



Echipa proiectului din Academia de Studii Economice București Departamentul de Informatică și Cibernetică Economică

Prof. Univ.Dr. Adina Uță
Conf.Univ.Dr. Iulian Intorsureanu
Conf.Univ.Dr. Anca Andreescu
Lect.Univ.Dr. Anda Belciu
Lect.Univ.Dr. Iuliana Simonca

OBIECTIVELE PROIECTULUI

1. Dezvoltarea unui cadru strategic la nivel european, până în anul 2020, pentru educația și formarea în domeniul informaticii (ESFCET-2020)
2. Dezvoltarea unui cadru de evaluare la nivel european, până în anul 2020, pentru educația și formarea în domeniul informaticii (EEFCET-2020)
3. Pregătirea de recomandări pentru viitoarele curricule digitale în educația și formarea din domeniul informaticii, până în anul 2020
4. Dezvoltarea unor noi teorii didactice și modele de învățare care să poată fi utilizate în educația bazată pe *social media*.

ESFCET-2020 urmează să: 1) Definească rezultatele învățării pentru curricule și programe analitice, care să încorporeze creșterea creativității, inovației și competențelor de inserție profesională a studenților din învățământul de licență, masterat și doctorat în informatică, precum și implementarea lor în instituțiile de învățământ superior din Europa; 2) Stabilească cele mai bune modalități de predare, strategii de instruire și învățare adaptive utilizând instrumente și medii informatice de tip "rețele sociale".

EEFCET-2020 va realiza o evaluare a curriculelor și programelor analitice pentru studenții la licență, masterat și doctorat în informatică și implementarea lor în instituțiile de învățământ superior din Europa. EEFCET-2020 va evalua trei factori: cunoștințe, aptitudini și competențe dobândite prin intermediul educației și formării în informatică.

Atât ESFCET-2020 cât și EEFCET-2020 vor fi bazate pe analiza literaturii de specialitate, studii și interviuri cu experți cu privire la abordări, metode și procese.

Va fi elaborat și publicat un set de recomandări privind viitorul curriculei digitale în educația informatică până în anul 2020. Aceste recomandări vor trata strategii pedagogice și abordări care trebuie să fie adoptate pentru viitoarea curricula digitală, precum și instrumente și resurse tehnologice care ar trebui să fie luate în considerare.

Noile teorii didactice și modele de învățare bazate pe *social media* vor fi dezvoltate și testate într-un grup de universități partenere. Partenerii vor fi familiarizați cu rezultatele experimentelor în cadrul unor sesiuni speciale ale unor conferințe pe teme de e-learning.

Vor fi organizate două conferințe internaționale anuale (Computing și e-Learning), una conținând și un workshop "Advances in high performance information services for digital, multilingual education", iar cealaltă cu secțiuni speciale pentru discutarea modelelor dezvoltate.

EUROPEAN THEMATIC NETWORK

"FUTURE EDUCATION AND TRAINING IN COMPUTING: HOW TO SUPPORT LEARNING AT ANYTIME ANYWHERE"

PARTENERI 67 parteneri din 35 țări

Țară	Instituația parteneră
Albania	Polytechnic University of Tirana
Anglia	Liverpool John Moores University
	Heriot-Watt University
	Tellus Ltd
Austria	Vienna University of Technology
Belgia	BIKEMA-Gent
	VARTEC NV-Gent
Bulgaria	"Angel Kanchev" University of Ruse (Project Coordinator)
	Sofia University "St. Kliment Ohridski"
	Technical University of Sofia
	Technical University of Varna
	Technical University of Gabrovo
	University of Veliko Turnovo
	University of Plovdiv
	Univ. of Library Science and Information Technologies
	International Business School
	Institute of Information & Communication Technologies
	Institute of Mathematics and Informatics
	IEEE Bulgaria Section
	BAIT
	Cehia
Cipru	University of Cyprus
Croatia	University of Rijeka
Danemarca	Aalborg University
Estonia	Tallinn University of Technology
Finlanda	Lappeenranta University
	University of Tampere
Franța	University of Versailles
Germania	HTW Berlin
	Ilmenau Technical University
	Comhard Berlin
	GFal Berlin
Grecia	IIEF GmbH
	University of Ioannina
Iceland	Reykjavik University
Ireland	Dublin City University
Italia	University of Calabria
	University of Pavia
	University of Palermo
	University of Napoli Parthenope
Anghelos CCS	
Liechtenstein	University of Liechtenstein
Letonia	Riga Technical University
Lituania	Vilnius University
	Kaunas University of Technology
	Vilnius Gediminas TU
Luxemburg	University of Luxembourg
Macedonia	University Ss Cyril and Methodious, Skopje
	South East European University, Tetovo
Malta	University of Malta
Norvegia	Østfold University College
Olanda	Delft University of Technology
Polonia	Warsaw University
Portugalia	University of Coimbra
Romania	Academy of Economic Studies
	University of Pitesti
Slovacia	Slovak University of Technology
Slovenia	University of Nova Gorica
	Temida Ltd.
Spania	University of La Laguna
	University of Malaga
Serbia	University of Novi Sad
	Selcuk University
Suedia	Linnaeus University
	Izmir University of Economics
Turcia	University of Bahcesehir
	Izmir University of Economics
Ungaria	University of Szeged

OBIECTIVELE CONSORȚIULUI

Sprrijinirea unei creșteri economice inteligente și construirea unei societăți informaționale bazate pe cunoaștere și inovare, prin ridicarea calității educației în informatică, introducerea unor tehnologii inovatoare moderne în educație, schimbul de cunoștințe, discutarea metodologiilor și promovarea schimbului de bune practici între toate părțile implicate.

REZULTATELE PROIECTULUI

1. ETN FETCH "Viitorul educației și instruirii în informatică: Cum se poate sprijini instruirea oricând și oriunde".
2. Cadru Strategic European pentru Educația și Formarea în Informatică (ESFCET 2020).
3. Cadru de Evaluare European pentru Educația și Formarea în Informatică 2020 (EEFCET 2020).
4. Un set de recomandări pentru viitoarele curricule digitale din educația și formarea în informatică - orizont 2020.
5. Noi teorii didactice și modele de învățare pentru utilizarea *social media* în educație.
6. Șase conferințe cu co-evenimente de tip *workshop* în domeniul informaticii.
7. Publicarea rezultatelor în reviste, ziare, broșuri și pe site-uri web.
8. Rapoarte de evaluare interne și externe.

IMPACT

Rezultatele proiectului vor fi în beneficiul tuturor actorilor implicați în educația din domeniul informaticii, cum ar fi:

1. Universități și factori de decizie la nivel național cu preocupări în domeniul educației informatice;
2. Cadrele didactice universitare care predau discipline din domeniul informaticii;
3. Studenții la licență, master și doctorat;
4. Institutele și centrele de cercetare din domeniul informaticii;
5. Companiile și întreprinderile mici și mijlocii din domeniul informaticii.

Proiectul va schimba metodologia de formare a specialiștilor în informatică, va aplica cele mai moderne tehnologii în educație și va promova strânsa cooperare dintre universități, institute de cercetare și industrie