

Curso

Sistema de Gestão de
Conteúdo CMS



Curso

Sistema de Gestão de Conteúdo CMS

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/curso/sistema-gestao-conteudo-cms

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

Para realizar um desenvolvimento correto de projetos relacionados ao setor de videogames imersivos em RV, é necessário dominar as principais estratégias de gestão de conteúdo com base em suas particulares, com o apoio das interações únicas que a caracterizam. Portanto, é uma área do ambiente de produção *Gaming* que exige conhecimentos amplos, atualizados, específicos e especializados, para trabalhar sempre da forma mais otimizada e eficaz possível e minimizar possíveis erros. Agora, para se aprofundar no assunto, o aluno pode contar com este programa de capacitação completo e detalhado, elaborado por profissionais experientes no setor de entretenimento audiovisual. Trata-se de uma experiência acadêmica 100% online, por meio da qual o estudante poderá trabalhar no aperfeiçoamento de habilidades como locomoção imersiva ou animação em RV, entre outras, por meio de 150 horas do melhor conteúdo teórico, prático e adicional.





“

Conhecer em detalhes as ferramentas para uma gestão de conteúdo eficaz e otimizada permitirá que você desenvolva jogos de RV ainda mais imersivos e exclusivos”

A realidade virtual deixou de ser uma expectativa do futuro em desenvolvimento para se tornar parte da vida cotidiana dos profissionais do setor de videogames. A evolução da tecnologia, bem como dos complexos sistemas de informática e audiovisuais, impulsionou o crescimento dessa área em um período muito curto e com resultados realmente promissores. Por esse motivo, grandes empresas do setor, como Sony, Ubisoft e Bethesda, entre outras, decidiram investir nesse gênero, ampliando o catálogo com títulos como Half-Life: Alyx, Beat Saber ou Resident Evil 7 VR.

Por isso, o conhecimento dos principais Sistemas de Gestão de Conteúdo, bem como as melhores estratégias para o desenvolvimento de projetos *Gaming* em VR, tornou-se um ativo diferenciado que permitiu que dezenas de milhares de especialistas tivessem sucesso nesse setor. E, para dar uma oportunidade a mais alunos, a TECH e sua equipe de especialistas desenvolveram este Curso. Este é um programa de estudos imersivo e multidisciplinar, por meio do qual os alunos poderão analisar aspectos como interação, locomoção imersiva, animação ou criação de avatares para videogames, entre outros.

Tudo isso por meio de 150 horas dos melhores conteúdos teóricos, práticos e adicionais apresentados em diferentes formatos: vídeos detalhados, exercícios de autoconhecimento, artigos de pesquisa, leituras complementares e resumos dinâmicos com os quais o profissional poderá se aprofundar de forma personalizada nos aspectos do programa de estudos que mais lhe interessam. Além disso, todo o material estará disponível desde o início do programa de estudos, que é 100% online. Assim, o aluno participará de uma capacitação altamente benéfica para seu desenvolvimento profissional, sem horários fixos ou aulas presenciais.

Este **Curso de Sistema de Gestão de Conteúdo CMS** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e tecnologia
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Se você está procurando um programa de capacitação que lhe permita aprender sobre objetos que podem ser agarrados e arremessados, manipulando suas condições de peso e massa, você tem a oportunidade perfeita para isso"

“

A TECH apresenta este curso como uma oportunidade acadêmica única, 100% online, para aprender em detalhes sobre as interações de RV e como elas diferem dos videogames tradicionais”

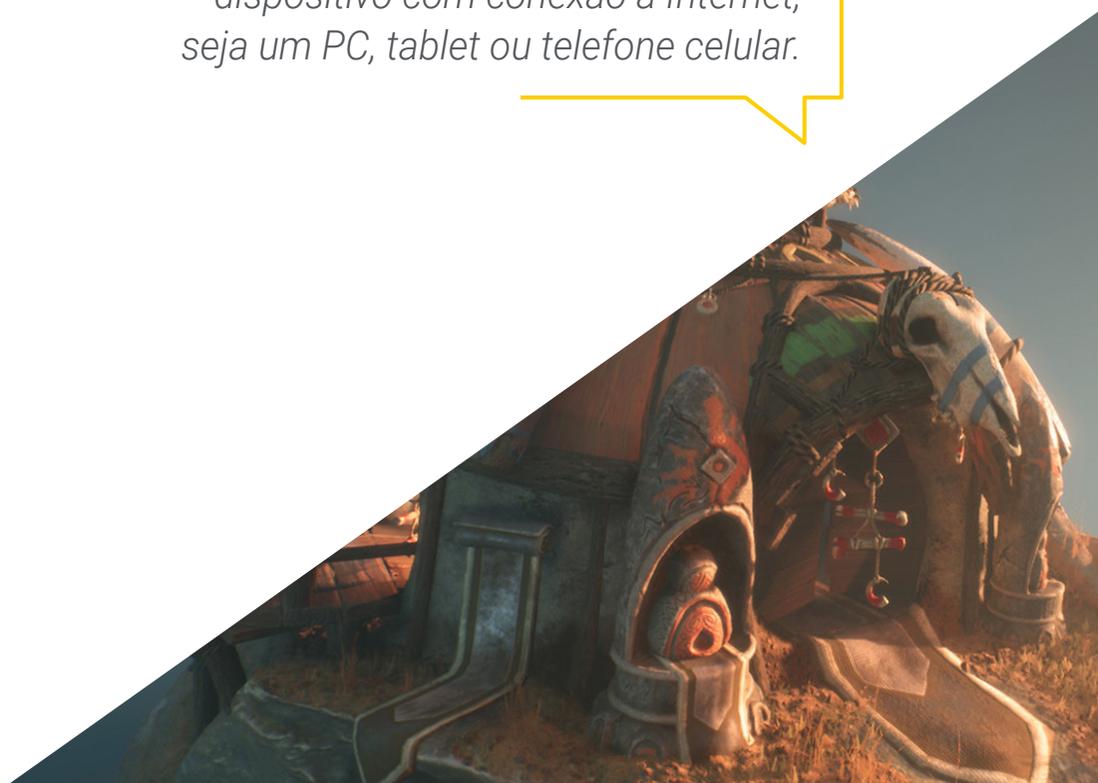
O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, os quais transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, pela qual o aluno deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Em menos de seis semanas, você terá dominado as principais estratégias de locomoção imersiva com e sem o Facing.

Um curso adaptado a você e suas necessidades acadêmicas, que você pode acessar a partir de qualquer dispositivo com conexão à Internet, seja um PC, tablet ou telefone celular.



02

Objetivos

A atual demanda generalizada por profissionais que dominem as principais estratégias de desenvolvimento de videogames em RV, bem como as ferramentas mais eficazes de gestão de conteúdo, é a razão pela qual a TECH considerou essencial desenvolver este curso. Por esse motivo, criou este programa de estudos, cujo principal objetivo é proporcionar todas as informações que o aluno precisa para se especializar em uma área em expansão no setor de produção e criação *Gaming*.





“

Aprenda a gerenciar perfeitamente Audio Sources e Audio Listeners, podendo implementar os melhores efeitos sonoros em suas estratégias para uma experiência mais imersiva”

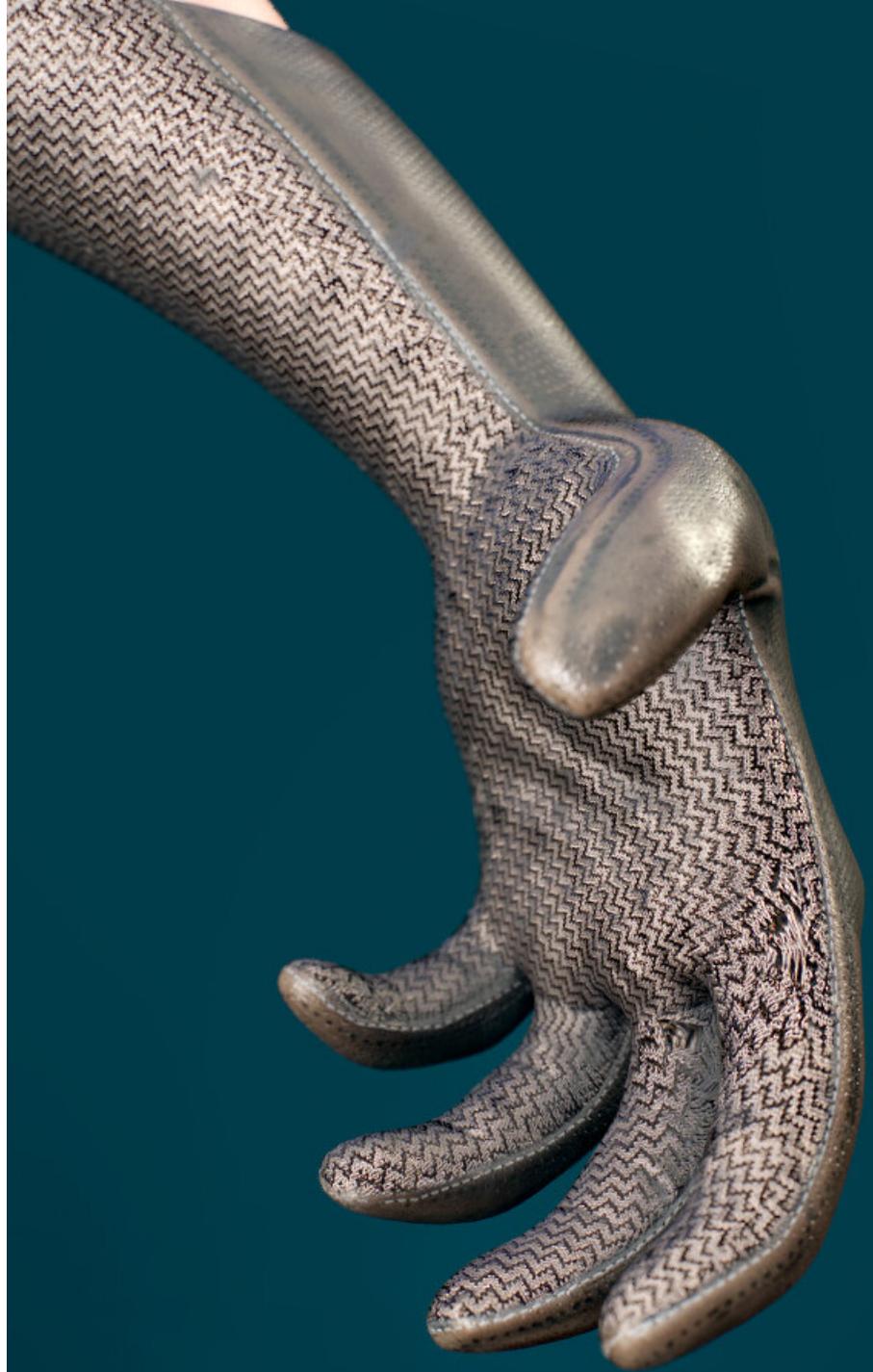


Objetivos gerais

- ♦ Aplicar os conhecimentos adquiridos ao ambiente VR
- ♦ Adaptar o comportamento dos componentes do videogame para VR
- ♦ Integrar o conteúdo projetado e implementado em um projeto jogável completo

“

O objetivo da TECH com este Curso é ajudar você a alcançar o sucesso profissional que tanto deseja e o qual, sem dúvida, você acabará alcançando depois de concluir esta capacitação”





Objetivos específicos

- ◆ Determinar as principais diferenças entre videogames tradicionais e videogames baseados em ambientes VR
- ◆ Modificar os sistemas de interação para adaptá-los à realidade virtual
- ◆ Gerenciar o mecanismo de física para visualizar as ações do jogador realizadas com headsets VR
- ◆ Aplicar o desenvolvimento de elementos de UI à RV
- ◆ Integrar os modelos 3D desenvolvidos no cenário VR
- ◆ Configurar o avatar com os parâmetros apropriados para uma experiência de RV
- ◆ Otimizar o projeto de VR para sua correta execução

03

Direção do curso

Contar com o apoio de um corpo docente experiente na área do curso é uma das formas que a TECH tem de demonstrar seu compromisso com o crescimento de seus estudantes. Por esse motivo, um grupo de profissionais dos setores de programação, TI e audiovisual com ampla experiência no desenvolvimento de projetos para o setor de videogames foi selecionado para este curso. Graças a isso, os alunos poderão aprender em detalhes sobre as últimas novidades em CMS e RV por meio da experiência de especialistas.



“

Uma equipe de especialistas em programação de videogames guiará você nesta experiência acadêmica para garantir uma capacitação altamente benéfica para o seu desenvolvimento profissional”

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ♦ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ♦ Professor na ESNE de Videogame Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries etc.
- ♦ Assessor na fundação de empresas como Avatar Games ou Interactive Selection
- ♦ Autor do livro Diseño de Videojuegos
- ♦ Membro do Conselho de Consultoria Nima World



Professores

Sr. Miquel Ferrer Mas

- ◆ Desenvolvedor Sênior Unity na Quantic Brains
- ◆ Lead programmer na Big Bang Box
- ◆ Cofundador e programador de jogos da Carbonbyte
- ◆ Programador audiovisual na Unkasoft Advergaming
- ◆ Programador de videogames na Enne
- ◆ Diretor de Design na Bioalma
- ◆ Técnico de Informática Sênior de Na Camel-la
- ◆ Mestrado em Programação de Videogames pela CICE
- ◆ Curso de Introdução ao Deep Learning com PyTorch da Udacity



*Uma experiência de capacitação
única, fundamental e decisiva
para impulsionar seu
crescimento profissional”*

04

Estrutura e conteúdo

Para o desenvolvimento do conteúdo deste programa 100% online, a TECH utilizou a prestigiosa, eficaz e inovadora metodologia *Relearning*. É uma técnica baseada na reiteração dos conceitos mais importantes ao longo do programa de estudos. Dessa forma, o aluno recebe uma capacitação natural e progressiva, sem precisar investir horas extras na memorização e garantindo a durabilidade do conhecimento por um período mais longo.

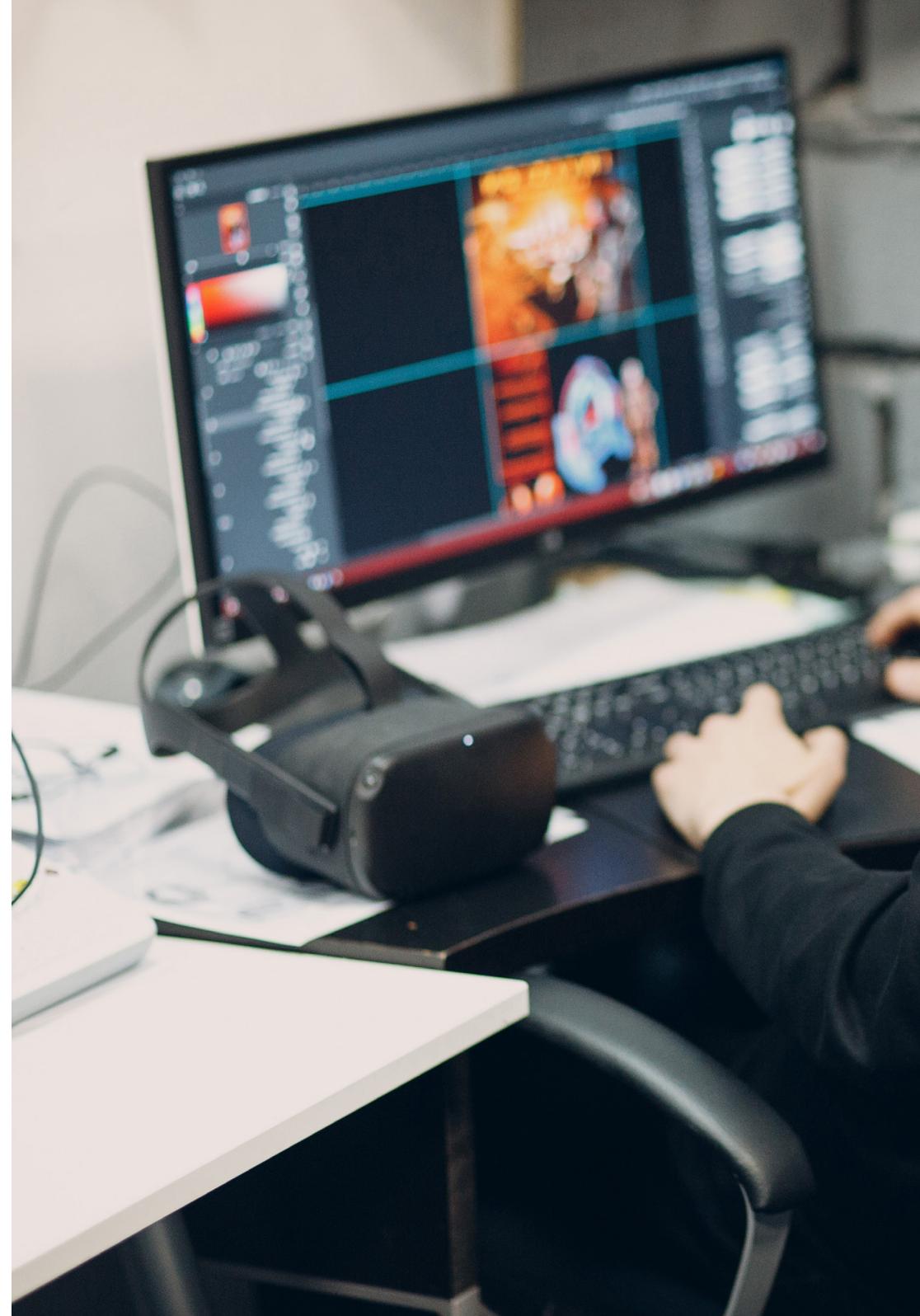


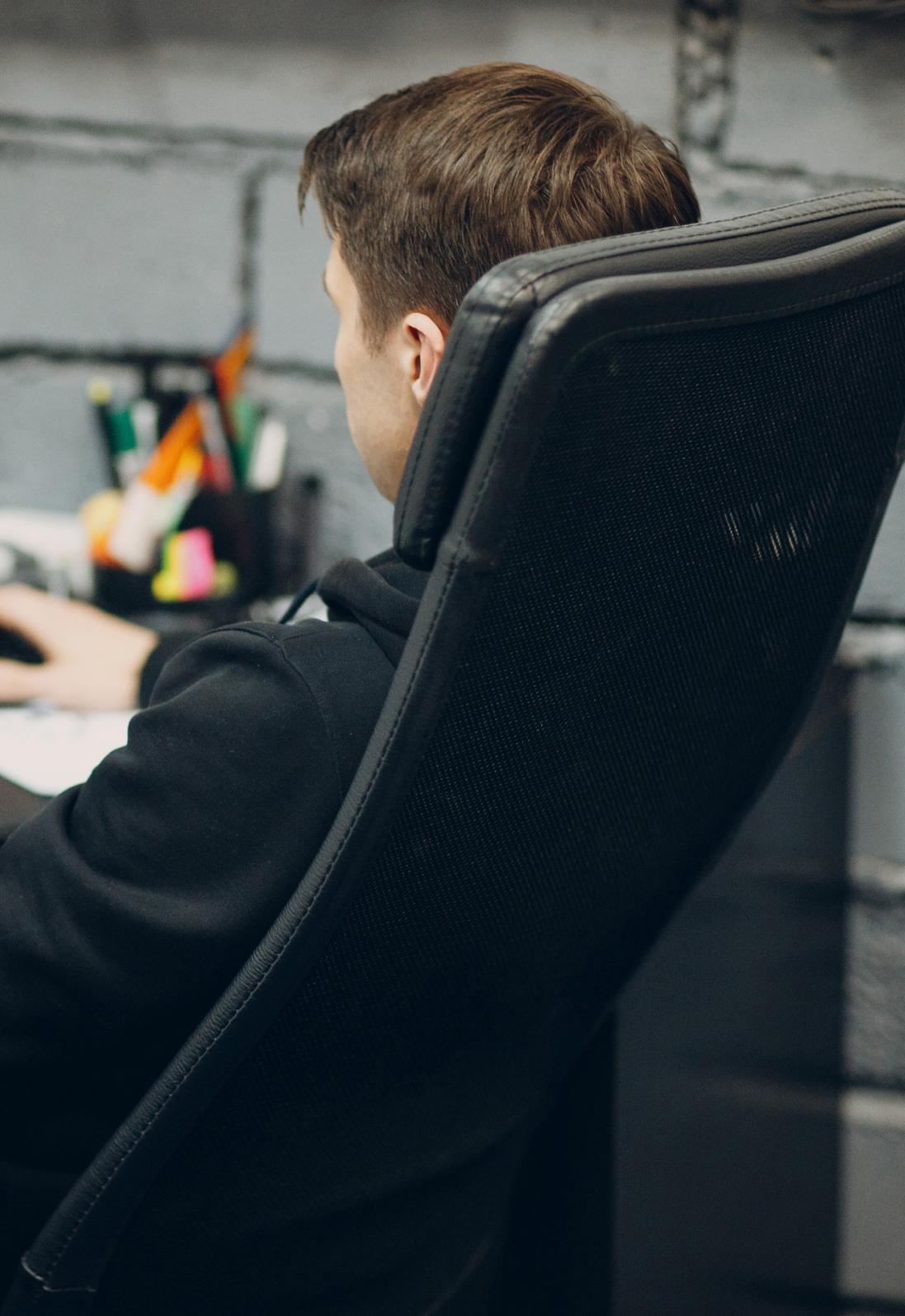
“

Você terá um módulo exclusivo dedicado a um estudo de caso: o desenvolvimento de uma Escape Room em RV, para que possa aperfeiçoar suas habilidades de forma garantida”

Módulo 1. Desenvolvimento de videogames imersivos em VR

- 1.1. Singularidade da VR
 - 1.1.1. Videogames tradicionais e VR. Diferenças
 - 1.1.2. *Motion Sickness*: fluidez ante efeitos
 - 1.1.3. Interações únicas de VR
- 1.2. Interação
 - 1.2.1. Eventos
 - 1.2.2. *Triggers* físicos
 - 1.2.3. Mundo virtual vs. Mundo real
- 1.3. Locomoção imersiva
 - 1.3.1. Teletransporte
 - 1.3.2. *Arm Swinging*
 - 1.3.3. *Forward Movement* com *Facing* e sem ele
- 1.4. Físicas em VR
 - 1.4.1. Objetos agarráveis e arremessáveis
 - 1.4.2. Peso e massa em VR
 - 1.4.3. Gravidade em VR
- 1.5. UI em VR
 - 1.5.1. Posicionamento e curvatura dos elementos da UI
 - 1.5.2. Modos de interação com menus em VR
 - 1.5.3. Boas práticas para uma experiência confortável
- 1.6. Animação em VR
 - 1.6.1. Integração de modelos animados em VR
 - 1.6.2. Objetos e personagens animados vs. Objetos físicos
 - 1.6.3. Transições animadas vs. Processuais
- 1.7. O avatar
 - 1.7.1. Representação do avatar a partir de seus próprios olhos
 - 1.7.2. Representação externa do próprio avatar
 - 1.7.3. Cinemática inversa e animação procedural aplicada ao avatar





- 1.8. Áudio
 - 1.8.1. Configurando *Audio Sources* e *Audio Listeners* para VR
 - 1.8.2. Efeitos disponíveis para uma experiência mais envolvente
 - 1.8.3. *Audio Spatializer VR*
- 1.9. Otimização em projetos de VR e AR
 - 1.9.1. *Occlusion Culling*
 - 1.9.2. *Static Batching*
 - 1.9.3. Configurações de qualidade e tipos de *Render Pass*
- 1.10. Prática: *Escape Room VR*
 - 1.10.1. Design de experiências
 - 1.10.2. *Layout* do cenário
 - 1.10.3. Desenvolvimento das mecânicas



Um programa de estudos que proporcionará aos seus projetos um grau de especialização, otimização e qualidade equivalente ao de grandes empresas do setor Gaming, como a Tencent ou a PlayStation”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.

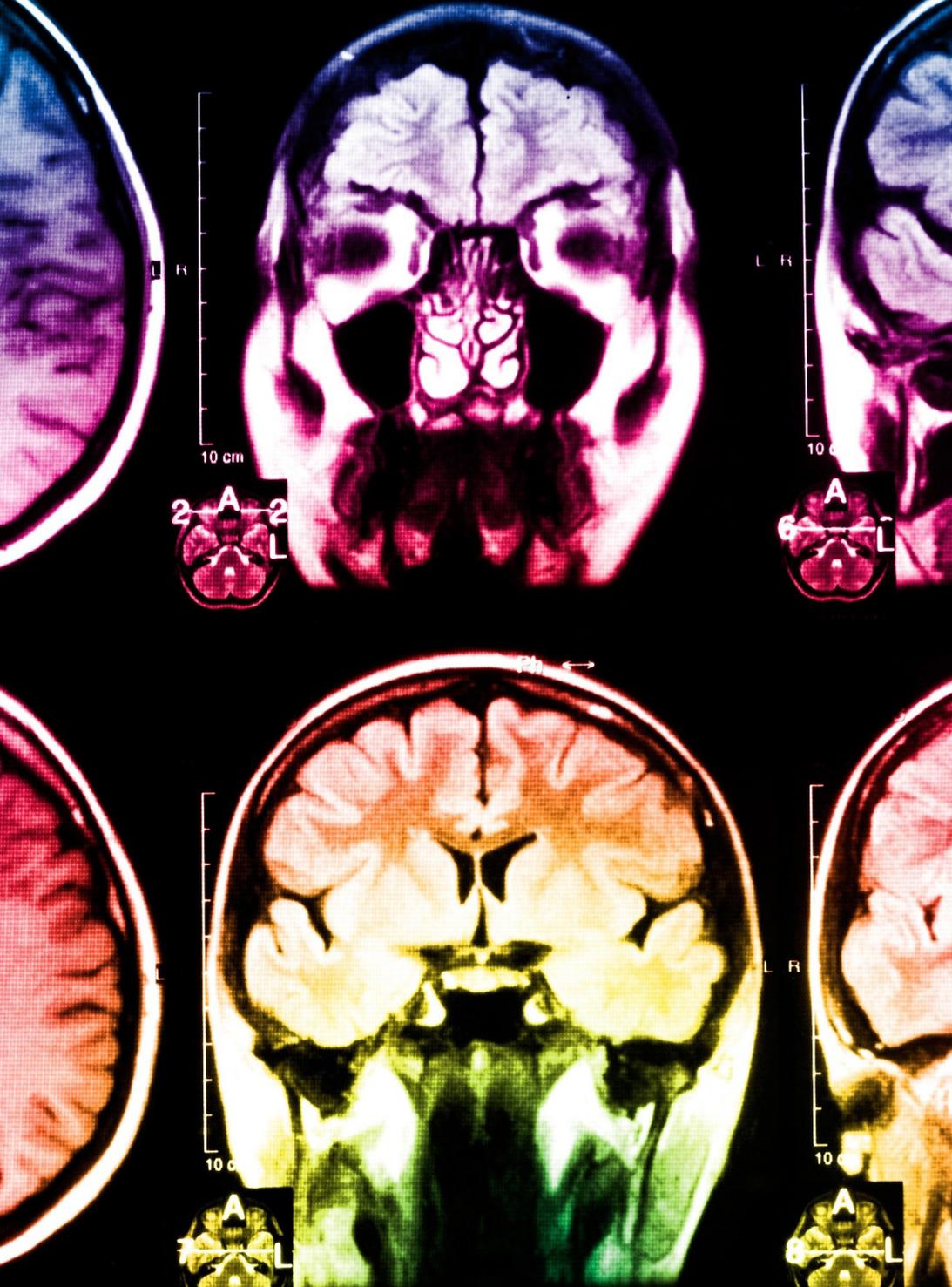


No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



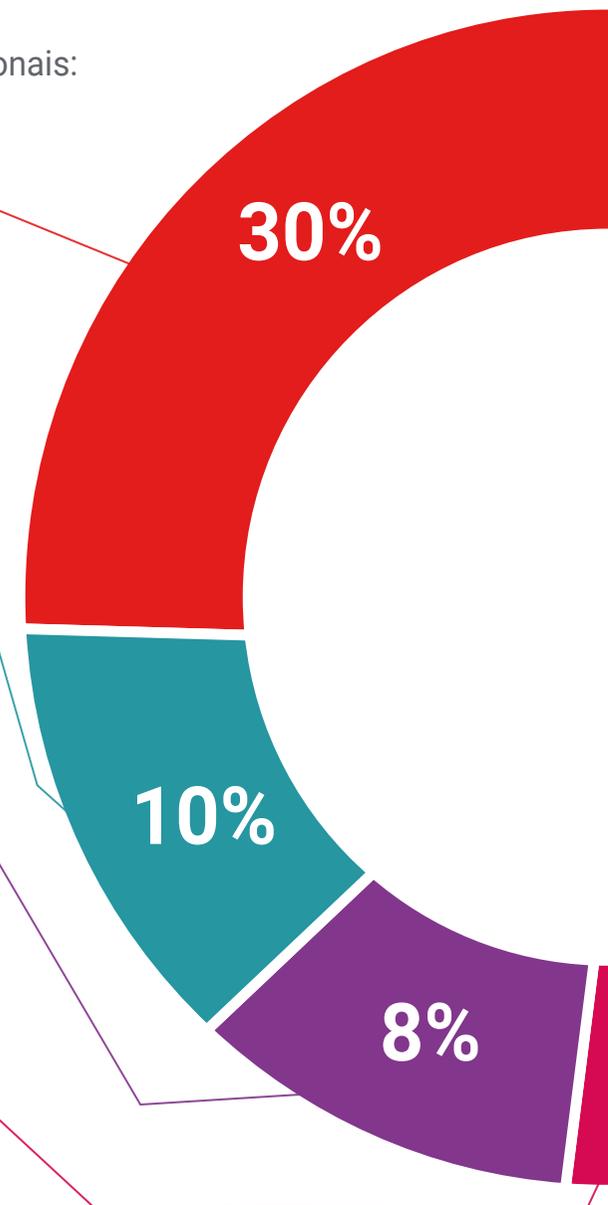
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Sistema de Gestão de Conteúdo CMS garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Sistema de Gestão de Conteúdo CMS** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Sistema de Gestão de Conteúdo CMS**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comunidade
atenção personalizada
conhecimento conhecimento
presente presente
desenvolvimento desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso

Sistema de Gestão de
Conteúdo CMS

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Sistema de Gestão de
Conteúdo CMS



tech universidade
tecnológica