

Diplomado

Gestores de Contenido CMS



Diplomado Gestores de Contenido CMS

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/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 de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Para llevar a cabo un correcto desarrollo de proyectos relacionados con la industria de los videojuegos inmersivos en VR es necesario dominar las principales estrategias de gestión de contenidos en base a sus singularidades, apoyadas en las interacciones únicas que la caracterizan. Por lo tanto, se trata de un área del entorno de producción *Gaming* que requiere de un conocimiento amplio, actualizado, específico y especializado, con el fin de trabajar siempre de la manera más optimizada y efectiva posible y minimizando los errores potenciales. Ahora, para profundizar en ello el egresado puede contar con este completísimo y exhaustivo programa diseñado por profesionales versados en el sector audiovisual del entretenimiento. Se trata de una experiencia académica 100% online a través de la cual podrá trabajar en el perfeccionamiento de competencias como la locomoción inmersiva o la animación en VR, entre otras, a través de 150 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional.





“

Conocer al detalle las claves para una gestión de contenidos efectiva y optimizada te permitirá desarrollar videojuegos en VR aún más inmersivos y singulares”

La realidad virtual ha pasado de ser una expectativa de futuro en desarrollo a formar parte del día a día de los profesionales de la industria de los videojuegos. Y es que la evolución de la tecnología, así como de los sistemas informáticos y audiovisuales complejos han potenciado el crecimiento de esta área en muy poco tiempo y con unos resultados verdaderamente prometedores. Por esa razón, grandes empresas del sector como Sony, Ubisoft y Bethesda, entre otras, han decidido apostar por este género, ampliando el catálogo con títulos como Half-Life: Alyx, Beat Saber o Resident Evil 7 VR.

Por ello, el conocimiento de los principales Gestores de Contenido, así como de las mejores estrategias para el desarrollo de proyectos *Gaming* en VR se ha convertido en una baza distintiva que ha permitido a decenas de miles de especialistas triunfar en esta industria. Y con el fin de darle la oportunidad a más egresados, TECH y su equipo de expertos han desarrollado este Diplomado. Se trata de un programa inmersivo y multidisciplinar a través del cual los alumnos podrán indagar en aspectos como la interacción, la locomoción inmersiva, la animación o la creación de avatares para videojuegos, entre otros

Todo ello a través de 150 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional presentado en diferentes formatos: vídeos al detalle, ejercicios de autoconocimiento, artículos de investigación, lecturas complementarias y resúmenes dinámicos con los que el profesional podrá profundizar de manera personalizada en los aspectos del temario que más le interesen. Además, la totalidad del material estará disponible desde el inicio del programa, el cual se desarrolla de manera 100% online. Así, el egresado asistirá a una capacitación altamente beneficiosa para su desarrollo profesional sin horarios ni clases presenciales.

Este **Diplomado en Gestores de Contenido CMS** contiene el programa universitario 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



Si lo que buscas es un programa que te permita indagar en los objetos agarrables y lanzables a través del manejo de sus condiciones de peso y masa, estás ante la oportunidad perfecta para conseguirlo”

“

TECH presenta este programa como una oportunidad académica 100% online y única para conocer al detalle las interacciones propias de la VR y sus diferencias frente a los videojuegos tradicionales”

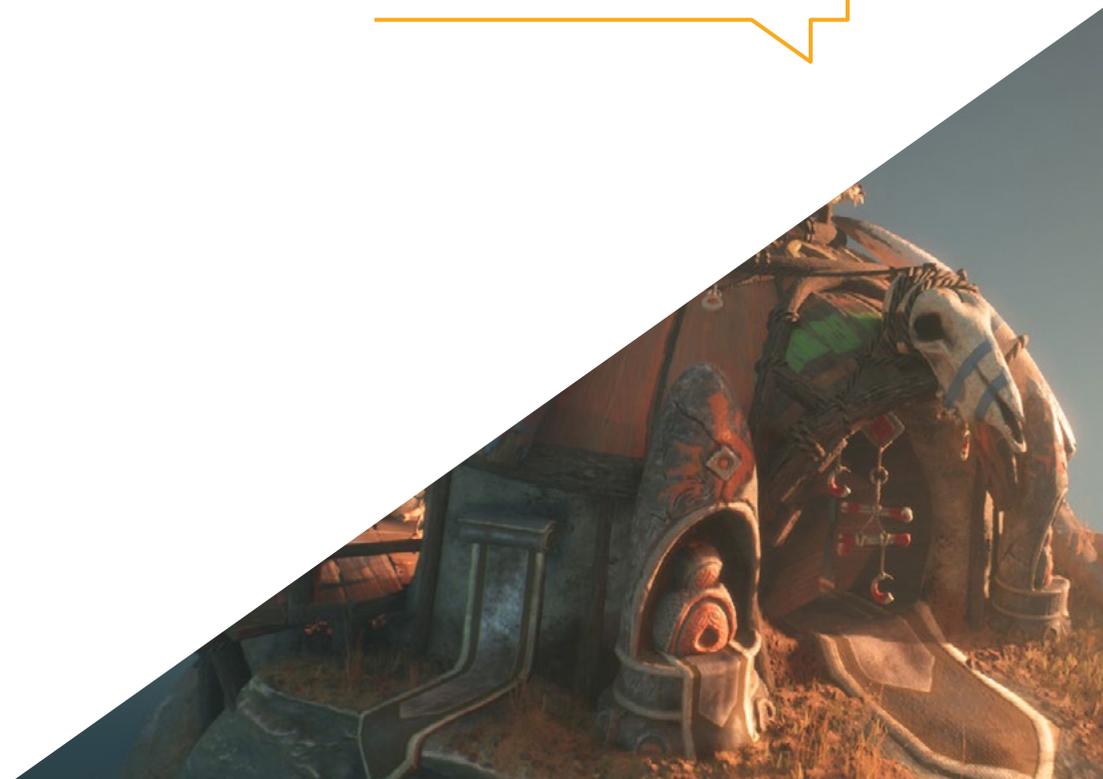
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

En menos de 6 semanas habrás logrado dominar las principales estrategias de locomoción inmersiva con Facing y sin él.

Una titulación adaptada a ti y a tus necesidades académicas a la cual podrás acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea PC, tablet o móvil.



02 Objetivos

La extensa demanda actual de profesionales que dominen las principales estrategias de desarrollo de videojuegos en VR, así como las herramientas de gestión de contenido más efectivas, es la razón por la que TECH ha considerado esencial el lanzamiento de esta titulación. Por esa razón ha creado este programa, cuyo objetivo principal es aportar toda la información que el egresado necesita para especializarse en un área en auge dentro de la industria de producción y creación *Gaming*.





“

Aprenderás a manejar a la perfección Audio Sources y Audio Listeners, pudiendo implementar a tus estrategias los mejores efectos de sonido para una experiencia más inmersiva”

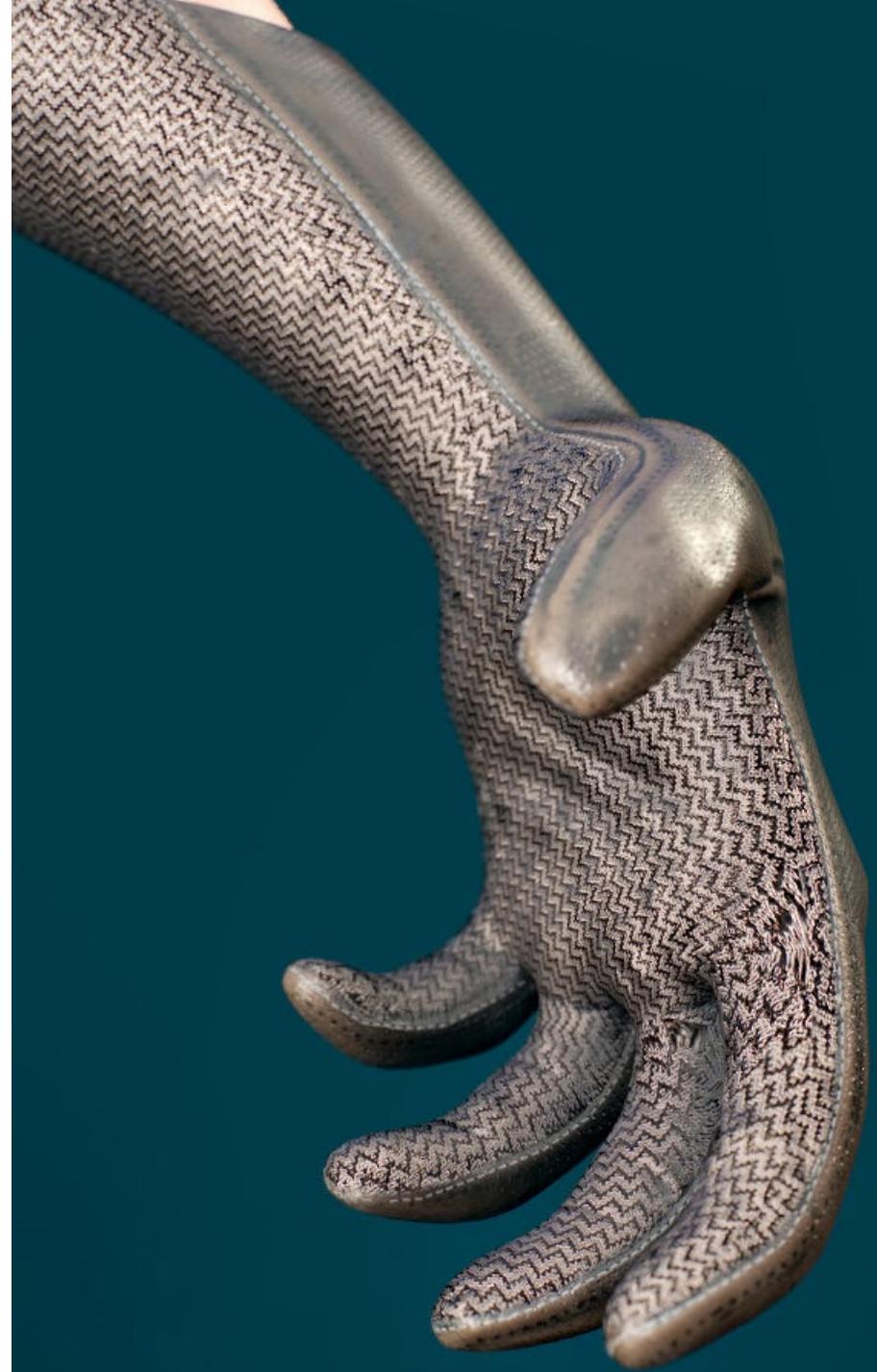


Objetivos generales

- ♦ 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 Diplomado 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 adaptarlos a la 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

Contar con el apoyo de un equipo docente versado en el área en la que se especializa la titulación es una de las formas que tiene TECH de demostrar el compromiso que tiene con el crecimiento de sus egresados. Por esa razón, para este Diplomado ha seleccionado a un grupo de profesionales de la programación, la informática y el sector audiovisual con amplia experiencia en el desarrollo de proyectos para la industria de los videojuegos. Gracias a ello, los alumnos podrán conocer al detalle las novedades del CMS y de la VR a través de la trayectoria de expertos.



“

Un equipo de expertos en programación de videojuegos te guiará por esta experiencia académica para garantizarte una capacitación altamente beneficiosa para tu desarrollo profesional”

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



*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para
impulsar tu desarrollo profesional”*

04

Estructura y contenido

Para el desarrollo del contenido de este programa 100% online, TECH ha empleado la prestigiosa, efectiva y novedosa metodología *Relearning*. Se trata de una estrategia pedagógica que consiste en la reiteración de los conceptos más importantes a lo largo del temario. De esta manera, el egresado asiste a una capacitación natural y progresiva, sin tener que invertir horas de más en memorizar y garantizando la perdurabilidad del conocimiento durante más tiempo.

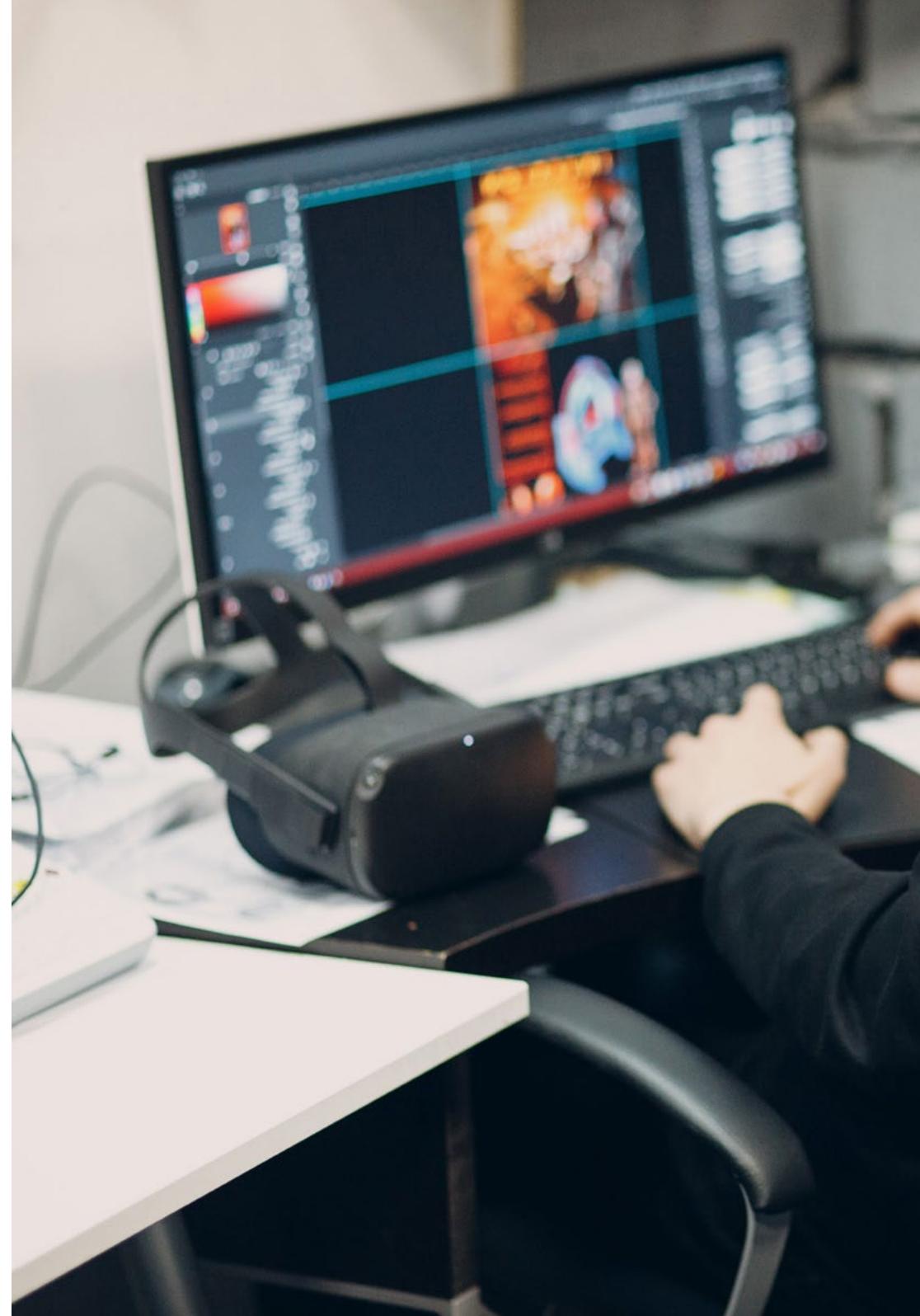


“

Contarás con un módulo exclusivo dedicado a un caso práctico: el desarrollo de una Escape Room en VR, para que puedas perfeccionar tus competencias de manera garantizada”

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 Gaming como Tencent o PlayStation”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los case studies son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

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



“

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

Este **Diplomado en Gestores de Contenido CMS** contiene el programa universitario 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Diplomado en Gestores de Contenido CMS**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



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



Diplomado

Gestores de Contenido CMS

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Gestores de Contenido CMS

