب الكائنات والشخصيات ثلاثية الأبعاد
- ◆ تكوين معرفة واسعة في برمجة ألعاب الفيديو ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ◆ عمل رسوم متحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو وتطبيق برمجة لعبة فيديو ثنائية وثلاثية الأبعاد لمنصات مختلفة
- ◆ أداء التأليف الموسيقي وتصميم الصوت



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتكون طاقم التدريس المسؤول عن نقل محتويات المؤهل العلمي من محترفين رفيعي المستوى في هذا القطاع. لقد كرسوا حياتهم المهنية لبرمجة وتصميم وتحريك مشاريع مختلفة، وإجراء دراسات تدعم مهاراتهم وخبراتهم. وبالمثل، أصبح الكثير منهم رواداً في هذا القطاع، وذهبوا إلى حد تأسيس وتمثيل شركة ألعاب الفيديو الخاصة بهم. ولكل هذا، لا يوجد متخصصون أكثر استعداداً لمساعدة الطلاب على تحقيق التميز.



سيكون فريق التدريس رفيع المستوى مسؤولاً عن مساعدتك في تحقيق
أهدافك المهنية كمصمم ألعاب فيديو"



هيكـل الإدارة

أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ♦ مصمم السرد في استوديوهات Saona، إسبانيا
- ♦ مصمم السرد في Stage Clear Studios مطوراً للمنتج السري
- ♦ مصمم السرد في HeYou Games في مشروع "Youturbo"
- ♦ مصمم وكاتب سيناريو منتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة لشركة Telefónica Learning Services وTAK وBizpills
- ♦ مصمم المستويات في Indigo لمشروع "Meatball Marathon"
- ♦ أستاذ السيناريو لماجستير إنشاء ألعاب الفيديو في جامعة Málaga
- ♦ أستاذ قسم ألعاب الفيديو في التصميم السردى والإنتاج ضمن هيئة تدريس TAI للأفلام بمدرسة ESCAV، Granada
- ♦ أستاذ مادة التصميم السردى وورش عمل السيناريو، وفي بكالوريوس تصميم ألعاب الفيديو في Granada
- ♦ بكالوريوس فقه اللغة من جامعة Granada
- ♦ ماجستير في الإبداع والسيناريو التلفزيوني من جامعة الملك خوان كارلوس



الأستاذة

أ. Carrión, Rafael

- ♦ مصمم صوت ومبرمج صوت Unity3D
- ♦ إجازة في الهندسة الصناعية، جامعة 2018. Politécnicade Valencia
- ♦ ماجستير في برمجة ألعاب الفيديو. جامعة كاتالونيا المفتوحة. 2021
- ♦ دورة في الإنتاج الصوتي للألعاب مع WWIS. Berklee. 2019
- ♦ مبرمج صوتي في Women in Games. حالياً

أ. Molas, Alba

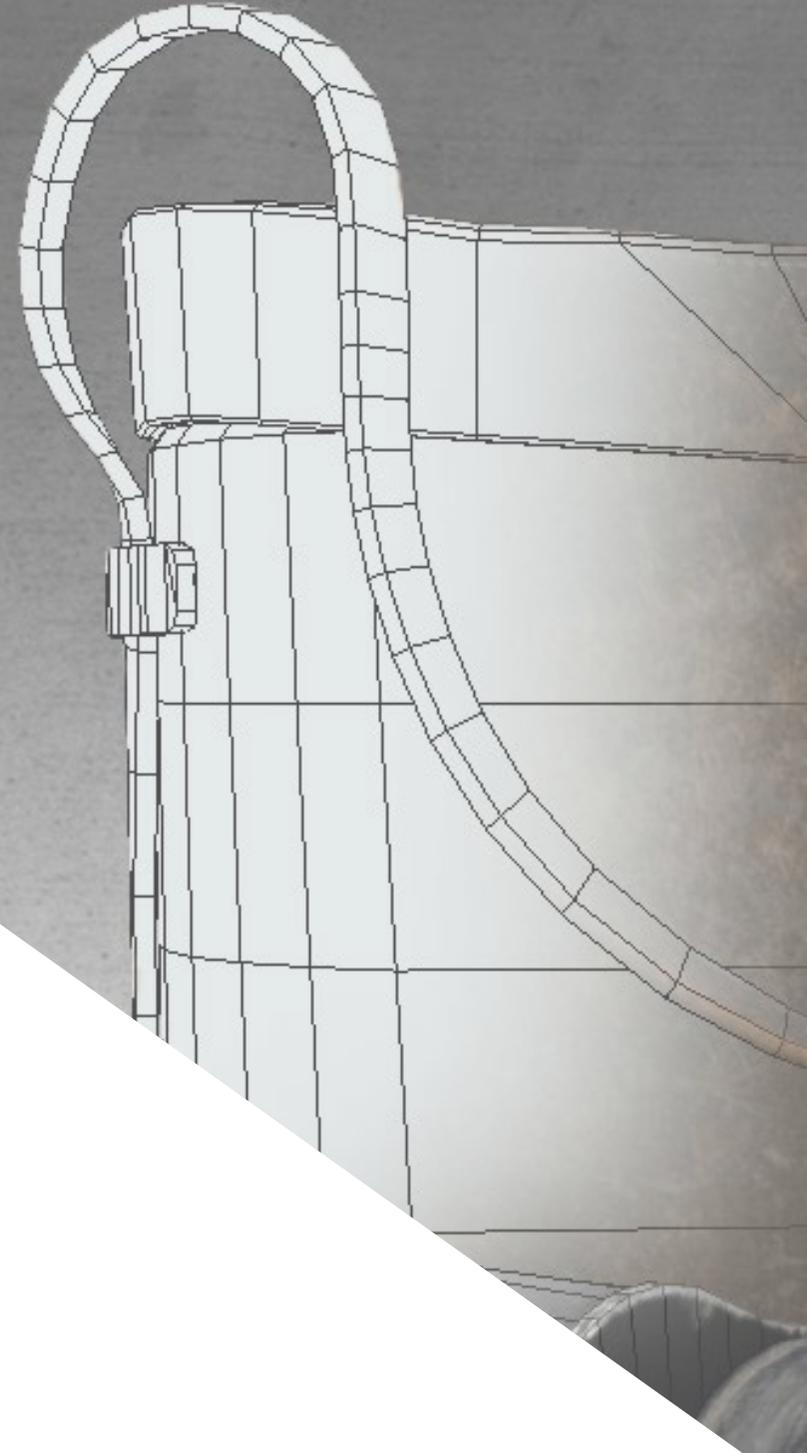
- ♦ مصممة ألعاب فيديو
- ♦ إجازة في السينما والإعلام. مدرسة السينما في كاتالونيا. 2015
- ♦ طالبة في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية. Currnet – CEV. 2020
- ♦ تدريب متخصص في سيناريو الرسوم المتحركة للأطفال. 2018. Showrunners BCN
- ♦ عضوة في جمعية Women in Games
- ♦ عضوة في جمعية FemDevs



الهيكل والمحتوى

تم اقتراح المحتويات الأكاديمية المصممة لدرجة الماجستير الخاص في ألعاب الفيديو من قبل خبراء يعرفون المتطلبات الإبداعية والدرجة للشركات الكبيرة. لذا فقد وضعوا كل اهتمامهم في وضع أجندة تتوافق تمامًا مع كل هذه المتطلبات. وبفضل هذا، سيصبح المصممون متخصصين كبار في هذا المجال، مما يزيد من فرصهم ليكونوا جزءًا من فريق التطوير الدولي أو للقيام بمشروعهم الخاص.





هل تريد أن تصبح أفضل مصمم ألعاب فيديو؟ سيساعدك هذا البرنامج على تحقيق التميز، ما عليك سوى التسجيل للبدء"



الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- 1.1 التصميم
 - 1.1.1 تصميم
 - 2.1.1 أنواع التصميم
 - 3.1.1 عملية التصميم
- 2.1 عناصر التصميم
 - 1.2.1 قواعد
 - 2.2.1 التوازن
 - 3.2.1 المرح
- 3.1 أنواع اللاعبين
 - 1.3.1 المتصفح والاجتماعي
 - 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 المنصة
- 5.1 ميكانيكا اللعبة I
 - 1.5.1 عناصر
 - 2.5.1 فيزيائيه
 - 3.5.1 الأغراض
- 6.1 ميكانيكا اللعبة II
 - 1.6.1 مفاتيح
 - 2.6.1 المنصات
 - 3.6.1 الأعداء
- 7.1 عناصر أخرى
 - 1.7.1 ميكانيكيات
 - 2.7.1 ديناميكيات
 - 3.7.1 جماليات
- 8.1 تحليل لعبة الفيديو
 - 1.8.1 تحليل قابلية اللعب
 - 2.8.1 التحليل الفني
 - 3.8.1 تحليل الاسلوب

- 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 الألغاز
 - 2.10.1 الأعداء
 - 3.10.1 المحيط

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- 1.2 هيكل الوثيقة
 - 1.1.2 وثيقة التصميم
 - 2.1.2 البنية A
 - 3.1.2 النمط
- 2.2 الفكرة العامة والسوق والمراجع
 - 1.2.2 الفكرة العامة
 - 2.2.2 السوق
 - 3.2.2 المراجع
- 3.2 الإعداد والقصة والشخصيات
 - 1.3.2 البيئة
 - 2.3.2 تاريخ
 - 3.3.2 الشخصيات
- 4.2 Gameplay، الميكانيكا والأعداء
 - 1.4.2 Gameplay
 - 2.4.2 ميكانيكيات
 - 3.4.2 الأعداء والشخصيات غير القابلة للعب
- 5.2 التحكم
 - 1.5.2 جهاز تحكم
 - 2.5.2 محمول
 - 3.5.2 كومبيوتر
- 6.2 المستويات والتقدم
 - 1.6.2 المستويات
 - 2.6.2 المسار
 - 3.6.2 التقدم

- 4.3 موارد
 - 1.4.3 Callbacks
 - 2.4.3 Foreshadowing
 - 3.4.3 Planting y Pay-Off
- 5.3 الحكمة
 - 1.5.3 الحكمة
 - 2.5.3 التوتر الدرامي
 - 3.5.3 منحى الفائدة
- 6.3 الشخصيات I
 - 1.6.3 مستديرة ومسطحة
 - 2.6.3 تطور الشخصية
 - 3.6.3 الشخصيات الثانوية
- 7.3 الشخصيات II
 - 1.7.3 علم النفس
 - 2.7.3 التحفيز
 - 3.7.3 مهارات
- 8.3 أنواع الحوارات
 - 1.8.3 داخلية
 - 2.8.3 خارجية
 - 3.8.3 أخرى
- 9.3 السيناريو: العناصر
 - 1.9.3 ميزة البرنامج النصي
 - 2.9.3 مشاهد وتسلسلات
 - 3.9.3 عناصر البرنامج النصي
- 10.3 السيناريو: الكتابة
 - 1.10.3 البنية
 - 2.10.3 النمط
 - 3.10.3 تفاصيل أخرى

- 7.2 الأغراض والقدرات والعناصر
 - 1.7.2 الأغراض
 - 2.7.2 مهارات
 - 3.7.2 عناصر
- 8.2 الإنجازات
 - 1.8.2 ميداليات
 - 2.8.2 شخصيات سرية
 - 3.8.2 نقاط إضافية
- 9.2 جهاز عرض بمستوى الرأس والواجهة
 - 1.9.2 جهاز عرض بمستوى الرأس
 - 2.9.2 الواجهة
 - 3.9.2 البنية
- 10.2 الحفظ والملحقات
 - 1.10.2 الحفظ
 - 2.10.2 المعلومات المرفقة
 - 3.10.2 التفاصيل النهائية

الوحدة 3. السرد وتصميم السيناريو

- 1.3 سرد لعبة فيديو
 - 1.1.3 النماذج الأولية
 - 2.1.3 رحلة البطل
 - 3.1.3 هيكل رحلة البطل
- 2.3 عناصر السرد
 - 1.2.3 خطية
 - 2.2.3 متفرعة
 - 3.2.3 مسارات التحويل
- 3.3 بنية السرد
 - 1.3.3 السرد غير الخطي: الكتل
 - 2.3.3 السرد البيئي والحبيكات الفرعية
 - 3.3.3 أنواع أخرى من الهياكل: قصص، 4 أعمال

الوحدة 4. الفن في ألعاب الفيديو

- 1.4 الفن
 - 1.1.4 أسس فنية
 - 2.1.4 نظرية اللون
 - 3.1.4 برمجة
- 2.4 Concept art
 - 1.2.4 الرسم
 - 2.2.4 Concept art
 - 3.2.4 التفاصيل
- 3.4 مشاهد ألعاب الفيديو
 - 1.3.4 المشاهد غير المعيارية
 - 2.3.4 المشاهد المعيارية
 - 3.3.4 الدعائم والكائنات البيئية
- 4.4 البيئة
 - 1.4.4 خيالي
 - 2.4.4 واقعي
 - 3.4.4 خيال علمي
- 5.4 الدعائم والأشياء
 - 1.5.4 عضوي
 - 2.5.4 غير عضوي
 - 3.5.4 التفاصيل
- 6.4 شخصيات وعناصر ألعاب الفيديو
 - 1.6.4 اختراع الشخصية
 - 2.6.4 إنشاء بيئات ألعاب الفيديو
 - 3.6.4 كائنات الخلق والدعائم
- 7.4 أنماط الرسوم المتحركة
 - 1.7.4 الكرتون
 - 2.7.4 القصة المصورة
 - 3.7.4 واقعية فائقة الدقة
- 8.4 نمط القصة المصورة
 - 1.8.4 رسم الشخصية للقصة المصورة
 - 2.8.4 رسم المحيط للقصة المصورة
 - 3.8.4 رسم الأشياء للقصة المصورة

- 9.4 أسلوب واقعي
 - 1.9.4 رسم شخصية واقعية
 - 2.9.4 بيئة واقعية
 - 3.9.4 كائنات واقعية
- 10.4 التفاصيل النهائية
 - 1.10.4 اللمسات الأخيرة
 - 2.10.4 التطور والأسلوب
 - 3.10.4 التفاصيل والتحسينات

الوحدة 5. البرمجة

- 1.5 البرمجة في Unity 3D
 - 1.1.5 المنشآت
 - 2.1.5 عناصر الواجهة
 - 3.1.5 إنشاء المشهد واستيراد الكائن
- 2.5 التضاريس
 - 1.2.5 التضاريس I: إنشاء الأرضية والجبال
 - 2.2.5 التضاريس II: الأشجار والزهور.
 - 3.2.5 التضاريس III: الماء و Skybox
- 3.5 إنشاء الشخصيات ثنائية الأبعاد
 - 1.3.5 الاصطدامات
 - 2.3.5 الاصطدامات
 - 3.3.5 Trigger
- 4.5 Gameplay I
 - 1.4.5 البرمجة: مهارات الهجوم
 - 2.4.5 البرمجة: مهارات القفز
 - 3.4.5 البرمجة: مهارات إطلاق النار
- 5.5 Gameplay II
 - 1.5.5 البرمجة: الأسلحة
 - 2.5.5 البرمجة: الأغراض
 - 3.5.5 البرمجة: checkpoint

- 4.6. النمذجة العضوية
 - 1.4.6. نمذجة الشخصيات I
 - 2.4.6. نمذجة الشخصيات II
 - 3.4.6. نمذجة الشخصيات III
 - 5.6. خلق الأشعة فوق البنفسجية
 - 1.5.6. المواد الأساسية والخرائط
 - 2.5.6. *Unwrapping* وإسقاطات النسيج
 - 3.5.6. طوبولوجيا
 - 6.6. ثلاثي الأبعاد المتقدم
 - 1.6.6. إنشاء أطلس النسيج
 - 2.6.6. التسلسل الهرمي وخلق العظام
 - 3.6.6. تطبيق الهيكل العظمي
 - 7.6. أنظمة الرسوم المتحركة
 - 1.7.6. Bipet
 - 2.7.6. CAT
 - 3.7.6. *Rigging* خاص
 - 8.6. *Rigging* الوجه
 - 1.8.6. التعبيرات
 - 2.8.6. قيود
 - 3.8.6. وحدات التحكم
 - 9.6. مبادئ الرسوم المتحركة
 - 1.9.6. دورات
 - 2.9.6. المكتبات واستخدام ملفات التقاط الحركة MoCap
 - 3.9.6. Motion Mixer
 - 10.6. التصدير إلى المحركات
 - 1.10.6. تصدير إلى محرك Unity
 - 2.10.6. تصدير النماذج
 - 3.10.6. تصدير الرسوم المتحركة

- 6.5. الذكاء الاصطناعي: الأعداء
 - 1.6.5. العدو الأساسي
 - 2.6.5. العدو الطائر
 - 3.6.5. عدو معقد
- 7.5. عناصر البرمجة: العناصر والمنصات
 - 1.7.5. منصة الحركة
 - 2.7.5. القنابل
- 8.5. الرسوم المتحركة والجزيئات ثنائية الأبعاد
 - 1.8.5. استيراد الرسوم المتحركة
 - 2.8.5. برمجة الرسوم المتحركة
 - 3.8.5. الجزيئات
- 9.5. جهاز عرض بمستوى الرأس وإنشاء الواجهة
 - 1.9.5. خلق الحياة
 - 2.9.5. خلق
- 10.5. النص والحوارات
 - 1.10.5. خلق النص
 - 2.10.5. خلق الحوار
 - 3.10.5. اختيار الإجابة

الوحدة 6. الفن ثلاثي الأبعاد

- 1.6. الفن المتقدم
 - 1.1.6. من *Concept Art* إلى الثلاثي الأبعاد
 - 2.1.6. مبادئ النموذج ثلاثي الأبعاد
 - 3.1.6. أنواع النمذجة: عضوية/غير عضوية
- 2.6. الواجهة 3D Max
 - 1.2.6. البرامج 3D Max
 - 2.2.6. الواجهة الأساسية
 - 3.2.6. تنظيم المشاهد
- 3.6. النمذجة غير العضوية
 - 1.3.6. النمذجة مع البدائيات والمشوهات
 - 2.3.6. النمذجة مع المضلعات القابلة للتحرير
 - 3.3.6. النمذجة مع الجرافيت

الوحدة 7. البرمجة المتقدمة

- 1.7 البرمجة في Unity 3D
 - 1.1.7 إنشاء مشهد ثلاثي الأبعاد وحركته
 - 2.1.7 هيكلية البرمجيات
 - 3.1.7 *Game Manager*
- 2.7 إنشاء الشخصيات ثنائية الأبعاد
 - 1.2.7 حركة
 - 2.2.7 القفز
 - 3.2.7 هجوم
- 3.7 الرسوم المتحركة للشخصية ثلاثية الأبعاد
 - 1.3.7 أنواع الرسوم المتحركة
 - 2.3.7 برمجة الرسوم المتحركة
 - 3.3.7 البرمجة المتقدمة للرسوم المتحركة
- 4.7 الذكاء الاصطناعي والشخصية الغير قابلة للعب والأعداء
 - 1.4.7 الذكاء الاصطناعي
 - 2.4.7 شخصية غير قابلة للعب
 - 3.4.7 الأعداء
- 5.7 فيزيائيه
 - 1.5.7 *Phisic Materials*
 - 2.5.7 *Hinge Joint/Sprint Joint*
 - 3.5.7 *Distance Joint/Wheel Joint*
- 6.7 فيزيائيه II
 - 1.6.7 *Plaftorm Effector I*
 - 2.6.7 *Plaftorm Effector II*
 - 3.6.7 *Surface Effector*
- 7.7 الصوت
 - 1.7.7 الموسيقى
 - 2.7.7 مؤثرات الصوت
 - 3.7.7 برمجة SFX والموسيقى المتقدمة
- 8.7 برمجة المستوى
 - 1.8.7 *Raycast*
 - 2.8.7 *Patfhinding*
 - 3.8.7 *Trigger* في المستوى

9.7. الجزيئات و fx

- 1.9.7 خلق الجزيئات I
- 2.9.7 خلق الجزيئات II
- 3.9.7 اللون والمؤثرات
- 10.7 الخيارات
 - 1.10.7 الصوت
 - 2.10.7 الحفظ
 - 3.10.7 حراسة ذاتية

الوحدة 8. الرسوم المتحركة

- 1.8 الرسوم المتحركة
 - 1.1.8 الرسوم المتحركة التقليدية
 - 2.1.8 الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
 - 3.1.8 الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
- 2.8 12 مبدئ للرسوم المتحركة I
 - 1.2.8 التمدد والتقلص
 - 2.2.8 التوقع
 - 3.2.8 التدرج
- 3.8 12 مبدئ للرسوم المتحركة II
 - 1.3.8 العمل المباشر ومن وضعية إلى أخرى
 - 2.3.8 العمل المستمر والمتداخل
 - 3.3.8 التسارع والتباطؤ
- 4.8 12 مبدئ للرسوم المتحركة III
 - 1.4.8 أقواس
 - 2.4.8 عمل ثانوي
 - 3.4.8 *Timing*
- 5.8 12 مبدئ للرسوم المتحركة IV
 - 1.5.8 المبالغة
 - 2.5.8 رسم صلب
 - 3.5.8 شخصية

- 3.9 برمجة
 - 1.3.9 Cubase Pro
 - 2.3.9 الأدوات الافتراضية
 - 3.3.9 Plugins
- 4.9 التوزيع الأوركسترالي
 - 1.4.9 التوزيع الأوركسترالي MIDI
 - 2.4.9 المزج والأدوات الرقمية
 - 3.4.9 ما قبل المزيج
 - 5.9 مرحلة ما بعد الإنتاج
 - 1.5.9 مرحلة ما بعد الإنتاج
 - 2.5.9 خاتمة
 - 3.5.9 Plugins
 - 6.9 الخلط
 - 1.6.9 الخلط الداخلي
 - 2.6.9 التنسيقات
 - 3.6.9 تصميم الصوت
 - 7.9 الإنتاج
 - 1.7.9 مكينات الصوت
 - 2.7.9 الصوت الاصطناعي
 - 3.7.9 Foley
 - 8.9 تقنيات التركيب لألعاب الفيديو
 - 1.8.9 التحليل I
 - 2.8.9 التحليل II
 - 3.8.9 إنشاء Loops
 - 9.9 أنظمة التكيف
 - 1.9.9 إعادة التسلسل الأفقي
 - 2.9.9 إعادة الدمج العمودي
 - 3.9.9 الانتقالات و stingers
 - 10.9 الدمج
 - 1.10.9 Unity 3D
 - 2.10.9 FMOD
 - 3.10.9 Mater Audio

- 6.8 الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
 - 1.6.8 الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد I
 - 2.6.8 الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد II
 - 3.6.8 حركات ثلاثية الأبعاد
 - 7.8 الرسوم المتحركة المتقدمة ثنائية الأبعاد
 - 1.7.8 حركة الشخصية I
 - 2.7.8 حركة الشخصية II
 - 3.7.8 حركة الشخصية III
 - 8.8 Riggging للرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
 - 1.8.8 مقدمة في Rig ثنائي الأبعاد
 - 2.8.8 إنشاء Rig ثنائي الأبعاد
 - 3.8.8 Rig للوجه ثنائي الأبعاد
 - 9.8 الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
 - 1.9.8 حركة الأشياء I
 - 2.9.8 حركة الأشياء II
 - 3.9.8 حركة الأشياء III
 - 10.8 حركات
 - 1.10.8 إنشاء حركات ثنائية الأبعاد - مقدمة أساسية
 - 2.10.8 إنشاء حركات ثنائية الأبعاد: حركات البيئة
 - 3.10.8 إنشاء حركات ثنائية الأبعاد - التصدير

الوحدة 9. تصميم الصوت والموسيقى

- 1.9 تكوين
 - 1.1.9 تكوين خطي
 - 2.1.9 تكوين غير خطي
 - 3.1.9 إنشاء مواضيع
- 2.9 تطوير الموسيقى
 - 1.2.9 الأجهزة
 - 2.2.9 الأوركسترا وأقسامها
 - 3.2.9 الإلكترونيات

الوحدة 10. الإنتاج والإدارة

1.10. الإنتاج

1.1.10. عملية الإنتاج

2.1.10. الإنتاج I

3.1.10. الإنتاج II

2.10. مراحل تطوير لعبة الفيديو

1.2.10. مرحلة المفهوم

2.2.10. مرحلة التصميم

3.2.10. مرحلة التخطيط

3.10. مراحل تطوير لعبة الفيديو II

1.3.10. مرحلة الإنتاج

2.3.10. مرحلة الاختبار

3.3.10. مرحلة التوزيع والتسويق

4.10. الإنتاج والإدارة

1.4.10. الرئيس التنفيذي / المدير العام

2.4.10. المدير المالي

3.4.10. مدير المبيعات

5.10. عملية الإنتاج

1.5.10. مرحلة ما قبل الإنتاج

2.5.10. الإنتاج

3.5.10. مرحلة ما بعد الإنتاج

6.10. مناصب العمل والمهام

1.6.10. المصممون

2.6.10. البرمجة

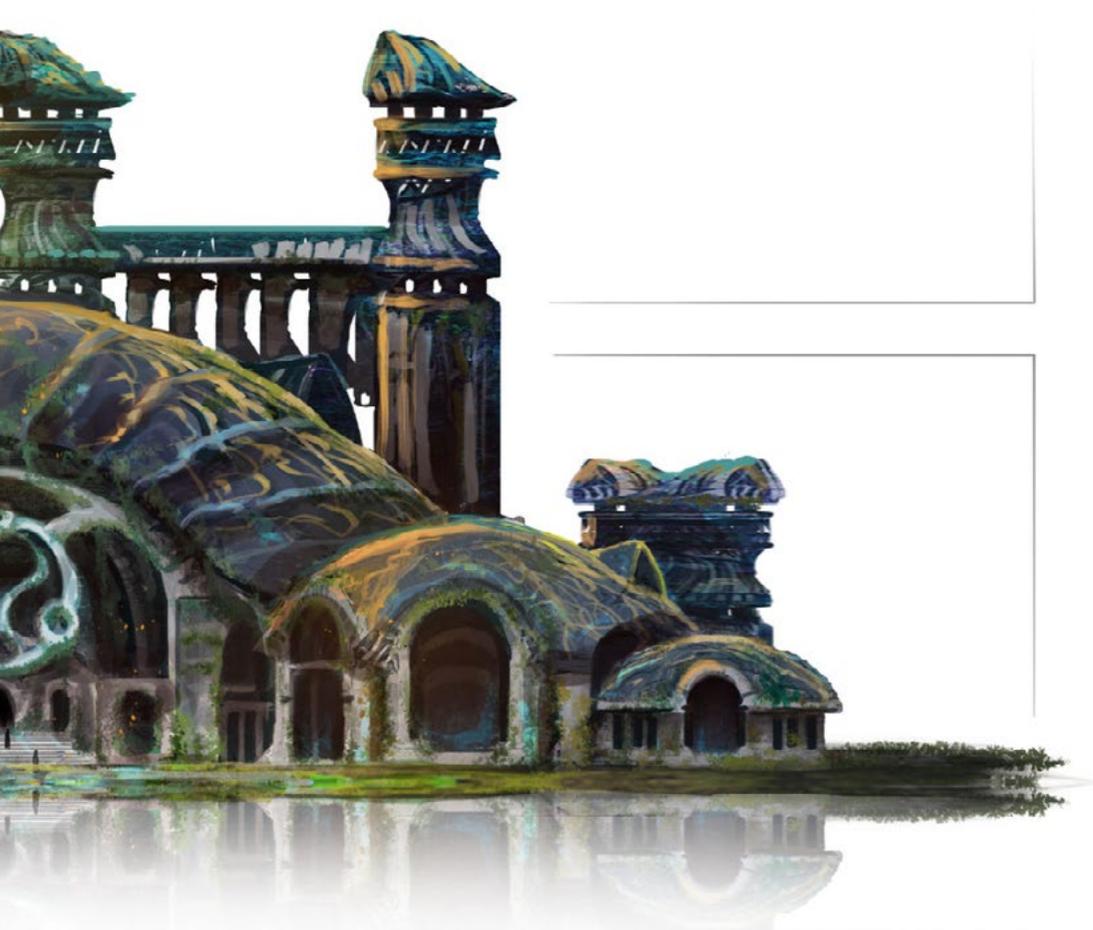
3.6.10. الفنانون

7.10. Game Designer

1.7.10. Creative Designer

2.7.10. Lead Designer

3.7.10. Senior Designer

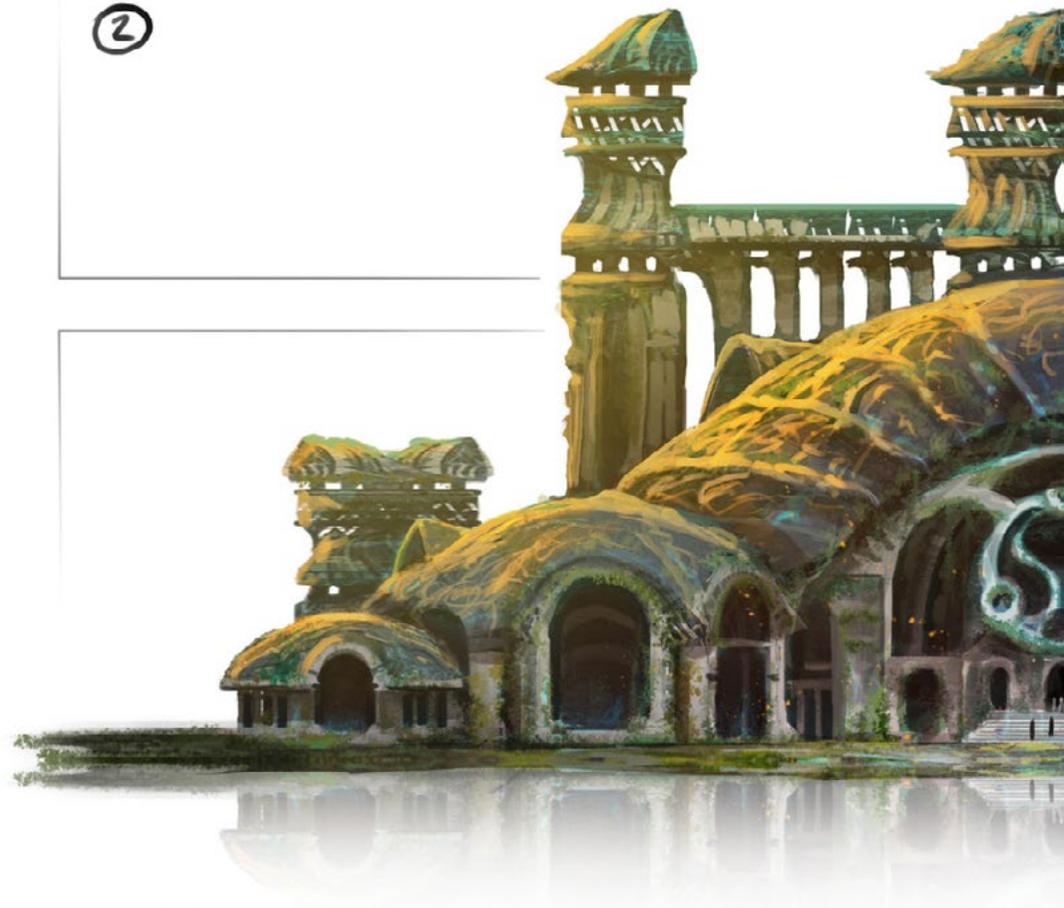


8.10 البرمجة
Technical Director .1.8.10
Lead Program .2.8.10
Senior Programmer .3.8.10
9.10 الفن
Creative Artist .1.9.10
Lead Artist .2.9.10
Senior Artist .3.9.10
10.10 ملفات تعريف أخرى
Lead Animator .1.10.10
Senior Animator .2.10.10
Juniors .3.10.10

الصناعة بحاجة إلى مصممين مثلك. ابدأ الابتكار الآن
بدراسة درجة الماجستير الخاص هذه”



2



3



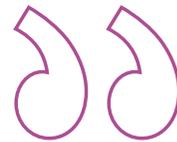
المنهجية

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 يربي 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 الإنترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100% عبر الإنترنت 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 منهجية رائدة مصممة لتدريب مدرء المستقبل. وهذا المنهج، في طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

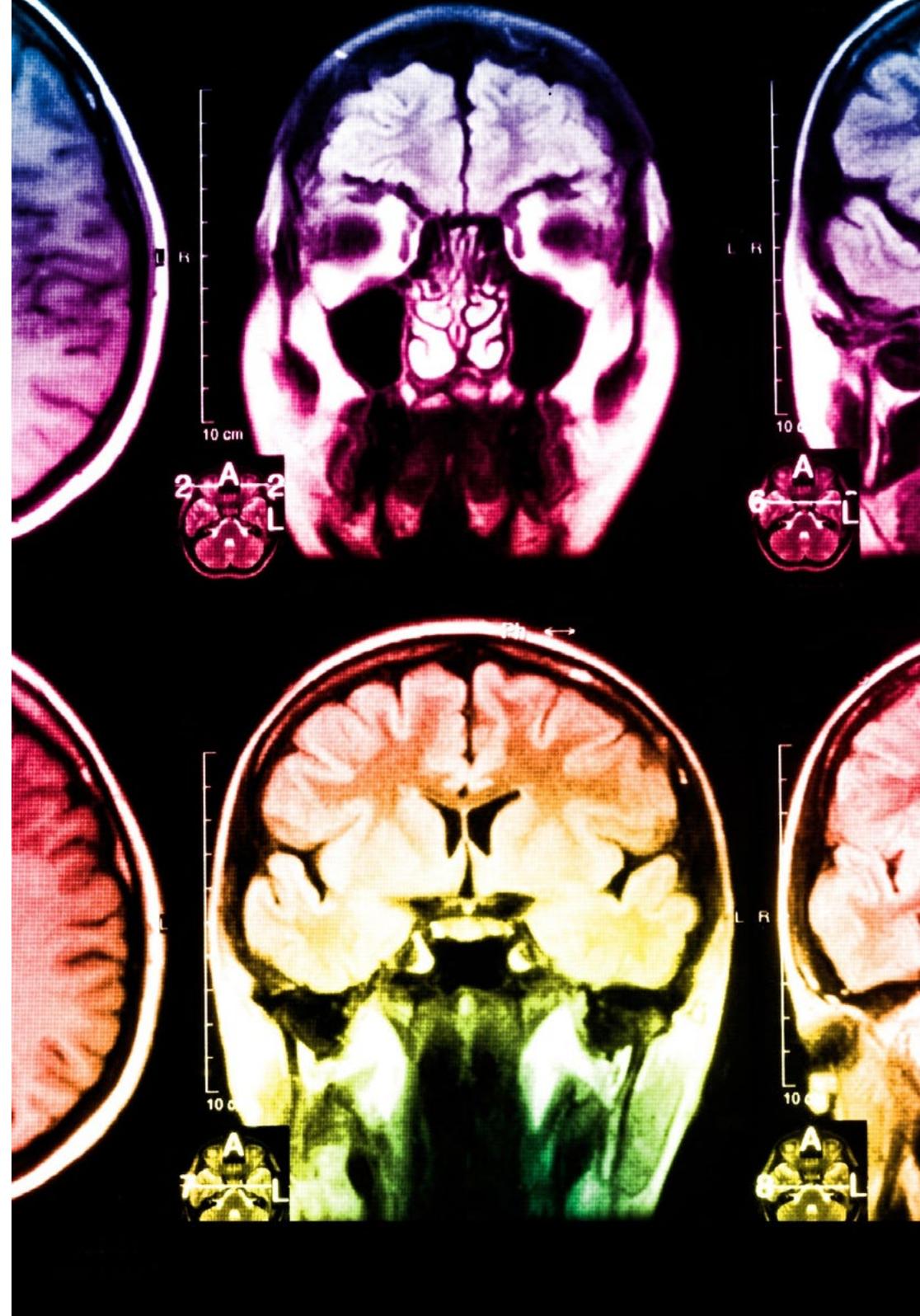
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.



في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ما تعلمناه 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 بالبخ، 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 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 وملموساً 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 للطلاب.

المحاضرات الرئيسية



هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى *Learning from an Expert* أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات



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

قراءات تكميلية



المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية..من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.

30%

10%

8%



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.



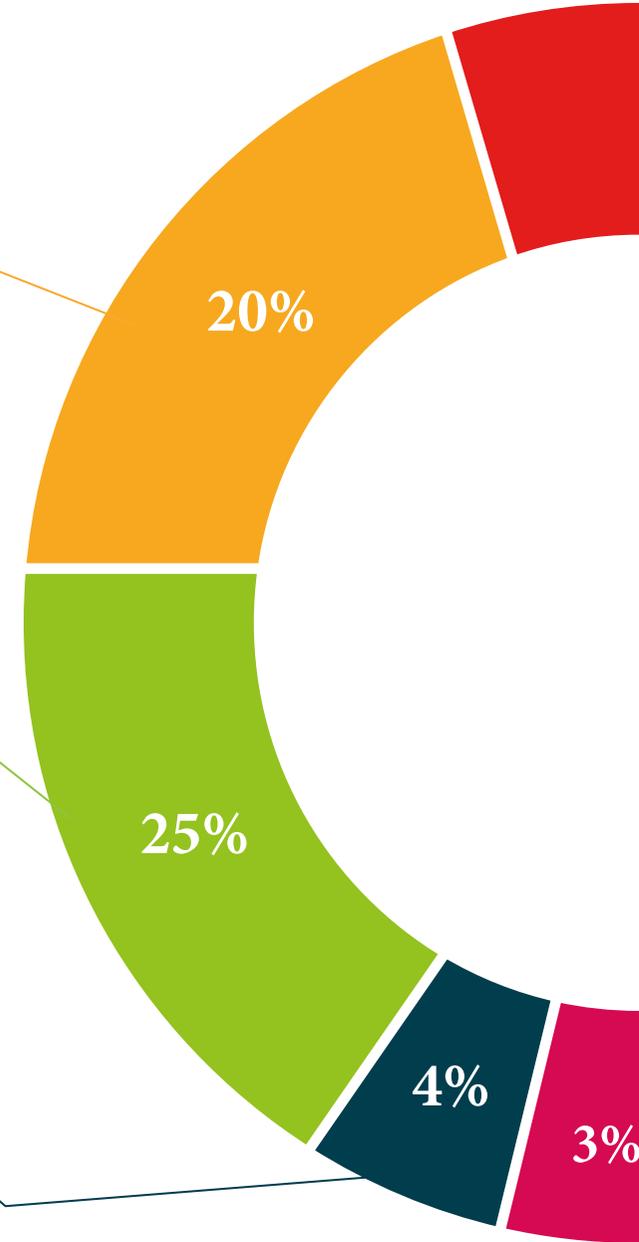
ملخصات تفاعلية

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 كفاءة تحقيق أهدافه.



المؤهل العلمي

تضمن درجة الماجستير الخاص في ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثاً، الحصول على شهادة اجتياز الماجستير الخاص الصادرة 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 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

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 1500 ساعة

يحتوي هذا ماجستير خاص في ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل ماجستير خاص ذا الصلة الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

التوزيع العام للخطة الدراسية		التوزيع العام للخطة الدراسية	
الطريقة	عدد الساعات	نوع المادة	عدد الساعات
إجمالي	150	تصميم ألعاب الفيديو	10
إجمالي	150	وثيقة التصميم	10
إجمالي	150	السرعة وتصميم السيناريو	10
إجمالي	150	الفن في ألعاب الفيديو	10
إجمالي	150	البرمجة	10
إجمالي	150	الفن ثلاث الأبعاد	10
إجمالي	150	البرمجة المتقدمة	10
إجمالي	150	الرسوم المتحركة	10
إجمالي	150	تصميم الصوت والموسيقى	10
إجمالي	150	الإنتاج والأداء	10

التوزيع العام للخطة الدراسية		التوزيع العام للخطة الدراسية	
الطريقة	عدد الساعات	نوع المادة	عدد الساعات
إجمالي	1500	إجمالي	1500
0		إجمالي	0
0		إجمالي	0
الإجمالي	1500	إجمالي	1500

التوزيع العام للخطة الدراسية		التوزيع العام للخطة الدراسية	
الطريقة	عدد الساعات	نوع المادة	عدد الساعات
إجمالي	1500	إجمالي	1500
0		إجمالي	0
0		إجمالي	0
الإجمالي	1500	إجمالي	1500

المستقبل

الأشخاص الثقة الصحة

الأوصياء الأكاديميون المعلومات التعليم

التدريس الاعتماد الأكاديمي الضمان

التعلم الالتزام التقنية المجتمع المؤسسات

الإبتكار الرعاية

tech الجامعة
التكنولوجية

الجودة الحاضر

المعرفة ماجستير خاص

ألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

ماجستير خاص ألعاب الفيديو

