

شهادة الخبرة الجامعية اختبار ألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية اختبار ألعاب الفيديو

- « طريقة الدراسة: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أشهر
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitude.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-testing

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمى

صفحة 26

04

المنهجية

صفحة 18

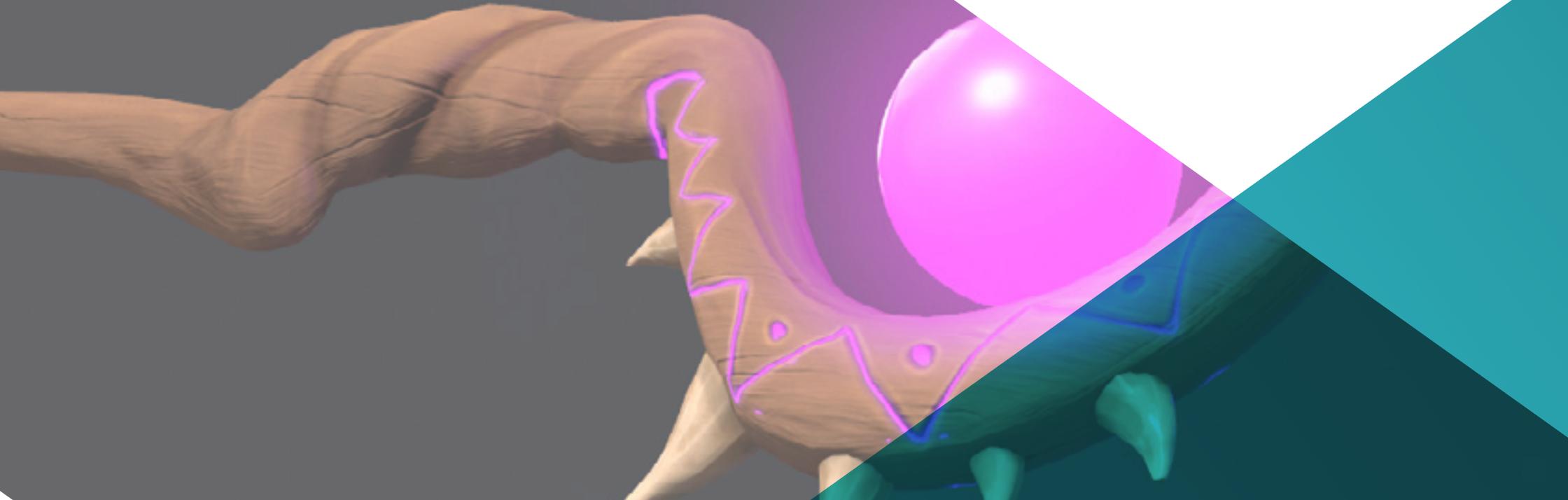
03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

المقدمة

على مر السنين، تم إصدار العديد من ألعاب الفيديو التي كانت مليئة بالأخطاء وتسببت في فشل شركات بأكملها. هناك مهمة واحدة كان من الممكن أن تمنع حدوث ذلك: الاختبار. هذه عملية مراجعة يخضع لها العمل من أجل العثور على أكبر عدد ممكن من الأخطاء والعيوب، حتى يتم نشر اللعبة على أكمل وجه ممكن. تحتاج الشركات الكبيرة إلى مختبرين موهوبين لمساعدة أعمالها على تحقيق النجاح، ويوفر هذا المؤهل العلمي للطلاب كل المعرفة اللازمة ليصبحوا متخصصين في هذه المهمة، مما يؤهلهم للنجاح في صناعة ألعاب الفيديو.





انطلق بشركتك إلى النجاح من خلال نشر ألعاب الفيديو
الخاصة بك دون أخطاء بفضل شهادة الخبرة الجامعية هذه"



عندما يتم إصدار لعبة فيديو دون اختبار مناسب، يمكن أن تحدث أحداث سلبية للشركة: ينفق اللاعبون المال على منتج غير مكتمل، مما يتسبب في شكاواهم التي تقلل من مكانة الشركة، وهذا بدوره يتسبب في انخفاض مبيعات تلك اللعبة والأعمال المستقبلية.

بالتالي، فإن مرحلة الاختبار غير الكافية أو غير الموجودة يمكن أن تؤدي في نهاية المطاف إلى تدمير الشركة. هذا هو السبب في أهميته البالغة ولماذا تعطي الشركات أهمية متزايدة لمنصب المختبر. مع ذلك، تتطلب هذه المهمة معرفة محددة في هذا المجال، حيث لا يمكن لأي شخص أن يشغل مثل هذا المنصب المسؤول.

لهذا السبب، فإن هذا الخبير الجامعي في اختبار ألعاب الفيديو هو الحل لكل من يرغب في دخول هذه الصناعة من خلال تولي منصب مختبر في إحدى الشركات الكبرى. يزود هذا المؤهل العلمي الطلاب بجميع المعارف اللازمة لإجراء مختلف أنواع الاختبارات والمحاكاة على ألعاب الفيديو، حتى يتمكنوا من ضمان نشرها دون أخطاء، وبالتالي ضمان نجاحها التجاري.

يحتوي هذا البرنامج **شهادة الخبرة الجامعية في اختبار ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر إكتمالاً وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في تصميم المنتج
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والرعاية العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- ♦ التمارين 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



المعرفة التي تبحث عنها لتصبح
مختبر ألعاب فيديو رائعاً موجودة هنا"

تبحث الشركات عن متخصصين في الاختبار
لإنجاح ألعاب الفيديو الخاصة بهم.



لطالما أردت أن تكون أول من يجرب
ألعاب الفيديو الجديدة، وسيساعدك
هذا المؤهل العلمي على القيام بذلك"

تحتاج إلى معرفة محددة للعمل كمختبر. يدرك هذا
البرنامج التعليمي كل شيء عن المهنة.

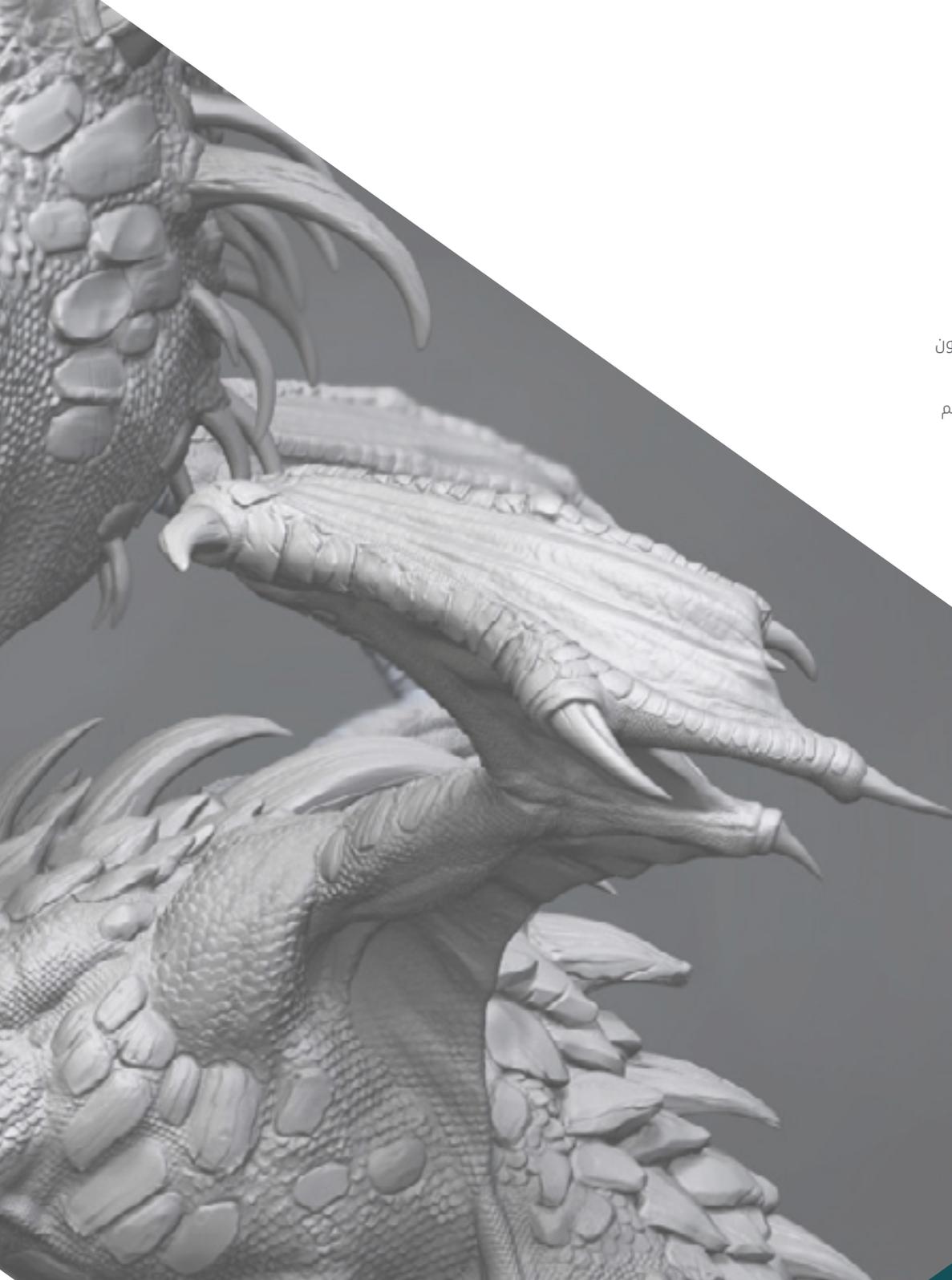
البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصوبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيتيح 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 التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

الأهداف

يعد اختبار الألعاب أمراً حيوياً بالنسبة للشركات، لذا فإن التخصص فيه يمكن أن يجلب فرماً وظيفية كبيرة لمن يكتسبون معرفة محددة في هذا المجال. بالتالي، فإن الهدف الرئيسي من شهادة الخبرة الجامعية في اختبار ألعاب الفيديو هو تزويد الطلاب بجميع المهارات والكفاءات اللازمة ليصبحوا متخصصين رائعين يحظون بتقدير كبير من قبل شركاتهم الذين يمكنهم إجراء جميع أنواع الاختبارات والفحوصات على منتجاتهم للتأكد من عملها بشكل صحيح.





ستكون جميع أهدافك في متناول يديك
بفضل هذه شهادة الخبرة الجامعية"



الأهداف العامة



- تعلم كيفية اختبار ألعاب الفيديو
- اكتشاف الأخطاء في ألعاب الفيديو في مرحلة الاختبار
- معرفة أنواع الأخطاء المختلفة التي يمكن اكتشافها في مرحلة الاختبار
- التعرف على كيفية تصميم لعبة فيديو وتطويرها من أجل إجراء الاختبار بكفاءة أكبر



اختبر أنواعاً مختلفة من ألعاب الفيديو
بنجاح لتصبح جزءاً أساسياً من شركتك"



الأهداف المحددة



الوحدة 1. البرمجة في الوقت الفعلي

- ♦ تحليل الخصائص الرئيسية للغة البرمجة في الوقت الفعلي التي تميزها عن لغة البرمجة التقليدية
- ♦ التعرف على المفاهيم الأساسية للأنظمة الحاسوبية
- ♦ اكتساب القدرة على تطبيق أسس وتقنيات البرمجة الرئيسية في الوقت الفعلي

الوحدة 2. وحدات تجكّم وأجهزة لألعاب الفيديو

- ♦ معرفة الوظيفة الأساسية لمكونات الإدخال والإخراج
- ♦ فهم التداعيات الأساسية للتصميم من منصات مختلفة
- ♦ دراسة هيكل وتنظيم وتشغيل وترابط الأجهزة والأنظمة
- ♦ فهم وظيفة نظام التشغيل وأدوات التطور للأجهزة النقلة ومنصات ألعاب الفيديو

الوحدة 3. الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين

- ♦ وصف بنية بروتوكول التحكم في الإرسال/بروتوكول الإنترنت (TCP/IP) والتشغيل الأساسي للشبكات اللاسلكية الآمن المطبق على ألعاب الفيديو
- ♦ اكتساب القدرة على تطوير ألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت



الهيكل والمحتوى

لضمان أن يتعلم الطلاب كل ما يحتاجونه ليصبحوا مختبرين رائعين، تقدم هذه شهادة الخبرة الجامعية في اختبار ألعاب الفيديو أفضل محتوى في هذا المجال، وتطوير معرفة محددة وبانورامية بحيث يتلقى الطلاب تعليماً شاملاً. سيتمكنون من تعلم كل شيء عن البرمجة في الوقت الحقيقي، وكيفية عمل وحدات التحكم والأجهزة وعن الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين. من خلال هذا المنهج، سيصبح الطلاب متخصصين رائعين في اختبار ألعاب الفيديو.



هذا هو أفضل منهج دراسي ستجده
لتصبح مختبرًا رائعًا لألعاب الفيديو"



الوحدة 1. البرمجة في الوقت الفعلي

- 1.1 مفاهيم أساسيات البرمجة المتزامنة
 - 1.1.1 مفاهيم اساسية
 - 2.1.1 التزامن
 - 3.1.1 فوائد التزامن
 - 4.1.1 التزامن، hardware
- 2.1 الهياكل الأساسية لدعم التزامن الأساسى في Java
 - 1.2.1 التزامن فى Java
 - 2.2.1 إنشاء Threads
 - 3.2.1 مناهج
 - 4.2.1 التزامن
- 3.1 Threads, دورة الحياة، الأولويات، المقاطعات، الحالات، المنفذين
 - 1.3.1 Threads
 - 2.3.1 دورة الحياة
 - 3.3.1 الأولويات
 - 4.3.1 المقاطعات
 - 5.3.1 ولايات
 - 6.3.1 المنفذين
- 4.1 الاستبعاد المتبادل
 - 1.4.1 ما هو الاستبعاد المتبادل؟
 - 2.4.1 خوارزمية Dekker
 - 3.4.1 خوارزمية Peterson
 - 4.4.1 الاستبعاد المتبادل فى Java
- 5.1 تبعيات الولايات
 - 1.5.1 حقن التبعيات
 - 2.5.1 تنفيذ النمط فى Java
 - 3.5.1 أشكال حقن التبعيات
 - 4.5.1 مثال

- 6.1 أنماط التصميم
 - 1.6.1 المقدمة
 - 2.6.1 أنماط الإنشاء
 - 3.6.1 أنماط البناء
 - 4.6.1 أنماط التصرف
- 7.1 استخدام المكتبة Java
 - 1.7.1 ما هي المكتبات في Java ؟
 - 2.7.1 Mockito-all, Mockito-core
 - 3.7.1 Guava
 - 4.7.1 Commons-io
 - 5.7.1 Commons-lang, Commons-lang3
- 8.1 برمجة Shaders
 - 1.8.1 Pipeline التنقيط وثلاثي الأبعاد
 - 2.8.1 Vertex Shading
 - 3.8.1 Pixel Shading: الإضاءة I
 - 4.8.1 Pixel Shading: الإضاءة II
 - 5.8.1 الآثار اللاحقة
- 9.1 البرمجة في الوقت الفعلي
 - 1.9.1 المقدمة
 - 2.9.1 مقاطعات المعالجة
 - 3.9.1 التزامن والتواصل بين العمليات
 - 4.9.1 أنظمة التخطيط في الوقت الفعلي
- 10.1 التخطيط في الوقت الفعلي
 - 1.10.1 المفاهيم
 - 2.10.1 النموذج المرجعي لأنظمة الوقت الفعلي
 - 3.10.1 سياسات التخطيط
 - 4.10.1 المخططون الدوريون
 - 5.10.1 المخططون بخصائص ثابتة
 - 6.10.1 المخططون بخصائص الديناميكا



الوحدة 2. وحدات تحكم وأجهزة لألعاب الفيديو

- 1.2. تاريخ برمجة ألعاب الفيديو
 - 1.1.1. فترة الأتاري (1977-1985)
 - 2.1.2. فترة كمبيوتر العيلة ومنصة ألعاب الفيديو المنزلية (NES , SNES , NES-1985-1995)
 - 3.1.2. فترة البلاى ستيشن 1 و2 (1995-2005)
 - 4.1.2. فترة الإكس بوكس 360 , البلاى ستيشن 3 (PS3) والوى Wii (2005-2013)
 - 5.1.2. فترة PS , Wii , Xbox One و y Switch-U (2013-الحالى)
 - 6.1.2. المستقبل
 - 2.2. تاريخ لعب ألعاب الفيديو
 - 1.2.2. المقدمة
 - 2.2.2. السياق الاجتماعي
 - 3.2.2. الرسم الهيكلي
 - 4.2.2. مستقبل
 - 3.2. التكيف مع العصور الحديثة
 - 1.3.2. ألعاب قائمة على الحركة
 - 2.3.2. الواقع الافتراضي
 - 3.3.2. الواقع المعزز
 - 4.3.2. الواقع المختلط
 - 4.2. Unity: لغة برمجة أمثلة
 - 1.4.2. ما هي لغة البرمجة؟
 - 2.4.2. أول لغة برمجة
 - 3.4.2. إضافة لغة برمجة
 - 4.4.2. فتح لغة برمجة
 - 5.4.2. MonoBehaviour
 - 6.4.2. Debugging
 - 5.2. Unity: لغة البرمجة أمثلة II
 - 1.5.2. إدخال لوحة المفاتيح والفارة
 - 2.5.2. Raycast
 - 3.5.2. عملية قراءة وتخصيص المعلومات
 - 4.5.2. المتغيرات
 - 5.5.2. المتغيرات العامة والمتسلسلة
- 6.2. Unity: لغة البرمجة أمثلة III
 - 1.6.2. الحصول على المكونات
 - 2.6.2. تعديل المكونات
 - 3.6.2. إختبارات
 - 4.6.2. أشياء متعددة
 - 5.6.2. Colliders triggers
 - 6.6.2. الرباعيات
 - 7.2. الملحقات
 - 1.7.2. التطور والتصنيفات
 - 2.7.2. الملحقات والواجهات
 - 3.7.2. الملحقات الحالية
 - 4.7.2. مستقبل قريب
 - 8.2. ألعاب فيديو: وجهات نظر مستقبلية
 - 1.8.2. الألعاب القائمة على التحديث
 - 2.8.2. غياب أدوات التحكم
 - 3.8.2. واقع غامر
 - 4.8.2. بدائل أخرى
 - 9.2. البيئات
 - 1.9.2. إحتياجات خاصة فى ألعاب الفيديو
 - 2.9.2. تطور الهندسة المعمارية للألعاب الفيديو
 - 3.9.2. هندسة معمارية حالية
 - 4.9.2. إختلافات بين الهندسة المعمارية لألعاب الفيديو
 - 10.2. تطور أدوات التطور
 - 1.10.2. المقدمة
 - 2.10.2. الجيل الثالث لأدوات التطور
 - 3.10.2. الجيل الرابع لأدوات التطور
 - 4.10.2. الجيل الخامس لأدوات التطور
 - 5.10.2. الجيل السادس لأدوات التطور

- 6.3 شبكات الحواسيب والإنترنت
 - 1.6.3 ما هي شبكة الحواسيب؟
 - 2.6.3 Software
 - 3.6.3 المكونات المادية للحاسوب Hardware
 - 4.6.3 الخوادم
 - 5.6.3 تخزين الشبكة
 - 6.6.3 بروتوكولات الشبكة
- 7.3 شبكات الهواتف النقالة واللاسلكية
 - 1.7.3 شبكة الهواتف النقالة
 - 2.7.3 شبكة لاسلكية
 - 3.7.3 تشغيل شبكة الهواتف النقالة
 - 4.7.3 التقنية الرقمية
- 8.3 الأمان
 - 1.8.3 أمان شخصي
 - 2.8.3 الإختراقات و الغش فى ألعاب الفيديو
 - 3.8.3 أمان ضد الأفضاخ
 - 4.8.3 تحليل أنظمة أمن مكافحة الغش
- 9.3 أنظمة متعددة اللاعبين: خوادم
 - 1.9.3 إقامة الخوادم
 - 2.9.3 ألعاب الفيديو الضخمة متعددة اللاعبين MMO
 - 3.9.3 خوادم مخصصة لألعاب الفيديو
 - 4.9.3 الشبكات المحلية LAN الحفلات
- 10.3 تصميم وبرمجة ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
 - 1.10.3 أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين فى اللاواقعية
 - 2.10.3 أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين فى الوحدة
 - 3.10.3 كيفية جعل لعبة متعددة اللاعبين ممتعة
 - 4.10.3 ما وراء وحدة التحكم: الابتكار فى عناصر التحكم متعددة اللاعبين

الوحدة 3. الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين

- 1.3 تاريخ وتطور ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
 - 1.1.3 السبعينيات 1970: أول ألعاب متعددة اللاعبين
 - 2.1.3 سنة 90: كوايك Quake ، دوم Doom ، دوك نوكيم Duke Nukem
 - 3.1.3 ظهور ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
 - 4.1.3 متعدد اللاعبين محليًا وعبر الإنترنت
 - 5.1.3 ألعاب الحفلة
- 2.3 نماذج أعمال الفيديو التجارية متعددة اللاعبين
 - 1.2.3 أصل وتشغيل نماذج أعمال الفيديو التجارية الناشئة
 - 2.2.3 خدمات للبيع عبر الإنترنت
 - 3.2.3 لعب مجاني
 - 4.2.3 ألعاب بالدفع القليل
 - 5.2.3 الدعاية
 - 6.2.3 الإشتراك مع الدفع الشهرى
 - 7.2.3 الدفع لكل لعبة
 - 8.2.3 تجربة مجانية قبل الشراء
- 3.3 ألعاب محلية وألعاب عبر شبكات التواصل
 - 1.3.3 ألعاب محلية: بدايات
 - 2.3.3 ألعاب الحفلة نينتندو ووحدة الأسرة
 - 3.3.3 ألعاب شبكات التواصل: بدايات
 - 4.3.3 تقييم ألعاب شبكات التواصل
- 4.3 نموذج الربط البينى للأنظمة المفتوحة OSI: الطبقات الأولى
 - 1.4.3 نموذج الربط البينى للأنظمة المفتوحة OSI: مقدمة
 - 2.4.3 طبقة مادية
 - 3.4.3 طبقة رابط البيانات
 - 4.4.3 طبقة الشبكة
- 5.3 نموذج الربط البينى للأنظمة المفتوحة OSI: الطبقات II
 - 1.5.3 طبقة النقل
 - 2.5.3 طبقة الجلسة
 - 3.5.3 طبقة المقدمة
 - 4.5.3 طبقة التطبيق

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 يرسى 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 "

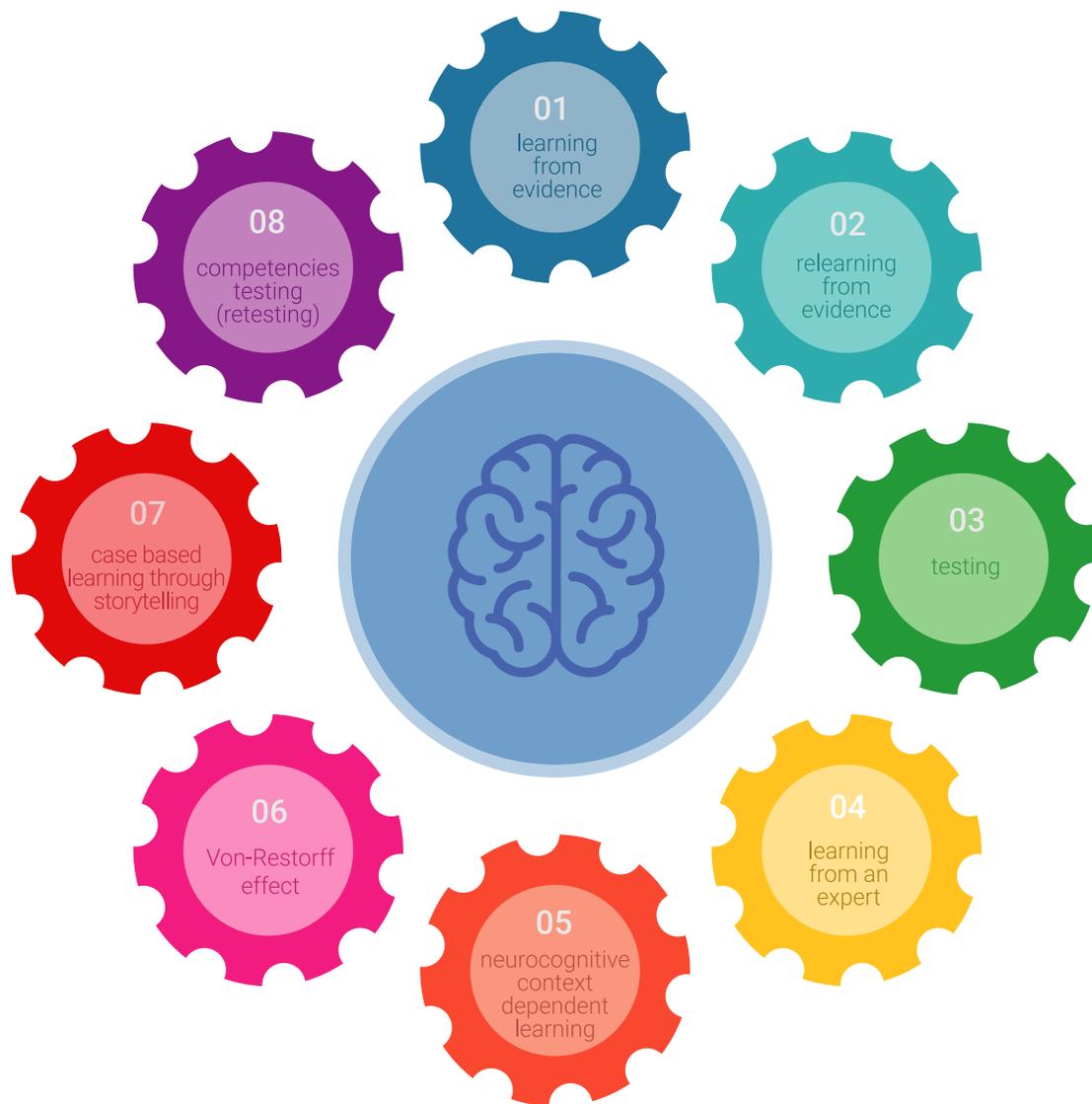


كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات إدارة الأعمال في العالم منذ نشأتها. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول 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 طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

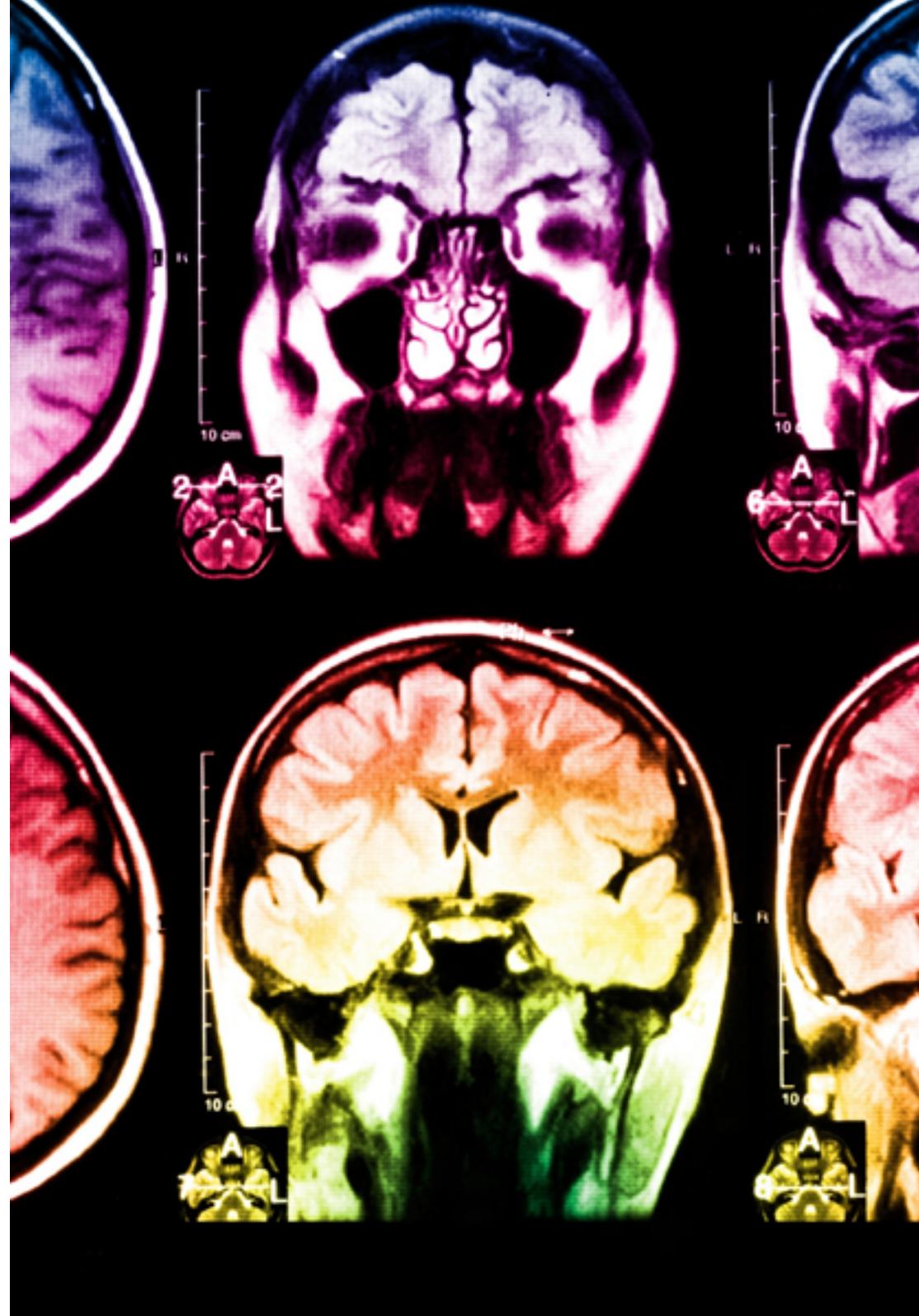
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساها 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.

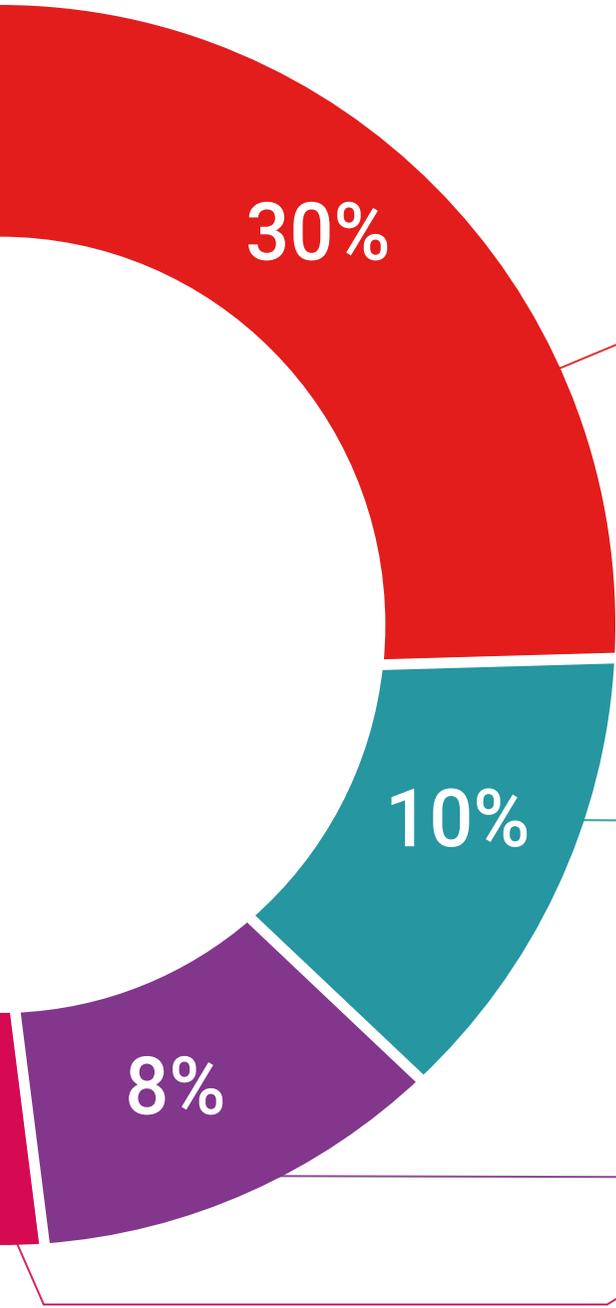
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 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، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموثاً 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.



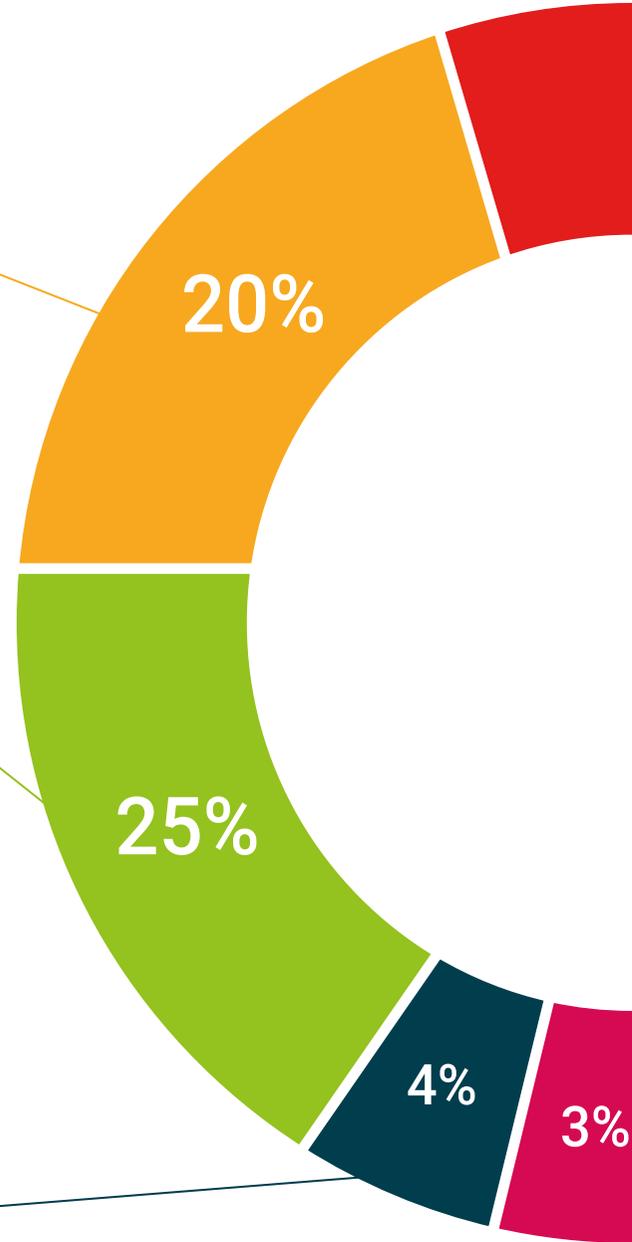
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في 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 اختبار ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدثاً، 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 اختبار ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائثة 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 اختبار ألعاب الفيديو

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 6 أشهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الابتكار

الجامعة
التكنولوجية
tech

الحاضر المعرفة

الحاضر

الجودة

شهادة الخبرة الجامعية

اختبار ألعاب الفيديو

« طريقة الدراسة: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية اختبار ألعاب الفيديو