

Corso Universitario Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS



Corso Universitario Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/corso-universitario/sistemi-gestione-contenuti-cms

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Di fronte all'imminente crescita e aggiornamento dell'industria tecnologica a livello mondiale, oggi sono sempre più le aziende, istituzioni e organismi che gestiscono dai portali web il loro brand e le funzioni da offrire. Per facilitare il traffico e la creazione di contenuti dei portali, le entità richiedono professionisti e/o gestori con conoscenze in CMS, al fine di gestire e pubblicare materiale di interesse per il suo pubblico target. Per questo motivo, la domanda di questi specialisti è cresciuta notevolmente negli ultimi anni, motivo per cui TECH ha ritenuto necessario sviluppare un titolo che consenta loro di specializzarsi in questo campo. Il programma offre un'esperienza accademica 100% online, attraverso la quale lo studente sarà in grado di aggiornare le proprie conoscenze in diverse competenze che faciliteranno l'apprendimento per raggiungere i propri obiettivi.





“

Aggiorna le tue conoscenze come Content Manager e progetta pubblicazioni che girano il mondo con questo Corso Universitario”

L'aggiornamento industriale e tecnologico ha significato una reinvenzione nel modo in cui le entità si posizionano oggi. Gran parte del suo successo è attribuibile alla sua capacità di aggiornare la sua offerta per il pubblico richiedente. Per questo motivo, per promuovere la loro crescita e visibilità cercano professionisti nella gestione dei contenuti che semplifichino e a loro volta massimizzino la loro proposta di servizio.

Avendo tra i loro ranghi professionisti con conoscenze in questo settore, le aziende assicurano equamente una crescita sia fisica che economica e simbolica, facendo arrivare il proprio brand in diversi continenti e Paesi del mondo. Questo evidenzia il ruolo del professionista e la sua importanza in tutto il processo di creazione, gestione e pubblicazione di contenuti digitali, rendendo ogni pezzo e design una vera rappresentazione del brand.

Per far sì che più professionisti mostrino al mondo le loro capacità e abilità in materia di design, TECH e il suo team di esperti hanno sviluppato questo completo Corso Universitario. Un programma immersivo e multidisciplinare attraverso il quale gli studenti potranno indagare su aspetti come la locomozione immersiva, l'animazione o la progettazione di parti che aumentano il flusso delle interazioni virtuali.

Un programma che si sviluppa in modo online e presentando diversi formati: video dettagliati, esercizi di conoscenza di sé, articoli di ricerca, letture complementari e riassunti dinamici. Inoltre, tutto il materiale sarà disponibile dall'inizio del corso e il creativo potrà accedervi ogni volta che lo desidera, senza orari o lezioni presenziali.

Questo **Corso Universitario** in **Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi sulla modellazione e all'animazione 3D in contesti virtuali
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



Un programma rivolto ai professionisti del Design per approfondire le conoscenze dei Gestori di Contenuti CMS. Non perdere l'occasione e unisciti ai migliori designer del mondo"

“ *In sole 6 settimane potrai aggiornare le tue conoscenze nella creazione, gestione e pubblicazione di opere audiovisive per la crescita digitale*”

Una qualifica adatta a te e alle tue ambizioni professionali per raggiungere i tuoi obiettivi.

Imparerai le nuove tecniche e gli aggiornamenti richiesti dalle aziende di oggi, in modo da trovare le migliori opportunità di lavoro.

Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le proprie esperienze lavorative, e rinomati esperti appartenenti a società di rilievo e università di prestigio.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02

Obiettivi

Questo programma ha lo scopo di mostrare al professionista del design i nuovi aggiornamenti e le esigenze del mondo digitale come soluzione alla diversa domanda delle aziende nei diversi settori. Ecco perché questo Corso Universitario di TECH offre un ampio panorama educativo, con il quale il professionista sarà in grado di innovare nella produzione dei suoi pezzi audiovisivi. Si tratta quindi di un'opportunità accademica unica per implementare nella propria pratica le strategie più innovative attraverso una formazione 100% online.



“

Adatta le tue creazioni alle esigenze del mondo di oggi, progetta su diverse piattaforme e pubblica prodotti di qualità inimmaginabile”



Obiettivi generali

- ◆ Applicare le conoscenze acquisite all'ambiente VR
- ◆ Adattare il comportamento dei componenti del videogioco alla VR
- ◆ Integrare i contenuti progettati e implementati in un progetto completo di gioco

“

L'obiettivo di TECH con questo Corso Universitario è quello di aiutarti a raggiungere il successo professionale che desideri e per il quale, senza dubbio, sarai pronto una volta superato la qualifica”





Obiettivi specifici

- ◆ Determinare le principali differenze tra i videogiochi tradizionali e i videogiochi basati su ambienti VR
- ◆ Modificare i sistemi di interazione per adattarli alla Realtà Virtuale
- ◆ Gestire il motore fisico per tenere conto delle azioni del giocatore eseguite con i dispositivi VR
- ◆ Applicare lo sviluppo di elementi della UI alla VR
- ◆ Integrare i modelli 3D sviluppati nello scenario VR
- ◆ Configurare l'avatar con i parametri appropriati per un'esperienza VR
- ◆ Ottimizzare il progetto VR per una corretta esecuzione

03

Direzione del corso

TECH ha il miglior personale docente internazionale, offrendo un'esperienza accademica di alta qualità per gli studenti che desiderano raggiungere i propri obiettivi. In questo modo, l'esperienza dei docenti sarà gratificante per il professionista del design, imparando tecniche, strategie e nuove abilità per l'eccellenza dei suoi pezzi audiovisivi. Inoltre, sono specialisti attivi che conoscono in dettaglio le ultime novità relative al settore e alle sue funzioni.





“

Un personale docente di primo livello disposto a dare il miglior accompagnamento agli studenti del programma”

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ Direttore di Gamification Engineering and Design per il Gruppo Intervenía
- ♦ Docente alla ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- ♦ Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- ♦ Autore del libro *Design di Videogiochi*
- ♦ Membro del Comitato Consultivo di Nima World

Personale docente

Dott. Ferrer Mas, Miquel

- ♦ Sviluppatore Unity senior presso Quantic Brains
- ♦ Programmatore Capo presso Big Bang Box
- ♦ Cofondatore e Programmatore di Videogiochi presso Carbonbyte
- ♦ Programmatore Audiovisivo presso Unkasoft Advergaming
- ♦ Programmatore di Videogiochi presso Enne
- ♦ Direttore del design presso Bioalma
- ♦ Tecnico superiore in Informatica presso Na Camel-la
- ♦ Master in Programmazione di Videogiochi presso CICE
- ♦ Corso di Introduzione al Deep Learning con PyTorch di Udacity



04

Struttura e contenuti

La creazione di questo programma si basa su un contenuto ampiamente aggiornato in temi di design, programmi di realtà virtuale e immersione dei contenuti digitali. Con la metodologia *Relearning*, TECH sviluppa un contenuto teorico altamente pedagogico che consiste nella reiterazione dei concetti più importanti dei Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS. Inoltre, lo studente potrà accedere a tutto il materiale nel Campus Virtuale ogni volta che lo desidera, potendo tra l'altro studiare in modo autonomo.





Avrai materiale di prima qualità per aggiornare le tue conoscenze e approfondire il tema del Design”

Modulo 1. Sviluppo dei Videogiochi Immersivi in VR

- 1.1. Singolarità della VR
 - 1.1.1. Videogiochi tradizionali e in VR: Differenze
 - 1.1.2. *Motion sickness*: fluidità vs. effetti
 - 1.1.3. Interazioni VR uniche
- 1.2. Interazione
 - 1.2.1. Eventi
 - 1.2.2. *Trigger* fisici
 - 1.2.3. Mondo virtuale vs. mondo reale
- 1.3. Locomozione immersiva
 - 1.3.1. Teletrasporto
 - 1.3.2. *Arm swinging*
 - 1.3.3. *Forward movement* con *Facing* e senza
- 1.4. Fisici nella VR
 - 1.4.1. Oggetti afferrabili e lanciabili
 - 1.4.2. Peso e massa nella VR
 - 1.4.3. Gravità nella VR
- 1.5. UI nella VR
 - 1.5.1. Posizionamento e curvatura degli elementi dell'UI
 - 1.5.2. Modalità di interazione con i menù nella VR
 - 1.5.3. Le migliori pratiche per un'esperienza confortevole
- 1.6. Animazione in VR
 - 1.6.1. Integrazione di modelli animati in VR
 - 1.6.2. Oggetti e personaggi animati vs. Oggetti fisici
 - 1.6.3. Transizioni animate vs Procedurali
- 1.7. L'Avatar
 - 1.7.1. Rappresentazione dell'avatar dai propri occhi
 - 1.7.2. Rappresentazione esterna dell'avatar stesso
 - 1.7.3. Cinematica inversa e animazione procedurale applicata all'avatar



- 1.8. Audio
 - 1.8.1. Configurazione di Audio Sources e Audio Listeners per la VR
 - 1.8.2. Effetti disponibili per un'esperienza più coinvolgente
 - 1.8.3. Audio Spatializer VR
- 1.9. Ottimizzazione nei progetti VR e AR
 - 1.9.1. *Occlusion Culling*
 - 1.9.2. *Static Batching*
 - 1.9.3. Configurazione di qualità e tipologie di Render Pass
- 1.10. Pratica: Escape Room VR
 - 1.10.1. Progettazione dell'esperienza
 - 1.10.2. *Layout* dello scenario
 - 1.10.3. Sviluppo delle meccaniche

“ *Un programma che fornirà ai tuoi progetti un grado di specializzazione, ottimizzazione e qualità all'altezza delle grandi aziende del settore, consentendoti di progettare i migliori pezzi audiovisivi a livello mondiale*”



05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS**

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Sistemi di Gestione
dei Contenuti CMS

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Corso Universitario Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS

