

شهادة الخبرة الجامعية
تصميم الصوت والموسيقى
في ألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية **tech**

شهادة الخبرة الجامعية تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtute.com/ae/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-sound-music-design-video-games

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 20

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

يتم تذكر بعض أفضل ألعاب الفيديو في التاريخ بشكل خاص بسبب موسيقاها وتصميم الصوت. هذه هي العناصر التي غالبًا ما يتم التقليل من قيمتها ولكنها في الواقع ضرورية لتجربة لعب ممتعة وممتعة. مع ذلك، لا يوجد الكثير من مصممي الصوت ومؤلفي الموسيقى الذين يركزون على مجال ألعاب الفيديو، لذا فإن الشركات الكبيرة في هذا القطاع تسعى جاهدة للعثور على موظفين مؤهلين. يوفر هذا المؤهل العلمي لطلابه الفرصة ليصبحوا محترفين مطلوبين في هذا المجال، والحصول على كل المعرفة المتخصصة اللازمة لدخول صناعة ألعاب الفيديو.

Lorem ipsum dolor sit amet, sapientes suavitate accusamus
ex duis quo sanctus placerat qualisque id. duo gubergren
>litperata ea, duis torquatos nam ne. Nam ea tempor mollis
apertian. Id cum regione salorus, per docendi gloriatur ea
accusant petentiae qui an

صمم الصوت وقم بتأليف الموسيقى للنجاحات
الكبيرة القادمة في عالم ألعاب الفيديو"



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق، أبرز خصائصها هي:

- ♦ معرفة محددة في التصميم السليم، مُعدة للمهنيين المستقبليين في هذا القطاع
- ♦ اهتمام خاص بأهمية التأليف الموسيقي في ألعاب الفيديو
- ♦ وضع مجال الصوت في صناعة ألعاب الفيديو في السياق
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

تتمتع العديد من ألعاب الفيديو الرائعة في التاريخ بخاصية رئيسية تتمثل في تصميم صوتي دقيق للغاية وموسيقى مميزة تمامًا يتم تذكرها بعد سنوات من عرضها الأول. مع ذلك، غالبًا ما يكون عنصرًا يتم التقليل من قيمته ويتم تجاهله، على الرغم من أنه ضروري لتجربة لعب ممتعة.

توسعت صناعة ألعاب الفيديو حتى أصبحت بالفعل واحدة من أكثر الصناعات ربحية في العالم. الملايين من اللاعبين ينتظرون عناوين جديدة من شركاتهم المفضلة. لكنه تخصص جديد نسبيًا ولا يوجد دائمًا موظفون مؤهلون ومستعدون لمواجهة التحديات المحددة لألعاب الفيديو، وهي مختلفة تمامًا عن تلك الخاصة بالتخصصات الأخرى مثل السينما.

لهذا السبب، من الضروري التعلم الموجه بالكامل إلى هذا القطاع، والذي يعلم المعرفة الخاصة بهذا الفن، وبشكل أكثر تحديدًا تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو. بالتالي، فإن شهادة الخبرة الجامعية في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو هي الحل لهذه المشكلة، لأنه يقدم معرفة محددة تستهدف هذا التخصص.

مع هذا البرنامج، سيتمكن الطالب من تصميم وتأليف الصوت والموسيقى لمختلف عناوين الإنتاج وألعاب الفيديو، بحيث يصبحون بعد التخرج محترفين مدربين تدريباً كاملاً لسوق العمل الذي ينتظرهم.

أنشئ الموسيقى التصويرية للعبة
الفيديو التي تحلم بها"



تخصص وكن العضو الأكثر فائدة في
شركة ألعاب الفيديو الخاصة بك.

بدون تصميم صوتي جيد، لن يكون للعبة الفيديو أي روح:
تعلم مع TECH وكن أفضل مصمم صوت في بيئتك.

يمكنك أن تكون مثل John Williams
في تكوين ألعاب الفيديو: هذا البرنامج
هو الخطوة الأولى لتحقيق ذلك"

البرنامج يضم ، في أعضاء هيئة تدريسه ، محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصون في هذا التدريب خبرة
عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

وسيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي
والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريباً غامراً مبرمجاً للتدريب في حالات حقيقية.

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

الأهداف

الهدف من هذا البرنامج هو تحويل طلابه إلى القادة التاليين في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو، مما يقود الطريق نحو مسارات صوتية جديدة في ألعاب الفيديو الحالية. مع هذا البرنامج، سيتمكن الطالب من الحصول على جميع الأدوات اللازمة ليكون أفضل خبير في بيئته في هذا المجال، ليصبح أساسيًا على المستوى المهني.



هدف TECH هو أن تقوم بتصميم صوت
ألعاب الفيديو الخاصة بشركتك المفضلة"



الأهداف العامة



- ♦ التعرف على أنواع ألعاب الفيديو المختلفة ومفهوم طريقة اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل ألعاب الفيديو أو في إنشاء تصميم ألعاب الفيديو
- ♦ التعمق في عملية إنتاج لعبة فيديو ومنهجية SCRUM لإنتاج المشروع
- ♦ تعلم أساسيات تصميم ألعاب الفيديو والمعرفة النظرية التي يجب أن يعرفها مصمم ألعاب الفيديو
- ♦ توليد الأفكار وإنشاء قصص ومؤامرات ونصوص مسلية لألعاب الفيديو
- ♦ التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للعبة الفيديو
- ♦ القدرة على إنشاء شركة ناشئة مستقلة للترفيه الرقمي



تساعدك TECH على وضع اسمك في اعتمادات
لعبة الفيديو الكبيرة التالية ذات النجاح العالمي"

الأهداف المحددة



الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

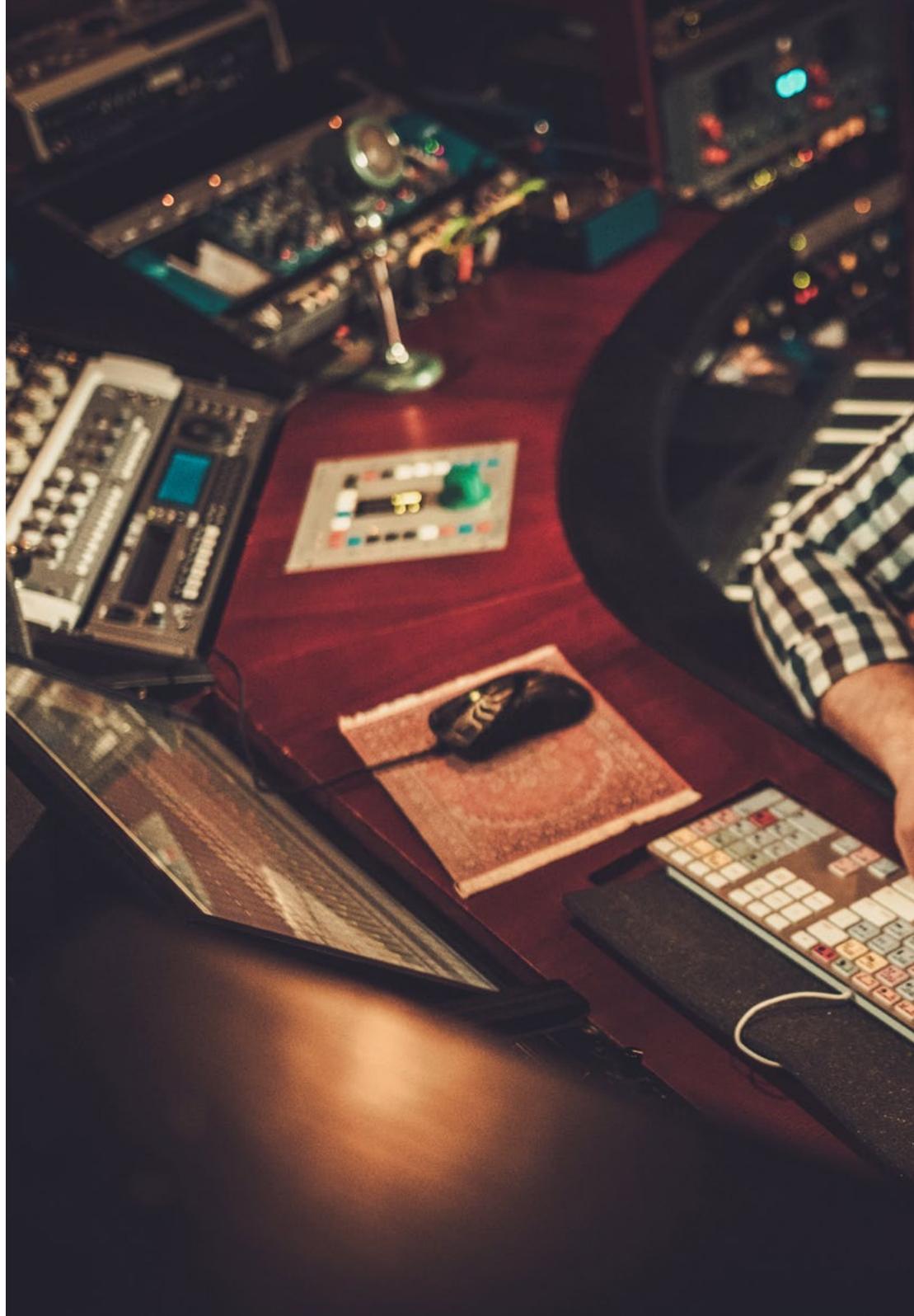
- ♦ التعرف على نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- ♦ التعمق في عناصر التصميم والألعاب
- ♦ التعرف على أنواع اللاعبين الحاليين ودوافعهم وخصائصهم
- ♦ فهم آليات الألعاب ومعرفة الميكانيكا والديناميكيات والجماليات (MDA) ونظريات أخرى لتصميم ألعاب الفيديو
- ♦ تعلم القواعد الأساسية لتحليل ألعاب الفيديو من خلال النظرية والأمثلة
- ♦ التعرف على تصميم مستوى اللعبة، وكيفية إنشاء الألغاز ضمن هذه المستويات، وكيفية وضع عناصر التصميم في البيئة

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- ♦ كتابة وتوضيح وثيقة تصميم احترافية
- ♦ التعرف على كل جزء من أجزاء التصميم: الفكرة العامة، والسوق، وأسلوب اللعب (Gameplay)، والميكانيكا، والمستويات، والتقدم، وعناصر اللعبة، وشاشة عرض المعلومات (HUD)، والواجهة
- ♦ التعرف على عملية صياغة وثيقة التصميم أو GDD لتتمكن من تمثيل فكرة اللعبة نفسها في مستند مفهوم واحترافي ومعد جيداً

الوحدة 3. تصميم الصوت والموسيقى

- ♦ أداء التأليف والتطور الموسيقي
- ♦ تصميم برنامج التأليف الموسيقي
- ♦ معرفة كيفية أداء عملية الإنتاج وما بعده
- ♦ تعلم كيفية عمل الخطط الداخلي وتصميم الصوت
- ♦ استخدام مكتبات الصوت والصوت الاصطناعي Foley
- ♦ التعرف على تقنيات التركيب لألعاب الفيديو



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

أفضل المعلمين ينتظرون الطالب ليقدموا لهم أفضل محتوى متخصص سيفتح أبوابًا احترافية لأفضل الشركات في هذا القطاع. بفضل خبرتهم وبحثهم المستمر عن التميز، سيتمكن الطلاب من الاستمتاع بالمعرفة المبتكرة المتاحة للقليل، ولهذا السبب تعد شهادة الخبرة الجامعية هذه فرصة رائعة لأي شخص يريد أن يصبح متخصصًا في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو.

أفضل طاقم تدريس لأفضل مصمم صوت مستقبلي
للألعاب الفيديو"



هيكّل الإدارة

أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ♦ مصمم سرد في استوديوهات Saona, إسبانيا
- ♦ مصمم السرد في Stage Clear Studios يطور منتجًا سرّيًا
- ♦ مصمم سردي في HeYou Games في مشروع «Youturbo»
- ♦ مصمم وكاتب سيناريو لمنتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة في Telefónica Learning Services و TAK و Bizpills
- ♦ مصمم مستوى نبلي لمشروع "Meatball Marathon"
- ♦ أستاذ السيناريو في ماجستير إنشاء ألعاب الفيديو بجامعة Málaga
- ♦ أستاذ ألعاب الفيديو في التصميم والإنتاج السردية داخل كرسي TAI السينمائي، مدريد
- ♦ أستاذ ورش عمل التصميم السردية والسيناريو، وفي درجة تصميم ألعاب الفيديو في ESCAV، غرناطة
- ♦ بكالوريوس في فقه اللغة الإسبانية من جامعة غرناطة
- ♦ ماجستير في سيناريو الإبداع والتلفزيون من جامعة Rey Juan Carlos



الأساتذة

أ. Molas, Alba

- ♦ مصممة ألعاب فيديو
- ♦ بكالوريوس في السينما والإعلام. مدرسة السينما في كاتالونيا. 2015
- ♦ طالبة الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية. CEV. 2020 - Currnet
- ♦ تدريب متخصص في نص الرسوم المتحركة للأطفال. 2018. Showrunners BCN
- ♦ عضوة في منظمة المرأة في الألعاب
- ♦ عضوة في رابطة FemDevs

أ. González, Rafael

- ♦ مصمم صوت ومبرمج صوت Unity3D
- ♦ إجازة في الهندسة الصناعية. جامعة Valencia التقنية. 2018
- ♦ ماجستير في برمجة ألعاب الفيديو. جامعة كاتالونيا المفتوحة. 2021
- ♦ محاضرة جامعية في الإنتاج الصوتي للألعاب مع WWISE. Berklee. 2019
- ♦ مبرمج صوتي في Women in Games. في الوقت الحاضر



الهيكل والمحتوى

تم إنشاء محتويات هذا البرنامج من قبل أفضل الخبراء في هذا القطاع، لذلك فهم يقدمون المعرفة الأكثر تخصصًا وعمقًا وكاملة المتاحة فيما يتعلق بتصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو. بالتالي، من خلال ثلاث وحدات تستكشف جميع العناصر المتعلقة بهذه المادة، سيتمكن الطلاب من تطوير المهارات اللازمة ليصبحوا محترفين مرجعيين.





تنتظرك أفضل خطة دراسية حتى تتمكن من أن
تصبح مصممًا رائدًا لأصوات ألعاب الفيديو"



الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- 1.1 التصميم
 - 1.1.1 التصميم
 - 2.1.1 أنواع التصميم
 - 3.1.1 عملية التصميم
- 2.1 عناصر التصميم
 - 1.2.1 القواعد
 - 2.2.1 التقييم
 - 3.2.1 المتعة
- 3.1 أنواع اللاعبين
 - 1.3.1 المستكشف والاجتماعي
 - 2.3.1 القاتل والفائزون
 - 3.3.1 الاختلافات
- 4.1 مهارات اللاعب
 - 1.4.1 مهارات لعب الأدوار
 - 2.4.1 مهارات الأكشن
 - 3.4.1 مهارات المنصات
- 5.1 ميكانيكا اللعبة 1
 - 1.5.1 العوامل
 - 2.5.1 الفيزيائية
 - 3.5.1 البنود (items)
- 6.1 ميكانيكا اللعبة 2
 - 1.6.1 المفاتيح
 - 2.6.1 المنصات
 - 3.6.1 الأعداء
- 7.1 عناصر أخرى
 - 1.7.1 الميكانيكا
 - 2.7.1 الديناميكيات
 - 3.7.1 الجماليات
- 8.1 تحليل ألعاب الفيديو
 - 1.8.1 تحليل جودة اللعبة
 - 2.8.1 التحليل الفني
 - 3.8.1 تحليل الأسلوب

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- 9.1 تصميم المستوى
 - 1.9.1 تصميم المستويات الداخلية
 - 2.9.1 تصميم المستويات الخارجية
 - 3.9.1 تصميم المستويات المختلطة
- 10.1 تصميم المستويات المتقدمة
 - 1.10.1 الأحمية
 - 2.10.1 الأعداء
 - 3.10.1 المحيط
- 1.2 هيكل الوثيقة
 - 1.1.2 وثيقة التصميم
 - 2.1.2 هيكل المونوميث
 - 3.1.2 الأسلوب
- 2.2 الفكرة العامة والسوق والمراجع
 - 1.2.2 الفكرة العامة
 - 2.2.2 السوق
 - 3.2.2 المراجع
- 3.2 الإعداد والقصة والشخصيات
 - 1.3.2 التكيف
 - 2.3.2 التاريخ
 - 3.3.2 الأشخاص
- 4.2 طريقة اللعب (Gameplay) والميكانيكا والأعداء
 - 1.4.2 طريقة اللعب (Gameplay)
 - 2.4.2 الميكانيكا
 - 3.4.2 الأعداء والشخصيات غير القابلة للعب (NPCs)
- 5.2 التحكم
 - 1.5.2 جهاز التحكم
 - 2.5.2 المحمول
 - 3.5.2 الحاسوب
- 6.2 المستويات والتقدم
 - 1.6.2 المستويات
 - 2.6.2 الجولة
 - 3.6.2 التقدم

- 5.3 مرحلة ما بعد الإنتاج
 - 1.5.3 مرحلة ما بعد الإنتاج
 - 2.5.3 الخاتمة
 - 3.5.3 Plugins
- 6.3 المزيج
 - 1.6.3 المزيج الداخلي
 - 2.6.3 الأشكال
 - 3.6.3 تصميم الصوت
- 7.3 الإنتاج
 - 1.7.3 مكتبات الصوت
 - 2.7.3 الصوت الاصطناعي
 - 3.7.3 Foley
- 8.3 تقنيات تكوين ألعاب الفيديو
 - 1.8.3 التحليلات 1
 - 2.8.3 التحليلات 2
 - 3.8.3 إنشاء loops
- 9.3 أنظمة التكيف
 - 1.9.3 إعادة التسلسل الأفقي
 - 2.9.3 إعادة الخلط العمودي
 - 3.9.3 التحولات و Stingers
- 10.3 الاندماج
 - 1.10.3 Unity 3D
 - 2.10.3 FMOD
 - 3.10.3 Mater Audio

- 7.2 العناصر (Items) والمهارات والعوامل
 - 1.7.2 البنود (Items)
 - 2.7.2 المهارات
 - 3.7.2 العوامل
- 8.2 الإنجازات
 - 1.8.2 الميداليات
 - 2.8.2 الشخصيات السرية
 - 3.8.2 النقاط الإضافية
- 9.2 شاشة عرض المعلومات (HUD) والواجهة
 - 1.9.2 شاشة عرض المعلومات (HUD)
 - 2.9.2 الواجهة
 - 3.9.2 الهيكل
- 10.2 الحفظ والملحوظ
 - 1.10.2 الحفظ
 - 2.10.2 المعلومات الملحقة
 - 3.10.2 التفاصيل النهائية

الوحدة 3. تصميم الصوت والموسيقى

- 1.3 التشكيل
 - 1.1.3 التكوين الخطي
 - 2.1.3 تكوين غير خطي
 - 3.1.3 إنشاء المجالات
- 2.3 التطور الموسيقي
 - 1.2.3 الأجهزة
 - 2.2.3 الأوركسترا وأقسامها
 - 3.2.3 الإلكترونية
- 3.3 Software
 - 1.3.3 Cubase Pro
 - 2.3.3 الأدوات الافتراضية
 - 3.3.3 Plugins
- 4.3 التنسيق
 - 1.4.3 التنسيق MIDI
 - 2.4.3 المزج والأدوات الرقمية
 - 3.4.3 الخلط المسبق



بعد الحصول على شهادة الخبرة الجامعية هذه، ستكون مؤهلاً بشكل أفضل للتطور في هذا المجال"

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 يبرسي 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 سنواجهه 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.



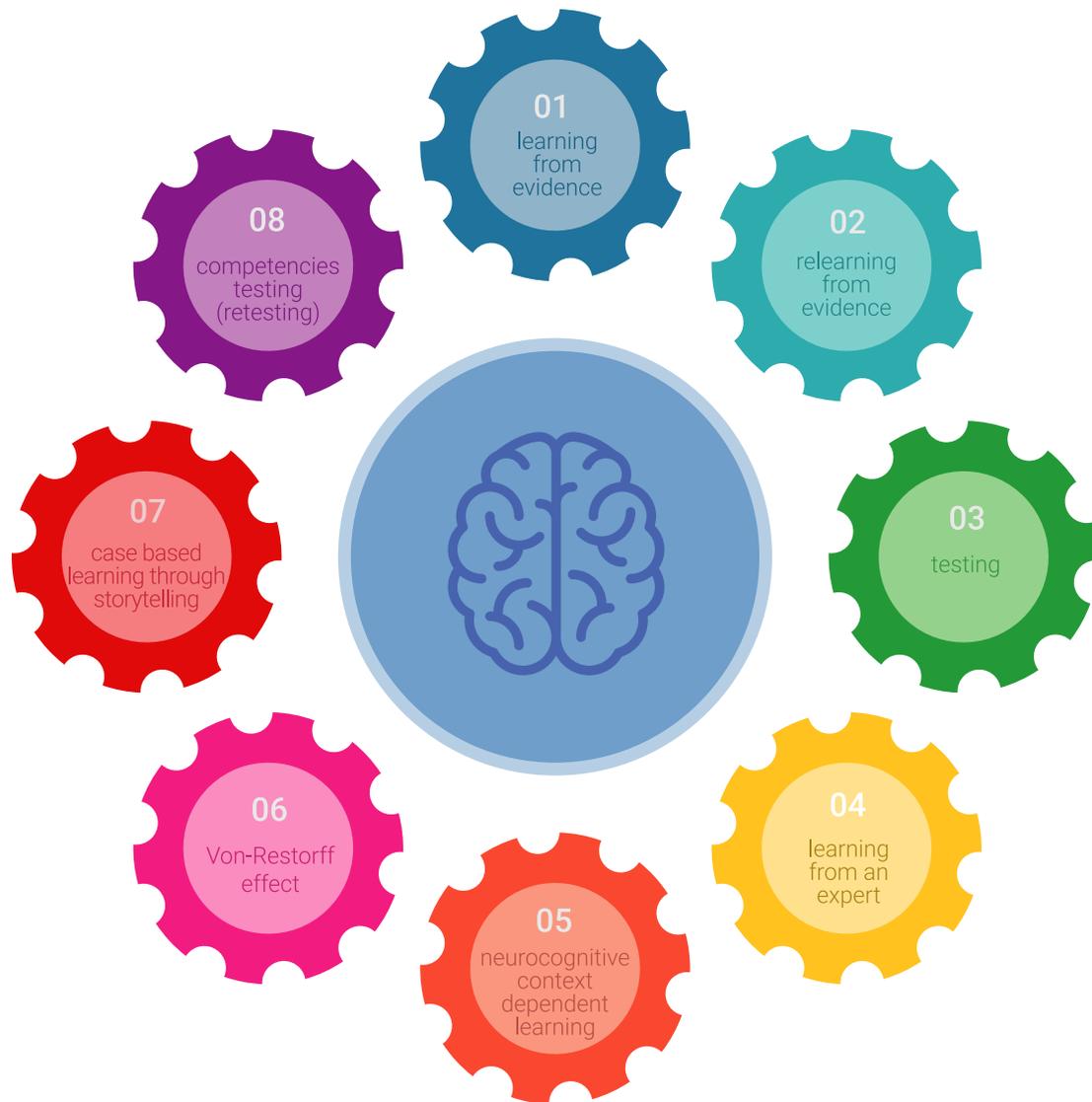
سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية
والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة
في بيئات العمل الحقيقية.

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 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 المصريح 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.

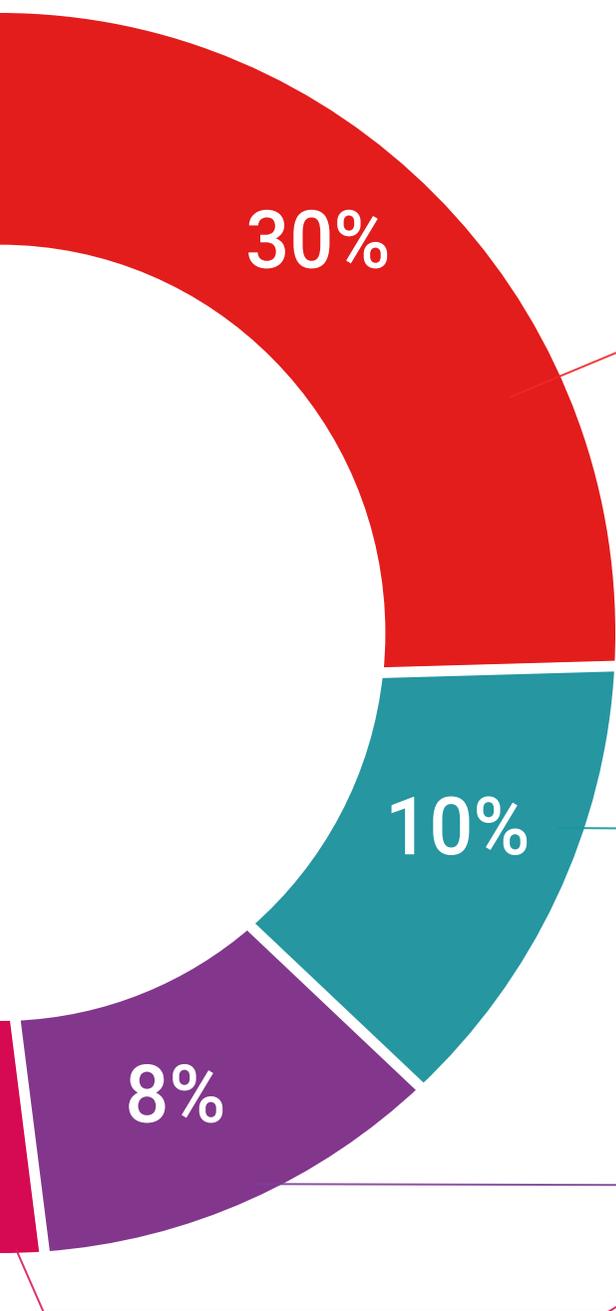
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين بالمخ، لكي نحفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

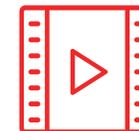
بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديدًا من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموثًا 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 للطلاب.

المحاضرات الرئيسية



هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى *Learning from an Expert* أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات



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

قراءات تكميلية



المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية. من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.



دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل. حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.



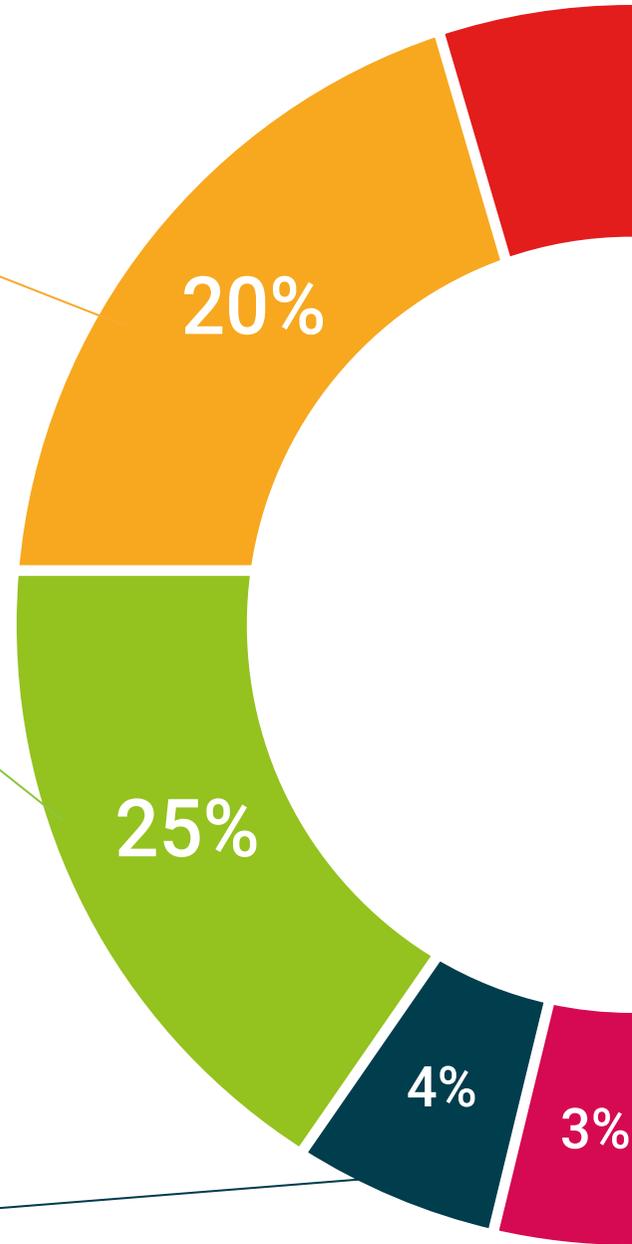
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة. اعترفت شركة مايكروسوفت بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية"



الاختبار وإعادة الاختبار

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



المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائث، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: شهادة الخبرة الجامعية في تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو
عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 450 ساعة



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية تصميم الصوت والموسيقى في ألعاب الفيديو

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

شهادة الخبرة الجامعية
تصميم الصوت والموسيقى
في ألعاب الفيديو