



Denumire program avizat:

DEZVOLTAREA JOCURILOR DIGITALE

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

| 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 | | | | | | | |
| Domeniul tematic al programului | Denumirea programului | Grup țintă | Formă de organizare | Nr. total de ore | Distribuția nr. de ore/ forme de organizare | | |
| | | | | | Față-în-față | Online sincron | Online asincron |
| 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 programare | online Moodle | 32 | | 16 | 16 |

| | |
|------------------------------------|--|
| 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: | online - Platforma Moodle |

| vi. Plan de învățământ | | | | | |
|------------------------|---------------------|---------------------------|---|----------------|-----------------|
| Nr. crt. | Denumire modul/temă | Nr. total ore/ modul/temă | Distribuție nr. de ore/pe forma de organizare | | |
| | | | Față-în-față | Online sincron | Online asincron |
| | | | | | |



| | | | | | |
|--|--|---|--|----|----|
| 1. | Introducere în teoria jocurilor digitale | 6 | | 3 | 3 |
| 2. | Proiectarea (Game Design) jocurilor digitale | 8 | | 4 | 4 |
| 3. | Dezvoltarea și testarea aplicațiilor de tip jocuri video | 18 | | 9 | 9 |
| Nr. total ore/program avizat | | 32 | | 16 | 16 |
| vii. Modalități de evaluare a cursanților | | evaluare pe parcurs, portofoliu de evaluare | | | |
| 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 viviana.ionescu@ccdbucuresti.org | | | |
| Criterii economice | | | | | |
| Costul program/ cursant | | gratuit | | | |
| Înscriere | | Formular de înscriere | | | |