

ماجستير خاص تصميم الوسائط المتعددة





الجامعة
التكنولوجية
tech

ماجستير خاص تصميم الوسائط المتعددة

« 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.techtitude.com/ae/design/professional-master-degree/master-multimedia-design

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 30

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 18

03

الكفاءات

صفحة 14

06

المؤهل العلمي

صفحة 38

المقدمة

تصميم الوسائط المتعددة موجود ليبقي. ومعها، هناك حاجة إلى إعادة تدريب أو تدريب المهنيين في جميع الجوانب الفنية والجمالية والتواصلية لهذا النوع من التطوير في تطور مستمر. سيوضح هذا البرنامج الكامل كيفية تنفيذ مشروع متعدد الوسائط عالي الجودة، منذ لحظة نشوء فكرة صغيرة، حتى نشرها وتوزيعها. مع جودة التدريب على أعلى مستوى.

WELCOME

This is the place for your text. Post here everything that is related to your business.
What do you care, what are the best. Your achievements. Give details of operations.
What is the greatest achievement.
List of companies cooperating with us located **here**.
At the end of the description invite you to read the rest of the tabs.

تعلم كيفية تحويل الأفكار إلى مشاريع الوسائط المتعددة ذات التأثير والسمعة مع أحدث المعرفة في هذا القطاع في درجة الماجستير الخاص المريحة والمرنة"



تحتوي درجة ماجستير خاص في تصميم الوسائط المتعددة على البرنامج الأكاديمي الأكثر اكتمالاً وحدائثاً في المشهد الجامعي. ومن أبرز الميزات في هذا البرنامج:

- ♦ تطوير عدد كبير من دراسات الحالة المقدمة من قبل الخبراء
- ♦ محتوى بياني، تخطيطي وعملي بشكل بارز
- ♦ أحدث المستجدات والتطورات في هذا المجال
- ♦ تمارين عملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ منهجيات مبتكرة ذات كفاءة عالية
- ♦ دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا الخلافية وأعمال التفكير الفردي
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

من خلال منهجية حصريّة، ستأخذك درجة الماجستير هذه إلى مجال الثقافة السمعية والبصرية. يحتاج محترف التصميم الجرافيكي إلى معرفة الظواهر السمعية والبصرية التي تتحرك في نفس نماذج الاتصال الرسومي. إن تأثير بعض الوسائط على غيرها، والمجموعات المختلفة من الوسائط والمنتجات الرسومية الجديدة التي تتضمن تقنيات وأساليب مختلفة من مجالات الاتصال الأخرى، هي المعرفة التي ستفتح خطوطاً جديدة للفكر والعمل.

وبهذا المعنى، فإن امتلاك المعرفة في جميع جوانب العمل الممكنة هو نافذة لإمكانيات مثيرة جداً ومسارات قابلة للاستكشاف.

لذلك، سيتناول هذا التدريب الجوانب التي يحتاج المصمم إلى معرفتها لتخطيط وتطوير وإنهاء أي مشروع سمعي بصري. مسار تعليمي من شأنه أن يزيد من مهارات الطالب لمساعدته على تحقيق تحديات كبار المحترفين.

يتم تقديم تصميم الوسائط المتعددة كخيار قابل للتطبيق للمحترف الذي يقرر العمل بشكل مستقل ولكن أيضاً أن يكون جزءاً من أي منظمة أو شركة. مسار مثير للاهتمام للتطوير المهني سيستفيد من المعرفة المحددة المتوفرة لك الآن في هذا التدريب.



سيسمح لك هذا البرنامج بتعزيز قدراتك وتحديث معلوماتك في تصميم الوسائط المتعددة"

قم بتعزيز مهنتك من خلال دمج وجهة نظر المحترفين،
من خلال دراسة كاملة مصممة لتعليمك كيفية تحويل
الأفكار إلى مشاريع.

تدريب تم إنشاؤه للسماح لك بتطبيق المعرفة
المكتسبة على الفور في ممارستك اليومية.

”
درجة ماجستير كاملة وحديثة تسمح لك بمعرفة
جميع الأدوات التي تحتاجها لتطوير مشاريع
الوسائط المتعددة، مع رؤية واضحة للتعلم
العملي حول استخدامها“

يركز تطوير البرنامج على ممارسة التعلم النظري المقترح. من خلال أنظمة التدريس الأكثر فاعلية والأساليب التي
أثبتت جدواها المستوردة من أرقى الجامعات في العالم، سيتمكن الطالب من اكتساب معرفة جديدة بطريقة عملية
بارزة. بهذه الطريقة، تسعى TECH جاهدة لتحويل جهودك إلى مهارات حقيقية وفورية.

يعد النظام عبر الإنترنت أحد نقاط القوة الأخرى في هذا الاقتراح التدريبي. من خلال المنصة التفاعلية التي تتمتع
بمزايا أحدث التطورات التكنولوجية، يتم وضع الأدوات الرقمية الأكثر تفاعلية في خدمة الطالب. وبهذه الطريقة، يمكن
تقديم شكل من أشكال التعلم قابل للتكيف تمامًا مع الاحتياجات، بحيث يمكن دمج هذا التدريب بشكل مثالي مع
الحياة الشخصية أو العملية.

02

الأهداف

مع درجة الماجستير الخاص هذه، سوف يتعلم الطالب كيفية تطوير مشروع تصميم الوسائط المتعددة بشكل كامل، وتعزيز التفكير الإبداعي وتزويده بالملاءة العالية من خلال المعرفة الملموسة بالمتطلبات التي يفرضها القطاع على المتخصصين فيه.



سوف تتعلم كيف تقرر كيفية التقاط الأفكار باستخدام الوسائط الأكثر ملاءمة في كل حالة لمنح تصميقات الوسائط المتعددة الخاصة بك أكبر فرصة للنجاح"



الأهداف المحددة



الوحدة 1. الثقافة السمعية والبصرية

- ♦ اكتساب القدرة على دمج المعرفة وإنتاج معرفة جديدة
- ♦ جمع وتفسير البيانات ذات الصلة لإصدار أحكام تشمل التفكير في القضايا المهمة ذات الطبيعة الاجتماعية أو العلمية أو الأخلاقية
- ♦ القدرة على نقل المعلومات والأفكار والمشكلات والحلول إلى كل من الجماهير المتخصصة وغير المتخصصة
- ♦ توظيف التفكير المتقارب والمتباعد في عمليات الملاحظة والبحث والتأمل والتصور والفعل
- ♦ الاعتراف بالتنوع الثقافي في سياق المجتمعات المعاصرة
- ♦ تطوير الحساسية الجمالية وتنمية القدرة على التقدير الجمالي

الوحدة 2. مقدمة عن اللون

- ♦ فهم أهمية اللون في البيئة البصرية
- ♦ اكتساب القدرة على ملاحظة الألوان وتنظيمها وتمييزها وإدارتها
- ♦ تطبيق الأسس النفسية والسيمائية للون في التصميم
- ♦ التقاط الألوان ومعالجتها وإعدادها للاستخدام على الوسائط المادية والافتراضية
- ♦ اكتساب القدرة على صياغة الأحكام المستقلة من خلال الحجج
- ♦ التعرف على كيفية توثيق نفسك من خلال , تحليل وتفسير المصادر الوثائقية والأدبية وفقاً لمعاييرك الخاصة

الأهداف العامة



- ♦ تطوير مشروع تصميم الوسائط المتعددة الكامل
- ♦ تحديد المواد المناسبة للتطوير الخاص بك
- ♦ تحديد التقنيات المثالية في المنزل في موقف التواصل الرسومي
- ♦ تنفيذ العملية الكاملة لإنشاء القطع وتكييفها مع التنسيقات المختلفة



فرصة تم إنشاؤها للمهنيين الذين يبحثون عن برنامج مكثف وفعال يمكنهم من خلاله اتخاذ خطوة مهمة في ممارسة مهنتهم"

الوحدة 5. التصميم للتلفزيون

- ♦ كتابة وتطوير وإنتاج وتنسيق مشاريع التصميم الرقمي في مجال الفن والعلوم والتكنولوجيا
- ♦ التعرف على نطاق التلفزيون عبر التاريخ واليوم، مع الأخذ في الاعتبار المنصات الجديدة التي تكسر نموذج التلفزيون التقليدي
- ♦ فهم أهمية الهوية الرسومية للقناة التلفزيونية
- ♦ أن تكون نقدياً وتحليلياً مع الوسائط والقيام بتقييم مزاياها وعيوبها
- ♦ البدء في عالم التركيب الرسومي للتلفزيون باستخدام After Effects
- ♦ دمج التصميم في After Effects في المشاريع الرسومية بمختلف أنواعها

الوحدة 6. الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد

- ♦ فهم أن الرسوم المتحركة هي وسيلة توفر الحرية الموضوعية
- ♦ التعرف على الوسائل المتاحة لتطوير الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- ♦ ربط بيانات العمل ثنائية وثلاثية الأبعاد لمشاريع محددة
- ♦ الاستخدام الأمثل للموارد لتحقيق الأهداف المخططة الجديدة
- ♦ معرفة وتطبيق مبادئ التناسب في التمثيل الفني المتحرك
- ♦ التعرف على اللغة البصرية والتركيبية في تطوير الرسوم المتحركة

الوحدة 3. اللغة السمعية والبصرية

- ♦ القدرة على استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) في سياقات مختلفة ومن منظور نقدي وإبداعي ومبتكر
- ♦ التعرف على ماهية اللغة السمعية البصرية وأهميتها
- ♦ التعرف على المعلمات الأساسية للكاميرا
- ♦ التعرف على عناصر السرد السمعي البصري واستخداماته وأهميته
- ♦ القدرة على إنشاء روايات سمعية وبصرية، وتطبيق معايير سهولة الاستخدام والتفاعل بشكل صحيح
- ♦ القدرة على استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) في سياقات مختلفة ومن منظور نقدي وإبداعي ومبتكر
- ♦ فهم العلاقة بين التكنولوجيا ومجالات المعرفة الإنسانية الأخرى

الوحدة 4. رسومات متحركة

- ♦ إنشاء رسوم متحركة ذات شخصية وأسلوب خاص
- ♦ تنفيذ رسوم متحركة لشخصية
- ♦ تعلم مفاهيم الزمان والمكان لتطبيقها في الرسومات القصيرة والمشاريع المرئية
- ♦ استكشاف وفهم المبادئ الأساسية للرسوم المتحركة
- ♦ تطوير أسلوب مرئي ورسومي له هويته الخاصة
- ♦ فهم ماهية الرسوم Cartooning وتحليل تطورها عبر تاريخ الرسوم البيانية

الوحدة 7. مشاريع الرسوم المتحركة

- ♦ التعرف على ما هو stop motion وأهميته في عالم الفن والسينما
- ♦ تعلم كيفية عمل إنتاج سمعي بصري باستخدام تقنية stop motion
- ♦ فهم أهمية السرد الجيد كخطوة أولى لإنشاء مشاريع مبتكرة تجذب الانتباه والعمل
- ♦ بناء القصة من خلال تحديد الشخصيات والإعدادات والأحداث من خلال تخطيط نص الرسوم المتحركة وما سيتم تطويره
- ♦ استخدام التقنيات والاستراتيجيات التي تشجع إبداع المشاركين لإنشاء قصصهم
- ♦ فهم منهجية التعلم المبني على المشاريع: توليد الأفكار، التخطيط، الأهداف، الاستراتيجيات، الموارد، الاختبار، تصحيح الأخطاء

الوحدة 8. النمذجة ثلاثية الأبعاد

- ♦ التعرف على الخصائص الأساسية لأنظمة التمثيل ثلاثي الأبعاد
- ♦ نمذجة وإضاءة و تنفيذ القوام لأشياء وبيئات ثلاثية الأبعاد
- ♦ تطبيق الأساسيات التي تعتمد عليها أنواع الإسقاط المختلفة في نمذجة الأجسام ثلاثية الأبعاد
- ♦ معرفة والتعرف على كيفية تطبيق المفاهيم المتعلقة بالتمثيل المسطح وثلاثي الأبعاد في الأشياء والمشاهد
- ♦ التعرف على كيفية تطبيق التقنيات المختلفة الموجودة لنمذجة الكائنات واستخدامها بالشكل المناسب اعتمادًا على الشكل الهندسي
- ♦ التعرف على برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد وتحديدًا Blender

الوحدة 9. التصوير الفوتوغرافي الرقمي

- ♦ التقاط الصورة ومعالجتها وإعدادها للاستخدام على الوسائط المختلفة
- ♦ معرفة أساسيات تكنولوجيا التصوير الفوتوغرافي والسمعي البصري
- ♦ معرفة اللغة والموارد التعبيرية للتصوير الفوتوغرافي والمرئي والمسموع
- ♦ معرفة الأعمال الفوتوغرافية والسمعية والبصرية ذات الصلة
- ♦ ربط اللغات الرسمية والرمزية بوظائف محددة
- ♦ التعامل مع معدات الإضاءة والقياس الأساسية في التصوير الفوتوغرافي
- ♦ فهم سلوك وخصائص الضوء، وتقييم صفاته التعبيرية

الوحدة 10. فن صياغة الحروف

- ♦ معرفة المبادئ النحوية للغة الرسومية وتطبيق قواعدها لوصف الأشياء والأفكار بوضوح ودقة
- ♦ التعرف على أصل الحروف وأهميتها التاريخية
- ♦ التعرف على فن صياغة الحروف ودراسته وتطبيقه باستمرار على العمليات الرسومية
- ♦ معرفة وتطبيق الأساسيات الجمالية لفن صياغة الحروف
- ♦ معرفة كيفية تحليل ترتيب النصوص في كائن التصميم
- ♦ القدرة على تنفيذ العمل الاحترافي بناءً على التنفيد



الكفاءات

تم إنشاء درجة الماجستير الخاص بتصميم الوسائط المتعددة كأداة تدريب عالية للمحترفين. سوف يعلمك تدريبك المكثف أن تكون قادرًا على العمل في جميع المجالات المتعلقة بهذا القطاع بأمان خبير في هذا المجال.



Create your own beautiful website

Just browse our 1000s of templates and choose one

Start Now



to set up



ستزودك درجة الماجستير الخاص هذه بالمهارات الشخصية
والمهنية الأساسية للتدخل في جميع مجالات تصميم الوسائط
المتعددة بجودة وأمان"



- ♦ إنشاء مشاريع الوسائط المتعددة في أي سياق تواصل
- ♦ تحليل مدى ملاءمة الأساليب المختلفة
- ♦ التأثير على الجمهور المستهدف بكفاءة
- ♦ التحكم في عمليات الإنتاج الداخلية والخارجية للقطع المنتجة

”
قم بالتسجيل في أفضل برنامج لدرجة الماجستير
الخاص في تصميم الوسائط المتعددة في المشهد
الجامعي الحالي“

الكفاءات المحددة



- وصف خصائص وتأثيرات الثقافة السمعية والبصرية
- إدارة الألوان في تطبيق الرسومات الخاص بك
- استخدام اللغة أو اللغات السمعية والبصرية
- تنفيذ الرسوم المتحركة الرسومية
- إنشاء رسوم متحركة ثنائية الأبعاد
- تطوير مشروع للرسوم المتحركة
- صنع النمذجة ثلاثية الأبعاد
- معرفة كيفية التعامل مع التصوير الفوتوغرافي الرقمي بجميع جوانبه
- استخدام الخطوط المختلفة بكفاءة



الهيكل والمحتوى

ستجد في درجة الماجستير الخاص هذه كل المحتوى النظري والعملي الذي تحتاجه لمعالجة كل موقف من المواقف التي يتطلبها تطوير مشاريع الوسائط المتعددة من المحترف. ومن خلال دراسة الأدوات والتقنيات الأكثر ملاءمة لكل مشروع، سيتم إعطاء دفعة من شأنها أن تحول الإبداع إلى حقائق قابلة للبيع وملموسة لأي شركة في هذا القطاع.



جولة كاملة جدًا من النمو المهني ستطلعك على كل ما يحتاجه
متخصصو تصميم الوسائط المتعددة لإتقانه للتميز في مهنتهم"



الوحدة 1. الثقافة السمعية والبصرية

- 1.1 ما بعد الحداثة في المجال السمعي والبصري
 - 1.1.1 ما معنى ما بعد الحداثة؟
 - 2.1.1 الثقافة الجماهيرية في عصر ما بعد الحداثة
 - 3.1.1 ظهور الخطب الجدلية
 - 4.1.1 ثقافة المحاكاة
- 2.1 السيميائية: الرموز في الثقافة السمعية البصرية
 - 1.2.1 ما هي السيميائية؟
 - 2.2.1 سيميائية أم سيميولوجية؟
 - 3.2.1 رموز سيميائية
 - 1.2.1 الدوافع البصرية
- 3.1 تعلم أن تنظر
 - 1.3.1 الصورة والسياق
 - 2.3.1 النظرة الإثنوغرافية
 - 3.3.1 التصوير الفوتوغرافي بمثابة معبر للنظرات
 - 4.3.1 الأثروبولوجيا البصرية
- 4.1 تكوين الصورة
 - 1.4.1 التصنيفات
 - 2.4.1 توازن ديناميكي
 - 3.4.1 الوزن والاتجاه البصري
 - 4.4.1 القواعد الأساسية
- 5.1 الجماليات في السمعي البصري
 - 1.5.1 ما هي الجماليات؟
 - 2.5.1 الفئات الجمالية
 - 3.5.1 البشع والدنيء
 - 4.5.1 kitsch وال camp
- 6.1 أشكال جديدة ومتجددة من السمعية والبصرية
 - 1.6.1 فن الفيديو سريع الانتشار
 - 2.6.1 بيانات الضخمة كممارسة فنية
 - 3.6.1 video mapping
 - 4.6.1 Vj's

- 7.1 التنصص كإستراتيجية إبداعية
 - 1.7.1 ما هو التنصص؟
 - 2.7.1 الاقتباس
 - 3.7.1 الاشارة
 - 4.7.1 الانتحال
 - 5.7.1 الاستيلاء
 - 6.7.1 المرجعية الذاتية
 - 7.7.1 المحاكاة الساخرة
- 8.1 الحوار بين الفنون
 - 1.8.1 الوساطة
 - 2.8.1 تهجين الفنون
 - 3.8.1 الكلاسيكية وفصل الفنون
 - 4.8.1 الرومانسية والاتحاد النهائي للفنون
 - 5.8.1 الفن الشامل في الطبيعة
 - 6.8.1 روايات متناقلة
- 9.1 السينما الجديدة
 - 1.9.1 العلاقات بين السينما والثقافة والتاريخ
 - 2.9.1 تطور تكنولوجي (غير متوقع
 - 3.9.1 السينما ماتت!
 - 4.9.1 السينما الموسعة
- 10.1 ازدهار الفيلم الوثائقي
 - 1.10.1 الفيلم الوثائقي
 - 2.10.1 استراتيجيات موضوعية
 - 3.10.1 ازدهار الفيلم الوثائقي المزيف
 - 4.10.1 found footage

- 6.2. الدراسة الفردية للألوان
 - 1.6.2. اسود و ابيض
 - 2.6.2. ألوان محايدة. المقياس الرمادي
 - 3.6.2. أحادية اللون، ثنائية اللون، متعددة الألوان
 - 4.6.2. الجوانب الرمزية والنفسية للألوان
- 7.2. نماذج الألوان
 - 1.7.2. نموذج طرحي. وضع CMYK
 - 2.7.2. نموذج المضافة. وضع RGB
 - 3.7.2. نموذج HSB
 - 4.7.2. نظام Pantone. نظام المضاهاة بانتون
- 8.2. من الباهواوس إلى Murakami
 - 1.8.2. الباهواوس وفنانيها
 - 2.8.2. نظرية الجشطالت في خدمة اللون
 - 3.8.2. Josef Albers. تفاعل اللون
 - 4.8.2. Murakami دلالات غياب اللون
- 9.2. اللون في مشروع التصميم
 - 1.9.2. لون الثقافات. pop art
 - 2.9.2. الإبداع واللون
 - 3.9.2. الفنانين المعاصرين
 - 4.9.2. تحليل وجهات النظر ووجهات النظر المختلفة
- 10.2. إدارة الألوان في البيئة الرقمية
 - 1.10.2. مساحات اللون
 - 2.10.2. ملفات تعريف الألوان
 - 3.10.2. مراقبة المعايرة
 - 4.10.2. ما يجب أن نأخذه بعين الاعتبار

الوحدة 2. مقدمة عن اللون

- 1.2. اللون والمبادئ والخصائص
 - 1.1.2. مقدمة عن اللون
 - 2.1.2. الضوء واللون: الحس المواكب اللوني
 - 3.1.2. سمات اللون
 - 4.1.2. الأصباغ والملونات
- 2.2. الألوان على عجلة الألوان
 - 1.2.2. عجلة الألوان
 - 2.2.2. الألوان الباردة والدافئة
 - 3.2.2. الألوان الأساسية والمشتقة
 - 4.2.2. علاقات الألوان: الانسجام والتباين
- 3.2. علم نفس اللون
 - 1.3.2. بناء معنى اللون
 - 2.3.2. العبء العاطفي
 - 3.3.2. القيمة الدلالية والضمنية
 - 4.3.2. التسويق العاطفي. شحنة اللون
- 4.2. نظرية اللون
 - 1.4.2. نظرية علمية. Isaac Newton
 - 2.4.2. نظرية الألوان عند Goethe
 - 3.4.2. الجمع في نظرية الألوان عند Goethe
 - 4.4.2. علم نفس الألوان عند Eva Heller
- 5.2. الإصرار على تصنيف الألوان
 - 1.5.2. المخروط المزدوج Guillermo Ostwald
 - 2.5.2. الصلبة ل Albert Munsell
 - 3.5.2. مكعب Alfredo Hicethier
 - 4.5.2. مثلث CIE (لجنة Eclairage الدولية)

الوحدة 3. اللغة السمعية والبصرية

- 1.3 اللغة السمعية والبصرية
 - 1.1.3 التعريف والهيكل
 - 2.1.3 وظائف اللغة السمعية والبصرية
 - 3.1.3 الرموز باللغة السمعية والبصرية
 - 4.1.3 قصة، تسلسل، مشهد، لقطة، مخطط
- 2.3 الكاميرا والصوت
 - 1.2.3 مفاهيم أساسية
 - 2.2.3 أهداف الكاميرا
 - 3.2.3 أهمية الصوت
 - 4.2.3 المواد التكميلية
- 3.3 تكوين الإطار
 - 1.3.3 تصور الإطار
 - 2.3.3 نظرية الجشطالت
 - 3.3.3 مبادئ التكوين
 - 4.3.3 الإضاءة
 - 5.3.3 تقييم درجات اللون
- 4.3 المساحة
 - 1.4.3 مساحة الفيلم
 - 2.4.3 ما هو داخل وخارج الحقل
 - 3.4.3 تصنيف المساحات
 - 4.4.3 اللامكان
- 5.3 الوقت
 - 1.5.3 وقت الفيلم
 - 2.5.3 الشعور بالاستمرارية
 - 3.5.3 التعديلات الزمنية: flashback وال flashforward

- 6.3 الطباعة الديناميكية
 - 1.6.3 الإيقاع
 - 2.6.3 المونتاج كعلامة إيقاعية
 - 3.6.3 نشأة المونتاج وعلاقته بالحياة المعاصرة
- 7.3 الحركة
 - 1.7.3 أنواع الحركة
 - 2.7.3 حركات الكاميرا
 - 3.7.3 اكسسوارات
- 8.3 قواعد السينما
 - 1.8.3 العملية السمعية والبصرية، المقياس
 - 2.8.3 المسطح
 - 3.8.3 تصنيف الخطط
 - 4.8.3 تصنيف المخططات حسب الزاوية
- 9.3 دراما الحجة
 - 1.9.3 هيكل السيناريو
 - 2.9.3 التاريخ والمؤامرة والأسلوب
 - 3.9.3 نموذج Syd Field
 - 4.9.3 أنواع الرواية
- 10.3 بناء الشخصية
 - 1.10.3 الشخصية في السرد الحالي
 - 2.10.3 البطل حسب Joseph Campbell
 - 3.10.3 بطل ما بعد الكلاسيكية
 - 4.10.3 الومايا العشر Robert McKee
 - 5.10.3 تحول الشخصية
 - 6.10.3 التشخيص

الوحدة 4. رسومات متحركة

- 6.4 مشروع: تطوير layouts
 - 1.6.4. ماذا نفهم من layout؟
 - 2.6.4. الخطوات الأولى في تطوير layouts
 - 3.6.4. تثبيت layouts
 - 4.6.4. إنشاء animatic
- 7.4 مشروع: تنمية الشخصية البصرية
 - 1.7.4. تنمية الشخصية البصرية
 - 2.7.4. التطوير البصري للخلفية
 - 3.7.4. التطوير البصري للعناصر الإضافية
 - 4.7.4. إملاحات وتعديلات
- 8.4 مشروع: تطوير المشهد
 - 1.8.4. خرسانة الرسومات
 - 2.8.4. Styleframes
 - 3.8.4. إعداد التصاميم للرسوم المتحركة
 - 4.8.4. التصحيح
- 9.4 مشروع: الرسوم المتحركة ا
 - 1.9.4. وضع المشهد
 - 2.9.4. الحركات الأولى
 - 3.9.4. السيوولة في الحركات
 - 4.9.4. إملاحات بصرية
- 10.4 مشروع: الرسوم المتحركة اا
 - 1.10.4. تحريك وجه الشخصية
 - 2.10.4. النظر في تعبير الوجه
 - 3.10.4. إجراءات مشجعة
 - 4.10.4. عمل المشي
 - 5.10.4. عرض المقترحات

- 1.4 مقدمة في الرسوم المتحركة
 - 1.1.4. ما هو الرسم المتحرك أو motion graphic؟
 - 2.1.4. المهام
 - 3.1.4. الخصائص
 - 4.1.4. تقنيات motion graphic
- 2.4 ال cartooning
 - 1.2.4. ما هي؟
 - 2.2.4. المبادئ الأساسية لل cartooning
 - 3.2.4. التصميم الحجمي مقابل الرسومات البيانية
 - 4.2.4. المراجع
- 3.4 تصميم الشخصيات عبر التاريخ
 - 1.3.4. العشرينيات: rubber hose
 - 2.3.4. الأربعينيات: Preston Blair
 - 3.3.4. الخمسينيات والستينيات: الرسوم المتحركة التكعيبية
 - 4.3.4. شخصيات تكميلية
- 4.4 مقدمة عن الرسوم المتحركة للشخصية في After Effects
 - 1.4.4. طريقة الرسوم المتحركة
 - 2.4.4. حركة المتجهات
 - 3.4.4. المبادئ المتحركة
 - 4.4.4. Timing
- 5.4 المشروع: رسوم متحركة لشخصية ما
 - 1.5.4. توليد الأفكار
 - 2.5.4. Storyboard
 - 3.5.4. المرحلة الأولى في تصميم الشخصيات
 - 4.5.4. المرحلة الثانية في تصميم الشخصيات

الوحدة 5. التصميم للتلفزيون

- 6.5 . Adobe After Effects: التعرف على الواجهة
 - 1.6.5 . ما الهدف من هذا البرنامج؟
 - 2.6.5 . الواجهة ومساحة العمل
 - 3.6.5 . الأدوات الرئيسية
 - 4.6.5 . إنشاء التراكيب وحفظ الملف وتقديمه
- 7.5 . Adobe After Effects: الرسوم المتحركة الأولى
 - 1.7.5 . طبقات أو layers
 - 2.7.5 . الإطارات الرئيسية: keyframes
 - 3.7.5 . أمثلة الرسوم المتحركة
 - 4.7.5 . منحنيات السرعة
- 8.5 . Adobe After Effects: الرسوم المتحركة للنص والخلفية
 - 1.8.5 . إنشاء شاشات لتحريك
 - 2.8.5 . الرسوم المتحركة على الشاشة: الخطوات الأولى
 - 3.8.5 . الرسوم المتحركة على الشاشة: التعمق في الأدوات
 - 4.8.5 . التحرير والتقييم
- 9.5 . الصوت في الإنتاج السمعي البصري
 - 1.9.5 . نعم إن الصوت مهم
 - 2.9.5 . المبادئ الأساسية للصوت
 - 3.9.5 . العمل مع الصوت في Adobe After Effects
 - 4.9.5 . تصدير الصوت في Adobe After Effects
- 10.5 . إنشاء مشروع في Adobe After Effects
 - 1.10.5 . المراجع البصرية
 - 2.10.5 . مميزات المشروع
 - 3.10.5 . أفكار، ماذا أريد أن أفعل؟
 - 4.10.5 . تنفيذ المنتج السمعي البصري الخاص بي

- 1.5 . عالم التلفاز
 - 1.1.5 . كيف يؤثر التلفزيون على أسلوب حياتنا؟
 - 2.1.5 . بعض البيانات العلمية
 - 3.1.5 . التصميم الجرافيكي في التلفزيون
 - 4.1.5 . المبادئ التوجيهية لتصميم التلفزيون
- 2.5 . آثار التلفزيون
 - 1.2.5 . التأثيرات على التعلم
 - 2.2.5 . تأثيرات عاطفية
 - 3.2.5 . التأثيرات على الاستجابة
 - 4.2.5 . التأثيرات على السلوكيات
- 3.5 . التلفاز والاستهلاك
 - 1.3.5 . استهلاك الإعلانات التلفزيونية
 - 2.3.5 . تدابير للاستهلاك الحرج
 - 3.3.5 . جمعيات مشاهدي التلفزيون
 - 4.3.5 . منصات جديدة في الاستهلاك التلفزيوني
- 4.5 . الهوية التلفزيونية
 - 1.4.5 . الحديث عن الهوية التلفزيونية
 - 2.4.5 . وظائف الهوية في الوسط التلفزيوني
 - 3.4.5 . التلفزيون branding
 - 4.4.5 . أمثلة رسومية
- 5.5 . مواصفات تصميم الشاشة
 - 1.5.5 . المواصفات العامة
 - 2.5.5 . منطقة أمان
 - 3.5.5 . تحسين
 - 4.5.5 . اعتبارات في النصوص
 - 5.5.5 . الصورة والرسومات

6.6	الرسوم المتحركة للفريق، الأوراق
1.6.6	مدير الرسوم المتحركة
2.6.6	مشرف الرسوم المتحركة
3.6.6	المحفز
4.6.6	المساعد والمتدخل
7.6	الرسوم المتحركة القصيرة ثنائية الأبعاد، مراجع
1.7.6	Paperman
2.7.6	Morning cowboy
3.7.6	My moon
4.7.6	الممارسة الأولى: البحث عن الأفلام القصيرة
8.6	مشروع الرسوم المتحركة: بناء مدينتك
1.8.6	الشروع في العمل: أداة ثلاثية الأبعاد في Illustrator
2.8.6	اختيار الطباعة
3.8.6	تطوير المدينة
4.8.6	بناء العناصر الثانوية
5.8.6	السيارات
9.6	مشروع الرسوم المتحركة: تحريك العناصر
1.9.6	تصدير Adobe After Effects
2.9.6	تحريك العناصر الرئيسية
3.9.6	تحريك العناصر الثانوية
4.9.6	الرسوم المتحركة النهائية
10.6	التكيف مع الشاشات الجديدة، اكتمال المشروع
1.10.6	شاشات جديدة
2.10.6	التقديم
3.10.6	Handbrake
4.10.6	المقدمة

الوحدة 6. الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد

1.6	مقدمة للرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
1.1.6	ما هي الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد؟
2.1.6	أصل وتطور ثنائي الأبعاد
3.1.6	الرسوم المتحركة التقليدية
4.1.6	المشاريع المنفذة بتقنية D2
2.6	مبادئ للرسوم المتحركة I
1.2.6	السياق
2.2.6	Squash and stretch
3.2.6	Anticipation
4.2.6	Staging
3.6	مبادئ الرسوم المتحركة II
1.3.6	Straight Ahead Action and Pose to Pose
2.3.6	Follow Through and Overlapping Action
3.3.6	Slow In and Slow Out
4.3.6	Arcs
5.3.6	Secondary Action
4.6	مبادئ الرسوم المتحركة III
1.4.6	Timing
2.4.6	Exaggeration
3.4.6	Solid Drawing
4.4.6	Appeal
5.6	الرسوم المتحركة الرقمية
1.5.6	الرسوم المتحركة الرقمية عن طريق المفاتيح والاستيفاء
2.5.6	Cartoon animation مقابل الشخصيات الافتراضية
3.5.6	الرسوم المتحركة الرقمية مع التداخل والمنطق
4.5.6	ظهور تقنيات الرسوم المتحركة الجديدة

الوحدة 7. مشاريع الرسوم المتحركة

- 6.7 اختراع الشخصية
 - 1.6.7 العملية الإبداعية
 - 2.6.7 أنواع الشخصيات
 - 3.6.7 معلومات الشخصية
 - 4.6.7 الممارسة الأولى: إنشاء معلومات الشخصية
- 7.7 خلق الدمى في *stop motion*
 - 1.7.7 رواية القصص مع الدمى
 - 2.7.7 منح سمات
 - 3.7.7 المواد
 - 4.7.7 المراجع البصرية
- 8.7 خلق السيناريوهات
 - 1.8.7 المشهد
 - 2.8.7 أهمية الإعداد الجيد للمشهد
 - 3.8.7 ترسيم الميزانية
 - 4.8.7 المراجع البصرية
- 9.7 الرسوم المتحركة *stop motion*
 - 1.9.7 الرسوم المتحركة للكائنات
 - 2.9.7 الرسوم المتحركة القابلة للتجزئة
 - 3.9.7 الصور الظلية
 - 4.9.7 مسرح الظلال
- 10.7 مشروع في *stop motion*
 - 1.10.7 العرض التقديمي وشرح المشروع
 - 2.10.7 البحث عن الأفكار والمراجع
 - 3.10.7 إعداد مشروعنا
 - 4.10.7 تطيل النتائج

- 1.7 مقدمة إلى *stop motion*
 - 1.1.7 تعريف المفهوم
 - 2.1.7 الفروقات بين *stop motion* والرسوم المتحركة
 - 3.1.7 استخدامات *stop motion* والمبادئ
 - 4.1.7 أنواع *stop motion*
- 2.7 السياق التاريخي
 - 1.2.7 بدايات *stop motion*
 - 2.2.7 *Stop motion* كتقنية تأثيرات بصرية
 - 3.2.7 تطوّر *stop motion*
 - 4.2.7 مراجع بيلوغرافية
- 3.7 التفكير في الرسوم المتحركة
 - 1.3.7 أساسيات الرسوم المتحركة
 - 2.3.7 المواد والأدوات
 - 3.3.7 برامج الرسوم المتحركة *stop motion*
 - 4.3.7 *Stop motion studio* للتلفون الجوال
- 4.7 الجوانب التقنية في *stop motion*
 - 1.4.7 الكاميرا
 - 2.4.7 الإضاءة
 - 3.4.7 التحرير
 - 4.4.7 برامج التحرير
- 5.7 إنشاء القصة
 - 1.5.7 كيف تصنع قصة؟
 - 2.5.7 عناصر داخل السرد
 - 3.5.7 شخصية الروائي
 - 4.5.7 نماذج لإنشاء قصص صغيرة

- 6.8. الإنشاء الموجه للكائنات في Blender
 - 1.6.8. التمرين 1: التكوين الحر
 - 2.6.8. التمرين 2: نمذجة كأس
 - 3.6.8. التمرين 3: نمذجة فنجان
 - 4.6.8. التمرين 4: نمذجة كرسي
- 7.8. أداء النمذجة من ميزات معينة
 - 1.7.8. النموذج 1: نسخ العنصر بناءً على طرق العرض
 - 2.7.8. النموذج 2: نموذج العنصر العضوي
 - 3.7.8. النموذج 3: جسم ذو سطح زجاجي
 - 4.7.8. النموذج 4: الجسم الذي ينقل الضوء
- 8.8. مشروع: قاعة المعارض الفنية
 - 1.8.8. العرض التقديمي وشرح المشروع
 - 2.8.8. ما هو موضوع غرفتي؟ التبرير
 - 3.8.8. أهداف المشروع
 - 4.8.8. Naming. فكرة وتصميم ثلاثي الأبعاد
- 9.8. صالة العرض الفنية: تصميم على الخارطة
 - 1.9.8. استكشآت الغرفة الفنية في المخطط
 - 2.9.8. النظر في التدابير
 - 3.9.8. رسم الخطط في Blender
 - 4.9.8. تطبيق الألوان والقوام وتصحيح التقاميل
- 10.8. غرفة المعرض الفني: وضع العناصر
 - 1.10.8. تصميم العناصر الإضافية، الاداءات
 - 2.10.8. موقع العناصر، مخططات
 - 3.10.8. موقع الضوء، مخططات
 - 4.10.8. العرض النهائي، الاداءات

الوحدة 8. النمذجة ثلاثية الأبعاد

- 1.8. مقدمة
 - 1.1.8. الحجم
 - 2.1.8. الحجم والقدرة
 - 3.1.8. أنواع برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد
 - 4.1.8. مشاريع النمذجة، مراجع
- 2.8. رسم بياني ثلاثي الأبعاد
 - 1.2.8. ما هو الرسم البياني ثلاثي الأبعاد؟
 - 2.2.8. الأنواع، المراجع البصرية
 - 3.2.8. الرسوم البيانية ثلاثية الأبعاد في المجال المعماري
 - 4.2.8. أنواع الرسوم البيانية ثلاثية الأبعاد
- 3.8. مقدمة إلى Blender
 - 1.3.8. معرفة الواجهة
 - 2.3.8. لوحات المعلومات ووجهات النظر
 - 3.3.8. التقديم
 - 4.3.8. الممارسة الأولى: إنشاء عرض
- 4.8. العناصر في Blender
 - 1.4.8. نص ثلاثي الأبعاد
 - 2.4.8. اللون والقوام
 - 3.4.8. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
 - 4.4.8. النمذجة للطباعة ثلاثية الأبعاد
- 5.8. الفيرسم التوضيحي في Blender
 - 1.5.8. الرسم التوضيحي البيئي
 - 2.5.8. التدريب الثاني: تحضير مشهد بالإضاءة المحيطة
 - 3.5.8. الإضاءة غير المباشرة
 - 4.5.8. التمرين الثالث: تحضير مشهد بالضوء غير المباشر

الوحدة 9: التصوير الفوتوغرافي الرقمي

- 1.9 مقدمة لوسائل التصوير الفوتوغرافي المعاصرة
 - 1.1.9 أصول التصوير الفوتوغرافي: الكاميرا الغامضة
 - 2.1.9 تحديد الصورة. المعالم: الداجيرية والكالوتايب
 - 3.1.9 الكاميرا ذات الثقب
 - 4.1.9 اللقطة الفوتوغرافية. كوداك وتعميم المتوسطة
 - 2.9 مبادئ التصوير الفوتوغرافي الرقمي
 - 1.2.9 Street Photography: التصوير الفوتوغرافي كمرآة اجتماعية
 - 2.2.9 أساسيات الصورة الرقمي
 - 3.2.9 RAW و JPG
 - 4.2.9 المختير الرقمي
 - 3.9 المفاهيم والمعدات وتقنيات التصوير الفوتوغرافي
 - 1.3.9 الكاميرا: الزاوية البصرية والعدسات
 - 2.3.9 مقياس التعرض. تعديل التعرض
 - 3.3.9 عناصر التحكم بالصورة
 - 4.3.9 الممارسة الأولى: التحكم في الكاميرا
 - 4.9 الإضاءة
 - 1.4.9 الضوء الطبيعي وأهميته
 - 2.4.9 خصائص الإضاءة
 - 3.4.9 الضوء امستمر وضوء النمذجة
 - 4.4.9 مخططات الإضاءة
 - 5.4.9 ملحقات لمعالجة الضوء
 - 6.4.9 الأموال. أدوات الأعمال
 - 5.9 فلاش
 - 1.5.9 الوظائف الرئيسية للفلاش
 - 2.5.9 أنواع الفلاش
 - 3.5.9 فلاش الشعلة
 - 4.5.9 المميزات والعيوب
- 6.9 التصوير بكاميرا احترافية
 - 1.6.9 صورة lifestyle. بحثًا عن أركان
 - 2.6.9 الممارسة الثانية: اللعب بالأضواء
 - 3.6.9 الممارسة الثالثة: المساحات السلبية
 - 4.6.9 الممارسة الرابعة: التقاط المشاعر
 - 7.9 التصوير الفوتوغرافي بالهاتف المحمول: مقدمة
 - 1.7.9 كاميرا الجيب لدينا وغيرها من المواد
 - 2.7.9 الحصول على أفضل جودة
 - 3.7.9 الحيل التركيبية
 - 4.7.9 خلق البيئة المحيطة
 - 8.9 التصوير الفوتوغرافي بالهاتف المحمول: المشروع
 - 1.8.9 flatlay
 - 2.8.9 التصوير الداخلي
 - 3.8.9 افكار مبدعة: من أين أبدأ؟
 - 4.8.9 الممارسة السادسة: الصور الأولى
 - 9.9 التصوير الفوتوغرافي بالهاتف المحمول: التحرير
 - 1.9.9 تحرير الصور باستخدام Snapseed
 - 2.9.9 تحرير الصور باستخدام VSCO
 - 3.9.9 تحرير الصور باستخدام Instagram
 - 4.9.9 الممارسة الرابعة: تحرير الصور الفوتوغرافية الخاصة بك
 - 10.9 مشروع التصوير الفوتوغرافي الإبداعي
 - 1.10.9 المؤلفون المرجعيون في الإبداع الفوتوغرافي المعاصر
 - 2.10.9 المستعرضة الفوتوغرافية
 - 3.10.9 المراجع المرئية للمستعرضة
 - 4.10.9 بناء مستعرضة النتائج الخاصة بك

- 6.10. النموذج المطبعي ا
 - 1.6.10. تشريح الحرف
 - 2.6.10. قياسات وسمات النوع
 - 3.6.10. عائلات الخطوط
 - 4.6.10. صندوق مرتفع، صندوق منخفض وقبعات صغيرة
 - 5.6.10. الفرق بين الطباعة والخط وعائلة الخطوط
 - 6.6.10. الشرائح والخطوط والعناصر الهندسية
- 7.10. النموذج المطبعي ا
 - 1.7.10. التركيبة المطبعية
 - 2.7.10. تنسيقات الخطوط (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 3.7.10. التراخيص المطبعية
 - 4.7.10. من يجب عليه شراء الترخيص، العميل أم المصمم؟
- 8.10. التصحيح المطبعي. تكوين النص
 - 1.8.10. المسافة بين الحروف. *kerning* و *Tracking*
 - 2.8.10. المسافة بين الكلمات. متوازي السطوح للطباعة
 - 3.8.10. تباعد الأسطر
 - 4.8.10. جسم الحروف
 - 5.8.10. سمات النص
- 9.10. رسم الحروف
 - 1.9.10. العملية الإبداعية
 - 2.9.10. المواد التقليدية والرقمية
 - 3.9.10. استخدام تابلت الرسم والآيباد
 - 4.9.10. الطباعة الرقمية: الخطوط العريضة والصور النقطية
- 10.10. الملمقات المطبعية
 - 1.10.10. الخط كأساس لرسم الحروف
 - 2.10.10. كيفية عمل تكوين مطبعي يؤثر؟
 - 3.10.10. المراجع البصرية
 - 4.10.10. مرحلة الرسم
 - 5.10.10. مشروع

الوحدة 10. فن صياغة الحروف

- 1.10. مقدمة في فن صياغة الحروف
 - 1.1.10. ما معنى فن صياغة الحروف؟
 - 2.1.10. دور فن صياغة الحروف في التصميم الجرافيكي
 - 3.1.10. التسلسل والتباين والشكل والشكل المضاد
 - 4.1.10. العلاقة والاختلافات بين فن صياغة الحروف والخط و *lettering*
- 2.10. الأصل المتعدد للكتابة
 - 1.2.10. الكتابة الأيديوغرافية
 - 2.2.10. الأبجدية الفينيقية
 - 3.2.10. الأبجدية الرومانية
 - 4.2.10. الإصلاح الكارولنجي
 - 5.2.10. الأبجدية اللاتينية الحديثة
- 3.10. بدايات فن صياغة الأحرف
 - 1.3.10. الطباعة، عصر جديد. الخطاطون الأوائل
 - 2.3.10. الثورة الصناعية: الطباعة الحجرية
 - 3.3.10. الحدائق: بدايات الطباعة التجارية
 - 4.3.10. الطليعيون
 - 5.3.10. فترة ما بين الحربين
- 4.10. دور مدارس التصميم في الطباعة
 - 1.4.10. البياوهاوس
 - 2.4.10. Herbert Bayer
 - 3.4.10. علم نفس الجشطالت
 - 4.4.10. علم نفس الجشطالت
 - 5.10. الطباعة الحالية
 - 1.5.10. 1960 - 1970، رواد الثورة
 - 2.5.10. ما بعد الحدائق والتفكيكية والتكنولوجيا
 - 3.5.10. إلى أين تتجه الطباعة؟
 - 4.5.10. الخطوط التي تحدد الاتجاهات

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 تطلباً في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يرسى الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

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



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 بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدرء 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 (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساها ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

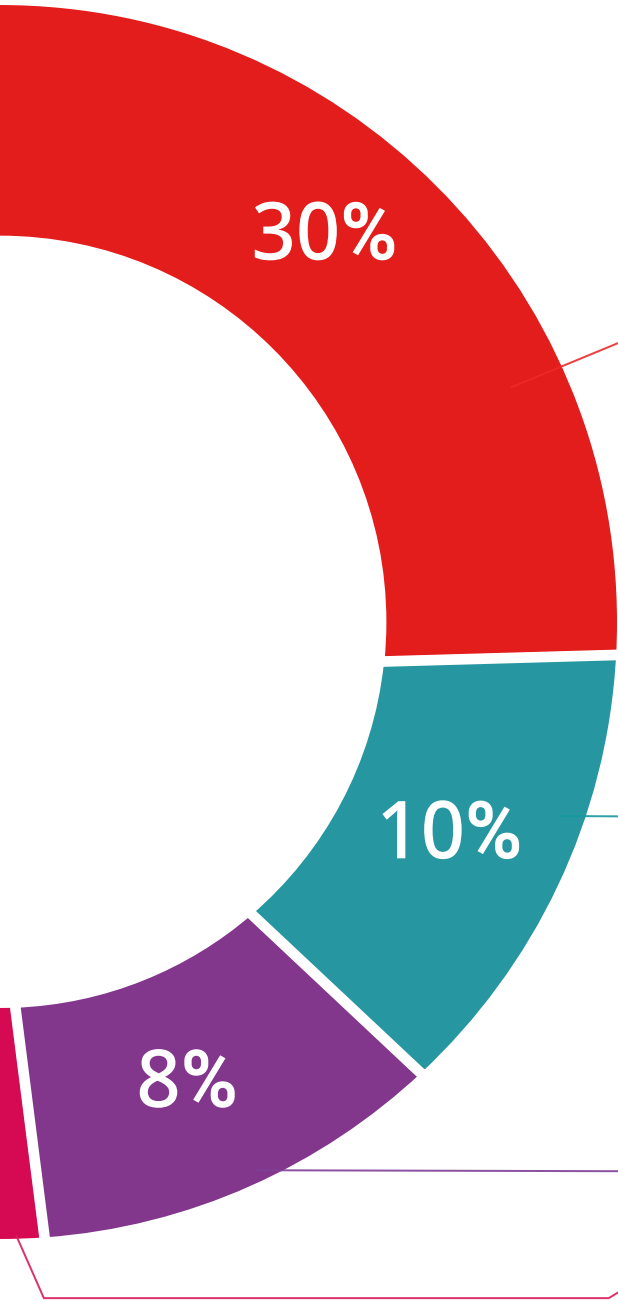
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسباق 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 لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

قراءات تكميلية



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



دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل. حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.



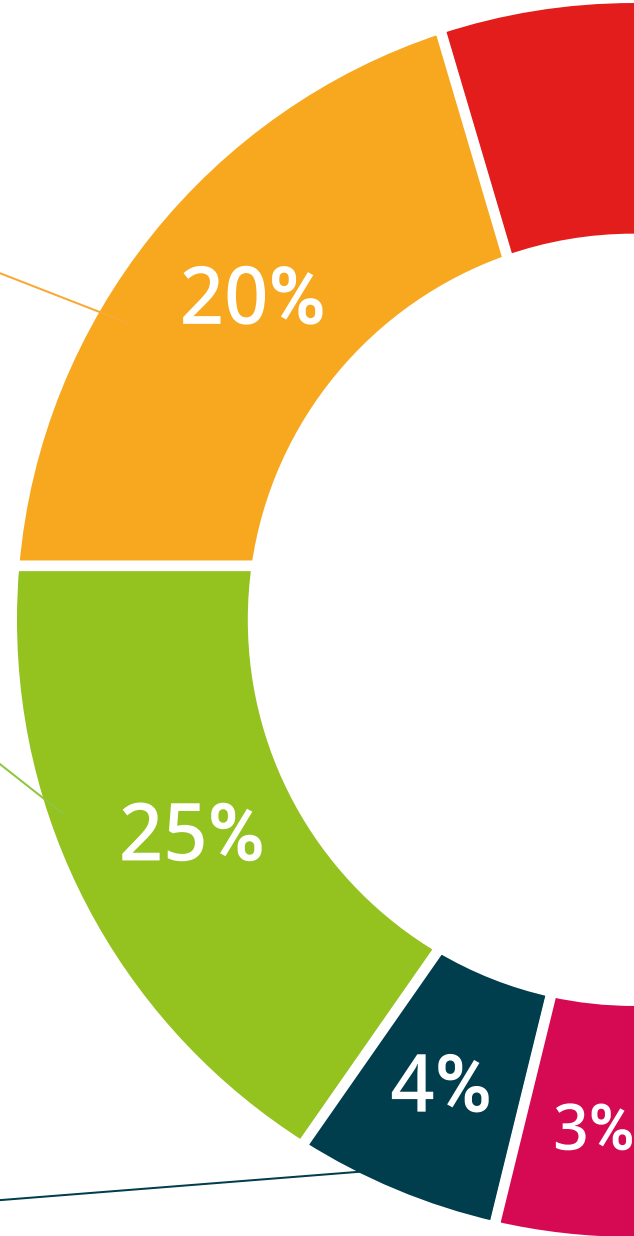
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة. اعترفت شركة مايكروسوفت بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية"



الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم؛ حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



المؤهل العلمي

تضمن درجة الماجستير الخاص في تصميم الوسائط المتعددة، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، 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 تصميم الوسائط المتعددة**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **1500 ساعة**

يحتوي هذا ماجستير خاص في **تصميم الوسائط المتعددة** على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مـصـحـوب بعـلم ووصول مؤهل **ماجستير خاص** ذا الصلة الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

ماجستير خاص في تصميم الوسائط المتعددة

التوزيع العام للخطة الدراسية		التوزيع العام للخطة الدراسية	
الدرجة	المادة	نوع المادة	عدد الساعات
1*	اللغة المنصبة بالمرحلة	إلزامي (OB)	1500
1*	مقدمة عن الآون	إختياري (OP)	0
1*	اللغة المنصبة والعربية	الممارسات الخارجية	0
1*	رسومات حاسوبية	مشروع تخرج الماجستير	0
1*	التصميم للتلفزيون	الإجمالي	1500
1*	الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد		
1*	المقدمة لآلية الأبعاد		
1*	مشروع الرسوم المتحركة		
1*	المقدمة لآلية الأبعاد		
1*	مقدمة لآلية الأبعاد		
1*	مقدمة لآلية الأبعاد		
1*	مقدمة لآلية الأبعاد		
1*	مقدمة لآلية الأبعاد		

tech الجامعة التكنولوجية

Tere Guevara Navarro
أ.د. / رئيسة الجامعة

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج
هذه الشهادة ممنوحة إلى

.....
المواطن/المواطنة مع وثيقة تحقيق شخصية رقم

للاجتياز/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير خاص

في

تصميم الوسائط المتعددة

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 Navarro
أ.د. / رئيسة الجامعة

TECH AFWOR230_tech@unitec.edu.co/certificates

المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الإبتكار

الحاضر

الجودة

ماجستير خاص

تصميم الوسائط المتعددة

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

ماجستير خاص تصميم الوسائط المتعددة