دورة مصمم VR التأسيسية: أتقن تصميم الواقع الافتراضي، UX، و3D

21 - 25 Sep 2026

فيينا

AGILE LEADERS
Training Center

دورة مصمم VR التأسيسية: أتقن تصميم الواقع الافتراضي، UX، و3D

المرجع: 103600391_80685 التاريخ: 21 - 25 Sep 2026 الموقع: فيينا الرسوم: 5700 Euro

نظرة عامة على الدورة:

دورة مصمم VR التأسيسية: أتقن تصميم الواقع الافتراضي، UX، و3D هي تدريب عملي ومناسب للمبتدئين، مصمم لمستقبل التصميم الغامر. تقدم دورة تصميم الواقع الافتراضي هذه للمشاركين الأدوات والمنصات والتقنيات الأساسية المستخدمة في صناعة الواقع الافتراضي. تمزج الدورة بين النظرية والتطبيق العملي، وتستكشف التفاعل ثلاثي الأبعاد، وتصميم تجربة المستخدم للواقع الافتراضي، والواجهات المكانية، مع الاستفادة من المنصات القياسية في الصناعة مثل Unity و Blender. الناجحة الافتراضي الواقع تجارب تميز التي المبادئ وفهم ،تفاعلية أولية نماذج وتطوير ،بديهية افتراضي واقع بيئات تصميم كيفية المشاركون سيتعلم.

هذا التدريب مثالي لأولئك الذين يبحثون عن تدريب في تصميم الواقع الافتراضي يستند إلى أدوات وحالات استخدام واقعية. بحلول نهاية دورة تطوير الواقع الافتراضي للمبتدئين هذه، سيكون المتعلمون مجهزين بالمعرفة والثقة للمساهمة في مشاريع الواقع الممتد XR وتطبيق أفضل الممارسات للتصميم الغامر المرتكز على الإنسان. سواء كنت ترغب في تعلم تصميم الواقع الافتراضي للألعاب أو التعليم أو المؤسسات، فإن هذه المقدمة لتصميم الواقع الافتراضي تضمن لك البدء بأساس متين.

الجمهور المستهدف:

- المصممون والمطورون المبتدئون
- محترفو واجهة المستخدم/تجربة المستخدم UX/UI
- مصممو النماذج ثلاثية الأبعاد والفنانون الرقميون
- مصممو المنتجات والألعاب
- أخصائيو الوسائط المتعددة والتعلم الإلكتروني

الأقسام المستهدفة:

- فرق الابتكار والبحث والتطوير
- أقسام تجربة المستخدم/واجهة المستخدم والعوامل البشرية
- فرق التعلم والتطوير
- استوديوهات الإبداع والتصميم
- أقسام تكنولوجيا المعلومات وتطوير البرمجيات

القطاعات المستهدفة:

- الألعاب والترفيه
- الهندسة المعمارية والهندسة والإنشاءات AEC
- السيارات والتصنيع
- الرعاية الصحية والتدريب القائم على المحاكاة
- تكنولوجيا التعليم والتعلم الإلكتروني
- وكالات التسويق والإعلان

AGILE LEADERS
Training Center

أهداف الدورة:

بحلول نهاية هذه الدورة، سيتمكن المشاركون من:

- شرح المبادئ الأساسية وراء التصميم الغامر والبيئات الافتراضية
- التنقل في Unity وتطبيقه في سياق دورة تطوير الواقع الافتراضي للمبتدئين
- إنشاء نماذج أولية أساسية للواقع الافتراضي باستخدام واجهة المستخدم المكانية والمكونات التفاعلية
- تطبيق أفضل الممارسات في تصميم تجربة المستخدم للواقع الافتراضي لمختلف سماعات الرأس
- بناء تفاعلات ثلاثية الأبعاد باستخدام أدوات XR Unity وأطر التصميم
- فهم التطبيقات الواقعية للأدوات من وحدات دورة تصميم التفاعل في الواقع الافتراضي
- تقديم مشهد واقع افتراضي فعال كجزء من مشروع تتويجي

منهجية التدريب:

تطبق هذه الدورة منهجيات التعلم التجريبي والقائم على المشاريع التي تحاكي سير عمل تدريب تصميم الواقع الافتراضي في العالم الحقيقي. تجمع كل جلسة بين التعليم الموجه والعروض التوضيحية الحية والتمارين التفاعلية والملاحظات من الميسرين ذوي الخبرة. سيستكشف المشاركون Unity و Blender من خلال مختبرات عملية وأنشطة جماعية تعاونية مصممة لتعزيز المهارات العملية.

سيستفيد المتعلمون من مزيج من التعلم القائم على الألعاب، والشروحات المرئية، والمناقشات بين الأقران، وكلها تساهم في إتقان دورة تصميم الواقع الافتراضي التأسيسية. تضمن فترات التفكير دمج المفاهيم الأساسية، بينما تزداد التمارين التدريجية في التعقيد لتناسب جمهور دورة تطوير الواقع الافتراضي للمبتدئين.

أدوات الدورة:

- كتيب الدورة ملف PDF رقمي
- الوصول إلى محرك 3D Unity ودروسه التعليمية مقدمة لتطوير الواقع الافتراضي
- نماذج قوالب تفاعل الواقع الافتراضي من OpenXR و Quest Oculus
- أصول ثلاثية الأبعاد ومكونات جاهزة للواقع الافتراضي
- عينات مشاريع Blender النمذجة للواقع الافتراضي
- الموارد عبر الإنترنت ومواد القراءة
- اختبارات تفاعلية وتقييمات ذاتية
- روابط إلى Learn Unity وسلسلة دروس ball-a-Roll

ملاحظة: لا يتم توفير الأدوات، ولكن يتم تضمين رؤى وأمثلة للأدوات.

محتوى الدورة:

اليوم الأول: أسس تصميم الواقع الافتراضي

- الموضوع 1: مقدمة في مبادئ تصميم الواقع الافتراضي
- الموضوع 2: أنواع واجهات الواقع الافتراضي ونماذج التفاعل
- الموضوع 3: مقدمة إلى واجهة Unity وإنشاء المشاهد
- الموضوع 4: نظرة عامة على أجهزة الواقع الممتد XR والإعداد
- الموضوع 5: مبادئ الانغماس والحضور والإدراك
- الموضوع 6: فهم أنظمة التتبع 3DoF مقابل 6DoF
- تأمل ومراجعة: مناقشة موجزة للمفاهيم الرئيسية والدروس العملية المستفادة

اليوم الثاني: تصميم بيئات واقع افتراضي تفاعلية

- الموضوع 1: التنقل في مكونات XR Unity الإضافية وحزم تطوير البرامج SDKs
- الموضوع 2: التصميم المكاني وتسلسلات المشاهد الهرمية
- الموضوع 3: واجهة المستخدم السردية وغير السردية UI Diegetic-Non and Diegetic في الواقع الافتراضي
- الموضوع 4: الإضاءة والمواد والتحسين للواقع الافتراضي
- الموضوع 5: التصميم المرتكز على الإنسان في الواقع الافتراضي
- الموضوع 6: ملاحظات التفاعل واعتبارات راحة المستخدم
- تأمل ومراجعة: جلسة ملاحظات تفاعلية مع مراجعة النماذج الأولية الجماعية

اليوم الثالث: التفاعل في الواقع الافتراضي وبناء النماذج الأولية

- الموضوع 1: معالجة الكائنات وأنظمة الإدخال ثلاثية الأبعاد
- الموضوع 2: الفيزياء والحركة في بيئات الواقع الافتراضي
- الموضوع 3: التصميم باستخدام وحدات التحكم والإيماءات
- الموضوع 4: إنشاء لوحات واجهة المستخدم والواجهات القائمة على التحديق
- الموضوع 5: استيراد الأصول والرسوم المتحركة من Blender
- الموضوع 6: تحريك أحداث الواقع الافتراضي باستخدام C# في Unity
- تأمل ومراجعة: عروض المشاركين لمشاريع الواقع الافتراضي المصغرة

اليوم الرابع: التطوير المتقدم واختبار التجربة

- الموضوع 1: التصميم من أجل الراحة وإمكانية الوصول في الواقع الافتراضي
- الموضوع 2: تطبيق آليات الانتقال الفوري والتنقل
- الموضوع 3: دمج الصوت وحلقات التغذية الراجعة في Unity
- الموضوع 4: الاختبار على منصات Quest Meta والواقع الافتراضي للهواتف المحمولة
- الموضوع 5: تحسين الأداء وإعدادات البناء
- الموضوع 6: اختبار وتصحيح الأخطاء في السيناريوهات الغامرة
- تأمل ومراجعة: نقد التصميم وعرض تفصيلي للاختبار التجريبي

اليوم الخامس: المشاريع النهائية وعرض المشروع التتويجي

- الموضوع 1: إنهاء مشهد واقع افتراضي فعال بالكامل
- الموضوع 2: مراجعات الأقران وملاحظات الخبراء
- الموضوع 3: إعداد محفظة أعمال Portfolio وعرض توضيحي Reel Demo للواقع الافتراضي
- الموضوع 4: المسارات الوظيفية في التصميم الغامر
- الموضوع 5: الشهادات وموارد التعلم المستمر
- الموضوع 6: ملخص دورة تصميم الواقع الافتراضي واتجاهات الصناعة المستقبلية
- تأمل ومراجعة: عرض المشروع التتويجي، والتفكير النهائي، واختتام الدورة

الأسئلة الشائعة:

ما هي المؤهلات أو المتطلبات المسبقة المحددة المطلوبة للمشاركين قبل التسجيل في الدورة؟

لا تتطلب الدورة خبرة سابقة في الواقع الافتراضي. المعرفة الأساسية باستخدام الحاسوب أو أدوات التصميم ثلاثي الأبعاد أو برامج التصميم مفيدة ولكنها ليست إلزامية. هذه دورة تأسيسية لمصمم الواقع الافتراضي للمبتدئين.

كم مدة جلسة كل يوم، وهل هناك عدد إجمالي من الساعات المطلوبة للدورة بأكملها؟

تستغرق جلسة كل يوم عادةً حوالي 4-5 ساعات، مع فترات استراحة وأنشطة تفاعلية متضمنة. تمتد مدة الدورة الإجمالية لخمسة أيام، أي ما يقرب من 20-25 ساعة تدريبية.

ما الفرق بين واجهة المستخدم المكانية والسردية UI diegetic and spatial في تصميم الواقع الافتراضي؟

توضع واجهة المستخدم المكانية في البيئة كلوحة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد وتتفاعل كشاشة عرض رأسية HUD. أما واجهة المستخدم السردية فهي جزء من عالم الواقع الافتراضي نفسه مثل ساعة يد تعرض الوقت.

كيف تختلف هذه الدورة عن دورات مصمم الواقع الافتراضي التأسيسية الأخرى:

ما يميز دورة مصمم VR التأسيسية: أتقن تصميم الواقع الافتراضي، UX، و3D هو مزيجها المتوازن من الدقة التقنية والتطوير العملي والتصميم المرتكز على المستخدم. على عكس معظم دورات تصميم الواقع الافتراضي الأساسية التي تقصر التعلم على وظائف البرامج، تدمج هذه الدورة نظرية التصميم الغامر، والتمارين التقنية، وتطبيقات الحالات الواقعية.

لا يكتسب المشاركون خبرة عملية مع Unity و Blender وحزم تطوير برامج الواقع الممتد XR SDKs فحسب، بل يطورون أيضًا التفكير النقدي اللازم لتقييم وإنشاء بيئات افتراضية جذابة. يركز البرنامج على التفاعل البشري، والتصميم الأخلاقي، والتكرار القائم على التغذية الراجعة وهي مهارات لا تُدرّس عادةً في دورات تطوير الواقع الافتراضي للمبتدئين.

مع التعرض المباشر لمبادئ تصميم تجربة المستخدم للواقع الافتراضي الحديثة ومحتوى دورة تصميم التفاعل في الواقع الافتراضي، تضمن هذه الدورة أن تغادر ومعك مشهد واقع افتراضي جاهز للمحفظة، والثقة لتولي مشاريع الواقع الممتد XR في العالم الحقيقي.

AGILE LEADERS
Training Center

فئات الدورات التدريبية

- الدورات التدريبية في مجال البيئة والاستدامة
- دورات إدارة الجودة وتطوير العمليات
- دورات إدارة و تحليل البيانات ودورات علم البيانات
- دورات إدارة و تطوير الموارد البشرية
- دورات الأمن السيبراني ودورات تقنية المعلومات
- دورات الاتصال الجماهيري و السياسات والعلاقات العامة
- دورات التدريب القانوني والمشتريات والتعاقدات
- دورات التسويق وإدارة علاقات العملاء وإدارة المبيعات
- دورات الحوكمة وإدارة المخاطر والامتثال
- دورات السكرتارية و إدارة المكاتب
- دورات الصحة والسلامة والأمن المهني
- دورات الصيانة ودورات المجالات الهندسية المتنوعة
- دورات المحاسبة و التمويل و دورات الإدارة المالية
- دورات المهارات الشخصية وتطوير الذات
- دورات في مجالات القيادة والإدارة
- دورات معتمدة من قبل هيئات دولية
- دورات مكتب إدارة المشاريع وإدارة المشاريع الرشيقة

AGILE LEADERS
Training Center

مدن التدريب

أبوظبي الإمارات العربية المتحدة	أثينا اليونان	أكرا غانا
أمستردام هولندا	اسطنبول تركيا	الجبيل المملكة العربية السعودية
الدار البيضاء المغرب	الدوحة قطر	الرياض المملكة العربية السعودية
القاهرة مصر	الكويت الكويت	المنامة مملكة البحرين
باريس فرنسا	باكو أذربيجان	بانكوك تايلند
براغ جمهورية التشيك	برشلونة إسبانيا	برلين ألمانيا
بورتو البرتغال	بوكيت تايلاند	تبليسي جورجيا
تورنتو كندا	جاكرتا جمهورية إندونيسيا	جنيف سويسرا
جوهانسبرغ جنوب إفريقيا	دبي الإمارات العربية المتحدة	روما إيطاليا
زنجبار تنزانيا	سان دييغو الولايات المتحدة الأمريكية	سنغافورة سنغافورة
سيول كوريا الجنوبية	شرم الشيخ مصر	شيكاغو الولايات المتحدة الأمريكية
طرابزون تركيا	طشقند أوزبكستان	طوكيو اليابان
عمان المملكة الأردنية الهاشمية	عن بعد منصة زووم	فرانكفورت ألمانيا

AGILE LEADERS
Training Center

مدن التدريب

فيينا النمسا	كوالالمبور ماليزيا	كيب تاون جنوب إفريقيا
لانكاوي ماليزيا	لشبونة البرتغال	لندن المملكة المتحدة
ماربيا اسبانيا	مدريد إسبانيا	مسقط سلطنة عمان
مونترو سويسرا	ميلان ايطاليا	ميونخ ألمانيا
نيروبي كينيا	نيويورك الولايات المتحدة الأمريكية	