

Curso Universitario

Gestores de Contenido CMS



Curso Universitario Gestores de Contenido CMS

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/gestores-contenido-cms

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Ante el inminente crecimiento y la actualización de la industria tecnológica a nivel mundial, hoy en día son más las empresas, instituciones y organismos que manejan desde portales web su marca y funciones a ofrecer. Para facilitar el tráfico y la creación de contenido de los portales, las entidades requieren de profesionales y/o gestores con conocimiento en CMS, con el fin de administrar y publicar material de interés para su público objetivo. Por esa razón, la demanda de estos especialistas ha crecido considerablemente en los últimos años, razón por la que TECH ha considerado necesario el desarrollo de una titulación que les permita especializarse en este campo. El programa ofrece una experiencia académica 100% online, mediante la cual el alumno podrá actualizar sus conocimientos en diversas competencias que faciliten su aprendizaje para el alcance de sus objetivos.





“

Actualiza tus conocimientos como Gestor de Contenido y diseña publicaciones que den la vuelta al mundo con este Curso Universitario”

La actualización industrial y tecnológica ha significado una reinención en la forma en la que las entidades se posicionan hoy en día. Gran parte de su éxito se atribuye a su capacidad de actualizar su oferta para el público demandante. Es por ello que, para potenciar su crecimiento y visibilidad buscan profesionales en la gestoría de contenido que simplifiquen y a su vez masifiquen su propuesta de servicio.

Al tener dentro de sus filas a profesionales con conocimientos en esta área, las empresas se aseguran de forma ecuaníme un crecimiento tanto físico como económico y simbólico, al hacer que su marca llegue a diferentes continentes y países del mundo. Esto solo resalta el rol del profesional y su importancia en todo el proceso de creación, administración y publicación de contenido digital, haciendo de cada pieza y diseño una representación de la marca.

Con el fin de que más profesionales muestren al mundo sus capacidades y habilidades en materia de diseño, TECH y su equipo de expertos han desarrollado este completísimo Curso Universitario. Un programa inmersivo y multidisciplinar a través del cual los egresados podrán indagar en aspectos como la locomoción inmersiva, la animación o el diseño de piezas que aumenten el flujo de interacciones virtuales.

Un programa que se desarrolla de manera online y presentando en diferentes formatos: vídeos al detalle, ejercicios de autoconocimiento, artículos de investigación, lecturas complementarias y resúmenes dinámicos. Además, la totalidad del material estará disponible desde el inicio del curso, y el creativo podrá acceder a él siempre y cuando lo desee, sin horarios ni clases presenciales.

Este **Curso Universitario en Gestores de Contenido CMS** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Un programa dirigido a los profesionales del Diseño para profundizar en los conocimientos de los Gestores de Contenido CMS. No pierdas tu oportunidad y haz parte de los mejores diseñadores a nivel mundial”

“ *En tan solo 6 semanas podrás actualizar tus conocimientos en la creación, administración y publicación de piezas audiovisuales para el crecimiento digital*”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Una titulación adaptada a ti y a tus ambiciones profesionales para el alcance de tus objetivos.

Aprenderás las nuevas técnicas y actualizaciones que demandan las empresas a día de hoy, con el fin de que encuentres las mejores oportunidades laborales.



02 Objetivos

Este programa tiene la finalidad de mostrar al profesional de diseño las nuevas actualizaciones y necesidades del mundo digital como solución a la diversa demanda de empresas en los diferentes sectores. Es por ello que este Curso Universitario de TECH ofrece un amplio panorama educativo, con el cual el profesional podrá innovar en la fabricación de sus piezas audiovisuales. Se trata, por tanto, de una oportunidad académica única para implementar a su praxis las estrategias más innovadoras a través de una capacitación 100% online.



“

Adapta tus creaciones a las necesidades del mundo actual, diseña en diferentes plataformas y publica productos de una calidad inimaginable”



Objetivos generales

- ◆ Aplicar el conocimiento adquirido al entorno VR
- ◆ Adaptar el comportamiento de los componentes del videojuego a VR
- ◆ Integrar el contenido diseñado e implementado en un proyecto completo jugable



El objetivo de TECH con este Curso Universitario es ayudarte a conseguir el éxito profesional que tanto ansías y para el que, sin duda, acabarás estando preparado una vez superada la titulación”





Objetivos específicos

- ◆ Determinar las principales diferencias entre videojuegos tradicionales y videojuegos basados en entornos VR
- ◆ Modificar los sistemas de interacción para adaptar los a Realidad Virtual
- ◆ Gestionar el motor de físicas para contemplar las acciones del jugador realizadas con dispositivos VR
- ◆ Aplicar el desarrollo de elementos de UI a VR
- ◆ Integrar los modelos 3D desarrollados al escenario VR
- ◆ Configurar al avatar con los parámetros apropiados para una experiencia VR
- ◆ Optimizar el proyecto VR para su correcta ejecución

03

Dirección del curso

TECH cuenta con el mejor cuadro docente internacional, ofreciendo una experiencia académica de alta calidad para el egresado que ansíe cumplir sus metas. De esta forma, la experiencia del claustro será gratificante para el profesional del diseño, aprendiendo técnicas, estrategias y nuevas habilidades para la excelencia de sus piezas audiovisuales. Además, se trata de especialistas en activo que conocen al detalle las últimas novedades relacionadas con el sector y sus funciones.





“

Un cuadro docente de primer nivel dispuestos a brindar el mejor acompañamiento a los estudiantes del programa”

Dirección



D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- ♦ Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc
- ♦ Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- ♦ Autor del libro *Diseño de Videojuegos*
- ♦ Miembro del Consejo Asesor de Nima World

Profesores

D. Ferrer Mas, Miquel

- ♦ Desarrollador Senior Unity en Quantic Brains
- ♦ Lead Programmer en Big Bang Box
- ♦ Cofundador y Programador de Videojuegos en Carbonbyte
- ♦ Programador Audiovisual en Unkasoft Advergaming
- ♦ Programador de Videojuegos en Enne
- ♦ Director de Diseño en Bioalma
- ♦ Técnico Superior de Informática por la Na Camel·la
- ♦ Máster de Programación de Videojuegos por la CICE
- ♦ Curso de Introducción al Aprendizaje Profundo con PyTorch por Udacity



04

Estructura y contenido

La creación de este programa radica en un contenido ampliamente actualizado en temas de diseño, programas de realidad virtual e inmersión de contenido digital. Con su metodología *Relearning*, TECH desarrolla un contenido teórico altamente pedagógico que consiste en la reiteración de los conceptos más importantes de la gestión de contenido CMS. Además de esto, el alumno podrá acceder a todo el material en el Campus Virtual siempre que lo desee, permitiéndole entre otras cosas estudiar de forma autónoma.





Contarás con material de primera calidad para actualizar tus conocimientos y profundizar en materia de Diseño”

Módulo 1. Desarrollo de Videojuegos Inmersivos en VR

- 1.1. Singularidad de la VR
 - 1.1.1. Videojuegos Tradicionales y VR. Diferencias
 - 1.1.2. *Motion sickness*: fluidez frente a efectos
 - 1.1.3. Interacciones únicas de la VR
- 1.2. Interacción
 - 1.2.1. Eventos
 - 1.2.2. *Triggers* físicos
 - 1.2.3. Mundo virtual vs mundo real
- 1.3. Locomoción inmersiva
 - 1.3.1. Teletransportación
 - 1.3.2. *Arm swinging*
 - 1.3.3. *Forward movement* con *Facing* y sin él
- 1.4. Físicas en VR
 - 1.4.1. Objetos agarrables y lanzables
 - 1.4.2. Peso y masa en VR
 - 1.4.3. Gravedad en VR
- 1.5. UI en VR
 - 1.5.1. Posicionamiento y curvatura de los elementos de UI
 - 1.5.2. Modos de Interacción con menús en VR
 - 1.5.3. Buenas prácticas para una experiencia confortable
- 1.6. Animación en VR
 - 1.6.1. Integración de modelos animados en VR
 - 1.6.2. Objetos y personajes animados vs. Objetos físicos
 - 1.6.3. Transiciones animadas vs procedurales
- 1.7. El Avatar
 - 1.7.1. Representación del avatar desde sus propios ojos
 - 1.7.2. Representación externa del propio avatar
 - 1.7.3. Cinemática inversa y animación procedural aplicada al avatar



- 1.8. Audio
 - 1.8.1. Configuración de Audio Sources y Audio Listeners para VR
 - 1.8.2. Efectos disponibles para una experiencia más inmersiva
 - 1.8.3. Audio Spatializer VR
- 1.9. Optimización en proyectos de VR y AR
 - 1.9.1. *Occlusion culling*
 - 1.9.2. *Static Batching*
 - 1.9.3. Configuración de calidad y tipos de Render Pass
- 1.10. Práctica: Escape Room VR
 - 1.10.1. Diseño de la experiencia
 - 1.10.2. *Layout* del escenario
 - 1.10.3. Desarrollo de las mecánicas

“ *Un programa que aportará a tus proyectos un grado de especialización, optimización y calidad a la altura de grandes empresas del sector, permitiéndote diseñar las mejores piezas audiovisuales a nivel mundial*”



05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Curso Universitario en Gestores de Contenido CMS garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Curso Universitario en Gestores de Contenido CMS** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Gestores de Contenido CMS**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Curso Universitario Gestores de Contenido CMS

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario

Gestores de Contenido CMS

