ماجستير متقدم
تصميم ألعاب الفيديو التعليمية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير متقدم
تصميم ألعاب الفيديو التعليمية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/advanced-master-degree/advanced-master-degree-educational-video-game-design

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 14

04
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 18

05
الهيكل والمحتوى
صفحة 22

06
المنهجية
صفحة 38

07
المؤهل العلمي
صفحة 46

01

المقدمة

في سياق اكتسبت فيه ألعاب الفيديو التعليمية والجادة أهمية، يتم تقديم برنامج TECH هذا كخيار كامل ومحدث للمحترفين في عالم ألعاب الفيديو الذين يسعون إلى التخصص في إنشاء ألعاب ذات تأثير اجتماعي وثقافي. سيقوم الطالب بمراجعة مواضيع تشمل التلعيب المطبق على ألعاب الفيديو، وتصميم الألعاب المفعمة باللعب، وعلم نفس اللاعب، وتجربة المستخدم في اللعب أو السرد والبرمجة النصية، من بين أمور أخرى. علاوة على ذلك، مع إمكانية الوصول إليه 100% عبرالإنترنت، يوفر هذا البرنامج الأدوات اللازمة لمواجهة تحديات الصناعة والمساهمة في إنشاء ألعاب فيديو ذات تأثير كبير.

"اكتشف كيف يمكن لتطبيق التلعيب على ألعاب الفيديو أن يحول التعليم والثقافة إلى تجربة أكثر جاذبية وتفاعلية للمستخدم

في صناعة ألعاب الفيديو، أصبح إنشاء الألعاب التعليمية أو الجادة أكثر أهمية في السنوات الأخيرة. ألعاب الفيديو التعليمية هي تلك الألعاب التي يكون هدفها الأساسي هو تعليم معارف أو مهارات أو قيم معينة من خلال الترفيه. من جانبها، تركز ألعاب الفيديو الجادة على زيادة الوعي وتغيير سلوك اللاعبين فيما يتعلق بموضوعات مثل الصحة أو البيئة أو السياسة.

التحدي الرئيسي في تطوير هذه الألعاب هو تحقيق التوازن بين المحتوى التعليمي أو الاجتماعي الذي تريد نقله وبين الترفيه الذي يجب أن تقدمه اللعبة نفسها. للقيام بذلك، يلزم وجود تصميم ملائم وأسلوب لعب يسمح للاعب بالمشاركة في تجربة التعلم أو التوعية.

في هذا السياق، يتم تقديم برنامج الماجستير المتقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية كفرصة فريدة للمحترفين في عالم ألعاب الفيديو الذين يسعون إلى التخصص في إنشاء ألعاب تعليمية أو جادة. يقدم هذا البرنامج تعليمات كاملة ومحدثة في مجالات مثل التلعيب المطبق على ألعاب الفيديو، وتصميم الألعاب، وعلم نفس اللاعب، وتجربة المستخدم في اللعب أو السرد والبرمجة النصية من أجل اللعب، من بين أمور أخرى.

يتضمن البرنامج أيضًا مواضيع محددة تتعلق بالألعاب الجادة، مثل العنف والتعليم والإدانة وألعاب السيرة الذاتية وألعاب الفيديو النفسية وألعاب الفيديو الإستراتيجية والألعاب الصحية والصناعية. يتم تناول هذه المواضيع من منظور نقدي وعاكس يسمح للطلاب بفهم إمكانات ألعاب الفيديو كأدوات لإحداث تغييرات اجتماعية وثقافية.

بالإضافة إلى ذلك، يتم تدريس الماجستير المتقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية 100% عبر الإنترنت، مما يعني أنه يمكن للطلاب الوصول إلى البرنامج من أي مكان في العالم وتكييف وتيرة دراستهم مع احتياجاتهم الشخصية والمهنية.

تحتوي درجة **الماجستير المتقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في تصميم ألعاب الفيديو والألعاب
- تجمع المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية البارزة التي صممت بها معلومات علمية وعملية حول التخصصات الضرورية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها بشكل خاص على المنهجيات المبتكرة في إنشاء ألعاب الفيديو التعليمية
- 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

> اكتسب المهارات اللازمة لتصميم ألعاب التلعيب التي تجمع بين العناصر المرحة والتعليمية لخلق تجارب أكثر فعالية ولا تنسى للمستخدمين"

تعلم كيفية تطبيق علم نفس اللاعب لفهم دوافع المستخدمين واحتياجاتهم وتوقعاتهم، وبالتالي تصميم ألعاب فيديو أكثر جاذبية وإرضاءً"

طور مهاراتك في سرد القصص وكتابة السيناريو لإنشاء قصص مقنعة في ألعاب الفيديو الجادة التي تنقل رسائل قوية وذات مغزى.

كن خبيرًا في إنشاء ألعاب فيديو ذات تأثير اجتماعي وثقافي كبير من خلال التسجيل الآن في هذا الماجستير المتقدم.

يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال ألعاب الفيديو يصبون في هذا البرنامج خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الجمعيات المرجعية والجامعات المرموقة.

بفضل محتوى البرنامج من الوسائط المتعددة المُعد بأحدث التقنيات التعليمية، سوف يسمحون للمهني بتعلم سياقي، أي بيئة محاكاة ستوفر دراسة غامرة مبرمجة للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على الطالب من خلاله محاولة حل مواقف الممارسة المهنية المختلفة التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، المحترف سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

يهدف الماجستير المتقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية إلى إرشاد المتخصصين في عالم ألعاب الفيديو إلى المهارات اللازمة لتصميم وتطوير ألعاب الفيديو التعليمية والجادة ذات التأثير الاجتماعي والثقافي الكبير. لتحقيق هذه الغاية، يتراوح المنهج الدراسي للبرنامج من التلعيب المطبق على ألعاب الفيديو وتصميم الألعاب المفعمة باللعب، إلى علم نفس اللاعب وتجربة المستخدم والسرد والبرمجة النصية من أجل التلعيب، مما يعطي رؤية شاملة لهذا المجال.

تعلم كيفية دمج العناصر المرحة والتعليمية
لتصميم ألعاب فيديو تجمع بين المتعة والتعلم
بشكل فعال"

الأهداف العامة

- إتقان متعمق في مجال الألعاب وتطويرها وتوسيعها
- تحليل كافة متغيرات ألعاب الفيديو وصناعتها
- احتراف الأسس النظرية للألعاب المطبقة في كل مجال من مجالات التخصص
- تحقيق الاستقلالية في تطوير ألعاب الفيديو وتخصصاتها
- معرفة بناء وتطبيق واحتياجات ألعاب الطاولة لاستقراءها في منتجات الألعاب
- دراسة سلوك اللاعبين ومستوى رضاهم داخل المنتج المصمم
- تعزيز المعرفة بالتصميم لإنشاء ألعاب فيديو جذابة وسهلة الاستخدام
- إدارة عمليات التوثيق المتخصصة
- استكشاف سلوك عالم الأعمال والمبيعات
- التعرف على تأثير الألعاب الجادة في الصناعات المختلفة
- تعمق في كل المعرفة النظرية والعملية لتتمكن من تكييف التدريب الكلاسيكي مع بيئة الألعاب الجادة (Serious Games)
- معرفة متعمقة وتصميم ألعاب الفيديو في سياق الألعاب الجادة (Serious Games)
- دمج تحليل الألعاب الجادة (Serious Games) التي كان لها تأثير اجتماعي ذي صلة
- توسيع نطاق الإمكانيات المهنية للطلاب

الأهداف المحددة

الوحدة 1. توظيف اللِعب في التعليم (التلعيب)

- التعرف بعمق على لغة تطوير ألعاب التلعيب
- تحليل تطور التلعيب ومنافسيها
- حل المشاكل ضمن التطوير المهني للتلعيب
- اكتساب المهارات اللازمة لمطور ألعاب التلعيب

الوحدة 2. التلعيب المطبق على ألعاب الفيديو

- معرفة متعمقة بدوافع اللاعبين
- تحليل تجارب المستخدم لتعزيز استخدام منتجات الألعاب
- الخوض في الأهداف داخل تصميم اللعبة
- فهم بالتفصيل الأغراض التي تعمل من أجلها ألعاب التلعيب

الوحدة 3. تصميم ألعاب التلعيب

- التمييز بشكل احترافي بين المنتجات التفاعلية ووسائل الإعلام الخاصة بها
- استيعاب مهمة ورؤية وقيم تطوير اللعبة وتصميمها
- إنشاء تصميم متسق وفقًا للأسس النظرية لتصميم الألعاب الطاولة
- تحليل أنواع المنتجات
- الخوض في الأدوار المهنية المختلفة في صناعة الألعاب

الوحدة 4. تصميم اللعبة والتلعيب

- إتقان أدوات وأساسيات تصميم ألعاب الفيديو
- فحص أنواع وتصنيف الألعاب المتاحة في السوق
- تطبيق نموذج MDA بنجاح في تطوير ألعاب الفيديو
- تنفيذ مكافآت اللعبة لتمايز السوق
- تفسير المستوى والتصميم العالمي لتحسين تجربة اللاعب
- تحقيق التوازن في اقتصاد اللعبة لتحقيق تقدم ناجح في اللعبة

الوحدة 5. توثيق ألعاب الفيديو

- تطبيق ركائز تصميم ألعاب الفيديو بشكل احترافي داخل الشخصية والكاميرا وأنظمة التحكم
- تفسير الوثائق المتخصصة في صناعة ألعاب الفيديو
- توثيق المعلومات المتعلقة بتصميم اللعبة بطريقة منظمة ومفيدة
- إتقان استراتيجيات الاتصال الرئيسية للعمل الجماعي الفعال

الوحدة 6. سيكولوجية اللاعب

- تحليل سلوك اللاعب لتحسين المنتج
- اكتشاف محركات سلوك المستخدم داخل البيئة التفاعلية
- فهم احتياجات ودوافع نفسية اللاعب لإصلاحها ضمن تصميم اللعبة
- الخوض في أنواع مختلفة من اللاعبين وفقا للخبراء

الوحدة 7. تجربة المستخدم للتلعيب

- تحديد أفضل طريقة لتضمين الواجهة داخل المنتج وفقًا لاحتياجاتك
- تطوير خرائط الشاشة التي تصف تشغيل المنتج للتواصل الجيد مع فريق التطوير
- تطبيق القوانين ذات الصلة ضمن تجربة اللاعب في المنتج
- تطبيق مبادئ الواجهة بكفاءة في تطوير المنتج

الوحدة 8. السرد والبرمجة من أجل التلعيب

- استخدام الأساليب والأدوات التي تسهل توليد الأفكار لسرد ناجح
- خلق عوالم وشخصيات يمكن تصديقها للعقل البشري في سياق خيالي
- تطبيق الهياكل السردية الكلاسيكية لبناء كامل للقصة
- تطوير الهيكل بامتياز داخل صناعة ألعاب الفيديو في المنتجات الجديدة

الوحدة 9. نماذج الأعمال ومبيعات ألعاب الفيديو التلعيبية

- التعرف على نماذج الأعمال الخاصة بالصناعة وشخصياتها
- تحليل أهمية العلامة التجارية وتطبيقها الناجح
- الخوض في طرق الحصول على رأس المال لتطوير منتجات جديدة
- تحديد النموذج الأولي المناسب لكل نوع من المنتجات
- فهم المفاتيح التي يجب اتباعها لبيع النموذج الأولي

الوحدة 10. تصميم التلعيب والنماذج الأخرى

- تطوير عملية التصميم بشكل مثالي في مجال اللعب
- ابتكار قصص نجاح جديدة بناءً على المنتجات المعروفة والممارسات الجيدة
- تطبيق المقاييس والتحليلات لصالح التطوير داخل المنتج الذي تم إطلاقه
- التعرف على النماذج المختلفة وقصص النجاح لتحديد أهدافك الخاصة
- اكمال بنجاح تطوير منتج التلعيب

الوحدة 11. اللعبة في الألعاب الجادة (Serious Games)

- اكتساب التخصص في تصميم الألعاب الجادة
- إتقان إجراءات التصميم المحددة
- إنشاء لعبة جادة بشكل احترافي بهدف وآليات تدعمها

الوحدة 12. الألعاب الجادة (Serious Games)

- التعرف على اللعبة الجادة بشكل متعمق وثقافي
- إتقان إجراءات تصميم الألعاب الجادة
- إتقان تطبيقات الألعاب الجادة في تخصصات العمل المختلفة

الوحدة 13. الألعاب الجادة (Serious Games) والعنف

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة التي تركز على العنف
- فهم بطريقة احترافية ومتخصصة عملية تصميم لعبة الفيديو باستخدام هذا النهج
- إتقان تقنيات التصميم المختلفة للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب، بالإضافة إلى تجربة طريقة لعب أحدهم

الوحدة 14. الألعاب الجادة (Serious Games) والتعليم

- التعلم بشكل احترافي عن الألعاب الجادة التي تركز على التعليم
- فهم وتعلم عملية تصميم اللعبة باستخدام هذا النهج
- إتقان تقنيات التصميم الرئيسية للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب بالإضافة إلى تجربة طريقة لعب أحدهم

الوحدة 15. الألعاب الجادة (Serious Games) والشكوى

- التعرف بشكل متعمق على الألعاب الجادة التي تركز على قضايا الإبلاغ عن المخالفات
- فهم وتعلم عملية تصميم اللعبة باستخدام هذا النهج
- إتقان تقنيات التصميم الرئيسية للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب بالإضافة إلى تجربة طريقة لعب أحدهم

الوحدة 16. الألعاب الجادة (Serious Games) وألعاب السيرة الذاتية

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة للسيرة الذاتية
- فهم وتعلم عملية تصميم اللعبة باستخدام هذا النهج
- إتقان تقنيات التصميم الرئيسية للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب بالإضافة إلى تجربة طريقة لعب أحدهم

الوحدة 17. الألعاب الجادة (Serious Games) وألعاب الفيديو النفسية

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة التي تركز على ألعاب الفيديو النفسية
- دمج المعرفة بعملية تصميم اللعبة مع هذا النهج
- إتقان تقنيات التصميم الرئيسية للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب بالإضافة إلى تجربة طريقة لعب أحدهم

الوحدة 18. الألعاب الجادة (Serious Games) وألعاب الفيديو الإستراتيجية

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة التي تركز على ألعاب الفيديو الإستراتيجية
- فهم ودمج عملية تصميم اللعبة مع هذا النهج
- إتقان تقنيات التصميم الرئيسية للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب بالإضافة إلى تجربة طريقة لعب أحدهم

الوحدة 19. الألعاب الجادة (Serious Games) والصحة

- التعلم بشكل احترافي عن الألعاب الجادة التي تركز على ألعاب الفيديو المتعلقة بالصحة
- اكتساب المعرفة بعملية تصميم اللعبة باستخدام هذا النهج
- إتقان تقنيات التصميم المختلفة للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب، بالإضافة إلى تجربة طريقة لعب أحدهم

الوحدة 20. الألعاب الجادة (Serious Games) الصناعية

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة التي تركز على الألعاب ذات المواضيع الصناعية
- فهم وتعلم عملية تصميم اللعبة باستخدام هذا النهج
- إتقان تقنيات التصميم المختلفة للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب، بالإضافة إلى تجربة طريقة لعب أحدهم

> اكتسِب مهارات في السرد وكتابة السيناريو لنقل رسائل قوية وذات معنى من خلال ألعاب الفيديو الجادة"

03
الكفاءات

يسمح الماجستير المتقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية للطالب بتطوير مجموعة واسعة من المهارات في المجالات الرئيسية لتصميم ألعاب الفيديو وتطويرها، وكذلك في تطبيق اللعب في سياقات مختلفة. من المهارات التي يمكن اكتسابها هي القدرة على تصميم وتطوير ألعاب الفيديو التعليمية والجادة، ودمج التلعيب والسرد بشكل فعال. بالإضافة إلى ذلك، يتيح البرنامج الفرصة لتعلم كيفية تطبيق ألعاب الفيديو الجادة في مجالات مختلفة، مثل التعليم أو التنديد الاجتماعي أو ألعاب الفيديو الخاصة بالسيرة الذاتية أو ألعاب الفيديو النفسية.

سوف تقوم بتطوير مهارات السرد والبرمجة النصية من أجل التلعيب، مما سيسمح لك بإنشاء قصص آسرة ومثيرة لألعابك"

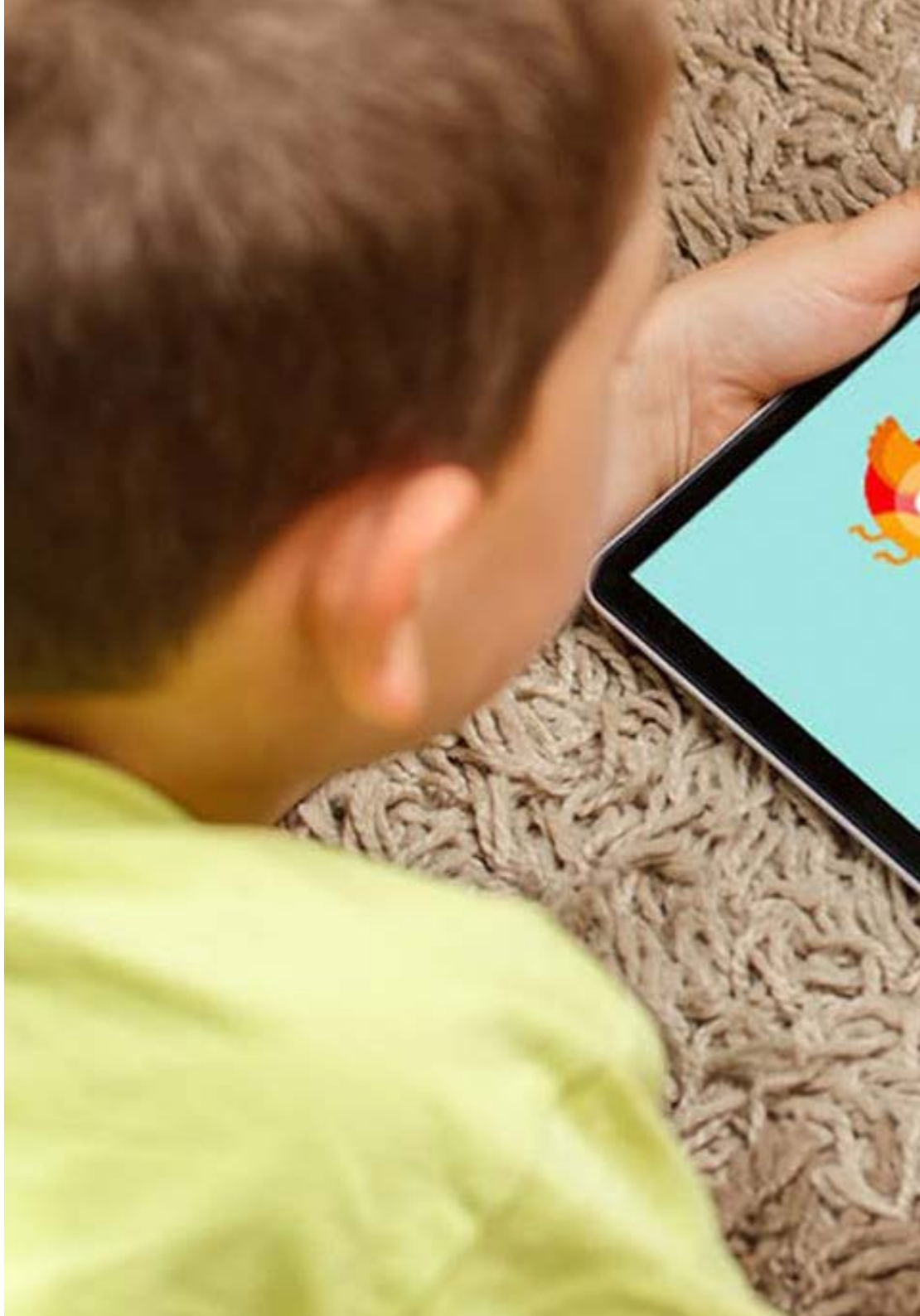
الكفاءات العامة

- تطوير لعبة فيديو للتلعيب بشكل احترافي
- حل المشاكل الشائعة بشكل مستقل
- إدارة عمليات التوثيق المتخصصة
- التكيف مع أنواع مختلفة من النماذج والبيئات داخل التلعيب
- تطبيق علم النفس في تطوير منتجاتك
- إتقان استراتيجيات الاتصال
- إنشاء سياقات سردية مصممة لكل حاجة
- التخصص في تصميم الألعاب الجادة
- تحليل طريقة هيكلة الأفكار
- التعرف على مراحل تصميم لعبة جادة
- دمج الأسس النفسية الأساسية في تصميم اللعبة
- التحقيق في الأثر النفسي للألعاب الخطيرة على الأفراد والجماعات

"سوف تتعلم كيفية تصميم نماذج الأعمال ومبيعات ألعاب فيديو التلعيب، مما سيسمح لك بتحقيق الدخل من منتجاتك وتحقيق النجاح في السوق"

الكفاءات

- دراسة السياق الحالي للتلاعيب
- فهم المشاكل المختلفة المتعلقة بالتلاعيب
- دراسة حالات حقيقية لألعاب الفيديو الناجحة
- تحليل أغراض ألعاب الفيديو التلاعيب
- فهم أصل ألعاب الطاولة وآلياتها
- إضافة التفاعل كعنصر مهم في تطوير اللعبة
- فهم نفسية اللاعب
- تطبيق الواجهات بشكل صحيح
- إنشاء سياقات سردية تناسب هدف المنتج
- التعرف على نماذج الأعمال والمبيعات في صناعة ألعاب الفيديو
- تطوير نظام اللغة والسرد للألعاب الجادة
- إنشاء ألعاب جادة متقدمة كأداة تعليمية
- كتابة وإنشاء ألعاب جادة حول العنف والتعليم وإعداد التقارير
- وضع تصور للألعاب الجادة وفقًا للموضوع
- إدارة الصراع في ألعاب الفيديو التوعوية للأطفال
- تحديد الأهداف والنوع الأكثر ملاءمة لألعاب الفيديو المتعلقة بالسيرة الذاتية
- التعرف على أهم الاستخدامات العملية لألعاب الفيديو النفسية
- تطوير سهولة استخدام الألعاب الإستراتيجية الجادة
- إنشاء آليات وديناميكيات وأهداف جادة في ألعاب فيديو الرعاية الصحية
- تصميم وتجربة القرارات في ألعاب الفيديو الصناعية



04

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع هذا البرنامج في التصميم المستدام للمنتج، والذي يتكون من 10 وحدات متخصصة، بالمعرفة الأكثر تقدمًا في قضايا مثل التصميم وبعده الجمالي الشكلي، وإنشاء كتاب الفنان، والممارسة الإثنوغرافية في الفهم الأنثروبولوجي لثقافة التصميم أو تشريعات الاقتصاد الدائري، من بين العديد من الجوانب الأخرى ذات الصلة.

لن تجد محتوى أكثر اكتمالاً وتعمقًا
يهدف إلى التصميم المستدام للمنتج"

هيكل الإدارة

أ. Sánchez del Real, Gracia

- مديرة التعلم والتفاعل في Infinity Group
- مستشارة رقمية في تصميم وتطوير حلول EdTech ومشاريع التعلم الإلكتروني
- رئيسة Digitaliza، الجمعية الإسبانية لتعزيز الاقتصاد والمواطنة الرقمية
- قائدة مشروع خاص
- ماجستير في المساواة بين الجنسين
- ماجستير في التدريب الشخصي والتنفيذي والأعمال
- أخصائية في المساواة بين الجنسين والقيادة النسائية والتنوع
- بكالوريوس علوم المعلومات والإعلان والعلاقات العامة
- خبيرة في الواقع الافتراضي المعزز والميتافيرس
- خبيرة في تطوير الألعاب التفاعلية والألعاب الجادة للتعليم والتدريب والتوعية
- خبيرة في تلاعب بيئات التعلم في مجال السلامة المهنية والوقاية من المخاطر، والقطاع الصناعي، وقطاع الصحة، والقطاع الثالث

الأساتذة

أ. Franzani, Santiago J

- مطور ألعاب Indie
- مصمم سمعي بصري
- مبتكر لعبة"Atuel'
- بكالوريوس في التصميم السمعي البصري من جامعة Buenos Aires

أ. Arellano, Margarita

- مؤسسة ومديرة مشروع في MyWay Spain
- أخصائية في التسويق الرقمي والاتصالات
- خبيرة في إنتاج مواد الاتصال
- بكالوريوس علوم المعلومات المتخصصة في الإعلان والتسويق الرقمي

أ. Pascual Vicente, Virginia

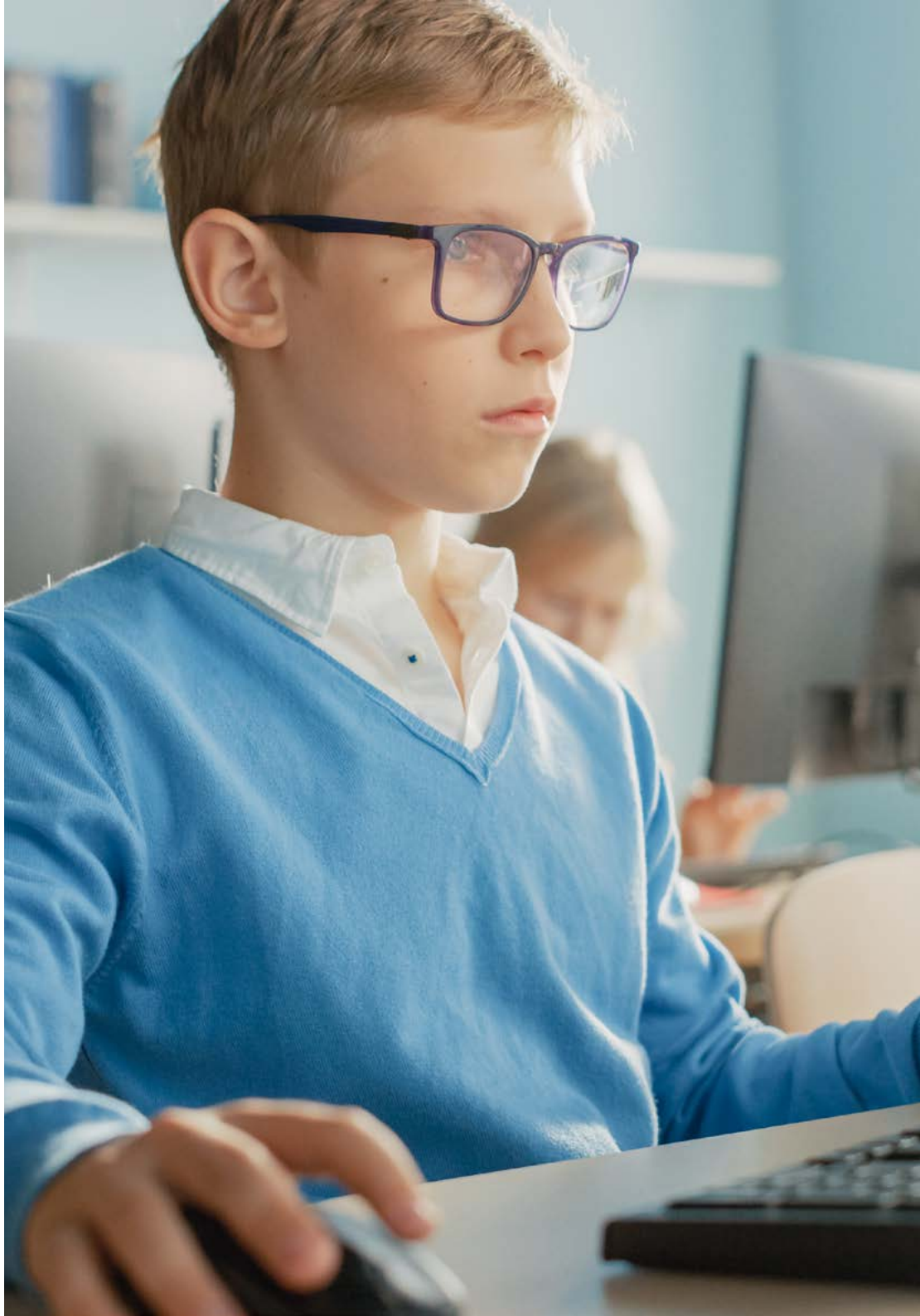
- أخصائية في التسويق الرقمي والاتصالات
- مديرة تحرير الوسائط المتعددة في مجموعة Infinity
- بكالوريوس في علوم المعلومات

أ. Ostoich, César

- الرئيس التنفيذي في MotionVibe
- مدير برنامج المحاماة والألعاب الجادة في مجموعة Infinity
- مبرمج الوسائط المتعددة لاستعراض العالي: المحاكاة، الواقع الافتراضي، الألعاب الجادة، التلعيب والسيناريوهات الغامرة
- المطور الرئيسي في ALDENTE Global و Marketplace Design Group
- مطور تفاعلي أول
- خبير في الواقع الافتراضي، المعزز والميتافيرس

أ. Mattiello, Gisela

- مديرة مجموعة Infinity
- مديرة مشروع في مجال التنسيق والإنتاج الرقمي المتعدد الوسائط
- أخصائية في التسويق الرقمي والاتصالات للمؤسسات التعليمية والتدريبية
- خبيرة في الديناميات والدروس الخصوصية لمنصات التدريب
- خبيرة في إنشاء النشاط ونص الوسائط المتعددة للألعاب المتقدمة وأجهزة المحاكاة



05

الهيكل والمحتوى

يتمتع الماجستير المتقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية بهيكل ومحتوى مصمم بدقة لتزويد الطلاب بتدريس كامل ومفصل في مجال ألعاب الفيديو التعليمية. يتكون البرنامج من مجموعة متنوعة من الموارد، بما في ذلك مقاطع الفيديو المتعمقة والقراءات التكميلية وتحليلات دراسات الحالة، المصممة لتوفير تجربة تعليمية شاملة ودقيقة.

"صِل إلى مقاطع الفيديو التفصيلية التي ستسمح لك باكتساب المعرفة التقنية والعملية بكفاءة

الوحدة 1. توظيف اللِعب في التعليم

1.1. توظيف اللِعب في التعليم
1.1.1. توظيف اللِعب في التعليم
2.1.1. التلعيب
3.1.1. الألعاب
2.1. لعبة التعلم والتصميم السلوكي (Game learning and behaviour design)
1.2.1. التعلم القائم على اللعبة (Game-based learning)
2.2.1. تصميم يركز على الإنسان (Human focused design)
3.2.1. التصميم السلوكي (Behavioural design)
3.1. التعلم الإلكتروني (E-learning) والتعلم اللعبي (playful learning)
1.3.1. التعلم الإلكتروني (E-learning)
2.3.1. التعلم اللعبي (playful learning)
3.3.1. التعليم والترفيه (Edutaiment)
4.1. أنواع اللعب
1.4.1. الألعاب الجادة
2.4.1. الألعاب الترفيهية
3.4.1. ألعاب سردية مرحة
5.1. السياقات الاجتماعية للتلعيب
1.5.1. AED
2.5.1. DED
3.5.1. العوائق
6.1. الاحتراف في التلعيب
1.6.1. المحترفين
2.6.1. عدم المعرفة
3.6.1. الجسور
7.1. مشاكل في التلعيب
1.7.1. الوقت
2.7.1. المال
3.7.1. الجمهور المستهدف
8.1. التكنولوجيات في التلعيب
1.8.1. التقنيات
2.8.1. PBL
3.8.1. الرفض
9.1. ألعاب الفيديو والألعاب والسرد
1.9.1. ألعاب الفيديو
2.9.1. ألعاب الطاولة
3.9.1. السرد
10.1. قابلية الاستخدام وعلم النفس والأعمال
1.10.1. قابلية الاستخدام
2.10.1. علم النفس
3.10.1. التجارة

الوحدة 2. التلعيب المطبق على ألعاب الفيديو

1.2. التلعيب في ألعاب الفيديو
1.1.2. الأهداف
2.1.2. التقييم
3.1.2. الممارسة
2.2. التحفيز لعبة الفيديو
1.2.2. الجوهرية
2.2.2. الخارجية
3.2.2. المعارضة
3.2. الترويج للتلعيب
1.3.2. الهوية
2.3.2. الاستقلالية
3.3.2. المجتمع
4.2. الإخفاقات والكفاءات
1.4.2. الإخفاقات
2.4.2. الكفاءات
3.4.2. الاستكشاف
5.2. Maple: الحافز
1.5.2. الصحبة
2.5.2. القوة
3.5.2. التعاون.
6.2. Maple: التوعية
1.6.2. القيم والآداب
2.6.2. الصحة الجسدية والعقلية
3.6.2. ألعاب الأخبار (Newsgames)

7.2. Maple: الحقيقة
1.7.2. الكفاءات
2.7.2. علم النفس
3.7.2. الصعوبات
8.2. Maple: الإقناع
1.8.2. وضع المنتج (Product placement)
2.8.2. اللعبة الإعلانية (Advergaming)
3.8.2. الأيديولوجيات والصور النمطية
9.2. Maple: التعلُّم
1.9.2. الحياة اليومية
2.9.2. بيئة العمل
3.9.2. المهارات اللينة
10.2. Maple: التقييم
1.10.2. العلاجات
2.10.2. التعليم
3.10.2. المكاسب الشخصية

الوحدة 3. تصميم لعبة التلعيب

1.3. تصميم لعبة التلعيب
1.1.3. اللعبة
2.1.3. لعبة الفيديو
3.1.3. التصميم
2.3. الشخصيات المعنية
1.2.3. المبرمج
2.2.3. الفنان
3.2.3. المصمم
3.3. الإنتاج وضمان الجودة (QA)
1.3.3. المنتج
2.3.3. ضمان الجودة (QA)
3.3.3. كاتب السيناريو
4.3. الأدوار الأخرى
1.4.3. المؤلف
2.4.3. الأدوار المتخصصة
3.4.3. الوسطاء

5.3. الماهم
1.5.3. دور المصمم
2.5.3. المعرفة القيمة
3.5.3. التطوير الفردي
6.3. الرؤية
1.6.3. الاحتمالات
2.6.3. الطموح
3.6.3. الاستعراض العام الرجعي
7.3. قيم التلعيب
1.7.3. Constraints
2.7.3. التخطيط
3.7.3. الهدف
8.3. التخصصات
1.8.3. الغاية
2.8.3. الفرصة
3.8.3. حروب الاستنساخ
9.3. النماذج الأولية
1.9.3. النموذج الورقي
2.9.3. من اللعبة إلى لعبة فيديو
3.9.3. .ألعاب الطاولة
10.3. الهياكل
1.10.3. الهيكل والعناصر
2.10.3. العصف الذهني
3.10.3. الأسئلة الخمسة

الوحدة 4. تصميم اللعبة والتلعيب

1.4. طريقة اللعب (Gameplay)
1.1.4. طريقة اللعب (Gameplay)
2.1.4. القواعد
3.1.4. الإعدادات
2.4. الانغماس
1.2.4. الانسجام
2.2.4. تعليق عدم التصديق
3.2.4. الأبعاد

3.4. الأدوات والتقنيات
1.3.4. الإثبات والتصحيح
2.3.4. الخبرة
3.3.4. MDA framework
4.4. نموذج MDA
1.4.4. الميكانيكا
2.4.4. الديناميكيات
3.4.4. الجماليات
5.4. عناصر التصميم
1.5.4. الانواع
2.5.4. طرق اللعب
3.5.4. الديناميات الأساسية
6.4. أنواع العدسات
1.6.4. المدى القصير
2.6.4. المدى المتوسط
3.6.4. المدى الطويل
7.4. المكافآت: التلعيب
1.7.4. البنية المرحة
2.7.4. التحديات
3.7.4. التقدم
8.4. المكافآت: القصص
1.8.4. القصص
2.8.4. الأسرار
3.8.4. النظام
9.4. تصميم المستويات
1.9.4. التصميم على الورق (Paper design)
2.9.4. منحنى الصعوبة
3.9.4. نظرية التدفق
10.4. الاقتصاد
1.10.4. العوامل
2.10.4. الوظائف
3.10.4. التنظيم

الوحدة 5. توثيق ألعاب الفيديو

1.5. نظرية (C›s3)
1.1.5. الشخصية (Character)
2.1.5. الكاميرا
3.1.5. التحكم
2.5. الشخصية
1.2.5. الفسيولوجيا
2.2.5. الشخصية
3.2.5. الميكانيكا
3.5. الكاميرا
1.3.5. وجهات النظر
2.3.5. التحكم في الكاميرا
3.3.5. أدلة الكاميرا
4.5. التحكم
1.4.5. بيئة العمل للتحكم
2.4.5. المتعلق بالشخصية
3.4.5. المتعلق بالكاميرا
5.5. الوثائق العامة
1.5.5. مفهوم اللعبة (Game Concept)
2.5.5. معالجة اللعبة (Game Treatment)
3.5.5. تصميم وثيقة اللعبة (Game Document Design)
6.5. الوثائق المحددة
1.6.5. التصميم
2.6.5. الهندسة
3.6.5. الصياغة
7.5. تصميم وثيقة اللعبة (Game Document Design)
1.7.5. الوثائق
2.7.5. الاتصالات
3.7.5. القواعد العامة

8.5. GDD: صفحة واحدة
1.8.5. الجدوى
2.8.5. الهيكل
3.8.5. التصميم
9.5. GDD: عشر صفحات
1.9.5. الجدوى
2.9.5. الهيكل
3.9.5. التصميم
10.5. أدوات التوثيق
1.10.5. قاعدة الثلاثة
2.10.5. تقدم اللعبة
3.10.5. جدول النصر

الوحدة 6. سيكولوجية اللاعب

1.6. علم الاجتماع في ألعاب الفيديو
1.1.6. الفرد
2.1.6. المجتمع
3.1.6. المجتمع
2.6. علم نفس ألعاب الفيديو
1.2.6. الإدراكي
2.2.6. العاطفية
3.2.6. السلوك
3.6. احتياجات الترفيه
1.3.6. الترفيه
2.3.6. المتعة
3.3.6. التحفيز
4.6. المشاعر
1.4.6. الرغبة
2.4.6. القوة
3.4.6. الحاجة
5.6. هرم Maslow
1.5.6. النجاة
2.5.6. الوجود
3.5.6. التقييم
6.6. تصميم السلوك
1.6.6. علم النفس التوصيلي
2.6.6. الاشراط الكلاسيكي
3.6.6. الاشتراط الإجرائي
7.6. جدول التعزيز
1.7.6. الغريزة
2.7.6. منهج
3.7.6. الفترات
8.6. خريطة المكافآت
1.8.6. المكافآت
2.8.6. الفواصل
3.8.6. المعوضات
9.6. التناقضات
1.9.6. الإِنْمِحاء
2.9.6. التسوية
3.9.6. التجنب
10.6. اللاعبين
1.10.6. Bartle
2.10.6. Ami Jo Kim
3.10.6. Marczewski

الوحدة 7. تجربة المستخدم للتلاعيب

1.7. واجهة ألعاب الفيديو
1.1.7. دليل التصميم القابل للاستخدام
2.1.7. واجهة المستخدم: في قصة اللعبة
3.1.7. واجهة المستخدم: في عالم اللعبة
2.7. تدفق الشاشة
1.2.7. الجانب الجمالي
2.2.7. الجانب الوظيفي
3.2.7. التفاعل
3.7. الرؤية الإدراكية
1.3.7. الاعتبارات
2.3.7. قوانين Gestalt
3.3.7. المزيج

4.7. قابلية الاستخدام: الكفاءة والفعالية
1.4.7. الكفاءة
2.4.7. الفعالية
3.4.7. التلبية
5.7. قابلية الاستخدام: الإدراك والحدس
1.5.7. الإدراك
2.5.7. الحدس
3.5.7. الاحتفاظ
6.7. طريقة اللعب
1.6.7. الجوهرية
2.6.7. ميكانيكي
3.6.7. الفنية
7.7. طريقة اللعب التفاعلية
1.7.7. التفاعلية
2.7.7. داخل الشخص نفسه
3.7.7. بين الأشخاص
8.7. واجهة المستخدم: الاتساق
1.8.7. التناسق
2.8.7. سهولة الاستخدام
3.8.7. تحكم المستخدم
9.7. واجهة المستخدم: تحديد المواقع
1.9.7. تحديد المواقع
2.9.7. التنظيم المرئي
3.9.7. التوازن والوزن
10.7. واجهة المستخدم: نقاط الاهتمام
1.10.7. نقطة الاهتمام
2.10.7. حركة العين
3.10.7. الألوان

الوحدة 8. السرد والبرمجة من أجل التلعيب

1.8. أفكار لألعاب الفيديو
1.1.8. القواعد
2.1.8. الحصارات
3.1.8. المتعة
2.8. مثلث الندرة
1.2.8. الشخصية
2.2.8. العالم
3.2.8. الأنشطة
3.8. الأشخاص
1.3.8. الأنواع
2.3.8. ثانويين
3.3.8. النماذج الأولية ل Jung
4.8. العوالم
1.4.8. العالم كشخصية
2.4.8. الخرائط
3.4.8. الخط التاريخي
5.8. الروايات
1.5.8. رواية القصص والسرد
2.5.8. وجهات النظر
3.5.8. الأصوات والحوارات
6.8. الأوقات
1.6.8. التحليل
2.6.8. التنبؤ
3.6.8. الجمود
7.8. الهيكل الكلاسيكي
1.7.8. الهيكل
2.7.8. نقطة تحول
3.7.8. فهرس الفيلم

8.8. مسار البطل: الهيكل
1.8.8. المباراة
2.8.8. البداية
3.8.8. الرجوع
9.8. مسار البطل: الأدوات
1.9.8. قوس الشخصية
2.9.8. رحلة البطل
3.9.8. الأدوات
10.8. النص الغير خطي

الوحدة 9. نماذج الأعمال ومبيعات ألعاب الفيديو التلعيبية

1.9. الاتصالات
1.1.9. المطورين
2.1.9. الشركات
3.1.9. الناشرين (Publishers)
2.9. الترويج
1.2.9. التمويل الجماعي (Crowfounding)
2.2.9. الأحداث
3.2.9. الحاضنات
3.9. المستثمرين
1.3.9. رأس المال الاستثماري
2.3.9. تمويل أولي للشركات (Seed money)
3.3.9. المستثمر الملاك
4.9. العلامة التجارية: الهوية
1.4.9. الشعار
2.4.9. الفن التصوري
3.4.9. البطاقات الشخصية
5.9. العلامة التجارية: المعرض
1.5.9. التواجد على الويب
2.5.9. البضائع
3.5.9. الملف الصحفي (Presskit)
6.9. التسويق
1.6.9. الخاص
2.6.9. المفوض
3.6.9. العام
7.9. حجج المبيعات
1.7.9. الأرقام
2.7.9. الإحصائيات
3.7.9. عرض المبيعات الحصري (USP)
8.9. النماذج الأولية: الميكانيكي
1.8.9. ميكانيكي
2.8.9. الجماليات
3.8.9. التقنيات
9.9. النماذج الأخرى
1.9.9. الناشئ
2.9.9. العمودي
3.9.9. الأفقي
10.9. Pitch
1.10.9. الهيكل
2.10.9. المبيعات
3.10.9. الصحافة

الوحدة 10. تصميم التلعيب والنماذج الأخرى

1.10. الأدوات
1.1.10. التحليلات
2.1.10. المقاييس
3.1.10. الجهات الفاعلة
2.10. وثيقة تصميم اللعبة الحاكمة (Governing game design document)
1.2.10. الهدف
2.2.10. السلوك
3.2.10. اللاعبين

3.10. وثيقة تصميم اللعبة الحاكمة (Ggdd): المحفزات والمشاركة
1.3.10. المحفزات
2.3.10. المشاركة
3.3.10. الميكانيكا والديناميكا والجماليات (MDA)
4.10. وثيقة تصميم اللعبة الحاكمة (Ggdd): الترفيه
1.4.10. المتعة
2.4.10. الأدوات
3.4.10. AAI
5.10. حالات الدراسة
1.5.10. كاميرا السرعة
2.5.10. Amazon
3.5.10. Pain squad
6.10. الألعاب الجادة
1.6.10. الجدوى
2.6.10. العوائق
3.6.10. حالات الدراسة
7.10. الألعاب الاجتماعية
1.7.10. الروابط
2.7.10. الشهرة
3.7.10. حالات الدراسة
8.10. الألعاب التعليمية
1.8.10. المشكل
2.8.10. التعلم كوسيلة
3.8.10. حالات الدراسة
9.10. الألعاب الإعلانية
1.9.10. الاختلافات
2.9.10. المزايا
3.9.10. حالات الدراسة
10.10. ألعاب سردية مرحة
1.10.10. الإدراج
2.10.10. الإنشاء
3.10.10. الحالات

الوحدة 11. اللعبة في الألعاب الجادة (Serious Games)

1.11. ألعاب الفيديو الثقافية
1.1.11. التصميم
2.1.11. الثقافة
3.1.11. علم الاجتماع
2.11. النظرية الرياضية للألعاب
1.2.11. النظرية
2.2.11. الاستراتيجية
3.2.11. الرياضية
3.11. لعبة الفيديو كمحاكاة
1.3.11. المحاكاة
2.3.11. الإبداع
3.3.11. الكفاءة
4.11. لعبة الفيديو كنظام سردي
1.4.11. السرديات
2.4.11. الفضاء المؤقت
3.4.11. السردية المرحة
5.11. ألعاب الفيديو كموارد للألعاب الجادة
1.5.11. الألعاب
2.5.11. التعلم
3.5.11. المتعة
6.11. حواس لعبة الفيديو في الصناعة
1.6.11. الميكانيكا
2.6.11. الديناميكيات
3.6.11. التصميم
7.11. لغة ألعاب الفيديو
1.7.11. العواطف
2.7.11. التجارب
3.7.11. الاتصالات

8.11. العالم الخيالي لألعاب الفيديو
1.8.11. الخيال
2.8.11. ألعاب الفيديو
3.8.11. المواضيع
9.11. الألعاب في تعلم الكبار
1.9.11. التعلم
2.9.11. التربية
3.9.11. الميكانيكا
10.11. مراحل التصميم في لعبة جادة
1.10.11. الاستقصاء
2.10.11. المراحل
3.10.11. التصاميم

الوحدة 12. الألعاب الجادة (Serious Games)

1.12. الألعاب الجادة تتجاوز الترفيه
1.1.12. الترفيه
2.1.12. الألعاب الجادة (Serious Games)
3.1.12. التحليلات
2.12. التلعيب مقابل الألعاب الجادة (Serious Games)
1.2.12. الغرض
2.2.12. التعلم
3.2.12. التصاميم
3.12. الألعاب الجادة كأداة تعليمية
1.3.12. التعليم
2.3.12. التعلم
3.3.12. التصاميم
4.12. الألعاب الجادة (Serious Games): التحليل
1.4.12. الألعاب الجادة (Serious Games)
2.4.12. التحليلات
3.4.12. توظيف اللِعب في التعليم (التلعيب)
5.12. ألعاب جادة في صناعات مختلفة
1.5.12. الصناعات
2.5.12. التصنيف
3.5.12. المشاريع.
6.12. الألعاب الجادة (Serious Games) 2.0
1.6.12. الألعاب الجادة (Serious Games) 2.0
2.6.12. التطورات
3.6.12. التجريب
7.12. الألعاب الجادة وتطوراتها
1.7.12. التسلسل الزمني
2.7.12. التطور
3.7.12. التطورات
8.12. الألعاب الجادة وتعليم تصميم الألعاب
1.8.12. التعليم
2.8.12. التصميم
3.8.12. الإبداع
9.12. تحليل تصميم الألعاب الجادة
1.9.12. التصميم
2.9.12. المراحل
3.9.12. التحليلات
10.12. تقييمات الألعاب الجادة
1.10.12. التصنيفات
2.10.12. الألعاب الجادة (Serious Games)
3.10.12. التصاميم

الوحدة 13. الألعاب الجادة (Serious Games) والعنف

1.13. العنف والألعاب الجادة
1.1.13. العنف
2.1.13. البؤر
3.1.13. الحالات
2.13. أهداف ألعاب الفيديو ضد العنف
1.2.13. الغرض
2.2.13. التعلم
3.2.13. التصاميم
3.13. أنواع الألعاب في ألعاب الفيديو ضد العنف
1.3.13. التعريف
2.3.13. الفهرسة
3.3.13. التصاميم

الوحدة 14. الألعاب الجادة (Serious Games) والتعليم

1.14. الألعاب الجادة (Serious Games) التي تركز على التعليم
1.1.14. التعليم
2.1.14. البؤر
3.1.14. الحالات
2.14. أهداف ألعاب الفيديو للتعليم
1.2.14. الغرض
2.2.14. التعلم
3.2.14. التصاميم
3.14. أنواع الألعاب في ألعاب الفيديو الفيديو للتعليم
1.3.14. الانواع
2.3.14. الفهرسة
3.3.14. التصاميم
4.14. الإجراءات والقرارات المتخذة في ألعاب الفيديو التعليمية
1.4.14. التجريب
2.4.14. التعلم
3.4.14. التصاميم
5.14. تصور لعبة فيديو للأطفال
1.5.14. الفهرسة
2.5.14. الانواع
3.5.14. التصاميم
6.14. قواعد وأهداف ألعاب الفيديو التعليمية
1.6.14. الميكانيكا
2.6.14. الديناميكيات
3.6.14. الأهداف
7.14. الصراع في ألعاب الفيديو التعليمية للأطفال
1.7.14. القصة
2.7.14. الغرض
3.7.14. التصاميم
4.13. الإجراءات والقرارات المتخذة في ألعاب الفيديو ضد العنف
1.4.13. التجريب
2.4.13. التعلم
3.4.13. التصاميم
5.13. العنف الجنساني في ألعاب الفيديو
1.5.13. الفهرسة
2.5.13. الانواع
3.5.13. التصميم
6.13. قواعد وأهداف ألعاب الفيديو ضد العنف
1.6.13. الميكانيكا
2.6.13. الديناميكيات
3.6.13. الأهداف
7.13. الصراع في ألعاب الفيديو ضد العنف
1.7.13. قصص اللعبة
2.7.13. الغرض
3.7.13. التصاميم
8.13. الألعاب الجادة (Serious Games) بشأن العنف
1.8.13. الفهرسة
2.8.13. التجريب
3.8.13. الألعاب الجادة (Serious Games)
9.13. تحليل The Kite
1.9.13. The Kite
2.9.13. التصميم
3.9.13. التجريب
10.13. الإحاطة (Briefings) والعنف والألعاب الجادة
1.10.13. الإحاطة (Briefing)
2.10.13. القابلية للتطبيق
3.10.13. الحالات

8.14. الألعاب الجادة (Serious Games) في الممارسة العملية
1.8.14. الفهرسة
2.8.14 التجريب
3.8.14. الألعاب الجادة (Serious Games): قابلية الاستخدام
9.14. تحليل Interland
1.9.14. Interland
2.9.14. التصاميم
3.9.14. التجريب
10.14. الإحاطة (Briefings) والعنف والألعاب الجادة
1.10.14. الإحاطة (Briefing)
2.10.14. القابلية للتطبيق
3.10.14. الحالات

الوحدة 15. الألعاب الجادة (Serious Games) والشكوى

1.15. الألعاب الجادة (Serious Games) والتوعية
1.1.15. التبليغ
2.1.15. التوعية
3.1.15. قصص قابلة للعب
2.15. الألعاب الجادة (Serious Games) للتبليغ وأهدافها
1.2.15. الغرض
2.2.15. التعلم
3.2.15. التصاميم
3.15. أنواع الألعاب في ألعاب الفيديو للتبليغ
1.3.15. التعقيدات
2.3.15. طريقة اللعب
3.3.15. القصة
4.15. الإجراءات والقرارات في الألعاب الجادة للتبليغ
1.4.15. التجريب
2.4.15. التعلم
3.4.15. التصميم
5.15. تصور لعبة فيديو للتبليغ
1.5.15. الفهرسة
2.5.15. التبليغ
3.5.15. التصميم
6.15. قواعد وأهداف ألعاب الفيديو للتبليغ
1.6.15. الميكانيكا
2.6.15. الديناميكيات
3.6.15. الأهداف
7.15. الصراعات في ألعاب الفيديو للتبليغ
1.7.15. القصة
2.7.15. الصراعات
3.7.15. التصاميم
8.15. الألعاب الجادة (Serious Games) للتبليغ
1.8.15. الفهرسة
2.8.15. التجريب
3.8.15. التبليغ العملي
9.15. استكشاف عالم Fake it to make It
1.9.15. Fake it to make It
2.9.15. التصاميم
3.9.15. التجريب
10.15. الإحاطة (Briefings) والألعاب الجادة
1.10.15. الإحاطة (Briefing)
2.10.15. القابلية للتطبيق
3.10.15. الحالات

الوحدة 16. الألعاب الجادة (Serious Games) وألعاب السيرة الذاتية

1.16. الألعاب الجادة (Serious Games) للسيرة الذاتية
1.1.16. السيرة الذاتية
2.1.16. التصاميم
3.1.16. الغرض
2.16. أهداف ألعاب فيديو السيرة الذاتية
1.2.16. الغرض
2.2.16. التعلم
3.2.16. التصاميم
3.16. الأنواع المنطبقة على ألعاب الفيديو للسيرة الذاتية
1.3.16. السيرة الذاتية المُطبَّقة
2.3.16. الفهرسة
3.3.16. التصاميم

الوحدة 17. الألعاب الجادة (Serious Games) وألعاب الفيديو النفسية

1.17. الألعاب الجادة (Serious Games) وعلم النفس
1.1.17. علم النفس و الألعاب الجادة (Serious Games)
2.1.17. الفهرسة
3.1.17. القصة
2.17. أهداف ألعاب الفيديو النفسية
1.2.17. الغرض
2.2.17. التعلم
3.2.17. التصاميم
3.17. الأنواع التي تنطبق على ألعاب الفيديو النفسية
1.3.17. اللعبة النفسية
2.3.17. الفهرسة
3.3.17. التصاميم
4.17. الإجراءات والقرارات في علم نفس اللعبة
1.4.17. التجريب
2.4.17. التعلم
3.4.17. التصاميم
5.17. تصور لعبة فيديو نفسية
1.5.17. الفهرسة
2.5.17. الهياكل
3.5.17. التصاميم
6.17. قواعد وأهداف لعبة الفيديو النفسية
1.6.17. الميكانيكا
2.6.17. الديناميكيات
3.6.17. الأهداف
7.17. الصراع في لعبة الفيديو النفسية
1.7.17. الصراع
2.7.17. اللعبة النفسية
3.7.17. التصاميم
8.17. الألعاب الجادة (Serious Games) النفسية: الاستخدامات العملية
1.8.17. الفهرسة
2.8.17. التجريب
3.8.17. الألعاب الجادة وعلم النفس
4.16. الإجراءات والقرارات في ألعاب الفيديو للسيرة الذاتية
1.4.16. التجريب
2.4.16. التعلم
3.4.16. التصاميم
5.16. تصور لعبة فيديو السيرة الذاتية
1.5.16. الفهرسة
2.5.16. السيرة الذاتية
3.5.16. التصاميم
6.16. قواعد وأهداف لعبة فيديو السيرة الذاتية
1.6.16. الميكانيكا
2.6.16. الديناميكيات
3.6.16. الأهداف
7.16. النزاعات في ألعاب الفيديو الخاصة بالسيرة الذاتية
1.7.16. القصة
2.7.16. الصراعات
3.7.16. التصاميم
8.16. الألعاب الجادة (Serious Games) للسيرة الذاتية: الاستخدامات العملية
1.8.16. الفهرسة
2.8.16. التجريب
3.8.16. الألعاب الجادة (Serious Games)
9.16. استكشاف عالم من ia4Dys
1.9.16. ia4Dys
2.9.16. التصاميم
3.9.16. التجريب
10.16. RizomUV المتقدم
1.10.16. الإحاطة (Briefing)
2.10.16. القابلية للتطبيق
3.10.16. الحالات

9.17. استكشاف عالم Unmanned
1.9.17. Unmanned
2.9.17. التصاميم
3.9.17. التجريب
10.17. الإحاطة (Briefing) إحاطات في علم النفس في الألعاب الجادة
1.10.17. الإحاطة (Briefing)
2.10.17. القابلية للتطبيق
3.10.17. الحالات

الوحدة 18. الألعاب الجادة (Serious Games) وألعاب الفيديو الإستراتيجية

1.18. الألعاب الجادة (Serious Games) الاستراتيجية
1.1.18. الإستراتيجية
2.1.18. الاستعمالات
3.1.18. التصاميم
2.18. أهداف اللعبة الاستراتيجية
1.2.18. الغرض
2.2.18. التعلم
3.2.18. التصاميم
3.18. الأنواع المطبقة على لعبة الفيديو الاستراتيجية
1.3.18. التطبيقات
2.3.18. الفهرسة
3.3.18. التصاميم
4.18. إجراءات وقرارات لعبة الفيديو الاستراتيجية
1.4.18. التجريب
2.4.18. التعلم
3.4.18. التصاميم
5.18. لعبة الفيديو الاستراتيجية: قابلية الاستخدام
1.5.18. قابلية الاستخدام
2.5.18. الفهرسة
3.5.18. التصاميم
6.18. قواعد وأهداف اللعبة الاستراتيجية
1.6.18. الميكانيكا
2.6.18. الديناميكيات
3.6.18. الأهداف
7.18. الصراع في لعبة الفيديو الاستراتيجية
1.7.18. الصراع والاستراتيجية
2.7.18. الأنواع
3.7.18. التصاميم
8.18. الألعاب الجادة (Serious Games) الاستراتيجية: الاستخدامات العملية
1.8.18. الفهرسة
2.8.18. التجريب
3.8.18. الألعاب الجادة والصحة
9.18. استكشاف عالم McDonald´s Video Game
1.9.18. McDonald's Video Game
2.9.18. التصاميم
3.9.18. التجريب
10.18. الإحاطة (Briefing) في McDonald´s Video Game
1.10.18. الإحاطة (Briefing)
2.10.18. القابلية للتطبيق
3.10.18. الحالات

الوحدة 19. الألعاب الجادة (Serious Games) والصحة

1.19. الألعاب الجادة (Serious Games) للصحة
1.1.19. الصحة في الألعاب الجادة
2.1.19. قابلية الاستخدام
3.1.19. القصص
2.19. أهداف لعبة الفيديو في الصحة
1.2.19. الغرض
2.2.19. التعلم
3.2.19. التصاميم
3.19. أنواع ألعاب الفيديو في الصحة
1.3.19. التطبيقات
2.3.19. الفهرسة
3.3.19. التصاميم
4.19. الإجراءات والقرارات في ألعاب الفيديو الصحية
1.4.19. التجريب
2.4.19. التعلم
3.4.19. التصاميم

5.19. تصور لعبة فيديو للصحة
1.5.19. الفهرسة
2.5.19. الصحة
3.5.19. التصاميم
6.19. قواعد وأهداف لعبة الفيديو الصحية
1.6.19. الميكانيكا
2.6.19. الديناميكيات
3.6.19. الأهداف
7.19. الصراع في لعبة الفيديو من أجل الصحة
1.7.19. الصراع
2.7.19. الأنواع
3.7.19. التصاميم
8.19. الألعاب الجادة (Serious Games) والصحة: الاستخدامات العملية
1.8.19. الفهرسة
2.8.19. التجريب
3.8.19. الألعاب الجادة والصحة
9.19. استكشاف عالم Zombies, Run!
1.9.19. Zombies, Run!
2.9.19. التصاميم
3.9.19. التجريب
10.19. الإحاطة (Briefings) والألعاب الجادة
1.10.19. الإحاطة (Briefing)
2.10.19. القابلية للتطبيق
3.10.19. الحالات

الوحدة 20. الألعاب الجادة (Serious Games) الصناعية

1.20. الألعاب الجادة (Serious Games) الصناعية
1.1.20. صناعة الألعاب الجادة
2.1.20. قابلية الاستخدام
3.1.20. القصص
2.20. أهداف لعبة الفيديو الصناعية
1.2.20. الغرض
2.2.20. التعلم
3.2.20. التصاميم
3.20. أنواع ألعاب الفيديو الصناعية
1.3.20. التطبيقات
2.3.20. الفهرسة
3.3.20. التصاميم
4.20. الإجراءات والقرارات في ألعاب الفيديو الصناعية
1.4.20. التجريب
2.4.20. التعلم
3.4.20. التصاميم
5.20. تصور لعبة فيديو الصناعية
1.5.20. الفهرسة
2.5.20. التصنيع
3.5.20. التصاميم
6.20. قواعد وأهداف لعبة الفيديو الصناعية
1.6.20. الميكانيكا
2.6.20. الديناميكيات
3.6.20. الأهداف
7.20. الصراع في لعبة الفيديو الصناعية
1.7.20. الصراع
2.7.20. الأنواع
3.7.20. التصاميم
8.20. الألعاب الجادة (Serious Games) الصناعية: الاستخدامات العملية
1.8.20. الفهرسة
2.8.20. التجريب
3.8.20. الألعاب الجادة (Serious Games)
9.20. استكشاف Lichenia
1.9.20. Lichenia
2.9.20. التصميم
3.9.20. التجريب
10.20. الإحاطة (Briefing) لعبة فيديو صناعية
1.10.20. الإحاطة (Briefing)
2.10.20. القابلية للتطبيق
3.10.20. الحالات

06

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.

سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة في بيئات العمل الحقيقية.

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 إدارة الأعمال 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 أربع سنوات البرنامج، ستواجه عدة حالات حقيقية. يجب عليك دمج كل معارفك والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارك وقراراتك.

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 ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

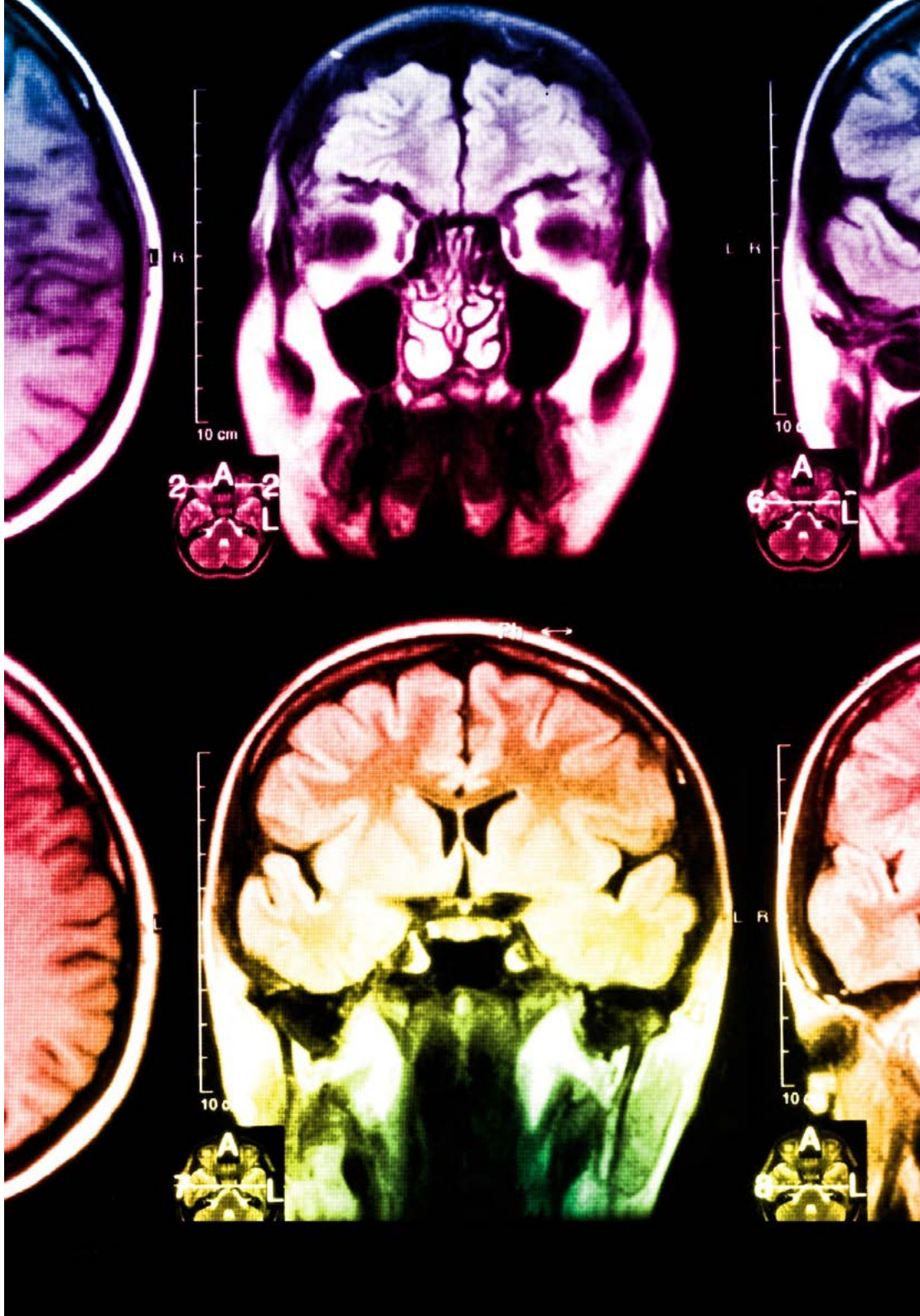
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

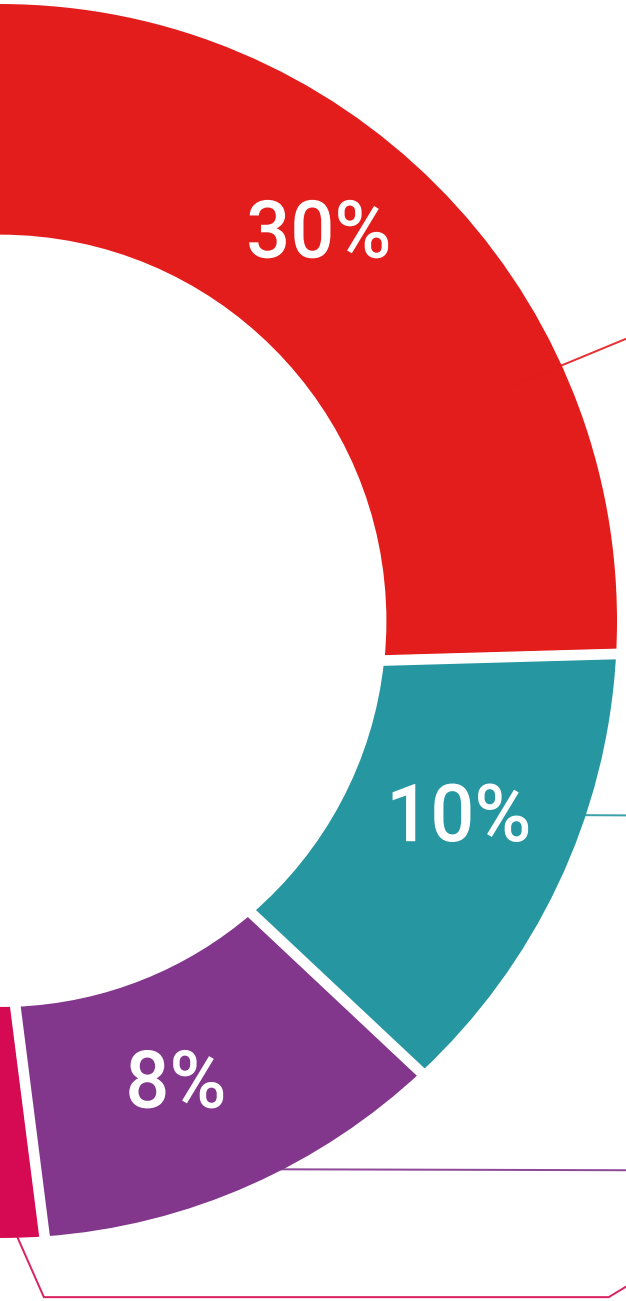
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

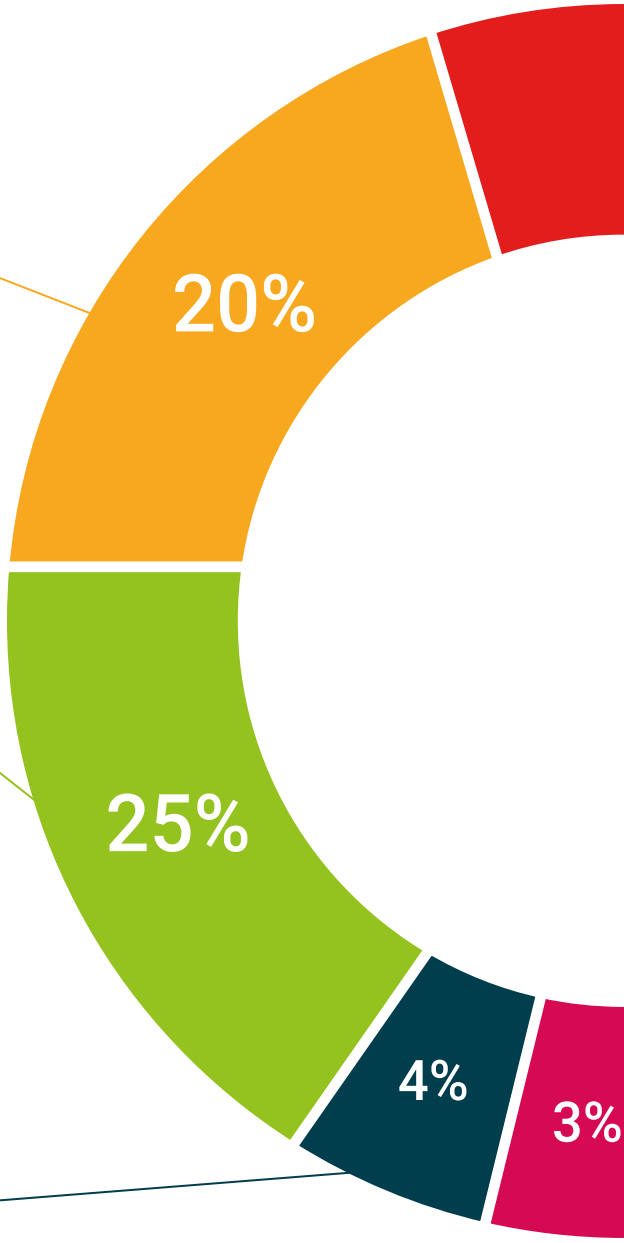
ملخصات تفاعلية

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.



07

المؤهل العلمي

يضمن هذا الماجستير المتقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول الجامعية على مؤهل ماجستير متقدم الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي درجة **ماجستير متقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **ماجستير متقدم** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

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

المؤهل العلمي: **ماجستير متقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **3000 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير متقدم

في

تصميم ألعاب الفيديو التعليمية

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 3000 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

ماجستير متقدم في تصميم ألعاب الفيديو التعليمية

التوزيع العام للخطة الدراسية

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
1º	توظيف اللعب في التعليم (التلعيب)	إجباري	150
1º	التلعيب المطبق على ألعاب الفيديو	إجباري	150
1º	تصميم ألعاب التلعيب	إجباري	150
1º	تصميم اللعبة والتلعيب	إجباري	150
1º	توثيق ألعاب الفيديو	إجباري	150
1º	سيكولوجية اللاعب	إجباري	150
1º	تجربة المستخدم للتلعيب	إجباري	150
1º	السرد والبرمجة من أجل التلعيب	إجباري	150
1º	نماذج الأعمال ومبيعات ألعاب الفيديو التعليمية	إجباري	150
1º	تصميم التلعيب والنماذج الأخرى	إجباري	150
2º	اللعبة في الألعاب الجادة (Serious Games)	إجباري	150
2º	الألعاب الجادة (Serious Games)	إجباري	150
2º	الألعاب الجادة (Serious Games) والعنف	إجباري	150
2º	الألعاب الجادة (Serious Games) والتعليم	إجباري	150
2º	الألعاب الجادة (Serious Games) والشكوى	إجباري	150
2º	الألعاب الجادة (Serious Games) وألعاب السيرة الذاتية	إجباري	150
2º	الألعاب الجادة (Serious Games) وألعاب الفيديو النفسية	إجباري	150
2º	الألعاب الجادة (Serious Games) وألعاب الفيديو الإستراتيجية	إجباري	150
2º	الألعاب الجادة (Serious Games) والصحة	إجباري	150
2º	الألعاب الجادة (Serious Games) الصناعية	إجباري	150

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

tech الجامعة التكنولوجية

*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.

ماجستير متقدم
تصميم ألعاب الفيديو التعليمية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

ماجستير متقدم
تصميم ألعاب الفيديو التعليمية

tech الجامعة التيكنولوجية