

ΑΠΟΦΑΣΗ

Σε συνέχεια της απόφασης της Συγκλήτου από 29-07-2025 (14^η συνεδρία) και σύμφωνα με τις διατάξεις του Νόμου 4957/2022, όπως αυτός τροποποιήθηκε και ισχύει, εγκρίνεται η **7^η τροποποίηση** του Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου του ΕΚΠΑ, από το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2026-2027 ως ακολούθως:

Άρθρο 1 Γενικές διατάξεις

1.1 Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών θα λειτουργήσει από το ακαδημαϊκό έτος 2026-2027 το τροποποιημένο Πρόγραμμα Σπουδών πρώτου κύκλου σύμφωνα με τις διατάξεις της απόφασης αυτής και της ισχύουσας νομοθεσίας για όλους/ες τους/τις φοιτητές/τριες του Τμήματος.

1.2 Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου του Ε.Κ.Π.Α. διοργανώνει αποκλειστικά ένα και μόνο Πρόγραμμα Σπουδών πρώτου κύκλου, το οποίο εντάσσεται στο αναπτυξιακό σχέδιο του Τμήματος και το στρατηγικό σχέδιο του Ε.Κ.Π.Α., αποσκοπεί στην προαγωγή της γνώσης, διέπεται από επιστημονική συνοχή και πληροί τις προϋποθέσεις που εγγυώνται υψηλό επίπεδο σπουδών. Όλες οι ανωτέρω προϋποθέσεις πληρούνται αποδεδειγμένα βάσει της Πιστοποίησης με την υψηλότερη δυνατή βαθμολογία που έλαβε το εν λόγω Πρόγραμμα Σπουδών κατόπιν ενδεδειγμένης διαδικασίας εξωτερικής αξιολόγησης από Επιτροπή Καθηγητών Α.Ε.Ι. του εξωτερικού σύμφωνα με τις υπό του Νόμου προβλεπόμενες διαδικασίες της Εθνικής Αρχής Ανώτατης Εκπαίδευσης (ΕΘΑΑΕ).

1.3 Η παρούσα τροποποίηση του Προγράμματος Σπουδών επιδιώκει στοχευμένες βελτιώσεις ως προς τη δομή των εξαμήνων, αλλά και ως προς τους τίτλους συγκεκριμένων μαθημάτων, να αντανακλούν καλύτερα το επιθυμητό περιεχόμενο αυτών και οι φοιτητές/τριες να έχουν αυξημένες δυνατότητες διαμόρφωσης και εξατομίκευσης του Προγράμματος Σπουδών, σύμφωνα με τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα και τις εκπαιδευτικές ανάγκες τους.

Άρθρο 2 Περιεχόμενο -Σκοπός

2.1 Το Πρόγραμμα Σπουδών πρώτου κύκλου (Π.Σ.) έχει ως αντικείμενο τις σπουδές στις Ψηφιακές Τέχνες και στον Κινηματογράφο. Το περιεχόμενο του Π.Σ. δεν διαρθρώνεται σε ξεχωριστές κατευθύνσεις και δεν υπάρχουν, προς το παρόν, Τομείς.

2.2 Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ιδρύθηκε το 2019 και εντάσσεται στη στρατηγική του ΕΚΠΑ να εδραιωθεί στην επιστημονική περιοχή που συγκροτείται από τη συνάντηση της Τέχνης με την οπτικοακουστική και ψηφιακή Τεχνολογία στο πλαίσιο της ψηφιακής εποχής και της τέταρτης βιομηχανικής επανάστασης, των ψηφιακών μέσων, των δικτύων, των δεδομένων, της εικονικής/εκτεταμένης πραγματικότητας, του ψηφιακού κινηματογράφου και των αλγορίθμων.

Η διεπιστημονική φύση του Τμήματος το τοποθετεί σε δύο ευρύτερα πεδία, όπως ορίζονται από τη διεθνή κατηγοριοποίηση επιστημονικών πεδίων στην εκπαίδευση (International Standard Classification of Education, 2013)[1] της UNESCO: Τέχνες και Ανθρωπιστικές Επιστήμες (02) και συγκεκριμένα σε δύο υποκατηγορίες: 0211 - Οπτικοακουστικές τεχνικές και παραγωγή μέσων και 0213 - Καλές τέχνες Πληροφορική και Τεχνολογίες της Επικοινωνίας (06) και συγκεκριμένα στην υποκατηγορία 0613 (Software and applications development and analysis).

Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου του ΕΚΠΑ είναι μόλις το δεύτερο Τμήμα ΑΕΙ στην Ελλάδα που εξειδικεύεται στην τέχνη του κινηματογράφου και το μοναδικό το οποίο επίσημα συνδυάζει τις οπτικές και οπτικοακουστικές τέχνες με τις

ψηφιακές τεχνολογίες, καθώς και ένα από τα ελάχιστα Τμήματα που αφορούν στην ψηφιακή καλλιτεχνική δημιουργικότητα.

2.3 Ο σκοπός του Π.Σ. είναι να προσφέρει στους φοιτητές και στις φοιτήτριες ολοκληρωμένη καλλιτεχνική, επιστημονική και κριτική γνώση και πρακτική εφαρμογή στις Ψηφιακές Τέχνες και στον Κινηματογράφο με βάση τη σχέση Art, Science and Technology και κοινό τόπο ως προς τα καλλιτεχνικά μέσα, τα αντικείμενα και τις μεθοδολογίες. Ευρύτερος στόχος η Διεπιστημονική, διακαλλιτεχνική, διαθεματική προσέγγιση και καλλιτεχνική δημιουργία.

Άρθρο 3 Προτεινόμενο πρόγραμμα σπουδών – προϋποθέσεις λήψης πτυχίου

Η απόκτηση πτυχίου στο Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου του ΕΚΠΑ προϋποθέτει απόκτηση 240 πιστωτικών μονάδων ECTS - τριάντα (30) ECTS ανά εξάμηνο και εξήντα (60) ECTS ανά ακαδημαϊκό έτος]- σε κατ' ελάχιστον οκτώ (8) εξάμηνα σπουδών, με εγγραφή, παρακολούθηση και επιτυχή εξέταση των μαθημάτων που αντιστοιχούν σε αυτές:

3.1. Εγγραφή, παρακολούθηση και επιτυχή εξέταση σε είκοσι εννιά (29) Υποχρεωτικά μαθήματα του Προγράμματος Σπουδών, περιλαμβανομένης της Υποχρεωτικής Πτυχιακής Εργασίας.

3.2. Εγγραφή, παρακολούθηση και επιτυχή εξέταση όσων μαθημάτων Επιλογής είναι αναγκαία **έως** τη συμπλήρωση των 240 πιστωτικών μονάδων ECTS. **Ο αναγκαίος αριθμός των μαθημάτων Επιλογής ποικίλει ανάλογα με το συνδυασμό τους με την Πρακτική άσκηση, την Πτυχιακή εργασία και τα παλαιότερα και σημερινά Υποχρεωτικά μαθήματα.** Ενδεικτικά, για να ολοκληρώσει τις σπουδές του ο/η φοιτητής-τρια που εγγράφεται για πρώτη φορά το έτος 2026-2027, χρειάζεται 28 Υποχρεωτικά μαθήματα των 5 ECTS, Πτυχιακή εργασία των 20 ECTS, Πρακτική άσκηση των 10 ECTS και 14 μαθήματα Επιλογής των 5 ECTS – σε περίπτωση περισσότερων επιτυχημένων παρακολουθήσεων μαθημάτων Επιλογής, δύναται να επιλέξει ποια θέλει να προσμετρηθούν στον τελικό βαθμό.

3.3. Μαθήματα προηγούμενων εκδοχών του Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών που αναγράφονταν ως «Υποχρεωτικά» ή «Υποχρεωτικά Επιλογής» κατά το έτος επιτυχούς παρακολούθησής τους προσμετρώνται επίσης στα Υποχρεωτικά, με τα ECTS(4, 5 ή 6 ECTS) που τους αντιστοιχούσαν κατά το εξάμηνο της επιτυχούς παρακολούθησής τους.

3.4. Η Πτυχιακή εργασία είναι Υποχρεωτικό μάθημα δηλώνεται στο 8^ο εξάμηνο σπουδών ή μεταγενέστερα και αντιστοιχεί σε 20 ECTS (*εκτός και αν έχει υποβληθεί επιτυχημένα ως το Φεβρουάριο 2024 οπότε αντιστοιχεί σε 30 ECTS*).

3.5 Η Πρακτική άσκηση είναι μάθημα Επιλογής, δηλώνεται στο 8^ο εξάμηνο σπουδών ή μεταγενέστερα και αντιστοιχεί σε 10 ECTS. Καταγράφεται στο παράρτημα διπλώματος και η βαθμολογία της προσμετράται στον τελικό μέσο όρο της βαθμολογίας των φοιτητών/τριών στο πτυχίο.

3.6. Δυνατότητα μέγιστης εγγραφής σε μαθήματα ως τον αριθμό δώδεκα (12) ανά εξάμηνο, πλέον της Πτυχιακής, με ενδεικτικό προτεινόμενο αριθμό τα έξι (6). Οι φοιτητές/φοιτήτριες μπορούν να δηλώσουν μαθήματα μόνο του εξαμήνου στο οποίο τυπικά φοιτούν, καθώς και όποια μαθήματα από προηγούμενα εξάμηνα τα οποία δεν έχουν επιτυχώς ολοκληρώσει. Δεν υπάρχουν «αλυσίδες» μαθημάτων ή «προαπαιτούμενα» μαθήματα εκτός από το 46508 Ακαδημαϊκή Έρευνα και Συγγραφή που αποτελεί προαπαιτούμενο για τη δήλωση πτυχιακής εργασίας.

3.7 Το διδακτικό προσωπικό αποτελείται από μέλη Δ.Ε.Π., Ε.ΔΙ.Π. και Ε.Τ.Ε.Π., τα οποία έχουν βάσει των σπουδών και των ερευνητικών δραστηριοτήτων τους τα

απαιτούμενα τυπικά και ουσιαστικά προσόντα, ώστε να ανταποκρίνονται στους μαθησιακούς στόχους του Π.Σ.

3.8 Ο κατάλογος με τα υποχρεωτικά μαθήματα και τα μαθήματα επιλογής που είναι διαθέσιμα στο ακαδημαϊκό έτος 2026-27 είναι ο ακόλουθος:

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

	Υποχρεωτικά Μαθήματα (5 ECTS)
1	Ιστορία Τέχνης I
2	Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή
3	Τέχνη και Τεχνολογία
4	Ιστορία Κινηματογράφου I
5	Εισαγωγή στην Πληροφορική και τις εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης
6	Σεναριογραφία I: Εισαγωγή στη δημιουργία οπτικοακουστικών έργων
7	Οπτική Σύνθεση
8	Ζωγραφική I: Σχέδιο
9	Διεύθυνση Φωτογραφίας I: Εικονοληψία
10	Μοντάζ I: Μοντάζ Εικόνας και Ήχου
11	Προγραμματισμός H/Y I: Εισαγωγή
12	Ήχος I: Τεχνολογία Ήχου
13	Video Τέχνη: Θεωρία και Πράξη
14	Ιστορία Τέχνης II
15	Ιστορία Κινηματογράφου II
16	Σεναριογραφία II: Μυθοπλασία
17	Μοντάζ II: Ντεκουπάζ και Storyboarding
18	Ακαδημαϊκή Έρευνα και Συγγραφή
19	Τρισδιάστατη Μοντελοποίηση και Animation
20	Προγραμματισμός H/Y II: Δημιουργικός Προγραμματισμός
21	Πλαστική Σύνθεση I
22	Θεωρία Κινηματογράφου I: Εισαγωγή στην Οπτικοακουστική Γλώσσα
23	Φυσική Υπολογιστική I
24	Ανάπτυξη ιστοσελίδων
25	Σκηνοθεσία I: Ντοκιμαντέρ
26	Εικονική Πραγματικότητα I: Προγραμματισμός Αλληλεπίδρασης σε Εικονικά Περιβάλλοντα
27	Αλληλεπιδραστική Τέχνη
28	Εικονική Πραγματικότητα II: Σχεδιασμός και Παραγωγή
29	Πτυχιακή Εργασία

	Μαθήματα Επιλογής (5 ECTS)
1	Εφαρμοσμένα Μαθηματικά και Υπολογιστική Σκέψη
2	Σχεδιασμός Ψηφιακών Παιχνιδιών
3	Θεωρία και πρακτικές της εμπύχωσης: 2.5D Animation και τεχνητή νοημοσύνη
4	Τεχνολογίες Πολυμέσων – Ενεργειακή οικονομία
5	Θεωρίες της Επικοινωνίας και των Νέων Μέσων
6	Ήχος II: Ηχητικός Σχεδιασμός
7	Ζωγραφική II: Χρώμα
8	Διεύθυνση Φωτογραφίας II
9	Παραγωγή I: Οργάνωση και Παραγωγή Οπτικοακουστικών έργων
10	Μη Γραμμική και αλληλεπιδραστική ψηφιακή αφήγηση
11	Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών – Game Development
12	Τεχνολογίες ελέγχου συστημάτων φωτισμού
13	Σκηνοθετώντας τους ηθοποιούς στον κινηματογράφο
14	Αισθητικές Θεωρίες
15	Σκηνογραφία
16	Μοντάζ III: Τεχνικές μεταπαραγωγής και τεχνητή νοημοσύνη
17	Ιστορία και Φιλοσοφία της Τεχνολογίας
18	Εθνογραφικός κινηματογράφος
19	Πλαστική Σύνθεση II: Σύνθεση χώρου και εικαστικές εγκαταστάσεις
20	Animation: εργαστήριο παραγωγής ταινίας
21	Διεύθυνση Φωτογραφίας III

22	Κινηματογράφος και Οπτικοακουστικές τέχνες στην εκπαίδευση I
23	Κοσμοπλασία (world building) σε εικονικούς κόσμους
24	Σεναριογραφία III: Ειδικά θέματα δραματουργίας
25	Σχεδιασμός Ιστοσελίδων (Web design)
26	Ιστορία Κινηματογράφου III: Ελληνικός Κινηματογράφος
27	Σκηνοθεσία II: Μυθοπλασία
28	Θεωρία Κινηματογράφου II: Κινηματογραφικές Θεωρίες
29	Παραγωγή II: Χρηματοδότηση, Διανομή και Νομικά Ζητήματα
30	Ιστορία και Θεωρίες της Επιτέλεσης / History and Theory of Performance Art
31	Φυσική Υπολογιστική II: Συστήματα αυτόματου ελέγχου στις διαδραστικές εφαρμογές
32	Αλγοριθμικά και αλληλεπιδραστικά καλλιτεχνικά έργα
33	Σεναριογραφία IV: κινηματογράφος και λογοτεχνία
34	Σκηνοθεσία III: Διαφήμιση
35	Διεύθυνση Φωτογραφίας IV: Εμβυθιστική κινηματογραφία (CinematicVR)
36	Βασικές αρχές της φιλοσοφίας στον Κινηματογράφο
37	Ηλεκτροακουστική Μουσική
38	Διεύθυνση Φωτογραφίας V: Μηχανισμοί κίνησης και πολυκάμερα συστήματα
39	Φυσικές διεπαφές ψηφιακών παιχνιδιών
40	Σκηνοθεσία IV: Εικαστικός Κινηματογράφος / FilmDirection IV: FilmPoetics
41	Ηχητική Τέχνη / Sound Art
42	Δημιουργική Μουσική Τεχνολογία
43	Τέχνη, οικολογία και βιωσιμότητα
44	Τηλεόραση I: Σκηνοθεσία, μοντάζ, και εικονοληψία στην factual τηλεόραση
45	Κινηματογράφος και μουσική
46	Σεναριογραφία V: Ταινίες για φεστιβάλ
47	Πολιτιστική Διαχείριση στη σύγχρονη τέχνη
48	Πνευματικά δικαιώματα στις τέχνες και τα ψηφιακά μέσα
49	Υλικός Πολιτισμός
50	Εικαστική νοημοσύνη
51	Θεωρία Κινηματογράφου IV: Ερμηνεία του Κινηματογράφου
52	Τηλεόραση II: Σκηνοθεσία, μοντάζ, και εικονοληψία στην τηλεοπτική μυθοπλασία
53	Τέχνη – Επιστήμη
54	Τεχνολογική Τέχνη στο Δημόσιο Χώρο, την Πόλη και τη Φύση
55	Κινηματογράφος και Οπτικοακουστικές τέχνες στην εκπαίδευση II
56	Μεθοδολογίες Έρευνας για την Τέχνη και την Επιστήμη
57	Αλληλεπιδραστικά Μέσα: Μεθοδολογίες Σχεδιασμού, Υλοποίησης και Αξιολόγησης
58	Κινηματογραφοθεραπεία για κινηματογραφιστές
59	Θεωρία Κινηματογράφου III: Οπτικοακουστικά είδη και αφήγηση
60	Επιμελητικές πρακτικές στη σύγχρονη τέχνη
61	Δημιουργικές και πολιτιστικές βιομηχανίες και επαγγελματική ανάπτυξη
62	Πολιτιστική Διαχείριση στη σύγχρονη τέχνη II
63	Πρακτική Άσκηση

3.9 Το ενδεικτικό πρόγραμμα σπουδών διαμορφώνεται ως εξής:

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ
ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
Ακαδ. Έτους 2026-2027

1^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	Νέος τίτλος Μαθήματος	Τύπος	ECTS/ διδ. ώρες	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
1	Ιστορία Τέχνης I	Υποχρεωτικό	5 /39	46101	
2	Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή	Υποχρεωτικό	5 /39	46102	
3	Τέχνη και Τεχνολογία	Υποχρεωτικό	5/39	46103	
4	Ιστορία Κινηματογράφου I	Υποχρεωτικό	5/39	46104	
5	Εισαγωγή στην Πληροφορική και τις εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης	Υποχρεωτικό	5/39	46203	Νέος τίτλος, παλιός τίτλος

					Εισαγωγή στην Πληροφορική
6	Σεναριογραφία I: Εισαγωγή στη δημιουργία οπτικοακουστικών έργων	Υποχρεωτικό	5/39	46106	Νέος τίτλος, παλαιός τίτλος Σεναριογραφία I: Εισαγωγή
7	Εφαρμοσμένα Μαθηματικά και Υπολογιστική Σκέψη	Επιλογής	5/39	46308	

2° ΕΞΑΜΗΝΟ

	Τίτλος Μαθήματος	Τύπος	ECTS/ διδασκ. ώρες	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
1	Οπτική Σύνθεση	Υποχρεωτικό	5/39	46202	
2	Ζωγραφική I: Σχέδιο / Drawing I: Beginning Drawing	Υποχρεωτικό	5/39	46208	Προσφέρεται στα αγγλικά
3	Διεύθυνση Φωτογραφίας I: Εικονοληψία	Υποχρεωτικό	5/39	46305	
4	Μοντάζ I: Μοντάζ Εικόνας και Ήχου	Υποχρεωτικό	5/39	46403	
5	Προγραμματισμός H/Y I : Εισαγωγή	Υποχρεωτικό	5/39	46302	
6	Ήχος I : Τεχνολογία Ήχου	Υποχρεωτικό	5/39	46606	
7	Πολιτιστική Διαχείριση στη σύγχρονη τέχνη I	Επιλογής	5/39	46607	Νέος τίτλος παλιός τίτλος Πολιτιστική Διαχείριση στη σύγχρονη τέχνη+Αλλαγή εξαμήνου από 7ο

3° ΕΞΑΜΗΝΟ

	Τίτλος Μαθήματος	Τύπος	ECTS/ διδασκ. ώρες	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
1	Video Τέχνη: Θεωρία και Πράξη	Υποχρεωτικό	5/39	46107	
2	Ιστορία Τέχνης II	Υποχρεωτικό	5/39	46201	
3	Ιστορία Κινηματογράφου II	Υποχρεωτικό	5/39	46204	
4	Σεναριογραφία II : Μυθοπλασία	Υποχρεωτικό	5/39	46309	
5	Μοντάζ II : Ντεκουπάζ και Storyboarding	Υποχρεωτικό	5/39	46303	
6	Ακαδημαϊκή Έρευνα και Συγγραφή	Υποχρεωτικό	5/39	46508	προαπαιτούμενο για εκπόνηση Πτυχιακής Εργασίας
7	Σχεδιασμός Ψηφιακών Παιχνιδιών	Επιλογής	5/39	46311	
8	Θεωρία και πρακτικές της εμψύχωσης: 2.5D Animation και τεχνητή νοημοσύνη	Επιλογής	5/39	46406	Νέος τίτλος, παλαιός τίτλος Θεωρία και Πρακτικές της Εμψύχωσης: 2D Animation
9	Τεχνολογίες Πολυμέσων – Ενεργειακή οικονομία	Επιλογής	5/39	46310	Νέος τίτλος παλαιός τίτλος Τεχνολογίες Πολυμέσων
10	Θεωρίες της Επικοινωνίας και των Νέων Μέσων	Επιλογής	5/39	46105	
11	Ήχος II: Ηχητικός Σχεδιασμός	Επιλογής	5/39	46503	
12	Ζωγραφική II: Χρώμα / Drawing II: Painting	Επιλογής	5/39	46510	Προσφέρεται στα αγγλικά

4^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	Τίτλος Μαθήματος	Τύπος	ECTS/ διδακτ. ώρες	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
1	Τρισδιάστατη Μοντελοποίηση και Animation	Υποχρεωτικό	5/39	46601	
2	Προγραμματισμός Η/Υ II: Δημιουργικός Προγραμματισμός	Υποχρεωτικό	5/39	46401	
3	Πλαστική Σύνθεση I	Υποχρεωτικό	5/39	46502	
4	Θεωρία Κινηματογράφου I: Εισαγωγή στην Οπτικοακουστική Γλώσσα	Υποχρεωτικό	5/39	46402	
5	Διεύθυνση Φωτογραφίας II	Επιλογής	5/39	46205	
6	Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών – Game Development	Επιλογής	5/39	46307	Προσφέρεται στα αγγλικά
7	Τεχνολογίες ελέγχου συστημάτων φωτισμού	Επιλογής	5/39	46411	Νέος τίτλος παλαιός τίτλος Τεχνολογίες Φωτισμού
8	Σκηνοθετώντας τους ηθοποιούς στον κινηματογράφο	Επιλογής	5/39	46412	Νέος τίτλος παλαιός τίτλος Διεύθυνση Ηθοποιών στον Κινηματογράφο
9	Αισθητικές Θεωρίες	Επιλογής	5/39	46301	
10	Μη γραμμική και αλληλεπιδραστική αφήγηση	Επιλογής	5/39	46604	Νέος τίτλος παλαιός τίτλος Σεναριογραφία III: Μη Γραμμική και Διαμεσική Αφήγηση
11	Animation: εργαστήριο παραγωγής ταινίας	Επιλογής	5/39	46512	Αλλαγή εξαμήνου από το 5

5^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	Τίτλος Μαθήματος	Τύπος	ECTS/ διδακτ. ώρες	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
1	Φυσική Υπολογιστική I	Υποχρεωτικό	5/39	46505	
2	Ανάπτυξη ιστοσελίδων	Υποχρεωτικό	5/39	46408	Νέος τίτλος παλαιός τίτλος Προγραμματισμός Η/Υ III: Σχεδιασμός και Υλοποίηση για το Διαδίκτυο
3	Σκηνοθεσία I : Ντοκιμαντέρ	Υποχρεωτικό	5/39	46602	
4	Μοντάζ III: Τεχνικές μεταπαραγωγής και τεχνητή νοημοσύνη	Επιλογής	5/39	46507	Νέος τίτλος παλαιός τίτλος Μοντάζ III: Τεχνικές Μεταπαραγωγής
5	Ιστορία και Φιλοσοφία της Τεχνολογίας	Επιλογής	5/39	46405	
6	Εθνογραφικός κινηματογράφος	Επιλογής	5/39	46511	
7	Πλαστική Σύνθεση II: Σύνθεση χώρου και εικαστικές εγκαταστάσεις	Επιλογής	5/39	46711	Νέος τίτλος παλαιός τίτλος Πλαστική Σύνθεση II
8	Διεύθυνση Φωτογραφίας III	Επιλογής	5/39	46513	

9	Κινηματογράφος και Οπτικοακουστικές τέχνες στην εκπαίδευση I	Επιλογής	5/39	46614	Αλλαγή εξαμήνου από 6 ^ο
10	Κοσμοπλασία (world building) σε εικονικούς κόσμους	Επιλογής	5/39	46514	Νέο μάθημα
11	Σεναριογραφία III: Ειδικά θέματα δραματουργίας	Επιλογής	5/39	46515	Νέο μάθημα
12	Σχεδιασμός Ιστοσελίδων (Web design)	Επιλογής	5/39	46516	Νέο μάθημα
13	Παραγωγή I : Οργάνωση και Παραγωγή Οπτικοακουστικών έργων	Επιλογής	5/39	46409	Αλλαγή εξαμήνου από 4

6^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	Τίτλος Μαθήματος	Τύπος	ECTS/ διδakt. ώρες	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
1	Εικονική Πραγματικότητα I: Προγραμματισμός Αλληλεπίδρασης σε Εικονικά Περιβάλλοντα	Υποχρεωτικό	5/39	46704	
2	Αλληλεπιδραστική Τέχνη	Υποχρεωτικό	5/39	46504	
3	Ιστορία Κινηματογράφου III: Ελληνικός Κινηματογράφος - /FilmHistory III: Greek Cinema.	Επιλογής	5/39	46306	Προσφέρεται στα αγγλικά
4	Σκηνοθεσία II: Μυθοπλασία	Επιλογής	5/39	46603	
5	Θεωρία Κινηματογράφου II: Κινηματογραφικές Θεωρίες	Επιλογής	5/39	46703	
6	Ιστορία και Θεωρίες της Επιτέλεσης/ History and Theory of Performance Art	Επιλογής	5/39	46407	Προσφέρεται στα αγγλικά
7	Φυσική Υπολογιστική II: Συστήματα αυτόματου ελέγχου στις διαδραστικές εφαρμογές	Επιλογής	5/39	46612	Νέος τίτλος- παλαιός τίτλος Φυσική Υπολογιστική II
8	Αλγοριθμικά και αλληλεπιδραστικά καλλιτεχνικά έργα	Επιλογής	5/39	46613	Νέος τίτλος- παλαιός τίτλος Προγραμματισμός Η/Υ IV
9	Σεναριογραφία IV: κινηματογράφος και λογοτεχνία	Επιλογής	5/39	46803	Αλλαγή εξαμήνου από 7 ^ο
10	Σκηνοθεσία III: Διαφήμιση	Επιλογής	5/39	46615	
11	Διεύθυνση Φωτογραφίας IV: Εμβυθιστική κινηματογραφία (CinematicVR)	Επιλογής	5/39	46616	
12	Βασικές αρχές της φιλοσοφίας στον Κινηματογράφο	Επιλογής	5/39	46617	
13	Ηλεκτροακουστική Μουσική / Electroacoustic Music	Επιλογής	5/39	46605	Προσφέρεται στα αγγλικά
14	Διεύθυνση Φωτογραφίας V: Μηχανισμοί κίνησης και πολυκάμερα συστήματα	Επιλογής	5/39	46618	
15	Φυσικές διεπαφές ψηφιακών παιχνιδιών	Επιλογής	5/39	46619	Νέο μάθημα
16	Σκηνογραφία	Επιλογής	5/39	46509	Αλλαγή εξαμήνου από 5 ^ο

7^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	Τίτλος Μαθήματος	Τύπος	ECTS/ διδakt. ώρες	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
1	Εικονική Πραγματικότητα II: Σχεδιασμός και Παραγωγή	Υποχρεωτικό	5/39	46702	

2	Σκηνοθεσία IV: Εικαστικός Κινηματογράφος / Film Direction IV: Film Poetics	Επιλογής	5/39	46715	Προσφέρεται στα αγγλικά
3	Ηχητική Τέχνη/ Sound Art	Επιλογής	5/39	46506	Προσφέρεται στα αγγλικά
4	Δημιουργική Μουσική Τεχνολογία	Επιλογής	5/39	46706	
5	Τέχνη, οικολογία και βιωσιμότητα	Επιλογής	5/39	46713	νέος τίτλος παλαιός τίτλος Τέχνη, οικολογική διαχείριση και βιωσιμότητα
6	Τηλεόραση I: Σκηνοθεσία, μοντάζ, και εικονοληψία στην factual τηλεόραση	Επιλογής	5/39	46710	νέος τίτλος παλαιός τίτλος Παραγωγή III : Τηλεοπτική παραγωγή και πολυκάμερα συστήματα
7	Κινηματογράφος και μουσική	Επιλογής	5/39	46714	
8	Παραγωγή II: Χρηματοδότηση, Διανομή και Νομικά Ζητήματα	Επιλογής	5/39	46611	Αλλαγή εξαμήνου από 6ο
9	Σεναριογραφία V: Ταινίες για φεστιβάλ	Επιλογής	5/39	46716	νέος τίτλος παλαιός τίτλος Σεναριογραφία V
10	Πνευματικά δικαιώματα στις τέχνες και τα ψηφιακά μέσα	Επιλογής	5/39	46609	
11	Υλικός Πολιτισμός	Επιλογής	5/39	46718	

8ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	Τίτλος Μαθήματος	Τύπος	ECTS/ διδακτ. ώρες	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
1	Πτυχιακή Εργασία	Υποχρεωτικό	20	46801	
2	Πρακτική Άσκηση	Επιλογής	10	46610	
3	Θεωρία Κινηματογράφου IV: Ερμηνεία του Κινηματογράφου	Επιλογής	5/39	46802	
4	Τηλεόραση II: Σκηνοθεσία, μοντάζ, και εικονοληψία στην τηλεοπτική μυθοπλασία	Επιλογής	5/39	46804	νέος τίτλος παλαιός τίτλος Σκηνοθεσία V
5	Τέχνη – Επιστήμη	Επιλογής	5/39	46805	
6	Τεχνολογική Τέχνη στο Δημόσιο Χώρο, την Πόλη και τη Φύση	Επιλογής	5/39	46701	
7	Κινηματογράφος και Οπτικοακουστικές τέχνες στην εκπαίδευση II	Επιλογής	5/39	46712	
8	Μεθοδολογίες Έρευνας για την Τέχνη και την Επιστήμη	Επιλογής	5/39	46708	
9	Αλληλεπιδραστικά Μέσα: Μεθοδολογίες Σχεδιασμού, Υλοποίησης και Αξιολόγησης	Επιλογής	5/39	46707	
10	Κινηματογραφοθεραπεία για κινηματογραφιστές	Επιλογής	5/39	46806	
11	Θεωρία Κινηματογράφου III: Οπτικοακουστικά είδη και αφήγηση	Επιλογής	5/39	46501	Αλλαγή εξαμήνου από εξάμηνο 7ο
12	Επιμελητικές πρακτικές στη σύγχρονη τέχνη	Επιλογής	5/39	46807	Νέο μάθημα
13	Δημιουργικές και πολιτιστικές βιομηχανίες και επαγγελματική ανάπτυξη	Επιλογής	5/39	46808	Νέο μάθημα

14	Πολιτιστική Διαχείριση στη σύγχρονη τέχνη II	Επιλογής	5/39	46809	Νέο μάθημα
15	Εικαστική νοημοσύνη	Επιλογής	5/39	46719	Νέο μάθημα

3.10 Το περιεχόμενο των μαθημάτων, καθώς και τα επιμέρους προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματά τους έχουν ως εξής:

1 ^ο ΕΞΑΜΗΝΟ					
Μαθήματα Υποχρεωτικά				Διδ. ώρες	ECTS
Ιστορία Τέχνης I				39	5
Περιγραφή: Η τέχνη μελετάται μέσα από τα διαρκώς μεταβαλλόμενα κοινωνικά, θρησκευτικά, πολιτικά και πνευματικά πλαίσια, με έμφαση στα υλικά και τις τεχνικές, στη σχέση τέχνης και τεχνολογίας και την ιδιαίτερη λειτουργία που εκτελεί κάθε φορά. Στη διατομή της τέχνης με την τεχνολογία, τον υλικό πολιτισμό, την ανθρωπολογία, τη φιλοσοφία, συζητούνται οι άξονες: η έννοια της Τέχνης, οι αισθητικές θεωρίες, οι χρήσεις διαφορετικών τεχνικών και υλικών, η σχέση της Τέχνης με το Πραγματικό, η εικόνα, ο ήχος, η διάδραση, η αφήγηση, προτάγματα της τέχνης, ζητήματα αναπαράστασης και επιτέλεσης. Το μάθημα προσφέρει ένα σταθερό υπόβαθρο κυρίως στην ιστορία της δυτικής τέχνης, μέσα από μια ευρεία επιλογή πορείας, που κυμαίνεται από την αρχαιότητα μέχρι το τέλος του 19ου αιώνα, ενώ περιλαμβάνει και θέματα μη δυτικής τέχνης. Οι φοιτητές/τριες έρχονται σε επαφή με εμβληματικά έργα (αρχιτεκτονική, γλυπτική, ζωγραφική, αγγειογραφία, δρώμενα) και παράλληλα, χαρτογραφούνται οι μεθοδολογίες, οι θεωρίες, τα εργαλεία και οι τεχνικές τους. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • κατανοήσουν την ιστορία της Τέχνης ως επιστημονική πειθαρχία με εργαλεία την γνώση και την κριτική προσέγγιση • κατανοήσουν διαφορετικούς πολιτισμούς, ιστορικές περιόδους και ιδέες μέσα από την ιστορία της τέχνης και της καλλιτεχνικής έκφρασης (από την προϊστορική τέχνη μέχρι τα τέλη του 19ου αιώνα) • κατανοήσουν πλήθος διαφορετικών καλλιτεχνικών πρακτικών, τεχνικών και εργαλείων της Τέχνης (από την προϊστορική τέχνη μέχρι τα τέλη του 19ου αιώνα) • γνωρίζουν τα βασικά έργα, κινήματα και δημιουργούς που καθόρισαν την τέχνη από τα προϊστορικά χρόνια μέχρι τα τέλη του 19ου αιώνα • αναλύουν ένα καλλιτεχνικό έργο, το συνολικό έργο/αποτύπωμα ενός καλλιτέχνη, ένα καλλιτεχνικό ρεύμα σε διάλογο με το ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο κατάθεσης • έχουν αναπτύξει εκείνες τις δεξιότητες απόκτησης γνώσεων, που τους χρειάζονται για την άρθρωση κριτικού λόγου έτσι ώστε αργότερα, να μπορέσουν να θέσουν τον καλλιτεχνικό κόσμο σε πειραματική αταξία, προτείνοντας νέες προοπτικές.					
Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή				39	5
Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό δίνεται έμφαση στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο ο άνθρωπος βιώνει το επικοινωνιακό αυτό φαινόμενο αλλά και στο πώς πρέπει να σχεδιάζεται και να υλοποιείται η συνολική εμπειρία της επικοινωνίας ανθρώπου - υπολογιστή, τόσο σε επίπεδο αισθητηριακο-κινητικής όσο και νοητικής διεργασίας. Δίνεται λιγότερη σημασία στον τρόπο με τον οποίο το υπολογιστικό σύστημα λειτουργεί για να λαμβάνει και να ερμηνεύει την εισερχόμενη πληροφορία από τον άνθρωπο. Είναι αναγκαίο να διερευνηθούν όλες οι αντιληπτικές μορφές επικοινωνίας μεταξύ του ανθρώπου και του συστήματος. Για την υποστήριξη της ανάπτυξης αποδοτικού και κατανοητού διαλόγου μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή είναι ακόμη απαραίτητη η διαδικασία διερεύνησης και αξιολόγησης της χρησιμότητας των συστημάτων διαπαφής από τα πρωταρχικά στάδια δημιουργίας τους. Πρέπει τέλος να τονισθεί η δυσκολία της διερεύνησης και κατανόησης του ιδιαίτερα πολύπλοκου φαινομένου της επικοινωνίας ανθρώπου - μηχανής η οποία έχει ανάγκη συνδρομής πολλών γνωστικών περιοχών, όπως η πληροφορική επιστήμη, η εργονομία, η ψυχολογία της αντίληψης, η γνωσιακή επιστήμη, οι επιστήμες και τέχνες του σχεδιασμού (γραφιστική, αρχιτεκτονική), κλπ. Καθώς όλο και μεγαλύτερο μέρος των καθημερινών κοινωνικών και πολιτιστικών μας εμπειριών επιτυγχάνεται με					

την μεσολάβηση ηλεκτρονικών συστημάτων που συνήθως ελέγχονται από υπολογιστές, είναι απαραίτητο να μας απασχολήσει ο τρόπος με τον οποίο αυτή η «ηλεκτρονικής φύσης» μεσολάβηση μπορεί να επηρεάσει την καθημερινή ζωή των ανθρώπων. Κατά συνέπεια, απώτερος στόχος του μαθήματος θα είναι η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι σύγχρονες μορφές επικοινωνίας ανθρώπου-υπολογιστή επηρεάζουν και πιθανώς μεταλλάσσουν την διαδικασία της επικοινωνίας στην καθημερινή μας ζωή. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • γνωρίζουν την περιοχή της επικοινωνίας του ανθρώπου με τα σύγχρονα ηλεκτρονικά και μηχανικά συστήματα που ελέγχονται από υπολογιστές και την όσο το δυνατόν εκτενέστερη αναφορά στις παραμέτρους που συνθέτουν το πολυεπίπεδο αυτό ζήτημα • προσδιορίζουν και να εξηγούν ζητήματα που αφορούν την επικοινωνία ανθρώπου - μηχανής (human – machine communication) και ανθρώπου - υπολογιστή (human – computer interaction), λαμβάνοντας υπόψη τον διεπιστημονικό χαρακτήρα της εν λόγω επιστημονικής περιοχής • επιλέγουν και εφαρμόζουν κατάλληλους και αποτελεσματικούς τρόπους και μεθόδους αλληλεπίδρασης με διάφορες μορφές διαδραστικών υπολογιστικών συστημάτων • αναγνωρίζουν τα βασικότερα προβλήματα που ανακύπτουν ως προς την ποιότητα της αλληλεπίδρασης μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή και να προβαίνουν στον σχεδιασμό κατάλληλων τρόπων επίλυσής τους • αξιολογούν την καταλληλότητα και την αποτελεσματικότητα των τρόπων αλληλεπίδρασης με διάφορες μορφές διαδραστικών υπολογιστικών συστημάτων.		
Τέχνη και Τεχνολογία	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα Τέχνη και Τεχνολογία αποτελεί διεξοδική διδασκαλία της θέσης της τεχνολογίας στο πεδίο της τέχνης και της καλλιτεχνικής έκφρασης. Διδάσκει το πλαίσιο ανάπτυξης των πεδίων που συναντώνται η τέχνη και η τεχνολογία από τη σύνθεση εικόνας και ήχου μέχρι το animation και τη δημιουργία διαδραστικών και εικονικών περιβαλλόντων. Στόχος του μαθήματος είναι να κατανοηθεί η γλώσσα και η αισθητική της ψηφιακής τέχνης και το ιστορικό πλαίσιο στο οποίο αναπτύχθηκε. Επίσης να αναδείξει την σχέση μεταξύ των περιοχών της ψηφιακής έκφρασης και να παρουσιάσει μια μεθοδολογία ανάλυσης και κατηγοριοποίησης των διαφόρων καλλιτεχνικών έργων. Βασικές ενότητες μαθήματος: • Σχέση και αλληλεπίδραση μεταξύ τέχνης - επιστήμης και τεχνολογίας • Βασική αισθητική του ψηφιακού μέσου και η σχέση του με τα προγενέστερα αναλογικά μέσα • Ιστορική ανασκόπηση της τεχνολογίας και της τέχνης , πρόδρομος ψηφιακής τέχνης (Ντανταϊσμός, Fluxus, πρόγραμμα E.A.T Experiments in Art and Technology) • Βίντεο τέχνη και βίντεο εγκαταστάσεις • Αλγόριθμοι στην τέχνη και υπολογιστική αισθητική: αλγοριθμική τέχνη και σύνθεση δημιουργία ψηφιακής εικόνας, γλυπτού και ήχου. Ψηφιακή κατασκευή • Καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις και διαδραστικές καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις • Διαδραστικές παραστατικές τέχνες • Εμβυθιστικές καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις και περιβάλλοντα εμβύθισης • Τέχνη και εικονική πραγματικότητα • Τέχνη και τεχνητή νοημοσύνη • Ηχητική τέχνη και πειραματική μουσική • Ηλεκτρονική μουσική, ψηφιακή μουσική και μουσική πληροφορική • Οπτική μουσική Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • περιγράψουν και να ερμηνεύουν τη σχέση της τεχνολογίας και των εφαρμογών της σε διαφορετικές μορφές τέχνης και οπτικοακουστικής παραγωγής,		

• διακρίνουν διαφορετικά είδη επιμέρους τεχνολογιών και ειδών ψηφιακής τεχνολογίας που συναντώνται στη σύγχρονη ψηφιακή τέχνη, • επαναπροσδιορίζουν την σχέση και αλληλεπίδραση της τέχνης - τεχνολογίας και επιστήμης • συγκρίνουν τα βασικά εργαλεία τα οποία χρησιμοποιεί η σύγχρονη τέχνη και να ταξινομούν τις διαφορετικές αισθητικές τάσεις που έχουν δημιουργήσει, • εφαρμόζουν μορφές προγραμματισμού και δεδομένων στη σύγχρονη τέχνη, • ορίζουν τα βασικά κινήματα, καλλιτέχνες/ιδες και έργα και να τα τοποθετούν στο ευρύτερο πεδίο των ψηφιακών τεχνών • εμβαθύνουν στη σημερινή τέχνη προκειμένου να αξιολογούν ποιες μπορεί να είναι οι τεχνικές και οι αισθητικές κατευθύνσεις που τους ταιριάζουν περισσότερο. • να αναλύουν ένα ψηφιακό καλλιτεχνικό έργο σε σχέση με την δομή και αισθητική του, την τεχνική του υλοποίηση, τα μέσα που χρησιμοποιούνται και σε σχέση με άλλες παραμέτρους (χώρος, δυναμικότητα, επιτέλεση κλπ)		
Ιστορία Κινηματογράφου Ι	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα επιχειρεί μια επισκόπηση της τέχνης του κινηματογράφου από την εμφάνισή του έως σήμερα, εστιάζοντας στις τεχνολογικές, οικονομικές και αισθητικές μεταβολές του μέσου, την αλληλεπίδραση του με άλλες τέχνες, φωτογραφία, εικαστικές και παραστατικές τέχνες, λογοτεχνία. Εξετάζονται τα σημαντικότερα κινήματα, ρεύματα και σχολές στην ιστορία του κινηματογράφου σε συνάρτηση με το κοινωνικοπολιτικό και ιδεολογικό πλαίσιο στο οποίο αναπτύχθηκαν, από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα έως το 1958, χρονιά που θα σηματοδοτήσει την ανάδυση νέων κινηματογραφικών κινημάτων. Κάποιες από τις θεματικές που εξετάζονται είναι οι εξής: Προϊστορία του κινηματογράφου, εφευρέτες και πρωτοπόροι. Η ανάπτυξη της κινηματογραφικής γλώσσα, μοντάζ και αφήγηση στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου, ίδρυση του Χόλυγουντ. Γερμανικός Εξηρεσιονισμός: η επίδραση του Α΄ παγκοσμίου πολέμου στη διεθνή κινηματογραφική αγορά, ανάπτυξη των γερμανικών στούντιο. Ο κινηματογράφος στα χρόνια της Δημοκρατίας της Βαϊμάρης έως την άνοδο του ναζισμού (F.W.Murnau, FritzLang, G.W. Pabst, LeniRiefenstahl, Josef von Sternberg). Σοβιετικός Κινηματογράφος: η έννοια του μοντάζ και ο κοινωνικός ρόλος του κινηματογράφου στα πρώτα χρόνια της Σοβιετικής Ένωσης (Sergei Eisenstein, Alexander Medvedkin, Dziga Vertov). Κινηματογράφοι της avantgarde, ντανταϊσμός, σουρεαλισμός και φουτουρισμός, πειραματικός, μη αφηγηματικός και μη μυθοπλαστικός κινηματογράφος της δεκαετίας του 1920. Γαλλικός κινηματογράφος, ποιητικός ρεαλισμός (Jean Renoir, Marcel Carné, Max Ophuls). Αμερικάνικος κινηματογράφος και κλασσικό Χόλυγουντ στην περίοδο 1930-1950. Τεχνολογικές εξελίξεις, κώδικας Hays, λογοκρισία και αυτολογοκρισία στα χρόνια του Μακαρθισμού. Η παγίωση των αμερικάνικων κινηματογραφικών ειδών. Αμερικάνοι δημιουργοί που ανανεώνουν την κλασσική αφήγηση: Orson Welles και Billy Wilder. Ασιατικός κινηματογράφος, ανάπτυξη του ιαπωνικού και ινδικού συστήματος των στούντιο, ταινία τέχνης και εμπορικά είδη (Yasujiro Ozu, Kenji Mizoguchi, Akira Kurosawa, Satyajit Ray). Ιταλικός κινηματογράφος και η επίδραση του Β΄ παγκοσμίου πολέμου στην ιταλική παραγωγή. Νεορεαλισμός και η προβληματική της αναπαράστασης της πραγματικότητας (Luchino Visconti, Roberto Rossellini, Vittorio de Sica, Federico Fellini κ.α). Παραδείγματα ευρωπαϊκού μοντερνισμού που ανανεώνουν την κλασσική αφήγηση σε Γαλλία, Ισπανία, Σκανδιναβικές χώρες. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, η/ο φοιτήτρια/ής θα είναι σε θέση: • Να περιγράφει και να ερμηνεύει σημαντικού ρεαλισμού της ιστορίας του παγκόσμιου κινηματογράφου από τις απαρχές του έως το 1958 • Να αναλύει τις ιστορικές κινηματογραφικές εξελίξεις ως ένα πολύπλευρο φαινόμενο κατανοώντας τις τεχνολογικές, καλλιτεχνικές, πολιτισμικές και οικονομικές παραμέτρους αυτών των αλλαγών. • Να ταξινομεί τα βασικά έργα, κινήματα και δημιουργούς του παγκόσμιου κινηματογράφου, και να αναγνωρίζει επιδράσεις αυτών στον σύγχρονο		

κινηματογράφο και σε άλλες μορφές καλλιτεχνικής δημιουργίας (θέατρο, παραστατικές τέχνες, εικαστικά, video art). • Να εξετάζει με κριτικό τρόπο ζητήματα αναπαράστασης στη φιλομορφία αυτής της περιόδου σε συσχέτισμό με το κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο. • Να κατανοεί τις εξελίξεις σε σχέση με το μοντάζ, τη σκηνοθεσία και την κινηματογραφική αφήγηση που συντελέστηκαν σε αυτή την περίοδο, τόσο στο πλαίσιο του μοντερνιστικού όσο και του εμπορικού κινηματογράφου. • Να συγκρίνει τις διαδικασίες κινηματογραφικής παραγωγής στο πλαίσιο των Χολιγουντιανών στούντιο με άλλα διεθνή ή Ευρωπαϊκά παραδείγματα		
Εισαγωγή στην Πληροφορική και τις εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης Περιγραφή: Σκοπός του μαθήματος είναι να εξοικειωθούν οι φοιτητές/τριες με τις βασικές έννοιες της πληροφορικής και της τεχνητής νοημοσύνης. Οι φοιτητές στο πλαίσιο του μαθήματος διδάσκονται τι μπορεί και τι δεν μπορεί να κάνει ένας υπολογιστής και ποια είναι τα βασικά στοιχεία της τεχνολογίας της πληροφορικής από την χρήση, αρχιτεκτονική και λειτουργία του υπολογιστή μέχρι το διαδίκτυο, τον παγκόσμιο ιστό, τις πιο πρόσφατες διαδικτυακές τεχνολογίες και το prompting. Επίσης, στο πλαίσιο του μαθήματος οι φοιτητές/τριες διδάσκονται τη χρήση και τις λειτουργίες μιας βάσης δεδομένων και βασικές γνώσεις αναφορικά με τον προγραμματισμό των υπολογιστών, τη δομή σύγχρονων επιχειρησιακών πληροφοριακών συστημάτων και τις διάφορες μορφές ψηφιακής δικτύωσης και επικοινωνίας. Η διδακτέα ύλη είναι φτιαγμένη έτσι ώστε να εξυπηρετεί ακόλουθα μαθήματα στο πρόγραμμα σπουδών που απαιτούν γνώσεις νέων τεχνολογιών πληροφορικής και ψηφιακής επικοινωνίας. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • κατανοούν τις βασικές έννοιες και αρχές λειτουργίας ενός υπολογιστή (αρχιτεκτονική, λογισμικό και υλικό). • γνωρίζουν τις βασικές έννοιες και αρχές της επιστήμης της πληροφορικής, της διαχείρισης της πληροφορίας, των υπολογιστικών συστημάτων, και των δικτύων/τηλεπικοινωνιών. • χρησιμοποιούν προγράμματα αυτοματοποιημένου γραφείου, όπως επεξεργασίας κειμένου, εικόνας, υπολογιστικών φύλλων. • εφαρμόζουν βασικές δεξιότητες προγραμματισμού. • συνδυάζουν βασικές αρχές σχετικά με τη σχεδίαση, αρχιτεκτονική και λειτουργία βάσεων δεδομένων. • ανακαλύπτουν τις δυνατότητες εργαλείων ψηφιακής δικτύωσης και επικοινωνίας χρησιμοποιώντας τεχνολογίες διαδικτύου.	39	5
Σενarioγραφία I: Εισαγωγή στη δημιουργία οπτικοακουστικών έργων Περιγραφή: Το μάθημα εισάγει τους σπουδαστές στην οργάνωση της αφήγησης και την καταγραφή της σε γραπτό κείμενο (σενάριο) σε διάφορα είδη οπτικοακουστικών έργων/ βιομηχανιών και στη ανάλυση πρακτικών ζητημάτων που προκύπτουν κατά τη δημιουργία τους, ειδικά στις Ελληνικές συνθήκες παραγωγής. Εξετάζεται η αφήγηση ποικιλίας “εφαρμοσμένων” οπτικοακουστικών έργων (από διαφημιστικά ως καλύψεις κοινωνικών εκδηλώσεων και ντοκιμαντέρ). Τι είναι η αφήγηση γενικώς στις οπτικοακουστικές βιομηχανίες- τα βασικά στοιχεία του αφηγήματος, Σενάριο για την βιομηχανία των ειδήσεων – το ρεπορτάζ. Σενάριο για τη βιομηχανία των ταινιών καταγραφής – οι εκδηλώσεις διαφόρων ειδών. Σενάριο για τη βιομηχανία των ταινιών καταγραφής- οι «περιλήψεις» (highlights). Σενάριο για την βιομηχανία των ντοκιμαντέρ. Σενάριο για τη βιομηχανία των εκπαιδευτικών – instructional ταινιών. Σενάριο για τη βιομηχανία των εταιρικών ταινιών και διαφημιστικών ταινιών. Σενάριο για τη βιομηχανία των vlog. Σενάριο για τη βιομηχανία των μουσικών κλιπ. Σενάριο για τη βιομηχανία των ταινιών μικρού μήκους. Σενάριο για τη βιομηχανία των ταινιών μεγάλου μήκους. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Το μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που σχετίζονται με την συγγραφή και την κριτική ανάλυση της οπτικο-ακουστικής γραφής. Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:	39	5

• αναγνωρίζουν και να είναι εξοικειωμένοι/ες με τις βασικές έννοιες, ορολογία και τα διακυβεύματα που σχετίζονται με την οπτικοακουστική αφήγηση και σεναριακή γραφή. • γνωρίζουν και να εφαρμόζουν τις τεχνικές προδιαγραφές συγγραφής σεναρίου διαφόρων ειδών • διερευνούν και να εντάσσουν τα εκφραστικά μέσα των οπτικο-ακουστικών μέσων (ήχοι, μουσική, λόγος, φως κ.ο.κ.) στην συγγραφή σεναρίου. • αναλύουν και να αξιολογούν ένα σενάριο.		
Μαθήματα Επιλογής	Διδ. ώρες	ECTS
Εφαρμοσμένα Μαθηματικά και Υπολογιστική Σκέψη	39	5
Περιγραφή: Η μαθηματική εικαστική τέχνη ανθεί σήμερα, περισσότερο από κάθε άλλη εποχή στις ψηφιακές τέχνες με πολυάριθμους καλλιτέχνες να δημιουργούν έργα τόσο σε επίπεδους καμβάδες όσο και με τρισδιάστατες εκτυπώσεις από ψηφιακούς εκτυπωτές, χρησιμοποιώντας σχήματα της κλασικής Γεωμετρίας όπως τα Πλατωνικά και τα Αρχιμήδεια στερεά ή σύγχρονα γεωμετρικά αντικείμενα όπως οι κορδέλες του Möbius, οι διαφορικές πολλαπλότητες, ή τα fractals. Η γνωριμία των φοιτητών με τα μαθηματικά εργαλεία του Απειροστικού Λογισμού και της Άλγεβρας όχι μόνον θα τους εφοδιάσει με τις αναγκαίες γνώσεις για να αντιληφθούν τα σύγχρονα ρεύματα που διατρέχουν το γνωστικό αντικείμενο των σπουδών τους αλλά επιπλέον θα τους εμπνεύσει δημιουργικά πάνω σε αυτά. Αντικείμενα που διδάσκονται στο πλαίσιο του μαθήματος: • Μαθηματικές Συναρτήσεις • Συνέχεια και ασυνέχεια των συναρτήσεων • Τριγωνομετρικές Συναρτήσεις • Στοιχεία Άλγεβρας • Θεωρία πινάκων και εφαρμογές της στα ψηφιακά μοντέλα • Γραφικές Παραστάσεις • Συμμετρία και άλλες γεωμετρικές ιδιότητες δισδιάστατων και τρισδιάστατων σχημάτων • Εξισώσεις Κυμάτων • Παραστάσεις γεωμετρικών σχημάτων στο επίπεδο και στο χώρο ως γραφήματα μαθηματικών εξισώσεων Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά το τέλος του μαθήματος οι φοιτητές θα είναι σε θέση να: • επιλύουν συναρτήσεις καθώς και να βρίσκουν την συνέχεια ή την ασυνέχειά τους • μπορούν να κάνουν πράξεις με πίνακες • επιλύουν τριγωνομετρικές ασκήσεις • σχεδιάζουν γραφικές παραστάσεις • σχεδιάζουν γεωμετρικά σχήματα στο επίπεδο και στο χώρο ως γραφήματα μαθηματικών εξισώσεων		
2° ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECTS
Οπτική Σύνθεση	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα διδάσκει στους/στις φοιτητές/τριες τα θεωρητικά εργαλεία αλλά και τις πρακτικές ασκήσεις μέσα από τις οποίες θα μπορούν να αναλύουν οπτικές συνθέσεις με πολύ μεγαλύτερη ακρίβεια αλλά και να σχεδιάζουν και να φωτογραφίζουν τα δικά τους έργα με μεγαλύτερη συνείδηση και γνώση. Σε κάθε μάθημα θα υπάρχει μια σειρά από παραδείγματα από ποικιλία μέσων. Παράλληλα δίνονται παραδείγματα οπτικής σύνθεσης από τον κινηματογράφο, τη γραφιστική, τα διαδραστικά μέσα, τα κόμικ, τη ζωγραφική και τη φωτογραφία. Τα αντικείμενα που διδάσκονται στο πλαίσιο του μαθήματος είναι: • Ανάλυση της οπτικής σύνθεσης και αναγνωρίζοντας βασικούς όγκους: Στην ενότητα αυτή πραγματοποιούνται εφαρμοσμένες ασκήσεις, ώστε να μάθουν οι φοιτητές/τριες να απλοποιούν μια πολύπλοκη φαινομενικά σύνθεση σε απλούστερες αναγνωρίσιμες μορφές. • Ανάγνωση εικόνων και πως επηρεάζεται από την ανάγνωση κειμένων: Πώς επηρεάζει την οπτική σύνθεση και ανάγνωση εικόνων ο τρόπος		

ανάγνωσης κάθε λαού και πώς κατ' επέκταση αυτό επηρεάζει την κινηματογραφική γλώσσα και μοντάζ. • Κανόνες Τρίτων: Χρυσή τομή και Προοπτική μονού σημείου φυγής. Μέσα από σειρά παραδειγμάτων θα παρουσιαστούν και θα αναλυθούν υποδιαιρέσεις του κάδρου που βοηθούν στη σύνθεση. • Ισορροπία: Δημιουργία της αίσθησης ισορροπίας και ανισορροπίας χρησιμοποιώντας στοιχεία οπτικής σύνθεσης. Πώς μπορεί να προκληθεί συναίσθημα από την ισορροπία στο κάδρο. • Βάθος, Προοπτική και Αντίθεση: Η χρήση της προοπτικής και των αντιθέσεων για τη δημιουργία της αίσθησης βάθους και χώρου. • Αντικείμενα και πρόσωπα στον χώρο: Η σχέση της ανθρώπινης φιγούρας στο κάδρο. Μια εισαγωγή στο θέμα των φακών σε σχέση με την οπτική σύνθεση. • Φωτοσκίαση, Χρώμα: Χρησιμοποιώντας συμπληρωματικά χρώματα και παλέτες για να ενισχύσουμε την οπτική σύνθεση. Παρουσίαση της χρωματικής παλέτας στον κινηματογράφο. • Κείμενο και εικόνα: Σύνθεση εικόνας και κειμένου στην γραφιστική στο motion design και στους τίτλους ταινιών: Προσελκύοντας το βλέμμα του θεατή. Τρόποι να προσελκυστεί η προσοχή του θεατή σε συγκεκριμένα μέρη του κάδρου χρησιμοποιώντας καθαρά αρχές οπτικής σύνθεσης. • Εισαγωγή στην σημειωτική και εννοιολογική ανάλυση εικόνων Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Οι φοιτητές/τριες με το πέρας του μαθήματος θα μπορούν να: • μελετούν και να εφαρμόζουν τις αρχές της οπτικής σύνθεσης σε πολλά διαφορετικά μέσα και κάδρα εικόνας, ειδικά σε μια εποχή που οι αναλογίες του βίντεο στο διαδίκτυο έχουν αρχίσει να έχουν πολύ μεγάλη ποικιλομορφία. • προσδιορίζουν, να περιγράφουν και να αναλύουν με ταχύτητα και ακρίβεια την σύνθεση μιας εικόνας • εφαρμόζουν με διαφορετικούς τρόπους τις αρχές οπτικής σύνθεσης στα δικά τους έργα.		
Ζωγραφική Ι: Σχέδιο Drawing I: Beginning Drawing	39	5
Περιγραφή: Σχεδιαστικές ασκήσεις εκ του φυσικού, που σαν στόχο έχουν την επαφή των φοιτητών με μια διευρυμένη αντίληψη των εκφραστικών τρόπων και των υλικών, μέσω των οποίων εκφράζεται το παραστατικό σχέδιο. Τα σχέδια του εργαστηρίου θα επικεντρώνονται στην ανάπτυξη τεχνικών δεξιοτήτων και αισθητικών στόχων όσον αφορά στο χειρισμό υλικών όπως το κάρβουνο, το μολύβι, το παστέλ, το μελάνι και την εφαρμογή οπτικών ποιτήτων γραμμής, αξίας, σύνθεσης και σχεδιασμού, προοπτικής και αναπαράστασης. Θα δοθεί έμφαση τόσο στην τεχνική κατάρτιση όσο και στην ανάπτυξη θεωρητικού υποβάθρου μέσω παρουσιάσεων. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μέσα από τη διαδικασία της υπομονετικής παρατήρησης και αποτύπωσης εκ του φυσικού τα αποτελέσματα θα είναι: • η εξοικείωση με τις βασικές έννοιες του σχεδίου, τις βασικές αρχές Ελεύθερου Σχεδίου (σύνθεση, αναλογία, τόνος), τη σχεδιαστική ευφράδεια με τα υλικά σχεδίου, ήτοι μολύβι, κάρβουνο, μελάνι, παστέλ • η εμπέδωση και εφαρμογή των βασικών στοιχείων ενός σχεδίου ήτοι το σημείο, η ευθεία, το σχήμα. Καμπύλες-ελλείψεις Αξονικές δομές-προοπτική. Αρμονική χάραξη –πλαστικότητα. • οι ασκήσεις εκ του φυσικού με συνθέσεις απλών και συνθετών στερεών • σχημάτων- αντικειμένων. Σχεδίαση με διαφορετικές πηγές φωτός. Σχεδίαση εσωτερικών και εξωτερικών χώρων. • η εισαγωγή στις μορφοπλαστικές δομές (δομή προσώπου-σώματος). • η σχεδιαστική αναπαράσταση εκ του φυσικού αλλά και χωρίς συγκεκριμένη σύνθεση • η έρευνα και ο πειραματισμός σε υλικά και τεχνικές με την πρακτική τους • εφαρμογή και υλοποίηση ώστε οι φοιτητές/τριες να συνθέτουν γνώσεις και δεξιότητες μέσα από θεματικές ασκήσεις για επόμενα στάδια της πορείας τους και να προσεγγίζουν αισθητικούς προβληματισμούς για τη σχέση της φυσικής πραγματικότητας με την καλλιτεχνική πρακτική.		
Διεύθυνση Φωτογραφίας Ι: Εικονοληψία	39	5

Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό δίνονται οι βάσεις για την ανάπτυξη δεξιοτήτων φωτογραφίας και εικονοληψίας. Το μάθημα καλύπτει τρεις βασικούς άξονες: ο πρώτος άξονας είναι η κινηματογραφική σύνταξη και ο κινηματογραφικός χώρος σε σχέση με την κάμερα. Οι μαθητές μαθαίνουν να ξεχωρίζουν τα διαφορετικά είδη των πλάνων και τις κινήσεις της κάμερας. Ο δεύτερος άξονας του μαθήματος είναι η ανάπτυξη τεχνικών γνώσεων γύρω από την φωτογραφία. Οι φοιτητές μαθαίνουν φωτομέτρηση και σειρά χειρισμών με τους οποίους μπορούν να ελέγχουν την έκθεση, την θερμοκρασία χρώματος και άλλες παραμέτρους της κινηματογράφησης. Ο τρίτος άξονας έχει να κάνει με την εξοικείωση με κινηματογραφικό εξοπλισμό. Μέσα από πρακτικά εργαστήρια αλλά και θεωρητικές διαλέξεις μαθαίνουν να ξεχωρίζουν τα είδη των καμερών, των φακών και των φωτιστικών σωμάτων καθώς και δευτερευόντων εργαλείων απαραίτητων στην εικονοληψία όπως φίλτρα, ανακλαστήρες, μακινιστικά κτλ. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • κατανοήσουν τις βασικές αρχές και τεχνικές της εικονοληψίας, από την φωτομέτρηση μέχρι τα διαφορετικά είδη κάδρου και κινήσεων της κάμερας. • αναγνωρίζουν τα διαφορετικά είδη εξοπλισμού, καμερών και φωτισμού και τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους • διακρίνουν τις κυριότερες ποιότητες του καθραρίσματος και μπορούν να τις εφαρμόσουν		
Μοντάζ I: Μοντάζ Εικόνας και Ήχου	39	5
Περιγραφή: Οι φοιτήτριες και φοιτητές εισάγονται στην πρακτική και θεωρία του μοντάζ εικόνας και ήχου. Το μάθημα εστιάζει στην έμπρακτη (hands-on) διδασκαλία, την οποία συμπληρώνουν θεωρητικές διαλέξεις. Αφενός, οι φοιτήτριες και οι φοιτητές έρχονται σε μια πρώτη επαφή με βασικές λειτουργίες του μοντάζ, στα επίπεδα της μορφής, της αναπαράστασης-αφήγησης και του νοήματος. Αφετέρου, εισάγονται έμπρακτα στο μη γραμμικό μοντάζ, και συγκεκριμένα στη χρήση του προγράμματος DaVinciResolve, για το μοντάζ κινούμενης εικόνας, την επεξεργασία χρώματος, τη δημιουργία εφέ, το μοντάζ και τη μείξη ήχου κ.α. Στην τάξη, δουλεύουν κυρίως πάνω στους υπολογιστές, ακολουθώντας τις οδηγίες της διδάσκουσας. Τα μισά μαθήματα περιλαμβάνουν θεωρητική εισήγηση και εφαρμογή στην πράξη, ενώ τα άλλα μισά εστιάζουν στη ίδια τη χρήση του προγράμματος. Στη διάρκεια του εξαμήνου, οι φοιτήτριες και οι φοιτητές εκπονούν έξι (6) ομαδικές εργασίες με τη χρήση του προγράμματος μοντάζ, οι οποίες διορθώνονται μέσα στην τάξη. Η τελική έκδοχή των εργασιών παραδίδεται στο τέλος του εξαμήνου ως PORTFOLIO, αντί εξέτασης. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση των μαθημάτων, τα αποτελέσματα θα είναι: • Καλλιτεχνική δημιουργία, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών • Λήψη αποφάσεων • Ομαδική εργασία • Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής • Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης		
Προγραμματισμός Η/Υ I : Εισαγωγή	39	5
Περιγραφή: Στο πλαίσιο του μαθήματος διδάσκονται τα παρακάτω αντικείμενα: Εισαγωγικές Έννοιες (Αλγόριθμοι, τεχνικές και μέθοδοι προγραμματισμού γλώσσες προγραμματισμού, μεταγλωττιστές και διερμηνευτές), Εισαγωγή στη Python (Ιστορία, φιλοσοφία, περιγραφή, εγκατάσταση και χρήση διερμηνευτών της γλώσσας, παραδείγματα απλών προγραμμάτων), Βασικά στοιχεία της γλώσσας (Τιμές και τύποι δεδομένων, μεταβλητές, εκφράσεις, τελεστές, σχόλια), Αριθμοί και Αριθμητικές Λειτουργίες (Βασικές πράξεις, ακέραιοι, αριθμοί κινητής υποδιαστολής), Είσοδος / Έξοδος Δεδομένων Έλεγχος Ροής Εκτέλεσης (Ακολουθιακή εκτέλεση, είδη ελέγχου ροής, δομές ελέγχου if, βρόγχοι επανάληψης for, while), Συναρτήσεις (Ορισμός και κλήση συνάρτησης, εμβέλεια μεταβλητών, συμβολοσειρές τεκμηρίωσης (docstrings), αγνές συναρτήσεις (purefunctions) και συναρτήσεις τροποποίησης (modifierfunctions), προεπιλεγμένα ορίσματα, ανώνυμες συναρτήσεις, διακοσμητές (decorators), Δομές δεδομένων (βασικές δομές, αλφαριθμητικά, λίστες, πλειάδες, λεξικά, σύνολα), Κλάσεις και αντικείμενα (βασικές έννοιες, κληρονομικότητα, συναρτήσεις μέλους,		

Αποσφαλμάτωση (Είδη σφαλμάτων –συντακτικά/λογικά- χρήση του Python debugger). Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • έχουν κατανοήσει τις βασικές αρχές στον προγραμματισμό Η/Υ. • μπορούν να υλοποιήσουν δομές προγραμματισμού σε μια γλώσσα προ υψηλού επιπέδου όπως Python. • μπορούν να επιλύσουν προβλήματα με την βοήθεια της γλώσσας προγραμματισμού • μπορούν να εφαρμόσουν τον κατάλληλο αλγόριθμο επίλυσης. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην άμεση πρακτική εφαρμογή των αποκτωμένων γνώσεων μέσω της ανάθεσης προγραμματιστικών εργασιών. Το μάθημα περιλαμβάνει υποχρεωτικά εβδομαδιαία εργαστήρια, καθώς και περιοδικές εργασίες προγραμματισμού με έμφαση σε καλλιτεχνικές δημιουργίες και εισαγωγή στη δημιουργία παιχνιδιών.		
Ήχος I : Τεχνολογία Ήχου	39	5
Περιγραφή: Στο πλαίσιο του μαθήματος διδάσκονται τα παρακάτω αντικείμενα: Βασικές έννοιες, συμπεριφορά του ήχου, ακουστική χώρου, αντίληψη, εξοπλισμός, Εισαγωγή σε ένα Audio Editor, δειγματοληψία, απεικόνιση στο πεδίο του χρόνου/συχνοτήτων, επεξεργασία ηχητικών τεμαχίων, audioformat, DAW: Μοντάζ ήχου, ομαλές μεταβάσεις και στάθμιση των εντάσεων, Ηχογράφηση με φορητό εγγραφέα, μικρόφωνα, πολικά διαγράμματα, τεχνικές ηχογράφησης, Επεξεργασία ήχου, ηχοχρωματική ισορροπία, έλεγχος δυναμικής περιοχής, στερεοφωνική εικόνα, Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα I, Μίξη ήχου I FX, MIDI, Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα II, Ηχογράφηση φωνής και πεδίου, Μίξη ήχου II, Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα III, Σχεδιασμός ήχου. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να: • κατανοήσουν τις βασικές αρχές του ήχου και της ψηφιακής τεχνολογίας • έχουν οικειότητα με τη χρήση του ηχητικού εξοπλισμού (καλώδια, μικρόφωνα, κάρτες ήχου, ηχεία, κ.λπ.) • αναπτύξουν το θεωρητικό υπόβαθρο και τις πρακτικές δεξιότητες για την ηχητική παραγωγή και τη μίξη του ήχου για διαφορετικά μέσα • γνωρίζουν τις συνήθεις διαδικασίες επεξεργασίας σήματος και να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους χρησιμοποιώντας διαδεδομένα λογισμικά.		
Πολιτιστική Διαχείριση στη Σύγχρονη Τέχνη I	39	5

Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό δίνεται έμφαση στην κατανόηση των πολιτιστικών φαινομένων και της πολλαπλής επίδρασής τους στον κοινωνικό, οικονομικό και αρχιτεκτονικό ιστό. Εννοιολόγηση και ανάλυση των πολιτιστικών εκφράσεων και των εργαλείων ανάδειξης. Σε τι συνίσταται μια συγκροτημένη πολιτιστική πολιτική και ποια πεδία αγγίζει, ποια είναι τα μέσα υλοποίησης και η δυναμική τους. Παρουσιάζονται διαφορετικές περιπτώσεις μελέτης από τη χώρα μας και τη διεθνή εικόνα, ώστε να γίνει εύληπτη η μορφή και η λειτουργία των βασικών πολιτιστικών πυλώνων και των τρόπων σύνδεσης με το κοινωνικό σύνολο, την τοπική επιχειρηματικότητα και την εθνική οικονομία. Αναλύεται η οικονομία των δημιουργικών κλάδων και η ορθή ανάπτυξη των πόρων της, η πολιτιστική εκπαίδευση, όπως επίσης ο πολιτιστικός εκδημοκρατισμός και η πολιτιστική διπλωματία. Εκφάνσεις της σύγχρονης πολιτιστικής δημιουργίας και της διάρθρωσης μέσα από τη θεσμική λειτουργία, όπως το Υπουργείο Πολιτισμού, η πολιτεία και τα μεγάλα κοινωφελή ιδρύματα. Παρουσιάζονται πρακτικά ζητήματα όπως η χρηματοδότηση, η αίτηση για καλλιτεχνική πρόταση, ο τρόπος λειτουργίας των φεστιβάλ κ.ο.κ. Σημαντική είναι η συνεισφορά και η ένταξη των ψηφιακών μέσων στην καθημερινότητα των πολιτιστικών οργανισμών που διαχειρίζονται συλλογές, μνημεία ή φιλοξενούν πολιτιστικές παραστάσεις και δρώμενα. Διερευνάται η συνεισφορά, ο ρόλος και η προοπτική από τη σταδιακή προσαρμογή στα νέα τεχνολογικά δεδομένα, καθώς και το πώς οι νέοι κώδικες εμπλουτίζουν τα νοήματα και συμβάλλουν στην ποικιλομορφία των τεχνών. Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση: • Να γνωρίζουν τα βασικά πολιτιστικά εργαλεία και τον τρόπο αξιοποίησής τους στη νέα ψηφιακή εποχή. • Να αξιολογούν τις βασικές αρχές μιας συγκροτημένης πολιτιστικής πολιτικής και να προσδιορίζουν τα πεδία τα οποία αγγίζει και τα μέσα υλοποίησής της. • Να ερμηνεύουν τις ιδιαιτερότητες της πολιτιστικής πολιτικής για τον 21ο αιώνα σε σχέση με τον 20ό, για την Ελλάδα σε σχέση με το διεθνές τοπίο και για τις ψηφιακές τέχνες/κινηματογράφο σε σχέση με τη σύγχρονη τέχνη. • Να ορίζουν τους βασικούς πυλώνες πολιτιστικής πολιτικής στην Ελλάδα και στο εξωτερικό (Μουσεία, Φεστιβάλ, Ιδρύματα κ.ο.κ.). • Να κατανοούν και να μπορούν να εκτιμήσουν το πολιτιστικό δίκτυο της χώρας μας, το πεδίο της πολιτιστικής κληρονομιάς και της σύγχρονης δημιουργίας.		
3 ^ο ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECTS
Video Τέχνη: Θεωρία και Πράξη	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα μελετά το αντικείμενο της video τέχνης, μέσα από ένα θεωρητικό και ένα πρακτικό σκέλος. Στο θεωρητικό σκέλος του μαθήματος παρουσιάζεται η ιστορική εξέλιξη της video τέχνης και αναλύεται το έργο σημαντικών κινημάτων και πρωτοπόρων καλλιτεχνών που συνέβαλλαν στην εξέλιξή της. Το πρακτικό σκέλος του μαθήματος εστιάζει στη διδασκαλία των σταδίων δημιουργίας ενός έργου video τέχνης. Η προσέγγιση που ακολουθείται είναι πρακτική, βασισμένη στην ανάπτυξη ομαδικών έργων video τέχνης που περιλαμβάνουν ένα ή περισσότερα κανάλια βίντεο. Επιδιώκεται η άμεση εμπλοκή των φοιτητών/τριών σε όλα τα στάδια δημιουργίας του έργου από τον σχεδιασμό του έργου, έως την προ-παραγωγή, παραγωγή και μετα-παραγωγή των βίντεο, και την έκθεση του έργου. Καθ'όλη τη διάρκεια του πρακτικού σκέλους του μαθήματος οι φοιτητές/τριες εξοικειώνονται με τη χρήση του απαραίτητου εξοπλισμού και των κατάλληλων προγραμμάτων λογισμικού. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μια ή δυο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής: • Κινηματογραφικές πρωτοπορίες των αρχών του 20^{ου} αιώνα και απαρχές της video τέχνης. • Ιστορική εξέλιξη της video τέχνης κατά τον 20^ο αιώνα.		

• Σύγχρονα έργα και εγκαταστάσεις video τέχνης. • Σχεδιασμός έργου video τέχνης και επεξεργασία κεντρικής ιδέας. • Προ-παραγωγή έργου video τέχνης: δημιουργία σεναρίου και εικονογραφημένου σεναρίου. • Σκηνοθεσία και εικονοληψία βίντεο. • Μοντάζ και μετα-παραγωγή βίντεο. • Εγκατάσταση έργου video τέχνης σε προεπιλεγμένο εκθεσιακό χώρο. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • γνωρίζουν την ιστορική εξέλιξη της video τέχνης • αναγνωρίζουν σημαντικά έργα, πρωτοπόρους καλλιτέχνες και κινήματα της video τέχνης • συνθέτουν εικαστικά έργα video τέχνης • εκθέτουν έργα video τέχνης σε συγκεκριμένους εκθεσιακούς χώρους, χρησιμοποιώντας τον κατάλληλο εξοπλισμό.		
Ιστορία Τέχνης II	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα θέτει στο επίκεντρο την τέχνη του 20ου και του 21ου αιώνα: τα ειδικά ζητήματα που έθεσε, τις βαθιές ρήξεις που επιτέλεσε και τη σύνδεσή της με την εποχή της, συζητώντας συγχρόνως τις ρίζες της στο παρελθόν και τα ανοίγματά της προς το μέλλον. Προσεγγίζεται η ιστορία της τέχνης με βάση θεωρητικά και φιλοσοφικά ερωτήματα, όπως: πώς ορίζεται σε διαφορετικό ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο η τέχνη, πώς διευρύνεται η αντίληψη του τι είναι το έργο τέχνης, πώς σχετίζονται τα μέσα επικοινωνίας και έκφρασης με τη δημιουργική διαδικασία; η έννοια της καλλιτεχνικής πρωτοπορίας, η σχέση της τέχνης με το πραγματικό και με το πολιτικό, καθώς και με την τεχνολογία. Εξετάζονται τα ζητήματα στη διατομή τους με άλλα αντικείμενα και πειθαρχίες, με σκοπό την πολυπρισματική προσέγγιση της σύγχρονης τέχνης. Μέσα από το πρίσμα των διαφορετικών ερωτημάτων, μελετώνται τα ποικίλα κινήματα της τέχνης του 20ου και οι τάσεις του 21ου αιώνα. Η σχέση των τεχνών μεταξύ τους και η επικοινωνία των μέσων αποτελεί και κεντρική μεθοδολογική επιλογή του μαθήματος. Η ιστορία και η θεωρία της τέχνης, πολύ περισσότερο από τρόπος μελέτης και ανάλυσης, αποτελούν πηγή έμπνευσης και εργαλείων προσωπικής καλλιτεχνικής δημιουργίας. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας των μαθημάτων αναμένεται οι φοιτητές/τριες να είναι σε θέση να: • γνωρίζουν τις βασικές έννοιες και τα διακυβεύματα που σχετίζονται με τη Μοντέρνα και Σύγχρονη Τέχνη • κατανοούν το πώς σχετίζονται οι ψηφιακές τέχνες με την τέχνη του 20ου αιώνα, έτσι ώστε να μπορούν να στοχάζονται και για το επόμενο βήμα, για τον "μεταψηφιακό" πολιτισμό. • παρουσιάζουν μια επισκόπηση της ιστορίας της μοντέρνας και σύγχρονης τέχνης από τις απαρχές του μοντερνισμού στα τέλη του 19ου αιώνα μέχρι σήμερα • μπορούν να παράγουν κριτικό και δημιουργικό λόγο σε σχέση με τις σύγχρονες διαμάχες στο πεδίο της σύγχρονης τέχνης, με έμφαση τις Ψηφιακές Τέχνες και τη σχέση Τέχνης-Τεχνολογίας. • αξιολογούν τον ρόλο των θεσμών της τέχνης (μουσεία, ιδρύματα, φεστιβάλ) -με έμφαση στις ψηφιακές τέχνες- στην κατασκευή, ανάδειξη και προώθηση νέων κινήματων και τάσεων • αναλύουν ένα καλλιτεχνικό έργο τόσο με όρους διεπιστημονικούς, αξιοποιώντας, δηλαδή την ιστορία και θεωρία της τέχνης αλλά και τη φιλοσοφία και την ανθρωπολογία της τέχνης.		
Ιστορία Κινηματογράφου II	39	5
Περιγραφή: Το δεύτερο μέρος του μαθήματος συνεχίζει την επισκόπηση του κινηματογράφου από τη μεταπολεμική περίοδο έως σήμερα συμπεριλαμβάνοντας παραδείγματα μοντερνιστικών κινήματων από τον παγκόσμιο κινηματογράφο και εστιάζοντας κυρίως σε ζητήματα αισθητικής, κινηματογραφικής γλώσσας και ιδεολογίας. Κινηματογράφος τέχνης στην Ιταλία, Γαλλία, Βρετανία και Σκανδιναβία στην άμεση μεταπολεμική περίοδο. Γαλλική Nouvelle Vague. Ο κριτικός λόγος των Cahiers du Cinéma και ανάπτυξη της «πολιτικής των δημιουργών». (François Truffaut, Jean Luc		

Godard, Alain Resnais, Agnès Varda, Chris Marker, Eric Rohmer etc). Η επίδραση της Nouvelle Vague σε όλο τον κόσμο και έκρηξη των νέων κινημάτων. Εξελιξείς στον χώρο του ντοκιμαντέρ στη Βρετανία, Free Cinema, μανιφέστο και ταινίες μικρού μήκους. Το βρετανικό Νέο Κύμα. Ρεαλισμός και Kitchensinkdrama. Ο ιταλικός κινηματογράφος μετά τον νεορεαλισμό. Ανάδυση των Ιταλών δημιουργών από τη δεκαετία του 1950 έως το 1980. Κινηματογραφικές εξελίξεις στη μεταπολεμική Γερμανία, το μανιφέστο του Oberhausen, η νέα γενιά σκηνοθετών στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και η ανάπτυξη του Νέου Γερμανικού Κινηματογράφου από στη δεκαετία του 1970 και μετά. Η ανάδυση νέων κινηματογραφικών μορφών στις χώρες του Ανατολικού μπλοκ στη δεκαετία του 1960. Εθνικές κινηματογραφίες, κρατική πολιτική και λογοκρισία σε Σοβιετική Ένωση, Πολωνία, Τσεχοσλοβακία, Ουγγαρία, Γιουγκοσλαβία. Η αναγέννηση του λυρικού κινηματογράφου και η επιβίωση του σοσιαλιστικού ρεαλισμού. Λατινική Αμερική και Βραζιλιάνικο Cinema Novo. Η κρίση των μεγάλων στούντιο, η εμφάνιση νέων ανεξάρτητων σκηνοθετών και η ανάδυση του Νέου Χόλυγουντ στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και 1970. Νέο βλέμμα, ανεξάρτητες παραγωγές από τη νέα γενιά Αμερικανών σκηνοθετών στο πλαίσιο των αγώνων για κοινωνικά δικαιώματα και των αντιπολεμικά κινήματα της νεολαίας στην Αμερική. Η επιστροφή του μπλοκμπάστερ, νέες τεχνολογίες και ανανέωση του κινηματογραφικού είδους στη δεκαετία του 1970. Ιρανικός κινηματογράφος στη δεκαετία του 1980-1990, Κινέζικος κινηματογράφος της «πέμπτης» και «έκτης» γενιάς, Dogma 95, Αμερικάνικο Smart Cinema, Νοτιο-Κορεάτικος κινηματογράφος, νέος ευρωπαϊκός ρεαλιστικός κινηματογράφος, Greek Weird Wave και άλλες σύγχρονες τάσεις του κινηματογράφου τέχνης. Πρόσφατες εξελίξεις του σύγχρονου κινηματογράφου τόσο σε σχέση με τα ψηφιακά μέσα, τη διαδικτυακή τηλεόραση και τη διαδικτυακή κινηματογραφική διανομή όσο και με τον σύγχρονο ρόλο των φεστιβάλ. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, η/ο φοιτήτρια/ής θα είναι σε θέση να: • παρουσιάσει μια επισκόπηση της ιστορίας του παγκόσμιου κινηματογράφου από τα τέλη της δεκαετίας του 1950 έως σήμερα • ερμηνεύει τις κινηματογραφικές εξελίξεις ως ένα πολύπλευρο φαινόμενο κατανοώντας τις τεχνολογικές, καλλιτεχνικές, πολιτισμικές και οικονομικές παραμέτρους αυτών των αλλαγών • ταξινομεί τα βασικά έργα, κινήματα και δημιουργούς του παγκόσμιου κινηματογράφου, και να αναγνωρίζει επιδράσεις αυτών στον σύγχρονο κινηματογράφο και σε άλλες μορφές καλλιτεχνικής δημιουργίας (θέατρο, παραστατικές τέχνες, εικαστικά, videoart, τηλεόραση). • εφαρμόζει κριτικά θεωρητικές έννοιες, προσεγγίσεις και μεθοδολογίες που εμφανίζονται σε αυτή την περίοδο. • συγκρίνει τις εξελίξεις σε σχέση με τη σκηνοθεσία, την κινηματογραφική αφήγηση και την χρήση τεχνολογικών μέσων που συντελέστηκαν σε αυτή την περίοδο, τόσο στο πλαίσιο του μοντερνιστικού όσο και του εμπορικού κινηματογράφου. • γνωρίζει εις βάθος τις διαδικασίες κινηματογραφικής χρηματοδότησης, παραγωγής, προώθησης και διανομής τόσο στο πλαίσιο του Χόλυγουντ όσο και στο δίκτυο του παγκόσμιου κινηματογράφου τέχνης • αξιολογεί το ρόλο των φεστιβάλ στην κατασκευή, ανάδειξη και προώθηση νέων κινημάτων, τάσεων, σκηνοθετών και μικρών εθνικών κινηματογραφιών • κατανοεί τις σύγχρονες εξελίξεις σε σχέση με το ρόλο της αίθουσας, τη διανομή και την διαδικτυακή προβολή κινηματογραφικών ταινιών.		
Σενarioγραφία II : Μυθοπλασία	39	5
Περιγραφή: Εισαγωγή στη μυθοπλασία σε διάφορα είδη έργων. Ποιες οι ιδιαιτερότητες ενός μικρού μήκους σεναρίου σε σχέση με το μεγάλου μήκους και τη σειρά. Από το στόρυ στο ολοκληρωμένο σενάριο. Περίληψη και treatment. Τι είναι το σενάριο, τι περιλαμβάνουμε και τι δεν περιλαμβάνουμε σε ένα σενάριο. Βασικοί κανόνες, layout σεναρίου. Αναλύονται οι βασικοί κώδικες ενός σεναρίου μυθοπλασίας κλασικής αφήγησης. Αφηγηματικός και φιλικός χρόνος. Το βιογραφικό του ήρωα, εσωτερικός και εξωτερικός κόσμος του ήρωα. Εντοπισμός και ορισμός του σκηνοτικού χώρου και της εποχής που λαμβάνει χώρα η αφήγηση. Το χτίσιμο του ήρωα. Τελικός στόχος οι		

φοιτήτριες και οι φοιτητές να μπορούν να αξιολογήσουν τις ταινίες μυθοπλασίας γύρω τους και δημιουργήσουν ένα χαρακτηριστικό κεντρικό σενάριο χωρίς λόγια ως έξι λεπτά. Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων θα προβάλλονται ταινίες, με τη βοήθεια των οποίων θα αναλύονται οι θεματικές του κάθε μαθήματος. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • έχουν κατακτήσει τις βασικές αρχές σεναριογραφίας. • μπορούν να γράψουν σωστά τεχνικά ένα σενάριο κινηματογραφικής ταινίας. • μπορούν να δημιουργήσουν έναν χαρακτήρα πραγματικό με αληθοφανές βιογραφικό και με συγκεκριμένους στόχους και ανάγκες. • μπορούν να αξιολογούν μια ταινία με βάση το σενάριό της.		
Μοντάζ II : Ντεκουπάζ και Storyboarding	39	5
Περιγραφή: Οι φοιτήτριες και οι φοιτητές του μαθήματος μαθαίνουν τη χρήση των βασικών δομών και εργαλείων της οπτικοακουστικής σύνθεσης, για την παραγωγή σημασίας, αλλά και ύφους, με έμφαση στη σύνθεση του κάδρου και του πλάνου, τη σύνθεση της διαδοχής των πλάνων, τη λειτουργία της διάρκειας και του ρυθμού, και την αλληλεπίδραση εικόνας και ήχου. Μαθαίνουν να αντιλαμβάνονται το οπτικοακουστικό έργο ως διαδοχή συγκεκριμένων πλάνων, δηλαδή ως ντεκουπάζ, και να το καταγράφουν, ως λίστα πλάνων και ως εικονογραφημένο σενάριο (storyboard). Στη διάρκεια του εξαμήνου εκπονούνται έξι (6) ομαδικές εργασίες που διορθώνονται στην τάξη. Η τελική εκδοχή των εργασιών παραδίδεται στο τέλος του εξαμήνου ως PORTFOLIO, αντί εξέτασης. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτήτριες και οι φοιτητές θα μπορούν να: • κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν τις δομές και τα εργαλεία της οπτικοακουστικής σύνθεσης για την παραγωγή νοήματος, αλλά και ύφους • ντεκουπάρουν μια ταινία • εκφράζουν το ντεκουπάζ υπό μορφή λίστας και storyboard		
Ακαδημαϊκή Έρευνα και Συγγραφή	39	5
Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό δίνεται έμφαση στον τρόπο κατανόησης του τρόπου με τον οποίο διεξάγεται μια ακαδημαϊκή έρευνα με αντικειμενικό σκοπό τη συγγραφή μιας επιστημονικής εργασίας. Με δεδομένη την αλλαγή στην αλλαγή του ερευνητικού πεδίου τα τελευταία χρόνια, είναι αναγκαία η προσαρμογή όλων των επιμέρους στοιχείων σε σύγχρονες πρακτικές, που αφορούν τα είδη των επιστημονικών εργασιών και τις ιδιαιτερότητές τους, τον σχεδιασμό, την οργάνωση και τη δομή μιας επιστημονικής εργασίας, τα στοιχεία και τον τρόπο ανάπτυξης και συγγραφής των εννοιών μιας επιστημονικής εργασίας, τις μεθόδους και τα ψηφιακά εργαλεία αναζήτησης της βιβλιογραφίας, τον τρόπο παράθεσης των βιβλιογραφικών αναφορών, τα ακαδημαϊκά πρότυπα μορφοποίησης, τους κανόνες ηθικής και δεοντολογίας. Πρωταρχικής σημασίας είναι βεβαίως και η γλώσσα, το ύφος, οι γραμματικοί και συντακτικοί κανόνες που διέπουν μια επιστημονική εργασία, ώστε να δύναται να υποβληθεί ή να δημοσιευτεί πληρώντας τις απαραίτητες προϋποθέσεις. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μια ή δύο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής: • Τα είδη των επιστημονικών ερευνών • Ακαδημαϊκή έκθεση – πτυχιακή εργασία • Τα ερευνητικά εργαλεία • Δομή - οργάνωση – μεθοδολογία επιστημονικής εργασίας • Αναζήτηση πηγών – βιβλιογραφία • Συστήματα διαχείρισης της βιβλιογραφίας • Πρότυπα βιβλιογραφικών αναφορών (κυρίως του APA) • Ηθική και δεοντολογία • Ακαδημαϊκή γλώσσα και κανόνες συγγραφής • Διαδικασία δημοσίευσης επιστημονικών εργασιών-άρθρων Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :		

• αναγνωρίζουν τους τύπους της ακαδημαϊκής γραφής και είναι σε θέση να συντάξουν ακαδημαϊκό λόγο, με τη μορφή δημοσιεύσιμων άρθρων, εργασιών κτλ. • γνωρίζουν τα μέρη της επιστημονικής εργασίας, του σχεδιασμού και υλοποίησης της έρευνας. • παραθέτουν με ορθότητα τις βιβλιογραφικές και άλλες αναφορές. • λαμβάνουν υπόψη σε κάθε περίπτωση επιστημονικής έρευνας τους σχετικούς κανόνες ηθικής και δεοντολογίας.		
Μαθήματα Επιλογής	Διδ. ώρες	ECTS
Σχεδιασμός Ψηφιακών Παιχνιδιών	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα εισάγει τους/τις φοιτητές/τριες σε μια ολοένα και αυξανόμενη σημαντικότητα κατηγορία ψηφιακών μέσων, τα ψηφιακά παιχνίδια. Στο θεωρητικό του σκέλος, το μάθημα πραγματεύεται τις βασικές αρχές σχεδιασμού παιχνιδιών και εν γένει παιγνιωδών εφαρμογών (π.χ. παιχνίδια σοβαρού σκοπού). Στο πρακτικό σκέλος γίνεται μια εισαγωγή στη μεθοδολογία και την τυπική ροή εργασιών της παραγωγής ενός ψηφιακού παιχνιδιού, μια διαδικασία η οποία εμπεριέχει την παραγωγή του πολυμεσικού περιεχομένου (π.χ. τρισδιάστατα γραφικά, ηχητικά αποσπάσματα, εικόνες κ.ο.κ.) αλλά και τον προγραμματισμό της αλληλεπίδρασης του χρήστη και της λογικής των μηχανισμών και κανόνων του παιχνιδιού. Στο πλαίσιο του εν λόγω μαθήματος, οι φοιτητές/τριες θα κληθούν να εφαρμόσουν στην πράξη αφενός τα όσα θα διδαχθούν στο θεωρητικό σκέλος του μαθήματος (ή και σε άλλα συναφή μαθήματα του προγράμματος σπουδών), αφετέρου πράγματα που διδάχθηκαν στο πλαίσιο μαθημάτων του 1ου έτους, όπως Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή (αρχές σχεδιασμού αλληλεπίδρασης), Θεωρίες των Νέων Μέσων (όπου γίνεται μια πρώτη αναφορά στα ψηφιακά παιχνίδια ως αυτοτελή μορφή Νέων Μέσων), και Εισαγωγή στην Πληροφορική (όπου οι φοιτητές εισάγονται στην αλγοριθμική λογική). Οι φοιτητές/τριες θα κληθούν να χρησιμοποιήσουν λογισμικό το οποίο αφενός είναι ελεύθερα διαθέσιμο ή ανοικτού κώδικα, αφετέρου χρησιμοποιείται κατά κόρον για την παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • γνωρίζουν τη βασική μεθοδολογία και να μπορούν να ακολουθήσουν τη ροή εργασιών της παραγωγής ενός ψηφιακού παιχνιδιού • κατανοούν και να εφαρμόζουν βασικές αρχές αντικειμενο στραφούς προγραμματισμού στο πλαίσιο της παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών και συναφών εφαρμογών / αλληλεπιδραστικών εμπειριών • χρησιμοποιούν τα κατάλληλα περιβάλλοντα ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών • αναπτύσσουν αλγοριθμική σκέψη και να την εφαρμόζουν στην επίλυση προβλημάτων • συνδυάζουν κατάλληλα πολυμεσικό περιεχόμενο (ενδεικτικά, τρισδιάστατα μοντέλα, εικόνες, ηχητικά αποσπάσματα) στο πλαίσιο ενός ψηφιακού παιχνιδιού • παραγάγουν αλληλεπιδραστικό περιεχόμενο για διαφορετικές πλατφόρμες και τύπους συσκευών (π.χ. κινητά τηλέφωνα)		
Θεωρία και πρακτικές της εμπύχωσης: 2.5D Animation και τεχνητή νοημοσύνη	39	5
Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό δίνονται οι βάσεις για την ανάπτυξη δεξιοτήτων σχεδίου, επεξεργασίας εικόνας και εμπύχωσης (2D animation). Το μάθημα καλύπτει τρεις βασικούς άξονες: ο πρώτος άξονας είναι οι τεχνικές και τα διαφορετικά είδη της εμπύχωσης. Θα παρουσιαστούν και θα αναλυθούν παραδείγματα από τεχνικές όπως Κινούμενα σχέδια, Computer Animation, MotionGraphics, StopMotion, 2.5D Animation κ.α. Ο δεύτερος άξονας του μαθήματος είναι η παραγωγή του κινηματογράφου και του animation και οι βασικότεροι ρόλοι εξειδίκευσης, όπως modelling, texturing, conceptart, animation, lighting rendering και compositing. Ο τρίτος άξονας έχει να κάνει με την πρακτική δημιουργία animation και χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο, μέσω του προγράμματος Krita ή Adobe Photoshop, οι φοιτητές αναπτύσσουν δεξιότητες επεξεργασίας εικόνας και ετοιμάζουν χαρακτήρες και φόντα που στην συνέχεια θα εισαχθούν σε πρόγραμμα animation. Στο δεύτερο μέρος μαθαίνουν το πρόγραμμα blender ή Adobe		

After Effects και συγκεκριμένες τεχνικές που τους επιτρέπουν να δημιουργήσουν ένα σύντομο animation με την τεχνική του 2.5D. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος είναι οι εξής: • Η εμφύχωση σαν τεχνική και αναπόσπαστο μέρος του κινηματογράφου. • Τα είδη του animation • Τα στάδια παραγωγής του κινηματογράφου και του animation • Η παραγωγή του Computer Animation και οι κλάδοι εξειδίκευσης. • Δημιουργία χαρακτήρων και CharacterSheets • Βασικές Λειτουργίες του Krita ή Adobe Photoshop. • Layers, μάσκες και imageformats • Βασικές Λειτουργίες του Blender ή AdobeAfterEffects. • 2.5D animation στο Blender ή Adobe After Effects • Κάμερες, Επίπεδα ιεραρχίας, keyframes, rendering • Δημιουργία μικρού βίντεο animation Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • γνωρίζουν τις βασικές αρχές και τεχνικές της εμφύχωσης. • έχουν μία ολοκληρωμένη κατανόηση διαφορετικών ειδών εμφύχωσης, από το κινούμενο σχέδιο μέχρι το 3D computer animation και το motiondesign. • μπορούν να καταλάβουν όλα τα στάδια παραγωγής του animation και της μετά-παραγωγής κινηματογράφου και να ξεχωρίσουν του βασικότερους ρόλους και εξειδικεύσεις. • σχεδιάσουν charactersheets και να ετοιμάσουν δισδιάστατους χαρακτήρες και φόντα για χρήση σε 2.5D animation • επεξεργαστούν εικόνες στο πρόγραμμα Krita ή Adobe Photoshop και να τις χωρίσουν σε layer με την τεχνική των layermasks. • δημιουργήσουν μια σκηνή 2.5D animation στο πρόγραμμα Blender ή AdobeAfterEffects και να δημιουργήσουν μια σύντομη σκηνή κινουμένων σχεδίων		
Τεχνολογίες Πολυμέσων- Ενεργειακή Οικονομία	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα είναι εισαγωγικό σε εργαλεία και τεχνικές για τη δημιουργία και το χειρισμό περιεχομένου πολυμέσων (κείμενο, υπερκείμενο, φωνή, ήχος, γραφικά, εικόνες και βίντεο). Περιλαμβάνει ζητήματα αλγορίθμων, προτύπων και πρωτοκόλλων όπου βασίζονται οι τεχνικές χειρισμού της πολυμεσικής πληροφορίας. Επίσης εξετάζει τις βασικές αρχές της ενεργειακής οικονομίας, σε συνδυασμό με τις εφαρμογές των τεχνολογιών πολυμέσων για την υποστήριξη ενεργειακών συστημάτων, την ανάλυση κατανάλωσης ενέργειας και τη βελτιστοποίηση της ενεργειακής απόδοσης μέσω διαδραστικών εργαλείων και παρουσιάσεων. 1. Εισαγωγή στις Τεχνολογίες Πολυμέσων 2. Τεχνολογία Υπολογιστών 3. Κείμενο – Εικόνα – Ήχος – Βίντεο – Animation και 3D (Χαρακτηριστικά–Τεχνολογίες–Χρησιμότητα–Παραδείγματα–Εφαρμογές) 4. Ανάπτυξη Πολυμεσικών Εφαρμογών 5. Εισαγωγή στην Ενεργειακή Οικονομία (Πηγές ενέργειας -ανανεώσιμες & μη-, Κατανάλωση ενέργειας, Ενεργειακή πολιτική και κανονισμοί) 6. Οικονομική Ανάλυση Ενεργειακών Συστημάτων (Κόστος επένδυσης και λειτουργίας, Ανάλυση κύκλου ζωής, Χρηματοδοτικά εργαλεία και σενάρια) Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές θα μπορούν να: • κατανοούν τα βασικά στοιχεία και μορφές των πολυμέσων (κείμενο, εικόνα, ήχος, βίντεο, animation). • δημιουργούν και να παρουσιάζουν πολυμεσικά έργα. • αξιολογούν την ποιότητα και αποτελεσματικότητα ενός πολυμεσικού περιεχομένου. • αναλύουν τις βασικές έννοιες της ενεργειακής οικονομίας και της ενεργειακής αποδοτικότητας. • εφαρμόζουν πολυμεσικές τεχνολογίες (video, animation, infographics) για την απεικόνιση ενεργειακών δεδομένων. • κατανοούν τις τεχνολογικές εξελίξεις στην ενεργειακή οικονομία και εκπαίδευση.		
Θεωρίες της Επικοινωνίας και των Νέων Μέσων	39	5

Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό δίνεται έμφαση στον τρόπο κατανόησης του ρόλου και των λειτουργιών της Επικοινωνίας σε κάθε πεδίο της προσωπικής και επαγγελματικής ζωής. Από τις βασικές επιδιώξεις του μαθήματος είναι η εξοικείωση με βασικές επικοινωνιακές θεωρίες και η αναγνώριση βασικών όρων και της σύνδεσής τους με το πεδίο των ψηφιακών τεχνών και του κινηματογράφου. Ζητούμενο του μαθήματος είναι η αναβάθμιση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων, με τεχνικές που εκπηγάζουν από την ψυχαναλυτική, ψυχολογική και κοινωνική θεωρία. Βασικές αναφορές θα γίνουν στο πεδίο των νέων μέσων , όσον αφορά την επικοινωνία και τις διάφορες τεχνικές. Στο πλαίσιο της διερεύνησης των επικοινωνιακών λειτουργιών, θα γίνει θεωρητική παρουσίαση βασικών εννοιών και μοντέλων της επικοινωνίας, παρουσίαση της συστημικής προσέγγισης με αναφορά σε ζητήματα κυβερνητικής και θεωρίας της πληροφορίας, μια πρώτη ανάλυση της μη λεκτικής επικοινωνίας καθώς και αναφορά στις όψεις του κοινωνικού πεδίου. Θα καταφανεί ο ρόλος του χώρου, του χρόνου και των τελετουργικών στην επικοινωνία, ενώ με το πέρασμα στην διαπροσωπική επικοινωνία θα διερευνηθούν τεχνικές έκφρασης και συνέντευξης, ανάδειξη της δυναμικής των στάσεων και θέσεων, και πώς οι διυποκειμενικοί μηχανισμοί είναι δυνατό συμπαράγουν ένα ενιαίο νόημα. Με την ενότητα της επικοινωνίας στις ομάδες θα μελετηθούν οι ψυχολογικές και κοινωνικές διαστάσεις της ομαδικής λειτουργίας, η συναισθηματική ζωή των ομάδων και η παρατήρησή τους με ομαδικές τεχνικές. Ακόμα, θα διερευνηθεί το πεδίο επιρροής της επικοινωνίας και το περιθώριο αλλαγής παγιωμένων στάσεων μέσω σχετικών γνωστικών μοντέλων. Η προσέγγιση του μαθήματος είναι τέτοια ώστε να γίνει αντιληπτή η θεωρία της επικοινωνίας ως πυλώνας ζωτικής σημασίας σε κάθε έκφανση της καθημερινής και επαγγελματικής ζωής. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μία ή δύο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής: • Η εισαγωγή στους επικοινωνιακούς παράγοντες • Μοντέλα της επικοινωνίας • Η συστημική προσέγγιση (γενικές αρχές-επικοινωνιακά παίγνια) • Η μη λεκτική επικοινωνία • Χώρος-χρόνος-αλληλεπίδραση στην επικοινωνία • Διαπροσωπική σχέση και επικοινωνία • Ψυχολογικές-επικοινωνιακές-συναισθηματικές διαστάσεις των ομαδικών λειτουργιών (παρατήρηση των ομάδων και ομαδικές τεχνικές) • Επικοινωνία και επιρροή (πειθώ, συμμόρφωση, υπακοή, μοντέλα αλλαγής στάσεων • Τα νέα μέσα ως φορέας επικοινωνίας • Ομοιότητες-διαφορές παλαιών και νέων μέσων (αναφορικά με τις επικοινωνιακές δυνατότητες) Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • γνωρίζουν την περιοχή της διαπροσωπικής και διομαδικής επικοινωνίας και να μπορούν να εφαρμόσουν τις επικοινωνιακές δεξιότητες στο πεδίο του ενδιαφέροντός τους. • έχουν γενική εποπτεία βασικών όρων της επικοινωνίας και να αναγνωρίζουν την εφαρμογή τους στις Ψηφιακές Τέχνες και τον Κινηματογράφο. • αναγνωρίζουν τους επικοινωνιακούς όρους στα Νέα Μέσα και να συνδέουν τις έννοιες, τις διεργασίες και τις λειτουργίες της Επικοινωνίας στα παραπάνω πεδία.		
Ήχος II: Ηχητικός Σχεδιασμός	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές και τις φοιτήτριες στον σχεδιασμό του ήχου για τα νέα μέσα με έμφαση στην επεξεργασία του ήχου για την κινούμενη εικόνα, τον κινηματογράφο, το ραδιόφωνο και το ίντερνετ. Εστιάζει στις συνήθειες τεχνικές ηχογράφησης και μίξης, παρέχοντας τις βασικές δεξιότητες για την ηχητική παραγωγή στην κινούμενη εικόνα χρησιμοποιώντας μια πληθώρα ψηφιακών εργαλείων. Επικεντρώνεται στις σύγχρονες τεχνικές ηχητικού σχεδιασμού δίνοντάς τη δυνατότητα στα παιδιά να εξοικειωθούν με επαγγελματικά λογισμικά και να αποκτήσουν πρακτική εμπειρία μέσα από ένα σύνολο εργασιών που παρουσιάζεται στην τάξη. Περιεχόμενο: 1. Digital Audio Workstation 2. Μικρόφωνα I, πολικά διαγράμματα, θέσεις, λειτουργία, mono		

3. Αποθρομβοποίηση, βελτίωση ηχογράφησης 4. Μικρόφωνα II: στερεοφωνική ηχογράφηση, XY, AB, MS, ORTF 5. Μικρόφωνα III : boom, lavalier, φορητοί εγγραφείς 6. Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα 7. Foley 8. Ηχοχρωματική ισορροπία 9. Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα 10. Επεξεργασία σήματος στο πεδίο συχνοτήτων 11. Κοκκώδης σύνθεση ήχου, Granulation 12. Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα 13. Αλγοριθμικές διαδικασίες στον ηχητικό σχεδιασμό Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να: • γνωρίζουν τις βασικές αρχές του ηχητικού σχεδιασμού • ηχογραφούν και να επεξεργάζονται τον ήχο καθώς και να κάνουν μίξη πάνω στην κινούμενη εικόνα • χειρίζονται τον ηχητικό εξοπλισμό (μικρόφωνα, εγγραφείς, κ.λπ.) σε επαρκές επίπεδο • διαλέγουν τα κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία ανάλογα με την περίπτωση και να εφαρμόζουν τις θεωρητικές τους γνώσεις στην πράξη με σκοπό την ηχητική επένδυση για τα νέα μέσα.		
Ζωγραφική II – Χρώμα Drawing II: Painting	39	5
Περιγραφή: Στο μάθημα Ζωγραφική II οι φοιτητές/τριες θα ασχοληθούν με τη ζωγραφική με ακρυλικά χρώματα μέσω της παρατήρησης και αποτύπωσης προτύπων στο εργαστήριο. Θα αναπτύξουν δεξιότητα στον χειρισμό των υλικών, της αναζήτησης δημιουργικών κατευθύνσεων και του πειραματισμού με εκφραστικά στοιχεία. Το μάθημα έχει σκοπό να βοηθήσει τους σπουδαστές να αναπτύξουν έλεγχο και ευφράδεια στην ζωγραφική από την παρατήρηση. Θα δοθεί έμφαση και στην παρουσίαση καλλιτεχνών που αντιπροσωπεύουν σημαντικές μορφές τέχνης, μέσα και στυλ και σύγχρονα καλλιτεχνικά ρεύματα, π.χ. νεκρή φύση, τοπίο, παραστατική, αφηγηματική, αφαίρεση, εξπρεσιονισμός, artepovera, μικτή τεχνική και άλλα. Τα έργα ζωγραφικής του εργαστηρίου θα επικεντρώνονται στην ανάπτυξη τεχνικών δεξιοτήτων και αισθητικών στόχων όσον αφορά στο χειρισμό των μέσων ζωγραφικής, την εφαρμογή μιας σειράς μοναδικών οπτικών ποιτήτων γραμμής, αξίας, χρώματος, σύνθεσης και σχεδιασμού, προοπτικής και αναπαράστασης. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μέσα από τη διαδικασία της υπομονετικής παρατήρησης και αποτύπωσης εκ του φυσικού ο στόχος είναι η εξοικείωση και εμβάθυνση μέσω του χρώματος και διευρυμένων μέσων εικαστικής γλώσσας και έχει τα εξής αποτελέσματα: • προβληματισμός πάνω σε θέματα αισθητικής και θεωρίας της τέχνης, με σκοπό την αναζήτηση • προσωπικού καλλιτεχνικού ιδιώματος. • επέκταση της σχεδιαστικής γλώσσας μέσω της χρήσης χρώματος μετά την πρώτη επαφή των σπουδαστών με τις βασικές αρχές σχεδίου στο μάθημα Ζωγραφική I. • ικανότητα αναγνώρισης βασικών στοιχείων του σχεδίου, του χρώματος και της σύνθεσης. • εξοικείωση με μια συνολική προσέγγιση ζωγραφικής από το προσχέδιο, το σχέδιο μέχρι και την εφαρμογή χρώματος. • Σύνδεση της έρευνα και του πειραματισμού σε υλικά και τεχνικές με την πρακτική τους. • εφαρμογή και υλοποίηση. Συνθέτουν γνώσεις και δεξιότητες μέσα από θεματικές ασκήσεις για τα επόμενα στάδια της πορείας τους. Προσεγγίζουν αισθητικούς προβληματισμούς για τη σχέση της φυσικής πραγματικότητας με την καλλιτεχνική πρακτική.		
4ο ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECTS
Τρισδιάστατη Μοντελοποίηση και Animation	39	5
Περιγραφή: Το συγκεκριμένο μάθημα πραγματεύεται τον σχεδιασμό και παραγωγή τρισδιάστατων μοντέλων προς αξιοποίηση σε πλήθος εφαρμογών όπως ενδεικτικά κινηματογραφική αφήγηση, αλληλεπιδραστικά μέσα (όπως λ.χ. ψηφιακά παιχνίδια), εικονικά περιβάλλοντα, εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας κ.ο.κ. Παράλληλα, αντικείμενο του μαθήματος αποτελεί και η αλλαγή παραμέτρων της τρισδιάστατης σκηνής στο χρόνο (animation). Οι φοιτητές εισάγονται στις βασικές έννοιες και τεχνικές της τρισδιάστατης		

μοντελοποίησης και των επιμέρους διεργασιών που αυτή εμπεριέχει (π.χ. βασικά στοιχεία τεχνολογίας πολυμέσων, βασικά στοιχεία γραμμικής άλγεβρας) και εφαρμόζουν τις εν λόγω θεωρητικές γνώσεις στην παραγωγή 3D σκηνών οι οποίες περιέχουν τόσο στατικά όσο και δυναμικά εξελισσόμενα αντικείμενα, κινούμενους χαρακτήρες, κ.ο.κ. Στο πλαίσιο του μαθήματος αξιοποιείται ελεύθερα διαθέσιμο λογισμικό όπως π.χ. Blender, GIMP, και Krita, ενώ γίνεται μνεία και στην εξαγωγή περιεχομένου προς χρήση σε λογισμικό δημιουργίας εικονικών περιβαλλόντων και ψηφιακών παιχνιδιών – π.χ. <i>Unity</i>, <i>Unreal</i>. Οι ενδεικτικές θεματικές ενότητες περιλαμβάνουν: • Διανύσματα και χώροι δύο και τριών διαστάσεων • Γεωμετρία στερεών • Βασικά στοιχεία τρισδιάστατων μοντέλων • Τεχνικές μοντελοποίησης: box modelling, spline modelling, sculpting, κ.α. • Δημιουργία υλικών και υφών • Animation θέσης, περιστροφής, και λοιπών παραμέτρων • Animation χαρακτήρων και ιεραρχία bones • Κάμερες και φώτα • Δυναμική παραμετροποίηση τρισδιάστα της γεωμετρίας μέσω modifiers • Εξαγωγή σκηνών και μεμονωμένων μοντέλων προς χρήση σε άλλο λογισμικό Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • γνωρίζουν τα βασικά συστατικά στοιχεία ενός τρισδιάστατου μοντέλου • να προσδιορίζουν τα στοιχεία μαθηματικού υποβάθρου των υπολογιστικών γραφικών • επιλέγουν και να εφαρμόζουν την καταλληλότερη τεχνική μοντελοποίησης ανά περίπτωση • αξιοποιούν διάφορες τεχνικές animation στο πλαίσιο μιας τρισδιάστατης σκηνής • χειρίζονται αποτελεσματικά ένα ή περισσότερα προγράμματα τρισδιάστατης μοντελοποίησης για την παραγωγή ολοκληρωμένων και αυτοτελών τρισδιάστατων σκηνών • εξάγουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους προς χρήση σε άλλο λογισμικό		
Προγραμματισμός Η/Υ II: Δημιουργικός Προγραμματισμός	39	5
Περιγραφή: Ο κεντρικός στόχος του μαθήματος είναι η γνωριμία με τον προγραμματισμό, ο οποίος σχετίζεται περισσότερο με καλλιτεχνικά έργα, τα οποία περιλαμβάνουν γραφικά, κίνηση, στοιχεία αλληλεπίδρασης κ.λπ. Μεταξύ άλλων, συνοπτικά, οι θεματικές ενότητες του μαθήματος, είναι: • Εισαγωγικά και ιστορικά στοιχεία • Σύστημα συντεταγμένων και βασική σχεδίαση • Σχήματα, χρώματα και κίνηση • Παραμετροποίηση και συναρτήσεις • Αλληλεπίδραση με τον χρήστη • Περισσότερα Γραφικά, παιχνίδια και μέσα • Περισσότερη αλληλεπίδραση με το φυσικό κόσμο. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • περιγράφουν αλγοριθμικά τη ζητούμενη λύση • αναγνωρίζουν τα συστατικά κώδικα μιας συγκεκριμένης λύσης • αναπτύσσουν εφαρμογές με στοιχεία αλληλεπίδρασης • επιλέγουν τις απαραίτητες τεχνολογίες για τις εφαρμογές • παρουσιάζουν την ιδέα τους για μια αλληλεπιδραστική εγκατάσταση, που χρησιμοποιεί λογισμικό		
Πλαστική Σύνθεση Ι	39	5

Περιγραφή: Το μάθημα στοχεύει στην εισαγωγή των φοιτητών/τριών στις βασικές αρχές που διέπουν τη σύνθεση μορφών στον τρισδιάστατο χώρο. Ενδεικτικές ενότητες του μαθήματος: • Βασικά τρισδιάστατα σχήματα, γεωμετρικές κατασκευές και μετασχηματισμοί • Δισδιάστατη αναπαράσταση και τρισδιάστατη κατασκευή πλαστικής σύνθεσης, collage/assemblage • Σχέση οργανικού και ανόργανου, κενού και πλήρους, η έννοια της κλίμακας, υλικά και υφές στην πλαστική σύνθεση • Σύνθεση τρισδιάστατων μορφών με ποικίλα υλικά και τεχνικές. Για την βέλτιστη κατανόηση των εννοιών, της πρακτικής και εμπειρικής διάστασης του μαθήματος, θα διεξαχθούν ασκήσεις σύνθεσης δισδιάστατης και τρισδιάστατης μορφής με αναλογικά και ψηφιακά μέσα. Το μάθημα αποτελεί μια εισαγωγική εμπειρία σε στούντιο εικαστικών τεχνών, με έμφαση στη δομική και χωρική διερεύνηση της τρισδιάστατης φόρμας με ποικίλα μέσα design και κατασκευής. Οι φοιτητές καλούνται να αναπτύξουν χειρωνακτική δεξιότητα και ικανότητα παρουσίασης της μεθοδολογίας και των έργων τους, ενώ αναπτύσσουν ευελιξία στην αντιμετώπιση προβλημάτων και παραγωγής ιδεών. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Οι φοιτητές να μπορέσουν να: • εφαρμόσουν τα στοιχεία και τις αρχές του δισδιάστατου και τρισδιάστατου design στην προσωπική εικαστική τους δουλειά • σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν βασικές κατασκευές χρησιμοποιώντας τις τεχνικές που θα παρουσιαστούν να εκτιμούν, χειρίζονται, παραποιούν τα υλικά ώστε να κατανοήσουν τα χαρακτηριστικά και τις αντοχές/δυννητικές χρήσεις τους • σκέφτονται δημιουργικά, • επιλύουν ζητήματα σχεδιασμού που θα προκύψουν, • γεννούν ιδέες και να αναπτύξουν την ικανότητα να εκτιμήσουν την αισθητική αξία ενός εικαστικού έργου. • ανακαλύψουν και να εφαρμόσουν νέες μεθόδους κριτικής σκέψης και διαλόγου που να αφορά στη δική τους δουλειά, την δουλειά των συμφοιτητών τους και τη δουλειά επιλεγμένων εικαστικών.		
Θεωρία Κινηματογράφου Ι: Εισαγωγή στην Οπτικοακουστική Γλώσσα	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα αποσκοπεί στην εις βάθος διερεύνηση όλων των στοιχείων που ανήκουν στο χώρο της κινηματογραφικής και οπτικοακουστικής γλώσσας. Οι φοιτητές/τριες θα εμβαθύνουν σε ζητήματα κινηματογραφικής γλώσσας, αφενός μέσα από τη χρήση και κατανόηση των δομικά στοιχεία του κινηματογράφου (πλάνο, καρέ, κάδρο, σεκάνς), και μέσα από την εξοικείωση με τους κύριους όρους της κινηματογραφικής γλώσσας (mise-en-scène, μοντάζ, αφήγηση κλπ). Εικαστικό και αφηγηματικό λεξιλόγιο του οπτικοακουστικού έργου (φορμά, σύνθεση του κάδρου, κινήσεις κάμερας, γωνίες λήψης, οργάνωση του χώρου). Τεχνολογία, υλικότητα και μορφή στον κινηματογράφο (φίλμ και ψηφιακά μέσα, χρώμα, ήχος, πλαίσιο προβολής και θέασης κλπ). Ταυτόχρονα θα έρθουν σε μια πρώτη επαφή μέσα από κείμενα με βασικές θεωρητικές έννοιες και προσεγγίσεις της κλασσικής θεωρίας του κινηματογράφου, όπως ο ρεαλισμός, η φαινομενολογία, η πολιτική των δημιουργών, ο εξαμερικανισμός της θεωρίας του δημιουργού και η κριτική πάνω σε αυτή, φεμινιστική θεωρία, η συζήτηση για την κινηματογραφική γλώσσα, σημειωτική, αφηγηματολογία, πολιτισμική θεωρία κ.α. Στοχος είναι στο τέλος του εξαμήνου οι φοιτητές/τριες να είναι σε θέση να συγγράψουν ένα σύντομο δοκίμιο κινηματογραφικής ανάλυσης στο οποίο θα συγκρίνουν το έργο δημιουργών, χρησιμοποιώντας στοιχεία των θεωρητικών προσεγγίσεων που παρουσιάστηκαν στο μάθημα. Ως παραδείγματα φιλικής ανάλυσης οι φοιτητές/τριες θα έχουν τη δυνατότητα να εμβαθύνουν στο έργο κλασσικών σκηνοθετών/τριών που συνέβαλαν καθοριστικά στην ανανέωση της κινηματογραφικής γλώσσας και στην ανάπτυξη ενός προσωπικού ύφους (για παράδειγμα Alfred Hitchcock, Ingmar Bergman, Agnès Varda, Carl Th. Dreyer, Andrei Tarkovski, Chantal Akerman, Stanley Kubrick, Robert Bresson, Jacques Tati). Επίσης θα είναι σε θέση να εντοπίζουν τις επιδράσεις των		

παραπάνω δημιουργών σε έργα του σύγχρονου κινηματογράφου και των οπτικοακουστικών τεχνών. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • περιγράφουν βασικές λειτουργίες και δομικά στοιχεία ενόςκινηματογραφικού και οπτικοακουστικού έργου • κατανοούν προσεγγίσεις της κλασσικής θεωρίας του κινηματογράφου (θεωρία του δημιουργού και η κριτική πάνω σε αυτήν, ρεαλισμός, φαινομενολογία, αφηγηματολογία, σημειωτική, πολιτισμική θεωρία, φεμινιστική θεωρία) μέσα από την επαφή με κείμενα επιδραστικών συγγραφέων • προσδιορίζουν μορφές της κινηματογραφικής σκηνοθεσίας, μέσα από την ανάλυση έργων σημαντικών σκηνοθετών/τριών και να προσεγγίζουν κριτικά τις διαφορετικέςεκδοχές της θεωρίας/πολιτικής των δημιουργών • αναγνωρίζουν ζητήματα που αφορούν την ίδια την έννοια της κινηματογραφικής γλώσσας μέσα από θεωρητικά κείμενα • αναλύουν ένα κινηματογραφικό κείμενο χρησιμοποιώντας τη σωστή ορολογία και λεξιλόγιο, χρησιμοποιώντας τη μεθοδολογία της επιλογής τους ανάμεσα σε αναλυτικά εργαλεία που θα παρουσιαστούν στο μάθημα • είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν τις θεωρητικές προσεγγίσεις στην συγγραφή ενός σύντομου δοκιμίου και ενός οπτικοακουστικού δοκιμίου Να συγκρίνουν τις επιδράσεις κλασσικών σκηνοθετών/τριών που ανανέωσαν την κινηματογραφική γλώσσα στον σύγχρονο κινηματογράφο κατανοούν τις βασικές αρχές σκηνοθεσίας και να είναι σε θέση να τις εφαρμόσουν για την κατασκευή ενός σύντομου οπτικο ακουστικού δοκιμίου		
Μαθήματα Επιλογής	Διδ. ώρες	ECTS
Διεύθυνση Φωτογραφίας II	39	5
Περιγραφή: Σκοπός του μαθήματος είναι οι φοιτητές/τριες να γνωρίσουν και να κατανοήσουν τα βασικά στοιχεία της οπτικής αντίληψης όπως διαμορφώνεται μέσα από το φωτισμό και τη χρήση της βιντεοκάμερας , καθώς και να μάθουν πρακτικά την τεχνική και την τέχνη του κινηματογραφικού γυρίσματος και του φωτισμού σε φυσικούς χώρους, είτε για ταινίες μυθοπλασίας είτε για ντοκιμαντέρ. Τα βασικά στοιχεία της οπτικής αντίληψης της διεύθυνσης φωτογραφίας που θα μελετηθούν είναι: το φως και το χρώμα, οι διάφοροι τύποι φωτιστικών μέσων και τα χαρακτηριστικά τους και οι διάφοροι τύποι φωτισμού φυσικού/τεχνητού σε φυσικό περιβάλλον εκτός στούντιο. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • αναγνωρίζουν και διακρίνουν τα βασικά στοιχεία της οπτικής αντίληψης της διεύθυνσης φωτογραφίαςόπως, το σχήμα, το καδράρισμα, το το φως και το χρώμα. • γνωρίζουν το βασικό φωτισμό τριών σημείων και τις βασικές εκδοχές φωτογραφίας πορτραίτου. • συγκρίνουν και να αξιολογούν την εφαρμογή των κινηματογραφικών φωτιστικών τεχνικών και συνιστωσών της διεύθυνσης φωτογραφίας σε επιλεγμένη φιλομορφία και μέσα από δικούς τους πρώτους πειραματισμούς. • εντοπίζουν τα διακριτά φωτιστικά στοιχεία που αφορούν τη διεύθυνση φωτογραφίας και να τα διαχωρίζουν από το αφηγηματικό σύμπαν μιας ταινίας.		
Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών – Game Development	39	5

Περιγραφή: Το συγκεκριμένο μάθημα έχει ως αντικείμενο την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών με τη βοήθεια κατάλληλων εργαλείων ανάπτυξης. Οι θεματικές του μαθήματος περιλαμβάνουν τον χειρισμό πολυμεσικού περιεχομένου και τον προγραμματισμό της αλληλεπίδρασης προκειμένου να παραχθεί μια παιγνιώδης εφαρμογή διαθέσιμη για μια πληθώρα συσκευών (π.χ. κινητό τηλέφωνο, επιτραπέζιος υπολογιστής, κονσόλα παιχνιδιών). Η αξιολόγηση γίνεται μέσω ατομικής ή ομαδικής εργασίας με αντικείμενο την ανάπτυξη ενός βασικού αλλά λειτουργικού πρωτοτύπου ενός παιχνιδιού συνοδευόμενου από την κατάλληλη τεκμηρίωση όσον αφορά στους κανόνες, στους μηχανισμούς, και εν γένει τη λογική του παιχνιδιού. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • διαχειρίζονται διάφορες μορφές πολυμεσικού περιεχομένου, όπως τρισδιάστατων μοντέλων, δισδιάστατων εικόνων, βίντεο, και ηχητικών αποσπασμάτων, και προγραμματιστικές μεθόδους και τεχνικές οι οποίες καθιστούν δυνατή την αλληλεπίδραση με τον χρήστη. • αξιοποιούν λογισμικό παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών, όπως π.χ. Unity ή UnrealEngine (με την αντίστοιχη κατά περίπτωση γλώσσα προγραμματισμού, όπως C# ή C++).		
Τεχνολογίες ελέγχου συστημάτων Φωτισμού	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές στις βασικές και προχωρημένες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο και την αυτοματοποίηση συστημάτων φωτισμού, με έμφαση στην ενεργειακή απόδοση, την ασφάλεια, και την άνεση των χρηστών. Θεματικές Ενότητες: • Εισαγωγή στον φωτισμό: Ιστορική αναδρομή, Φυσικές μονάδες φωτισμού (Lumen, Lux, Candela), Τύποι λαμπτήρων (LED, φθορισμού, αλογόνου) • Αρχές ελέγχου φωτισμού: ενεργοποίηση/απενεργοποίηση, Ρύθμιση έντασης (dimming), Συστήματα χρονισμού (χρονοδιακόπτες) • Αισθητήρες και αυτοματισμοί: Αισθητήρες κίνησης (PIR, υπερηχητικοί), Αισθητήρες φωτεινότητας, Έλεγχος φωτισμού με βάση την παρουσία • Ενσύρματα συστήματα ελέγχου: DALI (Digital Addressable Lighting Interface), KNX, Προγραμματισμός και ρύθμιση • Ασύρματα συστήματα ελέγχου: ZigBee, Z-Wave, WiFi, BluetoothMesh, Συστήματα IoT και cloud-based διαχείριση. • Έξυπνος φωτισμός (Smart Lighting): Οικιακές και επαγγελματικές εφαρμογές, Ενσωμάτωση με συστήματα BMS / SmartHome, Έλεγχος μέσω κινητών / φωνητικών βοηθών (π.χ. Alexa, Google Home). • Ενεργειακή απόδοση και βιωσιμότητα: Ανάλυση κατανάλωσης, Συστήματα εξοικονόμησης ενέργειας, Πιστοποιήσεις (π.χ. LEED, BREEAM) • Πρακτικές εφαρμογές και μελέτες περίπτωσης: Σχεδίαση ενός συστήματος ελέγχου φωτισμού σε κατοικία, Εφαρμογή ελέγχου φωτισμού σε ένα κτίριο γραφείων, Παρακολούθηση και αξιολόγηση • Νέες Τάσεις & Εξελίξεις: Ανάλυση δεδομένων φωτισμού, Φωτισμός βασισμένος σε AI&machinelearning, Προσαρμοστικός/δυναμικός φωτισμός (Human-Centric Lighting), • Εργαστηριακές Ασκήσεις (ενδεικτικές): Συνδεσμολογία φωτιστικών σωμάτων με αισθητήρες, Ρύθμιση DALI & KNX συστημάτων, Προγραμματισμός έξυπνου φωτισμού με εφαρμογές IoT, Σενάρια φωτισμού μέσω app/φωνητικών εντολών. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα μπορούν να: • κατανοούν τις βασικές αρχές φωτισμού και τύπους φωτεινών πηγών, αναγνωρίζουν τεχνολογίες ελέγχου φωτισμού (χειροκίνητες, αυτόματες, έξυπνες), • σχεδιάζουν και να υλοποιούν βασικά κυκλώματα και συστήματα ελέγχου φωτισμού, • χειρίζονται πρωτόκολλα και πρότυπα (π.χ. DALI, KNX, ZigBee, BluetoothMesh), εφαρμόζουν λύσεις αυτοματισμού με βάση την κατανάλωση και το περιβάλλον, • εκτιμούν την απόδοση ενός συστήματος φωτισμού και κάνουν βελτιώσεις.		
Μη Γραμμική και αλληλεπιδραστική ψηφιακή αφήγηση	39	5

Περιγραφή: Το μάθημα <i>Μη γραμμική και αλληλεπιδραστική ψηφιακή αφήγηση</i> έχει σκοπό να εισάγει τους φοιτητές και τις φοιτήτριες στις έννοιες της μη γραμμικής και αλληλεπιδραστικής ψηφιακής αφήγησης. Στο πλαίσιο του μαθήματος, μελετάται η εξέλιξη της αφήγησης σε διαφορετικά καλλιτεχνικά πεδία που αξιοποιούν αναλογικά και ψηφιακά μέσα: από τη λογοτεχνία, το θέατρο, τις εικαστικές τέχνες και τον κινηματογράφο, μέχρι τα πολυμέσα, τη μικτή πραγματικότητα, τα ψηφιακά παιχνίδια και άλλες μορφές αλληλεπιδραστικής ψηφιακής αφήγησης. Εξετάζονται οι διαφορετικοί τρόποι δόμησης και ροής περιεχομένου σε έργα μη γραμμικής και αλληλεπιδραστικής αφήγησης, καθώς και οι δυνατότητες που παρέχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες για τη σύνθεση και παρουσίαση τέτοιων αφηγήσεων. Επιπλέον, προσεγγίζονται οι έννοιες της διαμεσικής αφήγησης, των εμβυθιστικών αφηγήσεων, και της συνεργατικής αφήγησης, αξιοποιώντας παραδείγματα από όλο το φάσμα των παραδοσιακών και ψηφιακών μορφών τέχνης. Τέλος, παρουσιάζονται ψηφιακές τεχνολογίες για τη σύνθεση και παρουσίαση μη γραμμικών και αλληλεπιδραστικών έργων ψηφιακής αφήγησης. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μια ή δυο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής: 1. Γραμμική αφήγηση και βασικά αφηγηματικά στοιχεία. 2. Μη γραμμική αφήγηση και είδη αφηγηματικών ροών σε έργα μη γραμμικής αφήγησης. 3. Η έννοια του υπερκειμένου και η χρήση του ως αφηγηματική δομή. 4. Γενεσιουργοί αλγόριθμοι ψηφιακής αφήγησης. 5. Αλληλεπιδραστικές ψηφιακές αφηγήσεις και διεπαφές αλληλεπίδρασης 6. Εμβυθιστικές αφηγήσεις σε περιβάλλοντα μικτής πραγματικότητας και συνεργατικές αφηγήσεις στο διαδίκτυο. 7. Διαμεσική αφήγηση, βασικά χαρακτηριστικά και κατηγορίες διαμεσικών έργων. 8. Ψηφιακές τεχνολογίες για τη σύνθεση και παρουσίαση μη γραμμικών και αλληλεπιδραστικών έργων ψηφιακής αφήγησης. Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • Κατανοούν την έννοια της μη-γραμμικής αφήγησης και των διαφορετικών τύπων δόμησης και ροής του αφηγηματικού περιεχομένου σε έργα μη-γραμμικής αφήγησης • Κατανοούν την έννοια της αλληλεπιδραστικής αφήγησης και των διαφορετικών διεπαφών αλληλεπίδρασης σε έργα ψηφιακής αφήγησης • Γνωρίζουν ψηφιακές τεχνολογίες σύνθεσης μη γραμμικών και αλληλεπιδραστικών ψηφιακών αφηγήσεων • Συνθέτουν και παρουσιάζουν μη-γραμμικά και αλληλεπιδραστικά έργα ψηφιακής αφήγησης		
Σκηνοθετώντας τους ηθοποιούς στον κινηματογράφο	39	5

Περιγραφή: Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μια η δυο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής: • Βασικές έννοιες, τι είναι η υποκριτική, ποια είναι τα εργαλεία του ηθοποιού στην κάμερα – φωνή, πρόσωπο, κίνηση • Τι είναι οι προτεινόμενες συνθήκες. Πώς τις ανακαλύπτεις. Πώς τις μεταδίδεις στον ηθοποιό. • Ενεργητικά ρήματα. Πώς εξηγείς και χρησιμοποιείς τις στοχευμένες δράσεις. • Εφαρμογή σε προτεινόμενες συνθήκες. Αυτοσχέδιες δράσεις. Πρώτη εργασία (ομαδική). • Ασκήσεις για ηθοποιούς. • Παρουσίαση και συζήτηση εργασιών στην αίθουσα. • Εργασία σε σενάριο. Ανίχνευση συνθηκών, δράσεων. Πώς κατευθύνεις ηθοποιό μπροστά στην κάμερα. • Συνεργασία με ηθοποιούς (επαγγελματίες και/ή φοιτητές) μπροστά στην κάμερα 1. • Παρουσίαση και συζήτηση εργασιών στην αίθουσα. • Συνεργασία με ηθοποιούς (επαγγελματίες και/ή φοιτητές) μπροστά στην κάμερα 2. • Casting – Διανομή. • Συζήτηση με επαγγελματίες – ηθοποιούς, σκηνοθέτες. • Συνεργασία με ηθοποιούς (επαγγελματίες και/ή φοιτητές) μπροστά στην κάμερα. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να: • γνωρίζουν τι σημαίνει «προτεινόμενη συνθήκη» και πώς μπορούν να την αναλύσουν σε έναν ηθοποιό. • μπορούν να κατανοήσουν ποιος είναι ο στόχος ενός αυτοσχεδιασμού, συνθήκης και/ή σκηνής ενός σεναρίου και να τον μεταδώσουν σε έναν ηθοποιό. • μπορούν να κατανοήσουν τι είναι ο στόχος/το θέλω ενός δρώντος προσώπου, ρόλου και/ή χαρακτήρα και να τον μεταδώσουν σε έναν ηθοποιό. • επικοινωνούν με τους συμφοιτητές/συμπαίκτες τους. • γνωρίζουν πώς μπορούν να διεγείρουν τη φαντασία του ηθοποιού που θα κληθούν να διευθύνουν ώστε να εμπλουτίζουν και να εμβαθύνουν στους αυτοσχεδιασμούς και τις σπουδές που εκτελούν. • αναγνωρίζουν το 'υπό-κείμενο' σύντομων σκηνών. • εντοπίζουν τις δυναμικές των σκηνών. • μπορούν να κατευθύνουν ηθοποιούς πάνω σε δεδομένες συνθήκες και/ή σκηνές		
Αισθητικές Θεωρίες	39	5

Περιγραφή: Στόχος του μαθήματος είναι η επισκόπηση των βασικών φιλοσοφικών κατευθύνσεων και των αντίστοιχων αισθητικών θεωριών και εννοιών, από την αρχαιότητα έως και τη σύγχρονη εποχή. Εξετάζονται ποικίλες θεωρήσεις της τέχνης και φιλοσοφικές σχολές, με έμφαση σε ζητήματα που απασχολούν τη διατομή σύγχρονης τέχνης και ψηφιακού πολιτισμού. Η διαπλοκή τέχνης και φιλοσοφίας διερευνάται κριτικά και συγκριτικά στο πλαίσιο μιας ιστορικής προοπτικής μέσα από τη μελέτη εμβληματικών θεωρητικών και καλλιτεχνικών έργων. Στο πλαίσιο του μαθήματος γίνεται ανάλυση σημαντικών ιδρυτικών κειμένων/καθοριστικών της νεότερης και σύγχρονης Αισθητικής Θεωρίας.Κεντρικοί άξονες είναι η αισθητική εμπειρία, η φύση του έργου τέχνης, ο ρόλος της τέχνης, ο καλλιτέχνης ως υποκείμενο, η σχέση με το πραγματικό, ο Γερμανικός Ιδεαλισμός, η σχέση αισθητικής-πολιτικής, η Κριτική Θεωρία, η αισθητική των μέσων, η σύγχρονη φιλοσοφία της τέχνης (το μεταμοντέρνο, το μεταανθρώπινο, το μεταψηφιακό, η καλλιτεχνική ριζοσπαστικότητα, η διακαλλιτεχνικότητακ.ο.κ). Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας των μαθημάτων αναμένεται οι φοιτητές/τριες να είναι σε θέση: • Να γνωρίζουν τις βασικές έννοιες και τα διακυβεύματα που σχετίζονται με τις αισθητικές θεωρίες από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, με έμφαση στις ψηφιακές τέχνες και τα ψηφιακά μέσα • Να παρουσιάζουν μια επισκόπηση της σχέσης και των θεωριών τέχνης και φιλοσοφίας, Αισθητικής και Θεωρίας από τις απαρχές μέχρι σήμερα, • Να αναλύουν ένα καλλιτεχνικό έργο, το συνολικό έργο/αποτύπωμα ενός καλλιτέχνη, ένα καλλιτεχνικό ρεύμα σε διάλογο με τις θεωρίες για την αισθητική, εγγράφοντας το, δηλαδή, στο ευρύτερο πλαίσιο της "περιπέτειας" της σκέψης. • Να προσδιορίζουν τις εξελίξεις της σύγχρονης τέχνης ως ένα πολύπλευρο φαινόμενο κατανοώντας τις τεχνολογικές, καλλιτεχνικές, πολιτισμικές και οικονομικές παραμέτρους αυτών των αλλαγών		
5^ο ΕΞΑΜΗΝΟ	Διδ. ώρες	ECTS
Μαθήματα Υποχρεωτικά		
Φυσική Υπολογιστική Ι	39	5
Περιγραφή: Σήμερα, η τέχνη παίρνει πολλές μορφές, μα πάνω από όλα, παραμένει ένας τρόπος ελεύθερης έκφρασης. Με το πέραςμα των ετών, η τεχνολογίαέγινεπροσιτή για όλους, με αποτέλεσμα να διεισδύσει και στην τέχνη. Έχει ανοίξει διεθνώς μια συζήτηση σχετικά με τη συνεισφορά και τη συνύπαρξη της τεχνολογίας με την τέχνη. Είναι η τεχνολογία ένα εργαλείο παραγωγής τέχνης ή ένα εργαλείο προώθησης της τέχνης; ή μήπως και τα δύο; Η εμπλοκή της τεχνολογίας στις καλλιτεχνικές δημιουργίες, παίζει καταλυτικό ρόλο σήμερα παρά ποτέ, από τη στιγμή που μια βασική εκδοχή της τέχνης βασίζεται στην αλληλεπίδραση. Καλλιτεχνικές δημιουργίες που αλληλεπιδρούν με τους επισκέπτες και το περιβάλλον, συναντώνται όλο και πιο συχνά. Ο κεντρικός στόχος του μαθήματος είναι, η γνωριμία με την τεχνολογία και η απομυθοποίησή της, στην κατεύθυνση ανάπτυξης εφαρμογών που αλληλεπιδρούν σε φυσικά ερεθίσματα και μεγέθη, αξιοποιώντας στην πράξηπροσιτή τεχνολογία, η οποία περιλαμβάνει μικροελεγκτές, μικροεπεξεργαστές, αισθητήρες και άλλα κυκλώματα. Στο πλαίσιο του μαθήματος, δίνεται έμφαση στη «σύνδεση» ερεθίσματος-απόφασης-δράσης, το οποίο ουσιαστικά υποστηρίζει τον κύκλο αλληλεπίδρασης, που καθιστά το καλλιτεχνικό αντικείμενο, μια αλληλεπιδραστική εγκατάσταση. Συνοπτικά, οι θεματικές ενότητες του μαθήματος, είναι: • Εισαγωγή στις εφαρμογές της τεχνολογίας στις ψηφιακές τέχνες • Σύγχρονες προσιτές τεχνολογίες υλοποίησης • Βασικά στοιχεία κυκλωμάτων- Η πρώτη εφαρμογή • Στοιχεία προγραμματισμού σε ψηφιακή πλατφόρμα • Παραδείγματα προγραμματισμού εφαρμογών • Εξαρτήματα-Αισθητήρες • Ανάπτυξη βασικώνεφαρμογών • Σενάρια εφαρμογών υποστήριξης αλληλεπιδραστικών καλλιτεχνικών αντικειμένων		

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • Αναγνωρίζουν τεχνολογίες που μπορούν να αξιοποιηθούν στις αντίστοιχες εφαρμογές • Διερευνούν μεθοδολογίες ανάπτυξης αλληλεπιδραστικών εφαρμογών • επιλέγουν τις απαραίτητες τεχνολογίες για τις εφαρμογές • παρουσιάζουν την ιδέα τους για μια αλληλεπιδραστική εγκατάσταση		
Ανάπτυξη ιστοσελίδων	39	5
Περιγραφή: Αντικείμενο του μαθήματος είναι η κατανόηση και εκμάθηση των απαραίτητων θεωρητικών και πρακτικών γνώσεων για το σχεδιασμό και προγραμματισμό διαδραστικών διαδικτυακών εφαρμογών. Στο πλαίσιο του μαθήματος πραγματοποιείται ανασκόπηση των τεχνολογιών του παγκόσμιου ιστού και του μοντέλου πελάτη-εξυπηρετητή. Το μάθημα εστιάζει στην ανάπτυξη καλλιτεχνικών διαδραστικών διαδικτυακών εφαρμογών, με τη εκμάθηση γλωσσών υπερκειμενικής σήμανσης (hyper textmarkuplanguage) αλλά και προηγμένων γλωσσών ανάπτυξης client-side εφαρμογών. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • Κατανοούν την αρχιτεκτονική των διαδικτυακών εφαρμογών και τις βασικές τεχνολογίες διαδικτύου • Να διακρίνουν τις διαδικτυακές εφαρμογές που αναπτύσσονται στην πλευρά του εξυπηρετητή (server-side) και τις διαδικτυακές εφαρμογές που αναπτύσσονται στην πλευρά του πελάτη/φυλλομετρητή (client-side) και να γνωρίζουν τις αντίστοιχες τεχνολογίες, πρωτοκόλλα και γλώσσες προγραμματισμού. • Σχεδιάζουν και να προγραμματίζουν διαδραστικές διαδικτυακές εφαρμογές και διεπαφές αλληλεπίδρασης χρήστη - εφαρμογής • Να υποστηρίζουν την έκθεση διαδραστικών διαδικτυακών καλλιτεχνικών εφαρμογών στο διαδίκτυο		
Σκηνοθεσία I : Ντοκιμαντέρ	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα συγκροτεί μια εισαγωγή στους τρόπους έρευνας και δόμησης σεναρίου, στις ιδιαιτερότητες στην εικονοληψία και ηχοληψία ντοκιμαντέρ και στα βασικά στοιχεία στη σκηνοθεσία ντοκιμαντέρ. Οι ενότητες περιλαμβάνουν εισαγωγή στην κατασκευή μιας ταινίας, φόρμα και περιεχόμενο, αφήγηση, ύφος, αρχές εικονοληψίας, φωτισμός, τι είναι proposal , περίληψη, σενάριο, έρευνα, οπτικοποίηση, περιγραφή Ειδών και αρχές σκηνοθεσίας ντοκιμαντέρ. Περιλαμβάνουν επίσης μια ολοκληρωμένη παράθεση των βασικών χαρακτηριστικών όλων των σημαντικών ειδών ντοκιμαντέρ Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές και οι φοιτήτριες αναμένεται να: • μπορούν να συμμετάσχουν σε παραγωγές ντοκιμαντέρ από το πόστο όλων των βασικών ειδικοτήτων • κατανοούν τις ιδιαιτερότητες εικονοληψίας και ηχοληψίας ντοκιμαντέρ • διεξάγουν βασική έρευνα για σενάριο ντοκιμαντέρ • συγγράψουν ένα σενάριο ντοκιμαντέρ μικρού μήκους.		
Μαθήματα Επιλογής	Διδ. ώρες	ECTS
Μοντάζ III: Τεχνικές μεταπαραγωγής και τεχνητή νοημοσύνη	39	5
Περιγραφή: Αντικείμενο του μαθήματος αποτελεί εμβάθυνση σε πλευρές της μετα-παραγωγής (Post-Production) που είναι το στάδιο μετά την παραγωγή όταν ολοκληρώνεται το γύρισμα και ξεκινά η επεξεργασία του οπτικού και ακουστικού υλικού. Η μετα-παραγωγή αναφέρεται σε όλες τις εργασίες που σχετίζονται με το μοντάζ, των ειδικών εφέ, την προσθήκη μουσικής, μεταγλώττιση, ηχητικά εφέ, στερεοσκοπία για να αναφέρουμε μόνο μερικά από τα επιμέρους στάδια. Η διαδικασία μετά την παραγωγή είναι άκρως συνεργατική, για διάστημα μερικών μηνών έως και ενός έτους, ανάλογα με το μέγεθος και τις ανάγκες του έργου. Στο μάθημα θα παρουσιαστούν διαφορετικές διαδικασίες μετα-παραγωγής, δίνοντας έμφαση στον χρωματισμό των πλάνων (colorgrading), τις τεχνικές κινηματογράφησης green screen, της ψηφιακής σύνθεσης εικόνας (digitalcompositing) και της σύνθεσης εικόνας με τεχνητή νοημοσύνη. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος είναι οι εξής:		

• Τα στάδια της μετα-παραγωγής. • Τα ειδικά εφέ στο κινηματογράφο. • Τεχνικές μετα-παραγωγής και προγράμματα επεξεργασίας και σύνθεσης κινούμενης εικόνας • Κινηματογράφηση σε greenscreenstudio • Color Grading καιμάσκεςστο Davinci Resolve • Τεχνικές χρωματισμού ταινιών • Τεχνικές σύνθεσης εικόνας • Δημιουργία βίντεο με τεχνικές μετα-παραγωγής και chromakeying • Δημιουργία βίντεο με τεχνητή νοημοσύνη • Εκμάθηση επαγγελματικών προγραμμάτων (Avid Media Composer κ.α). Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Οι φοιτητές με το πέρας του μαθήματος θα πρέπει να είναι σε θέση να: • εξηγούν το ρόλο των νέων τεχνολογιών στα οπτικοακουστικά έργα. • χρησιμοποιούν εξειδικευμένες τεχνικές λήψης και επεξεργασίας της κινούμενης εικόνας. • παράγουν με εξειδικευμένες τεχνικές λήψης και επεξεργασίας της κινούμενης εικόνας, ένα ολοκληρωμένο οπτικοακουστικό προϊόν. • διευρύνουν τις εκφραστικές τους δυνατότητες και παράλληλα την εικαστική τους οπτική. • αναπτύξουν την δημιουργική τους φαντασία. • αξιολογούν τη δομή, το περιεχόμενο και τους τρόπους παραγωγής των διαφορετικών οπτικοακουστικών έργων. • γνωρίζουν βασικές λειτουργίες επεξεργασίας βίντεο που διδάχθηκαν μέσα από το εργαστηριακό μέρος του μαθήματος και μέσω των λογισμικών. • γνωρίζουν βασικά επαγγελματικά εργαλεία σε πολύ ικανοποιητικό βαθμό • χρησιμοποιούν την τεχνητή νοημοσύνη για παραγωγή εικόνων και ήχων		
Ιστορία και Φιλοσοφία της Τεχνολογίας	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα αποτελεί μια εισαγωγή στη μελέτη της ιστορίας και φιλοσοφίας της τεχνολογίας. Αναφορικά με την ιστορία της τεχνολογίας, το μάθημαεστιάζει στις τεχνολογίες του υπολογισμού και των τηλεπικοινωνιών, τη βιοτεχνολογία και τη βιοϊατρική τεχνολογία, την σχέση περιβάλλοντος και τεχνολογίας. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην ιστορία των τεχνολογιών που αξιοποιήθηκαν στο πλαίσιο των τεχνών και του κινηματογράφου, στην ανάδυση και διάχυση της έννοιας ‘ψηφιακή τεχνολογία’, στην ιστορία της τεχνητής νοημοσύνης, των αλγορίθμων και των μεγάλων δεδομένων. Στο πλαίσιο του μαθήματος συζητούνται ζητήματα ιστοριογραφίας της τεχνολογίας και παρουσιάζονται σύγχρονες προσεγγίσεις και τάσεις. Αναφορικά με τη φιλοσοφία της τεχνολογίας, το μάθημα διερευνά τις οντολογικές, γνωσιολογικές, ηθικές και ευρύτερες πολιτισμικές διαστάσεις του τεχνολογικού φαινομένου. Ειδικότερα, εξετάζονται κριτικά μια σειρά παραδεδομένων αντιλήψεων σχετικά με την τεχνολογία, οι οποίες οργανώνονται γύρω από την ιδέα του ‘τεχνολογικού ντετερμινισμού’, όπως αυτές της εγγενούς ουδετερότητας των τεχνολογικών διατάξεων, της αναπόφευκτης εξέλιξης της τεχνολογίας βάσει μιας αυτόνομης, εσωτερικής λογικής, και της μονομερούς διαμόρφωσης της κοινωνίας βάσει της τεχνολογικής αυτής εξέλιξης. Δίνεται ιδιαίτερο βάρος στη συζήτηση των θεωρητικών ζητημάτων που προκύπτουν από τη σχέση τεχνολογίας και τέχνης, με εστίαση στις ψηφιακές τέχνες και τον κινηματογράφο. Βασικός στόχος του μαθήματος είναι η γνωριμία των φοιτητριών και φοιτητών με σημαντικά επεισόδια της σύγχρονης ιστορίας της τεχνολογίας, καθώς και με σύγχρονες προσεγγίσεις της ιστορίας αυτής. Ειδικότερα, το μάθημα αποσκοπεί στην κατα από πλευράς φοιτητριών και φοιτητών ότι η διαμόρφωση της τεχνολογίας αποτελεί ένα σύνθετο κοινωνικο τεχνικό φαινόμενο, σύμφωνα με το οποίο η τεχνολογία δεν είναι αξιακά ουδέτερη, και δεν υπακούει σε κάποια εσωτερική λογική. Αντίθετα, το τεχνολογικό φαινόμενο κατανοείται ως το αποτέλεσμα της συγκροτητικής αλληλεπίδρασης μεταξύ τεχνικών, επιστημονικών, κοινωνικών, πολιτικών, οικονομικών, και πολιτισμικών παραμέτρων. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Αναλυτικότερα, με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτήτριες και φοιτητές θα μπορούν να :		

• περιγράφουν σημαντικά επεισόδια της σύγχρονης ιστορίας της τεχνολογίας, • αναγνωρίζουν διαφορετικές σύγχρονες ιστοριογραφικές προσεγγίσεις της τεχνολογίας, • αναπτύσσουν κριτικό τρόπο σκέψης ούτως ώστε να κατανοούν την τεχνολογία ως κοινωνικά, πολιτικά και πολιτισμικά (συν)συγκροτημένης και ως κοινωνικού φαινομένου που διαμορφώνει σχέσεις εξουσίας, αλλά και διαμορφώνεται από αυτές, • γνωρίζουν με το αναγκαίο σύνολο εννοιολογικών εργαλείων για την κατανόηση και συζήτηση των προκλήσεων που προκύπτουν από τη βιοϊατρική και τη βιοτεχνολογία, τη σχέση μεταξύ τεχνολογίας και περιβάλλοντος, την τεχνητή νοημοσύνη (AI) και τα μεγάλα δεδομένα (BigData), • αξιολογούν και θα χρησιμοποιούν εννοιολογικά εργαλεία για την κατανόηση και συζήτηση των θεωρητικών ζητημάτων που προκύπτουν από τη σχέση τεχνολογίας, από τη μια μεριά, και ψηφιακής τέχνης και τεχνολογίας, από την άλλη.		
Εθνογραφικός κινηματογράφος	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα «Εθνογραφικός Κινηματογράφος» καλύπτει θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα σχετικά με τον κινηματογράφο του πραγματικού, τις κινηματογραφικές σπουδές και την εθνογραφία, την οπτική ανθρωπολογία και το εθνογραφικό φιλμ. Στις διαλέξεις πραγματοποιείται ανάλυση και κριτική συζήτηση εθνογραφικών ταινιών και ντοκιμαντέρ όπως τα φιλμ <i>Nanook of the North</i> (Robert Flaherty, 1922), <i>Man with a Movie Camera</i> (Dziga Vertov, 1929), <i>La Chasse de Lion avec l'Arc</i> (Jean Rouch, 1966) κ.λπ. Το μάθημα υποστηρίζεται από οπτικοακουστικά παραδείγματα και διακρίνεται, ενδεικτικά, στις εξής ενότητες: 1. Εισαγωγή 2. Κινηματογράφος του πραγματικού: Ιστορικές προσεγγίσεις 3. Εθνογραφικό φιλμ: Θεωρητικές προσεγγίσεις 4. Οπτική ανθρωπολογία: Επιστημολογικές προσεγγίσεις 5. Προβολή και ανάλυση της ταινίας <i>Nanook of the North</i> 6. Συζήτηση και σχολιασμός της ταινίας <i>Nanook of the North</i> 7. Προβολή και ανάλυση της ταινίας <i>Man with a Movie Camera</i> 8. Συζήτηση και σχολιασμός της ταινίας <i>Man with a Movie Camera</i> 9. Παρουσίαση και συζήτηση ενδιάμεσης εργασίας-προόδου 10. Προβολή και ανάλυση της ταινίας <i>La Chasse de Lion avec l'Arc</i> 11. Συζήτηση και σχολιασμός της ταινίας <i>La Chasse de Lion avec l'Arc</i> 12. Συζήτηση για την τελική εργασία 13. Επισκόπηση μαθήματος Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα : Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές: Α) διαθέτουν: • συνεκτικό και επαρκές σώμα γνώσεων για τη σχέση εθνογραφίας και κινηματογράφου, • αντίληψη της ιστορικής προοπτικής της σύνδεσης των δύο ανωτέρω προσεγγίσεων, • εισαγωγικές πληροφορίες πάνω στο θεωρητικό πλαίσιο του γνωστικού αντικειμένου, Β) γνωρίζουν και κατανοούν: • τις κύριες αρχές του επιστημονικού κλάδου της οπτικής ανθρωπολογίας, • τις σχετικές με το θέμα εξειδικευμένες πηγές βιβλιογραφίας και φιλμογραφίας, • τη χρήση των συστηματικών εργαλείων και τεχνικών για βασικά ζητήματα του πεδίου, Γ) είναι σε θέση να: • σχεδιάζουν και να υλοποιούν αντίστοιχες επιστημονικές εργασίες σε ατομικό επίπεδο, • μεταφέρουν την εμπειρική τους προσέγγιση σε περιστάσεις εκτός ακαδημαϊκής έρευνας, • εφαρμόζουν κριτική μεθοδολογία στην εθνογραφική-κινηματογραφική ανάλυση.		
Πλαστική Σύνθεση II: Σύνθεση χώρου και εικαστικές εγκαταστάσεις	39	5
Περιγραφή:		

Το μάθημα της Πλαστικής Σύνθεσης ΙΙ στοχεύει να διδάξει τις βασικές αρχές σχεδιασμού χώρου και σύνθεσης καλλιτεχνικών έργων, τα οποία αναπτύσσονται σε φυσικά ή ψηφιακά περιβάλλοντα. Αντικείμενο του μαθήματος αποτελεί η σύνθεση περιβαλλόντων σε τρεις διαστάσεις και σε ποικίλες κλίμακες, που εντάσσονται και συνδιαλέγονται με διαφορετικά πλαίσια (εκθεσιακοί χώροι, δημόσιος χώρος, φύση, εικονικά περιβάλλοντα) και αξιοποιούν για την παραγωγή τους πληθώρα υλικών, ευρεθέντων αντικειμένων, φυσικών στοιχείων ή/και οπτικοακουστικών μέσων και ψηφιακών αναπαραστάσεων. Το μάθημα περιλαμβάνει εργαστηριακό σκέλος που στοχεύει στην εξοικείωση των φοιτητών/τριών με την σύνθεση χώρου, περιβαλλόντων και εικαστικών εγκαταστάσεων, μέσω δημιουργίας αναλογικών και ψηφιακών αναπαραστάσεων. Η γνώση που θα αποκομίσουν οι φοιτητές/τριες από το μάθημα υποστηρίζει τη δημιουργική διαδικασία σε μαθήματα αλληλεπιδραστικών, εικαστικών εγκαταστάσεων, video τέχνης, εικονικής πραγματικότητας και ψηφιακών παιχνιδιών. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • γνωρίζουν τις βασικές έννοιες και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με τη σύνθεση χώρου και το σχεδιασμό τρισδιάστατων καλλιτεχνικών εγκαταστάσεων • εξετάζουν και να κατανοούν σε βάθος χωρικές συνθέσεις, αποκωδικοποιώντας το νόημα τους, • να δημιουργούν χωρικές συνθέσεις στο φυσικό ή ψηφιακό πλαίσιο • σχεδιάζουν προτάσεις εικαστικών εγκαταστάσεων, σε διαλογική συσχέτιση με το εκάστοτε χωρικό πλαίσιο • αναγνωρίζουν τους βασικούς καλλιτέχνες και σημαντικά εικαστικά περιβάλλοντα στην ιστορία της τέχνης		
Διεύθυνση Φωτογραφίας ΙΙΙ	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα ασχολείται κυρίως με το φωτισμό για τον κινηματογράφο σε συνθήκες στούντιο ή εσωτερικών χώρων, και καλλιεργεί την πραγματική δεξιότητα της έκφρασης μέσα από το τεχνητό φως. Αυτό προϋποθέτει να εκπαιδευτούν οι φοιτητές/τριες πώς να τοποθετούν μια ποικιλία από διάφορα φώτα για ταινίες, να διαχειρίζονται τις διαφορές απαιτήσεις ισχύος για φωτισμό στο σετ και να ρυθμίζουν τα φώτα ώστε να εξυπηρετούν μια σειρά από σενάρια. Το μάθημα περιλαμβάνει μια σειρά πρακτικών δραστηριοτήτων και θεωρίας που επιτρέπουν σε κάθε συμμετέχοντα να αξιοποιήσει και να αναπτύξει τις γνώσεις του. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • τοποθετούν κι διαχειρίζονται μια ποικιλία από φώτα για ταινίες, • αντιμετωπίζουν και επιλύουν τις διαφορές απαιτήσεις ισχύος για φωτισμό στο σετ • ρυθμίζουν τα φώτα ώστε να εξυπηρετούν μια σειρά από σεναριακές απαιτήσεις.		
Animation: εργαστήριο παραγωγής ταινίας	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα επεκτείνει και ενισχύει τις γνώσεις και δεξιότητες των φοιτητών/τριών στη δημιουργία οπτικοακουστικών έργων animation, καθώς και στην ανάλυση πρακτικών ζητημάτων που προκύπτουν κατά την παραγωγή τους. Οι φοιτητές θα μελετήσουν και θα εφαρμόσουν τις φάσεις της προ-παραγωγής, παραγωγής και μεταπαραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου animation διάρκειας 20-30 δευτερολέπτων, χρησιμοποιώντας τις τεχνικές του stop-motion και του rotoscoping. Μέσω αυτής της ομαδικής εργασίας, ενισχύεται η αυτόνομη και δημιουργική σκέψη κάθε φοιτητή. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα είναι σε θέση: • Να αξιολογούν την αφήγηση, την παραγωγή και τη σκηνοθεσία διαφόρων ειδών οπτικοακουστικών έργων animation, από τηλεοπτικά σποτ και σειρές έως ταινίες μυθοπλασίας. • Να πειραματίζονται και να δημιουργούν οι ίδιοι, είτε ως μεμονωμένοι δημιουργοί είτε ως μέλη ομάδας, διάφορα είδη κινούμενης εικόνας, κατασκευάζοντας ολοκληρωμένα οπτικοακουστικά προϊόντα.		

• Να διαθέτουν μια ισχυρή βάση γνώσεων για τα πρώτα τους βήματα ως εξειδικευμένοι επαγγελματίες στην εγχώρια και διεθνή αγορά, στα σχετικά στούντιο και εταιρείες.		
Κινηματογράφος και Οπτικοακουστικές τέχνες στην εκπαίδευση I	39	5
Περιγραφή: Σκοπός του μαθήματος είναι να προσφέρει ένα συστηματικό πλαίσιο αρχών, στόχων και μεθόδων για τη διδασκαλία του κινηματογράφου και των οπτικοακουστικών τεχνών στην Εκπαίδευση. Ειδικότερα, σκοπεύει να εισαγάγει τους φοιτητές και τις φοιτήτριες στις αρχές και πρακτικές της παιδαγωγικής και της διδακτικής μεθοδολογίας και στις αρχές και τις πρακτικές που συνθέτουν τη διδασκαλία της τέχνης στην εκπαίδευση και ειδικότερα της κινηματογραφικής εκπαίδευσης και της οπτικοακουστικής παιδείας. Εξετάζει διαφορετικές προσεγγίσεις της κινηματογραφικής εκπαίδευσης και της οπτικοακουστικής παιδείας ώστε οι φοιτητές/τριες να τις αξιολογούν κριτικά. Οι φοιτητές/τριες ασκούνται σε ποικίλες πρακτικές εφαρμογές και εκπονούν εκπαιδευτικά σενάρια και προγράμματα κινηματογραφικής εκπαίδευσης και οπτικοακουστικής παιδείας. Οι θεματικές περιοχές που παρουσιάζονται στις 13 διδακτικές ενότητες είναι οι εξής: • Θεωρίες μάθησης και διδασκαλίας & διδακτική μεθοδολογία • Νέοι γραμματισμοί & κριτικός γραμματισμός • Διδακτική της τέχνης • Κινηματογραφική εκπαίδευση: θεωρητικές προσεγγίσεις, διεθνείς πρακτικές και εφαρμογές, η ελληνική εμπειρία • Διαμόρφωση προγραμμάτων κινηματογραφικής εκπαίδευσης και διδακτικών σεναρίων • Κινηματογράφος και αναλυτικό πρόγραμμα & ορισμένες θεματικές: κινηματογράφος και λογοτεχνία, κινηματογράφος και φύλο, κινηματογράφος και συμπερίληψη κ.ά. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • κατανοούν τις θεμελιώδεις αρχές της μάθησης και της διδασκαλίας στην εκπαίδευση • γνωρίζουν τις αρχές και τις πρακτικές που συνθέτουν τη διδασκαλία της τέχνης στην εκπαίδευση και ειδικότερα της κινηματογραφικής εκπαίδευσης και της οπτικοακουστικής παιδείας και τους τομείς στους οποίους αυτές συναντούν τις σύγχρονες προσεγγίσεις της καινοτομίας και της δημιουργικότητας • γνωρίζουν τις ποικίλες προσεγγίσεις της κινηματογραφικής εκπαίδευσης και της οπτικοακουστικής παιδείας, να κατανοούν κριτικά την προβληματική που αναπτύσσεται στη βιβλιογραφία και ότι αυτή σχετίζεται με τις διάφορες αναπαραστάσεις της διδασκαλίας • γνωρίζουν τα ποικίλα οφέλη που προκύπτουν από τη συνάντηση της τέχνης του κινηματογράφου και των ψηφιακών τεχνών με την εκπαίδευση και την κοινωνία για την αντιμετώπιση αναδυόμενων κοινωνικών ζητημάτων • συνδυάζουν τα βασικά στοιχεία της κινηματογραφικής και διδακτικής θεωρίας και της εκπαιδευτικής πράξης συνθέτουν στόχους, μαθησιακά αποτελέσματα και δραστηριότητες για την παραγωγή εκπαιδευτικών σεναρίων, να εκπονούν προγράμματα κινηματογραφικής εκπαίδευσης και οπτικοακουστικής παιδείας σε διαφορετικά εκπαιδευτικά, κοινωνικά και πολιτιστικά πλαίσια.		
Κοσμοπλασία (world building) σε εικονικούς κόσμους	39	5
Περιγραφή: Αντικείμενο του μαθήματος είναι η δημιουργία συνθετικών (φανταστικών ή ρεαλιστικών) αφηγηματικών κόσμων και η υλοποίησή αναπαραστάσεών τους σε περιβάλλοντα κοινωνικής εικονικής πραγματικότητας. Η έννοια της «κοσμοπλασίας» (worldbuilding) αφορά σε μία διεπιστημονική προσέγγιση στην μυθοπλασία και συνδυάζει την έρευνα από τη σκοπιά του σχεδιασμού, των ανθρωπιστικών και των θετικών επιστημών με την εφαρμογή σε αναδυόμενες μορφές υπολογιστικών μέσων και αναπαραστάσεων, εξελίσσοντας την οπτικοακουστική παραγωγή στην ψηφιακή εποχή. Το εργαστηριακό αυτό μάθημα, καταρχήν στοχεύει στο σχεδιασμό υποθετικών (speculative) συνθετικών κόσμων και των παραμέτρων που τους διέπουν (γεωγραφία, φυσικό, κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο, τεχνολογία κλπ.) με συνέπεια και συνέπεια. Εξίσου σημαντική είναι η υλοποίηση, από		

τους/τις φοιτητές/τριες, τμημάτων των σχεδιαζόμενων κόσμων, κάνοντας χρήση τεχνολογιών πολύ-χρηστικής εικονικής πραγματικότητας. Για το λόγο αυτό θα αξιοποιηθούν συγγραφικά εργαλεία δημιουργίας περιεχομένου (δισδιάστατου, τρισδιάστατου, ηχητικού κλπ.) και λογισμικό δημιουργίας πολυχρηστικών εικονικών κόσμων, για την παραγωγή αλληλεπιδραστικών περιβαλλοντικών συνθέσεων, όπου ενσωματώνεται το περιεχόμενο και τελικά παράγεται μία κοινωνική και εμβυθιστική αφηγηματική εμπειρία για το κοινό. Η γνώση που θα αποκομίσουν οι φοιτητές/τριες από το μάθημα βρίσκει εφαρμογή στο σχεδιασμό ψηφιακών παιχνιδιών, εικονικών κόσμων, πολυμεσικών περιβαλλόντων και γενικότερα στη ψηφιακή διαμεσική (transmedia) οπτικοακουστική παραγωγή. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • σχεδιάζουν τις παραμέτρους που διέπουν συνθετικούς αφηγηματικούς κόσμους (γεωγραφία, φυσικό, κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο, τεχνολογία κλπ.) με συνάφεια και συνέπεια • υλοποιούν τμήματα των σχεδιασμένων αυτών κόσμων σε πολύ-χρηστικά εικονικά περιβάλλοντα • χρησιμοποιούν λογισμικό συγγραφής πολύ-χρηστικών εικονικών κόσμων για τη δημιουργία περιβαλλοντικών συνθέσεων δημιουργούν περιεχόμενο (τρειςδιάστατο, δισδιάστατο, ηχητικό) και να το ενσωματώνουν σε εικονικούς κόσμους		
Σενarioγραφία III: Ειδικά θέματα δραματογραφίας	39	5
Περιγραφή: Στόχος του μαθήματος είναι η συγγραφή ενός πλήρους σεναρίου μικρού μήκους μυθοπλασίας με απώτερο στόχο να γυριστεί στο εαρινό εξάμηνο, καθώς και να διερευνηθούν ειδικότερα ζητήματα δημιουργίας μυθοπλασίας. Αξιολόγηση της δυνατότητας υλοποίησης της σεναριακής ιδέας. Επανάληψη των τεχνικών προδιαγραφών του σεναρίου. Ανάλυση της δομής ενός σεναρίου κλασικής και μη κλασικής αφήγησης. Η δομή σε τρεις πράξεις (Syd Field) και η δομή του σεναρίου σε περισσότερα στάδια (Robert McKee). Εμβάθυνση στο χτίσιμο της/του ηρωίδας/ ήρωα, των στόχων και των αναγκών της/του. Δομή και θέση των κρίσιμων σκηνών της ιστορίας. Ταύτιση του θεατή με την/ τον ηρωίδα/ήρωα. Αντιθέσεις, συγκρούσεις, κλιμάκωση, προκειμένου το ενδιαφέρον του θεατή να μη χάνεται ως το τέλος. Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων θα προβάλλονται ταινίες, με τη βοήθεια των οποίων θα αναλύονται οι θεματικές του κάθε μαθήματος. Διάρθρωση μαθημάτων: • Επανάληψη τεχνικών προδιαγραφών ενός σεναρίου. • Αφηγηματικός-Φιλμικός χρόνος. Ποιος είναι ο σωστός φιλμικός χρόνος της ταινίας μου; • Η περίληψη της ιστορίας: στόρυ, τόπος και χρόνος. • Η/ο κεντρική/ ήρωας. Πόσο τελικά την/τον γνωρίζω και πώς μπορώ να την/τον μάθω. • Ανάγκη vs Επιθυμία της/ του ηρωίδας/ ήρωα. Ταύτιση ή μεταξύ τους σύγκρουση; Ποια από τις δύο υπερτερεί στο τέλος. • Δομή σε τρία και δομή σε πέντε στάδια. • Πώς διατηρώ το ενδιαφέρον του θεατή; Συγκρούσεις, αντιθέσεις, ανατροπές. • Κλασική και μη κλασική αφήγηση. • Πώς επιλέγουμε την έκταση της κάθε σκηνής και πώς περνάμε από τη μία σκηνή στην επόμενη. • Διάλογοι. Πώς γράφουμε διαλόγους. Πώς αποφασίζουμε πώς θα μιλάνε οι ηρωίδες και οι ήρωες μας; Η κατάλληλη επιλογή των λέξεων και πώς οι διάλογοι αποκαλύπτουν την/τον ηρωίδα/ ήρωα και πώς προωθούν την εξέλιξη της ιστορίας. • Το φινάλε της ιστορίας: πώς και πότε επιλέγουμε να κλείσουμε την ιστορία; Πόσο θα «λύσουμε» τα ζητήματα της ιστορίας και πόσο θα αφήσουμε τον θεατή να αποφασίσει με έναν τρόπο; Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:		

• μπορούν να γράψουν ένα άρτιο κινηματογραφικό σενάριο τα καλύτερα των οποίων θα γυριστούν στο επόμενο εξάμηνο. • έχουν μάθει να αξιοποιούν όλες τις τεχνικές της σεναριογραφίας. • δημιουργούν συμπαγείς χαρακτήρες που να έχουν ενδιαφέρουσες και συμπαγείς ιστορίες, έτσι που να προκαλείται το ενδιαφέρον των θεατών να παρακολουθήσουν την ταινία.		
Σχεδιασμός Ιστοσελίδων (Web design)	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα εισάγει τους/τις φοιτητές/τριες στις αρχές και τις μεθοδολογίες σχεδιασμού ιστοσελίδων, προσεγγίζοντας τον Παγκόσμιο Ιστό ως ένα διαδραστικό περιβάλλον επικοινωνίας και δημιουργίας ψηφιακών εμπειριών και καλλιτεχνικών παρεμβάσεων. Βασικό στόχο του μαθήματος αποτελεί η εκμάθηση της θεωρητικής αλλά και την πρακτικής διάστασης της δημιουργικής διαδικασίας σχεδιασμού ιστοσελίδων, μελετώντας πρωταρχικά ζητήματα οπτικής σύνθεσης, αισθητικής, τυπογραφίας, χρωματικής οργάνωσης, οπτικής ιεράρχησης της πληροφορίας, αρχιτεκτονικής περιεχομένου και σχεδιασμού της αλληλεπίδρασης και λαμβάνοντας υπόψη τις αρχές της ευχρηστίας, της προσβασιμότητας και του προσαρμοστικού (responsive) σχεδιασμού. Παράλληλα, το μάθημα πραγματεύεται τον Παγκόσμιο Ιστό ως δημιουργικό πλαίσιο έκφρασης, μέσα από την ανάπτυξη ιστοσελίδων για καλλιτεχνικούς σκοπούς. Παρουσιάζονται βασικές αρχές και χαρακτηριστικά της Net Art, διερευνώντας τις δυνατότητες του διαδικτύου ως χώρου καλλιτεχνικής δημιουργίας, πειραματισμού και διαδραστικής αφήγησης. Θεωρητικό υπόβαθρο του μαθήματος αποτελεί επίσης το πεδίο της Επικοινωνίας Ανθρώπου - Υπολογιστή, οι αρχές και οι μεθοδολογίες του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού (Human-Centered Design) και του σχεδιασμού εμπειρίας χρήστη (User Experience Design). Επίσης, παρουσιάζονται βασικές μέθοδοι αξιολόγησης της εμπειρίας χρήστη, με στόχο την κριτική αποτίμηση και τη βελτίωση της ποιότητας των ιστοσελίδων. Μέσα από θεωρητικές προσεγγίσεις και εργαστηριακές εφαρμογές, οι φοιτητές/τριες εξοικειώνονται με τη διαδικασία σχεδιασμού, αξιολόγησης και επανασχεδιασμού ιστοσελίδων, αναπτύσσοντας τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες για τη δημιουργία ολοκληρωμένων εφαρμογών που συνδυάζουν λειτουργικότητα, αισθητική και αποτελεσματική εμπειρία χρήστη. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • αξιοποιούν τις αρχές της οπτικής σύνθεσης, της τυπογραφίας και της χρωματικής οργάνωσης στον σχεδιασμό ιστοσελίδων, • κατανοούν τις βασικές αρχές της Επικοινωνίας Ανθρώπου-Υπολογιστή (Human-Computer Interaction) και του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού (Human-Centered Design) στο πλαίσιο του σχεδιασμού ιστοσελίδων, • εφαρμόζουν βασικές αρχές σχεδιασμού εμπειρίας χρήστη (User Experience Design) και σχεδιασμού διεπαφών για την ανάπτυξη ιστοσελίδων, • οργανώνουν αποτελεσματικά την πληροφορία, τη δομή του περιεχομένου και την πλοήγηση σε ιστοσελίδα, • σχεδιάζουν ιστοσελίδες για καλλιτεχνικούς σκοπούς, αξιοποιώντας τον Παγκόσμιο Ιστό ως μέσο δημιουργικής έκφρασης, • σχεδιάζουν ιστοσελίδες σύμφωνα με τις αρχές της ευχρηστίας, της προσβασιμότητας και του προσαρμοστικού (responsive) σχεδιασμού, • αξιολογούν την ποιότητα μιας ιστοσελίδας εφαρμόζοντας βασικές μεθόδους αξιολόγησης της εμπειρίας χρήστη, τεκμηριώνουν και ανασχεδιάζουν ιστοσελίδες βάσει των αποτελεσμάτων της αξιολόγησης.		
Παραγωγή Ι : Οργάνωση και Παραγωγή Οπτικοακουστικών έργων	39	5
Περιγραφή: Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος αφορούν τις βασικές έννοιες και ορολογία της παραγωγής, το ρόλο του παραγωγού καθ' όλη τη διάρκεια της παραγωγικής διαδικασίας, τα διαφορετικά είδη κινηματογραφικού και τηλεοπτικού παραγωγού, τα βασικά στοιχεία και την ορολογία της κινηματογραφικής παραγωγής, τα βασικά στοιχεία της ανάπτυξης ιδεών σε ιστορίες, τα βασικά στοιχεία της διήγησης ιστοριών, τις πρακτικές και τεχνικές διαχείρισης πόρων, τις πρακτικές και τεχνικές διαχείρισης του εργατικού δυναμικού και του κινηματογραφικού συνεργείου, τις πρακτικές και τεχνικές διαχείρισης των ηθοποιών και του σεναρίου κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων		

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να: • κατανοήσουν το ρόλο του παραγωγού σε όλη τη διάρκεια της παραγωγικής διαδικασίας, και θα αποκτήσουν γνώση της σχετικής ορολογίας και πρακτικών σε όλα τα στάδια • αξιολογούν κριτικά τις προσωπικές και διαχειριστικές αποφάσεις και τα αποτελέσματά τους στη διαδικασία της κινηματογραφικής παραγωγής • εφαρμόσουν τεχνικές δημιουργικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων για την υποβοήθηση της λήψης επιχειρηματικών αποφάσεων σε ένα δυναμικά μεταβαλλόμενο περιβάλλον όπως τα κινηματογραφικά γυρίσματα • αξιολογούν και να εφαρμόζουν δημιουργική σκέψη και τεχνικών επίλυσης προβλημάτων εντός του επιχειρηματικού πλαισίου της παραγωγής		
6 ^ο ΕΞΑΜΗΝΟ	Διδ. ώρες	ECTS
Μαθήματα Υποχρεωτικά		
Εικονική Πραγματικότητα I: Προγραμματισμός Αλληλεπίδρασης σε Εικονικά Περιβάλλοντα	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα αποτελεί μια φυσική συνέχεια της πρακτικής εκπαίδευσης των φοιτητών/τριών στον προγραμματισμό και πραγματεύεται τον προγραμματισμό αλληλεπιδραστικών εικονικών περιβαλλόντων σε σχέση με τις εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας. Ως εκ τούτου, έχει ως κύριο αντικείμενο εστίασης την πρακτική του προγραμματισμού και τις βέλτιστες πρακτικές του, ούτως ώστε να δώσει στους φοιτητές/τριες τη δυνατότητα να τελειοποιήσουν τις τεχνικές τους δεξιότητες σχεδιάζουν και να υλοποιούν αλληλεπιδραστικά τρισδιάστατα περιβάλλοντα στον ψηφιακό χώρο της εικονικής πραγματικότητας. Στο μάθημα παρουσιάζονται οι αρχές και πρακτικές του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού, βασικές αρχές Τεχνητής Νοημοσύνης, σε συνδυασμό με τις ιδιαιτερότητες της αξιοποίησης συγκεκριμένου υλικού εξοπλισμού και συσκευών εισόδου και εξόδου (π.χ. κράνη εικονικής πραγματικότητας, ανιχνευτές κίνησης, κ.ο.κ.). Παράλληλα, γίνεται και μια αναδρομή σε βασικές έννοιες των τρισδιάστατων γραφικών, μαζί με το απαραίτητο μαθηματικό υπόβαθρο. Οι φοιτήτριες /φοιτητές εξοικειώνονται περαιτέρω με λογισμικό δημιουργίας τρισδιάστατου περιεχομένου, καθώς και λογισμικό παραγωγής παιχνιδιών [gameengines], δεδομένου ότι τέτοιο λογισμικό δεν περιορίζεται μόνο στα ψηφιακά παιχνίδια, αλλά χρησιμοποιείται κατά κόρον για τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών περιβαλλόντων γενικότερα. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα – αξιολόγηση: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση : • Να γνωρίζουν τη βασική μεθοδολογία και να ακολουθούν τη ροή εργασιών της παραγωγής ενός αλληλεπιδραστικού εικονικού περιβάλλοντος • Να κατανοούν και να εφαρμόζουν βασικές αρχές αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού στο πλαίσιο της παραγωγής αλληλεπιδραστικών εμπειριών με τη χρήση τρισδιάστατων γραφικών • Να αναπτύσσουν αναλογιστική σκέψη στην επίλυση προβλημάτων • Να εφαρμόζουν προηγμένες τεχνικές προγραμματισμού • Να είναι σε θέση να συνδυάσουν αποδοτικά και αποτελεσματικά πολυμεσικό περιεχόμενο (ενδεικτικά, τρισδιάστατα μοντέλα, εικόνες, ηχητικά αποσπάσματα) στο πλαίσιο ενός αλληλεπιδραστικού περιβάλλοντος / εφαρμογής εικονικής ή μεικτής πραγματικότητας • Να παράγουν διαδραστικό τρισδιάστατο περιεχόμενο για σύγχρονα εμβυθιστικά μέσα (π.χ. συστήματα εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας)		
Αλληλεπιδραστική Τέχνη	39	5
Περιγραφή: Στόχος του μαθήματος είναι η σύνθεση και η πρακτική εφαρμογή των γνώσεων που αποκτούν οι φοιτητές/τριες στο πλαίσιο των μαθημάτων του τμήματος. Συγκεκριμένα οι φοιτητές/τριες δουλεύουν ομαδικά και πρακτικά με σκοπό τον σχεδιασμό και την υλοποίηση μιας αλληλεπιδραστικής καλλιτεχνικής εγκατάσταση στο φυσικό χώρο, ακολουθώντας τα παρακάτω στάδια: επεξεργασία της καλλιτεχνικής ιδέας, δημιουργία περιεχομένου, σχεδιασμό και προγραμματισμό διεπαφής αλληλεπίδρασης, πλαστική σύνθεση		

εγκατάστασης στον τρισδιάστατο χώρο και έκθεση του έργου, όπως περιγράφονται στη συνέχεια. Επεξεργασία καλλιτεχνικής ιδέας: Οι φοιτητές/τριες διεξάγουν καλλιτεχνική έρευνα γύρω από τα θέματα που πραγματεύονται τα έργα τους, μέσα από τη μελέτη θεωρητικών κειμένων, τη διερεύνηση της εργογραφίας άλλων καλλιτεχνών, τη συλλογή και οργάνωση οπτικοακουστικού υλικού, τη καταγραφή σκέψεων, τη δημιουργία προσχεδίων, moodboard, κ.ά. Δημιουργία περιεχομένου: Οι φοιτητές/τριες εφαρμόζουν στην πράξη τις διαδικασίες προ-παραγωγής, εικονοληψίας, μοντάζ και μετα-παραγωγής βίντεο, τις διαδικασίες ηχογράφησης, επεξεργασίας και σύνθεσης ήχου, καθώς και τις διαδικασίες προγραμματισμού δυναμικής εικόνας και ήχου, με σκοπό τη δημιουργία του οπτικοακουστικού περιεχομένου που θα ενσωματωθεί στην αλληλεπιδραστική εγκατάσταση. Παράλληλα εξοικειώνονται με τον αντίστοιχο τεχνικό εξοπλισμό (κάμερες, μικρόφωνα, κ.ά.) και εξασκούνται στη χρήση των αντίστοιχων προγραμμάτων λογισμικού (όπως τα προγράμματα επεξεργασίας και post-production βίντεο και ήχου). Σχεδιασμός και προγραμματισμός διεπαφής αλληλεπίδρασης: Οι φοιτητές/τριες εξοικειώνονται με διαφορετικού τύπου αλληλεπιδραστικές διεπαφές, όπως διεπαφές φυσικής/διάχυτης υπολογιστικής και διεπαφές υπολογιστικής όρασης. Εξασκούνται στη χρήση του απαραίτητου υλισμικού (hardware) και λογισμικού (software) και αναπτύσσουν προγράμματα για τη λήψη δεδομένων από τη διαδραστική διεπαφή, την επεξεργασία των δεδομένων σε πραγματικό χρόνο και τη δυναμική μεταβολή παραμέτρων του οπτικοακουστικού έργου. Εν συνεχεία σχεδιάζουν και προγραμματίζουν τη διεπαφή αλληλεπίδρασης της εγκατάστασής τους με το κοινό. Πλαστική σύνθεση εγκατάστασης: Οι φοιτητές/τριες σχεδιάζουν και δημιουργούν μια πλαστική σύνθεση στον τρισδιάστατο χώρο. Δοκιμάζουν διαφορετικές χωρικές συσχετίσεις μεταξύ των στοιχείων που θα περιλαμβάνει το έργο: τρισδιάστατες κατασκευές ή προϋπάρχοντα αντικείμενα, επιφάνειες προβολής, ηχητικές πηγές, κ.ά. διαμορφώνοντας την τελική πλαστική σύνθεση της εγκατάστασης. Έκθεση του έργου: Οι φοιτητές/τριες εξασκούνται στη χρήση του εξοπλισμού προβολής βίντεο (προτζέκτορες, επιφάνειες προβολής, κ.ά.) και αναπαραγωγής ήχου (ηχεία, κονσόλες, κ.ά.) και στη ρύθμιση παραμέτρων των αντίστοιχων συσκευών. Μαθαίνουν να χωροθετούν και να διασυνδέουν τον απαραίτητο εξοπλισμό (ηροτζέκτορες, ηχεία, υπολογιστές, εξαρτήματα διαδραστικής διεπαφής, κ.ά.) για την έκθεση των αλληλεπιδραστικών οπτικοακουστικών εγκαταστάσεων τους στον τρισδιάστατο χώρο. Η προσέγγιση του μαθήματος είναι πρακτική, βασισμένη στην ανάπτυξη ομαδικών έργων, με την άμεση εμπλοκή όλων των φοιτητών/τριών σε όλα τα στάδια της καλλιτεχνικής πράξης. Μέσα από αυτήν την προσέγγιση επιδιώκεται οι φοιτητές/τριες να έρχονται αντιμέτωποι/ες με τις πρακτικές δυσκολίες της ανάπτυξης ψηφιακών καλλιτεχνικών έργων και να βρίσκουν βέλτιστες λύσεις με τη καθοδήγηση των διδασκόντων Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • συνθέτουν και να εφαρμόζουν πρακτικά τις γνώσεις και δεξιότητες που αποκτούν στο πλαίσιο των μαθημάτων του τμήματος. • σχεδιάζουν και να υλοποιούν αλληλεπιδραστικά καλλιτεχνικά έργα • αναπτύσσουν δυναμικά εξελισσόμενο οπτικοακουστικό περιεχόμενο • δημιουργούν πλαστικές συνθέσεις αντικειμένων ή κατασκευών στο φυσικό χώρο • προγραμματίζουν διεπαφές αλληλεπίδρασης με σκοπό την αλληλεπίδραση του εικαστικού έργου με τον θεατή. • εγκαθιστούν και να προσαρμόζουν το έργο τους στον εκθεσιακό χώρο.		
Μαθήματα Επιλογής Ιστορία Κινηματογράφου III: Ελληνικός Κινηματογράφος /Film History III: Greek Cinema.	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα επιχειρεί μια ανασκόπηση της ιστορίας του ελληνικού κινηματογράφου από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα μέχρι και σήμερα. Σκοπός του μαθήματος είναι οι φοιτητές και οι φοιτήτριες να γνωρίσουν και να εξοικειωθούν με τις ποικίλες όψεις του ελληνικού κινηματογράφου, μέσω μιας επιλεγμένης φιλμογραφίας, τόσο από την άποψη της ανάπτυξης της		

κινηματογραφικής παραγωγής και γλώσσας όσο και από την άποψη της σημασίας του κινηματογράφου στο πολιτικό και πολιτισμικό γίγνεσθαι. Γι' αυτό τον σκοπό, το μάθημα αξιοποιεί σύγχρονες και κριτικές μεθοδολογίες των κινηματογραφικών και πολιτισμικών σπουδών, προκειμένου η ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου να μελετηθεί στη διατομή των εννοιών της αισθητικής και της πολιτικής. Θα εξεταστούν: τα χρόνια του λεγόμενου πρώιμου κινηματογράφου έως τα τέλη της δεκαετίας του 1940, ως περίοδος πειραματισμών τόσο σε επίπεδο παραγωγής όσο και κινηματογραφικής γλώσσας. Από το 1950 και μετά θα εξεταστούν η συνθήκες διαμόρφωσης της ελληνικής κινηματογραφικής βιομηχανίας, η παγίωση των δημοφιλών κινηματογραφικών ειδών και η ανάδυση των βασικών συντελεστών – στούντιο, παραγωγών και σκηνοθετών. Θα εξεταστούν παραδείγματα των πρώτων auteurs του ελληνικού κινηματογράφου (Κούνδουρος, Κακογιάννης, Κανελλόπουλος κ.α.) όσο και επιδράσεις του παγκόσμιου κινηματογράφου στην Ελλάδα. Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στον μοντερνιστικό κινηματογράφο που αναδύεται στη δεκαετία του 1960 και θα αποτελέσει τη βάση για την εδραίωση της γενιάς του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου (NEK). Θα συζητηθούν ζητήματα που αφορούν τη λογοκρισία, την αντίθεση εμπορικού και καλλιτεχνικού κινηματογράφου, οι κοινωνικές αναπαραστάσεις και οι βασικές θεματικές που αναπτύσσονται, τόσο κατά τη διάρκεια της δικτατορίας όσο και στην περίοδο της μεταπολίτευσης. Αλλαγές που έρχονται στο προσκήνιο λόγω της τηλεόρασης, του βίντεο και των τρόπων παραγωγής και προβολής στις δεκαετίες 1980 και 1990. Τέλος, ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στις τάσεις του σύγχρονου ελληνικού κινηματογράφου όπως το WeirdWave, με αναλύσεις παραδειγμάτων ταινιών, συμπεριλαμβάνοντας ταινίες μικρού μήκους και ντοκιμαντέρ, αλλά και με τη συζήτηση σχετικά με τις διαδικασίες παραγωγής, χρηματοδότησης και προώθησης μιας ταινίας στην Ελλάδα σήμερα. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • γνωρίζουν τις διαδικασίες παραγωγής μιας κινηματογραφικής ταινίας στο ελληνικό πλαίσιο τόσο σήμερα όσο και στο παρελθόν • διακρίνουν τις διαφορετικές περιόδους στην ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου και να εντοπίζουν τα αισθητικά και ιδεολογικά τους χαρακτηριστικά • εξετάζουν πολύπλευρα την ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου εκτιμώντας τόσο τις κοινωνικοπολιτικές συνθήκες μέσα στις οποίες αναπτύχθηκε όσο και τις επιδράσεις ξένων ρευμάτων και σκηνοθετών. • γνωρίζουν σημαντικές ταινίες και σκηνοθέτες/ιδες του ελληνικού κινηματογράφου • αναλύουν τα είδη του εμπορικού κινηματογράφου και να είναι σε θέση να εκτιμούν κριτικά τόσο τις ταινίες όσο και τις πολιτισμικές προεκτάσεις του. περιγράφουν και να αναλύουν σε βάθος κινηματογραφικά έργα σε σχέση με εννοιολογικά εργαλεία των πολιτισμικών και κινηματογραφικών σπουδών, όπως, εθνική ταυτότητα, τάξη, καταγωγή, βλέμμα, κοινωνικό φύλο και σεξουαλικότητα, κυρίαρχοι λόγοι, κοινωνικά πρότυπα κ.α.		
Σκηνοθεσία II: Μυθοπλασία	39	5
Περιγραφή: Στόχος του μαθήματος είναι να προετοιμάσουμε για γύρισμα το σενάριο που θα έχει γραφτεί στο προηγούμενο εξάμηνο. Επομένως, στα μαθήματα θα αναλυθούν και θα προετοιμαστούν τα συγκεκριμένα σενάρια. Στα μαθήματα θα παρουσιαστούν οι βασικές σκηνοθετικές αρχές και τα διαφορετικά κινηματογραφικά στυλ, το καδράρισμα και το ντεκουπάζ. Επίσης, θα αναλύσουμε τον τρόπο ανεύρεσης χώρων και ηθοποιών, αλλά και τη σχέση της/ του σκηνοθέτριας/σκηνοθέτη με τους άλλους καλλιτεχνικούς συντελεστές της ταινίας. Οι εργασίες, οι ταινίες δηλαδή, θα είναι ομαδικές και το κάθε μέλος της ομάδας θα έχει έναν συγκεκριμένο ρόλο. Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων θα προβάλλονται ταινίες που θα μάς βοηθούν να αναλύουμε τις θεματικές του κάθε μαθήματος. Από το σενάριο στην κινηματογράφιση. Τι οδηγίες δίνει το σενάριο στον σκηνοθέτη, τους καλλιτεχνικούς συντελεστές και τους ηθοποιούς. • Παρουσίαση διαφορετικών στυλ κινηματογράφησης: κάμερα στο τριπόδι, κάμερα στο χέρι, χρήση μακινιστικών.		

• Παρουσίαση διαφορετικών στυλ κινηματογράφησης: κάμερα στο τριπόδι, κάμερα στο χέρι, χρήση μακρινιστικών. • Καδράρισμα και aspectratio. Τι επιλέγουμε να αφήσουμε εντός και τι εκτός κάδρου και ποιο μέγεθος επιλέγουμε. • Παρουσίαση ντεκουπάζ: η σειρά των πλάνων με την οποία θα δει ο θεατής την ταινία. • Κείμενο προθέσεων σκηνοθέτη, moodboard. Τι είναι το καθένα, πώς τα φτιάχνουμε και πού μπορούν να μάς χρησιμεύσουν. • Ρεπεράζ: Εύρεση χώρων κινηματογράφησης. Με ποιον τρόπο οργανώνουμε το ρεπεράζ και τι πρέπει να προσέχουμε κατά το ρεπεράζ. • Σκηνοθεσία ηθοποιών: με παραδείγματα και εργαστηριακή πρακτική άσκηση. Σμιλεύοντας τον χαρακτήρα με τα εσωτερικά και τα εξωτερικά του χαρακτηριστικά. • Οργανώνοντας το γύρισμα: ρόλοι, χρόνοι, προτεραιότητες, workflow, δημιουργία breakdown, δημιουργία προγράμματος γυρισμάτων. • Παραγωγή της ταινίας, κατάρτιση budget, ανάλυση αναγκών και τελικές επιλογές. • Παραγωγή της ταινίας, κατάρτιση budget, ανάλυση αναγκών και τελικές επιλογές. • Οργανώνοντας το post production: στάδια και προτεραιότητες. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα: • έχουν κατακτήσει τις βασικές αρχές σκηνοθεσίας στη μυθοπλασία • έχουν μάθει να μεταφέρουν ένα σενάριο σε κινηματογραφική ταινία αξιοποιώντας όλες τις οδηγίες που βρίσκονται στα σενάρια. • έχουν κατανοήσει τους ρόλους που έχει ο κάθε συντελεστής στην ταινία και τον τρόπο που συνεργαζόμαστε μαζί τους. • μπορούν να επικοινωνούν τον ρόλο στην/ στον ηθοποιό που καλείται να τον ερμηνεύσει και τον τρόπο δουλειάς μαζί της/ του.		
Θεωρία Κινηματογράφου II: Κινηματογραφικές Θεωρίες	39	5
Περιγραφή : Η στόχευση του μαθήματος είναι διπλή, αφενός η εξοικείωση των φοιτητριών και φοιτητών με τον πλούτο της κινηματογραφικής θεωρίας, και αφετέρου η εξάσκησή τους στη θεωρητική σκέψη και γραφή. Σε κάθε μάθημα προσεγγίζουμε μέσω κειμένων και συζήτησης ένα θέμα κινηματογραφικής θεωρίας: π.χ. ορισμός του μέσου, έννοια της πρωτοπορίας, θεωρίες μοντάζ, θεωρίες του ρεαλισμού, φεμινιστικές θεωρίες του φύλου, ψυχαναλυτικές θεωρίες. Αντίστοιχα, μετά από κάθε μάθημα, οι φοιτήτριες και οι φοιτητές καλούνται να απαντήσουν γραπτώς σε ένα ερώτημα κινηματογραφικής θεωρίας σχετικό με το μάθημα που παρακολούθησαν, με ένα σύντομο κείμενο διαφορετικής κάθε φορά φύσεως: π.χ. ορισμός έννοιας, προσωπική προσέγγιση, ανάλυση κειμένου, σύγκριση κειμένων, ανάλυση ταινίας με συγκεκριμένη θεωρητική μεθοδολογία, κριτική ταινίας κ.α. Δέκα (10) από τα κείμενα αυτά περιλαμβάνονται στο τελικό PORTFOLIO που παραδίδεται στο τέλος του εξαμήνου και βαθμολογείται αντί εξέτασης. Διάρθρωση του μαθήματος (ανά εβδομάδα) έχει ως εξής: 1. Εισαγωγή στην κινηματογραφική θεωρία 2. Καταγωγή και πρώιμες κινηματογραφικές θεωρίες 3. Η οντολογία του κινηματογράφου – Θεωρίες του ρεαλισμού 4. Θεωρίες του Σοβιετικού μοντάζ 5. Θεωρίες της πρωτοπορίας (avant-garde) 6. Πολιτική των δημιουργών – Νέοι κινηματογράφοι 7. Σημειωτική του κινηματογράφου I 8. Σημειωτική του κινηματογράφου II 9. Ψυχανάλυση και κινηματογράφος I 10. Ψυχανάλυση και κινηματογράφος II 11. Φεμινισμοί και κινηματογράφος 12. Queer θεωρίες και κινηματογράφος Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτήτριες και οι φοιτητές να: • γνωρίζουν τα βασικά θεωρητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί για τον κινηματογράφο και τα οπτικοακουστικά μέσα, και θα μπορούν να συνομιλούν κριτικά για αυτά		

• μπορούν να κατανοούν τον τρόπο που λειτουργεί η οπτικοακουστική επικοινωνία, και να ερμηνεύουν ταινίες και οπτικοακουστικά έργα • μπορούν να αναλύουν ταινίες και οπτικοακουστικά έργα χρησιμοποιώντας διαφορετικές μεθοδολογίες • μπορούν να διαβάζουν και να κατανοούν θεωρητικά κείμενα για τον κινηματογράφο και τα οπτικοακουστικά μέσα • μπορούν να γράψουν απλά θεωρητικά κείμενα διαφόρων ειδών		
Ιστορία και Θεωρίες της Επιτέλεσης / History and Theory of Performance Art	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές/τριες στην ιστορία και τη θεωρία της επιτέλεσης, μέσα στην πολλαπλότητα και την πολυπρισματικότητα της: από την τελετουργία της αρχαιότητας και το αρχαίο δράμα, στις επιτελεστικές δράσεις των καλλιτεχνικών πρωτοποριών, στην τέχνη της επιτέλεσης των δεκαετιών 1960-1970 στην Αμερική και τη σύγχρονη εικαστική επιτέλεση, τις παραστατικές τέχνες και την ψηφιακή επιτέλεση. Οι φοιτητές/τριες εξοικειώνονται με το έργο εμβληματικών καλλιτεχνών, καθώς και με σειρά θεωρητικών εννοιών και προσεγγίσεων, που προέρχονται από την τέχνη, τη φιλοσοφία, την ανθρωπολογία. (Ενδεικτικά: Κοσμικές και Ιερές Τελετουργίες, Δράμα και Κρίση της Αναπαράστασης, Κριτικές Σπουδές, Φαινομενολογία, Σπουδές Φύλου, Ανθρωπολογία της Επιτέλεσης, Οντολογία της Επιτέλεσης και Ζωντανό Θέαμα, Σώμα, Πολιτικές Θέασης, Επιτελέσεις του Πολιτικού και Δημόσια Σφαίρα, Ο Χώρος, ο Χρόνος). Παράλληλα, ασκούνται -ως μια πρώτη εισαγωγή- στα στάδια της δημιουργικής διαδικασίας, από τη σύλληψη της ιδέας μέχρι την ολοκλήρωση μιας Performance. Κεντρικός στόχος είναι να αποκτήσουν εργαλεία για το δικό τους έργο, στη διατομή τέχνης και τεχνολογίας, στη διατομή του ζωντανού συμβάντος και τεχνολογικού πειραματισμού, κατέχοντας στέρεη θεωρητική βάση, έχοντας έρθει σε επαφή με το πανόραμα της επιτέλεσης στην τέχνη και τη ζωή. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση: • Να γνωρίζουν τις βασικές έννοιες, θεωρίες και τα διακυβεύματα που σχετίζονται με την ιστορία και τις θεωρίες της επιτέλεσης και του performanceart • Να κατανοούν και να εφαρμόζουν τις ιδιαιτερότητες/απαιτήσεις των ειδών του performance (sites pecific digital performance, εικαστικό performance, εγκατάσταση-performance κ.ο.κ.) • Να δημιουργούν επιτελεστικά έργα (performative) • Να αναλύουν και να αξιολογούν ένα έργο περφόρμανς με τρόπο διεπιστημονικό και διακαλλιτεχνικό • Να σχεδιάζουν τη δραματολογία των επιτελεστικών έργων • Να αξιοποιούν στην καλλιτεχνική πρακτική τους τις θεωρίες της επιτελεστικότητας (και δη σε σχέση με την επιτελεστικότητα των ψηφιακών μέσων, του φύλου, των υλικών)		
Φυσική Υπολογιστική II: Συστήματα αυτόματου ελέγχου στις διαδραστικές εφαρμογές	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα στοχεύει στην εισαγωγή των φοιτητών στις αρχές, τεχνικές και πρακτικές των <u>συστημάτων αυτομάτου ελέγχου μέσω PLC</u>, στο πλαίσιο διαδραστικών εφαρμογών και φυσικής υπολογιστικής. Οι φοιτητές θα εξοικειωθούν με την έννοια της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-μηχανής και θα μάθουν να υλοποιούν φυσικά-ψηφιακά συστήματα με αξιοπιστία βιομηχανικού επιπέδου. Θεματικές Ενότητες: • Εισαγωγή στη Φυσική Υπολογιστική & Αυτοματισμό:Δομή φυσικών διεπαφών, Ρόλος των συστημάτων αυτομάτου ελέγχου • Αρχές PLC& Χρήσεις σε Διαδραστικά Περιβάλλοντα: Βιομηχανικός αυτοματισμός έναντι DIY πλατφορμών, Αξιοπιστία, απόκριση, επεκτασιμότητα • Εσωτερική Δομή και Τύποι PLC: CPU, εισόδους/εξόδους, επικοινωνία, Επιλογή PLC ανάεφαρμογή (π.χ. Siemens LOGO!, Allen-Bradley, Omron) • Γλώσσες Προγραμματισμού PLC (IEC 61131-3):LADDER Diagram (LD), Function Block Diagram (FBD), Structured Text (ST) • Αισθητήρες και Ενεργοποιητές σε PLC: Είδη και σύνδεση, Αναλογικά και ψηφιακά σήματα		

• Λογική Ελέγχου & Ανατροφοδότηση: Ροή σημάτων, χρονοκαθυστέρηση, έλεγχος θέσης/πίεσης, Εισαγωγή σε PID • Επικοινωνία PLC με HMI ή SCADA: Ανάπτυξη διαδραστικών διεπαφών, Παρακολούθηση συστήματος σε πραγματικό χρόνο • Ασφάλεια, θόρυβος & αντιμετώπιση σφαλμάτων: Shielding, grounding, fail-safe σχεδίαση • Διαδραστικά Συστήματα Εφαρμογής (CaseStudies): Αυτόματοι διακόπτες φωτισμού, Έξυπνα περιβάλλοντα ελέγχου (π.χ. χώροι εργασίας, installations) • Εργαστηριακές Ασκήσεις: • Σύνδεση αισθητήρων και ρελέ με PLC • Ανάπτυξη λογικής σε LADDER (e.g. κυκλώματα STOP/START, χρονοκαθυστέρησης) • Ανάγνωση αναλογικού σήματος (π.χ. θερμοκρασία) και αυτοματοποίηση εξόδου • Ανάπτυξη διαδραστικού πίνακα ελέγχου (HMI) • Ενσωμάτωση PLC σε περιβάλλον διαδραστικής εγκατάστασης Εργαλεία & Λογισμικό: • Προγραμματιστικά περιβάλλοντα PLC (π.χ. LOGO! SoftComfort, TIA Portal) • HMI Simulators • Βασικά αισθητήρια (θερμοκρασίας, πίεσης, φωτός) • Βιομηχανικά κυκλώματα (ρελέ, ενεργοποιητές, φορτία) Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές και οι φιτήτριεςθα μπορούν να: Κατανοούν τη λειτουργία και τις δυνατότητες ενός PLC, Προγραμματίζουν PLC σε γλώσσες όπως LADDER, FBD ή STL, Συνδέουν αισθητήρες και ενεργοποιητές με ελεγκτές, Σχεδιάζουν και να υλοποιούν αυτοματοποιημένα διαδραστικά συστήματα, Αναπτύσσουν HMI για την παρακολούθηση και χειρισμό εφαρμογών, Αντιμετωπίζουν βασικά σφάλματα, θόρυβο σήματος και καθυστερήσεις.		
Αλγοριθμικά και αλληλεπιδραστικά καλλιτεχνικά έργα	39	5
Περιγραφή: Το αντικείμενο του μαθήματος <i>Αλγοριθμικά και αλληλεπιδραστικά καλλιτεχνικά έργα</i> περιλαμβάνει την πρακτική διάσταση της δημιουργίας αλγοριθμικών και αλληλεπιδραστικών ψηφιακών, καλλιτεχνικών έργων. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται ζητήματα σύνθεσης και προγραμματισμού οπτικοακουστικών έργων, τα οποία μετασχηματίζονται δυναμικά μέσω αλγορίθμων ή μέσω της αλληλεπίδρασης του κοινού με τα έργα. Για τον σκοπό αυτό, στο πλαίσιο του μαθήματος, διδάσκεται η σύνθεση και ο προγραμματισμός αλγορίθμων δυναμικής παραγωγής και επεξεργασίας γραφικών, βίντεο και ήχου, για τη δημιουργία αλγοριθμικών οπτικοακουστικών έργων. Επιπλέον, διδάσκεται η ανάπτυξη διεπαφών για τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών έργων, με τη μορφή εγκαταστάσεων ή performances. Επίσης, παρουσιάζονται μέθοδοι δυναμικής ανάκτησης δεδομένων από τοπικές ή διαδικτυακές τοποθεσίες, καθώς και αλγόριθμοι χειρισμού σύνθετων δομών δεδομένων και αξιοποίησης τους σε καλλιτεχνικά έργα οδηγούμενα από δεδομένα (data-driven). Τέλος, εξετάζονται ζητήματα παραγωγής των έργων και έκθεσής τους στον φυσικό χώρο με ενσωμάτωση ψηφιακών και αναλογικών στοιχείων και χρήση του κατάλληλου εξοπλισμού. Μέσα από την ανάλυση παραδειγμάτων από όλο το φάσμα της ψηφιακής τέχνης και την πρακτική εξάσκηση με το αντικείμενο του μαθήματος, καλλιεργούνται οι απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες για την ανάπτυξη αλγοριθμικών και αλληλεπιδραστικών ψηφιακών καλλιτεχνικών έργων. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μια η δυο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής: • Εισαγωγή στην αλγοριθμική και αλληλεπιδραστική τέχνη. Ανάλυση καλλιτεχνικών έργων • Σχεδιασμός και προγραμματισμός αλγορίθμων παραγωγής και δυναμικής επεξεργασίας εικόνας, διανυσματικών γραφικών, βίντεο και ήχου • Αξιοποίηση αλγορίθμων και βιβλιοθηκών προσομοίωσης φυσικών συστημάτων • Σύνθεση δυναμικών αλγοριθμικών οπτικοακουστικών έργων		

• Σχεδιασμός και ανάπτυξη αλληλεπιδραστικών διεπαφών (όπως διεπαφές υπολογιστικής όρασης, φυσικής υπολογιστικής, κ.ά.) • Αξιοποίηση αλληλεπιδραστικών διεπαφών για τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών έργων, με τη μορφή εγκαταστάσεων ή performances • Ανάπτυξη αλγορίθμων ανάκτησης δεδομένων από τοπικές και διαδικτυακές πηγές • Διαχείριση σύνθετων δομών δεδομένων και αξιοποίησή τους σε καλλιτεχνικά έργα οδηγούμενα από δεδομένα (data-driven) • Παραγωγή και έκθεση έργων στον φυσικό χώρο με ενσωμάτωση ψηφιακών και αναλογικών στοιχείων και χρήση του κατάλληλου εξοπλισμού Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • Σχεδιάζουν και αναπτύσσουν αλγόριθμους για τη δημιουργία δυναμικών αλγοριθμικών ψηφιακών οπτικοακουστικών έργων • Σχεδιάζουν και να αναπτύσσουν διεπαφές αλληλεπίδρασης για αλληλεπιδραστικά καλλιτεχνικά έργα • Αναπτύσσουν προγράμματα λογισμικού για την ανάκτηση και αξιοποίηση ψηφιακών δεδομένων σε καλλιτεχνικά έργα • Συνθέτουν, προγραμματίζουν και παράγουν ολοκληρωμένα αλγοριθμικά και αλληλεπιδραστικά έργα και να τα εκθέτουν στον φυσικό χώρο με τη χρήση κατάλληλου εξοπλισμού		
Σενarioγραφία IV: κινηματογράφος και λογοτεχνία	39	5
Περιγραφή: Σκοπός του μαθήματος είναι να φέρει σε επαφή τους φοιτητές και τις φοιτήτριες με τις θεωρητικές προσεγγίσεις σχετικά με την κινηματογραφική μεταφορά (filmadaptationtheory) και τις ποικίλες παραμέτρους που διέπουν τη συζήτηση στο πεδίο αυτό, να γνωρίσουν την προβληματική που αναπτύσσεται και τους τρόπους που αυτή συνδέεται με τις ευρύτερες εξελίξεις στον χώρο των ιδεών και να αποκτήσουν εποπτεία και την ικανότητα κριτικής ανάγνωσης της βιβλιογραφίας. Επίσης να προσφέρει την ευκαιρία στους φοιτητές και τις φοιτήτριες να μελετήσουν παραδείγματα κλασικών και σύγχρονων κινηματογραφικών ταινιών που βασίζονται, εμπνέονται ή αποτελούν μεταφορά ή προσαρμογή λογοτεχνικών κειμένων. Οι θεματικές περιοχές που παρουσιάζονται στις 13 διδακτικές ενότητες είναι οι εξής: • Θεωρητικές προσεγγίσεις στην κινηματογραφική μεταφορά • Μεταφορά, προσαρμογή, διασκευή, έμπνευση ή άλλο • Αφηγηματικές τεχνικές και ο ρόλος του αφηγητή στις κινηματογραφικές ταινίες και τα λογοτεχνικά κείμενα • Μελέτη κλασικών και σύγχρονων ταινιών που βασίζονται (άμεσα, έμμεσα, υπόγεια ή δεδηλωμένα) σε λογοτεχνικά έργα Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα : Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση: • να γνωρίζουν και να κατανοούν τις παραμέτρους που διέπουν τη σχέση του κινηματογράφου και άλλων οπτικοακουστικών τεχνών με τη λογοτεχνία, την ιστορική εξέλιξη των δύο ειδών και την επιρροή που κάθε είδος άσκησε στο άλλο • να έρθουν σε επαφή με τις θεωρητικές προσεγγίσεις που διέπουν αυτή τη σχέση: να εξετάσουν τις ποικίλες προσεγγίσεις σχετικά με την πιστότητα των κινηματογραφικών μεταφορών ως προς τα λογοτεχνικά βιβλία (fidelitydiscourse) και την κινηματογραφική μεταφορά (filmadaptationtheory), καθώς και τη συζήτηση σχετικά με την αντιμετώπιση της κινηματογραφικής ταινίας ως αυτοτελούς έργου τέχνης και αφηγήματος • να διακρίνουν τι είναι διασκευή, μεταφορά, προσαρμογή, έμπνευση κ.ο.κ. • να κατανοούν κριτικά την προβληματική που αναπτύσσεται στη βιβλιογραφία • να μελετήσουν τις αφηγηματικές τεχνικές και τον αφηγητή σε κινηματογραφικά και λογοτεχνικά έργα • να μελετήσουν χαρακτηριστικά παραδείγματα κλασικών και σύγχρονων ταινιών που βασίζονται (άμεσα, έμμεσα, υπόγεια ή δεδηλωμένα) σε λογοτεχνικά έργα		
Σκηνοθεσία III: Διαφήμιση	39	5

Περιγραφή: Η σκηνοθεσία και παραγωγή των διαφημιστικών ταινιών αποτελεί μια από τις πιο ενδιαφέρουσες κινηματογραφικές εφαρμογές, με την οποία ασχολείται παράλληλα πλήθος από τους γνωστότερους κινηματογραφικούς δημιουργούς. Η διαφήμιση αποτελεί μια αγορά και βιομηχανία στην οποία η μικρή διάρκεια και οι αναλογικά μεγάλοι προϋπολογισμοί δίνουν την δυνατότητα στους κινηματογραφιστές να πειραματιστούν ιδιαίτερα με σκηνοθετικές τεχνικές και πειραματικές μεθόδους αφήγησης. Το μάθημα εξοικειώνει τους φοιτητές με τα είδη και τις ιδιαιτερότητες της παραγωγής και της σκηνοθεσίας της διαφήμισης. Ταυτόχρονα στοχεύει να τους προετοιμάσει με τις δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να κινηθούν με μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και γνώση στην αντίστοιχη αγορά εργασίας. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος είναι οι εξής: • Totreatment σκηνοθετικής προσέγγισης και η σημασία του. • Στάδια προ-παραγωγής στην παραγωγή και σκηνοθεσία διαφήμισης. • Ετοιμασίαγιατο Preproduction Meeting. • Διαφορετικά είδη διαφήμισης. • Δημιουργία διαφημιστικής ταινίας. • Δημιουργία Packshot και τίτλων. • Μοντάζ cutversion συντομότερης διάρκειας. • Τεχνικές σκηνοθεσίας ηθοποιών στον σύντομο χρόνο μιας διαφημιστικής ταινίας Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • έχουν μία ολοκληρωμένη κατανόηση των ιδιαιτεροτήτων της σκηνοθεσίας και παραγωγής διαφημιστικών ταινιών. • γνωρίζουν διαφορετικά είδη διαφήμισης, (Corporate, Beauty, Retail, Food) και να καταλαβαίνουν τις σκηνοθετικές τεχνικές που τις χαρακτηρίζουν. • μπορούν να ετοιμάσουν ένα treatment σκηνοθετικής προσέγγισης για να στηρίξουν τις σκηνοθετικές επιλογές τους όπως γίνεται και στους διαγωνισμούς στην αγορά της διαφήμισης • γνωρίζουν την προπαραγωγή μιας διαφημιστικής ταινίας. (Preproduction meetings, styling fitting, casting, σκηνογραφία, props, animatics.) • γνωρίζουν τους ρόλους σε μια διαφημιστική εταιρεία. Head Creative, Strategist, Creative Director, Copywriter, Art Director, Client Service. • σκηνοθετήσουν μια διαφημιστική ταινία βάση συγκεκριμένων προδιαγραφών. • δημιουργήσουν ένα Packshot συνδυάζοντας τίτλους και τεχνικές motiondesign. • μοντάρουν μια πιο σύντομη εκδοχή της ταινίας τους (CutVersion).		
Διεύθυνση Φωτογραφίας IV: Εμβυθιστική κινηματογραφία (CinematicVR)	39	5
Περιγραφή: Η εμβυθιστική κινηματογραφία (Cinematic VR) είναι μια σύγχρονη εξέλιξη της εικονοληψίας στην οποία μπορεί να κινηματογραφηθεί περιφερειακά πεδίο 360 μοιρών με στερεοσκοπική μέθοδο, ώστε ο θεατής βλέποντας το βίντεο σε συσκευή εικονικής πραγματικότητας (VR Headset) να βυθίζεται πλήρως στην αναπαράσταση της δράσης. Το μάθημα θα παρουσιάσει τα είδη, τα εργαλεία και τις βασικές τεχνικές του εμβυθιστικού κινηματογράφου. Ταυτόχρονα θα συγκρίνει την σκηνοθεσία εμβυθιστικού και συμβατικού κινηματογράφου, ώστε να γίνουν κατανοητές οι ιδιαιτερότητες του ως μέσο και οι ιδιόζουσες τεχνικές που το χαρακτηρίζουν. Πως κατευθύνεται η προσοχή του κοινού όταν δεν υπάρχουν διαφορετικοί φακοί μεταξύ πλάνων; Ποιες κινήσεις κάμερας προκαλούν ναυτία; Πως αλλάζει η διαδικασία προπαραγωγής και μεταπαραγωγής στον εμβυθιστικό κινηματογράφο. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος είναι οι εξής: • Τα είδη του εμβυθιστικού κινηματογράφου • Πλατφόρμες και διανομή εμβυθιστικού βίντεο • Κάμερες και εργαλεία κινηματογράφησης εμβυθιστικού βίντεο • Προγράμματα επεξεργασίας και μοντάζ εμβυθιστικού βίντεο • Διαφορές εμβυθιστικής και συμβατικής σκηνοθεσίας • Κινήσεις κάμερας που προκαλούν ναυτία • Κινηματογράφηση εμβυθιστικού βίντεο		

• Μοντάζ εμβυθιστικού βίντεο Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • γνωρίζουν τα είδη του εμβυθιστικού βίντεο, από το μονοσκοπικό και στερεοσκοπικό στο βίντεο 180 και 360 μοιρών. • γνωρίζουν τον βασικό εξοπλισμό και κάμερες για την κινηματογράφηση εμβυθιστικού βίντεο. • γνωρίζουν τα βασικά εργαλεία μοντάζ και επεξεργασίας εμβυθιστικού κινηματογράφου. • κατανοήσουν τις διαφορές στην σκηνοθεσία εμβυθιστικού και συμβατικού κινηματογράφου. • έχουν μια εποπτική γνώση των φεστιβάλ και των πλατφόρμων διανομής εμβυθιστικού κινηματογράφου. • μπορούν να χρησιμοποιήσουν το εμβυθιστικό βίντεο σαν ένα μέσο ανάπτυξης ενσυναίσθησης που βασίζεται στο υποκειμενικό πλάνο. • μάθουν τις κινήσεις κάμερας που δεν προκαλούν ναυτία στους θεατές. • δημιουργήσουν ένα βίντεο εμβυθιστικού κινηματογράφου.		
Βασικές αρχές της φιλοσοφίας στον Κινηματογράφο	39	5
Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην παρουσίαση κύριων εκπροσώπων φιλοσοφικών ρευμάτων και στη μελέτη θεμελιωδών φιλοσοφικών θεωριών. Σκοπός του μαθήματος είναι η κατάδειξη της ύπαρξης φιλοσοφικού περιεχομένου στον κινηματογράφο. Προκρίνεται η φιλοσοφική βαρύτητα στην ανάγνωση των κινηματογραφικών φιλμ, μέσω της οποίας το εκάστοτε φιλμ ανάγεται σε διαχρονικό καλλιτεχνικό και πνευματικό έργο. Πέραν της παρουσίασης των φιλοσοφικών αρχών και των εκπροσώπων τους, η προβολή κινηματογραφικών αποσπασμάτων θα αντιπαραβάλλει τους δύο λόγους (φιλοσοφικό και κινηματογραφικό) και θα επιχειρεί την άμεση σύνδεση της φιλοσοφίας με την κινηματογραφική γλώσσα. Εισαγωγικά, θα εντοπιστεί η χρησιμότητα της Φιλοσοφίας ως επιστημονικού κλάδου στη μελέτη του κινηματογράφου, προκειμένου να γίνει αντιληπτός ο τρόπος που δύναται η Φιλοσοφία να λάβει θέση εργαλείου ανάγνωσης της κινηματογραφικής γλώσσας. Η συστηματική χρήση κινηματογραφικών παραδειγμάτων στις επιμέρους διαλέξεις θα λειτουργήσει ως ενισχυτική της ισχύος των κλασικών και πιο πρόσφατων φιλοσοφικών θεωριών στην σύγχρονη τέχνη που ονομάζεται κινηματογράφος. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μία ή δύο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής: • Η σημασία της Φιλοσοφίας στις σπουδές κινηματογράφου • Η στωική φιλοσοφία και η επιρροή της στον κινηματογράφο. • Το πνεύμα του ορθολογισμού και του σκεπτικισμού στον κινηματογράφο. • Ο κριτικός ιδεαλισμός στον κινηματογράφο. • Η πολιτική φιλοσοφία στον κινηματογράφο. • Η ανάλυση της γλώσσας δια της φιλοσοφίας – κινηματογραφικά παραδείγματα. • Πρώιμος και ύστερος υπαρξισμός στον κινηματογράφο. • Οι βασικές μαρξιστικές αρχές στον κινηματογράφο. • Ανίχνευση των αρχών της οντολογίας και φαινομενολογίας στον κινηματογράφο. • Δομισμός-μεταμοντερνισμός και η επιρροή τους στον κινηματογράφο. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • αναγνωρίζουν βασικές φιλοσοφικές αρχές. • συσχετίζουν τις θεωρίες κύριων εκπροσώπων ποικίλων φιλοσοφικών ρευμάτων με την κινηματογραφική γλώσσα. • αξιοποιούν τις φιλοσοφικές προσεγγίσεις στην εξαγωγή του κινηματογραφικού νοήματος. • χρησιμοποιούν την φιλοσοφία ως εναλλακτικό/συμπληρωματικό εργαλείο ανάγνωσης των κινηματογραφικών φιλμ.		
Ηλεκτροακουστική Μουσική / Electroacoustic Music	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα υποστηρίζεται διακρίνεται στις εξής ενότητες:		

• Ιστορικά και φιλοσοφικά ζητήματα της ηλεκτρονικής μουσικής του 20ου αιώνα • Φουτουριστές, musique concrète, elektronischemusik, το ηχητικό αντικείμενο, ακροάσεις έργων • Η μορφολογία του ήχου, κατηγοριοποίηση των ηχητικών αντικειμένων, ακροάσεις έργων • Η αρχή μιας ηλεκτροακουστικής σύνθεσης, συνήθειες διαδικασίες μετασχηματισμού του ηχητικού υλικού, δουλεύοντας με οικογένειες και παράγωγα ήχων • Κατασκευάζοντας ηχητικά περιβάλλοντα και αιτιώδεις σχέσεις, ηχητικές υφές, διαστροφάτωση των ηχητικών αντικειμένων, ρυθμός, ακρόαση μουσικών έργων • Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα • Γραφικές παρτιτούρες • Surround I • Surround II πολυκάναληδιάχυση • 10 Παρουσιάσεις θεμάτων από τη λίστα I • Παρουσιάσεις θεμάτων από τη λίστα II • Εισαγωγή στα προγραμματιστικά περιβάλλοντα ήχου και μουσικής • Τεχνικές σύνθεσης ήχου • Αλγοριθμική σύνθεση Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να: • γνωρίζουν τις βασικές αισθητικές τάσεις της ηλεκτροακουστικής μουσικής από τα μέσα του 20^{ου} αιώνα έως τις μέρες μας • γνωρίζουν τα τεχνολογικά μέσα κάθε περιόδου, τους συνθέτες και προεξέχοντα έργα από το ρεπερτόριο • κατανοούν τη γλώσσα, τη φόρμα και τα εργαλεία της πειραματικής μουσικής • συνθέτουν έργα ηλεκτρονικής μουσικής χρησιμοποιώντας τον ήχο ως δομικό υλικό εφαρμόζοντας σύγχρονες τεχνικές ηχητικής επεξεργασίας		
Διεύθυνση Φωτογραφίας V: Μηχανισμοί κίνησης και πολυκάμερα συστήματα Περιγραφή: Το μάθημα αποτελεί εισαγωγή στην τεχνολογία, τεχνική και εξέλιξη των διαφόρων μηχανισμών υποστήριξης και κίνησης της κάμερας: μηχανισμών στήριξης ώμου χωρίς εξισορρόπηση, μονόποδου, τρίποδου, Gimbal, Steadicam, travelling αλλά και της κίνησης με κάμερα στο χέρι. Οι ενότητες περιλαμβάνουν: • κάμερα στο χ'Ερι • gimbal • travelling • γερανός • πολυκάμερα συστήματα μέσα σε στούντιο με το σχετικό φωτισμό χειρισμό drone Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να: • κατανοούν την τεχνολογία που ενυπάρχει στους μηχανισμούς με ράγες και μικρή ή μεγάλη πλατφόρμα με κάθισμα • στήνουν και χρησιμοποιήσουν τα βασικά και δημοφιλή μοντέλα της αγοράς • κατανοούν στη πράξη την αισθητική που παράγεται από κινήσεις με τέτοιους μηχανισμούς • εξασκηθούν πώς να υποκαθιστούν την έλλειψη μηχανισμών στήριξης με τη σωστή χρήση των χεριών, του σώματος και των ποδιών • πραγματοποιήσουν λήψεις με πολυκάμερα συστήματα	39	5
Φυσικές διεπαφές ψηφιακών παιχνιδιών Περιγραφή: τα ψηφιακά παιχνίδια, αποτελούν σήμερα μια από τις μεγαλύτερες βιομηχανίες της σύγχρονης εποχής. Σχεδόν όλα τα παιχνίδια αναπτύσσονται σε υπολογιστές και το μόνο που εμπλουτίζεται διαρκώς είναι η οπτική απεικόνιση με αξιοποίηση οθονών, συστημάτων προβολών και άλλες αντίστοιχες τεχνολογίες. Ακόμα και οι υλοποιήσεις της εικονικής πραγματικότητας με τη χρήση ειδικού κράνους, στηρίζονται και αυτές στην	39	5

εμπλουτισμένη οπτική αποτύπωση με σκοπό να προσφέρουν ένα σύγχρονο εμβυθιστικό περιβάλλον. Στο μάθημα αυτό δίνεται έμφαση στην αλληλεπίδραση του χρήστη με μια φυσική διεπαφή, που αποτελεί ένα τρισδιάστατο φυσικό αντικείμενο στον πραγματικό χώρο. Έτσι, η αλληλεπίδραση δεν περιορίζεται μόνο στο οπτικό ερέθισμα, αφού ο χρήστης χρησιμοποιεί περισσότερες αισθήσεις. Πρόκειται δηλαδή για τη φιλοσοφία σχεδίασης των handheld παιχνιδιών και άλλων αντίστοιχων κονσολών, όπου για πρώτη φορά θα γίνει πειραματική σχεδίαση και ανάπτυξη από τους/τις φοιτητές/τριες του τμήματός μας. Οι φοιτητές/τριες θα διδαχθούν τη σχεδίαση και ανάπτυξη ηλεκτρονικής πλακέτας, η οποία θα αποτελεί τη φυσική διεπαφή ενός ψηφιακού παιχνιδιού. Το παιχνίδι είτε θα τρέχει στον υπολογιστή και η φυσική διεπαφή θα χρησιμοποιείται για τον έλεγχό του, είτε το παιχνίδι θα τρέχει αυτόνομα στην ίδια τη φυσική διεπαφή (handheld). Για να γίνει αυτό, θα πρέπει οι φοιτητές να σχεδιάσουν, να προγραμματίσουν και να υλοποιήσουν ένα πραγματικό παιχνίδι με τη αξιοποίηση της φυσικής διεπαφής. Πιο συγκεκριμένα, η εξέλιξη του μαθήματος για την επίτευξη των παραπάνω στόχων, περνά μέσα από την ακόλουθη γενική διαδικασία: Σχεδίαση σεναρίου παιχνιδιού, σκαρίφημα φυσικών διεπαφών, σχεδίαση και ανάπτυξη πλακέτας, βιομηχανική κατασκευή, συναρμολόγηση, ανάπτυξη λογισμικού υπολογιστή και διεπαφής και δοκιμή λειτουργίας. Συνοπτικά, οι θεματικές ενότητες του μαθήματος, είναι: • Εισαγωγή & Ιστορική Αναδρομή • Τεχνολογία Εξαρτημάτων & Επιλογή Υλικού • Τροφοδοσία, βασικές αρχές λειτουργίας • Σχεδίαση • Παραγωγή • Συναρμολόγηση • Ανάπτυξη λογισμικού • Αξιολόγηση κατασκευής Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • αναγνωρίζουν βασικά ηλεκτρονικά εξαρτήματα • διερευνούν τυπωμένα κυκλώματα ως προς τη δομή και τη λειτουργία τους • επιλέγουν το κατάλληλο λογισμικό σχεδίασης • παραγγέλνουν για βιομηχανική κατασκευή την πρωτότυπη δημιουργία τους • παρουσιάζουν την ιδέα τους		
Σκηνογραφία	39	5
Περιγραφή: Μέσα από ξεχωριστές αναλύσεις για τις τέχνες της σκηνής και της οθόνης το μάθημα προτείνει τη μελέτη της σκηνογραφίας λαμβάνοντας υπόψη τους μετασχηματισμούς του χώρου και του δρώντος σώματος. Τονίζοντας τα δημιουργικά χαρακτηριστικά διαφορετικών μορφών καλλιτεχνικής έκφρασης, το μάθημα εξετάζει την ιστορία, τις τεχνικές, τα υλικά, τις τάσεις και τις πρακτικές στη σκηνογραφία, εστιάζοντας στη σύνθεση του σκηνικού χώρου και στις δυνατότητες επαύξησής του κάνοντας χρήση ψηφιακών και οπτικοακουστικών μέσων. Παράλληλα, εξετάζει τις διαφορετικές αισθητικές προσεγγίσεις και χρήσεις των σκηνικών στοιχείων και του ντεκόρ, σε διάλογο με τη δραματουργία και το σενάριο αλλά και τη σκηνοθεσία και υποκριτική. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • γνωρίζουν τις βασικές έννοιες που σχετίζονται με τη σκηνογραφία σε μια γκάμα τεχνών (κινηματογράφος, παραστατικές τέχνες, ψηφιακά έργα) • αναγνωρίζουν τους βασικούς καλλιτέχνες και σημαντικές στιγμές στην ιστορία της σκηνογραφίας • σχεδιάζουν και να προτείνουν σκηνογραφικές λύσεις σε έργα διαφορετικών τεχνών (κινηματογράφος, παραστατικές τέχνες, ψηφιακά έργα) • διακρίνουν τις βασικές αρχές σχεδιασμού σκηνικών, καθώς και τις διαφορετικές χρήσεις και δυνατότητες των υλικών και τεχνικών.		
7^ο ΕΞΑΜΗΝΟ	Διδ. ώρες	ECTS

Μαθήματα Υποχρεωτικά		
Εικονική Πραγματικότητα II: Σχεδιασμός και Παραγωγή	39	5
Περιγραφή: Αντικείμενο του μαθήματος είναι η εκμάθηση όλων των σταδίων σχεδιασμού και παραγωγής αλληλεπιδραστικών καλλιτεχνικών έργων εικονικής πραγματικότητας. Η προσέγγιση του μαθήματος είναι πρακτική, βασισμένη στην ανάπτυξη ομαδικών έργων, με την άμεση εμπλοκή των φοιτητών/τριών σε όλα τα στάδια του σχεδιασμού και της παραγωγής έργων εικονικής πραγματικότητας, όπως η επεξεργασία της καλλιτεχνικής ιδέας, ο σχεδιασμός του εικονικού χώρου και της μη-γραμμικής αφήγησης; η επεξεργασία 3D μοντέλων και άλλου ψηφιακού υλικού; η σύνθεση του εικονικού περιβάλλοντος; ο σχεδιασμός και ο προγραμματισμός της πλοήγησης και αλληλεπίδρασης του θεατή. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μία η δύο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής: 1. Παρουσίαση μεθοδολογιών σχεδιασμού και παραγωγής έργων εικονικής πραγματικότητας 2. Σχεδιασμός έργου εικονικής πραγματικότητας, επεξεργασία καλλιτεχνικής ιδέας και διεξαγωγή καλλιτεχνικής έρευνας. 3. Σχεδιασμός εικονικού χώρου, δημιουργία χαρτών και προσχεδίων των πλαστικών συνθέσεων. 4. Ανάπτυξη της μη-γραμμικής αφήγησης που θα εκτυλίσσεται μέσα στο εικονικό περιβάλλον. 5. Δημιουργία και επεξεργασία τρισδιάστατων μοντέλων, μέσω μοντελοποίησης ή τρισδιάστατης σάρωσης (3Dscanning). 6. Δημιουργία και επεξεργασία άλλου ψηφιακού υλικού (ήχων, βίντεο, κ.ά) που θα ενταχθεί στο εικονικό περιβάλλον. 7. Δημιουργία πλαστικών συνθέσεων στον εικονικό χώρο. 8. Σύνθεση εικονικού περιβάλλοντος και παραμετροποίησή του. 9. Σχεδιασμός και προγραμματισμός της πλοήγησης και αλληλεπίδρασης του θεατή μέσα στο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • σχεδιάζουν αλληλεπιδραστικά έργα εικονικής πραγματικότητας • αναπτύσσουν έργα εικονικής πραγματικότητας • δημιουργούν και συνθέτουν 3D μοντέλα και άλλο ψηφιακό υλικό, με σκοπό τη δημιουργία πλαστικών συνθέσεων στον εικονικό χώρο • προγραμματίζουν διεπαφές αλληλεπίδρασης με σκοπό την πλοήγηση του θεατή στο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας και την αλληλεπίδρασή του με αυτό		
Μαθήματα Επιλογής	Διδ. Ώρες	ECTS
Σκηνοθεσία IV: Εικαστικός Κινηματογράφος / Film Direction IV: Film Poetics	39	5
Περιγραφή: Βασικό αντικείμενο του μαθήματος είναι η δημιουργία σύντομης ψηφιακής ταινίας. Ο σκοπός του μαθήματος είναι διπλός: αφενός η εξοικείωση με τη διαδικασία δημιουργίας ταινίας, εστιάζοντας στη σκηνοθεσία, και αφετέρου η αναζήτηση προσωπικού ύφους και βλέμματος. Οι φοιτήτριες και οι φοιτητές περνούν όλα τα βήματα της δημιουργίας μιας ταινίας, από τη σύλληψη της πρώτης ιδέας και τη συγγραφή σεναρίου, την αναζήτηση χώρων και ηθοποιών, το ντεκουπάζ, όλη τη διαδικασία των γυρισμάτων, συμπεριλαμβανομένης της διεύθυνσης φωτογραφίας και ηθοποιών, και μετά, το μοντάζ, τη μείξη ήχου και όλες τις διαδικασίες της μετα-παραγωγής. Οι φοιτήτριες και οι φοιτητές καλούνται να δουλέψουν πάνω στα όνειρα και τις αναμνήσεις τους, για να αντλήσουν το υλικό των ταινιών τους και για να θέσουν τις βάσεις της προσωπικής τους προσέγγισης στη σκηνοθεσία. Το μάθημα αρθρώνεται σε βήματα-ασκήσεις, η τελευταία από τις οποίες είναι η τελική ταινία. Το κάθε βήμα-άσκηση διορθώνεται στην τάξη. Με την ολοκλήρωση του μαθήματος κάθε φοιτήτρια ή φοιτητής παραδίδει μια τελική ΤΑΙΝΙΑ, καθώς και ένα συνοδευτικό PORTFOLIO με τις προηγούμενες ασκήσεις. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτήτριες και οι φοιτητές να: • μπορούν να φτιάξουν από την αρχή ως το τέλος μια μικρή ψηφιακή ταινία		

• γνωρίζουν σε τί συνίσταται η σκηνοθεσία, ως δημιουργική σύνθεση και ως επάγγελμα, και θα έχουν μια κάποια εμπειρία αυτής • έχουν αρχίσει να αναζητούν το σκηνοθετικό τους βλέμμα		
Ηχητική Τέχνη/ Sound Art	39	5
Περιγραφή: Ο ήχος διαδραμάτισε σημαντικό ρόλο στις καλλιτεχνικές συζητήσεις και πρακτικές τις τελευταίες τρεις δεκαετίες. Αυτή η ενότητα θα καλύπτει την ιστορία, τη θεωρία, την αισθητική, τις τεχνικές και τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στην ηχητική τέχνη. Τα θέματα θα περιλαμβάνουν τις ιστορικές ρίζες της ηχητικής τέχνης σε κινήματα avant-garde όπως το Dada και το Fluxus, θεωρητικές και αισθητικές εκτιμήσεις που αμφισβητούν τις παραδοσιακές έννοιες του χώρου και της αντίληψης και τον αντίκτυπο των τεχνολογικών προόδων από τη μουσική κασέτα έως τον ψηφιακό ήχο, τον προγραμματισμό μουσικής στον υπολογιστή. Θα διερευνηθούν βασικές μορφές ηχητικής τέχνης, όπως ηχητικές εγκαταστάσεις, ηχητικά γλυπτά, σύνθεση ηχητικού τοπίου και ηχητικές βόλτες, καθώς και η τομή τους με άλλες εικαστικές τέχνες, μαζί με πτυχές της απόδοσης, όπως ζωντανές ηχητικές παραστάσεις και διαδραστικές εγκαταστάσεις. Η ενότητα θα παραδοθεί μέσω εργαστηρίων, διαλέξεων και σεμιναρίων, δίνοντας έμφαση στην πρακτική δέσμευση, την κριτική συζήτηση και την ανάπτυξη μεμονωμένων έργων. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μέχρι το τέλος του μαθήματος, οι φοιτητές θα έχουν επίγνωση του ρόλου του ήχου στις συζητήσεις της σύγχρονης τέχνης και της ιστορίας της ηχητικής τέχνης. Επιπλέον, θα αναπτύξουν δεξιότητες στον προγραμματισμό ήχου και μουσικής.		
Δημιουργική Μουσική Τεχνολογία	39	5
Περιγραφή: Οι θεματικές περιοχές που παρουσιάζονται στις διδακτικές ενότητες είναι: 1. Εισαγωγή στα προγραμματιστικά περιβάλλοντα ήχου και μουσικής, βασικές έννοιες & κυματομορφές 2. Περιβάλλουσες 3. Προσθετική και αφαιρετική σύνθεση 4. Διαμόρφωση πλάτους, δακτυλίου και συχνότητας 5. Σύνθεση δειγματοληψίας 6. Κοκκώδης σύνθεση 7. Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα I 8. Σύνθεση αλυσιδωτής συνένωσης 9. Στοχαστική σύνθεση 10. Τεχνικές με χρονοκαθυστέρηση 11. Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα II 12. Ειδικά θέματα 13. Νέες διεπαφές για μουσική έκφραση (NIMES) Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να • κατανοούν τα νέα αισθητικά ρεύματα και τις πειραματικές τάσεις της ηχητικής τέχνης • γνωρίζουν τον τρόπο λειτουργίας των προγραμματιστικών περιβαλλόντων ήχου και μουσικής • κατανοούν τις βασικές τεχνικές σύνθεσης ήχο εφαρμόζουν τις γνώσεις τους για τη δημιουργία νέων διαδραστικών μουσικών έργων ενσωματώνοντας αλγοριθμικές διαδικασίες και πολυκάναλα συστήματα		
Τέχνη, οικολογία και βιωσιμότητα	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα αφορά στην καλλιτεχνική δημιουργία στην εποχή της κλιματικής κρίσης και έχει στόχο διπλό: από τη μία, αποσκοπεί να μεταδώσει στους/στις φοιτητές/τριες την απαραίτητη γνώση έτσι ώστε να διαχειρίζονται τη διαδικασία παραγωγής οπτικοακουστικών και ψηφιακών τεχνών, με το χαμηλότερο δυνατό περιβαλλοντικό αποτύπωμα, μέσω της εκμάθησης κατάλληλων εργαλείων και διαδικασιών. Επιπρόσθετα, στοχεύει να εξοικειώσει τους φοιτητές με συναφείς θεωρητικές προσεγγίσεις που αφορούν στην οικολογία και στη κλιματική κρίση, ώστε με τη σειρά τους μέσω της νοηματοδότησης και του επικοινωνιακού αντίκτυπου των καλλιτεχνικών τους έργων, να συμβάλλουν τελικά στη βιωσιμότητα του φυσικού περιβάλλοντος και της κοινωνίας.		

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές θα μπορούν να: • κατανοούν τη διαδικασία παραγωγής οπτικοακουστικών και ψηφιακών τεχνών, με το χαμηλότερο δυνατό περιβαλλοντικό αποτύπωμα • χειρίζονται κατάλληλα εργαλεία και διαδικασίες σχετικές με το περιβαλλοντικό αποτύπωμα αναλύουν θεωρητικά ζητήματα για την οικολογία και την κλιματική κρίση.		
Τηλεόραση I: Σκηνοθεσία, μοντάζ, και εικονοληψία στην factual τηλεόραση	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα στοχεύει στην πρακτική εμπειρία πολύ κάμερων συστημάτων μέσα σε τηλεοπτικό στούντιο καθώς και την παραγωγή, σκηνοθεσία, συγγραφή σεναρίου, επεξεργασία και παρουσίαση τηλεοπτικών εκπομπών της factual τηλεόρασης (ειδήσεις, ζωντανές εκπομπές, talkshow, ρεπορτάζ, δημοσιογραφικά ντοκιμαντέρ, κάλυψη εκδηλώσεων κ.ά.) Γίνεται επίσης εισαγωγή στις ειδικότητες του μίκτη εκόνας, floor manager, χειριστή autocue και φωτιστή πλατώ. στο πλαίσιο της εκάστοτε αφήγησης που είναι ζωτικής σημασίας στη σημερινή ανταγωνιστική τηλεοπτική βιομηχανία. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα έχουν βελτιωθεί ως προς την: • Ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων στην τηλεοπτική παραγωγή. • Πρακτική εμπειρία χρησιμοποιώντας τον πιο πρόσφατο τυποποιημένο τηλεοπτικό εξοπλισμό στον πλήρως εξοπλισμένο και ειδικά κατασκευασμένο Κέντρο Τύπου μας. • Επικοινωνία σε επαγγελματικό επίπεδο με τα λοιπά μέλη του συνεργείου και το σκηνοθέτη.		
Κινηματογράφος και μουσική	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα «Κινηματογράφος και Μουσική» καλύπτει τη μελέτη της σχέσης της μουσικής με τις κινούμενες εικόνες σε ιστορική και αναλυτική προοπτική. Εξετάζονται ζητήματα όπως η σκηνική μουσική, η μουσική στον βωβό και τον ηχητικό κινηματογράφο (πρακτικές, λειτουργίες και χρήσεις), τα σύγχρονα θεωρητικά και μεθοδολογικά μοντέλα ανάλυσης της κινηματογραφικής μουσικής, τα μουσικά-κινηματογραφικά είδη (genres), υπό το πρίσμα του επιστημονικού κλάδου της μουσικολογίας του κινηματογράφου. Το μάθημα υποστηρίζεται από οπτικοακουστικά παραδείγματα. Ενδεικτικά, το μάθημα διακρίνεται στις εξής ενότητες: • Κινηματογράφος και μουσική I: Η εποχή του βωβού κινηματογράφου • Κινηματογράφος και μουσική II: Η κλασική περίοδος του Hollywood • Κινηματογράφος και μουσική III: Η εμφάνιση της δημοφιλούς μουσικής • Κινηματογράφος και μουσική IV: Η σύγχρονη εποχή • Κινηματογραφική μουσική και θεωρία I: Βασικοί άξονες • Κινηματογραφική μουσική και θεωρία II: Σημαντικοί εκπρόσωποι • Μουσική-κινηματογραφική ανάλυση I: Ορολογία • Μουσική-κινηματογραφική ανάλυση II: Μοντέλα ανάλυσης • Μουσική-κινηματογραφική ανάλυση III: Παραδειγματικές προσεγγίσεις Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα : Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές θα : • Διαθέτουν ένα συνεκτικό και επαρκές σώμα γνώσεων για τη σχέση μουσικής και κινηματογράφου και την ιστορική προοπτική της σύνδεσης των δύο ανωτέρω τεχνών, καθώς και εισαγωγικές πληροφορίες πάνω στο θεωρητικό πλαίσιο του γνωστικού αντικειμένου, • γνωρίζουν και κατανοούν τις κύριες αρχές του επιστημονικού κλάδου της μουσικολογίας του κινηματογράφου, τις σχετικές με το θέμα εξειδικευμένες πηγές βιβλιογραφίας και φιλμογραφίας, και τη χρήση των συστηματικών εργαλείων και τεχνικών για βασικά ζητήματα του πεδίου, • είναι σε θέση να σχεδιάζουν και να υλοποιούν αντίστοιχες επιστημονικές εργασίες σε ατομικό επίπεδο, να μεταφέρουν την εμπειρική τους προσέγγιση σε περιστάσεις εκτός ακαδημαϊκής έρευνας να εφαρμόζουν κριτική μεθοδολογία στην μουσική-κινηματογραφική ανάλυση και ερμηνεία.		
Παραγωγή II: Χρηματοδότηση, Διανομή και Νομικά Ζητήματα	39	5

Περιγραφή: Το μάθημα προσπαθεί να καλύψει τη θεωρία και την πρακτική σχετικά με τις βασικές έννοιες και ορολογία, το ρόλο του παραγωγού καθ' όλη τη διάρκεια της χρηματοδότησης και των συμπαραγωγών, το ρόλο του παραγωγού καθ' όλη τη διάρκεια της πνευματικών δικαιωμάτων και νομικών θεμάτων, τα βασικά στοιχεία και την ορολογία της διανομής, πνευματικών δικαιωμάτων και νομικών θεμάτων, τα βασικά στοιχεία και την ορολογία της κινηματογραφικής χρηματοδότησης, τα βασικά στοιχεία των τοπικών, διεθνών και διεθνικών συμπαραγωγών, τα βασικά στοιχεία της κινηματογραφικής παραγωγής στα πλαίσια του Χόλυγουντ, τα βασικά στοιχεία της ανεξάρτητης κινηματογραφικής παραγωγής και χρηματοδότησης, τις πρακτικές και τεχνικές διαχείρισης χρηματοδοτικών πόρων. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να: • κατανοήσουν το ρόλο του παραγωγού στα πλαίσια της συμπαραγωγής και της χρηματοδότησης, καθώς και γνώση της σχετικής ορολογίας • αποκτήσουν γνώση της σχετικής ορολογίας χρηματοδότησης και συμπαραγωγής και πρακτικών σε όλα τα στάδια • αξιολογούν κριτικά τις προσωπικές και διαχειριστικές αποφάσεις και τα αποτελέσματά τους στη διαδικασία της κινηματογραφικής χρηματοδότησης. • εφαρμόσουν τεχνικές δημιουργικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων για την υποβοήθηση της λήψης επιχειρηματικών αποφάσεων όσον αφορά τα πνευματικά δικαιώματα. • αξιολογούν και να εφαρμόζουν δημιουργική σκέψη και τεχνικών επίλυσης προβλημάτων εντός των πλαισίων χρηματοδότησης και συμπαραγωγής.		
Σενarioγραφία V: Ταινίες για φεστιβάλ	39	5
Περιγραφή: Στόχος του μαθήματος είναι η βαθύτερη κατανόηση και συγγραφή σεναρίων για ταινίες που θα παρουσιαστούν ως πτυχιακές εργασίες και θα μπορούν να συμμετέχουν επιτυχημένα σε κινηματογραφικά φεστιβάλ. Παρουσιάζονται και αναλύονται δεκάδες περιπτώσεις επιτυχημένων ταινιών, εφαρμόζονται ασκήσεις στην αίθουσα για δημιουργία καλύτερων σεναριακών ιδεών και γίνεται εμβάθυνση στα βαθύτερα στοιχεία της δομής επιτυχημένων ταινιών με ψυχολογικές τεχνικές θέασης. Επαναλαμβάνονται θεμελιώδεις έννοιες και αναλυεται διεξοδικά η τέχνη του pitching. Στο δεύτερο μισο των συναντήσεων αναπτύσσονται workshop script editing πραγματικών σεναρίων που συγγράφονται από τους συμμετέχοντες. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες που θα επιτύχουν θα είναι σε θέση να: • μπορούν να γράψουν ένα πολύ καλό σενάριο για πτυχιακή εργασία παραγωγής ταινίας • κατανοήσουν τι συμβαίνει στην επαφή των ταινιών μικρού μήκους με το κοινό • δημιουργούν ικανοποιητικές ιστορίες και ενδιαφέροντες χαρακτήρες • έχουν μάθει τι χρειάζεται για να οργανώσουν ένα pitching για το σενάριό τους και πώς να το κάνουν.		
Πνευματικά δικαιώματα στις τέχνες και τα ψηφιακά μέσα	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα διαπραγματεύεται την έννοια της ιδιοκτησίας στην τέχνη και στο πνευματικό έργο και του ρυθμιστικού πλαισίου που διατρέχει το καθεστώς της. Στο μάθημα αναπτύσσονται όροι και έννοιες όπως όπως το Δικαίωμα πνευματικής Ιδιοκτησίας, οι αρχές που διέπουν το νομικό ρυθμιστικό πλαίσιο του, η οικονομική εκμετάλλευση και διαχείριση του ψηφιακού καλλιτεχνικού έργου καθώς και απαραίτητες συμβάσεις, συμβόλαια και άδειες εκμετάλλευσης στο ψηφιακό κόσμο. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • γνωρίζουν βασικές έννοιες του Δικαίου και να έχουν κατανοήσει την αναγκαιότητα και τον σκοπό των ρυθμίσεων της Πνευματικής Ιδιοκτησίας γενικά αλλά και ιδίως στα ψηφιακά μέσα και τον κινηματογράφο, να αντιλαμβάνονται τις ιδιαιτερότητες της προστασίας των ειδών αυτών δημιουργίας σε σχέση με άλλα είδη έργων τόσο στην Ελλάδα αλλά και στο σύγχρονο διεθνές ψηφιακό περιβάλλον, • ορίζουν τα βασικά δικαιώματα των εμπλεκόμενων στην δημιουργία ψηφιακών και κινηματογραφικών έργων και ιδίως του πνευματικού δημιουργού αλλά και του παραγωγού ή των υπολοίπων επαγγελματιών που		

εμπλέκονται στην δημιουργία αυτή, να έχουν επίγνωση των εργαλείων που τους προσφέρει ο νόμος για την καλύτερη διαπραγμάτευση των όρων των συμβάσεων που θα κληθούν να συνάψουν για την κυκλοφορία και προβολή των έργων τους.		
Υλικός πολιτισμός	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα εξερευνά τις θεωρίες, μεθόδους και πρακτικές της πολιτιστικής διατήρησης με έμφαση στον υλικό πολιτισμό. Θα μελετηθούν σχετική βιβλιογραφία, εξετάζοντας εκφάνσεις του υλικού πολιτισμού σε παγκόσμιο επίπεδο αλλά και περιπτώσεις στην Ελλάδα και τα Βαλκάνια. Το μάθημα καλύπτει βασικά θέματα όπως η σημασία της πολιτιστικής κληρονομιάς, η ηθική των συλλογών, ο ρόλος των μουσείων και οι προκλήσεις που θέτουν η παγκοσμιοποίηση, οι ψηφιακή πραγματικότητα, οι συγκρούσεις και η σύγχρονη διαχείριση μουσείων. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα μπορούν να: • κατανοούν βασικές έννοιες στην πολιτιστική διατήρηση και τον υλικό πολιτισμό. • αναλύουν τον ρόλο του υλικού πολιτισμού στην κατασκευή της πολιτιστικής ταυτότητας και της πολιτιστικής κληρονομιάς. • αξιολογούν τις ηθικές επιπτώσεις των προσπαθειών πολιτιστικής διατήρησης. • εξετάζουν μελέτες περιπτώσεων από όλο τον κόσμο αλλά και από την Ελλάδα, για να κατανοήσουν τις περιφερειακές προκλήσεις και πρακτικές. • αναπτύσσουν κριτική σκέψη σχετικά με τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς στο πλαίσιο των παγκόσμιων αλλαγών του 21ου αιώνα. • κατανοούν σύγχρονα ζητήματα στη διαχείριση μουσείων και την επίδρασή τους στην πολιτιστική διατήρηση.		
8' ΕΞΑΜΗΝΟ	Διδ. ώρες	ECTS
Μαθήματα Υποχρεωτικά		
Πτυχιακή Εργασία		20
Περιγραφή: Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η εξοικείωση των φοιτητών/τριών του Τμήματος με την κατάλληλη επιστημονική / καλλιτεχνική μεθοδολογία για την εμπειρική ή και θεωρητική έρευνα θεμάτων που άπτονται των γνωστικών αντικειμένων των ψηφιακών και οπτικοακουστικών τεχνών, και ιδίως στην απόκτηση εμπειρίας και γνώσης στους τομείς της επεξεργασίας, μελέτης, υλοποίησης, θεωρητικής υποστήριξης και παρουσίασης ενός καλλιτεχνικού έργου. Η Πτυχιακή εργασία μπορεί να είναι θεωρητική ή να περιλαμβάνει εκπόνηση πρωτότυπου καλλιτεχνικού έργου. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την καθοδήγηση του επιβλέποντος μέλους ΔΕΠ παρέχεται η δυνατότητα στους φοιτητές/τριες να αποκτήσουν σημαντικές εμπειρίες από την ολοκληρωμένη μελέτη και διερεύνηση σε βάθος ενός διακριτού θέματος ειδίκευσης και καλούνται να αναπτύξουν ικανότητες κριτικής και συνδυαστικής σκέψης, οργάνωσης και ανάλυσης, εφαρμόζοντας την αυστηρή, συστηματική και επιστημονική προσέγγιση.		
Μαθήματα Επιλογής		
Πρακτική Άσκηση		10
Περιγραφή: Η Πρακτική Άσκηση αποσκοπεί στην άμεση διασύνδεση των θεωρητικών και εργαστηριακών σπουδών των φοιτητών και φοιτητριών με την πρακτική εφαρμογή σε επαγγελματικό πεδίο και πλαίσιο. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Τα μαθησιακά αποτελέσματα της Πρακτικής Άσκησης περιλαμβάνουν: • τη γνωριμία των ασκούμενων με εν δυνάμει εργοδότες/τριες, • την απόκτηση μιας πρώτης εμπειρίας/προϋπηρεσίας των ασκούμενων, • την εξοικείωση των ασκούμενων με τις παραγωγικές διαδικασίες, • την ανάληψη ευθυνών των ασκούμενων και την απόκτηση εμπειριών, σε θέματα που σχετίζονται με την εκπαίδευσή τους, • τον καλύτερο προσανατολισμό των ασκούμενων, ως προς την επιλογή εξειδικεύσεων στην περαιτέρω φοιτητική τους πορεία και • τη γνωριμία των φορέων απασχόλησης με εν δυνάμει υπαλλήλους.		
Θεωρία Κινηματογράφου IV: Ερμηνεία του Κινηματογράφου	39	5

Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό δίνεται έμφαση στον τρόπο κατανόησης και ερμηνείας του κινηματογράφου υπό ποικίλες σκοπιές: ιστορική, κοινωνιολογική, φιλοσοφική κ.α. Πέραν των αισθητικών κριτηρίων, τίθενται στο πλαίσιο του μαθήματος πολλαπλά κριτήρια ανάγνωσης της κινηματογραφικής γλώσσας, όπως η ανάλυση, η σύνθεση, η αξιολόγηση της μορφής και του περιεχομένου, η μελέτη ιστορικών και κοινωνικών θεμάτων που συνδέονται με την κινηματογραφική αφήγηση. Εισαγωγικά θα προηγηθεί ανασκόπηση των κινηματογραφικών ειδών και των παραγώγων τους, υπό κριτικό πρίσμα και σε σχέση με τη νοηματοδότηση του εκάστοτε φιλμ, όπως αυτό προκύπτει σαν προϊόν της εποχής του. Στην αναζήτηση της ερμηνευτικής μεθόδου θα χρησιμοποιηθούν τα εργαλεία των κινηματογραφικών τεχνικών και της ιδιαίτερης κινηματογραφικής γλώσσας. Η συστηματική χρήση παραδειγμάτων θα λειτουργήσει ως ενισχυτική της ισχύος της θεωρίας. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • Χρησιμοποιούν ερμηνευτικές προσεγγίσεις στην κινηματογραφική αφήγηση. • Αναγνωρίζουν στην κινηματογραφική γλώσσα τους παράπλευρους ιστορικούς, κοινωνικούς, πολιτισμικούς, ψυχολογικούς, φιλοσοφικούς όρους. • Αποκωδικοποιούν τα βαθύτερα μηνύματα της κινηματογραφικής γλώσσας • Έχουν συνολική εποπτεία των κινηματογραφικών ειδών και του ρόλου που αυτά εξυπηρέτησαν στην σύγχρονη τους κοινωνική και πολιτισμική εποχή.		
Τηλεόραση II: Σκηνοθεσία, μοντάζ, και εικονοληψία στην τηλεοπτική μυθοπλασία	39	5
Περιγραφή: Στόχος του μαθήματος είναι αφενός να γίνει επανάληψη και εμπέδωση όλων των βασικών τεχνολογιών και τεχνικών σκηνοθεσίας, εικονοληψίας, φωτισμού, μοντάζ με πολυκάμερο σύστημα μέσα σε ένα στούντιο ή σε εσωτερικό κλειστό χώρο, αφετέρου να γυριστούν σκηνές ή και μικρές σειρές μυθοπλασίας για πλατφόρμες ή τηλεοπτικές σειρές. Σημαντικό μέρος θα καταλάβει η πρακτική ανάλυση και οργάνωση σκηνών πριν γυριστούν. Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων θα προβάλλονται αποσπάσματα που θα βοηθούν να αναλύουμε τις θεματικές του κάθε μαθήματος Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα: • μπορούν να οργανώσουν και να εκτελέσουν το γύρισμα σκηνών μυθοπλασίας σε εσωτερικούς χώρους ή και στούντιο με πολυκάμερο σύστημα • έχουν κατανοήσει τον τρόπο συνεργασίας με τους καλλιτεχνικούς συντελεστές, τον τρόπο επιλογής τους και να τους δείχνουν εμπιστοσύνη. • μπορούν να εμβαθύνουν στη δραματοουργία και στη συνεργασία με τους ηθοποιούς. • έχουν μάθει πώς θα αξιοποιήσουν το υλικό τους στο post production.		
Τεχνολογική Τέχνη στο Δημόσιο Χώρο, την Πόλη και τη Φύση	39	5
Περιγραφή: Το αντικείμενο του μαθήματος αφορά στις ψηφιακές ή αναλογικές μορφές τεχνολογικής τέχνης που παρουσιάζονται/εντάσσονται στο δημόσιο χώρο, είτε πρόκειται για αστικό πλαίσιο, είτε για φυσικό περιβάλλον. Το μάθημα έχει καταρχήν μία πρακτική διάσταση, η οποία μέσα από σχετική άσκηση σχεδιασμού καλλιτεχνικής εγκατάστασης στο δημόσιο χώρο, στοχεύει να εξοικειώσει τους φοιτητές με την πολυπλοκότητα, τις μεθόδους και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της συγκεκριμένης δημιουργικής διαδικασίας. Επίσης το μάθημα περιλαμβάνει διεπιστημονικές θεωρητικές προσεγγίσεις που θεωρούνται απαραίτητες για να δύνανται οι φοιτητές/-τριες να κατανοήσουν και να αναλύσουν την πολυδιάστατη φύση του δημόσιου χώρου, ως πεδίου διαφορετικών διεκδικήσεων, συνθέσεων και συγκρούσεων, έτσι ώστε να πλαισιώσουν τελικά και να υποστηρίξουν την καλλιτεχνική δημιουργία τοποειδικών (sitespecific) έργων. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • κατανοήσουν και αναλύσουν την πολυδιάστατη φύση του δημόσιου χώρου		

• εξοικειωθούν με την πολυπλοκότητα, τις μεθόδους και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του σχεδιασμού καλλιτεχνικής εγκατάστασης στο δημόσιο χώρο.		
Τέχνη – Επιστήμη	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα διερευνά την σχέση και την αλληλεπίδραση του πεδίου της Τέχνης και της Επιστήμης. Μελετώνται διάφορες επιστημονικές θεματικές περιοχές και θεωρίες από τα Μαθηματικά, τη Φυσική, την Επιστήμη των Υπολογιστών, τη Βιολογία, και τη Θεωρία των Συστημάτων και εξετάζεται το πώς αποτελούν αντικείμενο για την δημιουργία καλλιτεχνικών έργων (μουσική, οπτικοακουστικά έργα, εικαστικά έργα, αρχιτεκτονική, ψηφιακή τέχνη κλπ.). Η θεωρητική κατάρτιση εισάγει, μέσω προβολών και διαλέξεων, ερωτήματα και παροτρύνει την δημιουργία νέων καλλιτεχνικών ιδεών και προτάσεων. Το εργαστηριακό μέρος περιλαμβάνει πρακτική εφαρμογή και δημιουργία καλλιτεχνικών πειραματισμών με χρήση διαφόρων μέσων, ψηφιακών και φυσικών. Βασικές ενότητες μαθήματος είναι: • Σχέση Τέχνης και Επιστήμης • Χρυσή Τομή, Συμμετρία και Ακολουθία Fibonacci • Ευκλείδεια Γεωμετρία και Γεωμετρική Αφαίρεση • Μη Ευκλείδεια Γεωμετρία, Θεωρία Σχετικότητας του Einstein και Μοντέρνα Τέχνη • Κβαντομηχανική, Τυχαιότητα και Απροσδιοριστία • Αλγόριθμοι και Υπολογιστική Σκέψη • Πιθανότητες και Στοχαστικές Διαδικασίες • Γεωμετρία Fractals • Γραμμικά και Μη Γραμμικά Συστήματα • Πολύπλοκα Συστήματα και Κυψελωτά Αυτόματα • Γενετικοί Αλγόριθμοι • Μοντελοποίηση και Εξομοίωση Συστημάτων Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά το τέλος του μαθήματος οι φοιτητές θα είναι σε θέση: • να γνωρίζουν την σχέση Τέχνης - Επιστήμης τόσο σε θεωρητικό όσο και πρακτικό επίπεδο • να μπορούν να πειραματιστούν και να δημιουργούν οι ίδιοι καλλιτεχνικά έργα βασισμένα και εμπνεόμενα από επιστημονικές θεωρίες, μεθοδολογίες και φορμαλισμούς • να διαθέτουν πρώτη βάση γνώσεων από επιστημονικές θεωρίες και ιδέες που αξιοποιήθηκαν καλλιτεχνικά από καλλιτέχνες		
Κινηματογράφος και Οπτικοακουστικές τέχνες στην εκπαίδευση II	39	5
Περιγραφή: Σκοπός του μαθήματος είναι να εμβαθύνει σε ζητήματα που αποτελούν το περιεχόμενο του μαθήματος «Ο κινηματογράφος και οι οπτικοακουστικές τέχνες στην Εκπαίδευση Ι». Ειδικότερα να προσφέρει την ευκαιρία στους φοιτητές και τις φοιτήτριες να εμβαθύνουν στις θεωρητικές αρχές που διέπουν το πεδίο, την προβληματική που αναπτύσσεται σε εθνικό και διεθνές επίπεδο, τους τρόπους που αυτή συνδέεται με τις ευρύτερες εξελίξεις στον χώρο των ιδεών και να αποκτήσουν εποπτεία και την ικανότητα κριτική ανάγνωσης της βιβλιογραφίας. Οι θεματικές περιοχές που παρουσιάζονται στις 13 διδακτικές ενότητες είναι οι εξής: • Διδακτική της τέχνης • Νέοι γραμματισμοί & κριτικός γραμματισμός • Κριτική θεωρία & πολιτισμικές σπουδές • Κινηματογράφος και αναλυτικό πρόγραμμα & ορισμένες θεματικές: κινηματογράφος και λογοτεχνία, κινηματογράφος και φύλο, κινηματογράφος και συμπερίληψη κ.ά. • Παιδική ηλικία και κινηματογράφος Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση: • να γνωρίζουν και να κατανοούν τις αρχές και τις πρακτικές που συνθέτουν τη διδασκαλία της τέχνης στην εκπαίδευση και ειδικότερα της κινηματογραφικής εκπαίδευσης και της οπτικοακουστικής παιδείας και τους τομείς στους οποίους αυτές συναντούν τις σύγχρονες προσεγγίσεις της καινοτομίας και της δημιουργικότητας • να εμβαθύνουν στις ποικίλες προσεγγίσεις της κινηματογραφικής εκπαίδευσης και της οπτικοακουστικής παιδείας, να κατανοούν πώς αυτές οι		

προσεγγίσεις συνομιλούν με τα σύγχρονα ρεύματα σκέψης, να κατανοούν κριτικά την προβληματική που αναπτύσσεται στη βιβλιογραφία και ότι αυτή σχετίζεται με τις διάφορες αναπαραστάσεις της διδασκαλίας • να εμβαθύνουν στα ποικίλα οφέλη που προκύπτουν από τη συνάντηση της τέχνης του κινηματογράφου και των ψηφιακών τεχνών με την εκπαίδευση και την κοινωνία για την αντιμετώπιση αναδυόμενων κοινωνικών ζητημάτων • να συνθέτουν στόχους, μαθησιακά αποτελέσματα και δραστηριότητες για την παραγωγή εκπαιδευτικών σεναρίων, να εκπονούν προγράμματα κινηματογραφικής εκπαίδευσης και οπτικοακουστικής παιδείας σε διαφορετικά εκπαιδευτικά, κοινωνικά και πολιτιστικά πλαίσια.		
Μεθοδολογίες Έρευνας για την Τέχνη και την Επιστήμη	39	5
Περιγραφή: Στόχος του μαθήματος είναι η εισαγωγή σε διεπιστημονικές μεθοδολογικές προσεγγίσεις, οι οποίες εντοπίζονται μεταξύ της Τέχνης και της Επιστήμης και αξιοποιούνται ως πλαίσιο διενέργειας καλλιτεχνικής έρευνας, ειδικότερα στο χώρο της τεχνολογικής τέχνης. Η έρευνα αυτή υποστηρίζει είτε την παραγωγή νέας γνώσης που αφορά στην δημιουργική διαδικασία και τις καλλιτεχνικές πρακτικές, είτε τη δημιουργία καλλιτεχνικών έργων που αξιοποιούν επιστημονική γνώση και μεθοδολογίες. Στο μάθημα αναλύονται παραδείγματα και θεωρητικές προσεγγίσεις, οι οποίες φέρνουν σε διάλογο και αλληλοτροφοδότηση τέχνη και επιστήμη, για την υλοποίηση έργων στα οποία η επιστημονική γνώση πληροφορεί την καλλιτεχνική δημιουργία. Το μάθημα θα συνδυάζει θεωρητική, καλλιτεχνική έρευνα και έρευνα πεδίου, στοχεύοντας τελικά στην παραγωγή έργου από τους/τις φοιτητές/τριες. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος οι φοιτητές-τριες θα είναι σε θέση να: • Διακρίνουν τις διεπιστημονικές προσεγγίσεις οι οποίες εντοπίζονται μεταξύ της Τέχνης και της Επιστήμης. • Να αναγνωρίζουν και να αναλύουν παράδειγμα τα καλλιτεχνικής δημιουργίας εμπνευσμένα από την επιστήμη και επιστημονικές προσεγγίσεις εμπνευσμένες από την τέχνη. • Να διερευνούν τον κοινό τόπο τέχνης και επιστήμης αναφορικά με την 1) περιγραφή και ερμηνεία της πραγματικότητας και 2) αντίληψη της πραγματικότητας και αποτύπωση της ανθρώπινης εμπειρίας. • Να γνωρίσουν πώς ιστορικά οι τεχνολογικές και επιστημονικές επαναστάσεις επέδρασαν πολιτισμικά και πολιτιστικά ενώ θα εξεταστούν και σημαντικές φιλοσοφικές προσεγγίσεις για τη διατομή και αλληλοτροφοδότηση τέχνης/επιστήμης. • Να κατανοούν την αλληλοτροφοδοτούμενη σχέση ανάμεσα στην ερευνητική διαδικασία και την καλλιτεχνική δημιουργία. Το μάθημα συνδυάζει θεωρητική, καλλιτεχνική έρευνα και έρευνα πεδίου με σκοπό την παραγωγή έργου από τους φοιτητές (artbasedprojects).		
Αλληλεπιδραστικά Μέσα: Μεθοδολογίες Σχεδιασμού, Υλοποίησης και Αξιολόγησης	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα πραγματεύεται τη διαδικασία σχεδιασμού, υλοποίησης και αξιολόγησης αλληλεπιδραστικών μέσων και καλλιτεχνικών έργων / εγκαταστάσεων, καλύπτοντας ένα ευρύ φάσμα μεθόδων και πρακτικών ανάπτυξης τέτοιων συστημάτων, καθώς και τεχνικών αξιολόγησης της ποιότητας της αλληλεπίδρασης. Αρχικά, οι φοιτητές εισάγονται στα βασικά μοντέλα ανάπτυξης λογισμικού και γενικότερα αλληλεπιδραστικών συστημάτων προκειμένου να εξοικειωθούν με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του καθενός, με ειδική μνεία να γίνεται στις ταχείες / ευέλικτες [agile] μεθόδους και τη χρήση πρωτοτύπων προοδευτικά υψηλότερης πιστότητας. Στο πλαίσιο αυτό γίνεται αναφορά στα βασικά στάδια ανάπτυξης αλληλεπιδραστικών συστημάτων, από αυτό του εννοιολογικού σχεδιασμού μέχρι και την τελική αξιολόγηση. Παράλληλα, καλύπτονται ζητήματα που αφορούν στον ερευνητικό και πειραματικό σχεδιασμό, όπως λ.χ. σχεδιασμοί εξαρτημένων και ανεξαρτήτων δειγμάτων, τεχνικές δειγματοληψίας, ανάπτυξη ερωτηματολογίων και συναφών εργαλείων μέτρησης, κ.ο.κ. Οι φοιτητές εισάγονται στην ποσοτική ανάλυση δεδομένων τόσο θεωρητικά όσο και στην πράξη, με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού (π.χ. R, SPSS), ούτως ώστε να είναι σε θέση να		

επεξεργάζονται και να αναλύουν ποσοτικά δεδομένα προκειμένου να εξάγουν συμπεράσματα και απαντήσεις σε διάφορα ερευνητικά ερωτήματα. Εκτός των ποσοτικών μεθόδων, στο πλαίσιο της υιοθέτησης μεικτών μεθοδολογικών προσεγγίσεων για τον σχεδιασμό και την αξιολόγηση αλληλεπιδραστικών συστημάτων, γίνεται αναφορά και σε ποιοτικές μεθόδους συλλογής και ανάλυσης δεδομένων, όπως λ.χ. συνέντευξη, θεματική ανάλυση, ανάλυση περιεχομένου, κ.ο.κ. Έχοντας παρακολουθήσει το συγκεκριμένο μάθημα, οι φοιτητές αναμένεται να κατέχουν το θεωρητικό υπόβαθρο και τις απαιτούμενες πρακτικές δεξιότητες προκειμένου να είναι σε θέση να σχεδιάσουν και να αξιολογήσουν αλληλεπιδραστικά συστήματα με το κατά περίπτωση κατάλληλο μείγμα μεθόδων και τεχνικών για την επίτευξη ενός άρτιου (αισθητικά, τεχνικά και μεθοδολογικά) αποτελέσματος. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να : • Γνωρίζουν και να εφαρμόζουν διάφορα μοντέλα ανάπτυξης αλληλεπιδραστικών συστημάτων • Συγκροτούν το κατάλληλο σύνολο μεθόδων αξιολόγησης αλληλεπιδραστικών συστημάτων • Να εφαρμόζουν τις βασικές αρχές του πειραματικού σχεδιασμού • Γνωρίζουν βασικές έννοιες ποσοτικής ανάλυσης δεδομένων • Επεξεργάζονται και να αναλύουν ποσοτικά δεδομένα		
Κινηματογραφοθεραπεία για κινηματογραφιστές	39	5
Περιγραφή: Η κινηματογραφοθεραπεία είναι μια μέθοδος ψυχοθεραπείας με χρήση οπτικοακουστικών έργων, κυρίως ταινιών και σειρών, που χρησιμεύουν ως αλληγορίες για τα ασυνείδητα ψυχικά ζητήματα του θεατή, βγάζοντάς τα στην επιφάνεια με παρόμοιο τρόπο με τις ιστορίες της λογοτεχνίας, τους μύθους, τα αστεία και τα όνειρα, και κινητοποιώντας το ατομικό, συλλογικό και κοινωνικό ασυνείδητο. Καταλύτης και άξονας της θεραπείας είναι η ταύτιση ή ενσυναίσθηση με τους χαρακτήρες των ταινιών. Είναι φανερό η στενή σχέση της κινηματογραφοθεραπείας με τη σεναριογραφία και ο βαθμός που μπορεί η χρήση της πρώτης να βοηθήσει τόσο στην ανάλυση ταινιών όσο και στη δημιουργία ολοκληρωμένων χαρακτήρων μυθοπλασίας. Σε δεύτερο επίπεδο, το μάθημα «κινηματογραφοθεραπεία για κινηματογραφιστές» φωτίζει μια πλευρά των ταινιών που αφορά ένα τεράστιο μέρος του κοινού αλλά πολλές φορές παραγνωρίζεται: οι ταινίες μπορούν να λειτουργήσουν και ως οχήματα σκέψης, αυτογνωσίας και, μέσα σε συγκεκριμένο πλαίσιο, ψυχοθεραπείας, περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη μορφή τέχνης. Στο μάθημα χρησιμοποιούνται επεισόδια από δημοφιλέστατες σειρές (<i>Two and a half men</i>, <i>Bing Bang Theory</i> κ.λπ.) και ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους που προσφέρουν χαρακτήρες με έκδηλη ψυχοπαθολογία. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • αναλύσουν με μεγάλη ευκολία τα βασικά στοιχεία της δομής του σεναρίου και των χαρακτήρων που βοηθούν την επικοινωνία της ταινίας με το θεατή • αντιληφθούν με ποιες διεργασίες και στοιχεία οι ταινίες δρουν στο συλλογικό και κοινωνικό ασυνείδητο των ομάδων κοινού • έχουν την εμπειρία συνεδριών αυτογνωσίας και ψυχοθεραπείας με χρήση ταινιών.		
Θεωρία Κινηματογράφου ΙΙΙ: Οπτικοακουστικά είδη και αφήγηση	39	5
Περιγραφή: Αφετηρία του μαθήματος θα αποτελέσουν σύγχρονες τάσεις της αφηγηματολογίας στα οπτικοακουστικά είδη (Seymour Chatman, David Bordwell & Kristine Thompson) με στόχο την γνωριμία με διαφορετικές μορφές αφήγησης (κλασσική αφήγηση, μοντερνιστική, μετα-κλασσική, παραμετρική, μη-αφηγηματικός κινηματογράφος κ.α.), μέσα από την εξέταση παραδειγμάτων. Το μάθημα επικεντρώνεται στην ανάλυση των διαφορετικών οπτικοακουστικών ειδών: ξεκινώντας από τον κινηματογράφο τεκμηρίωσης και την αποτύπωση της πραγματικότητας, θα παρουσιαστούν οι διαφορετικές μορφές του ντοκιμαντέρ, η ιστορική του εξέλιξη και οι πιο σημαντικές του τάσεις, δίνοντας ταυτόχρονα και τη δυνατότητα στις φοιτήτριες και τους φοιτητές να πειραματιστούν με τις διαφορετικές τεχνολογίες και τεχνικές του είδους. Ντοκιμαντέρ παρατήρησης, Cinema-verité, λυρικά ντοκιμαντέρ,		

συμφωνίες πόλεων, δημοσιογραφικό ντοκιμαντέρ, επιτελεστικό ντοκιμαντέρ κ.α. Στη συνέχεια το μάθημα εστιάζει στην έννοια του είδους (genre): με αφορμή θεωρήσεις του είδους από τον Rick Altman και τον Steve Neale θα συζητήσουμε για την ιστορία και τις συμβάσεις των κινηματογραφικών ειδών, με έμφαση στον υβριδικό και διαμεσικό τους χαρακτήρα, καθώς επιβιώνουν σε διαφορετικά μέσα (κινηματογράφος, τηλεόραση, διαδίκτυο, λογοτεχνία, graphic novel, videogames κ.α.). Έτσι θα συζητηθούν για παράδειγμα η μετάβαση από το κινηματογραφικό είδος του μιούζικαλ στο videoclip, οι μορφές της αφήγησης του εγκλήματος και της αστυνομικής διερεύνησης, από τη pulp λογοτεχνία στο film noir, το neo-noir και στη σύγχρονη τηλεοπτική μυθοπλασία, η εξέλιξη του western από το κλασσικό Χόλυγουντ στο ρεβιζιονιστικό western των 70s και στο σύγχρονο περιβαλλοντολογικού ενδιαφέροντος meta-western, όψεις της ταινίας τρόμου, από τα χαμηλού προϋπολογισμού b-movies στα blockbusters και στο post-horror, Χολιγουντιανές και μοντερνιστικές μορφές της ταινίας επιστημονικής φαντασίας, κ.α. Ταυτόχρονα, ο κινηματογράφος είδους δίνει την αφορμή για να γνωρίσουν οι φοιτητές/τριες κείμενα της σύγχρονης πολιτισμικής και πολιτικής θεωρίας και να εφαρμόσουμε πάνω σε συγκεκριμένα παραδείγματα κριτικές προσεγγίσεις όπως η μετα-αποικιοκρατική θεωρία, το μεταμοντέρνο, η αποαποικιοποίηση (decolonization), η έννοια του ανοίκειου στην ψυχανάλυση, θεωρίες φύλου κ.α. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση: • Να διακρίνουν, αναλύουν και να χρησιμοποιούν τους διαφορετικούς τρόπους αφήγησης στα κινηματογραφικά και οπτικοακουστικά είδη • Να εμβαθύνουν σε κατευθύνσεις όπως η θεωρία του είδους, η αφηγηματολογία, το μεταμοντέρνο, η μετα-αποικιοκρατική θεωρία, η αποαποικιοποίηση και οι πολιτισμικές θεωρίες • Να κατανοούν τη έννοια του είδους (genre) και να γνωρίζουν τις κυρίαρχες συμβάσεις των κινηματογραφικών και οπτικοακουστικών ειδών, κατά την κλασσική περίοδο της παγίωσής τους όσο και τους τρόπους ανανέωσής και αναθεώρησής τους μέχρι σήμερα. • Να αναγνωρίζουν το διαθεματικό τους εύρος μέσα από συγκρίσεις με άλλες τέχνες όπως η λογοτεχνία, το θέατρο, το graphic novel και τα videogames • Να χρησιμοποιούν βασικά εργαλεία που προέρχονται από την αφηγηματολογία στην κινηματογραφική ανάλυση και στις διαδικασίες παρουσίασης και συγγραφής σεναρίου • Να είναι εξοικειωμένες/οι με διαφορετικά οπτικοακουστικά είδη του κινηματογράφου, της τηλεόρασης και του διαδικτύου (ντοκιμαντέρ, μικρού μήκους, τηλεοπτική μυθοπλασία, musicvideo, animation, webvideo, videoessay κλη). • Να γνωρίζουν τις βασικές κατηγορίες, κινήματα, τάσεις και τρόπους αφήγησης του ντοκιμαντέρ • Να αναγνωρίζουν και να χρησιμοποιούν συμβάσεις των ειδών και των τρόπων αφήγησης τους σε σύγχρονες μορφές ψηφιακής δημιουργίας		
Επιμελητικές πρακτικές στη σύγχρονη τέχνη	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές στις επιμελητικές πρακτικές στη σύγχρονη τέχνη, προσεγγίζοντας την επιμέλεια ως σύνθετη δημιουργική, ερευνητική, κοινωνική και θεσμική πρακτική παραγωγής νοήματος, πολιτισμικής διαμεσολάβησης και δημόσιου λόγου. Η επιμέλεια αντιμετωπίζεται ως διαδικασία διαμόρφωσης πλαισίων θέασης, ενεργοποίησης κοινοτήτων, συγκρότησης πολιτιστικών γεγονότων και ανάπτυξης νέων μορφών συνεργασίας μεταξύ καλλιτεχνών, θεσμών και κοινού. Το μάθημα έχει εργαστηριακό και project-oriented χαρακτήρα. Στόχος του είναι η εξοικείωση των φοιτητών/τριών με το οικοσύστημα των ψηφιακών τεχνών και του οπτικοακουστικού πολιτισμού, και η κατανόηση των μηχανισμών μέσα από τους οποίους τα έργα παράγονται, παρουσιάζονται, διαχέονται και αποκτούν δημόσια παρουσία. Οι φοιτητές μελετούν σημαντικές διεθνείς και ελληνικές εκθέσεις, biennale, φεστιβάλ, ανεξάρτητες διοργανώσεις, artist-run initiatives και community-based projects, αναλύοντας τον επιμελητικό σχεδιασμό: από τη σύλληψη της κεντρικής ιδέας		

(concept development), τη διαμόρφωση της επιμελητικής πρότασης και της αφηγηματικής δομής μιας έκθεσης έως την παραγωγή, την τεχνική υλοποίηση, την επικοινωνία, τη συμμετοχή του κοινού, την τεκμηρίωση, την αξιολόγηση και τη μεταπαραγωγή (post-production). Παρουσιάζονται διαφορετικά μοντέλα πολιτιστικής διακυβέρνησης και σύγχρονες μορφές θεσμικής συγκρότησης, με έμφαση στη συλλογικότητα, τη συμμετοχικότητα, τη βιωσιμότητα, τη συμπερίληψη και τις νέες μορφές συνεργασίας μεταξύ καλλιτεχνών, επιμελητών και κοινοτήτων. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στις ιδιαιτερότητες της επιμέλειας των ψηφιακών τεχνών και του οπτικοακουστικού πολιτισμού, εξετάζοντας τις νέες μορφές παρουσίασης που αναδύονται μέσα από τις διαδραστικές εγκαταστάσεις, τις εμβυθιστικές τεχνολογίες, τα έργα νέων μέσων, τις υβριδικές εκθέσεις και τις διαδικτυακές πλατφόρμες. Παράλληλα, διερευνώνται οι πρακτικές που αναπτύσσουν μεγάλοι διεθνείς οργανισμοί, μουσεία και πολιτιστικοί θεσμοί σχετικά με την παρουσίαση, την τεκμηρίωση, τη διατήρηση και την αρχειοποίηση της ψηφιακής καλλιτεχνικής παραγωγής. Καθ' όλη τη διάρκεια του εξαμήνου οι φοιτητές θα αναπτύσσουν μικρής και μεσαίας κλίμακας επιμελητικά projects, καθώς και ασκήσεις σχεδιασμού πραγματικών εκθεσιακών ή πολιτιστικών προτάσεων. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • αναλύουν τον επιμελητικό σχεδιασμό εκθέσεων, φεστιβάλ και άλλων πολιτιστικών διοργανώσεων. • αναπτύσσουν μικρής και μεσαίας κλίμακας επιμελητικά έργα και προτάσεις. • κατανοούν τις βασικές πρακτικές της σύγχρονης επιμέλειας, με έμφαση στις ψηφιακές τέχνες και τον οπτικοακουστικό πολιτισμό. • γνωρίζουν τις επιμελητικές πρακτικές που αναπτύσσουν μεγάλοι διεθνείς οργανισμοί, μουσεία και πολιτιστικοί θεσμοί.		
Πολιτιστική Διαχείριση στη σύγχρονη τέχνη II	39	5
Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό αναλύεται με πρακτικά παραδείγματα και επισκέψεις on location πολιτιστικά φαινόμενα και η επίδρασή τους στον κοινωνικό, οικονομικό και αρχιτεκτονικό ιστό. Οι φοιτητές/τριες μελετούν από κοντά διαφορετικές περιπτώσεις (λειτουργία μουσείων, φεστιβάλ, πολιτιστικών οργανισμών, δημιουργικών δικτύων, ανεξάρτητων χώρων τέχνης, residencies και ευρωπαϊκών συνεργασιών, καθώς και τους τρόπους με τους οποίους αναπτύσσονται καλλιτεχνικές συμπράξεις και επαγγελματικά δίκτυα) ώστε να γίνει εύληπτη η μορφή και η λειτουργία των βασικών πολιτιστικών πυλώνων και των τρόπων σύνδεσης με το κοινωνικό σύνολο, την τοπική επιχειρηματικότητα και την εθνική οικονομία. Παρουσιάζονται πρακτικά ζητήματα όπως η χρηματοδότηση, η αίτηση για καλλιτεχνική πρόταση, ο τρόπος λειτουργίας των φεστιβάλ κ.ο.κ. Καθώς η πολιτιστική κληρονομιά εντάσσεται σε ένα σταθερό φυσικό περιβάλλον το οποίο λειτουργεί συμπληρωματικά ή ως άρρηκτα συνδεδεμένο στοιχείο, γίνεται εκτενής αναφορά στην πολιτιστική πολιτική με περιβαλλοντική ηθική και το ελάχιστο περιβαλλοντικό αποτύπωμα. Επίσης, παρουσιάζονται σύγχρονες απειλές, όπως η πρόσφατη πανδημία. Ποια φαινόμενα μπορούν να αλλοιώσουν ή να απειλήσουν το πολιτιστικό μας κεφάλαιο και ποιοι τρόποι προτείνονται για την έγκαιρη πρόληψη και αντιμετώπισή τους. Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση: • Να εμβαθύνουν σε όσα θεωρητικά γνώρισαν στην Πολιτιστική Διαχείριση στη σύγχρονη τέχνη I ιδίως ως προς τα βασικά πολιτιστικά εργαλεία και τον τρόπο αξιοποίησής τους στη νέα ψηφιακή εποχή. • Να κατανοήσουν πως λειτουργεί η κατάσταση της παραγωγής πολιτισμού σήμερα στην Ελλάδα • Να σκεφτούν για τη δική τους ένταξη στα σχετικά institutions		
Εικαστική νοημοσύνη	39	5

Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό η τάξη οργανώνεται ως διεπιστημονικό πειραματικό εργαστήριο. Οι φοιτητές και οι φοιτήτριες συνεργάζονται με φοιτητές, επαγγελματίες υγείας και ερευνητές του NEO-LIFE (https://neolifemscsca.eu/), μετατρέποντας τα βασικά ερωτήματα του μαθήματος σε καλλιτεχνικά πειράματα. Η εκπαιδευτική διαδικασία αναπτύσσεται μέσα από διαλέξεις, σεμινάρια, εργαστήρια και επιτόπιες επισκέψεις, οι οποίες πραγματοποιούνται τόσο στους χώρους του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου όσο και σε συνεργαζόμενες υποδομές της Ιατρικής και Βιοϊατρικής έρευνας, όπως εργαστήρια ιατρικής, βιοϊατρικής, γενετικής, εμβρυολογίας, απεικόνισης, βιοπληροφορικής και άλλων συναφών επιστημονικών πεδίων. Οι φοιτητές/τριες δοκιμάζουν διαφορετικές υποθέσεις και εξετάζουν τι μπορεί να αποκαλύψει κάθε εικόνα, ήχος, αφήγηση, κινηματογραφική μορφή, ψηφιακή εφαρμογή ή συμμετοχική παρέμβαση. Στον πυρήνα της μεθοδολογίας της Εικαστικής Νοημοσύνης βρίσκεται η συνεχής τεκμηρίωση (documentation) της ερευνητικής και δημιουργικής διαδικασίας. Με τον τρόπο αυτό, η Εικαστική Νοημοσύνη δεν λειτουργεί μόνο ως πεδίο συνάντησης τέχνης και επιστήμης, αλλά ως μεθοδολογία ανάπτυξης τόσο καλλιτεχνικών όσο και ερευνητικών και κοινωνικών δεξιοτήτων (soft skills), οι οποίες αποτελούν πλέον θεμελιώδες στοιχείο της σύγχρονης καλλιτεχνικής και επιστημονικής πρακτικής. ενδυνάμωσης και άνθησης. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: • Ορίζουν την εικαστική νοημοσύνη και τη διακρίνουν από τη δημιουργικότητα, την καλλιτεχνική παραγωγή και την τεχνητή νοημοσύνη. • Αναλύουν κριτικά αναπαραστάσεις του γυναικείου σώματος και της υγείας στον κινηματογράφο, στις ψηφιακές τέχνες, στην ιατρική και στη δημοφιλή κουλτούρα. • Μεταφράζουν επιστημονικά τεκμήρια χωρίς να εξαλείφουν την ακρίβεια, την αβεβαιότητα ή την πολυπλοκότητα. • Συνδέουν βιολογική γνώση, ενσώματη εμπειρία και κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο. • Συνεργάζονται με καλλιτέχνες, επιστήμονες, επαγγελματίες υγείας και διαφορετικά κοινά. • Εφαρμόζουν συναίνεση, φροντίδα, ιδιωτικότητα και δεοντολογία όταν εργάζονται με ευαίσθητες εμπειρίες υγείας. • Σχεδιάζουν και δοκιμάζουν ένα διεπιστημονικό έργο ή μια δημόσια εμπειρία με μέσα των ψηφιακών τεχνών και του κινηματογράφου. • Αξιολογούν ένα έργο ως προς την καλλιτεχνική ισχύ, την επιστημονική ακεραιότητα, την ηθική ευθύνη και τη δημόσια προσβασιμότητα		
Δημιουργικές και πολιτιστικές βιομηχανίες και επαγγελματική ανάπτυξη	39	5
Περιγραφή: Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές και τις φοιτήτριες στο πεδίο των δημιουργικών και πολιτιστικών βιομηχανιών, εξετάζοντας τις δομές, τους θεσμούς, τις πολιτικές και τους μηχανισμούς που διαμορφώνουν τη σύγχρονη παραγωγή, κυκλοφορία και υποστήριξη της καλλιτεχνικής δημιουργίας σε εθνικό και διεθνές επίπεδο. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στις ψηφιακές τέχνες, τα νέα μέσα και τον οπτικοακουστικό πολιτισμό, με στόχο την κατανόηση του επαγγελματικού οικοσυστήματος στο οποίο καλούνται να ενταχθούν οι απόφοιτοι του Τμήματος. Το μάθημα αναλύει τη λειτουργία μουσείων, φεστιβάλ, πολιτιστικών οργανισμών, δημιουργικών δικτύων, ανεξάρτητων χώρων τέχνης, residencies και ευρωπαϊκών συνεργασιών, καθώς και τους τρόπους με τους οποίους αναπτύσσονται καλλιτεχνικές συμπράξεις και επαγγελματικά δίκτυα. Παράλληλα, εξετάζει τα κυριότερα μοντέλα χρηματοδότησης της καλλιτεχνικής παραγωγής, τις δημόσιες και ιδιωτικές πηγές υποστήριξης, τα ευρωπαϊκά προγράμματα, τις ανοικτές προσκλήσεις (open calls), τις χορηγίες και τις στρατηγικές ανάπτυξης πολιτιστικών έργων. Οι φοιτητές εκπαιδεύονται στη σύνθεση και επιμέλεια portfolio, στη συγγραφή καλλιτεχνικού βιογραφικού και artist statement, στην ανάπτυξη προσωπικής ιστοσελίδας και ψηφιακής παρουσίας, καθώς και στις σύγχρονες πρακτικές τεκμηρίωσης και επικοινωνίας του έργου τους. Παράλληλα,		

εξοικειώνονται με τη διαδικασία σχεδιασμού και συγγραφής προτάσεων (proposal development), αναλύοντας τη δομή, τη μεθοδολογία και τα κριτήρια αξιολόγησης καλλιτεχνικών και ερευνητικών προτάσεων για χρηματοδότηση, συμμετοχή σε εκθέσεις, φεστιβάλ, residencies, παραγωγές και διεθνή προγράμματα. Το μάθημα απευθύνεται σε φοιτητές και φοιτήτριες προχωρημένων εξαμήνων, οι οποίοι έχουν ήδη διαμορφώσει ένα πρώτο καλλιτεχνικό σώμα έργου και επιδιώκουν να αποκτήσουν τα θεωρητικά και πρακτικά εφόδια που απαιτούνται για την επαγγελματική τους ένταξη στις δημιουργικές και πολιτιστικές βιομηχανίες, ενισχύοντας την ικανότητά τους να αναπτύσσουν, να παρουσιάζουν και να υποστηρίζουν αποτελεσματικά την καλλιτεχνική τους πρακτική σε εγχώριο και διεθνές επίπεδο. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να: • κατανοούν τη δομή και τη λειτουργία των δημιουργικών και πολιτιστικών βιομηχανιών, καθώς και των βασικών φορέων και μηχανισμών που υποστηρίζουν τη σύγχρονη καλλιτεχνική παραγωγή. • αναπτύσσουν και να τεκμηριώνουν την επαγγελματική τους καλλιτεχνική παρουσία μέσω portfolio, artist statement, βιογραφικού και ψηφιακών μέσων προβολής. • σχεδιάζουν και να συντάσσουν ολοκληρωμένες προτάσεις για συμμετοχή σε χρηματοδοτικά προγράμματα, εκθέσεις, φεστιβάλ, residencies και άλλες επαγγελματικές ευκαιρίες.		
---	--	--

Άρθρο 4 ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ - ΠΡΟΣΟΝΤΑ

Με την επιτυχή ολοκλήρωση του Προγράμματος Προπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (Ε.Κ.Π.Α.) οι απόφοιτοι διαθέτουν:

A) Ολοκληρωμένη καλλιτεχνική, επιστημονική και κριτική γνώση και πρακτική εφαρμογή στις Ψηφιακές Τέχνες και στον Κινηματογράφο μέσα σε μια ευρύτερη διεπιστημονική, διακαλλιτεχνική, διαθεματική προσέγγιση και καλλιτεχνική δημιουργία.

B) Δεξιότητες και εργασιακά προσόντα ως δημιουργοί περιεχομένου, σκηνοθέτες, καλλιτέχνες, εκπαιδευτικοί και τεχνικοί οπτικοακουστικών τεχνών στις ακόλουθες δημιουργικές βιομηχανίες και τομείς:

- Κινηματογράφος μυθοπλασίας
- Ντοκιμαντέρ και έργα καταγραφής της πραγματικότητας
- Τηλεόραση και Νέα Μέσα, παραγωγή εκπομπών και ειδήσεων
- Οπτικοακουστική διαφήμιση
- Ψηφιακές και εικαστικές τέχνες
- Φωτογραφία
- Ηχοληψία, επεξεργασία και σχεδιασμός ήχου και μουσικής
- Πληροφορική και προγραμματισμός εφαρμογών
- Τρισδιάστατα γραφικά και περιβάλλοντα
- Ψηφιακές διαδραστικές εφαρμογές
- Ψηφιακά ηλεκτρονικά παιχνίδια ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης
- Εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας
- Εγκαταστάσεις έργων τέχνης
- Θεωρία επικοινωνίας
- Θεωρία τέχνης
- Θεωρία κινηματογράφου
- Θεωρία οπτικοακουστικών μέσων
- Θεωρία πολιτισμού
- Κινηματογράφος στην εκπαίδευση
- Εικαστικές τέχνες στην εκπαίδευση

4.2 Τα μαθησιακά αυτά αποτελέσματα αποτελούν δείκτες που αντιστοιχούν στο επίπεδο 6 του ΕΠΕΠ (Ευρωπαϊκού Πλαισίου Επαγγελματικών Προσόντων).