

Certificat

Gestionnaires de Contenu CMS



## Certificat Gestionnaires de Contenu CMS

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/cours/gestionnaires-contenu-cms](http://www.techtitute.com/fr/design/cours/gestionnaires-contenu-cms)

# Accueil

01

Présentation

---

Page 4

02

Objectifs

---

Page 8

03

Direction de la formation

---

Page 12

04

Structure et contenu

---

Page 16

05

Méthodologie

---

Page 20

06

Diplôme

---

Page 28

# 01

# Présentation

Compte tenu de la croissance imminente et de la mise à jour de l'industrie technologique dans le monde entier, il y a aujourd'hui de plus en plus d'entreprises, d'institutions et d'organisations qui gèrent leur marque et leurs fonctions à partir de portails web. Pour faciliter le trafic et la création de contenu des portails, les entités ont besoin de professionnels et/ou de gestionnaires ayant des connaissances en matière de CMS, afin de gérer et de publier du matériel intéressant pour leur public cible. Pour cette raison, la demande de ces spécialistes a considérablement augmenté ces dernières années, et c'est pourquoi TECH a jugé nécessaire de développer un diplôme qui leur permette de se spécialiser dans ce domaine. Le programme offre une expérience académique 100% en ligne, grâce à laquelle les étudiants pourront mettre à jour leurs connaissances dans diverses compétences qui faciliteront leur apprentissage pour atteindre leurs objectifs.





“

*Mettez à jour vos connaissances en tant que Gestionnaire de Contenu et concevez des publications qui font le tour du monde grâce à ce Certificat”*

La modernisation industrielle et technologique a entraîné une réinvention de la manière dont les entités se positionnent aujourd'hui. Une grande partie de leur succès est attribuée à leur capacité à actualiser leur offre à un public exigeant. C'est pourquoi, afin de stimuler leur croissance et leur visibilité, elles recherchent des professionnels de la gestion de contenu pour simplifier et, en même temps, massifier leur offre de services.

En comptant dans leurs rangs des professionnels compétents dans ce domaine, les entreprises sont assurées d'une croissance physique, économique et symbolique équitable, en faisant en sorte que leur marque atteigne différents continents et pays à travers le monde. Cela ne fait que souligner le rôle des professionnels et leur importance dans l'ensemble du processus de création, de gestion et de publication du contenu numérique, faisant de chaque pièce et de chaque conception une représentation de la marque.

Afin de permettre à un plus grand nombre de professionnels de montrer au monde leurs compétences et leurs capacités en matière de conception, TECH et son équipe d'experts ont mis au point ce Certificat très complet. Un programme immersif et multidisciplinaire à travers lequel les diplômés pourront explorer des aspects tels que la locomotion immersive, l'animation ou la conception de pièces qui augmentent le flux des interactions virtuelles.

Le programme est développé en ligne et présenté sous différents formats: vidéos détaillées, exercices d'auto-connaissance, articles de recherche, lectures complémentaires et résumés dynamiques. De plus, tout le matériel sera disponible dès le début du cours, et les créateurs pourront y accéder quand et où ils le souhaitent, sans horaires ni cours en présentiel.

Ce **Certificat en Gestionnaires de Contenu CMS** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en jeux vidéo et en technologie
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Un accent particulier sur la modélisation et l'animation 3D dans les environnements virtuels
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Un programme destiné aux professionnels du Design pour approfondir leur connaissance des Gestionnaires de Contenu (CMS). Ne manquez pas votre chance et faites partie des meilleurs designers du monde”*

“ *En seulement 6 semaines, vous pourrez mettre à jour vos connaissances en matière de création, d'administration et de publication d'œuvres audiovisuelles pour la croissance numérique* ”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Un diplôme adapté à vous et à vos ambitions professionnelles pour atteindre vos objectifs.*

*Vous apprendrez les nouvelles techniques et les mises à jour exigées par les entreprises d'aujourd'hui, afin de trouver les meilleures opportunités d'emploi.*



# 02 Objectifs

Ce programme vise à montrer aux professionnels du design les nouvelles mises à jour et les besoins du monde numérique en tant que solution aux diverses demandes des entreprises dans différents secteurs. C'est pourquoi ce Certificat de TECH offre un large aperçu éducatif, avec lequel le professionnel sera en mesure d'innover dans la fabrication de ses pièces audiovisuelles. Il s'agit donc d'une opportunité académique unique de mettre en œuvre les stratégies les plus innovantes dans leur pratique par le biais d'une formation 100% en ligne.



“

*Adaptez vos créations aux besoins du monde d'aujourd'hui, concevez sur différentes plateformes et publiez des produits d'une qualité inimaginable”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Appliquer les connaissances acquises à l'environnement RV
- ◆ Adapter le comportement des composants du jeu vidéo à la RV
- ◆ Intégrer le contenu conçu et mis en œuvre dans un projet complet jouable

“

*L'objectif de TECH avec ce Certificat est de vous aider à atteindre le succès professionnel que vous souhaitez tant et pour lequel, sans aucun doute, vous finirez par être préparé une fois que vous aurez obtenu le diplôme”*





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Déterminer les principales différences entre les jeux vidéo traditionnels et les jeux vidéo basés sur des environnements de RV
- ◆ Modifier les systèmes d'interaction pour les adapter à la Réalité Virtuelle
- ◆ Gérer le moteur physique pour prendre en compte les actions du joueur effectuées avec des dispositifs RV
- ◆ Appliquer le développement d'éléments d'interface utilisateur à la RV
- ◆ Intégrer les modèles 3D développés dans le scénario RV
- ◆ Configurer l'avatar avec les paramètres appropriés pour une expérience de RV
- ◆ Optimiser le projet de RV pour une bonne exécution

# 03

## Direction de la formation

TECH dispose du meilleur corps enseignant international, offrant une expérience académique de haute qualité aux diplômés qui souhaitent atteindre leurs objectifs. Ainsi, l'expérience des enseignants sera enrichissante pour les professionnels du design, qui apprendront des techniques, des stratégies et de nouvelles compétences pour l'excellence de leurs œuvres audiovisuelles. En outre, ce sont des spécialistes actifs qui connaissent en détail les dernières avancées liées au secteur et à ses fonctions.





“

*Un corps enseignant de premier ordre  
prêt à apporter le meilleur soutien aux  
étudiants du programme”*

## Direction



### M. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Directeur de l'Ingénierie et du Design de la Gamification pour le Groupe Intervenía
- ◆ Professeur à l'ESNE de Conception de Jeux Vidéo, Conception de Niveaux, Production de Jeux Vidéo, Middleware, Industries des Médias Créatifs, etc.
- ◆ Conseiller à la création d'entreprises comme Avatar Games ou Interactive Selection
- ◆ Auteur du livre *Conception de Jeux Vidéos*
- ◆ Membre du Conseil consultatif de Nima World

## Professeurs

### M. Ferrer Mas, Miquel

- ◆ Développeur Unity Senior chez Quantic Brains
- ◆ Lead programmer chez Big Bang Box
- ◆ Co-fondateur et Programmeur de Jeux Vidéos chez Carbonbyte
- ◆ Programmeur Audiovisuel sur Unkasoft Advergaming
- ◆ Programmeur de Jeux Vidéos chez Enne
- ◆ Directeur de Design chez Bioalma
- ◆ Technicien Supérieur en Informatique à Na Camel-la
- ◆ Master en Programmation de Jeux Vidéo par le CICE
- ◆ Cours sur l'Introduction à l'Apprentissage Profond avec PyTorch par Udacity



# 04

## Structure et contenu

La création de ce programme est basée sur un contenu largement mis à jour sur les questions de conception, les programmes de réalité virtuelle et l'immersion dans le contenu numérique. Avec sa méthodologie du *Relearning*, TECH développe un contenu théorique hautement pédagogique qui consiste à réitérer les concepts les plus importants de la gestion de contenu CMS. En outre, l'étudiant sera en mesure d'accéder à tout le matériel sur le Campus Virtuel quand il le souhaite, ce qui lui permettra d'étudier de manière autonome, entre autres choses.

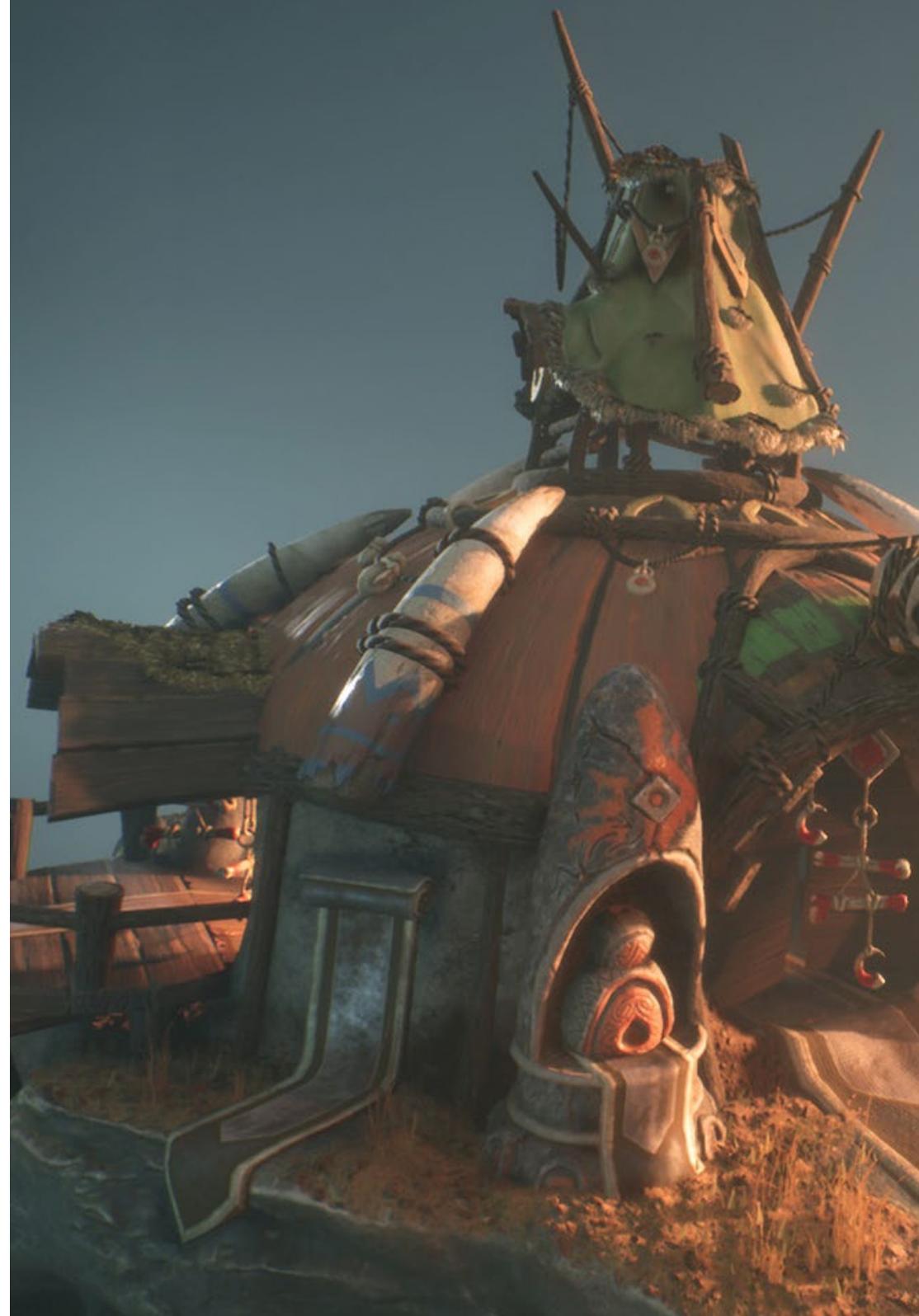


“

*Vous disposerez d'un matériel de haute qualité pour mettre à jour vos connaissances et approfondir votre compréhension du Design”*

## Module 1. Développement de Jeux Vidéo Immersifs en RV

- 1.1. Caractère unique de la RV
  - 1.1.1. Jeux Vidéo Traditionnels et RV. Différences
  - 1.1.2. *Motion Sickness*: fluidité et effets
  - 1.1.3. Des interactions RV uniques
- 1.2. Interaction
  - 1.2.1. Événements
  - 1.2.2. *Triggers* physiques
  - 1.2.3. Monde virtuel vs réalité
- 1.3. Locomotion immersive
  - 1.3.1. Téléportation
  - 1.3.2. *Arm Swinging*
  - 1.3.3. *Forward Movement* avec *Facing* et sans lui
- 1.4. Physique de la RV
  - 1.4.1. Objets saisissables et jetables
  - 1.4.2. Poids et masse en RV
  - 1.4.3. La gravité en RV
- 1.5. UI en RV
  - 1.5.1. Positionnement et courbure des éléments de l'interface utilisateur
  - 1.5.2. Modes d'interaction du menu RV
  - 1.5.3. Meilleures pratiques pour une expérience confortable
- 1.6. Animation dans la RV
  - 1.6.1. Intégration de modèles animés dans la RV
  - 1.6.2. Objets et personnages animés vs. Objets physiques
  - 1.6.3. Transitions animées ou procédurales
- 1.7. L'Avatar
  - 1.7.1. Représentation de l'avatar à partir de vos propres yeux
  - 1.7.2. Représentation externe de l'avatar lui-même
  - 1.7.3. Cinématique inverse et animation procédurale appliquées à l'avatar



- 1.8. Audio
  - 1.8.1. Configuration des Audio Sources et Audio Listeners pour RV
  - 1.8.2. Effets disponibles pour une expérience plus immersive
  - 1.8.3. Audio Spatializer RV
- 1.9. Optimisation dans les projets RV et AR
  - 1.9.1. *Occlusion culling*
  - 1.9.2. *Static Batching*
  - 1.9.3. Paramètres de qualité et types de Render Pass
- 1.10. Pratique: Escape Room RV
  - 1.10.1. Design d'expérience
  - 1.10.2. *Layout* du scénario
  - 1.10.3. Développement de la mécanique

“ Un programme qui apportera à vos projets un degré de spécialisation, d'optimisation et de qualité comparable à celui des grandes entreprises du secteur, vous permettant de concevoir les meilleures œuvres audiovisuelles au niveau mondial”

# 05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

*Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”*

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

## Relearning Methodology

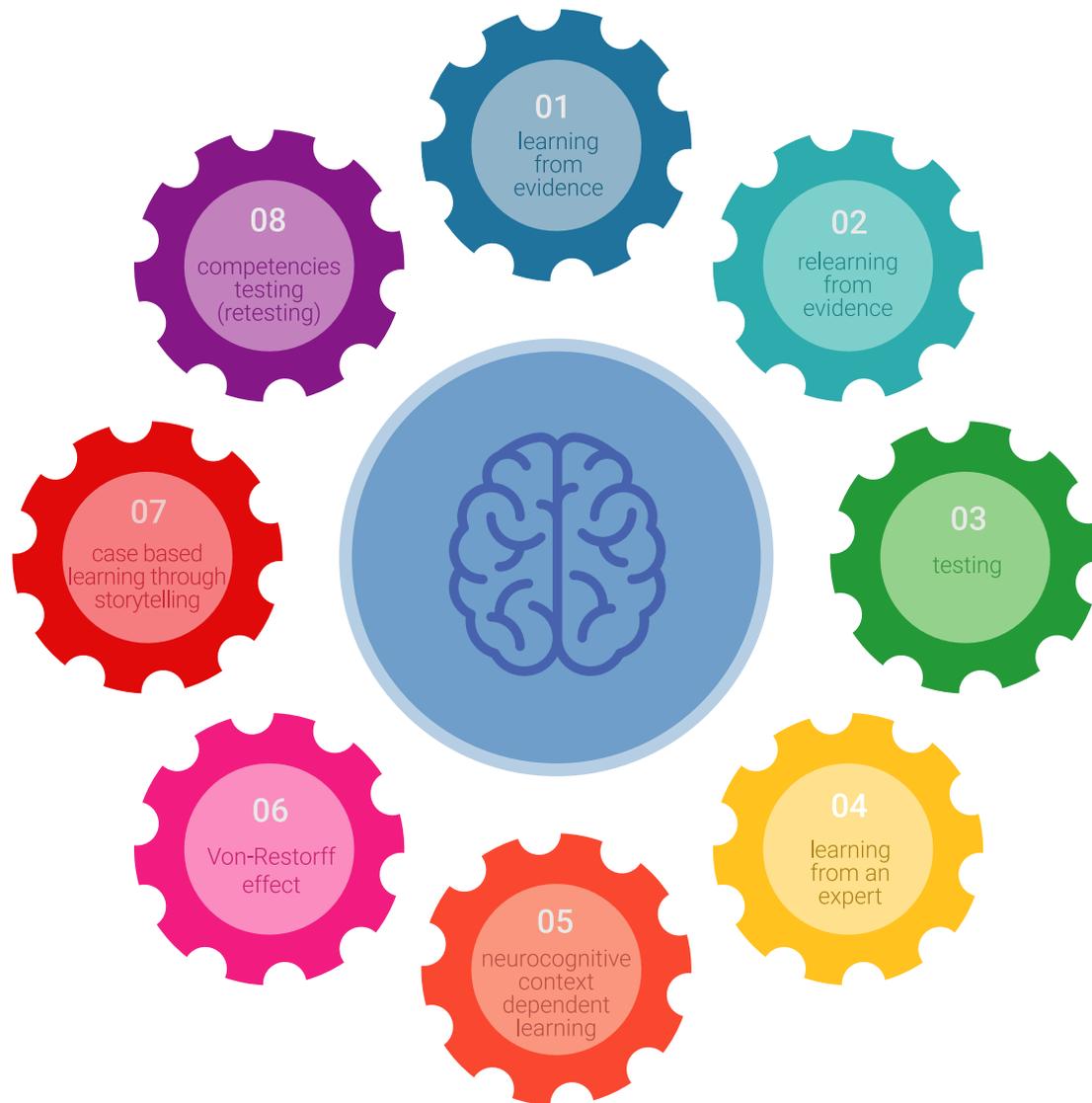
TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu  
les meilleurs résultats  
d'apprentissage de toutes les  
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



#### Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 06 Diplôme

Le Certificat en Gestionnaires de Contenu CMS vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Gestionnaires de Contenu CMS** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Gestionnaires de Contenu CMS**

N° d'heures officielles: **150 h.**



future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

Certificat  
Gestionnaires  
de Contenu CMS

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat

## Gestionnaires de Contenu CMS

