



**Domeniul CINEMATOGRAFIE ȘI MEDIA**

Programul de studii de **Master**

**TEHNOLOGII INTERACTIVE PENTRU ARTE PERFORMATIVE ȘI MEDIA (în lb. engleză)**  
**INTERACTIVE TECHNOLOGIES FOR PERFORMING AND MEDIA ARTS**

**Cursuri cu frecvență – 2 ani (4 semestre, 120 credite)**

**Anul universitar 2019/2020**

**PROBE DE CONCURS**

**CONDIȚII DE ÎNSCRIERE**

- se primesc în concurs absolvenți ai facultăților de profil sau licențiați în domeniile Muzică, Arte plastice, Inginerie

- candidații trebuie să fi absolvit o specializare cu 180 credite sau 240 credite;

- la înscriere candidații vor depune:

1. un **Curriculum Vitae** (în 3 exemplare);

2. un **portofoliu cu lucrări / proiecte** relevante în domeniile Digital Media & Performing Arts (pot fi reprezentații live, instalații filme, software sau orice altă lucrare cu conținut relevant);

3. o **scurtă descriere, în scris**, a lucrării /proiectului și a proceselor creative (în 3 exemplare);

4. În lipsa portofoliului (de la punctele 2 și 3), candidații pot depune un **eseu de 1.500-2.000 cuvinte** prin care motivează interesul pentru studii în domeniul tehnologiilor interactive. (în 3 exemplare);

**ETAPĂ UNICĂ** (probele se notează cu note de la 1 la 10)

**Proba 1** – oral

1. Prezentarea portofoliului și explicarea mijloacelor tehnice și estetice folosite / susținerea eseului de motivare.

2. interviu pe baza CV-ului depus de candidat.

**Proba 2** – oral / practic

Prezentarea abilităților de lucru în medii software specifice\*, la alegerea candidatului.

\* se va pune la dispoziție un sistem OSX cu Max/MSP, Ableton Live, Pd, Unity, Xcode, Adobe Creative Cloud, 3ds Max, SketchUp, Maya (sau alte softuri, la cerere), sau candidatul poate aduce propria configurație

**BIBLIOGRAFIE**

Birringer, Johannes H.: *Performance, Technology & Science*, PAJ Publication, New York, 2008

Chion, Michel: *Audio-Vision: Sound on Screen*, Columbia University Press, New York, 1994

Dixon, Steve: *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, Cambridge, 2007

Holmes, Thom: *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture*, Routledge, New York, 2012

Manovich, Lev: *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, 2002

Noble, Joshua: *Programming Interactivity: A Designer's Guide to Processing, Arduino, and OpenFrameworks*, O'Reilly Media, Inc., 2009 (revizuită 2012)

Schafer, Murray R.: *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Inner Traditions / Bear & Co., 1993