

# Certificat

## Gamification en Classe





## Certificat

### Gamification en Classe

- » 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/education/cours/gamification-classe](http://www.techtitute.com/fr/education/cours/gamification-classe)

# Accueil

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 18*

05

Méthodologie

---

*page 22*

06

Diplôme

---

*page 30*

# 01

# Présentation

Les mauvais résultats scolaires sont dus à de multiples facteurs. L'une des plus communes est la faible motivation des élèves, qui finit par se désintéresser du processus éducatif. À cet égard, il s'est avéré inefficace de le blâmer et de lui demander de redoubler d'efforts. Au lieu de cela, il est préférable de rechercher un écosystème d'apprentissage qui l'implique et l'encourage naturellement. Ici, la Gamification entre en scène, de plus en plus en hausse, ce qui nécessite des enseignants spécialisés dans son application. Et c'est ce que ce programme offre, en mettant l'accent sur les mécanismes de jeu développés dans les salles de classe et leurs possibilités narratives au format 100% en ligne.



“

*Gamifiez votre classe pour que vos élèves se sentent vraiment impliqués dans le processus d'apprentissage”*

Bien qu'il y ait de nombreux cas d'élèves ayant des problèmes familiaux ou des troubles psychologiques qui entravent leur réussite scolaire, il y a aussi souvent des exemples de désintérêt en classe pour une expérience éducative qui n'a pas changé au fil des ans. Ces faibles résultats scolaires peuvent finir par provoquer l'échec scolaire avec l'abandon scolaire. À cet égard, des pays comme l'Espagne connaissent des taux élevés de scolarisation, avec 16% dans l'enseignement secondaire, selon le rapport annuel 2020 d'Eurostat.

C'est là que les enseignants sont appelés à jouer un rôle décisif. En misant sur des formats d'enseignement plus ludiques, ils peuvent faire concourir et travailler en équipe les étudiants à travers les dernières technologies. De plus en plus de projets de Gamification influent sur les résultats prometteurs de ces techniques, et il est donc important de réduire le fossé numérique entre les élèves et les enseignants.

C'est pourquoi cette certification TECH s'adapte parfaitement aux besoins du processus éducatif actuel, en fournissant aux éducateurs une bonne préparation aux stratégies numériques qui utilisent les jeux pour un apprentissage différent. En fait, les enseignants qui suivent ce programme approfondiront la façon dont ils stimulent les élèves grâce à la génération de dopamine.

Sans aller plus loin, ils constateront eux-mêmes ces avantages, car la prestigieuse équipe enseignante de ce Certificat vous fera plonger dans des environnements ludiques et jouer tout en actualisant vos connaissances. Cette spécialisation, de plus en plus demandée par les établissements d'enseignement, est parfaitement compatible avec l'activité professionnelle des étudiants. Vous n'aurez besoin que d'un appareil connecté à Internet pour accéder à tout le matériel disponible sur le Campus Virtuel.

Ce **Certificat en Gamification en Classe** 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 Gamification en Classe
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus recueillent une information éducative et pratique sur les disciplines indispensables à l'exercice professionnel
- ♦ Des exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ 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



*Plongez dans un environnement ludique pour voir comment l'expérience éducative de vos élèves va radicalement changer"*

“

*Contribue à réduire l'échec scolaire grâce à des méthodologies innovantes qui placent véritablement l'élève au cœur de l'apprentissage”*

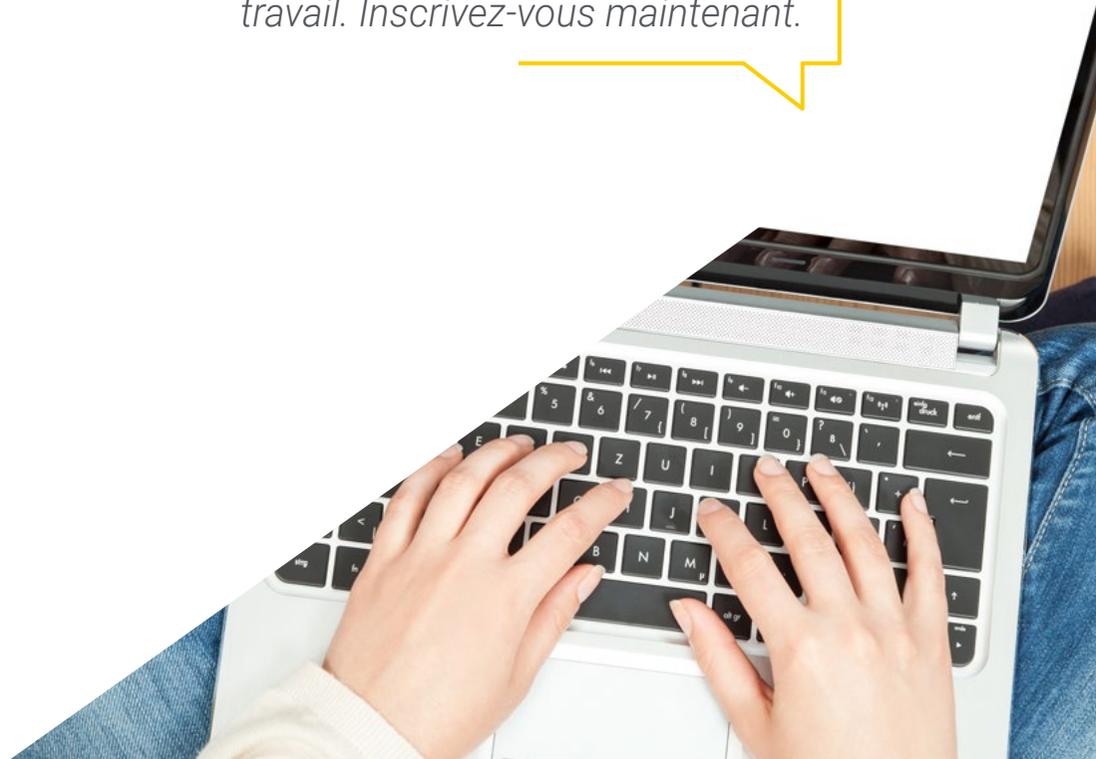
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

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

*Approfondissez à l'aide de cas pratiques les récits qui permettront à vos élèves d'assimiler le contenu pendant qu'ils jouent.*

*Maîtrisez tous les mécanismes du jeu offerts par ce Certificat pour devenir l'éducateur indispensable de votre milieu de travail. Inscrivez-vous maintenant.*



# 02 Objectifs

Le Certificat en Gamification en salle de classe s'articule autour de l'analyse en profondeur de la Gamification comme technique pour révolutionner l'expérience éducative. Le programme offrira aux éducateurs une formation approfondie aux outils susceptibles de susciter l'intérêt de leurs élèves, en tirant parti de la multitude de ressources disponibles sur le Campus Virtuel. Ce n'est pas pour rien que les enseignants disposeront de résumés interactifs, de lectures complémentaires, de cours magistraux ou de cas pratiques pour maîtriser ce domaine et lancer leur carrière professionnelle.





“

*Donnez à votre carrière l'élan dont elle a besoin et transformez vos élèves en joueurs. Ils apprendront presque tout seuls!”*



## Objectifs généraux

---

- ♦ Identifier les hypothèses psychopédagogiques des innovations en matière de gamification et de ressources numériques
- ♦ Concevoir vos propres gamifications et jeux, tant pour un usage privé que commercial
- ♦ Sélectionner les jeux qui peuvent être utilisés dans le cadre de l'ABJ en fonction des besoins et des objectifs fixés
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements professionnels
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements universitaires
- ♦ Gérer les équipes par la gamification
- ♦ Mener la transition numérique dans les centres
- ♦ Identifier les éléments de la nouvelle école numérique
- ♦ Transformer vos salles de classe pour vous adapter au nouveau paradigme éducatif
- ♦ Compléter un portefeuille d'innovations en matière de gamification, d'ABJ et de ressources numériques





## Objectifs spécifiques

---

- Différencier les différentes dynamiques liées à la gamification
- Reconnaître les différents mécanismes qui composent la gamification
- Distinguer les types de joueurs selon les différents auteurs
- Analyser les trois facteurs clés qui démontrent la finalité d'un processus gamifié
- Découvrez les avantages de la gamification dans différents environnements
- Identifier les différences entre gamification et ludification

“

*Établissez un système de défis et d'objectifs qui encouragent la participation à vos jeux”*

# 03

## Direction de la formation

Fort d'une longue expérience dans le domaine de l'éducation, l'équipe enseignante de ce diplôme a été pionnière dans l'introduction de techniques gamificatrices dans les salles de classe. Pour ce faire, ils ont conçu des modèles d'école numérique et d'école inclusive et sont des chercheurs reconnus dans les nouvelles méthodologies qui améliorent l'apprentissage. Avec ce bagage professionnel exceptionnel, ils guideront les étudiants du diplôme vers la réalisation des objectifs proposés et les feront se démarquer des autres enseignants.





“

*Une équipe d'enseignants qui étudient les méthodologies émergentes pour améliorer l'apprentissage vous fera réussir”*

## Direction



### **M. Morilla Ordóñez, Javier**

- ♦ Directeur des études du Colegio JABY
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Maître Université Complutense Université d'Alcalá
- ♦ Licence en Philosophie et Lettres et Histoire. Université d'Alcalá
- ♦ Spécialiste de la gamification, de la Flipped Classroom et de la transition numérique.
- ♦ Auteur du contenu du projet d'histoire GENIOX. Oxford University Press



### **M. Albiol Martín, Antonio**

- ♦ Coordination TIC au Collège JABY
- ♦ Chef du département de la langue espagnole et des sciences humaines
- ♦ Professeur de langue et littérature espagnoles
- ♦ Diplôme de philosophie, Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Études Littéraires. Université Complutense de Madrid
- ♦ Maîtrise en éducation et TIC, spécialisation en E-Learning. (UOC) Université Oberta de Catalunya, Barcelone

## Professeurs

### Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Rédacteur Spécialisé en Psychologie et en Neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Communicateur Scientifique
- ♦ Docteur en Psychologie
- ♦ Diplômée en Psycho-oncologie. Université de Séville
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie du Comportement Université Pablo de Olavide, Seville
- ♦ Expert en Méthodologie Educative Université La Salle
- ♦ Expert Universitaire en Hypnose Clinique, Hypnothérapie UNED, Université Nationale d'Enseignement à Distance, Espagne
- ♦ Diplôme en Travail Social, Gestion des Ressources Humaines, Administration du Personnel Université de Séville
- ♦ Expert en Gestion de Projet, Administration et Gestion des Affaires Fédération des Services U.G.T.
- ♦ Formateur de Formateurs Collège Officiel des Psychologues d'Andalousie

### M. Herrero Gonzalez, Jesús

- ♦ Spécialiste de la DEVIR
- ♦ Spécialiste de la chaîne de magasins de loisirs et de jouets POLY
- ♦ Diplôme en Psychologie
- ♦ Master en Éducation
- ♦ Expert en jeux et en gamification

### Dr Fuster García, Carlos

- ♦ Professeur d'enseignement secondaire et universitaire dans différentes institutions en Espagne.
- ♦ Tuteur stagiaire pour le baccalauréat en enseignement
- ♦ Collaborateur du groupe de recherche GEA-CLÍO.
- ♦ Doctorat en Didactiques Spécifiques, spécialisation en Sciences Sociales
- ♦ Licence en Histoire à l' Université de Valence
- ♦ Master universitaire en enseignants de l'Enseignement Secondaire
- ♦ Master de recherche en didactique spécifique de la même institution.
- ♦ Maîtrise en bande dessinée et éducation

### Mme López Gómez, Virginia

- ♦ Créateur de Serendipia Educativa, un groupe de recherche et d'éducation.
- ♦ Cofondateur d'Equipo Tabletos, spécialisé dans la formation aux activités d'enseignement et d'apprentissage avec des ressources numériques.
- ♦ Formateur d'enseignants pour la Communauté de Madrid et le gouvernement régional d'Andalousie dans les cours PBL.
- ♦ Diplôme en documentation, Université Complutense de Madrid
- ♦ Diplôme en Documentation. Université Complutense de Madrid
- ♦ Certificat d'Aptitude Pédagogique
- ♦ Diplôme de troisième cycle dans la classe :apprendre par le jeu "Cum Laude"
- ♦ Expert en e-learning. Confédération espagnole des centres éducatifs.
- ♦ Cours sur les intelligences multiples et l'apprentissage coopératif Université Nebrija
- ♦ Diplôme de bibliothécaire. Université Complutense de Madrid



### **M. Martín Centeno, Óscar**

- ◆ Président du Conseil des Directeurs de l'Éducation Infantile, Primaire et Spéciale de la Communauté de Madrid
- ◆ Directeur de l'école maternelle, Primaire et Secondaire Santo Domingo à Algete, Madrid
- ◆ Réalisateur de documentaires, de propositions éducatives multimédia et de pièces d'art vidéo pour le musée d'art contemporain Reina Sofía, le musée Thyssen Bornemisza et la mairie de Malaga.
- ◆ Formateur d'enseignants de la Communauté de Madrid dans des cours sur les TIC en classe, les ressources numériques ou l'encouragement à la lecture à l'ère numérique.
- ◆ Maîtrise en leadership et gestion des centres éducatifs
- ◆ Licence en histoire et science de la musique
- ◆ Diplôme d'enseignement de la musique
- ◆ Prix International Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras pour son premier livre Espejos enfrentados (Miroirs affrontés)
- ◆ Prix national Nicolás del Hierro pour son deuxième livre Las Cántigas del Diablo (Les chants du diable)
- ◆ Prix international Paul Beckett pour son troisième livre Sucio tango del alma par la Fondation Valparaíso.

### **M. Illán, Raúl**

- ◆ Conférencier lors de diverses conférences internationales
- ◆ Diplôme en administration et gestion des affaires avec une spécialisation en gestion financière. UCM
- ◆ Diplôme de Droit
- ◆ Diplôme en Psychologie
- ◆ Coaching d'entreprise (Gesem RRHH)

# 04

## Structure et contenu

Les contenus de ce diplôme offrent les dernières connaissances sur la Gamification. Dans ce sens, l'étudiant analysera ce que cela implique et ce qui n'est pas cette technique, révisera son histoire, les dynamiques les plus efficaces ou les progrès dans les jeux. Ainsi, vous aurez tout ce dont vous avez besoin pour maîtriser vos mécaniques et commencer à développer vos propres stratégies. En effet, il emportera toujours avec lui tout ce qu'il a acquis grâce à la méthodologie du *Relearning*, qui facilite grandement l'assimilation des concepts en raison de la répétition au cours du cycle éducatif.



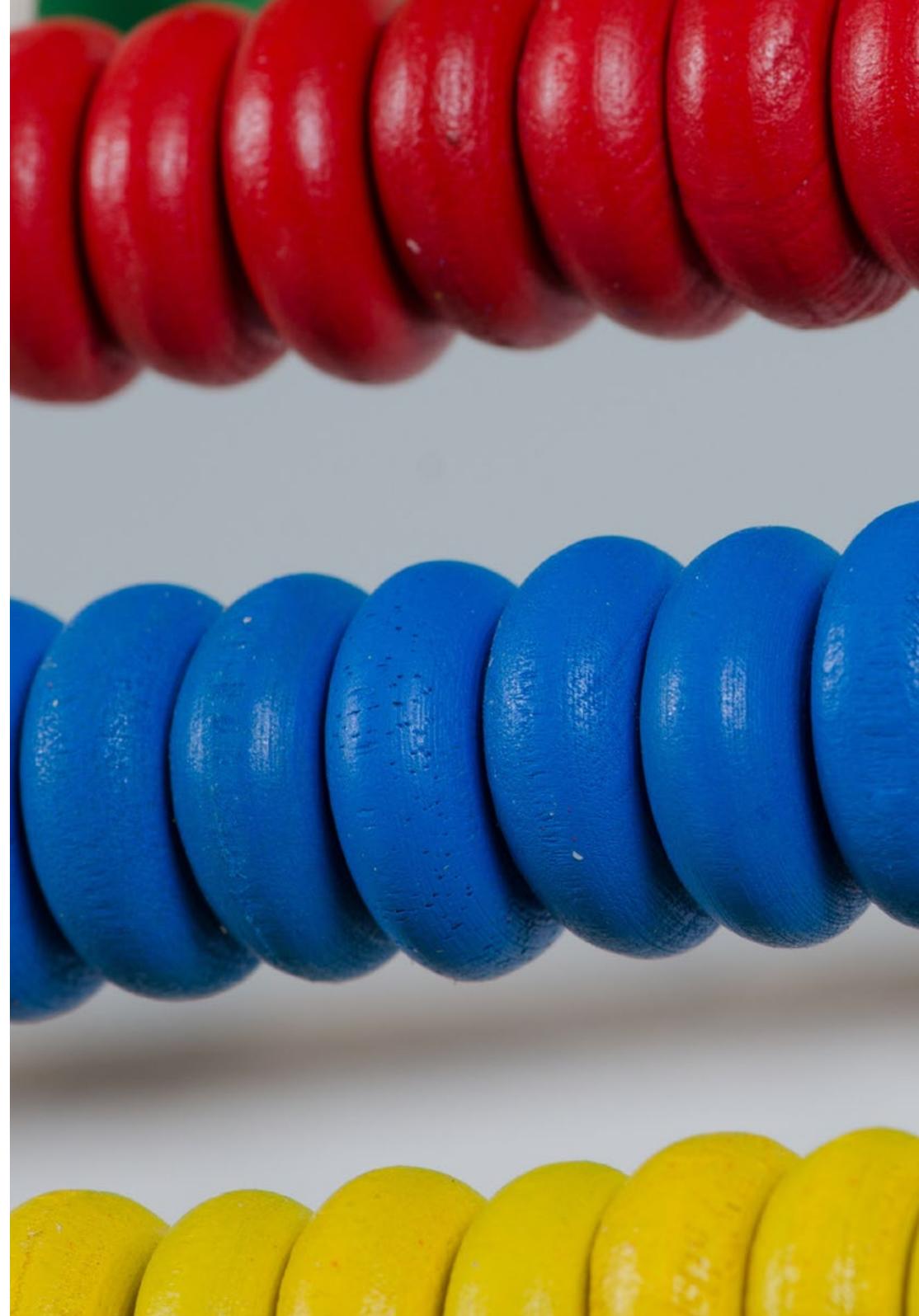


“

*Ce programme vous permettra de posséder les meilleurs critères de Gamification pour savoir ce qu'il implique et ce qu'il n'implique pas”*

**Module 1.** Principes fondamentaux de la gamification. Comment gamifier et ne pas échouer

- 1.1. Gamifier
  - 1.1.1. Qu'est-ce que la gamification ?
  - 1.1.2. Qu'est-ce qui n'est pas de la gamification ?
- 1.2. Le cerveau en mouvement : modèles comportementaux
  - 1.2.1. Que dois-je faire ? Comportements
  - 1.2.2. Pourquoi je me comporte comme ça ? Cognitivism
  - 1.2.3. Il me faut de la dopamine ! Motivation
- 1.3. Allons-nous jeter un coup d'œil à l'histoire ?
  - 1.3.1. Il était une fois... le jeu
  - 1.3.2. Quoi de neuf, mon ami ? Le jeu à l'heure actuelle
- 1.4. Move, move, move... dynamiques
  - 1.4.1. Pas de cette façon : restrictions ou limitations du jeu
  - 1.4.2. Raconte-moi une histoire : le récit
  - 1.4.3. Avec le cœur : les émotions
  - 1.4.4. Je prends de l'âge : le progrès ou l'évolution du joueur
  - 1.4.5. Parce que je le vaud bien : statut ou reconnaissance
  - 1.4.6. Allez ! Vous aussi ? : relations ou interactions sociales
- 1.5. Vous ne pouvez pas manquer... la mécanique !
  - 1.5.1. C'est parti ! : défis et objectifs
  - 1.5.2. Superman : la compétition
  - 1.5.3. La Ligue des Hommes Extraordinaires : Coopération
  - 1.5.4. Comment je m'en suis sorti ? Feedback
  - 1.5.5. Mon trésor... : les récompenses
  - 1.5.6. À mon tour : chacun son tour



- 1.6. Trois "personnes" et un destin : faire le tri entre les joueurs
  - 1.6.1. La théorie de Richard Bartle : votre pari est à 4
  - 1.6.2. La théorie d'Andrzej Mrczewski : aller jusqu'à 5
  - 1.6.3. La théorie d'Amy Jo Kim : il en reste à 4 ans
- 1.7. À quel fin ?
  - 1.7.1. Motivation : tu m'aimes bien
  - 1.7.2. Loyauté : restez avec moi
  - 1.7.3. Optimisation : si nous faisons mieux
- 1.8. Avantages de la Gamification

“

*Grâce au Relearning, vous aurez toujours à l'esprit la Gamification à appliquer à tout moment de votre carrière d'enseignant"*

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 s'utilise, notamment, dans les Écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus, il a été considéré comme l'une des méthodologies les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le *New England Journal of Medicine*.





“

*Découvrez 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, School nous utilisons la Méthode des cas

Dans une situation donnée, que feriez-vous? Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas simulés, basés sur des situations réelles, dans lesquels ils devront enquêter, établir des hypothèses et, enfin, résoudre la situation. Il existe de nombreuses preuves scientifiques de l'efficacité de cette méthode.

*Avec TECH, le professeur, l'enseignant ou le conférencier fait l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier.*



*C'est une technique qui développe l'esprit critique et prépare l'éducateur à prendre des décisions, à défendre des arguments et à confronter des opinions.*

“

*Saviez-vous que cette méthode a été développée en 1912, à Harvard, pour les étudiants en Droit? La méthode des cas consiste à présenter aux apprenants des situations réelles complexes pour qu'ils s'entraînent à prendre des décisions et pour qu'ils soient capables de justifier la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard”*

#### L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre réalisations clés:

1. Les professeurs qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale, grâce à des exercices d'évaluation de situations réelles et à l'application des connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques qui permettent à l'éducateur de mieux intégrer ses connaissances dans sa pratique quotidienne.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de l'enseignement réel.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



## Relearning Methodology

TECH renforce l'utilisation de la méthode des cas avec la meilleure méthodologie d'enseignement 100% en ligne du moment: Relearning.

Cette université est la première au monde à combiner des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, combinant un minimum de 8 éléments différents dans chaque leçon, ce qui constitue une véritable révolution par rapport à la simple étude et analyse de cas.

*L'éducateur apprendra à travers des cas réels et la résolution de situations complexes dans des environnements d'apprentissage simulés. Ces simulations sont développées à l'aide de logiciels de pointe pour faciliter l'apprentissage immersif.*



Selon les indicateurs de qualité de la meilleure université en ligne du monde hispanophone (Columbia University). La méthode Relearning, à la pointe de la pédagogie mondiale, a réussi à améliorer le niveau de satisfaction globale des professionnels finalisant leurs études.

Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 85.000 éducateurs avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialisations. Notre méthodologie d'enseignement est développée 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.*

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.

Selon les normes internationales les plus élevées, la note globale de notre système d'apprentissage est de 8,01.



Ce programme offre le meilleur matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### 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 online. 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.



#### Techniques et procédures éducateurs en vidéo

TECH met les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, au premier plan de l'actualité de l'Éducation. Tout cela, à la première personne, expliqué et détaillé rigoureusement pour atteindre une compréhension complète. Et surtout, vous pouvez les regarder autant de fois que vous le souhaitez.



#### 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.

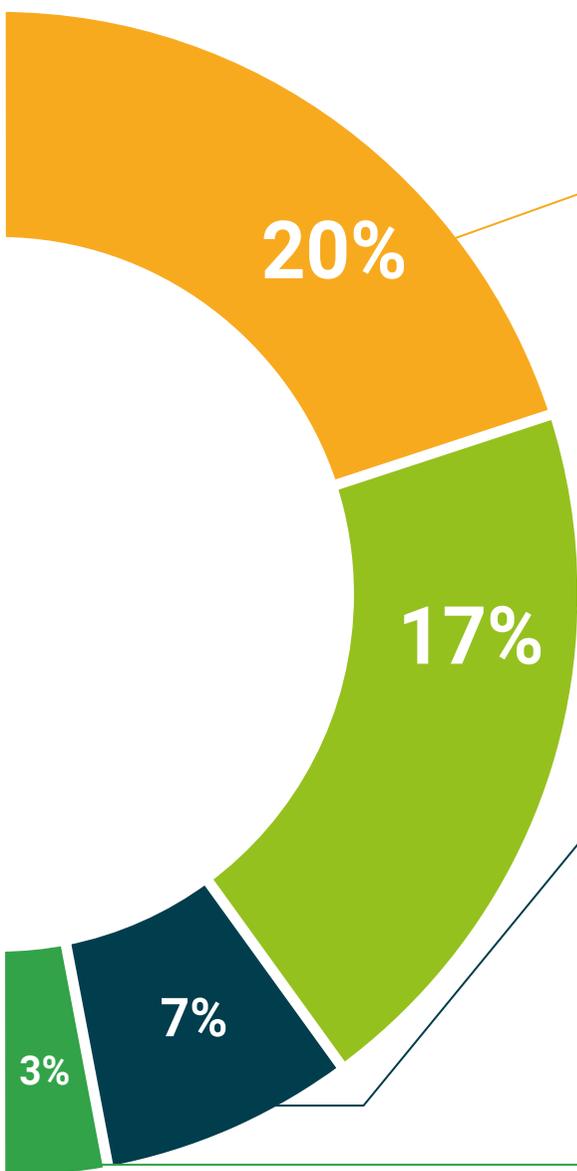
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Bibliographie complémentaire

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





**Analyses de cas menées et développées par des experts**

Un apprentissage efficace doit nécessairement être contextuel. Pour cette raison, TECH présente le développement de cas réels dans lesquels l'expert guidera l'étudiant à travers le développement de la prise en charge et la résolution de différentes situations: une manière claire et directe d'atteindre le plus haut degré de compréhension.



**Testing & Retesting**

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



**Cours magistraux**

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



**Guides d'action rapide**

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du cours sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



06

# Diplôme

Le Certificat en Gamification en Classe 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 obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à remplir des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Gamification en Classe** 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 Gamification en Classe**

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

Gamification en Classe

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

# Certificat

## Gamification en Classe

