# ماجستير خاص

## تصميم الألعاب الجادة

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

## ماجستير خاص

## تصميم الألعاب الجادة

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: **www.techtitute.com/ae/videogames-design/professional-master-degree/master-serious-games-design**

# الفهرس


01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 12

04
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 16

05
الهيكل والمحتوى
صفحة 20

06
المنهجية
صفحة 30

07
المؤهل العلمي
صفحة 38

# 01
# المقدمة

إن ظهور ألعاب الفيديو في المجتمع أمراً يزداد بشكل ملحوظ. ومع التقدم الذي لا يمكن وقفه للتقنيات التي تتكاثر بشكل لا نهائي تقريبا فإن إمكانيات هذا القطاع الجديد لم تعد تقتصر على الترفيه. لقد رأى كبار الناشرين مثل مايكروسوفت إمكانات اللعب حيث قاموا بتحويل عناوين مثل Minecraft إلى منصة تعليمية للأطفال. لا تنتهي فرص الألعاب الجادة عند هذا الحد، حيث أن هناك المزيد والمزيد من المشاريع المخصصة للصحة أو التنديد الاجتماعي أو علم النفس أو حتى السير الذاتية. في سوق يشهد توسعًا كاملاً، من الضروري أن يكون محترفو ألعاب الفيديو متخصصين، حيث سيبدأون بميزة قيادة الألعاب الجادة الأكثر طموحًا. تقدم هذه الدرجة محتوى رائدًا مع منهج يعتمد على الحالات العملية الأكثر نجاحًا بالإضافة إلى ذلك، يحتوي على منهج دراسي كامل عبر الإنترنت. وبهذه الطريقة سيكون من الممكن تحقيق نقلة نوعية في الحياة المهنية في عالم ألعاب الفيديو دون التخلي عن الالتزامات الشخصية أو العمل.

سيزودك هذا البرنامج بالمفاتيح والاستراتيجيات اللازمة لتطوير مشاريع الألعاب الجادة الخاصة بك ومعرفة كيفية العمل في كل مجال محدد"

في العقد الماضي، اكتسبت تقنية اللعب دورًا رائدًا في العديد من القطاعات. لقد كان التعليم أحد أكثر الأمور التي دفعت لإنشاء ألعاب جادة للأغراض الجادة ولكن حتى وزارة الدفاع الأمريكية رأت إمكانات ألعاب الفيديو في تدريب وتوجيه قواتها.

لذلك لا يمكن إنكار أن الألعاب الجادة تمثل فرصة كبيرة لجميع محترفي ألعاب الفيديو الذين يبحثون عن تخصص فعال. سواء كان ذلك تعلم اللغات باستخدام تطبيق Duolingo أو زيادة الوعي حول الأخبار المزيفة Fake News باستخدام Fake it to Make It. تتوسع الألعاب الجادة لتشمل المزيد من القطاعات، وبالتالي فإن الحاجة إلى دمج متخصصين في هذه الفئة من ألعاب الفيديو ستصبح أمرا أكثر إلحاحًا.

تقوم درجة الماجستير الخاص هذه من TECH الجامعة التكنولوجية بإرشاد محترفي ألعاب الفيديو في جميع الجوانب التي يجب عليهم معرفتها لإنشاء مشروع للعبة واقعية خاصة بهم أو أن يصبحوا شخصية رئيسية في فرق التطوير. لهذا السبب، فسوف تتعمق في ألعاب الفيديو الثقافية، ولغتها، وأسلوب اللعب، أو تصميم ألعاب الفيديو نفسها. وبالمثل ستكون هناك أيضًا مراجعة شاملة في جميع أنحاء جدول الأعمال للمواضيع والقطاعات المختلفة التي يمكن أن تتطور فيها الألعاب الجادة بنجاح أكبر.

وكل هذا مع ميزة التنسيق عبر الإنترنت بنسبة 100%، والخالي من الفصول الدراسية وجهًا لوجه والجداول الزمنية المحددة مسبقًا. الطالب نفسه هو الذي يقرر متى يتولى كل العبء التدريسي، حيث يكون قادرًا على تنزيل المواضيع بشكل فردي للتعمق فيها من الجهاز اللوحي، أو الهاتف الذكي أو الكمبيوتر حسب ما يفضله. فرصة مميزة لوضع نفسك كمعيار للألعاب الجادة بطريقة سهلة ومريحة وبسيطة.

تحتوي درجة **ماجستير خاص في تصميم الألعاب الجادة** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. ومن أبرز ميزاته:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها الخبراء في تصميم الألعاب الجادة
- المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية بشكل بارز التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والعملية حول تلك التخصصات التي تعتبر ضرورية للممارسة المهنية
- التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- تركيزها الخاص على المنهجيات المبتكرة
- دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا الخلافية وأعمال التفكير الفردي
- توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت

استفد من المزايا المتعددة لمنهجية *TECH* لتنغمس في تصميم الألعاب الجادة دون الاضطرار إلى التضحية بمسؤولياتك الشخصية أو مسؤوليات العمل"

تعرف على مفاتيح نجاح المشاريع مثل *The Kite* أو *Interland* أو *Dys4ia* أو *Unmanned* واكتشف لماذا انتهى بها الأمر إلى أن تكون معايير في قطاع الألعاب الجادة"

تخصص في مجال الألعاب على أعلى مستوى، وإنشاء ألعاب جادة للتعامل مع مواضيع من جميع الأنواع والمجالات.

أضف درجة الماجستير الخاص هذه إلى سيرتك الذاتية التي ستميزك كمحترف متطور ومتمرس في تصميم الألعاب الجادة.

البرنامج يضم في هيئة التدريس متخصصين في المجال والذين يصبون خبراتهم العملية في هذا التدريب بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من مجتمعات رائدة وجامعات مرموقة.

سيسمح محتوى الوسائط المتعددة المُعد بأحدث التقنيات التعليمية إلى التعلم المهني والسياقي أي في بيئة محاكاة التي ستوفرها هذه الشهادة الجامعية من تدريب ضمن مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل الحالات المختلفة للممارسة المهنية التي تُطرَح على مدار هذا البرنامج. للقيام بذلك سيحصل على مساعدة من نظام جديد من مقاطع الفيديو التفاعلية التي أعدها خبراء معترف بهم.

02

# الأهداف

نظرًا لأن صناعة ألعاب الفيديو تتوسع باستمرار، فإن التخصص يقدم نفسه كواحد من أفضل الفرص لمواصلة التميز والتحسين. ولهذا السبب تسعى جميع محتويات هذا البرنامج إلى نفس الهدف، وهو تزويد محترف ألعاب الفيديو بالاستراتيجيات والإرشادات اللازمة ليصبح خبيرًا حقيقيًا في تصميم الألعاب الجادة من أي نوع، سواء كانت تتعلق مشاكل عنيفة أو ثقافية أو صحية أو نفسية.

ستتمكن من الوصول إلى المنهج الدراسي المتاح على مدار *24* ساعة يوميًا، في فصل دراسي افتراضي يحتوي على أحدث الابتكارات في مجال تكنولوجيا التعليم"

## الأهداف العامة

- التعرف على تأثير الألعاب الجادة في الصناعات المختلفة
- التعمق في المعرفة النظرية والعملية لتتمكن من تكييف التدريب الكلاسيكي مع بيئة الألعاب الجادة
- التعرف بعمق على تصميم ألعاب الفيديو في سياق الألعاب الجادة
- دمج تحليل الألعاب الجادة التي كان لها تأثير اجتماعي ذي صلة
- توسيع نطاق الإمكانيات المهنية للطلاب

إنها تبرز في قطاع مزدهر، وذلك وفقًا للأهداف التي حددتها مجموعة من المحترفين ذوي الخبرة الواسعة في تصميم الألعاب الجادة"

## الأهداف المحددة

### الوحدة 1. اللعب في الألعاب الواقعية

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

### الوحدة 2. الألعاب الجادة

- التعرف على اللعبة التعليمية بشكل متعمق وثقافي
- إتقان إجراءات التصميم المحددة للألعاب الجادة
- إتقان تطبيقات الألعاب الجادة في تخصصات العمل المختلفة

### الوحدة 3. الألعاب الجادة والعنف

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة التي تركز على العنف
- الفهم بطريقة احترافية ومتخصصة عملية تصميم لعبة الفيديو باستخدام هذا النهج
- التعرف على تقنيات التصميم المختلفة للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب من خلال الألعاب مع التركيز على العنف

### الوحدة 4. الألعاب الجادة والتعليم

- التعرف بشكل احترافي على الألعاب الجادة التي تركز على التعليم
- إتقان تقنيات التصميم للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب من خلال الألعاب التعليمية

### الوحدة 5. الألعاب الجادة والشكوى

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة التي تركز على الشكوى
- تقنيات التصميم الرئيسية للحصول على استجابات عاطفية من اللاعب

### الوحدة 6. الألعاب الجادة وألعاب السيرة الذاتية

- التعرف بعمق على الألعاب التعليمية التي تركز على السيرة الذاتية
- فهم وتعلم عملية تصميم لعبة بهذا النهج
- امتلاك المعرفة واسعة بتقنيات التصميم للبحث عن تأثيرها من خلال ألعاب السيرة الذاتية

### الوحدة 7. الألعاب التعليمية والألعاب النفسية

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة التي تركز على الألعاب النفسية
- دمج الرؤى من عملية تصميم اللعبة مع هذا النهج
- تحديد تقنيات التصميم للبحث عن الاستجابات العاطفية للاعب في الأنواع المختلفة لألعاب الفيديو النفسية الموجودة.

### الوحدة 8. الألعاب الجادة والألعاب الإستراتيجية

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة التي تركز على الألعاب الإستراتيجية
- فهم ودمج عملية تصميم اللعبة مع هذا النهج
- التعرف على تقنيات اللعب في الألعاب الإستراتيجية

### الوحدة 9. الألعاب الجادة والصحة

- التعرف بشكل احترافي على الألعاب الجادة التي تركز على ألعاب الفيديو المتعلقة بالصحة
- اكتساب المعرفة بعملية تصميم اللعبة باستخدام هذا النهج
- التعرف على الفوائد التي يمكن أن توفرها لعبة الفيديو التي تتعلق بالصحة

### الوحدة 10. الألعاب الجادة الصناعية

- التعرف بعمق على الألعاب الجادة التي تركز على الألعاب ذات الطابع الصناعي
- إتقان تقنيات التصميم المختلفة التي تسمح بتنفيذ المفاهيم الصناعية في ألعاب الفيديو

# 03
# الكفاءات

تحظى المهارات الأكثر كمالًا وتطورًا بتقدير كبير في صناعة ألعاب الفيديو. في فرع يمكن أن يكون واسعًا مثل فرع الألعاب الجادة من المهم أن يتمتع المحترف، بالمهارات اللازمة للقيادة والإدارة والقدرة على التكيف لمعرفة كيفية العمل في جميع أنواع المواقف. ولذلك، ضمن جميع أنحاء المنهج، سوف يكتسب الطالب سلسلة من المهارات المختارة والمعدة بشكل صريح من قبل أعضاء هيئة التدريس لهذا المؤهل العلمي.

سوف تثبت مهاراتك ومعرفتك الواسعة بتصميم الألعاب االجادة بفضل المحتوى الذي تم تطويره عبر *10* وحدات تعليمية شاملة "

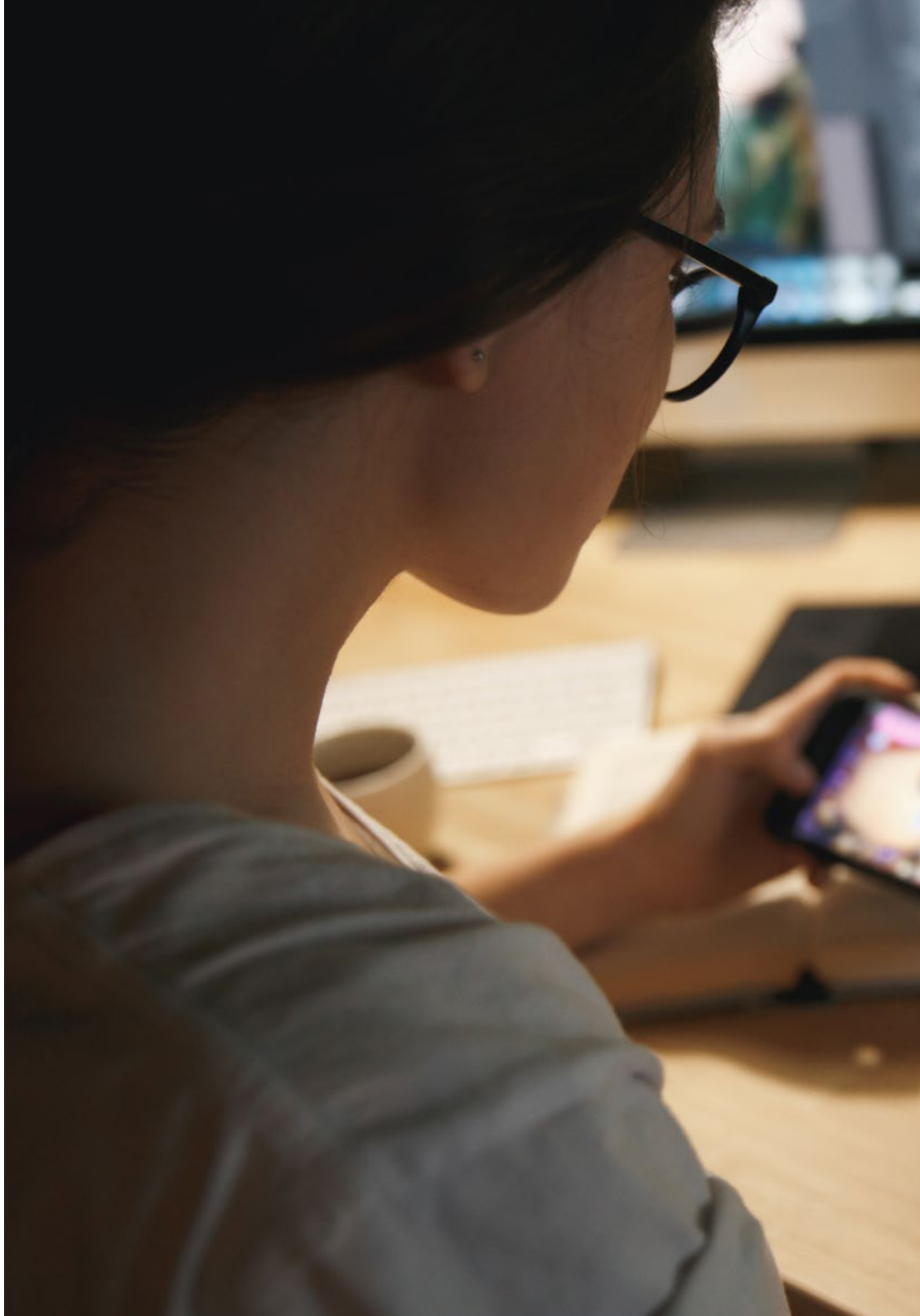
## الكفاءات العامة

- تخصص في تصميم الألعاب الجادة
- تحليل أسلوب هيكلة الأفكار
- التعرف بعمق على مراحل تصميم اللعبة التعليمية
- دمج الأساسيات النفسية الأساسية في تصميم اللعبة
- التحقق من التأثير النفسي للألعاب الجادة على الأفراد والجماعات

ستكون قادرًا على قيادة تطورات الألعاب الجادة الأكثر طموحًا في قطاع الألعاب بفضل المهارات المكتسبة في درجة الماجستير الخاص هذه"

## الكفاءات المحددة

- تطوير نظام اللغة والسرد للألعاب الجادة
- إنشاء ألعاب جادة متقدمة كأداة تثقيف
- برمجة وإنشاء ألعاب جادة حول العنف والتعليم والإدانة
- تصور الألعاب الجادة حسب الموضوع
- إدارة الصراع في ألعاب الفيديو الذهنية للأطفال
- تحديد الأهداف والنوع الأكثر ملاءمة لألعاب الفيديو المتعلقة بالسيرة الذاتية
- التعرف على أهم الاستخدامات العملية لألعاب الفيديو النفسية
- تطوير سهولة استخدام الألعاب الإستراتيجية الجادة
- إنشاء آليات وديناميكيات وأهداف تعليمية في ألعاب فيديو الرعاية الصحية
- تصميم وتجربة القرارات في ألعاب الفيديو الصناعية



04

# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع طاقم التدريس الذي اختارته TECH الجامعة التكنولوجية لتوجيه هذا البرنامج بخبرة واسعة في القيادة في عالم ألعاب الفيديو. إن تخصصك في مجال الألعاب الجادة يجلب بالضرورة قيمة عملية لجميع النظريات التي يتم تدريسها حيث تنعكس خلفيته ومعرفته المتقدمة في كل واحدة من المواد المقدمة بما في ذلك القراءات التكميلية الشاملة ومقاطع الفيديو المتعمقة.

اعتمد على فريق تعليمي ملتزم بنسبة *100%* بمشروعك المستقبلي الرائع في عالم الألعاب الجادة"

هيكل الإدارة

### أ. Vargas Pardo, Diego

- مدير ومنتج كبير لألعاب الفيديو والأفلام الوثائقية
- مصمم ومنتج ألعاب أول في Life Games
- مخرج ومنتج سيناريو الفيلم الوثائقي"اضغط على زر البداية: تاريخ ألعاب الفيديو في إسبانيا"
- منتج ومصمم في IKIGAI Play
- مساعد إنتاج في استوديوهات Ilion للرسوم المتحركة
- مصمم ألعاب فيديو في Cauldron Games
- مدير فني. شركة إعلانات"Pool Creaciones Publicitarias S.A".
- مدير إبداعي. المجموعة الأولى - الفعاليات والاتصالات
- مدير فني: Valhalla للدعاية والإعلان والاتصالات
- خريج التصميم الجرافيكي والتصميم المتقدم في معهد IED الإيطالي للتصميم
- ماجستير في تصميم ألعاب الفيديو في UTAD
- ماجستير في الإخراج السينمائي والوثائقي في TAI

## الأساتذة

### أ. Mateo, Daniel

- ماجستير في الإخراج السينمائي والوثائقي في TAI
- مدير لِ Playmakers في Non Stop People
- مدير المنتجات في شركة Meridiem Games
- مدير المبيعات والتسويق في Meridiem Games
- رئيس قسم النشر في Meridiem Games
- المؤسس المشارك ل Coven Arts
- مدير برنامج TopGamesTV

### أ. Takebe, Yoshikuni

- مطور JavaScript في شركة Tecnalis
- مصمم ألعاب فيديو لمشروع Night & Day
- مصمم ألعاب فيديو في IKIGAI Play
- مصمم ألعاب فيديو في Yump و Heyou! ألعاب عادية وألعاب Parhelion للجوال وألعاب Pyro للجوال
- الدراسات العليا في الاتصالات وأنظمة الكمبيوتر في IES El Burgo Las Rozas
- ماجستير في تصميم ألعاب الفيديو في U-tad

05

# الهيكل والمحتوى

تضمن TECH الجامعة التكنولوجية أعلى جودة للمحتوى الذي سيصل إليه محترفو ألعاب الفيديو في هذا البرنامج. لذلك وضع المعلمون خلاصة وافية فريدة من الموارد المتعددة الوسائط التي تثري جميع التجارب الأكاديمية. ملخصات فيديو ومقاطع الفيديو بالتفصيل ودراسات الحالة الحقيقية وتمارين التعلم الذاتي جزءًا فقط من جميع المحتوى المتاح للطالب ويمكن أيضًا تنزيلها من أي جهاز به اتصال بالإنترنت.

ستتمكن من الوصول إلى مكتبة واسعة ومتنوعة للمحتوى،
لتتمكن من الخوض في المواضيع التي تهمك أكثر"

## الوحدة 1. اللعب في الألعاب الجادة

1.1. ألعاب الفيديو الثقافية
1.1.1. التصميم
2.1.1. الثقافة
3.1.1. علم الاجتماع
2.1. نظرية اللعبة الرياضية
1.2.1. النظرية
2.2.1. الإستراتيجية
3.2.1. الرياضيات
3.1. لعبة الفيديو كمحاكاة
1.3.1. المحاكاة
2.3.1. إبداع
3.3.1. كفاءة
4.1. لعبة الفيديو كنظام سردي
1.4.1. علم السرد
2.4.1. الفضاء الزمني
3.4.1. السرد اللعبي
5.1. ألعاب الفيديو كموارد للألعاب الجادة
1.5.1. الألعاب
2.5.1. التعلم
3.5.1. المرح
6.1. حواس لعبة الفيديو في القطاع الصناعي
1.6.1. ميكانيكيات
2.6.1. ديناميكيات
3.6.1. تصميم
7.1. لغة ألعاب الفيديو
1.7.1. العواطف
2.7.1. الخبرات
3.7.1. التواصل
8.1. العالم الخيالي لألعاب الفيديو
1.8.1. الخيال
2.8.1. لعبة فيديو
3.8.1. الموضوعات
9.1. الألعاب في تعليم الكبار
1.9.1. التعلم
2.9.1. التربية
3.9.1. ميكانيكيات
10.1. مراحل التصميم في الألعاب الجادة
1.10.1. البحث
2.10.1. المراحل
3.10.1. التصميمات

## الوحدة 2. الألعاب الجادة

1.2. ألعاب جادة تتجاوز الترفيه
1.1.2. الترفيه
2.1.2. الألعاب الجادة
3.1.2. التحليل
2.2. التلعيب ضد. الألعاب الجادة
1.2.2. الغاية
2.2.2. التعلم
3.2.2. التصميمات
3.2. الألعاب الجادة كأداة تعليمية
1.3.2. تعليم
2.3.2. التعلم
3.3.2. التصميمات
4.2. الألعاب الجادة: التحليل
1.4.2. الألعاب الجادة
2.4.2. التحليل
3.4.2. التلعيب
5.2. ألعاب جادة في مختلف الصناعات
1.5.2. الصناعة
2.5.2. التصنيف
3.5.2. المشاريع
6.2. الألعاب الجادة 2.0
1.6.2. الألعاب التعليمية 2.0
2.6.2. التطور
3.6.2. التجريب

7.2. الألعاب الجادة وتطوراتها
1.7.2. التسلسل الزمني
2.7.2. التطور
3.7.2. التطور
8.2. الألعاب الجادة وتعليم تصميم الألعاب
1.8.2. تعليم
2.8.2. تصميم
3.8.2. إبداع
9.2. تحليل تصميم الألعاب الجادة
1.9.2. تصميم
2.9.2. المراحل
3.9.2. التحليل
10.2. تصنيفات الألعاب الجادة
1.10.2. التصنيف
2.10.2. الألعاب الجادة
3.10.2. التصميمات

## الوحدة 3. الألعاب الجادة والعنف

1.3. العنف والألعاب الجادة
1.1.3. العنف
2.1.3. الأضواء الكاشفة
3.1.3. حالات
2.3. أهداف ألعاب الفيديو ضد العنف
1.2.3. الغاية
2.2.3. التعلم
3.2.3. التصميمات
3.3. أنواع الألعاب في ألعاب الفيديو ضد العنف
1.3.3. تعريف
2.3.3. الفهرس
3.3.3. التصميمات
4.3. الإجراءات والقرارات في ألعاب الفيديو ضد العنف
1.4.3. التجريب
2.4.3. التعلم
3.4.3. التصميمات
5.3. العنف الجنسي في ألعاب الفيديو
1.5.3. الفهرس
2.5.3. الأجناس
3.5.3. تصميم
6.3. قواعد وأهداف ألعاب الفيديو ضد العنف
1.6.3. ميكانيكيات
2.6.3. ديناميكيات
3.6.3. الأهداف
7.3. الصراع في ألعاب الفيديو ضد العنف
1.7.3. قصص الألعاب
2.7.3. الغاية
3.7.3. التصميمات
8.3. الألعاب الجادة عن العنف
1.8.3. الفهرس
2.8.3. التجريب
3.8.3. الألعاب الجادة
9.3. تحليل الطائرة الورقية
1.9.3. الطائرة الورقية
2.9.3. تصميم
3.9.3. التجريب
10.3. التوجيهات و العنف والألعاب الجادة
1.10.3. التوجيهات
2.10.3. التطبيق
3.10.3. حالات

## الوحدة 4. الألعاب التعليمية والتعليم

1.4. ألعاب الجادة تركز على التعليم
1.1.4. تعليم
2.1.4. الأضواء الكاشفة
3.1.4. الدعوى القضائية
2.4. أهداف ألعاب الفيديو في التعليم
1.2.4. الغاية
2.2.4. التعلم
3.2.4. التصميمات

3.4. أنواع الألعاب في ألعاب الفيديو للتعليم
1.3.4. الأجناس
2.3.4. الفهرس
3.3.4. التصميمات
4.4. الإجراءات والقرارات في ألعاب الفيديو التربوية
1.4.4. التجريب
2.4.4. التعلم
3.4.4. التصميمات
5.4. تصور لعبة فيديو للأطفال
1.5.4. الفهرس
2.5.4. الأجناس
3.5.4. التصميمات
6.4. قواعد وأهداف ألعاب الفيديو التربوية
1.6.4. ميكانيكيات
2.6.4. ديناميكيات
3.6.4. الأهداف
7.4. الصراع في ألعاب الفيديو التربوية للأطفال
1.7.4. القصة
2.7.4. الغاية
3.7.4. التصميمات
8.4. الألعاب الجادة التربوية في الممارسة العملية
1.8.4. الفهرس
2.8.4. التجريب
3.8.4. الألعاب الجادة: سهولة الاستخدام
9.4. التحليل الداخلي
1.9.4. المناطق الداخلية
2.9.4. التصميمات
3.9.4. التجريب
10.4. التوجيهات والأطفال والألعاب الجادة
1.10.4. التوجيهات
2.10.4. التطبيق
3.10.4. حالات

## الوحدة 5. الألعاب الجادة والشكوى

1.5. الألعاب الجادة والتوعوية
1.1.5. الشكوى
2.1.5. الوعي
3.1.5. قصص قابلة للعب
2.5. الألعاب الجادة والشكوى وأهدافها
1.2.5. الغاية
2.2.5. التعلم
3.2.5. التصميمات
3.5. أنواع الألعاب في ألعاب الفيديو ذات الشكوى
1.3.5. التعقيدات
2.3.5. طريقة اللعب
3.3.5. القصة
4.5. الإجراءات والقرارات في الألعاب ذات الشكوى الجادة
1.4.5. التجريب
2.4.5. التعلم
3.4.5. تصميم
5.5. تصور لعبة الفيديو ذات الشكوى
1.5.5. الفهرس
2.5.5. الشكوى
3.5.5. تصميم
6.5. قواعد وأهداف ألعاب الفيديو ذات الشكوى
1.6.5. ميكانيكيات
2.6.5. ديناميكيات
3.6.5. الأهداف
7.5. الصراعات في ألعاب الفيديو ذات الشكوى
1.7.5. القصة
2.7.5. الصراعات
3.7.5. التصميمات
8.5. الألعاب الجادة ذات الشكوى
1.8.5. الفهرس
2.8.5. التجريب
3.8.5. الشكوى العملية

9.5. استكشاف عالم *"Fake it to make It"*

1.9.5. *"Fake it to make It"*

2.9.5. التصميمات

3.9.5. التجريب

10.5. التوجيهات و الشكوى والألعاب الجادة

1.10.5. التوجيهات

2.10.5. التطبيق

3.10.5. حالات

## الوحدة 6. الألعاب الجادة وألعاب السيرة الذاتية

1.6. الألعاب الجادة ذات السيرة الذاتية

1.1.6. السيرة الذاتية

2.1.6. التصميمات

3.1.6. الغايات

2.6. أهداف الألعاب التعليمية ذات السيرة الذاتية

1.2.6. الغاية

2.2.6. التعلم

3.2.6. التصميمات

3.6. الأنواع المنطبقة على ألعاب الفيديو ذات السيرة الذاتية

1.3.6. السيرة الذاتية التطبيقية

2.3.6. الفهرس

3.3.6. التصميمات

4.6. الإجراءات والقرارات في ألعاب الفيديو ذات السيرة الذاتية

1.4.6. التجريب

2.4.6. التعلم

3.4.6. التصميمات

5.6. تصور لعبة الفيديو ذات السيرة الذاتية

1.5.6. الفهرس

2.5.6. السير الذاتية

3.5.6. التصميمات

6.6. قواعد وأهداف ألعاب الفيديو ذات السيرة الذاتية

1.6.6. ميكانيكيات

2.6.6. ديناميكيات

3.6.6. الأهداف

7.6. الصراعات في ألعاب الفيديو ذات السيرة الذاتية

1.7.6. القصة

2.7.6. الصراعات

3.7.6. التصميمات

8.6. الألعاب الجادة ذات السيرة الذاتية: الاستخدامات العملية

1.8.6. الفهرس

2.8.6. التجريب

3.8.6. الألعاب الجادة

9.6. استكشاف عالم Dys4ia

1.9.6. Dys4ia

2.9.6. التصميمات

3.9.6. التجريب

10.6. RizomUV المتقدم

1.10.6. التوجيهات

2.10.6. التطبيق

3.10.6. حالات

## الوحدة 7. الألعاب الجادة والألعاب النفسية

1.7. الألعاب الجادة وعلم النفس

1.1.7. علم النفس والألعاب الجادة

2.1.7. الفهرس

3.1.7. القصة

2.7. أهداف ألعاب الفيديو النفسية

1.2.7. الغاية

2.2.7. التعلم

3.2.7. التصميمات

3.7. الأنواع المنطبقة على ألعاب الفيديو النفسية

1.3.7. اللعبة النفسية

2.3.7. الفهرس

3.3.7. التصميمات

4.7. الإجراءات والقرارات في علم نفس اللعبة
1.4.7. التجريب
2.4.7. التعلم
3.4.7. التصميمات
5.7. تصور لعبة الفيديو النفسية
1.5.7. الفهرس
2.5.7. الهياكل
3.5.7. التصميمات
6.7. قواعد وأهداف لعبة الفيديو النفسية
1.6.7. ميكانيكيات
2.6.7. ديناميكيات
3.6.7. الأهداف
7.7. الصراع في لعبة الفيديو النفسية
1.7.7. الصراع
2.7.7. اللعبة النفسية
3.7.7. التصميمات
8.7. الألعاب التعليمية النفسية: الاستخدامات الجادة
1.8.7. الفهرس
2.8.7. التجريب
3.8.7. SG وعلم النفس
9.7. استكشاف عالم Unmanned
1.9.7. Unmaned
2.9.7. التصميمات
3.9.7. التجريب
10.7. التوجيهات و علم النفس والألعاب الجادة
1.10.7. التوجيهات
2.10.7. التطبيق
3.10.7. حالات

## **الوحدة 8.** الألعاب الجادة والألعاب الإستراتيجية

1.8. الألعاب الجادة الإستراتيجية
1.1.8. الإستراتيجية
2.1.8. استخدامات
3.1.8. التصميمات
2.8. أهداف الألعاب الإستراتيجية
1.2.8. الغاية
2.2.8. التعلم
3.2.8. التصميمات
3.8. الأنواع التي تنطبق على لعبة الفيديو الاستراتيجية
1.3.8. التطبيقات
2.3.8. الفهرس
3.3.8. التصميمات
4.8. الإجراءات والقرارات في لعبة الفيديو الاستراتيجية
1.4.8. التجريب
2.4.8. التعلم
3.4.8. التصميمات
5.8. لعبة الفيديو الاستراتيجية: سهولة الاستخدام
1.5.8. سهولة الاستخدام
2.5.8. الفهرس
3.5.8. التصميمات
6.8. قواعد وأهداف لعبة الفيديو الاستراتيجية
1.6.8. ميكانيكيات
2.6.8. ديناميكيات
3.6.8. الأهداف
7.8. الصراعات في لعبة الفيديو الاستراتيجية
1.7.8. الصراع والاستراتيجية
2.7.8. أنواع
3.7.8. التصميمات

8.8. الألعاب الجادة الإستراتيجية: الاستخدامات العملية
1.8.8. الفهرس
2.8.8. التجريب
3.8.8. SG والصحة
9.8. استكشاف عالم لعبة فيديو ماكدونالدز
1.9.8. لعبة الفيديو ماكدونالدز
2.9.8. التصميمات
3.9.8. التجريب
10.8. التوجيهات و لعبة الفيديو ماكدونالدز
1.10.8. التوجيهات
2.10.8. التطبيق
3.10.8. حالات

## الوحدة 9. الألعاب الجادة والصحة

1.9. الألعاب الجادة للصحة
1.1.9. الصحة في الألعاب الجادة
2.1.9. سهولة الاستخدام
3.1.9. القصص
2.9. أهداف الألعاب في الصحة
1.2.9. الغاية
2.2.9. التعلم
3.2.9. التصميمات
3.9. أنواع الألعاب في الصحة
1.3.9. التطبيقات
2.3.9. الفهرس
3.3.9. التصميمات
4.9. الإجراءات والقرارات في ألعاب الفيديو الصحية
1.4.9. التجريب
2.4.9. التعلم
3.4.9. التصميمات
5.9. تصور لعبة فيديو للصحة
1.5.9. الفهرس
2.5.9. الصحة
3.5.9. التصميمات
6.9. قواعد وأهداف لعبة فيديو الرعاية الصحية
1.6.9. ميكانيكيات
2.6.9. ديناميكيات
3.6.9. الأهداف
7.9. الصراع في لعبة الفيديو من أجل الصحة
1.7.9. الصراع
2.7.9. أنواع
3.7.9. التصميمات
8.9. الألعاب الجادة والصحة: الاستخدامات العملية
1.8.9. الفهرس
2.8.9. التجريب
3.8.9. SG والصحة
9.9. استكشاف عالم الزومبي، اركض!
1.9.9. الزومبي، اركض!
2.9.9. التصميمات
3.9.9. التجريب
10.9. التوجيهات للألعاب الجادة
1.10.9. التوجيهات
2.10.9. التطبيق
3.10.9. حالات

## الوحدة 10. الألعاب الجادة الصناعية

1.10. الألعاب الجادة الصناعية
1.1.10. صناعة الألعاب الجادة
2.1.10. سهولة الاستخدام
3.1.10. القصص
2.10. أهداف لعبة الفيديو الصناعية
1.2.10. الغاية
2.2.10. التعلم
3.2.10. التصميمات
3.10. أنواع ألعاب الفيديو الصناعية
1.3.10. التطبيقات
2.3.10. الفهرس
3.3.10. التصميمات

4.10. الإجراءات والقرارات في ألعاب الفيديو الصناعية
1.4.10. التجريب
2.4.10. التعلم
3.4.10. التصميمات
5.10. تصور لعبة الفيديو الصناعية
1.5.10. الفهرس
2.5.10. التصنيع
3.5.10. التصميمات
6.10. قواعد وأهداف لعبة الفيديو الصناعية
1.6.10. ميكانيكيات
2.6.10. ديناميكيات
3.6.10. الأهداف
7.10. الصراع في لعبة الفيديو الصناعية
1.7.10. الصراع
2.7.10. أنواع
3.7.10. التصميمات
8.10. الألعاب الجادة الصناعية: الاستخدامات العملية
1.8.10. الفهرس
2.8.10. التجريب
3.8.10. الألعاب الجادة
9.10. استكشاف الليشينيا
1.9.10. الليشينيا
2.9.10. تصميم
3.9.10. التجريب
10.10. توجيهات ألعاب الفيديو الصناعية
1.10.10. التوجيهات
2.10.10. التطبيق
3.10.10. حالات

# 06
# المنهجية

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

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

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

## منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

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

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

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

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

## منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

> يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح في حياتك المهنية"

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات إدارة الأعمال في العالم منذ نشأتها. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال أربع سنوات البرنامج، ستواجه عدة حالات حقيقية. يجب عليك دمج كل معارفك والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارك وقراراتك.

## منهجية إعادة التعلم (*Relearning*)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100% عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100% عبر الانترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*.

> في عام *2019*، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة الإسبانية في العالم.

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

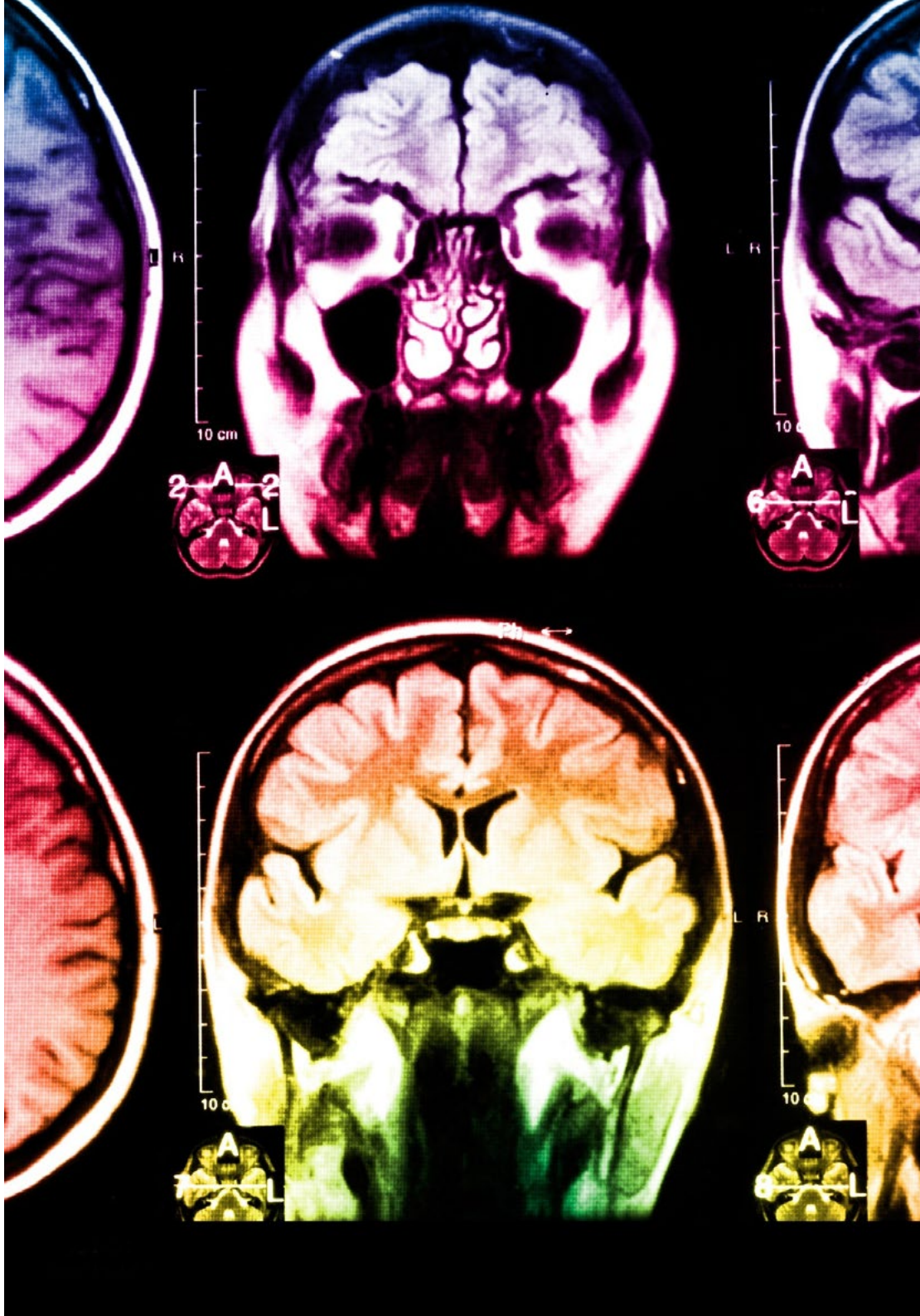
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

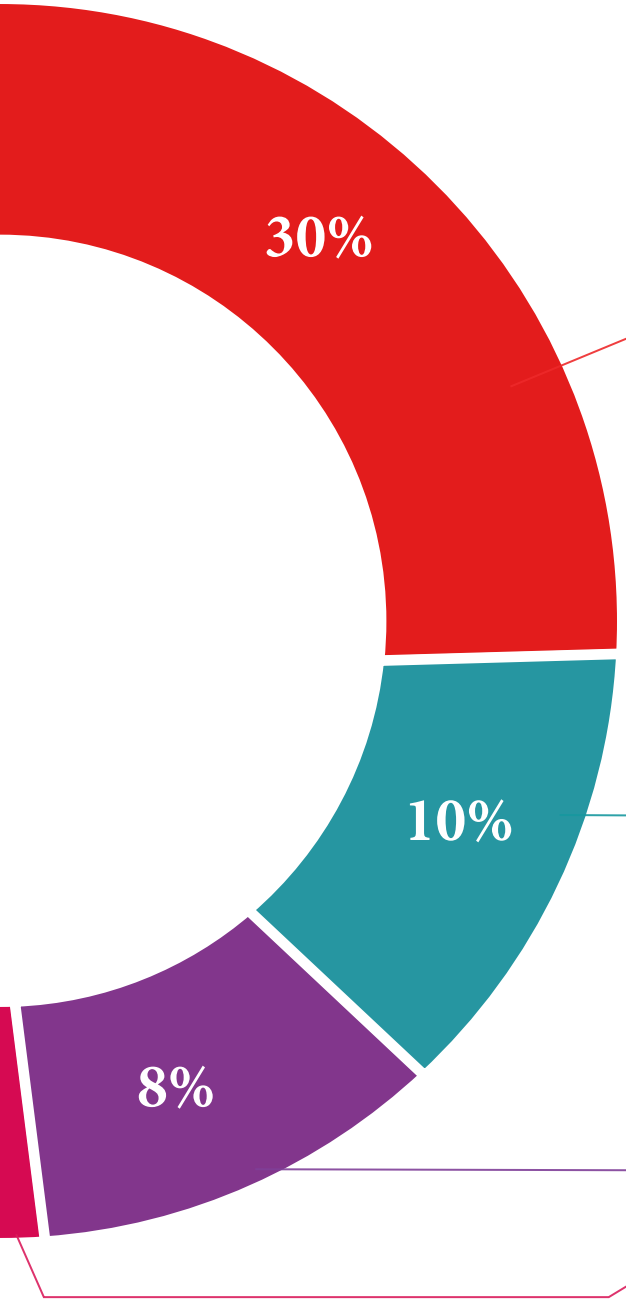
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

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



**يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:**




### المواد الدراسية

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

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

### المحاضرات الرئيسية

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

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

### التدريب العملي على المهارات والكفاءات

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

### قراءات تكميلية

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

### دراسات الحالة (Case studies)

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

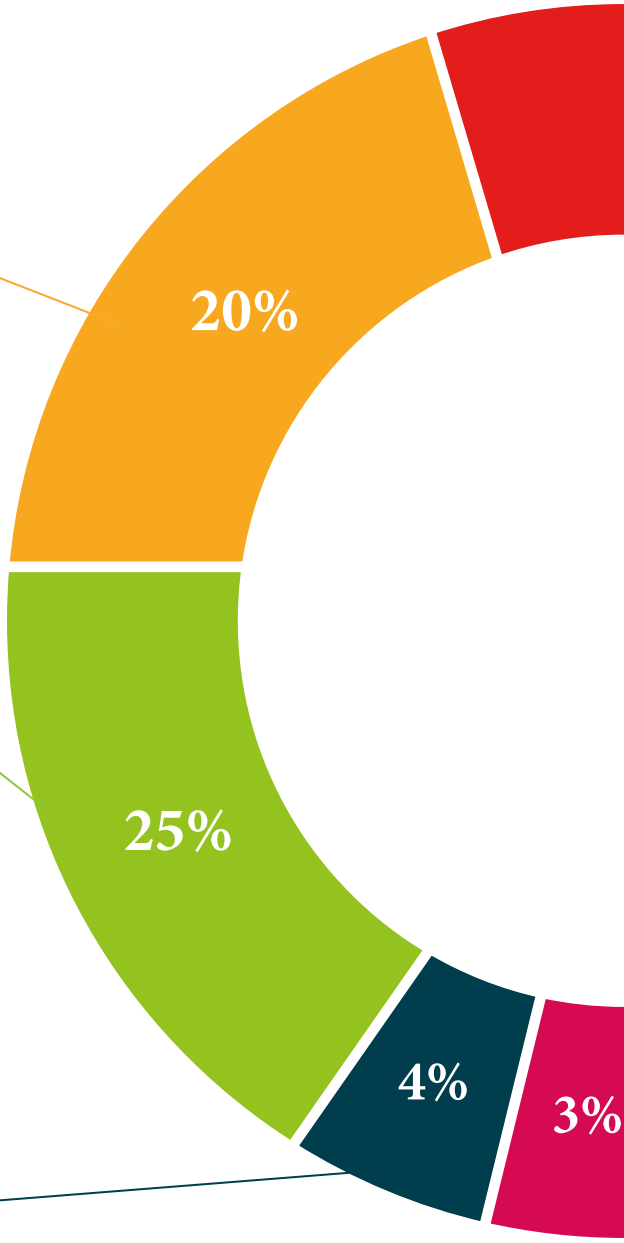
### ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوف بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية".

### الاختبار وإعادة الاختبار

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



07

# المؤهل العلمي

تضمن درجة الماجستير الخاص في تصميم الألعاب الجادة، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثًا، الحصول على شهادة اجتياز الماجستير الخاص الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي درجة **ماجستير خاص في تصميم الألعاب الجادة** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **ماجستير خاص** ذا عن **TECH الجامعة التكنولوجية.**

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

المؤهل العلمي: **ماجستير خاص في تصميم الألعاب الجادة**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **1500 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

تمنح هذا

الدبلوم

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير خاص

في

تصميم الألعاب الجادة

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./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

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

ماجستير خاص في تصميم الألعاب الجادة

التوزيع العام للخطة الدراسية

| نوع المادة | عدد الساعات |
|---|---|
| (OB) إجباري | 1500 |
| (OP) إختياري | 0 |
| (PR) الممارسات الخارجية | 0 |
| (TFM) مشروع تخرج الماجيستير | 0 |
| الإجمالي | 1500 |

التوزيع العام للخطة الدراسية

| الدورة | المادة | الطريقة | عدد الساعات |
|---|---|---|---|
| 1° | اللعب في الألعاب الواقعية | إجباري | 150 |
| 1° | الألعاب الجادة | إجباري | 150 |
| 1° | الألعاب الجادة والعنف | إجباري | 150 |
| 1° | الألعاب الجادة والتعليم | إجباري | 150 |
| 1° | الألعاب الجادة والشكوى | إجباري | 150 |
| 1° | الألعاب الجادة والعاب السيرة الذاتية | إجباري | 150 |
| 1° | الألعاب التعليمية والألعاب النفسية | إجباري | 150 |
| 1° | الألعاب الجادة والألعاب الإستراتيجية | إجباري | 150 |
| 1° | الألعاب الجادة والصحة | إجباري | 150 |
| 1° | الألعاب الجادة الصناعية | إجباري | 150 |

tech الجامعة التكنولوجية

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

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

## ماجستير خاص

## تصميم الألعاب الجادة

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

# ماجستير خاص

# تصميم الألعاب الجادة

tech الجامعة التيكنولوجية