محاضرة جامعية

علم النفس الرياضي المطبق
على الرياضات الإلكترونية (E-sports)

مُعتمد من قِبَل: الدوري الاميركي للمحترفين (NBA)

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية (E-sports)

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الالكتروني: www.techtitute.com/ae/sports-science/postgraduate-certificate/sports-psychology-applied-esports

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الهيكل والمحتوى
صفحة 12

04
المنهجية
صفحة 16

05
المؤهل العلمي
صفحة 24

01
المقدمة

كان إضفاء الطابع الاحترافي على قطاع الرياضات الإلكترونية (*E-sports*)سريعا إلى حد كبير، وقد أعطى ظهور مسابقات ألعاب الفيديو أجنحة لشخصية عالم النفس الرياضي. التحديات النفسية التي يمكن أن يواجهها لاعب الرياضات الإلكترونية (*E-sports*) المحترف ولاعب كرة القدم متشابهة. بالإضافة إلى ذلك، يمثل تعرضهم على الشبكات الاجتماعية عنصرًا مختلفًا، لأنهم يعملون في بيئة رقمية بارزة. لذلك، يكشف هذا المؤهل العلمي 100٪ عبر الإنترنت للطالب عن الأهمية الحالية لصناعة ألعاب الفيديو وتأثيرها النفسي، مع فهم الآفاق المستقبلية لعالم الرياضات الإلكترونية.

تخصص المستوى التعليمي العالي الذي سيسمح لك بتحقيق النجاح المهني في قطاع مزدهر بإسقاط كبير"

في الرياضات الإلكترونية(*E-sports*)، يعمل عقل كل لاعب بطريقة معينة. تعد معرفة كيفية إدارة فرق ألعاب الفيديو الإلكترونية وكيفية الحصول على أفضل النتائج من كل منافس عامل جذب تدمجه العديد من الفرق بالفعل من خلال دور خبير علوم الرياضة مثل علماء النفس. هذا سيجعل اللاعب لديه شعور بالهيمنة في جميع الأوقات على الإجراءات التي يؤديها خلال المباريات.

بالنظر إلى أننا نتحدث عن رياضة، في هذه الحالة الرياضة الإلكترونية(*E-sport*)، كما هو الحال في أي تخصص رياضي، فإن علم النفس أمر أساسي لأنه يسعى إلى تحقيق أقصى استفادة من اللاعبين. لذلك، فإن هذا التدريب يعد الخريج في قطاع يزداد شعبية من خلال توفير المعرفة اللازمة لتحقيق التركيز الكامل في وقت اللعبة وترك كل تلك المشاعر التي تعيق اللعب (*Gameplay*)جانبًا، قدر الإمكان.

بالإضافة إلى ذلك، نظرًا لكونها محاضرة جامعية 100٪ عبر الإنترنت، فإن الطالب غير مشروط بجداول زمنية ثابتة أو الحاجة إلى الانتقال إلى مكان مادي آخر، ولكن يمكنه الوصول إلى محتوى كبير يساعده على فهم ظهور علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية(*E-sports*). كل هذا، في أي وقت من اليوم، يجمع، بوتيرتهم الخاصة، عملهم وحياتهم الشخصية مع الأكاديمي.

هذه **محاضرة جامعية في علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية (E-sports)** تحتوي على البرنامج التعليمي عبر الإنترنت الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير دراسات الحالة المقدمة من خبراء في التدريب وعلم النفس الرياضي
- تجمع المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية بشكل بارز التي يتم تصميمها بها معلومات عملية حول تلك التخصصات التي تعتبر ضرورية للممارسة المهنية
- التدريب العملي 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

> ستتعمق في وسائل الوقاية من الأمراض النفسية مثل الاكتئاب في صناعة ألعاب الفيديو"

كما هو الحال مع الرياضات التقليدية، تحتاج الرياضات الإلكترونية (E-sports) أيضًا إلى أخصائيين في الصحة العقلية لإعداد اللاعبين لحالات التوتر"

أصبح خبيرًا في علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية(E-sports)، وهي رياضة لديها المزيد والمزيد من الإسقاط.

نحن نقدم لك المحاضرة الجامعية الأكثر اكتمالا مع أفضل منهجية تدريس.

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.

إن محتوى الوسائط المتعددة الذي تم تطويره باستخدام أحدث التقنيات التعليمية، والذين سيتيح للمهني فرصة للتعلم الموضوعي والسياقي، أي في بيئة محاكاة ستوفر تأهيلا غامرًا مبرمجًا للتدريب في مواقف حقيقية.

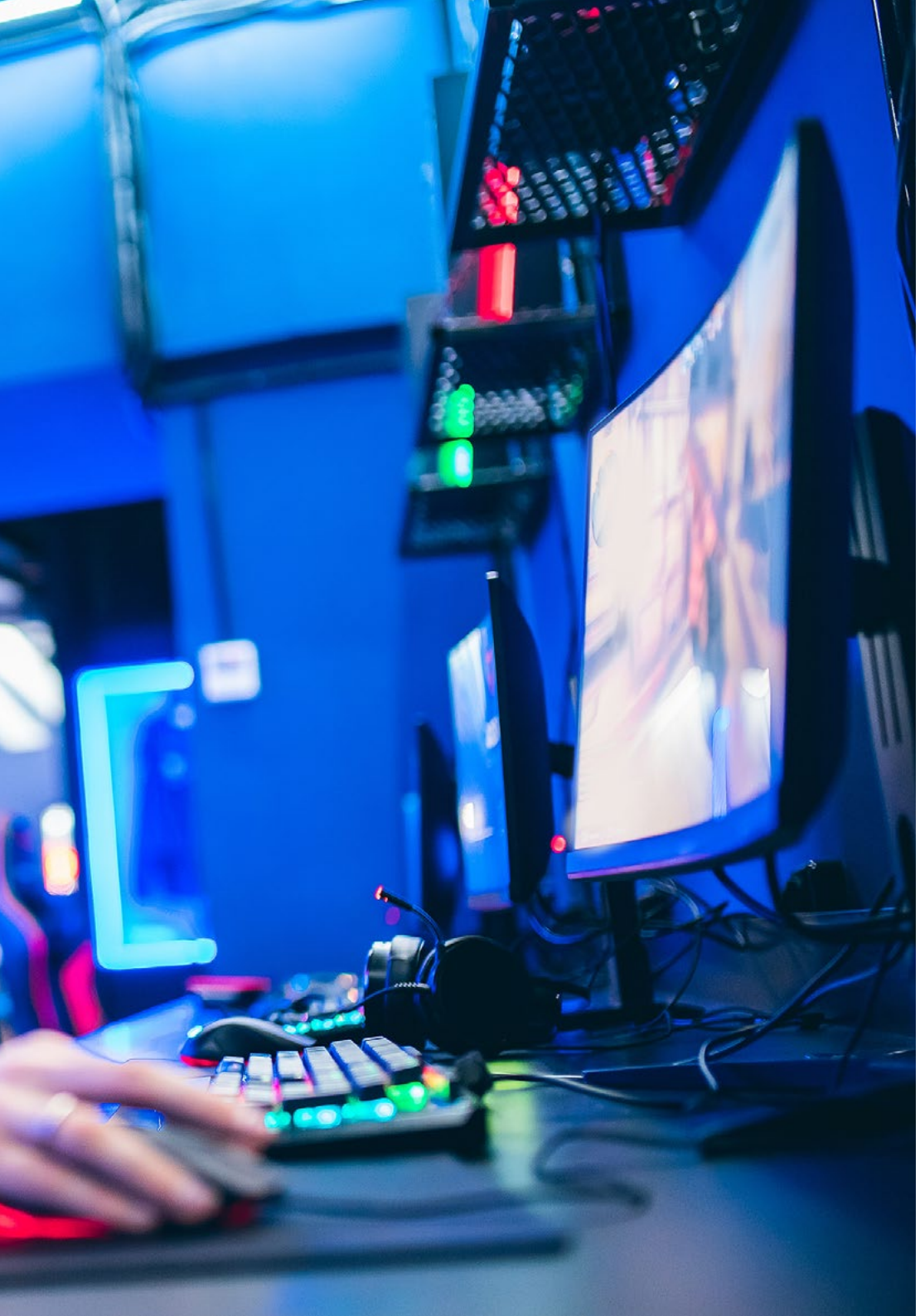
يركز هذا البرنامج مبني على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

من بين سلسلة من الأهداف، سيسمح تصميم برنامج هذه المحاضرة الجامعية للخريج بالتعمق والتعرف على الوظائف المختلفة لعالم النفس في صناعة ألعاب الفيديو مع معرفة الأهمية الحالية لصناعة ألعاب الفيديو وتأثيرها النفسي. كما سيكشف عن عملية صنع القرار في الرياضة، مع فهم الآفاق المستقبلية لعالم الرياضات الإلكترونية(*E-sports*). كل هذا، من خلال تعميق وسائل الوقاية من الأمراض النفسية مثل الاكتئاب في صناعة ألعاب الفيديو.

تعرف على الأهمية الحالية لصناعة ألعاب الفيديو
وتأثيرها النفسي"



الأهداف العامة

- تغطية أنماط القيادة المختلفة بنجاح أكبر في المشهد الرياضي
- دراسة إدارة الفرق عالية الأداء على المستوى النفسي والتحفيزي
- فحص الركائز الأساسية التي يقوم عليها علم النفس الرياضي
- تحليل التطبيقات الممكنة لأكثر التقنيات والمنهجيات فائدة في التدريب الرياضي
- تعلم التقنيات النفسية مع الاستخدام المتكرر في مجال الرياضة
- معرفة شخصية القائد في الرياضة الفردية والجماعية
- فهم أهمية العلامة التجارية الشخصية للتطوير المهني الجيد
- تحديث إدارة الأدوات الرقمية المختلفة لنشر العلامة التجارية الشخصية
- تعميق التحول الثقافي للمنظمات الرياضية
- دراسة مختلف الأدوات متعددة التخصصات لطبيب النفس الرياضي والمدرب
- التعمق عمل عالم النفس كميسر في سياق الرياضة

الأهداف المحددة

- التعمق أكثر في ماهية الرياضات الإلكترونية (*E-sports*)
- التعرف على الأهمية الحالية لصناعة ألعاب الفيديو وتأثيرها النفسي
- التعمق والتعرف على الوظائف المختلفة لعالم النفس في صناعة ألعاب الفيديو
- فهم ما هي الآفاق المستقبلية لعالم الرياضة الإلكترونية (*E-sports*)
- ستتعمق في وسائل الوقاية من الأمراض النفسية مثل الاكتئاب في صناعة ألعاب الفيديو

ستكون قادرا على التعمق في الوظائف المختلفة لعلم النفس في صناعة ألعاب الفيديو"

03

الهيكل والمحتوى

تم تصميم المنهج الدراسيي بناءً على متطلبات علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية، وبالتالي وضع منهج يتضمن في وحدة نموذجية صناعة ألعاب الفيديو وأهميتها لعلم النفس. تغطي هذه المحاضرة الجامعية من إدارة اللاعبين والأندية وشخصية عالم النفس ودوره ووظائفه، من خلال الإدمان على ألعاب الفيديو ومخاطر الشبكات الاجتماعية، من بين أمور أخرى.

"جودة المحتوى مهم اليوم لإنجاح عملك في المستقبل

الوحدة 1. الرياضة الالكترونية (*E-sports*)

1.1. ما هي الرياضات الإلكترونية (*E-sports*)؟

2.1. صناعة ألعاب الفيديو وأهميتها لعلم النفس

3.1. إدارة اللاعبين

4.1. إدارة النوادي

5.1. شخصية الطبيب النفسي، الدور والوظائف

6.1. إدمان ألعاب الفيديو

7.1. مخاطر الشبكات الاجتماعية في الرياضات الإلكترونية (*E-sports*)

8.1. التقييم النفسي والتدخل

9.1. منع الاكتئاب والانتحار

10.1. مستقبل الرياضة الإلكترونية (*E-sports*)وشخصية عالم النفس

برنامج يغطي كل ما تحتاج لمعرفته حول الرياضات الإلكترونية لتجعلك متميزا في هذا القطاع"

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 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 "

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 الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 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 تتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

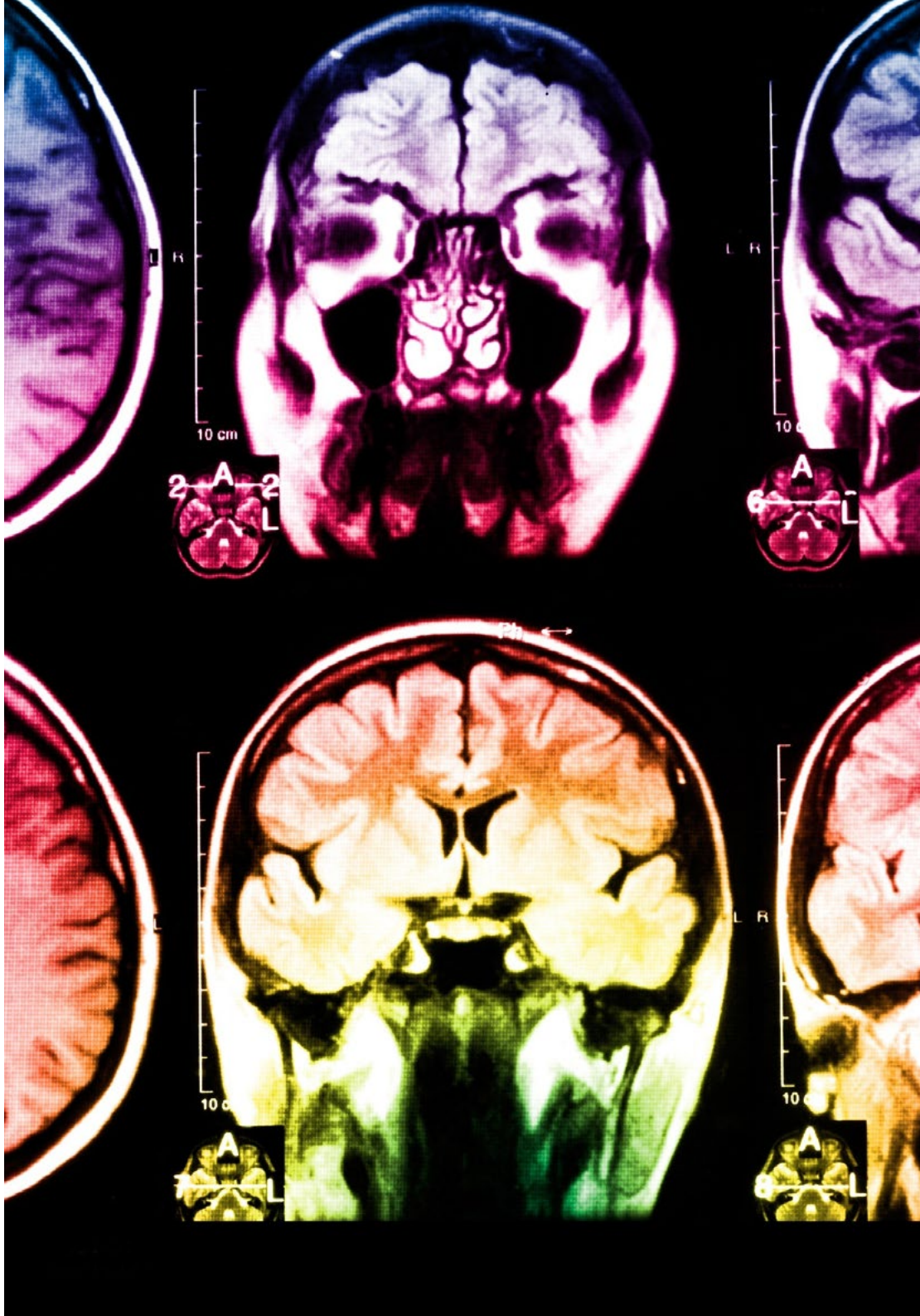
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

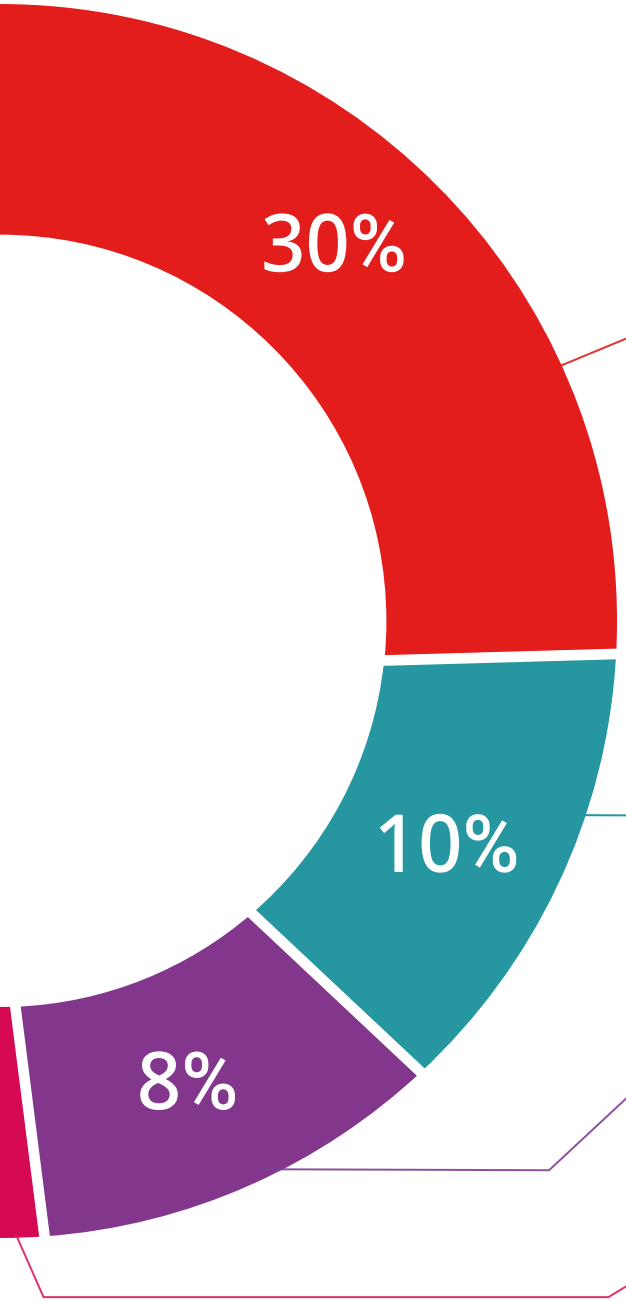
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

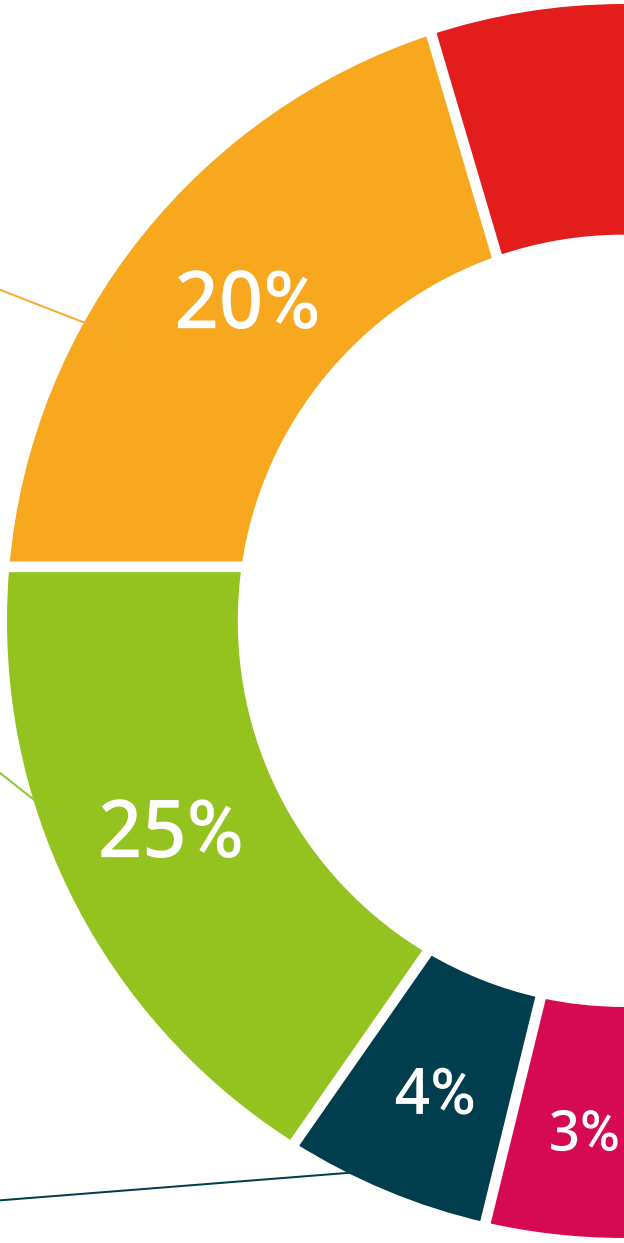
ملخصات تفاعلية

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

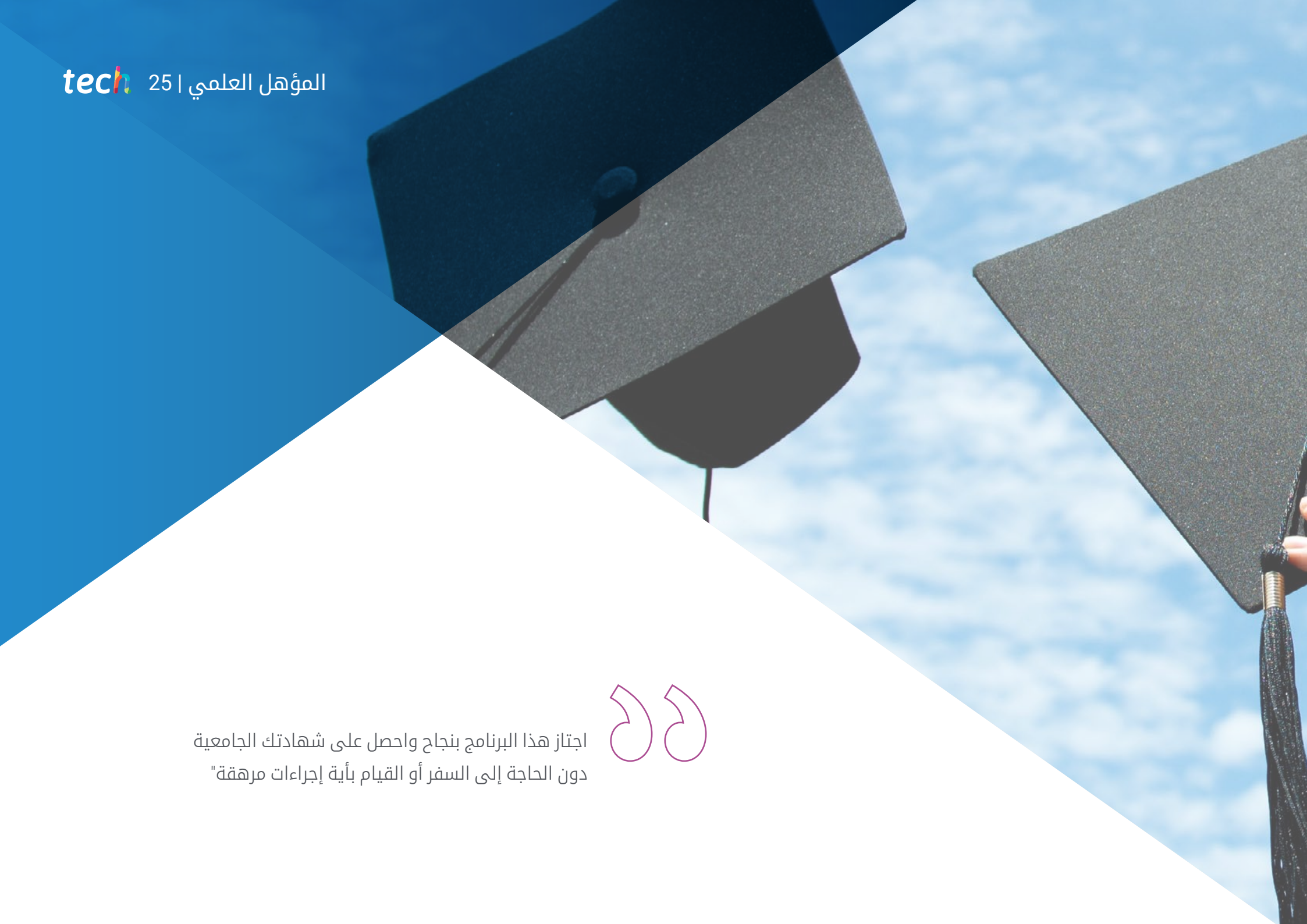
يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



05

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية (E-sports)، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على شهادة اجتياز المحاضرة الجامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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

هذه **محاضرة جامعية في علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية (E-sports)** تحتوي على البرنامج التعليمي عبر الإنترنت الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **محاضرة جامعية** الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

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

المؤهل العلمي: **محاضرة جامعية في علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية (E-sports)**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **150 ساعة**

مُعتمد من قِبَل: الدوري الاميركي للمحترفين (NBA)

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

علم النفس الرياضي المطبق

على الرياضات الإلكترونية (E-sports)

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 150

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

الجامعة الافتراضية الرسمية للرابطة الوطنية لكرة السلة NBA

الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S techtitute.com/certificates

يجب أن يكون هذا المؤهل الخاص مصحوبًا دائمًا بالمؤهل الجامعي التكميلي الصادر عن السلطات المختصة بالإعتماد للممارسة المهنية في كل بلد.

*تصديق لاهاي أبوستيل. 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

محاضرة جامعية

علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية(E-sports)

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

محاضرة جامعية

علم النفس الرياضي المطبق على الرياضات الإلكترونية (E-sports)

مُعتمد من قِبَل: الدوري الاميركي للمحترفين (NBA)

tech الجامعة التيكنولوجية