

Certificat

Gestionnaires de Contenu CMS



Certificat

Gestionnaires de Contenu CMS

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/gestionnaires-contenu-cms

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01 Présentation

Afin de développer correctement les projets liés à l'industrie du jeu vidéo immersif dans la RV, il est nécessaire de maîtriser les principales stratégies de gestion de contenu basées sur ses singularités, soutenues par les interactions uniques qui la caractérisent. Il s'agit donc d'un domaine de l'environnement de production du *Gaming* qui nécessite des connaissances approfondies, actualisées, spécifiques et spécialisées, afin de toujours travailler de la manière la plus optimisée et la plus efficace possible et de minimiser les erreurs potentielles. Pour approfondir ce domaine, le diplômé peut désormais compter sur ce programme très complet et exhaustif, conçu par des professionnels du secteur du divertissement audiovisuel. Il s'agit d'une expérience académique 100% en ligne qui vous permettra de perfectionner des compétences telles que la locomotion immersive ou l'animation en RV, entre autres, grâce à 150 heures des meilleurs contenus théoriques, pratiques et additionnels.





“

Connaître en détail les clés d'une gestion de contenu efficace et optimisée vous permettra de développer des jeux vidéo en RV encore plus immersifs et uniques"

La réalité virtuelle est passée du statut d'attente du futur dans le domaine du développement à celui d'élément de la vie quotidienne des professionnels de l'industrie des jeux vidéo. L'évolution de la technologie, ainsi que des systèmes informatiques et audiovisuels complexes, a stimulé la croissance de ce domaine en très peu de temps et avec des résultats vraiment prometteurs. C'est pourquoi les grandes entreprises du secteur, telles que Sony, Ubisoft et Bethesda, entre autres, ont décidé d'investir dans ce genre et d'enrichir leur catalogue avec des titres tels que Half-Life: Alyx, Beat Saber ou Resident Evil 7 VR.

Par conséquent, les connaissances des principaux Gestionnaires de Contenu, ainsi que les meilleures stratégies pour le développement de projets *Gaming* en RV, sont devenues un atout distinctif qui a permis à des dizaines de milliers de spécialistes de réussir dans cette industrie. Afin de donner cette opportunité à un plus grand nombre de diplômés, TECH et son équipe d'experts ont mis au point ce Certificat. Il s'agit d'un programme immersif et pluridisciplinaire dans le cadre duquel les étudiants pourront étudier des aspects tels que l'interaction, la locomotion immersive, l'animation ou la création d'avatars pour les jeux vidéo, entre autres.

Tout cela à travers 150 heures du meilleur contenu théorique, pratique et complémentaire présenté sous différents formats: vidéos détaillées, exercices d'auto-connaissance, articles de recherche, lectures complémentaires et résumés dynamiques avec lesquels le professionnel pourra approfondir de manière personnalisée les aspects du syllabus qui l'intéressent le plus. En outre, tout le matériel sera disponible dès le début du programme, qui est 100% en ligne. Ainsi, le diplômé suivra une formation très bénéfique pour son développement professionnel sans horaires ni cours en face à face.

Ce **Certificat en Gestionnaires de Contenu CMS** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en jeux vidéo et en technologie
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Un accent particulier sur la modélisation et l'animation 3D dans les environnements virtuels
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Si vous êtes à la recherche d'un programme qui vous permette d'étudier des objets saisissables et lançables en manipulant leur poids et leur masse, vous avez l'occasion idéale de le faire"

“

TECH présente ce programme comme une opportunité académique unique, 100% en ligne, d'apprendre en détail les interactions de la RV et ce qui les différencie des jeux vidéo traditionnels”

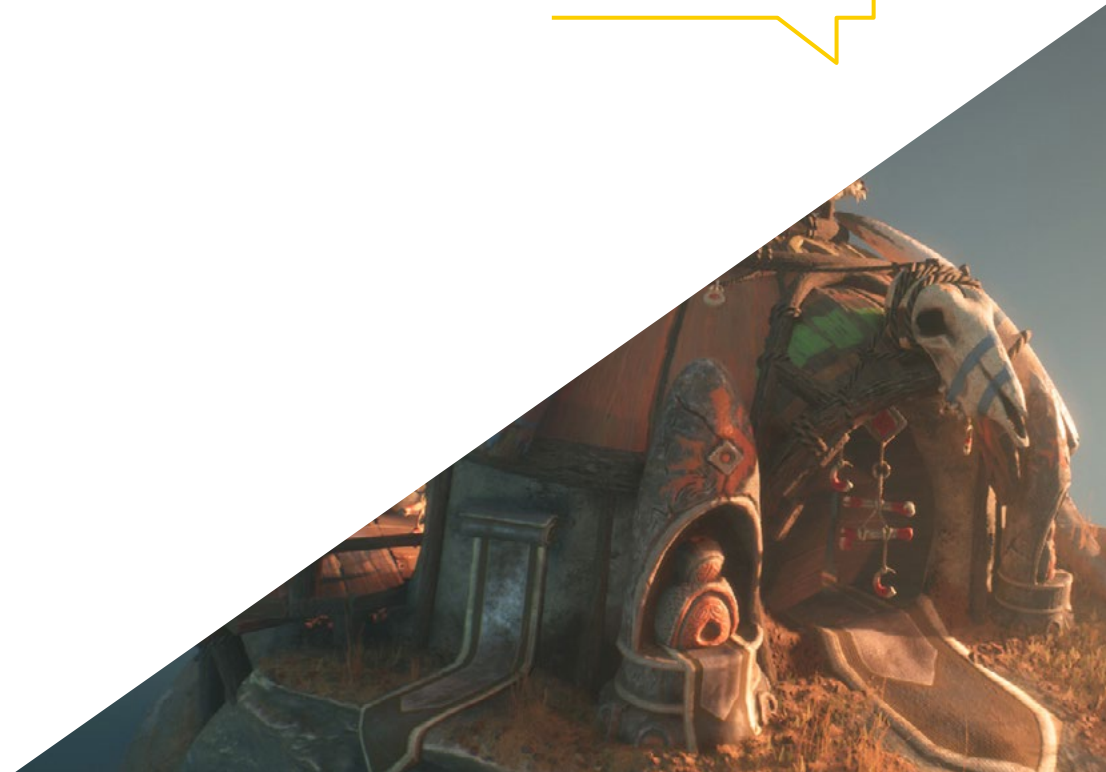
En moins de 6 semaines, vous maîtriserez les principales stratégies de locomotion immersive avec et sans Facing.

Un diplôme adapté à vous et à vos besoins académiques auquel vous pouvez accéder depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion internet, qu'il s'agisse d'un PC, d'une tablette ou d'un téléphone portable.

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel le médecin devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.



02

Objectifs

La demande actuelle de professionnels maîtrisant les principales stratégies de développement de jeux vidéo dans la RV, ainsi que les outils de gestion de contenu les plus efficaces, est la raison pour laquelle TECH a considéré qu'il était essentiel de lancer ce diplôme. C'est pourquoi elle a créé ce programme, dont l'objectif principal est de fournir toutes les informations dont le diplômé a besoin pour se spécialiser dans un domaine en plein essor au sein de l'industrie de la production et de la création de *Gaming*.





“

Vous apprendrez à gérer parfaitement les Audio Sources et les Audio Listeners, en étant capable d'implémenter les meilleurs effets sonores dans vos stratégies pour une expérience plus immersive"



Objectifs généraux

- ◆ Appliquer les connaissances acquises à l'environnement RV
- ◆ Adapter le comportement des composants du jeu vidéo à la RV
- ◆ Intégrer le contenu conçu et mis en œuvre dans un projet complet jouable

“

L'objectif de TECH avec ce Certificat est de vous aider à atteindre le succès professionnel que vous souhaitez tant et pour lequel, sans aucun doute, vous finirez par être préparé une fois que vous aurez obtenu la qualification"





Objectifs spécifiques

- ◆ Déterminer les principales différences entre les jeux vidéo traditionnels et les jeux vidéo basés sur des environnements de la RV
- ◆ Modifier les systèmes d'interaction pour les adapter à la réalité virtuelle
- ◆ Gérer le moteur physique pour prendre en compte les actions du joueur effectuées avec des dispositifs en VR
- ◆ Appliquer le développement d'éléments d'interface utilisateur à la RV
- ◆ Intégrer les modèles 3D développés dans le scénario VR
- ◆ Configurer l'avatar avec les paramètres appropriés pour une expérience de RV
- ◆ Optimiser le projet de RV pour une bonne exécution



03

Direction de la formation

Le soutien offert par l'équipe d'enseignants versés dans le domaine dans lequel le diplôme se spécialise est l'une des façons pour TECH, de démontrer son engagement à l'égard du développement des étudiants. C'est pourquoi un groupe de professionnels des secteurs de la programmation, de l'informatique et de l'audiovisuel ayant une grande expérience dans le développement de projets pour l'industrie du jeu vidéo a été sélectionné pour ce Certificat. Grâce à cela, les étudiants pourront découvrir en détail les derniers développements en matière de CMS et de la RV à travers l'expérience d'experts.





“

Une équipe d'experts en programmation de jeux vidéo vous guidera tout au long de cette expérience académique afin de vous garantir une formation très bénéfique pour votre développement professionnel"

Direction



M. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Directeur de l'Ingénierie et du Design de la Gamification pour le Groupe Intervenía
- ◆ Professeur à l'ESNE en Conception de Jeux Vidéo, Conception de Niveaux, Production de Jeux Vidéo, Middleware, Industries des Médias Créatifs, etc
- ◆ Conseiller à la création d'entreprises comme Avatar Games ou Interactive Selection
- ◆ Auteur du livre Video Game Design
- ◆ Membre du Conseil consultatif de Nima World

Professeurs

M. Ferrer Mas, Miquel

- ◆ Développeur Unity Senior chez Quantic Brains
- ◆ Lead Programmer chez Big Bang Box
- ◆ Cofondateur et Programmeur du Jeu vidéo chez Carbonbyte
- ◆ Programmeur Audiovisuel sur Unkasoft Advergaming
- ◆ Programmeur de Jeux vidéo chez Enne
- ◆ Directeur de Design chez Bioalma
- ◆ Technicien Supérieur en Informatique à Na Camel-Ha
- ◆ Master en Programmation de Jeux Vidéo au CICE
- ◆ Cours sur l'Introduction à l'Apprentissage Profond avec PyTorch par Udacity



04

Structure et contenu

Pour développer le contenu de ce programme 100% en ligne, TECH a utilisé la prestigieuse, efficace et innovante méthodologie *Relearning*. Il s'agit d'une stratégie pédagogique qui consiste à réitérer les concepts les plus importants tout au long du programme. De cette manière, le diplômé suit une formation naturelle et progressive, sans devoir investir des heures supplémentaires dans la mémorisation et en garantissant la durabilité des connaissances sur une plus longue période.



“

Vous disposerez d'un module exclusif consacré à une étude de cas: le développement d'une salle d'évasion dans la réalité virtuelle, afin que vous puissiez perfectionner vos compétences de manière garantie"

Module 1. Développement de jeux vidéo immersifs en RV

- 1.1. Caractère unique de la RV
 - 1.1.1. Jeux vidéo traditionnels et RV Différences
 - 1.1.2. *Motion Sickness*: fluidité et effets
 - 1.1.3. Des interactions VR uniques
- 1.2. Interaction
 - 1.2.1. Événements
 - 1.2.2. *Triggers* physiques
 - 1.2.3. Monde virtuel vs. Le monde réel
- 1.3. Locomotion immersive
 - 1.3.1. Téléportation
 - 1.3.2. *Arm Swinging*
 - 1.3.3. *Forward Movement* avec *Facing* et sans lui
- 1.4. Physique de la RV
 - 1.4.1. Objets saisissables et jetables
 - 1.4.2. Poids et masse en VR
 - 1.4.3. La gravité en VR
- 1.5. UI en VR
 - 1.5.1. Positionnement et courbure des éléments de l'interface utilisateur
 - 1.5.2. Modes d'interaction avec les menus dans la VR
 - 1.5.3. Meilleures pratiques pour une expérience confortable
- 1.6. Animation dans la VR
 - 1.6.1. Intégration de modèles animés dans la RV
 - 1.6.2. Objets et personnages animés vs. Objets physiques
 - 1.6.3. Animé vs. Procédure
- 1.7. L'Avatar
 - 1.7.1. Représentation de l'avatar à partir de vos propres yeux
 - 1.7.2. Représentation externe de l'avatar lui-même
 - 1.7.3. Cinématique inverse et animation procédurale appliquées à l'avatar





- 1.8. Audio
 - 1.8.1. Configuration des *Audio Sources* et *Audio Listeners* pour VR
 - 1.8.2. Effets disponibles pour une expérience plus immersive
 - 1.8.3. *Audio Spatializer VR*
- 1.9. Optimisation dans les projets VR et AR
 - 1.9.1. *Occlusion Culling*
 - 1.9.2. *Static Batching*
 - 1.9.3. Paramètres de qualité et types de *Render Pass*
- 1.10. Pratique: *Escape Room VR*
 - 1.10.1. Design d'expérience
 - 1.10.2. *Layout* du scénario
 - 1.10.3. Développement de la mécanique

“ Un programme qui apportera à vos projets un degré de spécialisation, d'optimisation et de qualité comparable à celui des grandes entreprises du secteur Gaming telles que Tencent ou PlayStation”

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.





“

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



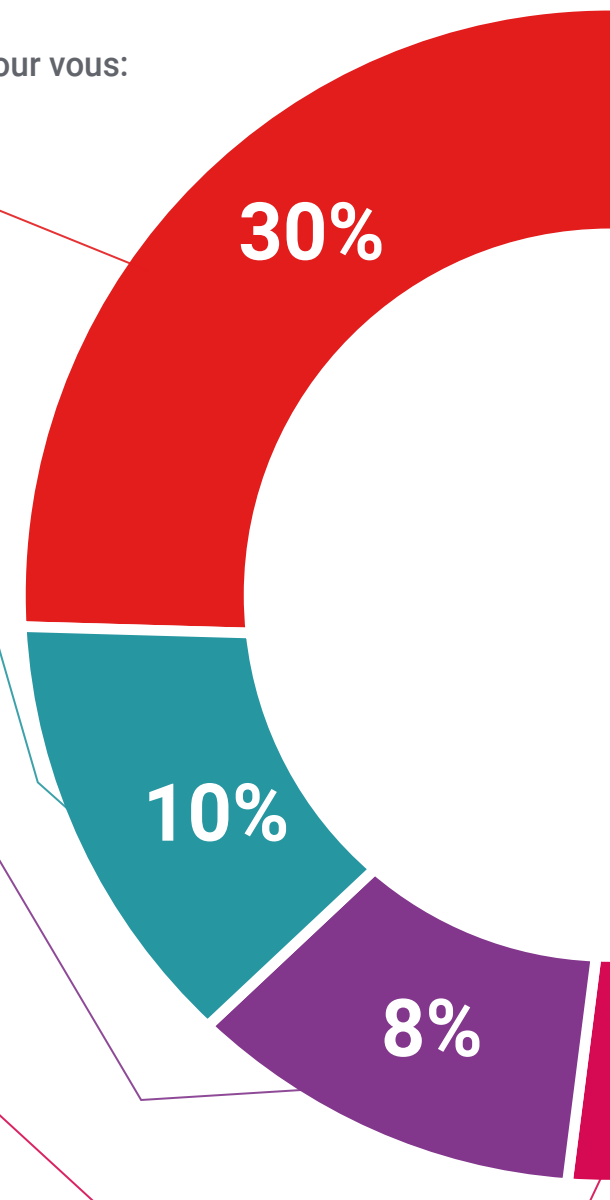
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances. Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Gestionnaires de Contenu CMS vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre Certificat sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
formalités administratives”*

Ce **Certificat en Gestionnaires de Contenu CMS** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Gestionnaires de Contenu CMS**

N° d'heures officielles: **150 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Gestionnaires de Contenu CMS

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Gestionnaires de Contenu CMS

