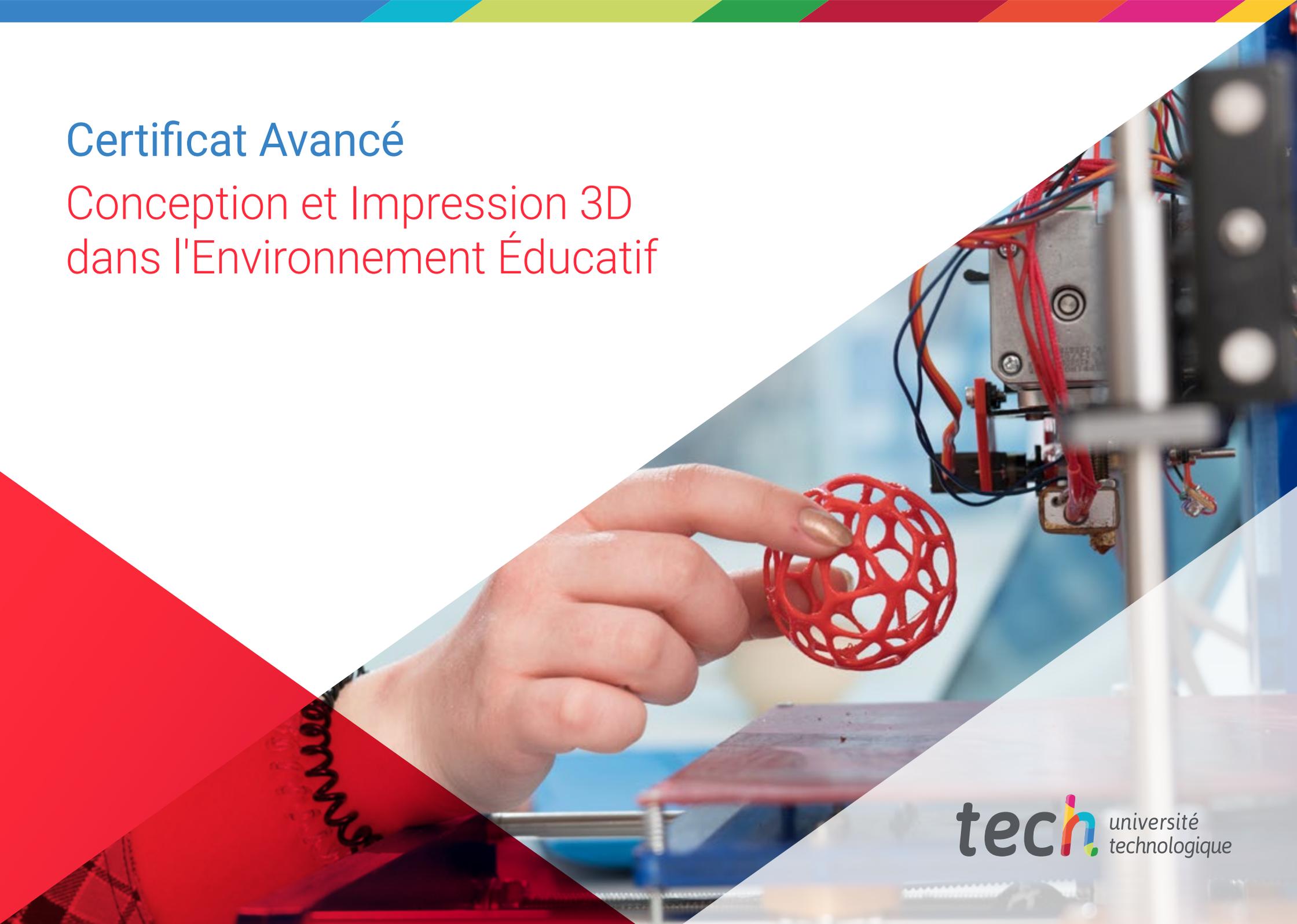


# Certificat Avancé

Conception et Impression 3D  
dans l'Environnement Éducatif





## Certificat Avancé

### Conception et Impression 3D dans l'Environnement Éducatif

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

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-conception-impression-3d-environnement-educatif](http://www.techtitute.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-conception-impression-3d-environnement-educatif)

# Sommaire

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

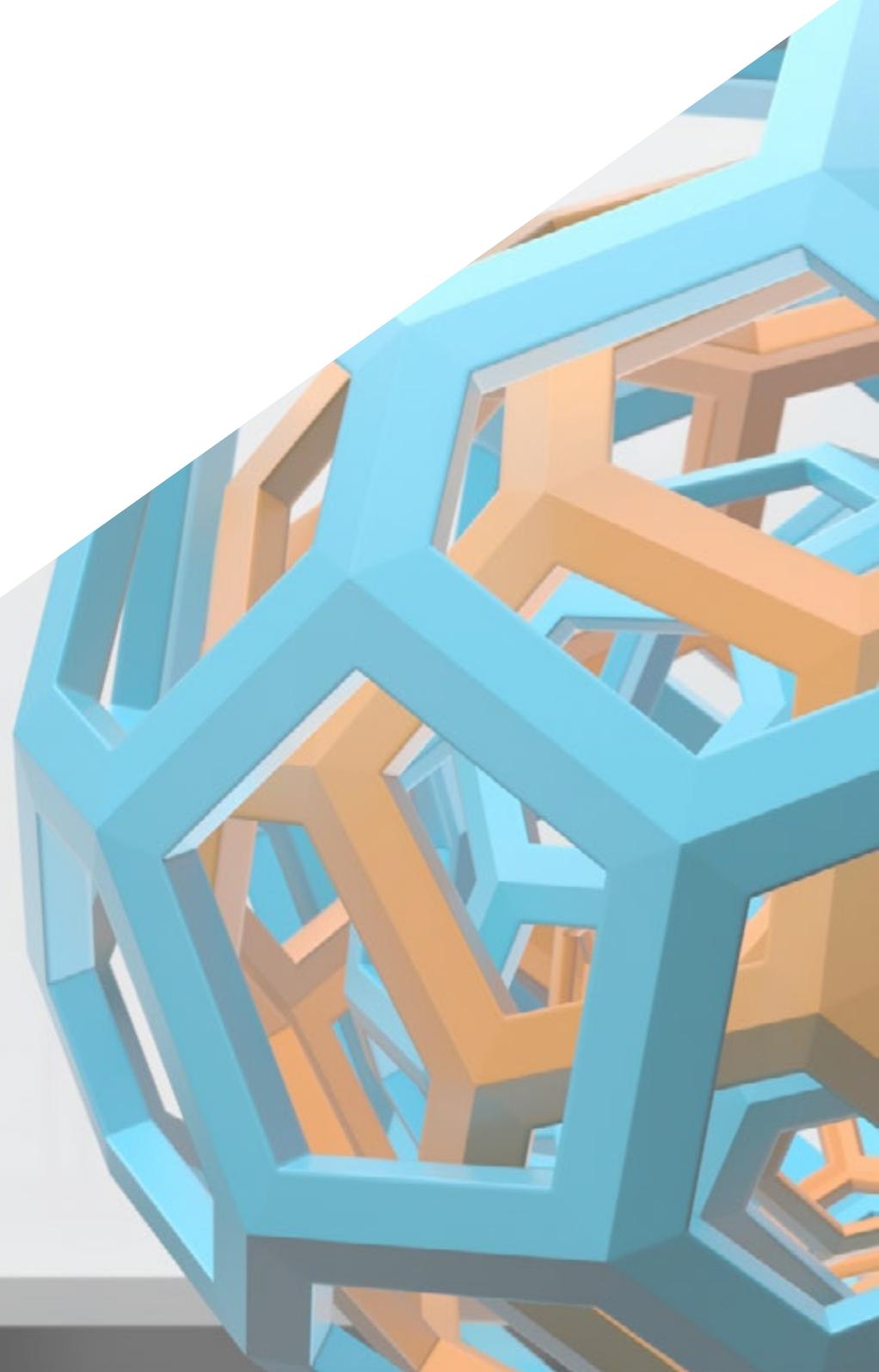
---

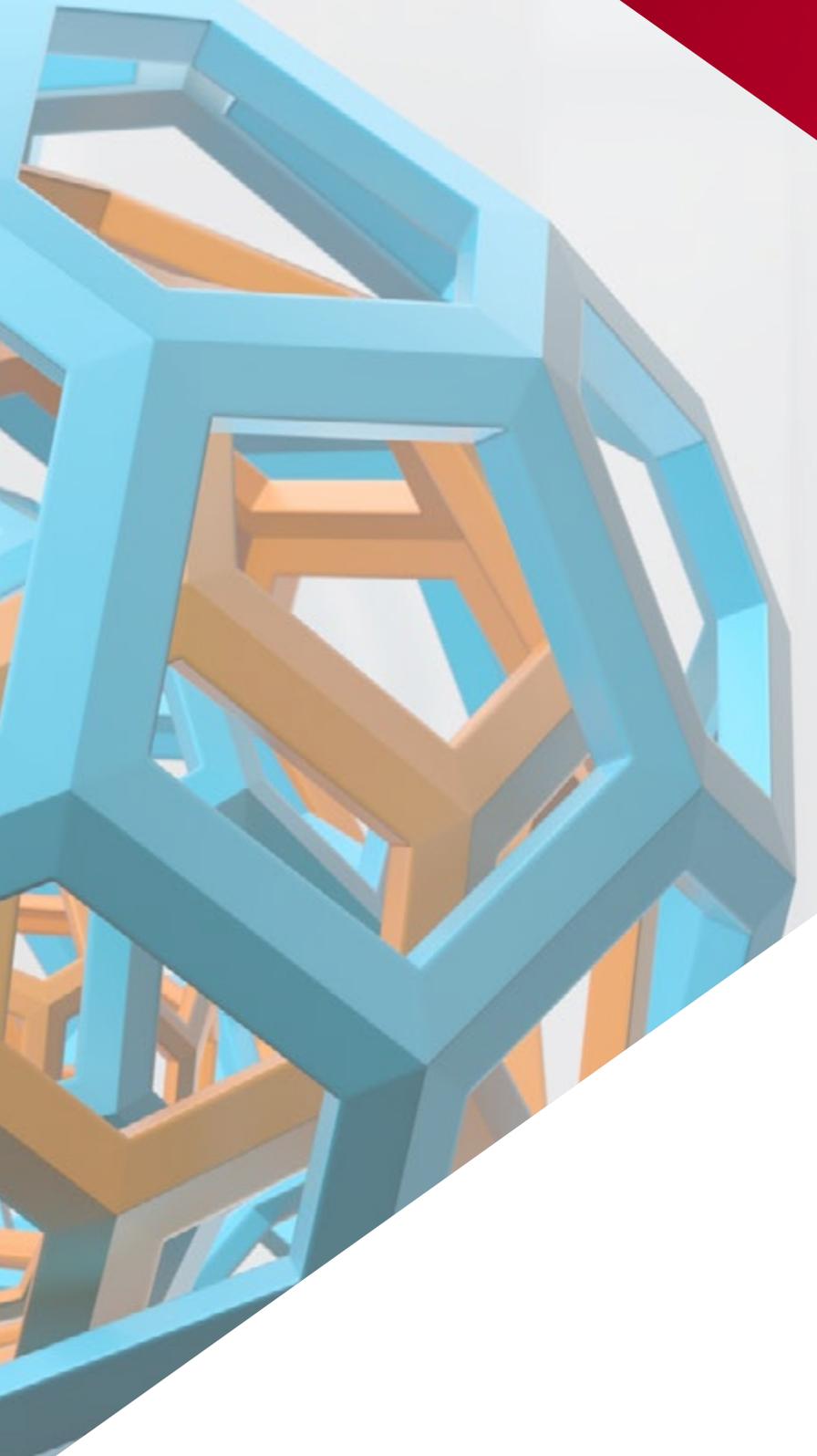
*page 28*

# 01

# Présentation

La mise en œuvre et l'utilisation d'imprimantes 3D dans l'enseignement ont permis aux étudiants et aux enseignants de développer des activités innovantes dans l'environnement scolaire, sur la base de la polyvalence et des multiples possibilités offertes par cette technologie. Son utilisation en tant que ressource pédagogique encourage la participation active des enfants, qui s'amuse et se divertissent en même temps qu'ils apprennent consciencieusement. Il s'agit toutefois d'un domaine qui requiert des connaissances techniques spécifiques, non seulement pour maîtriser les outils et les équipements nécessaires, mais aussi pour savoir les transmettre à travers diverses ressources didactiques. C'est pourquoi TECH a conçu un programme 100% en ligne qui permettra aux enseignants de se spécialiser dans le design et l'impression 3D en classe grâce à la maîtrise exhaustive de Tinkercad et des principales techniques et stratégies pédagogiques pour l'enseigner.





“

*Souhaitez-vous pouvoir mettre en œuvre l'impression 3D et le travail de conception dans vos classes? Avec ce programme TECH, vous approfondirez les principes fondamentaux de cette technique révolutionnaire que vos élèves prendront plaisir à apprendre”*

De nombreuses études menées dans le domaine de l'éducation ont déterminé que l'utilisation de la technologie 3D en classe renforce les compétences créatives des élèves, tout en promouvant les connaissances d'une manière multidisciplinaire, divertissante et innovante. Un exemple de cela est l'utilisation d'imprimantes 3D comme outil régulier dans l'environnement scolaire, qui a montré une augmentation du niveau de participation des enfants aux activités, ainsi que du travail d'équipe, en captant leur attention et en améliorant l'enseignement grâce à une visualisation réelle des différents concepts (réalisation de cartes topographiques, conception d'instruments, disposition de bâtiments historiques, etc.)

Dans ce type de contexte, le rôle de l'enseignant est essentiel, car l'utilisation des dernières technologies peut être complexe et frustrante pour les élèves. Pour cette raison, et afin de promouvoir une éducation basée sur l'inclusion des outils les plus innovants et bénéfiques pour l'apprentissage, TECH a développé un programme grâce auquel les enseignants peuvent apprendre en détail les directives pédagogiques pour inclure l'utilisation des imprimantes 3D dans leur programme. A travers la maxime "si tu peux le rêver, tu peux le créer", vous travaillerez intensivement sur la connaissance des principaux fondamentaux de la technologie appliquée à la formation, avec un accent particulier sur la maîtrise de Tinkercad comme logiciel par excellence pour l'amélioration de la neuro-éducation par le design et l'impression 3D.

Tout ceci 100% en ligne et à travers 450 heures du meilleur contenu théorique, pratique et additionnel, qui sera hébergé dans un Campus Virtuel de pointe, confortable et accessible. En outre, tout ce matériel peut être téléchargé sur n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet, de sorte que l'étudiant peut le consulter même après la fin de son expérience universitaire. Vous vous assurez ainsi une formation de haut niveau, adaptée non seulement à vos besoins, mais aussi aux exigences de l'éducation 2.0.

Ce **Certificat Avancé en Conception et Impression 3D dans l'Environnement Éducatif** 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 éducation et en innovation
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique de l'ouvrage fournit des informations techniques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage.
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Un programme qui renforcera la qualité de votre enseignement et vous donnera les lignes directrices pour vous développer en tant que coach dans l'enseignement technologique de première instance"*

“

*Vous voulez savoir quelles sont les 10 clés pour réussir à gamifier votre classe? Inscrivez-vous à ce Certificat Avancé et apprenez à développer des projets basés sur la robotique et l'éducation”*

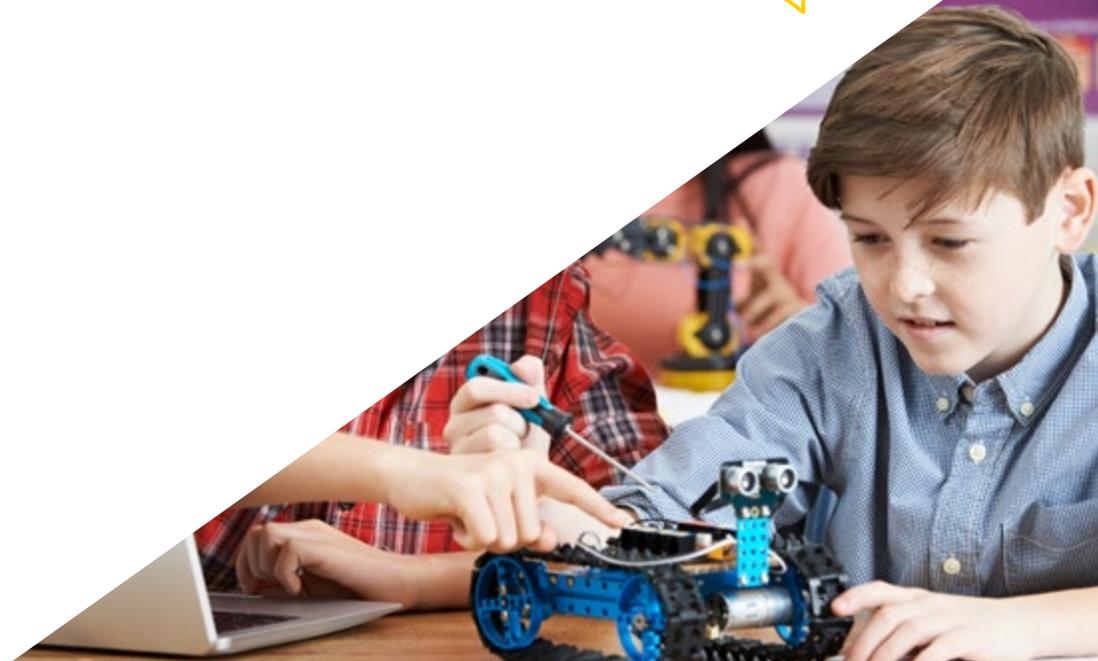
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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 pratique professionnelle qui se présentent tout au long de l'année universitaire. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Vous travaillerez intensivement sur la connaissance des principales techniques pédagogiques pour promouvoir les compétences éducatives par l'utilisation de différentes technologies en classe.*

*La meilleure qualification sur le marché académique actuel pour apprendre à manier Tinkercad, des bases à la création de projets complexes.*



# 02

## Objectifs

L'existence des imprimantes 3D dans le domaine de l'éducation et leur utilisation quotidienne en classe sont de plus en plus fréquentes. Pour cette raison, et dans le but de permettre aux enseignants de tirer le meilleur parti de cette technologie, TECH a développé ce programme afin qu'ils puissent trouver toutes les informations théoriques et pratiques dont ils ont besoin pour le faire. Ainsi, à travers 6 mois de formation 100% en ligne, vous pourrez travailler intensivement à vous perfectionner dans l'utilisation des différents outils 3D, en mettant l'accent sur les stratégies pédagogiques les plus efficaces pour transmettre des connaissances à des élèves de tous âges.



“

*Grâce à ce Certificat Avancé, vous serez en mesure d'adapter l'utilisation des imprimantes 3D à différents domaines: art, alimentation, textile et bijouterie, médecine, construction, éducation, etc.”*



## Objectifs généraux

---

- ♦ Former les enseignants à l'utilisation de matériels et de méthodologies qui renforcent la motivation, la créativité et l'innovation par le biais de la robotique éducative, de la programmation et de l'impression 3D
- ♦ Apprendre à planifier de manière transversale et curriculaire afin d'intégrer les nouvelles technologies et méthodologies en classe
- ♦ Sensibiliser les enseignants à l'importance d'une transformation de l'enseignement, motivée par les nouvelles générations

“

*Vous travaillerez de manière approfondie sur la potentialisation de différents types d'intelligence par la conception créative de projets éducatifs basés sur la technologie 3D en classe”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Fondements et évolution de la technologie appliquée à l'éducation

- ♦ Sensibiliser les enseignants aux nouvelles tendances éducatives et à l'orientation de leur rôle dans l'éducation
- ♦ Faciliter la connaissance des nouvelles compétences des technologies de l'information et de la communication
- ♦ Préparer les enseignants à conduire des changements éducatifs au sein de la classe afin de créer des environnements qui améliorent les performances des élèves
- ♦ Introduire les théories d'apprentissage liées à la Robotique Éducative
- ♦ Comprendre les lois de la robotique

### Module 2. Conception et impression 3D "Si vous pouvez le rêver, vous pouvez le créer"

- ♦ Apprendre à maintenir un état de fluidité entre la difficulté du défi et les compétences de l'élève
- ♦ Apprendre l'importance de la compétence numérique dans l'enseignement
- ♦ Distinguer différents outils complémentaires
- ♦ En savoir plus sur les différentes ressources robotiques comme alternatives dans la salle de classe

### Module 3. Tinkercad, une autre façon d'apprendre. Neuroéducation et éducation physique

- ♦ Acquérir la méthodologie de travail en robotique éducative
- ♦ Transférer une nouvelle méthode d'apprentissage pour motiver les étudiants à enquêter et à entreprendre
- ♦ Comprendre la relation entre la Robotique Éducative et le programme scolaire
- ♦ Identifier les différents composants de l'Arduino

# 03

## Direction de la formation

Tant la direction que le corps enseignant de ce Certificat Avancé en Conception et Impression 3D dans l'Environnement Éducatif seront en charge d'une équipe multidisciplinaire de spécialistes issus de différents domaines de l'éducation et de la technologie, mais qui ont en commun la capacité de maîtriser à la perfection les outils de conception et d'impression 3D. Cela leur permettra de partager avec les étudiants les informations les plus complètes et les plus novatrices, ainsi que les meilleures stratégies pour susciter chez les enfants un intérêt pour ces techniques innovantes par la gestion de projets éducatifs de pointe.



“

*Une occasion unique d'élever votre talent éducatif avec les meilleurs professionnels de l'enseignement et de la technologie dans l'environnement universitaire actuel”*

## Direction



### Mme Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Enseignante et experte en technologie éducative
- ♦ Responsable du domaine de la Robotique Éducative et de la Programmation de l'Éducation Maternelle et Primaire à la Robotuxc Academy
- ♦ Certifié selon la méthodologie Lego Education®
- ♦ Licence en Éducation Maternelle de l'Université CEU Cardinal Herrera
- ♦ Coach Éducatif certifié par la Chambre de Commerce d'Alicante
- ♦ Formatrice en Intelligence Émotionnelle en Classe
- ♦ Formation Pédagogique en Neurosciences
- ♦ Expert en Programmation Neurolinguistique certifié par Richard Bandler
- ♦ Certifié en Éducation Musicale comme thérapie

## Professeurs

### Mme Gambín Pallarés, María del Carmen

- ♦ Travailleur social et thérapeute familial
- ♦ Thérapeute Familial Systémique
- ♦ Assistante sociale
- ♦ Fondatrice et directrice de "Éducation différente" Discipline Positive Alicante
- ♦ Éducatrice familiale et enseignante à la Discipline positive
- ♦ Facilitateur de la méthodologie Lego Serious Play
- ♦ Formation de Coaching pour professionnels

### M. Cocco Quereda, Alejandro

- ♦ Spécialiste en robotique éducative
- ♦ Expert en Robotique Éducative, Conception et Impression 3D
- ♦ Spécialiste des Défis des Compétitions Nationales de Robotique de la Robotuxc Academy
- ♦ Certificat en méthodologie Lego Education®
- ♦ Responsable de la Robotique Éducative, de la Conception et de l'impression 3D des écoles Primaires et Secondaires à Robotuxc Academy



# 04

## Structure et contenu

Les étudiants qui s'inscrivent à cette expérience académique ont la garantie d'avoir accès à 450 heures du programme le plus complet, le plus exhaustif et le plus innovant, qui est soutenu par des études de cas basées sur des situations réelles et du matériel supplémentaire de haute qualité: vidéos détaillées, articles de recherche, lectures complémentaires, images, résumés dynamiques et bien plus encore. Ainsi, l'enseignant pourra développer chaque section de manière personnalisée, en adaptant le Certificat Avancé à vos besoins.





“

*Vous serez en mesure de mettre en œuvre dans vos stratégies académiques les meilleures techniques pour travailler de manière efficace et dynamique avec le design en classe grâce à Thingiverse”*

## Module 1. Fondements et évolution de la technologie appliquée à l'éducation

- 1.1. S'aligner sur HORIZON 2020
  - 1.1.1. Les premiers développements des TIC et la participation des enseignants
  - 1.1.2. Développements du plan européen HORIZONTE 2020
  - 1.1.3. UNESCO: Compétences en TIC pour les enseignants
  - 1.1.4. L'enseignant en tant que coach
- 1.2. Fondements pédagogiques de la Robotique éducative
  - 1.2.1. Le MIT, centre pionnier de l'innovation
  - 1.2.2. Jean Piaget: précurseur du constructivisme
  - 1.2.3. Seymour Papert, transformateur de l'éducation technologique
  - 1.2.4. Le Connectivisme de George Siemens
- 1.3. Régularisation d'un environnement technologique et juridique
  - 1.3.2. Rapport européen accord éthique sur la robotique appliquée
- 1.4. L'importance de la mise en œuvre de la robotique et de la technologie dans le programme scolaire
  - 1.4.1. Compétences éducatives
    - 1.4.1.1. Qu'est-ce qu'une compétence?
    - 1.4.1.2. Qu'est-ce qu'une compétence éducative?
    - 1.4.1.3. Compétences de base en matière d'éducation
    - 1.4.1.4. Application de la Robotique éducative aux compétences éducatives
  - 1.4.2. STEAM Nouveau modèle d'apprentissage Un enseignement innovant pour former les professionnels de demain
  - 1.4.3. Modèles de classes technologiques
  - 1.4.4. Inclusion de la créativité et de l'innovation dans le modèle curriculaire
  - 1.4.5. La salle de classe comme un MAKERSPACE
  - 1.4.6. Pensée critique
- 1.5. Une autre façon d'enseigner
  - 1.5.1. Pourquoi est-il nécessaire d'innover dans l'Éducation?
  - 1.5.2. Neuroéducation; l'émotion comme succès dans l'éducation
    - 1.5.2.1. Un peu de neuroscience pour comprendre comment on produit l'apprentissage chez les enfants?
  - 1.5.3. Les 10 clés pour gamifier votre classe
  - 1.5.4. Robotique Éducative: La méthodologie des étoiles de l'ère numérique
  - 1.5.5. Avantages de la Robotique dans Éducation
  - 1.5.6. La conception avec l'impression 3D et son impact sur l'Éducation
  - 1.5.7. Flipped Classroom & Flipped Learning
- 1.6. Gardner et les Intelligences Multiples
  - 1.6.1. Les 8 types d'intelligence
    - 1.6.1.1. Intelligence logico-mathématique
    - 1.6.1.2. Intelligence linguistique
    - 1.6.1.3. Intelligence spatiale
    - 1.6.1.4. Intelligence musicale
    - 1.6.1.5. Intelligence corporelle et kinesthésique
    - 1.6.1.6. Intelligence intra-personnel
    - 1.6.1.7. Intelligence intra-personnel
    - 1.6.1.8. Intelligence naturopathique
  - 1.6.2. Les 6 conseils pour appliquer les différentes intelligences
- 1.7. Outils d'analyse des connaissances
  - 1.7.1. Application du BIG DATA dans l'Éducation

## Module 2. Conception et impression 3D "Si vous pouvez le rêver, vous pouvez le créer"

- 2.1. Origines et développement de la conception et de l'impression 3D
  - 2.1.1. Qu'est-ce que c'est?
  - 2.1.2. Projet NMC Horizon. InformeEDUCAUSE Learning
  - 2.1.3. Évolution de l'impression 3D
- 2.2. Imprimantes 3D. Lesquels pouvons-nous trouver?
  - 2.2.1. SLA-Steréolithographie
  - 2.2.2. SLS - frittage sélectif par laser
  - 2.2.3. Injection
  - 2.2.4. FDM-Dépôt de matériaux fondus
- 2.3. Quels types de matériaux sont disponibles pour l'impression 3D?
  - 2.3.1. Abs
  - 2.3.2. Pla
  - 2.3.3. Nylon
  - 2.3.4. Flex
  - 2.3.5. Animal de compagnie
  - 2.3.6. Hanches
- 2.4. Applications dans différents domaines
  - 2.4.1. Art
  - 2.4.2. Alimentation
  - 2.4.3. Textiles et bijoux
  - 2.4.4. Médecine
  - 2.4.5. Construction
  - 2.4.6. Éducation

## Module 3. Tinkercad, une autre façon d'apprendre. Neuroéducation et éducation physique

- 3.1. Utilisation de TinkerCad en classe
  - 3.1.1. Connaître Tinkercad
  - 3.1.2. Perception de la 3D
  - 3.1.3. Cube Bonjour Monde!
- 3.2. Premières opérations avec TinkerCad
  - 3.2.1. Utilisation de la commande "Hole"
  - 3.2.2. Regrouper et dégroupier des éléments
- 3.3. Création de clones
  - 3.3.1. Copier, coller, dupliquer
  - 3.3.2. Mise à l'échelle de la conception; Modification des clones
- 3.4. Ajuster nos créations
  - 3.4.1. Aligner
  - 3.4.2. "Mirror" (Effet miroir)
- 3.5. Impression des premiers modèles
  - 3.5.1. Importation et exportation de dessins et modèles
  - 3.5.2. Quels logiciels pouvons-nous utiliser pour nos impressions?
  - 3.5.3. De TinkerCad à CURA La réalisation de nos projets!
- 3.6. Lignes directrices pour la conception et l'impression 3D en classe
  - 3.6.1. Comment travailler avec le design en classe?
  - 3.6.2. Lier la conception et le contenu
  - 3.6.3. Thingiverse comme outil de soutien aux enseignants



*N'y pensez pas à deux fois et inscrivez-vous à une expérience académique qui vous permettra de donner vie aux dessins de vos élèves grâce à l'utilisation de la technologie 3D la plus avancée et la plus sophistiquée dans l'environnement scolaire"*

# 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.*



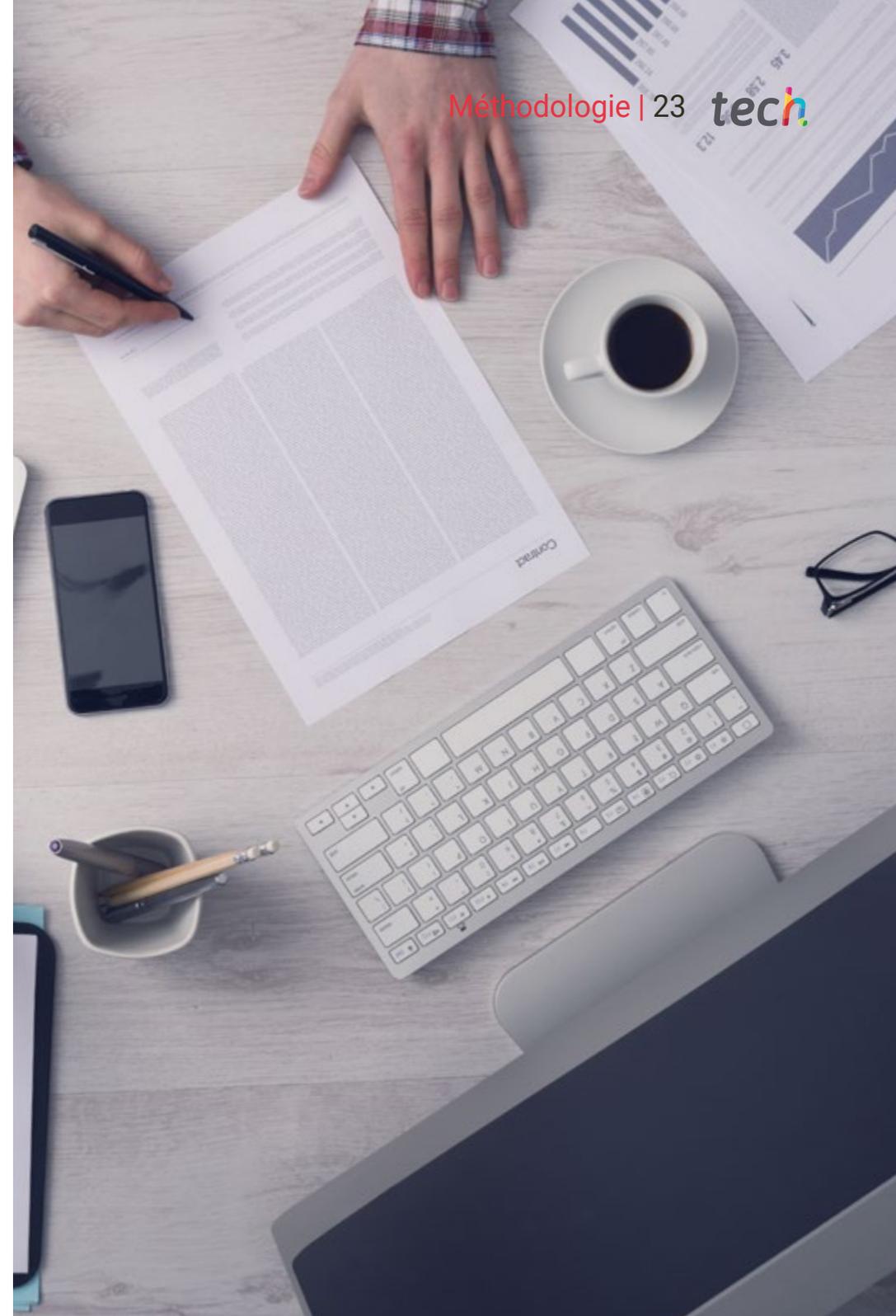
*C'est une technique qui développe l'esprit critique et prépare l'éducateur à prendre des décisions, à défendre des arguments et à confronter des opinions.*

“

*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 Avancé en Conception et Impression 3D dans l'Environnement Éducatif vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des voyages ou des formalités administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Conception et Impression 3D dans l'Environnement Éducatif** 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 Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Conception et Impression 3D dans l'Environnement Éducatif**

N.º d'Heures Officielles: **400 h.**





**Certificat Avancé**  
Conception et Impression  
3D dans l'Environnement Éducatif

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

# Certificat Avancé

Conception et Impression 3D  
dans l'Environnement Éducatif

