

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
ΟΔΗΓΟΣ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
2024-2025





Επιμέλεια:

Γραμματεία Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου
Διεύθυνση: Πανεπιστημιακό Συγκρότημα Ευρίπου

Θέση Σκληρό - 34400, Ψαχνά Ευβοίας

Τηλέφωνα Γραμματείας: 2228099523 - 2228099634

E-mail: secr@dcarts.uoa.gr

Ηλεκτρονική Διεύθυνση Τμήματος: www.dcarts.uoa.gr

Φωτογραφία εξωφύλλου: Ο Διευθυντής Φωτογραφίας Γιώργος Φρέντζος παραδίδει masterclass στους/στις φοιτητές/τριες του Τμήματος

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

⇒ ΜΗΝΥΜΑ ΠΡΥΤΑΝΗ ΓΙΑ ΤΗ ΝΕΑ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΧΡΟΝΙΑ

⇒ ΜΗΝΥΜΑ ΠΡΟΕΔΡΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΦΥΣΙΟΓΝΩΜΙΑ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

1.1 ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

1.2 ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΚΑΙ Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΤΟΥ

1.3 ΑΡΧΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

1.4 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

1.5 ΚΩΔΙΚΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑΣ

1.6 ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ: ERASMUS – CIVIS

1.7 ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

1.8 ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

1.9 ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ - ΠΡΟΣΒΑΣΗ

2. ΤΟ ΤΜΗΜΑ

2.1 ΙΔΡΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΡΘΡΩΣΗ

2.2 ΔΙΟΙΚΗΣΗ

2.3 ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

2.4 ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

2.5 ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

2.6 ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΤΟΥΣ 2024-2025

3. ΔΙΚΤΥΑΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

3.1 ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

3.2 ΚΕΝΤΡΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΔΙΚΤΥΟΥ (ΚΛΕΙΔΙ)

3.3 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

3.4 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΜΜΑΤΩΝ «ΕΥΔΟΞΟΣ»

3.5 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΑΞΗ (E-CLASS)

3.6 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

4. ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

- 4.1 ΔΟΜΗ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ
- 4.2 ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ
- 4.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΟΝΑΔΩΝ ECTS ΚΑΙ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ
- 4.4 ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ECTS
 - 4.4.1 ΠΙΝΑΚΑΣ ΚΑΤΑΝΟΜΗΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΑΝΑ ΕΞΑΜΗΝΟ
 - 4.4.2 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΠΠΣ
- 4.5 ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

4 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ

- 4.4 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ
- 4.5 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ
- 4.6 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
- 4.7 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΜΟΝΤΑΖ ΚΑΙ ΗΧΗΤΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
- 4.8 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ
- 4.9 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ, ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ
- 4.10 ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ STUDIO ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΗΧΟΥ

5 ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΜΕΡΙΜΝΑ

- 5.4 ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ
- 5.5 ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ
- 5.6 ΣΙΤΙΣΗ
- 5.7 ΦΟΙΤΗΤΕΣ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ
- 5.8 ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ
- 5.9 ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΑΡΑΠΟΝΩΝ
- 5.10 ΜΕΤΕΓΓΡΑΦΕΣ
- 5.11 ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΗ ΛΕΣΧΗ
- 5.12 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΦΟΙΤΗΤΩΝ (ΠΟ.Φ.ΠΑ)
- 5.13 ΥΠΟΤΡΟΦΙΕΣ – ΚΛΗΡΟΔΟΤΗΜΑΤΑ

ΜΗΝΥΜΑ ΠΡΥΤΑΝΗ ΓΙΑ ΤΗ ΝΕΑ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΧΡΟΝΙΑ

Αγαπητές και αγαπητοί συνάδελφοι,

Με την έναρξη της νέας ακαδημαϊκής χρονιάς εύχομαι σε όλες και όλους καλή δύναμη και ευόδωση όλων των στόχων μας!

Το Πανεπιστήμιο μας πορεύεται προς μία νέα εποχή που τη χαρακτηρίζουν αλλαγές και προκλήσεις. Το αύριο του δημόσιου Πανεπιστημίου απαιτεί στιβαρό σχεδιασμό, προσήλωση στους στόχους, αποφασιστικότητα και αποτελεσματικότητα.

Με επίκεντρο τους φοιτητές μας, όλοι μαζί, ακαδημαϊκό και διοικητικό προσωπικό θα συνεχίσουμε την προσπάθεια για την ανοδική πορεία του ιστορικότερου και μεγαλύτερου Πανεπιστημίου της χώρας.

Οραματιζόμαστε ένα Πανεπιστήμιο λειτουργικό και παραγωγικό, προσηλωμένο στις αποστολές της μάθησης, της έρευνας, της καινοτομίας και του πολιτισμού, μοχλό προόδου και ανάπτυξης για τη χώρα.

Καλούμε όλες και όλους με ενθουσιασμό, μεθοδικότητα και ενότητα να συνδράμουμε στο φωτεινό αύριο του Πανεπιστημίου μας.

Καλή ακαδημαϊκή χρονιά!

Ο Πρύτανης του ΕΚΠΑ

Γεράσιμος Σιάσος



ΜΗΝΥΜΑ ΠΡΟΕΔΡΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΙΣ ΤΕΧΝΕΣ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΠΟΧΗΣ

Καλλιεργώντας την ακρόαση και εκπαιδεύοντας το βλέμμα μέσα από μια τεράστια πολιτιστική και τεχνολογική παράδοση που φτάνει ως και την ψηφιακή εποχή. Αυτή είναι η βασική αποστολή του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου που ιδρύθηκε στο συγκρότημα Ευρίπου, 15 χιλιόμετρα από τη Χαλκίδα σε πλήρως ανακαινισμένους χώρους και αίθουσες, ειδικές για στούντιο και εργαστήρια: ταινίες μυθοπλασίας, ψηφιακές εγκαταστάσεις, παιχνίδια, ηχητικός σχεδιασμός, προγραμματισμός, ντοκιμαντέρ, εικονική πραγματικότητα, εικονική παραγωγή, animation, projection mapping, βιντεοτέχνη, τηλεόραση στο διαδίκτυο, διαφήμιση, φυσική υπολογιστική, οπτικοακουστικός εγγραμμτισμός, ιστορία κινηματογράφου, θεωρία οπτικοακουστικών και ιστορία τέχνης είναι κάποια από τα γνωστικά πεδία που θεραπεύουμε και ερευνούμε σε προπτυχιακό, και, προσεχώς, μεταπτυχιακό επίπεδο.

Το Τμήμα είναι πολύ νέο, μόλις από το 2019, αλλά το πανεπιστήμιο είναι το αρχαιότερο της Ελλάδας, ιδρυμένο από τον Όθωνα το 1837! Αυτός ο συνδυασμός δημιουργεί πρόσθετες υποχρεώσεις σε όλους μας να απαντήσουμε με υπευθυνότητα στα αρχικά μας ερωτήματα: πώς θα είναι η τέχνη των οπτικοακουστικών τον 21^ο αιώνα; Τι είδους ταινίες θα παράγουμε και με ποιο τρόπο θα τις μεταδίδουμε; Πώς θα αξιοποιήσουμε τεχνολογίες όπως η Blockchain και η Artificial intelligence; Πώς θα βλέπουμε και θα ακούμε στα ώριμα πλέον ψηφιακά περιβάλλοντα της τέχνης του 21^{ου} αιώνα;

Καλώς ήρθατε στο Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου του ΕΚΠΑ όπου αναζητούμε αυτές τις απαντήσεις. Όλοι μαζί, φοιτητές καθηγητές και προσωπικό, μια κοινότητα, μια οικογένεια, μια παρέα!

Ο Πρόεδρος του Τμήματος

Ιωάννης Σκοπετέας



1

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΦΥΣΙΟΓΝΩΜΙΑ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ





1.1 ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

Το Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ) αποτέλεσε το πρώτο πανεπιστημιακό ίδρυμα ελληνικού κράτους, της Βαλκανικής Χερσονήσου και της ευρύτερης περιοχής της Ανατολικής Μεσογείου. Το Πανεπιστήμιο Αθηνών ιδρύθηκε το 1837 με αρχικό όνομα «Οθώνειο Πανεπιστήμιο» και το 1932 έλαβε την ονομασία «Εθνικόν και Καποδιστριακόν Πανεπιστήμιον Αθηνών».

Το ΕΚΠΑ διαθέτει 41 Τμήματα και ομώνυμα Προπτυχιακά Προγράμματα Σπουδών, 205 Μεταπτυχιακά Πρόγραμμα ενώ στις τάξεις του φοιτούν περισσότεροι από 45.000 προπτυχιακοί, 15.000 μεταπτυχιακοί/ες και 8.000 υποψήφιοι/ες διδακτορικοί/ες φοιτητές/τριες.

Το ΕΚΠΑ αποτελεί το κορυφαίο πανεπιστημιακό ίδρυμα στην Ελλάδα καταλαμβάνοντας ετησίως υψηλές θέσεις στους Πίνακες Διεθνούς Κατάταξης Πανεπιστημίων ενώ βρίσκεται στα πεντακόσια κορυφαία πανεπιστήμια παγκοσμίως και στο 1,3% των καλύτερων πανεπιστημίων στον κόσμο σύμφωνα με την Παγκόσμια Ακαδημαϊκή Αξιολόγηση των Πανεπιστημίων (AcademicRanking of World Universities -ARWU). Από τον Φεβρουάριο του 2015 Πρύτανης του ΕΚΠΑ είναι ο Καθηγητής Μελέτιος-Αθανάσιος Δημόπουλος.

⇒ Περισσότερες πληροφορίες για την αποστολή και τις δραστηριότητες του Ιδρύματος:
www.uoa.gr

1.2. ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΚΑΙ Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΤΟΥ

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.

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.

Η φυσιογνωμία, το Πρόγραμμα Σπουδών και οι υλικοτεχνικές δομές του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου είναι πρωτοποριακές σε εθνικό επίπεδο και έχουν σχεδιαστεί για τη διδακτική μιας πλειάδας σύγχρονων γνωστικών αντικειμένων, η ευρύτητα των οποίων δεν καλύπτεται από Πανεπιστημιακά Τμήματα, τόσο της περιφέρειας Αττικής, της Κεντρικής και Νότιας Ελλάδας, όσο και της χώρας γενικότερα.

Το πρόγραμμα σπουδών είναι πολυεπίπεδο, διεπιστημονικό, διακαλλιτεχνικό, διαθεματικό και οι απόφοιτοι/ες θα αποκτήσουν τη δυνατότητα αυτοδύναμης καλλιτεχνικής δημιουργίας - με άλλα λόγια, τη δυνατότητα να σχεδιάζουν, να υλοποιούν και να παράγουν με δική τους πρωτοβουλία και υπό συνθήκες διανοητικής ανεξαρτησίας ψηφιακά και οπτικοακουστικά

έργα βασισμένα σε σωστή θεωρητική δεμελίωση και ενταγμένα στο κατάλληλο κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο.



1.3 ΑΡΧΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

Το Προπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών πρώτου κύκλου (Π.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.

Η ένταξη μεγάλου αριθμού πρακτικών, δημιουργικών μαθημάτων υλοποίησης και παραγωγής στο πρόγραμμα του Τμήματος ΨΤΚ, τα οποία ενσωματώνουν και την πρακτική κατάρτιση των φοιτητών σε εργαλεία (π.χ. λογισμικό και υλικό) που χρησιμοποιούνται εκτεταμένα στο συγκεκριμένο χώρο, αυξάνει τις επαγγελματικές προοπτικές των αποφοίτων και τη πιθανότητα απορρόφησής τους στον τομέα των δημιουργικών βιομηχανιών και της διαφήμισης.

Βασικός στόχος είναι οι απόφοιτοι/ες του Τμήματος να δραστηριοποιηθούν επαγγελματικά στον χώρο της παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων και κινηματογράφου, και ως δημιουργοί ψηφιακών καλλιτεχνικών ή εφαρμοσμένων έργων (web design, ψηφιακά παιχνίδια,

animation, εικονική πραγματικότητα), αλληλεπιδραστικών μορφών αφήγησης με έμφαση στον οπτικοακουστικό καλλιτεχνικό λόγο αλλά και γενικότερα στο χώρο της ψηφιακής δημιουργικότητας και του Πολιτισμού.

Συνοπτικά αναφέρεται ότι μετά την ολοκλήρωση των σπουδών τους οι **απόφοιτοι/ες** του τμήματος **γνωρίζουν επαρκώς τον τρόπο:**

1. να εμβαδύνουν στη θεωρητική πλαισίωση των ψηφιακών τεχνών και του κινηματογράφου ούτως ώστε να χρησιμοποιούν ουσιαστικά τις ψηφιακές τεχνολογίες και να νοσηματοδοτούν τα έργα τους με στόχο την επικοινωνία και την καλλιτεχνική έκφραση.
2. να προσεγγίζουν και να αναλύουν κριτικά, μέσα από ολοκληρωμένη και πολυεπίπεδη γνώση, πρωτοπόρα και υψηλής ζήτησης πεδία αιχμής όπως οι ψηφιακές μορφές τέχνης (New Media Art, Digital Art, Interactive Art), η κινηματογραφική/οπτικοακουστική παραγωγή και οι ψηφιακές τεχνολογίες της πληροφορίας και τη επικοινωνίας (τεχνολογίες διαδικτύου, εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, διάχυτη υπολογιστική, εφαρμογές γεωεντοπισμού κλπ.) στον 21ο αιώνα.
3. να κατανοούν τα διαδοχικά στάδια στην παραγωγή ενός κινηματογραφικού/οπτικοακουστικού έργου και έργων ψηφιακών τεχνών και να μπορεί να αξιολογούν έργα τρίτων.
4. να ερμηνεύουν το σύγχρονο καλλιτεχνικό τοπίο οπτικοακουστικών και ψηφιακών τεχνών.
5. να διευρύνουν τις επαγγελματικές τους προοπτικές στο χώρο των δημιουργικών βιομηχανιών και της καλλιτεχνικής έκφρασης.
6. να έχουν επίγνωση των επιπτώσεων της χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών και δικτύων για το περιβάλλον και την κλιματική κρίση.
να στελεχώνουν άμεσα εξειδικευμένες θέσεις της οπτικοακουστικής δημιουργίας (σκηνοθεσία, παραγωγή, σενάριο, διεύθυνση φωτογραφίας, μοντάζ, ηχητικός σχεδιασμός, ηχοληψία, μεταπαραγωγή κ.α.)
7. να δημιουργούν αισθητικά άρτια ψηφιακά και οπτικοακουστικά καλλιτεχνικά έργα
8. να αναλαμβάνουν το σχεδιασμό και την υλοποίηση ψηφιακού περιεχομένου και λειτουργικών αλλά και αισθητικά άρτιων διεπαφών για ψηφιακές εφαρμογές και περιβάλλοντα.
9. να ανταποκρίνονται στις επαγγελματικές απαιτήσεις των προαναφερόμενων αντικειμένων
10. να ενταχθούν σε μια συνεργασιακή, διεπιστημονική και διαμεσική δημιουργική διαδικασία παραγωγής έργου ώστε να μπορούν να σταδιοδρομήσουν σε επαγγελματικούς χώρους στους οποίους τέτοιου είδους εργασία θεωρείται απαραίτητη

11. να παρακολουθούν και μετά το τέλος των σπουδών τους τις τεχνολογικές, κοινωνικές και πολιτιστικές εξελίξεις σε αντικείμενα τα οποία λόγω της φύσης τους υπόκεινται σε συνεχή μεταβολή.
12. να διαχειριστούν τη διαδικασία παραγωγής ψηφιακών και οπτικοακουστικών καλλιτεχνικών έργων, έχοντας επίγνωση του νομικού και κανονιστικού πλαισίου που διέπει τη διάδοση και επικοινωνία των έργων αυτών.
13. να έχουν **αποκτήσει δεξιότητες** σε πολλαπλά πεδία της εικαστικής δημιουργίας και έκφρασης, της οπτικοακουστικής παραγωγής και των εφαρμογών της επιστήμης των υπολογιστών στην παραγωγή καλλιτεχνικών έργων και περιβαλλόντων επικοινωνίας ώστε:
- α) να διαχειρίζονται με επάρκεια τα ψηφιακά εργαλεία και μέσα ως αυτοδύναμοι/ες δημιουργοί οπτικοακουστικών έργων και περιεχομένου στις πιο βασικές δημιουργικές θέσεις πίσω από την κάμερα (π.χ. σεναριογράφος, ερευνητής, σκηνοθέτης, εικονολήπτης, μοντέρ, ηχολήπτης, υπεύθυνος μεταπαραγωγής, οργανωτής παραγωγής και ως βοηθός των προαναφερόμενων).
- β) να αξιοποιούν τις απαραίτητες γνώσεις πληροφορικής, σχεδιασμού και υλοποίησης ψηφιακών συστημάτων που διδάχτηκαν για να δραστηριοποιούνται επαγγελματικά ως δημιουργοί ψηφιακών καλλιτεχνικών έργων, ψηφιακών περιβαλλόντων (computer games, ιστοσελίδων, εφαρμογών εικονικής και εκτεταμένης πραγματικότητας), ψηφιακών εγκαταστάσεων (με χρήση διάχυτου και φυσικού υπολογισμού) και αλληλεπιδραστικών μορφών αφήγησης.
- γ) να αυτοαξιολογούνται και να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν κενά στη γνώση και στις δεξιότητες τους λόγω της διαρκούς εξέλιξης των ψηφιακών τεχνολογιών, να επιδιώκουν τη δια-βίου εκπαίδευση και την ανάπτυξη των γνώσεων τους.
- δ) α έχουν αναπτύξει αποτελεσματικές λεκτικές, μη λεκτικές και γραπτές επικοινωνιακές δεξιότητες, να μπορούν να δημιουργούν σχέσεις εμπιστοσύνης και συνεργασίας με συναδέλφους τους και να διαθέτουν υψηλά πρότυπα επαγγελματικής υπευθυνότητας, ευσυνειδησίας, ακεραιότητας, λογοδοσίας και να τηρούν τους κανόνες της ακαδημαϊκής δεοντολογίας.



1.4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (ΠΔΣ)

Στο Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου υπάρχει η δυνατότητα εκπόνησης διδακτορικής διατριβής. Το ΠΔΣ του Τμήματος αποσκοπεί στην προαγωγή της γνώσης και της πρωτότυπης επιστημονικής έρευνας και οδηγεί στην απόκτηση διδακτορικού διπλώματος. Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου προωθεί ερευνητικά αντικείμενα που άπτονται του γνωστικού αντικειμένου των σπουδών του.

Όσοι/ες γίνονται δεκτοί/ές στις Διδακτορικές Σπουδές του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου, αποκτούν την ιδιότητα του/της υποψήφιου/ας διδάκτορα/ισσας. Ο/η υποψήφιος/α διδάκτορας/ισσα εκπονεί διδακτορική διατριβή σε συγκεκριμένο θέμα υπό την επίβλεψη Τριμελούς Συμβουλευτικής Επιτροπής, η οποία απαρτίζεται από μέλη τρία ΔΕΠ, είτε του τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου είτε άλλων τμημάτων του ΕΚΠΑ, ή άλλων τμημάτων ομοταγών ιδρυμάτων της ημεδαπής ή αλλοδαπής. Το θέμα της διδακτορικής διατριβής, το επιβλέπον μέλος ΔΕΠ και η σύνδεση της τριμελούς συμβουλευτικής επιτροπής ορίζονται από τη Συνέλευση του Τμήματος από τη στιγμή της αποδοχής του υποψήφιου διδάκτορα για την εκπόνηση της διδακτορικής του διατριβής. Αναπόσπαστο τμήμα της διαδικασίας εκπόνησης διδακτορικής διατριβής αποτελεί η συμμετοχή των υποψηφίων διδακτόρων/ισσων στις εκπαιδευτικές, ερευνητικές και λοιπές δραστηριότητες του τμήματος.

Η ελάχιστη χρονική διάρκεια εκπόνησης διδακτορικής διατριβής ορίζεται εκ του νόμου σε τρία (3) πλήρη ημερολογιακά έτη, ενώ η μέγιστη χρονική διάρκεια υπολογίζεται σε μέχρι έξι (6) πλήρη ημερολογιακά έτη από την πρώτη εγγραφή. Η διδακτορική διατριβή συντάσσεται στα ελληνικά.

⇒ Τη δομή και τους κανόνες λειτουργίας του Προγράμματος Διδακτορικών Σπουδών του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου καθώς και πληροφορίες σχετικά με την αίτηση, μπορείτε να τους βρείτε στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).

⇒ Ο Κανονισμός του Προγράμματος Διδακτορικών Σπουδών του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου είναι αναρτημένος στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).



1.5. ΚΩΔΙΚΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑΣ

Το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, όπως όλα τα Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα (ΑΕΙ) της Ελλάδας, έχει ως αποστολή να παράγει και να μεταδίδει τη γνώση, την έρευνα, τη διδασκαλία και την ανώτατη εκπαίδευση και να διαμορφώνει τις απαραίτητες συνθήκες για την ανάπτυξη νέων ερευνητών και την προαγωγή της πνευματικής,

κοινωνικής και ψυχικής ανάπτυξης των φοιτητών/τριών του. Για την εκπλήρωση της ανωτέρω αποστολής, απαιτείται να σύστημα αρχών, αξιών, κατευθυντηρίων γραμμών και προτύπων για τη δράση των μελών της πανεπιστημιακής κοινότητας που εκφράζεται μέσω του Κώδικα Δεοντολογίας και Καλής Πρακτικής του ΕΚΠΑ και του Κώδικα και Πολιτικής Ακαδημαϊκής Δεοντολογίας του Τμήματος.

Οι ανωτέρω Κώδικες Δεοντολογίας ισχύουν για τα μέλη ΔΕΠ, φοιτητές και εργαζόμενους και για όλες τις ερευνητικές δραστηριότητες που διεξάγονται στο Τμήμα υπό την ευθύνη του.

Η ακαδημαϊκή κοινότητα του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου λειτουργεί στη βάση των αρχών της ακαδημαϊκής ελευθερίας, ευπρέπειας, εντιμότητας, συνέπειας και αλληλοσεβασμού. Τόσο το ακαδημαϊκό προσωπικό (ΔΕΠ, ΕΔΙΠ, ΕΕΠ, ΕΤΕΠ) όσο και οι φοιτητές/τριες μεριμνούν για τη διαρκή τήρηση των αρχών αυτών καθώς και την εν γένει επίδειξη ακαδημαϊκού ήθους κατά την άσκηση των καθηκόντων τους.

Η Κοινότητα του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου θεωρεί ύψιστη προτεραιότητά της την εξασφάλιση και διατήρηση ενός ασφαλούς περιβάλλοντος εκπαίδευσης, έρευνας και εργασίας για τους/τις διδάσκοντες/σκουσες, τους/τις φοιτητές/τριες και το διοικητικό προσωπικό, μη ανεχόμενη οποιαδήποτε μορφή βίας, διακριτικής μεταχείρισης, άμεσης ή έμμεσης παραβιαστικής συμπεριφοράς ή παρενόχλησης.

Το Πρόγραμμα αναγνωρίζει και τηρεί τις επόμενες πολιτικές του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, όπως αυτές αναφέρονται στον ιστοχώρο του ιδρύματος:

◇ Γλωσσική Πολιτική

◇ Πολιτική Ακαδημαϊκής Δεοντολογίας – Βιοηθικής

◇ Πολιτική Ισότητας Φύλων

◇ Πολιτικές της Μονάδας Προσβασιμότητας Φοιτητών/Φοιτητριών με Αναπηρία

◇ Πολιτική για το Περιβάλλον

◇ Πολιτική Παροχών και Βοήθειας σε Ασθενείς Κοινωνικά Ομάδες Φοιτητών/Φοιτητριών

◇ Πολιτική για την Ιδιωτικότητα και την Προστασία των Προσωπικών Δεδομένων

◇ Πολιτική της Υγείας και Ασφάλειας της Εργασίας

◇ Πολιτική Αξιολόγησης Γνώσεων και Επιστημονικής Παραγωγής

⇒ Αναλυτικά ο Κώδικας και η Πολιτική Ακαδημαϊκής Δεοντολογίας του Τμήματος είναι αναρτημένος στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής ηλεκτρονικό σύνδεσμο.

⇒ Αναλυτικά ο Κώδικας Δεοντολογίας και Καλής Πρακτικής του ΕΚΠΑ είναι αναρτημένος στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής ηλεκτρονικό σύνδεσμο.



1.6. ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ: ERASMUS - CIVIS

Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ως τμήμα που καταρχήν λειτουργεί εντός της καινοτομίας και της εξέλιξης, αποδίδει ιδιαίτερη έμφαση στη διεθνή διεπιστημονική συνεργασία και στην ακαδημαϊκή πρόοδο τόσο των φοιτητών/τριών όσο και του διδακτικού προσωπικού του Τμήματος.

Στο παραπάνω πλαίσιο, το Τμήμα ως μέρος του ΕΚΠΑ συμμετέχει στο Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο του CIVIS. Το CIVIS είναι ένα Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Πολιτών που ιδρύθηκε από τη συμμαχία οκτώ κορυφαίων ερευνητικών ιδρυμάτων ανώτατης εκπαίδευσης της Ευρώπης: το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, το Πανεπιστήμιο Aix-Marseille (Πανεπιστήμιο της Μασσαλίας), το Universitatea din București (Πανεπιστήμιο του Βουκουρεστίου), το Université libre de Bruxelles (Ελεύθερο Πανεπιστήμιο των Βρυξελλών), Universidad Autónoma de Madrid (Πανεπιστήμιο της Μαδρίτης), Sapienza Università di Roma (Πανεπιστήμιο Sapienza της Ρώμης), Πανεπιστήμιο της Στοκχόλμης και Eberhard Karls Universität Tübingen (Πανεπιστήμιο Eberhard Karls της Τυμβίγγης). Συγκεντρώνει μια κοινότητα άνω των 384.000 φοιτητών και 55.000 μελών διδακτικού και διοικητικού προσωπικού, συμπεριλαμβανομένων 30.000 ακαδημαϊκών και ερευνητών. Το CIVIS στοχεύει να δημιουργήσει μια πραγματικά μοναδική ευρωπαϊκή διαπανεπιστημιακή πανεπιστημιούπολη όπου φοιτητές/τριες, ακαδημαϊκοί/ές, ερευνητές/τριες και προσωπικό θα μετακινούνται και θα συνεργάζονται τόσο ελεύθερα όσο στο ίδρυμα προέλευσής τους. Στόχος του είναι η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση, που θα περιλαμβάνει κοινές διαδρομές μάθησης, ανάπτυξη συμπληρωματικών ερευνητικών εργαλείων και διαφορετικούς τρόπους πιστοποίησης του τίτλου σπουδών. Δημιουργία νέων

φιλόδοξων και ευρωπαϊκά αναγνωρισμένων κοινών εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε επίπεδο BA και PhD.

Η συμμετοχή του Τμήματος σε αυτήν τη συμμαχία συμβάλει στη μείωση των ανισοτήτων, στην αύξηση της πρόσβασης σε ποιοτική εκπαίδευση και στη δημιουργία πραγματικών ευκαιριών επιτυχίας για όλους τους φοιτητές και το προσωπικό του.

Επίσης Τμήμα συμμετέχει στο ευρωπαϊκό πρόγραμμα Erasmus και συγκεκριμένα στα προγράμματα Erasmus+ και ErasmusX. Η δράση των παραπάνω προγραμμάτων Erasmus επιχορηγεί την κινητικότητα φοιτητών και προσωπικού σε Ιδρύματα Ανώτατης Εκπαίδευσης σε χώρες που συμμετέχουν στο πρόγραμμα.

Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου συμμετέχει ενεργά στα προγράμματα Erasmus+ έχοντας συνάψει συνεργασίες με Πανεπιστήμια του εξωτερικού. Ο αριθμός των φοιτητών/φοιτητριών του τμήματός μας μετακινούνται ανά έτος ανέρχεται σε περίπου τριάντα (30), ενώ το Τμήμα έχει τη δυνατότητα να υποδέχεται κατά μέσο όρο ανάλογο αριθμό εισερχόμενων φοιτητών/φοιτητριών από επιλεγμένα πανεπιστήμια από χώρες του εξωτερικού. Επιπρόσθετα, διδάσκοντες του Τμήματος συνεργάζονται με αντίστοιχα Πανεπιστημιακά Τμήματα από πλείστες ευρωπαϊκές χώρες στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus X, διενεργώντας σε συνεργασία με φοιτητές/τριες διεπιστημονικά εγχειρήματα καινοτομίας στην εκπαιδευτική διαδικασία.

⇒ Περισσότερες πληροφορίες για το Πρόγραμμα Civis και τις προϋποθέσεις συμμετοχής θα βρείτε στον ιστοχώρο του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#) και στην επίσημη ιστοσελίδα: <https://civis.eu>.

⇒ Περισσότερες πληροφορίες για το Πρόγραμμα Erasmus και τις προϋποθέσεις συμμετοχής θα βρείτε στον ιστοχώρο του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#) και στην επίσημη ιστοσελίδα: www.erasmus.gr.

⇒ Ανακοινώσεις και Προκηρύξεις που αφορούν στα ευρωπαϊκά προγράμματα σπουδών Erasmus+ και CIVIS βρίσκονται στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).

1.7. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το νέο Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου εκπαιδεύει μεθοδικά τους φοιτητές/τριες του στην ψηφιακή καλλιτεχνική δημιουργία στον 21ο αιώνα. Στόχος είναι οι απόφοιτοι του Τμήματος να δραστηριοποιηθούν επαγγελματικά ως δημιουργοί ψηφιακών καλλιτεχνικών έργων, αλληλεπιδραστικών μορφών αφήγησης με έμφαση στον οπτικοακουστικό καλλιτεχνικό λόγο και ως δημιουργοί ψηφιακών κινηματογραφικών έργων.

Για το λόγο αυτό, οι απόφοιτοι αποκτούν τόσο τεχνικές όσο και καλλιτεχνικές δεξιότητες για τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, οπτικού, ηχητικού, δισδιάστατου, τρισδιάστατου, πολυμεσικού, το οποίο θα παρουσιάζεται στον ηλεκτρονικό χώρο (WWW), στο φυσικό χώρο (κλειστό ή δημόσιο) και σε περιβάλλοντα εικονικής ή επαυξημένης πραγματικότητας.

Παράλληλα, οι φοιτητές/τριες εισάγονται στην κριτική σκέψη μέσω μαθημάτων Φιλοσοφίας, Θεωρίας των Μέσων και Επικοινωνίας, Ιστορίας της Τέχνης και του Κινηματογράφου, ώστε να χρησιμοποιούν ουσιαστικά και όχι επιφανειακά τις ψηφιακές τεχνολογίες -κατανοώντας το ίδιο το μέσο- και να νοηματοδοτούν τα έργα τους, έτσι ώστε αυτά να λειτουργούν στο πολιτικό, κοινωνικό και πολιτισμικό γίνεσθαι.

Έμφαση δίνεται επίσης στην κουλτούρα της συνεργασιακής, διεπιστημονικής και διαμεσικής δημιουργικής διαδικασίας, ούτως ώστε οι απόφοιτοι να μπορούν να σταδιοδρομήσουν με επιτυχία στον χώρο της κινηματογραφικής παραγωγής ή της ψηφιακής παραγωγής καλλιτεχνικών έργων και πολιτισμικών προϊόντων, όπου η συνεργασιακή δημιουργική εργασία θεωρείται απαραίτητη.

Εκτός της επιτυχημένης πορείας στο χώρο της ψηφιακής καλλιτεχνικής και κινηματογραφικής δημιουργίας, η έμφαση σε μαθήματα υλοποίησης ψηφιακού περιεχομένου και περιβαλλόντων αλληλεπίδρασης θεωρείται ότι θα δώσει στους/στις αποφοίτους του Τμήματος τη δυνατότητα να διακριθούν στο χώρο της Πληροφορικής και των Ψηφιακών Μέσων, στη δημιουργία ψηφιακών συστημάτων, σχεδιασμού και υλοποίησης ψηφιακού περιεχομένου και ψηφιακών προϊόντων πολιτισμού, καθώς θα εφοδιαστούν με πολύπλευρη, πρακτική και εις βάθος δημιουργική γνώση του αντικειμένου, που λείπει από τον συγκεκριμένο επαγγελματικό χώρο στην εποχή μας στην Ελλάδα.

Θεωρείται τέλος ότι η ένταξη μεγάλου αριθμού πρακτικών, δημιουργικών μαθημάτων υλοποίησης και παραγωγής στο πρόγραμμα του Τμήματος, αυξάνει τις επαγγελματικές προοπτικές των αποφοίτων και τη πιθανότητα απορρόφησής τους στον τομέα των δημιουργικών βιομηχανιών και της διαφήμισης.

1.8. ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου συμμετέχει ενεργά στο δεσμοδετημένο πρόγραμμα Πρακτικής Άσκησης φοιτητών (ΕΠΕΑΕΚ) που συντονίζει το Γραφείο Πρακτικής Άσκησης του ΕΚΠΑ.

Η Πρακτική Άσκηση (ΠΑ) αποσκοπεί στην άμεση διασύνδεση των θεωρητικών και εργαστηριακών σπουδών των φοιτητών και φοιτητριών με την πρακτική εφαρμογή. Τα πλεονεκτήματα της ΠΑ 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.

Η Πρακτική Άσκηση (ΠΑ) του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου μπορεί να γίνει στο πλαίσιο του προγράμματος ΕΣΠΑ και εκτός πλαισίου ΕΣΠΑ. Στο πλαίσιο του ΠΠΣ του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου Η ΠΑ δεν αποτελεί Υποχρεωτικό Μάθημα του Τμήματος ΨΤΚ.

Στο Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ορίζεται ειδική επιτροπή Πρακτικής Άσκησης και Επιστημονικός Υπεύθυνος για την εύρυθμη λειτουργία του Προγράμματος ΠΑ.

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πρακτικής Άσκησης του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου για το ακαδ. Έτος 2024-2025 είναι ο Επίκουρος Καθηγητής Χαράλαμπος Ηλίας: [Στοιχεία Επικοινωνίας](#)

⇒ Περισσότερες πληροφορίες για το Πρόγραμμα Πρακτικής Άσκησης (ΠΑ) του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου και τις προϋποθέσεις συμμετοχής θα βρείτε στον ιστοχώρο του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).

⇒ Ο κανονισμός Πρακτικής Άσκησης (ΠΑ) είναι αναρτημένος στον ιστοχώρο του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).

⇒ Γραφείο Πρακτικής Άσκησης Συγκροτήματος Ευρίπου ΕΚΠΑ, Διεύθυνση: Συγκρότημα Ευρίπου, Ψαχνά Ευβοίας - Ισόγειο (απέναντι από το κυλικείο), Υπεύθυνοι/ες: Ευαγγελία Αντωνίου, Φανή Λαυρέντη, Τηλέφωνα: 2228 0 21812 (Ευαγγελία Αντωνίου) - 2228 0 21821 (Φανή Λαυρέντη)



1.9. ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ - ΠΡΟΣΒΑΣΗ

Οι εγκαταστάσεις του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου του ΕΚΠΑ βρίσκονται στο Πανεπιστημιακό Συγκρότημα Ευρίπου στα Ψαχνά του Νομού Ευβοίας στη θέση Σκληρό, στις πλαγιές του όρους Δίρφυς.

Τα Ψαχνά Ευβοίας είναι η έδρα του Δήμου Διρφύων - Μεσσαπίων. Η απόσταση ανάμεσα στο Πανεπιστημιακό Συγκρότημα Ψαχνών και την έδρα του ΕΚΠΑ την Αθήνα είναι 89 χιλιόμετρα και ο μέσος χρόνος πρόσβασης υπολογίζεται σε μια (1) ώρα και δεκαπέντε (15) λεπτά. Η πρόσβαση στις εγκαταστάσεις του τμήματος πραγματοποιείται οδικώς με Ι.Χ ή ΚΤΕΛ.

- ⇒ Βρείτε την περιοχή του Πανεπιστημίου στον Χάρτη [εδώ](#)
- ⇒ Περισσότερες πληροφορίες για την πρόσβαση στο Πανεπιστημιακό Συγκρότημα Ευρίπου θα βρείτε στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).
- ⇒ Πληροφορίες για τα δρομολόγια των ΚΤΕΛ από και προς το Πανεπιστήμιο: www.ktelevias.gr

2. ΤΟ ΤΜΗΜΑ



2.1. ΙΔΡΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΡΘΡΩΣΗ

Το νέο Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ιδρύθηκε με το Νόμο Υπ'αριθμ.4589 (Φ.Ε.Κ. 29/01/2019, τεύχος Α΄, αρ.φ. 13) και εντάσσεται στη Σχολή Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών με έδρα τα Ψαχνά του Νομού Ευβοίας.

Με βάση το άρθρο 15 § 8 ο πρώτος κύκλος σπουδών του Τμήματος έχει διάρκεια οκτώ (8) ακαδημαϊκά εξάμηνα και η διαμόρφωση του Προγραμμάτων Σπουδών του Τμήματος πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με το άρθρο 32 του ν. 4009/2011.

2.2. ΔΙΟΙΚΗΣΗ

Το ανώτατο διοικητικό όργανο του Τμήματος είναι η Συνέλευση την οποία συντονίζει ο Πρόεδρος και ο Αντιπρόεδρος του Τμήματος. Η Γενική Συνέλευση του Τμήματος αποτελείται από όλα τα μόνιμα μέλη ΔΕΠ και εκπροσώπους των φοιτητών στην προβλεπόμενη από τον νόμο ποσόστωση.

ΜΕΛΗ ΣΥΝΕΛΕΥΣΗΣ ΤΜΗΜΑΤΟΣ:

- Πρόεδρος Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου: Ιωάννης Σκοπετέας, Αναπληρωτής Καθηγητής
- Αντιπρόεδρος Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου: Παναγιώτης Παπάζογλου, Αναπληρωτής Καθηγητής
- Μέλη ΔΕΠ Συνέλευσης Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου:
 - ◊ Ρέα Βαλντέν, Επίκουρη Καθηγήτρια
 - ◊ Χαράλαμπος Ηλίας, Επίκουρος Καθηγητής
 - ◊ Ορέστης Καραμανλής, Επίκουρος Καθηγητής
 - ◊ Αλέξανδρος Κοντογεωργακόπουλος, Επίκουρος Καθηγητής
 - ◊ Θεόδωρος Μπαργιώτας, Επίκουρος Καθηγητής
 - ◊ Αγγελική Πούλου, Επίκουρη Καθηγήτρια
 - ◊ Άννα Πούπου, Επίκουρη Καθηγήτρια

- ◊ Χαράλαμπος Ριζόπουλος, Επίκουρος Καθηγητής
- ◊ Στέφανος Τσιτμηδέλης, Επίκουρος Καθηγητής
- ◊ Ελευθέριος Τσαμπάσης, Λέκτορας Εφαρμογών



2.3. ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

Διεύθυνση: Συγκρότημα Ευρίπου, Ισόγειος Χώρος, Ψαχνά Ευβοίας 344 00

Τηλ: 2228099523 - 2228099634 | Κάθε μέρα 10:00-14:00

Fax: 2228023766

E-mail: secr@dcarts.uoa.gr

Προϊσταμένη Γραμματείας: Σοφία Μπουραντά, ΔΕ Διοικητικού



2.4. ΜΕΛΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ 2023-24

ΜΟΝΙΜΑ ΜΕΛΗ ΔΕΠ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

- ◊ Ιωάννης Σκοπετέας, Αναπληρωτής Καθηγητής
- ◊ Παναγιώτης Παπάζογλου, Αναπληρωτής Καθηγητής
- ◊ Ρέα Βαλντέν, Επίκουρη Καθηγήτρια
- ◊ Χαράλαμπος Ηλίας, Επίκουρος Καθηγητής
- ◊ Ορέστης Καραμανλής, Επίκουρος Καθηγητής
- ◊ Αλέξανδρος Κοντογεωργακόπουλος, Επίκουρος Καθηγητής
- ◊ Θεόδωρος Μπαργιώτας, Επίκουρος Καθηγητής
- ◊ Αγγελική Πούλου, Επίκουρη Καθηγήτρια
- ◊ Άννα Πούπου, Επίκουρη Καθηγήτρια
- ◊ Χαράλαμπος Ριζόπουλος, Επίκουρος Καθηγητής
- ◊ Στέφανος Τσιτμηδέλης, Επίκουρος Καθηγητής
- ◊ Ελευθέριος Τσαμπάσης, Λέκτορας Εφαρμογών

ΜΕΛΗ ΔΕΠ ΑΛΛΩΝ ΤΜΗΜΑΤΩΝ

- ◊ Χαρίτος Δημήτρης, Καθηγητής

ΜΕΛΗ ΕΔΙΠ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

- ◊ Αικατερίνη Γιωτοπούλου, Εργαστηριακό Διδακτικό Προσωπικό
- ◊ Ιωάννης Δέδες, Εργαστηριακό Διδακτικό Προσωπικό
- ◊ Δήμητρα Δήμου, Εργαστηριακό Διδακτικό Προσωπικό

ΜΕΛΗ ΕΤΕΠ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

- ◊ Αναστάσιος Αλεβιζόπουλος, Ειδικό Τεχνικό Εργαστηριακό Προσωπικό

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟΙ ΥΠΟΤΡΟΦΟΙ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

- ◊ Κατερίνα Αντωνοπούλου, Ακαδημαϊκή Υπότροφος
- ◊ Γιώργος Βαρότσης, Ακαδημαϊκός Υπότροφος
- ◊ Δημήτρης Δελληνικόλας, Ακαδημαϊκός Υπότροφος



2.5. ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

Οι φοιτητές/τριες του Τμήματος έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν τόσο τη δανειστική Βιβλιοθήκη που στεγάζεται στο συγκρότημα Ευρίπου στα Ψαχνά Ευβοίας όσο και τη Βιβλιοθήκη της Σχολής Πολιτικών Επιστημών (Ο.Π.Ε.) στην οποία υπάγεται το Τμήμα στο κέντρο της Αθήνας.

Η Βιβλιοθήκη του Συγκροτήματος Ευρίπου στα Ψαχνά υπάγεται στη Σχολή Αγροτικής Ανάπτυξης, Διατροφής και Αειφορίας και καλύπτει τις ανάγκες και τις απαιτήσεις όλων των

τημάτων του πανεπιστημιακού παραρτήματος παρέχοντας πρόσβαση σε έντυπους και ηλεκτρονικούς τίτλους βιβλίων καθώς και σε οπτικοακουστικό περιεχόμενο. Η Βιβλιοθήκη διαθέτει αναγνωστήριο και χώρους ομαδικής μελέτης ενώ η συλλογή της είναι ανοικτής πρόσβασης για τους φοιτητές/ΤΡΙΕΣ (προπτυχιακούς/ες και μεταπτυχιακούς/ες), το διδακτικό και διοικητικό προσωπικό.

Δικαίωμα δανεισμού έχουν: α) τα Μέλη του Διδακτικού, Ερευνητικού, Διοικητικού και λοιπού προσωπικού του Πανεπιστημίου και β) οι προπτυχιακοί/ες και μεταπτυχιακοί/ες φοιτητές/τριες της Σχολής. Για την έκδοση της κάρτας δανεισμού απαιτούνται ταυτότητα μέλους της πανεπιστημιακής κοινότητας (φοιτητική ταυτότητα) και δύο (2) φωτογραφίες. Η κατάθεση της αίτησης γίνεται στη Βιβλιοθήκη.

- ◊ Η Βιβλιοθήκη του ΕΚΠΑ στην Αθήνα στεγάζεται στο κέντρο της πόλης και η συλλογή της εκτείνεται σε δυο ορόφους. Στη Βιβλιοθήκη υπάρχει πλούσια συλλογή έντυπων βιβλίων (55.000 τόμοι), συλλογή οπτικοακουστικού υλικού-ταινιών, 50 θέσεις μελέτης, 6 σταθμοί εργασίας με Η/Υ για πρόσβαση σε ηλεκτρονικά περιοδικά και βιβλιογραφικές βάσεις δεδομένων, 1 ειδική θέση εργασίας για άτομα με αναπηρία (ΑμεΑ) και συγκεκριμένα για φοιτητές με τυφλότητα, μειωμένη όραση και κινητικές αναπηρίες στα άνω άκρα, 2 θέσεις εργασίας για πρόσβαση στην ψηφιακή συλλογή διπλωματικών και διδακτορικών διατριβών και ελεύθερη πρόσβαση στο διαδίκτυο. Η βιβλιοθήκη είναι δανειστική και ξυπηρετεί τους χρήστες με φωτοτυπίες, οι οποίοι αφού προμηθευτούν την ειδική μαγνητική κάρτα από το προσωπικό, έχουν τη δυνατότητα να φωτοτυπήσουν μόνοι τους το υλικό που τους ενδιαφέρει.
- ◊ Από 15 Νοεμβρίου 2021 όλοι οι χρήστες των βιβλιοθηκών του ΕΚΠΑ έχουν τη δυνατότητα να δανείζονται υλικό (το οποίο δεν διαθέτει η βιβλιοθήκη της Σχολής στην οποία ανήκουν) από όποια βιβλιοθήκη του ΕΚΠΑ το διαθέτει. Η εφαρμογή του ενιαίου δανεισμού αποτελεί μια καινοτομία λόγω της χωροταξικής κατανομής των βιβλιοθηκών σε 9 διαφορετικούς χώρους που αντιστοιχούν στις Σχολές του ΕΚΠΑ.

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΕΥΡΙΠΟΥ

Διεύθυνση: Συγκρότημα Ευρίπου, Ψαχνά Ευβοίας - Πτέρυγα Δ, Ισόγειος Χώρος

Τηλ: 2228099530

E-mail: agroada@lib.uoa.gr

Ωράριο: Δευτέρα - Παρασκευή 8:30 - 15:30

Πληροφορίες: Μαρία Μπουγιούκου, Αναστασία Στυλιανόσογλου

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΑΘΗΝΩΝ (Ο.Π.Ε)

Διεύθυνση: Αιόλου 42-44 & Κολοκοτρώνη (Μοναστηράκι), Αθήνα - 5^{ος}-6^{ος} Όροφος

Τηλ: 2103689570- 2103689571

E-mail: erikmme@lib.uoa.gr

Ωράριο: Δευτέρα - Παρασκευή 8:30-14:30. Η βιβλιοθήκη τον Αύγουστο παραμένει κλειστή.

Πληροφορίες: Ευαγγελία Τσώλα, Μαρία Πολίτου

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

⇒ E-mail Υπηρεσίας ενιαίου δανεισμού: lendlib@lib.uoa.gr

⇒ E-mail Βιβλιοθήκης ΕΚΠΑ: dibib@lib.uoa.gr

⇒ Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση των Βιβλιοθηκών του Πανεπιστημίου: www.lib.uoa.gr

⇒ Περισσότερες πληροφορίες για τον Αναλυτικό Ενιαίο Κανονισμό Δανεισμού Βιβλιοθηκών του ΕΚΠΑ:

https://www.dcart.s.uoa.gr/fileadmin/depts/dcart.s.uoa.gr/www/uploads/Eniai_ο_s_kanonismo_s_daneismoy_BKP_teliko_.pdf

2.6. ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΤΟΥΣ 2024-2025

◇ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ

Περίοδος Διδασκαλίας: Οκτώβριος 2024 - Ιανουάριος 2025

Περίοδος Εξετάσεων: Φεβρουάριος 2025

◇ ΕΑΡΙΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ

Περίοδος Διδασκαλίας: Φεβρουάριος 2025 - Ιούνιος 2025

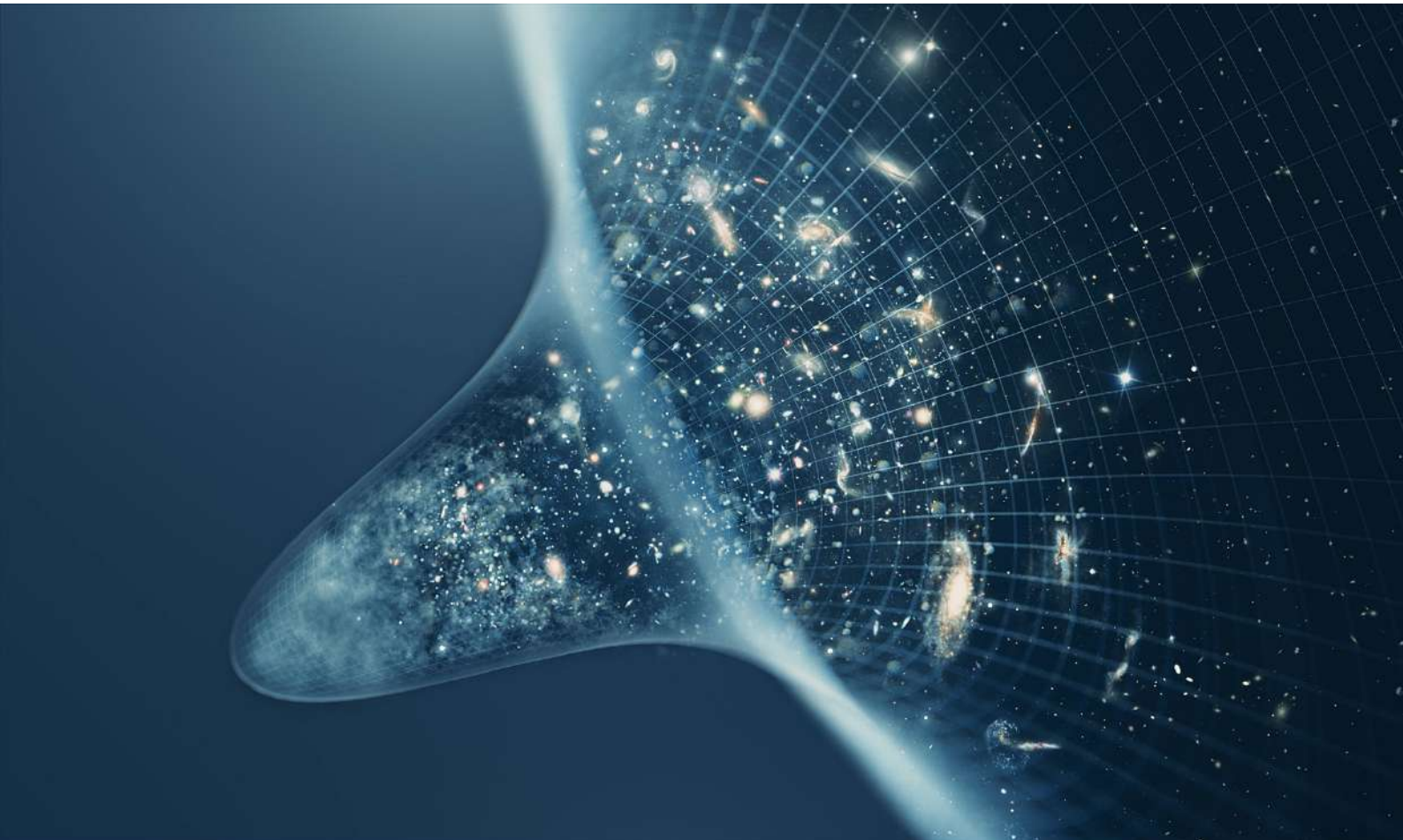
Περίοδος Εξετάσεων: Ιούνιος 2025

◇ **ΑΡΓΙΕΣ - ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΔΙΑΚΟΠΩΝ**

- Εθνική Εορτή: Δευτέρα 28/10/2024
- Εορτή Πολυτεχνείου: Κυριακή 17/11/2024
- Διακοπές Χριστουγέννων: Τρίτη 24/12/2024 - Τρίτη 07/01/2025
- Παρασκευή 21 Φεβρουαρίου 2025: Ημέρα κατάληψης το 1973 του κτιρίου της Νομικής (Μέγαρο Θεωρητικών Επιστημών) από εξεγερμένους φοιτητές του Πανεπιστημίου Αθηνών κατά της δικτατορίας
- Καθαρά Δευτέρα: Δευτέρα 03/03/2025
- Εθνική Εορτή: Τρίτη 25/03/2025
- Διακοπές Πάσχα: Μεγάλη Δευτέρα 14/04/2025 - Κυριακή (του Θωμά) 27/04/2025
- Πρωτομαγιά: Πέμπτη 01/05/2025
- Αγίου Πνεύματος: Δευτέρα 09/06/2025
- Φοιτητικές εκλογές: Διακοπή των μαθημάτων την εκάστοτε ημέρα διεξαγωγής των φοιτητικών εκλογών και την επόμενη

3.

ΔΙΚΤΥΑΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ



3.1 ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

Ο επίσημος ιστότοπος του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου καθώς και οι συμβεβλημένοι ιστότοποι του Πανεπιστημίου Αθηνών αποτελούν κύριο εργαλείο επικοινωνίας, προβολής, διάχυσης και παράλληλα διαχείρισης του έργου του Τμήματος. Οι ιστότοποι προσφέρουν μία δυναμική, αξιόπιστη και επικαιροποιημένη πληροφόρηση αναφορικά με το ακαδημαϊκό και ερευνητικό έργο και τις δραστηριότητες του Τμήματος προς τους φοιτητές και τις φοιτήτριες, το ανθρώπινο δυναμικό του και το ευρύ κοινό, μέσα από ένα σύγχρονο περιβάλλον που διευκολύνει τη γρήγορη πρόσβαση, την πλοήγηση και τη διάχυση της πληροφορίας. Ειδικότερα:

◊ Ο ιστότοπος του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου dcarts.uoa.gr αποτελεί τον επίσημο πυλώνα ηλεκτρονικής πληροφόρησης και το κύριο μέσο επικοινωνίας με το κοινό του. Το περιεχόμενο της ιστοσελίδας είναι δυναμικό, επικαιροποιείται διαρκώς και περιλαμβάνει όλες τις απαραίτητες γνώσεις και πληροφορίες που χρειάζεται ο/η φοιτητής/τρια ή επισκέπτης/τρια, ώστε να έχει πλήρη κατανόηση των κύριων εκπαιδευτικών εφαρμογών και τους τρόπους λειτουργίας και οργάνωσης του Τμήματος.

Ο ιστότοπος περιέχει επίσημες ανακοινώσεις και νέα του Τμήματος και του ΕΚΠΑ, πληροφορίες για όλους τους τομείς της οργάνωσης και του εκπαιδευτικού του έργου, ψηφιοποιημένα έγγραφα, αιτήσεις, προκηρύξεις και οπτικοακουστικό περιεχόμενο, στοιχεία επικοινωνίας και υπερσυνδέσμους με όλες τις επιμέρους ηλεκτρονικές υπηρεσίες του Πανεπιστημίου Αθηνών.

◊ Ο κεντρικός ιστότοπος του ΕΚΠΑ uoa.gr βρίσκεται στην πρώτη θέση σε επισκεψιμότητα μεταξύ των ιστότοπων όλων των Ελληνικών ΑΕΙ (πηγή: Καθημερινή 7/7/2020). Οι υψηλές επιδόσεις επισκεψιμότητας οφείλονται στο πλούσιο περιεχόμενο, τις υπηρεσίες και τη διαδραστικότητα της καθώς οι φοιτητές επισκέπτονται τους ιστότοπους και τις διαδικτυακές εφαρμογές για να ενημερωθούν για όλες τις δομές του ιδρύματος (εκπαιδευτικές, πολιτιστικές, κοινωνικές) να επικοινωνήσουν και να συμμετάσχουν στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

◊ Ο ιστότοπος hub.uoa αποτελεί κόμβο επικοινωνίας και ανάδειξης του εκπαιδευτικού, ερευνητικού και ευρύτερα κοινωνικού έργου του Πανεπιστημίου Αθηνών, καθώς και ενημέρωσης των πολιτών για διάφορα επιστημονικά ζητήματα. Το περιεχόμενο του hub.uoa περιλαμβάνει ερευνητικά πορίσματα, άρθρα, ανακοίνωση πολιτιστικών και

εκπαιδευτικών εκδηλώσεων, συνέδρια, σημαντικές διακρίσεις, ζωντανές αναμεταδόσεις, και ελεύθερα προσβάσιμο περιεχόμενο.

- ⇒ Ιστοσελίδα του Τμήματος: www.dcartts.uoa.gr
- ⇒ Κεντρική ιστοσελίδα του ΕΚΠΑ: www.uoa.gr
- ⇒ Ιστοσελίδα - ενημερωτικός κόμβος του ΕΚΠΑ: <https://hub.uoa.gr/>

3.2 ΚΕΝΤΡΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΔΙΚΤΥΟΥ (ΚΛΕΙΔΙ)

Το Κέντρο Λειτουργίας και Διαχείρισης Δικτύου (ΚΛΕΙΔΙ) αποτελεί ανεξάρτητη οργανωτική μονάδα του Πανεπιστημίου Αθηνών, με αντικείμενο την παροχή υπηρεσιών πληροφορικής και επικοινωνιών προς τα μέλη της ακαδημαϊκής κοινότητας, προσωπικό και φοιτητές.

Το ΚΛΕΙΔΙ υποστηρίζει περισσότερα από 80.000 μέλη της ακαδημαϊκής κοινότητας, προσφέροντας καινοτόμες ηλεκτρονικές υπηρεσίες και ψηφιακά μέσα για την υποστήριξη της συνεργασίας, της επικοινωνίας και της εκπαίδευσης. Ενδεικτικές υπηρεσίες είναι η σύνδεση στο δίκτυο, η διαχείριση ηλεκτρονικού ταχυδρομίου (, ο ηλεκτρονικός τηλέφωνικός κατάλογος, η τηλεδιάσκεψη με χρήση υπολογιστή, η δημιουργία ακαδημαϊκού λογαριασμού και ιστοσελίδας (UoA Scholar), ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια και υπογραφές κ.α.

- ⇒ Ιστοσελίδα ΚΛΕΙΔΙ: www.noc.uoa.gr/

3.3 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου είναι ενταγμένο στο σύστημα της Ηλεκτρονικής Γραμματείας μέσω της ιστοσελίδας: <http://my-studies.uoa.gr/>. Η εφαρμογή της Ηλεκτρονικής Γραμματείας παρέχει στους φοιτητές/τριες τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν με τη Γραμματεία του Τμήματος εύκολα και γρήγορα μέσω οποιουδήποτε Η/Υ από οποιοδήποτε χώρο οπουδήποτε στον κόσμο.

Η δήλωση των μαθημάτων γίνεται πλέον μόνο ηλεκτρονικά με ευθύνη των ίδιων των φοιτητών/τριων κατά το χρονικό διάστημα το οποίο προσδιορίζεται στην αρχή εκάστου εξαμήνου. Ως εκ τούτου οι φοιτητές/τριες θα πρέπει να παρακολουθούν τις σχετικές ανακοινώσεις στον ηλεκτρονικό πίνακα ανακοινώσεων του Τμήματος και να υποβάλλουν τις δηλώσεις τους εντός του οριζόμενου χρονικού διαστήματος. Πέραν αυτού του χρονικού διαστήματος δεν θα είναι δυνατό να υποβληθεί καμία δήλωση μαθημάτων.

⇒ Είσοδος στην υπηρεσία μέσω της ιστοσελίδας: <http://my-studies.uoa.gr>

3.4 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΜΜΑΤΩΝ «ΕΥΔΟΞΟΣ»

Η Ηλεκτρονική Υπηρεσία Ολοκληρωμένης Διαχείρισης Συγγραμμάτων και Λοιπών Βοηθημάτων «Εύδοξος» είναι ένα πρωτοποριακό σύστημα για την άμεση και ολοκληρωμένη παροχή των Συγγραμμάτων των φοιτητών/τριων και προσφέρει πλήρη ενημέρωση στους/στις φοιτητές/τριες για τα παρεχόμενα συγγράμματα σε κάθε μάθημα και δυνατότητα άμεσης παραλαβής τους. Οι φοιτητές/τριες χρησιμοποιώντας τους προσωπικούς κωδικούς τους έχουν τη δυνατότητα να επιλέγουν το σύγγραμμα που επιθυμούν σε κάθε μάθημα και να ενημερώνονται για τον τόπο και χρόνο παραλαβής του.

Η διαδικασία είναι πλήρως αυτοματοποιημένη και προσφέρει πλήρη ενημέρωση στους φοιτητές για τα παρεχόμενα Συγγράμματα σε κάθε μάθημα, δυνατότητα άμεσης παραλαβής των συγγραμμάτων και αποτελεσματικούς μηχανισμούς για την ταχεία αποζημίωση των Εκδοτών και για την αποτροπή της καταχρηστικής εκμετάλλευσης των δημόσιων πόρων.

Επισημαίνεται στους φοιτητές ότι πρέπει να δηλώσουν:

- ◊ Τα μαθήματα στα οποία πρόκειται να εξεταστούν στην ηλεκτρονική γραμματεία (mystudies)
- ◊ Τα συγγράμματα που δικαιούνται να παραλάβουν στο σύστημα «ΕΥΔΟΞΟΣ».
- ◊ Διευκρίνιση: Και τα δύο βήματα είναι υποχρεωτικά. Απαιτείται εγγραφή στην υπηρεσία για το πλήρες υλικό.

⇒ Σχετικές ανακοινώσεις για τις δηλώσεις των συγγραμμάτων γίνονται από το Σύστημα Εύδοξος. <http://eudoxus.gr>

3.5 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΑΞΗ (E-CLASS)

Η πλατφόρμα "Ηλεκτρονική Τάξη" (E-Class) του ΕΚΠΑ αποτελεί ένα ολοκληρωμένο Σύστημα Διαχείρισης Ηλεκτρονικών Μαθημάτων καθώς κάποια μαθήματα του Τμήματος παραδίδονται ηλεκτρονικά. Η Ηλεκτρονική Τάξη έχει σχεδιαστεί με προσανατολισμό την ενίσχυση της συμβατικής διδασκαλίας αξιοποιώντας την πληροφορική τεχνολογία. Η πλατφόρμα ακολουθεί τη φιλοσοφία του λογισμικού ανοικτού κώδικα και υποστηρίζει την υπηρεσία Ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης χωρίς περιορισμούς και δεσμεύσεις.

Η πρόσβαση στην υπηρεσία γίνεται με τη χρήση ενός απλού φυλλομετρητή (web browser) χωρίς την απαίτηση εξειδικευμένων τεχνικών γνώσεων. Στόχος είναι η ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, προσφέροντας στους συμμετέχοντες ένα δυναμικό περιβάλλον αλληλεπίδρασης και συνεχούς επικοινωνίας εκπαιδευτή εκπαιδευόμενου. Ειδικότερα, επιτρέπει στον/στην εκπαιδευτή/τρια την ηλεκτρονική οργάνωση, αποθήκευση και παρουσίαση του εκπαιδευτικού υλικού και παρέχει στον/στην εκπαιδευόμενο/η ένα εναλλακτικό κανάλι εξατομικευμένης μάθησης ανεξάρτητο από χωροχρονικές δεσμεύσεις.

⇒ Είσοδος στην εκπαιδευτική πλατφόρμα: <http://eclass.uoa.gr>

3.6 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Η Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη του ΕΚΠΑ καλύπτει τις ανάγκες και τις απαιτήσεις της όλων των τμημάτων της παρέχοντας ηλεκτρονική πρόσβαση σε τίτλους βιβλίων καθώς και σε οπτικοακουστικό περιεχόμενο. Οι φοιτητές/τριες του Τμήματος Ψηφιακών τεχνών και Κινηματογράφου έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν τις διαδικτυακές υπηρεσίες τόσο της Βιβλιοθήκης της Σχολής στα Ψαχνά όσο και της κεντρικής Βιβλιοθήκης του ΕΚΠΑ στην Αθήνα.

Μέσα από την ηλεκτρονική διεύθυνση www.lib.uoa.gr κάθε φοιτητής/τρια έχει πρόσβαση: Στην υπηρεσία της Ψηφιακής Βιβλιοθήκης για πρόσβαση σε επιστημονικά περιοδικά διαφόρων εκδοτικών οίκων, στον κατάλογο των ηλεκτρονικών περιοδικών του ΕΚΠΑ, του HEALLINK, στην ψηφιακή βιβλιοθήκη του ΕΚΤ όπου μπορείτε να αναζητήσετε περιλήψεις άρθρων (abstracts) ή σε πολλές περιπτώσεις ολόκληρο το άρθρο (fulltext).

Σε On-line cd roms και σε βάσεις δεδομένων όπου παρέχεται η πρόσβαση σε επιστημονική πληροφόρηση σε εξειδικευμένα γνωστικά αντικείμενα (Κοινωνικές Επιστήμες, Πολιτικές Επιστήμες, Γλωσσολογία, Διεθνή βιβλιογραφία, διεθνή κατάλογο περιοδικών, Τεχνολογία, Φυσικές Επιστήμες κ.α.).

Στον Ανοικτό Δημόσιο Κατάλογο Βιβλιοθηκών του ΕΚΠΑ μέσω του αυτοποιημένου συστήματος HORIZON το οποίο διαχειρίζεται την ενιαία βάση βιβλιογραφικών εγγραφών για τις συλλογές των βιβλιοθηκών όλων των Τμημάτων του ΕΚΠΑ. Το υποσύστημα με το οποίο ο/η χρήστης/τρια έχει on-line πρόσβαση στη βάση είναι το OPAC (On Line Public Access Catalogue)

⇒ Περισσότερες πληροφορίες για την ηλεκτρονική βιβλιοθήκη (ιστορικό, συλλογή, δανεισμός ανακοινώσεις, links): www.lib.uoa.gr

4.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ



4.1 ΔΟΜΗ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Η βασική δομή και πληροφορίες σχετικά με το Πρόγραμμα Προπτυχιακών Σπουδών (ΠΠΣ) του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου περιγράφονται ακολούθως:

Η δομή του Προγράμματος Προπτυχιακών Σπουδών (ΠΠΣ) του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου διακρίνεται από την κατανομή των μαθημάτων στα έτη σπουδών και από το διαχωρισμό τους σε Υποχρεωτικά (Υ) και Επιλογής (Ε).

Το Προπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου περιλαμβάνει 83 αυτόνομες διδακτικές ενότητες:

α) 29 Υποχρεωτικά μαθήματα (Υ) και

β) 54 μαθήματα Επιλογής (Ε)

◇ 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:

1. Εγγραφή, παρακολούθηση και επιτυχή εξέταση σε είκοσι εννιά (29) Υποχρεωτικά μαθήματα του Προγράμματος Σπουδών, περιλαμβανομένης της Υποχρεωτικής Πτυχιακής Εργασίας.
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 2024-2025, 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.

◇ 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 παρακολούθησης τους.

◇ 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 Φεβρουαρίου 2024 οπότε αντιστοιχεί σε 30 ECTS.

◇ 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.

◇ 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. 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.



4.2 ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Ο κατάλογος μαθημάτων του νέου Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου για το ακαδημαϊκό έτος 2024-2025 κατόπιν μερικής τροποποίησης του (5η τροποποίηση) που εγκρίθηκε ομόφωνα στην 9^η τακτική συνεδρίαση της Συνέλευσης του Τμήματος περιγράφεται ως ακολούθως:

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΚΟΡΜΟΥ - ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ (5 ECTS)

1. Ιστορία Τέχνης I
2. Ζωγραφική: I Σχέδιο
3. Τέχνη και Τεχνολογία
4. Ιστορία Κινηματογράφου I
5. Εισαγωγή στην πληροφορική
6. Σεναριογραφία I: Εισαγωγή
7. Οπτική Σύνθεση
8. Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή
9. Διεύθυνση Φωτογραφίας I: Εικονοληψία
10. Μοντάζ I: Μοντάζ Εικόνας και Ήχου
11. Προγραμματισμός H/Y I: Εισαγωγή
12. Ήχος I: Τεχνολογία του Ήχου
13. Video τέχνη: Από τη Θεωρία στην Πράξη
14. Τρισδιάστατη μοντελοποίηση και Animation
15. Ιστορία Κινηματογράφου II
16. Σεναριογραφία II: Μυθοπλασία
17. Μοντάζ II: Ντεκουπάζ και Storyboarding
18. Ιστορία Τέχνης II

19. Προγραμματισμός Η/Υ II: Δημιουργικός Προγραμματισμός
20. Πλαστική Σύνθεση I
21. Θεωρία Κινηματογράφου I: Εισαγωγή στην οπτικοακουστική γλώσσα
22. Φυσική Υπολογιστική I
23. Προγραμματισμός Η/Υ III: Σχεδιασμός και Υλοποίηση για το Διαδίκτυο
24. Ακαδημαϊκή Έρευνα και Συγγραφή
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 (ΠΕ)

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

1. Εφαρμοσμένα Μαθηματικά και Υπολογιστική Σκέψη
2. Σχεδιασμός Ψηφιακών Παιχνιδιών
3. Θεωρία και Πρακτικές της Εμφύχωσης: 2D Animation
4. Τεχνολογίες Πολυμέσων
5. Θεωρίες της Επικοινωνίας και των νέων μέσων
6. Ήχος II: Ηχητικός Σχεδιασμός
7. Διεύθυνση Φωτογραφίας II
8. Παραγωγή I: Οργάνωση και παραγωγή οπτικοακουστικών έργων
9. Σεναριογραφία III: Μη Γραμμική και Διαμεσική Αφήγηση
10. Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών - Game Development
11. Τεχνολογίες Φωτισμού
12. Διεύθυνση Ηθοποιών στον Κινηματογράφο
13. Μοντάζ III - Τεχνικές Μεταπαραγωγής

14. Ηλεκτροακουστική Μουσική
15. Ιστορία και Φιλοσοφία της Τεχνολογίας
16. Σκηνογραφία - Ενδυματολογία στον Κινηματογράφο
17. Εθνογραφικός Κινηματογράφος
18. Ζωγραφική II: Χρώμα
19. Animation: Εργαστήριο Παραγωγής Ταινίας
20. Διεύθυνση Φωτογραφίας III
21. Ιστορία Κινηματογράφου III: Ελληνικός Κινηματογράφος
22. Σκηνοθεσία II: Μυθοπλασία
23. Θεωρία Κινηματογράφου II: Κινηματογραφικές Θεωρίες
24. Παραγωγή II: Χρηματοδότηση, Διανομή και Νομικά Ζητήματα
25. Ιστορία και Θεωρίες της Επιτέλεσης / History and Theory of Performance ArtPerformance art
26. Φυσική Υπολογιστική II
27. Προγραμματισμός H/Y IV
28. Ο Κινηματογράφος και οι Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Εκπαίδευση I
29. Σκηνοθεσία III: Διαφήμιση
30. Διεύθυνση Φωτογραφίας IV: Εμβυδιστική Κινηματογραφία - CinematicVR
31. Βασικές αρχές της φιλοσοφίας στον Κινηματογράφο
32. Αισθητικές Θεωρίες
33. Θεωρία Κινηματογράφου III: Οπτικοακουστικά Είδη και Αφήγηση
34. Σκηνοθεσία IV: Εικαστικός Κινηματογράφος / Film Direction IV: Film Poetics
35. Ηχητική Τέχνη / Sound Art
36. Δημιουργική Μουσική Τεχνολογία | Creative Music Technology
37. Μεθοδολογίες Έρευνας για την Τέχνη και την Επιστήμη
38. Αλληλεπιδραστικά Μέσα: Μεθοδολογίες Σχεδιασμού Υλοποίησης και Αξιολόγησης
39. Παραγωγή III: Τηλεοπτική Παραγωγή και Πολυκάμερα Συστήματα
40. Πλαστική Σύνθεση II

41. Κινηματογράφος και Μουσική
42. Τέχνη, Οικολογική Διαχείριση και Βιωσιμότητα
43. Σεναριογραφία IV: Κινηματογράφος και λογοτεχνία
44. Θεωρία Κινηματογράφου IV: Ερμηνεία του κινηματογράφου
45. Σεναριογραφία IV
46. Σκηνοθεσία V
47. Τέχνη - Επιστήμη
48. Τεχνολογική Τέχνη στον Δημόσιο Χώρο, την Πόλη και τη Φύση
49. Πολιτιστική Διαχείριση στη Σύγχρονη Τέχνη
50. Ο Κινηματογράφος και οι Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Εκπαίδευση II
51. Υλικός Πολιτισμός
52. Κινηματογραφοθεραπεία για κινηματογραφιστές
53. Πνευματικά δικαιώματα στις τέχνες και τα ψηφιακά μέσα
54. Πρακτική Άσκηση

Διευκρινίσεις σχετικά με την τροποποίηση του Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου για το ακαδ. έτος 2024-2025 περιέχονται στην Απόφαση Τροποποίησης του Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).

4.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ ECTS

Το Πρόγραμμα Σπουδών του Τμήματος ακολουθεί το Ευρωπαϊκό Σύστημα Μεταφοράς-Συσσώρευσης Πιστωτικών Μονάδων ή ECTS (European Credit Transfer System). Το Ευρωπαϊκό Σύστημα Διδακτικών Μονάδων ECTS ονομάζεται το Ευρωπαϊκό σύστημα διδακτικών μονάδων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης που προσδίδει μια αριθμητική τιμή σε κάθε μάθημα. Η αριθμητική τιμή είναι αντίστοιχη με το φόρτο εργασίας του φοιτητή για την ολοκλήρωση του μαθήματος.

Το ECTS ως σύστημα χορήγησης και μεταφοράς ακαδημαϊκών μονάδων εφαρμόζεται σε ευρεία κλίμακα και σκοπός του είναι να ενισχύσει και να διευκολύνει τις διαδικασίες ακαδημαϊκής αναγνώρισης μεταξύ των συνεργαζομένων ιδρυμάτων της Ευρώπης μέσω της χρήσης πραγματικών και γενικά εφαρμόσιμων μηχανισμών. Το ECTS παρέχει έναν κώδικα καλής πρακτικής για την οργάνωση της ακαδημαϊκής αναγνώρισης με την ενίσχυση της διαφάνειας των προγραμμάτων σπουδών και των επιτευγμάτων των σπουδαστών.

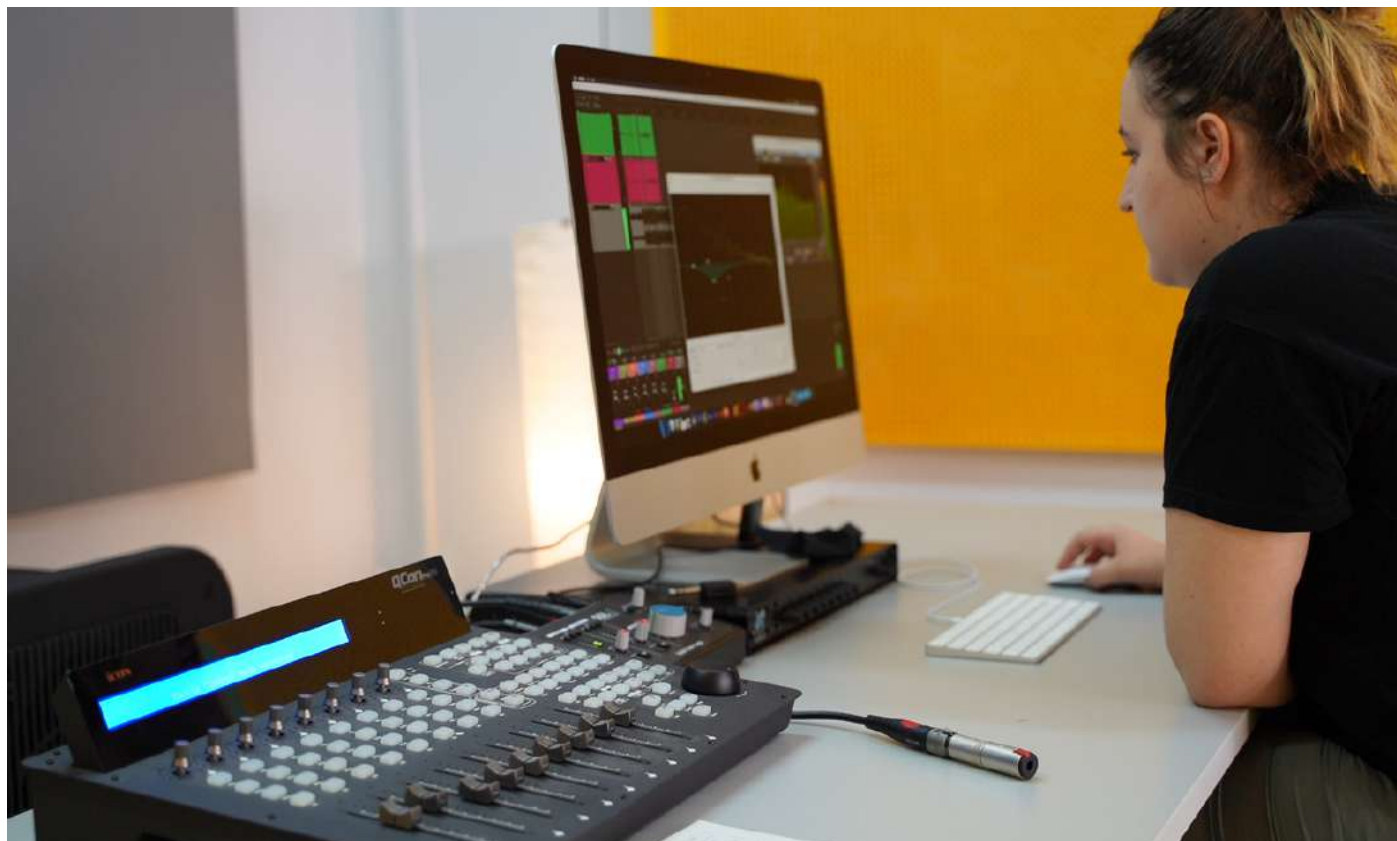
Η βασική αντιστοιχία μονάδων ECTS και των Μαθημάτων του ΠΠΣ είναι η εξής:

Όλα τα Υποχρεωτικά μαθήματα (Υ) και τα μαθήματα Επιλογής (Ε) αντιστοιχούν σε 5 ECTS, με εξαίρεση το Υποχρεωτικό μάθημα της Πτυχιακής Εργασίας που αντιστοιχεί σε 20 μονάδες ECTS και το μάθημα Επιλογής της Πρακτικής Άσκησης που αντιστοιχεί σε 10 μονάδες ECTS.

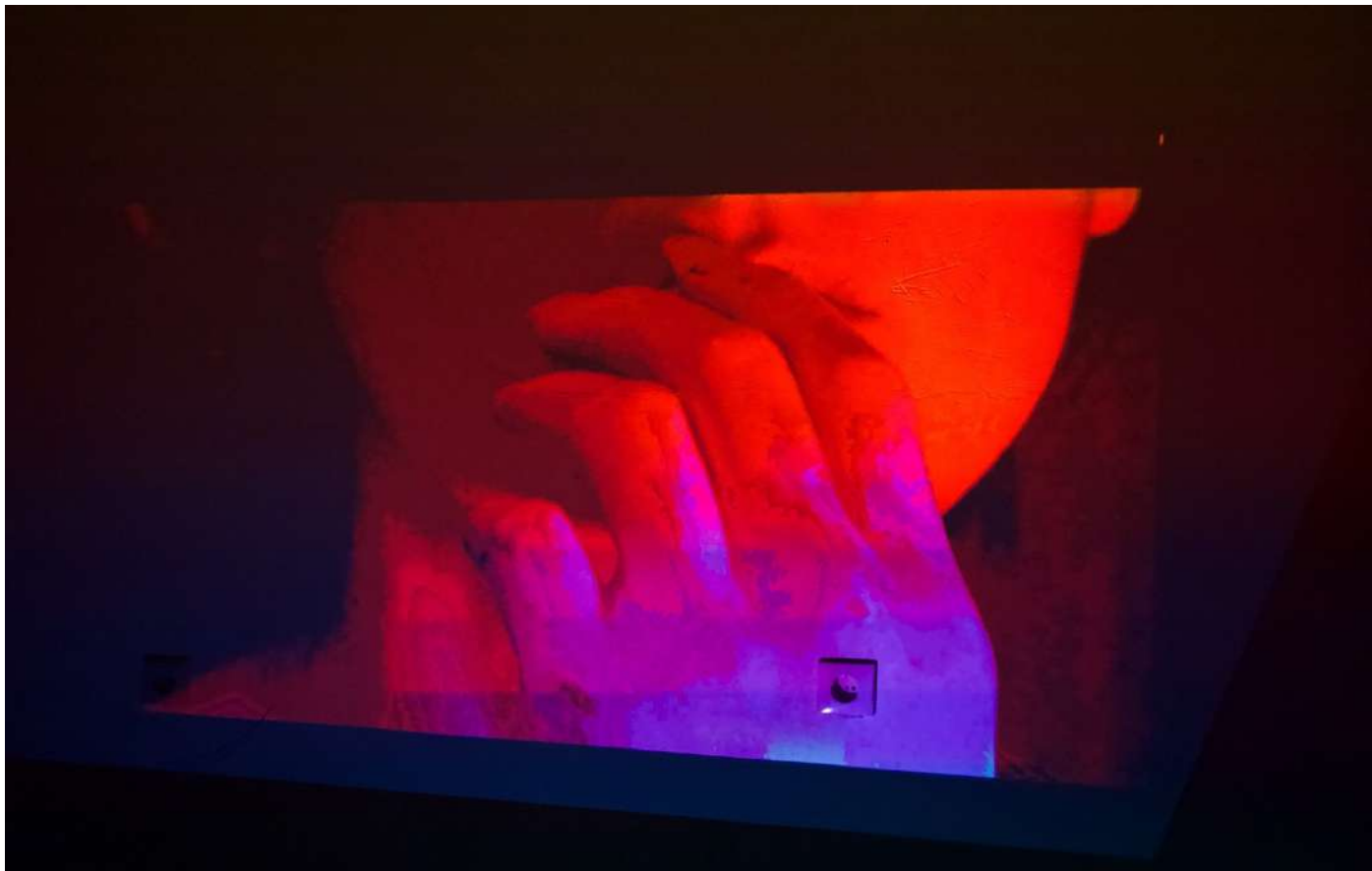
4.4 ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ECTS

Η κατανομή των μαθημάτων, των απαιτούμενων διδακτικών ωρών και των αντίστοιχων πιστωτικών μονάδων ECTS του Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών του Τμήματος ανά εξάμηνο αναγράφεται στον παρακάτω πίνακα:

4.4.1 ΠΙΝΑΚΑΣ ΚΑΤΑΝΟΜΗΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΝΑ ΕΞΑΜΗΝΟ

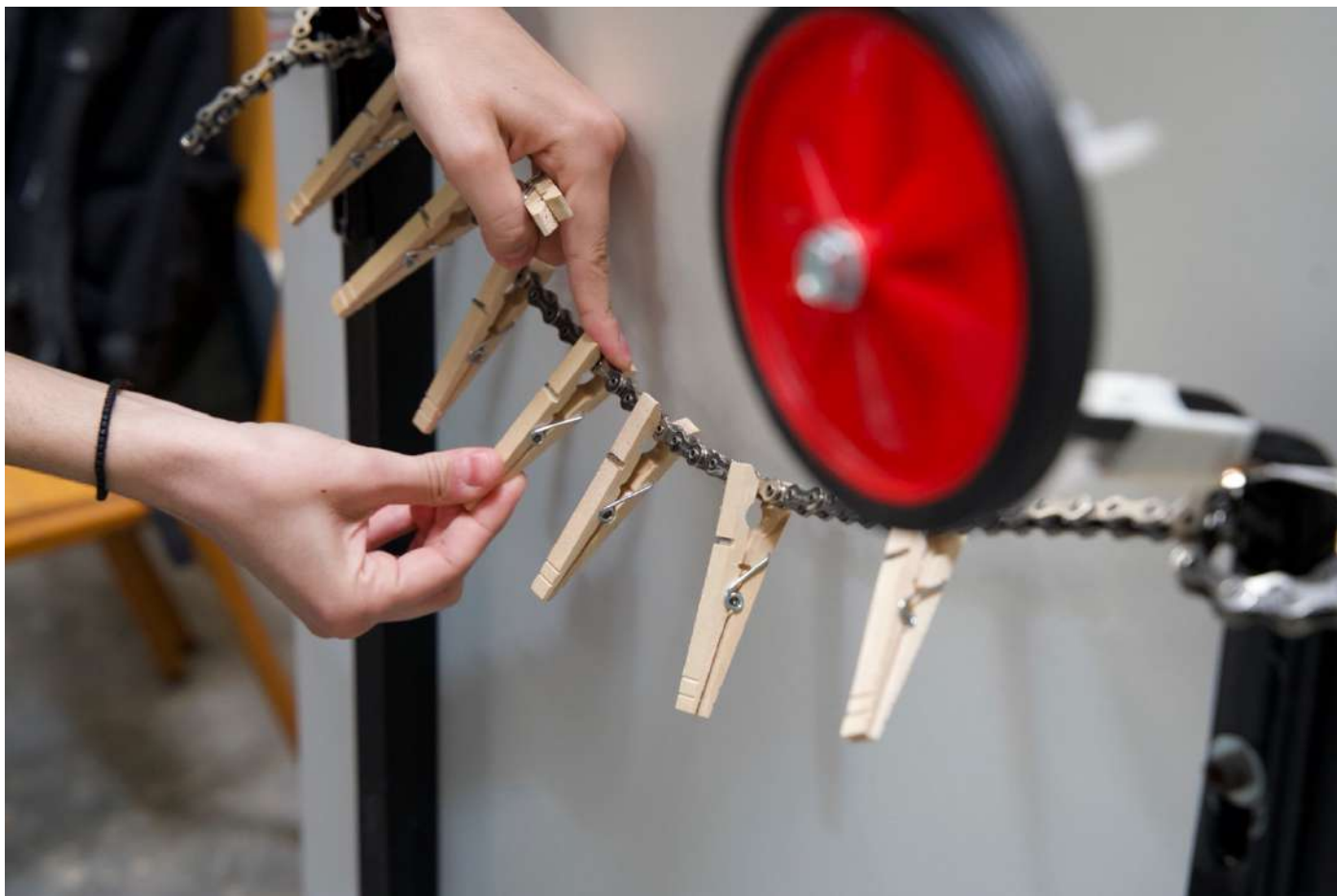
1^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΥΠΟΣ	ECTS/ διδακτ.ωρες	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	<u>Ιστορια Τεχνης Ι</u>	Υποχρεωτικο	5 /39	46101
2	<u>Αλληλεπιδραση Ανθρωπου – Υπολογιστη</u>	Υποχρεωτικο	5 /39	46102
3	<u>Τεχνη και Τεχνολογια</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46103
4	<u>Ιστορια Κινηματογραφου Ι</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46104
5	<u>Εισαγωγή στην Πληροφορική</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46203
6	<u>Σεναριογραφια Ι: Εισαγωγή</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46106
7	<u>Εφαρμοσμενα Μαθηματικα και Υπολογιστικη Σκεψη</u>	Επιλογης	5/39	46308



2° ΕΞΑΜΗΝΟ

	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΥΠΟΣ	ECTS/ διδακτ.ωρες	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	<u>Οπτική Συνδεση</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46202
2	<u>Ζωγραφική Ι: Σχεδιο</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46208
3	<u>Διευθυνση Φωτογραφιας Ι: Εικονοληψια</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46305
4	<u>Μονταζ Ι: Μονταζ Εικονας και Ηχου</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46403
5	<u>Προγραμματισμος Η/Υ Ι: Εισαγωγή</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46302
6	<u>Ηχος Ι: Τεχνολογια Ηχου</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46606



3^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΥΠΟΣ	ECTS/ διδακτ.ωρες	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	<u>Video Τεχνη: Θεωρια και Πραξη</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46107
2	<u>Ιστορια Τεχνης II</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46201
3	<u>Ιστορια Κινηματογραφου II</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46204
4	<u>Σεναριογραφια II : Μυθοπλασια</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46309
5	<u>Μονταζ II : Ντεκουπαζ και Storyboarding</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46303
6	<u>Ακαδημαϊκη Ερευνα και Συγγραφη</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46508
7	<u>Σχεδιασμος Ψηφιακων Παιχνιδιων</u>	Επιλογης	5/39	46311
8	<u>Θεωρια και Πρακτικες της Εμπυχωσης: 2D Animation</u>	Επιλογης	5/39	46406
9	<u>Τεχνολογιες Πολυμεσων</u>	Επιλογης	5/39	46310
10	<u>Θεωριες της Επικοινωνιας και των Νεων Μεσων</u>	Επιλογης	5/39	46105
11	<u>Ηχος II: Ηχητικος Σχεδιασμος</u>	Επιλογης	5/39	46503
12	<u>ωγραφικη II: Χρωμα</u>	Επιλογης	5/39	46510



4° ΕΞΑΜΗΝΟ

	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΥΠΟΣ	ECTS/ διδακτ.ωρες	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	<u>Τρισδιαστατη Μοντελοποιηση και Animation</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46601
2	<u>Προγραμματισμος Η/Υ ΙΙ: Δημιουργικος Προγραμματισμος</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46401
3	<u>Πλαστικη Συνδεση Ι</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46502
4	<u>Θεωρια Κινηματογραφου Ι: Εισαγωγή στην Οπτικοακουστικη Γλωσσα</u>	Υποχρεωτικο	5/39	46402
5	<u>Διευθυνση Φωτογραφιας ΙΙ</u>	Επιλογης	5/39	46205
6	<u>Παραγωγη Ι : Οργανωση και Παραγωγη Οπτικοακουστικων εργαων</u>	Επιλογης	5/39	46409
7	<u>Σεναριογραφια ΙΙΙ: Μη Γραμμικη και Διαμεσικη Αφηγηση</u>	Επιλογης	5/39	46604
8	<u>Αναπτυξη Ψηφιακων Παιχνιδιων – Game Development</u>	Επιλογης	5/39	46307
9	<u>Τεχνολογιες Φωτισμου</u>	Επιλογης	5/39	46411
10	<u>Διευθυνση Ηθοποιων στον Κινηματογραφο</u>	Επιλογης	5/39	46412
11	<u>Αισθητικες Θεωριες</u>	Επιλογης	5/39	46301



5° ΕΞΑΜΗΝΟ

	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΥΠΟΣ	ECTS/ διδ.ωρες	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	<u>Φυσική Υπολογιστική Ι</u>	Υποχρεωτικό	5/39	46505
2	<u>Προγραμματισμός Η/Υ ΙΙΙ: Σχεδιασμός και Υλοποίηση για το Διαδίκτυο</u>	Υποχρεωτικό	5/39	46408
3	<u>Σκηνοθεσία Ι: Ντοκιμαντέρ</u>	Υποχρεωτικό	5/39	46602
4	<u>Μοντάζ ΙΙΙ: Τεχνικές Μεταπαραγωγής</u>	Επιλογής	5/39	46507
6	<u>Ιστορία και Φιλοσοφία της Τεχνολογίας</u>	Επιλογής	5/39	46405
7	<u>Σκηνογραφία</u>	Επιλογής	5/39	46509
8	<u>Εθνογραφικός κινηματογράφος</u>	Επιλογής	5/39	46511
9	<u>Πλαστική Συνδεση ΙΙ</u>	Επιλογής	5/39	46711
10	<u>Animation: εργαστήριο παραγωγής ταινίας</u>	Επιλογής	5/39	46512
11	<u>Διευθυνση Φωτογραφίας ΙΙΙ</u>	Επιλογής	5/39	46513

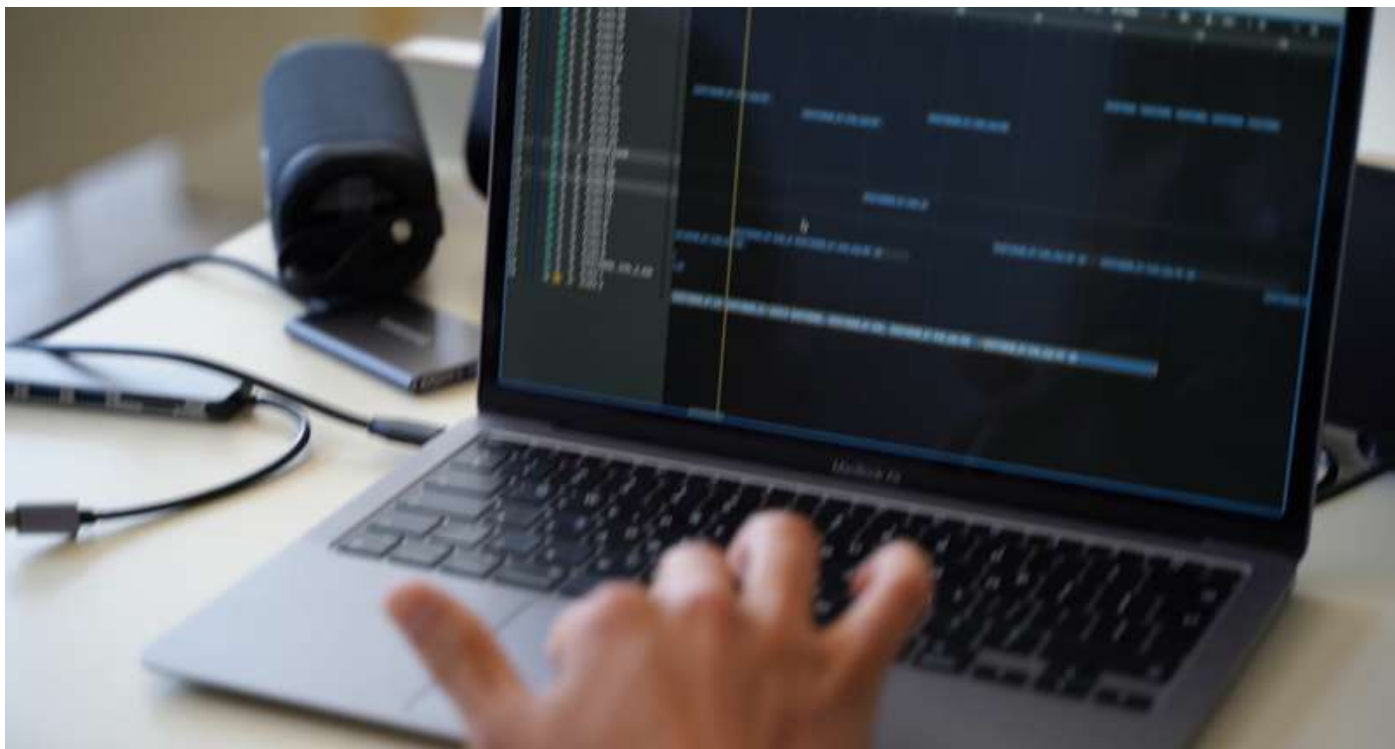
6^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΥΠΟΣ	ECTS/ διδασκ.ωρες	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	<u>Εικονική Πραγματικότητα I: Προγραμματισμός Αλληλεπίδρασης σε Εικονικά Περιβάλλοντα</u>	Υποχρεωτικό	5/39	46704
2	<u>Αλληλεπίδραστική Τεχνη</u>	Υποχρεωτικό	5/39	46504
3	<u>Ιστορία Κινηματογράφου III: Ελληνικός Κινηματογράφος - Film History III: Greek Cinema</u>	Επιλογής	5/39	46306
4	<u>Σκηνοθεσία II: Μυθοπλασία</u>	Επιλογής	5/39	46603
5	<u>Θεωρία Κινηματογράφου II: Κινηματογραφικές Θεωρίες</u>	Επιλογής	5/39	46703
6	<u>Παραγωγή II: Χρηματοδότηση, Διανομή και Νομικά Ζητήματα</u>	Επιλογής	5/39	46611
7	<u>Ιστορία και Θεωρίες της Επιτελέσεως / History and Theory of Performance Art</u>	Επιλογής	5/39	46407
8	<u>Φυσική Υπολογιστική II</u>	Επιλογής	5/39	46612
9	<u>Προγραμματισμός Η/Υ IV</u>	Επιλογής	5/39	46613
10	<u>Κινηματογράφος και Οπτικοακουστικές τεχνές στην εκπαίδευση I</u>	Επιλογής	5/39	46614
11	<u>Σκηνοθεσία III: Διαφήμιση</u>	Επιλογής	5/39	46615
12	<u>Διευδυνση Φωτογραφίας IV: Εμβυδιστική κινηματογραφία (Cinematic VR)</u>	Επιλογής	5/39	46616
13	<u>Βασικές αρχές της φιλοσοφίας στον Κινηματογράφο</u>	Επιλογής	5/39	46617
14	<u>Ηλεκτροακουστική Μουσική</u>	Επιλογής	5/39	46605



7^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΥΠΟΣ	ECTS/ διδακτ.ωρες	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	<u>Εικονική Πραγματικότητα II: Σχεδιασμός και Παραγωγή</u>	Υποχρεωτικό	5/39	46702
2	<u>Θεωρία Κινηματογράφου III: Οπτικοακουστικά είδη και αφήγηση</u>	Επιλογής	5/39	46501
3	<u>Σκηνοθεσία IV: Εικαστικός Κινηματογράφος / Film Direction IV: Film Poetics</u>	Επιλογής	5/39	46308
4	<u>Ηχητική Τέχνη / Sound Art</u>	Επιλογής	5/39	46506
5	<u>Δημιουργική Μουσική Τεχνολογία – Creative Music Technology</u>	Επιλογής	5/39	46706
6	<u>Παραγωγή III : Τηλεοπτική παραγωγή και πολυκάμερα συστήματα</u>	Επιλογής	5/39	46710
7	<u>Κινηματογράφος και μουσική</u>	Επιλογής	5/39	46714
8	<u>Τέχνη, οικολογική διαχείριση και βιωσιμότητα</u>	Επιλογής	5/39	46713
9	<u>Σεναριογραφία IV: κινηματογράφος και λογοτεχνία</u>	Επιλογής	5/39	46803
10	<u>Σεναριογραφία V</u>		5/39	46716
11	<u>Πολιτιστική Διαχείριση στη σύγχρονη τέχνη</u>	Επιλογής	5/39	46607
12	<u>Πνευματικά δικαιώματα στις τέχνες και τα ψηφιακά μέσα</u>	Επιλογής	5/39	46609
13	<u>Υλικός Πολιτισμός</u>	Επιλογής	5/39	46718



8° ΕΞΑΜΗΝΟ

	Τίτλος Μαθήματος	Τυπος	ECTS/ διδακτ. ωρες	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	<u>Πτυχιακη Εργασια</u>	Υποχρεωτικο	20	46801
2	<u>Πρακτικη Ασκηση</u>	Επιλογης	10	46610
3	<u>Θεωρια Κινηματογραφου IV: Ερμηνεια του Κινηματογραφου</u>	Επιλογης	5/39	46802
4	<u>Σκηνοδεσια V</u>	Επιλογης	5/39	46804
5	<u>Τεχνη – Επιστημη</u>	Επιλογης	5/39	46805
6	<u>Τεχνολογικη Τεχνη στο Δημοσιο Χωρο, την Πολη και τη Φυση</u>	Επιλογης	5/39	46701
7	<u>Κινηματογραφος και Οπτικοακουστικες τεχνες στην εκπαιδευση II</u>	Επιλογης	5/39	46712
8	<u>Μεθοδολογιες Ερευνας για την Τεχνη και την Επιστημη</u>	Επιλογης	5/39	46708
9	<u>Αλληλεπιδραστικα Μεσα: Μεθοδολογιες Σχεδιασμου, Υλοποιησης και Αξιολογησης</u>	Επιλογης	5/39	46707
10	<u>Κινηματογραφοθεραπεια για κινηματογραφιστες</u>	Επιλογης	5/39	46806

4.4.2 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΠΠΣ

Διευκρινίσεις και αναλυτική παρουσίαση των διδασκόμενων μαθημάτων του ΠΠΣ περιέχονται επίσης σε ηλεκτρονική μορφή στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).

Α΄ ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECT S
Ιστορία Τέχνης I	39	5
<p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • κατανοήσουν την ιστορία της Τέχνης ως επιστημονική πειραρχία 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 κάθε εποχής 		

<ul style="list-style-type: none"> • έχουν αναπτύξει εκείνες τις δεξιότητες απόκτησης γνώσεων, που τους χρειάζονται για την άρθρωση κριτικού λόγου έτσι ώστε αργότερα, να μπορέσουν να δέσουν τον καλλιτεχνικό κόσμο σε πειραματική αταξία, προτείνοντας νέες προοπτικές. 		
Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή	39	5
<p>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 διεπαφής 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 συνδέουν 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
<p>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 σύνδεση εικόνας και ήχου μέχρι το animation και τη δημιουργία διαδραστικών και εικονικών περιβαλλόντων.</p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 σύνδεση δημιουργία ψηφιακής εικόνας, γλυπτού και ήχου. Ψηφιακή κατασκευή • Καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις και διαδραστικές καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις • Διαδραστικές παραστατικές τέχνες • Εμβυδιστικές καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις και περιβάλλοντα εμβύδισης • Τέχνη και εικονική πραγματικότητα • Τέχνη και τεχνητή νοημοσύνη • Ηχητική τέχνη και πειραματική μουσική • Ηλεκτρονική μουσική, ψηφιακή μουσική και μουσική πληροφορική • Οπτική μουσική <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • περιγράφουν 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, • επαναπροσδιορίσουν 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 		

<ul style="list-style-type: none"> • εμβαδύνουν 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 υλοποίησης, τα μέσα που χρησιμοποιούνται και σε σχέση με άλλες παραμέτρους (χώρος, δυναμικότητα, επιτέλεση κλπ) 		
Ιστορία Κινηματογράφου Ι	39	5
<p>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 κινήματων.</p> <p>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 Εξπρεσιονισμός: 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, Fritz Lang, G.W. Pabst, Leni Riefenstahl, 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 avant garde, 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 κλασικό Χόλυγουντ στην περίοδο 1930-1950. Τεχνολογικές εξελίξεις, κώδικας Hays, λογοκρισία και αυτολογοκρισία στα χρόνια του Μακαρτισμού. Η παγίωση των αμερικάνικων κινηματογραφικών ειδών. Αμερικάνοι δημιουργοί που ανανεώνουν την κλασική 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 κλασικής αφήγηση σε Γαλλία, Ισπανία, Σκανδιναβικές χώρες.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, η/ο φοιτήτρια/ής θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να περιγράφει και να ερμηνεύει σημαντικούς σταθμούς 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. 		

<ul style="list-style-type: none"> • 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 συσχετισμό 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	39	5
<p>Περιγραφή: Σκοπός του μαθήματος είναι να εξοικειωθούν οι φοιτητές/τριες με τις βασικές έννοιες της πληροφορικής. 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 και τις πιο πρόσφατες διαδικτυακές τεχνολογίες.</p> <p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
Σενarioγραφία I: Εισαγωγή	39	5
<p>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</p>		

<p>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.</p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	ECT S
Εφαρμοσμένα Μαθηματικά και Υπολογιστική Σκέψη	39	5
<p>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.</p> <p>Αντικείμενα που διδάσκονται στο πλαίσιο του μαθήματος:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		

<p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά το τέλος του μαθήματος οι φοιτητές θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
Β' ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECT S
Οπτική Σύνθεση	39	5
<p>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 συνδέσεις 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Κανόνας 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. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή στην σημειωτική και εννοιολογική ανάλυση εικόνων <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Οι φοιτητές/τριες με το πέρας του μαθήματος θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • μελετούν και να εφαρμόζουν τις αρχές της οπτικής σύνδεσης 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 σύνδεση μιας εικόνας • εφαρμόζουν με διαφορετικούς τρόπους τις αρχές οπτικής σύνδεσης στα δικά τους έργα. 		
Ζωγραφική I: Σχέδιο	39	5
<p>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 ποιοτήτων γραμμής, αξίας, σύνδεσης και σχεδιασμού, προοπτικής και αναπαράστασης. Θα δοθεί έμφαση τόσο στην τεχνική κατάρτιση όσο και στην ανάπτυξη θεωρητικού υποβάθρου μέσω παρουσιάσεων.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μέσα από τη διαδικασία της υπομονετικής παρατήρησης και αποτύπωσης εκ του φυσικού τα αποτελέσματα θα είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • η εξοικείωση με τις βασικές έννοιες του σχεδίου, τις βασικές αρχές Ελεύθερου Σχεδίου (σύνδεση ,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 σύνδεση • η έρευνα και ο πειραματισμός σε υλικά και τεχνικές με την πρακτική τους • εφαρμογή και υλοποίηση ώστε οι φοιτητές/τριες να συνδέτουν γνώσεις και δεξιότητες μέσα από θεματικές ασκήσεις για τα επόμενα στάδια της πορείας τους και να προσεγγίζουν αισθητικούς προβληματισμούς για τη σχέση της φυσικής πραγματικότητας με την καλλιτεχνική πρακτική • 		
Διεύθυνση Φωτογραφίας I: Εικονοληψία	39	5

<p>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, μακρινιστικά κτλ.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 καδραρίσματος και μπορούν να τις εφαρμόσουν 		
<p>Μοντάξ I: Μοντάξ Εικόνας και Ήχου</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Οι φοιτήτριες και φοιτητές εισάγονται στην πρακτική και θεωρία του μοντάξ 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 μοντάξ, στα επίπεδα της μορφής, της αναπαράστασης-αφήγησης και του νοήματος. Αφετέρου, εισάγονται έμπρακτα στο μη γραμμικό μοντάξ, και συγκεκριμένα στη χρήση του προγράμματος DaVinci Resolve, για το μοντάξ κινούμενης εικόνας, την επεξεργασία χρώματος, τη δημιουργία εφέ, το μοντάξ 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 μοντάξ, οι οποίες διορθώνονται μέσα στην τάξη. Η τελική εκδοχή των εργασιών παραδίδεται στο τέλος του εξαμήνου ως PORTFOLIO, αντί εξέτασης.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με τη ολοκλήρωση των μαθημάτων, τα αποτελέσματα θα είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Καλλιτεχνική δημιουργία, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών • Λήψη αποφάσεων • Ομαδική εργασία • Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής 		

<ul style="list-style-type: none"> • Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης 		
Προγραμματισμός Η/Υ Ι : Εισαγωγή	39	5
<p>Περιγραφή: Στο πλαίσιο του μαθήματος διδάσκονται τα παρακάτω αντικείμενα: Εισαγωγικές Έννοιες (Αλγόριθμοι, τεχνικές και μέθοδοι προγραμματισμού γλώσσες προγραμματισμού, μεταγλωττιστές και διερμηνευτές), Εισαγωγή στη Ρυθση (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 (Ακολουδιακή εκτέλεση, είδη ελέγχου ροής, δομές ελέγχου if, βρόγχοι επανάληψης for, while), Συναρτήσεις (Ορισμός και κλήση συνάρτησης, εμβέλεια μεταβλητών, συμβολοσειρές τεκμηρίωσης (docstrings), αγνές συναρτήσεις (pure functions) και συναρτήσεις τροποποίησης (modifier functions), 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).</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • έχουν κατανοήσει τις βασικές αρχές στον προγραμματισμό Η/Υ. • μπορούν να υλοποιήσουν δομές προγραμματισμού σε μια γλώσσα προγραμματισμού υψηλού επιπέδου όπως Python. • μπορούν να επιλύσουν προβλήματα με την βοήθεια της γλώσσας προγραμματισμού • μπορούν να εφαρμόσουν τον κατάλληλο αλγόριθμο επίλυσης. <p>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.</p>		
Ήχος Ι : Τεχνολογία Ήχου	39	5
<p>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, audio format, 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 Ι, Μίξη ήχου Ι</p>		

<p>FX, MIDI, Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα II, Ηχογράφηση φωνής και πεδίου, Μίξη ήχου II, Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα III, Σχεδιασμός ήχου.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 συνήθειες διαδικασίες επεξεργασίας σήματος και να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους χρησιμοποιώντας διαδεδομένα λογισμικά. 		
Γ' ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECT S
Video Τέχνη: Θεωρία και Πράξη	39	5
<p>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 κινήματων 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 έκδοση 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 η δυο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		

<p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν την ιστορική εξέλιξη της video τέχνης • αναγνωρίζουν σημαντικά έργα, πρωτοπόρους καλλιτέχνες και κινήματα της video τέχνης • συνδέτουν εικαστικά έργα video τέχνης • εκθέτουν έργα video τέχνης σε συγκεκριμένους εκθεσιακούς χώρους, χρησιμοποιώντας τον κατάλληλο εξοπλισμό. 		
<p>Ιστορία Τέχνης II</p>	39	5
<p>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 πειραρχίες, 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας των μαθημάτων αναμένεται οι φοιτητές/τριες να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
<p>Ιστορία Κινηματογράφου II</p>	39	5

Περιγραφή: Το δεύτερο μέρος του μαθήματος συνεχίζει την επισκόπηση του κινηματογράφου από τη μεταπολεμική περίοδο έως σήμερα συμπεριλαμβάνοντας παραδείγματα μοντερνιστικών κινημάτων 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. Εξελίξεις στον χώρο του ντοκιμαντέρ στη Βρετανία, Free Cinema, μανιφέστο και ταινίες μικρού μήκους. Το βρετανικό Νέο Κύμα. Ρεαλισμός και Kitchen sink drama. 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 παγκόσμιο 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, video art, 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.

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
Σεναριογραφία II : Μυθοπλασία	39	5
<p>Περιγραφή: Εισαγωγή στη μυθοπλασία σε διάφορα είδη έργων. Ποιες οι ιδιαιτερότητες ενός μικρού μήκους σεναρίου σε σχέση με το μεγάλο μήκος και τη σειρά. Από το στόρι στο ολοκληρωμένο σενάριο. Περίληψη και treatment. Τι είναι το σενάριο, τι περιλαμβάνουμε και τι δεν περιλαμβάνουμε σε ένα σενάριο. Βασικοί κανόνες, lay out 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 σκηνοκτικού 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 σενάριο χωρίς λόγια ως έξι λεπτά. Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων θα προβάλλονται ταινίες, με τη βοήθεια των οποίων θα αναλύονται οι δεματικές του κάθε μαθήματος.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Περιγραφή: Οι φοιτήτριες και οι φοιτητές του μαθήματος μαθαίνουν τη χρήση των βασικών δομών και εργαλείων της οπτικοακουστικής σύνδεσης, για την παραγωγή σημασίας, αλλά και ύφους, με έμφαση στη σύνδεση του κάδρου και του πλάνου, τη σύνδεση 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.</p>		

<p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτήτριες και οι φοιτητές θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν τις δομές και τα εργαλεία της οπτικοακουστικής σύνδεσης για την παραγωγή νοήματος, αλλά και ύφους • ντεκουπάρουν μια ταινία • εκφράζουν το ντεκουπάς υπό μορφή λίστας και storyboard 		
<p>Ακαδημαϊκή Έρευνα και Συγγραφή</p>	39	5
<p>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 ενοτήτων μιας επιστημονικής εργασίας, τις μεθόδους και τα ψηφιακά εργαλεία αναζήτησης της βιβλιογραφίας, τον τρόπο παράδωσης 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τα είδη των επιστημονικών ερευνών • Ακαδημαϊκή έκδοση – 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 <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • παραδέτουν με ορθότητα τις βιβλιογραφικές και άλλες αναφορές. • λαμβάνουν υπόψη σε κάθε περίπτωση επιστημονικής έρευνας τους σχετικούς κανόνες ηθικής και δεοντολογίας. 		
<p>Μαθήματα Επιλογής</p>	<p>Διδ. ώρες</p>	<p>ECT S</p>

Σχεδιασμός Ψηφιακών Παιχνιδιών	39	5
<p>Περιγραφή: Το μάθημα εισάγει τους/τις φοιτητές/τριες σε μια ολοένα και αυξανόμενης σημαντικότητας 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 Ιου 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν τη βασική μεθοδολογία και να μπορούν να ακολουθήσουν τη ροή εργασιών της παραγωγής ενός ψηφιακού παιχνιδιού • κατανοούν και να εφαρμόζουν βασικές αρχές αντικειμενοστραφούς 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 Εμφύχωσης: 2D Animation	39	5
<p>Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό δίνονται οι βάσεις για την ανάπτυξη δεξιοτήτων σχεδίου, επεξεργασίας εικόνας και εμφύχωσης (2D animation). Το μάθημα καλύπτει τρεις βασικούς άξονες: ο πρώτος άξονας είναι οι τεχνικές και τα διαφορετικά είδη της εμφύχωσης. Θα παρουσιαστούν και θα αναλυθούν παραδείγματα από τεχνικές όπως Κινούμενα σχέδια, Computer Animation, Motion Graphics, Stop Motion, 2.5D Animation κ.α. Ο δεύτερος άξονας του μαθήματος είναι η παραγωγή του κινματογράφου και του animation και οι βασικότεροι ρόλοι εξειδίκευσης, όπως modelling, texturing, concept art, animation, lighting rendering και compositing. Ο τρίτος άξονας έχει να κάνει με την πρακτική δημιουργία animation και χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο</p>		

<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 Character Sheets • Βασικές Λειτουργίες του Krita ή Adobe Photoshop. • Layers, μάσκες και image formats • Βασικές Λειτουργίες του Blender ή Adobe After Effects. • 2.5D animation στο Blender ή Adobe After Effects • Κάμερες, Επίπεδα ιεραρχίας, keyframes, rendering • Δημιουργία μικρού βίντεο animation <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 motion design. • μπορούν να καταλάβουν όλα τα στάδια παραγωγής του animation και της μετά-παραγωγής κινηματογράφου και να ξεχωρίσουν του βασικότερους ρόλους και εξειδικεύσεις. • σχεδιάσουν character sheets 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 layer masks. • δημιουργήσουν μια σκηνή 2.5D animation στο πρόγραμμα Blender ή Adobe After Effects και να δημιουργήσουν μια σύντομη σκηνή κινουμένων σχεδίων 		
<p>Τεχνολογίες Πολυμέσων</p>	39	5
<p>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.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Εισαγωγή στις Τεχνολογίες Πολυμέσων 2. Τεχνολογία Υπολογιστών 3. Κείμενο (Χαρακτηριστικά – Τεχνολογίες – Χρησιμότητα – Παραδείγματα – Εφαρμογές) 4. Εικόνα – Σχέδια (Χαρακτηριστικά – Τεχνολογίες – Χρησιμότητα – Παραδείγματα – Εφαρμογές) 5. Ήχος (Χαρακτηριστικά – Τεχνολογίες – Χρησιμότητα – Παραδείγματα – Εφαρμογές) 6. Βίντεο (Χαρακτηριστικά – Τεχνολογίες – Χρησιμότητα – 		

<p>Παραδείγματα – Εφαρμογές) 7. Animation και 3D (Χαρακτηριστικά – Τεχνολογίες – Χρησιμότητα – Παραδείγματα – Εφαρμογές) 8. Ανάπτυξη Πολυμεσικών Εφαρμογών</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • κατανοούν τις βασικές έννοιες και αρχές των διαφόρων τεχνολογιών πολυμέσων • έχουν εξοικειωθεί με βασικές έννοιες της τεχνολογίας πολυμέσων • δημιουργούν διάφορες εφαρμογές αλληλεπιδραστικών μέσων • αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά των αντικειμένων πολυμέσων • χρησιμοποιούν κατάλληλα το υλικό που είναι απαραίτητο για την ανάπτυξη αλλά και την αναπαραγωγή μιας εφαρμογής πολυμέσων 		
<p>Θεωρίες της Επικοινωνίας και των Νέων Μέσων</p>	39	5
<p>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 δυνατόν 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		

<ul style="list-style-type: none"> • Ψυχολογικές-επικοινωνιακές-συναισθηματικές διαστάσεις των ομαδικών λειτουργιών (παρατήρηση των ομάδων και ομαδικές τεχνικές) • Επικοινωνία και επιρροή (πειδώ, συμμόρφωση, υπακοή, μοντέλα αλλαγής στάσεων • Τα νέα μέσα ως φορέας επικοινωνίας • Ομοιότητες-διαφορές παλαιών και νέων μέσων (αναφορικά με τις επικοινωνιακές δυνατότητες) <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>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</p> <p>3. Αποδορυβοποίηση, 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 σύνδεση ήχου, Granulation 12. Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα 13. Αλγοριθμικές διαδικασίες στον ηχητικό σχεδιασμό</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	39	5

<p>Περιγραφή: Στο μάθημα Ζωγραφική ΙΙ 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.</p> <p>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, arte povera, μικτή τεχνική και άλλα.</p> <p>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 ποιότητων γραμμής, αξίας, χρώματος, σύνδεσης και σχεδιασμού, προοπτικής και αναπαράστασης.</p> <p>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 διευρυνμένων μέσων εικαστικής γλώσσας και έχει τα εξής αποτελέσματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 Ι. • ικανότητα αναγνώρισης βασικών στοιχείων του σχεδίου, του χρώματος και της σύνδεσης. • 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. Συνδέτουν 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. 		
Δ' ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECT S
Τρισδιάστατη Μοντελοποίηση και Animation	39	5
<p>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.</p>		

<p>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. Unity, Unreal. Οι ενδεικτικές θεματικές ενότητες περιλαμβάνουν:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 δέσης, περιστροφής, και λοιπών παραμέτρων ● Animation χαρακτήρων και ιεραρχία bones ● Κάμερες και φώτα ● Δυναμική παραμετροποίηση τρισδιάστατης γεωμετρίας μέσω modifiers ● Εξαγωγή σκηνών και μεμονωμένων μοντέλων προς χρήση σε άλλο λογισμικό <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 		
<p>Προγραμματισμός Η/Υ II: Δημιουργικός Προγραμματισμός</p>	39	5
<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 		

<ul style="list-style-type: none"> • Περισσότερη αλληλεπίδραση με το φυσικό κόσμο. <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
<p>Πλαστική Σύνδεση I</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Το μάθημα στοχεύει στην εισαγωγή των φοιτητών/τριών στις βασικές αρχές που διέπουν τη σύνδεση μορφών στον τρισδιάστατο χώρο.</p> <p>Ενδεικτικές ενότητες του μαθήματος:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Βασικά τρισδιάστατα σχήματα, γεωμετρικές κατασκευές και μετασχηματισμοί • Δισδιάστατη αναπαράσταση και τρισδιάστατη κατασκευή πλαστικής σύνδεσης, collage/assemblage • Σχέση οργανικού και ανόργανου, κενού και πλήρους, η έννοια της κλίμακας, υλικά και υφές στην πλαστική σύνδεση • Σύνδεση τρισδιάστατων μορφών με ποικίλα υλικά και τεχνικές. <p>Για την βέλτιστη κατανόηση των εννοιών, της πρακτικής και εμπειρικής διάστασης του μαθήματος, θα διεξαχθούν ασκήσεις σύνδεσης 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Οι φοιτητές να μπορέσουν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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/δυναμικές 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 συμμαθητών τους και τη δουλειά επιλεγμένων εικαστικών. 		
<p>Θεωρία Κινηματογράφου I: Εισαγωγή στην Οπτικοακουστική Γλώσσα</p>	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 εμβαδύνουν 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 λήψεις, 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. Στόχος 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 εμβαδύνουν 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 ενός κινηματογραφικού 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 διαφορετικές εκδοχές 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

<ul style="list-style-type: none"> είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν τις θεωρητικές προσεγγίσεις στην συγγραφή ενός σύντομου δοκιμίου και ενός οπτικοακουστικού δοκιμίου <p>Να συγκρίνουν τις επιδράσεις κλασικών σκηνοδετών/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 οπτικοακουστικού δοκιμίου</p>		
Μαθήματα Επιλογής	Διδ. ώρες	ECT S
Διεύθυνση Φωτογραφίας II	39	5
<p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> αναγνωρίζουν και διακρίνουν τα βασικά στοιχεία της οπτικής αντίληψης της διεύθυνσης φωτογραφίας όπως, το σχήμα, το καδράρισμα, 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 φιλμογραφία 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. 		
Παραγωγή I : Οργάνωση και Παραγωγή Οπτικοακουστικών έργων	39	5
<p>Περιγραφή: Οι βασικές δεματικές 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</p>		

<p>συνεργείου, τις πρακτικές και τεχνικές διαχείρισης των ηθοποιών και του σεναρίου κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
<p>Σεναριογραφία III: Μη Γραμμική και Διαμεσική Αφήγηση</p>	<p>39</p>	<p>5</p>
<p>Περιγραφή: Το μάθημα έχει σκοπό να εισάγει τους φοιτητές στις έννοιες της μη γραμμικής και διαμεσικής αφήγησης. Στο πλαίσιο του μαθήματος, μελετάται η εξέλιξη της αφήγησης και της σεναριογραφίας σε διαφορετικά καλλιτεχνικά πεδία που αξιοποιούν αναλογικά και ψηφιακά μέσα: από τη λογοτεχνία, το θέατρο και τις εικαστικές τέχνες, μέχρι τον κινηματογράφο, τα πολυμέσα, τη μικτή πραγματικότητα, τα ψηφιακά παιχνίδια και τις άλλες μορφές αλληλεπιδραστικής ψηφιακής τέχνης. Εξετάζονται οι διαφορετικοί τρόποι δόμησης και ροής περιεχομένου σε έργα μη γραμμικής αφήγησης, τα βασικά χαρακτηριστικά της διαμεσικής αφήγησης, καθώς και οι δυνατότητες που παρέχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες για την παραγωγή και παρουσίαση τέτοιων αφηγήσεων. Επιπλέον, προσεγγίζονται έννοιες όπως η διαμεσικότητα, η διακειμενικότητα, η υβριδικότητα, η αλληλεπιδραστική και συνεργατική αφήγηση, αξιοποιώντας παραδείγματα από όλο το φάσμα των παραδοσιακών και ψηφιακών μορφών τέχνης. Τέλος, παρουσιάζονται μεθοδολογίες και τεχνικές για τη θεωρητική ανάλυση και την πρακτική σύνδεση μη γραμμικών και διαμεσικών αφηγήσεων.</p> <p>Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μια η δυο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Γραμμική αφήγηση και βασικά αφηγηματικά στοιχεία. • Μη γραμμική αφήγηση και είδη αφηγηματικών ροών σε έργα μη γραμμικής αφήγησης. • Η έννοια του υπερκειμένου και η χρήση του ως αφηγηματική δομή. • Γενεσιουργοί αλγόριθμοι αφήγησης. • Διαδραστικές και συμμετοχικές ψηφιακές αφηγήσεις. • Μη γραμμικές αφηγήσεις σε περιβάλλοντα μικτής πραγματικότητας και σε ψηφιακά παιχνίδια. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Διαμεσική αφήγηση, βασικά χαρακτηριστικά και κατηγορίες διαμεσικών έργων. • Επεκτάσεις διαμεσικών έργων και ο ρόλος των διαδικτυακών κοινοτήτων. • Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα – αξιολόγηση: <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 διαμεσικής αφήγησης και των βασικών χαρακτηριστικών των διαμεσικών έργων • Αναγνωρίζουν το ρόλο των ψηφιακών μέσων στη σύνδεση μη γραμμικών και διαμεσικών αφηγήσεων • Αναλύουν και να συνδέουν μη-γραμμικές και διαμεσικές αφηγήσεις 		
Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών – Game Development	39	5
<p>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).</p> <p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 Unreal Engine (με την αντίστοιχη κατά περίπτωση γλώσσα προγραμματισμού, όπως C# ή C++). 		
Τεχνολογίες Φωτισμού	39	5
<p>Περιγραφή: Σε αυτό το μάθημα, καλύπτεται η τεχνολογία φωτισμού στα γυρίσματα σε εξωτερικούς χώρους αλλά και σε στούντιο. Ο φωτισμός είναι αναμφισβήτητα ο πιο σημαντικός παράγοντας για το τι κάνει μια καλή φωτογραφική πρακτική για κινηματογράφο και τηλεόραση. Επιπλέον, κάθε είδος φωτός είναι διαφορετικό και χρησιμοποιείται με διαφορετικές ρυθμίσεις. Θα συζητηθεί τι είδους φωτιστικού σώματος υπάρχει και πώς χρησιμοποιείται, ειδικά με διαφορετικά είδη εξοπλισμού και τεχνικών. Το μάθημα περιλαμβάνει ενότητες όπως τι είναι το φως, οι γωνίες φωτός η ισορροπία λευκού, τα είδη φωτιστικών σωμάτων, περιήγηση στο στούντιο και εξοπλισμός φωτισμού στούντιο, φωτισμός στούντιο τεσσάρων κατευθύνσεων κ.ά ,</p>		

<p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • αντιληφθούν τις ιδιότητες του φωτός • καταγράψουν την ιστορία της χρήσης των φωτιστικών σωμάτων στην τέχνη • κατανοήσουν τις λειτουργίες και τα όρια των σύγχρονων φωτιστικών σωμάτων ιδίως της τεχνολογίας LED • χρησιμοποιούν με ασφάλεια τα βασικά φωτιστικά σώματα για κινηματογράφο και τηλεόραση 		
<p>Διεύθυνση Ηθοποιών στον Κινηματογράφο</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μια η δυο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Βασικές έννοιες, τι είναι η υποκριτική, ποια είναι τα εργαλεία του ηθοποιού στην κάμερα – φωνή, πρόσωπο, κίνηση 2. Τι είναι οι προτεινόμενες συνθήκες. Πώς τις ανακαλύπτεις. Πώς τις μεταδίδεις στον ηθοποιό. 3. Ενεργητικά ρήματα. Πώς εξηγείς και χρησιμοποιείς τις στοχευμένες δράσεις. 4. Εφαρμογή σε προτεινόμενες συνθήκες. Αυτοσχέδιες δράσεις. Πρώτη εργασία (ομαδική). 5. Ασκήσεις για ηθοποιούς. 6. Παρουσίαση και συζήτηση εργασιών στην αίθουσα. 7. Εργασία σε σενάριο. Ανίχνευση συνθηκών, δράσεων. Πώς κατευθύνεις ηθοποιό μπροστά στην κάμερα. 8. Συνεργασία με ηθοποιούς (επαγγελματίες και/ή φοιτητές) μπροστά στην κάμερα 1. 9. Παρουσίαση και συζήτηση εργασιών στην αίθουσα. 10. Συνεργασία με ηθοποιούς (επαγγελματίες και/ή φοιτητές) μπροστά στην κάμερα 2. 11. Casting – Διανομή. 12. Συζήτηση με επαγγελματίες – ηθοποιούς, σκηνοθέτες. 13. Συνεργασία με ηθοποιούς (επαγγελματίες και/ή φοιτητές) μπροστά στην κάμερα. <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 δέλω 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 εμπλουτίσουν και να 		

<p>εμβαδύνουν στους αυτοσχεδιασμούς και τις σπουδές που εκτελούν.</p> <ul style="list-style-type: none"> • αναγνωρίζουν το ‘υπό-κείμενο’ σύντομων σκηνών. • εντοπίζουν τις δυναμικές των σκηνών. • μπορούν να κατευδύνουν ηθοποιούς πάνω σε δεδομένες συνθήκες και/ή σκηνές 		
Αισθητικές Θεωρίες	39	5
<p>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 διακαλλιτεχνικότητα κ.ο.κ).</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας των μαθημάτων αναμένεται οι φοιτητές/τριες να είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
Ε' ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECT S
Φυσική Υπολογιστική Ι	39	5
<p>Περιγραφή: Σήμερα, η τέχνη παίρνει πολλές μορφές, μα πάνω από όλα, παραμένει ένας τρόπος ελεύθερης έκφρασης. Με το πέρασμα των ετών, η τεχνολογία έγινε προσιτή 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</p>		

<p>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 πράξη προσιτή 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 βασικών εφαρμογών • Σενάρια εφαρμογών υποστήριξης αλληλεπιδραστικών καλλιτεχνικών αντικειμένων <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
<p>Προγραμματισμός Η/Υ ΙΙΙ: Σχεδιασμός και Υλοποίηση για το Διαδίκτυο</p>	39	5
<p>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 (hypertext markup language) αλλά και προηγμένων γλωσσών ανάπτυξης client-side εφαρμογών.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κατανοούν την αρχιτεκτονική των διαδικτυακών εφαρμογών και τις βασικές τεχνολογίες διαδικτύου 		

<ul style="list-style-type: none"> • 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 έκδοση διαδραστικών διαδικτυακών καλλιτεχνικών εφαρμογών στο διαδίκτυο 		
Σκηνοθεσία I : Ντοκιμαντέρ	39	5
<p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές και οι φοιτήτριες αναμένεται να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • συγγράφουν ένα σενάριο ντοκιμαντέρ μικρού μήκους. 		
Μαθήματα Επιλογής	Διδ. ώρες	ECT S
Μοντάζ III: Τεχνικές Μεταπαραγωγής	39	5
<p>Περιγραφή: Αντικείμενο του μαθήματος αποτελεί η μετα-παραγωγή (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 (color grading), τις τεχνικές κινηματογράφησης green screen και της ψηφιακής σύνδεσης εικόνας (digital compositing). Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τα στάδια της μετα-παραγωγής. • Τα ειδικά εφέ στο κινηματογράφο. • Τεχνικές μετα-παραγωγής και προγράμματα επεξεργασίας και σύνδεσης κινούμενης εικόνας • Κινηματογράφηση σε green screen studio 		

<ul style="list-style-type: none"> • Color Grading και μάσκες στο Davinci Resolve • Τεχνικές χρωματισμού ταινιών • Τεχνικές σύνδεσης εικόνας • Δημιουργία βίντεο με τεχνικές μετα-παραγωγής και chroma keying <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Οι φοιτητές μετά το πέρας του μαθήματος θα πρέπει να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 τους μηχανισμούς χρηματοδότησεων και να διεκδικούν πόρους τόσο μέσω της Ευρωπαϊκής Ένωσης, όσο και από ιδιωτική χρηματοδότηση. 		
Ιστορία και Φιλοσοφία της Τεχνολογίας	39	5
<p>Περιγραφή: Το μάθημα αποτελεί μια εισαγωγή στη μελέτη της ιστορίας και φιλοσοφίας της τεχνολογίας. Αναφορικά με την ιστορία της τεχνολογίας, το μάθημα εστιάζει 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 κατανόηση από πλευράς φοιτητριών και φοιτητών ότι η διαμόρφωση της τεχνολογίας αποτελεί ένα σύνθετο κοινωνικοτεχνικό φαινόμενο, σύμφωνα με το οποίο η τεχνολογία δεν είναι αξιακά ουδέτερη, και δεν υπακούει σε κάποια εσωτερική λογική. Αντίθετα, το</p>		

<p>τεχνολογικό φαινόμενο κατανοείται ως το αποτέλεσμα της συγκροτητικής αλληλεπίδρασης μεταξύ τεχνικών, επιστημονικών, κοινωνικών, πολιτικών, οικονομικών, και πολιτισμικών παραμέτρων.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Αναλυτικότερα, με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτήτριες και φοιτητές θα μπορούν να :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 (Big Data), ● 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. 		
Σκηνογραφία	39	5
<p>Περιγραφή: Μέσα από ξεχωριστές αναλύσεις για τις τέχνες της σκηνής και της οδόνης 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 σύνδεση 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 		
Εθνογραφικός κινηματογράφος	39	5
<p>Περιγραφή: Το μάθημα «Εθνογραφικός Κινηματογράφος» καλύπτει</p>		

<p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα : Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές:</p> <p>A) διαδέτουν:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, <p>B) γνωρίζουν και κατανοούν:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τις κύριες αρχές του επιστημονικού κλάδου της οπτικής ανθρωπολογίας, • τις σχετικές με το θέμα εξειδικευμένες πηγές βιβλιογραφίας και φιλομογραφίας, • τη χρήση των συστηματικών εργαλείων και τεχνικών για βασικά ζητήματα του πεδίου, <p>Γ) είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
<p>Πλαστική Σύνδεση II</p>	<p>39</p>	<p>5</p>
<p>Περιγραφή: Το μάθημα της Πλαστικής Σύνδεσης II στοχεύει να διδάξει τις βασικές αρχές σχεδιασμού και παραγωγής καλλιτεχνικών έργων, τα οποία αναπτύσσονται στο χώρο και συνιστούν τρισδιάστατες, περιβαλλοντικές συνδέσεις. Αντικείμενο του μαθήματος αποτελούν εικαστικά περιβάλλοντα σε ποικίλες κλίμακες, που παρουσιάζονται σε διαφορετικά πλαίσια (εκθεσιακοί χώροι, δημόσιος χώρος, φύση) και αξιοποιούν για την παραγωγή τους πληθώρα υλικών (ξύλινες ή μεταλλικές κατασκευές, ευρεθέντα αντικείμενα, οργανικά στοιχεία, κ.α.) ή/και οπτικοακουστικά</p>		

<p>μέσα και αναπαραστάσεις. Εκτός των θεωρητικών διαλέξεων και των οπτικοακουστικών παρουσιάσεων, το μάθημα περιλαμβάνει εργαστηριακό σκέλος που στοχεύει στην εκμάθηση της πρακτικής και εμπειρικής διάστασης της σύνδεσης και της παραγωγής εικαστικών εγκαταστάσεων.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν τις βασικές έννοιες που σχετίζονται με το σχεδιασμό και παραγωγή καλλιτεχνικών έργων, τα οποία αναπτύσσονται στο χώρο • αναγνωρίζουν τους βασικούς καλλιτέχνες και σημαντικά εικαστικά περιβάλλοντα στην ιστορία της τέχνης • σχεδιάζουν λύσεις για εικαστικές εγκαταστάσεις 		
<p>Διεύθυνση Φωτογραφίας III</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Το μάθημα ασχολείται κυρίως με το φωτισμό για τον κινηματογράφο και την τηλεόραση σε συνθήκες στούντιο 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 διάφορες 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τοποθετούν κι διαχειρίζονται μια ποικιλία από φώτα για ταινίες, • αντιμετωπίζουν και επιλύουν τις διάφορες απαιτήσεις ισχύος για φωτισμό στο σετ • ρυθμίζουν τα φώτα ώστε να εξυπηρετούν μια σειρά από σεναριακές απαιτήσεις. 		
<p>Animation: εργαστήριο παραγωγής ταινίας</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Το μάθημα επεκτείνει και ενισχύει τις γνώσεις και δεξιότητες των φοιτητών 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 προπαραγωγής, 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		

<p>κινούμενης εικόνας, κατασκευάζοντας ολοκληρωμένα οπτικοακουστικά προϊόντα.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να διαθέτουν μια ισχυρή βάση γνώσεων για τα πρώτα τους βήματα ως εξειδικευμένοι επαγγελματίες στην εγχώρια και διεθνή αγορά, στα σχετικά στούντιο και εταιρείες. 		
Στ' ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECT S
Εικονική Πραγματικότητα I: Προγραμματισμός Αλληλεπίδρασης σε Εικονικά Περιβάλλοντα	39	5
<p>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 [game engines], δεδομένου ότι τέτοιο λογισμικό δεν περιορίζεται μόνο στα ψηφιακά παιχνίδια, αλλά χρησιμοποιείται κατά κόρον για τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών περιβαλλόντων γενικότερα.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα – αξιολόγηση: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 αλγοριθμική 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
<p>Περιγραφή: Στόχος του μαθήματος είναι η σύνθεση και η πρακτική εφαρμογή των γνώσεων που αποκτούν οι φοιτητές/τριες στο πλαίσιο των μαθημάτων του τμήματος.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>Πλαστική σύνθεση εγκατάστασης: Οι φοιτητές/τριες σχεδιάζουν και δημιουργούν μια πλαστική σύνθεση στον τρισδιάστατο χώρο.</p> <p>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.</p> <p>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 (προτζέκτορες, 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</p>		

<p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. 		
<p>Μαθήματα Επιλογής</p>	<p>Διδ. ώρες</p>	<p>ECT S</p>
<p>Ιστορία Κινηματογράφου III: Ελληνικός Κινηματογράφος / Film History III: Greek Cinema.</p>	<p>39</p>	<p>5</p>
<p>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 φοιτήτριες και οι φοιτητές 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 γίνεσθαι. 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 Weird Wave, 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p>		

<ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>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. Τί οδηγίες δίνει το σενάριο στον σκηνοθέτη, τους καλλιτεχνικούς συντελεστές και τους ηθοποιούς.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση διαφορετικών στυλ κινηματογράφησης: κάμερα στο τριπόδι, κάμερα στο χέρι, χρήση μακινιστικών. • Παρουσίαση διαφορετικών στυλ κινηματογράφησης: κάμερα στο τριπόδι, κάμερα στο χέρι, χρήση μακινιστικών. • Καδράρισμα και aspect ratio. Τί 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, mood board. Τί 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, work flow, δημιουργία break down, δημιουργία προγράμματος γυρισμάτων. 		

<ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>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.</p> <p>Διάρθρωση του μαθήματος (ανά εβδομάδα) έχει ως εξής:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτήτριες και οι φοιτητές να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν τα βασικά θεωρητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί για τον κινηματογράφο και τα οπτικοακουστικά μέσα, και θα μπορούν να συνομιλούν κριτικά για αυτά 		

<ul style="list-style-type: none"> • 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 γράφουν απλά θεωρητικά κείμενα διαφόρων ειδών 		
Παραγωγή II: Χρηματοδότηση, Διανομή και Νομικά Ζητήματα	39	5
<p>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 δεμάτων, τα βασικά στοιχεία και την ορολογία της διανομής, πνευματικών δικαιωμάτων και νομικών δεμάτων, 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
Ιστορία και Θεωρίες της Επιτέλεσης/ History and Theory of Performance Art	39	5
<p>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</p>		

<p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να γνωρίζουν τις βασικές έννοιες, θεωρίες και τα διακυβεύματα που σχετίζονται με την ιστορία και τις θεωρίες της επιτέλεσης και του performance art • Να κατανοούν και να εφαρμόζουν τις ιδιαιτερότητες/απαιτήσεις των ειδών του performance (site specific 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 δραματουργία 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) 		
<p>Φυσική Υπολογιστική II</p>	<p>39</p>	<p>5</p>
<p>Περιγραφή: Το μάθημα αφορά στην απόκτηση νέων γνώσεων αναφορικά με ψηφιακές πλατφόρμες ελέγχου (π.χ. PLC), οι οποίες αποτελούν στάνταρτ στη βιομηχανία αυτοματισμών και ηλεκτρονικών. Αυτές οι τεχνολογίες βρίσκουν εφαρμογές κυρίως σε περιπτώσεις ελέγχου ισχύος, όπως, φωτισμός στούντιο και σκηνης, πνευματικά συστήματα (π.χ. κίνηση σκηνης), ρομποτική, συστήματα κίνησης (π.χ. περιστροφή εκδέματος), αντικείμενα αλληλεπίδρασης μεγάλης κλίμακας (π.χ. διαδραστικά αντικείμενα αιθουσών, κτιρίων), κλπ. Για τους παραπάνω λόγους, το περιεχόμενο του μαθήματος, έχει διαρθρωθεί σε λογικές ενότητες ως εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ηλεκτρικά κυκλώματα και συστήματα ισχύος • Τεχνολογίες ηλεκτρονικού ελέγχου • Βασικός προγραμματισμός ψηφιακών συστημάτων ελέγχου • Τεχνολογίες προγραμματισμού ψηφιακών συστημάτων ελέγχου • Ανάπτυξη εφαρμογών από τη μικρή στη μεγάλη κλίμακα • Παραδείγματα διαχείρισης φωτισμού, πνευματικών συστημάτων και συστημάτων κίνησης <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Οι φοιτητές θα αποκτήσουν βασικές γνώσεις και δεξιότητες, ώστε να μπορούν τόσο να προγραμματίσουν ένα τέτοιο σύστημα, όσο και να το αναπτύξουν με τη συνδρομή εξειδικευμένων ηλεκτρολόγων, αναφορικά με το κομμάτι της</p>		

<p>ισχύος. Το περιεχόμενο του μαθήματος και οι ασκήσεις, διαμορφώνονται διεπιστημονικά βάσει των αναγκών, οι οποίες προκύπτουν από τους βασικούς άξονες θεματικών περιοχών, που θεραπεύει το τμήμα.</p>		
<p>Προγραμματισμός Η/Υ IV</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Το μάθημα προγραμματισμός Η/Υ IV έχει σκοπό να εισάγει τους φοιτητές σε προηγμένα ζητήματα προγραμματισμού για την ανάπτυξη δυναμικών οπτικοακουστικών καλλιτεχνικών έργων. Για τον σκοπό αυτό, το μάθημα εστιάζει στην εκμάθηση μίας από τις ευρέως διαδεδομένες γλώσσες δημιουργικού προγραμματισμού (όπως Processing ή C++/OpenFrameworks).</p> <p>Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται τεχνικές προγραμματισμού δυναμικών οπτικοακουστικών συνδέσεων μέσα από αλγορίθμους χειρισμού διανυσματικών γραφικών, βίντεο και ήχου. Επιπλέον, στο πλαίσιο του μαθήματος διδάσκεται η ανάπτυξη αλληλεπιδραστικών διεπαφών φυσικής υπολογιστικής και υπολογιστικής όρασης για τη δημιουργία καλλιτεχνικών διαδραστικών εγκαταστάσεων και performances, καθώς και η διαχείριση σύνθετων δομών δεδομένων και η χρήση βιβλιοθηκών λογισμικού. Τέλος, εξετάζεται η ανάπτυξη εφαρμογών λογισμικού για κινητές συσκευές.</p> <p>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 σύνθετων προγραμμάτων με σκοπό τη δημιουργία δυναμικών ψηφιακών καλλιτεχνικών έργων.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αναπτύσσουν προγράμματα λογισμικού για τη δημιουργία δυναμικών ψηφιακών καλλιτεχνικών έργων • Αναπτύσσουν αλγόριθμους για το δυναμικό χειρισμό ψηφιακού περιεχομένου και σύνθετων δομών δεδομένων • Σχεδιάζουν και να προγραμματίζουν διεπαφές αλληλεπίδρασης για διαδραστικά καλλιτεχνικά έργα 		
<p>Κινηματογράφος και Οπτικοακουστικές τέχνες στην εκπαίδευση I</p>	39	5
<p>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 συνδέτουν 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</p>		

<p>θεματικές περιοχές που παρουσιάζονται στις 13 διδακτικές ενότητες είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • κατανοούν τις θεμελιώδεις αρχές της μάθησης και της διδασκαλίας στην εκπαίδευση • γνωρίζουν τις αρχές και τις πρακτικές που συνδέτουν 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 • συνδέτουν 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. 		
<p>Σκηνοθεσία III: Διαφήμιση</p>	<p>39</p>	<p>5</p>
<p>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.</p> <p>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.</p>		

<p>Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Το treatment σκηνοθετικής προσέγγισης και η σημασία του. • Στάδια προ-παραγωγής στην παραγωγή και σκηνοθεσία διαφήμισης. • Ετοιμασία για το Preproduction Meeting. • Διαφορετικά είδη διαφήμισης. • Δημιουργία διαφημιστικής ταινίας. • Δημιουργία Packshot και τίτλων. • Μοντάζ cut version συντομότερης διάρκειας. • Τεχνικές σκηνοθεσίας ηθοποιών στον σύντομο χρόνο μιας διαφημιστικής ταινίας <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • έχουν μία ολοκληρωμένη κατανόηση των ιδιοτήτων 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 motion design. • μοντάρουν μια πιο σύντομη εκδοχή της ταινίας τους (Cut Version). 		
<p>Διεύθυνση Φωτογραφίας IV: Εμβυδιστική κινηματογραφία (CinematicVR)</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Η εμβυδιστική 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.</p> <p>Το μάθημα θα παρουσιάσει τα είδη, τα εργαλεία και τις βασικές τεχνικές του εμβυδιστικού κινηματογράφου. Ταυτόχρονα θα συγκρίνει την σκηνοθεσία εμβυδιστικού και συμβατικού κινηματογράφου, ώστε να γίνουν κατανοητές οι ιδιαιτερότητες του ως μέσο και οι ιδιαίτερες 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 εμβυδιστικό κινηματογράφο. Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τα είδη του εμβυδιστικού κινηματογράφου • Πλατφόρμες και διανομή εμβυδιστικού βίντεο 		

<ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
<p>Βασικές αρχές της φιλοσοφίας στον Κινηματογράφο</p>	39	5
<p>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.</p> <p>Οι βασικές θεματικές ενότητες του μαθήματος (ανά μία ή δύο εβδομάδες διδασκαλίας) είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Ο κριτικός ιδεαλισμός στον κινηματογράφο. • Η πολιτική φιλοσοφία στον κινηματογράφο. • Η ανάλυση της γλώσσας δια της φιλοσοφίας – κινηματογραφικά παραδείγματα. • Πρώτος 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. <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
<p>Ηλεκτροακουστική Μουσική</p>	<p>39</p>	<p>5</p>
<p>Περιγραφή: Το μάθημα υποστηρίζεται διακρίνεται στις εξής ενότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ιστορικά και φιλοσοφικά ζητήματα της ηλεκτρονικής μουσικής του 20ου αιώνα • Φουτουριστές, musique concrète, elektronische musik, το ηχητικό αντικείμενο, ακροάσεις έργων • Η μορφολογία του ήχου, κατηγοριοποίηση των ηχητικών αντικειμένων, ακροάσεις έργων • Η αρχή μιας ηλεκτροακουστικής σύνδεσης, συνήθειες διαδικασίες μετασχηματισμού του ηχητικού υλικού, δουλεύοντας με οικογένειες και παράγωγα ήχων • Κατασκευάζοντας ηχητικά περιβάλλοντα και αιτιώδεις σχέσεις, ηχητικές υφές, διαστρωμάτωση των ηχητικών αντικειμένων, ρυθμός, ακρόαση μουσικών έργων • Παρουσιάσεις εργασιών στην αίθουσα • Γραφικές παρτιτούρες • Surround I • Surround II πολυκάναλη διάχυση • 10 Παρουσιάσεις θεμάτων από τη λίστα I • Παρουσιάσεις θεμάτων από τη λίστα II • Εισαγωγή στα προγραμματιστικά περιβάλλοντα ήχου και μουσικής • Τεχνικές σύνδεσης ήχου • Αλγοριθμική σύνδεση <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν τις βασικές αισθητικές τάσεις της ηλεκτροακουστικής μουσικής από τα μέσα του 20^{ου} αιώνα έως τις μέρες μας 		

<ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν τα τεχνολογικά μέσα κάθε περιόδου, τους συνδέτες και προεξέχοντα έργα από το ρεπερτόριο • κατανοούν τη γλώσσα, τη φόρμα και τα εργαλεία της πειραματικής μουσικής • συνδέτουν έργα ηλεκτρονικής μουσικής χρησιμοποιώντας τον ήχο ως δομικό υλικό εφαρμόζοντας σύγχρονες τεχνικές ηχητικής επεξεργασίας 		
Ζ' ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECT S
Εικονική Πραγματικότητα II: Σχεδιασμός και Παραγωγή	39	5
<p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 συνδέσεων. 4. Ανάπτυξη της μη-γραμμικής αφήγησης που θα εκτυλίσσεται μέσα στο εικονικό περιβάλλον. 5. Δημιουργία και επεξεργασία τρισδιάστατων μοντέλων, μέσω μοντελοποίησης ή τρισδιάστατης σάρωσης (3D scanning). 6. Δημιουργία και επεξεργασία άλλου ψηφιακού υλικού (ήχων, βίντεο, κ.ά) που θα ενταχθεί στο εικονικό περιβάλλον. 7. Δημιουργία πλαστικών συνδέσεων 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. <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • σχεδιάζουν αλληλεπιδραστικά έργα εικονικής πραγματικότητας • αναπτύσσουν έργα εικονικής πραγματικότητας • δημιουργούν και συνδέτουν 3D μοντέλα και άλλο ψηφιακό υλικό, με σκοπό τη δημιουργία πλαστικών συνδέσεων στον εικονικό χώρο 		

<ul style="list-style-type: none"> • προγραμματίζουν διεπαφές αλληλεπίδρασης με σκοπό την πλοήγηση του θεατή στο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας και την αλληλεπίδρασή του με αυτό 		
Μαθήματα Επιλογής	Διδ. ώρες	ECT S
Θεωρία Κινηματογράφου III: Οπτικοακουστικά είδη και αφήγηση	39	5
<p>Περιγραφή: Αφειρησία 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 τεχνοτροπίες 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, video games κ.α.). Έτσι θα συζητηθούν για παράδειγμα η μετάβαση από το κινηματογραφικό είδος του μιούζικαλ στο video clip, 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 μετα-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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να διακρίνουν, αναλύουν και να χρησιμοποιούν τους διαφορετικούς τρόπους αφήγησης στα κινηματογραφικά και οπτικοακουστικά είδη • Να εμβαδύνουν σε κατευθύνσεις όπως η θεωρία του είδους, η αφηγηματολογία, το μεταμοντέρνο, η μετα-αποικιοκρατική θεωρία, η απόαποικιοποίηση 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 		

<p>παγίωσής τους όσο και τους τρόπους ανανέωσής και αναθεώρησής τους μέχρι σήμερα.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν το διαθεματικό τους εύρος μέσα από συγκρίσεις με άλλες τέχνες όπως η λογοτεχνία, το θέατρο, το graphic novel και τα video games • 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, music video, animation, web video, video essay κλπ). • 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 		
<p>Σκηνοθεσία IV: Εικαστικός Κινηματογράφος / Film Direction IV: Film Poetics</p>	39	5
<p>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 δέσουν 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτήτριες και οι φοιτητές να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
<p>Ηχητική Τέχνη/ Sound Art</p>	39	5
<p>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</p>		

<p>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.</p> <p>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.</p>		
<p>Δημιουργική Μουσική Τεχνολογία – Creative Music Technology</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Οι θεματικές περιοχές που παρουσιάζονται στις διδακτικές ενότητες είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα είναι σε θέση να</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
<p>Παραγωγή III : Τηλεοπτική παραγωγή και πολυκάμερα συστήματα</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Το μάθημα στοχεύει στην πρακτική εμπειρία στη λειτουργία τηλεοπτικής κάμερας και πολύ κάμερων συστημάτων καθώς και την παραγωγή, σκηνοθεσία, συγγραφή σεναρίου, επεξεργασία και παρουσίαση τηλεοπτικών εκπομπών. 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.</p>		

<p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα έχουν βελτιωθεί ως προς την:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
<p>Κινηματογράφος και μουσική</p>	39	5
<p>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 βωτό 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα : Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές θα</p> <ul style="list-style-type: none"> • διαδέτουν 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 δέμα 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. 		
<p>Τέχνη, Κυκλική Οικονομία και Περιβαλλοντική Διαχείριση</p>	39	5

<p>Περιγραφή: Το μάθημα αφορά στην καλλιτεχνική δημιουργία στην εποχή της κλιματικής κρίσης και έχει στόχο διττό: 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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
<p>Σεναριογραφία IV: Κινηματογράφος και λογοτεχνία</p>	39	5
<p>Περιγραφή: Σκοπός του μαθήματος είναι να φέρει σε επαφή τους φοιτητές και τις φοιτήτριες με τις θεωρητικές προσεγγίσεις σχετικά με την κινηματογραφική μεταφορά (film adaptation theory) 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Θεωρητικές προσεγγίσεις στην κινηματογραφική μεταφορά • Μεταφορά, προσαρμογή, διασκευή, εμπνευση 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 <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα : Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 έρχονται 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 (fidelity discourse) και την κινηματογραφική μεταφορά (film adaptation theory), καθώς και τη συζήτηση σχετικά 		

<p>με την αντιμετώπιση της κινηματογραφικής ταινίας ως αυτοτελούς έργου τέχνης και αφηγήματος</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
<p>Σεναριογραφία V</p>	<p>39</p>	<p>5</p>
<p>Περιγραφή: Στόχος του μαθήματος είναι η συγγραφή ενός πλήρους σεναρίου μικρού μήκους μυθοπλασίας με απώτερο στόχο να γυριστεί ως διπλωματική εργασία. 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 Mc Kee). Εμβάθυνση στο χτίσιμο της/του ηρωίδας/ ήρωα, των στόχων και των αναγκών της/του. Δομή και δέση 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.</p> <p>Διάρθρωση μαθημάτων:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • Pitching. Πώς «πουλάμε» ένα σενάριο <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • μπορούν να γράψουν ένα άρτιο κινηματογραφικό σενάριο. 		

<ul style="list-style-type: none"> • 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. • έχουν μάθει τι χρειάζεται για να οργανώσουν ένα pitching για το σενάριό τους και πώς να τό κάνουν. 		
Πολιτιστική Διαχείριση στη Σύγχρονη Τέχνη	39	5
<p>Περιγραφή: Στο μάθημα αυτό δίνεται έμφαση στην κατανόηση των πολιτιστικών φαινομένων και της πολλαπλής επίδρασης στον κοινωνικό, οικονομικό και αρχιτεκτονικό ιστό. Εννοιολόγηση και ανάλυση των πολιτιστικών εκφράσεων και των εργαλείων ανάδειξης. Σε τι συνίσταται η συγκροτημένη πολιτιστική πολιτική και ποια πεδία αγγίζει, ποια τα μέσα υλοποίησης και η δυναμική τους. Παρουσιάζονται διαφορετικές περιπτώσεις μελέτης από την 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 ορδή 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 δεσμική λειτουργία, όπως το Υπουργείο Πολιτισμού, η πολιτεία και τα μεγάλα κοινωφελή ιδρύματα. Παρουσιάζονται πρακτικά ζητήματα όπως η χρηματοδότηση αλλά και η αίτηση για καλλιτεχνική πρόταση, ο τρόπος λειτουργίας των φεστιβάλ κοκ. Σημαντική η συνεισφορά και η ένταξη των ψηφιακών μέσων στην καθημερινότητα των πολιτιστικών οργανισμών που διαχειρίζονται συλλογές, μνημεία ή φιλοξενούν πολιτικές παραστάσεις και δρώμενα. Διερευνάται η συνεισφορά, ο ρόλος και η προοπτική από την σταδιακή προσαρμογή στα νέα τεχνολογικά δεδομένα, πως οι νέοι κώδικες εμπλουτίζουν τα νοήματα και συμβάλλουν στην ποικιλομορφία των τεχνών. 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 οι 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 πρόληψή και αντιμετώπισή τους.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να γνωρίζουν τα βασικά πολιτιστικά εργαλεία και τον τρόπο αξιοποίησής τους στη νέα ψηφιακή εποχή. • Να αξιολογούν 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 20ο, 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.) 		

<ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοούν και να μπορούν να εκτιμήσουν το πολιτιστικό δίκτυο της χώρας μας, το πεδίο της πολιτιστικής κληρονομιάς και της σύγχρονης δημιουργίας. 		
Πνευματικά δικαιώματα στις τέχνες και τα ψηφιακά μέσα		
<p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
Η' ΕΞΑΜΗΝΟ		
Μαθήματα Υποχρεωτικά	Διδ. ώρες	ECT S
Πτυχιακή Εργασία		20
<p>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.</p> <p>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.</p>		
Μαθήματα Επιλογής	Διδ. ώρες	ECT S
Πρακτική Άσκηση		10
<p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Τα μαθησιακά αποτελέσματα της Πρακτικής Άσκησης περιλαμβάνουν:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>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 σύνδεση, η αξιολόγηση της μορφής και του περιεχομένου, η μελέτη ιστορικών και κοινωνικών δεμάτων που συνδέονται με την κινηματογραφική αφήγηση.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 εξυπηρετήσαν στην σύγχρονή τους κοινωνική και πολιτισμική εποχή. 		
Σκηνοθεσία V	39	5
<p>Περιγραφή:</p> <p>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. Σημαντικό μέρος θα καταλάβει η πρακτική άσκηση σκηνών πριν να γυριστούν, προκειμένου να δούμε στην πράξη τι λειτουργεί και τι δεν λειτουργεί. Για το κάθε σενάριο χωριστά θα προσεγγίσουμε το σκηνοθετικό στυλ που ταιριάζει στην κάθε ταινία και θα αναδείξουμε την πρόθεση της/ του κάθε σκηνοδέτριας/ σκηνοδέτη και πώς αυτή θα μπορέσει να αποτυπωθεί στην ταινία. Θα δοθεί, επίσης, μεγάλη προσοχή στην οργάνωση και την προετοιμασία του γυρίσματος και στον τρόπο που θα μπορέσουμε να ελέγξουμε τα απρόβλεπτα του γυρίσματος. Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων θα προβάλλονται ταινίες που θα μάς βοηθούν να αναλύουμε τις θεματικές του κάθε μαθήματος</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • έχουν αρκετή αυτοπεποίθηση για να μπορέσουν να οργανώσουν και να εκτελέσουν το γύρισμα της ταινίας τους. • έχουν κατανοήσει τον τρόπο συνεργασίας με τους καλλιτεχνικούς συντελεστές, τον τρόπο επιλογής τους και να τους δείχνουν εμπιστοσύνη. 		

<ul style="list-style-type: none"> • μπορούν να εμβαδύνουν στη δραματολογία και στη συνεργασία με τους ηθοποιούς. • έχουν μάθει πώς θα αξιοποιήσουν το υλικό τους στο post production. 		
Τέχνη – Επιστήμη	39	5
<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, Τυχειότητα 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 <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά το τέλος του μαθήματος οι φοιτητές θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Περιγραφή: Σκοπός του μαθήματος είναι να εμβαδύνει σε ζητήματα που αποτελούν το περιεχόμενο του μαθήματος «Ο κινηματογράφος και οι οπτικοακουστικές τέχνες στην Εκπαίδευση I». Ειδικότερα να προσφέρει την ευκαιρία στους φοιτητές και τις φοιτήτριες να εμβαδύνουν 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</p>		

<p>ανάγνωσης της βιβλιογραφίας. Οι θεματικές περιοχές που παρουσιάζονται στις 13 διδακτικές ενότητες είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να γνωρίζουν και να κατανοούν τις αρχές και τις πρακτικές που συνδέτουν 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 εμβαδύνουν 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 εμβαδύνουν 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 συνδέτουν 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. 		
<p>Μεθοδολογίες Έρευνας για την Τέχνη και την Επιστήμη</p>	39	5
<p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος οι φοιτητές-τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Διακρίνουν τις διεπιστημονικές προσεγγίσεις οι οποίες εντοπίζονται μεταξύ της Τέχνης και της Επιστήμης. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν και να αναλύουν παραδείγματα 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 αλληλοτροφοδοτούμενης σχέσης 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 (art based projects). 		
Αλληλεπιδραστικά Μέσα: Μεθοδολογίες Σχεδιασμού, Υλοποίησης και Αξιολόγησης	39	5
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να :</p>		

<ul style="list-style-type: none"> • 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 		
Τεχνολογική Τέχνη στο Δημόσιο Χώρο, την Πόλη και τη Φύση	39	5
<p>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, συνδέσεων και συγκρούσεων, έτσι ώστε να πλαισιώσουν τελικά και να υποστηρίξουν την καλλιτεχνική δημιουργία τοπο-ειδικών (site specific) έργων.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
Κινηματογραφοθεραπεία για κινηματογραφιστές	39	5
<p>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 δημοφιλέστερες σειρές (<i>Two and a half men, Bing Bang Theory</i></p>		

<p>κ.λπ.) και ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους που προσφέρουν χαρακτήρες με έκδηλη ψυχοπαθολογία.</p> <p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Με το πέρας του μαθήματος, οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
---	--	--

4.5 ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Η Πτυχιακή Εργασία (ΠΕ) είναι υποχρεωτική, εκπονείται κατά το 8^ο (Ή) Εξάμηνο και αντιστοιχεί σε 20 ECTS.

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.

Ο Κανονισμός Εκπόνησης Πτυχιακής Άσκησης του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου είναι αναρτημένος στην ιστοσελίδα του Τμήματος στο στον [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).

Αναλυτικές πληροφορίες για την Εκπόνηση Πτυχιακής Εργασίας του Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου όπως και τα ηλεκτρονικά έγγραφα του Κανονισμού Εκπόνησης Πτυχιακής Εργασίας, του Οδηγού Εκπόνησης Πτυχιακής Εργασίας, του Υποδείγματος Εξωφύλλου Πτυχιακής Εργασίας και του Εντύπου Δήλωσης Θέματος

Πτυχιακής Εργασίας, είναι αναρτημένα στην ιστοσελίδα του Τμήματος στο πεδίο ΣΠΟΥΔΕΣ → ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).



5. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ



5.1 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ

Το Εργαστήριο Στόχος του Τμήματος είναι οι απόφοιτοί/ες του σε σύμπραξη με τη θεωρία της ψηφιακής τέχνης και του κινηματογράφου να αποκτήσουν άριστη πρακτική επάρκεια στα ψηφιακά εργαλεία και να καταστούν δημιουργοί ψηφιακών εικαστικών και οπτικοακουστικών έργων και περιεχομένου.

Για το λόγο αυτό μια μεγάλη ποσόστωση των μαθημάτων του Προγράμματος Σπουδών -27 μαθήματα από τα 55- έχει σαφώς εργαστηριακό χαρακτήρα και αντικείμενο και απαιτούνται κατάλληλα εξοπλισμένοι και διαμορφωμένοι χώροι για τη διεξαγωγή τους.

Τα Εργαστήρια του Τμήματος αποσκοπούν στο να παρέχουν στους/στις φοιτητές/τριες:

- ο Ψηφιακές δεξιότητες αλλά και μία εις βάθος κατανόηση της πρακτικής και της θεωρητικής διάστασης της δημιουργικής διαδικασίας, μέσω ψηφιακών τεχνολογικών μέσων.
- ο Το κατάλληλο τεχνικό-τεχνολογικό υλικό πλαίσιο εντός του οποίου να δημιουργούν, να σχεδιάζουν, να υλοποιούν και να παράγουν ψηφιακά και οπτικοακουστικά έργα, βασισμένα σε σωστή θεωρητική θεμελίωση, δίνοντας όμως έμφαση στην πρακτική και εμπειρική γνώση της χρήσης ψηφιακών μέσων και του προγραμματισμού ψηφιακών εφαρμογών.

Στο Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου λειτουργούν τα παρακάτω 5 (πέντε) εκπαιδευτικά εργαστήρια:

- 1.Εργαστήριο Ψηφιακών Τεχνολογιών και Πολυμέσων
2. Εργαστήριο Ψηφιακής Οπτικοακουστικής Παραγωγής
3. Εργαστήριο Μοντάζ και Ηχητικής Παραγωγής
4. Εργαστήριο Σκηνοθεσίας και Παραγωγής Κινηματογραφικού Έργου
5. Εργαστήριο Ψηφιακών Περιβαλλόντων, Εγκαταστάσεων και Εικονικής Πραγματικότητας



5.2 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

Το Εργαστήριο Ψηφιακών Τεχνολογιών και Πολυμέσων καλύπτει εξειδικευμένες εκπαιδευτικές ανάγκες του προγράμματος σπουδών του τμήματος και περιλαμβάνει 25 σταθμούς εργασίας Η/Υ έτσι ώστε να υποστηρίζεται η ταυτόχρονη χρήση από 50 φοιτητές (2 ανά υπολογιστή).

Τα παραδιδόμενα Μαθήματα εντός του πλαισίου του Εργαστηρίου Ψηφιακών Τεχνολογιών και Πολυμέσων αφορούν:

- ο στη ψηφιακή επεξεργασία εικόνας, χαμηλής πιστότητας βίντεο, ήχου και πολυμέσων
- ο στην επεξεργασία τρισδιάστατου περιεχομένου (3D content)
- ο στην επεξεργασία περιβάλλοντων εικονικής πραγματικότητας (virtual reality)
- ο στον προγραμματισμό αλληλεπιδραστικών εφαρμογών και
- ο στην εκμάθηση γλωσσών προγραμματισμού

Το εργαστήριο περιλαμβάνει οδόνη προβολής και προβολικό για την υποστήριξη της διδασκαλίας.

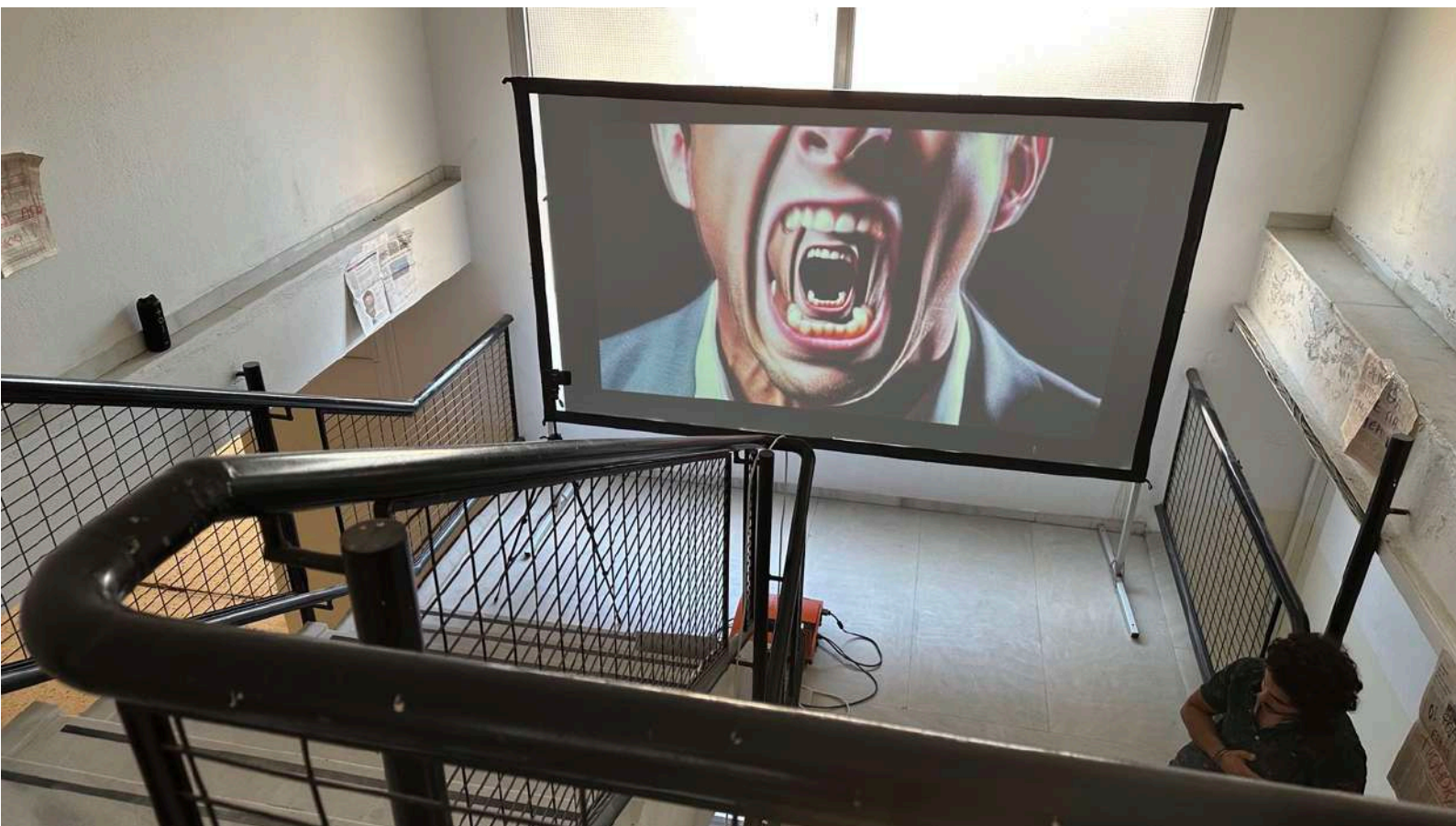


5.3 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Το Εργαστήριο Ψηφιακής Οπτικοακουστικής Παραγωγής καλύπτει εξειδικευμένες εκπαιδευτικές ανάγκες του προγράμματος σπουδών του τμήματος που αφορούν στην ψηφιοποίηση και επεξεργασία οπτικοακουστικού περιεχομένου γι' αυτό έχει εξοπλιστεί με 26 ισχυρούς σταθμούς εργασίας ειδικών προδιαγραφών και υποστηρίζει 50 φοιτητές (2 ανά υπολογιστή)

Τα παραδιδόμενα Μαθήματα εντός του πλαισίου του Εργαστηρίου Ψηφιακής Οπτικοακουστικής Παραγωγής αφορούν στη ψηφιακή επεξεργασία βίντεο (ημιεπαγγελματικής πιστότητας), ήχου, animation αλλά και πολυμέσου με στόχο τη δημιουργία κινηματογραφικού οπτικοακουστικού περιεχομένου και έργων.

Το εργαστήριο περιλαμβάνει οδόνη προβολής και προβολικό για την υποστήριξη της διδασκαλίας.



5.4 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΜΟΝΤΑΖ ΚΑΙ ΗΧΗΤΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Το Εργαστήριο Μοντάζ και Ηχητικής Παραγωγής καλύπτει τις εξειδικευμένες εκπαιδευτικές ανάγκες του προγράμματος σπουδών του τμήματος που αφορούν στο μοντάζ (editing) οπτικοακουστικού περιεχομένου υψηλής ανάλυσης και πιστότητας και στην ηχογράφηση μουσικού και ηχητικού περιεχομένου για οπτικοακουστικά έργα.

Ειδικότερα το Εργαστήριο Μοντάζ και Ηχητικής Παραγωγής αποτελείται από:

- ◊ Δύο (2) ισότιμα εξοπλισμένους χώρους, στον καθένα από τους οποίους έχει εγκατασταθεί ένας ειδικών προδιαγραφών ισχυρός σταθμός εργασίας κατάλληλος για την επεξεργασία ψηφιακού βίντεο υψηλής ανάλυσης. Οι 2 αυτές σουίτες ψηφιακού μοντάζ (digital editing) καλύπτουν τις ανάγκες για παραγωγή και μετά-παραγωγή κινηματογραφικού επιπέδου οπτικοακουστικού περιεχομένου στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων του Τμήματος
- ◊ Ένα (1) χώρο για studio ηχογράφησης και ένα (1) χώρο για επεξεργασία (μίξη) ηχητικού περιεχομένου



5.5 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το Εργαστήριο Σκηνοθεσίας και Παραγωγής Κινηματογραφικού Έργου υποστηρίζει τις κεντρικής σημασίας εκπαιδευτικές ανάγκες του προγράμματος που αφορούν στην σκηνοθεσία και παραγωγή (κινηματογραφική λήψη και ηχοληψία) οπτικοακουστικού περιεχομένου. Βρίσκεται σε άμεση συνέργεια με το Εργαστήριο Ψηφιακής Οπτικοακουστικής Παραγωγής και το Εργαστήριο Μοντάζ και Ηχητικής Παραγωγής που αφορούν στην επεξεργασία του καταγεγραμμένου περιεχομένου και υποστηρίζει κατάλληλα την παραγωγή οπτικοακουστικού περιεχομένου υψηλής πιστότητας για τα μαθήματα και τις πτυχιακές εργασίες των φοιτητών/τριών.

Στο Εργαστήριο Σκηνοθεσίας και Παραγωγής Κινηματογραφικού Έργου οι φοιτητές/τριες εκπαιδεύονται στην πρακτική διάσταση της εικονοληψίας, της φωτογραφίας, του φωτισμού της ηχοληψίας και γενικότερα της κινηματογραφικής παραγωγής. Το εργαστήριο περιλαμβάνει:

- ο Ένα (1) κινηματογραφικού στούντιο που εξυπηρετεί μαθήματα εικονοληψίας, φωτισμού και φωτογραφίας
- ο Ένα (1) βοηθητικό χώρο κινηματογράφησης που εξυπηρετεί την ψηφιακή κινηματογράφιση και μεταπαραγωγή για χρήση green screen, λήψη συνεντεύξεων, πρόβες κλπ.
- ο Ένα (1) στούντιο μίξης ήχου για την επεξεργασία του ηχητικού περιεχομένου



5.6 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ, ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Το Εργαστήριο Ψηφιακών Περιβαλλόντων, Εγκαταστάσεων και Εικονικής Πραγματικότητας στοχεύει στην υποστήριξη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και μαθημάτων που αφορούν στη δημιουργία εμβυθιστικών ψηφιακών καλλιτεχνικών δημιουργιών, αλληλεπιδραστικών οπτικοακουστικών ή πολυαισθητηριακών εγκαταστάσεων και ψηφιακά επεξεργασμένων εικαστικών έργων.

Το Εργαστήριο περιλαμβάνει συσκευές παρουσίασης και αλληλεπίδρασης με εικονικά περιβάλλοντα, εξειδικευμένους σταθμούς εργασίας για τη συγγραφή ανάλογων εφαρμογών και φορητούς υπολογιστές για την παρουσίαση και εγκατάσταση αυτών εντός και εκτός εργαστηρίου (σε άλλους εκπαιδευτικούς χώρους ή σε χώρους έκθεσης), προβολικά συστήματα και οδόνες προβολής για την παρουσίαση των οπτικοακουστικών έργων.

Επιπρόσθετα ο εξοπλισμός του Εργαστηρίου περιλαμβάνει αισθητήρες και μικροελεγκτές για τη δημιουργία ψηφιακών περιβαλλόντων και αλληλεπιδραστικών εγκαταστάσεων και συσκευές τρισδιάστατης σάρωσης και εκτύπωσης (3D scanning & 3D printing) για την ψηφιακή καταγραφή και παραγωγή πρωτότυπου τρισδιάστατου περιεχομένου, σε εικονική ή σε υλική μορφή.

Η συγγραφή των ψηφιακών έργων αυτού του τύπου συνδυάζεται με τη δημιουργία οπτικοακουστικού περιεχομένου και μπορεί να γίνεται από τους φοιτητές/τριες σε άμεση συνέργεια με το Εργαστήριο Ψηφιακών Τεχνολογιών και Πολυμέσων και το Εργαστήριο Ψηφιακής Οπτικοακουστικής Παραγωγής.

Το Εργαστήριο Ψηφιακών Περιβαλλόντων, Εγκαταστάσεων και Εικονικής Πραγματικότητας διαθέτει 20 θέσεις εργασίας με ηλεκτρονικές συσκευές για δημιουργία ψηφιακών συστημάτων με μικροελεγκτές, αισθητήρες, κτλ.





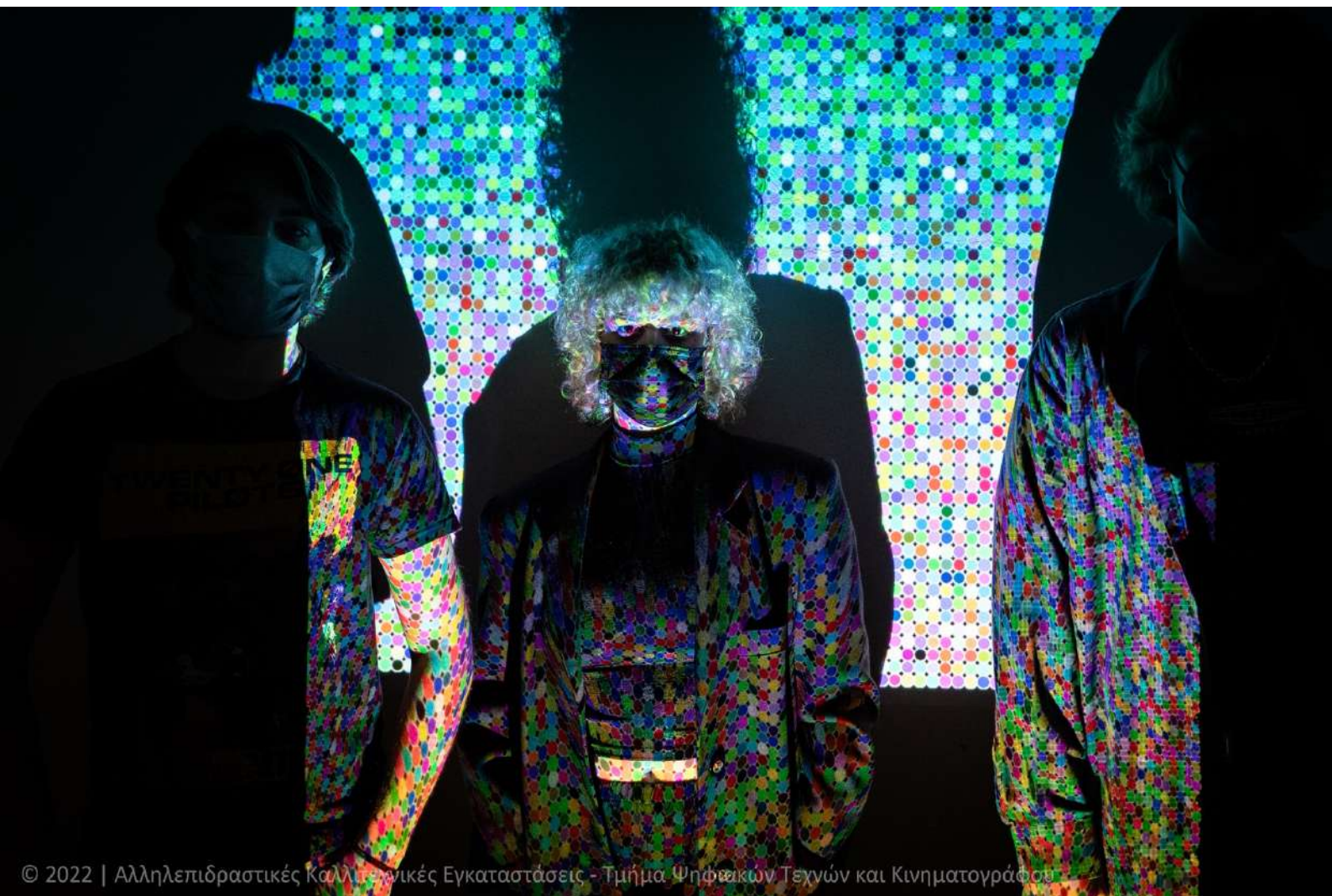
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ STUDIO ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΗΧΟΥ

Το Ερευνητικό Studio Επεξεργασίας Ήχου χρησιμοποιείται από τους/τις φοιτητές/τριες του Τμήματος για την ηχογράφηση, τη μίξη, τον σχεδιασμό του ήχου και τη σύνθεση ηλεκτρονικής μουσικής.

Κάθε χρόνο, στα πλαίσια του προγράμματος σπουδών, οι φοιτητές και οι φοιτήτριες του Τμήματος δημιουργούν νέες βιβλιοθήκες ήχων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον σχεδιασμό του ήχου για κινούμενη εικόνα, για βιντεοπαιχνίδια, για διαδραστικές εφαρμογές κ.λπ. από φοιτητές άλλων μαθημάτων ή συναφών τμημάτων καλλιτεχνικών σχολών.

Το Studio λειτουργεί σε περιβάλλον MacOS, χρησιμοποιώντας ηχεία Genelec (έως 5.1 surround) που δρομολογούνται μέσα από μία Metric Halo ULN8. Για τις ανάγκες του Studio υπάρχει εξειδικευμένη λίστα ηχητικού εξοπλισμού από την οποία οι φοιτητές/τριες μπορούν να δανειστούν για να εξυπηρετήσουν τις δράσεις τους.

6. ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΜΕΡΙΜΝΑ



© 2022 | Αλληλεπιδραστικές Καλλιτεχνικές Εγκαταστάσεις - Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου

6.1 ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

Η Φοιτητική Μέριμνα φροντίζει για την ποιότητα διαβίωσης των φοιτητών κατά την διάρκεια των σπουδών τους καθώς το Πανεπιστήμιο έχει φροντίσει για μια σειρά θεμάτων, εκτός των εκπαιδευτικών, που άπτονται του κοινωνικού ρόλου του Ιδρύματος. Έτσι, οι φοιτητές/τριες μπορούν να επωφεληθούν από μια σειρά ποιοτικών παροχών και διευκολύνσεων και να λαμβάνουν την κατάλληλη ενημέρωση σχετικά με θέματα φοιτητικής ζωής, όπως η σίτιση, η στέγαση, η υγειονομική περίθαλψη, το στεγαστικό επίδομα, λαμβάνοντας υπόψη την ισχύουσα νομοθεσία του κράτους και τις αποφάσεις της διοίκησης του Πανεπιστημίου μας, ενώ ιδιαίτερη μέριμνα έχει ληφθεί για ευαίσθητες κοινωνικές ομάδες όπως ΑμεΑ και άποροι.

Η ιδιότητα του/της φοιτητή/τριας αποκτάται με την εγγραφή του/της στο Τμήμα της Σχολής και αποβάλλεται με τη λήψη του πτυχίου. Οι φοιτητές/τριες δικαιούνται να κάνουν χρήση όλων των εγκαταστάσεων και των μέσων με τα οποία είναι εξοπλισμένο το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου και το Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών για την εκπλήρωση του εκπαιδευτικού του/της έργου, σύμφωνα με τον εσωτερικό κανονισμό και τις αποφάσεις των αρμόδιων οργάνων του Α.Ε.Ι.

6.2 ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Η Ακαδημαϊκή Ταυτότητα (ΠΑΣΟ) χορηγείται με την έναρξη των σπουδών και είναι προσωπικό έγγραφο. Δεν αντικαθιστά την πολιτική ταυτότητα. Πιστοποιεί τη φοιτητική ιδιότητα και διευκολύνει την πρόσβαση του/της κατόχου του σε υπηρεσίες του Πανεπιστημίου, σε εκπτώσεις μέσων μαζικής μεταφοράς και σε σειρά άλλων παροχών/προσφορών προς φοιτητές και φοιτήτριες.

Η ακαδημαϊκή ταυτότητα με δικαίωμα μειωμένου εισιτηρίου για όσους το δικαιούνται χορηγείται στους ενδιαφερομένους, κατόπιν ηλεκτρονικής αίτησής τους σε ειδικά διαμορφωμένο για τον σκοπό αυτό πληροφοριακό σύστημα. Την Ακαδημαϊκή Ταυτότητα δικαιούνται όλοι οι εγγεγραμμένοι φοιτητές.

Δικαιούχοι μειωμένου εισιτηρίου, για τις προπτυχιακές σπουδές, είναι οι φοιτητές πλήρους φοίτησης του πρώτου κύκλου σπουδών που δεν είναι ήδη κάτοχοι πτυχίου ΑΕΙ και για όσα έτη απαιτούνται για τη λήψη πτυχίου σύμφωνα με το ενδεικτικό πρόγραμμα σπουδών προσαυξημένα κατά δύο (2) έτη. (Υ.Α. Φ.5/ 114196/Β3/11.10.2011 (ΦΕΚ 2234 τ. Β')) Η αίτηση

υποβάλλεται καθ' όλη τη διάρκεια του έτους, με χρήση των κωδικών που σας έχουν δοθεί για την πρόσβαση στις ηλεκτρονικές υπηρεσίες του Πανεπιστημίου.

Για να μπορέσει να πραγματοποιηθεί η ηλεκτρονική αίτηση χορήγησης δελτίου ειδικού εισιτηρίου απαιτούνται οι κωδικοί πρόσβασης (username - password) που χρησιμοποιούνται στο <http://my-studies.uoa.gr>. Σε περίπτωση που δεν έχετε λάβει τους σχετικούς κωδικούς, καθώς και για οποιαδήποτε άλλα προβλήματα πρόσβασης, μπορεί να απευθύνεστε στη Γραμματεία του Τμήματος.

Μετά την επιτυχή είσοδο στο σύστημα πρέπει να επιβεβαιώσετε την ορθότητα των στοιχείων σας. Ακολούθως, θα πρέπει να συμπληρώσετε τα υπόλοιπα ατομικά στοιχεία που θα σας ζητηθούν.

⇒ Ηλεκτρονική Υπηρεσία Απόκτησης Ακαδημαϊκής Ταυτότητας:
<http://academicid.minedu.gov.gr/>





6.3 ΣΙΤΙΣΗ

Το Τμήμα παρέχει δωρεάν σίτιση στους φοιτητές/τριες στις εγκαταστάσεις του Πανεπιστημιακού Συγκροτήματος Ευρίπου στα Ψαχνά Ευβοίας και στις εγκαταστάσεις της Λέσχης του Πανεπιστημίου Αθηνών στην Αθήνα. Το Τμήμα Σίτισης Φοιτητών στεγάζεται στον 4ο όροφο της Πανεπιστημιακής Λέσχης, Ιπποκράτους 15, (Τηλ: 210-3688216, 210-3688253). Οι αιτήσεις σίτισης των φοιτητών του Τμήματος πραγματοποιούνται ηλεκτρονικά στην ιστοσελίδα sitisi.uoa.gr.

ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ ΣΙΤΙΣΗΣ

Δωρεάν σίτιση δικαιούνται:

Όλοι/ες οι ενεργοί/ές φοιτητές/τριες που φοιτούν στις εγκαταστάσεις του Συγκροτήματος Ευρίπου (Ψαχνά Ευβοίας), προπτυχιακοί, μεταπτυχιακοί και υποψήφιοι διδάκτορες, εφόσον δεν είναι ήδη κάτοχοι πτυχίου, μεταπτυχιακού ή διδακτορικού τίτλου αντίστοιχα.

Οι εγγεγραμμένοι ως φιλοξενούμενοι φοιτητές στο Ε.Κ.Π.Α., οι οποίοι προέρχονται από άλλα Α.Ε.Ι. της ημεδαπής στο πλαίσιο εκπαιδευτικών ή άλλων ερευνητικών προγραμμάτων συνεργασίας, όπως ορίζονται στο άρθρο 36, παρ. 2 α και β του Ν.4009/2011 (Α 195).

Οι εγγεγραμμένοι ως φιλοξενούμενοι φοιτητές στο Ε.Κ.Π.Α., οι οποίοι προέρχονται από ομοταγή Ιδρύματα της αλλοδαπής στο πλαίσιο εκπαιδευτικών ή άλλων ερευνητικών προγραμμάτων συνεργασίας, όπως ορίζονται στο άρθρο 36, παρ. 2 α και β του Ν.4009/2011 (Α 195).

Οι φοιτητές που μετακινούνται προσωρινά από ένα Α.Ε.Ι. σε άλλο της ημεδαπής, σύμφωνα με τον Οργανισμό του Ιδρύματος προέλευσης, όπως ορίζονται στο άρθρο 36, παρ. 2 ε του Ν.4009/2011 (Α 195).

Οι αλλοδαποί υπότροφοι του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων που πραγματοποιούν προπτυχιακές σπουδές στο Ε.Κ.Π.Α.

ΠΡΟΥΠΟΘΕΣΕΙΣ

Άγαμοι φοιτητές, των οποίων το ετήσιο οικογενειακό εισόδημα, όπως προκύπτει από τα αντίστοιχα εκκαθαριστικά σημειώματα της αρμόδιας Δημόσιας Οικονομικής Υπηρεσίας (Δ.Ο.Υ.) του τελευταίου οικονομικού έτους, δεν υπερβαίνει τις σαράντα πέντε χιλιάδες (45.000) ευρώ, προκειμένου για οικογένεια με ένα μόνο τέκνο. Για οικογένειες με δυο τέκνα και πλέον το παραπάνω ποσό προσαυξάνεται κατά πέντε χιλιάδες (5.000) ευρώ για κάθε τέκνο πέραν του πρώτου.

Το ανωτέρω διαμορφούμενο ποσό προσαυξάνεται κατά τρεις χιλιάδες (3.000) ευρώ εφόσον ο/η αδελφός/ή του δικαιούχου φοιτητή είναι ενεργός/ή φοιτητής/τρια του πρώτου κύκλου σπουδών. Εάν περισσότερα του ενός αδέλφια υπάγονται σε αυτήν την κατηγορία το ποσό αυτό προσαυξάνεται κατά τρεις χιλιάδες (3.000) ευρώ για καθέναν από αυτούς.

Έγγαμοι φοιτητές, των οποίων το ετήσιο οικογενειακό εισόδημα, όπως προκύπτει από τα αντίστοιχα εκκαθαριστικά σημειώματα της αρμόδιας Δημόσιας Οικονομικής Υπηρεσίας (Δ.Ο.Υ.) του τελευταίου οικονομικού έτους, δεν υπερβαίνει τις σαράντα πέντε χιλιάδες (45.000) ευρώ. Προκειμένου για έντεκνη οικογένεια το ποσό αυτό προσαυξάνεται κατά πέντε χιλιάδες (5.000) ευρώ για κάθε ανήλικο τέκνο.

Άγαμοι φοιτητές άνω των είκοσι πέντε (25) ετών των οποίων το ετήσιο ατομικό εισόδημα, όπως προκύπτει από τα αντίστοιχα εκκαθαριστικά σημειώματα της αρμόδιας Δημόσιας Οικονομικής Υπηρεσίας (Δ.Ο.Υ.) του τελευταίου οικονομικού έτους, δεν υπερβαίνει τις είκοσι πέντε χιλιάδες (25.000) ευρώ.

Ως ετήσιο οικογενειακό εισόδημα νοείται το συνολικό ετήσιο φορολογούμενο, πραγματικό ή τεκμαρτό, καθώς και το απαλλασσόμενο ή φορολογούμενο με ειδικό τρόπο εισόδημα του ίδιου του φοιτητή, των γονέων του και των ανήλικων αδελφών του από κάθε πηγή. Προκειμένου για έγγαμο φοιτητή, ως ετήσιο οικογενειακό εισόδημα νοείται το συνολικό ετήσιο φορολογούμενο,

πραγματικό ή τεκμαρτό, καθώς και το απαλλασσόμενο ή φορολογούμενο με ειδικό τρόπο εισόδημα των ιδίων, του/της συζύγου του/της και των ανήλικων τέκνων του από κάθε πηγή.

Τα κατά περίπτωση διαμορφούμενα ποσά μειώνονται κατά 10%, όταν οι δικαιούχοι είναι φοιτητές των τμημάτων του ΕΚΠΑ με έδρα την Αθήνα και είναι μόνιμοι κάτοικοι του Δήμου Αθηναίων, όπως επίσης και οι φοιτητές του ΕΚΠΑ και του πρώην ΤΕΙ Στ. Ελλάδος που φοιτούν στα Τμήματα με έδρα στα Ψαχνά και είναι μόνιμοι κάτοικοι του Δήμου Διρφύων-Μεσσαπίων Ευβοίας

Το ύψος του ετήσιου οικογενειακού ή ατομικού εισοδήματος δεν αποτελεί κριτήριο παροχής δωρεάν σίτισης στον φοιτητή, όταν ο ίδιος, ανεξαρτήτου ηλικίας, ή ένας εκ των γονέων του εάν είναι άγαμος κάτω των 25 ετών, ή ο/η σύζυγος του/της εάν είναι έγγαμος, εισπράττει επίδομα ανεργίας.

Στις περιπτώσεις που ο δικαιούχος φοιτητής ή/και οι γονείς του/της, ή ο/η σύζυγός του/της, εφόσον αυτός είναι έγγαμος, δεν υποχρεούνται στην υποβολή φορολογικής δήλωσης, υποβάλλουν υπεύθυνη δήλωση του ν.1599/1986 περί μη υποχρέωσης υποβολής δήλωσης.

Αν η χρηματοδότηση του Ιδρύματος από τον κρατικό προϋπολογισμό, δεν επαρκεί για την κάλυψη της δαπάνης σίτισης του συνόλου των φοιτητών που έχουν τις προϋποθέσεις (όριο εισοδήματος), τότε το Δ.Σ. της Πανεπιστημιακής Λέσχης χορηγεί το δικαίωμα δωρεάν σίτισης στους έχοντες τα χαμηλότερα εισοδηματικά κριτήρια και κατά προτεραιότητα σε όσους είναι: πολύτεκνοι, τρίτεκνοι, φοιτητές με αδερφό/ή στον Α΄ κύκλο σπουδών, ορφανοί, φοιτητές τέκνα άγαμης μητέρας, φοιτητές που διαδέχονται μέλος στην οικογένεια με σοβαρή πάθηση, Α.Μ.Ε.Α., φοιτητές που φέρουν την ιδιότητα τέκνου δύματος τρομοκρατίας.

ΑΙΤΗΣΗ

Η αίτηση για το δικαίωμα δωρεάν σίτισης συμπληρώνεται ηλεκτρονικά στη ιστοσελίδα sitisi.uoa.gr. Οι πρωτοετείς φοιτητές όλων των κύκλων σπουδών θα πρέπει πρώτα να εγγραφούν στο τμήμα τους και μετά να αποκτήσουν κωδικούς πρόσβασης μέσω αίτησης στη σελίδα webadm.uoa.gr. Επίσης, υποχρεωτικά οι φοιτητές όλων των κατηγοριών θα πρέπει να διαδέχονται ενεργή Ακαδημαϊκή Ταυτότητα, η οποία θα επιδεικνύεται κατά την λήψη των γευμάτων και θα σαρώνεται από αναγνώστη γραμμωτού κώδικα, ο οποίος είναι εγκατεστημένος στα φοιτητικά εστιατόρια στην περιοχή των Αθηνών και στα Ψαχνά Ευβοίας. Σημειώνεται εδώ ότι στην διαδικασία ηλεκτρονικής υποβολής αιτήσεων δωρεάν σίτισης συμμετέχουν και οι φοιτητές, οι οποίοι είναι εγγεγραμμένοι σε Τμήματα του πρώην ΤΕΙ Στ. Ελλάδος, και οι οποίοι περατώνουν τις σπουδές τους στο Συγκρότημα Ευρίπου. Οι φοιτητές, μετά την είσοδό τους στην εφαρμογή, θα πρέπει να επιλέγουν στο πεδίο “Αιτήσεις” τον τύπο

αίτησης σίτισης που τους αφορά κατά περίπτωση. Εντός της ιστοσελίδας sitisi.uoa.gr υπάρχει επιλογή που κατευθύνει στο εγχειρίδιο χρήσης της εφαρμογής.

Οι αιτήσεις σίτισης των Μεταπτυχιακών Φοιτητών – Υπ. Διδασκτόρων πραγματοποιούνται μέσω της ιστοσελίδας eprotoکل.uoa.gr.

Το δικαίωμα δωρεάν σίτισης ισχύει για το τρέχον ακαδημαϊκό έτος μέχρι την έγκριση των νέων αιτήσεων.

Όσοι φοιτητές δεν έχουν δικαίωμα δωρεάν σίτισης, μπορούν να σιτίζονται στα φοιτητικά εστιατόρια πληρώνοντας 3,00 ευρώ ημερησίως για 2 γεύματα (μεσημέρι-βράδυ).

Επισημαίνεται ότι, λόγω των εκτάκτων μέτρων που δεσπίστηκαν για την πρόληψη διάδοσης του κορωνοϊού COVID-19, και μέχρι την έκδοση νεώτερης ανακοίνωσης, η παροχή σίτισης στα φοιτητικά εστιατόρια θα γίνεται μόνο σε αλουμινοδοχεία μίας χρήσεως και δεν επιτρέπεται η παραμονή των φοιτητών εντός της αίθουσας των εστιατορίων.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Οι φοιτητές/τριες οι οποίοι/ες δικαιούνται την παροχή της δωρεάν σίτισης, προκειμένου να ενημερωθούν για τον τρόπο υποβολής της αίτησης και τα απαιτούμενα δικαιολογητικά, θα πρέπει να επικοινωνήσουν με το Τμήμα Σίτισης Φοιτητών ή με τη Γραμματεία του Τμήματος ή διαδικτυακά στον ιστότοπο του Τμήματος.

⇒ Οι αιτήσεις σίτισης των φοιτητών του Τμήματος πραγματοποιούνται ηλεκτρονικά στην ιστοσελίδα sitisi.uoa.gr

⇒ Τμήμα Σίτισης Φοιτητών Ψαχνά Ευβοίας
 Διεύθυνση: Πανεπιστημιακό Συγκρότημα Ευρίπου
 Ώρες λειτουργίας: Καθημερινά 09:00 - 14:00
 Τηλ: 2228099533
 E-mail: ptokpa@uoa.gr

⇒ Τμήμα Σίτισης Φοιτητών Αθήνας
 Διεύθυνση: Πανεπιστημιακή Λέσχη, Ιπποκράτους 15, 4^{ος} όροφος
 Ώρες λειτουργίας: Καθημερινά 09:00 - 14:00
 Τηλ: 2103688253 - 2103688216 – 2103688214
 E-mail: evarlam@uoa.gr.

⇒ Περισσότερες πληροφορίες για τα δικαιολογητικά στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).



6.4 ΦΟΙΤΗΤΕΣ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ

Αποστολή της Μονάδας Προσβασιμότητας για Φοιτητές με Αναπηρία (ΦμεΑ) είναι η επίτευξη στην πράξη της ισότιμης πρόσβασης στις ακαδημαϊκές σπουδές των φοιτητών με διαφορετικές ικανότητες και απαιτήσεις. Η Μονάδα Προσβασιμότητας υποστηρίζει επίσης φοιτητές με μαθησιακές δυσκολίες ή σοβαρές ασθένειες. Τα κύρια μέσα που επιστρατεύονται για τους σκοπούς της είναι οι Προσαρμογές στο Περιβάλλον, οι Υποστηρικτικές Τεχνολογίες Πληροφορικής και οι Υπηρεσίες Πρόσβασης. Στόχος είναι να ικανοποιηθούν βασικές ανάγκες και απαιτήσεις των ΦμεΑ όπως: η διαπροσωπική επικοινωνία με τα μέλη της ακαδημαϊκής κοινότητας, η συγγραφή σημειώσεων και εργασιών, η πρόσβαση στις πανεπιστημιακές κτιριακές εγκαταστάσεις, στο εκπαιδευτικό υλικό, στον πίνακα και τις προβολές της αίθουσας διδασκαλίας, στις εξετάσεις και στο περιεχόμενο του διαδικτύου.

Η Μονάδα Προσβασιμότητας ΦμεΑ περιλαμβάνει:

- ο Υπηρεσία Καταγραφής Αναγκών των ΦμεΑ,
- ο Τμήμα Ηλεκτρονικής Προσβασιμότητας,
- ο Τμήμα Προσβασιμότητας στο Δομημένο Χώρο,
- ο Υπηρεσία Μεταφοράς,
- ο Υπηρεσία Ψυχολογικής Συμβουλευτικής για ΦμεΑ.

Η Υπηρεσία Καταγραφής Αναγκών των ΦμεΑ ασχολείται με τη συστηματική καταγραφή των απαιτήσεων όλων των ΦμεΑ. Η καταγραφή δεν αφορούν μόνο τους φοιτητές που εισήχθησαν στο πανεπιστήμιο με ειδικές διατάξεις, αλλά και τους ΦμεΑ που εισήχθησαν με κανονικές ή ειδικές εξετάσεις, όπως επίσης και όσους απέκτησαν αναπηρία κατά τη διάρκεια των σπουδών τους.

Το Τμήμα Ηλεκτρονικής Προσβασιμότητας περιλαμβάνει: α) Αξιολόγηση Ικανοτήτων ΦμεΑ με επιστημονική μεθοδολογία με σκοπό να προτείνει εξειδικευμένη λύση προηγμένων Υποστηρικτικών Τεχνολογιών (ΥΤ). Επίσης παρέχει βοήθεια στην προμήθεια του κατάλληλου εξοπλισμού και λογισμικού ΥΤ πληροφορικής καθώς και τεχνική υποστήριξη, β) Υπηρεσία Εδελοντικής Υποστήριξης για τον συντονισμό της συστηματικής, διακριτικής και ασφαλούς εξυπηρέτησης των ΦμεΑ από καταρτισμένους εδελοντές συμφοιτητές τους σε θέματα που αφορούν τις σπουδές τους, γ) Υπηρεσία τηλεδιερμηνείας στην Ελληνική Νοηματική γλώσσα και δ) Υπηρεσία Παραγωγής προσβάσιμων συγγραμμάτων σε διαφορετικούς μορφότυπους.

Η Υπηρεσία Μεταφοράς ασχολείται με την καθημερινή μετακίνηση των ΦμεΑ από το σπίτι τους προς τους χώρους φοίτησης και αντίστροφα. Διαθέτει ειδικά διαμορφωμένα οχήματα για την μετακίνηση φοιτητών που χρησιμοποιούν αναπηρικό αμαξίδιο. Η υπηρεσία λειτουργεί τις εργάσιμες ημέρες από 07:00 έως 22:00.

Στον τομέα της Προσβασιμότητας στο Δομημένο Χώρο εξασφαλίζονται οι προδιαγραφές προσβασιμότητας στα υπό ανέγερση νέα κτίρια του ΕΚΠΑ και γίνονται τροποποιήσεις στα υφιστάμενα κτίρια ώστε να καταστούν προσβάσιμα.

⇒ Μονάδα Προσβασιμότητας για ΦμεΑ:

Ιστοσελίδα: <https://access.uoa.gr>

Διεύθυνση: Πανεπιστημιούπολη - Ιλίσια,

Κτήριο Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Ισόγειο, Γραφείο Π14

Τηλ: 2107275687 – 2107275183

Αποστολή SMS: 6958450861

E-mail: access@uoa.gr

6.5 ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ως όργανο του Πανεπιστημίου Αθηνών παρέχει συμβουλευτικές υπηρεσίες στους φοιτητές του και στο ευρύ κοινό για θέματα επαγγελματικού προσανατολισμού και ψυχοκοινωνικά προβλήματα, μέσω κέντρων ή γραφείων που είναι ενταγμένα σε Τμήματα, Σχολές ή Υπηρεσίες του Ιδρύματος.

Οι υπηρεσίες που το ΕΚΠΑ είναι οι εξής:

- ◊ [ΓΡΑΦΕΙΟ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ ΑΣΚΗΣΗΣ \(ΓΡΑ.Π.ΑΣ\)](#)
- ◊ [ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗΣ ΘΕΟΛΟΓΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ](#)
- ◊ [ΚΕΝΤΡΟ ΚΟΙΝΟΤΙΚΗΣ ΨΥΧΙΚΗΣ ΥΓΙΕΙΝΗΣ](#)
- ◊ [ΚΕΝΤΡΟ ΨΥΧΙΚΗΣ ΥΓΙΕΙΝΗΣ ΒΥΡΩΝΑ-ΚΑΙΣΑΡΙΑΝΗΣ](#)
- ◊ [ΜΟΝΑΔΑ ΨΥΧΟΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ](#)
- ◊ [ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΟΜΗΛΙΚΩΝ](#)
- ◊ [ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΜΕΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ](#)
- ◊ [ΓΡΑΦΕΙΟ ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΗΣ](#)
- ◊ [ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΣΤΑΔΙΟΔΡΟΜΙΑΣ-ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ](#)

⇒ Για περισσότερες πληροφορίες στην ιστοσελίδα του Πανεπιστημίου Αθηνών στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).

6.6 ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΑΡΑΠΟΝΩΝ

Το Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, στο πλαίσιο της ενίσχυσης της φοιτητοκεντρικής εκπαιδευτικής διαδικασίας και των αρχών διαφάνειας και λογοδοσίας που διέπουν την εύρυθμη λειτουργία του, έχει οργανώσει την παρούσα Διαδικασία Διαχείρισης Παραπόνων των φοιτητών/τριών του, παρέχοντας τη δυνατότητα εξέτασης ενδεχομένων προβλημάτων που αντιμετωπίζουν με τις ακαδημαϊκές και διοικητικές υπηρεσίες καθώς και ενστάσεων-καταγγελιών για ενδεχόμενη παραβίαση διατάξεων και κανόνων της πανεπιστημιακής νομοθεσίας και δεοντολογίας, με σκοπό την επίλυσή τους.

Για την καταγραφή παραπόνων οι ενδιαφερόμενοι/ες καλούνται να συμπληρώσουν ενυπόγραφα και να περιγράψουν με συντομία και σαφήνεια το παράπονο/πρόβλημα που τους/τις απασχολεί στο Έντυπο Υποβολής Παραπόνων (ΕΥΠ).

Το Έντυπο Υποβολής Παραπόνων είναι διαθέσιμο σε έντυπη και ηλεκτρονική μορφή στο χώρο της Γραμματείας του Τμήματος (Συγκρότημα Ευρίπου- Ψαχνά Ευβοίας, ισόγειο) και ηλεκτρονικά στον ιστοχώρο του Τμήματος στους εξής ηλεκτρονικούς συνδέσμους: Έντυπο Υποβολής Παραπόνων: [\[pdf\]](#) [\[doc\]](#) Ικαι Αίτηση Εξουσιοδότησης Παραπόνων: [\[pdf\]](#) [\[doc\]](#)

Το Έντυπο Παραπόνων αφού συμπληρωθεί από τους/τις ενδιαφερόμενους/ες υποβάλλεται σε ηλεκτρονική μορφή στην Εσωτερική Επιτροπή Διαχείρισης Παραπόνων (ΕΕΔΠ) του Τμήματος Ψηφιακών τεχνών και Κινηματογράφου ή σε έντυπη μορφή εσώκλειστο σε φάκελο στη Γραμματεία του Τμήματος.

Η Εσωτερική Επιτροπή Διαχείρισης Παραπόνων του Τμήματος αφού παραλάβει και πρωτοκολλήσει το παράπονο/πρόβλημα ανάλογα με τη φύση του προβαίνει στην επίλυσή του ανάλογα με τη φύση του και σε συνεργασία με τον Πρόεδρο και των αρμοδίων εσωτερικών επιτροπών και διοικητικών οργάνων του Τμήματος ή μεταβιβάζει το παράπονο στα κεντρικά αρμόδια όργανα του ΕΚΠΑ.

Ο ενδιαφερόμενος/η ενημερώνεται για την πορεία της διαδικασίας επεξεργασίας του αιτήματος του/της καθώς και για τις ενέργειες που έχουν γίνει και αποφάσεις του εκάστοτε οργάνου διοίκησης εντός χρονικού διαστήματος 20 ημερών.

Ο κανονισμός Υποβολής Παραπόνων και όλα τα συναφή έγγραφα είναι αναρτημένα στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).

6.7 ΜΕΤΕΓΓΡΑΦΕΣ

Η εισαγωγή φοιτητών/τριών στο Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου μέσω μετεγγραφής τους από άλλο Ανώτατο Εκπαιδευτικό Ίδρυμα δεν επιτρέπεται, καθώς το Τμήμα δεν έχει αντιστοιχία με άλλο Τμήμα ΑΕΙ. Οι μετεγγραφές φοιτητών/τριών πραγματοποιούνται μόνο μεταξύ Τμημάτων που έχουν αντιστοιχίες εισαγωγικών κατευθύνσεων και Προγραμμάτων Σπουδών σύμφωνα με την απόφαση 77888/21 (ΦΕΚ Β' 2877/2021)

⇒ Περισσότερες πληροφορίες από το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων: <https://www.minedu.gov.gr/aei-9/meteggrafes-new>



6.8 ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΗ ΛΕΣΧΗ

Η Πανεπιστημιακή Λέσχη έχει σκοπό τη βελτίωση των βιοτικών συνθηκών των φοιτητών του Πανεπιστημίου Αθηνών, την ψυχαγωγία και την προαγωγή της κοινωνικής και πνευματικής τους μόρφωσης, με διαδικασίες και πρωτοβουλίες συμμετοχής, κοινωνικοποίησης και αυτοδιαχείρισης.

Η Πανεπιστημιακή Λέσχη, στεγάζεται στο κτήριο της οδού Ιπποκράτους 15 στο κέντρο της Αθήνας, προσφέρει σε όλους τους/τις φοιτητές/τριες των του ΕΚΠΑ τμημάτων υπηρεσίες φοιτητικής μέριμνας, πολιτισμού, αθλητισμού, εκπαίδευσης και συμβουλευτικές υπηρεσίες. Ειδικότερα στους κόλπους της Πανεπιστημιακής Λέσχης λειτουργούν οι εξής υπηρεσίες φοιτητικής μέριμνας:

- ◊ [Φοιτητικά αναγνωστήρια και Βιβλιοθήκη](#)
- ◊ [Τμήμα Σίτισης Φοιτητών](#)
- ◊ [Τμήμα Δημοσίων Σχέσεων και Ευρέσεως Εργασίας](#)
- ◊ [Πολιτιστικός Όμιλος Πανεπιστημίου Αθηνών \(Π.Ο.Φ.Π.Α.\)](#)
- ◊ [Πανεπιστημιακό γυμναστήριο](#)
- ◊ [Υγειονομική Υπηρεσία](#)
- ◊ [Εργαστήρια Πληροφορικής](#)
- ◊ [Ταμείο Αρωγής Φοιτητών](#)
- ◊ [Συνήγορος του Φοιτητή](#)

⇒ Επικοινωνία & Πληροφορίες:

Πανεπιστημιακή Λέσχη ΕΚΠΑ

Διεύθυνση: Ιπποκράτους 15 και Ακαδημίας , Αθήνα,

Τηλ: 210 368 8233

Ιστοσελίδα Πανεπιστημιακής Λέσχης: <http://www.lesxi.uoa.gr/>



6.9 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΦΟΙΤΗΤΩΝ (ΠΟΦΠΑ)

Ο Πολιτιστικός Όμιλος Φοιτητών (ΠΟΦΠΑ) λειτουργεί για την ψυχαγωγία και την ανάπτυξη της καλλιτεχνικής ταυτότητας των φοιτητών/τριων ο οποίος περιλαμβάνει τον Μουσικό, τον Θεατρικό, τον Χορευτικό, τον Κινηματογραφικό και τον Φωτογραφικό Τομέα. Οι φοιτητές/τριες όλων των τμημάτων του ΕΚΠΑ έχουν τη δυνατότητα συμμετοχής σε διάφορες πολιτιστικές εκδηλώσεις και εκμάθησης ή εξέλιξης των καλλιτεχνικών τους κλίσεων και δεξιοτήτων. Ο Πολιτιστικός Όμιλος Φοιτητών στοχεύει στην υποστήριξη και προώθηση των καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων των φοιτητών του Πανεπιστημίου Αθηνών και είναι ένας φορέας συλλογικής έκφρασης και δημιουργίας.

Οι ενδιαφερόμενοι/ες φοιτητές/τριες μπορούν να γίνουν μέλη με γραπτή αίτηση στο Γραφείο του Πολιτιστικού Ομίλου Φοιτητών που βρίσκεται στον ημιώροφο της Τηλ: 210 36.16.911). Οι ημέρες και ώρες λειτουργίας των τμημάτων καθορίζονται από τα ίδια τα μέλη.

◊ ΜΟΥΣΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

Αντικείμενο του Μουσικού Τομέα είναι η μουσική επιμόρφωση των φοιτητών και ιδίως η οργάνωση μαθημάτων και σεμιναρίων μουσικολογίας, ιστορίας της μουσικής, μουσικών οργάνων, έντεχνης, δημοτικής και βυζαντινής μουσικής, καθώς και η οργάνωση και λειτουργία φοιτητικής χορωδίας και ορχήστρας. Ο Μουσικός Τομέας της Πανεπιστημιακής Λέσχης, που λειτουργεί ήδη από τις αρχές του περασμένου αιώνα φιλοδοξούσε πάντα να ανταποκριθεί στα ιδιαίτερα μουσικά ενδιαφέροντα των φοιτητών όλων των Πανεπιστημιακών Τμημάτων.

Υπάρχουν και μουσικές ομάδες που ασκούν τα ειδικότερα μουσικά ενδιαφέροντα τους στη Βυζαντινή μουσική, τη Δημοτική, τη Λαϊκή, αλλά και την Έντεχνη Λαϊκή Μουσική και κυρίως, όπου αυτή η τελευταία συναντάται με μεγάλες στιγμές της Νεοελληνικής ποίησης.

⇒ Ο Μουσικός Τομέας στεγάζεται στον 4ο όροφο της Πανεπιστημιακής Λέσχης (Τηλ: 210-36.88.235).

◊ ΘΕΑΤΡΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

Ο Θεατρικός Τομέας αποτελείται από τρεις θεατρικές ομάδες («ΑΦΑΝΤΟΙ», «ΔΡΥΣ», «ΘΕΑΤΡΟΔΙΝΗ») και διοργανώνει μαθήματα υποκριτικής, φωνητικής και κινησιολογίας. Κάθε χρόνο παρουσιάζονται μία ή και περισσότερες θεατρικές παραστάσεις του από κάθε μία από τις ομάδες που τον αποτελούν στο θεατράκι του κτηρίου «Κωστής Παλαμάς» (Ακαδημίας & Μασσαλίας) και στο Αίθριο του Μουσείου Ιστορίας (Παλιό Πανεπιστήμιο – Θόλου 5, Πλάκα), καθώς και σε κεντρικά θέατρα. Επίσης συμμετέχει με επιτυχία σε φεστιβάλ φοιτητικού θεάτρου τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό.

Τηλ. επικοινωνίας: **210-368 8205**

◇ ΧΟΡΕΥΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

Ο Χορευτικός Τομέας ιδρύθηκε το 1976 και οργανώνει σε ημερήσια βάση καθ' όλη τη διάρκεια της ακαδημαϊκής χρονιάς μαθήματα εκμάθησης Ελληνικών παραδοσιακών χορών. Τα μαθήματα γίνονται στην αίθουσα του Α΄ Υπογείου της Πανεπιστημιακής Λέσχης. Επίσης συμμετέχει σε εκδηλώσεις άλλων φορέων σε όλη την Ελλάδα και το εξωτερικό. Στο τέλος κάθε ακαδημαϊκής χρονιάς οργανώνει την κεντρική χορευτική παράσταση με παραδοσιακές ενδυμασίες και ζωντανή μουσική.

⇒ Τηλ. Επικοινωνίας: 2103688276

◇ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

Ο Κινηματογραφικός Τομέας έχει ένα πλήρες εβδομαδιαίο πρόγραμμα σεμιναρίων και προβολών ταινιών στην Αίθουσα Πολιτιστικών Εκδηλώσεων «ΙΡΙΣ» στο ισόγειο της Παν/κής Λέσχης. Επιπλέον, ο Τομέας υποστηρίζει, παρέχοντας τεχνικά υλικά και εξοπλισμό την παραγωγή ταινιών μικρού μήκους. Επίσης διοργανώνει εκδηλώσεις, όπως «φεστιβάλ» και αφιερώματα.

⇒ Τηλ. επικοινωνίας: 2103688275

◇ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

Ο Φωτογραφικός Τομέας πραγματοποιεί σεμινάρια καλλιτεχνικής φωτογραφίας και σκοπό έχουν όχι μόνο τις τεχνικές δεξιότητες, αλλά τη διαμόρφωση μιας φωτογραφικής αντίληψης απαραίτητης για την καλλιτεχνική απόλαυση της φωτογραφικής εικόνας. Τα σεμινάρια περιλαμβάνουν την προβολή του έργου σημαντικών φωτογράφων, συζητήσεις περί αισθητικής της φωτογραφίας, την εκμάθηση τεχνικών αλλά και τη χρήση από τα μέλη του των σκοτεινών θαλάμων, όπου μπορούν οι ίδιοι να εμφανίσουν και να εκτυπώσουν τις φωτογραφίες τους. Τα μαθήματα πραγματοποιούνται καθημερινά στην Παν/κή Λέσχη και στο κτήριο «Κωστής Παλαμάς» (Ακαδημίας & Μασσαλίας). Επίσης ο Τομέας πραγματοποιεί με επιτυχία εκθέσεις με έργα των φοιτητών – μελών του.

⇒ Τηλ. επικοινωνίας: 2103688205

⇒ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΓΓΡΑΦΕΣ

Γραφείο ΠΟΦΠΑ

- ◇ Διεύθυνση: Πανεπιστημιακή Λέσχη ΕΚΠΑ, Ιπποκράτους 15, Ημιώροφος
- ◇ Πληροφορίες στην Ιστοσελίδα: <http://www.lesxi.uoa.gr/>
- ◇ Τηλ. Επικοινωνίας: 210-36 88 205 – 210-36 88 275 – 210-36 88 276
- ◇ Πληροφορίες για αιτήσεις και εγγραφές: Τηλ: 210 36.16.911

6.10 ΥΠΟΤΡΟΦΙΕΣ - ΚΛΗΡΟΔΟΤΗΜΑΤΑ

Το Πανεπιστήμιο Αθηνών χορηγεί κάθε χρόνο υποτροφίες για προπτυχιακές και μεταπτυχιακές σπουδές στο εσωτερικό ή το εξωτερικό καθώς και βραβεία σε φοιτητές, συγγραφείς επιστημονικής πραγματείας κ.λπ. Οι υποτροφίες και τα βραβεία χορηγούνται, σύμφωνα με τη θέληση του διαθέτη κάθε κληροδοτήματος, με ορισμένες προϋποθέσεις, άλλοτε με διαγωνισμό και άλλοτε με επιλογή. Ο αριθμός των υποτρόφων δεν είναι συγκεκριμένος ή ο ίδιος κάθε χρόνο γιατί αυτό εξαρτάται από τα έσοδα κάθε κληροδοτήματος.

- ⇒ Οι προκηρύξεις των υποτροφιών ανακοινώνονται στην ιστοσελίδα του Τμήματος στον εξής [ηλεκτρονικό σύνδεσμο](#).
- ⇒ Ιστοσελίδα του ΕΚΠΑ σχετικά με υποτροφίες: <http://www.uoa.gr/foithtes/paroxes-drasthriothtes/yprotrofies-brabeia.html>
- ⇒ Περισσότερες Πληροφορίες: Διεύθυνση Κληροδοτημάτων -Τμήμα Υποτροφιών και Βραβείων : Τηλ. 2103689132 - 4



Επιμέλεια:

Γραμματεία Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου



ΑΘΗΝΑ 2024