

يرجى الانتباه إلى النقاط التالية:

- عند وجود أي استفسار أو ملاحظات يرجى الرجوع إلى قسم تكنولوجيا المعلومات في إدارة التعليم المهني والإنتاج، حيث تعتبر الجهة الوحيدة المخولة بالإجابة.
- مسؤولية المعلم القراءة وعملية ربط المعلومات الأساسية لقرارات التقييم وجدول معايير التقييم والسيناريو الموجود الواجب خلال شرح المادة.
- عدم مشاركة المستند مع الطلبة.

هدف التعلم (أ): دراسة التقنيات المستخدمة في ألعاب الحاسوب

ملاحظة عامة:	
<p>قد ترغب المراكز في التركيز على مجالات معينة مثل منصات الألعاب أو الأجهزة أو أنواع ألعاب الكمبيوتر المحددة. ومع ذلك، يجب إعطاء المتعلمين الفرصة لاستكشاف مجالات بديلة أثناء التحقيق والتصميم.</p> <p>يجب أن تتضمن الأدلة مناقشة الاتجاهات الاجتماعية والتكنولوجية في ألعاب الكمبيوتر وكيف تؤثر هذه الاتجاهات على تصميم وتطوير ألعاب الكمبيوتر.</p>	
المعلومات الأساسية للتقييم / معايير النجاح	
AP1	شرح الاتجاهات الاجتماعية والتكنولوجية لألعاب الحاسوب.
AP2	شرح كيف تؤثر التقنيات الحالية والناشئة في تصميم ألعاب الحاسوب وتطويرها.
<p>بالنسبة لمعيار الامتياز، سيقدم المتعلمون تقييمًا واضحًا ومتوازنًا للتقنيات الحالية والناشئة، ومقارنة كيفية تأثيرها على تطوير لعبة كمبيوتر لتلبية متطلبات المستخدمين وصناعة الألعاب. سيقدم المتعلمون أمثلة واضحة للتقنيات الحالية والناشئة ومتطلبات المستخدمين وصناعة الألعاب. يجب على المتعلمين إجراء مقارنات بين التقنيات المختلفة وكيفية تأثيرها على صناعة الألعاب ومتطلبات المستخدمين وتوقعاتهم. يجب أن يُثبت التقرير تواصلًا كتابيًا/شفويًا من خلال استخدام مفردات تقنية دقيقة وطلاقة لدعم استجابة جيدة التنظيم ومدروسة تربط سلاسل التفكير بوضوح.</p>	
المعلومات الأساسية للتقييم / معايير التفوق	
AM1	مناقشة كيف تؤثر التقنيات الحالية والناشئة في كيفية تصميم الألعاب وتطويرها لتلبية متطلبات المستخدمين ومجال ألعاب الحاسوب الأكبر.
<p>يجب ملاحظة أن هذا المعيار عبارة عن امتداد للمطلوب في معيار النجاح (تفاصيل الحل)، أي أن الحل تكاملي مع ما سبق.</p> <p>بالنسبة لمعيار التفوق، يجب أن يُثبت المتعلمون فهمًا واضحًا لكيفية تأثير التقنيات المتاحة والناشئة على تطوير لعبة الكمبيوتر. يجب أن يوفر التقرير مناقشة متوازنة حول كيفية تأثير احتياجات المستخدمين والتقنيات الحالية والناشئة على تصميم وتطوير لعبة كمبيوتر. ويجب أن يكون التقرير دقيقًا من الناحية الفنية وأن يتم إيصال محتواه كتابيًا أو شفهيًا بجودة عالية.</p>	
المعلومات الأساسية للتقييم / معايير الامتياز	
A.D1	تقييم تأثير التقنيات الحالية والناشئة في تصميم وتطوير ألعاب الحاسوب لتلبية متطلبات المستخدمين ومجال ألعاب الحاسوب.
<p>يجب ملاحظة أن هذا المعيار عبارة عن امتداد للمطلوب في معيار التفوق (تفاصيل الحل)، أي أن الحل تكاملي مع ما سبق.</p> <p>بالنسبة لمعيار النجاح، سيقدم المتعلمون أوصافًا لكيفية تأثير التقنيات الحالية والناشئة في الألعاب على المستخدمين وصناعة الألعاب. ويجب أن تكون الأوصاف مدعومة بأمثلة للتقنيات الحالية والناشئة. سيشرح المتعلمون التقنيات المتاحة في الألعاب وكيفية تأثيرها على تصميم اللعبة وتنفيذها. يجب على المتعلمين دعم تفسيراتهم بأمثلة من ألعاب الكمبيوتر الحالية وكيفية استخدامها للتقنيات المتاحة أثناء التطوير. قد تحتوي الأدلة على بعض الأخطاء وقد تكون مراجعة التأثير غير متوازنة.</p>	