



Digitally signed by
Technical Scientific
Library, TUM
Reason: I attest to the
accuracy and integrity of
this document

UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI

**CURS DE LIMBĂ ROMÂNĂ
SPECIALIZATĂ
ÎN DOMENIUL DESIGNULUI
JOCURILOR**

SUPPORT DE CURS

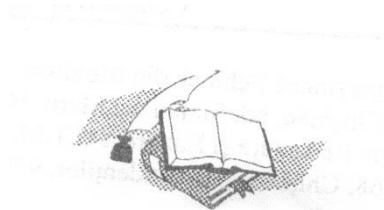


**Chișinău
2022**

**UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI
FACULTATEA TEHNOLOGIA ALIMENTELOR
DEPARTAMENTUL LIMBI STRĂINE**

**CURS DE LIMBĂ ROMÂNĂ SPECIALIZATĂ
ÎN DOMENIUL DESIGNULUI JOCURILOR**

SUPPORT DE CURS



**Chișinău
Editura „Tehnica-UTM”
2022**

CZU 811.135.1'276.6:7.05(075.8)

C 95

Suportul de curs a fost discutat și aprobat pentru editare la ședința Consiliului Facultății Tehnologia Alimentelor, proces-verbal nr. 2 din 24.11.2022

Materialul didactic prezentat este conceput ca suport didactic de bază la orele de limbă română/alolingvi - limbaj specializat și se adresează studenților de la Facultatea *Design*.

Prezentul curs asigură un progres în dobândirea cunoștințelor de limbă în general și de limbaj specializat utilizat în discursurile profesionale. Conținutul acestui suport de curs este structurat în 5 unități (de curs). Structura fiecărei unități de curs răspunde obiectivului lingvistic prioritar al Departamentului Limbi Străine, și anume, elaborarea discursului în context specializat.

Autori: Cuciuc Valentina
Golovaci Mariana
Hodinitu Elena
Prozor – Barbalat Liliana

Recenzent: Cozari Ana

Machetare computerizată: Ionașcu Svetlana

DESCRIEREA CIP A CAMEREI NAȚIONALE A CĂRȚII DIN RM

Curs de limbă română specializată în domeniul designului jocurilor:

Suport de curs / Cuciuc Valentina, Golovaci Mariana, Hodinitu Elena, Prozor-Barbalat Liliana; Universitatea Tehnică a Moldovei, Facultatea Tehnologia Alimentelor, Departamentul Limbi Străine.

– Chișinău: Tehnica-UTM, 2022. – 39 p.: tab.

Aut. indicați pe vs. f. de tit. – Bibliogr.: p. 38 (11 tit.). – 50 ex.

ISBN 978-9975-45-866-5.

ISBN 978-9975-45-866-5

© UTM, 2022

BIBLIOGRAFIE:

1. *DEX*. Ediția II-a. Univers enciclopedic, 2003.
2. Bulgar Gh. *Dicționar de sinonime*. Editura Știința, 2015.
3. Ernest A., Rollings A. *Despre designul jocului*. Editura New Riders, 2003.
4. Bates B. *Design-ul jocului* . Thomson. 2004
5. Bethke E. *Dezvoltarea și producția jocului*. Texas, 2004.
6. Moore M., Novak J. *Ghid de carieră în industria jocurilor*. Delmar: Cengage Learning, 2010.
7. ro.royalmarinescadetsportsmouth.co.uk/video-game-history
8. blog.rabota.md/ro/blog/gamedesigner
9. dilemaveche.ro/despre-productia-unui-joc
10. itigic.com/ro/what-programming-languages-to-make-video-games
11. www.incomod.info/cele-mai-apreciate-genuri-de-jocuri-video

CUPRINS:

Unitatea 1. ISTORIA JOCURILOR VIDEO	3
Vocabular	3
Text: <i>Istoria jocurilor video</i>	5
Sarcini de înțelegere a informației textuale	6
Activități	6
Evaluare	8
Unitatea 2. CINE ESTE DESIGNERUL DE JOCURI?	9
Vocabular	9
Text: <i>Designerul de jocuri</i>	10
Sarcini de înțelegere a informației textuale	11
Activități	11
Evaluare	14
Unitatea 3. ETAPELE DE CREARE A UNUI JOC VIDEO	15
Vocabular	15
Text: <i>Crearea unui joc video</i>	17
Sarcini de înțelegere a informației textuale	18
Activități	19
Evaluare	23
Unitatea 4. LIMBI DE PROGRAMARE PENTRU CREAREA JOCURILOR VIDEO	24
Vocabular	24
Text: Limbi de programare pentru crearea jocurilor video	25
Sarcini de înțelegere a informației textuale	27
Activități	28
Evaluare	29
Unitatea 5. CELE MAI POPULARE GENURI DE JOCURI VIDEO	30
Vocabular	30
Text: <i>Cele mai populare genuri de jocuri video</i>	31
Sarcini de înțelegere a informației textuale	32
Activități	33
Evaluare	34
Anexe	35
Bibliografie	38