

Certificat Avancé

Gamification et Dispositifs de Jeux vidéo



Certificat Avancé Gamification et Dispositifs de Jeux vidéo

- » 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/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-gamification-dispositifs-jeux-video

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 18

05

Diplôme

page 26

01 Présentation

Les jeux vidéo ont connu une évolution impressionnante ces dernières années. Les premiers jours de l'Arcade sont révolus depuis longtemps. Aujourd'hui, les jeux vidéo sont devenus une activité récréative et fréquemment utilisée par des utilisateurs de tous âges. Par conséquent, les entreprises ont trouvé dans ce créneau une opportunité de réussite et pour y parvenir, l'outil le plus utilisé est la gamification, qui utilise des éléments de jeux vidéo pour influencer et renforcer la motivation, améliorer la productivité et activer les utilisateurs pour atteindre les objectifs. C'est dans cette optique que le présent plan d'étude a été conçu pour comprendre ce processus et son application dans d'autres domaines, tels que l'éducation et la recherche.





Oraindik **10** norgehiagoketan har dezakezu parte.



“

La gamification a une mécanique simple: en gagnant une bataille, le joueur obtient un prix et occupe une place dans le classement”

Les progrès de la technologie ont entraîné une augmentation rapide des jeux vidéo dans le monde. Dans les premières années, la dynamique d'un jeu était simple, il suffisait d'avoir un adversaire à affronter. Aujourd'hui, cela a changé, grâce à de nouvelles inventions telles que la Réalité Virtuelle, qui permet aux joueurs de vivre une expérience immersive, avec une plus grande capacité à ressentir, voir, vivre et être plus connecté à l'histoire du jeu. Mais rien de tout cela ne serait possible si les utilisateurs ne pouvaient être motivés pour participer à ces aventures.

Par conséquent, ce Certificat Avancé aidera les étudiants à comprendre les directives utilisées par les développeurs lors de la création de jeux stimulants et créant une dépendance. Le programme commencera par une compréhension de l'importance de la convivialité des applications et de l'interaction des personnes avec les ordinateurs. Cela aidera le programmeur à adapter l'interface d'un jeu aux besoins des utilisateurs.

Ensuite, l'importance de la Gamification sera analysée, en comprenant les récompenses et les incitations qui poussent les gens à jouer tous les jours. Enfin, l'architecture des réseaux et des systèmes multijoueurs pour le développement de jeux en ligne sera décrite.

Ce **Certificat Avancé en Gamification et Dispositifs de Jeux vidéo** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Narration de Jeux Vidéo
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus, fournissent des informations scientifiques et 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 les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



L'idée de la gamification dans les jeux vidéo a été extrapolée au secteur de l'éducation pour motiver les enfants à apprendre en suivant une méthode de récompense"

“

Un jeu avec de bons défis et de bonnes épreuves retiendra l'attention des utilisateurs et les motivera à jouer pendant plus d'heures”

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

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

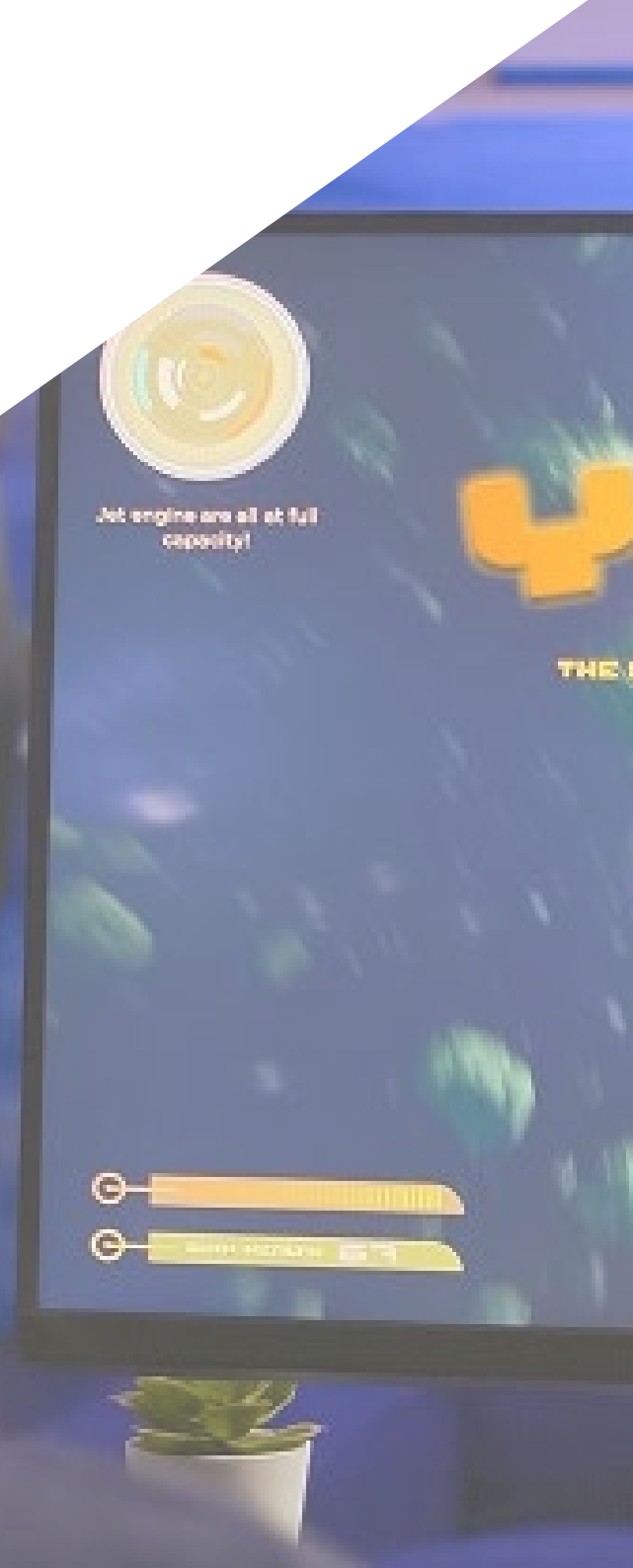
Les enjeux des jeux contribuent à la coopération sociale et à la participation civique à grande échelle.

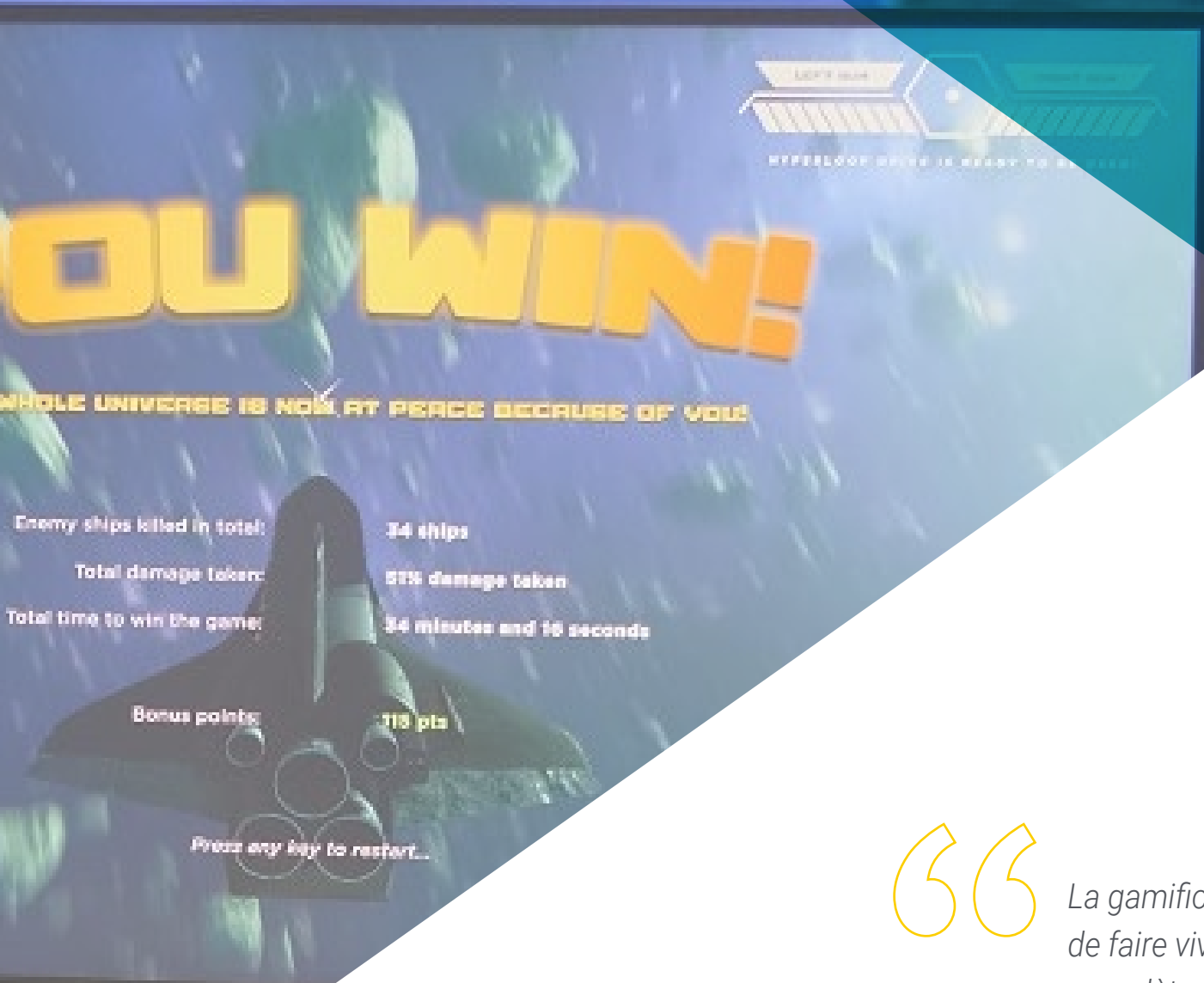
Un bon jeu est amusant et ouvre des portes pour participer, apprendre et communiquer d'une manière différente.



02 Objectifs

Le Certificat Avancé en Gamification et Dispositifs de Jeux vidéo offrira aux étudiants la possibilité d'accéder aux connaissances actuelles dans ce domaine, ainsi qu'une étude approfondie de l'impact qu'il a eu sur le domaine de l'éducation et de la recherche. Ainsi, les étudiants créeront des jeux collaboratifs et didactiques qui encouragent la coopération sociale entre les utilisateurs, en les motivant à terminer des niveaux et à résoudre des énigmes.





“

La gamification dans les jeux vidéo permet de faire vivre aux utilisateurs une expérience complètement différente et motivante”



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre les différents éléments qui composent une histoire
- ◆ Appliquer les structures narratives au format du jeu vidéo
- ◆ Explorer en profondeur le processus de création d'un scénario et d'un *Storyboard* pour un jeu vidéo, en différenciant toutes les étapes qui le composent
- ◆ Analyser les concepts et composants clés que l'on doit trouver dans un scénario
- ◆ Étudier les principes fondamentaux de la narration et le voyage du héros comme l'une des principales formes de narration
- ◆ Examiner le storyboarding et l'animation, en soulignant leur importance dans le processus d'écriture du scénario
- ◆ Découvrez les différents genres et récits dans le monde des jeux vidéo
- ◆ Apprendre à développer des dialogues efficaces grâce au scénario

“

Grâce à ce Certificat Avancé, vous serez en mesure de créer et de programmer des défis différents dans chaque niveau du jeu, fidélisant ainsi vos utilisateurs pour qu'ils jouent à nouveau"





Objectifs spécifiques

Module 1. Interaction homme-machine

- ◆ Explorez les différentes directives d'accessibilité, les normes qui les établissent et les outils qui permettent leur évaluation, ainsi que les différentes méthodes d'interaction avec l'ordinateur, au moyen de périphériques et de dispositifs
- ◆ Comprendre l'importance de la convivialité des applications et les différents types de diversité humaine, les limites qu'ils impliquent et comment adapter les interfaces en fonction des besoins spécifiques de chacun d'eux
- ◆ Apprenez le processus de conception d'une interface, de l'analyse des besoins à l'évaluation
- ◆ Passer par les différentes étapes intermédiaires nécessaires à la réalisation d'une interface adaptée

Module 2. Jeux vidéo et simulation pour la recherche et l'éducation

- ◆ Examiner les principales caractéristiques des jeux sérieux représentatifs dans les domaines de l'éducation et de la recherche
- ◆ Comprendre comment les jeux vidéo peuvent affecter l'état émotionnel des individus
- ◆ Obtenir la capacité d'évaluer les jeux vidéo selon différentes approches

Module 3. Réseaux et systèmes multi-joueurs

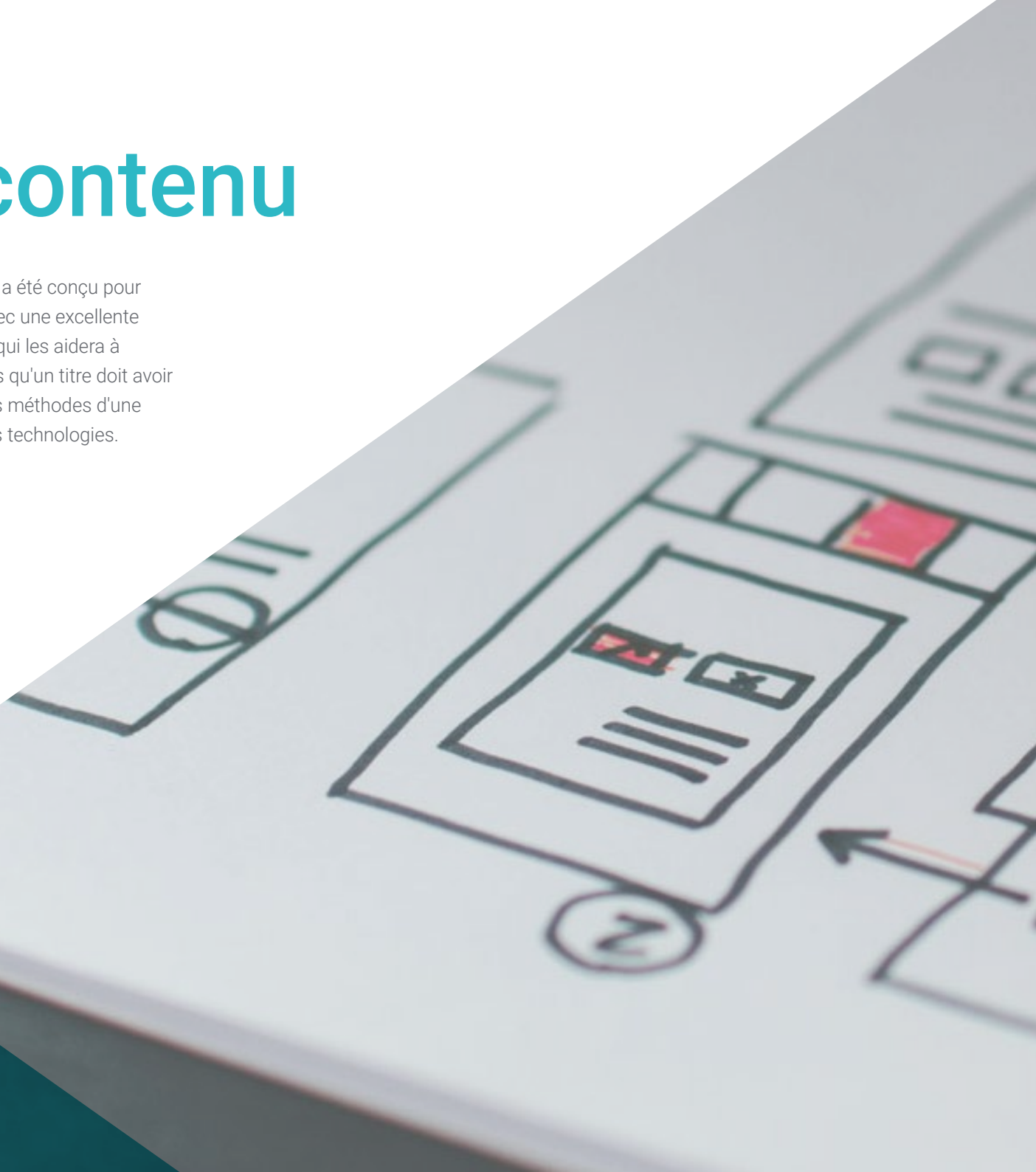
- ◆ Décrire l'architecture du protocole de contrôle de transmission/protocole Internet (TCP/IP) et le fonctionnement de base des réseaux sans fil
- ◆ Analyser la sécurité appliquée aux jeux vidéo
- ◆ Acquérir la capacité de développer des jeux en ligne multi-joueurs



03

Structure et contenu

Le Certificat Avancé en Gamification et Dispositifs de Jeux vidéo a été conçu pour développer les compétences des étudiants dans ce domaine. Avec une excellente équipe pédagogique, ils pourront profiter d'un contenu actualisé qui les aidera à comprendre comment réaliser les différents défis et classements qu'un titre doit avoir pour garder l'attention du joueur. Pour ce faire, ils apprendront les méthodes d'une gamification efficace grâce à la théorie du plaisir et aux nouvelles technologies.



“

Dans ce Certificat Avancé, vous serez capable de développer un jeu multijoueur amusant en utilisant des outils avec Unreal ou Unity”

Module 1. Interaction humain-ordinateur

- 1.1. Introduction à l'interaction homme-machine
 - 1.1.1. Qu'est-ce que l'interaction homme-machine?
 - 1.1.2. Relation de l'interaction homme-machine avec d'autres disciplines
 - 1.1.3. L'interface utilisateur
 - 1.1.4. Utilisabilité et accessibilité
 - 1.1.5. Expérience de utilisateur et conception centrée sur l'utilisateur
- 1.2. Informatique et interaction: paradigmes d'interface utilisateur et d'interaction
 - 1.2.1. Interaction
 - 1.2.2. Paradigmes d'interaction et styles d'interaction
 - 1.2.3. Évolution des interfaces utilisateur
 - 1.2.4. Interfaces utilisateur classiques: WIMP/GUI, commandes, voix, Réalité Virtuelle
 - 1.2.5. Interfaces utilisateur innovantes: mobiles, portables, collaboratives, BCI
- 1.3. Le facteur humain: aspects psychologiques et cognitifs
 - 1.3.1. L'importance du facteur humain dans l'interaction
 - 1.3.2. Traitement de l'information humaine
 - 1.3.3. L'entrée et la sortie d'informations: visuelles, auditives et tactiles
 - 1.3.4. Perception et attention
 - 1.3.5. Connaissance et modèles mentaux: représentation, organisation et acquisition
- 1.4. Le facteur humain: les limitations sensorielles et physiques
 - 1.4.1. Diversité fonctionnelle, handicap et déficience
 - 1.4.2. Diversité visuelle
 - 1.4.3. La diversité auditive
 - 1.4.4. Diversité cognitive
 - 1.4.5. Diversité des moteurs
 - 1.4.6. Le cas des immigrants numériques
- 1.5. Le processus de conception (I): analyse des besoins pour la conception de l'interface utilisateur
 - 1.5.1. Conception centrée sur l'utilisateur
 - 1.5.2. Qu'est-ce que l'analyse des besoins?
 - 1.5.3. Collecte d'informations
 - 1.5.4. Analyse et interprétation des informations
 - 1.5.5. Analyse de l'utilisabilité et de l'accessibilité
- 1.6. Le processus de conception (II): Prototypage et analyse des tâches
 - 1.6.1. Design conceptuel
 - 1.6.2. Prototypage
 - 1.6.3. Analyse hiérarchique des tâches
- 1.7. Le processus de conception (III): évaluation
 - 1.7.1. L'évaluation dans le processus de conception: objectifs et méthodes
 - 1.7.2. Méthodes d'évaluation sans utilisateurs
 - 1.7.3. Méthodes d'évaluation avec les utilisateurs
 - 1.7.4. Normes et standards d'évaluation
- 1.8. Accessibilité: définition et lignes directrices
 - 1.8.1. Accessibilité et conception universelle
 - 1.8.2. Initiative WAI et directives WCAG
 - 1.8.3. Directives WCAG 2.0 et 2.1
- 1.9. Accessibilité: évaluation et diversité fonctionnelle
 - 1.9.1. Outils d'évaluation de l'accessibilité du Web
 - 1.9.2. Accessibilité et diversité fonctionnelle
- 1.10. L'ordinateur et l'interaction: périphériques et dispositifs
 - 1.10.1. Dispositifs et périphériques traditionnels
 - 1.10.2. Dispositifs alternatifs et périphériques
 - 1.10.3. Téléphones mobiles et tablettes
 - 1.10.4. Diversité fonctionnelle, interaction et périphériques

Module 2. Jeux vidéo et simulation pour la recherche et l'éducation

- 2.1. Introduction aux jeux sérieux
 - 2.1.1. Qu'est-ce qu'un serious game?
 - 2.1.2. Caractéristiques
 - 2.1.3. Aspects à souligner
 - 2.1.4. Avantages des jeux sérieux
- 2.2. Motivation et objectifs des jeux sérieux
 - 2.2.1. Création de jeux sérieux
 - 2.2.2. Motivation des jeux sérieux
 - 2.2.3. Objectifs des jeux sérieux
 - 2.2.4. Conclusions
- 2.3. Le jeu de simulation
 - 2.3.1. Introduction
 - 2.3.2. Le jeu de simulation
 - 2.3.3. jeux vidéo et TIC
 - 2.3.4. Jeux, simulations et gestion
- 2.4. Conception orientée vers la formation: gamification
 - 2.4.1. Modèle de la gamification
 - 2.4.2. Récompenses
 - 2.4.3. Incentivisation
 - 2.4.4. La gamification appliquée au travail
- 2.5. Comment réaliser une gamification efficace
 - 2.5.1. La théorie de l'amusement
 - 2.5.2. Gamification et volonté
 - 2.5.3. Gamification et nouvelles technologies
 - 2.5.4. Exemples célèbres
- 2.6. Le processus d'apprentissage: déroulement et progression du jeu
 - 2.6.1. Flux de jeu
 - 2.6.2. Sentiment de progrès
 - 2.6.3. Commentaires
 - 2.6.4. Degré d'achèvement
- 2.7. Le processus d'apprentissage: l'évaluation par le jeu
 - 2.7.1. Kahoot!
 - 2.7.2. Méthodologie
 - 2.7.3. Résultats
 - 2.7.4. Conclusions tirées
- 2.8. Domaines d'études: applications pédagogiques
 - 2.8.1. Étude de cas: application des techniques de gamification en classe
 - 2.8.2. Étape 1: analyse de l'utilisateur et du contexte
 - 2.8.3. Étape 2: définition des objectifs d'apprentissage
 - 2.8.4. Étape 3: concevoir l'expérience
 - 2.8.5. Étape 4: identification des ressources
 - 2.8.6. Étape 5: mise en œuvre des éléments de gamification
- 2.9. Domaines d'études: simulation et maîtrise des compétences
 - 2.9.1. Gamification, simulateurs et orientation entrepreneuriale
 - 2.9.2. Échantillon
 - 2.9.3. Collecte des données
 - 2.9.4. Analyse des données et résultats
 - 2.9.5. Conclusions
- 2.10. Domaines d'étude: outils de thérapie (cas réels)
 - 2.10.1. Gamification thérapeutique: principaux objectifs
 - 2.10.2. Les thérapies de Réalité Virtuelle
 - 2.10.3. Thérapies avec périphériques adaptés
 - 2.10.4. Conclusions tirées

Module 3. Réseaux et systèmes multi-joueurs

- 1.3.1. Histoire et évolution des jeux multijoueurs
 - 3.1.1. Années 1970: premiers jeux multijoueurs
 - 3.1.2. Les années 90: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 3.1.3. L'essor des jeux vidéo multijoueurs
 - 3.1.4. Multijoueur local et en ligne
 - 3.1.5. Jeux de société
- 1.3.2. Modèles commerciaux multijoueurs
 - 3.2.1. Origine et fonctionnement des modèles d'entreprise émergents
 - 3.2.2. Services de vente en ligne
 - 3.2.3. Jouer gratuitement
 - 3.2.4. Micropaiements
 - 3.2.5. Publicité
 - 3.2.6. Abonnement avec paiements mensuels
 - 3.2.7. Pay-per-play
 - 3.2.8. Essayez avant d'acheter
- 1.3.3. Jeux locaux et jeux en réseau
 - 3.3.1. Les jeux locaux: pour commencer
 - 3.3.2. Jeux de société: Nintendo et la convivialité en famille
 - 3.3.3. Les jeux en réseau: pour commencer
 - 3.3.4. Évolution des jeux en réseau
- 1.3.4. Modèle OSI: Couches I
 - 3.4.1. Modèle OSI: Introduction
 - 3.4.2. Couche physique
 - 3.4.3. Couche liaison de données
 - 3.4.4. Couche réseau
- 1.3.5. Modèle OSI: couche II
 - 3.5.1. Couche de transport
 - 3.5.2. Couche session
 - 3.5.3. Couche de présentation
 - 3.5.4. Couche d'application





- 1.3.6. Réseaux informatiques et Internet
 - 3.6.1. Qu'est-ce qu'un réseau informatique?
 - 3.6.2. Software
 - 3.6.3. Hardware
 - 3.6.4. Serveurs
 - 3.6.5. Stockage en réseau
 - 3.6.6. Protocoles de réseau
- 1.3.7. Réseaux mobiles et sans fil
 - 3.7.1. Réseau mobile
 - 3.7.2. Réseau sans fil
 - 3.7.3. Fonctionnement des réseaux mobiles
 - 3.7.4. Technologie numérique
- 1.3.8. Sécurité
 - 3.8.1. Sécurité personnelle
 - 3.8.2. *Hacks* et *Cheats* dans les jeux vidéo
 - 3.8.3. Sécurité anti-tricherie
 - 3.8.4. Analyse des systèmes de sécurité anti-triche
- 1.3.9. Systèmes multi-joueurs: serveurs
 - 3.9.1. Hébergement de serveurs
 - 3.9.2. Jeux vidéo MMO
 - 3.9.3. Serveurs dédiés aux jeux vidéo
 - 3.9.4. LAN *Parties*
 - 3.10. Conception et programmation de jeux multi-joueurs
- 3.10.1. Principes fondamentaux de la conception de jeux multijoueurs Unreal
 - 3.10.2. Principes fondamentaux de la conception de jeux vidéo multijoueurs dans Unity
 - 3.10.3. Comment rendre un jeu multijoueur amusant
 - 3.10.4. Au-delà d'une manette: l'innovation dans les contrôles multijoueurs

04

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.



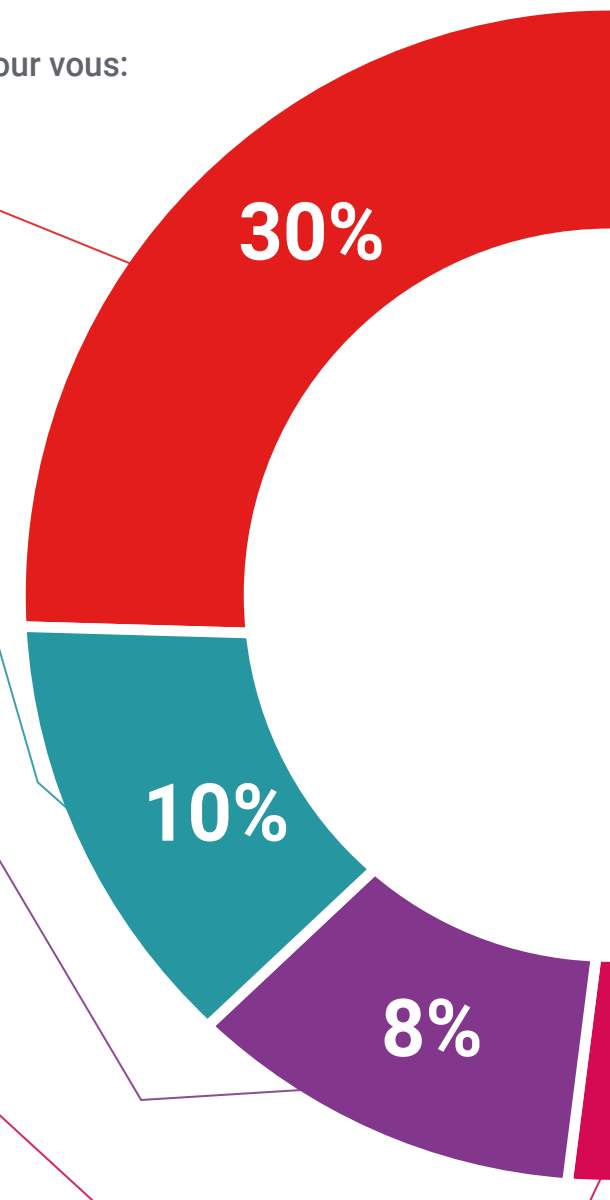
Pratique des aptitudes et des compétences

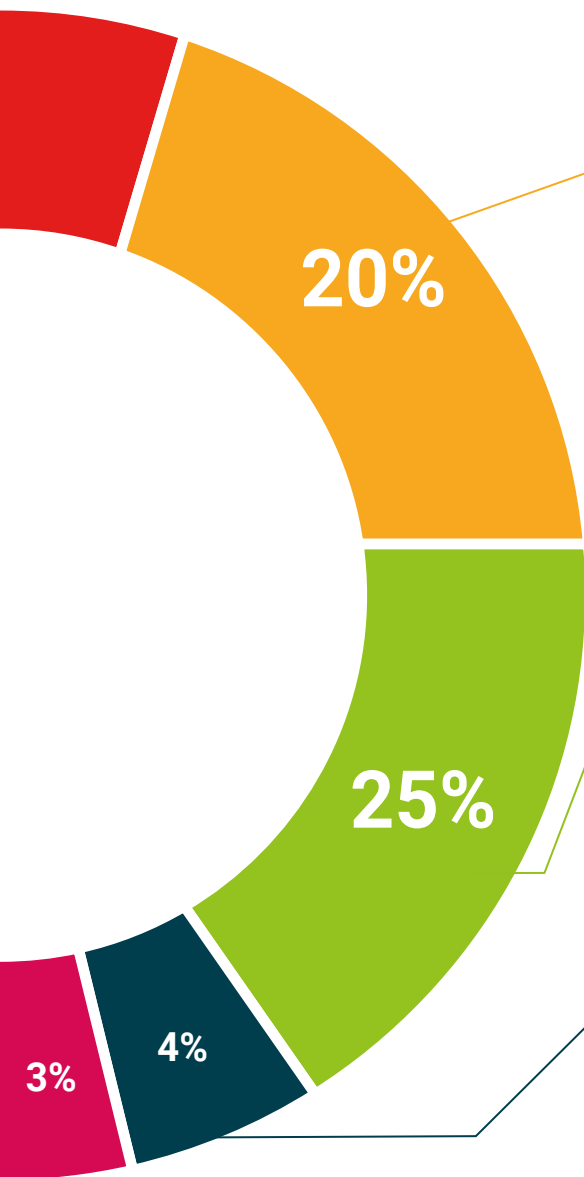
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Gamification et Dispositifs de Jeux vidéo 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.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre Certificat Avancé avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Gamification et Dispositifs de Jeux vidéo** 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 et Dispositifs de Jeux vidéo**

N.º d'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 Gamification et Dispositifs de Jeux vidéo

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

Certificat Avancé

Gamification et Dispositifs de Jeux vidéo

