

# شهادة الخبرة الجامعية تصميم صفحة إلكترونية





الجامعة  
التكنولوجية **tech**

## شهادة الخبرة الجامعية تصميم صفحة إلكترونية

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« 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.techtitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-web-design](http://www.techtitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-web-design)

# الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 26

04

المنهجية

صفحة 18

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

# المقدمة

أصبح تصميم صفحة إلكترونية أحد مجالات العمل الأكثر طلبًا في الوقت الحالي. نشاط يتطلب تحديثًا دائمًا ومستمرًا من المحترفين. برنامج تصميم صفحة إلكترونية عبارة عن تدريب تم إنشاؤه خصيصًا لمحتري التصميم الجرافيكي من أجل توفير تخصص مهم في تطوير هذا المجال المحدد. ولتحقيق هذه الغاية، يتم توفير الفرصة لاكتساب مهارات مهنية متخصصة من خلال التدريب الذي يضمن النمو الوظيفي دون مشاكل في التوازن بين العمل والحياة. فرصة فريدة للتطوير والترقية.

جولة تعليمية مكثفة ستتمكنك من تطوير تصميم صفحة إلكترونية بخبرة أفضل المحترفين في هذا القطاع



تحتوشهادة الخبرة الجامعية في تصميم صفحة إلكترونية على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحدثاً في السوق. ومن أبرز الميزات في هذا البرنامج:

- ◆ تطوير عدد كبير من دراسات الحالة المقدمة من قبل الخبراء
- ◆ محتوى بياني، تخطيطي وعملي بشكل بارز
- ◆ أحدث التطورات 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 بالإنترنت

تم تصميم شهادة الخبرة الجامعية هذه في التصوير تصميم صفحة إلكترونية لتقديم عملية تدريب مثيرة للاهتمام وتفاعلية، وقبل كل شيء، فعالة للغاية في كل ما يتعلق بهذا القطاع. ولتحقيق ذلك، يتم تقديم مسار واضح ومستمر للنمو، وهو أيضاً متوافق بنسبة 100% مع المهن الأخرى.

من خلال منهجية حصرية، ستقدم لك شهادة الخبرة الجامعية هذه جميع أشكال العمل في تصميم صفحة إلكترونية التي يحتاجها محترف التصميم للبقاء في المقدمة والتعرف على الظواهر المتغيرة لاتصالات الوسائط المتعددة والعمل بشكل خاص في تصميم صفحة إلكترونية.

لذلك، سيتناول هذا التدريب الجوانب التي يحتاج المصمم إلى معرفتها لتخطيط تصميم صفحة إلكترونية كامل وتطويره ووضع اللمسات النهائية عليه. مسار تعليمي من شأنه أن يزيد من مهارات الطالب لمساعدته على تحقيق تحديات كبار المحترفين.

يتم تقديم برنامج الخبرة الجامعية في تصميم صفحة إلكترونية كخيار قابل للتطبيق للمحترفين الذين يقررون العمل بشكل مستقل ولكن أيضاً أن يكونوا 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 مهاراتك وتحديث معرفتك في  
تصميم صفحة إلكترونية



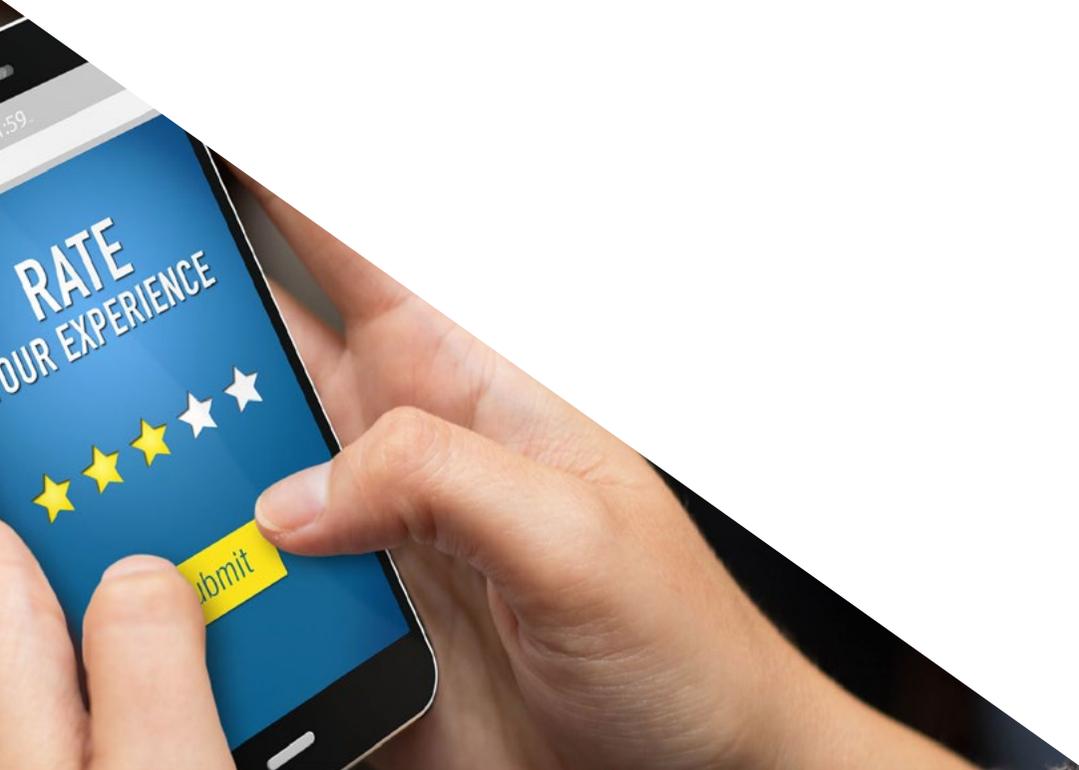
تعلم عملي ومكثف يمنحك كل الأدوات التي تحتاجها للعمل في هذا المجال، في خبرة جامعية محددة وملموسة.

إن كل المعرفة اللازمة لمحتري التصميم الجرافيكي في هذا المجال، تم تجميعها بواسطة شهادة خبرة جامعية عالية الكفاءة، والتي ستعمل على تحسين مجهودك للحصول على أفضل النتائج”

التدريب تم إنشاؤه للسماح لك بتنفيذ المعرفة المكتسبة بطريقة شبه فورية في ممارستك اليومية.

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

يعد نظامنا عبر الإنترنت أحد نقاط القوة الأخرى في مقترح التدريب الخاص بنا. من خلال منصة تفاعلية تتمتع بمزايا أحدث التطورات التكنولوجية نضع الأدوات الرقمية الأكثر تفاعلية في خدمتك. بهذه الطريقة يمكننا أن نقدم لك شكلاً من أشكال التعلم قابل للتكيف تماماً مع احتياجاتك، بحيث يمكنك دمج هذا التدريب بشكل مثالي مع حياتك الشخصية أو العملية.



# الأهداف

إن الهدف من هذا الخبرة الجامعية هذه في تصميم صفحة إلكترونية هو تقديم طريقة كاملة للمحترفين لاكتساب المعرفة والمهارات اللازمة للممارسة المهنية في هذا القطاع، مع ضمان التعلم من الأفضل وشكل من الدراسة يعتمد على الممارسة التي ستسمح لك بإكمال التدريب بالمعرفة اللازمة لتنفيذ المهمة بأمان وكفاءة تامة.

BSITE BLOG ADVERTISING  
KE ONLINE VIRAL FOR  
UNICATION NETWORK ON  
TERNET MARK  
UNITY SEO COMMUNITY BLOG ADV  
SITE COMMUNICATION SEO VIRAL NET  
VERTISING NETWORK FORUM ONLINE LIKE

هدفنا بسيط: مساعدتك في الحصول على التحديث الأكثر اكتمالاً في شهادة خبرة  
جامعية متوافقة تمامًا مع عملك والتزاماتك الشخصية "



```
Analyze Window Help
▶ Local Windows Debugger - Auto
ring.c matrix.c client.c
(Global Scope)

les[i] % 16) * s;
les[i] / 16) * s;
l][0] + ao[i][3] > ao[i][1] + ao[i][2];
; v < 6; v++) {
lp ? flipped[i][v] : indices[i][v];
+ n * positions[i][j][0];
+ n * positions[i][j][1];
+ n * positions[i][j][2];
rmals[i][0];
rmals[i][1];
rmals[i][2];
+ (uvs[i][j][0] ? b : a);
+ (uvs[i][j][1] ? b : a);
[i][j];
ght[i][j];

o[6][4], float light[6][4],
int top, int bottom, int front, int back,
oat z, float n, int w)

][0];
w][1];
[2];
w][3];
,][4];
[5];

bottom, front, back,
op, wbottom, wfront, wback,
```

الأهداف العامة



- ◆ معرفة جميع جوانب العمل في إنشاء وتطوير تصميم صفحة إلكترونية
- ◆ اكتشاف المنهجية المناسبة للقيام بذلك
- ◆ تعلم كيفية التحكم في جميع عمليات الإنتاج الداخلية والخارجية



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

ممارسة مهنتهم

## الأهداف المحددة



### الوحدة 1. أساسيات البرمجة

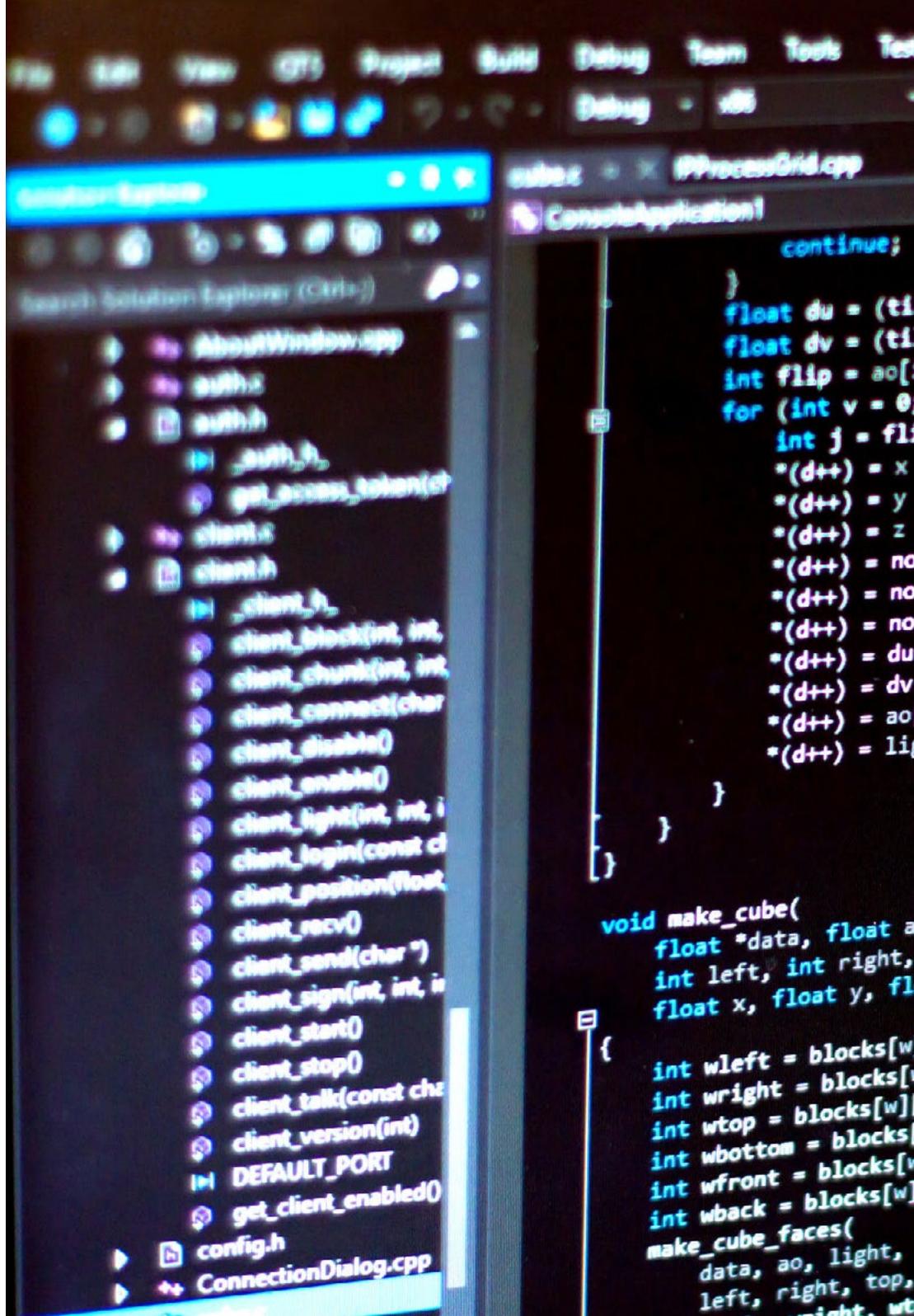
- ◆ فهم البنية الأساسية للحاسوب والبرمجيات ولغات البرمجة ذات الأغراض العامة
- ◆ تعلم كيفية تصميم وتفسير الخوارزميات وهي الأساس الضروري لتمكين من تطوير برامج الكمبيوتر
- ◆ فهم العناصر الأساسية لبرنامج الكمبيوتر مثل الأنواع المختلفة من البيانات والمشغلات والتعبيرات والبيانات وبيانات الإدخال / الإخراج وبيانات التحكم
- ◆ فهم هياكل البيانات المختلفة المتاحة في كل من لغات البرمجة الثابتة والديناميكية للأغراض العامة وكذلك اكتساب المعرفة الأساسية للتعامل مع الملفات
- ◆ التعرف على تقنيات الاختبار المختلفة في برامج الكمبيوتر وأهمية إنشاء توثيق جيد مع كود مصدر جيد
- ◆ تعلم أساسيات لغة البرمجة C++ وهي واحدة من أكثر لغات البرمجة استخدامًا في جميع أنحاء العالم

### الوحدة 2. قابلية الاستخدام في نظم المعلومات والواجهات

- ◆ تحديد المشكلات المتعلقة بالتصميم الرقمي، وجمع وتحليل المعلومات المطلوبة لتقييمها وحلها
- ◆ إتقان الموارد التكنولوجية للاتصال المرئي
- ◆ معرفة شروط عمليات التفاعل مع المعلومات وبنية المعلومات وإمكانية الوصول إليها
- ◆ معرفة كيفية إنشاء هياكل المعلومات التنظيمية
- ◆ تصور وتخطيط وتطوير مشاريع التصميم وفقًا للمتطلبات والشروط الفنية والوظيفية والجمالية والتواصلية
- ◆ التعرف على أخطاء قابلية الاستخدام لتجنب ارتكابها

### الوحدة 3. تصميم صفحة إلكترونية

- ◆ التعرف بعمق على أدوات التحرير والنشر المختلفة على المواقع الاجتماعية
- ◆ معرفة المبادئ الأساسية للمواقع الإلكترونية الديناميكية من خلال اللغات الموجهة بيئة الشبكة
- ◆ معرفة أهمية التجارة الإلكترونية والبنية المعلوماتية لهذا النوع من الصفحات لإنشاء تصميمات متماسكة ومتكيفة
- ◆ التفكير في أهمية الإنترنت وتقييم تأثيرها على تحسين نوعية الحياة والبيئة وقدرتها على توليد الهوية والابتكار والجودة في الإنتاج
- ◆ تصور وتخطيط وتطوير مشاريع التصميم وفقًا للمتطلبات والشروط الفنية والوظيفية والجمالية والتواصلية
- ◆ معرفة شروط عمليات التفاعل مع المعلومات وبنية المعلومات وإمكانية الوصول إليها

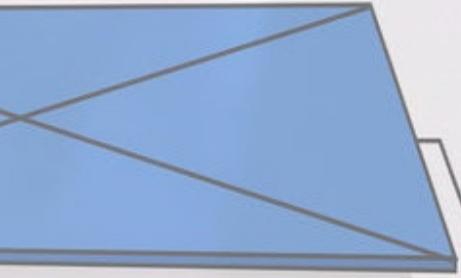


# الهيكل والمحتوى

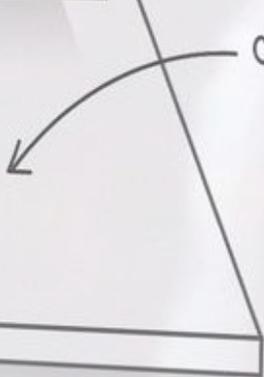
تم تصميم هيكل المحتويات من قبل فريق من المتخصصين، على دراية بأهمية التدريب في أيامنا هذه لتكون قادراً على التقدم في سوق العمل بأمان ووقرة تنافسية، ومن أجل ممارسة مهنتك بالتميز.

## PERIENCE

image banner



concept



## IDEAS

USER EX

News

شهادة الخبرة الجامعية هذه تحتوي على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحدائثاً في السوق"



الوحدة 1. أساسيات البرمجة

- 1.1 مقدمة في البرمجة
    - 1.1.1 الهيكل الأساسي لجهاز الكمبيوتر
    - 2.1.1 برمجة
    - 3.1.1 لغات البرمجة
    - 4.1.1 دورة حياة تطبيقات الكمبيوتر
  - 2.1 تصميم خوارزمية
    - 1.2.1 حل المشكلة
    - 2.2.1 تقنيات وصفية
    - 3.2.1 عناصر وهيكل الخوارزمية
  - 3.1 عناصر البرنامج
    - 1.3.1 أصل وخصائص لغة ++ C
    - 2.3.1 بيئة التطوير
    - 3.3.1 مفهوم البرنامج
    - 4.3.1 أنواع البيانات الأساسية
    - 5.3.1 العاملين
    - 6.3.1 التعبيرات
    - 7.3.1 الجُمْل
    - 8.3.1 بيانات الإدخال والإخراج
  - 4.1 التحكم بالجُمْل
    - 1.4.1 الجُمْل
    - 2.4.1 الشوكات
    - 3.4.1 الحلقات
  - 5.1 التجريد والنمطية: الدوال
    - 1.5.1 تصميم وحدات
    - 2.5.1 مفهوم الوظيفة والمنفعة
    - 3.5.1 تعريف الوظيفة
    - 4.5.1 تدفق التنفيذ في استدعاء الوظيفة
    - 5.5.1 النموذج الأولي للوظيفة
    - 6.5.1 عودة النتائج
    - 7.5.1 استدعاء الوظيفة: المعلنات
    - 8.5.1 مرور المعلمة بالإشارة والقيمة
    - 9.5.1 معرف النطاق
- 6.1 هياكل البيانات الثابتة
    - 1.6.1 المصفوفات
    - 2.6.1 المصفوفات. متعددات الوجوه
    - 3.6.1 البحث والفرز
    - 4.6.1 السلاسل. وظائف الإدخال / الإخراج للسلاسل
    - 5.6.1 الهياكل. النقايات
    - 6.6.1 أنواع جديدة من البيانات
  - 7.1 هياكل البيانات الديناميكية: المؤشرات
    - 1.7.1 المفهوم. تعريف المؤشر
    - 2.7.1 عوامل التشغيل والعمليات باستخدام المؤشرات
    - 3.7.1 مصفوفات من المؤشرات
    - 4.7.1 المؤشرات و مصفوفات
    - 5.7.1 مؤشرات السلاسل
    - 6.7.1 مؤشرات الهياكل
    - 7.7.1 المراوغة المتعددة
    - 8.7.1 مؤشرات للوظائف
    - 9.7.1 تمرير الدوال والهياكل و المصفوفات كمعلمات للدالة
  - 8.1 الملفات
    - 1.8.1 مفاهيم أساسية
    - 2.8.1 عمليات على الملفات
    - 3.8.1 أنواع الملفات
    - 4.8.1 تنظيم الملفات
    - 5.8.1 مقدمة لملفات ++ C
    - 6.8.1 إدارة الملفات
  - 9.1 التكرار
    - 1.9.1 تعريف التكرار
    - 2.9.1 أنواع التكرار
    - 3.9.1 المميزات والعيوب
    - 4.9.1 الاعتبارات
    - 5.9.1 التحويل التكراري-ترابطي
    - 6.9.1 المكسب التكراري

- 6.2. تقييم قابلية الاستخدام
  - 1.6.2. مقاييس قابلية الاستخدام
  - 2.6.2. عائد الاستثمار
  - 3.6.2. مراحل وطرق تقييم قابلية الاستخدام
  - 4.6.2. الممارسة الثانية: تقييم قابلية الاستخدام
- 7.2. تصميم يتمحور حول المستخدم
  - 1.7.2. تعريف
  - 2.7.2. التصميم الذي يركز على المستخدم وقابلية الاستخدام
  - 3.7.2. تقييم قابلية الاستخدام
  - 4.7.2. التفكير
- 8.2. تصميم واجهات موجهة للأطفال
  - 1.8.2. اعتبارات هؤلاء المستخدمين
  - 2.8.2. قابلية الاستخدام
  - 3.8.2. الفروق بين الجنسين
  - 4.8.2. تصميم المحتوى
  - 5.8.2. التصميم المرئي
  - 6.8.2. تقييم قابلية الاستخدام
- 9.2. تصميم واجهات تستهدف المراهقين
  - 1.9.2. الخصائص العامة
  - 2.9.2. اعتبارات هؤلاء المستخدمين
  - 3.9.2. الفروق بين الجنسين
  - 4.9.2. المراجع البصرية
- 10.2. تصميم واجهات تستهدف كبار السن
  - 1.10.2. التصميم المرئي
  - 2.10.2. تصميم المحتوى
  - 3.10.2. خيارات التصميم
  - 4.10.2. قابلية الاستخدام

## 10.1. الاختبار والتوثيق

- 1.10.1. اختبارات البرنامج
- 2.10.1. اختبار الصندوق الأبيض
- 3.10.1. اختبار الصندوق الأسود
- 4.10.1. أدوات الاختبار
- 5.10.1. وثائق البرنامج

## الوحدة 2. قابلية الاستخدام في نظم المعلومات والواجهات

- 1.2. نهج قابلية الاستخدام
  - 1.1.2. مفهوم قابلية الاستخدام
  - 2.1.2. قابلية الاستخدام في العقود الأخيرة
  - 3.1.2. سياق الاستخدام
  - 4.1.2. الكفاءة وسهولة الاستخدام. جدلية Engelbart
- 2.2. أهداف ومبادئ قابلية الاستخدام
  - 1.2.2. أهمية قابلية الاستخدام
  - 2.2.2. الأهداف
  - 3.2.2. المبادئ
  - 4.2.2. إرشادات قابلية القراءة
- 3.2. وجهات نظر ومعايير قابلية الاستخدام
  - 1.3.2. قاعدة قابلية الاستخدام حسب Jakob Nielsen
  - 2.3.2. قاعدة قابلية الاستخدام حسب Steve Krug
  - 3.3.2. جدول ملخص مقارنة
  - 4.3.2. الممارسة الأولى: البحث عن مراجع بصرية جيدة
- 4.2. تحليل أخطاء قابلية الاستخدام الأكثر شيوعاً
  - 1.4.2. كل ابن آدم خطأ
  - 2.4.2. أخطاء التماسك والاتساق
  - 3.4.2. عدم وجود تصميم responsive
  - 4.4.2. ضعف التنظيم في الهيكل والمحتوى
  - 5.4.2. المعلومات التي تكون ضعيفة القراءة أو سيئة التنظيم
- 5.2. تحليل أخطاء قابلية الاستخدام الأكثر شيوعاً II
  - 1.5.2. إدارة ومراقبة غير صحيحة للروابط الداخلية
  - 2.5.2. أخطاء النموذج والاتصال
  - 3.5.2. عدم وجود آليات البحث أو عدم الكفاءة
  - 4.5.2. أسماء الصفحات و favicon
  - 5.5.2. أخطاء قابلية الاستخدام الشائعة الأخرى

الوحدة 3. تصميم صفحة إلكترونية

- 1.3 مقدمة إلى البيئة الرقمية
  - 1.1.3 ما هو الإنترنت؟
  - 2.1.3 تاريخ موجز للإنترنت
  - 3.1.3 البنية التحتية للشبكة المادية
  - 4.1.3 متصفحات المواقع الإلكترونية الأكثر استخداما
- 2.3 الشبكة الداخلية
  - 1.2.3 ما معنى الشبكة الداخلية؟
  - 2.2.3 تصميم الشبكة الداخلية
  - 3.2.3 قابلية استخدام الشبكة الداخلية
  - 4.2.3 تصميم الشبكة الخارجية
- 3.3 الصفحات الإلكترونية
  - 1.3.3 ما معنى الصفحات الإلكترونية؟
  - 2.3.3 الاختلافات بين صفحة إلكترونية وموقع إلكتروني
  - 3.3.3 العناصر التي تشكل صفحة إلكترونية
  - 4.3.3 أنواع الصفحات الإلكترونية حسب بنائها
  - 5.3.3 أنواع الصفحات الإلكترونية حسب التقنية المستخدمة
- 4.3 أنواع أخرى من المواقع الإلكترونية
  - 1.4.3 المتاجر على الإنترنت
  - 2.4.3 المدونات
  - 3.4.3 المواقع الإلكترونية للمؤسسات والشركات
  - 4.4.3 المواقع الإلكترونية للأخبار والمجلات
  - 5.4.3 الوسائط المتعددة و *streaming*
  - 6.4.3 Wikis
  - 7.4.3 المنتديات
  - 8.4.3 المحافظ
  - 9.4.3 *Landing pages*
  - 10.4.3 المنتديات
  - 11.4.3 مواقع التحميل
  - 12.4.3 تطبيقات الموقع الإلكتروني
  - 13.4.3 بنوك الصور
  - 14.4.3 الألعاب أونلاين
  - 15.4.3 محركات البحث
  - 16.4.3 المواقع التعليمية
  - 17.4.3 المقارنات



- 5.3 منتجات رقمية أخرى
  - 1.5.3 رسائل البريد الإلكتروني للمعاملات و *mailing*
  - 2.5.3 الشبكات الاجتماعية
  - 3.5.3 Banners
  - 4.5.3 تطبيقات الهاتف المحمول
- 6.3 تصميم يركز على المستخدم وتجربة المستخدم
  - 1.6.3 قابلية الاستخدام والمستخدم
  - 2.6.3 التفاعل بين الإنسان والحاسوب (IPO-HCI)
  - 3.6.3 عملية التصميم التي تركز على المستخدم
  - 4.6.3 لماذا يتم تطبيق التصميم الذي يركز على المستخدم؟
- 7.3 التجارة الإلكترونية
  - 1.7.3 أهمية التجارة الإلكترونية
  - 2.7.3 الثقة في التجارة الإلكترونية
  - 3.7.3 تصميم موقع للتجارة الإلكترونية
  - 4.7.3 هيكل موقع التجارة الإلكترونية
- 8.3 تصميم *responsive* ومتكيف
  - 1.8.3 ما معنى *responsive*؟
  - 2.8.3 الفروقات بين *Mobile First Web* و *Responsive Web Design*
  - 3.8.3 ميزات تصميم *responsive*
  - 4.8.3 العناصر التي يجب مراعاتها في موقع الكتروني *responsive*
- 9.3 تصميم التجارب
  - 1.9.3 إلى أين يتجه تصميم المواقع الإلكترونية؟
  - 2.9.3 أنواع التجارب
  - 3.9.3 مراحل التجربة
  - 4.9.3 تصميم العواطف
  - 5.9.3 تصميم التجارب في الصورة المؤسسية
- 10.3 مشروع تصميم صفحة إلكترونية
  - 1.10.3 العرض التقديمي وشرح المشروع
  - 2.10.3 البحث عن أفكار: الأشخاص، والإعدادات، والقصص، وما إلى ذلك
  - 3.10.3 هندسة المعلومات
  - 4.10.3 النماذج الأولية والتقييم
  - 5.10.3 العرض التقديمي للمشروع



# 04 المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **Relearning** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية (*New England Journal of Medicine*).



اكتشف منهجية *Relearning* (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"





منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.



مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم”

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

## منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب 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.

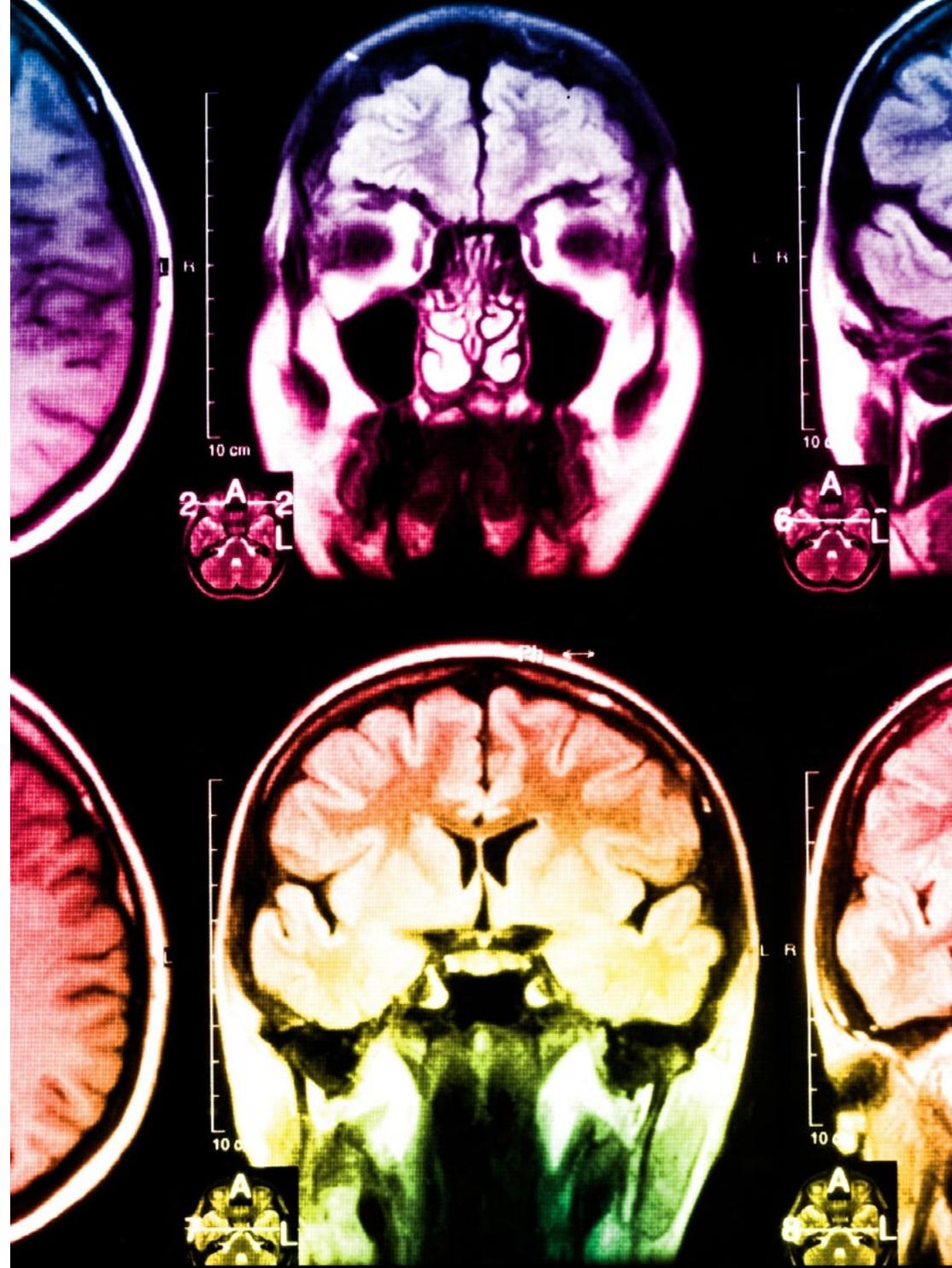
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.



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

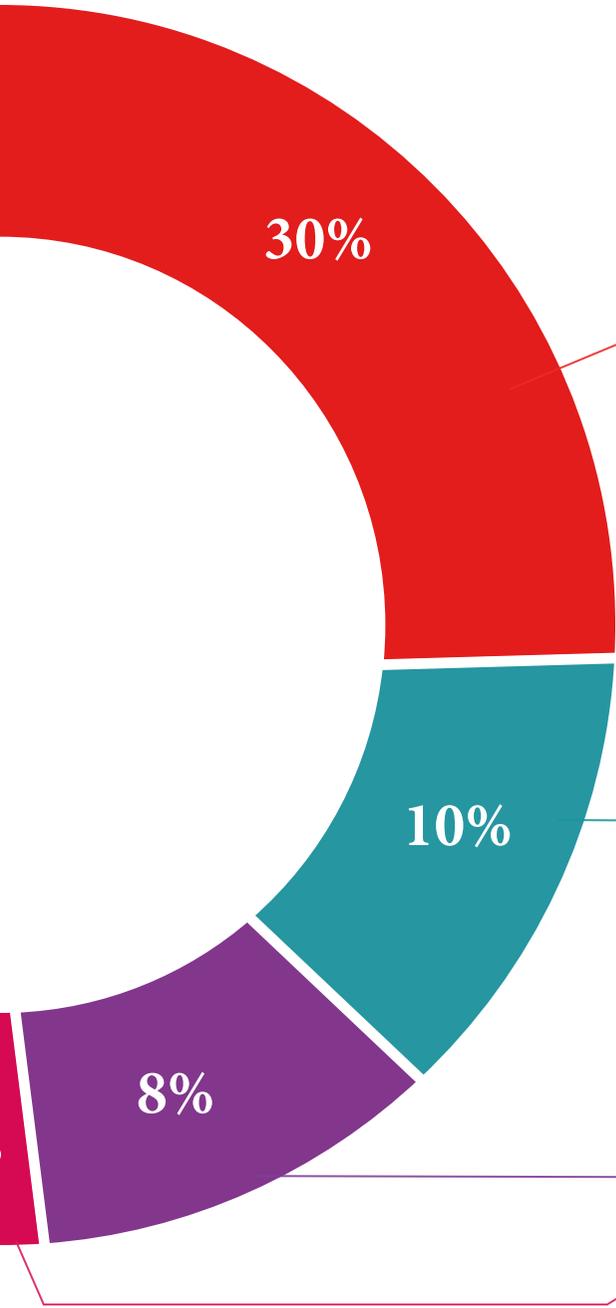


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

#### 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.





#### 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.



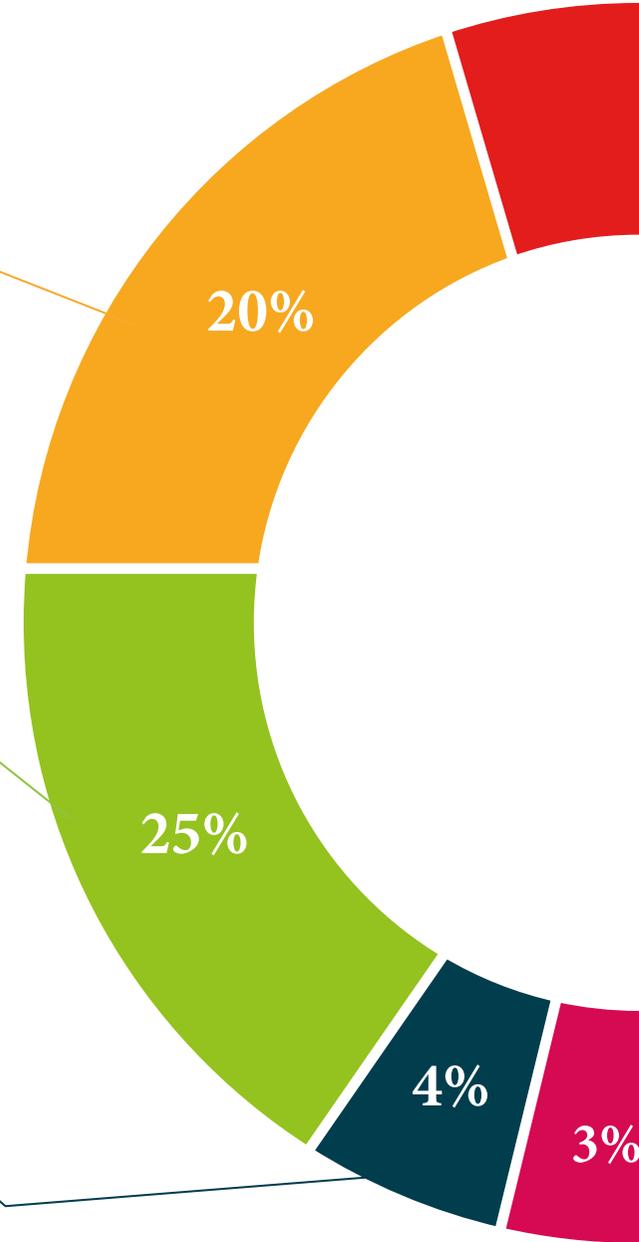
#### ملخصات تفاعلية

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

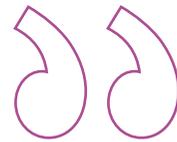
يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كفاءة تحقيق أهدافه.



# المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في تصميم صفحة إلكترونية، بالإضافة إلى التحديثات الأكثر دقة وتحديثاً، الحصول على شهادة اجتياز الخبرة الجامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.





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

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في تصميم صفحة إلكترونية على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحدائثه في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي \* مصحوب بعلم وصول مؤهل شهادة الخبرة الجامعية ذا الصلة الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

المؤهل العلمي: شهادة الخبرة الجامعية في تصميم صفحة إلكترونية

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 450 ساعة



المستقبل

الصحة

الثقة

الأشخاص

التعليم

المعلومات

الأوصياء الأكاديميون

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

المجتمع

التقنية

الالتزام

التعلم

**tech** الجامعة  
التكنولوجية

الرعاية

الحاضر

الجودة

الابتكار

شهادة الخبرة الجامعية

تصميم صفحة إلكترونية

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

المعرفة

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية  
تصميم صفحة إلكترونية