

ماجستير خاص ألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية
tech

ماجستير خاص ألعاب الفيديو

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 12 شهر
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا
- « مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/videogames/professional-master-degree/master-video-games

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 32

07

المؤهل العلمي

صفحة 40

المقدمة

لا يمكن تصور العصر الحالي بدون ألعاب الفيديو. إنهم يمثلون الترفيه الأكثر شعبية في العالم. الملايين من اللاعبين، من مختلف الأعمار، يلعبون حاليًا إحدى ألعاب الفيديو المفضلة لديهم وفي كل منزل يوجد شخص واحد على الأقل يلعب بانتظام، وهذا الاتجاه أخذ في الازدياد. بالتالي، هناك طلب متزايد على ألعاب الفيديو بجميع أنواعها، لذلك تحتاج شركات التصميم إلى خبراء مؤهلين يمكنهم الاستمرار في تطوير منتجاتهم. يقدم هذا البرنامج لطلابه الفرصة ليصبحوا متخصصين حتى يتمكنوا من تحقيق أحلامهم من خلال تصميم ألعاب فيديو مثل تلك التي تمكنوا من الاستمتاع بها طوال حياتهم.



هل حلمت دائمًا بتصميم ألعاب الفيديو:
هذا البرنامج يتيح لك الفرصة لتحقيق ذلك"



يحتوي **الماجستير الخاص في ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وتحديثا في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ التعلم المطبق على الحالات العملية لتصميم ألعاب الفيديو
- ♦ الرؤية العامة والخاصة لمحتوياته، مما يجعل خريجي البرنامج خبراء في جوانب محددة، ولكن لديهم أيضًا رؤية عالمية للقطاع
- ♦ تمارين عملية، والتي ستختبر مدى تقدم الطلاب، بحيث يتم استيعاب التعلم بطريقة أكثر فعالية
- ♦ تركيزها بشكل خاص على المعرفة الشاملة بجميع الأدوات والخدمات المتاحة لتصميم ألعاب الفيديو وتطويرها بالكامل
- ♦ هيئة تدريسية تتمتع بالخبرة والخبرة، تعرف قطاع ألعاب الفيديو تمامًا
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

ألعاب الفيديو هي وسيلة الترفيه النهائية في القرن الحادي والعشرين. يلعب الملايين من الأشخاص من مختلف الأعمار في وقت واحد، وفي أي مكان في العالم، ألعاب فيديو مختلفة بأنماط مختلفة: عبر الإنترنت، أو دون اتصال، أو توزيع مجاني، مدفوع أو مجاني مع خيارات الدفع مقابل اللعب (Pay for Play)، مع وحدة تحكم ثابتة أو محمولة... هناك تنوع هائل في الإمكانيات عندما يتعلق الأمر باللعب لأن هناك مجموعة كبيرة من الأشخاص الذين يطلبون باستمرار إصدار عناوين جديدة من أنواع مختلفة، كل منها يتكيف مع قطاع من اللاعبين.

مع ذلك، لا توجد اختلافات فقط من حيث الوسائط وطريقة ألعاب الفيديو، ولكن أيضًا من حيث المحتوى نفسه، حيث أن هناك العشرات من الأنواع، لكل منها خصائصه، التي تحاول الحصول على موطئ قدم في السوق: الألعاب الإستراتيجية، وألعاب التصويب (Shooters) من منظور الشخص الأول والثالث، وألعاب تقمص الأدوار، ومحاكاة الألعاب الرياضية والسيارات، وألعاب الألواح الصغيرة وألعاب الورق التي يتم تحويلها إلى منتجات رقمية، والألعاب المستقلة أو ذات الميزانية الكبيرة، وما إلى ذلك. وبالتالي، يوجد لكل مجموعة مستخدمين خيارات لا حصر لها لتلبية الطلب.

لهذا السبب، هناك حاجة باستمرار إلى عناوين الإصدارات الجديدة وتحتاج شركات ألعاب الفيديو الكبيرة والصغيرة إلى عدد كبير من الخبراء في المجالات المختلفة لتصميم ألعاب الفيديو لتتمكن من الاستمرار في إنتاج أعمال عالية الجودة وناجحة تجاريًا. إن الماجستير الخاص في ألعاب الفيديو هي الحل لهذه الحاجة، لأنه يعلم الطالب كل ما هو ضروري ليصبح مصمم ألعاب فيديو ويغطي كل جانب من جوانب إنشائه لمنصات وتنسيقات والأنواع المختلفة.

يغطي هذا البرنامج جميع التخصصات ذات الصلة بإنتاج ألعاب الفيديو، حيث سيحول طلابه إلى متخصصين في الفن والرسوم المتحركة والسيناريو وتصميم الصوت والتأليف الموسيقي، بحيث يمكن لخريجي درجة الماجستير هذه القيام بأي من هذه المناصب. وتنفيذ مشروع لعبة فيديو منذ بدايته وحتى إطلاقه.



من المؤكد أن لديك فكرة تطوير لعبة الفيديو التالية الناجحة في جميع أنحاء العالم. قم بتنفيذها بفضل هذا الماجستير الخاص"

تثق TECH في موهبتك، ولهذا السبب توفر لك جميع الأدوات اللازمة لتتمكن من إظهارها من خلال تصميم لعبة الفيديو التي تحلم بها.

لقد استمتعت بمئات الساعات من لعب ألعاب الفيديو المفضلة لديك، والآن حان دورك لتطوير منتجاتك الخاصة.

كن Hideo Kojima التالي: قم بتسجيل جميع أفكارك وتطويرها بفضل المهارات التي ستكتسبها مع هذا الماجستير الخاص"

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

مع هذا الماجستير الخاص، سيتمكن الطالب من شغل أي منصب في عملية تصميم لعبة فيديو، من تصميم الفن والرسوم المتحركة، من خلال جوانب السرد والنص، إلى تكوين الموسيقى وتصميم الصوت. بالتالي، يهدف هذا البرنامج إلى التأكد من أن خريجيه لديهم معرفة متخصصة في كل جانب من هذه الجوانب، مما سيسمح لهم بأن يكونوا متخصصين يحظى بتقدير كبير من قبل شركات التصميم والتطوير في هذا القطاع.



هل تريد تصميم أشهر الألعاب في العالم؟ هل تفضل
تصميم الألعاب المستقلة التي نالت استحسان النقاد؟ في
كلتا الحالتين، سيساعدك هذا البرنامج على تحقيق أهدافك"



الأهداف العامة



- ♦ التعرف على الأنواع المختلفة لألعاب الفيديو ومفهوم طريقة اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل ألعاب الفيديو أو في إنشاء تصميم ألعاب الفيديو.
- ♦ تعميق 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
- ♦ التعمق في الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى العناصر الأساسية للرسوم المتحركة للكائنات والشخصيات
- ♦ معرفة كيفية تنفيذ مهام النمذجة ثلاثية الأبعاد
- ♦ إجراء برمجة احترافية باستخدام محرك Unity 3D
- ♦ القدرة على إنشاء شركة ناشئة (Startup) مستقلة للترفيه الرقمي

الأهداف المحددة



الوحدة 1. تصميم لعبة فيديو

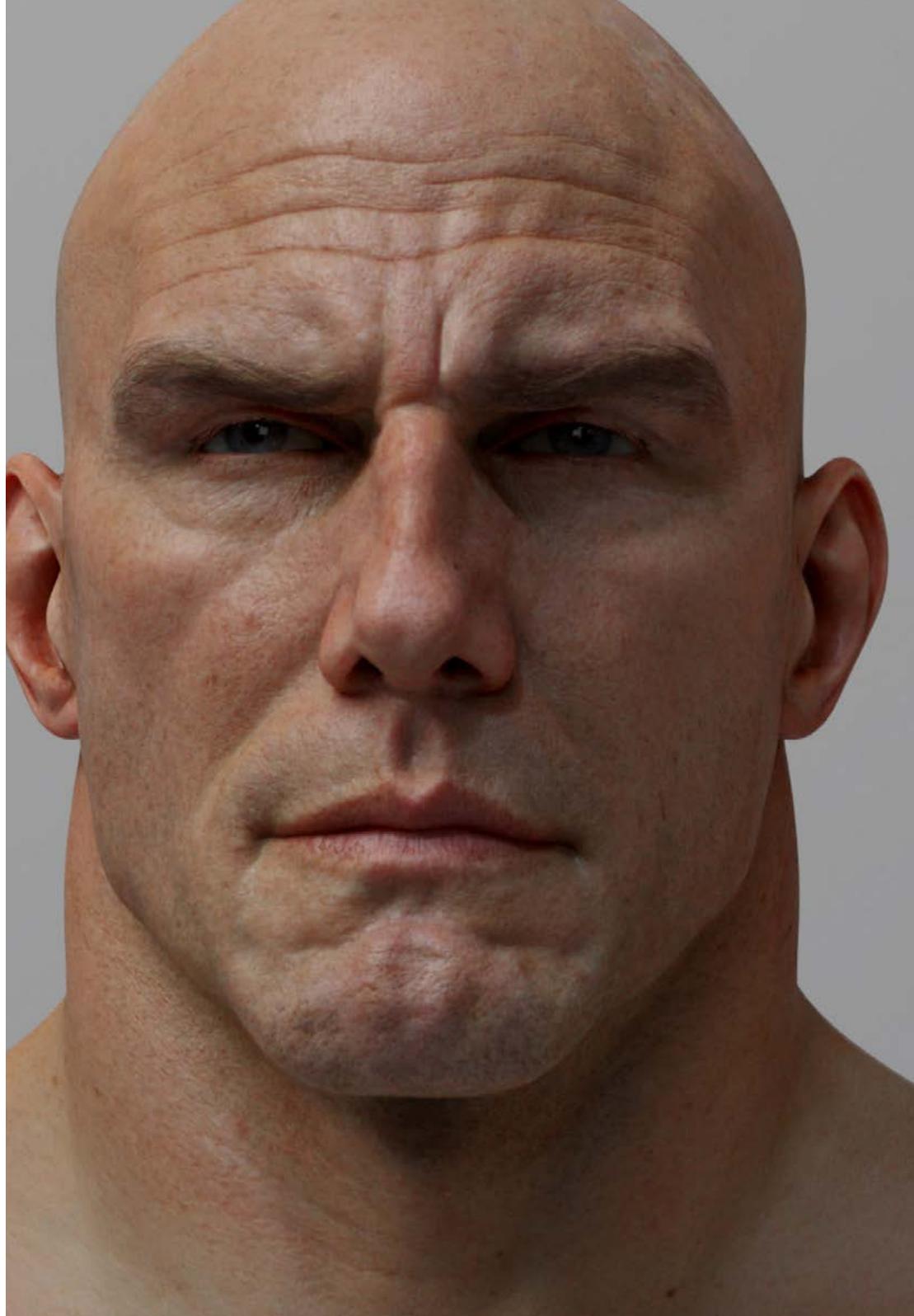
- ♦ التعرف على نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- ♦ التعمق في عناصر التصميم والألعاب
- ♦ التعرف على أنواع اللاعبين الحاليين ودوافعهم وخصائصهم
- ♦ معرفة ميكانيكا الألعاب وMDA ونظريات أخرى لتصميم ألعاب الفيديو
- ♦ تعلم القواعد الأساسية لتحليل ألعاب الفيديو من خلال النظرية والأمثلة
- ♦ التعرف على تصميم مستوى اللعبة، 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، و gameplay، والميكانيكا، والمستويات، والتقدم، وعناصر اللعبة، وشاشة عرض المعلومات (HUD)، والواجهة.
- ♦ التعرف على عملية تصميم مستند التصميم أو GDD لتتمكن من تمثيل فكرة اللعبة نفسها في مستند مفهوم واحترافي ومعد جيداً.

الوحدة 3. تصميم السرد والسيناريو

- ♦ فهم السرد العام والسرد في ألعاب الفيديو
- ♦ التعرف على العناصر المعقدة للسرد مثل الشخصيات والهدف والإعداد
- ♦ التعمق في هياكل السرد والتطبيق المعقد في تصميم لعبة الفيديو
- ♦ التعرف على آخر المستجدات حول الكون وإعداداته مثل الخيال أو الخيال العلمي وخصائصها في المؤامرات
- ♦ امتلاك معرفة عميقة وعملية بالمؤامرة
- ♦ التعرف على كيفية إنشاء الشخصيات الرئيسية والداعمة
- ♦ التعمق في هيكل سيناريو ألعاب الفيديو والفرق بين ألعاب الفيديو والسينما
- ♦ التعرف على عملية إنشاء السيناريو والخصائص والعناصر اللازمة لإنشائه



الوحدة 4. الفن في ألعاب الفيديو

- ♦ معرفة النظرية الفنية ونظرية الألوان ونظرية الشخصيات والبيئات
- ♦ إنشاء رسومات معقدة Concept Art
- ♦ الانغماس في الفن ثنائي الأبعاد للشخصيات والكائنات والبيئات باستخدام برامج Photoshop
- ♦ إنشاء كائنات وشخصيات وبيئات ثلاثية الأبعاد باستخدام Mudbox و 3D Studio Max
- ♦ التعرف على الأنماط الفنية للشخصيات والإعدادات، وكذلك أنواع الإعدادات وتمثيلها في الرسومات

الوحدة 5. البرمجة

- ♦ التعامل مع المحرك الأكثر استخدامًا في تطوير ألعاب الفيديو: Unity 3D Engine
- ♦ دراسة برمجة Unity وتعلم واجهة البرنامج
- ♦ التعرف على كيفية إنشاء لعبة فيديو ثنائية الأبعاد: برمجة حركات الشخصيات والأعداء والرسوم المتحركة
- ♦ تطوير عناصر اللعبة المختلفة مثل المنصات أو المفاتيح
- ♦ إنشاء واجهة اللعبة أو HUD
- ♦ توسيع المعرفة في الذكاء الاصطناعي، سواء لإنشاء أعداء أو شخصيات غير قابلة للعب (NPC) بأبعاد ثنائية

الوحدة 6. الفن ثلاثي الأبعاد

- ♦ نمذجة وتنسيق الأشياء والشخصيات ثلاثية الأبعاد
- ♦ التعرف على واجهة برنامج Mudbox و 3D Studio Max لنمذجة الكائنات والشخصيات
- ♦ فهم نظرية النمذجة ثلاثية الأبعاد
- ♦ معرفة كيفية استخراج القوام
- ♦ التعرف على آلية عمل الكاميرات ثلاثية الأبعاد

الوحدة 7. البرمجة المتقدمة

- ♦ معرفة كيفية تنفيذ البرمجة المتقدمة
- ♦ تصميم الشخصيات والبيئات ثلاثية الأبعاد
- ♦ برمجة أساليب اللعب (gameplays) المختلفة وألغاز البيئة والأشياء المستوية
- ♦ إنشاء عناصر مختلفة للعبة وبرمجة مهارات اللاعب مثل القفز أو الجري أو إطلاق النار أو الاختباء
- ♦ إنشاء لعبة كمبيوتر

الوحدة 8. الرسوم المتحركة

- ♦ أداء الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد
- ♦ التعرف على نظرية الرسوم المتحركة حول العناصر والشخصيات
- ♦ تعرف على كيفية تجهيز (Rigging) الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- ♦ إنشاء الرسوم المتحركة في 3D Studio Max: حركة العناصر والشخصيات
- ♦ التعرف على Rigging 3D Studio Max
- ♦ التعرف على كيفية إنشاء رسوم متحركة متقدمة للشخصيات

الوحدة 9. تصميم الصوت والموسيقى

- ♦ أداء التأليف الموسيقي والتطوير
- ♦ تصميم برنامج التأليف الموسيقي
- ♦ معرفة كيفية تنفيذ عملية الإنتاج وما بعد الإنتاج
- ♦ تعلم أداء الخلط الداخلي وتصميم الصوت
- ♦ استخدام مكتبات الصوت والصوت الاصطناعي Foley
- ♦ التعرف على تقنيات تكوين ألعاب الفيديو

الوحدة 10. الإنتاج والإدارة

- ♦ التعرف على إنتاج لعبة الفيديو والمراحل المختلفة
- ♦ التعرف على أنواع المنتجين
- ♦ معرفة إدارة المشاريع (project management) لتطوير ألعاب الفيديو
- ♦ استخدام أدوات مختلفة للإنتاج
- ♦ تنسيق الفرق وإدارة المشاريع



أهدافك هي أهداف TECH، ولهذا
السبب تقدم لك أفضل الأدوات لتكون
المصمم التالي لألعاب الفيديو المرجعية"



الكفاءات

بعد اجتياز تقييمات الماجستير الخاص في ألعاب الفيديو، سيكون الطالب قد اكتسب المهارات اللازمة لتنفيذ المهام المختلفة التي تشكل تصميم لعبة فيديو، من المراحل الأولى لإنتاجها إلى مراحلها النهائية. بالتالي، سيكون لدى الطالب المعرفة اللازمة ليكون عضوًا قيمًا في شركته نظرًا لتنوع التخصصات التي يتمتع فيها بالأداء الأمثل، والقدرة على المشاركة في أنشطة التصميم المختلفة.





لديك الأفكار والطموح: TECH تمنحك
المهارات اللازمة لتحقيق أهدافك"



الكفاءات العامة



- ♦ تصميم كل مراحل لعبة الفيديو، بدءًا من الفكرة الأولية وحتى الإصدار النهائي
- ♦ التخصص كمصمم ألعاب فيديو لتصبح "مصمم ألعاب" (Game Designer) خبيرًا
- ♦ التعمق في كل أجزاء التطوير، بدءًا من الهندسة الأولية وبرمجة شخصية اللاعب وتنفيذ الرسوم المتحركة وإنشاء الذكاء الاصطناعي لشخصيات العدو والشخصيات غير اللاعب.
- ♦ الحصول على لمحة عامة عن المشروع، والقدرة على تقديم حلول للمشاكل والتحديات المختلفة التي تنشأ في تصميم لعبة فيديو

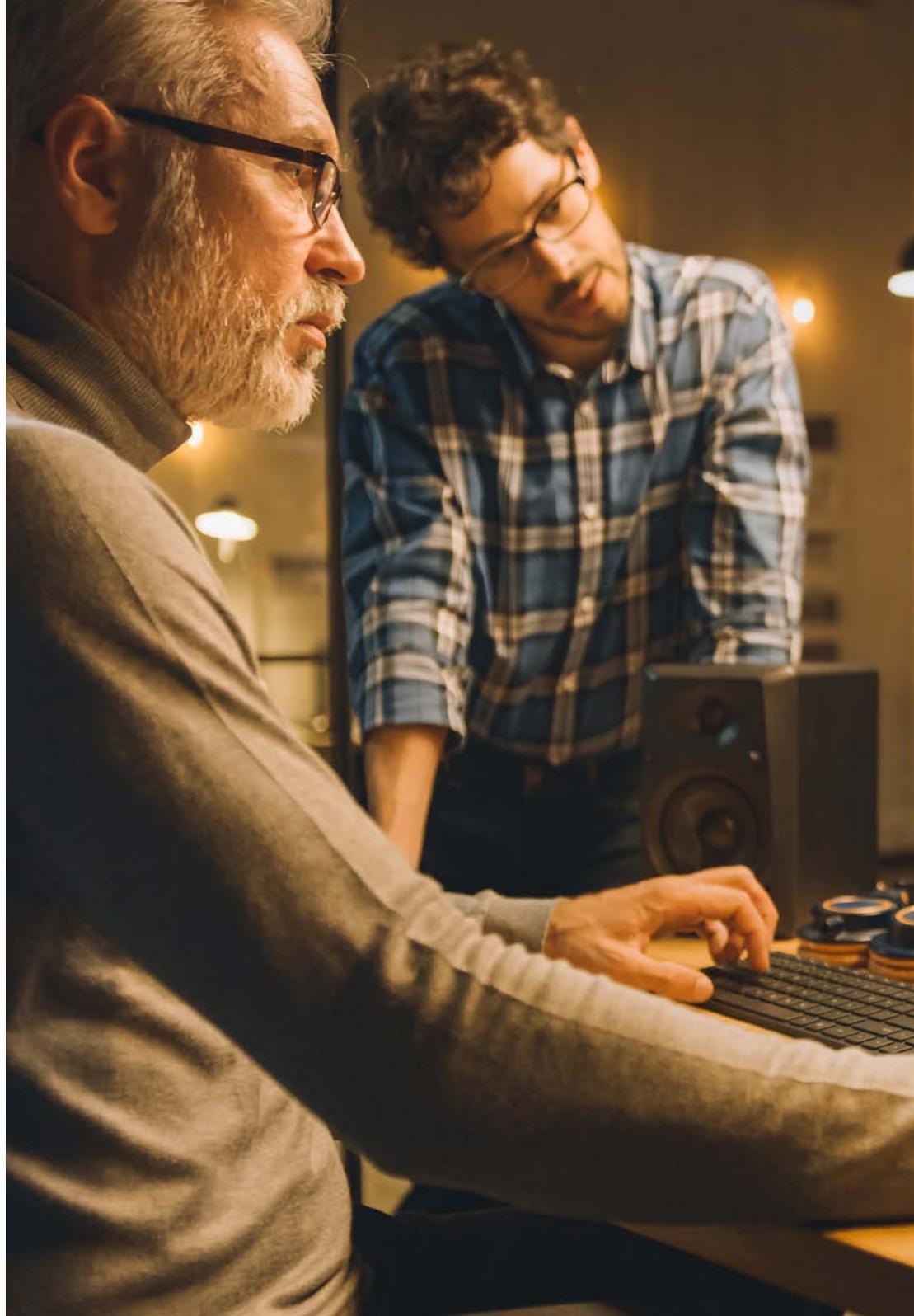
اكتسب المهارات اللازمة لتصميم
لعبة الفيديو التي تحلم بها"



الكفاءات المحددة



- ◆ معرفة البرامج اللازمة لتكون محترفًا في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو
- ◆ فهم تجربة اللاعب ومعرفة كيفية تحليل طريقة اللعب في لعبة الفيديو
- ◆ فهم الإجراء النظري والعملي بأكمله لعملية إنشاء الفنان المفاهيمي (Concept Artist)
- ◆ فهم الإجراء النظري والعملي للفنان ثنائي الأبعاد
- ◆ التعرف على كيفية تصميم الكائنات والشخصيات وتركيبها بأبعاد ثلاثية
- ◆ امتلاك معرفة واسعة في برمجة ألعاب الفيديو ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ◆ إنشاء رسوم متحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو
- ◆ تطبيق برمجة لعبة فيديو ثنائية وثلاثية الأبعاد لمنصات مختلفة
- ◆ أداء التأليف الموسيقي وتصميم الصوت



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

أعضاء هيئة التدريس لدرجة الماجستير الخاص في ألعاب الفيديو هم خبراء في هذا الموضوع، وسوف يساهمون بكل معارفهم حتى يتعلم الطالب كل ما هو ضروري ليكون مصمم ألعاب فيديو عظيم. تم اختيار طاقم التدريس بعناية، بحيث يكون كل معلم متخصصاً كبيراً في مجال معين، وبالتالي يتمكن من تقديم أفضل محتوى للطالب حتى يتمكن من تطبيقه في مشاريع التصميم الخاصة به.





أفضـل الءبراء سفءلمونك كفف
ءصء مصفمًا رائفًا للألءاب الففءفءو"



أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ♦ مصمم سرد في استوديوهات Saona إسبانيا
- ♦ مصمم السرد في Stage Clear Studios يطور منتجًا سريعًا
- ♦ 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 نيلبي 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



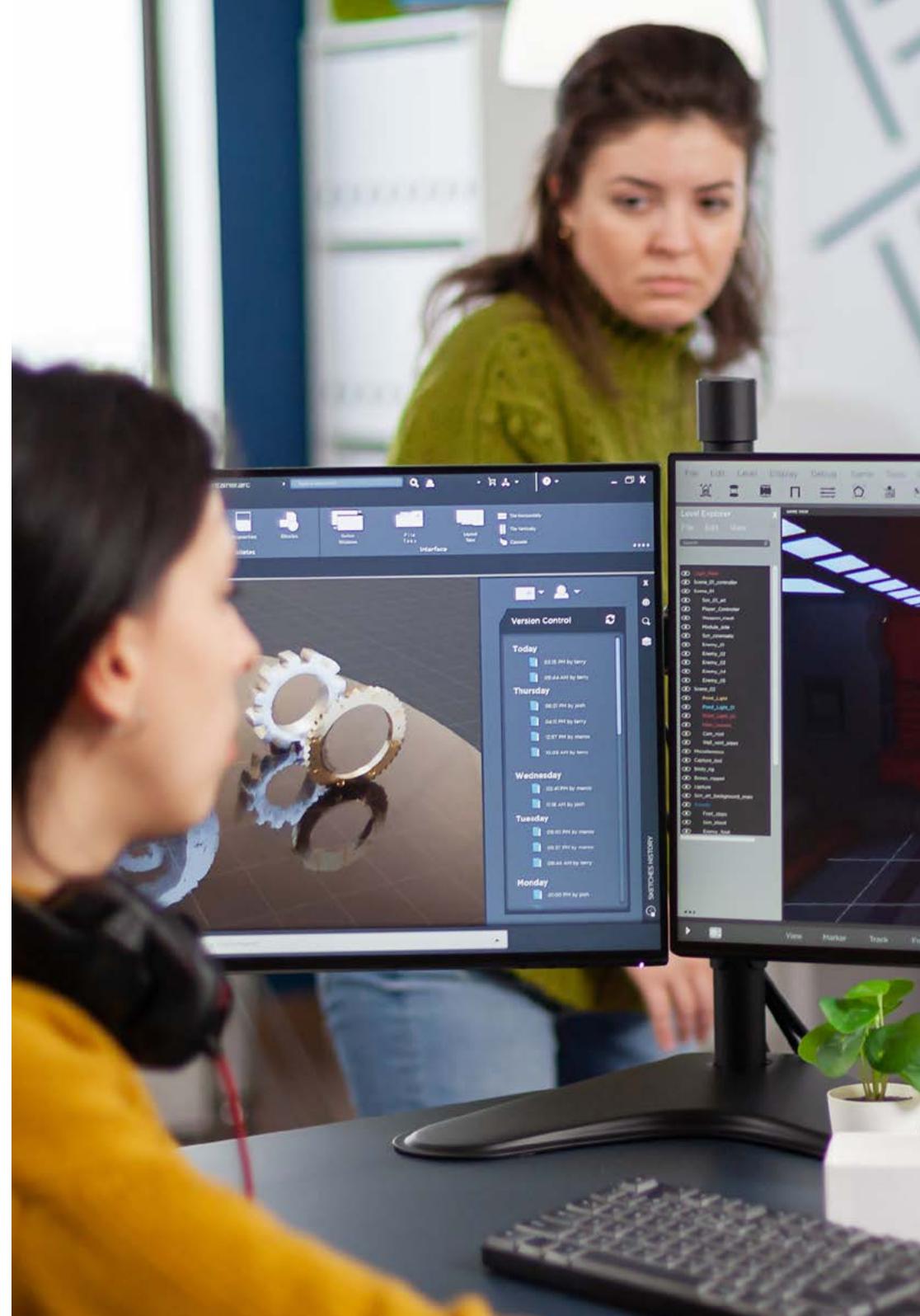
الأساتذة

أ. Carrión, Rafael

- ♦ مصمم صوت ومبرمج صوت Unity3D
- ♦ إجازة في الهندسة الصناعية. جامعة Valencia للفنون التطبيقية. 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

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
- ♦ عضو في منظمة Women in Games
- ♦ عضو في رابطة FemDevs



الهيكل والمحتوى

تم تصميم محتويات هذا البرنامج من قبل أفضل الخبراء، الذين حرصوا على تغطية جميع الجوانب اللازمة لتحويل طلابهم إلى متخصصين حقيقيين في ألعاب الفيديو، على استعداد لوضع معرفتهم المهنية موضع التنفيذ. بالإضافة إلى ذلك، يساعد هيكل هذا المنهج الدراسي الطلاب على التقدم بشكل كافٍ، من العام إلى الخاص، ليكونوا قادرين على استيعاب محتوياته بشكل فعال.





البرنامج الأكثر اكتمالا ينتظرك لتصبح
أكثر مصممي ألعاب الفيديو طلبا"



الوحدة 1. تصميم لعبة فيديو

- 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 التقييمات
 - 3.2.1 التسلية
- 3.1 أنواع اللاعبين
 - 1.3.1 مستكشف واجتماعي
 - 2.3.1 القاتل والفائزون
 - 3.3.1 الاختلافات
- 4.1 مهارات اللاعب
 - 1.4.1 مهارات الدور
 - 2.4.1 مهارات العمل
 - 3.4.1 مهارات المنصة
- 5.1 ميكانيكا اللعبة 1
 - 1.5.1 العوامل
 - 2.5.1 الفيزيائية
 - 3.5.1 العناصر (Items)
- 6.1 ميكانيكا اللعبة II
 - 1.6.1 المفاتيح
 - 2.6.1 المنصات
 - 3.6.1 الأعداء
- 7.1 عناصر أخرى
 - 1.7.1 ميكانيكية
 - 2.7.1 ديناميكية
 - 3.7.1 الجماليات
- 8.1 تحليل ألعاب الفيديو
 - 1.8.1 تحليل طريقة اللعب
 - 2.8.1 التحليل الفني
 - 3.8.1 تحليل الأسلوب

- 9.1 تصميم المستوى
 - 1.9.1 تصميم المستويات الداخلية
 - 2.9.1 تصميم المستويات الخارجية
 - 3.9.1 تصميم مستويات مختلطة
- 10.1 التصميم المتقدم
 - 1.10.1 الأاجي
 - 2.10.1 الأعداء
 - 3.10.1 الوسط

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- 1.2 هيكل الوثيقة
 - 1.1.2 وثيقة التصميم
 - 2.1.2 الهيكل
 - 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 والتاريخ والشخصيات
 - 1.3.2 التكييف
 - 2.3.2 التاريخ
 - 3.3.2 الأشخاص
- 4.2 Gameplay والميكانيكا والأعداء
 - 1.4.2 Gameplay
 - 2.4.2 ميكانيكية
 - 3.4.2 الأعداء و 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 المسيرة
 - 3.6.2 التقدم

- .7.2 العناصر والمهارات والمكونات
 - .1.7.2 العناصر (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 HUD والواجهة
 - .1.9.2 HUD
 - .1.9.2 الواجهة
 - .2.9.2 الهيكل
- .10.2 الحفظ والمرفق
 - .1.10.2 الحفظ
 - .2.10.2 المعلومات المرفقة
 - .3.10.2 التفاصيل النهائية

الوحدة 3. تصميم السرد والسيناريو

- .1.3 سرد ألعاب الفيديو
 - .1.1.3 النماذج الأولية
 - .2.1.3 رحلة البطل
 - .3.1.3 بنية رحلة البطل
- .2.3 عناصر السرد
 - .1.2.3 الخطية
 - .2.2.3 المتفرعة
 - .3.2.3 مسارات التحويل
- .3.3 الهياكل السردية
 - .1.3.3 السرد غير الخطي: الكتل
 - .2.3.3 الروايات البيئية والمؤامرات الفرعية
 - .3.3.3 هياكل أخرى: قصص، 4 أعمال
- .4.3 الموارد
 - .1.4.3 عمليات إعادة الاتصال (Callbacks)
 - .2.4.3 الفأل (Foreshadowing)
 - .3.4.3 Pay-Off و Planting



الوحدة 4. الفن في ألعاب الفيديو

- 1.4. الفن
 - 1.1.4. الأساس الفني
 - 2.1.4. نظرية اللون
 - 3.1.4. Software
- 2.4. مفهوم الفن (Concept Art)
 - 1.2.4. الرسم التقريبي
 - 2.2.4. مفهوم الفن (Concept Art)
 - 3.2.4. التفاصيل
- 3.4. سيناريوهات لألعاب الفيديو
 - 1.3.4. السيناريوهات غير المعيارية
 - 2.3.4. السيناريوهات المعيارية
 - 3.3.4. الدعائم (Props) والأجسام المحيطة
- 4.4. التكيف
 - 1.4.4. الخيالية
 - 2.4.4. الواقعي
 - 3.4.4. الخيال العلمي
- 5.4. الدعائم (Props) والأشياء
 - 1.5.4. العضوي
 - 2.5.4. اللاعضوي
 - 3.5.4. التفاصيل
- 6.4. الشخصيات وعناصر ألعاب الفيديو
 - 1.6.4. إنشاء الشخصية
 - 2.6.4. إنشاء بيئات ألعاب الفيديو
 - 3.6.4. إنشاء الأشياء والدعائم (Props)
- 7.4. أنماط الرسوم المتحركة (Cartoon)
 - 1.7.4. الرسوم المتحركة (Cartoon)
 - 2.7.4. المانغا (Manga)
 - 3.7.4. الواقعية المفرطة
- 8.4. أسلوب المانغا
 - 1.8.4. شخصية المانغا الكرتونية
 - 2.8.4. رسم بيئة المانغا
 - 3.8.4. رسم المانغا الأجسام

- 5.3. الحكمة
 - 1.5.3. الحكمة
 - 2.5.3. التوتر الدرامي
 - 3.5.3. منحنى الفائدة
- 6.3. الشخصيات 1
 - 1.6.3. المستديرة والمسطحة
 - 2.6.3. تطور الشخصية
 - 3.6.3. الشخصيات الثانوية
- 7.3. الشخصيات 2
 - 1.7.3. علم النفس
 - 2.7.3. التحفيز
 - 3.7.3. المهارات
- 8.3. أنواع الحوارات
 - 1.8.3. الداخلي
 - 2.8.3. الخارجي
 - 3.8.3. آخرون
- 9.3. السيناريو: العناصر
 - 1.9.3. ميزة السيناريو
 - 2.9.3. مشاهد وتسلسلات
 - 3.9.3. عناصر السيناريو
- 10.3. السيناريو: الكتابة
 - 1.10.3. الهيكل
 - 2.10.3. الأسلوب
 - 3.10.3. التفاصيل الأخرى

- 7.5 عناصر البرمجة: البنود والمنصات
 - 1.7.5 منصة الحركة
 - 2.7.5 القنابل
- 8.5 تحريك الشخصيات ثنائية الأبعاد وجسيمات
 - 1.8.5 استيراد الحركات
 - 2.8.5 برمجة الحركات
 - 3.8.5 الجزئيات
- 9.5 HUD وإنشاء الواجهة
 - 1.9.5 خلق الحياة
 - 2.9.5 إنشاء
- 10.5 النصوص والحوارات
 - 1.10.5 إنشاء النص
 - 2.10.5 بناء الحوار
 - 3.10.5 اختيار الاستجابة

الوحدة 6. الفن ثلاثي الأبعاد

- 1.6 الفن المتقدم
 - 1.1.6 من الفن المفاهيمي (concept art) إلى ثلاثي الأبعاد
 - 2.1.6 مبادئ النموذج ثلاثي الأبعاد
 - 3.1.6 أنواع النمذجة: عضوية/غير عضوية
- 2.6 واجهة D Max3
 - 1.2.6 برنامج D Max3
 - 2.2.6 الواجهة الأساسية
 - 3.2.6 تنظيم المشهد
- 3.6 النمذجة غير العضوية
 - 1.3.6 النمذجة مع البدائيات والمشوهات
 - 2.3.6 النمذجة باستخدام المضطعات القابلة للتحريك
 - 3.3.6 النمذجة مع Graphite
- 4.6 النمذجة العضوية
 - 1.4.6 نمذجة الشخصيات 1
 - 2.4.6 نمذجة الشخصيات 2
 - 3.4.6 نمذجة الشخصيات 3
- 5.6 إنشاء UVs
 - 1.5.6 المواد والخرائط الأساسية
 - 2.5.6 فك التغليف (Unwrapping) وإسقاطات القوام
 - 3.5.6 علم إعادة التأهيل

- 9.4 الأسلوب الواقعي
 - 1.9.4 رسم شخصية واقعية
 - 2.9.4 البيئة الواقعية
 - 3.9.4 الأشياء الواقعية
- 10.4 التفاصيل النهائية
 - 1.10.4 اللامسات الأخيرة
 - 2.10.4 التطور والأسلوب
 - 3.10.4 التفاصيل والتحسينات

الوحدة 5. البرمجة

- 1.5 البرمجة في D3 Unity
 - 1.1.5 التركيب
 - 2.1.5 عناصر الواجهة
 - 3.1.5 إنشاء مشهد واستيراد الأشياء
- 2.5 الموقع (Terrain)
 - 1.2.5 الموقع (Terrain) 1: خلق التربة والجبال
 - 2.2.5 الموقع (Terrain) 2: الأشجار والزهور.
 - 3.2.5 الموقع (Terrain) 3: الماء ونسيج السماء (Skybox)
- 3.5 إنشاء شخصيات ثنائية الأبعاد
 - 1.3.5 الاصطدامات
 - 2.3.5 الاصطدامات
 - 3.3.5 Trigger
- 4.5 طريقة اللعب (Gameplay) 1
 - 1.4.5 البرمجة: القدرة على الهجوم
 - 2.4.5 البرمجة: مهارة الهجوم
 - 3.4.5 البرمجة: مهارة الرماية
- 5.5 طريقة اللعب (Gameplay) 2
 - 1.5.5 البرمجة: الأسلحة
 - 2.5.5 البرمجة: البنود (items)
 - 3.5.5 البرمجة: نقطة التفتيش (Checkpoint)
- 6.5 IA: الأعداء
 - 1.6.5 العدو الأساسي
 - 2.6.5 العدو الطائر
 - 3.6.5 العدو المعقد

- 4.7 الذكاء الاصطناعي، NPCs والأعداء
 - 1.4.7 الذكاء الصناعي
 - 2.4.7 NPCs
 - 3.4.7 الأعداء
- 5.7 الفيزيائية
 - 1.5.7 مواد فيزيكية (Phisic Materials)
 - 2.5.7 Hinge Joint/Sprint Joint
 - 3.5.7 Distance Joint/Wheel Joint
- 6.7 الفيزيائية 2
 - 1.6.7 1 Platform Effector
 - 2.6.7 2 Platform Effector
 - 3.6.7 Surface Effector
- 7.7 الصوت
 - 1.7.7 الموسيقى
 - 2.7.7 التأثيرات الصوتية
 - 3.7.7 برمجة SFX والموسيقى المتقدمة
- 8.7 برمجة المستوى
 - 1.8.7 Raycast
 - 2.8.7 Pathfinding
 - 3.8.7 Trigger على المستوى
- 9.7 الجسيمات و FX
 - 1.9.7 خلق الجسيمات 1
 - 2.9.7 خلق الجسيمات 2
 - 3.9.7 اللون والتأثيرات
- 10.7 الخيارات
 - 1.10.7 الصوت
 - 2.10.7 الحفظ
 - 3.10.7 الحفظ التلقائي

- 6.6 D3 المتقدمة
 - 1.6.6 إنشاء أطلس للقوام
 - 2.6.6 التسلسلات الهرمية وتكوين العظام
 - 3.6.6 تطبيق الهيكل العظمي
- 7.6 أنظمة التحريك
 - 1.7.6 Bipet
 - 2.7.6 CAT
 - 3.7.6 الرسوم الهيكلية (Rigging) الخاص
- 8.6 الرسوم الهيكلية (Rigging) الوجه
 - 1.8.6 التعبيرات
 - 2.8.6 القيود
 - 3.8.6 برامج تشغيل
- 9.6 مبادئ الحركة
 - 1.9.6 المراحل
 - 2.9.6 المكتبات واستخدام ملفات التقاط حركة MoCap
 - 3.9.6 Motion Mixer
- 10.6 تصدير المحركات
 - 1.10.6 تصدير إلى محرك Unity
 - 2.10.6 التصدير النموذجي
 - 3.10.6 تصدير المحركات

الوحدة 7. البرمجة المتقدمة

- 1.7 البرمجة في D3 Unity
 - 1.1.7 إنشاء مشهد ثلاثي الأبعاد والحركة
 - 2.1.7 بنية البرمجيات
 - 3.1.7 Game Manager
- 2.7 إنشاء شخصيات ثنائية الأبعاد
 - 1.2.7 الحركة
 - 2.2.7 القفزة
 - 3.2.7 الهجوم
- 3.7 تحريك الشخصيات ثلاثية الأبعاد
 - 1.3.7 أنواع المحركات
 - 2.3.7 برمجة المحركات
 - 3.3.7 البرمجة المتقدمة للمحركات

9.8 الحركات ثنائية الأبعاد

1.9.8 حركة الأشياء 1

2.9.8 حركة الأشياء 2

3.9.8 حركة الأشياء 3

10.8 معادلات الحركة

1.10.8 إنشاء حركية ثنائية الأبعاد: مقدمة أساسية

2.10.8 إنشاء حركية ثنائية الأبعاد: حركات البيئة

3.10.8 إنشاء حركية ثنائية الأبعاد: التصدير

الوحدة 9. تصميم الصوت والموسيقى

1.9 التشكيل

1.1.9 التكوين الخطي

2.1.9 تكوين غير خطي

3.1.9 إنشاء المجالات

2.9 التطور الموسيقي

1.2.9 الأجهزة:

2.2.9 الأوركسترا وأقسامها

3.2.9 الإلكترونية

3.9 Software

1.3.9 Cubase Pro

2.3.9 الأدوات الافتراضية

3.3.9 Plugins

4.9 التنسيق

1.4.9 التنسيق MIDI

2.4.9 المزج والأدوات الرقمية

3.4.9 الخلط المسبق

5.9 مرحلة ما بعد الإنتاج

1.5.9 مرحلة ما بعد الإنتاج

2.5.9 الخاتمة

3.5.9 Plugins

6.9 المزيج

1.6.9 المزيج الداخلي

2.6.9 الأشكال

3.6.9 تصميم الصوت

الوحدة 8. الحركة

1.8 الحركة

1.1.8 الحركات التقليدية

2.1.8 الحركات ثنائية الأبعاد

3.1.8 الحركات ثلاثية الأبعاد

2.8 21 مبدأ للحركات 1

1.2.8 تمدد وتقلص

2.2.8 الاستباق

3.2.8 التدريج

3.8 21 مبدأ للحركات 2

1.3.8 العمل المباشر والوضع

2.3.8 الإجراءات المستمرة والمتداخلة

3.3.8 التسارع والتباطؤ

4.8 21 مبدأ للحركات 3

1.4.8 الأقواس

2.4.8 العمل الثانوي

3.4.8 التوقيت (Timing)

5.8 21 مبدأ للحركات 4

1.5.8 المبالغة

2.5.8 الرسم الصلب

3.5.8 الشخصية

6.8 الحركات ثلاثية الأبعاد

1.6.8 الحركات ثلاثية الأبعاد 1

2.6.8 الحركات ثلاثية الأبعاد 2

3.6.8 الحركات ثلاثية الأبعاد

7.8 الحركات ثنائية الأبعاد المتقدمة

1.7.8 حركة الشخصية 1

2.7.8 حركة الشخصية 2

3.7.8 حركة الشخصية 3

8.8 Rigging للحركات ثنائية الأبعاد

1.8.8 مقدمة لل Rig في ثنائية الأبعاد

2.8.8 إنشاء Rig ثنائية الأبعاد

3.8.8 Rig الوجه ثنائية الأبعاد

- .7.9 الإنتاج
 - 1.7.9 مكثبات الصوت
 - 2.7.9 الصوت الاصطناعي
 - 3.7.9 Foley
- 8.9 تقنيات تكوين ألعاب الفيديو
 - 1.8.9 التحليلات 1
 - 2.8.9 تحليل نقاط الضعف والتهديدات ونقاط القوة والفرص (II)
 - 3.8.9 إنشاء loops
- 9.9 أنظمة التكيف
 - 1.9.9 إعادة التسلسل الأفقي
 - 2.9.9 إعادة الخلط العمودي
 - 3.9.9 التحولات وStingers
- 10.9 الاندماج
 - 1.10.9 D3 Unity
 - 2.10.9 FMOD
 - 3.10.9 Mater Audio

الوحدة 10. الإنتاج والإدارة

- 1.10 الإنتاج
 - 1.1.10 عملية الإنتاج
 - 2.1.10 الإنتاج 1
 - 3.1.10 الإنتاج 2
 - 2.10 مراحل تطوير ألعاب الفيديو
 - 1.2.10 مرحلة التمرور
 - 2.2.10 مرحلة التصميم
 - 3.2.10 مرحلة التخطيط
 - 3.10 مراحل تطوير ألعاب الفيديو 2
 - 1.3.10 بطاقة الإنتاج
 - 2.3.10 مرحلة الاختبار
 - 3.3.10 مرحلة التوزيع والتسويق
- 4.10 الإنتاج والإدارة
 - 1.4.10 Ceo/الرئيس التنفيذي
 - 2.4.10 المدير المالي
 - 3.4.10 مدير المبيعات

5.10	عملية الإنتاج
1.5.10	مرحلة ما قبل الإنتاج
2.5.10	الإنتاج
3.5.10	مرحلة ما بعد الإنتاج
6.10	الوظائف والواجبات
1.6.10	المصممين
2.6.10	البرمجة
3.6.10	الفنانين
7.10	مصمم ألعاب (Game Designer)
1.7.10	المصمم الإبداعي (Creative Designer)
2.7.10	المصمم الرئيسي (Lead Designer)
3.7.10	مصمم أول (Senior Designer)
8.10	البرمجة
1.8.10	المدير التقني (Technical Director)
2.8.10	البرنامج الرئيسي (Lead Program)
3.8.10	كبير المبرمجين (Senior Programmer)
9.10	الفن
1.9.10	الفنان المبدع (Creative Artist)
2.9.10	الفنان الرئيسي (Lead Artist)
3.9.10	الفنان الأول (Senior Artist)
10.10	ملاحح آخر
1.10.10	رسام الرسوم المتحركة الرئيسي (Lead Animator)
2.10.10	كبير رسامي الرسوم المتحركة (Senior Animator)
3.10.10	المبتدئ (Juniors)

لن تجد برنامجًا أكثر اكتمالًا ليكون
أفضل مصمم ألعاب فيديو"



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.

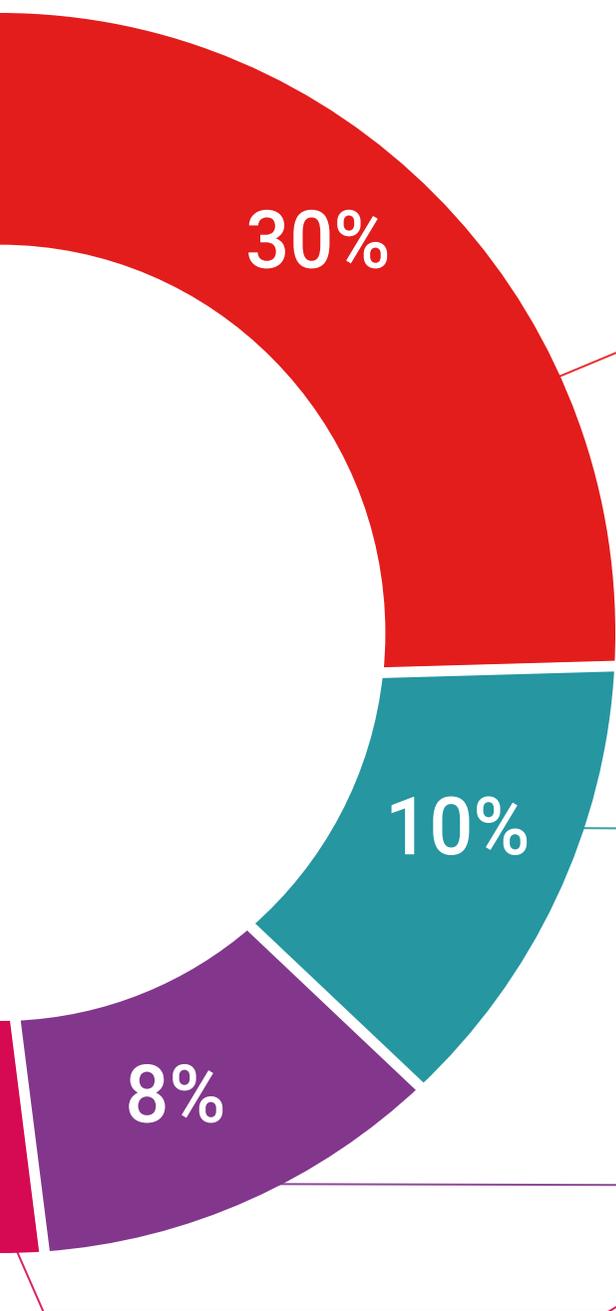
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

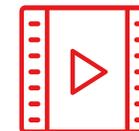
بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموشاً 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.



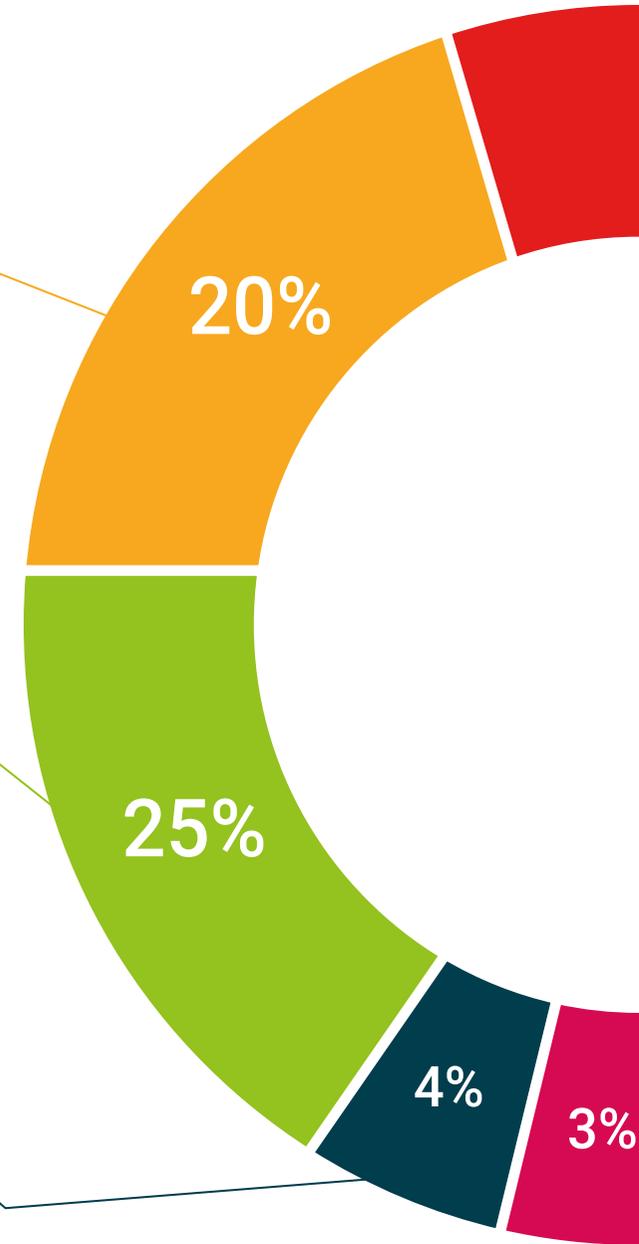
ملخصات تفاعلية

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

يضمن الماجستير الخاص في ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدثاً، الحصول على درجة ماجستير خاص الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية



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



إن المؤهل الصادر عن **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 خاص في ألعاب الفيديو
عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 1500 ساعة

تحتوي درجة الماجستير الخاص في ألعاب الفيديو على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب على درجة ماجستير خاص الصادرة عن **TECH الجامعة التكنولوجية** عن طريق البريد * مع إشعار بالاستلام.

ماجستير خاص في ألعاب الفيديو

التوزيع العام للخطة الدراسية		التوزيع العام للخطة الدراسية	
الدورة	المادة	نوع المادة	عدد الساعات
1 ^ة	تصميم لعبة فيديو	إلزامي	1500
1 ^ة	وثائق التصميم	إلزامي	0
1 ^ة	تصميم النموذج والسيناريو	إلزامي	0
1 ^ة	الفن في ألعاب الفيديو	إلزامي	0
1 ^ة	البرمجة	إلزامي	0
1 ^ة	التجارة الإلكترونية	إلزامي	0
1 ^ة	البرمجة المتقدمة	إلزامي	0
1 ^ة	الذكاء	إلزامي	0
1 ^ة	تصميم النموذج والموسيقى	إلزامي	0
1 ^ة	البرمجة والتجارة	إلزامي	0
1 ^ة	إجمالي		1500


 أ.د. / د. Tere Guevara Navarro
 رئيس الجامعة





شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

.....

المواطن/المواطنة مع وثيقة تحقيق شخصية رقم

لاجتيازها/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير خاص

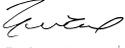
في

ألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 1500 ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020


 أ.د. / د. Tere Guevara Navarro
 رئيس الجامعة



TECH-APW0238_techture.com/certificates

المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الابتكار

الحاضر

الجودة

ماجستير خاص
ألغاب الفيديو

المعرفة

التدريب الافتراضي

المؤسسات

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 شهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

الفصول الافتراضية

اللغات

ماجستير خاص ألعاب الفيديو