

شهادة الخبرة الجامعية الجماليات في ألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية
tech

شهادة الخبرة الجامعية الجماليات في ألعاب الفيديو

« طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل العلمي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: عبر الإنترنت

رابط الدخول للموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-aesthetics-video-games

الفهرس

01

المقدمة

صفحة 4

02

الأهداف

صفحة 8

03

هكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04

الهكل والمحتوى

صفحة 16

05

المنهجية

صفحة 20

06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

تعتبر ألعاب الفيديو شكلاً من أشكال الفن منذ عام 1980 منذ بداياتها، كان يُنظر إليها على أنها وسيلة إلهاء، تلبية حاجة قطاع من المجتمع إلى الترفيه، إلا أن هذا الأمر شهد تحولات كبيرة مع وصول التقنيات الجديدة، واكتساب المزيد والمزيد من المتابعين. لهذا السبب تنمو هذه الصناعة بسرعة، وتوفر آلاف الوظائف في جميع أنحاء العالم، ولهذا السبب يعد التدريب والتعامل مع أحدث التقنيات هدفاً يسعى العديد من المهنيين في هذا القطاع إلى تحقيقه. هكذا سيوفر هذا البرنامج أحدث المعارف من خلال منهجية فريدة ومحددة في هذا القطاع.



طوّر مهاراتك الإبداعية باستخدام أحدث
التقنيات في جماليات ألعاب الفيديو"



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الجماليات في ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصه هي:

- ♦ تطوير دراسات حالة يقدمها خبراء في الفن لألعاب الفيديو
- ♦ المحتويات التصويرية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها، تجمع المعلومات النظرية والعملية حول تلك التخصصات التي تعتبر ضرورية للممارسة المهنية
- ♦ التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ تركيزه على المنهجيات المبتكرة
- ♦ كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- ♦ توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

أنشأت TECH الجامعة التكنولوجية برنامجًا جديدًا متخصصًا في فن ألعاب الفيديو، بمستوى محدد للمحترفين الذين يرغبون في اكتساب معارف جديدة تساعدهم على أن يصبحوا عاملًا مميّزًا في هذا القطاع.

من خلال هذا التخصص، سيتمكن الطلاب من الخوض في تفاصيل الحجم واللون والجماليات في كل من إبداعاتهم، وإنشاء مشاريع فريدة من نوعها من خلال تطبيق تقنيات مبتكرة وفهم تطور فن ألعاب الفيديو وأهميته اليوم، وذلك بفضل المنهجية التي يقدمها طاقم التدريس المكون من خبراء في فن ألعاب الفيديو.

برنامج 100% عبر الإنترنت يمنح الطالب سهولة القدرة على تناوله بشكل مريح أينما ومتى يريد. ستحتاج فقط إلى جهاز متصل بالإنترنت لبدء حياتك المهنية خطوة أخرى إلى الأمام. طريقة تتماشى مع الوقت الحالي مع جميع الضمانات لوضع المهني في قطاع مطلوب بشدة.

كن مرجعاً في فن ألعاب الفيديو من خلال
التخصص في جماليات كل مشروع جديد"



درّب نفسك باستخدام أكثر تقنيات
فنون ألعاب الفيديو تخصصاً.

أظهر للعالم أسلوبك من خلال تطبيق
أفضل الاتجاهات الجمالية على إبداعاتك.

كل يوم يصبح عالم ألعاب الفيديو أكثر إثارة
للإعجاب. كن جزءاً من الابتكار وتعلّم من الخبراء"



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

سيتمحور محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريباً غامراً مبرمجاً للتدريب في حالات حقيقية.

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



الأهداف

سيسمح تصميم برنامج شهادة الخبرة الجامعية في الجماليات في ألعاب الفيديو للطلاب باكتساب المهارات اللازمة لتحديث معارفهم في هذه المهنة بعد دراسة الجوانب الرئيسية للتصميم بعمق. ستطور مهاراتك التي ستجعلك محترفاً متعدد المواهب ومحدثاً وفريداً من نوعه، مما يوجهك نحو التميز في قطاع متنامٍ ومتجدد باستمرار. لهذا السبب، تضع TECH سلسلة من الأهداف العامة والخاصة لإرضاء خريجي المستقبل بشكل أكبر.



تعلم المهارات التي تحتاجها للتطور في
عالم فن ألعاب الفيديو وتجاوز خط النهاية"



الأهداف العامة



- ♦ القدرة على ان تصبح فناناً فريداً في عالم فن ألعاب الفيديو
- ♦ إدارة بطريقة فعّالة ومبتكرة لمختلف تقنيات الحجم واللون والجماليات
- ♦ توحيد عناصر تاريخ الفن مع التقنيات الجديدة
- ♦ القدرة على تطبيق متغيرات علم الجمال في التصميم بالتفصيل
- ♦ تحسين النتائج من خلال تعلم المنهجيات المبتكرة المطبقة في هذا البرنامج
- ♦ تحقيق معرفة مميزة لكل مشروع على حدة

ميّز نفسك وأحدث فرقاً في عالم
ألعاب الفيديو بأحدث المعارف"





الوحدة 1. الحجم

- ♦ التعمق في الاختلافات بين 2D و3D
- ♦ تطوير المعرفة في الظلال في المستويات والتشريح
- ♦ التعرف على أنواع التظليل المختلفة وفقاً للنمط المختار
- ♦ معرفة كيفية تطبيق الحجم وفقاً للمنظور واللون

الوحدة 2. الجماليات

- ♦ معرفة كيفية تطبيق الحجم وفقاً للمنظور واللون
- ♦ تعميق تصنيف الإنسان
- ♦ تطوير أسلوبك الخاص بك
- ♦ تعزيز السرد البصري للأعمال الفنية

الوحدة 3. اللون

- ♦ فهم سلوك الضوء وانتشاره
- ♦ تقييم الجوانب المختلفة للضوء والفروق الدقيقة والتشبع والتباين
- ♦ دراسة التقنيات المختلفة لتطبيق الألوان
- ♦ معرفة أهمية الألوان في فن ألعاب الفيديو



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

انطلاقاً من فرضية تقديم تعليم راقٍ للجميع، تضم TECH محترفين متخصصين بحيث يكتسب الطالب معرفة قوية في كل برنامج من برامجها. لهذا السبب فإن شهادة الخبرة الجامعية في الجماليات في ألعاب الفيديو لديها هيئة تدريس متميزة تقدم أفضل الأدوات والمعرفة للطلاب لتطوير جميع مهاراتهم. بالتالي، القدرة على التميز في عالم تزداد فيه المنافسة في عالم فن ألعاب الفيديو.



لكي تكون مبتكراً تحتاج إلى تدريب مستمر،
ومن خلال هذا البرنامج ستتمكن من تطوير
الحكم الجمالي اللازم لإحداث التغيير"



هيكل الإدارة

أ. Mikel Alaez, Jon

- ♦ فنان مفاهيمي للشخصيات في English Coach Podcast
- ♦ فنان مفاهيمي للشخصيات في Máster D
- ♦ بكالوريوس في الفنون في جامعة الفنون الجميلة UPV
- ♦ فن المفاهيم والرسوم التوضيحية الرقمية في Master D Rendr



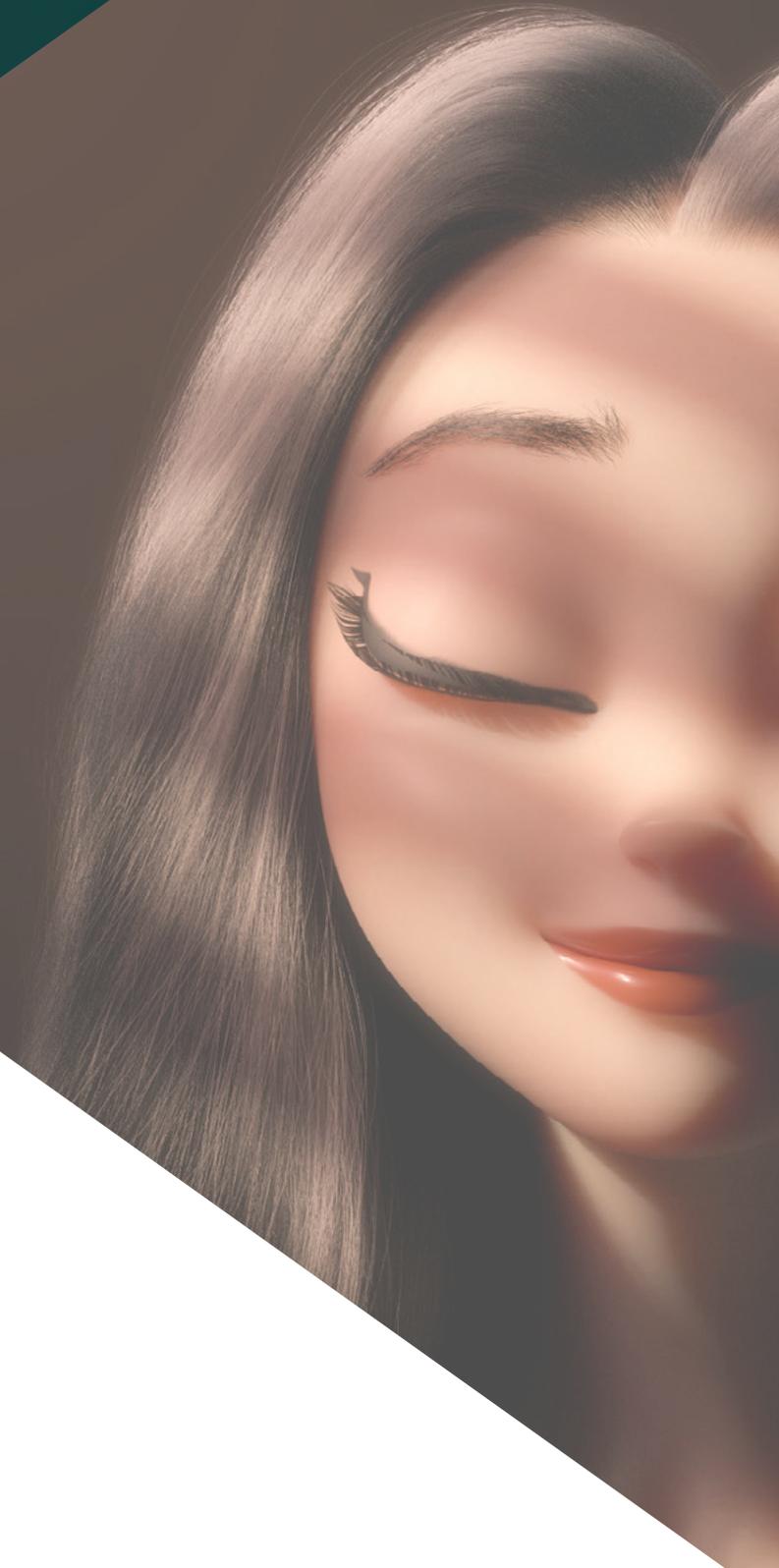


الهيكل والمحتوى

تم تصميم المنهج الدراسي للتعلم الديناميكي والشامل استناداً إلى المحتوى النظري العملي المتاح عبر الإنترنت، وفقاً لمتطلبات ومعايير جميع برامج TECH الجامعة التكنولوجية. ستتيح شهادة الخبرة الجامعية الذي تم تطويره في 3 وحدات دراسية للطلاب فهم المفاهيم الأكثر طليعية في الجماليات في ألعاب الفيديو بتطبيق تقنيات وإجراءات جديدة من شأنها أن تجعل من المحترف كائناً أكثر قدرة على المنافسة.



منهج مصمم بخبرة ومحتوى حديث
سيُدفعك إلى المستوى التالي من التعلم"



الوحدة 1. الحجم

- 1.1 أشكال ثلاثية الأبعاد
 - 1.1.1 من D2 الى D3
 - 2.1.1 مزج الأشكال
 - 3.1.1 الدراسة
- 2.1 الظلال في المخططات
 - 1.2.1 نقص الضوء
 - 2.2.1 اتجاه الضوء
 - 3.2.1 الظلال على الأجسام المختلفة
- 3.1 Ambient Occlusion
 - 1.3.1 التعريف
 - 2.3.1 صعوبة الضوء
 - 3.3.1 اتصال
- 4.1 الظلال في التشرح
 - 1.4.1 الوجه
 - 2.4.1 مخططات جسم الانسان
 - 3.4.1 الإضاءة
- 5.1 التظليل السردى
 - 1.5.1 مثال
 - 2.5.1 متى يستخدم؟
 - 3.5.1 المبالغة
- 6.1 التظليل في القصص المصورة
 - 1.6.1 الأسلوب
 - 2.6.1 الحكمة
 - 3.6.1 المؤلفون
- 7.1 التظليل في المانجا
 - 1.7.1 الأسلوب
 - 2.7.1 المؤلفون
 - 3.7.1 التنفيذ
- 8.1 الحكمة
 - 1.8.1 التقليدي
 - 2.8.1 رقمي
 - 3.8.1 حبكة مصنوعة

- 9.1 الحجم والمنظور
 - 1.9.1 بدون تظليل
 - 2.9.1 الأشكال
 - 3.9.1 التنفيذ
- 10.1 الحجم حسب اللون
 - 1.10.1 العمق
 - 2.10.1 الشكل
 - 3.10.1 الفرشاة

الوحدة 2. الجماليات

- 1.2 الأسلوب
 - 1.1.2 القديمة
 - 2.1.2 الحديثة
 - 3.1.2 ألعاب الفيديو
- 2.2 الأنماط والقوانين الحديثة
 - 1.2.2 8 رؤوس
 - 2.2.2 Disney
 - 3.2.2 ألعاب الفيديو
- 3.2 الأسلوب الأمريكي
 - 1.3.2 القصص المصورة
 - 2.3.2 الايضاح:
 - 3.3.2 الرسوم المتحركة
- 4.2 الأسلوب الآسيوي
 - 1.4.2 المانغا (Manga)
 - 2.4.2 الأنيمي
 - 3.4.2 التقليدي
- 5.2 الأسلوب الأوروبي
 - 1.5.2 التاريخ
 - 2.5.2 القصص المصورة
 - 3.5.2 الايضاح:

- 3.3 التصميم والألوان
 - 1.3.3 المبالغة
 - 2.3.3 التخيل
 - 3.3.3 الاستخدام
- 4.3 الضوء في الظلال
 - 1.4.3 ردود الفعل
 - 2.4.3 اللون في الظلال
 - 3.4.3 الخدع
- 5.3 النقية
 - 1.5.3 التعريف
 - 2.5.3 الأهمية
 - 3.5.3 الاستخدام
- 6.3 التشبع
 - 1.6.3 التعريف
 - 2.6.3 الأهمية
 - 3.6.3 الاستخدام
- 7.3 القيمة/التباين
 - 1.7.3 التعريف
 - 2.7.3 التباين في الموقع
 - 3.7.3 الاستخدام
- 8.3 اللون في الرسم التوضيحي
 - 1.8.3 الاختلافات
 - 2.8.3 الحرية
 - 3.8.3 النظرية
- 9.3 الألوان في الفن المفاهيمي Concept Art
 - 1.9.3 الأهمية
 - 2.9.3 التصميم والألوان
 - 3.9.3 دعامة Prop سيناريو الشخصية
- 10.3 اللون في الفن
 - 1.10.3 التاريخ
 - 2.10.3 التغييرات
 - 3.10.3 المراجع

- 6.2 الجماليات حسب النوع
 - 1.6.2 الأطفال/الشباب
 - 2.6.2 الخيال
 - 3.6.2 أخرى
- 7.2 المعايير
 - 1.7.2 التاريخ
 - 2.7.2 المعايير
 - 3.7.2 المرونة
- 8.2 الأسلوب
 - 1.8.2 الكائنات البشرية
 - 2.8.2 التكيف
 - 3.8.2 الأشكال
- 9.2 سرد القصص المرئية
 - 1.9.2 المعنى
 - 2.9.2 تبة
 - 3.9.2 المحيط
 - 10.2 اسلوب خاص
- 1.10.2 التحليلات
- 2.10.2 الممارسة
- 3.10.2 النصائح

الوحدة 3. اللون

- 1.3 انتشار الضوء
 - 1.1.3 التقنية
 - 2.1.3 مثال
 - 3.1.3 لون الضوء
- 2.3 الضوء على الأسطح
 - 1.2.3 ردود الفعل
 - 2.2.3 الارتدادات
 - 3.2.3 Subsurface Scattering

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **el Relearning** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم. يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية **New England Journal of Medicine**.



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



منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

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



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

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

منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

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

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



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

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



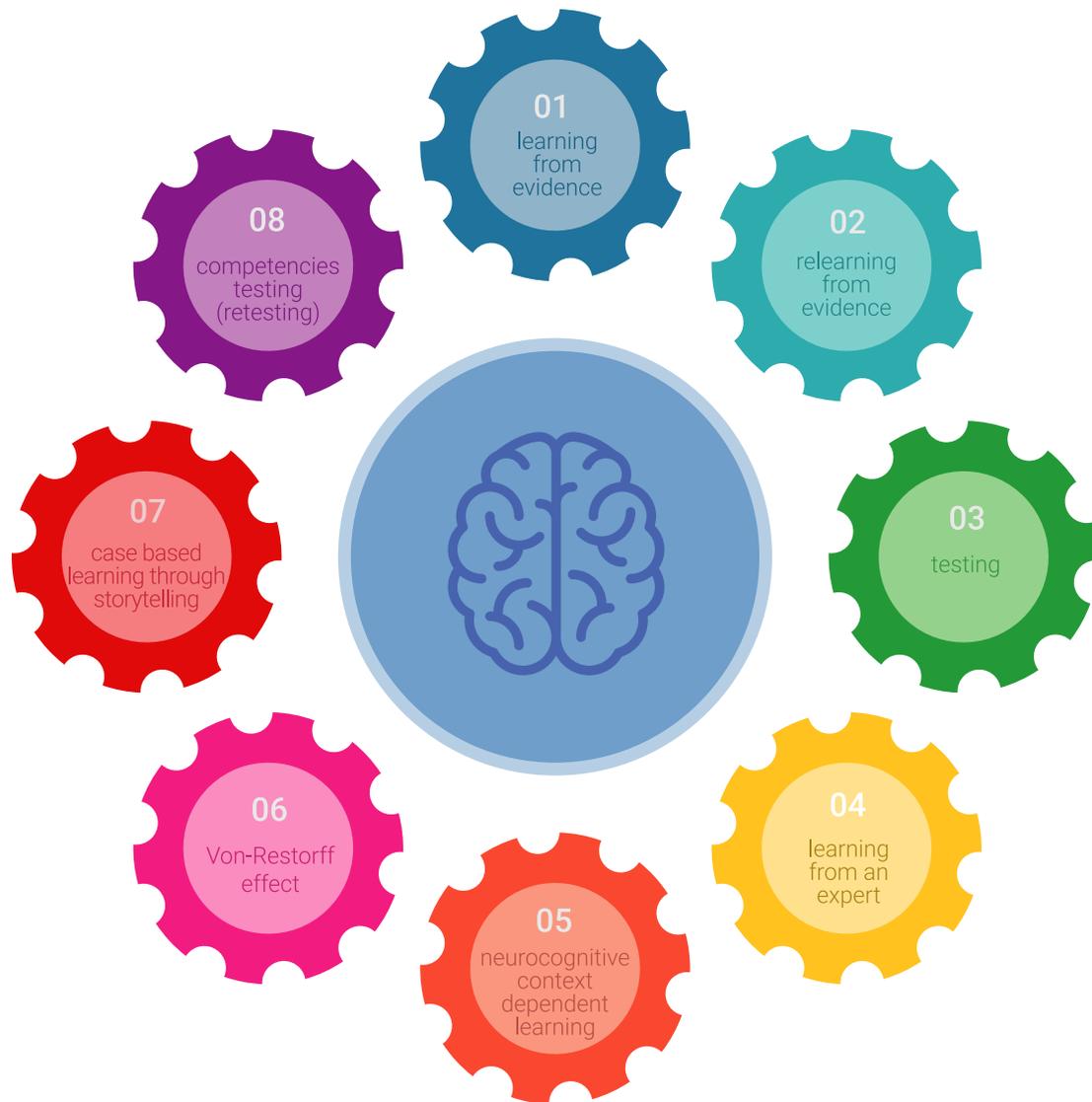
سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية
والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة
في بيئات العمل الحقيقية.

منهجية إعادة التعلم (Relearning)

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

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

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



في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في 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.

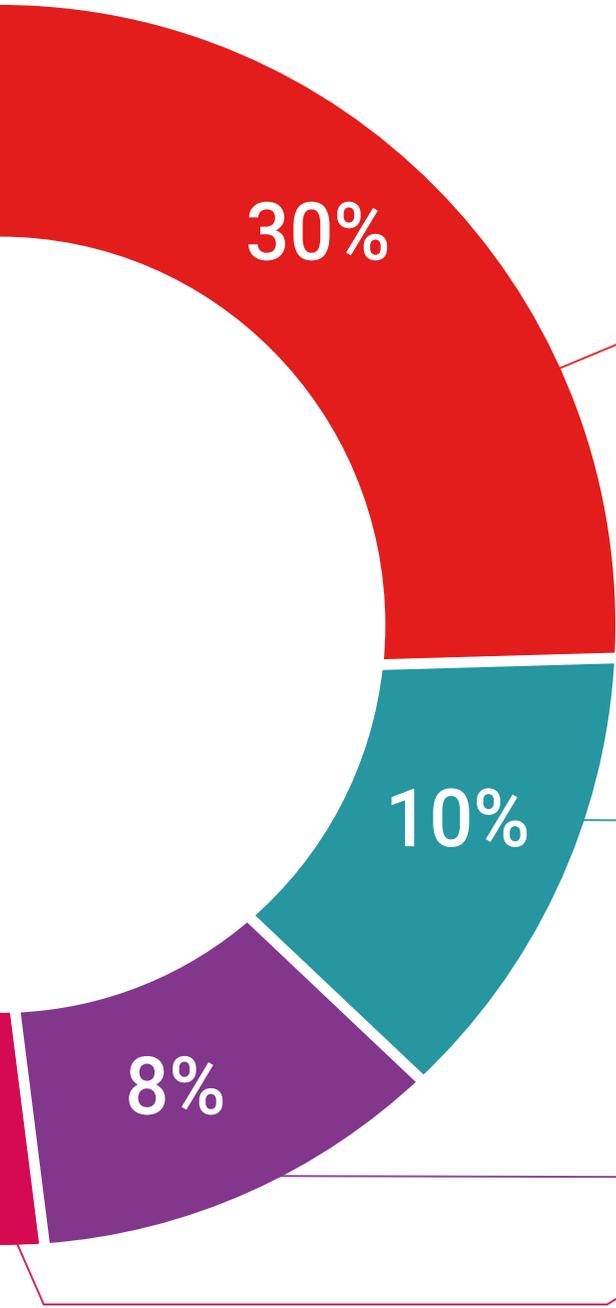
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 وملموماً 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 للطلاب.



المحاضرات الرئيسية

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

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



التدريب العملي على المهارات والكفاءات

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



قراءات تكميلية

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





دراسات الحالة (Case studies)

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



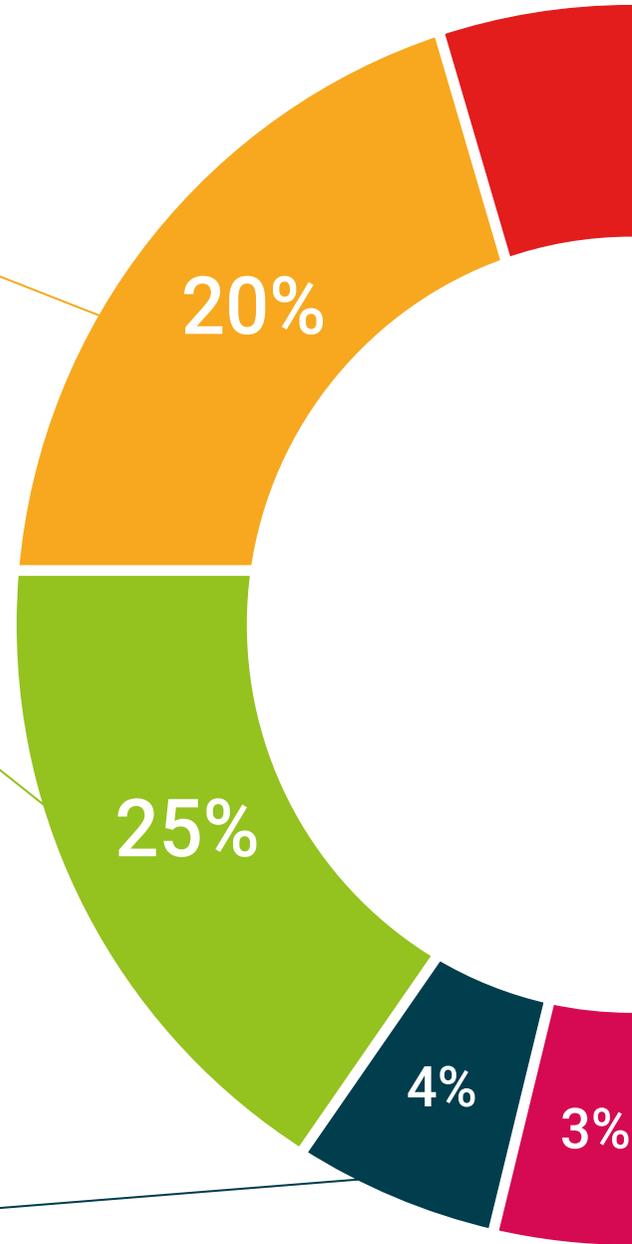
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة. اعترفت شركة مايكروسوفت بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية"



الاختبار وإعادة الاختبار

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



المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في الجماليات في ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائقة، الحصول على مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في الجماليات في ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل شهادة الخبرة الجامعية الصادر عن **TECH** الجامعة التكنولوجية.

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

المؤهل العلمي: شهادة الخبرة الجامعية في الجماليات في ألعاب الفيديو

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 6 أشهر



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الابتكار

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر المعرفة

الحاضر

الجودة

المعرفة

شهادة الخبرة الجامعية

الجماليات في ألعاب الفيديو

« طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل العلمي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: عبر الإنترنت

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية الجماليات في ألعاب الفيديو