

Universitätskurs CMS-Inhaltsverwalter



Universitätskurs CMS-Inhaltsverwalter

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/cms-inhaltsverwalter

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

In Anbetracht des bevorstehenden Wachstums und der Aktualisierung der Technologiebranche weltweit, verwalten immer mehr Unternehmen, Institutionen und Organisationen ihre Marke und die von ihnen angebotenen Funktionen über Webportale. Um den Verkehr und die Erstellung von Inhalten auf Portalen zu erleichtern, benötigen Unternehmen Fachkräfte und/oder Manager mit CMS-Kenntnissen, um Material zu verwalten und zu veröffentlichen, das für ihr Zielpublikum von Interesse ist. Aus diesem Grund ist die Nachfrage nach diesen Fachkräften in den letzten Jahren erheblich gestiegen, weshalb TECH es für notwendig erachtet hat, einen Abschluss zu entwickeln, der eine Spezialisierung in diesem Bereich ermöglicht. Das Programm bietet eine 100%ige akademische Online-Erfahrung, durch die Studenten in der Lage sein werden, ihr Wissen in verschiedenen Kompetenzen zu aktualisieren, die ihr Lernen erleichtern werden, um ihre Ziele zu erreichen.





“

*Bringen Sie Ihr Wissen als Inhaltsmanager
auf den neuesten Stand und gestalten Sie
mit diesem Universitätskurs Publikationen,
die um die Welt gehen“*

Die industrielle und technologische Modernisierung hat dazu geführt, dass sich die Unternehmen heute neu orientieren müssen. Ein Großteil ihres Erfolgs ist auf ihre Fähigkeit zurückzuführen, ihr Angebot für das anspruchsvolle Publikum zu aktualisieren. Um ihr Wachstum und ihren Bekanntheitsgrad zu steigern, suchen sie daher nach Experten für die Verwaltung von Inhalten, um ihr Dienstleistungsangebot zu vereinfachen und gleichzeitig zu vervielfältigen.

Indem sie Fachkräfte mit Erfahrung in diesem Bereich in ihren Reihen haben, können Unternehmen ein gleichberechtigtes physisches, wirtschaftliches und symbolisches Wachstum sicherstellen, indem ihre Marke verschiedene Kontinente und Länder auf der ganzen Welt erreicht. Dies unterstreicht nur die Rolle der Fachkräfte und ihre Bedeutung für den gesamten Prozess der Erstellung, Verwaltung und Veröffentlichung digitaler Inhalte, so dass jeder Beitrag und jedes Design eine Repräsentation der Marke ist.

Damit mehr Fachkräfte ihre Designkenntnisse und -fähigkeiten der Welt präsentieren können, haben TECH und ihr Expertenteam diesen umfassenden Universitätskurs entwickelt. Ein immersives und multidisziplinäres Programm, in dem die Studenten Aspekte wie immersive Fortbewegung, Animation oder das Design von Figuren, die den Fluss virtueller Interaktionen erhöhen, untersuchen können.

Das Programm wird online bereitgestellt und in verschiedenen Formaten präsentiert: ausführliche Videos, Übungen zur Selbsterfahrung, Forschungsarbeiten, weiterführende Literatur und dynamische Zusammenfassungen. Darüber hinaus steht das gesamte Material von Beginn des Kurses an zur Verfügung, und der Kreative kann darauf zugreifen, wann immer er möchte, ohne Stundenplan oder Präsenzunterricht.

Dieser **Universitätskurs in CMS-Inhaltsverwalter** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospiele und Technologie vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ◆ Der besondere Schwerpunkt liegt auf der 3D-Modellierung und Animation in virtuellen Umgebungen
- ◆ Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Ein Programm, das sich an Designer richtet, um ihre Kenntnisse über CMS-Inhaltsverwalter zu vertiefen. Verpassen Sie nicht Ihre Chance und gehören Sie zu den besten Designern weltweit"

“ *In nur 6 Wochen können Sie Ihre Kenntnisse in der Erstellung, Verwaltung und Veröffentlichung von audiovisuellen Werken für das digitale Wachstum aktualisieren*”

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Eine auf Sie und Ihre beruflichen Ambitionen abgestimmte Fortbildung, um Ihre Ziele zu erreichen.

Sie lernen die neuen Techniken und Aktualisierungen kennen, die von den Unternehmen von heute verlangt werden, um die besten Stellen zu finden.



02 Ziele

Dieses Programm zielt darauf ab, Designern die neuen Aktualisierungen und Bedürfnisse der digitalen Welt als Lösung für die vielfältigen Anforderungen von Unternehmen in verschiedenen Sektoren aufzuzeigen. Deshalb bietet dieser Universitätskurs von TECH ein breites Bildungspanorama, mit dem die Fachkräfte in der Lage sein werden, bei der Produktion ihrer audiovisuellen Werke innovativ zu sein. Es handelt sich also um eine einzigartige akademische Gelegenheit, die innovativsten Strategien durch eine 100%ige Online-Fortbildung in die Praxis umzusetzen.



“

Passen Sie Ihre Kreationen an die Bedürfnisse der heutigen Welt an, gestalten Sie auf verschiedenen Plattformen und veröffentlichen Sie Produkte von unvorstellbarer Qualität"



Allgemeine Ziele

- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse auf die VR-Umgebung
- ◆ Anpassen des Verhaltens der Komponenten des Videospiele an VR
- ◆ Integrieren der entworfenen und implementierten Inhalte in ein vollständiges, spielbares Projekt



Das Ziel von TECH ist es, Ihnen mit diesem Universitätskurs zu dem beruflichen Erfolg zu verhelfen, den Sie sich wünschen und auf den Sie nach Abschluss des Studiums zweifellos vorbereitet sein werden“





Spezifische Ziele

- ◆ Bestimmen der Hauptunterschiede zwischen traditionellen Videospiele und Videospiele, die auf VR-Umgebungen basieren
- ◆ Modifizieren der Interaktionssysteme, um sie an die virtuelle Realität anzupassen
- ◆ Verwalten der Physik-Engine, um die mit VR-Geräten ausgeführten Spieleraktionen zu berücksichtigen
- ◆ Anwenden der Entwicklung von UI-Elementen auf VR
- ◆ Integrieren der entwickelten 3D-Modelle in das VR-Szenario
- ◆ Konfigurieren des Avatars mit den geeigneten Parametern für ein VR-Erlebnis
- ◆ Optimieren des VR-Projekts für die korrekte Ausführung

03

Kursleitung

TECH verfügt über die besten internationalen Lehrkräfte und bietet eine hochwertige akademische Erfahrung für Studenten, die ihre Ziele erreichen wollen. Auf diese Weise wird die Erfahrung für die Designer lohnend sein, denn sie lernen Techniken, Strategien und neue Fähigkeiten für die hervorragende Qualität ihrer audiovisuellen Werke. Darüber hinaus sind sie aktive Spezialisten, die die neuesten Entwicklungen des Sektors und seiner Funktionen im Detail kennen.





“

Ein erstklassiger Lehrkörper, der bereit ist, die Studenten des Studiengangs bestmöglich zu unterstützen“

Leitung



Hr. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Direktor für Technik und Gamification Design bei der Intervenía Group
- Dozent an der ESNE für Videospiele-Design, Level-Design, Videospiele-Produktion, Middleware, kreative Medienindustrie usw.
- Berater bei der Gründung von Unternehmen wie Avatar Games und Interactive Selection
- Autor des Buches *Videospiele-Design*
- Mitglied des Beirats von Nima World

Professoren

Hr. Ferrer Mas, Miquel

- Senior Unity-Entwickler bei Quantic Brains
- Leitender Programmierer bei Big Bang Box
- Mitgründer und Videospieleprogrammierer bei Carbonbyte
- Audiovisueller Programmierer bei Unkasoft Advergaming
- Videospieleprogrammierer bei Enne
- Design-Direktor bei Bioalma
- Höherer Techniker in Computerwissenschaften an der Na Camel·la
- Masterstudiengang in Videospieleprogrammierung an der CICE
- Kurs über Einführung in Deep Learning mit PyTorch an der Udacity



04

Struktur und Inhalt

Die Erstellung dieses Programms stützt sich auf umfassend aktualisierte Inhalte zu Designfragen, Programme der virtuellen Realität und immersive digitale Inhalte. Mit ihrer *Relearning*-Methodik entwickelt TECH einen hochgradig pädagogischen theoretischen Inhalt, der aus der Wiederholung der wichtigsten Konzepte des CMS-Inhaltsverwalter besteht. Darüber hinaus können die Studenten jederzeit auf das gesamte Material des virtuellen Campus zugreifen, was ihnen unter anderem ein selbständiges Lernen ermöglicht.



“

*Sie erhalten hochwertiges Material,
um Ihr Wissen zu aktualisieren und Ihr
Verständnis von Design zu vertiefen“*

Modul 1. Entwicklung von immersiven Videospielen in VR

- 1.1. Die Einzigartigkeit von VR
 - 1.1.1. Traditionelle und VR-Videospiele. Unterschiede
 - 1.1.2. *Motion Sickness*: Fluidität vs. Effekte
 - 1.1.3. Einzigartige VR-Interaktionen
- 1.2. Interaktion
 - 1.2.1. Events
 - 1.2.2. Physische *Trigger*
 - 1.2.3. Virtuelle vs. reale Welt
- 1.3. Immersive Fortbewegung
 - 1.3.1. Teleportation
 - 1.3.2. *Arm Swinging*
 - 1.3.3. *Forward Movement* mit *Facing* und ohne
- 1.4. VR-Physik
 - 1.4.1. Greifbare und werfbare Objekte
 - 1.4.2. Gewicht und Masse in VR
 - 1.4.3. Schwerkraft in VR
- 1.5. UI in VR
 - 1.5.1. Positionierung und Krümmung von UI-Elementen
 - 1.5.2. VR-Menü-Interaktionsmodi
 - 1.5.3. Bewährte Praktiken für ein komfortables Erlebnis
- 1.6. Animation in VR
 - 1.6.1. Integration von animierten Modellen in VR
 - 1.6.2. Animierte Objekte und Charaktere vs. Physische Objekte
 - 1.6.3. Animierte vs. prozedurale Übergänge
- 1.7. Das Avatar
 - 1.7.1. Darstellung des Avatars aus Ihren eigenen Augen
 - 1.7.2. Die externe Darstellung des Avatars selbst
 - 1.7.3. Inverse Kinematik und prozedurale Animation auf das Avatar angewendet



- 1.8. Audio
 - 1.8.1. Konfiguration von *Audio Sources* und *Audio Listeners* für VR
 - 1.8.2. Verfügbare Effekte für ein noch intensiveres Erlebnis
 - 1.8.3. *Audio Spatializer VR*
- 1.9. Optimierung in VR- und AR-Projekten
 - 1.9.1. Beseitigung von Okklusionen
 - 1.9.2. *Static Batching*
 - 1.9.3. Qualitätseinstellungen und Render Pass-Typen
- 1.10. Praxis: Escape Room VR
 - 1.10.1. Entwerfen des Erlebnisses
 - 1.10.2. Layout des Szenarios
 - 1.10.3. Entwicklung der Mechanik

“*Ein Programm, das Ihren Projekten einen Spezialisierungs-, Optimierungs- und Qualitätsgrad verleiht, der sich mit den großen Unternehmen des Sektors messen kann und es Ihnen ermöglicht, die besten audiovisuellen Werke der Welt zu entwerfen*”



05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“*Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein*”

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



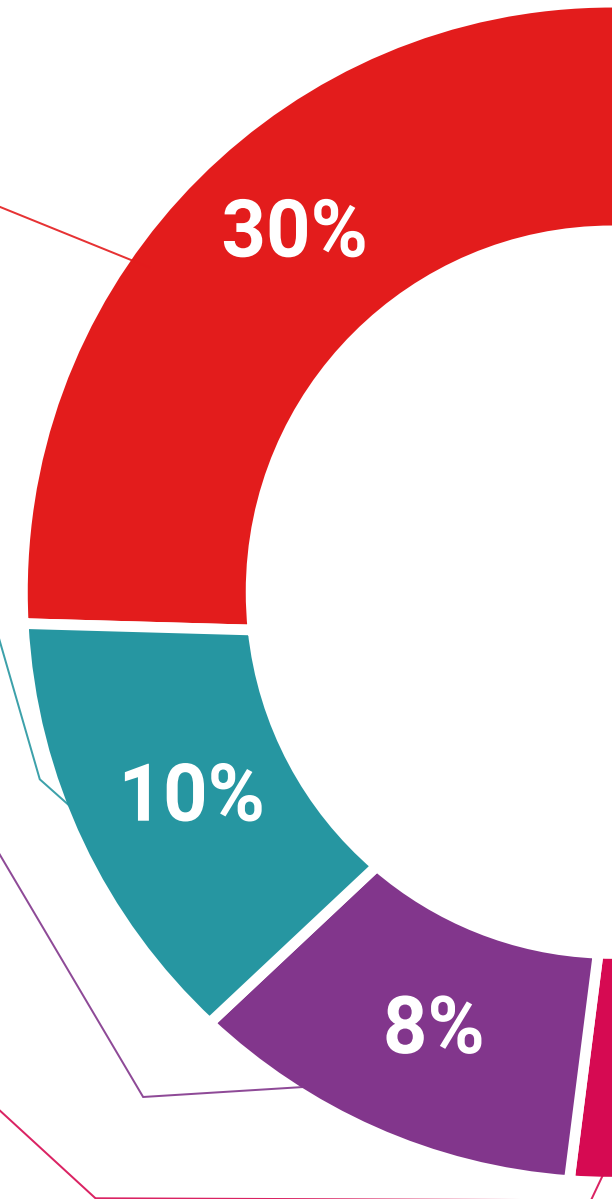
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in CMS-Inhaltsverwalter garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne
lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätskurs in CMS-Inhaltsverwalter** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH**

Technologischen Universität.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in CMS-Inhaltsverwalter**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
CMS-Inhaltsverwalter

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs CMS-Inhaltsverwalter

