



ROMÂNIA
MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA DIN CRAIOVA
FACULTATEA/DEPARTAMENTUL ARTE ȘI MEDIA

Craiova, str. A.I. Cuza, nr.13
tel: +40 251 414 468, fax: +40 251 418 849, e-mail: secretariat.litere@ucv.ro



FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea din Craiova
1.2. Facultatea	Facultatea de Litere
1.3. Departamentul	Departamentul Arte și Media
1.4. Domeniul de studii	Cinematografie și Media
1.5. Ciclu de studii universitare	Master
1.6. Forma de organizare	IF
1.7. Programul de studii	Designul imaginii de film și TV

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	TEHNICI IMERSIVE ÎN FILMUL MODERN		
2.2. Titularul activităților de curs	C.d.a. dr. Adela NEGUSTOR		
2.3. Titularul activităților de seminar/ laborator	C.d.a. dr. Adela NEGUSTOR		
2.4. Anul de studiu	I	2.5. Semestrul	I
2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru a activităților didactice)

3.1. Nr. de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3. lucrări practice	1
3.4. Total ore din plan înv.	28	din care: 3.5 curs	14	3.6. lucrări practice	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate, prospectii, casting					20
Pregătire laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri, filme					55
Tutoriat					-
Examinări					2
Alte activități:					-
3.7. Total ore de studiu individual					97
3.8. Total ore pe semestru					125
3.9. Numărul de credite					5

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	-
4.2. de competențe	Capacități de analiză, sinteză, gândire divergentă, gândire critică

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	- Condiții de prelegere teoretică interactivă, cu inserție video de exemplificare. - Condiții de învățare teoretic-aplicativă, prin cercetare, problematizare și analiză. - Studio de producție film/tv (cca. 50mp, 12 locuri) dotat cu aparate, echipamente, accesorii și instalații pentru producția imaginii și sunetului pt. film/TV, respectiv iluminat artistic, videoproiector sau televizor 4K, calculator cu conexiune internet, diverse elemente de recuzită și scenografie.
5.2. de desfășurare a laboratorului	- Studio de producție film/tv (cca. 50mp, 12 locuri) dotat cu aparate, echipamente, accesorii și instalații pentru producția imaginii și sunetului pt. film/TV, respectiv iluminat artistic, videoproiector sau televizor 4K, calculator cu conexiune internet, diverse elemente de recuzită și scenografie.

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> - Absolventul cunoaște conceptele și principiile artistice avansate de compoziție a imaginii de film/TV, ale poeziei și psihologiei imaginii, ale plasticii luminii în imagine și ale genezei mesajului în funcție de categoria, tipul și genul operei sau produsului audiovizual. - Absolventul cunoaște conceptele și principiile avansate de producție tehnico-artistică a imaginii de film/TV, în funcție de categoria, tipul și genul operei sau produsului audiovizual. - Absolventul cunoaște principalele teorii, concepte și principii care privesc elementele vizuale cultural-antropologice-identitare, estetice și filozofice care sunt folosite în producția imaginii de film/TV, dezbate importanța, rolul și relevanța acestora în contextul producției de film/TV/media - Absolventul cunoaște și evaluează noile tendințe din domeniul producției imaginii de film și TV, aspectele etice și deontologice ale producției și distribuției de imagine, antreprenariatul și managementul proiectului artistic sau produsului audiovizual.
Aptitudini	<p>Absolventul:</p> <ul style="list-style-type: none"> • înțelege și operează cu idei și concepte creative, cu limbajul plastic și terminologia specifică producției imaginii de film/TV. • înțelege și operează cu elemente vizuale specifice limbajului cinematografic, poeziei și psihologiei imaginii, precum și cu mijloacele de expresie cinematografică. • înțelege și operează cu idei și concepte care privesc transpunerea în imagine a scenariului literar, scenariului regizoral și decupajului regizoral. • manifestă atitudine creatoare și constructivă în concepția designului imaginii de film/TV • înțelege și operează cu limbajul și terminologia specifică producției tehnice a imaginii de film/TV. • înțelege și operează cu idei și concepte care privesc aparatele, echipamentele, optica și accesoriile specifice producției și înregistrării imaginii de film/TV. • înțelege și operează cu idei și concepte care privesc tehnica specifică filmărilor combinate și trucajelor. • înțelege și operează cu idei și concepte care privesc procesele digitale și parametrii de procesare care vor fi aplicate imaginii în post-producție. • înțelege și analizează critic opere sau produse audiovizuale proprii sau create de alți autori. înțelege și aplică noile tendințe și evoluții în domeniul producției imaginii de film/TV/media în contextul evoluției tehnologiei.
Responsabilitate și autonomie	<p>Absolventul:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elaborează conceptul vizual al filmului sau produsului audiovizual în funcție de viziunea artistică a regizorului. • alege și folosește mijloace de expresie cinematografică, elemente vizuale, cromatici, coduri, simboluri și metafore vizuale, necesare exprimării prin imagine a ideii, mesajului și emoției. • interpretează și transpune în imagine scenariul literar, scenariul regizoral și decupajul operei sau produsului audiovizual • analizează, evaluează și adaptează situații filmice și regizorale, locuri de filmare, scenografii și recuzite, costume, coafuri și machiaje. • colaborează direct cu regizorul artistic, scenaristul, scenograful, directorul de producție și producătorii de film/TV <p>studiază și interpretează surse de informație din domeniul filmului, televiziunii și noilor media.</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizează, evaluează, adaptează și stabilește condițiile și resursele de producție tehnico-artistică a imaginii de film/TV. • analizează, evaluează și stabilește parametrii și regimurile de funcționare ale aparatelor, echipamentelor și accesoriilor folosite în producția și înregistrarea imaginii de film/TV. • coordonează echipa de procesare și corecție digitală a imaginii în post-producție. • dezvoltă concepte tehnico-artistice și idei creative noi în folosirea tehnicii specifice producției și înregistrării imaginii de film/TV. • argumentează și interpretează critic calitatea estetică a operelor și produselor audiovizuale. • experimentează folosirea noilor tehnologii în proiecte complexe în vederea dezvoltării domeniului audiovizual.

7. Conținuturi

7.1. CURS	Modalitatea de desfășurare	Metode de predare	Fond timp alocat (ore)
<p>C1 Istoria mediilor imersive în cinematografie: De la pictură la film. Analiza evoluției conceptului de imersie de la arhitectură și arta vizuală la tehnologiile cinematografice clasice și moderne.</p> <p>C2 Introducere în cinematografia imersivă: de la reprezentare la experiență. Cinema imersiv și trecerea de la abordarea clasică la cea experiențială.</p>	față în față	<ul style="list-style-type: none"> - Prelegere interactivă - Explicare detaliată, descriere și/sau demonstrare a noțiunilor, teoriilor, conceptelor și proceselor implicate de subiectul cursului 	1 oră

<p>C3 Tipologii de medii imersive: studiul panoramelor și al influenței acestora asupra percepției vizuale. Panoramele digitale: utilizare și aplicabilitate</p> <p>C4 CAVE (<i>Cave Automatic Virtual Environment</i>): tehnologii și aplicații. Studiul mediilor CAVE și modul în care acestea sunt folosite în cinematografie pentru a crea experiențe interactive.</p> <p>C5 Realitatea virtuală (VR) în cinematografie: Tehnici și aplicații. Explorarea tehnicilor VR și a modului în care acestea transformă narațiunea și experiența spectatorului.</p> <p>C6 VR for Social Good – Realitate Virtuală pentru Cauze Sociale. Impactul social al VR: Utilizarea realității virtuale pentru schimbarea socială.</p> <p>C7 360° Video: de la contemplare la martor activ. Tehnica video 360°: utilizare, limitări și potențial.</p> <p>C8 <i>WebVR</i> și accesibilitatea mediilor imersive. Analiza platformelor web care permit experiențe imersive și impactul acestora asupra consumului de media.</p> <p>C9 Google Earth și Street View ca instrumente de storytelling vizual. Analiza modului în care Google Earth și Street View pot fi utilizate ca resurse artistice în narațiunea cinematografică.</p> <p>C10 Planetariul ca mediu imersiv: Oferirea unei experiențe unice. Investigarea utilizării planetariilor în cinematografie și impactul lor asupra experienței spectatorilor.</p> <p>C11-12 Tehnologia <i>fulldome</i> în cinematografie: O proiecție circulară în jurul spectatorului. Explorarea proiecțiilor fulldome, cu exemple de documentare care tratează teme științifice și artistice.</p> <p>C13 Studii de caz în tehnici imersive: Investigarea experiențe imersive.</p> <p>C14 Recapitulare..</p>		<p>- Interconectarea cunoștințelor acumulate din cursurile precedente</p> <p>- Implicarea directă a studentului în rezolvarea unor contradicții de natură teoretică, pentru dezvoltarea capacității de rezolvare creativă a acestora</p>	
<p>Bibliografie:</p> <p>Grau, Oliver. <i>Virtual Art: From Illusion to Immersion</i>. MIT Press, 2003.</p> <p>Friedberg, Anne. <i>The Virtual Window: From Alberti to Microsoft</i>. MIT Press, 2006.</p> <p>Oettermann, Stephan. <i>The Panorama: History of a Mass Medium</i>. Zone Books, 1997.</p> <p>Vázquez, Pere, et al. <i>FullDome Experience: An Overview</i>; International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics, vol. 1, no. 2, 2010, pp. 69–79.</p> <p>Kaiser, Joachim, Jan-Keno Janssen. <i>Immersive Fulldome Environments: From the Planetarium to the Future Cinema</i>; Journal of the International Planetarium Society, vol. 47, no. 2, 2018, pp. 8–15.</p> <p>Ylirisku, Salu, et al. <i>Designing Interactive Fulldome Exhibitions: Case Study of ARKIPELAGO</i>; Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction, 2016, articol 110.</p> <p>Kettunen, Jussi, et al. <i>WebVR as a Platform for Immersive Applications</i>. International Conference on Cyberworlds, 2018, pp. 223–226.</p> <p>Mateer, John. <i>Directing for Cinematic Virtual Reality: How the Traditional Film Director. Craft Applies to Immersive Environments and Notions of Presence</i>. Journal of Media Practice, vol. 18, no. 1, 2017, pp. 14–25.</p> <p>Slater, Mel, Maria V. Sanchez-Vives. <i>Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality</i>. Frontiers in Robotics and AI, vol. 3, 2016, articol 74.</p> <p>DeFanti, Thomas, et al. <i>The Future of the CAVE</i>. Central European Journal of Eng., vol.1, no.1, 2011, pp.16–37.</p> <p>Gurevitch, Leon. <i>The Cinematic Panorama: An Archaeology of Moving Image Perception</i>. Convergence, vol. 16, no. 1, 2010, pp. 75–94.</p> <p>Kenderdine, Sarah. <i>Speaking in Rama: Panoramic Vision in Cultural Heritage Visualization</i>. ISEA Symposium Proceedings, 2010.</p>			

7.2. Seminar	Modalitate de desfășurare	Metode de predare	Fond timp alocat (ore)
<p>- Fiecare laborator conține exemplificări și experimente practice, conectate direct cu elementele teoretice și conceptuale enunțate în cursurile parcurse.</p> <p>- Se urmărește dezvoltarea capacității de punere în practică a cunoștințelor teoretice dobândite.</p>	față în față	<p>- Experiment și demonstrație practică, dezbateri interactive, cu conectarea cunoștințelor acumulate la cursurile și laboratoarele precedente.</p> <p>- Implicare în rezolvarea contradicțiilor de natură practică,</p>	2 ore

		pentru dezvoltarea capacităților creative.	
--	--	--	--

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

- Conținutul disciplinei reflectă realitățile și provocările actuale din domeniul producției de imagine pentru film și televiziune și este în concordanță cu ceea ce se predă în instituții de învățământ universitar de prestigiu din Europa sau Statele Unite ale Americii (menționăm London Film School - National Film and Television School, Londra; BIMM Institute - Berlin; EICAR (The International Film and Television School) Paris; New York University - Kanbar Institute of Film & Television; University of California - Department of Film, Television and Digital Media, Los Angeles; Columbia University - School of the Arts, New York; University of Padova - Theatre, film, television and media studies, Padova; University of Bologna - Cinema, Television and Multimedia Production, Bolonia; Universitatea de Artă Teatrală și Cinematografică „I. L. Caragiale”, București), propunând abordări ale conținutului din perspectivă interdisciplinară.
- Actualitate: curriculumul este actualizat constant pentru a integra noile tendințe și tehnologii din domeniu.
- Perspective multiple: cursul integrează perspective diverse, inclusiv cele ale experților, practicienilor și angajatorilor, oferind o viziune completă asupra domeniului.
- Corectitudinea și acuratețea folosirii conceptelor și teoriilor însușite la nivelul disciplinei: satisfac așteptările reprezentanților comunității epistemice/academice din domeniul Cinematografie și Media.
- Competențele procedurale și atitudinale ce vor fi acumulate la nivelul disciplinei: satisfac așteptările reprezentanților asociațiilor profesionale și angajatorilor din domeniul Cinematografie și Media.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1. Criterii de evaluare	9.2. Metode de evaluare	9.3. Pondere din nota finală
9.4. Curs	Evaluarea capacității de analiză, sinteză și corelare a informațiilor, conceptelor și teoriilor predate la cursuri.	Examen: realizarea unui proiect scris pt. o tipologie din mediile imersive studiate (descrierea ideii și/sau conceptului, tema, motivarea tipului de mediu imersiv ales). Evaluare activitate generală, implicare și prezență la cursuri.	80%
	Prezența și activitatea la curs		
9.5. Seminar	Evaluarea capacității de a implementa practic ideile, conceptele și teoriile expuse în cursuri.	Evaluarea generală a activității, implicării și prezenței la laborator.	20%
	Prezența și activitatea la laborator		
9.6. Standard minim de performanță			50%
Cerințe minime: cunoașterea conținutului cursurilor/laboratoarelor, cunoașterea bibliografiei și filmografiei obligatorii. Studentii realizează proiectul de semestru pt. examen. Prezență: curs min.60%, seminar: 100%.			

Data completării
20.09.2025

Data avizării în departament
25.09.2025

Titular de disciplină,
C.d.a. dr. Adela NEGUSTOR
Semnătura titularului

Director de departament,
Prof. univ. dr. Alexandru BOUREANU
Semnătura directorului de departament