محاضرة جامعية
اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 أسبوع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/english-video-games

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الهيكل والمحتوى
صفحة 12

04
المنهجية
صفحة 16

05
المؤهل العلمي
صفحة 24

01

المقدمة

تعد ألعاب الفيديو أحد وسائل الترفيه العالمية التي تتفوق على صناعتي الموسيقى والأفلام مجتمعتين.
يلعب الملايين من الأشخاص حول العالم مجموعة متنوعة من الألعاب على عدد كبير من وحدات التحكم، والعديد منها باللغة الإنجليزية. أصبحت اللغة الأنجلوسكسونية هي اللغة المهيمنة في صناعة ألعاب الفيديو، لذلك من الضروري أن يتقن كل محترف في هذا المجال، بغض النظر عن فرعه، أتقن اللغة الإنجليزية. سيقوم هذا البرنامج بتدريب الطالب على إتقان أي نوع من المحادثة، سواء كانت تقنية أو عامة، بالإضافة إلى إعداده للمقابلات المهنية والاجتماعات المحددة في صناعة ألعاب الفيديو.

ستسمح لك هذه المحاضرة الجامعية بالحفاظ دون أي صعوبة على محادثات مع خبراء فى هذا المجال من جميع أنحاء العالم"

اللغة الإنجليزية هي المهيمنة في صناعة ألعاب الفيديو. لدرجة أنه حتى العديد من اللاعبين الذين ليس لديهم مهارات في هذه اللغة تعلموا اللغة الإنجليزية من خلال لعب الألعاب المفضلة لديهم. علاوة على ذلك، هذا المجال يستخدم الكثير من المفاهيم الإنجليزية، مثل Advergaming ,V-sync ,NPC ,Endgme، والتي لا يمكن لأي شخص العمل في هذه الصناعة إلا أن تكون على دراية بهذه المفاهيم.

لهذا السبب، تعمل هذه المحاضرة الجامعية فى اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو على توسيع معرفة الطلاب في هذا المجال بشكل كبير، وإعدادهم لجميع أنواع المحادثات أو تبادل المعلومات التي قد يواجهونها أثناء العمل في هذه الصناعة. وهكذا، خلال المنهج الدراسي الموسع، يتم التعمق في قضايا مثل المناقشات المعتادة حول ألعاب الفيديو، أو البرامج الأنجلوسكسونية الأكثر شيوعًا أو اللغة التقنية لألعاب الفيديو عبر الإنترنت.

يتم أيضًا تناول موضوعات أكثر تحديدًا مثل الروبوتات أو حقوق الطبع والنشر أو الحوسبة السحابية، مما يمكّن الطالب من التواصل بطلاقة عندما يتعين عليه تطوير حوار أكثر خبرة واحترافية. سيكون الخريج قادرًا على مواجهة مقابلات العمل والمؤتمرات الصناعية باللغة الإنجليزية دون أي نوع من العوائق.

إلى كل هذا يجب أن نضيف فائدة أن التدريب يتم تقديمه عبر الإنترنت بنسبة 100%، مما يتيح للطالب أقصى قدر من المرونة عند دراسة المحتوى. ليس هناك حاجة إلى الحضور الشخصى فى المركز القائم أو التكيف مع الجداول الزمنية المحددة مسبقًا، يمكن للطالب تكييف هذه المحاضرة الجامعية في اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو وفقا مع احتياجاته الشخصية والعملية والأسرية

تحتوي **المحاضرة الجامعية في اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- اتساع المعرفة في مفردات اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو، بدءًا من الموضوعات الشائعة والمعتادة وحتى الموضوعات الأكثر تقنية ودقة
- محتوى مع دعم سمعي وبصري قوي، مما يسهل اكتساب المعرفة التي يتم تدريسها
- من التمارين العملية التي يمكن من خلالها تقييم التعلم الذاتي
- منهجيات حديثة ومبتكرة تتكيف مع اتجاهات الصناعة الحالية
- منهج أعده خبراء في هذا المجال
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> لن تخاف من التحدث إلى الشخصيات الكبيرة في هذه الصناعة، مثل Phil Spencer أوGabe Newell بعد الانتهاء من هذه المحاضرة الجامعية في اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو"

لا تبقى مترددًا في دراساتك للغة الإنجليزية وقم بتحديث جميع مفرداتك بفضل هذه المحاضرة الجامعية"

ركز على إجادتك للغة الإنجليزية وتأكد من أن سيرتك الذاتية تقنع معظم الشركات المتطورة.

قم بالتسجيل في هذه المحاضرة الجامعية فى اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو وأتقن التقنيات الأكثر شيوعًا في أي محادثة احترافية.

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

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

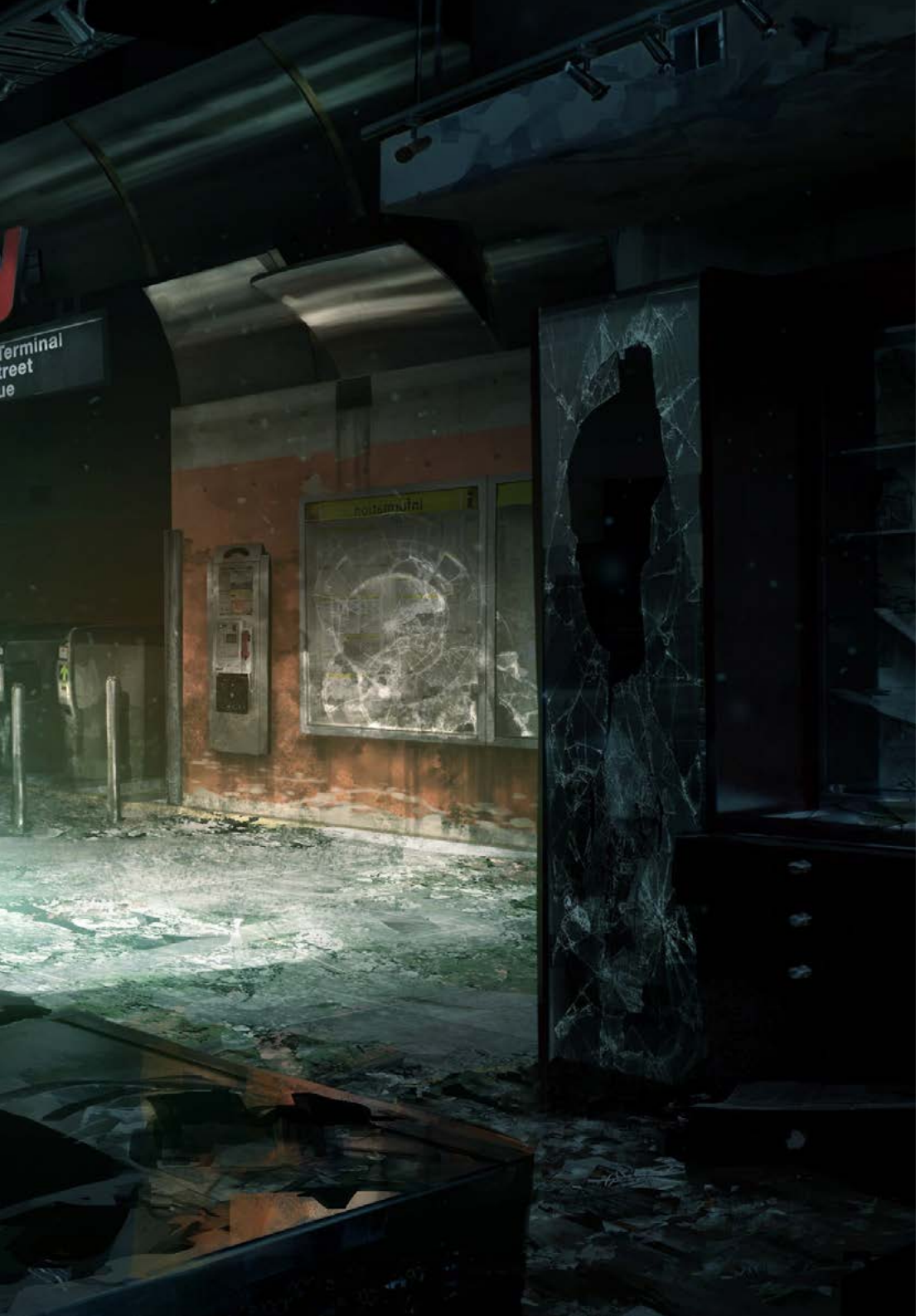
يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي من خلاله يجب على المهني محاولة حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ خلال الدورة الاكاديمية. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

يهدف هذا التدريب إلى إرشاد الطالب إلى إتقان المصطلحات الشائعة في صناعة ألعاب الفيديو، سواء على المستوى الأكثر شيوعًا وغير الرسمي أو على مستوى المجالات التقنية باستخدام المصطلحات الخاصة به، الأمر الذي يتطلب معرفة أعمق ليكون قادرًا على التواصل بنجاح. . وبالتالي، سيكون الطالب قادرا على التفاعل في أي مجال من مجالات الصناعة بطريقة طبيعية، وتجنب سوء الفهم أو اللحظات غير المريحة.

إذا كنت تريد العمل لدى Sony أو Microsoft أو Nintendo،
فستحتاج إلى التحكم بنسبة 100% في جميع اللغات التقنية
والتقليدية لعالم ألعاب الفيديو"



الأهداف العامة

- تعلم كيفية العمل بطلاقة في البيئات الدولية حيث اللغة السائدة هي اللغة الإنجليزية
- معرفة كافة المصطلحات المتعلقة بعالم ألعاب الفيديو للمساهمة في تحقيق اندماج أفضل في فرق العمل العالمى
- استكشف الجوانب الفنية الأكثر تحديدًا في مجالات مثل ألعاب الفيديو عبر الإنترنت أو حقوق الطبع والنشر copyright
- تدريب الطالب على كتابة نصوص العمل مثل رسائل البريد الإلكتروني أو التقارير أو العروض التقديمية باللغة الإنجليزية
- دراسة أصول صناعة ألعاب الفيديو ورحلتها التاريخية لفهم طريقة تواصلها
- التعرف على النطاق الحالي للتلعيب كأداة لتعلم اللغة حول العالم

> لن يكون هناك موضوع صناعي أو شائع أو تقني لا يمكنك التحدث عنه بعد دراسة هذه المحاضرة الجامعية في اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو"

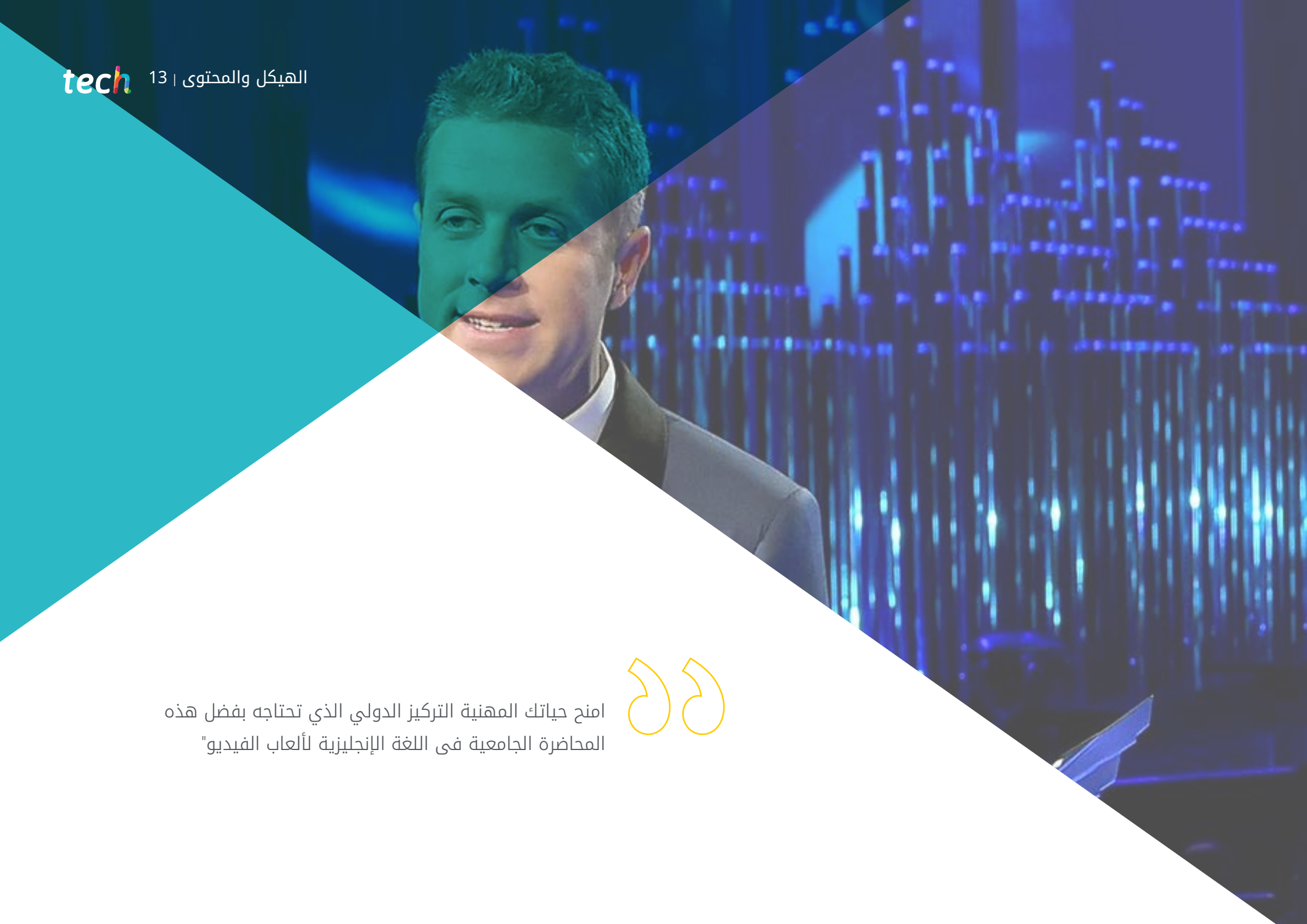
الأهداف المحددة

- توجيه إتقان اللغة الإنجليزية للعروض التقديمية الشفهية والتفاعلات اليومية والعمل الجماعي
- تطوير قدرة الطالب على التنقل في المحادثات الهاتفية أو الاجتماعات وجهًا لوجه والاجتماعات الافتراضية باللغة الإنجليزية
- معالجة القضايا الشائعة في هذه الصناعة مثل العنف ونمط الحياة المستقر أو الصحة العقلية
- التعمق في أنظمة التشغيل الحالية المختلفة واللغة الخاصة بكل منها
- تحليل القضايا القانونية الدولية وحالات الانتحال الحقيقية في عالم ألعاب الفيديو
- التعرف على التصحيح الإملائي في ألعاب الفيديو وأهمية الترجمة
- تغطية إنشاء السيرة الذاتية باللغة الإنجليزية، بالإضافة إلى عروض العمل الدولية
- والمقابلات الشخصية
- التعرف على المصطلحات المحددة في هندسة الويب والبنية التحتية السحابية المطبقة على ألعاب الفيديو

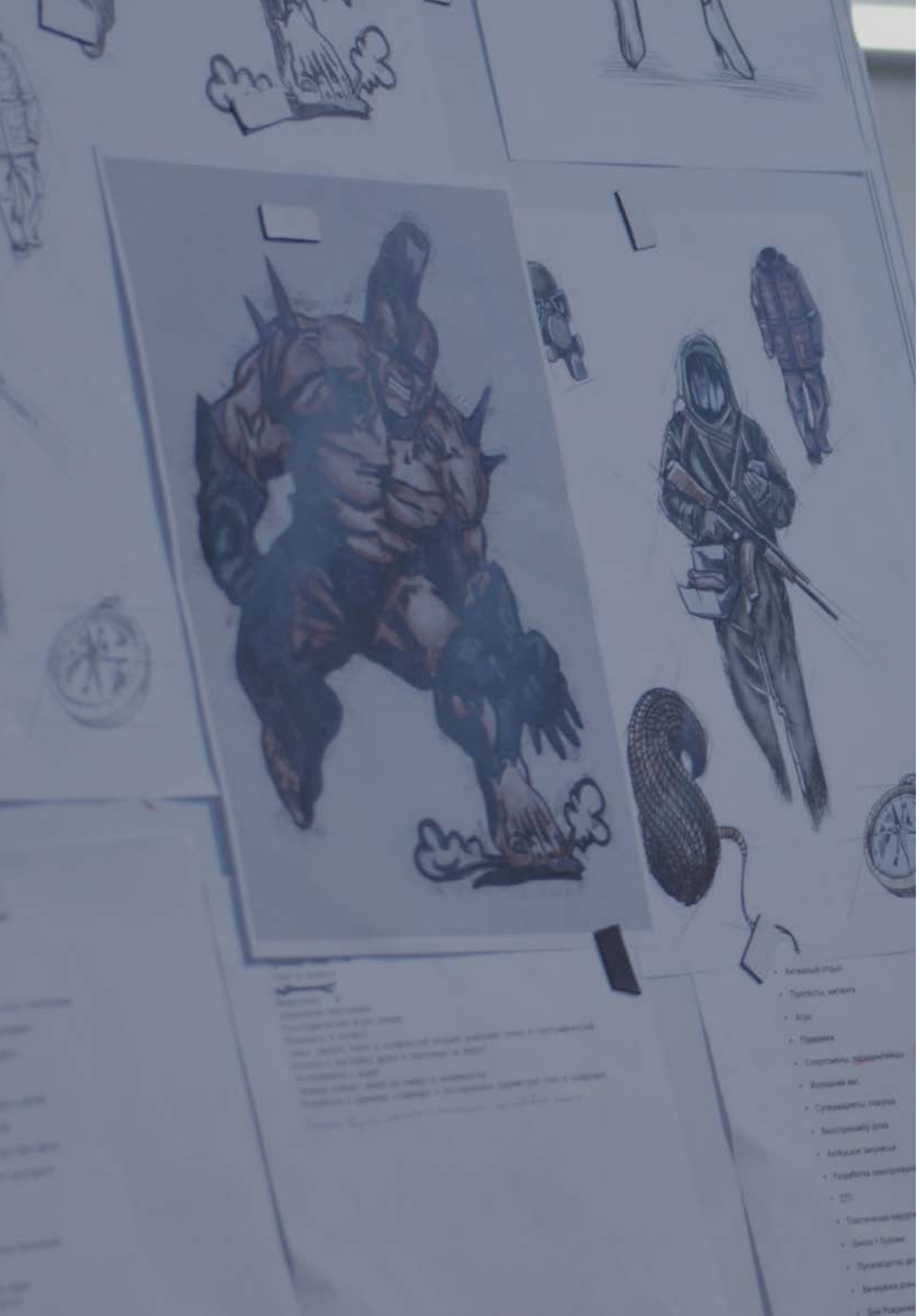
03

الهيكل والمحتوى

ينقسم هذا البرنامج باللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو إلى وحدتين مختلفتين، والتي تحتوي بدورها على 10 موضوعات، حيث يتم شرح جميع المواد التعليمية وتوزيعها. جمعت TECH الجامعة التكنولوجية فريقًا من الخبراء في صناعة ألعاب الفيديو مع إتقان بمستوى عال للغة الإنجليزية، لذلك نضمن للطالب الوصول إلى أفضل محتوى متاح في هذا المجال. يتم تقديم المنهج بطريقة واضحة ومنظمة بشكل جيد، مما يسهل الوصول إلى المعلومات وكذلك العمل الدراسي.



امنح حياتك المهنية التركيز الدولي الذي تحتاجه بفضل هذه المحاضرة الجامعية فى اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو"



الوحدة 1. اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو 1

1.1. العرض الشفهى

1.1.1. الخطوات السابقة – مرحلة العرض

2.1.1. تقنيات فعالة لتقديم عرض جيد

3.1.1. استراتيجيات لمعالجة الأسئلة السابقة

2.1. حل المشاكل

1.2.1. تحليل FODA

2.2.1. تقديم مقترحات للحلول

3.2.1. دور الفكر الناقد في حل المشكلات

3.1. العمل كفريق

1.3.1. بريد الكتروني

2.3.1. التفاعلات اليومية مع زملاء العمل

3.3.1. أهمية العمل الجماعي في الفرق التى تعمل عن بعد

4.1. دور الاتصالات في الشركات العالمية

1.4.1. تقرير المشروع

2.4.1. المحادثة التليفونية

3.4.1. الاجتماعات الشخصية والافتراضية

5.1. المناظرات فى عالم ألعاب الفيديو

1.5.1. العنف

2.5.1. نمط الحياة المستقر وألعاب الفيديو

3.5.1. الصحة العقلية

6.1. الاخلاق في العالم التكنولوجي

1.6.1. الفجوة الرقمية

2.6.1. الحمل الزائد للمعلومات

3.6.1. دور الإعلان الخارجي في مجال ألعاب الفيديو

7.1. اعتبارات تاريخية

1.7.1. بدايات تطور ألعاب الفيديو

2.7.1. معالم تنمية كبيرة في عملية التسويق الشامل

3.7.1. دور ألعاب الفيديو في الولايات المتحدة في التسعينيات

8.1. التطوير وأحدث التطورات في البرمجيات الأنجلوسكسونية
1.8.1. الذكاء الاصطناعي: التحديات والأخبار للمبرمج
2.8.1. التفاعل والتعاون في ألعاب الفيديو
3.8.1. دور ألعاب الفيديو في السينما الأمريكية
9.1. الفعالية لأنظمة التشغيل
1.9.1. أنظمة تشغيل Xbox
2.9.1. أنظمة تشغيل البلاي ستيشن PlayStation
3.9.1. أنظمة تشغيل نينتندو
10.1. اللغة التقنية لألعاب الفيديو عبر الإنترنت
1.10.1. مفردات ألعاب الفيديو
2.10.1. الهياكل النحوية في ألعاب الفيديو
3.10.1. دور الصوت: قضايا النطق

الوحدة 2. اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو 2

1.2. المناظرات فى عالم ألعاب الفيديو
1.1.2. القضايا القانونية الدولية
2.1.2. التحليلات الحالات الواقعية
3.1.2. الإجلال وبيض عيد الفصح الافتراضي
2.2. المبادرات التجارية
1.2.2. التجارة الإلكترونية
2.2.2. استراتيجيات الإعلان
3.2.2. إنشاء الإعلان
3.2. دور الكتابة
1.3.2. تصحيح الإملاء في ألعاب الفيديو
2.3.2. ترجمات الحوار
3.3.2. التواصل الكتابي مع الأشخاص خارج الشركة
4.2. حقوق النشر
1.4.2. حقوق المؤلف
2.4.2. تراخيص Creative Commons
3.4.2. حدود حرية التعبير
5.2. التوظيف في عالم التكنولوجيا
1.5.2. إنشاء السيرة الذاتية
2.5.2. مقابلة عمل
3.5.2. توقعات الرواتب
6.2. التجمعات الاجتماعية المهنية
1.6.2. مؤتمرات
2.6.2. الثقافة التجارية
3.6.2. اجتماعات
7.2. الروبوتات
1.7.2. بدايات وتطورات
2.7.2. تصنيف الروبوت وتعريفه
3.7.2. طرق البرمجة
8.2. برمجيات الحاسبات
1.8.2. هياكل التحكم
2.8.2. أشياء
3.8.2. تخزين
9.2. حوسبة سحابية
1.9.2. هندسة ويب
2.9.2. البنى التحتية السحابية
3.9.2. الأنظمة السحابية المتعددة Multicloud
10.2. التلعيب
1.10.2. التلعيب في عالم الأعمال
2.10.2. التعيب فى التعليم
3.10.2. التلعيب فى الحياة الشخصية

04

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: ***Relearning*** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية ***(New England Journal of Medicine)***.

اكتشف منهجية *Relearning* (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.

> مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

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.

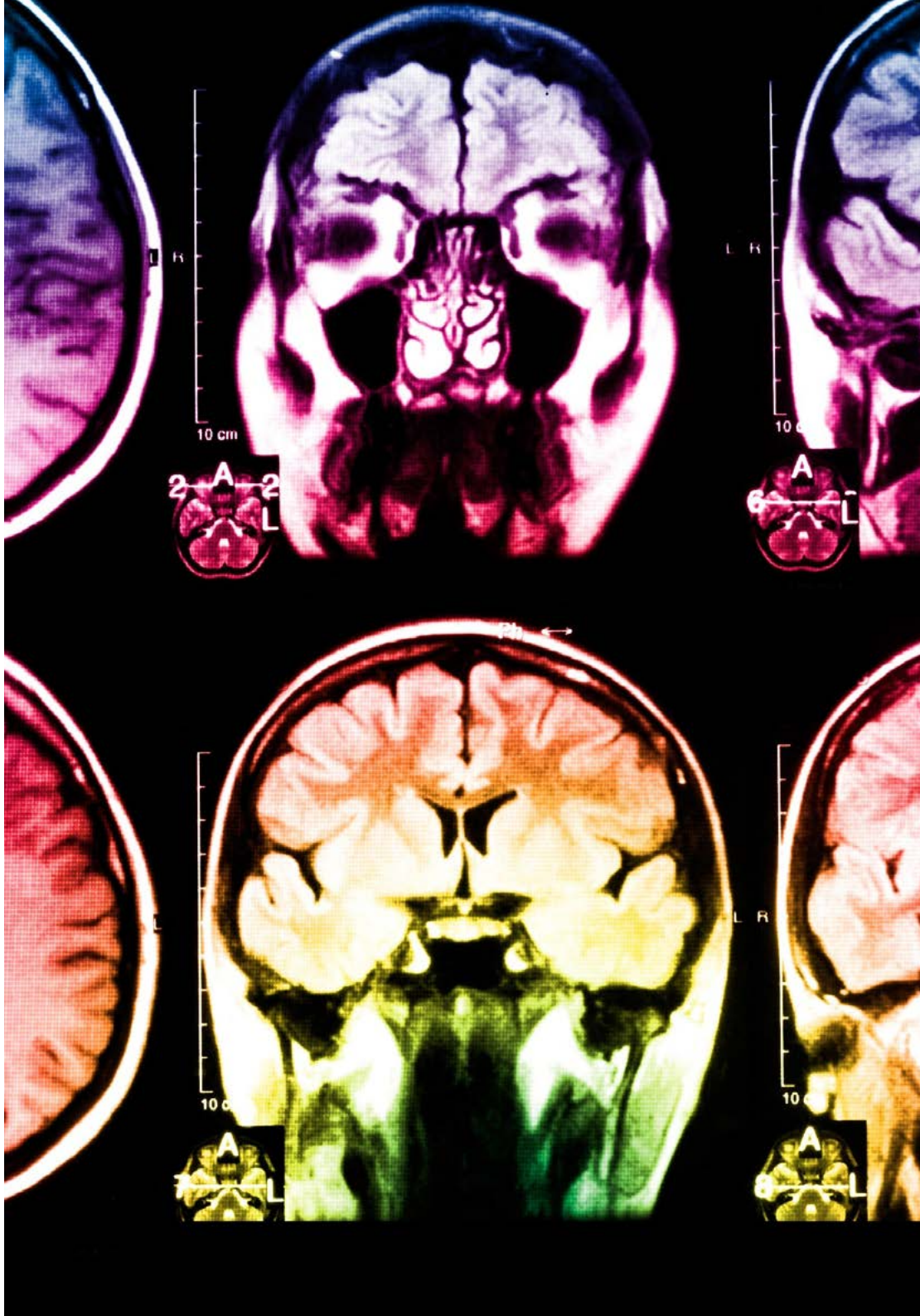
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

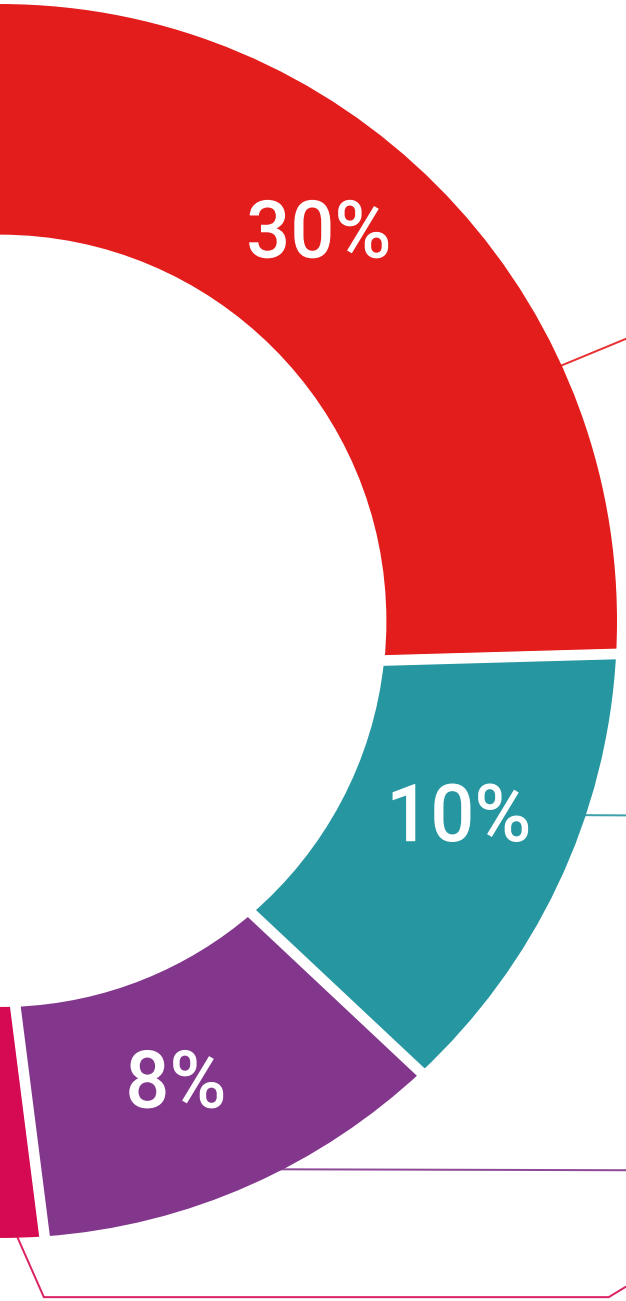
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

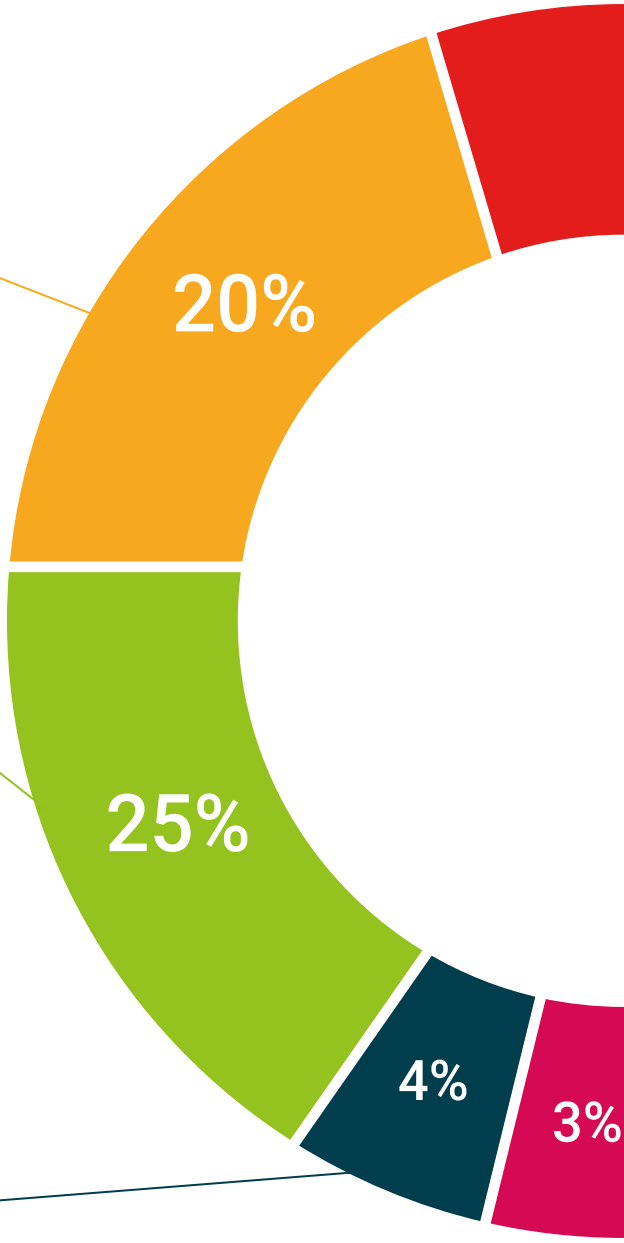
ملخصات تفاعلية

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.



05

المؤهل العلمي

تضمن هذه المحاضرة الجامعية في اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو التدريب الأكثر دقة وتحديثًا بالإضافة إلى الحصول على مؤهل برنامج المحاضرة الجامعية الصادرعن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي درجة **محاضرة جامعية في اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: **محاضرة جامعية في اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **12 أسبوع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 300
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

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

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 أسبوع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

محاضرة جامعية
اللغة الإنجليزية لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية