

Certificat Avancé

Serious Games Éducatifs





Certificat Avancé Serious Games Éducatifs

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universitaire-serious-games-educatifs

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 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

Les Serious Games ont démontré leur polyvalence et leur adaptabilité aux différents genres de dénonciation, de sensibilisation et d'éducation à travers la création de titres leaders sur le marché. C'est pourquoi il s'agit d'un domaine de plus en plus demandé sur le marché, qui génère de plus en plus fréquemment des opportunités d'emploi fructueuses pour ses créateurs. C'est pourquoi le fait d'avoir un diplôme spécialisé dans ce domaine sur votre CV vous ouvrira de nombreuses portes dans un secteur en plein essor. Vous trouverez tout ce que vous devez savoir pour devenir un expert dans ce programme que TECH a développé exclusivement pour vous afin d'atteindre cet objectif. Il s'agit d'une formation 100% en ligne qui vous fournira les outils académiques nécessaires pour maîtriser parfaitement les stratégies et techniques liées aux Serious Games et leur application dans les jeux de dénonciation, les jeux éducatifs et autobiographiques.



“

Vous avez devant vous l'opportunité parfaite de vous spécialiser dans le secteur des Serious Games spécialisés dans le genre de la dénonciation, de l'éducation et de l'autobiographie de manière 100% en ligne"

L'influence que les jeux vidéo exercent sur la population a motivé de nombreux créateurs à créer des titres de sensibilisation sociale qui abordent les différents problèmes existant dans la réalité de manière ludique et dynamique. Il s'agit d'une manière divertissante d'impliquer surtout les jeunes dans la réalité et de créer chez eux une pensée critique et argumentée qui leur permet de toujours agir de manière appropriée dans chaque situation.

Le succès de cette dynamique a généré une augmentation de la demande de professionnels spécialisés dans ce secteur, qui maîtrisent les techniques et les stratégies nécessaires à la création efficace de titres à haut niveau de sensibilisation. Afin que les diplômés puissent inclure dans leur CV une qualification qui les distingue pour leurs connaissances élevées dans le domaine, TECH et son équipe d'experts ont mis au point ce Certificat Avancé en Serious Games Educatifs.

Il s'agit d'un programme très complet développé sur 6 mois et distribué sur 450 heures dans lequel le diplômé pourra accéder au meilleur syllabus sur le marché. Il fournit une analyse approfondie de la conception des Serious Games à travers un gameplay éducatif, ainsi que des défis et des difficultés à affronter lors de la conception de ce type de titres. Il se consacre également sur l'étude professionnelle et spécialisée de la dénonciation par le biais du *gaming*, en mettant en évidence le contenu qui fait allusion à la sensibilité du joueur. Enfin, il se penche sur l'expérience personnelle appliquée aux jeux vidéo et les meilleures stratégies pour transmettre des sensations, des sentiments et des thèmes abstraits à travers un design moderne et attrayant.

En outre, les diplômés trouveront dans la Classe Virtuelle des dizaines d'heures de matériel supplémentaire sous différents formats (vidéos détaillées, articles de recherche, études de cas sélectionnées par l'équipe enseignante, lectures complémentaires et résumés dynamiques) pour contextualiser l'information et approfondir de manière personnalisée les aspects dont ils ont besoin. Il s'agit donc d'une opportunité unique et très valorisante de suivre une qualification 100% en ligne qui vous permettra de vous démarquer dans le secteur du *gaming*.

Le **Certificat Avancé en Serious Games Éducatifs** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Serious Games
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur des méthodologies innovantes
- ♦ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et le travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous pourrez faire figurer le badge d'expert en Serious Games sur votre CV, une qualité qui vous distinguera dans les processus de recrutement de n'importe quelle grande entreprise"

“

Vous disposerez des connaissances les plus complètes pour développer des cas éducatifs dynamiques et amusants qui favorisent l'apprentissage par le biais de jeux vidéo"

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, le professionnel bénéficiera d'un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire qu'il se formera dans un environnement simulé qui lui 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 par lequel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du programme. Pour se faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous développerez les compétences d'un professionnel hautement qualifié en Serious Games à travers la gestion des mécaniques et dynamiques des différents genres de jeux vidéo.

Le programme comprend une section spécifique dédiée aux clés de la création de projets de jeux réussis, basés sur l'expérimentation et l'utilisation des technologies de l'information et de la communication.



02

Objectifs

Compte tenu de la demande actuelle de professionnels pour la création de Serious Games spécialisés dans l'éducation, la dénonciation et les genres autobiographiques, TECH a conçu ce Certificat Avancé dans le but que le diplômé puisse acquérir une connaissance large et détaillée des stratégies, techniques et protocoles des Serious Games. les stratégies, les techniques et les protocoles qui constituent ce domaine de l'industrie du *gaming*. Pour ce faire, il vous fournira les meilleurs outils académiques du moment et s'efforcera de faciliter cette expérience académique afin que vous puissiez en tirer le meilleur parti dans les meilleurs délais.



“

Vous aurez accès à un catalogue informatif où vous trouverez, en détail, les concepts les plus pertinents liés à la création de jeux vidéo basés sur la plainte"

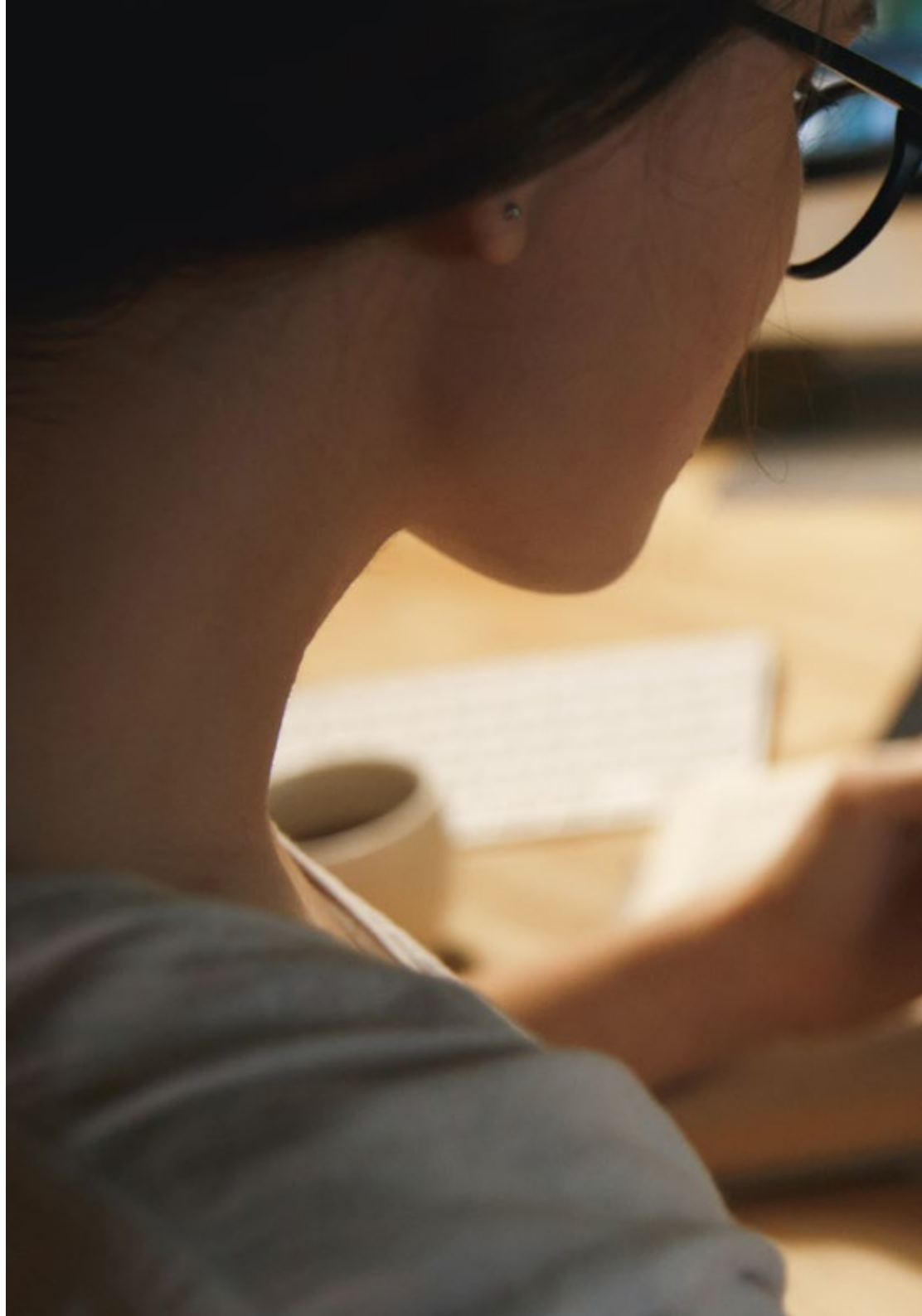


Objectifs généraux

- ♦ Savoir identifier l'impact des Serious Games dans différentes industries
- ♦ Approfondir l'ensemble des connaissances théoriques et pratiques pour pouvoir adapter une formation classique à un environnement Serious Games
- ♦ Connaître en profondeur et contextualiser la conception de jeux vidéo dans le cadre des Serious Games
- ♦ Intégrer l'analyse de Serious Games ayant eu un impact social pertinent
- ♦ Elargir l'éventail des possibilités professionnelles des étudiants



Connaître en détail les principaux conflits qui surgissent dans les jeux vidéo de plainte vous permettra de les éviter et de créer des produits qui s'adaptent aux besoins du marché de manière appropriée"





Objectifs spécifiques

Module 1. Serious Games et éducation

- ♦ Connaissance professionnelle des Serious Games axés sur l'éducation
- ♦ Maîtriser les techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles de la part du joueur par le biais de jeux éducatifs

Module 2. Serious Games et dénonciation

- ♦ Avoir une connaissance approfondie des Serious Games axés sur les questions de dénonciation
- ♦ Maîtriser les techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles de la part du joueur

Module 3. Serious Games et Jeux Vidéo Autobiographiques

- ♦ Acquérir une connaissance approfondie des Serious Games avec une approche autobiographique
- ♦ Comprendre et apprendre le processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ♦ Avoir une connaissance large des techniques de conception afin de rechercher leur répercussion à travers les jeux biographiques

03

Direction de la formation

Pour le développement du corps enseignant de ce programme, TECH a pris en compte trois exigences essentielles : qu'il s'agisse de professionnels ayant une carrière large et étendue dans le secteur du Serious Game, qu'ils soient actuellement actifs et qu'ils soient prêts à s'engager dans la croissance du diplômé. Ainsi, cette université a formé un corps professoral d'une grande qualité, qui sera à tout moment à la disposition des créatifs pour les guider de manière satisfaisante à travers cette expérience académique.



“

Vous pourrez apprendre des stratégies réussies de l'équipe enseignante, mais aussi de ses erreurs, et acquérir ainsi une vision plus pratique et plus dynamique du secteur"

Direction



Mme Sánchez del Real, Gracia

- ◆ Directrice du Secteur de Learning e Interactive en Infinity Group
- ◆ Consultante Numérique pour la Conception et le Développement de Solutions EdTech et de Projets e-Learning
- ◆ Présidente de Digitaliza, Société Espagnole pour la Promotion de l'Economie Numérique et de la Citoyenneté
- ◆ Responsable de projets spéciaux
- ◆ Master en Égalité des Genres
- ◆ Master en Coaching Personnel et Exécutif et en Coaching d'Entreprise
- ◆ Spécialiste de l'égalité des sexes, du leadership féminin et des questions de diversité
- ◆ Licence en Sciences de l'Information, Publicité et Relations Publiques
- ◆ Experte en Réalité Virtuelle Augmentée et Métaverse
- ◆ Experte en Développement de Jeux Interactifs et de Serious Games pour l'Education, la Formation et la Dissémination
- ◆ Experte en Gamification des Environnements d'Apprentissage dans le secteur de la Sécurité et de la Prévention des Risques Professionnels, le Secteur Industriel, le Secteur de la Santé et le Secteur Tertiaire

Professeurs

M. Franzani, Santiago J.

- ◆ Développeur de Jeux Indépendants
- ◆ Concepteur audiovisuel
- ◆ Créateur du jeu "Atuel"
- ◆ Diplôme en Son Audiovisuel l'Université de Buenos Aires

Mme Pascual Vicente, Virginia

- ◆ Spécialiste en Marketing Digital et Communication
- ◆ Directrice Editoriale Multimédia au sein du Groupe Infinity
- ◆ Diplôme en sciences de l'information



04

Structure et contenu

TECH a développé ce Certificat Avancé en Serious Games éducatifs en suivant les recommandations de l'équipe enseignante basées sur la situation actuelle du secteur du *gaming*. De cette manière, il a été possible de créer un programme dynamique, complet, innovant et hautement formateur, parfait pour tout diplômé qui souhaite étendre ses connaissances dans cette industrie de manière intensive et sans avoir à investir de longues et fastidieuses heures dans l'étude d'un contenu obsolète et purement théorique. En outre, dans la salle de Classe Virtuelle, vous trouverez du matériel supplémentaire de haute qualité, y compris des études de cas, afin que vous puissiez développer vos propres stratégies créatives.





“

Vous gérerez l'UV Rizon et ses outils, en étant capable d'appliquer ce logiciel dans la création des meilleurs Serious Games autobiographiques"

Module 1. Serious Games et éducation

- 1.1. Serious Games axés sur l'éducation
 - 1.1.1. Éducation
 - 1.1.2. Focus
 - 1.1.3. Études de cas
- 1.2. Objectifs des jeux vidéo pour l'éducation
 - 1.2.1. Finalité
 - 1.2.2. Apprentissage
 - 1.2.3. Designs
- 1.3. Les genres de jeux dans les jeux vidéo pour l'éducation
 - 1.3.1. Genres
 - 1.3.2. Catalogage
 - 1.3.3. Designs
- 1.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo éducatifs
 - 1.4.1. Expérimentation
 - 1.4.2. Apprentissage
 - 1.4.3. Designs
- 1.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo pour enfants
 - 1.5.1. Catalogage
 - 1.5.2. Genres
 - 1.5.3. Designs
- 1.6. Règles et objectifs des jeux vidéo éducatifs
 - 1.6.1. Mécanique
 - 1.6.2. Dynamique
 - 1.6.3. Objectifs
- 1.7. Conflits dans les jeux vidéo éducatifs pour enfants
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Finalité
 - 1.7.3. Designs





- 1.8. Les Serious Games éducatifs en pratique
 - 1.8.1. Catalogage
 - 1.8.2. Expérimentation
 - 1.8.3. Utilisabilité des Serious Games
- 1.9. Analyse d'Interland
 - 1.9.1. Interland
 - 1.9.2. Designs
 - 1.9.3. Expérimentation
- 1.10. *Briefings* enfants et Serious Games
 - 1.10.1. *Briefing*
 - 1.10.2. Applicabilité
 - 1.10.3. Cas

Module 2. Serious Games et dénonciation

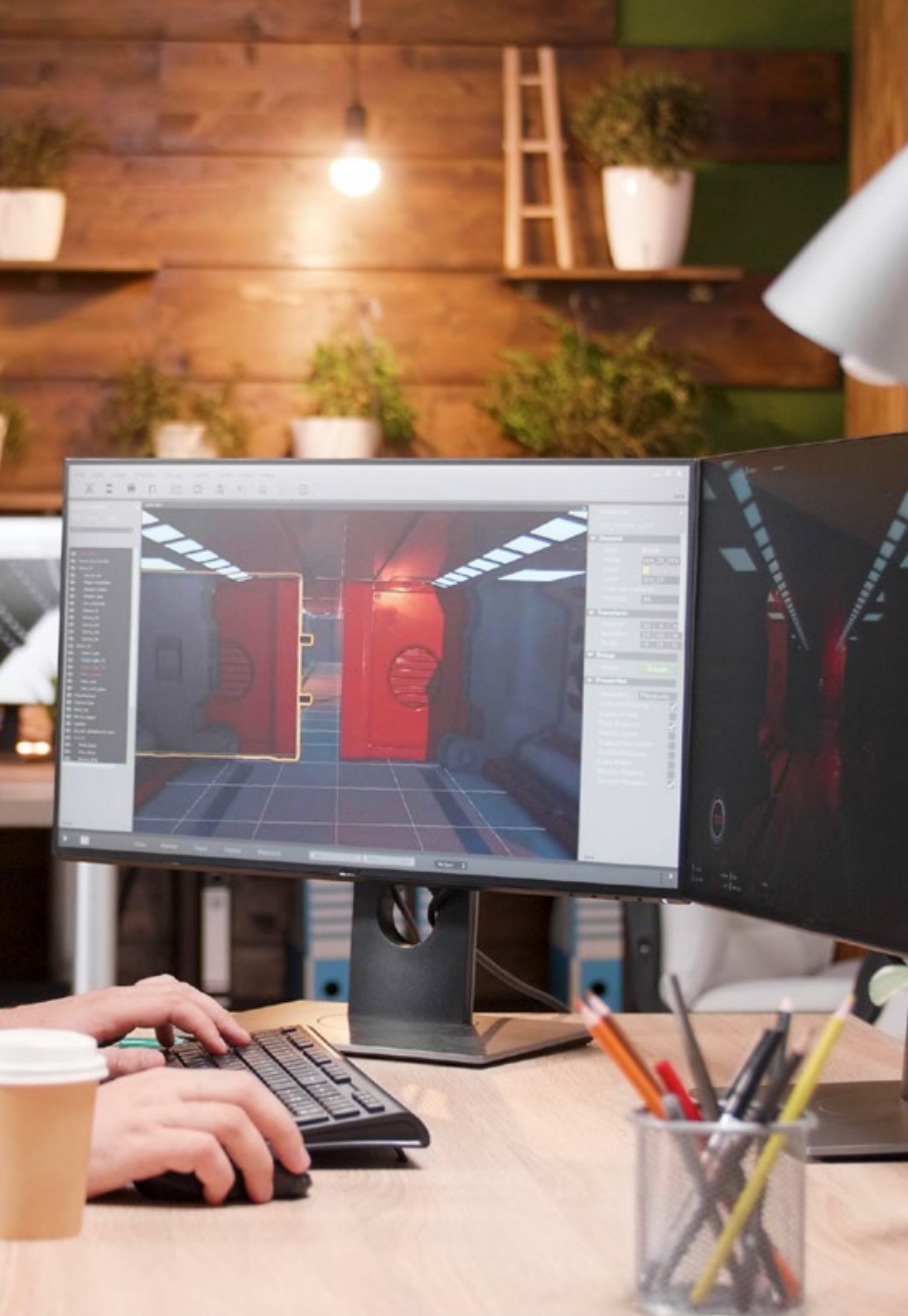
- 2.1. Serious Games et sensibilisation
 - 2.1.1. Rapports
 - 2.1.2. Sensibilisation
 - 2.1.3. Histoires jouables
- 2.2. Les Serious Games de dénonciation et leurs objectifs
 - 2.2.1. Finalité
 - 2.2.2. Apprentissage
 - 2.2.3. Designs
- 2.3. Les genres de jeux dans les jeux vidéo de dénonciation
 - 2.3.1. Complexités
 - 2.3.2. Gameplay
 - 2.3.3. *Story*
- 2.4. Actions et décisions dans les Serious Games de dénonciation
 - 2.4.1. Expérimentation
 - 2.4.2. Apprentissage
 - 2.4.3. Conception
- 2.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo de dénonciation
 - 2.5.1. Catalogage
 - 2.5.2. Rapports
 - 2.5.3. Conception

- 2.6. Règles et objectifs des jeux vidéo de dénonciation
 - 2.6.1. Mécanique
 - 2.6.2. Dynamique
 - 2.6.3. Objectifs
- 2.7. Les conflits dans les jeux vidéo de dénonciation
 - 2.7.1. Story
 - 2.7.2. Conflits
 - 2.7.3. Designs
- 2.8. Serious Games et dénonciation
 - 2.8.1. Catalogage
 - 2.8.2. Expérimentation
 - 2.8.3. Plainte pratique
- 2.9. Explorer le monde de Fake it to make It
 - 2.9.1. Fake it to make It
 - 2.9.2. Designs
 - 2.9.3. Expérimentation
- 2.10. Briefings dénonciation et Serious Games
 - 2.10.1. Briefing
 - 2.10.2. Applicabilité
 - 2.10.3. Cas

Module 3. Serious Games et Jeux Vidéo Autobiographiques

- 3.1. Serious Games autobiographiques
 - 3.1.1. Autobiographie
 - 3.1.2. Designs
 - 3.1.3. Objectifs
- 3.2. Objectifs des jeux vidéo autobiographiques
 - 3.2.1. Finalité
 - 3.2.2. Apprentissage
 - 3.2.3. Designs
- 3.3. Genres applicables aux jeux vidéo autobiographiques
 - 3.3.1. Autobiographie appliquée
 - 3.3.2. Catalogage
 - 3.3.3. Designs





- 3.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo autobiographiques
 - 3.4.1. Expérimentation
 - 3.4.2. Apprentissage
 - 3.4.3. Designs
- 3.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo autobiographique
 - 3.5.1. Catalogage
 - 3.5.2. Autobiographie
 - 3.5.3. Designs
- 3.6. Règles et objectifs du jeu vidéo autobiographique
 - 3.6.1. Mécanique
 - 3.6.2. Dynamique
 - 3.6.3. Objectifs
- 3.7. Les conflits dans les jeux vidéo autobiographiques
 - 3.7.1. Story
 - 3.7.2. Conflits
 - 3.7.3. Designs
- 3.8. Serious Games autobiographiques : utilisations pratiques
 - 3.8.1. Catalogage
 - 3.8.2. Expérimentation
 - 3.8.3. Serious Games
- 3.9. Explorer le monde de la Dys4ia
 - 3.9.1. Dys4ia
 - 3.9.2. Designs
 - 3.9.3. Expérimentation
- 3.10. UV Rizom avancés
 - 3.10.1. Briefing
 - 3.10.2. Applicabilité
 - 3.10.3. Cas

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 est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.





“

Découvrez le 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, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





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. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela 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.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



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 en ligne. 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.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



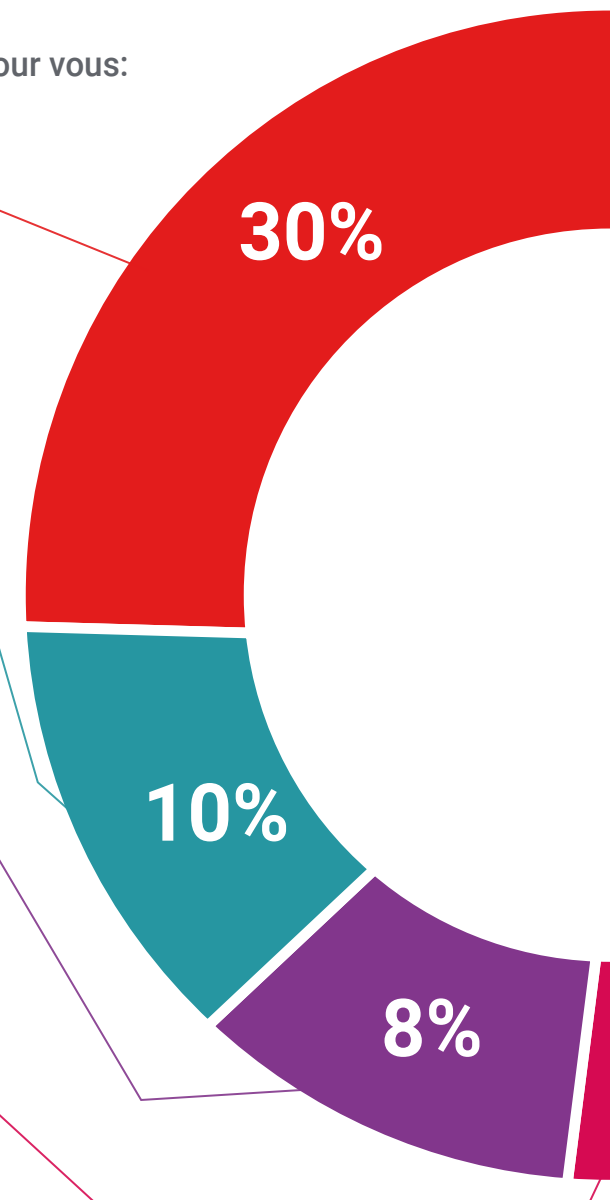
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

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





Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



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 unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Serious Games Éducatifs garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat Avancé en Serious Games Éducatifs** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée 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 Serious Games Éducatifs**

Heures Officielles : **450 h.**



*Apostille de La Haye. *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.un supplément.

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 Avancé Serious Games Éducatifs

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Serious Games Éducatifs

