شهادة الخبرة الجامعية
التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل العلمي: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول للموقع الالكتروني: www.techtitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-artificial-intelligence-user-experience-design

الفهرس

01 المقدمة

صفحة 4

02 الأهداف

صفحة 8

03 هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04 الهيكل والمحتوى

صفحة 16

05 المنهجية

صفحة 22

06 المؤهل العلمي

صفحة 30

01

المقدمة

أحد التحديات الرئيسية التي يواجهها الفنانون هو اتخاذ قرارات التصميم التي ليس لها تأثير سلبي على البيئة. بهذا المعنى، يمكن للمتخصصين استخدام الذكاء الاصطناعي لإنشاء قطع مستدامة تأخذ في الاعتبار العوامل البيئية (مثل كفاءة الطاقة أو تقليل النفايات أو الحفاظ على الموارد الطبيعية). تجدر الإشارة إلى أن الذكاء الاصطناعي يمكنه تحليل متغيرات متعددة بهدف إيجاد الحلول المثالية التي توازن بين الأداء الوظيفي والاستدامة. لهذا السبب، تقدم TECH شهادة جامعية تتناول بالتفصيل الاستدامة في ابتكار عمليات التصميم باستخدام التعلم الآلي. كل ذلك ضمن تنسيق مريح ومرن 100% عبر الإنترنت، ويتم تدريسه باستخدام منهجية إعادة التعلم الثورية.

سوف تقوم بتحسين إمكانية الوصول البصري في التصميم الجرافيكي في أفضل جامعة رقمية في العالم، وفقًا لمجلة Forbes"

يلعب الذكاء الاصطناعي دورًا متزايد الأهمية في تصميم تجربة المستخدم (UX)، حيث يوفر فرصًا وأساليب جديدة لتحسين رضا الجمهور. بفضل أدواته، يمكن للمحترفين تحليل سلوكيات وتفضيلات الجمهور لتقديم المنتجات ذات الصلة. سيؤدي هذا إلى تحسين رضا العملاء، حيث سيكون لديهم إمكانية الوصول إلى المعلومات الشخصية. من ناحية أخرى، يعمل المساعدون الافتراضيون المعتمدون على الذكاء الاصطناعي (مثل روبوتات الدردشة (chatbots) أو المساعدين الصوتيين) على تحسين التفاعل مع الأفراد من خلال توفير استجابات سريعة ومساعدة في الوقت الفعلي.

في هذا السياق، أطلقت TECH شهادة الخبرة الجامعية ستقوم بتحليل شامل للتطبيقات العملية للتعلم الآلي في التصميم. تتألف خطة الدراسة من ثلاث وحدات كاملة، وستتعمق في خوارزميات التوصية في تخصيص الواجهة. وفي الوقت نفسه، سيتناول المنهج نماذج التعلم الآلي (Machine Learning) الرئيسية، مما يسمح للخريجين بالتنبؤ بسلوك الجمهور. ستؤكد المحتويات التعليمية أيضًا على أهمية ضمان الخصوصية والشفافية أثناء التعامل مع البيانات الحساسة. من ناحية أخرى، سيشجع التدريب الطلاب على تنفيذ عمليات التصميم المستدام واتخاذ القرارات الأخلاقية.

يعتمد البرنامج على منهجية 100٪ عبر الإنترنت حتى يتمكن الطلاب من إكمال البرنامج بشكل مريح. الشيء الوحيد الذي ستحتاجه للدخول إلى المنهج الأكاديمي هو جهاز متصل بالإنترنت. بهذه الطريقة، سيتمكن الطلاب من الوصول إلى الحرم الجامعي الافتراضي على مدار 24 ساعة يوميًا، من أي مكان في العالم. تجدر الإشارة إلى أن شهادة الخبرة الجامعية هذه تعتمد على نظام إعادة التعلم (Relearning) الرائد، والذي تعتبر TECH رائدة فيه. طريقة التدريس هذه مدعومة بتكرار المحتوى لضمان التعلم. في الوقت نفسه، يوفر موارد متعددة الوسائط مثل مقاطع الفيديو لتنشيط المحتوى وبالتالي المساهمة في قواعد معرفية متينة للخريجين.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في التصميم بالذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات تقنيات 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

> سوف تقوم بتنفيذ استراتيجيات التحليل المتقدمة لتحسين تجربة المستخدم"

هل تتطلع إلى ضمان الخصوصية والشفافية في التعامل مع البيانات الحساسة؟ حقق أهدافك مع هذا البرنامج في 150 ساعة فقط"

ستكون مستعدًا للتغلب على التحديات في تنفيذ التصميم المخصص على نطاق واسع.

ستسمح لك إعادة التعلم Relearning بالتعرف بجهد أقل وبأداء أكبر، مما يجعلك أكثر انخراطًا في تخصصك المهني.

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين 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.

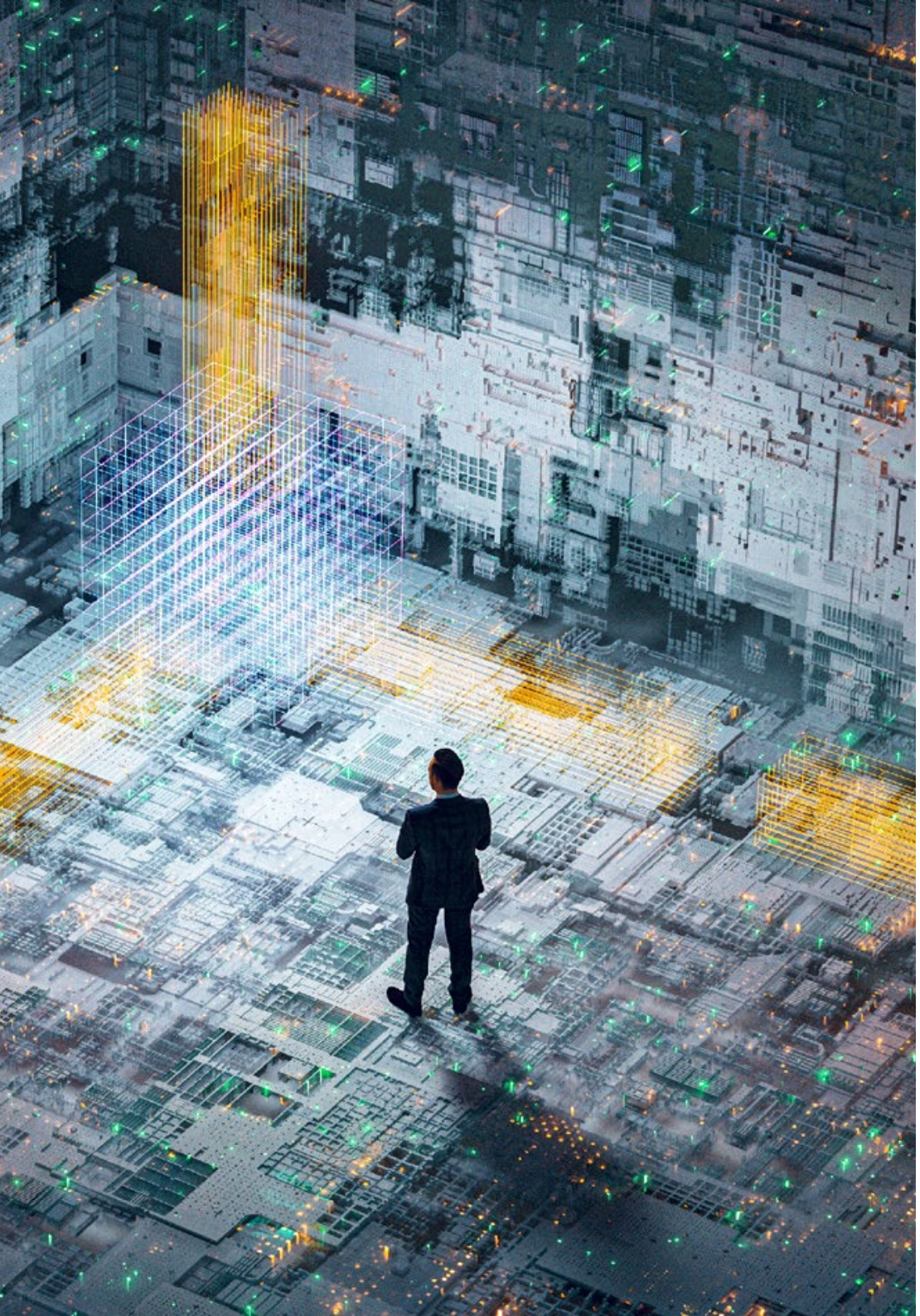
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

ستزود شهادة الخبرة الجامعية هذه الخريجين بالمهارات اللازمة لتطبيق أدوات الذكاء الاصطناعي على مشاريعهم الإبداعية. بهذه الطريقة، سيتعامل المحترفون بشكل فعال مع إنشاء المحتوى التلقائي وتحسين التصميم والتعرف على الأنماط. من ناحية أخرى، سيستخدم الطلاب الخوارزميات التنبؤية من أجل توقع التفاعلات من قبل المستخدمين، وبالتالي السماح باستجابات استباقية. علاوة على ذلك، سيتسم التطبيق العملي الخاص بك بوجود وعي أخلاقي، مما سيشجعك على تنفيذ ممارسات مستدامة مثل الحد من النفايات أو دمج التقنيات المسؤولة.

قم بتحديث معرفتك في التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم من خلال محتوى الوسائط المتعددة المبتكر"



الأهداف المحددة

- فهم الأسس النظرية للذكاء الاصطناعي
- دراسة الأنواع المختلفة من البيانات وفهم دورة حياة البيانات
- تقييم الدور الحاسم للبيانات في تطوير وتنفيذ حلول الذكاء الاصطناعي
- الخوض في الخوارزميات والتعقيد لحل مشاكل محددة
- استكشاف الأسس النظرية للشبكات العصبية لتطوير التعلم العميق Deep Learning
- تحليل الحوسبة الحيوية وأهميتها في تطوير الأنظمة الذكية
- تحليل استراتيجيات الذكاء الاصطناعي الحالية في مختلف المجالات وتحديد الفرص والتحديات
- تطوير المهارات اللازمة لتطبيق أدوات الذكاء الاصطناعي في مشاريع التصميم، بما في ذلك إنشاء المحتوى التلقائي وتحسين التصميم والتعرف على الأنماط
- تطبيق الأدوات التعاونية، والاستفادة من الذكاء الاصطناعي لتحسين التواصل والكفاءة في فرق التصميم
- دمج الجوانب العاطفية في التصاميم من خلال التقنيات التي تتواصل بشكل فعال مع الجمهور
- فهم التعايش بين التصميم التفاعلي والذكاء الاصطناعي لتحسين تجربة المستخدم
- تطوير المهارات في التصميم التكيفي، مع مراعاة سلوك المستخدم وتطبيق أدوات الذكاء الاصطناعي المتقدمة
- تحليل التحديات والفرص بشكل نقدي عند تنفيذ التصاميم المخصصة في الصناعة من خلال الذكاء الاصطناعي
- فهم الدور التحويلي للذكاء الاصطناعي في ابتكار عمليات التصميم والتصنيع

الأهداف المحددة

الوحدة 1. التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي في التصميم

- تطبيق الأدوات التعاونية، والاستفادة من الذكاء الاصطناعي لتحسين التواصل والكفاءة في فرق التصميم
- دمج الجوانب العاطفية في التصاميم من خلال التقنيات التي تتواصل بشكل فعال مع الجمهور، واستكشاف كيف يمكن للذكاء الاصطناعي أن يؤثر على الإدراك العاطفي للتصميم
- إتقان أدوات وأطر محددة لتطبيق الذكاء الاصطناعي في التصميم، مثل GANs (شبكات الخصومة التوليدية) والمكتبات الأخرى ذات الصلة
- استخدام الذكاء الاصطناعي لإنشاء الصور والرسوم التوضيحية والعناصر المرئية الأخرى تلقائيًا
- تنفيذ تقنيات الذكاء الاصطناعي لتحليل البيانات المتعلقة بالتصميم، مثل سلوك التصفح وتعليقات المستخدم

الوحدة 2. التفاعل بين التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي

- فهم التعايش بين التصميم التفاعلي والذكاء الاصطناعي لتحسين تجربة المستخدم
- تطوير المهارات في التصميم التكيفي، مع مراعاة سلوك المستخدم وتطبيق أدوات الذكاء الاصطناعي المتقدمة
- تحليل التحديات والفرص بشكل نقدي عند تنفيذ التصاميم المخصصة في الصناعة من خلال الذكاء الاصطناعي
- استخدام خوارزميات الذكاء الاصطناعي التنبؤية لتوقع تفاعلات المستخدم، مما يسمح باستجابات استباقية وفعالة في التصميم
- تطوير أنظمة توصية قائمة على الذكاء الاصطناعي تقترح المحتوى أو المنتجات أو الإجراءات ذات الصلة للمستخدمين

الوحدة 3. الأخلاقيات والبيئة في التصميم والذكاء الاصطناعي

- فهم المبادئ الأخلاقية المتعلقة بالتصميم والذكاء الاصطناعي، وتنمية الوعي الأخلاقي في عملية صنع القرار
- التركيز على التكامل الأخلاقي للتقنيات، مثل التعرف على المشاعر، وضمان تجارب غامرة تحترم خصوصية المستخدم وكرامته
- تعزيز المسؤولية الاجتماعية والبيئية في تصميم ألعاب الفيديو وفي الصناعة بشكل عام، مع الأخذ في الاعتبار الجوانب الأخلاقية في التمثيل وإمكانية اللعب
- توليد ممارسات مستدامة في عمليات التصميم، بدءًا من تقليل النفايات إلى دمج التقنيات المسؤولة، والمساهمة في الحفاظ على البيئة
- تحليل كيف يمكن لتقنيات الذكاء الاصطناعي أن تؤثر على المجتمع، مع الأخذ في الاعتبار استراتيجيات التخفيف من آثارها السلبية المحتملة

> أنت أمام مؤهل علمي مرن يتوافق مع مسؤولياتك اليومية الأكثر تطلبًا"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

عند اختيار التوجيه وأعضاء هيئة التدريس الذين يشكلون هذه الدرجة الجامعية الحصرية، أخذت TECH في الاعتبار الإعداد الأكاديمي العالي والخبرة المهنية الواسعة للمعلمين الذين أنشأوا هذه الخطة الدراسية الكاملة. بهذه الطريقة، نضمن حصول الخريجين على أحدث المعرفة في مجال التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم. بالتالي، يتمتع الطلاب بالضمانات التي يطلبونها لتوسيع معرفتهم وسيكونون قادرين على تحقيق نقلة نوعية في مهنتهم.

إن المنهج الدراسي الذي يعده متخصصون والمواد التعليمية
عالية المستوى هي المفتاح لمهنة مهنية ناجحة"

هيكل الإدارة

د. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- الرئيس التنفيذي ومدير قسم التكنولوجيا في Prometeus Global Solutions
- مدير قسم التكنولوجيا في Prometeus Global Solutions
- مدير قسم التكنولوجيا في AI Shepherds GmbH
- مستشار ومرشد الأعمال الاستراتيجية في Alliance Medical
- مدير التصميم والتطوير في DocPath
- دكتور في هندسة الحاسوب من جامعة Castilla-La Mancha
- دكتور في الاقتصاد والأعمال والتمويل من جامعة Camilo José Cela
- دكتور في علم النفس من جامعة Castilla-La Mancha
- الماجستير التنفيذي MBA من جامعة Isabel I
- ماجستير في الإدارة التجارية والتسويق من جامعة Isabel I
- ماجستير في Big Data من تدريب Hadoop
- ماجستير في تقنيات الكمبيوتر المتقدمة من جامعة Castilla-La Mancha
- عضو في: مجموعة البحوث SMILE

أ. Maldonado Pardo, Chema

- أخصائي التصميم الجرافيكي
- مصمم جرافيك في DocPath Document Solutions S.L.
- شريك مؤسس ورئيس قسم التصميم والإعلان في D.C.M. النشر الشامل للأفكار، C.B.
- رئيس قسم التصميم والطباعة الرقمية في Ofipaper، La Mancha S.L.
- مصمم جرافيك في Ático، استوديو الجرافيك
- مصمم جرافيك وطابع حرفي في Lozano Artes Gráficas
- مصمم التخطيط والجرافيك في Gráficas Lozano
- ETSI للاتصالات السلكية واللاسلكية من جامعة البوليتكنيك بمدريد
- ETS لأنظمة الكمبيوتر من جامعة Castilla-La Mancha

الأساتذة

أ. Parreño Rodríguez, Adelaida

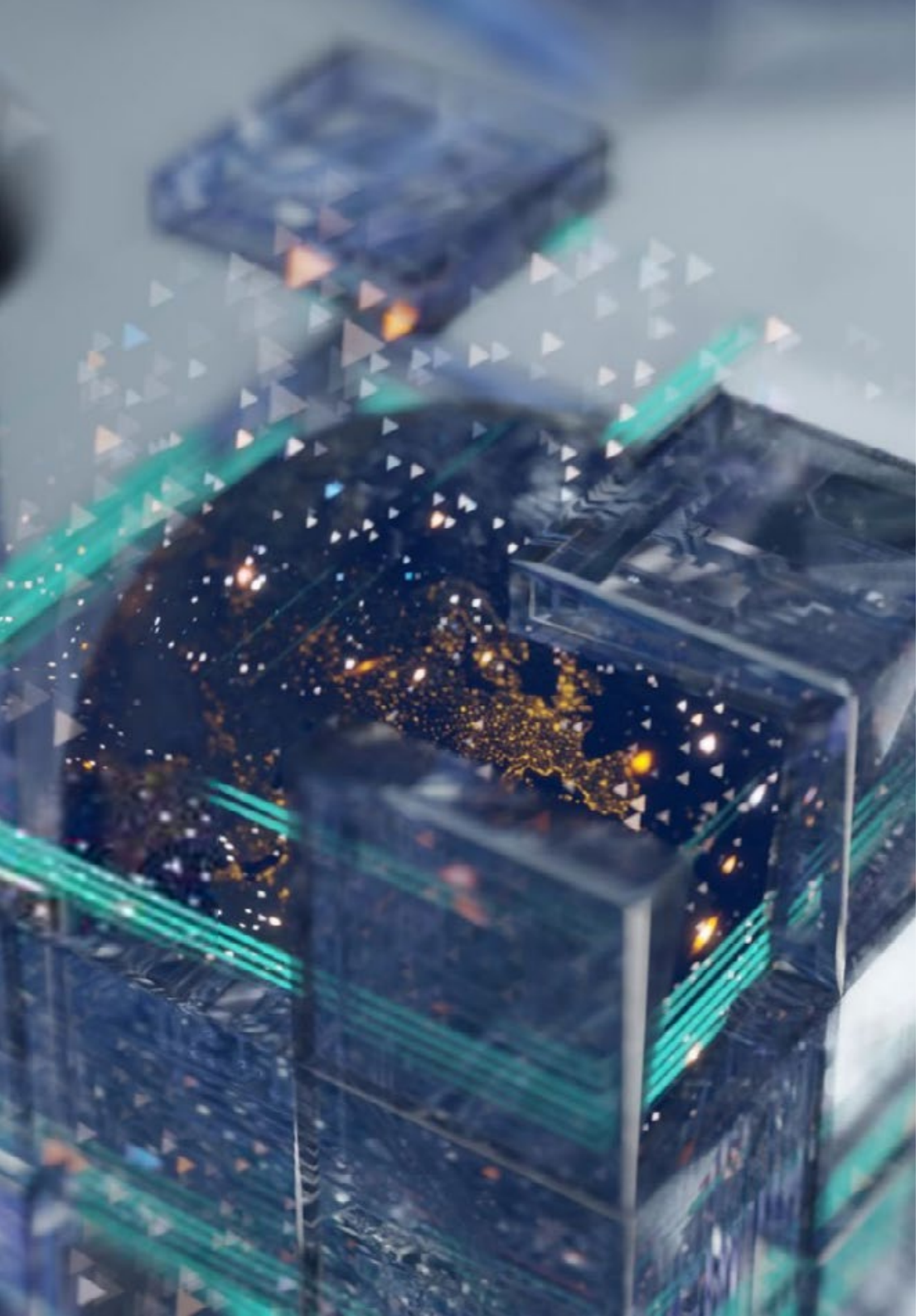
- Technical Developer & Energy Communities Engineer في جامعة مورثيا
- Manager in Research & Innovation in European Projects في جامعة مورثيا
- Technical Developer & Energy/Electrical Engineer & Researcher in PHOENIX Project y FLEXUM (ONENET) Project
- منشئة المحتوى في Global UC3M Challenge
- (Premio Ginés Huertas Martínez (2023
- ماجستير في الطاقات المتجددة من جامعة بوليتكنيك في قرطاجنة
- إجازة في الهندسة الكهربائية (ثنائية اللغة) من جامعة Carlos III في مدريد

04

الهيكل والمحتوى

سيزود هذا البرنامج الطلاب برؤية شاملة للتقاطع بين التصميم الجرافيكي والتعلم الآلي. يتكون المنهج الدراسي من 3 وحدات، وسيتراوح بين الإنشاء التلقائي للمحتوى المرئي وتحسين التعاون. بالمثل، سيؤكد المنهج على أهمية نماذج التعلم الآلي (Machine Learning) للتنبؤ بسلوك المستخدم. من ناحية أخرى، سوف تتعمق المواد الأكاديمية في التأثير البيئي للتصميم الصناعي. بهذه الطريقة، سيكتسب الخريجون وعيًا أخلاقيًا ويصنعون قطعًا مستدامة للابتكار في القطاع الفني.

سوف تتقن أدوات التعلم الآلي الأكثر تقدمًا وتنشئ التصميمات الأكثر أصالة"



الوحدة 1. التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي في التصميم

1.1. الإنشاء التلقائي للصور في التصميم الجرافيكي باستخدام Stable Difussiong Adobe Fireflyg Wall-e
1.1.1. المفاهيم الأساسية لتوليد الصور
2.1.1. أدوات وأطر (frameworks) للتوليد التلقائي للرسوم البيانية
3.1.1. الأثر الاجتماعي والثقافي للتصميم التوليدي
4.1.1. الاتجاهات الراهنة في الميدان والتطورات والتطبيقات المستقبلية
2.1. تخصيص واجهة المستخدم الديناميكية باستخدام الذكاء الاصطناعي
1.2.1. مبادئ التخصيص في واجهة المستخدم/UX
2.2.1. خوارزميات التوصية في تخصيص الواجهة
3.2.1. خبرة المستخدم والتغذية المرتدة المستمرة
4.2.1. التنفيذ العملي في التطبيقات الحقيقية
3.1. التصميم التوليدي: تطبيقات في الصناعة والفن
1.3.1. أسس التصميم التوليدي
2.3.1. التصميم التوليدي في الصناعة
3.3.1. التصميم التوليدي في الفن المعاصر
4.3.1. التحديات وأوجه التقدم المستقبلية في التصميم التوليدي
4.1. الإنشاء التلقائي للتخطيطات (layouts) التحريرية باستخدام الخوارزميات
1.4.1. مبادئ تخطيط (Layout) التحرير التلقائي
2.4.1. خوارزميات لتوزيع المحتوى
3.4.1. تحسين المساحات والنسب في تصميم التحرير
4.4.1. التشغيل الآلي لعملية التنقيح والتعديل
5.1. التوليد الإجرائي للمحتوى في ألعاب الفيديو باستخدام PCG
1.5.1. مقدمة للتوليد الإجرائي في ألعاب الفيديو
2.5.1. الخوارزميات الخاصة بالخلق التلقائي للمستويات والبيئات
3.5.1. السرد الإجرائي وتشعيب لعبة الفيديو
4.5.1. تأثير التوليد الإجرائي على تجربة اللاعب
6.1. التعرف على الأنماط في الشعارات باستخدام التعلم الآلي باستخدام Cogniac
1.6.1. أساسيات التعرف على الأنماط في التصميم الرسومي
2.6.1. تنفيذ نماذج التعلم الآلي (Machine Learning) لتحديد الشعار
3.6.1. تطبيقات عملية في التصميم الرسومي
4.6.1. الاعتبارات القانونية والأخلاقية في الاعتراف بالشعار

7.1. تحسين الألوان والتركيبات باستخدام الذكاء الاصطناعي
1.7.1. علم نفس اللون والتكوين البصري
2.7.1. خوارزميات تحسين الألوان في التصميم الجرافيكي باستخدام Adobe Color Wheel وColorsg
3.7.1. التكوين التلقائي للعناصر المرئية باستخدام Framer وCanvag وRunwayML
4.7.1. تقييم أثر التحسين التلقائي على إدراك المستعملين
8.1. التحليل التنبؤي للاتجاهات البصرية في التصميم
1.8.1. جمع البيانات والاتجاهات الراهنة
2.8.1. نماذج التعلم الآلي (Machine Learning) للتنبؤ بالاتجاهات
3.8.1. تنفيذ استراتيجيات استباقية في مجال التصميم
4.8.1. المبادئ في استخدام البيانات والتنبؤات في التصميم
9.1. التعاون بمساعدة الذكاء الاصطناعي في فرق التصميم
1.9.1. التعاون بين الإنسان والذكاء الاصطناعي في مشاريع التصميم
2.9.1. الأنظمة الأساسية والأدوات للتعاون بمساعدة الذكاء الاصطناعي (React2Sketchg Adobe Creative Cloud)
3.9.1. أفضل الممارسات في مجال التكامل التكنولوجي المدعوم بالذكاء الاصطناعي
4.9.1. وجهات النظر المستقبلية في التعاون بين الإنسان والذكاء الاصطناعي في التصميم
10.1. استراتيجيات الإدماج الناجح للذكاء الاصطناعي في التصميم
1.10.1. تحديد احتياجات التصميم القابلة للحل بواسطة منظمة العفو الدولية
2.10.1. تقييم المنصات والأدوات المتاحة
3.10.1. الاندماج الفعال في مشاريع التصميم
4.10.1. التحسين المستمر والقدرة على التكيف

الوحدة 2. تفاعل التصميم والمستخدم والذكاء الاصطناعي

1.2. اقتراحات التصميم السياقي القائم على السلوك
1.1.2. فهم سلوك المستخدم في التصميم
2.1.2. أنظمة الاقتراحات السياقية القائمة على الذكاء الاصطناعي
3.1.2. استراتيجيات لضمان الشفافية وموافقة المستخدمين
4.1.2. الاتجاهات والتحسينات الممكنة في التخصيص القائم على السلوك
2.2. التحليل التنبؤي لتفاعلات المستخدم
1.2.2. أهمية التحليل التنبؤي في التفاعلات بين المستخدم والتصميم
2.2.2. نماذج التعلم الآلي (Machine Learning) للتنبؤ بسلوك المستخدم
3.2.2. تكامل التحليلات التنبؤية في تصميم واجهة المستخدم
4.2.2. التحديات والمعضلات في التحليلات التنبؤية

3.2. تصميم تكيفي لأجهزة مختلفة مع الذكاء الاصطناعي
1.3.2. مبادئ التصميم التكيفي للأجهزة
2.3.2. خوارزميات لتكييف المحتوى
3.3.2. تحسين الوصلة البينية للتجارب المكتبية والمتنقلة
4.3.2. التطورات المستقبلية في مجال التصميم التكيفي مع التكنولوجيات الناشئة
4.2. التوليد التلقائي للشخصيات والأعداء في ألعاب الفيديو
1.4.2. الحاجة إلى توليد تلقائي في تطوير ألعاب الفيديو
2.4.2. خوارزميات توليد الشخصيات والأعداء
3.4.2. التخصيص والقدرة على التكيف في الأحرف التي يتم إنشاؤها تلقائيًا
4.4.2. خبرات التنمية: التحديات والدروس المستفادة
5.2. تحسين الذكاء الاصطناعي في شخصيات اللعبة
1.5.2. أهمية الذكاء الاصطناعي في شخصيات ألعاب الفيديو
2.5.2. خوارزميات لتحسين سلوك الشخصية
3.5.2. التكيف المستمر والتعلم من الذكاء الاصطناعي في الألعاب
4.5.2. التحديات التقنية والإبداعية في تحسين شخصية الذكاء الاصطناعي
6.2. التصميم المخصص في الصناعة: التحديات والفرص
1.6.2. تحويل التصميم الصناعي مع التخصيص
2.6.2. تكنولوجيات تمكينية للتصميم المخصص
3.6.2. التحديات في تنفيذ التصميم المخصص على نطاق واسع
4.6.2. فرص الابتكار والتمايز التنافسي
7.2. التصميم من أجل الاستدامة من خلال الذكاء الاصطناعي
1.7.2. تحليل دورة الحياة وإمكانية التتبع باستخدام الذكاء الاصطناعي
2.7.2. الاستخدام الأمثل للمواد القابلة لإعادة التدوير
3.7.2. تحسين العمليات المستدامة
4.7.2. وضع استراتيجيات ومشاريع عملية
8.2. دمج المساعدين الافتراضيين في واجهات التصميم مع Adobe Sensei وFigma وAutoCAD
1.8.2. دور المساعدين الافتراضيين في التصميم التفاعلي
2.8.2. تطوير مساعدين افتراضيين متخصصين في التصميم
3.8.2. التفاعل الطبيعي مع المساعدين الافتراضيين في مشاريع التصميم
4.8.2. تحديات التنفيذ والتحسينات المستمرة

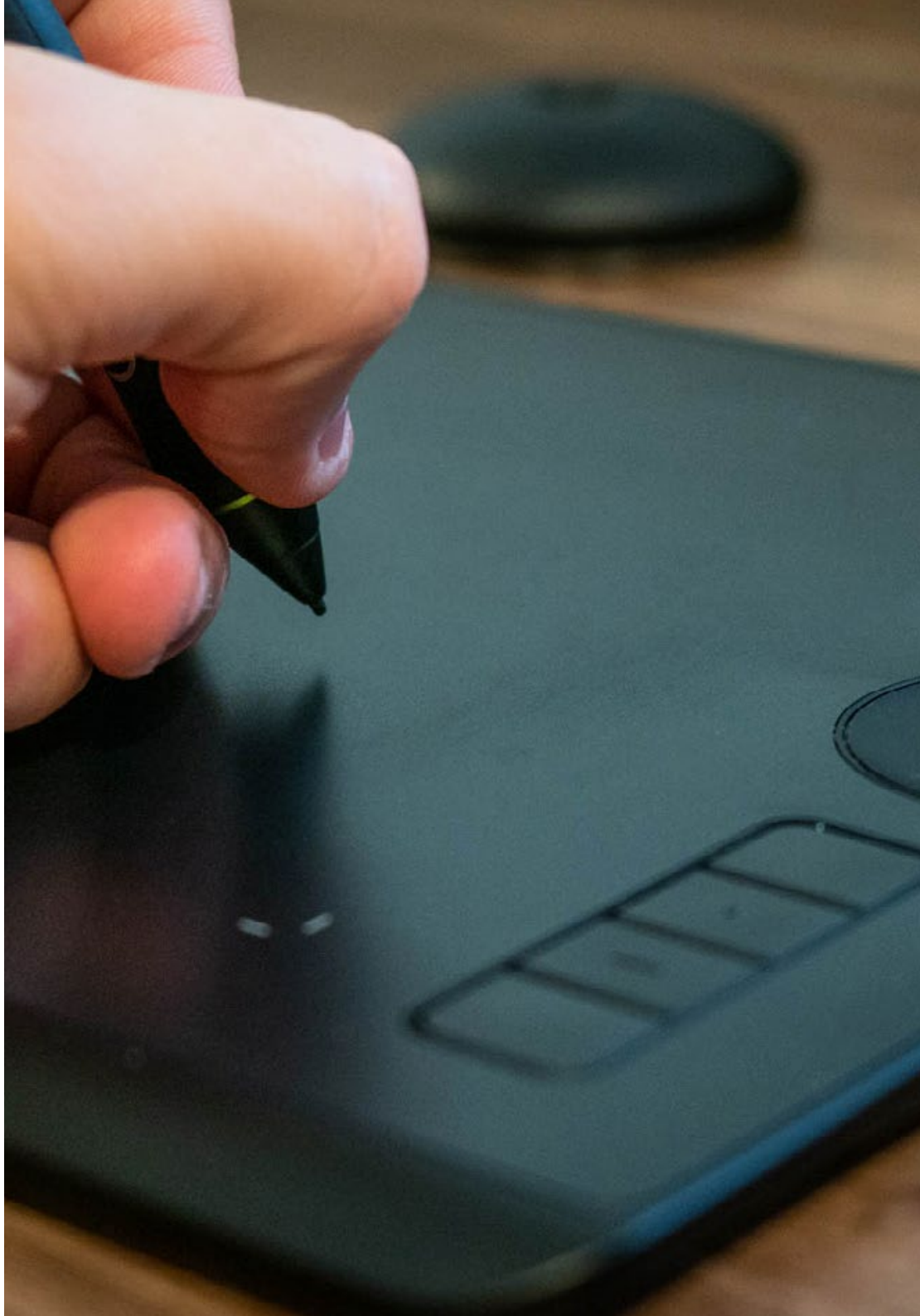
9.2. التحليل المستمر لتجربة المستخدم من أجل التحسينات
1.9.2. دورة التحسين المستمر في تصميم التفاعل
2.9.2. أدوات ومقاييس التحليل المستمر
3.9.2. التكرار والتكيف في تجربة المستخدم
4.9.2. ضمان الخصوصية والشفافية في التعامل مع البيانات الحساسة
10.2. تطبيق تقنيات الذكاء الاصطناعي لتحسين قابلية الاستخدام
1.10.2.تقاطع الذكاء الاصطناعي وقابلية الاستخدام
2.10.2.تحليل تجربة المستخدم ومشاعره (UX)
3.10.2.التكييف الديناميكي للواجهة
4.10.2.تحسين سير العمل والملاحة

الوحدة 3. الأخلاقيات والبيئة في التصميم والذكاء الاصطناعي

1.3. التأثير البيئي في التصميم الصناعي: النهج الأخلاقي
1.1.3. التوعية البيئية في مجال التصميم الصناعي
2.1.3. تقييم دورة الحياة والتصميم المستدام
3.1.3. التحديات الأخلاقية في قرارات التصميم ذات الأثر البيئي
4.1.3. الابتكارات المستدامة والاتجاهات المستقبلية
2.3. تحسين إمكانية الوصول البصري في التصميم البياني مع تحمل المسؤولية
1.2.3. إمكانية الوصول البصري كأولوية أخلاقية في تصميم الرسوم البيانية
2.2.3. الأدوات والممارسات لتحسين إمكانية الوصول المرئي (Microsoft Accessibility Insightsg Google LightHouse)
3.2.3. التحديات الأخلاقية في تنفيذ إمكانية الوصول البصري
4.2.3. المسؤولية المهنية والتحسينات المستقبلية في إمكانية الوصول البصري
3.3. الحد من النفايات في عملية التصميم: التحديات المستدامة
1.3.3. أهمية الحد من النفايات في التصميم
2.3.3. استراتيجيات الحد من النفايات في مراحل التصميم المختلفة
3.3.3. التحديات الأخلاقية في تنفيذ ممارسات الحد من النفايات
4.3.3. الالتزامات والشهادات التجارية المستدامة
4.3. تحليل المشاعر في إنشاء المحتوى التحريري: الاعتبارات الاخلاقية
1.4.3. تحليل المشاعر والأخلاقيات في المحتوى التحريري
2.4.3. خوارزميات لتحليل المشاعر والقرارات الأخلاقية
3.4.3. التأثير على الرأي العام
4.4.3. التحديات في تحليل المشاعر والآثار المستقبلية
5.3. تكامل التعرف على المشاعر لتجارب غامرة
1.5.3. الأخلاق في دمج التعرف على العاطفة في التجارب الغامرة
2.5.3. تقنيات التعرف على المشاعر
3.5.3. التحديات الأخلاقية في خلق تجارب غامرة واعية عاطفياً
4.5.3. منظورات وأخلاقيات المستقبل في تطوير التجارب الغامرة
6.3. أخلاقيات تصميم ألعاب الفيديو: التداعيات والقرارات
1.6.3. الأخلاق والمسؤولية في تصميم ألعاب الفيديو
2.6.3. الشمول والتنوع في ألعاب الفيديو: القرارات الأخلاقية
3.6.3. المعاملات الدقيقة والتسييل الأخلاقي في ألعاب الفيديو
4.6.3. التحديات الأخلاقية في تطوير الروايات والشخصيات في ألعاب الفيديو
7.3. التصميم المسؤول: الاعتبارات الأخلاقية والبيئية في الصناعة
1.7.3. النهج الأخلاقي للتصميم المسؤول
2.7.3. أدوات وطرق التصميم المسؤول
3.7.3. التحديات الأخلاقية والبيئية في صناعة التصميم
4.7.3. التزامات الأعمال وشهادات التصميم المسؤولة
8.3. الأخلاقيات في دمج الذكاء الاصطناعي في واجهات المستخدمين
1.8.3. استكشاف كيف يشكل الذكاء الاصطناعي في واجهات المستخدم تحديات أخلاقية
2.8.3. الشفافية والقابلية للتفسير في أنظمة الذكاء الاصطناعي لواجهة المستخدم
3.8.3. التحديات الأخلاقية في جمع واستخدام بيانات واجهة المستخدم
4.8.3. وجهات النظر المستقبلية بشأن أخلاقيات الذكاء الاصطناعي في واجهات المستخدم

9.3. الاستدامة في ابتكار عمليات التصميم
1.9.3. الاعتراف بأهمية الاستدامة في ابتكار عملية التصميم
2.9.3. تطوير العمليات المستدامة واتخاذ القرارات الأخلاقية
3.9.3. التحديات الأخلاقية في تبني التقنيات المبتكرة
3.9.4. التزامات الأعمال التجارية وشهادات الاستدامة في عمليات التصميم
10.3. الجوانب الأخلاقية في تطبيق التقنيات في التصميم
1.10.3. القرارات الأخلاقية في اختيار وتطبيق تقنيات التصميم
2.10.3. الأخلاقيات في تصميم تجربة المستخدم باستخدام التقنيات المتقدمة
3.10.3. تقاطعات الأخلاقيات والتكنولوجيات في التصميم
4.10.3. الاتجاهات الناشئة ودور الأخلاقيات في الاتجاه المستقبلي للتصميم باستخدام التكنولوجيات المتقدمة

"لا تفوت فرصة تعزيز حياتك المهنية من خلال هذا البرنامج المبتكر الذي يستمر لمدة 6 أشهر فقط"



05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: el 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"

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات الحاسبات في العالم منذ نشأتها. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال المحاضرة الجامعية، 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 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.

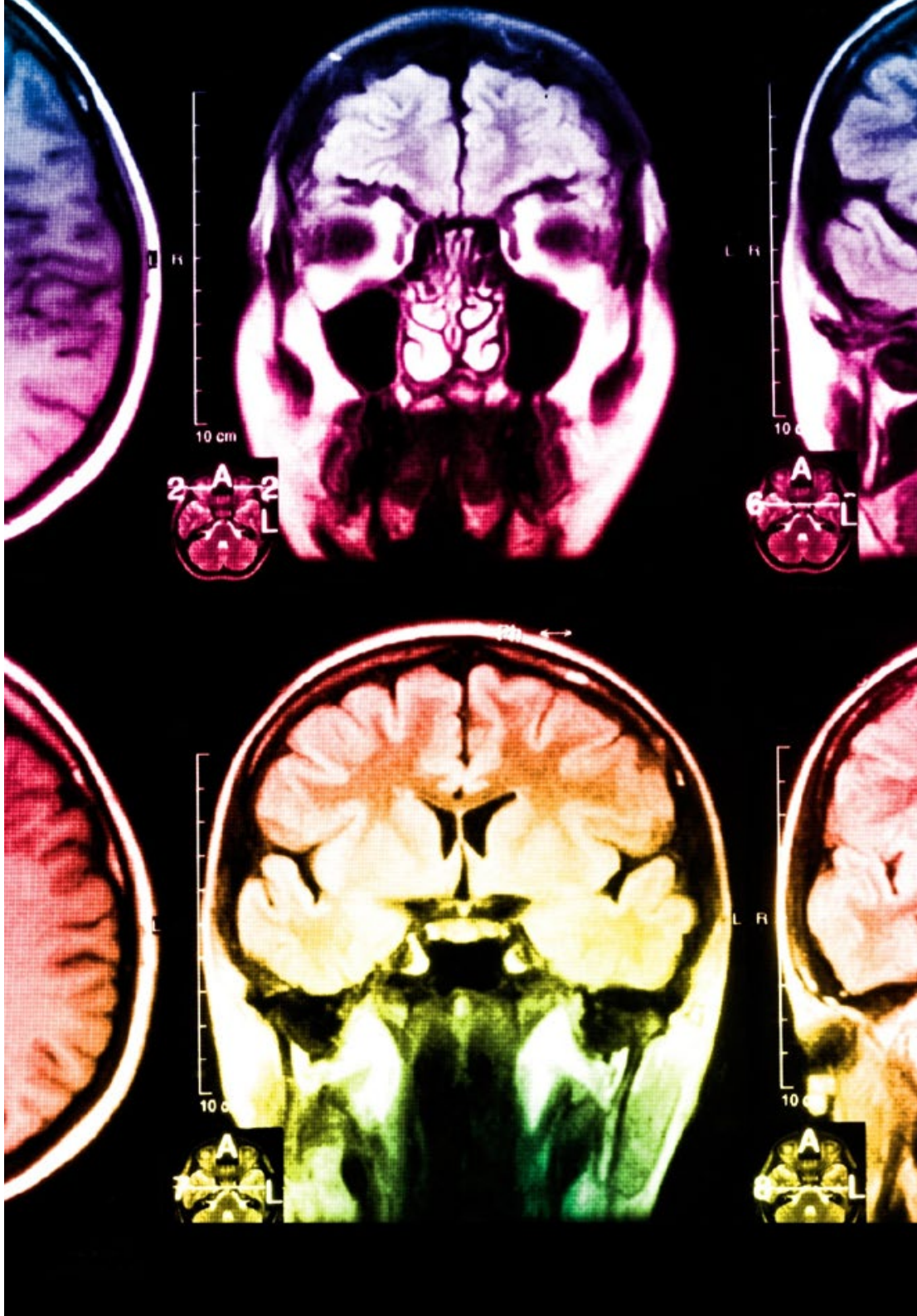
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

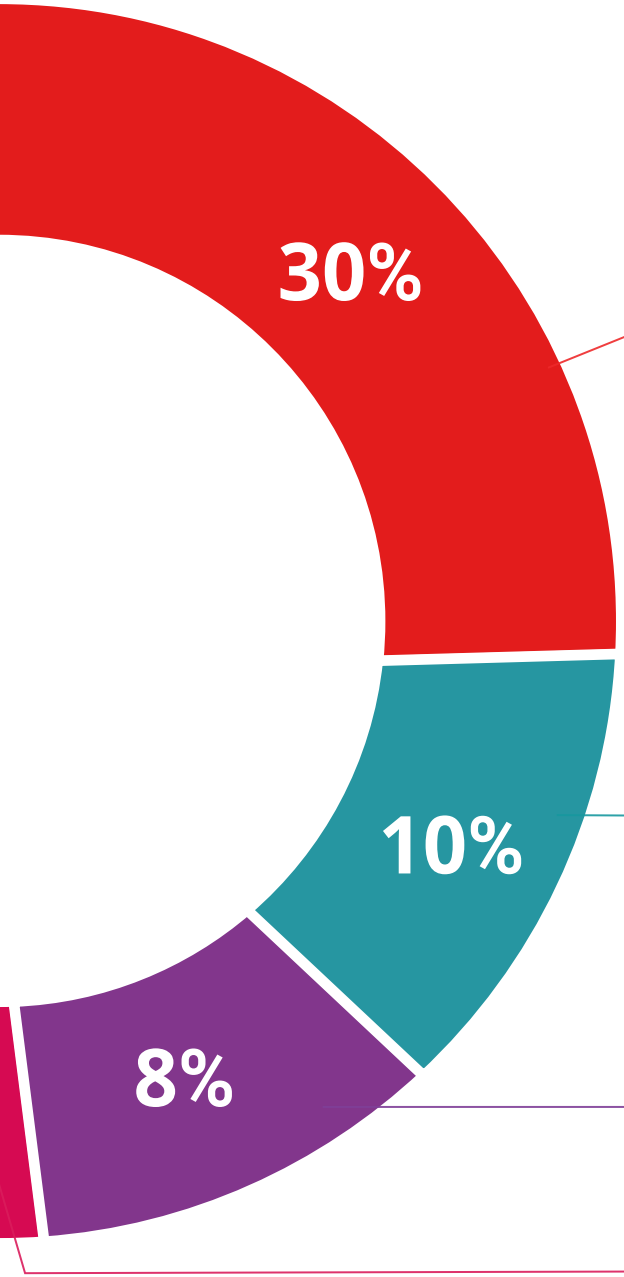
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

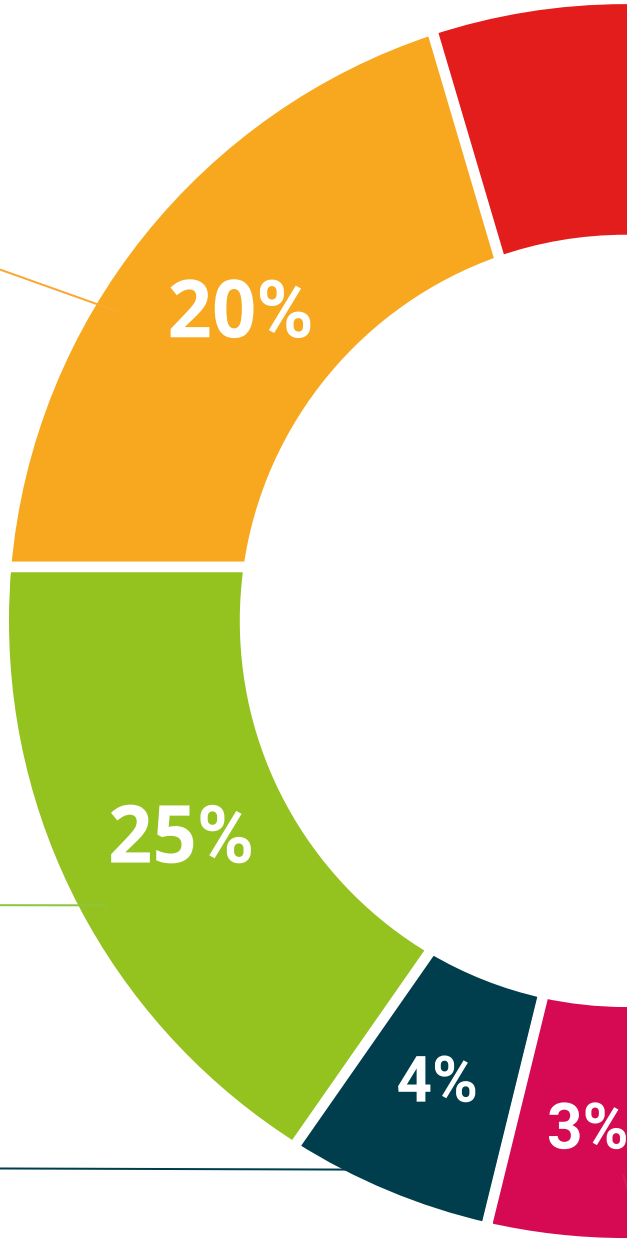
ملخصات تفاعلية

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.



06

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة 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"

هذه **شهادة الخبرة الجامعية في التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **شهادة الخبرة الجامعية** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**

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

المؤهل العلمي: **شهادة الخبرة الجامعية في التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم**

اطريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **6 أسابيع**

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

التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم

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 الهاية ابوستيل. 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
التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل العلمي: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

شهادة الخبرة الجامعية

التصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي وتجربة المستخدم

tech الجامعة التيكنولوجية