



Curriculum Vitae Europass

Informații personale

Nume / Prenume **Ștefan (Stănescu) Ioana Andreea**
Adresa(e) Str. Bisericii, nr. 26, Răzvad, Județul Dâmbovița, 137395, România
Telefon(oane) + 4 0245 677 196 Mobil + 4 0722 322 780
Fax(uri) + 4 0245 211 727
E-mail(uri) ioana@ats.com.ro; ioana@adlnet.ro
Data nașterii 19 octombrie 1978
Sex F

Experiența profesională

Perioada	01 martie 2006 → prezent
Funcția sau postul ocupat	Manager Proiect
Activități și responsabilități principale	Managementul proiectelor de cercetare, TIC și de instruire. Dezvoltarea propunerilor de proiecte și a parteneriatelor în vederea obținerii de finanțări naționale și internaționale. Analize de eficiență și potențial de marketing pentru produse informatice. Organizarea cursurilor de limba engleză și de informatică susținute de ATS, proiectarea suportului aferent acestora și a platformei electronice de învățare. Analiza și proiectarea unui sistem automat de traducere română-englez care utilizează aplicații TTS accesibile și de pe dispozitive mobile. Analiză, proiectare și dezvoltare sistem de asistare a deciziei bazat pe cunoștințe expert. Coordonator sucursală regională a Asociației Patronale Surse Noi de Energie
Numele și adresa angajatorului	Advanced Technology Systems , Calea Domneasca, nr. 222, 130016, Târgoviște, România
Tipul activității sau sectorul de activitate	Tehnologia Informației și Comunicării
Perioada	01 octombrie 2010 → prezent
Funcția sau postul ocupat	Director științific și coordonator relații internaționale
Activități și responsabilități principale	Identificarea de noi surse de finanțare și coordonarea procesului de accesare a fondurilor. Dezvoltarea de proiecte și propuneri de proiecte. Realizare rapoarte de cercetare, analize, studii, articole și alte materiale. Stabilirea de noi contacte și inițierea colaborărilor cu alte instituții.
Numele și adresa angajatorului	Advanced Distributed Learning Romania, Str. 13 Septembrie, Nr.133, București, România
Tipul activității sau sectorul de activitate	ONG
Perioada	01 octombrie 2010 → 2015
Funcția sau postul ocupat	Cercetător/ Expert IT scenarii și serious games
Activități și responsabilități principale	Coordonator Comitet Tehnic „Interoperabilitate și semantică” în cadrul rețelei de excelență „Game and Learning Alliance” Dezvoltarea activităților necesare pentru atingerea obiectivelor de cercetare. Realizare rapoarte de cercetare, analize, studii, și alte materiale. Realizarea de publicații și susținerea efortului de diseminare a rezultatele de cercetare. Prezentarea de lucrări la conferințe naționale și internaționale sau la alte evenimente de profil. Colaborarea activă atât în interiorul cât și în afara universității, pentru a finaliza proiectele de cercetare și a aduce un plus de valoare în domeniul de studiu.

Numele și adresa angajatorului Universitatea de Apărare Națională "Carol I", Str. Panduri, Nr. 68-72, București, România
Tipul activității sau sectorul de activitate Universitate

Perioada 01 iulie 2003 - 28 februarie 2006

Funcția sau postul ocupat Coordonator Centru de Formare Profesională IPA Târgoviște
Activități și responsabilități principale Organizare activităților teoretice, practice și de evaluare aferente cursurilor.
Dezvoltare curricule pe tipuri de cursuri.
Proiectarea și implementarea aplicații informatice pentru cursurile de instruire.

Numele și adresa angajatorului IPA SA
Calea Floreasca, nr. 169 , 014459, București, România

Tipul activității sau sectorul de activitate Formare profesională

Perioada 01 iulie 1998 → prezent

Funcția sau postul ocupat Translator
Activități și responsabilități principale Interpret și traducător limba engleză

Numele și adresa angajatorului Stănescu Ioana Andreea PFA
Str. Bisericii, nr. 26, Răzvad, Județul Dâmbovița, 137395, România

Tipul activității sau sectorul de activitate Traduceri autorizate:

- Științe economice și socio-umanistice.
- Tehnologia Informației și comunicării.
- Domeniul Tehnic.
- Domeniul Juridic

Educație și formare

Perioada 1 noiembrie 2009 → prezent

Calificarea/diploma obținută Doctorand

Disciplinele principale studiate/competențele profesionale dobândite Baze de date și de cunoștințe
Metode și tehnici de asistare a deciziilor
Soluții colaborative în managementul cunoștințelor
Interoperabilitatea datelor și cunoștințelor provenite din surse eterogene
Servicii intensive de cunoștințe accesabile în contexte desktop și mobile
Ecosisteme de management al cunoștințelor expert pentru asistarea mediului decizional

Numele și tipul instituției de învățământ/furnizorului de formare **Academia Română, Institutul de Cercetări pentru Inteligență Artificială (ICIA)**
Calea 13 Septembrie, nr. 13, București, 050711, România
Coordonator Științific acad. Florin Gheorghe FILIP

Nivelul în clasificarea națională sau internațională ISCED 6

Perioada 01 iulie 2009 - 31 iulie 2009

Calificarea/diploma obținută Manager proiect, COR: 241919

Disciplinele principale studiate/competențele profesionale dobândite Module:
1. Definirea obiectivelor proiectului;
2. Stabilirea cerințelor de management integrat ale proiectului;
3. Planificarea activităților și a indicatorilor proiectului;
4. Managementul costurilor și resurselor;
5. Achiziții;
6. Managementul riscurilor;
7. Managementul echipei;
8. Managementul comunicării;
9. Managementul calității.

Numele și tipul instituției de învățământ/furnizorului de formare Asociația de Formare Profesională a Adulților (AFPA)

Perioada 01 octombrie 2008 - 25 iulie 2009

Calificarea/diploma obținută	Master Productică și Informatică Industrială
Disciplinele principale studiate/competențele profesionale dobândite	Discipline: Sisteme de suport a deciziilor; Managementul producției; Sisteme informatice de Management; Sisteme Informatice Industriale; Management de Proiect; Calitate și Mentenanță; Proiectarea Asistată de Calculator. Disertație: „Sistem de Asistare a Deciziei bazat pe Cunoștințe”, Coordonator Științific acad.prof.univ.dr. Florin Ghe. FILIP
Numele și tipul instituției de învățământ/furnizorului de formare	Universitatea Valahia din Târgoviște, Facultatea de Inginerie Electrică
Nivelul în clasificarea națională sau internațională	ISCED 5
Perioada	20 martie 2008 - 30 iunie 2008
Calificarea/diploma obținută	European Business Competence* Licence - EBC*L
Disciplinele principale studiate/competențele profesionale dobândite	Modurile EBC*L: - Obiectivele întreprinderii și indicatori - Întocmirea bilanțului - Calculația costurilor - Drept comercial
Numele și tipul instituției de învățământ/furnizorului de formare	Centrul Autorizat EBC*L al Universității Valahia Târgoviște
Perioada	05 martie 2003
Calificarea/diploma obținută	Examinator Autorizat European Computer Driving Licence - ECDL
Disciplinele principale studiate/competențele profesionale dobândite	Module ECDL: - Concepte generale ale Tehnologiei Informațiilor - Utilizarea computerului și organizarea fișierelor - Editare de text - Calcul tabelar - Baze de date - Prezentări - Informație și Comunicare
Numele și tipul instituției de învățământ/furnizorului de formare	ECDL Romania
Perioada	02 martie 2003
Calificarea/diploma obținută	Interpret și traducător limba engleză
Disciplinele principale studiate/competențele profesionale dobândite	Interpret și traducător autorizat să efectueze traduceri pentru instanțele judecătorești, parchetele de pe lângă instanțele judecătorești, organele de cercetare penală, birourile notarilor publici, avocați, Ministerul Justiției și Parchetul de pe lângă Curtea Supremă de Justiție
Numele și tipul instituției de învățământ/furnizorului de formare	Ministerul Justiției
Perioada	01 octombrie 1998 - 31 iulie 2002
Calificarea/diploma obținută	Economist
Disciplinele principale studiate/competențele profesionale dobândite	Management - Administrație Publică Licență: „Reproiectarea Sistemului Informatic al Consiliului Județean Dâmbovița în perspectiva implementării Soluțiilor de eGovernment”
Numele și tipul instituției de învățământ/furnizorului de formare	Academia de Studii Economice, Facultatea de Management
Nivelul în clasificarea națională sau internațională	ISCED 4

Aptitudini și competențe personale

Limba maternă **Română**

Limbi străine cunoscute

Autoevaluare Nivel european (*)	Înțelegere				Vorbire		Scriere	
	Ascultare		Citire		Participare la conversație		Discurs oral	
Engleză	C2	Utilizator experimentat	C2	Utilizator experimentat	C2	Utilizator experimentat	C2	Utilizator experimentat
Franceză	C1	Utilizator experimentat	C1	Utilizator experimentat	B2	Utilizator independent	B2	Utilizator independent

Competențe și aptitudini de utilizare a calculatorului
 Software: Microsoft Office, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Visual Studio Code, Node.js, Visual Studio, .NET Framework
 Sisteme de Operare: Windows, Linux, macOS
 RDBMS: Microsoft SQL Server, MySQL

Permis de conducere **B**

Informații suplimentare **Proiecte de cercetare:**

1. Programul Cadru Orizont 2020, Contract Nr. 68676/ 2016 - 2018
Breaking Educational Barriers with Contextualised, Pervasive and Gameful Learning (BEACONING) – manager tehnic
2. Unitatea Executiva pentru Finantarea Invatamantului Superior, a Cercetarii, Dezvoltarii si Inovarii Romania - UEFISCDI, Contract Nr. 19/ 2014 – 2017
Mediu de Dezvoltare și Programa Analitică pentru mplementarea de Jocuri Educaționale (DESiG) – manager tehnic
3. UEFISCDI Contract Nr. 42/ 2012 – 2016
Sistem Inteligent de Asistare a Deciziilor aplicat în rețelele electrice de joasă tensiune cu producere distribuită din Surse de Energie Regenerabilă – InDeSEn – manager tehnic
4. POSDRU/159/1.5/S/138822 - 2015
„Rețea transnațională de management integrat al cercetării doctorale și postdoctorale inteligente în domeniile „științe militare”, „securitate și informații” și „ordine publică și siguranță națională” - Program de formare continuă a cercetătorilor de elită – “SmartSPODAS” – Expert IT
5. EPSRC (UK Engineering and Physical Sciences Research Council), HW-IMRC (The Heriot-Watt Innovative Manufacturing Research Centres) Contract nr. 113946/ 2011 – 2013
Serious Games for Computer Aided Engineering and Product Prototyping – Cercetător
6. STELLAR NoE Theme Teams/ 2011 – 2012
Games Enhanced Learning (GEL) – Cercetător
7. FP7 Grant Agreement no. 258169/ 2010 –2014
GALA - "Game and Learning Alliance" – Coordonator Comitet Tehnic „Interoperabilitate și Semantică”
8. CNMP Contract Nr. 12-087/ octombrie 2008 - 2011
„Cercetări privind crearea unui model experiment al unei rețele virtuale de tip mobile learning, cu acces în timp real la cunoaștere și învățare, utilizând tehnologii de comunicație și dispozitive terminale wirelss” - MOBNET – manager tehnic
9. CNMP Contract Nr. 11-047/ 2007 – 2010.
„Aplicație pentru codificarea/ decodificarea codurilor de bară 2D pentru accesarea serviciilor Web pe telefoane/ platforme mobile” – Code2Mob – manager tehnic

Membră în comitete științifice și/ sau reviewer:

- Immersive Learning Research Network – iLRN
- International Conference on Entertainment Computing – ICEC

- Games and Learning Alliance Conference
- Journal on Computing and Cultural Heritage
- International Journal of Serious Games
- Journal of Universal Computer Science, Special Issue on New Trends in Massive Open Online Courses (MOOCs)
- International scientific conference on "eLearning and software for education" | eLSE (din 2009)
- Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications | VS-GAMES (din 2012)
- Virtual Reality international Conference VRIC (din 2013)
- Serious Games Workshop ICALT (din 2012)
- International Workshop on Collaboration and Gaming (din CoGames 2013)
- Journal of Educational Technology & Society (ediție specială 2013 „Game based learning for 21st century transferable skills: challenges and opportunities”)
- Journal of Research and Practice in Information Technology (Special Collection 2013)

Membru în asociații profesionale:

- membră a European Association for Language Testing and Assessment (EALTA);
- membră al comunității internaționale de traducători și interpreți ProZ.com;
- membră a European Community for Software & Software Services (ECSS);
- membră în Asociația Centrul European pentru Dezvoltare Rurală (CRED);
- evaluator pentru ICT în cadrul Joint Call SEE-ERA.NET PLUS.

Lista lucrărilor publicate/ prezentate la diferite conferințe și congrese

1. **Stănescu I. A.** (2008). *New eLearning Frontiers: mLearning and gLearning*. Proceedings of the 4th eLSE Conference Proceedings, București, Romania, University P.H.
2. Ștefan V., **Stănescu I. A.** (2008). *Expert Systems for Knowledge Transfer through Simulation and e-Learning*. Proceedings of the 4th eLSE Conference, București, Romania, University P.H.
3. **Stănescu I. A.**, Ștefan A., Ștefan V. (2008). *A Solution for Creating Prospective Mobile Business Environments*. Proceedings of the 9th European Conference E_COMM_LINE, București, Romania.
4. **Stănescu I. A.**, Ștefan A., Ștefan V. (2008). *Virtual Learning Space with Semantic Web Technologies*. ISI proceedings of the 3rd International Conference on Virtual Learning – ICVL, Section: Technologies & Software Solutions. Constanța, Romania.
<http://www.cniv.ro/2008/disc/icvl/index.htm>
5. **Stănescu I. A.**, Ștefan A. (2008). *The Art of Learning in a Virtual World: Sculpting Zeros and Ones*. Proceedings of the 7th European Conference on eLearning -ECEL, Agia Napa, Cipru.
<http://academic-conferences.org/ecel/ecel2008/ecel08-proceedings.htm>
6. **Stănescu I. A.**, Ștefan A. (2009). *Collaborative Systems for Knowledge Acquisition from Semantically Heterogeneous Information Sources*. Proceedings of the 5th eLSE Conference, București, Romania.
7. **Stănescu I. A.**, Hamza-Lup F., Tuncay N. (2009). *Designing the Transition into the Mobile Arena for Enriched User Experience*. Proceedings of the 5th eLSE Conference, București, Romania.
8. **Stănescu I. A.**, Florin, F. G. (2009). *Environmental Multi-Attribute Decision-Making: Access to Water Resources in Arid Regions of Romania*. ETECA '09 - International Workshop. Energy, Transport and Environment Control Applications. Târgoviște, Romania.
9. **Stănescu I. A.**, Ștefan A., Ștefan V. (2009). *Technologies innovants d'accès a l'aide de la traduction automatique*, Colocviul Internațional „Teoria, practica și didactica traducerii specializate/ Théorie, pratique et didactique de la traduction spécialisée, Craiova, Romania.
http://dtiil.unilat.org/colocviu_craiova_2009/actes/comunicari_actes_2009.pdf
10. Mouzakitis G. S., Tuncay N., **Stănescu I. A.** (2009). *e-Learning: The New Generation for Training Courses Delivery to Enterprises*. Proceedings of the 10th European Conference E-COMM-LINE, Bucharest, Romania.
11. **Stănescu I. A.**, Ștefan A., Roceanu I., Ștefan V., Hamza-Lup F. (2009). *Mobile Knowledge Management Toolkit*. Proceedings of the 8th European Conference on eLearning -ECEL Bari, Italia. <http://www.academic-conferences.org/ecel/ecel2010/ecel09-proceedings.htm>

12. Tuncay N., **Stănescu I. A.**, Uzunboylu H. (2009). *Do Teachers E-learning Needs Differentiate among Countries?*. Proceedings of the 8th European Conference on eLearning -ECEL Bari, Italia. <http://www.academic-conferences.org/ecel/ecel2010/ecel09-proceedings.htm>
13. **Stănescu I. A.**, Chete G. (2009). *Knowledge Enriched Decisional Environments*, Proceedings of the 15th International Scientific Conference "Knowledge Based Organization" – KBO, Sibiu, Romania, publicată în Scientific Bulletin and Review of "Nicolae Balcescu" Land Forces Academy. http://www.armyacademy.ro/reviste/rev_engl/index_eng.html
14. Hamza-Lup F., **Stănescu I. A.** (2009). *The Haptic Paradigm in Education: Challenges and Case Studies*, Reference: INTHIG376, Journal title: The Internet and Higher Education, DOI information: 10.1016/j.iheduc.2009.12.004
15. Ștefan A., **Stănescu I. A.**, Piki A., Chete G. (2010). *Mobile Ecosystems in a Nutshell*. ISI proceedings of the 6th eLSE Conference, București, Romania.
16. Ifrim V., Ștefan A., **Stănescu I. A.** (2010). *Smart e-Learning for Sustainable Performance in Public Organisations*. ISI proceedings of the 6th eLSE Conference, București, Romania.
17. **Stănescu I.A.**, Ștefan A. (2010). *Web-Based Knowledge-Driven Decision Support Systems*. ISI proceedings of the 12th LSS Symposium, Large Scale Systems: Theory and Applications, Villeneuve d'Ascq, Franța.
18. Ștefan V., Roceanu I., **Stănescu I. A.**, Ștefan A. (2010). *Innovative Frameworks for Knowledge Processing and Retrieval*. Proceedings of the 6th International Seminar Quality Management in Higher Education – QMHE2010, Tulcea, Romania.
19. **Stănescu I. A.**, Ștefan A. (2010). *The Impact of Intelligent Agents on Decision Support Systems*. Proceedings of the 11th European Conference E_COMM_LINE, București, România.
20. Ștefan A., **Stănescu I. A.** (2010). *Mobile Development Portfolio for Smart and Quality Education*. Proceedings of the 9th European Conference on eLearning, Porto, Portugalia.
21. Ștefan V., **Stănescu I. A.**, Ștefan A. (2010). *Tools for learning and social education integrated with mobile technologies*. ISI proceedings of the 7th eLSE Conference, București, Romania. <http://elseconference.eu/>
22. **Stănescu I.A.**, Ștefan A., Roceanu I. (2010). *Serious Games Interoperability*. ISI proceedings of the 7th eLSE Conference, Bucharest, Romania. <http://elseconference.eu/>
23. **Stănescu I. A.**, Roceanu I., Ștefan A., Ortiz Martinez I. (2011). *Principles of Serious Games Interoperability*. ISI proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning, Cluj Napoca, Romania.
24. **Stănescu I. A.**, Piki A., Cirnu C. E. (2011). *Bridging the Gap between Industry and Education: the Impact of Social Networks*. ISI proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning, Cluj Napoca, Romania.
25. Earp J., Popescu M., Arnab S., Berta R., de Freitas S., Romero M., **Stănescu I. A.**, Usart M. (2011). *Serious Games in Formal Education: Discussing Some Critical Aspects*. ISI Proceedings of ECGBL Conference, Atena, Grecia.
26. Arnab S., Berta R., Earp J., de Freitas S., Popescu M., Romero M., **Stănescu I. A.**, Usart M. (2012). *Framing the Adoption of Serious Games in Formal Education*, Electronic Journal of e-Learning. Volume 10 Issue 2, 2012, (pp159-171), [www.ejel.com](http://www.ejel.org/volume10/issue2)
27. Yu, H., Lim, T., Ritchie, J., Sung, R., Louchart, S., **Stănescu, I. A.**, Roceanu, I., de Freitas. S. (2012). 'Exploring the application of computer game theory to automated assembly. VS-Games 12, Elsevier.
28. Kosmadoudi, Z., Lim, T., Ritchie, J., Sung, R., Liu, Y., **Stănescu, I.A.**, Ștefan, A. (2012). *Game interactivity in CAD as productive systems*. VS-Games 12. Elsevier.
29. de Freitas, A., Kili, K., Ney, M., Ott, M., Popescu, M., Romero, M., **Stănescu, I.A.** (2012). *GEL: Exploring Game Enhanced Learning*. Volume 15, 2012, Pag. 289–292, 4th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES'12).
30. **Stănescu, I.A.**, Ștefan, A., Roceanu, I., Lim, T. (2012). *Applying Interoperability in Serious Games Environments*. ISI proceedings of International Conference on Virtual Learning (ICVL).
31. **Stănescu, I.A.**, Warmelink, H.J.G., Lo, J., Arnab, S., Dagnino, F., Mooney, J. (2013). *Accessibility, Reusability and Interoperability In The European Serious Game Community*. In Proceedings of the 9th International Scientific Conference „eLearning and software for Education”, București, România.
32. del Blanco, A., Serrano, A., Martinez-Ortiz, I., Fernandez-Manjon, B., **Stănescu, I.A.** (2013). *Integrating Serious Games Into E-Learning Platforms, Present And Future*. In Proceedings of the 9th International Scientific Conference „eLearning and software for Education”, București, România.

33. **Stănescu, I.A.**, Stefan, A., Filip, F.G., Kittl, C., Lim, T. (2013). Interoperability Scenarios in Serious Games Ecosystems: The Impact on FinES. 7th IFAC Conference on Manufacturing Modelling, Management, and Control, Volume # 7 | Part# 1, pp. 1334-1339, St. Petersburg, Russia, Iunie 2013. Elsevier. DOI: 10.3182/20130619-3-RU-3018.00604.
34. Kosmadoudi, Z., Lim T., Ritchie J., Liu Y., Sung R., Baalsrud Hauge J., Garbaya S., Wendrich R. E., **Stănescu I.A.** (2013). Harmonizing interoperability - Emergent serious gaming in playful stochastic CAD environments. In proceeding of: First International Conference on Games and Learning Alliance (GALA 2013), At Paris, France, Volume: 1. 10/2013.
35. Azadegan A, Baalsrud Hauge J, Hartevelde C, Bellotti F, Berta R, Bidarra R, Riedel J., **Stănescu I.A.** (2013) The move beyond edutainment: Have we learned our lessons from the entertainment industry?. In proceeding of: First International Conference on Games and Learning Alliance (GALA 2013), At Paris, France, Volume: 1. 10/2013.
36. **Stănescu, I.A.**, Ștefan, A., Roceanu, I., Cârnu, C. E. (2013). Reusability in Serious Games Environments. Revista Română de Informatică și Automatică, vol. 23, nr. 2. https://rria.ici.ro/wp-content/uploads/2013/06/03-Carmen_loana.pdf
37. Arnab, S., Moreno Ger, P., Lim, T., Lamerar, P., Hendrix, M., Kiili, K., Baalsrud Hauge, J., Ninaus, M., de Freitas, S., Mazzetti, A., Dahlbom, A., Degano, C., **Stănescu, I.A.** (2013). A Conceptual Model towards the Scaffolding of Learning Experience. The Games and Learning Alliance conference.
38. **Stănescu, I. A.**, Stănescu, A. M., Moiescu, M., Sacala, I. S., Stefan, A. (2014). Enabling Interoperability Between Serious Game and Virtual Engineering Ecosystems. Proceedings of the ASME 2014 International Design and Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference (IDETC/CIE2014). Buffalo, New York, USA.
39. Baalsrud Hauge, J., **Stănescu, I.A.**, Carvalho, M., Lim, T., Arnab, S. (2014). Serious Game Mechanics and Opportunities for Reuse, ACM.
40. **Stănescu, I.A.**, Stefan, A., Stefan, D., Dragomir, F., Olariu, N., Drgomir, O. (2014). Intelligent Decision Support for Renewable Energy Providers, 2014 International Conference on Control, Decision and Information Technologies (CoDIT). <http://ieeexplore.ieee.org/document/6996942/>
41. **Stănescu, I. A.**, Stefan A., Lim, T., Baalsrud Hauge, J. M. Wendrich, R., NEagu. G., Bellotti, f. (2014). Strategies and tools to enable reuse in serious games ecosystems and beyond. In Proceedings of the 10th International Scientific Conference „eLearning and software for Education”, București, Romania.
42. **Stănescu, I. A.**, Stefan A., Baalsrud Hauge, J. M., Lim, T., Arnab, S. (2014). Tools in Support of Serious Game Reuse. ISI proceedings of the International Conference on Virtual Learning, București, Romania.
43. Stefan A., **Stănescu, I. A.**, Roceanu, I., Banciu, D. (2014). A Walkthrough Serious Games Design & Development. ISI proceedings of the International Conference on Virtual Learning, București, Romania.
44. Neagu, G., **Stănescu, I. A.** (2014). Sustainable Employment and the Quality of Life, UPA.
45. **Stănescu, I.A.**, Ștefan, A., Filip, F. G. (2015). Cloud-based Decision Support Ecosystem for Renewable Energy Providers. Technological Innovation for Cloud-Based Engineering Systems. 6th IFIP WG 5.5/SOCOLNET Doctoral Conference on Computing, Electrical and Industrial Systems, DoCEIS 2015, Costa de Caparica, Portugal, pp 405-412, Springer International Publishing. DOI 10.1007/978-3-319-16766-4_43
46. Baalsrud Hauge, J. M., **Stănescu, I. A.**, Arnab, S., Moreno Ger, P., Lim, T., Serrano-Laguna, A., Lamerar, P., Hendrix, M., Kiili, K., Ninaus, M., de Freitas, S., Mazzetti, A., Dahlbom, A., Degano, C. (2015). Learning Analytics Architecture to Scaffold Learning Experience through Technology-based Methods. International Journal of Serious Games (IJSG). Vol. 2, No. 1, DOI: <http://dx.doi.org/10.17083/ijsg.v2i1.38>
47. Baalsrud-Hauge, J., **Stănescu, I.A.**, Carvalho, M. B., Lim, T., Louchart, S., Arnab, S., Stefan, A. (2015). Serious Game Mechanics and Opportunities for Reuse. In proceedings of the 11th International Scientific Conference eLearning and software for Education (eLSE 2015), București, Romania.
48. Baalsrud Hauge, J., **Stănescu, I.A.**, Carvahlo, M. B., Stefan, A., Banica, M., Lim, T. (2015). Integrating Gamification in Mechanical engineering systems to Support Knowledge Processes. Proceedings of the ASME 2015 International Design Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference (IDETC/CIE 2015). Boston, Massachusetts, USA.
49. **Stănescu, I. A.**, Stefan, V., Neagu, G., Cîrnu, C. E. (2015). Renewable Energy Decision Support Systems: The Challenge of Data Integration, Studies in Informatics and Control, ISSN 1220-1766, vol. 24 (2), pp. 191-200.
50. Stefan, A., **Stănescu, I.A.**, Baalsrud Hauge, J. M., Arnab, S. (2016). Approaching Assessment In Educational Games. In proceedings of the 12th International Scientific Conference eLearning

- and software for Education (eLSE 2016), Bucharest, Romania.
51. **Stănescu, I. A.**, Stefan, A., Baalsrud Hauge, J. M. (2016). Using gamification mechanisms and digital games in structured and unstructured learning contexts. IFIP ICEC 2016, the 15th International Conference on Entertainment Computing 2016, September 28-30, Vienna, Austria.
 52. Baalsrud Hauge, J. M., **Stănescu, I. A.**, Stefan A., Lim, T., Arnab, S. (2016). Constructing and Experimenting Pervasive, Gamified Learning. Workshop at IFIP ICEC 2016, the 15th International Conference on Entertainment Computing 2016, September 28-30, Vienna, Austria.
 53. Ștefan, A., **Stănescu, I. A.**, Baalsrud Hauge, J. M. (2016). Approaches to reengineering digital games. Proceedings of the ASME 2016 International Design Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference, IDETC/CIE 2016, August 21-24, 2016, Charlotte, North Carolina, USA
 54. Ștefan, A., **Stefan (Stănescu), I. A.**, Oltei, N., Beligan, D., Cirnu, C.E. (2016). Bridging learning and play: the digital game experience. SMART 2016 – Scientific Methods in Academic Research and Teaching.
 55. **Stefan (Stănescu), I. A.**, Ștefan, A., Gheorghe, A.F. (2016). Using Entertainment Games in Education. ISI proceedings of the International Conference on Virtual Learning, Craiova, Romania.
 56. **Stefan (Stănescu), I.A.**, Ștefan, A., Gheorghe, A. F., Roceanu, I. Baalsrud Hauge, J. M. (2016). Changing the fabric of learning content through the atomic learning approach. The Interservice/ Industry Training, Simulation and Education Conference (IITSEC), Orlando, SUA.
 57. Baalsrud Hauge J., Wiesner S., **Stefan (Stănescu) I.A.**, Ștefan A., Thoben KD. (2016) Applying Gamification for Developing Formal Knowledge Models: Challenges and Requirements. In: Nääs I. et al. (eds) Advances in Production Management Systems. Initiatives for a Sustainable World. APMS 2016. IFIP Advances in Information and Communication Technology, vol 488. Springer, Cham, https://doi.org/10.1007/978-3-319-51133-7_84
 58. Gheorghe, A.F., **Stefan (Stănescu), I.A.**, Ștefan, A., Crintescu, M. Beligan, D., Cirnu, C.E. (2017). Prototyping Digital Educational Games. In proceedings of the 13th International Scientific Conference eLearning and software for Education (eLSE 2017), București, Romania.
 59. **Stefan (Stănescu), I.A.**, Gheorghe, A. F., Ștefan, A., Arnab, S., Loizou, M., Morini, L., Baalsrud Hauge, J. (2018). Location-based Metagames for Learning, The 14th International Scientific Conference eLearning and Software for Education, București, România.
 60. **Stefan (Stănescu), I.A.**, Ștefan, A. (2018). Decision Support Systems with Dynamic Architectures, 7th International Conference on Computers Communications and Control (ICCCC), Oradea, România.
 61. **Stefan (Stănescu), I.A.**, Ștefan, A., Gheorghe, A. F., Yanez, P., Loizou, M., Arnab, S., Beaufoy, J. (2018). Blending context-aware challenges into learning environments, 12th European Conference on Games Based Learning, Sophia Antipolis, Franța.

Capitole de cărți

1. **I.A. Stănescu**, A. Ștefan. A Mobile Management System for Military Education. Zane L. Berge și Lyn Y. Muilenburg (Eds), Handbook of Mobile Education, Routledge.
2. T. Lim, S. Louchart, N. Suttie, J.M. Ritchie, R.S. Aylett, **I. A. Stănescu**, I. Roceanu, I. Martinez Ortiz, P. Moreno-Ger. Strategies for Effective Digital Games Development and Implementation. Whitton, N. (Ed.) Cases on Digital Game-Based Learning: Methods, Models, and Strategies. IGI Global.

Cărți

1. de Freitas, S., Ott, M., Popescu, M. M., **Stănescu, I.A.** (2013). New Pedagogical Approaches in Game Enhanced Learning: Curriculum Integration. IGI Global.
2. Ștefan, A., **Stefan, I.A.**, Beligan, D., Crintescu, M., Gheorghe, A. F., Cirnu, C. E., Bărbieru, D. (2017). Jocurile Educaționale – între învățământul tradițional și nevoia de cunoaștere, Ed. Universității Naționale de Apărare „Carol I”, București.

