

# 大学课程 内容管理系统 CMS



**tech** 科学技术大学

## 大学课程 内容管理系统 CMS

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: [www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/content-management-systems-cms](http://www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/content-management-systems-cms)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

课程管理

---

12

04

结构和内容

---

16

05

方法

---

20

06

学位

---

28

# 01 介绍

鉴于全球技术产业的发展和更新迫在眉睫,越来越多的公司、机构和组织开始通过门户网站来管理自己的品牌和功能。为了促进门户网站的流量和内容创建,各实体需要具备内容管理系统知识的专业人员和/或管理人员,以便管理和发布目标受众感兴趣的资料。因此,近年来对这些专家的需求大幅增长,这也是为什么 TECH 认为有必要开发一个能让他们专门从事这一领域工作的学位。这个课程提供 100% 的在线学术体验,学生可以通过这个课程更新他们在各种能力方面的知识,从而促进他们的学习,实现他们的目标。





“

更新你作为内容管理的知识，  
并通过这个大学课程设计发  
行到世界各地的出版物”

产业和技术升级意味着当今实体定位方式的重塑。它的成功在很大程度上要归功于它能够向高要求的公众提供最新的服务。因此, 为了促进发展和提高知名度, 他们正在寻找内容管理方面的专业人员, 以简化服务方案, 同时将其大众化。

如果公司拥有这方面的专业人才, 就能确保公司的品牌在世界各大洲和国家得到公平的实际、经济和象征性增长。这只能说明专业人员的作用, 以及他们在创建、管理和发布数字内容的整个过程中的重要性, 使每件作品和设计都成为品牌的代表。

为了让更多专业人士向世界展示他们的设计技能和能力, TECH 及其专家团队开发了这一综合大学课程。这是一个沉浸式的多学科课程, 通过这个课程, 毕业生将能够研究沉浸式运动、动画或增加虚拟互动流程的作品设计等方面的问题。

这个课程通过网络提供, 并以不同的形式呈现: 详细视频、自我认识练习、研究论文、进一步阅读和动态摘要。此外, 从课程一开始就提供所有材料, 创作者可以随时查阅, 没有时间或面授课程。

这个**内容管理系统 CMS 大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 电子游戏和技术方面的专家提出的案例研究的发展
- ◆ 这个书的内容图文并茂, 具有明显的实用性, 为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- ◆ 你可以进行自我评价过程的实际练习, 以改善你的学习
- ◆ 特别关注的是虚拟环境中的三维建模和动画
- ◆ 理论讲座、向专家提问、关于有争议问题的讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 可从任何联网的固定或便携设备上获取内容

“

这个课程面向设计专业人员, 旨在加深他们对 CMS 内容管理系统的了解。不要错过机会, 成为全球最优秀设计师的一员”

“

在短短 6 周内,你就能更新自己在数字增长视听作品的创作、管理和出版方面的知识”

适合你和你的职业抱负的资格证书,以实现你的目标。

你将学习到当今企业所需的新技术和最新知识,以便找到最佳工作机会。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

这个课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种学习,专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



# 02 目标

这个课程旨在向设计专业人员展示数字世界的新进展和新需求,以满足不同行业企业的不同需求。因此,这个 TECH 大学课程提供了一个广泛的教育平台,使专业人员能够在视听作品的制作过程中不断创新。因此,这是一个独特的学术机会,可以通过 100% 的在线培训,将最具创新性的策略应用到实践中。



“

根据当今世界的需求调整你的创作,在不同的平台上进行设计,发布质量超乎想象的产品”



## 总体目标

---

- ◆ 将获得的知识应用到 VR 环境中
- ◆ 使视频游戏组件的行为适应 VR 环境
- ◆ 将设计和实施的内容整合到一个完整的可玩项目中

“

TECH 颁发这个大学课程的目的是帮助你取得你所渴望的职业成功,毫无疑问,一旦你通过了资格认证,你将为此做好准备”





## 具体目标

---

- ◆ 确定传统视频游戏和基于 VR 环境的视频游戏之间的主要区别
- ◆ 修改交互系统, 使其适应虚拟现实
- ◆ 管理物理学引擎, 以考虑到玩家使用 VR 设备进行的操作
- ◆ 将 UI 元素的开发应用于 VR
- ◆ 将开发的 3D 模型整合到 VR 场景中
- ◆ 用适当的参数来配置化身, 以满足 VR 体验的需要
- ◆ 优化 VR 项目, 使其正确执行

# 03 课程管理

TECH 拥有最优秀的国际教师团队, 为渴望实现目标的毕业生提供高质量的学术体验。通过这种方式, 专业设计人员可以学习到技术、策略和新技能, 从而使他们的视听作品更加出色。此外, 他们还是活跃的专家, 详细了解与该行业及其职能有关的最新动态。





“

一流的师资队伍随时准备为这个课程的学生提供最佳支持”

## 管理人员



### Ortega Ordóñez, Juan Pablo 博士

- ◆ Intervenía Group 游戏化工程和设计总监
- ◆ ESNE 电子游戏设计、关卡设计、电子游戏制作、中间件、创意媒体产业等专业讲师
- ◆ Avatar Games 或 Interactive Selection 等公司的创立顾问
- ◆ 视频游戏设计书的作者
- ◆ Nima World 顾问委员会成员

## 教师

### Ferrer Mas, Miquel 先生

- ◆ Quantic Brains 的高级 Unity 开发人员
- ◆ Big Bang Box 的 Lead Programmer
- ◆ Carbonbyte 联合创始人兼视频游戏程序员
- ◆ Unkasoft Advergaming 视听程序员
- ◆ Enne 视频游戏程序员
- ◆ 在 Bioalma 担任设计总监
- ◆ 在 Na Camel-la 担任计算机科学高级技师
- ◆ 在 CICE 获得了视频游戏编程的硕士学位
- ◆ Udacity 开设的 PyTorch 深度学习入门课程



# 04 结构和内容

这个课程的创建基于广泛更新的设计问题内容、虚拟现实计划和身临其境的数字内容。通过 Relearning 方法, TECH 开发了高度教学化的理论内容, 包括重申内容管理系统 CMS 的最重要概念。除此之外, 学生还可以随时访问虚拟校园中的所有资料, 从而实现独立学习等。



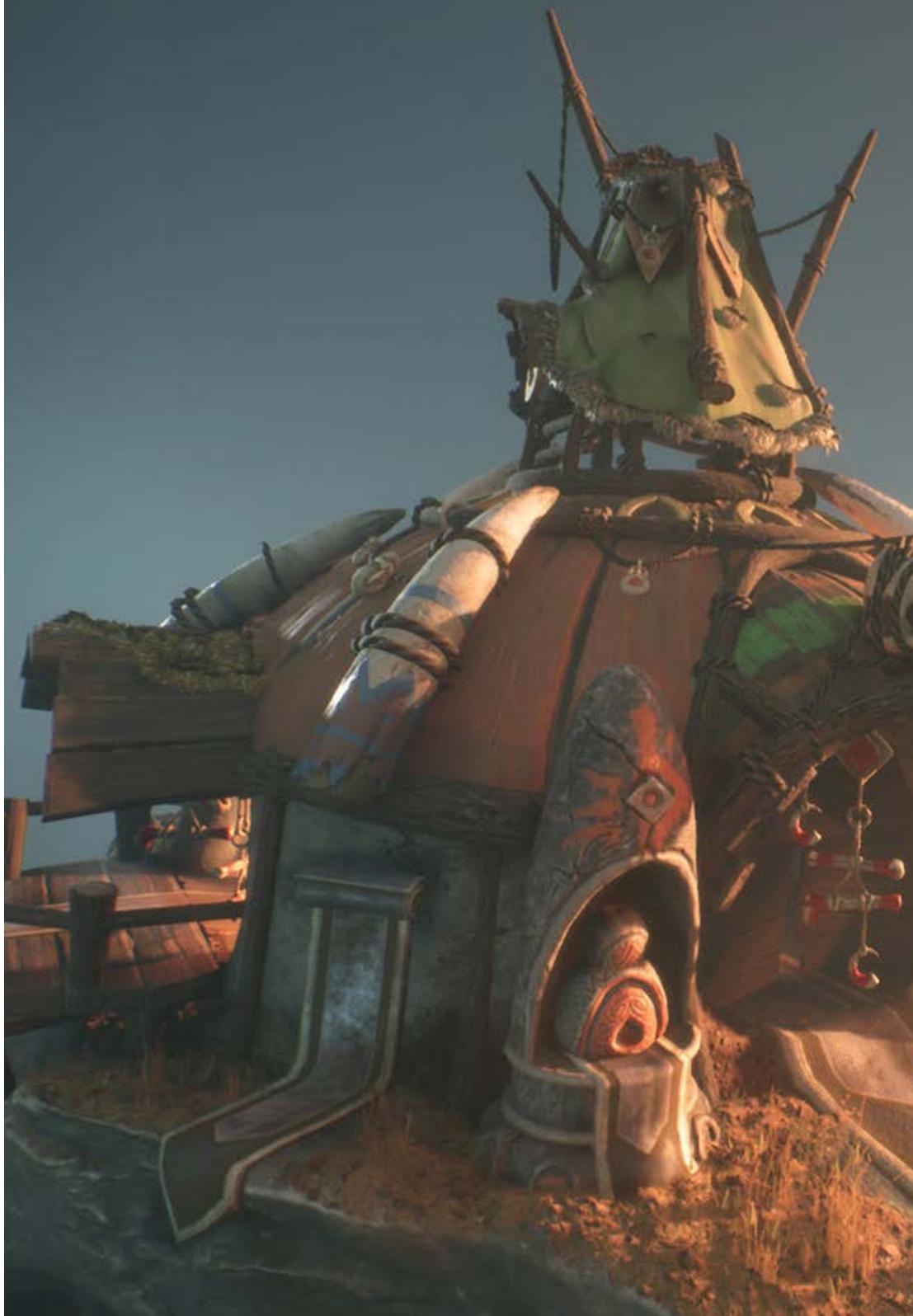


“

我们将为你提供高质量的材料,以更新你的知识,加深你对设计的理解”

## 模块 1. VR 中沉浸式视频游戏的开发

- 1.1. VR 的独特之处
  - 1.1.1. 传统视频游戏和 VR 差异
  - 1.1.2. 晕动病:流动性与影响
  - 1.1.3. 独特的 VR 互动
- 1.2. 交互作用
  - 1.2.1. 活动
  - 1.2.2. 物理触发器
  - 1.2.3. 虚拟世界 vs 现实世界
- 1.3. 沉浸式运动
  - 1.3.1. 远程传输
  - 1.3.2. 手臂摆动
  - 1.3.3. 前进与面对和不面对
- 1.4. VR 物理学
  - 1.4.1. 可抓取和可投掷的物体
  - 1.4.2. VR 中的重量和质量
  - 1.4.3. RV 中的重力
- 1.5. VR 中的用户界面
  - 1.5.1. UI 元素的定位和曲率
  - 1.5.2. VR 中与菜单的交互方式
  - 1.5.3. 获得舒适体验的最佳实践
- 1.6. VR 中的动画
  - 1.6.1. 在 VR 中整合动画模型
  - 1.6.2. 动画对象和角色与物理对象的对比物理对象
  - 1.6.3. 动画与程序过渡
- 1.7. 化身
  - 1.7.1. 从阿凡达自己的眼睛看它的表现
  - 1.7.2. 阿凡达这个身的外部表现
  - 1.7.3. 应用于化身的逆向运动学和程序性动画



- 1.8. 音频
  - 1.8.1. 为 VR 配置音频源和音频监听器
  - 1.8.2. 可用来获得更多沉浸式体验的效果
  - 1.8.3. 音频空间化器 VR
- 1.9. 在 VR 和 AR 项目中进行优化
  - 1.9.1. Occlusion culling
  - 1.9.2. 静态批处理
  - 1.9.3. 质量设置和渲染通道类型
- 1.10. 实践:密室逃脱 VR
  - 1.10.1. 设计体验
  - 1.10.2. 场景的布局
  - 1.10.3. 机制的发展

“

这个课程将使你的项目在专业化程度、优化程度和质量方面与该行业的大公司不相上下,从而使你能够设计出世界上最好的视听作品”

# 05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

## 案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

## 一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

“

我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

## Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法 与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年，我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



### 学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



### 大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



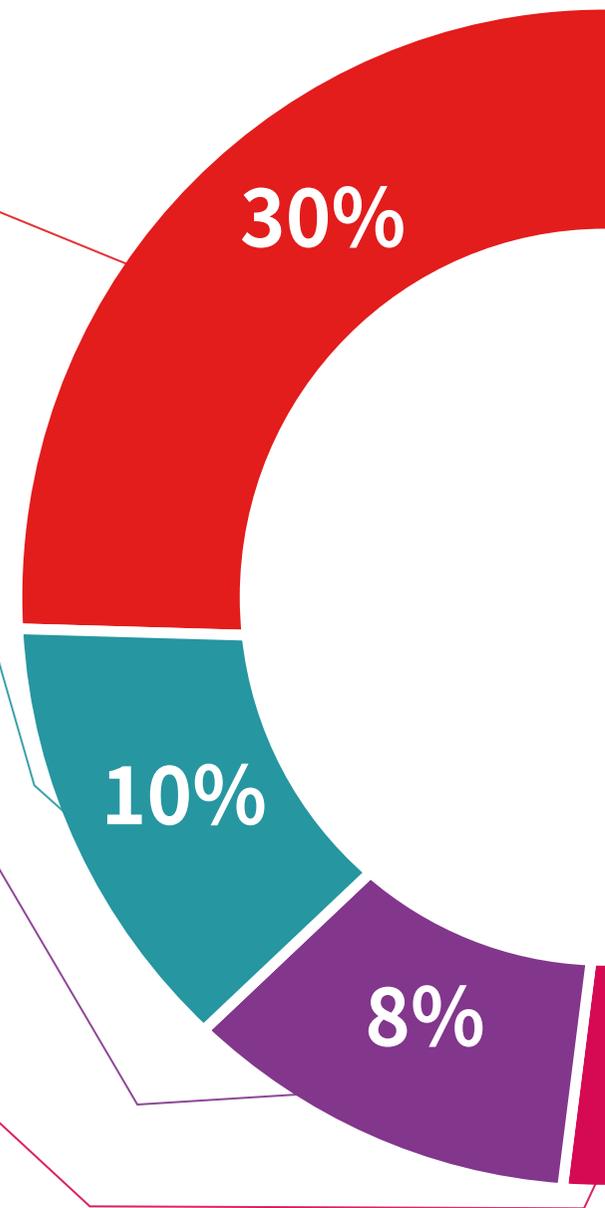
### 技能和能力的实践

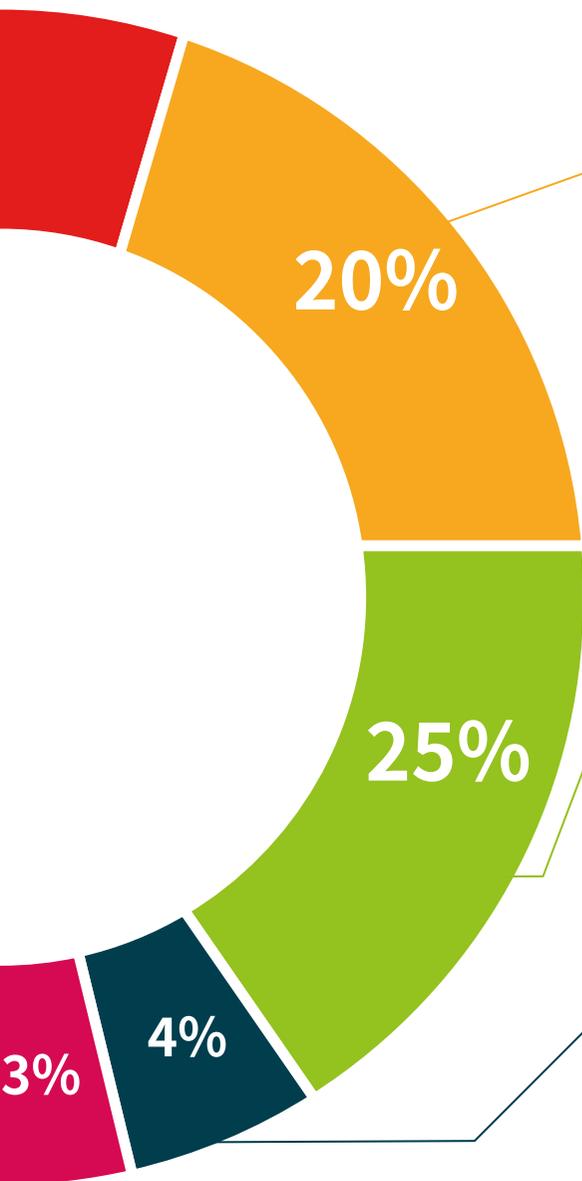
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





### 案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



### 互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。  
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



### 测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



# 06 学位

内容管理系统 CMS 大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由 TECH 科技大学 颁发的大学课程学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去  
出门或办理文件的麻烦”

这个内容管理系统 CMS 大学课程包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到TECH科技大学颁发的相应的大学课程学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: 内容管理系统 CMS 大学课程

模式: 在线

时长: 6周



健康 信心 未来 人 导师  
教育 信息 教学  
保证 资格认证 学习  
机构 社区 科技 承诺  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

大学课程  
内容管理系统 CMS

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

# 大学课程

## 内容管理系统 CMS

