

Certificat Avancé

Programme d'Apprentissage
par le Jeu





Certificat Avancé Programme d'Apprentissage par le Jeu

- » 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-programme-apprentissage-jeu

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

L'évolution technologique incessante et l'utilisation de plus en plus nécessaire des différents outils numériques ont créé une nouvelle demande dans le domaine de l'éducation: l'enseignement de solutions informatiques permettant aux étudiants de se familiariser avec le maniement des algorithmes et des principales techniques de programmation par le biais de jeux. De cette façon, la neuroéducation innovante et les intelligences multiples sont promues, sur la base de méthodologies créatives et compétentes pour différents âges. Les enseignants intéressés par ce domaine peuvent compter sur le programme que TECH a développé pour s'y spécialiser 100% en ligne. Il s'agit d'une expérience académique qui vous permettra de vous plonger dans les fondements de la technologie appliquée à l'éducation en mettant en œuvre vos compétences dans Scratch, le langage informatique le plus répandu dans les classes primaires.



“

Vous souhaitez enseigner la programmation par le biais de jeux? TECH vous donnera les clés pour y parvenir à tous les niveaux de l'école primaire grâce à ce Certificat Avancé 100% en ligne"

L'avenir du marché du travail est incertain, mais s'il y a une chose qui est certaine, c'est que les nouvelles technologies et les progrès informatiques seront présents dans tous les domaines de la société. C'est pourquoi de plus en plus de systèmes éducatifs misent sur l'inclusion de la programmation à différents niveaux scolaires, de l'école maternelle au baccalauréat, en favorisant des compétences telles que la résolution de problèmes chez les élèves, en renforçant leurs capacités logiques, en élevant leur niveau d'abstraction et en améliorant leurs capacités d'attention et de concentration. Et qu'il existe des milliers de projets qui ont montré qu'en utilisant des outils tels que Scratch, les enfants s'amuse à apprendre tout en développant leur capacité cognitive de manière pratique, simple et élémentaire.

Pour cette raison, et compte tenu de la demande qui existe dans le secteur académique actuel pour des professionnels qui maîtrisent l'enseignement de la Programmation de 0 à 12 ans, TECH et son équipe versée dans la formation et la Technologie ont conçu un programme complet, moderne et exhaustif qui vous permettra de vous spécialiser dans ce domaine en seulement 6 mois d'expérience 100% en ligne. Il s'agit d'un Certificat Avancé multidisciplinaire et innovant à travers lequel ils pourront approfondir les fondamentaux et l'évolution des outils numériques appliqués à l'enseignement, en se concentrant sur la promotion des intelligences multiples à travers leur utilisation. Les étudiants pourront ensuite se plonger dans la didactique du langage informatique adapté à l'école maternelle et primaire, pour terminer par une approche détaillée du logiciel Scratch, de sa base à la conception de blocs de programmation complets.

Et pour y parvenir, ils disposeront de 425 heures du meilleur matériel théorique, pratique et complémentaire, qui sera disponible dès le début du cours sur le Campus virtuel de dernière génération, accessible depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet. TECH s'engage à offrir des expériences académiques flexibles et complètes, c'est pourquoi elle donne à ses étudiants la possibilité de concevoir leur propre calendrier académique, sans horaires restreints. Cela garantit qu'ils pourront en tirer le meilleur parti sans stress et avec la sécurité d'avoir le soutien de l'une des plus grandes universités numériques du monde.

Ce **Certificat Avancé en Programme d'Apprentissage par le Jeu** 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



Une expérience académique multidisciplinaire et innovante qui rassemble les dernières informations liées à la technologie appliquée à l'environnement éducatif d'aujourd'hui"

“

Grâce à ce programme, vous serez en mesure d'apprendre à vos élèves à développer des blocs de programmation de différents niveaux de complexité au moyen des techniques les plus sophistiquées et innovantes”

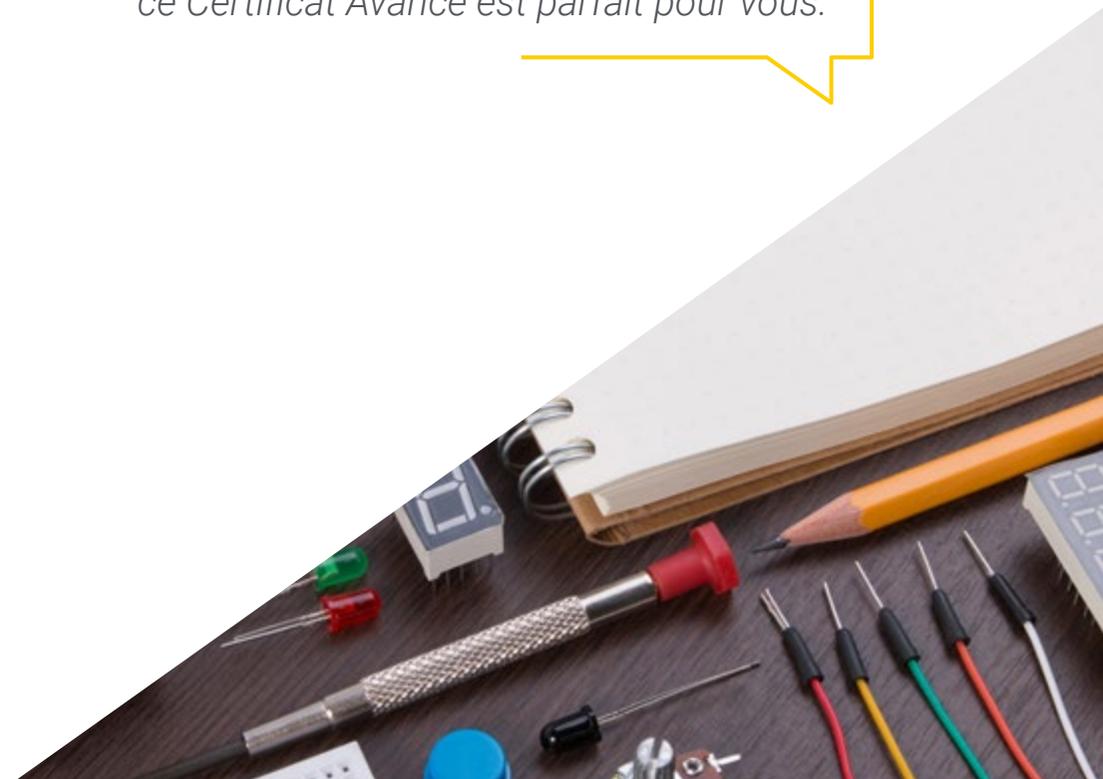
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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 basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Le meilleur programme sur le marché académique actuel pour approfondir les outils pédagogiques les plus efficaces pour introduire la programmation en classe de manière efficace et dynamique.

Si vous recherchez un programme permettant de maîtriser Scratch et ses outils, ce Certificat Avancé est parfait pour vous.

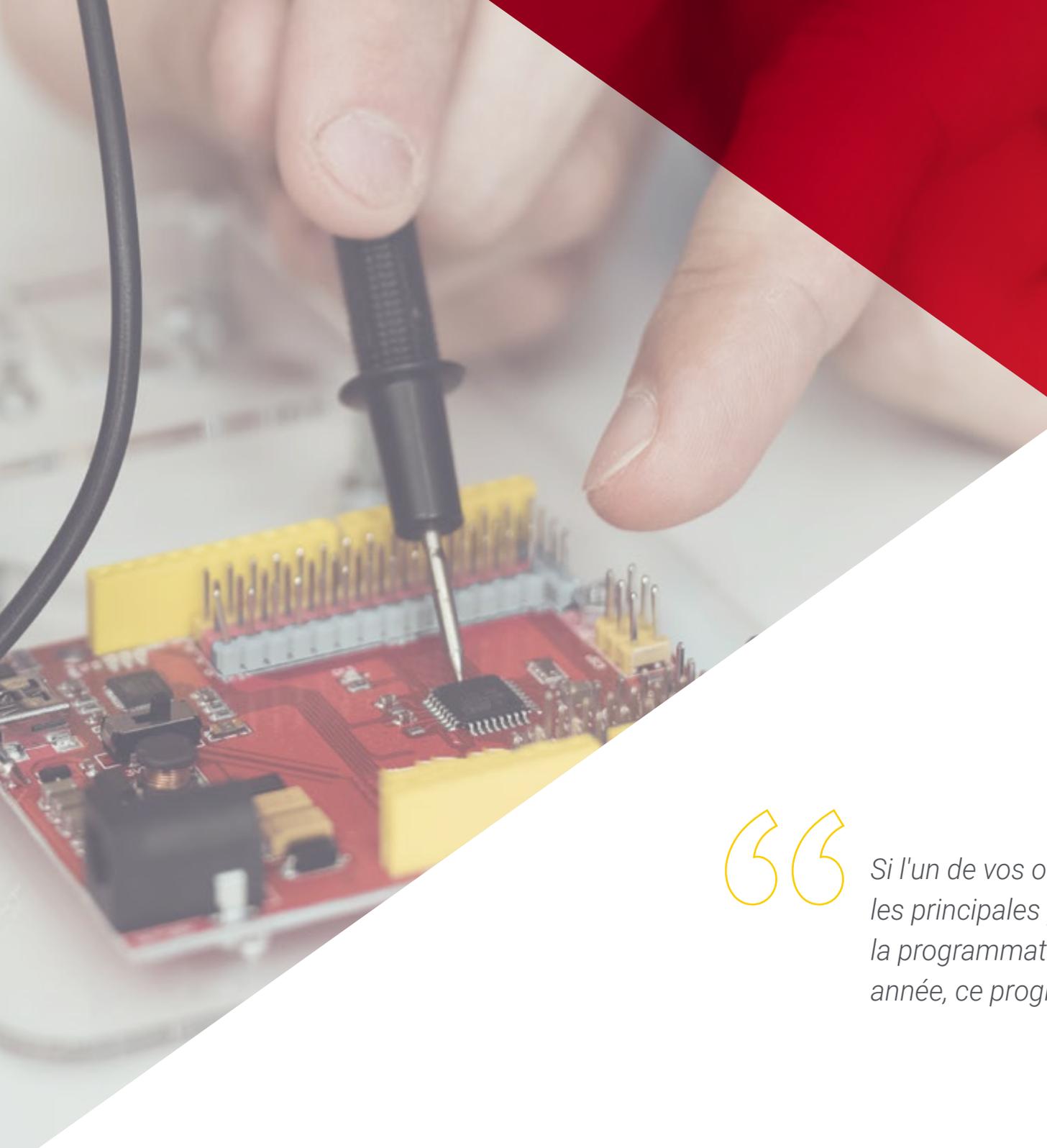


02

Objectifs

TECH est toujours engagé dans l'innovation éducative, c'est pourquoi il propose des programmes tels que celui-ci, dont l'objectif est de fournir aux enseignants et aux professeurs les informations nécessaires qui leur permettent d'actualiser leur activité d'enseignement en se basant sur les stratégies pédagogiques et didactiques les plus avant-gardistes. Ils peuvent ainsi travailler sur la gestion de la programmation avec leurs élèves, en utilisant des outils de pointe tels que Scratch, qui favorisent un apprentissage efficace et dynamique par le jeu.





“

Si l'un de vos objectifs est de connaître en détail les principales plates-formes d'apprentissage de la programmation de la maternelle à la sixième année, ce programme est parfait pour vous"

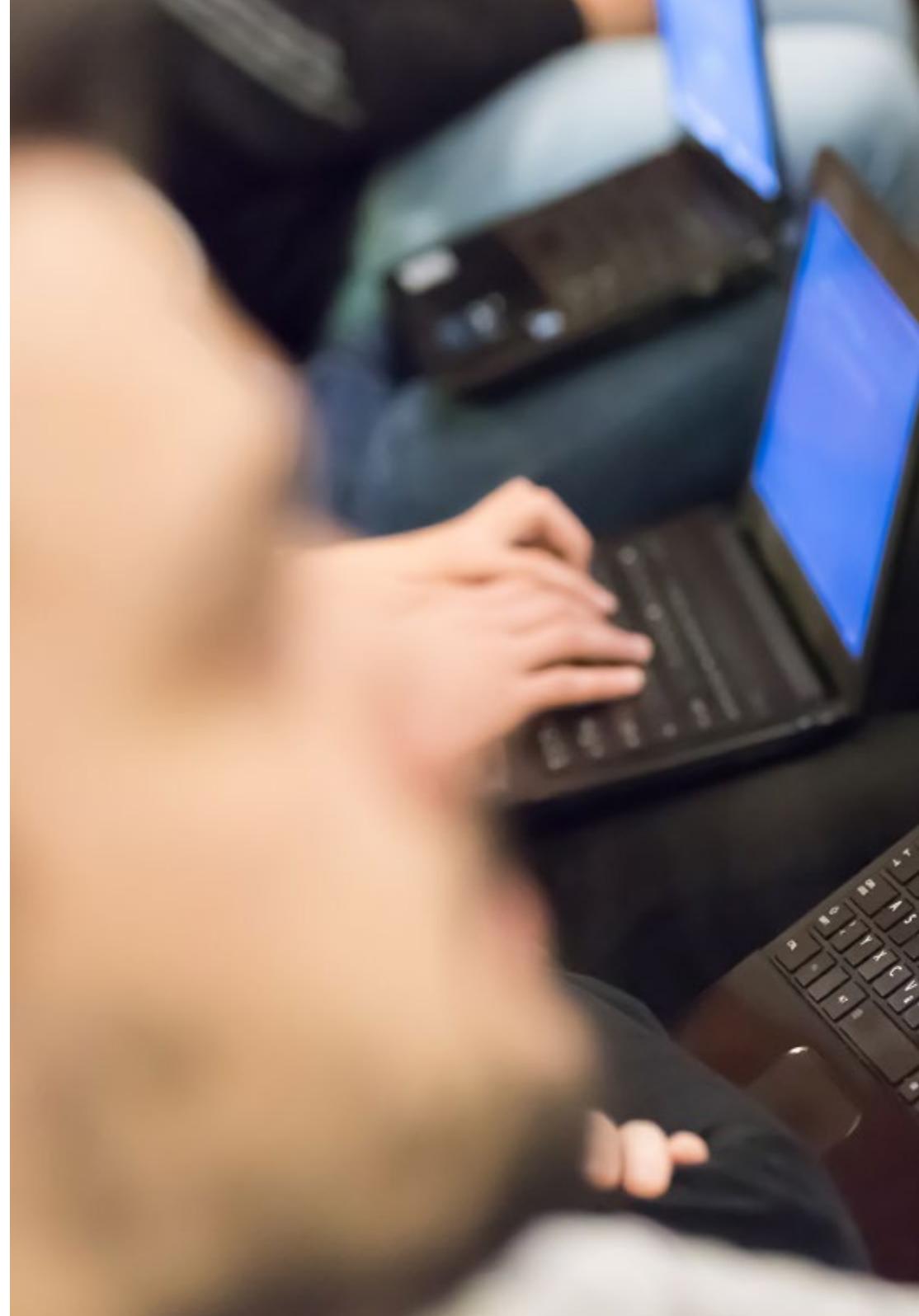


Objectifs généraux

- ♦ Sensibiliser les enseignants à l'importance d'une transformation de l'enseignement, motivée par les nouvelles générations
- ♦ Découvrir de nouveaux modèles d'apprentissage et l'application de la programmation pour motiver les élèves à s'orienter vers des carrières technologiques
- ♦ Faciliter les compétences et les capacités pour les relations des nouvelles salles de classe de l'avenir

“

Un programme qui vous permettra d'améliorer la motivation, la créativité et l'innovation par la programmation 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. Programmer pour apprendre en jouant

- ♦ Comprendre l'importance du Software libre dans l'Éducation et comment les utiliser
- ♦ Pour connaître le Software de Arduino et d'autres applications en ligne
- ♦ Apprendre à travailler par défis pour une application en classe
- ♦ Découvrez les différents concours internationaux pour encourager la participation et l'apprentissage des élèves

Module 3. Le langage le plus répandu dans les classes primaires: Scratch

- ♦ Travailler avec des logiciels pour initier les étudiants à la programmation
- ♦ Pour apprendre à mettre en relation des contenus avec la robotique
- ♦ Apprendre à développer des activités de robotique au niveau de l'école primaire
- ♦ Développer les compétences de travail en équipe chez les enseignants

03

Direction de la formation

TECH donne toujours la priorité à la conception d'un personnel enseignant de haut niveau, en se basant non seulement sur le curriculum des candidats, mais aussi sur leur volonté d'aider les diplômés qui accèdent à ce type de diplôme. Il est essentiel de disposer d'une équipe d'enseignants spécialisés, dans ce cas, en technologie de l'éducation, mais il est également essentiel qu'ils se caractérisent par une qualité humaine louable qui se matérialise dans la conception du meilleur matériel académique et dans un accompagnement efficace pendant les 6 mois au cours desquels ce diplôme est développé.



“

Si vous avez des questions au cours du programme, l'équipe pédagogique sera là pour y répondre grâce à l'outil de communication directe que vous trouverez sur le Campus virtuel"

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

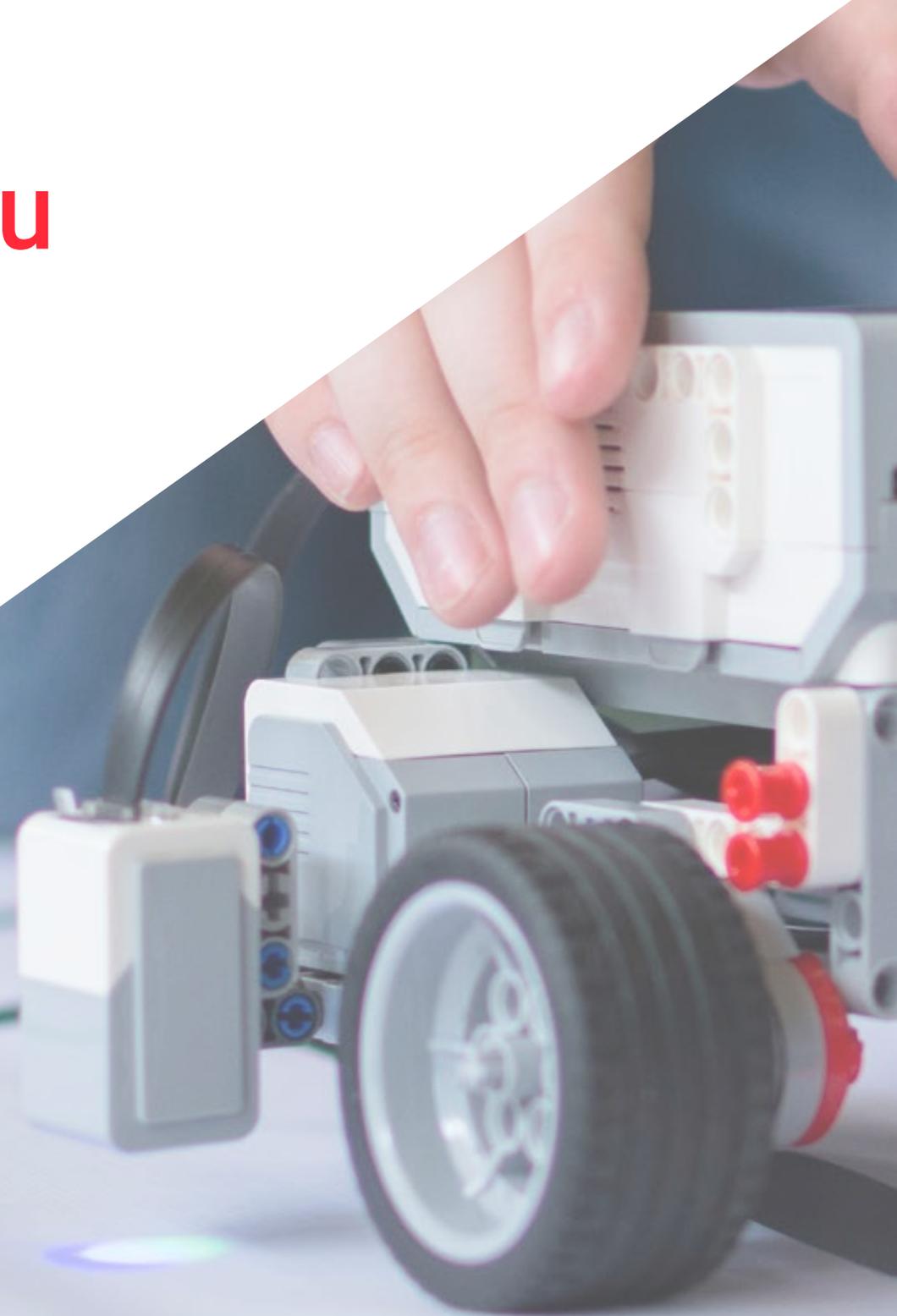
- ♦ Spécialiste en robotique éducative
- ♦ Expert en Robotique Éducative, Conception et Impression 3D
- ♦ Spécialiste des Défis des Compétitions Nationales de Robotique de la Robotuxc Academy
- ♦ Certificat en méthodologie Lego Education®
- ♦ Responsable de la Robotique Éducative, de la Conception et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



04

Structure et contenu

Plusieurs entités de premier plan dans le secteur universitaire et pédagogique ont déterminé que la méthodologie *Relearning* est la meilleure stratégie d'apprentissage pour l'enseignement en ligne. C'est pourquoi TECH est un pionnier dans son utilisation, adaptant toutes ses qualifications aux spécifications qui la composent. De cette façon, grâce à la répétition des concepts tout au long du programme, le diplômé élargit ses connaissances de manière naturelle et progressive, sans avoir à investir des heures supplémentaires dans la mémorisation. De plus, l'utilisation de matériel supplémentaire comme complément didactique ajoute du dynamisme à l'expérience académique, favorisant la durabilité de l'information sur une plus longue période de temps.



“

L'équipe pédagogique a sélectionné des études de cas afin que vous puissiez améliorer vos compétences pédagogiques en les résolvant"

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 horizon 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
 - 1.3.1. Aspects curriculaires de la LOMCE sur l'apprentissage de la Robotique Éducative et Impression 3D
 - 1.3.2. Rapport européen accord éthique sur la robotique appliquée
 - 1.3.3. Robotiuris: 1er Congrès sur la robotique légale en Espagne
- 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. Le design 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 en Éducation

Module 2. Programmer pour apprendre en jouant

- 2.1. L'avenir de l'éducation est d'enseigner la programmation
 - 2.1.1. Les origines de la programmation pour enfants: Le langage LOGO
 - 2.1.2. L'impact des programmes d'apprentissage en classe
 - 2.1.3. Petits créateurs sans peur de l'erreur
- 2.2. Outils pédagogiques pour introduire la programmation en classe
 - 2.2.1. Par où commencer pour enseigner la programmation?
 - 2.2.2. Comment puis-je l'introduire dans la classe?
- 2.3. Quels outils de programmation peut-on trouver?
 - 2.3.1. Plate-forme d'apprentissage de la programmation dès la maternelle Code.org
 - 2.3.2. Programmation de jeux vidéo en 3D Kodu game lab
 - 2.3.3. Apprendre à programmer dans l'enseignement secondaire avec JavaScript, C+, Python Code Combat
 - 2.3.4. Autres alternatives pour les programmes scolaires

Module 3. Le langage le plus répandu dans les classes primaires: Scratch

- 3.1. Introduction à Scratch
 - 3.1.1. C'est quoi Scratch?
 - 3.1.2. La connaissance libre
 - 3.1.3. Utilisation Éducative de Scratch
- 3.2. Connaître l'environnement Scratch
 - 3.2.1. Scénario
 - 3.2.2. Modification des objets et des scénarios
 - 3.2.3. Barre de menu et outils
 - 3.2.4. Passage à l'édition de costumes et de sons
 - 3.2.5. Visualiser et partager des projets
 - 3.2.6. Modification des programmes par blocs
 - 3.2.7. Aide
 - 3.2.8. Sac à dos

- 3.3. Développement de blocs de programmation
 - 3.3.1. Selon la forme
 - 3.3.2. Selon la couleur
 - 3.3.2.1. Blocs de mouvement (Bleu marine)
 - 3.3.2.2. Blocs d'apparence (violet)
 - 3.3.2.3. Blocs de son (rose)
 - 3.3.2.4. Blocs de crayon (Vert)
 - 3.3.2.5. Blocs de données (Orange)
 - 3.3.2.6. Blocs d'événements: (Marron)
 - 3.3.2.7. Blocs de contrôle (Ocre)
 - 3.3.2.8. Blocs de capteurs (Bleu clair)
 - 3.3.2.9. Blocs opérateurs (Vert clair)
 - 3.3.2.10. Plus de blocs (Violet et gris foncé)
- 3.4. Blocs à empiler Partie pratique
- 3.5. Communauté Scratch pour les étudiants
- 3.6. ScratchEd. *Learn, Share, Connect.* Communauté pour les enseignants



Le meilleur programme académique pour gamifier votre classe et faire de votre enseignement une pratique de référence dans l'environnement de l'école 2.0 grâce à l'utilisation de la technologie de programmation éducative la plus moderne et sophistiquée"

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 Programme d'Apprentissage par le Jeu 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 Programme d'Apprentissage par le Jeu** 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 Programme d'Apprentissage par le Jeu**

N.º d'Heures Officielles: 425 h.





Certificat Avancé
Programme d'Apprentissage
par le Jeu

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

Certificat Avancé

Programme d'Apprentissage
par le Jeu