

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 أسبوعياً
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/information-technology/professional-master-degree/master-multimedia-design

الفهرس

01	المقدمة	صفحة 4
02	الأهداف	صفحة 8
03	الكفاءات	صفحة 12
04	الهيكل والمحتوى	صفحة 16
05	المنهجية	صفحة 28
06	المؤهل العلمي	صفحة 36

تصميم الوسائط المتعددة قد جاء ليقى. ومع ذلك فإن الحاجة 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 وسائط متعددة ذات تأثير وشهرة، مع أحدث المعرفة في هذا القطاع في برنامج مريح ومرن "



تحتوي درجة ماجستير خاص في تصميم الوسائط المتعددة على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدثا في السوق. ومن أبرز ميزات:

- ♦ تطوير عدد كبير من دراسات الحالة المقدمة من قبل الخبراء
- ♦ محتوى بياني تخطيطي وعملي بشكل بارز
- ♦ أحدث الأخبار 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 الخاص هذه إلى منطقة 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 منها 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 تدريبي من شأنه أن يزيد من مهارات الطالب لمساعدته على مواجهة 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 سيفيدك من كل جوانب المعرفة المحددة التي نوفرها لك الآن في هذا التدريب.



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

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

” برنامج كامل وحديث يسمح لك بتعلم جميع الأدوات التي تحتاجها لتطوير مشاريع الوسائط المتعددة، مع رؤية واضحة للتعلم العملي حول استخدامها“

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

يركز تطوير هذا المقرر 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. وبهذه الطريقة تسعى TECH جاهدة لتحويل جهودها إلى مهارات حقيقية وفورية.

يعد النظام عبر الإنترنت أحد نقاط القوة الأخرى في اقتراح التدريب. مع منصة تفاعلية تتمتع بمزايا التطورات التكنولوجية المتطورة، نضع الأدوات الرقمية الأكثر تفاعلية في خدمتكم. وبهذه الطريقة، يمكن تقديم شكل من أشكال التعلم قابل للتكيف تمامًا مع احتياجاتك، بحيث يمكنك دمج هذا التدريب بشكل مثالي مع حياتك الشخصية أو العملية.

02 الأهداف

مع درجة الماجستير الخاص هذه، سوف تتعلم كيفية تطوير مشروع تصميم الوسائط المتعددة بشكل كامل، وتعزيز التفكير الإبداعي وتزويده بالملاءة المالية 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 تصميمات الوسائط المتعددة الخاصة بك أكبر فرصة للنجاح"





الأهداف العامة

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



الأهداف المحددة

الوحدة 1. الثقافة السمعية والبصرية

- ♦ اكتساب القدرة على دمج المعرفة وإنتاج معرفة جديدة
- ♦ جمع وتفسير البيانات ذات الصلة لإصدار أحكام تتضمن التفكير في القضايا الاجتماعية أو العلمية أو الأخلاقية ذات الصلة
- ♦ القدرة على نقل المعلومات والأفكار والمشاكل والحلول إلى الجمهور المتخصص وغير المتخصص
- ♦ توظيف التفكير المتقارب والمتباعد في عمليات الملاحظة والبحث والتأمل والتصور والفعل
- ♦ التعرف على التنوع الثقافي في سياق المجتمعات المعاصرة
- ♦ تطوير الحساسية الجمالية وتنمية القدرة على التقدير الجمالي

الوحدة 2. مقدمة عن اللون

- ♦ التعرف على أهمية اللون في البيئة البصرية
- ♦ اكتساب القدرة على ملاحظة الألوان وتنظيمها وتمييزها وإدارتها
- ♦ تطبيق الأسس النفسية والسميائية للون في التصميم
- ♦ النقاط الألوان ومعالجتها وإعدادها للاستخدام على الوسائط المادية الافتراضية
- ♦ اكتساب القدرة على صياغة الأحكام المستقلة من خلال الحجج
- ♦ التعرف على كيفية توثيق الملفات وتحليل وتفسير المصادر الوثائقية والأدبية وفقاً لمعايير خاصة

الوحدة 3. اللغة السمعية والبصرية

- ♦ القدرة على استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (TIC) في سياقات مختلفة ومن منظور نقدي وإبداعي ومبتكر
- ♦ التعرف على ماهية اللغة السمعية البصرية وأهميتها
- ♦ التعرف على المعلومات 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 (TIC) في سياقات مختلفة ومن منظور نقدي وإبداعي ومبتكر
- ♦ فهم العلاقة بين التكنولوجيا ومجالات المعرفة الإنسانية الأخرى



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

الوحدة 4. الرسوم المتحركة

- ♦ إنشاء رسوم متحركة ذات شخصية وأسلوب خاص
- ♦ صنع شخصية متحركة لأول مرة
- ♦ 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 الكاريكاتورية وتحليل تطورها عبر تاريخ الرسم

الوحدة 5. تصميم 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
- ♦ النقض والتحليل مع وسائل الإعلام الجماعي وتقدير مزاياها وعيوبها
- ♦ البدء في عالم تكوين الرسومات للتلفزيون من خلال برنامج *After Effects*
- ♦ دمج التصميم في *After Effects* في مشاريع رسومية متنوعة

الوحدة 6. الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد

- ♦ فهم أن الرسوم المتحركة هي الوسيلة التي 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
- ♦ التعرف على مبادئ التناسب وتطبيقها في التمثيل الفني المتحرك
- ♦ التعرف على اللغة البصرية والتركيبة في تطوير الرسوم المتحركة

الوحدة 7. مشاريع الرسوم المتحركة

- ♦ التعرف على مفهوم التصوير الزمني المتوقف وأهميته في عالم الفن والسينما
- ♦ تعلم كيفية الإنتاج السمعي البصري باستخدام تقنية التصوير الزمني المتوقف
- ♦ فهم أهمية السرد الجيد كخطوة أولى لإنشاء مشاريع مبتكرة تجذب الانتباه والعمل
- ♦ بناء القصص 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 والتخطيط والأهداف والاستراتيجيات والموارد والاختبار وتصحيح الأخطاء

الوحدة 8. النمذجة ثلاثية الأبعاد

- ♦ التعرف على الخصائص الأساسية لأنظمة التمثيل ثلاثي الأبعاد
- ♦ الكائنات والبيئات ثلاثية الأبعاد النموذجية والضوء والملمس
- ♦ تطبيق الأساسيات التي تعتمد عليها أنواع الإسقاط المختلفة في نمذجة الأجسام ثلاثية الأبعاد
- ♦ معرفة كيفية تطبيق المفاهيم المتعلقة بالتمثيل المسطح وثلاثي الأبعاد في الكائنات والمشاهد
- ♦ التعرف على كيفية تطبيق التقنيات المختلفة الموجودة لنمذجة الكائنات واستخدامها بالشكل المناسب اعتماداً على الشكل الهندسي
- ♦ التعرف على برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد وتحديد برنامج Blender

الوحدة 9. التصوير الرقمي

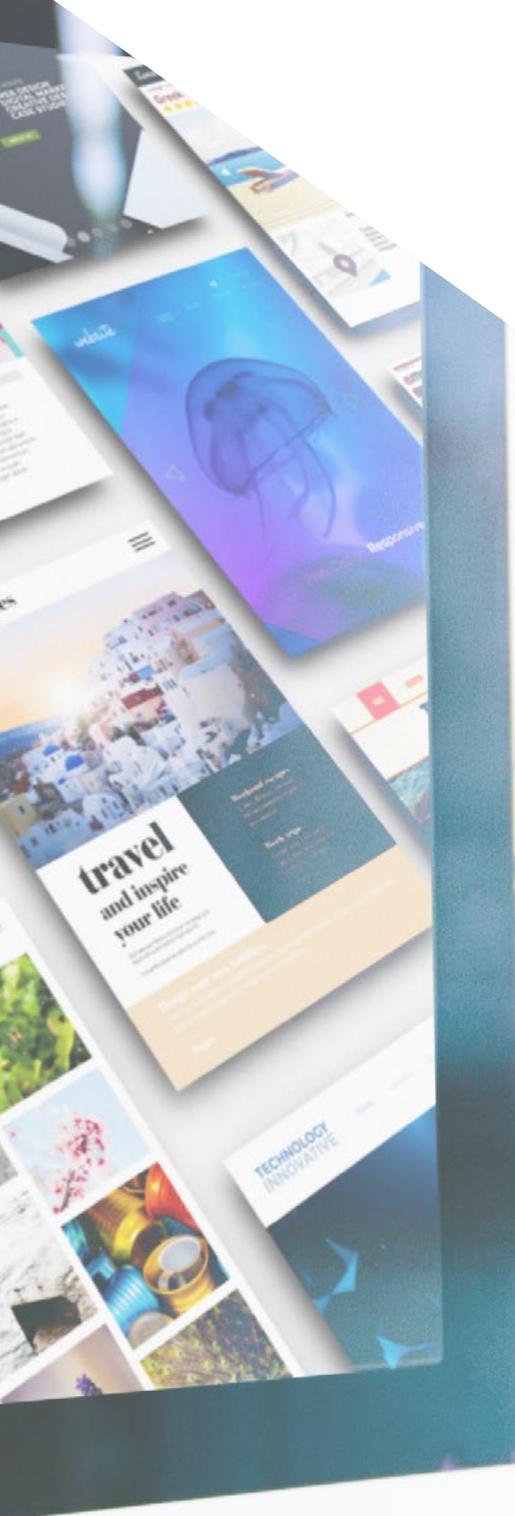
- ♦ النقاط الصورة ومعالجتها وإعدادها للاستخدام على الوسائط المختلفة
- ♦ معرفة أساسيات تكنولوجيا التصوير الفوتوغرافي والسمعي البصري
- ♦ معرفة اللغة والموارد التعبيرية للتصوير الفوتوغرافي والمرئي والمسموع
- ♦ معرفة الأعمال الفوتوغرافية والسمعية والبصرية ذات الصلة
- ♦ ربط اللغات الرسمية والرمزية بوظائف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

الوحدة 10. التصميم الطباعي

- ♦ معرفة المبادئ النحوية للغة الرسومية وتطبيق قواعدها لوصف الأشياء والأفكار بوضوح ودقة
- ♦ التعرف على أصل الحروف وأهميتها التاريخية
- ♦ التعرف على الطباعة ودراساتها وتطبيقها باستمرار على العمليات الرسومية
- ♦ معرفة وتطبيق الأساسيات الجمالية للتصميم الطباعي
- ♦ معرفة كيفية تحليل ترتيب النصوص في كائن التصميم
- ♦ القدرة على تنفيذ العمل الاحترافي بناءً على التصميم الطباعي

03 الكفاءات

تم إنشاء درجة الماجستير الخاص هذه في تصميم الوسائط المتعددة، كأداة تدريب عالية للمحترفين والتي سَتُعدّهم ليكونوا قادرين على العمل في جميع المجالات المتعلقة بهذا القطاع بأمان في هذا المجال.



Create your own beautiful website

templates and choose one

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 تواصلي
- ♦ تحليل مدى ملاءمة الأساليب المختلفة
- ♦ التأثير على الجمهور المستهدف بكفاءة
- ♦ التحكم في عمليات الإنتاج الداخلية والخارجية للقطع المنتجة

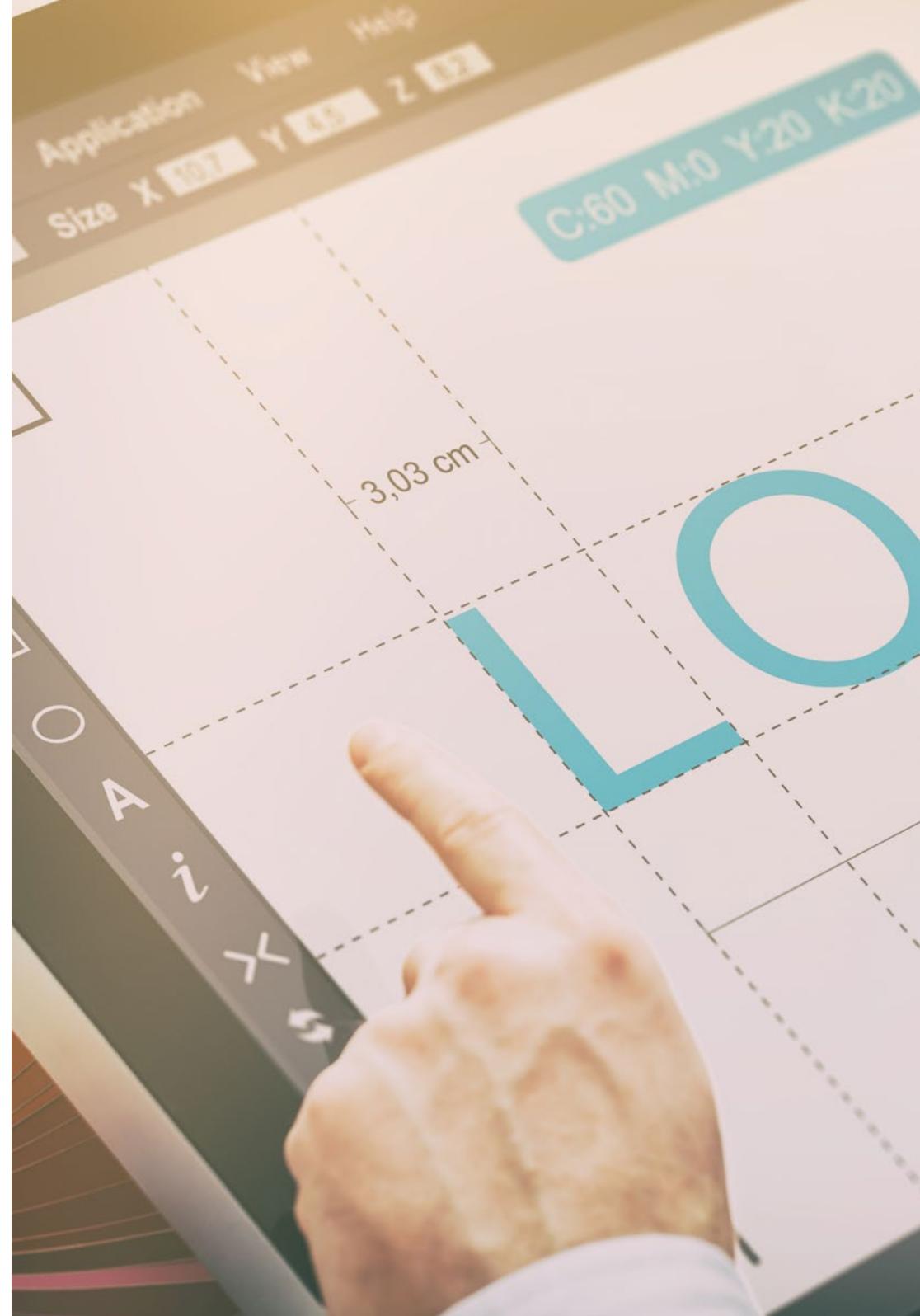
سجل في أفضل برنامج ماجستير خاص بعنوان مخصص في تصميم الوسائط
المتعددة ضمن المشهد الجامعي الحالي”



الكفاءات المحددة



- ♦ وصف خصائص وتأثيرات الثقافة السمعية والبصرية
- ♦ إدارة الألوان في تطبيق الرسومات الخاص بك
- ♦ استخدم اللغة أو اللغات السمعية والبصرية
- ♦ إنشاء الرسوم المتحركة البيانية
- ♦ إنشاء الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- ♦ تطوير مشروع الرسوم المتحركة
- ♦ صنع النمذجة ثلاثية الأبعاد
- ♦ التعرف على كيفية التعامل مع التصوير الرقمي بكافة جوانبه
- ♦ استخدام الخطوط المختلفة بكفاءة



الهيكل والمحتوى

ستجد في درجة الماجستير الخاص هذه جميع المحتويات النظرية والعملية التي تحتاجها لمواجهة كل من الحالات التي يتطلبها تطوير المشاريع الوسائط المتعددة من قبل المحترفين. مع دراسة الأدوات والتقنيات الأكثر مناسبة لكل مشروع، سيمنحك هذا دفعة ستحول إبداعك إلى واقع يمكن بيعه وتقديره من قبل أي شركة في هذا القطاع.



رحلة شاملة لنمو مهني ستبقيك على اطلاع في كل ما يحتاجه محترف تصميم
الوسائط المتعددة للتميز في مهنته



الوحدة 1. الثقافة السمعية والبصرية

- 1.1 ما بعد الحداثة في المجال السمعي البصري
 - 1.1.1 ما هي ما بعد الحداثة؟
 - 2.1.1 الثقافة الجماهيرية في عصر ما بعد الحداثة
 - 3.1.1 ظهور الخطابات الجدلية
 - 4.1.1 ثقافة التقليد
- 2.1 السيميائية: الرموز في الثقافة السمعية والبصرية
 - 1.2.1 ما هي السيميائية؟
 - 2.2.1 سيميائية أم سيميولوجية؟
 - 3.2.1 رموز السيميائية
 - 4.2.1 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 الأنثروبولوجيا البصرية
- 4.1 تكوين الصورة
 - 1.4.1 التقييمات
 - 2.4.1 التوازن الديناميكي
 - 3.4.1 الوزن والاتجاه البصري
 - 4.4.1 القواعد الاساسية
- 5.1 الجماليات في المجال السمعي البصري
 - 1.5.1 ما هي الجماليات؟
 - 2.5.1 الفئات الجمالية
 - 3.5.1 ما هو غريب وما هو منفي
 - 4.5.1 ما هو أسلوب الزخرفة المبالغه وما هو أسلوب الاستفزاز والتفكك
- 6.1 أشكال جديدة ومتجددة من الوسائل السمعية والبصرية
 - 1.6.1 فنون الفيديو الفيروسيّة
 - 2.6.1 ال بيانات الضخمة كممارسة فنية
 - 3.6.1 فيديو رسم الخرائط
 - 4.6.1 فنانون "فيديو جوكي"

- 7.1 التناص كاستراتيجية إبداعية
 - 1.7.1 ما هو التناص؟
 - 2.7.1 الموعد
 - 3.7.1 التلميح
 - 4.7.1 الانتحال
 - 5.7.1 التخصيص
 - 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 الترانسميديا
- 9.1 السينما الجديدة
 - 1.9.1 العلاقات بين السينما والثقافة والتاريخ
 - 2.9.1 تطور تكنولوجي لا يمكن التنبؤ به
 - 3.9.1 موت السينما!
 - 4.9.1 السينما الموسعة
- 10.1 صعود الفيلم الوثائقي
 - 1.10.1 الفيلم الوثائقي
 - 2.10.1 استراتيجيات الموضوعية
 - 3.10.1 ظهور وهمية الفيلم الوثائقي
 - 4.10.1 اللقطات موجودة

7.2 نماذج الألوان
1.7.2 النماذج المطروحة. نموذج CMYK
2.7.2 النموذج الإضافي. نموذج RGB
3.7.2 نموذج HSB
4.7.2 نظام بانتون. البانتورا
8.2 من Bauhaus إلى Murakami
1.8.2 ال Bauhaus وفنانيها
2.8.2 نظرية Gestalt في قسم اللون
3.8.2 Josef Albers. تفاعل اللون
4.8.2 Murakami. دلالات غياب اللون
9.2 اللون في مشروع التصميم
1.9.2 فن البوب. لون الثقافات
2.9.2 الإبداع واللون
3.9.2 الفنانون المعاصرين
4.9.2 تحليل وجهات النظر المختلفة والمنظورات
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 تأخذه بعين الاعتبار

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، لحظة، مستوى
2.3 الكاميرا والصوت
1.2.3 مفاهيم أساسية
2.2.3 عدسات الكاميرا
3.2.3 أهمية الصوت
4.2.3 المواد التكميلية

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 التخصص العاطفي
3.3.2 القيمة الدلالية والضمنية
4.3.2 التسويق العاطفي. التخصص اللوني
4.2 نظرية اللون
1.4.2 نظرية علمية. إسحاق نيوتن
2.4.2 نظرية الألوان عند Goethe
3.4.2 الجمع بين نظرية الألوان ل Goethe
4.4.2 علم نفس الألوان عند Eva Heller
5.2 الإصرار على تصنيف الألوان
1.5.2 المخروط المزدوج ل Guillermo Ostwald
2.5.2 المواد الصلبة بواسطة Albert Munsell
3.5.2 مكعب Alfredo Hicethier
4.5.2 نموذج مثلث المنظمة الدولية لمجالات تصميم الإضاءة وصناعة الأفلام (l'Eclairage) CIE
6.2 الدراسة الفردية للألوان
1.6.2 أبيض وأسود
2.6.2 ألوان محايدة. المقياس الرمادي
3.6.2 أحادية اللون، ثنائية اللون، متعددة الألوان
4.6.2 الجوانب الرمزية والنفسية للألوان

- 10.3. بناء الطابع الشخصي
 - 1.10.3. الشخصية في السرد الحالي
 - 2.10.3. البطل حسب Joseph Campbell
 - 3.10.3. البطل ما بعد الكلاسيكية
 - 4.10.3. الوصايا العشر ل Robert McKee
 - 5.10.3. تحولات الطابع الشخصي
 - 6.10.3. التشبيه

الوحدة 4. الرسوم المتحركة

- 1.4. مقدمة في الرسوم المتحركة
 - 1.1.4. ما هي الرسوم المتحركة *Motion Graphic*؟
 - 2.1.4. المهام
 - 3.1.4. الخصائص
 - 4.1.4. تقنيات الرسوم المتحركة *Motion Graphics*
- 2.4. ال رسوم الكاريكاتورية
 - 1.2.4. ما هو؟
 - 2.2.4. المبادئ الأساسية لل رسوم الكاريكاتورية
 - 3.2.4. التصميم الحجمي ضد. الرسم البياني
 - 4.2.4. مراجع
- 3.4. تصميم الشخصيات عبر التاريخ
 - 1.3.4. العشريينات: RubberHose
 - 2.3.4. الأربعينيات: Preston Blair
 - 3.3.4. الخمسينيات والستينيات: الرسوم المتحركة التكبيرية
 - 4.3.4. شخصيات تكبيرية
- 4.4. مقدمة عن الرسوم المتحركة للشخصية في برنامج After Effects
 - 1.4.4. طريقة الرسوم المتحركة
 - 2.4.4. حركة المتجهات
 - 3.4.4. المبادئ المتحركة
 - 4.4.4. التوقيت

- 3.3. تكوين الإطار
 - 1.3.3. تصور الإطار
 - 2.3.3. نظرية Gestalt
 - 3.3.3. مبادئ التكوين
 - 4.3.3. الإضاءة
 - 5.3.3. تقييم الظلال
- 4.3. المساحة
 - 1.4.3. مساحة الفيلم
 - 2.4.3. داخل وخارج الميدان
 - 3.4.3. تصنيف المساحات
 - 4.4.3. غير الأمكنة
- 5.3. الوقت
 - 1.5.3. وقت الفيلم
 - 2.5.3. الشعور بالاستمرارية
 - 3.5.3. التعديلات الزمنية: *Flashback* و *Flashforward*
- 6.3. الطباعة الديناميكية
 - 1.6.3. الإيقاع
 - 2.6.3. المونتاغ كعلامة إيقاعية
 - 3.6.3. نشأة المونتاغ وعلاقته بالحياة المعاصرة
- 7.3. الحركة
 - 1.7.3. أنواع الحركة
 - 2.7.3. حركات الكاميرا
 - 3.7.3. أكسسوارات
- 8.3. قواعد السينما
 - 1.8.3. العملية السمعية والبصرية، المقياس
 - 2.8.3. الخطه
 - 3.8.3. تصنيف الخطط
 - 4.8.3. تصنيف المخططات حسب الزاوية
- 9.3. مسرحية الجدال
 - 1.9.3. هيكل البرنامج النصي
 - 2.9.3. التاريخ والالجدال والأسلوب
 - 3.9.3. نموذج حقل Syd
 - 4.9.3. أنواع الرواة

الوحدة 5. تصميم للتلفزيون

- 1.5. عالم التلفزيون
 - 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. تأثيرات التلفزيون
 - 1.2.5. التأثيرات على التعلم
 - 2.2.5. التأثيرات العاطفية
 - 3.2.5. التأثيرات على الاستجابة
 - 4.2.5. التأثيرات على السلوكيات
- 3.5. التلفزيون والاستهلاك
 - 1.3.5. استهلاك الإعلانات التليفزيونية
 - 2.3.5. تدابير الاستهلاك الحرج
 - 3.3.5. جمعيات مشاهدي التلفزيون
 - 4.3.5. منصات جديدة في الاستهلاك التليفزيوني
- 4.5. الهوية التليفزيونية
 - 1.4.5. الحديث عن الهوية التليفزيونية
 - 2.4.5. وظائف الهوية في الوسط التليفزيوني
 - 3.4.5. العلامة التجارية للتلفزيون
 - 4.4.5. أمثلة رسومية
- 5.5. مواصفات تصميم الشاشة
 - 1.5.5. المواصفات العامة
 - 2.5.5. المنطقة الأمنية
 - 3.5.5. التحسين
 - 4.5.5. اعتبارات في النصوص
 - 5.5.5. الصورة والرسومات
- 6.5. برنامج Adobe After Effects: التعرف على الواجهة
 - 1.6.5. ماذا يفيد هذا البرنامج؟
 - 2.6.5. الواجهة ومساحة العمل
 - 3.6.5. الأدوات الرئيسية
 - 4.6.5. إنشاء التراكيب وحفظ الملف وتقديمه

- 5.4. المشروع: رسوم متحركة لشخصية ما
 - 1.5.4. توليد الفكرة
 - 2.5.4. القصة المصورة
 - 3.5.4. المرحلة الأولى في تصميم الشخصيات
 - 4.5.4. المرحلة الثانية في تصميم الشخصيات
- 6.4. المشروع: تطوير التصميم
 - 1.6.4. ماذا الذي نفهمه من التصميم؟
 - 2.6.4. الخطوات الأولى في تطوير التصميم
 - 3.6.4. دمج التصميم
 - 4.6.4. إنشاء الرسوم المتحركة
- 7.4. المشروع: تطوير الشخصية البصرية
 - 1.7.4. تطوير الشخصية البصرية
 - 2.7.4. التطوير البصري للخلفية
 - 3.7.4. التطوير البصري للعناصر الإضافية
 - 4.7.4. إصلاحات وتعديلات
- 8.4. المشروع: تطوير المشهد
 - 1.8.4. تحقيق اللمسات النهائية للمسودات
 - 2.8.4. إطارات التصميم أو الأسلوب
 - 3.8.4. إعداد التصميم للرسوم المتحركة
 - 4.8.4. التصحيحات
- 9.4. المشروع: الرسوم المتحركة I
 - 1.9.4. ضبط المشهد
 - 2.9.4. الحركات الأولى
 - 3.9.4. السبولة في الحركات
 - 4.9.4. التصحيحات البصرية
- 10.4. المشروع: الرسوم المتحركة II
 - 1.10.4. تحريك وجه الشخصية
 - 2.10.4. النظر في تعابير الوجه
 - 3.10.4. الإجراءات المشجعة
 - 4.10.4. إجراء المشي
 - 5.10.4. تقديم المقترحات

- 3.6 مبادئ الرسوم المتحركة II
 - 1.3.6 العمل إلى الأمام مباشرة والوقوف في وضعية الوقوف
 - 2.3.6 متابعة الإجراءات المتداخلة
 - 3.3.6 التباطؤ في الدخول والخروج
 - 4.3.6 الأقواس
 - 5.3.6 الإجراء الثانوي
- 4.6 مبادئ الرسوم المتحركة III
 - 1.4.6 التوقيت
 - 2.4.6 المبالغة
 - 3.4.6 الرسم الصلب
 - 4.4.6 الانجذاب
- 5.6 الرسوم المتحركة الرقمية
 - 1.5.6 الرسوم المتحركة الرقمية عن طريق المفاتيح والاستيفاء
 - 2.5.6 الرسوم المتحركة ضد الرسوم المتحركة للشخصيات الافتراضية
 - 3.5.6 الرسوم المتحركة الرقمية مع التداخل والمنطق
 - 4.5.6 ظهور تقنيات الرسوم المتحركة الجديدة
- 6.6 الرسوم المتحركة في الفريق. الأوراق
 - 1.6.6 مخرج الرسوم المتحركة
 - 2.6.6 مشرف الرسوم المتحركة
 - 3.6.6 الفنان
 - 4.6.6 المساعد والمتدخل
- 7.6 الرسوم المتحركة القصيرة ثنائية الأبعاد. المراجع
 - 1.7.6 الرجل الورقي
 - 2.7.6 صباح راعي البقر
 - 3.7.6 قمري
 - 4.7.6 الممارسة الأولى: البحث عن قصير القامة
- 8.6 مشروع الرسوم المتحركة: بناء مدينتك
 - 1.8.6 البدء: أداة ثلاثية الأبعاد في Illustrator
 - 2.8.6 اختيار التصميم الطباعي
 - 3.8.6 تطوير المدينة
 - 4.8.6 بناء العناصر الطفلية
 - 5.8.6 السيارات

- 7.5 برنامج Adobe After Effects: الرسوم المتحركة الأولى
 - 1.7.5 الطبقات أو الأغلفة
 - 2.7.5 الإطارات الرئيسية: إطارات مفتاحية
 - 3.7.5 أمثلة الرسوم المتحركة
 - 4.7.5 منحنيات السرعة
- 8.5 برنامج Adobe After Effects: الرسوم المتحركة للنص والخلفية
 - 1.8.5 إنشاء شاشات للرسوم المتحركة
 - 2.8.5 الرسوم المتحركة على الشاشة: الخطوات الأولى
 - 3.8.5 الرسوم المتحركة على الشاشة: التعمق في الأدوات
 - 4.8.5 التحرير والتقديم
- 9.5 الصوت في الإنتاج السمعي البصري
 - 1.9.5 الصوت مهم
 - 2.9.5 المبادئ الأساسية للصوت
 - 3.9.5 التعامل مع الصوت في برنامج Adobe After Effects
 - 4.9.5 تصدير الصوت في برنامج Adobe After Effects
- 10.5 إنشاء المشروع في برنامج Adobe After Effects
 - 1.10.5 المراجع البصرية
 - 2.10.5 ميزات المشروع
 - 3.10.5 الأفكار، ماذا أريد أن أفعل؟
 - 4.10.5 إنجاز منتجي السمعي البصري

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 ثنائية الأبعاد
- 2.6 مبادئ الرسوم المتحركة I
 - 1.2.6 السياق
 - 2.2.6 المفاهيم الرسومية: الضغط والامتداد
 - 3.2.6 الترقب
 - 4.2.6 التدريب

- 5.7 إنشاء القصة
 - 1.5.7 كيف تصنع قصة؟
 - 2.5.7 عناصر داخل السرد
 - 3.5.7 شخصية الراوي
 - 4.5.7 نصائح لإنشاء قصص صغيرة
- 6.7 اختراع الشخصية
 - 1.6.7 العملية الإبداعية
 - 2.6.7 أنواع الشخصيات
 - 3.6.7 ورقة الشخصية
 - 4.6.7 الممارسة الأولى: إنشاء ورقة الشخصية
- 7.7 إنشاء الدمى في التصوير الزمني المتوقف
 - 1.7.7 رواية القصص مع الدمى
 - 2.7.7 ميزات المنحة
 - 3.7.7 المواد
 - 4.7.7 المراجع البصرية
- 8.7 خلق السيناريوهات
 - 1.8.7 المشهد
 - 2.8.7 أهمية المشهد الجيد
 - 3.8.7 ترسيم حدود الميزانية
 - 4.8.7 المراجع البصرية
- 9.7 الرسوم المتحركة في التصوير الزمني المتوقف
 - 1.9.7 الرسوم المتحركة للكائنات
 - 2.9.7 الرسوم المتحركة من القصصات
 - 3.9.7 الصور الظلية
 - 4.9.7 مسرح الظل
- 10.7 مشروع في التصوير الزمني المتوقف
 - 1.10.7 عرض وشرح للمشروع
 - 2.10.7 البحث عن الأفكار والمراجع
 - 3.10.7 تحضير مشروعنا
 - 4.10.7 تحليل النتائج

- 9.6 مشروع الرسوم المتحركة: تحريك العناصر
 - 1.9.6 تصدير الصوت إلى برنامج Adobe After Effects A
 - 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 Render
 - 3.10.6 HandBrake
 - 4.10.6 المقدمة

الوحدة 7. مشاريع الرسوم المتحركة

- 1.7 مقدمة للتصوير الزمني المتوقف
 - 1.1.7 تعريف المفهوم
 - 2.1.7 الاختلافات بين التصوير الزمني المتوقف والكرتون
 - 3.1.7 استخدامات التصوير الزمني المتوقف ومبادئها
 - 4.1.7 أنواع التصوير الزمني المتوقف
- 2.7 السياق التاريخي
 - 1.2.7 بدايات التصوير الزمني المتوقف
 - 2.2.7 التصوير الزمني المتوقف كتقنية تأثيرات بصرية
 - 3.2.7 تطور التصوير الزمني المتوقف
 - 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 برنامج الرسوم المتحركة في التصوير الزمني المتوقف
 - 4.3.7 التصوير الزمني المتوقف ستوديو للجوال
- 4.7 الجوانب الفنية في التصوير الزمني المتوقف
 - 1.4.7 الكاميرا
 - 2.4.7 الإضاءة
 - 3.4.7 النسخة
 - 4.4.7 برامج التحرير

الوحدة 8. النمذجة ثلاثية الأبعاد

- 1.8 .1.8 مقدمة
- 1.1.8 .1.1.8 الحجم
- 2.1.8 .2.1.8 الحجم والقدرة
- 3.1.8 .3.1.8 أنواع برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد
- 4.1.8 .4.1.8 مشاريع النمذجة، مراجع
- 2.8 .2.8 رسم بياني ثلاثي الأبعاد
- 1.2.8 .1.2.8 ما هو الرسم البياني ثلاثي الأبعاد؟
- 2.2.8 .2.2.8 الأنواع، المراجع البصرية
- 3.2.8 .3.2.8 الرسوم البيانية ثلاثية الأبعاد في المجال المعماري
- 4.2.8 .4.2.8 أنواع الرسوم البيانية ثلاثية الأبعاد
- 3.8 .3.8 مقدمة عن برنامج Blender
- 1.3.8 .1.3.8 معرفة جهة تعامل
- 2.3.8 .2.3.8 لوحات المعلومات ووجهات النظر
- 3.3.8 .3.3.8 العرض
- 4.3.8 .4.3.8 التدريب الأول: إنشاء عرض
- 4.8 .4.8 العناصر الموجودة في برنامج Blender
- 1.4.8 .1.4.8 نص ثلاثي الأبعاد
- 2.4.8 .2.4.8 اللون والقوام
- 3.4.8 .3.4.8 الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
- 4.4.8 .4.4.8 النمذجة للطباعة ثلاثية الأبعاد
- 5.8 .5.8 الإضاءة في برنامج Blender
- 1.5.8 .1.5.8 الإضاءة المحيطة
- 2.5.8 .2.5.8 التدريب الثاني: تحضير مشهد بالإضاءة المحيطة
- 3.5.8 .3.5.8 الإضاءة غير المباشرة
- 4.5.8 .4.5.8 التدريب الثالث: إعداد مشهد بالضوء غير المباشر
- 6.8 .6.8 إنشاء الموجة للكائنات في برنامج Blender
- 1.6.8 .1.6.8 التمرين 1: التكوين الحر
- 2.6.8 .2.6.8 التمرين 2: تمكوب زجاجي
- 3.6.8 .3.6.8 التمرين 3: نمذجة كأس
- 4.6.8 .4.6.8 التمرين 4: نمذجة كرسي

- 7.8 .7.8 تحقيق أداء النمذجة من الميزات المحددة
- 1.7.8 .1.7.8 النموذج 1: نسخ العنصر بناءً على طرق العرض
- 2.7.8 .2.7.8 النموذج 2: نموذج العنصر العضوي
- 3.7.8 .3.7.8 النموذج 3: جسم ذو سطح زجاجي
- 4.7.8 .4.7.8 النموذج 4: الجسم الذي ينقل الضوء
- 8.8 .8.8 المشروع: قاعة المعارض الفنية
- 1.8.8 .1.8.8 عرض وشرح للمشروع
- 2.8.8 .2.8.8 ما هو موضوع صالتي؟ التبرير
- 3.8.8 .3.8.8 أهداف المشروع
- 4.8.8 .4.8.8 التسمية، فكرة وتصميم ثلاثية الأبعاد
- 9.8 .9.8 صالة العرض الفنية: تصميم على الخارطة
- 1.9.8 .1.9.8 اسكتشات الصالة الفنية في المخطط
- 2.9.8 .2.9.8 النظر في التدابير
- 3.9.8 .3.9.8 رسم الخطط في برنامج Blender
- 4.9.8 .4.9.8 تطبيق الألوان والقوام وتصحيح التفاصيل
- 10.8 .10.8 صالة المعرض الفني: وضع العناصر
- 1.10.8 .1.10.8 تصميم العناصر الإضافية، العروض
- 2.10.8 .2.10.8 موقع العناصر، المخططات
- 3.10.8 .3.10.8 الموقع المخفي، المخططات
- 4.10.8 .4.10.8 العرض النهائي، العروض

الوحدة 9. التصوير الرقمي

- 1.9 .1.9 مقدمة لوسائل التصوير الفوتوغرافي المعاصرة
- 1.1.9 .1.1.9 أصول التصوير الفوتوغرافي: الكاميرا المعتمة
- 2.1.9 .2.1.9 تثبيت الصورة معالم: تقنيات الصور الفوتوغرافية "الداغيتروتيبو والكالوتيبو"
- 3.1.9 .3.1.9 الكاميرا ذات الثقب
- 4.1.9 .4.1.9 اللقطة الفوتوغرافية، كاميرا Kodak والترويج الوسيط
- 2.9 .2.9 مبادئ التصوير الرقمي
- 1.2.9 .1.2.9 تصوير الشوارع: التصوير كمرآة اجتماعية
- 2.2.9 .2.2.9 أساسيات التصوير الرقمي
- 3.2.9 .3.2.9 صيغ الصور: RAW و JPG
- 4.2.9 .4.2.9 المختبر الرقمي

- 9.9. التصوير الفوتوغرافي بالهاتف المحمول: التحرير
 - 1.9.9. تحرير الصور باستخدام برنامج Snapseed
 - 2.9.9. تحرير الصور باستخدام برنامج VSCO
 - 3.9.9. تحرير الصور باستخدام برنامج إنستغرام
 - 4.9.9. التمرين السادس: تحرير الصور الفوتوغرافية الخاصة بك
- 10.9. مشروع التصوير الفوتوغرافي الإبداعي
 - 1.10.9. المؤلفون المرجعيون في الإبداع الفوتوغرافي المعاصر
 - 2.10.9. المحفظة الفوتوغرافية
 - 3.10.9. المراجع المرئية للمحفظة
 - 4.10.9. بناء محفظة النتائج الخاصة بك

الوحدة 10. التصميم الطباعي

- 1.10. مقدمة في التصميم الطباعي
 - 1.1.10. ما هو التصميم الطباعي؟
 - 2.1.10. دور التصميم الطباعي في التصميم الجرافيكي
 - 3.1.10. التسلسل والتباين والشكل والشكل المضاد
 - 4.1.10. العلاقة والاختلافات بين الطباعة والخط و الحروف
- 2.10. الأصل المتعدد للكتابة
 - 1.2.10. الكتابة الأيديوغرافية
 - 2.2.10. الأبجدية الفينيقية
 - 3.2.10. الأبجدية الرومانية
 - 4.2.10. الإصلاح الكاروليني
 - 5.2.10. الأبجدية اللاتينية الحديثة
- 3.10. بدايات التصميم الطباعي
 - 1.3.10. المطبعة، عصر جديد. المصممون المطبعيون الأوائل
 - 2.3.10. الثورة الصناعية: الطباعة الحجرية
 - 3.3.10. الحداثة: بدايات التصميم الطباعي التجاري
 - 4.3.10. الطلائع
 - 5.3.10. الفترة ما بين الحربين

- 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. التمرين الأول: التحكم بالكاميرا
- 4.9. الإضاءة
 - 1.4.9. الضوء الطبيعي وأهميته
 - 2.4.9. خصائص الإضاءة
 - 3.4.9. الضوء المستمر وضوء النمذجة
 - 4.4.9. مخططات الإضاءة
 - 5.4.9. ملحقات للتحكم في الضوء
 - 6.4.9. التمويل. أدوات الأعمال
- 5.9. الوميض
 - 1.5.9. الوظائف الرئيسية للوميض
 - 2.5.9. أنواع الوميض
 - 3.5.9. وميض الشعلة
 - 4.5.9. المميزات والعيوب
- 6.9. التصوير بكاميرا احترافية
 - 1.6.9. التصوير الفوتوغرافي لأسلوب الحياة. بحثنا عن الزوايا
 - 2.6.9. التمرين الثاني: اللعب بالأضواء
 - 3.6.9. التمرين الثالث: المساحات السلبية
 - 4.6.9. التمرين الرابع: التقاط المشاعر
- 7.9. التصوير الفوتوغرافي بالهاتف المحمول: مقدمة
 - 1.7.9. كاميرا الجيب الخاصة بنا ومواد أخرى
 - 2.7.9. الحصول على أفضل جودة
 - 3.7.9. الحيل التركيبية
 - 4.7.9. خلق الجو
- 8.9. التصوير الفوتوغرافي بالهاتف المحمول: مشروع
 - 1.8.9. ال وضع المسطح
 - 2.8.9. التصوير الفوتوغرافي الداخلي
 - 3.8.9. الأفكار الإبداعية: من أين نبدأ؟
 - 4.8.9. التمرين الخامس: الصور الفوتوغرافية الأولى



- 4.10 دور مدارس التصميم في التصميم الطباعي
 - 1.4.10 ال Bauhaus
 - 2.4.10 Herbert Bayer
 - 3.4.10 علم نفس Gestalt
 - 4.4.10 المدرسة السويسرية
 - 5.10 التصميم الطباعي الحالي
 - 1.5.10 1960 - 1970، سلاف الثورة
 - 2.5.10 ما بعد الحداثة والتفكيكية والتكنولوجيا
 - 3.5.10 إلى أين يتجه التصميم الطباعي؟
 - 4.5.10 التصميم الطباعي الذي يحدد الاتجاهات
 - 6.10 نموذج التصميم الطباعي I
 - 1.6.10 تشريح الحرف
 - 2.6.10 قياسات وسمات النوع
 - 3.6.10 عائلات التصميم الطباعي
 - 4.6.10 صندوق مرتفع، صندوق منخفض وقبعات صغيرة
 - 5.6.10 الفرق بين التصميم الطباعي، والخط وعائلة التصميم الطباعي
 - 6.6.10 الشرائح والخطوط والعناصر الهندسية
 - 7.10 نموذج التصميم الطباعي II
 - 1.7.10 جمع التصميم الطباعي
 - 2.7.10 تنسيقات الخطوط التصميم الطباعي (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 3.7.10 تراخيص التصميم الطباعي
 - 4.7.10 من يجب عليه شراء الترخيص، العميل أم المصمم؟
 - 8.10 تصحيح التصميم الطباعي. تكوين النص
 - 1.8.10 المسافة بين الحروف. التتبع و تقنين المسافات
 - 2.8.10 المسافة بين الكلمات. الرباعية
 - 3.8.10 تباعد الأسطر
 - 4.8.10 مَط 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 والآي باد
 - 4.9.10 التصميم الطباعي الرقمي: الخطوط العريضة والصور النقطية

- 10.10. ملصقات التصميمات الطباعة
- 1.10.10. الخط كأساس لرسم الحروف
- 2.10.10. كيف تصنع تركيبة التصميمات الطباعة المؤثرة؟
- 3.10.10. المراجع البصرية
- 4.10.10. مرحلة التخطيط
- 5.10.10. مشروع

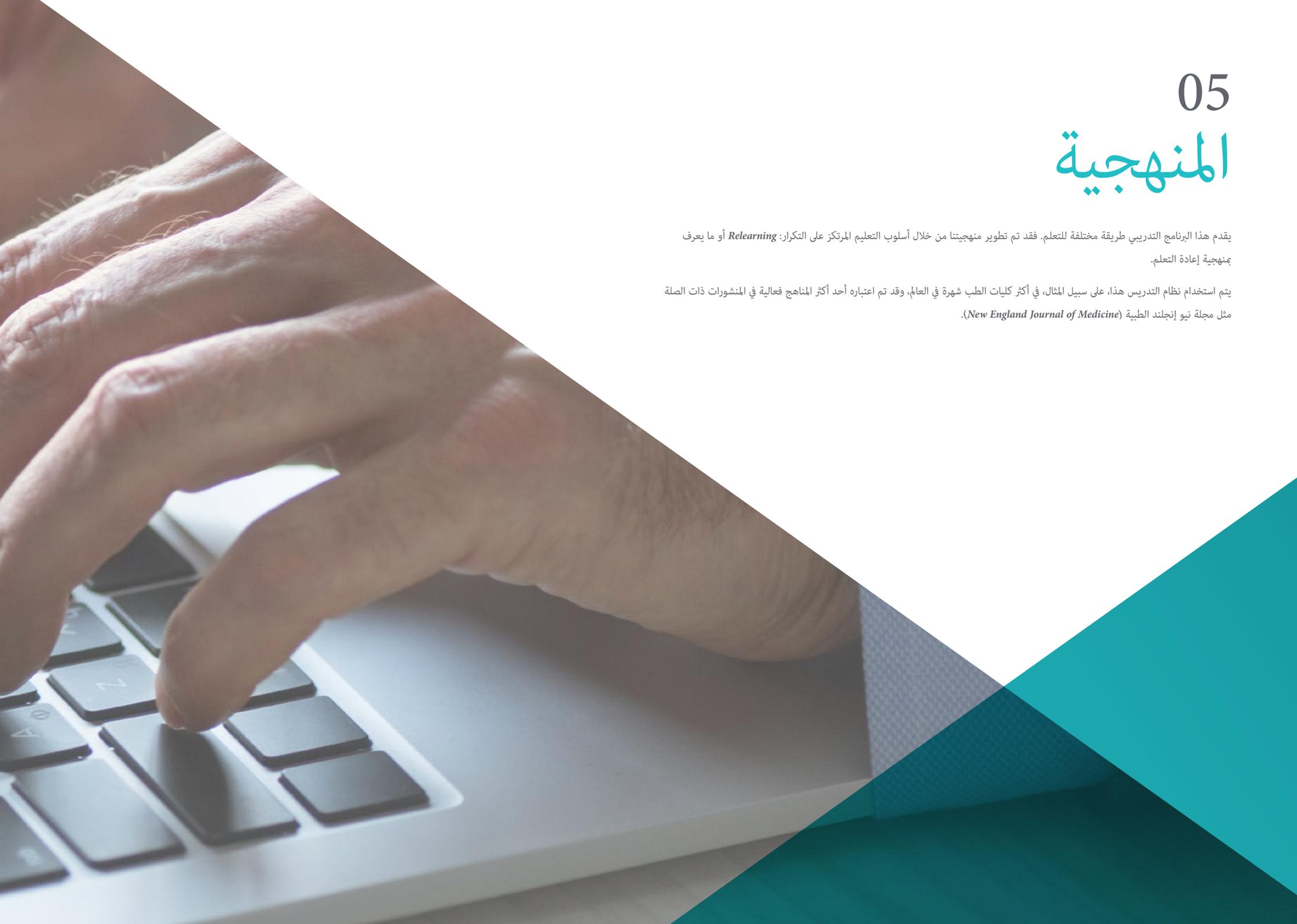
تجربة تدريبيية فريدة ومهمة وحاسمة لتعزيز تطور المهني



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 إنجلاند 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”

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 الأعمال 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 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 مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

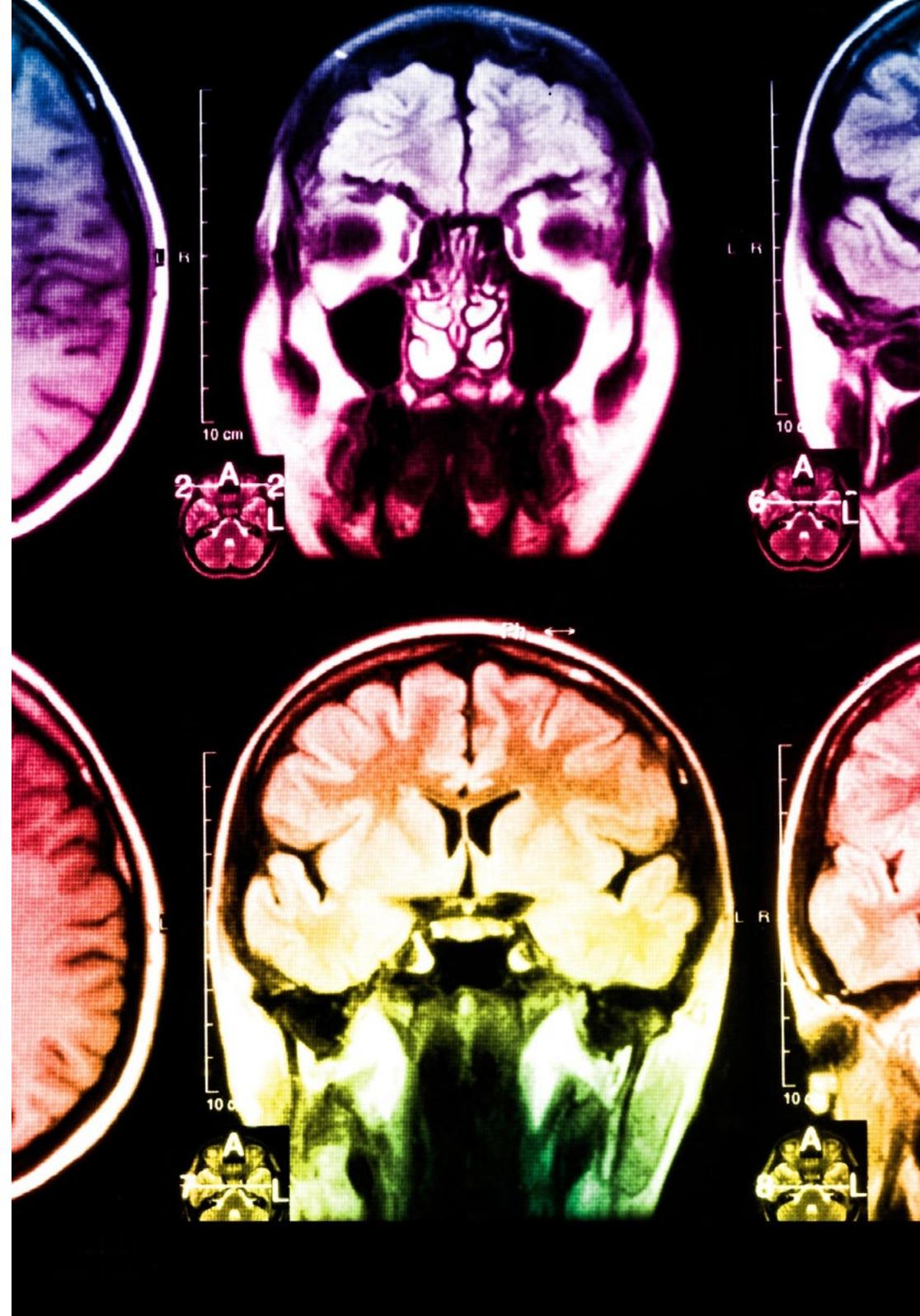
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.



في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح 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 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 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

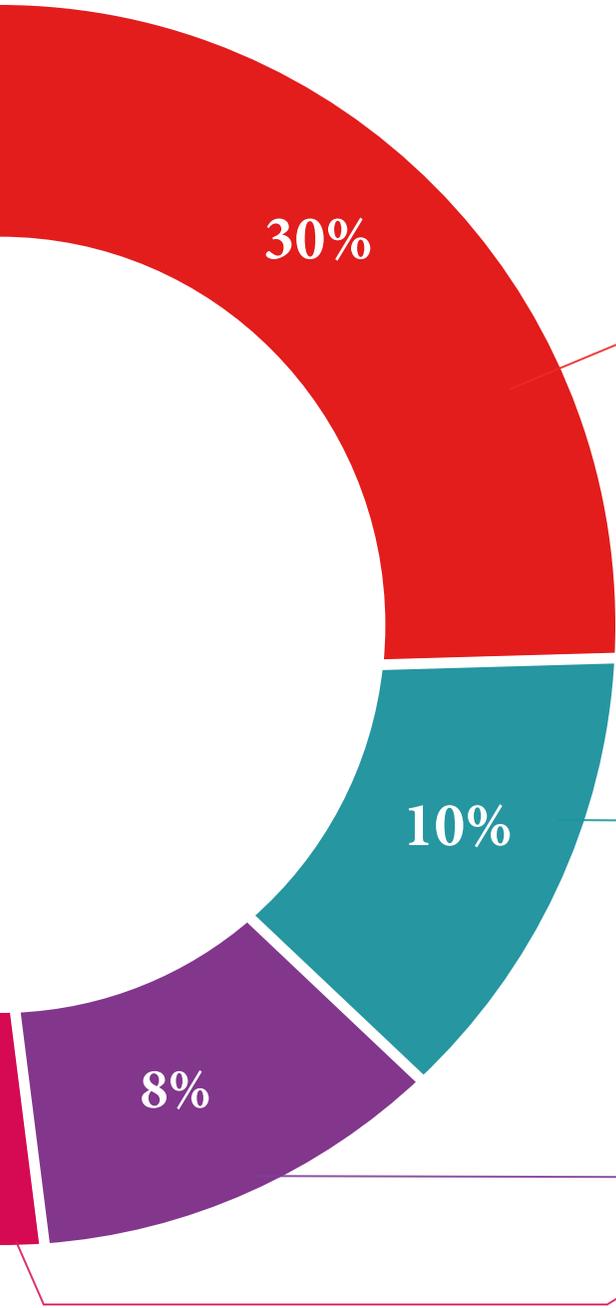


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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.



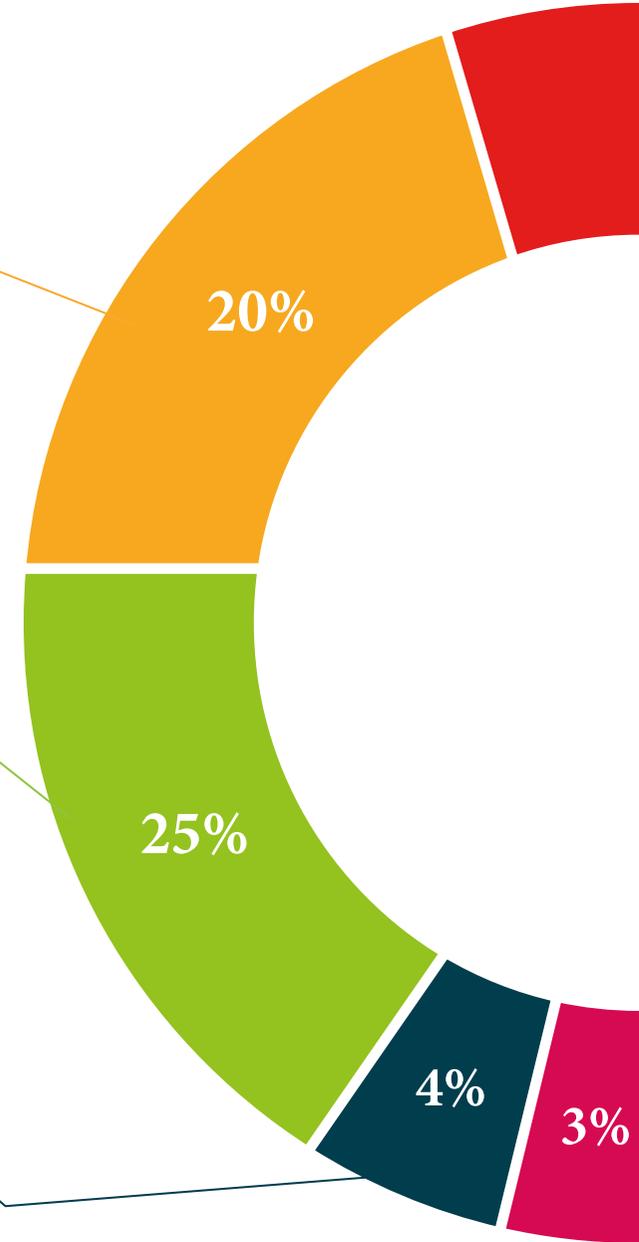
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أفراس 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 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 "



تحتوي درجة ماجستير خاص في تصميم الوسائط المتعددة على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائة 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.

المؤهل العلمي: ماجستير خاص في تصميم الوسائط المتعددة

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 1500 ساعة

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

ماجستير خاص في تصميم الوسائط المتعددة

التوزيع العام للخطة الدراسية		التوزيع العام للخطة الدراسية	
الدرجة	الساعات	نوع المادة	عدد الساعات
130	إجمالي	الطلاقة السجعية والبرية	1500
130	إجمالي	مقدمة عن البر	0
130	إجمالي	اللغة السجعية والبرية	0
130	إجمالي	الرسوم المتحركة	0
130	إجمالي	تصميم المتفرجون	0
130	إجمالي	الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد	0
130	إجمالي	مشروع تخرج الماجستير	0
130	إجمالي	التصميم البياني	1500



 الجامعة التكنولوجية



 Tere Guevara Navarro / د. أ. رئيس الجامعة



 الجامعة التكنولوجية

منح هذا
 الدبلوم
 للمواطن/المواطنة مع وثيقة تحقيق شخصية رقم
 لاجتيازه/اجتيازها 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 / د. أ. رئيس الجامعة

TECH ATWORIS technu.com/certificam

المستقبل

الصحة

الثقة

الأشخاص

التعليم

المعلومات

الأوصياء الأكاديميون

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

المجتمع

التقنية

الالتزام

التعلم

tech الجامعة
التكنولوجية

الرعاية

الحاضر

الجودة

الابتكار

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

المعرفة

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

ماجستير خاص تصميم الوسائط المتعددة