



FIȘA DISCIPLINEI

2026-2027

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. Ciclul de studii universitare	Master
1.6. Forma de organizare	IF
1.7. Programul de studii	Media online și inovație audiovizuală

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	TEHNOLOGII IMERSIVE ÎN AUDIOVIZUAL						
2.2. Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. Georgiana Stănescu						
2.3. Titularul activităților de laborator	Lect. univ. dr. Georgiana Stănescu						
2.4. Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	I	2.6 Tip de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DOP

3. Timpul total estimat

3.1. Nr. de ore pe săptămână	3	din care: 3.2 curs	2	3.3. lucrări practice	1
3.4. Total ore din plan înv.	42	din care: 3.5 curs	28	3.6. lucrări practice	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					30
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate, vizionare filme					40
Pregătire teme, referate, portofolii și eseuri					34
Tutoriat					2
Examinări					2
Alte activități:					-
3.7. Total ore de studiu individual					108
3.8. Total ore pe semestru					150
3.9. Numărul de credite					6

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 inserții video și demonstrații ale aplicațiilor pentru exemplificarea conceptelor și tehnologiilor specifice domeniului audiovizual. Condiții de învățare teoretic-aplicativă, prin cercetare, problematizare și analiză a unor instrumente, proiecte audiovizuale. Sală de curs cu 15 locuri, dotată cu calculator desktop sau laptop cu conexiune la internet, software de vizionare a materialelor audiovizuale, videoproiector sau televizor 4K.
5.2 de desfășurare a laboratorului	Sală dotată cu calculator desktop sau laptop cu conexiune la internet, software de vizionare a materialelor audiovizuale, acces la platforme și instrumente AI (după caz), videoproiector sau televizor 4K.-

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

Cunoștințe	Absolventul cunoaște conceptele și principiile avansate de creație scenaristică, editorială și artistică a produsului audiovizual și media online, adaptându-le creativ în funcție de formatul, stilul și cerințele televiziunii și media online. Absolventul cunoaște și evaluează noile tendințe din domeniul creației produsului audiovizual și media online, respectiv antreprenoriatul media.
------------	---

Aptitudini	Absolventul: • valorifică noile forme de expresie audiovizuală în scopuri narative, publicistice sau artistice în contextul media online; • concepe și realizează produse audiovizuale și media online care pot fi integrate în diverse platforme; • utilizează limbajul audiovizual contemporan și terminologia tehnico-artistică specifică produsului audiovizual și media online; • creează conținut media original, adaptat specificului platformelor online; • identifică și aplică tehnologiile emergente relevante pentru producția audiovizuală; • experimentează noi formate și genuri TV și media online care valorifică potențialul creativ al mediilor interactive și al tehnologiilor imersive; • proiectează și gestionează conținuturi media online inovatoare, adaptate comportamentului publicului specific; • elaborează și implementează proiecte interdisciplinare audiovizuale și media online care reunesc componente editoriale, estetice, antreprenoriale. • anticipează tendințele din audiovizualul modern și adaptează strategiile de producție în funcție de acestea. • identifică problemele de ordin etic și deontologic care apar în producția și distribuția conținutului și produselor audiovizuale
Responsabilitate și autonomie	Absolventul: • Creează, adaptează și evaluează independent conținut editorial și vizual pentru produsul audiovizual și media online, în funcție de tipul de media. Evaluează și colaborează cu directorul de imagine, regizorul artistic sau echipa de producție audio-vide în problemele de concept vizual ale produsului audiovizual și media online • dezvoltă și manageriază proiecte interdisciplinare care sintetizează abordările creative ale producției audiovizuale în contextul noilor tehnologii. • integrează idei inovatoare în proiectele proprii, în special la nivelul construcției scenariului și al conceptului artistic, respectiv analizează critic procesele de creație și rezultatele obținute; • inițiază și coordonează proiecte de producție audiovizuală și media online, integrând soluții tehnologice inovatoare și metode interdisciplinare; • experimentează activ cu formate media emergente, explorând impactul acestora asupra narațiunii; • evaluează și adaptează strategiile de creație și difuzare în funcție de dinamica tehnologică și schimbările comportamentale ale publicului specific; • asigură respectarea normelor etice și legale în utilizarea tehnologiilor digitale pentru conținut audiovizual; • demonstrează autonomie profesională în identificarea și valorificarea oportunităților tehnologice din mediul audiovizual contemporan. • Evaluează și dezbate problematica eticii și integrității academice și profesionale

7. Conținuturi

7.1. Curs	Modalitatea de desfășurare	Metode de predare	Fond timp alocat (ore).
C1. Tehnologiile imersive în audiovizual (considerații introductive) C2. Realitatea extinsă (XR): concepte, forme și posibilități expresive. C3. Realitatea virtuală (VR): prezență, imersiune și experiență narativă. C4. Realitatea augmentată (AR): povești și conținuturi în spațiul real. C5. Realitatea mixtă (MR): interacțiunea dintre real și virtual. C6. Convergența media și transformarea experienței audiovizuale. C7. Mediile digitale: spațiu, atmosferă și universuri narative. C8. Video la 360°: perspectivă, atenție și experiența spectatorului. C9. Relația dintre text, imagine și construcția sensului. C10. Experiențe imersive în publicitate și comunicarea de brand. C11. Identitate și reprezentare în mediile imersive C12. Scrierea pentru materiale immersive C13. Etică în audiovizualul imersiv. C14. Analiza critică a proiectelor imersive	față în față	- Prelegere interactivă, analiză comparativă, debateri structurate și discuții critice cu suport vizual (prezentări multimedia, exemple video, infografice). - Analiza detaliată a studiilor de caz relevante. - Demonstrații (live sau înregistrate) ale unor instrumente și platforme AI utilizate în diverse etape ale producției audiovizuale.	2 ore / curs

7.2. Seminar		Metode de predare	Fond de timp
- Fiecare laborator asociat cursului conține exemplificări și experimente practice, conectate direct cu elementele teoretice și conceptuale enunțate în cursul corespondent. - Se urmărește dezvoltarea capacității de punere în practică a cunoștințelor teoretice dobândite. - Se analizează calitatea reportajului. - Studentul realizează un reportaj inovator, cu subiect/temă liber alese.-	Față în față	Activități practice și aplicative - se pun în practică noțiunile teoretice prin exerciții, experimente și demonstrații interactive. Realizarea de proiecte - studenții creează produse specifice (filme, interviuri, proiecte audiovizuale) pentru a dezvolta abilități practice. Analiză critică și dezbateri - se analizează lucrările practice și diverse materiale media pentru a stimula creativitatea și gândirea critică. Rezolvarea creativă a problemelor practice - studenții sunt implicați în găsirea de soluții la provocări concrete din domeniu-	1 oră

Bibliografie:

Jones, S., Dawkins, S., & McDougall, J. (2023). *Understanding virtual reality: Challenging perspectives for media literacy and education*. Routledge.

Morgan, R. (2025). *Storytelling for spatial computing and mixed reality: The art of augmenting imagination*. Routledge.

Gillies, M., & Pan, S. X. (2026). *An introduction to virtual and augmented reality: Designing impactful experiences*. Chapman and Hall/CRC.

Hou, J., Nam, Y., Peng, W., Lee, K.: Effects of screen size, viewing angle, and players' immersion tendencies on game experience. *Comput. Hum. Behav.* **28**, 617–623 (2012).

Jerald, J. (2015). *The VR book: Human-centered design for virtual reality*. Association for Computing Machinery and Morgan & Claypool.

Zhang, C.: The Why, What, and How of Immersive Experience. *IEEE Access* **8**, 90878–90888 (2020).

Filmografie obligatorie:

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 reportaje și este în concordanță cu ceea ce se predă în instituții de învățământ universitar de prestigiu din Europa sau Statele Unite ale Americii, 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 în nota finală
9.4. Curs	Evaluarea capacității de analiză, sinteză și corelare a informațiilor, conceptelor și teoriilor predate la cursuri. Prezența la cursuri.	Examen: realizarea și prezentarea unui proiect audiovizual folosind inteligența artificială. Evaluare activitate generală, implicare și prezență la cursuri.	100%

9.5. Standard minim de performanță	50%
Cerințe minime: - cunoașterea conținutului cursurilor, cunoașterea bibliografiei; - realizarea proiectului de semestru.	

Data completării
30.09.2026

Semnătură titular curs
Lect.univ.dr. Georgiana Stănescu

Semnătură titular laborator
Lect.univ.dr. Georgiana Stănescu

Data avizării în
departament
30.09.2026

Director Departament Arte și Media
Prof. univ. dr. Alexandru BOUREANU