

Certificat Avancé

Gamification en Entreprise





Certificat Avancé Gamification en Entreprise

- » 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-gamification-entreprise

Accueil

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 routine du travail de bureau peut décourager de nombreux employés, prisonniers de la monotonie quotidienne. Cela comporte le risque que la productivité de l'entreprise diminue, il est donc impératif de rechercher des solutions qui motivent le personnel à donner le maximum. Ici, la Gamification entre en scène, avec le potentiel de stimuler les travailleurs en ajoutant des éléments de jeu à leurs tâches habituelles. Il s'agit d'un changement de paradigme en matière de travail que TECH met sur la table avec ce titre, offrant une grande formation dans les stratégies de gamification qui augmentent le dynamisme dans différents départements. Le tout dans un format flexible pour l'étudiant à la maison.





“

Grâce à ce Certificat Avancé le personnel de votre bureau ira avec une énergie renouvelée au travail”

Les possibilités de la Gamification vont bien au-delà de l'éducation. Cette technique d'apprentissage innovante est parfaitement applicable au secteur organisationnel et commercial, fournissant des éléments qui favorisent l'implication de l'équipe tout en renforçant le sentiment d'appartenance à l'entreprise. Ainsi, l'intégration des stratégies de gamification dans les entreprises est une pratique croissante qui permet aux employés de jouer tout en travaillant à parts égales.

Atteindre cet équilibre est dans l'intérêt de la société et du personnel, qui verra comment, grâce à des éléments de conception ludique, accomplir des tâches exigeantes avec moins d'effort. Qu'ils soient récompensés ou non dans ces jeux, il est prouvé que ces stratégies augmentent la dopamine dans le cerveau, ce qui en fait un outil précieux pour renforcer l'équipe et l'environnement de travail.

Pour cette raison, il est particulièrement important d'avoir dans les entreprises des professionnels formés pour développer efficacement la Gamification, et ce Certificat Avancé se pose comme la solution. Dans ce sens, le diplôme est conçu par des experts qui ont mis en œuvre avec succès des gamifications et ludifications dans les entreprises, résoudre des problèmes de productivité. Ainsi, ils révéleront aux élèves toutes les clés de ces stratégies.

Mais en même temps, le Certificat Avancé en Gamification en Entreprise met l'accent mis sur la pratique, en laissant aux élèves le soin de vérifier par eux-mêmes les avantages de ce domaine. Ils interagiront ainsi dans des environnements gamifiés réels. En outre, la nature en ligne de ce programme permet de le suivre où vous le souhaitez. Avec un seul appareil avec une connexion Internet, les étudiants auront tout à leur disposition pour se démarquer dans ce domaine.

Ce **Certificat Avancé en Gamification en Entreprise** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Gamification professionnelle
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus recueillent une information éducative et pratique sur les disciplines indispensables à l'exercice professionnel
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La disponibilité d'accès aux contenus à partir de tout dispositif fixe ou portable doté d'une connexion internet



Améliorez considérablement la productivité de votre entreprise avec des stratégies innovantes basées sur des éléments ludiques"

“

*Faites de votre lieu de travail
une référence dans l'utilisation
des techniques de gamification.
Inscrivez-vous maintenant”*

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus issus 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 la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cursus académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Obtenez une formation de haut niveau en
Gamification pour l'appliquer à différents
départements de votre entreprise, en
améliorant la culture de travail.*

*Acquérir les connaissances les plus récentes
en Gamification professionnelle avec la plus
grande université en ligne au monde.*



02

Objectifs

La conception du programme de ce Certificat Avancé vise à spécialiser les élèves dans le développement d'environnements gamifiés dans l'entreprise, en leur fournissant les outils nécessaires à sa mise en œuvre. Il s'agit d'une approche globale permettant aux étudiants de vérifier de première main tous les domaines du domaine professionnel dans lequel ces jeux sont parfaitement applicables. À la fin de la qualification, la réalisation des objectifs fixés leur permettra de exceller dans ce domaine, grâce à de puissantes techniques d'incitation et de motivation.



“

*Maîtrisez de puissantes techniques
d'incitation et de motivation grâce
aux stratégies de gamification”*



Objectifs généraux

- ♦ Identifier les hypothèses psychopédagogiques des innovations en matière de gamification et de ressources numériques
- ♦ Concevoir vos propres gamifications et jeux, tant pour un usage privé que commercial
- ♦ Sélectionner les jeux qui peuvent être utilisés dans le cadre de l'ABJ en fonction des besoins et des objectifs fixés
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements professionnels
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les cadres académiques
- ♦ Gérer les équipes par la gamification
- ♦ Mener la transition numérique dans les centres
- ♦ Identifier les éléments de la nouvelle école numérique
- ♦ Transformer vos salles de classe pour vous adapter au nouveau paradigme éducatif
- ♦ Compléter un portefeuille d'innovations en matière de gamification, d'ABJ et de ressources numériques





Objectifs spécifiques

Module 1. Création du conseil: aspects psycho-pédagogiques

- ♦ Appliquer les connaissances acquises à l'évaluation directe et indirecte de l'apprentissage, avec une bonne base théorique, afin de résoudre les problèmes qui se posent dans l'environnement de travail, en s'adaptant aux nouveaux défis liés au domaine d'étude
- ♦ Intégrer les connaissances acquises sur la technologie éducative, ainsi que réfléchir aux implications de la pratique professionnelle, en y appliquant des valeurs personnelles, améliorant ainsi la qualité du service offert
- ♦ Développer des compétences d' Auto-apprentissage qui permettront une formation continue afin d'améliorer la pratique professionnelle quotidienne

Module 2. La gamification en entreprise RH, marketing, ventes

- ♦ Développer des stratégies de motivation à travers des défis partagés
- ♦ Appliquer des outils pour favoriser la collaboration numérique
- ♦ Définir des stratégies pour favoriser la motivation dans un groupe de travail
- ♦ Augmenter la capacité à analyser le fonctionnement d'un groupe
- ♦ Aborder les tâches répétitives d'une manière différente

Module 3. La gamification en entreprise II: la gestion d'équipe

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



Découvrez de première main la combinaison du plaisir et de la productivité en interagissant avec des environnements gamifiés réels"

03

Direction de la formation

L'équipe d'enseignants qui a intégré TECH pour ce diplôme réaffirme l'engagement de l'université à respecter les normes éducatives les plus élevées afin de promouvoir une grande employabilité et le développement professionnel. À cet égard, le Certificat Avancé compte dans son cloître de prestigieux éducateurs spécialisés dans l'utilisation des Technologies de l'Information et de la Communication. Ces enseignants disposent d'un vaste bagage dans des projets de gamification en milieu de travail pour améliorer à la fois le bien-être des employés et la productivité des entreprises.



“

Ces enseignants disposent d'un vaste bagage dans des projets de gamification en milieu de travail pour améliorer à la fois le bien-être des employés et la productivité des entreprises”

Direction



M. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Directeur des études du Colegio JABY
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Maître Université Complutense Université d'Alcalá
- ♦ Licence en philosophie, lettres et histoire Université d'Alcalá
- ♦ Spécialiste de la gamification, de la Flipped Classroom et de la transition numérique
- ♦ Auteur du contenu du projet d'histoire GENIOX. Oxford University Press



M. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordination TIC au Collège JABY
- ♦ Chef du département de la langue espagnole et des sciences humaines
- ♦ Professeur de langue et littérature espagnoles
- ♦ Diplôme de philosophie, Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Études Littéraires. Université Complutense de Madrid
- ♦ Maîtrise en éducation et TIC, spécialisation en E-Learning. (UOC) Université Oberta de Catalunya, Barcelone

Professeurs

Mme López Gómez, Virginia

- ♦ Créateur de Serendipia Educativa, un groupe de recherche et d'éducation
- ♦ Cofondateur d'Equipo Tablentos, spécialisé dans la formation aux activités d'enseignement et d'apprentissage avec des ressources numériques
- ♦ Formateur d'enseignants pour la Communauté de Madrid et le gouvernement régional d'Andalousie dans les cours PBL
- ♦ Création de RRDD Gamification ou TIC
- ♦ Diplôme en Documentation. Université Complutense de Madrid
- ♦ Certificat d'Aptitude Pédagogique
- ♦ Diplôme de troisième cycle dans la classe :apprendre par le jeu "Cum Laude"
- ♦ Expert en *e-learning*. Confédération espagnole des centres éducatifs
- ♦ Cours sur les intelligences multiples et l'apprentissage coopératif Université Nebrija
- ♦ Diplôme de bibliothécaire. Université Complutense de Madrid

Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Rédacteur Spécialisé en Psychologie et en Neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Communicateur Scientifique
- ♦ Docteur en Psychologie
- ♦ Diplômée en Psycho-oncologie. Université de Séville
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie du Comportement Université Pablo de Olavide, Séville
- ♦ Expert en Méthodologie Educative Université La Salle
- ♦ Expert Universitaire en Hypnose Clinique, Hypnothérapie UNED, Université Nationale d'Enseignement à Distance, Espagne
- ♦ Diplôme en Travail Social, Gestion des Ressources Humaines, Administration du Personnel Université de Séville
- ♦ Expert en Gestion de Projet, Administration et Gestion des Affaires Fédération des Services U.G.T

M. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Président du Conseil des Directeurs de l'Éducation Infantile, Primaire et Spéciale de la Communauté de Madrid
- ♦ Directeur de l'école maternelle, Primaire et Secondaire Santo Domingo à Algete, Madrid
- ♦ Réalisateur de documentaires, de propositions éducatives multimédia et de pièces d'art vidéo pour le musée d'art contemporain Reina Sofía, le musée Thyssen Bornemisza et la mairie de Malaga
- ♦ Formateur d'enseignants de la Communauté de Madrid dans des cours sur les TIC en classe, les ressources numériques ou l'encouragement à la lecture à l'ère numérique
- ♦ Mastère Spécialisé en leadership et gestion des centres éducatifs
- ♦ Licence en histoire et science de la musique
- ♦ Diplôme d'enseignement de la musique
- ♦ Prix International Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras pour son premier livre Espejos enfrentados (Miroirs affrontés)
- ♦ Prix national Nicolás del Hierro pour son deuxième livre Las Cántigas del Diablo (Les chants du diable)
- ♦ Prix international Paul Beckett pour son troisième livre Sucio tango del alma par la Fondation Valparaíso

M. Cardenal Gonzalez, Jesús

- ♦ Spécialiste de la DEVIR
- ♦ Spécialiste de la chaîne de magasins de loisirs et de jouets POLY
- ♦ Diplôme en Psychologie
- ♦ Master en Éducation
- ♦ Expert en jeux et en gamification

04

Structure et contenu

La structure du contenu du Certificat Avancé explore les fondamentaux de la Gamification et la manière dont elle peut être mise en œuvre dans des départements clés tels que le Marketing, les Ressources Humaines ou les Ventes. Le syllabus met également l'accent sur des éléments pertinents tels que les systèmes de notation qui peuvent être appliqués dans les jeux ou l'utilisation d'applications web et d'applications pour gérer le processus de gamification.





“

*Découvrez les meilleures façons
de mesurer les scores des jeux
que vous appliquez dans votre
environnement de travail"*

Module 1. Création du conseil: aspects psycho-pédagogiques

- 1.1. Processus d'apprentissage
 - 1.1.1. Définition de l'apprentissage
 - 1.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage
- 1.2. Processus cognitifs d'apprentissage
 - 1.2.1. Procédures de base
 - 1.2.2. Procédures de niveau supérieur
- 1.3. Cognition et métacognition dans l'apprentissage
 - 1.3.1. Cognition dans l'apprentissage
 - 1.3.2. Métacognition dans l'apprentissage
- 1.4. Évaluation de l'apprentissage
 - 1.4.1. Évaluations directes
 - 1.4.2. Évaluations indirectes
- 1.5. Difficultés d'apprentissage
 - 1.5.1. Déficiences de compétences
 - 1.5.2. Difficultés environnementales
- 1.6. Le rôle du jeu dans le développement
 - 1.6.1. Le rôle de socialisation du jeu
 - 1.6.2. Jeu thérapeutique
- 1.7. Le rôle du jeu dans le apprentissage
 - 1.7.1. Apprentissage par les connaissances
 - 1.7.2. Apprentissage par la procédure
- 1.8. Technologie éducative
 - 1.8.1. École 4.0
 - 1.8.2. Compétences numériques
- 1.9. Difficultés technologiques
 - 1.9.1. Accès à la technologie
 - 1.9.2. Compétences technologiques
- 1.10. Ressources technologiques
 - 1.10.1. Blogs et Forums
 - 1.10.2. Youtube et Wiki

Module 2. Gamification en entreprise. RH, marketing, ventes

- 2.1. La gamification en entreprise
 - 2.1.1. Pourquoi gamifier en entreprise?
 - 2.1.2. Les superpouvoirs de la gamification (+)
 - 2.1.3. Krytonite de la gamification (-)
- 2.2. Augmenter nos ventes: c'est pour cela que la gamification commerciale est née, n'est ce pas?
- 2.3. Le marketing de l'art du désir
 - 2.3.1. Qu'est ce que tu dis?: communication
 - 2.3.2. Je veux un "like!": médias sociaux
- 2.4. Ressources humaines Gamifiées
 - 2.4.1. Vous le valez bien!: attention, gestion et rétention des talents
 - 2.4.2. On est comme ça!: consolider la culture d'entreprise
 - 2.4.3. Je participe!: motivation et conformité à la bureaucratie interne
- 2.5. Et pourquoi pas... les créanciers!

Module 3. La gamification en entreprise II: la gestion d'équipe

- 3.1. Comment jouez-vous à ce jeu?
 - 3.1.1. Concepts généraux
 - 3.1.2. Narration pour la gamification conjointe
 - 3.1.3. Gestion gamifiée des tâches
 - 3.1.4. Le suivi des actions
- 3.2. Ici, tout le monde joue
 - 3.2.1. Motivation par des défis communs
 - 3.2.2. Itinéraire du travail en tant que voyage partagé
 - 3.2.3. La collaboration dans le village numérique
- 3.3. Nous avons atteint le sommet
 - 3.3.1. Localiser les nœuds pour motiver l'ensemble du réseau
 - 3.3.2. Transformer les tâches répétitives en défis stimulants
 - 3.3.3. Transformer l'environnement par des actions conjointes
 - 3.3.4. Comment faire de la collaboration une situation gagnant-gagnant
 - 3.3.5. Possibilités de transformer une tâche minuscule en une tâche transformatrice
 - 3.3.6. Milieux informels: conversation guidée par des stratégies de gamification

- 3.4. Nous avons eu une idée géniale
 - 3.4.1. L'histoire évolue avec la participation de tous
 - 3.4.2. Le récit devient notre diagramme de Gantt
 - 3.4.3. La gestion du travail par la gestion de l'histoire
- 3.5. Remonter le score
 - 3.5.1. Des badges axés sur la gestion, et non sur le prix
 - 3.5.2. Une procuration est une lettre de responsabilité
 - 3.5.3. Les stratégies de mise en place de canaux permettant de tirer parti de l'autonomie de gestion
- 3.6. Je viens de passer d'un écran à l'autre
 - 3.6.1. Concept de niveau dans le cadre du travail commun
 - 3.6.2. Possibilités de répartition des fonctions sur une base multi-niveaux
- 3.7. Conseil des sages
 - 3.7.1. Une communauté qui travaille en coopération apprend aussi en coopération
 - 3.7.2. Relier les connaissances individuelles à partir du récit commun
 - 3.7.3. Les formules pour le partage des connaissances, pour l'enseignement interne et pour la motivation des personnes clés
- 3.8. Cette équipe fonctionne parce que nous n'avons rien en commun
 - 3.8.1. Les rôles au travail basés sur les rôles de jeu
 - 3.8.2. Les caractéristiques des différents rôles dans le récit partagé
 - 3.8.3. Les personnes qui génèrent des histoires: des torsions narratives à partir d'une contribution individuelle
- 3.9. Les tours du magicien
 - 3.9.1. Transformer un panneau de contrôle en un scénario gamifié
 - 3.9.2. Les applications web et les applications pour gérer la gamification
 - 3.9.3. Environnements virtuels et environnements physiques, la relation et la connexion entre eux
- 3.10. Faisons le décompte.
 - 3.10.1. Bilan initial : le point de départ de notre histoire
 - 3.10.2. Évaluation du processus : évaluer le développement de la narration pour évaluer la performance et faire des ajustements
 - 3.10.3. Examiner l'efficacité des processus
 - 3.10.4. L'examen des rôles comme formule d'évaluation du travail individuel
 - 3.10.5. L'évaluation de la connexion entre les différents participants et leur facilité à rendre les processus fluides
 - 3.10.6. Évaluation de la réalisation du défi
 - 3.10.6.1. Montage de l'évaluation finale
 - 3.10.6.2. Célébration conjointe des défis atteints
 - 3.10.7. Des résultats mesurables
 - 3.10.7.1. Niveaux
 - 3.10.7.2. Médailles
 - 3.10.7.3. Les points



Explorez les possibilités narratives offertes par ces jeux pour susciter l'intérêt de vos employés"

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 Gamification en Entreprise 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 obtenez votre diplôme universitaire
sans avoir à vous déplacer ou à remplir
des formalités administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Gamification en Entreprise** 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 Gamification en Entreprise**

N.º d'heures officielles: **450 h.**



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
Gamification en Entreprise

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

Certificat Avancé

Gamification en Entreprise

