

Certificat

Gamification et Gestion d'Équipes





**tech** universit   
technologique

## Certificat Gamification et Gestion d'Equipes

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: [www.techtitute.com/fr/education/cours/gamification-gestion-equipes](http://www.techtitute.com/fr/education/cours/gamification-gestion-equipes)

# Sommaire

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

La routine et le manque d'incitations dans l'environnement de travail ont tendance à miner le moral des employés, ce qui diminue leurs performances. Ce problème est particulièrement répandu dans les services où les employés accomplissent leurs tâches de manière totalement individuelle et solitaire. C'est pourquoi il est particulièrement important de développer des actions spécifiques qui renforcent l'engagement du personnel d'une manière dynamique et attrayante, une solution que TECH fournit avec ce programme. Cette formation fournit les clés des compétitions d'équipe et des concours sur le lieu de travail par le biais de la Gamification dans un format 100% en ligne où l'étudiant sera le maître de son propre apprentissage.



“

*Grâce à ce Certificat, vous verrez votre entreprise atteindre des niveaux de productivité insoupçonnés par le biais de compétitions et de concours d'équipes"*

L'absence d'objectifs clairement définis pour les employés peut nuire à la performance de l'entreprise, selon plusieurs études. Heureusement, les nouvelles technologies offrent des solutions pour renverser la situation, notamment grâce au mécanismes de jeux. Grâce à la Gamification, le personnel d'une entreprise peut retrouver sa motivation en se fixant des objectifs, qui sont atteints grâce aux points récoltés lors de concours ou de compétitions.

Il s'agit en fait d'une excellente technique pour promouvoir la culture d'équipe, puisqu'il est idéal d'organiser ces concours en groupes, ce qui augmente l'interaction entre collègues. C'est dans ce contexte qu'est né ce Certificat de TECH, qui fournira un haut niveau de préparation à ces techniques de gamification qui ont été rapportées comme ayant permis d'augmenter les ventes de 20% dans différentes entreprises. Le plus intéressant est que ces stratégies sont parfaitement applicables quelle que soit la nature des tâches de l'employé, ce qui permet d'ajouter des synergies avec d'autres travailleurs occupant des fonctions similaires.

Avec un format doté de toutes les flexibilités imaginables, il suffit d'une connexion Internet pour suivre cette formation complète. Rien qu'avec cela, un monde de possibilités s'ouvrira aux étudiants, qui auront accès au plus grand Campus Virtuel sur ce sujet. En effet, ils auront à leur disposition une bibliothèque complète de ressources numériques qu'ils pourront explorer à leur guise.

Ce **Certificat en Gamification et Gestion d'Équipes** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ L'élaboration d'études de cas présentées par des experts en Gamification et Gestion d'Équipes
- ♦ 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
- ♦ 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



*Inscrivez-vous dès maintenant pour mettre en œuvre des mécanismes de jeu sur votre lieu de travail qui changeront à jamais la routine quotidienne monotone”*

“

*Accédez à la plus grande bibliothèque numérique de ressources dans ce domaine pour améliorer vos connaissances en matière de gestion d'équipe grâce aux techniques de gamification"*

*Analyser des cas réels de jeux d'équipe développés dans le domaine professionnel qui ont apporté de grands bénéfices aux entreprises.*

*Améliorez radicalement l'environnement de travail de votre entreprise grâce à ce Certificat.*

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des 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 Professionnelle devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.



# 02 Objectifs

L'objectif principal de ce programme est de maîtriser la gestion de compétitions et de concours au sein d'équipes composées d'employés, afin de dynamiser leur travail quotidien grâce à des stratégies de Gamification. Ainsi, le Certificat vise à ce que les étudiants gèrent l'environnement de travail de la manière la plus efficace et fonctionnelle possible avec des mécaniques de jeu innovantes qui les distingueront sans aucun doute.





“

*La réalisation des objectifs proposés lancera votre carrière professionnelle, en vous distinguant dans un domaine très demandé par les entreprises”*



## 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 cadres académiques
- ♦ 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

---

- ♦ Gérer l'environnement de travail de la manière la plus efficace et fonctionnelle possible
- ♦ Acquérir des stratégies pour générer une gamification de qualité
- ♦ Transformer un panneau de contrôle en un scénario entièrement gamifié
- ♦ Travailler avec des applications web et des apps pour gérer le développement du travail basé sur la gamification.
- ♦ Acquérir des stratégies pour l'utilisation de différents éléments de gamification.
- ♦ Développer des tâches individuelles et leurs rubriques
- ♦ Développer des tâches collectif et leurs rubriques

“

*Transformez un panneau de contrôle en un scénario entièrement ludique et changez la vie des travailleurs où que vous alliez”*

# 03

## Direction de la formation

Pour la conception de ce programme moderne, nous avons intégré une équipe d'enseignants ayant une solide expérience dans le domaine de la gestion et de l'administration d'équipes qui sera une référence à suivre pour les élèves. Dans cette ligne, ce groupe de professionnels de nature multidisciplinaire a excellé dans la mise en œuvre de projets basés sur la Gamification dans les environnements éducatifs et professionnels. Sans aucun doute, une lettre de présentation imbattable pour ce Certificat.





“

*Les professionnels ayant une expérience de l'administration et de la gestion d'équipe et ayant mis en œuvre avec succès des stratégies de gamification constitueront votre équipe d'enseignants"*

## Direction



### M. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Enseignant spécialiste en histoire contemporaine et TIC
- ♦ 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

### Herrero González, Jesús

- ♦ Psychologue expert en jeux et en gamification
- ♦ 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

### M. Illán, Raúl

- ♦ Licence en administration et gestion des affaires avec spécialisation en gestion financière (UCM).
- ♦ Licence en droit et une licence en psychologie (UNED)
- ♦ Congrès international sur le Mindfulness dans les organisations et les entreprises (UNED). Stress et anxiété : comment réduire leur impact (UNED). Intelligence appliquée (UNED). Enquête scientifique sur la criminalité (UNED). Bourse et marchés financiers (Bourse de Madrid). Financial Advisor Training (Credit Suisse Private Banking)
- ♦ Coaching d'entreprise (Gesem RRHH)

### 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
- ♦ Auteur primé, avec des ouvrages tels que Manual de creación literaria en la era de Internet et Animación a la lectura mediante las nuevas tecnologías
- ♦ Formateur d'enseignants de la Communauté de Madrid dans des cours sur les TIC en classe
- ♦ Ressources Numériques ou encouragement à la lecture à l'ère numérique

### Dr Fuster García, Carlos

- ♦ Docteur en didactique des sciences sociales
- ♦ 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

**Dr De la Serna, Juan Moisés**

- ♦ Psychologue et Rédacteur Expert en Neurosciences
- ♦ 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, Séville
- ♦ Expert en Méthodologie Éducative Université La Salle
- ♦ Certificat Avancé 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





“

*Une expérience de formation unique,  
clé et décisive pour stimuler votre  
développement professionnel”*

# 04

## Structure et contenu

TECH et l'équipe enseignante ont inclus dans le programme du Certificat en Gamification et Gestion d'Équipes tous les éléments essentiels pour se développer avec des garanties dans ce domaine. Le contenu examinera en profondeur comment les tâches professionnelles quotidiennes peuvent être gamifiées, les possibilités narratives de ce format ou les techniques de pointe pour le travail d'équipe. De plus, grâce à la méthodologie du *Relearning*, les étudiants bénéficient d'une expérience d'apprentissage naturelle qui n'a rien à envier aux diplômes traditionnels.



“

*Profitez de l'expérience éducative la plus naturelle que vous ayez jamais connue au cours de vos études"*

## Module 1. La gamification en entreprise II : la gestion d'équipes

- 1.1. Comment jouez-vous à ce jeu ?
  - 1.1.1. Concepts généraux
  - 1.1.2. Narration pour la gamification conjointe
  - 1.1.3. Gestion gamifiée des tâches
  - 1.1.4. Le suivi des actions
- 1.2. Ici, tout le monde joue
  - 1.2.1. Motivation par des défis communs
  - 1.2.2. Itinéraire du travail en tant que voyage partagé
  - 1.2.3. La collaboration dans le village numérique
- 1.3. Nous avons atteint le sommet
  - 1.3.1. Localiser les nœuds pour motiver l'ensemble du réseau
  - 1.3.2. Transformer les tâches répétitives en défis stimulants
  - 1.3.3. Transformer l'environnement par des actions conjointes
  - 1.3.4. Comment faire de la collaboration une situation gagnant-gagnant
  - 1.3.5. Possibilités de transformer une tâche minuscule en une tâche transformatrice
  - 1.3.6. Milieux informels : conversation guidée par des stratégies de gamification
- 1.4. Nous avons eu une idée géniale
  - 1.4.1. L'histoire évolue avec la participation de tous
  - 1.4.2. Le récit devient notre diagramme de Gantt
  - 1.4.3. La gestion du travail par la gestion de l'histoire
- 1.5. Remonter le score
  - 1.5.1. Des badges axés sur la gestion, et non sur le prix
  - 1.5.2. Une procuration est une lettre de responsabilité
  - 1.5.3. Les stratégies de mise en place de canaux permettant de tirer parti de l'autonomie de gestion
- 1.6. Je viens de passer d'un écran à l'autre
  - 1.6.1. Concept de niveau dans le cadre du travail commun
  - 1.6.2. Possibilités de répartition des fonctions sur une base multi-niveaux





- 1.7. Conseil des sages
  - 1.7.1. Une communauté qui travaille en coopération apprend aussi en coopération
  - 1.7.2. Relier les connaissances individuelles à partir du récit commun
  - 1.7.3. Les formules pour le partage des connaissances, pour l'enseignement interne et pour la motivation des personnes clés
- 1.8. Cette équipe fonctionne parce que nous n'avons rien en commun
  - 1.8.1. Les rôles au travail basés sur les rôles de jeu
  - 1.8.2. Les caractéristiques des différents rôles dans le récit partagé
  - 1.8.3. Les personnes qui génèrent des histoires : des torsions narratives à partir d'une contribution individuelle
- 1.9. Les tours du magicien
  - 1.9.1. Transformer un panneau de contrôle en un scénario gamifié
  - 1.9.2. Les applications web et les applications pour gérer la gamification
  - 1.9.3. Environnements virtuels et environnements physiques, la relation et la connexion entre eux
- 1.10. Comptons les chiffres
  - 1.10.1. Bilan initial : le point de départ de notre histoire
  - 1.10.2. Évaluation du processus : évaluer le développement de la narration pour évaluer la performance et faire des ajustements
  - 1.10.3. Examiner l'efficacité des processus
  - 1.10.4. L'examen des rôles comme formule d'évaluation du travail individuel
  - 1.10.5. L'évaluation de la connexion entre les différents participants et leur facilité à rendre les processus fluides
  - 1.10.6. Évaluation de la réalisation du défi
    - 1.10.6.1. Montage de l'évaluation finale
    - 1.10.6.2. Célébration conjointe des défis atteints
  - 1.10.7. Des résultats mesurables
    - 1.10.7.1. Niveaux
    - 1.10.7.2. Médailles
    - 1.10.7.3. Les points

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.



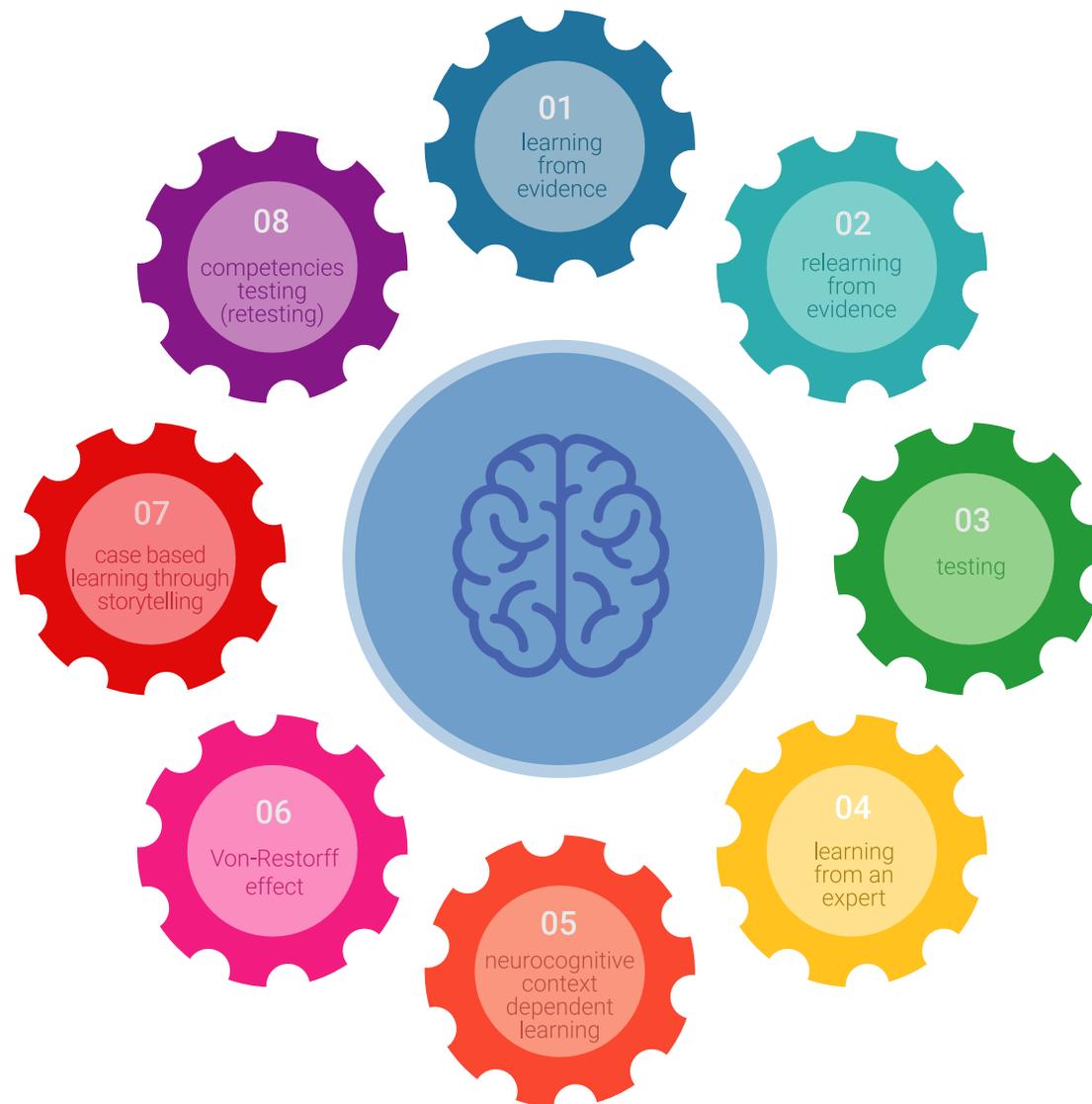
## Relearning Methodology

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 et Gestion d'Équipes 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”*

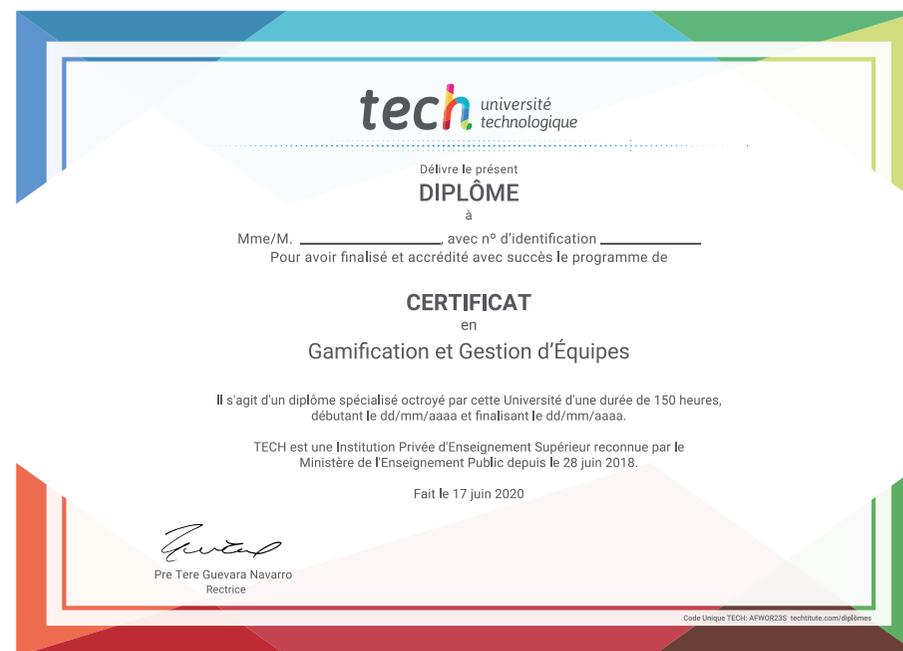
Ce **Certificat en Gamification et Gestion d'Équipes** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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 et Gestion d'Équipes**

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 et**  
**Gestion d'Équipes**

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

Certificat

Gamification et Gestion d'Équipes