

a) *Denumire program avizat:*

DEZVOLTAREA JOCURILOR DIGITALE

Programul de formare se derulează în parteneriat cu Asociația Dezvoltatorilor Români de Jocuri

b) **Grup țintă:** Personal didactic de predare din învățământul preuniversitar Informatică și TIC, cadre didactice cu competențe de bază în programare

c) **Criterii curriculare**

i. *Nota argumentativă/justificativă*, de fundamentare a programului avizat
Utilizarea aplicațiilor/jocurilor digitale în predare și învățare poate contribui la dezvoltarea abilităților secolului XXI, necesare pentru a reuși în era informațională, cum ar fi gândirea critică, gândirea creativă, capacitatea de a colabora și de a comunica eficient, flexibilitatea.

ii. *Informații generale*

Nr. crt. 6	Domeniul tematic al programului ⁷	Denumire program	Grup țintă	Formă de organizare a programului (față-în-față/blended learning/online) ⁸	Nr. total de ore 9	Distribuție nr. de ore pe forme de organizare ²			Coordonator program
						Față-în-față	Online sincron	Online asincron	
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.1.	7.2.	7.3.	8.
18	Competențe TIC/digitale/Nanotehnologii/Autonomie pedagogică prin dezvoltarea abilităților digitale	Dezvoltarea jocurilor digitale	Personal didactic de predare din învățământul preuniversitar Informatică și TIC, cadre didactice cu competențe de bază în programe	online Moodle	25	-	15	10	Ionescu Viviana

iii. *Scopul programului:*

Programul de formare are drept scop dezvoltarea abilităților de realizare a jocurilor digitale.

iv. *Competențe formate/dezvoltate*

Utilizarea limbajului de specialitate în diferite contexte sociale și profesionale

Documentarea în vederea integrării resurselor adecvate în procesul de dezvoltare a jocurilor

Utilizarea de tehnologii digitale specifice diferitelor etape ale dezvoltării jocurilor digitale

v. *Locație de desfășurare (în acord cu forma de organizare propusă):*

- pentru componenta *online asincron*: Platforma Moodle;
- pentru componenta *online sincron*: Platforma Meet.

vi. *Plan de învățământ*

Nr. crt.	Denumire modul/temă	Nr. total ore/ modul/temă	Distribuție nr. de ore pe formă de organizare		
			față-în-față	online sincron	online asincron
1	Introducere în teoria jocurilor digitale	5	-	3	2
2	Proiectarea (Game Design) jocurilor digitale	8	-	5	3
3	Dezvoltarea și testarea aplicațiilor de tip jocuri video	12	-	7	5
Nr. total ore/program avizat		25	-	15	10

vii. *Modalități de evaluare a formabililor: evaluare pe parcurs, portofoliu de evaluare*

d) Resurse umane

i. *Formatori implicați*

- Țoca Livia, licență Informatică, certificat formator
- Niță Adrian, licență Informatică, certificat formator
- Niță Maria, licență Informatică, certificat formator
- Timplaru Roxana, licență Informatică, certificat formator
- Modrisan Adrian, licență Informatică, certificat formator
- Boca Alina, licență Informatică, certificat formator
- Mitrache Claudia, licență Informatică, certificat formator
- Țilică Daniela, licență Matematică, certificat formator
- Cosma Ioana, licență Informatică, certificat formator
- Nițu Dana, Master Informatică, certificat formator

ii. *Coordonatorul programului:* Ionescu Raluca Viviana, profesor metodist CCDB, Licență Pedagogie muzicală, viviana.ionescu@ccdbucuresti.org

e) Criterii economice

- Costul programului:* gratuit
- Înscriere:* [Formular de înscriere](#)