

# Certificat Avancé

## Serious Games en Santé





## Certificat Avancé Serious Games en Santé

- » 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-universite-serious-games-sante](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-serious-games-sante)

# 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'utilisation des Serious Games dans les thérapies psychologiques pour traiter les situations de crise, ou changer le comportement d'un patient face à des maladies et des affections est de plus en plus courant dans la société. Et ce genre s'est avéré capable d'influencer positivement la perception des consommateurs, notamment chez les jeunes. Cependant, créer des jeux vidéo stratégiques alliant travail, plaisir et sensibilisation peut être une tâche complexe pour de nombreux créatifs qui, malgré l'investissement de centaines d'heures, ne parviennent pas à trouver un résultat adapté à la demande du marché. Pour tous ceux qui se trouvent dans cette situation, TECH a créé ce programme très complet qui vous donnera les clés pour maîtriser la création de Serious Games adaptés à la psychologie et à la santé d'un point de vue stratégique. Le tout à travers un format confortable 100% en ligne qui facilitera votre formation en coordination avec d'autres activités professionnelles ou personnelles.





“

*Avec ce Certificat Avancé vous franchirez une nouvelle étape dans votre parcours professionnel de créatif, spécialisé dans les Serious Games stratégiques adaptés à la psychologie et la santé”*

Actuellement, il existe de nombreux jeux vidéo qui basent leur intrigue sur la modification de la perception des joueurs sur des sujets tels que la guerre, en privilégiant l'aspect ludique par rapport à l'aspect réaliste et sensibilisant. Cependant, avec l'inclusion des Serious Games dans l'industrie du *Gaming* il est possible d'approfondir l'impact psychologique de certaines circonstances traumatisantes, ainsi que d'influencer positivement le comportement des patients souffrant de maladies et d'affections chroniques, en faveur de leur motivation. Tout cela à travers la création de titres ludiques et divertissants qui favorisent le plaisir et le travail à parts égales.

C'est précisément l'objet de ce programme de Serious Games pour la Psychologie, la Santé et la Stratégie. C'est un programme complet et multidisciplinaire qui combine, dans un même diplôme, une composante théorique et pratique élevée, axée à l'évolution professionnelle du diplômé en seulement 6 mois.

À travers un tour exhaustif des caractéristiques du genre, le programme approfondit la caractérisation des jeux vidéo psychologiques et ceux liés à la santé, décomposant la conception complexe de chacun d'eux et les objectifs que le créatif doit prendre en compte lorsqu'il entreprend un projet lié à ce secteur. Mais il met également un accent particulier sur l'implication de la stratégie dans les titres en tant que véhicule de l'intrigue, mettant en valeur l'union du travail et du plaisir dans la poursuite de l'éducation et de la motivation.

Tout cela dans un format confortable 100% en ligne, sans horaires ni cours en présentiel et accessible de tous les lieux via n'importe quel appareil doté d'une connexion internet. C'est donc une opportunité unique de suivre un diplôme de haute formation qui vous fournira les meilleurs outils du secteur éducatif pour pouvoir, en 450 heures, devenir un spécialiste en Serious Games.

Le **Certificat Avancé en Serious Games en Santé** contient le programme éducatif 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 pour réaliser 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 au contenu à partir de n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Vous êtes confronté au meilleur diplôme pour connaître en détail les rouages de la conception de jeux vidéo à haute composante thérapeutique du point de vue psychologique"*

“

*La stratégie ne peut pas être appliquée à tous les genres. Découvrez le catalogage de ce domaine et acquérez des connaissances spécialisées sur les différentes conceptions disponibles avec ce Certificat Avancé”*

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 ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Vous étudierez le cas du jeu vidéo McDonald's comme exemple de stratégie de jeu, en approfondissant ses principales caractéristiques et ses enjeux de réussite.*

*En moins de 6 mois vous aurez réussi à obtenir une conceptualisation large du jeu vidéo pour la santé et de ses tenants et aboutissants.*



# 02 Objectifs

Les Serious Games sont de plus en plus présentes dans la société. Par conséquent, tout créatif souhaitant se spécialiser dans cet environnement doit connaître en détail ses tenants et aboutissants et les caractéristiques de ses variantes, afin de pouvoir toujours créer des produits adaptés aux besoins et à la demande du marché. Afin que le diplômé puisse atteindre cet objectif tout au long de ce programme, TECH mettra à sa disposition les meilleurs outils académiques du moment, pour l'atteindre en moins de 6 mois.



“

*Un moyen pratique, dynamique et accessible  
d'atteindre vos objectifs professionnels  
grâce à l'amélioration de vos compétences  
pédagogiques avec ce Certificat Avancé”*



## 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



*Vous pourrez explorer le monde de Zombies Run, en approfondissant sa stratégie et l'applicabilité de ce type de jeu vidéo à la santé grâce à l'exercice physique"*





## Objectifs spécifiques

### Module 1. Serious Games et jeux vidéo psychologiques

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie des Serious Games axés sur jeux vidéo psychologiques
- ◆ Intégrer les connaissances de processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ◆ Définir des techniques de conception pour rechercher des réponses émotionnelles de la part du joueur dans les différents types de jeux vidéo psychologiques qui existent

### Module 2. Serious Games et jeux vidéo stratégiques

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie des Serious Games avec une approche des jeux vidéo stratégiques
- ◆ Comprendre et intégrer le processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ◆ Connaître les techniques de gameplay des jeux stratégiques

### Module 3. Serious Games et santé

- ◆ S'initier professionnellement aux Serious Games centrés sur les jeux vidéo avec des thèmes axés sur la santé
- ◆ Acquérir les connaissances de processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ◆ Connaître les bienfaits que peut apporter un jeu vidéo lié à la santé

# 03

## Direction de la formation

Pour TECH, il est essentiel de disposer de la meilleure équipe pédagogique, de cette manière le contenu prendra un sens plus réaliste et dynamique. C'est pourquoi, pour ce Certificat Avancé, l'université a sélectionné un groupe de professionnels possédant une grande expérience professionnelle et approfondie dans le secteur des Serious Games. Il s'agit d'une équipe caractérisée par la qualité humaine et de travail, qui se reflétera dans le programme et le matériel complémentaire qu'elle aura soigneusement sélectionné pour ce syllabus.



“

*L'équipe pédagogique sera à votre disposition pour résoudre vos doutes à travers des tutoriels individualisés que vous pourrez réaliser au cours du cursus"*

## 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

### Mme Pascual Vicente, Virginia

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

### M. Espinosa, César

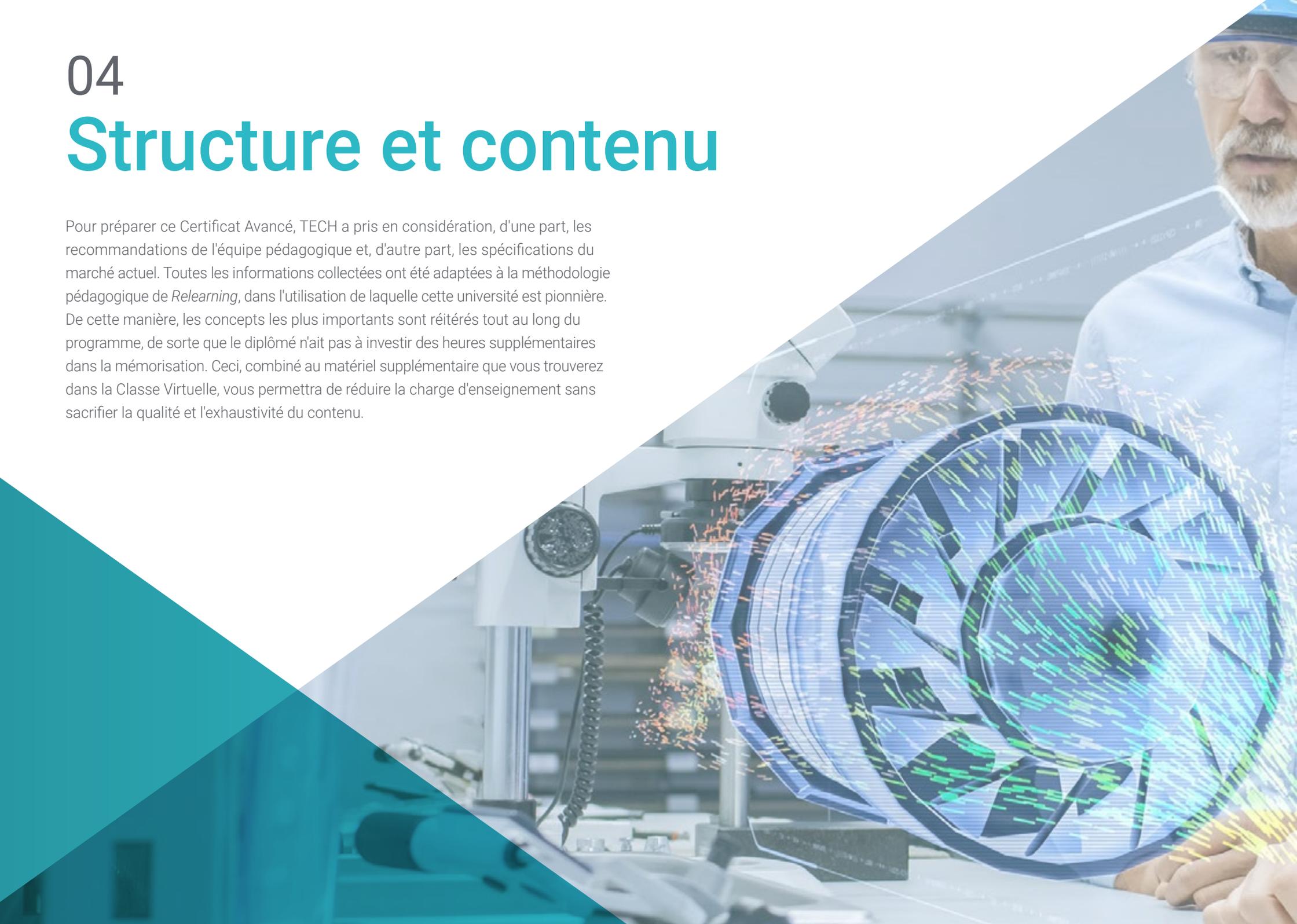
- ◆ PDG chez theMotionVibe
- ◆ Directeur de la Programmation de Simulation et Serious Games chez Infinity Group
- ◆ Programmeur multimédia de ressources à fort impact : Simulation, Réalité Virtuelle, Serious Games, Gamification et scénarios immersifs
- ◆ Développeur principal chez ALDENTE Global et Marketplace Design Group
- ◆ Développeur interactif Senior
- ◆ Expert en Réalité Virtuelle, Augmentée et Métaverse

### Mme Mattiello, Gisela

- ◆ Directrice du groupe Infinity
- ◆ Directrice de projet en Coordination et Production Multimédia Numérique
- ◆ Spécialiste du Marketing et de la Communication Digitale pour les entités éducatives et de formation
- ◆ Experte en Dynamisation et Tutorat de Plateformes de Formation
- ◆ Experte en Création d'Activités et Script Multimédia pour Jeux et Simulateurs Avancés

# 04 Structure et contenu

Pour préparer ce Certificat Avancé, TECH a pris en considération, d'une part, les recommandations de l'équipe pédagogique et, d'autre part, les spécifications du marché actuel. Toutes les informations collectées ont été adaptées à la méthodologie pédagogique de *Relearning*, dans l'utilisation de laquelle cette université est pionnière. De cette manière, les concepts les plus importants sont réitérés tout au long du programme, de sorte que le diplômé n'ait pas à investir des heures supplémentaires dans la mémorisation. Ceci, combiné au matériel supplémentaire que vous trouverez dans la Classe Virtuelle, vous permettra de réduire la charge d'enseignement sans sacrifier la qualité et l'exhaustivité du contenu.



“

*Ce Certificat Avancé vous donnera tout ce que vous devez savoir pour prendre les meilleures décisions en psychologie du jeu par l'expérimentation et l'apprentissage"*

## Module 1. Serious Games et jeux vidéo psychologiques

- 1.1. Serious Games et psychologie
  - 1.1.1. Psychologie et Serious Games
  - 1.1.2. Catalogage
  - 1.1.3. Story
- 1.2. Objectifs des jeux vidéo psychologiques
  - 1.2.1. Finalité
  - 1.2.2. Apprentissage
  - 1.2.3. Designs
- 1.3. Genres applicables aux jeux vidéo psychologiques
  - 1.3.1. Le jeu psychologique
  - 1.3.2. Catalogage
  - 1.3.3. Designs
- 1.4. Actions et décisions en psychologie de jeu
  - 1.4.1. Expérimentation
  - 1.4.2. Apprentissage
  - 1.4.3. Designs
- 1.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo psychologique
  - 1.5.1. Catalogage
  - 1.5.2. Structures
  - 1.5.3. Designs
- 1.6. Règles et objectifs du jeu vidéo psychologique
  - 1.6.1. Mécanique
  - 1.6.2. Dynamique
  - 1.6.3. Objectifs
- 1.7. Conflit dans le jeu vidéo psychologique
  - 1.7.1. Conflit
  - 1.7.2. Le jeu psycho
  - 1.7.3. Designs
- 1.8. Serious Games psychologiques: utilisations pratiques
  - 1.8.1. Catalogage
  - 1.8.2. Expérimentation
  - 1.8.3. SG et psychologie

- 1.9. Explorer le monde de Unmaned
  - 1.9.1. Unmaned
  - 1.9.2. Designs
  - 1.9.3. Expérimentation
- 1.10. Briefings psychologie dans les Serious Games
  - 1.10.1. Briefing
  - 1.10.2. Applicabilité
  - 1.10.3. Cas

## Module 2. Serious Games et jeux vidéo stratégiques

- 2.1. Serious Games stratégiques
  - 2.1.1. Stratégie
  - 2.1.2. Utilisations
  - 2.1.3. Designs
- 2.2. Objectifs du jeu vidéo stratégique
  - 2.2.1. Finalité
  - 2.2.2. Apprentissage
  - 2.2.3. Designs
- 2.3. Genres applicables aux jeux vidéo stratégiques
  - 2.3.1. Applications
  - 2.3.2. Catalogage
  - 2.3.3. Designs
- 2.4. Actions et décisions dans le jeu vidéo stratégique
  - 2.4.1. Expérimentation
  - 2.4.2. Apprentissage
  - 2.4.3. Designs
- 2.5. Le jeu vidéo stratégique: fonctionnalité
  - 2.5.1. Fonctionnalité
  - 2.5.2. Catalogage
  - 2.5.3. Designs
- 2.6. Règles et objectifs du jeu vidéo stratégique
  - 2.6.1. Mécanique
  - 2.6.2. Dynamique
  - 2.6.3. Objectifs

- 2.7. Conflit dans le jeu vidéo stratégique
  - 2.7.1. Conflit et stratégie
  - 2.7.2. Types
  - 2.7.3. Designs
- 2.8. Serious Games stratégiques: utilisations pratiques
  - 2.8.1. Catalogage
  - 2.8.2. Expérimentation
  - 2.8.3. SG et santé
- 2.9. Explorer le monde du jeu vidéo McDonald's
  - 2.9.1. Jeu vidéo McDonald's
  - 2.9.2. Designs
  - 2.9.3. Expérimentation
- 2.10. *Briefings* Jeu vidéo McDonald's
  - 2.10.1. *Briefing*
  - 2.10.2. Applicabilité
  - 2.10.3. Cas

### Module 3. Serious Games et santé

- 3.1. Serious Games pour la santé
  - 3.1.1. Santé en Serious Games
  - 3.1.2. Fonctionnalité
  - 3.1.3. *Stories*
- 3.2. Objectifs du jeu vidéo en santé
  - 3.2.1. Finalité
  - 3.2.2. Apprentissage
  - 3.2.3. Designs
- 3.3. Genres des jeux-ideo en santé
  - 3.3.1. Applications
  - 3.3.2. Catalogage
  - 3.3.3. Designs
- 3.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo sanitaires
  - 3.4.1. Expérimentation
  - 3.4.2. Apprentissage
  - 3.4.3. Designs

- 3.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo pour la santé
  - 3.5.1. Catalogage
  - 3.5.2. Santé
  - 3.5.3. Designs
- 3.6. Règles et objectifs du jeu vidéo sanitaire
  - 3.6.1. Mécanique
  - 3.6.2. Dynamique
  - 3.6.3. Objectifs
- 3.7. Conflit dans le jeu vidéo pour la santé
  - 3.7.1. Conflit
  - 3.7.2. Types
  - 3.7.3. Designs
- 3.8. Serious games et santé: utilisations pratiques
  - 3.8.1. Catalogage
  - 3.8.2. Expérimentation
  - 3.8.3. SG et santé
- 3.9. Explorer le monde de Zombies Run
  - 3.9.1. Zombies Run
  - 3.9.2. Designs
  - 3.9.3. Expérimentation
- 3.10. *Briefings* Serious Games et Santé
  - 3.10.1. *Briefing*
  - 3.10.2. Applicabilité
  - 3.10.3. Cas



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

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 en Serious Games en Santé garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat 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 en Santé** 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 en Santé**

Heures Officielles: **450 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 Avancé Serious Games en Santé

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

# Certificat Avancé

## Serious Games en Santé