ماجيستير خاص
السرد فى ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجيستير خاص
السرد فى ألعاب الفيديو

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/professional-master-degree/master-video-game-narrative

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

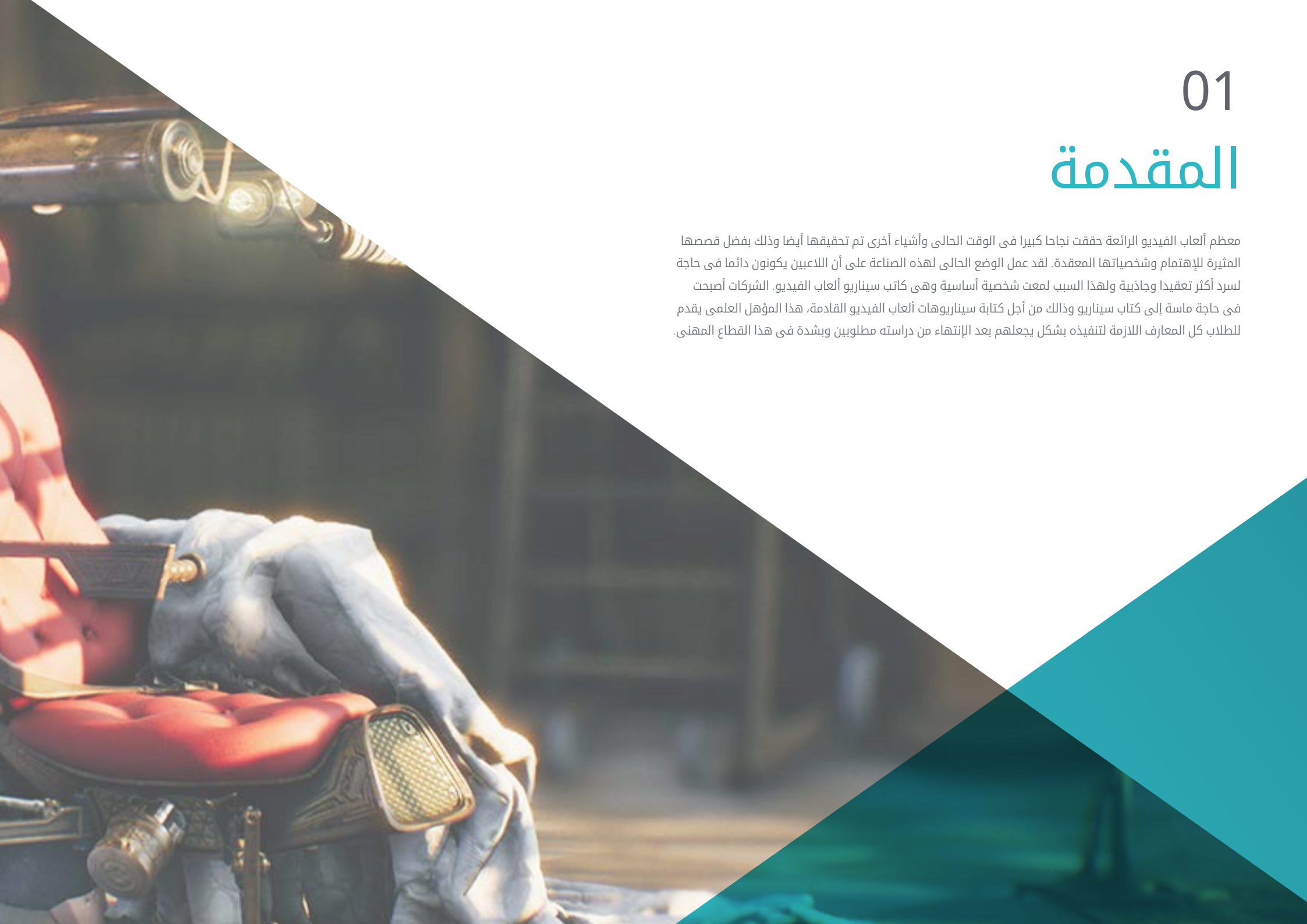
02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 16

05
المنهجية
صفحة 28

06
المؤهل العلمي
صفحة 36



01

المقدمة

معظم ألعاب الفيديو الرائعة حققت نجاحا كبيرا فى الوقت الحالى وأشياء أخرى تم تحقيقها أيضا وذلك بفضل قصصها المثيرة للإهتمام وشخصياتها المعقدة. لقد عمل الوضع الحالى لهذه الصناعة على أن اللاعبين يكونون دائما فى حاجة لسرد أكثر تعقيدا وجاذبية ولهذا السبب لمعت شخصية أساسية وهى كاتب سيناريو ألعاب الفيديو. الشركات أصبحت فى حاجة ماسة إلى كتاب سيناريو وذالك من أجل كتابة سيناريوهات ألعاب الفيديو القادمة، هذا المؤهل العلمى يقدم للطلاب كل المعارف اللازمة لتنفيذه بشكل يجعلهم بعد الإنتهاء من دراسته مطلوبين وبشدة فى هذا القطاع المهنى.

بفضل هذا الماجستير الخاص ستكون قادراعلى
كتابة سيناريو بمستوى لعبة "The Last of Us

فى السنوات الأخيرة حدثت ثورة صناعية فى ألعاب الفيديو أدت إلى زيادة فى أعداد اللاعبين وكمية المؤهلات العلمية الجديدة وأيضا زيادة فى تنوع أساليب اللعب. وفى إطار هذا التحول، أصبح المستخدمون فى كل النواحى يطالبون بألعاب أكثر تعقيدا وواقعية وحجم أكبر فى كل ألعاب الفيديو التى يستهلكونها.

واحدة من هذه الطلبات كانت ذات صلة بسرد ألعاب الفيديو اللاعبون اليوم أصبحوا أكثر طلبا ولذلك يريدون ألعاب فيديو ذات قصص ممتعة وعميقة. ولهذا السبب، الشركات الكبيرة فى هذا القطاع تحتاج إلى كتاب سيناريو مجهزين تجهيزا مناسبا ويكونوا قادرين على خلق قصص مثيرة تتكيف مع الوسائط السمعية والبصرية.

ولهذا السبب، هذا الماجستير الخاص فى سرد ألعاب الفيديو هوالإجابة لكل هؤلاء المحترفون الراغبون فى أن يكونوا متخصصون كبار فى كتابة قصص ألعاب الفيديو التى سيحبها وسيتمتع بها ملايين اللاعبين من جميع أنحاء العالم. وبهذا الشكل، هذا البرنامج التعليمى يقدم سلسلة كاملة المهارات المطبقة فى خلق سيناريوهات لألعاب الفيديو والتى ستجعل من الطلاب خبراء حقيقيين فى هذا المجال مما سيسمح لهم بالعمل فى أفضل مشاريع العالم.

تحتوي درجة **الماجستير الخاص في سرد ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في السيناريو وسرد ألعاب الفيديو
- تجمع المحتويات الجرافيكية والتخطيطية العملية للغاية والتى تم تصميمها بها معلومات علمية وعملية عن 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 للمناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

"ستكون Aaron Sorkon في مجال ألعاب الفيدو

هل تحب الكتابة وخلق القصص؟ صناعة ألعاب الفيديو فى حاجة إلى أشخاص مبدعة مثلك، تخصص فى هذا المجال والحق بالنجاح"

اكتب سيناريوهات ألعاب الفيديو بمستوى عالى بفضل هذا المؤهل العلمى.

هذا البرنامج التعليمى هوالمفتاح الذى سيفتح لك أبواب الشركات الكبيرة فى هذا القطاع.

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في هذا القطاع، 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

الهدف الرئيسى لهذا الماجستير الخاص فى السرد فى ألعاب الفيديو هو أن يقدم للطلاب أفضل المعارف المركزة على خلق سيناريوهات وقصص من أجل المجال السمعى والبصرى. وبفضل هذا المؤهل، الطلاب سيحصلون على كل الأدوات اللازمة من أجل أن يصبحوا متخصصون كبار فى هذه المادة وبشكل يجعل منهم متخصصون أصيلون مطلوبين من قبل أشهر الشركات فى العالم.

سجل وحقق كل أهدافك"

الأهداف العامة

- فهم العناصر المختلفة التى تبنى قصة
- تطبيق تراكيب سردية على منسقات ألعاب الفيديو
- الشرح وبعمق عملية خلق سيناريوهات و قصة مصورة لألعاب الفيديو مميزا بين كل جميع المراحل التى تتكون منها
- تحليل المفاهيم والمكونات الرئيسية التى تتواجد فى السيناريو
- دراسة الأساسيات السردية ورحلة بطل القصة كواحدة من الموكونات الرئيسية للسرد
- فحص القصة المصورة Storyboard والرسوم المتحركة التى تسلط الضوء على أهميتهما داخل العملية الكتابية للسيناريو
- معرفة الأنواع السردية المختلفة التى تتواجد داخل عالم ألعاب الفيديو
- تعلم تطوير المحادثات المؤثرة من خلال السيناريو

> لا يوجد برنامج من هذا أفضل
> لتصبح كاتب سيناريو عظيم"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

- معرفة نظرية تصميم ألعاب الفيديو
- التعمق فى عناصر التصميم والتلعيب
- معرفة أنواع وحوافر و خصائص اللاعبين الموجودين
- معرفة الميكانيكيات والمكونات العامة الأكثر أهمية للألعاب MDA ونظريات أخرى عن تصميم ألعاب الفيديو
- تعلم الأساسيات النقدية من أجل تحليل ألعاب الفيديو وذلك من خلال نظريات وأمثلة
- تعلم تصميم مستويات ألعاب الفيديوبالإضافة إلى خلق ألغاز داخل هذه المستويات ووضع عناصر التصميم داخل إطار اللعبة

الوحدة 2. وثيقة التصميم

- كتابة وتوضيح وثيقة تصميم احترافية
- معرفة كل جزء من أجزاء التصميم: الفكرة عامة، السوق، أسلوب اللعبالميكانيكيات، المستويات، التقدم،عناصر اللعبة، HUD والواجهة
- معرفة عملية تصميم وثيقة التصميم أو GDD من أجل القدرة على تقديم الفكرة الخاصة من خلال وثيقة مفهومة، احترافية ومنتجة بشكل جيد

الوحدة 3. السرد فى ألعاب الفيديو

- تحديد النبضات السردية فى محددات الصيغ السمعية والبصرية
- تطوير أفكار خاصة بشكل مبدع ومنظم فى نصوص مختلفة
- اقتراح شخصيات ومحادثات من أجل أن توظف فى سيناريو ألعاب الفيديو

الوحدة 4. تصميم ألعاب الفيديو: السيناريو و Storyboard

- التعمق فى قصة لعبة الفيديو وأيضا فى مصادرالأفكار الرئيسية والسردية من خلال الصور
- دراسة العناصر المختلفة التى تكون السيناريو وأبطاله وخصومه والأماكن
- تناولPitching والطريقة الفعالة لبيع السيناريو لمجموعة قائمة على تنفيذه
- مراجعة كل القصة وتطور القصة المصورة مشيرا إلى استخدامه المحدد فى البرمجة السردية لألعاب الفيديو
- الإنغماس فى القصة السردية للأروقة FPS,RPGs وأيضا فى المغامرات وألعاب المنصات
- تقييم استخدام الحب وحس الفكاهة والرعب والسريالية فى الحوارات السردية

الوحدة 5. وحدات تحكم وأجهزة لألعاب الفيديو

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

الوحدة 6. نمذجة ثلاثية الأبعاد

- تحديد الهيكل الداخلى للموتور المحرك لألعاب الفيديو
- إنشاء العناصر المعمارية لألعاب الفيديو
- فهم وظائف كل مكون من مكونات ألعاب الفيديو
- تجسيد ألعاب الفيديو المصنوعة برسومات ثنائية وثلاثية الابعاد

الوحدة 7. المحركات في ألعاب الفيديو

- اكتشاف الوظيفة والهندسة المعمارية للمحركات في ألعاب الفيديو
- فهم الخصائص الأساسية للمحركات في ألعاب الفيديو
- برمجة تطبيقات بشكل صحيح وفعال للمحركات في ألعاب الفيديو
- اختيار نموذج ولغات البرمجة الأكثر ملائمة لبرمجة التطبيقات المطبقة للمحركات في ألعاب الفيديو

الوحدة 8. التفاعل بين الشخص والحاسوب

- استكشاف إرشادات إمكانية الوصول المختلفة والمعايير التي تحددها والأدوات التي تسمح بتقييمها بالإضافة إلى الطرق المختلفة للتفاعل مع الحاسوب من خلال الأجهزة وملحقاتها
- فهم أهمية سهولة استخدام التطبيقات والأنواع المختلفة من التنوع البشري والقيود التي تفرضها وكيفية تكييف الواجهات وفقًا للاحتياجات المحددة لكل منها
- تعلم عملية تصميم الواجهات من تحليل المتطلبات حتى الوصول إلى التقييم
- المرور عبر المراحل المتوسطة المختلفة اللازمة لإنشاء واجهة مناسبة

الوحدة 9. ألعاب الفيديو والمحاكاة للبحث والتعليم

- دراسة الخصائص الرئيسية للألعاب الجادة الممثلة في مجالات التعليم والبحث
- فهم كيف يمكن أن تؤثر ألعاب الفيديو على الحالة العاطفية للأشخاص
- اكتساب القدرة على تقييم ألعاب الفيديو من خلال مناهجها المختلفة

الوحدة 10. الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين

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

03
الكفاءات

سوف يكتسب طلاب هذه المؤهل العلمى سلسلة من الكفاءات والمهارات المتعلقة بكتابة السيناريوهات والقصص المطبقة على ألعاب الفيديو والتي ستجعلهم متميزين في الصناعة. وبالتالي، سيكونون قادرين على كتابة سيناريوهات أدبية وتقنية، وتطوير القصص من القصص المصورة ودمج جميع ألأعمال في عملية لتصميم لعبة فيديو، وهو عمل يختلف جوهريًا عن التخصصات الأخرى حيث يوجد أيضًا سيناريو أو نص يجب اتباعه، مثل السينما أو المسرح. وبهذه الطريقة، سيصبح الطلاب خبراء كبار في هذا الموضوع وستكون خدماتهم مطلوبة من قبل أفضل الشركات.

ستساعدك مهاراتك الجديدة في
كتابة السيناريو على تحقيق النجاح"

الكفاءات العامة

- فهم ما الذي يجعل القصة جيدة
- التعرف على كيفية تطبيق تقنيات الكتابة الإبداعية لإنشاء سيناريوهات لألعاب الفيديو
- تخصص ككاتب سيناريو لألعاب الفيديو
- التعمق في جميع أجزاء تطوير سيناريو لعبة الفيديو مع العلم تمامًا بجميع المراحل التي تتكون منها
- الحصول على رؤية للمشروع بأكمله والقدرة على تقديم حلول للمشاكل والتحديات المختلفة التي تنشأ في تصميم لعبة الفيديو
- منح المشروع الإبداع لتحقيق أهدافه

"إذا كنت تحب ألعاب الفيديو ولديك الموهبة لإنشاء قصص جديدة ومثيرة للاهتمام: احصل على هذه الدرجة العلمية واكتسب المهارات اللازمة للقيام بذلك"

الكفاءات المحددة

- كتابة سيناريوهات ألعاب الفيديو بسرعة وكفاءة
- كتابة السيناريوهات الأدبية والفنية المطبقة على هذا التخصص
- التعرف على أدوات مثل القصةالمصورة لتطوير المشروع بشكل صحيح
- الرد على جميع المشاكل التي قد تنشأ في المرحلة الإبداعية للعبة الفيديو
- فهم تجربة اللاعب ومعرفة كيفية تحليل طريقة اللعب في لعبة الفيديو
- فهم الإجراء النظري والعملي الكامل لعملية إنشاء لعبة فيديو لتتمكن من دمج عمل كتابة السيناريو بشكل صحيح

04

الهيكل والمحتوى

تم تصميم محتويات هذا الماجستير الخاص في سرد ألعاب الفيديو من قبل أعظم الخبراء في هذا المجال حتى يتمكن الطلاب من اكتساب كل المعرفة اللازمة ليصبحوا متخصصين في تطوير قصص ألعاب الفيديو. وبالتالي، فإن هيكلها المكون من 10 وحدات سيساعدهم على تطوير سلسلة كاملة من المهارات التي ستجعلهم يكتبون أفضل السيناريوهات لأفضل ألعاب الفيديو في المستقبل.

تضمن لك هذه الخطة الدراسية والتي أعدها
خبراء في هذا المجال تعلم كل ما يتعلق بالرسوم
المتحركة ثلاثية الأبعاد في بيئات الواقع الافتراضي"

الوحدة 1. تصميم ألعاب الفيديو

1.1. التصميم
1.1.1. التصميم
2.1.1. أنواع التصميم
3.1.1. عملية التصميم
2.1. عناصر التصميم
1.2.1. القواعد
2.2.1. Balance
3.2.1. التسلية
3.1. أنواع اللاعبين
1.3.1. مستكشف واجتماعي
2.3.1. القاتل والفائزين
3.3.1. اختلافات
4.1. مهارات اللاعب
1.4.1. مهارات الدور
2.4.1. مهارات العمل
3.4.1. مهارات المنصات
5.1. ميكانيكيات اللعبة 1
1.5.1. العوامل
2.5.1. فيزيائيه
3.5.1. العناصر
6.1. ميكانيكيات اللعبة 2
1.6.1. مفاتيح
2.6.1. المنصات
3.6.1. أعداء
7.1. عناصر أخرى
1.7.1. الميكانيكية
2.7.1. ديناميكيات
3.7.1. الجماليات
8.1. تحليلات ألعاب الفيديو
1.8.1. تحليل طريقة اللعب
2.8.1. تحليلات فنية
3.8.1. تحليلات الأسلوب
9.1. تصميم المستوى
1.9.1. تصميم المستويات الداخلية
2.9.1. تصميم المستويات الخارجية
3.9.1. تصميم المستويات المختلطة
10.1. تصميم المستوى المتقدم
1.10.1. ألغاز
2.10.1. أعداء
3.10.1. البيئة المحيطة

الوحدة 2. وثيقة التصميم

1.2. هيكل الوثيقة
1.1.2. وثيقة التصميم
2.1.2. الهيكل
3.1.2. أسلوب
2.2. الفكرة العامة والسوق والمراجع
1.2.2. فكرة عامة
2.2.2. السوق
3.2.2. المراجع
3.2. البيئة المحيطة والقصة والشخصيات
1.3.2. البيئة المحيطة
2.3.2. التاريخ
3.3.2. الشخصيات
4.2. Gameplay,الميكانيكية والأعداء
1.4.2. Gameplay
2.4.2. الميكانيكية
3.4.2. الأعداء والشخصيات الغير متحكم فيها NPC

5.2. ضوابط
1.5.2. ضابط
2.5.2. الأجهزة االمحمولة
3.5.2. حاسوب
6.2. مستويات وتقدم
1.6.2. المستويات
2.6.2. جولات
3.6.2. التقدم
7.2. الأغراض والأدوات والعناصر
1.7.2. العناصر
2.7.2. مهارات
3.7.2. العناصر
8.2. الإنجازات
1.8.2. ميداليات
2.8.2. شخصيات سرية
3.8.2. نقاط إضافية
9.2. الملحقات HUD والوجهات
1.9.2. الملحقات HUD
2.9.2. الواجهة
3.9.2. الهيكل
10.2. محفوظ ومرفق
1.10.2. محفوظ
2.10.2. معلومات مرفقة
3.10.2. التفاصيل النهائية

الوحدة 3. السرد فى ألعاب الفيديو

1.3. من أجل ماذا نحكى القصة ؟
1.1.3. مقدمة
2.1.3. رواية ومعنى
3.1.3. ألعاب فيديو سردية مقابل ألعاب فيديو قائمة على الحركة والعمل
4.1.3. الدقة فى السرد
2.3. فكرة القصة السمعية والبصرية
1.2.3. السرد فى ألعاب الفيديو
2.2.3. السيناريو فى ألعاب الفيديو
3.2.3. الحجج السائدة في مؤامرات ألعاب الفيديو المختلفة
4.2.3. البنية والشخصيات والحوارات الموظفة فى سيناريو ألعاب الفيديو
3.3. بنية القصة السمعية والبصرية
1.3.3. الفكرة
2.3.3. بنية القصة
3.3.3. النوع والشكل والنبرة
4.3.3. وجهة نظر سردية
4.3. محتوى القصة: عقد العمل وأنواعه
1.4.3. أمثلة على عقد العمل وأنواعة
2.4.3. مثال عملي سردى 1
3.4.3. أمثلة عملية سردية 2
4.4.3. أمثلة عملية سردية 3
5.3. الحكاية في لعبة الفيديو: التفاعل
1.5.3. مقدمة
2.5.3. عقدة قابلة للعب وأبنية مفتوحة
3.5.3. السرد والتفاعلية
4.5.3. تطبيقات السرد التفاعلي
6.3. الحكاية في لعبة الفيديو: الانغماس
1.6.3. مقدمة
2.6.3. السردية البيئية
3.6.3. السردية البصرية للشخصيات
4.6.3. تطور السردية فى ألعاب الفيديو
7.3. ابتكار الشخصيات
1.7.3. تعريف الشخصية
2.7.3. مرحلة ماقبل الإنتاج Briefing, تواريخ التسليم Milestone
3.7.3. البنية الأساسية للشخصية بواسطة أشكال هندسية فهم الفن والنسب
4.7.3. التعبير الجسدى التقصير إعطاؤه الشخصية
5.7.3. البنية الأساسية للوجه وتعبيرات الوجه والمتغيرات في البنية
6.7.3. الإنتهاء من تصميم الشخصيات حسب حاجة المشروع
7.7.3. إعداد ورقة الشخصية للإنتاج
8.3. مبادئ السرد التفاعلي
1.8.3. برمجة التصميم الإقناع والإغراء
2.8.3. صراع وفكرة فى الخطابات التفاعلية
3.8.3. بناء شخصيات ألصورة الرمزية أفاتار وتمثيل اللاعب
4.8.3. البنايات السردية والترفيهية مساحات سردية فى ألعاب الفيديو شجرة الحوارات وفروعها

9.3. النظرية السردية والتفاعلية
1.9.3. مقدمة فى السرد والتفاعل
2.9.3. النص التشعبى والنص السيبرانى فن الخطاب الرقمى والإجرائى
3.9.3. ما هو السرد المتنافر والسرد الترفيهى عوالم خيالية وتفاعلية
4.9.3. تطبيقات السرد التفاعلي
10.3. التاريخ السردى فى ألعاب الفيديو
1.10.3. 1980-1990
2.10.3. 1990-2000
3.10.3. 2000-2010
4.10.3. 2010- العقد الحالى

الوحدة 4. تصميم ألعاب الفيديو: سيناريو، Storyboard

1.4. سيناريو Storyboard
1.1.4. تاريخ ألعاب الفيديو
2.1.4. Product Sheet
3.1.4. منبع الأفكار
4.1.4. السرد من خلال الصور
2.4. مكونات المفتاحية فى السيناريوهات وأيضا القصة المصورة
1.2.4. النزاع
2.2.4. بطل الرواية: مفاتيح تعريفية
3.2.4. عدو الرواية، والشخصيات الغير متحكم بها فى اللعبة NPCs
4.2.4. المشهد الإفتراضي
3.4. السيناريو: مفاهيم مفتحية
1.3.4. التاريخ
2.3.4. الحجة
3.3.4. السيناريو الأدبي
4.3.4. قائمة المشاهد التى تكون القصة
5.3.4. السيناريو الفني
4.4. السيناريو: أسس السرد القصصى
1.4.4. الحوارات: الأهمية الدقيقة للكلمة
2.4.4. تصنيفات الشخصيات
3.4.4. كيفية خلق الشخصية
4.4.4. أقواس التحول
5.4.4. pitching: بيع السيناريو
5.4. السيناريو: رحلة البطل والشكل الآرسطى
1.5.4. ما هى رحلة البطل؟
2.5.4. مراحل رحلة البطل وفقا لفوجلر Vogler
3.5.4. كيفية تطبيق رحلة البطل فى قصصنا
4.5.4. أمثلة على رحلة البطل المطبقة
6.4. القصة المصورة
1.6.4. مقدمة وتاريخ وتطور فن القصة المصورة
2.6.4. التوظيف والفن
3.6.4. كتابة ورسومات القصة المصورة
4.6.4. إختيار الأطارات والإستمرارية والزاوية والوضوح
5.6.4. بدء عملية انطلاق الإشخاص: Pre-Posing
6.6.4. بيئات وخلفيات وظلال
7.6.4. المعلومات المكتوبة والعلامات التقليدية
7.4. الصور المتحركة
1.7.4. فائدة الصور المتحركة
2.7.4. خلفيات الرسوم المتحركة فى القصة المصورة
3.7.4. كيفية عمل الرسوم المتحركة
4.7.4. Timing
8.4. أنواع السرد متعددة الأوجه
1.8.4. تصميم الشخصيات
2.8.4. مغامرات
3.8.4. مغامرات سردية
4.8.4. دور لعب اللعبة RPGs
9.4. السرديات الخطية
1.9.4. ألعاب الأركيد، معدل الإطارات التى تعرض فى الثانية الواحدة FBS وألعاب منصات الفيديو الإفتراضية
2.9.4. بدائل سردية
3.9.4. ألعاب ومحاكاة جادة
4.9.4. ألعاب رياضية وقيادية
10.4. المحاورة من خلال السيناريو
1.10.4. الحب والفكاهة والسريالية (ما فوق الواقعية)
2.10.4. الإرهاب والرعب والإشمئزاز
3.10.4. حوارات واقعية
4.10.4. العلاقات بين الأفراد

الوحدة 5. وحدات تجكم وأجهزة لألعاب الفيديو

1.5. تاريخ برمجة ألعاب الفيديو
1.1.5. فترة الأتارى (1977-1985)
2.1.5. فترة كمبيوتر العيلة ومنصة ألعاب الفيديو المنزلية NES , SNES (1985-1995)
3.1.5. فترة البلاى ستيشن 1و2 (1995-2005)
4.1.5. فترة الإكس بوكس 360 Xbox , البلاى ستيشن PS3 والويWii (2005-2013)
5.1.5. فترة Xbox One, PS4 و Wii U و Switch (2013-الحالى)
6.1.5. المستقبل
2.5. تاريخ لعب ألعاب الفيديو
1.2.5. مقدمة
2.2.5. السياق الاجتماعي
3.2.5. الرسم الهيكلى
4.2.5. مستقبل
3.5. التكيف مع العصور الحديثة
1.3.5. ألعاب قائمة على الحركة
2.3.5. الواقع الافتراضي
3.3.5. الواقع المعزز
4.3.5. الواقع المختلط
4.5. Unity: Scripting 1 وأمثلة
1.4.5. ما هى Script؟
2.4.5. أول Script
3.4.5. إضافة Script
4.4.5. فتح Script
5.4.5. MonoBehaviour
6.4.5. Debugging
5.5. Unity: Scripting 2 وأمثلة
1.5.5. إدخال لوحة المفاتيح والفارة
2.5.5. Raycast
3.5.5. عملية قراءة وتخصيص المعلومات
4.5.5. المتغيرات
5.5.5. المتغيرات العامة والمتسلسلة
6.5. Unity: Scripting 3 وأمثلة
1.6.5. الحصول على المكونات
2.6.5. تعديل المكونات
3.6.5. إختبارات
4.6.5. أشياء متعددة
5.6.5. Colliders و triggers
6.6.5. الرباعيات
7.5. الملحقات
1.7.5. التطور والتصنيفات
2.7.5. الملحقات والواجهات
3.7.5. الملحقات الحالية
4.7.5. مستقبل قريب
8.5. ألعاب فيديو: وجهات نظر مستقبلية
1.8.5. الألعاب القائمة على التحديث
2.8.5. غياب أدوات التحكم
3.8.5. واقع غامر
4.8.5. بدائل أخرى
9.5. الهندسة المعمارية لألعاب الفيديو
1.9.5. إحتياجيات خاصة فى العاب الفيديو
2.9.5. تطور بناء ألعاب الفيديو
3.9.5. بناء ألعاب الفيديو الحالي
4.9.5. إختلافات بين بناءات ألعاب الفيديو
10.5. أدوات التطور وتطورها
1.10.5. مقدمة
2.10.5. الجيل الثالث لادوات التطور
3.10.5. الجيل الرابع لأدوات التطور
4.10.5. الجيل الخامس لأدوات التطور
5.10.5. الجيل السادس لأدوات التطور

الوحدة 6. نمذجة ثلاثية الأبعاد

1.6. مقدمة C #
1.1.6. ما هو POO؟
2.1.6. البيئة المحيطة Visual Studio
3.1.6. نوع البيانات
4.1.6. محادثات النوع
5.1.6. الحالات الشرطية
6.1.6. الأدوات والفئات
7.1.6. النمط والتغليف
8.1.6. الميراث
9.1.6. فئات مجردة
10.1.6. تعدد الأشكال
2.6. أساسيات حسابية
1.2.6. الأدوات الحسابية المادية: مقدار الكمية القياسية والمتجهة
2.2.6. الأدوات الحسابية المادية: المنتج القياسى
3.2.6. ألأدوات الحسابية المادية: المنتج المتجه
4.2.6. الأدوات الحسابية فى POO
3.6. الأساسيات المادية
1.3.6. الصلب الجامد
2.3.6. معادلات الحركة
3.3.6. الديناميكا علم التحريك
4.3.6. الصدمات الميكانيكية
5.3.6. القذيفة الديناميكية
6.3.6. تحليق
4.6. أساسيات علم الرسومات الحاسوبية
1.4.6. أنظمة الرسومات الحاسوبية
2.4.6. الرسومات الحاسوبية ثنائية البعد
3.4.6. الرسومات الحاسوبية ثنلاثية البعد
4.4.6. أنظمة المسح المجالى
5.4.6. النمذجة الهندسية
6.4.6. إزالة الأجزاء المخفية
7.4.6. تصور واقعى
8.4.6. مكتبة الرسومات الحاسوبية OpenGL

5.6. Unity: مقدمة وثبيت
1.5.6. ما هى الوحدة Unity ؟
2.5.6. لماذا الوحدة Unity ؟
3.5.6. خصائص الوحدة Unity
4.5.6. تثبيت
6.6. Unity: ثنائية الأبعاد وثلاثية الابعاد
1.6.6. Gameplay ثنائية الأبعاد: Tilemapsg Sprites
2.6.6. Gameplay ثنائية الأبعاد: ثنائية الإبعاد Physics
3.6.6. أمثلة على ألعاب الفيديو المصممة باستخدام Unity ثنائي الأبعاد
4.6.6. مقدمة إلى Unity ثلاثية الأبعاد
7.6. Unity: إنشاء وخلق الأدوات
1.7.6. إضافة المكونات
2.7.6. إزالة المكونات
3.7.6. استيراد Assets والقوام
4.7.6. المواد والخرائط للمواد
8.6. Unity: التفاعلات والمادة
1.8.6. Rigidbody
2.8.6. Colliders
3.8.6. Joints (المفاصل)
4.8.6. وحدات تحكم الشخصية
5.8.6. Continous Collision Detection
6.8.6. Physics Debug Visualization
9.6. Unity: الذكاء الاصطناعي الأساسى من أجل الشخصيات الغير متحكم بها فى ألعاب الفيديو NPCs
1.9.6. Unity: NavMesh في Pathfinding
2.9.6. عدو مع ذكاء اصطناعى IA
3.9.6. شجرة عمل الشخصيات الغير متحكم بها فى اللعب NPC
4.9.6. التسلسل الهرمى Scripts للشخصيات الغير متحكم بها فى اللعب NPC
10.6. Unity: أساسيات الرسوم المتحركة وتطبيقها
1.10.6. Animation Controller. الإرتباط بالشخصية
2.10.6. Blend Tree شجرة المزج
3.10.6. الإنتقال بين الحالات
4.10.6. تعديل عتبة التحولات

الوحدة 7. المحركات في ألعاب الفيديو

1.7. ألعاب الفيديو وتكنولوجيا الإتصالات والمعلومات TICs
1.1.7. مقدمة
2.1.7. الفرص
3.1.7. تحديات
4.1.7. الاستنتاجات
2.7. تاريخ محركات ألعاب الفيديو
1.2.7. مقدمة
2.2.7. فترة الأتارى
3.2.7. فترة الثمانيات
4.2.7. محركات ألعاب الفيديو الأولية فترة التسعينات
5.2.7. محركات ألعاب الفيديو الحالية
3.7. المحركات في ألعاب الفيديو
1.3.7. أنواع محركات ألعاب الفيديو
2.3.7. أجزاء من محركات ألعاب الفيديو
3.3.7. محركات ألعاب الفيديو الحالية
4.3.7. اختيار محركات ألعاب الفيديو لمشروعنا
4.7. Motor Game Maker
1.4.7. مقدمة
2.4.7. تصميم خشبة المسرح الإفتراضية
3.4.7. Spritesوالرسوم المتحركة
4.4.7. الصدمات الميكانيكية
5.4.7. Scripting في GML
5.7. Motor Unreal Engine 4: مقدمة
1.5.7. ما هو Unreal Engine 4؟ ما هى فلسفته؟
2.5.7. المعدات
3.5.7. واجهة المستخدم UI
4.5.7. الرسوم المتحركة
5.5.7. نظام الجسيمات
6.5.7. الذكاء الاصطناعي
7.5.7. معدل الإطارات التى تعرض فى الثانية الواحدة FPS
6.7. Motor Unreal Engine 4: Visual Scripting
1.6.7. فلسفة المخططات Blueprints Visual Scripting
2.6.7. تصحيح برمجى Debugging
3.6.7. أنواع المتغيرات
4.6.7. التحكم في تدفق المواد
7.7. Motor Unity 5
1.7.7. برمجة فى C # و Visual Studio
2.7.7. إنشاء Prefabs
3.7.7. استخدام Gizmos للتحكم فى ألعاب الفيديو
4.7.7. المحرك المتكيف: ثنائي الأبعاد وثلاثي الابعاد
8.7. المحرك Godot
1.8.7. فلسفة تصميم Godot
2.8.7. تصميم موجه للأدوات والتركيب
3.8.7. كل شيء مدرج في حزمة واحدة
4.8.7. سوفت وير حر وبقوده المجتمع
9.7. محرك RPG Maker
1.9.7. فلسفة صانع فيديو تقمص الأدوار RPG Maker
2.9.7. الاخذ كمرجع
3.9.7. إنشاء لعبة ذات شخصية
4.9.7. ألعاب تجارية ناجحة
10.7. Motor Source 2
1.10.7. فلسفة Source 2
2.10.7. Source و Source 2: التقييم
3.10.7. استخدام مجتمع ألعاب الفيديو: محتوى سمعى بصرى وألعاب فيديو
4.10.7. مستقبل المحرك Source 2
5.10.7. Mods ألعاب ناجحة

الوحدة 8. التفاعل بين الشخص والحاسوب

1.8. مقدمة إلى التفاعل بين الشخص والحاسوب
1.1.8. ما هو التفاعل بين الشخص والحاسوب؟
2.1.8. العلاقة التفاعلية بين الشخص والحاسوب مع التخصصات الأخرى
3.1.8. واجهة المستخدم
4.1.8. إمكانية لإستخدام والوصول
5.1.8. خبرة المستخدم والتصميم المتمحور حوله
2.8. الحاسوب والتفاعل: واجهة المستخدم والنموذج الإطارى التفاعلى
1.2.8. التفاعل
2.2.8. النموذج الإطارى وأساليب التفاعل
3.2.8. تطور واجهات المستخدم
4.2.8. واجهات المستخدم الكلاسيكية: جسيمات التفاعل WIMP / واجهة المستخدم GUI، الأوامر، الصوت والواقع الإفتراضى
5.2.8. واجهات المستخدم المبتكرة: الهواتف النقالة، التعاونية، واجهة الدماغ والحاسوب BCI
3.8. العامل البشرى: الجوانب النفسية والمعرفية
1.3.8. أهمية العامل البشري في التفاعل
2.3.8. معالجة المعلومات البشرية
3.3.8. مدخل ومخرج المعلومات: بصرية، سمعية وحسية
4.3.8. الإدراك والإنتباه
5.3.8. معرفة ونماذج عقلية: تمثيل، تنظيم واكتساب
4.8. العامل البشري: القيود الحسية والجسدية
1.4.8. التنوع الوظيفي، العجز والنقص
2.4.8. تنوع بصرى
3.4.8. تنوع سمعى
4.4.8. تنوع معرفى
5.4.8. تنوع المولدات المحركة
6.4.8. حالة المهاجرين الرقميين
5.8. عملية التصميم (1): تحليلات المتطلبات من أجل تصميم واجهة المستخدم
1.5.8. تصميم متمحورعلى المستخدم
2.5.8. ما هو تحليل المتطلبات؟
3.5.8. جمع المعلومات
4.5.8. التحليلات وتفسير المعلومات
5.5.8. تحليلات الإستخدام والوصول
6.8. عملية التصميم(II): النماذج الأولية وتحليل المهام
1.6.8. التصميم النظري
2.6.8. النماذج
3.6.8. تحليل المهام الهرمية
7.8. عملية التصميم(III): التقييم
1.7.8. تقييم عملية التصميم: أهداف ومناهج
2.7.8. طرق التقييم بدون مستخدمين
3.7.8. طرق التقييم بدون مستخدمين
4.7.8. المعايير وقواعد التقييم
8.8. إمكانية الوصول: التعريف والقواعد الإرشادية
1.8.8. إمكانية الوصول والتصميم العالمى
2.8.8. المبادرة لإمكانية الوصول ويب WAI والقواعد إرشادات إتاحة المحتوى ويب WCAG
3.8.8. قواعد إرشادات إتاحة المحتوى ويب WCAG 2.0 و 2.1
9.8. إمكانية الوصول: التقييم والتنوع الوظيفي
1.9.8. أدوات تقييم إمكانية الوصول فى الويب
2.9.8. إمكانية الوصول والتنوع الوظيفي
10.8. الحاسوب والتفاعل: ملحقات وأجهزة
1.10.8. أجهزة وملحقات تقليدية
2.10.8. أجهزة وملحقات بديلية
3.10.8. الهواتف النقالة
4.10.8. التنوع الوظيفي،التفاعل والملحلقات

الوحدة 9. ألعاب الفيديو والمحاكاة للبحث والتعليم

1.9. مقدمة إلى الألعاب الجادة
1.1.9. مما تتكون اللعبة الجادة؟
2.1.9. الخصائص
3.1.9. جوانب لتسليط الضوء عليها
4.1.9. مميزات الألعاب الجادة
2.9. دوافع وأهداف الألعاب الجادة
1.2.9. إنشاء الالعاب الجادة
2.2.9. دوافع وأهداف الألعاب الجادة
3.2.9. أهداف الألعاب الجادة
4.2.9. الاستنتاجات

3.9. ألعاب المحاكاة
1.3.9. مقدمة
2.3.9. لعبة المحاكاة
3.3.9. ألعاب الفيديو وتكنولوجيا الإتصالات والمعلومات TICs
4.3.9. الألعاب والمحاكاة والإدارة
4.9. التصميم الموجه للتدريب: التلعيب
1.4.9. نماذج التلعيب
2.4.9. المكافآت
3.4.9. التحفيز
4.4.9. التلعيب المطبق فى العمل
5.9. كيفية تنفيذ التلعيب الفعال
1.5.9. نظرية التسلية
2.5.9. التلعيب وقوة الإرادة
3.5.9. التلعيب والتقنيات الجديدة
4.5.9. أمثلة مشهورة
6.9. عملية التعلم: تدفق اللعبة والتقدم
1.6.9. تدفق اللعبة
2.6.9. الإحساس بالتقدم
3.6.9. التعليق
4.6.9. درجة الإنجاز
7.9. عملية التعلم: التقييم القائم على اللعبة
1.7.9. Kahoot!
2.7.9. المنهجية
3.7.9. النتائج
4.7.9. نتائج مستخرجة
8.9. حقل الدراسة: تطبيقات تعليمية
1.8.9. دراسة الحالة: تطبيق تقنيات التلعيب في الفصل
2.8.9. الخطوة1: تحليل المستخدم والسياق
3.8.9. الخطوة 2l: تحديد أهداف التعلم
4.8.9. الخطوة 3: تصميم الخبرة
5.8.9. الخطوة 4: تحديد الموارد
6.8.9. الخطوة 5: تطبيق عناصر التلعيب
9.9. مجالات الدراسة: المحاكاة وإتقان المهارات
1.9.9. التلعيب والمحاكاة والتوجه نحو ريادة الأعمال
2.9.9. عينة
3.9.9. جمع البيانات
4.9.9. تحليل البيانات والنتائج
5.9.9. الاستنتاجات
10.9. حقول الدراسة : أدوات العلاج (حالات واقعية)
1.10.9. التلعيب العلاجي: الأهداف الرئيسية
2.10.9. االعلاج فى الواقع الافتراضي
3.10.9. العلاجات مع الأجهزة الملحقة والمتكيفية
4.10.9. نتائج مستخرجة

الوحدة 10. الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين

1.10. تاريخ وتطور ألعاب الفيدو متعددة اللاعبين
1.1.10. السبعينيات1970: أول ألعاب متعددة اللاعبين
2.1.10. سنة 90: Duke Nukem, Doom, Quake
3.1.10. ظهور ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
4.1.10. متعدد اللاعبين محليًا وعبر الإنترنت
5.1.10. ألعاب الحفلات
2.10. نماذج أعمال الفيديو التجارية متعددة اللاعبين
1.2.10. أصل وتشغيل نماذج أعمال الفيديو التجارية الناشئة
2.2.10. خدمات للبيع عبر الإنترنت
3.2.10. لعب مجانى
4.2.10. المدفوعات الصغيرة
5.2.10. دعاية
6.2.10. الإشتراك مع الدفع الشهرى
7.2.10. الدفع لكل لعبة
8.2.10. تجلربة مجانية قبل الشراء
3.10. ألعاب محلية وألعاب عير شبكات التواصل
1.3.10. ألعاب محلية: بدايات
2.3.10. ألعاب الحفلات نينتندو ووحدة الأسرة
3.3.10. ألعاب شبكات التواصل: بدايات
4.3.10. تقييم ألعاب شبكات الواصل

4.10. نموذج OSI: الطبقات الأولى
1.4.10. نموذج OSI: مقدمة
2.4.10. طبقة مادية
3.4.10. طبقة رابط البيانات
4.4.10. طبقة الشبكة
5.10. نموذج OSI: الطبقات II
1.5.10. طبقة النقل
2.5.10. طبقة الجلسة
3.5.10. طبقة المقدمة
4.5.10. طبقة التطبيق
6.10. شبكات الحواسيب والإنترنت
1.6.10. ما هي شبكة الحواسيب؟
2.6.10. Software
3.6.10. Hardware
4.6.10. الخوادم
5.6.10. تخزين الشبكة
6.6.10. بروتوكوليات الشبكة
7.10. شبكات الهواتف النقالة واللاسلكية
1.7.10. شبكة الهواتف النقالة
2.7.10. شبكة لاسلكية
3.7.10. تشغيل شبكة الهواتف النقالة
4.7.10. التقنية الرقمية
8.10. الأمان
1.8.10. أمان شخصى
2.8.10. الإختراقات و الغش فى ألعاب الفيديو
3.8.10. أمن مكافحة الغش
4.8.10. تحليل أنظمة أمن مكافحة الغش

9.10. أنظمة متعددة اللاعبين: خوادم
1.9.10. إقامة الخوادم
2.9.10. ألعاب الفيديو الضخمة متعددة اللاعبين MMO
3.9.10. خوادم مخصصة لألعاب الفيديو
4.9.10. الشبكات المحلية أطراف
10.10. تصميم وبرمجة ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين
1.10.10. أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين فى اللاواقعية
2.10.10. أساس تصميم ألعاب الفيديو متعددة اللاعبين فى الوحدة
3.10.10. كيفية جعل لعبة متعددة اللاعبين ممتعة
4.10.10. ما وراء وحدة التحكم: الابتكار في عناصر التحكم متعددة اللاعبين

وبمعرفة درجة الماجستير الخاص هذه
ستتمكن من الوصول إلى وظائف في أفضل
شركات ألعاب الفيديو والتصميم ثلاثي الأبعاد"

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.

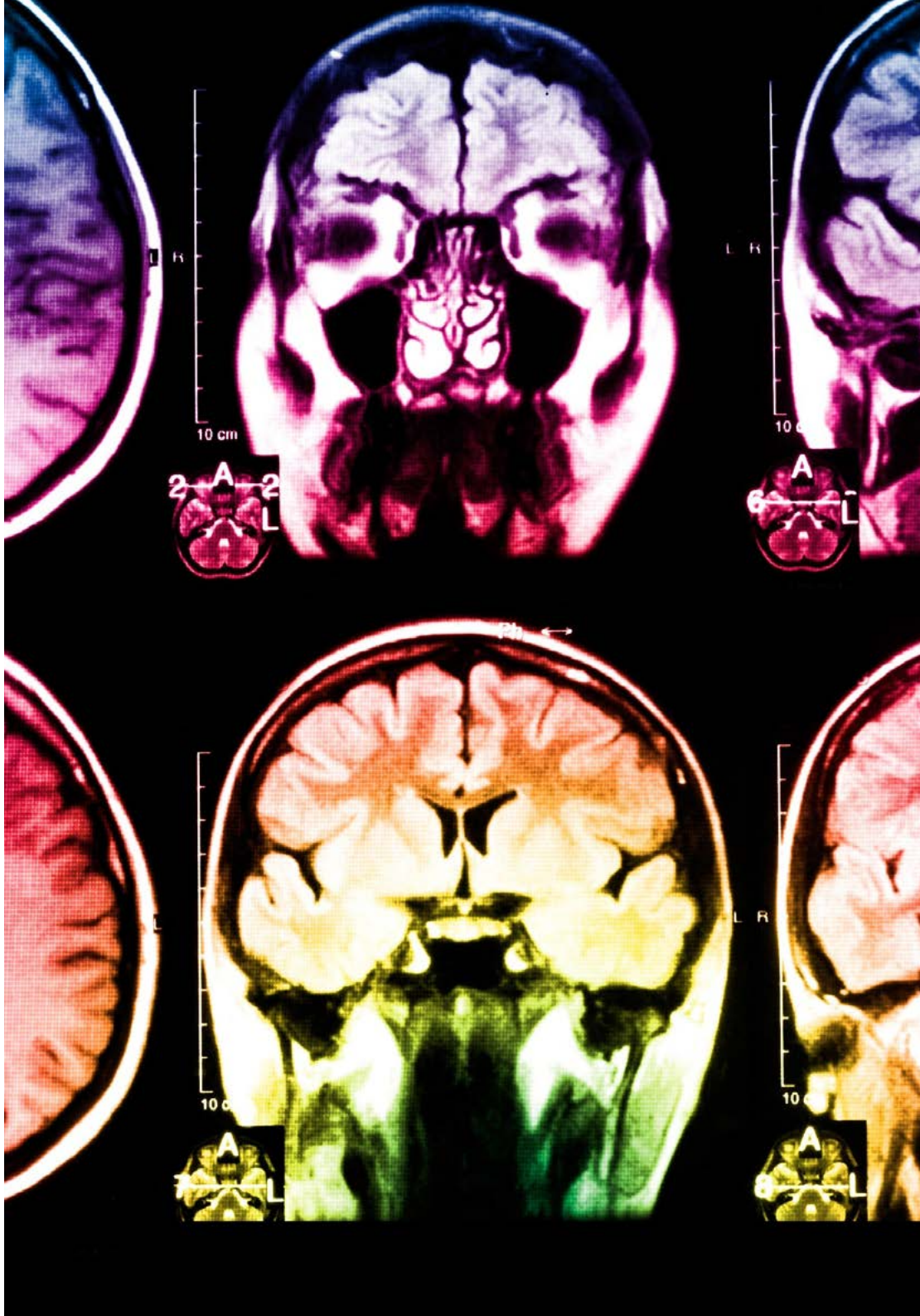
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

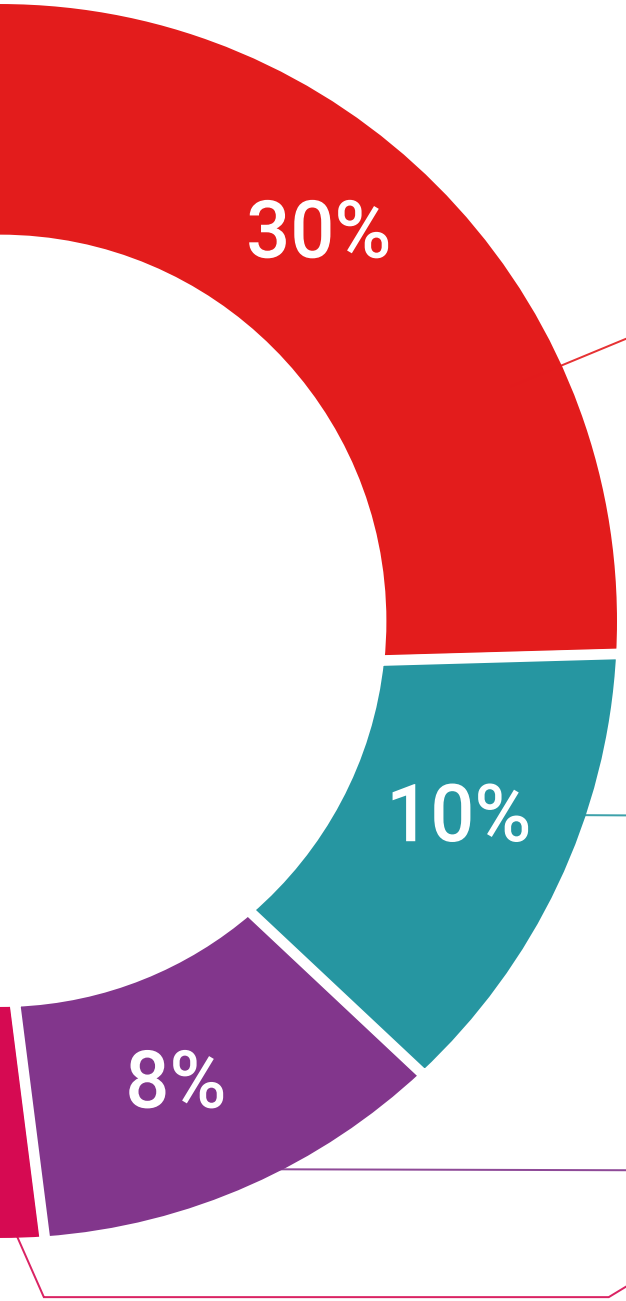
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، 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.

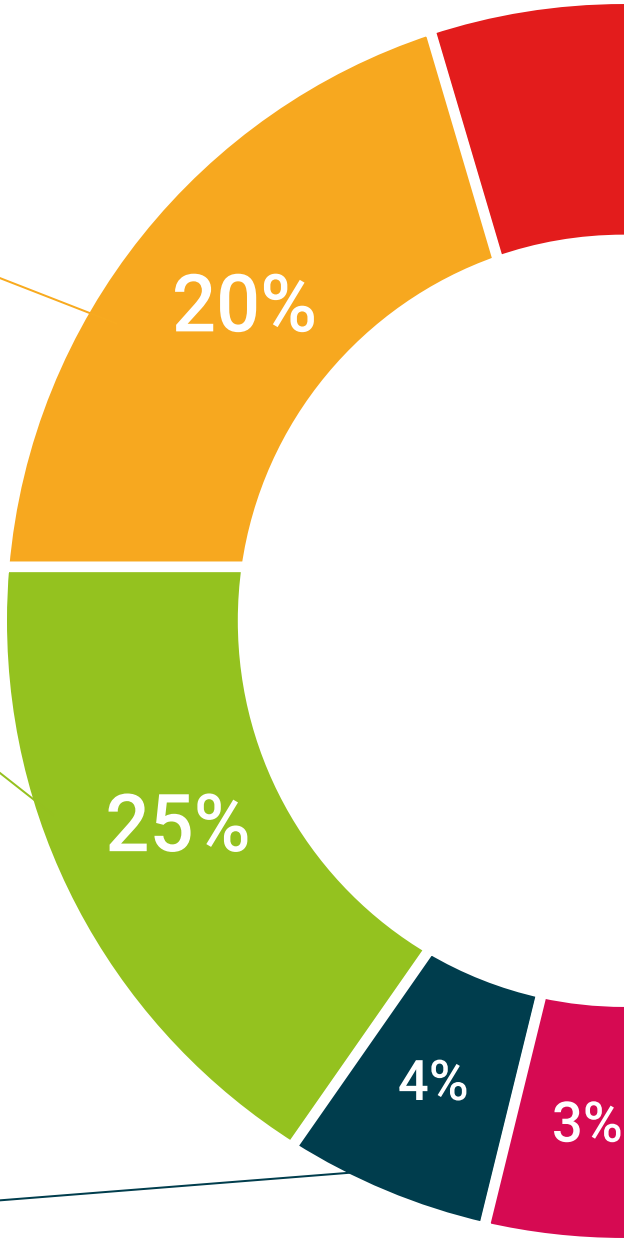
ملخصات تفاعلية

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.



06

المؤهل العلمي

تضمن درجة الماجستير الخاص في السرد فى ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل الماجستير الخاص الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

يحتوي هذا **ماجستير خاص في السرد فى ألعاب الفيديو** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

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

إن المؤهل الصادرعن **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 السرد فى ألعاب الفيديو**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **12 شهر**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير خاص

في

السرد فى 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

Tere Guevara Navarro /أ. د.
رئيس الجامعة

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

ماجستير خاص في السرد فى ألعاب الفيديو

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°	تصميم العاب الفيديو	إجباري	150
1°	وثيقة التصميم	إجباري	150
1°	السرد فى العاب الفيديو	إجباري	150
1°	تصميم العاب الفيديو: سيناريو، Storyboard	إجباري	150
1°	وحدات تحكم وأجهزة ألعاب الفيديو	إجباري	150
1°	نمذجة ثلاثية الأبعاد	إجباري	150
1°	المحركات في العاب الفيديو	إجباري	150
1°	التفاعل بين الشخص والحاسوب	إجباري	150
1°	ألعاب الفيديو والميكانكا للحد والتعليم	إجباري	150
1°	الشبكات والأنظمة متعددة اللاعبين	إجباري	150

tech الجامعة التكنولوجية

Tere Guevara Navarro /أ. د.
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.

الجامعة التيكنولوجية

ماجيستير خاص
السرد فى ألعاب الفيديو

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

ماجيستير خاص
السرد فى ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية