

# Corso Universitario

## Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS



## Corso Universitario Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università  
Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/sistemi-gestione-contenuti-cms](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/sistemi-gestione-contenuti-cms)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Per realizzare un corretto sviluppo di progetti legati all'industria dei videogiochi immersivi in VR, è necessario padroneggiare le principali strategie di gestione dei contenuti in base alle sue peculiarità, supportate dalle interazioni uniche che la caratterizzano. Si tratta quindi di un'area dell'ambiente di produzione *Gaming* che richiede conoscenze approfondite, aggiornate, specifiche e specializzate, al fine di lavorare sempre nel modo più ottimizzato ed efficace possibile e di ridurre al minimo i potenziali errori. Per approfondire tutto ciò, lo studente può contare su un programma molto completo ed esaustivo, ideato da professionisti del settore dell'intrattenimento audiovisivo. Si tratta di un'esperienza accademica 100% online grazie alla quale potrà lavorare al perfezionamento di abilità come la locomozione immersiva o l'animazione VR, attraverso 150 ore dei migliori contenuti teorici, pratici e aggiuntivi.







“

*Conoscere nel dettaglio le basi per una gestione efficace e ottimizzata dei contenuti ti permetterà di sviluppare giochi VR ancora più coinvolgenti e unici”*

La realtà virtuale è passata dall'essere un'aspettativa del futuro nello sviluppo a far parte della vita quotidiana dei professionisti dell'industria dei videogiochi. L'evoluzione della tecnologia e dei complessi sistemi informatici e audiovisivi ha favorito la crescita di questo settore in tempi molto brevi e con risultati davvero promettenti. Grandi aziende del settore come Sony, Ubisoft e Bethesda hanno deciso di investire in questo genere, ampliando il catalogo con titoli come Half-Life: Alyx, Beat Saber o Resident Evil 7 VR.

La conoscenza dei principali Content Manager e delle migliori strategie per lo sviluppo di progetti di VR *Gaming* è diventata una risorsa distintiva che ha permesso a decine di migliaia di specialisti di avere successo in questo settore. Per dare questa opportunità a un maggior numero di studenti, TECH e la sua équipe di esperti hanno sviluppato questo Corso Universitario. Si tratta di un programma immersivo e multidisciplinare attraverso il quale gli studenti potranno approfondire aspetti come l'interazione, la locomozione immersiva, l'animazione o la creazione di avatar per i videogiochi.

Il tutto attraverso 150 ore dei migliori contenuti teorici, pratici e aggiuntivi presentati in diversi formati: video dettagliati, esercizi di autoconoscenza, articoli di ricerca, letture complementari e riassunti dinamici con cui il professionista potrà approfondire in modo personalizzato gli aspetti del programma che più lo interessano. Tutto il materiale sarà disponibile fin dall'inizio del programma, che è al 100% online. Gli studenti seguiranno una preparazione altamente vantaggiosa per il loro sviluppo professionale, senza orari e senza lezioni frontali.

Questo **Corso Universitario in Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi sulla modellazione e all'animazione 3D in contesti virtuali
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



*Se sei alla ricerca di un programma che ti permetta di studiare oggetti afferrabili e lanciabili gestendo le loro condizioni di peso e massa, hai l'opportunità perfetta per farlo"*

“

*TECH presenta questo programma come un'opportunità accademica unica al 100% online per apprendere in dettaglio le interazioni VR e le loro differenze rispetto ai videogiochi tradizionali”*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*In meno di 6 settimane avrai acquisito la padronanza delle principali strategie di locomozione immersiva con e senza Facing.*

*Una specializzazione adatta a te e alle tue esigenze accademiche, a cui puoi accedere da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet, sia esso un PC, un tablet o un telefono cellulare.*



# 02 Obiettivi

Lattuale richiesta diffusa di professionisti che padroneggino le principali strategie per lo sviluppo di videogiochi in VR, nonché gli strumenti più efficaci per la gestione dei contenuti, è il motivo per cui TECH ha ritenuto fondamentale lanciare questa specializzazione. Per questo motivo ha creato questo programma, il cui obiettivo principale è fornire tutte le informazioni di cui lo studente ha bisogno per specializzarsi in un'area in forte espansione all'interno dell'industria della produzione e della creazione *Gaming*.







“

*Imparerai a gestire perfettamente Audio Sources e Audio Listeners, potendo implementare i migliori effetti sonori alle tue strategie per un'esperienza più coinvolgente"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Applicare le conoscenze acquisite all'ambiente VR
- ◆ Adattare il comportamento dei componenti del videogioco alla VR
- ◆ Integrare i contenuti progettati e implementati in un progetto completo di gioco

“

*L'obiettivo di TECH con questo Corso Universitario è quello di aiutarti a raggiungere il successo professionale che tanto desideri e per il quale, senza dubbio, finirai per essere preparato una volta superata la qualifica"*





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Determinare le principali differenze tra i videogiochi tradizionali e i videogiochi basati su ambienti VR
- ◆ Modificare i sistemi di interazione per adattarli alla realtà virtuale
- ◆ Gestire il motore fisico per tenere conto delle azioni del giocatore eseguite con i dispositivi VR
- ◆ Applicare lo sviluppo di elementi della UI alla VR
- ◆ Integrare i modelli 3D sviluppati nello scenario VR
- ◆ Configurare l'avatar con i parametri appropriati per un'esperienza VR
- ◆ Ottimizzare il progetto VR per una corretta esecuzione



03

# Direzione del corso

Avere il supporto di un personale docente esperto nell'area di specializzazione della qualifica è uno dei modi in cui TECH dimostra il suo impegno per la crescita dei suoi studenti. Per questo Corso Universitario è stato selezionato un gruppo di professionisti del settore della programmazione, dell'informatica e dell'audiovisivo con una vasta esperienza nello sviluppo di progetti per l'industria dei videogiochi. Gli studenti potranno conoscere nel dettaglio gli ultimi sviluppi in materia di CMS e VR attraverso l'esperienza di esperti.





“

*Un'equipe di esperti in programmazione di videogiochi ti guiderà in questa esperienza accademica per garantirti una preparazione altamente vantaggiosa per il tuo sviluppo professionale"*

## Direzione



### **Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo**

- Direttore di Gamification Engineering and Design per il Gruppo Intervenía
- Docente alla ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- Autore del libro "Design di Videogiochi"
- Membro del Comitato Consultivo di Nima World

## Personale docente

### Dott. Ferrer Mas, Miquel

- ◆ Sviluppatore Unity senior presso Quantic Brains
- ◆ Programmatore Capo presso Big Bang Box
- ◆ Cofondatore e Programmatore di Videogiochi presso Carbonbyte
- ◆ Programmatore Audiovisivo presso Unkasoft Advergaming
- ◆ Programmatore di Videogiochi presso Enne
- ◆ Direttore del design presso Bioalma
- ◆ Tecnico superiore in Informatica presso Na Camel-la
- ◆ Master in Programmazione di Videogiochi presso CICE
- ◆ Corso di Introduzione al Deep Learning con PyTorch di Udacity



*Un'esperienza di specializzazione unica, fondamentale e decisiva per potenziare il tuo sviluppo professionale"*



# 04

## Struttura e contenuti

Per lo sviluppo dei contenuti di questo programma 100% online, TECH ha utilizzato la prestigiosa, efficace e innovativa metodologia *Relearning*. Si tratta di una strategia pedagogica che consiste nel ribadire i concetti più importanti nel corso del programma. Lo studente segue così una preparazione naturale e progressiva, senza dover investire ore extra nella memorizzazione e garantendo la durata delle conoscenze per un periodo di tempo più lungo.



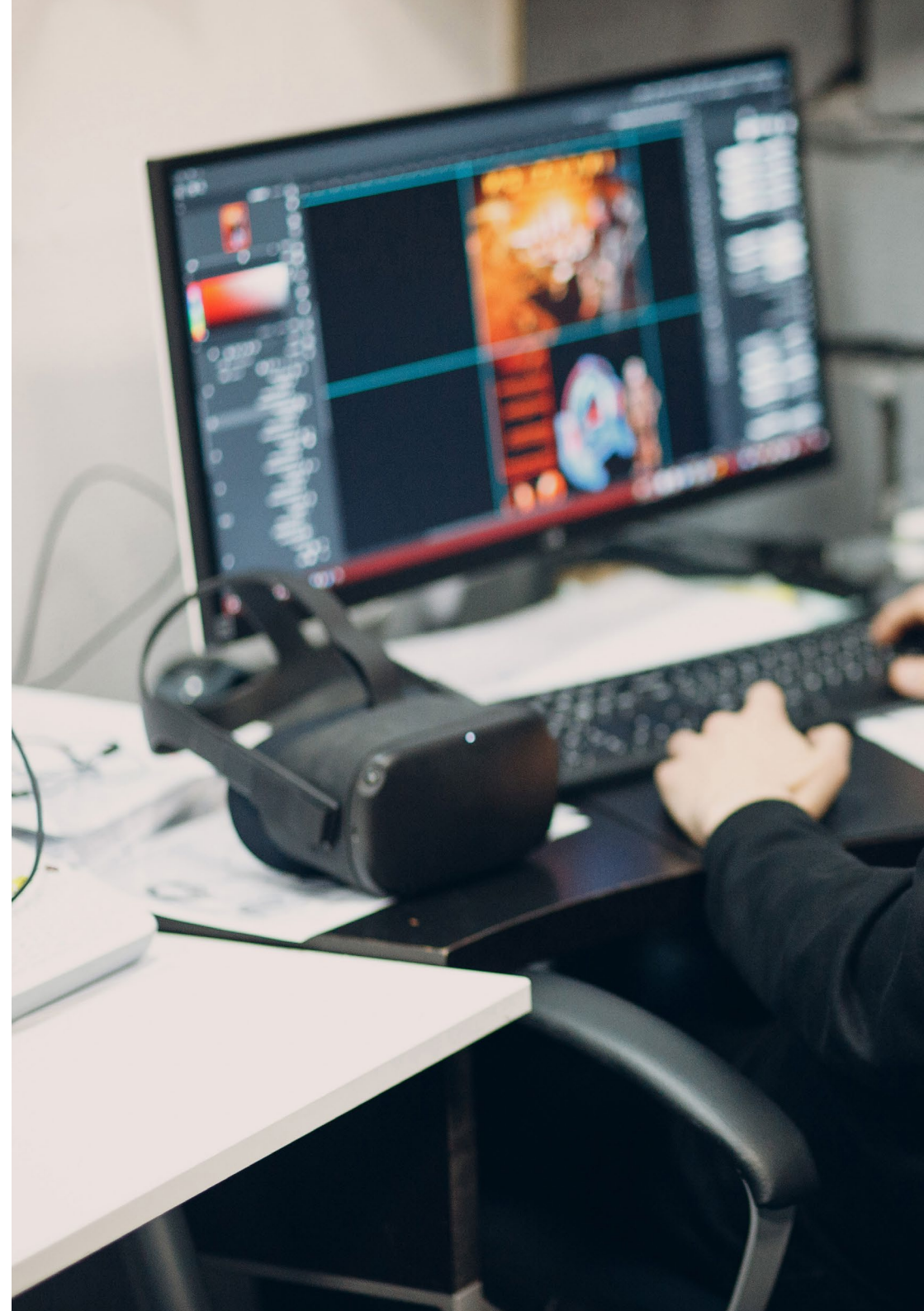


“

*Disporrai di un modulo esclusivo dedicato a un caso di studio: lo sviluppo di una Escape Room in VR, in modo da perfezionare le tue competenze in modo garantito"*

## Modulo 1. Sviluppo dei videogiochi immersivi in VR

- 1.1. Singolarità della VR
  - 1.1.1. Videogiochi tradizionali e in VR. Differenze
  - 1.1.2. *Motion sickness*: fluidità vs effetti
  - 1.1.3. Interazioni VR uniche
- 1.2. Interazione
  - 1.2.1. Eventi
  - 1.2.2. *Triggers* fisici
  - 1.2.3. Mondo virtuale vs. Mondo reale
- 1.3. Locomozione immersiva
  - 1.3.1. Teletrasporto
  - 1.3.2. *Oscillazione del braccio*
  - 1.3.3. *Movimento in avanti* con e senza *Direzione*
- 1.4. Fisici nella VR
  - 1.4.1. Oggetti afferrabili e lanciabili
  - 1.4.2. Peso e massa nella VR
  - 1.4.3. Gravità nella VR
- 1.5. UI nella VR
  - 1.5.1. Posizionamento e curvatura degli elementi dell'UI
  - 1.5.2. Modalità di interazione con i menù nella VR
  - 1.5.3. Le migliori pratiche per un'esperienza confortevole
- 1.6. Animazione in VR
  - 1.6.1. Integrazione di modelli animati in VR
  - 1.6.2. Oggetti e personaggi animati vs. Oggetti fisici
  - 1.6.3. Transizioni animate vs. Procedurali
- 1.7. L'avatar
  - 1.7.1. Rappresentazione dell'avatar dai propri occhi
  - 1.7.2. Rappresentazione esterna dell'avatar stesso
  - 1.7.3. Cinematica inversa e animazione procedurale applicata all'avatar







- 1.8. Audio
  - 1.8.1. Configurazione di *Audio Sources* e *Audio Listeners* per la VR
  - 1.8.2. Effetti disponibili per un'esperienza più coinvolgente
  - 1.8.3. *Spazializzatore Audio VR*
- 1.9. Ottimizzazione nei progetti VR e AR
  - 1.9.1. *Occlusion Culling*
  - 1.9.2. *Static Batching*
  - 1.9.3. Configurazione di qualità e tipologie di *Render Pass*
- 1.10. Pratica: *Escape Room VR*
  - 1.10.1. Progettazione dell'esperienza
  - 1.10.2. *Layout* dello scenario
  - 1.10.3. Sviluppo delle meccaniche

“

*Un programma che fornirà ai tuoi progetti un grado di specializzazione, ottimizzazione e qualità pari a quello di grandi aziende del settore Gaming come Tencent o PlayStation”*



05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.







“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*





*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.





Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



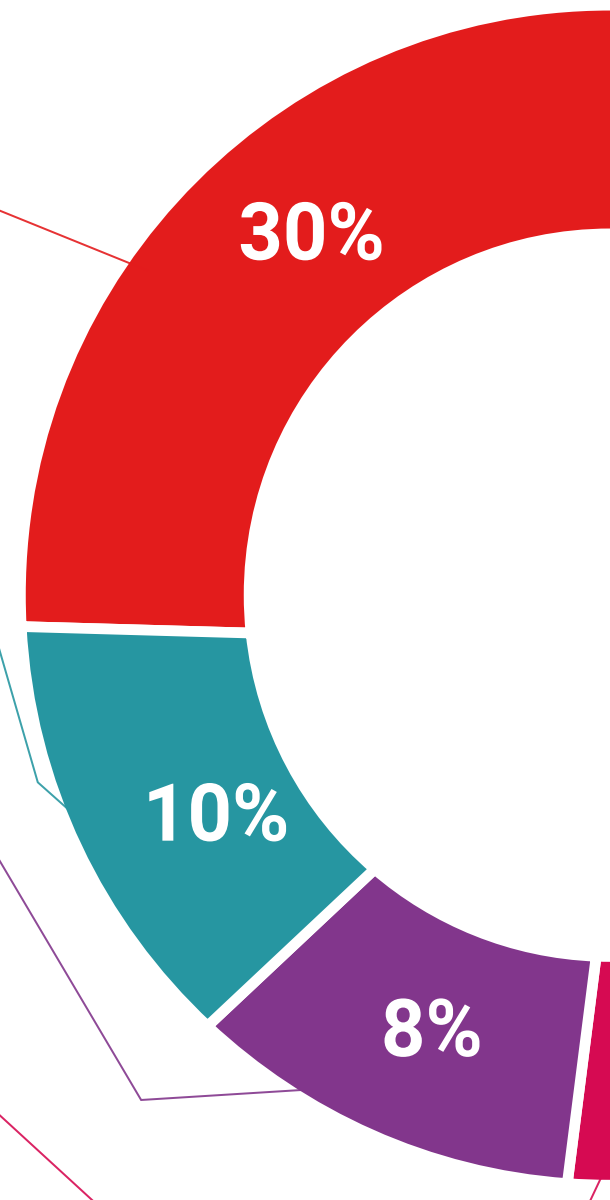
#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*



Questo **Corso Universitario in Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Sistemi di Gestione  
dei Contenuti CMS

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università  
Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario

## Sistemi di Gestione dei Contenuti CMS

