

Curso Profesional

Gestores de Contenido CMS





Curso Profesional Gestores de Contenido CMS

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/gestores-contenido-cms

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 16

08

Titulación

pág. 20

01

Presentación

Los Videojuegos se modernizan y complejizan producto de la evolución tecnológica. Esos avances han permitido un intensivo desarrollo de esferas como la Realidad Virtual (RV) que ahora está presente en títulos como Beat Saber o Resident Evil 7. En búsqueda de una mayor competitividad de los procesos creativos, la industria reclama de expertos con nuevas y mejores competencias. TECH puede convertirte en uno de esos profesionales a través de este programa. La titulación recoge aquellas innovaciones relacionadas con la locomoción inmersiva y la física general de esos nuevos escenarios digitales. También, abordarás las claves de la animación para RV y crearás experiencias de usuario de gran calidad. Para dominar todos esos aspectos, te apoyarás en una plataforma 100% online e interactiva de aprendizaje. Así, podrás elegir de manera personalizada cuando y donde acceder a esos nuevos conocimientos.

“

Adquirirás habilidades para optimizar proyectos de Realidad Virtual con los contenidos académicos que TECH ha incluido en este Curso Profesional en Gestores de Contenido CMS”



La Realidad Virtual se ha convertido en una de las tecnologías con mejores proyecciones para la evolución y crecimiento de los Videojuegos. Al mismo tiempo, su implementación para el desarrollo de nuevos proyectos requiere de expertos con un aguzado dominio de los gestores de contenido para la creación. De esa forma, es posible establecer una mejor singularidad, interacción y locomoción inmersiva dentro de productos de entretenimiento de ese tipo. Por eso, la industria se afana en encontrar los mejores especialistas en el manejo de esos recursos.

TECH puede ayudarte a acceder de inmediato a ese ámbito profesional con esta titulación. Su módulo académico recoge diversos temas de interés entre los cuales resaltan los principales programas de animación en VR. Asimismo, examinará los modelos de representación de personaje avatar en ese escenario tecnológico. Por otro lado, refiere los modelos de optimización más efectivos en esa clase de proyectos.

Toda la capacitación se apoya en una plataforma de estudios 100% online e interactiva. Desde ella, tendrás acceso a la guía personalizada del mejor cuadro docente. Igualmente, dispondrás del *Relearning*, una metodología de aprendizaje de excelencia y gran valor didáctico que te proporcionará nuevas competencias de manera rápida y flexible.



Esta es tu oportunidad de especializarte en el diseño de experiencias Escape Room para Videojuegos basados en tecnología de Realidad Virtual”

02

Requisitos de acceso

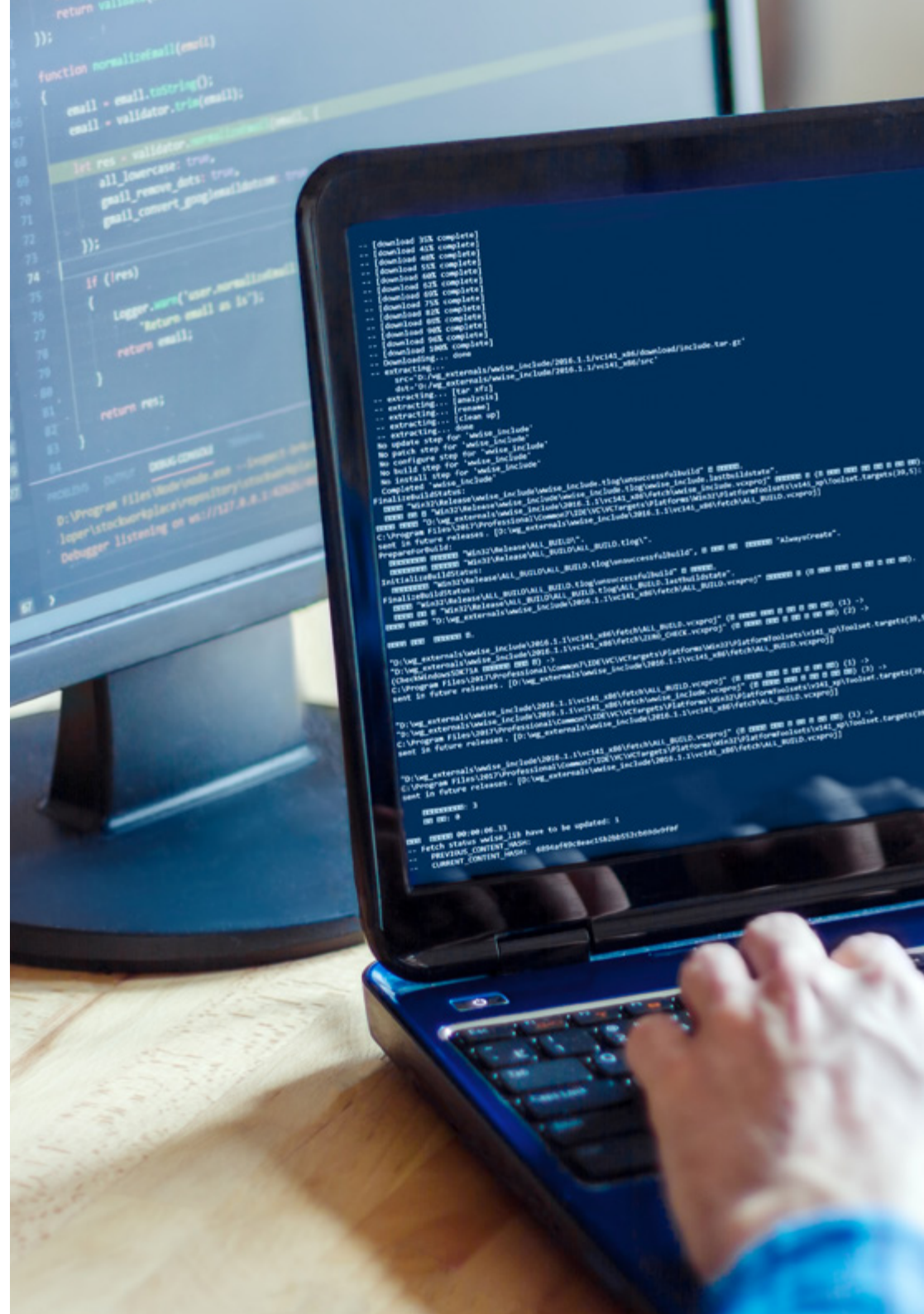
Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.



TECH te permite acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

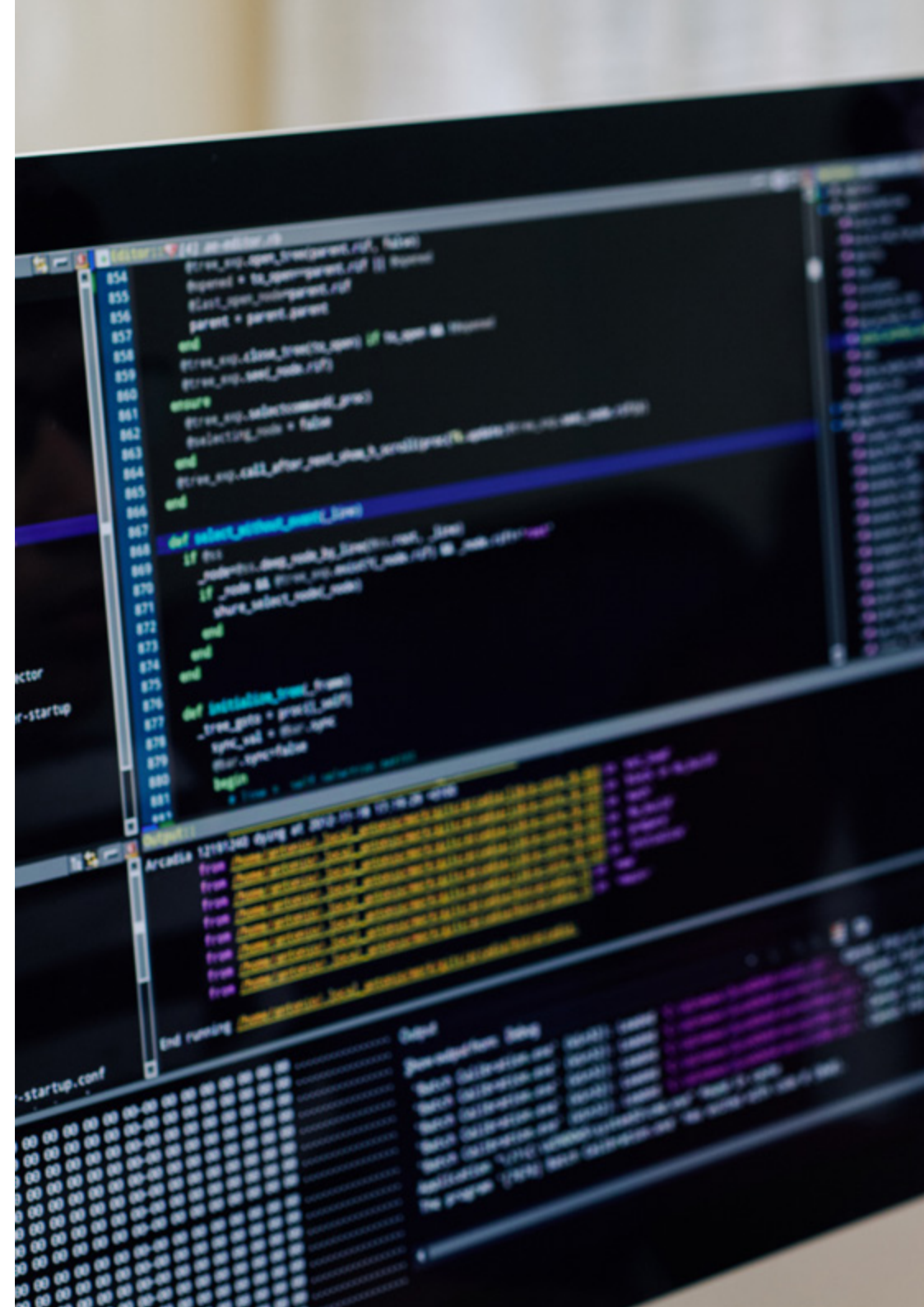
03

Salidas profesionales

Actualmente, la industria de los Videojuegos es una de las esferas profesionales más rentables y que dispone de áreas más diversas para el crecimiento de sus especialistas. Esto se debe a que las nuevas tecnologías han propiciado contextos de desarrollo mucho más abarcadores y potentes para el sector. Un ejemplo de ello son los productos elaborados específicamente para Realidad Virtual con títulos como Half-Life: Alyx. Si aspiras a insertarte en ese escenario laboral competitivo y exigente, no dudes en matricular en este Curso Profesional de TECH.



Este es el título profesional que estabas esperando para convertirte en un especialista de prestigio dentro del sector de los Videojuegos. ¡Matrícula ahora!"





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Director de Diseño de Videojuegos 3D
- ♦ Animador de personajes 3D para Videojuegos
- ♦ Diseñador de personajes 3D para Videojuegos
- ♦ Animador de locaciones 3D para Videojuegos
- ♦ Desarrollador de animaciones 3D para Realidad Virtual
- ♦ Especialista en representación de Avatar para Videojuegos de VR
- ♦ Diseñador de *Escape Room* para VR
- ♦ Responsable de optimización de proyectos de VR y Realidad Aumentada



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

Con este Curso Profesional, adquirirás habilidades prácticas y teóricas de gran calidad para el manejo de gestores de contenido en el Videojuego. Así, conseguirás implementar diferentes ventajas de tecnologías como la Realidad Virtual y podrás acceder de inmediato a empleos competitivos de gran exigencia dentro de esa industria.

01

Determinar las principales diferencias entre videojuegos tradicionales y videojuegos basados en entornos VR

02

Modificar los sistemas de interacción para adaptar los a Realidad Virtual

03

Gestionar el motor de físicas para contemplar las acciones del jugador realizadas con dispositivos VR

04

Aplicar el desarrollo de elementos de UI a VR





05

Manejar los modelos 3D desarrollados al escenario VR

06

Configurar al avatar con los parámetros apropiados para una experiencia VR

07

Optimizar el proyecto VR para su correcta ejecución

08

Integrar el contenido diseñado e implementado en un proyecto completo jugable

05

Dirección del curso

Los docentes de este Curso Profesional disponen de un alto prestigio dentro de la industria de los Videojuegos. Los miembros de este claustro han acumulado experiencias de primer nivel a través de un activo ejercicio laboral dentro de diferentes proyectos de ese sector. En particular, han conseguido dominar las herramientas de programación y gestores de contenidos que favorecen el diseño y creación de interacciones lúdicas en Realidad Virtual. Todos sus conocimientos y competencias han sido volcados en la elaboración de un plan de estudios de primera categoría que favorecerá tu evolución profesional en esa esfera de un modo rápido y flexible.



Los docentes de TECH ha realizado una elección minuciosa de los contenidos teóricos de este temario, al igual que de los recursos multimedia que acompañarán tu proceso de aprendizaje”



Dirección del curso

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

Cuadro docente

D. Ferrer Mas, Miquel

- ♦ Desarrollador Senior Unity en Quantic Brains
- ♦ Lead programmer en Big Bang Box
- ♦ Co-fundador 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
- ♦ Master de Programación de Videojuegos por la CICE
- ♦ Curso de Introducción al Aprendizaje Profundo con PyTorch por Udacity



TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad”

06

Plan de formación

El temario de este programa incluye un módulo con diversos temas de interés. Por medio de ellos, conseguirás especializarte en aquellos gestores de contenidos que favorecen el diseño e integración de componentes de Realidad Virtual en Videojuegos. Específicamente, aprenderás las metodologías de locomoción inmersiva, interacción y animación más efectiva para esos escenarios. Asimismo, ahondarás en la integración de sonidos de forma correcta para esos contextos y aprenderás como representar personajes avatares de manera realista. Esos contenidos serán dispuestos en una plataforma 100% online de estudios, sin horarios ni cronogramas predefinidos, para que puedas personalizar tus estudios.



Con la metodología del Relearning, tienes garantizada la asimilación rápida y flexible de los conocimientos más complejos sobre Videojuegos de Realidad Virtual”



Módulo 1. Desarrollo de videojuegos inmersivos en VR

- 1.1. Singularidad de la VR
- 1.2. Interacción
- 1.3. Locomoción inmersiva
- 1.4. Físicas en VR
- 1.5. UI en VR
- 1.6. Animación en VR
- 1.7. El Avatar
- 1.8. Audio
- 1.9. Optimización en proyectos de VR y AR
- 1.10. Práctica: *Escape Room VR*



Inscríbete ahora en este programa y domina sus contenidos desde tu hogar, con cualquier dispositivo conectado a Internet, apoyándote en todas las facilidades de aprendizaje 100% online de la plataforma de TECH

07

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

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

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. 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.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



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.



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.



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".



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.



08

Titulación

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

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Curso Profesional emitido por TECH.

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

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

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presentaciones
desarrollo web formación
aula virtual idiomas instituciones

tech formación
profesional

Curso Profesional Gestores de Contenido CMS

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional Gestores de Contenido CMS

