

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ
ΚΑΤ' ΕΠΙΛΟΓΗΝ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ
ΠΟΛΥΜΕΣΑ – ΥΠΕΡΜΕΣΑ

Ακαδημαϊκό έτος: 2022-2023

Διευθυντής: Βασίλειος Βλασταράς, Καθηγητής ΑΣΚΤ

Διδάσκοντες:

Σταυρούλα Ζώη, μέλος ΕΔιΠ ΑΣΚΤ

Ταξιάρχης Διαμαντόπουλος, μέλος ΕΔιΠ ΑΣΚΤ

Κωνσταντίνα Βέτσιου: Υποψήφια Διδάκτωρ ΑΣΚΤ

(1) ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΣΧΟΛΗ	ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ-ΤΟΜΕΑΣ	ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΟΛ Α-ΣΤ	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Α-ΣΤ
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΟΛΥΜΕΣΑ		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Εργαστηριακή άσκηση	4.5	3	
Workshop(s)			
Φροντιστήριο			
Πρακτική άσκηση			
Παρουσιάσεις-Διαλέξεις	3	2	
Σεμινάρια	1.5	1	
Εκπόνηση μελέτης (project)			
Συγγραφή εργασίας			
Άλλη δραστηριότητα			
ΣΥΝΟΛΟ	9	6	
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (υπογραμμίστε την επιλογή σας)	Υποχρεωτικό εργαστηριακό μάθημα <u>Κατ' επιλογήν υποχρεωτικό εργαστηριακό μάθημα</u> Υποχρεωτικό θεωρητικό μάθημα Κατ' επιλογήν υποχρεωτικό θεωρητικό μάθημα		

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Για εγγραφή στο μάθημα, απαιτείται ολοκλήρωση φοίτησης στο Α έτος της ΑΣΚΤ
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική και αγγλική για τους φοιτητές Erasmus
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL) ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΑΞΗ (e-class)	Μέσω της κεντρικής σελίδας της ΑΣΚΤ www.asfa.gr eclass.asfa.gr (μπορεί να βρεθεί ακολουθώντας τη διαδρομή: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών » Τμήμα Εικαστικών Τεχνών » Προπτυχιακό » Τομέας Ζωγραφικής » Εργαστήριο Πολυμέσων-Υπερμέσων) – απαιτείται εγγραφή Ομάδα Facebook: Πολυμέσα/Υπερμέσα Εργαστήριο ΑΣΚΤ

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Εντός του πεδίου της εκπαίδευσης (περιγραφές των προγραμμάτων σπουδών/των ενοτήτων και των μαθημάτων, στα εκπαιδευτικά πρότυπα, στα προσόντα, στους τίτλους σπουδών και στα πρότυπα αξιολόγησης)

Α' & Β' εξάμηνο (1^ο έτος)

Εξειδικευμένες γνώσεις

- Εξοικείωση με έννοιες του ψηφιακού πολιτισμού και των δημιουργικών τεχνολογιών, ανάλογα και με το επίπεδο γνώσης του φοιτητή/τριας.
- Τεχνικές και ψηφιακά εργαλεία για ανάπτυξη διαδραστικών έργων.

Ευρεία και ενοποιημένη γνώση

- Δυνατότητες δραστηριοποίησης εικαστικών καλλιτεχνών στον χώρο των δημιουργικών βιομηχανιών. Ένταξη σε διεπιστημονικές ομάδες.
- Δυνατότητες που δίνει η σύγχρονη τεχνολογία για καλλιτεχνικό πειραματισμό και ανάπτυξη διαδραστικών ψηφιακών έργων (π.χ. έξυπνες μικρές συσκευές, ανοικτά και ελεύθερα λογισμικά, διαλειτουργικότητα τεχνολογιών και μορφών ψηφιακού περιεχομένου, συνεργατικές πλατφόρμες στο Διαδίκτυο).

Διανοητικές Δεξιότητες

- Μεθοδολογία και πειραματισμοί ως προς την ανάπτυξη μιας ιδέας και διαμόρφωση μιας δομής για τη μεταφορά της σε ψηφιακή μορφή.
- Λογισμικά διαχείρισης εικόνας-ήχου-δράσης για διαδραστικά έργα.
- Λογισμικά επεξεργασίας ψηφιακού ήχου.

Εφαρμοσμένη και συνεργατική μάθηση

- Αξιοποίηση χώρων εκπαίδευσης του Διαδικτύου. Κοινότητες των «κοινών» (commons).
- Συνεργασία από απόσταση μέσω σύγχρονων πλατφορμών του Διαδικτύου.

Γ' & Δ' εξάμηνο (2^ο έτος)

Εξειδικευμένες γνώσεις

- Εμβάθυνση σε σχέση με έννοιες του ψηφιακού πολιτισμού και των δημιουργικών τεχνολογιών.
- Εμβάθυνση σε σχέση με τεχνικές και ψηφιακά εργαλεία για ανάπτυξη διαδραστικών έργων.

Ευρεία και ενοποιημένη γνώση

- Εμβάθυνση σε σχέση με τις δυνατότητες δραστηριοποίησης εικαστικών καλλιτεχνών στον χώρο των δημιουργικών βιομηχανιών και την ένταξη σε διεπιστημονικές ομάδες.

Διανοητικές Δεξιότητες

- Εξειδικευμένα εργαλεία των δημιουργικών τεχνολογιών και διαλειτουργικότητα αυτών

- Σύνθετες αρχιτεκτονικές

Εφαρμοσμένη και συνεργατική μάθηση

- Αξιοποίηση χώρων εκπαίδευσης του Διαδικτύου. Κοινότητες των «κοινών» (commons).
- Συνεργασία από απόσταση μέσω σύγχρονων πλατφορμών του Διαδικτύου.

Ε΄ & ΣΤ΄ εξάμηνο (3^ο έτος)

Διανοητικές Δεξιότητες

- Ολοκλήρωση ενός σύνθετου ψηφιακού διαδραστικού πρότζεκτ
- Δημιουργία μεταδεδομένων με στόχο την ένταξή του στον διεθνή χώρο

Εφαρμοσμένη και συνεργατική μάθηση

- Αξιοποίηση χώρων επικοινωνίας του Διαδικτύου. Συνεργασία από απόσταση μέσω σύγχρονων πλατφορμών του Διαδικτύου.

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ/ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1 ^ο	<p>Α΄ εξάμηνο</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Εισαγωγή στον ψηφιακό πολιτισμό και τις δημιουργικές τεχνολογίες: Α. Βασικές έννοιες του ψηφιακού πολιτισμού και των δημιουργικών του εργαλείων. Δυνατότητες αξιοποίησης των εργαλείων αυτών από τους εικαστικούς καλλιτέχνες. Β. Χώροι δραστηριοποίησης εικαστικών καλλιτεχνών με αξιοποίηση των δημιουργικών τεχνολογιών, αλλά και δυνατότητες επαγγελματικής ένταξης στις λεγόμενες δημιουργικές βιομηχανίες. Συμμετοχή σε διεπιστημονικές ομάδες. Γ. Παραδείγματα από το διεθνές γίνεσθαι (Θεωρία και Πρακτική)<input type="checkbox"/> Διαδραστικά έργα 1: Α. Βασικές έννοιες και επισκόπηση: εισαγωγή στο διαδραστικό έργο και το τεχνολογικό υπόβαθρο της διάδρασης, ανάπτυξη των μηχανισμών για την επικοινωνία του έργου με τον επισκέπτη και το περιβάλλον (εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, θέαση 360 μοιρών, χαρτογραφημένη προβολή με διάδραση στο χώρο, ψηφιακά παιχνίδια, καλλιτεχνικά έργα διαδίκτυο, διαδραστικές εγκαταστάσεις, πολυχρηστικοί χώροι και κοινότητες, ψηφιακά βιβλία και εφαρμογές για έξυπνες μικρές συσκευές). Β. Ανάπτυξη διαδραστικού εικονικού χώρου για διαφορετικούς τρόπους προβολής. Γ. Βασικές έννοιες προγραμματισμού δράσεων και ανάπτυξη στοιχείων προγραμματικού κώδικα (Θεωρία και πρακτική)<input type="checkbox"/> Ψηφιακή διαχείριση εικόνας-ήχου-δράσης 1: Δισδιάστατα και τρισδιάστατα γραφικά για εικονικά περιβάλλοντα και παιχνίδια, δομές και τεχνικές διαχείρισης εικόνας-ήχου-δράσης για διαδραστικά έργα, με έμφαση στη μεταφορά εικαστικών στοιχείων σε ψηφιακά μορφότυπα. (Πρακτική)<input type="checkbox"/> Ψηφιακή επεξεργασία ήχου 1: Α. Βασικές έννοιες του ήχου. Ο ήχος ως αναλογικό φαινόμενο και ως ψηφιακή πληροφορία Β. Απλή ηχητική αφήγηση. Χρήση αρχείων ήχου από βάσεις δεδομένων ανοικτής πρόσβασης (freesound.org). Γ. Από τον αναπαραστατικό ήχο στο ηχητικό αντικείμενο (sound object) Δ. Τύποι και τεχνικές επεξεργασίας. Ε. Ανάπτυξη αυτόνομου ηχητικού έργου (Θεωρία και πρακτική)
	<p>Β΄ εξάμηνο</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Εξελίξεις σε σχέση με τις δημιουργικές τεχνολογίες και την αξιοποίησή τους στην καλλιτεχνική έκφραση: Α. Δημιουργικές τεχνολογίες αιχμής και αξιοποίησή τους στη σύγχρονη καλλιτεχνική δημιουργία. Παραδείγματα από το διεθνές γίνεσθαι. Β. Δυνατότητες ένταξης σε διεπιστημονικές ομάδες. Γ. Αξιοποίηση των «κοινών» του Διαδικτύου για αυτό-εκπαίδευση και επίλυση προβλημάτων. (Θεωρία και Πρακτική)<input type="checkbox"/> Διαδραστικά έργα 2: Α. Ανάπτυξη διαδραστικού εικονικού χώρου και πειραματισμός με διαφορετικούς τρόπους προβολής: εμπυθιστική εικονική πραγματικότητα, επαυξημένη πραγματικότητα, περιβάλλον παιχνιδιού, εγκατάσταση στο χώρο σε συνδυασμό με χαρτογραφημένη προβολή κ.ά. Γ. Στοιχεία προγραμματικού κώδικα για ανάπτυξη δράσεων και συνδυασμός αυτών (Πρακτική)<input type="checkbox"/> Ψηφιακή διαχείριση εικόνας-ήχου-δράσης 2: Α. Εξειδικευμένες τεχνικές διαχείρισης περιεχομένου και διαλειτουργικότητα πολυμεσικών ροών. Β. Πρωτόκολλα επικοινωνίας δεδομένων και αξιοποίηση για την ανάπτυξη σύνθετων αρχιτεκτονικών διαδραστικών έργων. (Πρακτική)<input type="checkbox"/> Ψηφιακή επεξεργασία ήχου 2: Α. Η παράλληλη αφήγηση ως πολυκάναλη μίξη. Β. Σύνδεση των αυτόνομων ηχητικών έργων με τον εικονικό χώρο. Γ. Βασικές έννοιες του ηχητικού

	<p>χώρου και η επίδραση του στα εικονικά περιβάλλοντα Δ. Διάδραση ήχου και εικονικού χώρου (Θεωρία και πρακτική)</p>
<p>2°</p>	<p>Γ' εξάμηνο</p> <p>Με βάση τις ανάγκες των φοιτητών/τριών, ορίζονται ομάδες εργασίας και οργανώνονται ειδικά μαθήματα στα παρακάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ειδικά θέματα ανάπτυξης ψηφιακού περιεχομένου 1: αξιοποίηση εργαλείων δημιουργίας νέων εικόνων (π.χ. μέσω τεχνητής νοημοσύνης), προσαρμογή τεχνικών από τα ψηφιακά παιχνίδια (π.χ. δημιουργία εικονικών κινούμενων χαρακτήρων με αυτόνομες συμπεριφορές), δημιουργία περιεχομένου από ζωντανές πηγές (π.χ. κάμερα, αισθητήρες) και ενσωμάτωση σε διαδραστικά έργα, περιεχόμενο με ζωντανή εξέλιξη (live visuals) (Πρακτική) <input type="checkbox"/> Ειδικά θέματα διασύνδεσης ψηφιακών μηχανισμών 1: Σύνθετες πλατφόρμες για διαδραστικά έργα, πρωτόκολλα δεδομένων, επικοινωνία ετερογενών ψηφιακών διεργασιών στο Διαδίκτυο, στον φυσικό χώρο, σε εικονικούς χώρους, διασυνδεδεμένοι ψηφιακοί μηχανισμοί και πηγές δεδομένων (π.χ. αισθητήρες, Διαδίκτυο των Πραγμάτων), συστήματα πολυτροπικής διάδρασης. (Θεωρία και πρακτική) <input type="checkbox"/> Προγραμματισμός διαδραστικών έργων 1: Εμβάθυνση και πειραματισμοί σε σχέση με τη μεταφορά μιας καλλιτεχνικής ιδέας από τη λεκτική της περιγραφή στην υλοποίησή της μέσω αλγορίθμου και γλώσσας προγραμματισμού. (Θεωρία και πρακτική) <input type="checkbox"/> Ειδικό χώρο προβολής ψηφιακών διαδραστικών έργων 1: Προσαρμογή καλλιτεχνικού περιεχομένου για προβολή σε ψηφικούς χώρους (Διαδίκτυο, εικονική / επαυξημένη πραγματικότητα / διαδραστικό έργο 360°). (Πρακτική) <input type="checkbox"/> Ψηφιακή επεξεργασία ήχου 3: Διαδραστικές πρακτικές στη διαχείριση του ηχητικού περιεχομένου. Περιβάλλοντα αλγοριθμικής διαχείρισης ηχητικών δομών σε πραγματικό χρόνο (live electronics). Πρωτόκολλα επικοινωνίας μεταξύ διεπαφών και ηχητικών αλγορίθμων -- το πρωτόκολλο Open Sound Control. Ανάπτυξη έργων με απτικές διεπαφές ή ελεγκτές ήχου (sound controllers) (Θεωρία και Πρακτική).
	<p>Δ' εξάμηνο</p> <p>Με βάση τις ανάγκες των φοιτητών/τριών, ορίζονται ομάδες εργασίας και οργανώνονται ειδικά μαθήματα στα παρακάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ειδικά θέματα ανάπτυξης ψηφιακού περιεχομένου 2: αξιοποίηση εργαλείων δημιουργίας νέων εικόνων (π.χ. μέσω τεχνητής νοημοσύνης), προσαρμογή τεχνικών από τα ψηφιακά παιχνίδια (π.χ. δημιουργία εικονικών κινούμενων χαρακτήρων με αυτόνομες συμπεριφορές), δημιουργία περιεχομένου από ζωντανές πηγές (π.χ. κάμερα, αισθητήρες) και ενσωμάτωση σε διαδραστικά έργα, περιεχόμενο με ζωντανή εξέλιξη (live visuals) (Πρακτική) <input type="checkbox"/> Ειδικά θέματα διασύνδεσης ψηφιακών μηχανισμών 2: Σύνθετες πλατφόρμες για διαδραστικά έργα, πρωτόκολλα δεδομένων, επικοινωνία ετερογενών ψηφιακών διεργασιών στο Διαδίκτυο, στον φυσικό χώρο, σε εικονικούς χώρους, διασυνδεδεμένοι

	<p>ψηφιακοί μηχανισμοί και πηγές δεδομένων (π.χ. αισθητήρες, Διαδίκτυο των Πραγμάτων), συστήματα πολυτροπικής διάδρασης. (Θεωρία και πρακτική)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Προγραμματισμός διαδραστικών έργων 2: Εμβάθυνση και πειραματισμοί σε σχέση με τη μεταφορά μιας καλλιτεχνικής ιδέας από τη λεκτική της περιγραφή στην υλοποίησή της μέσω αλγορίθμου και γλώσσας προγραμματισμού. (Θεωρία και πρακτική) <input type="checkbox"/> Ειδικοί χώροι προβολής ψηφιακών διαδραστικών έργων 2: Προσαρμογή καλλιτεχνικού περιεχομένου για προβολή σε ψηφικούς χώρους (Διαδίκτυο, εικονική / επαυξημένη πραγματικότητα / διαδραστικό έργο 360°). (Πρακτική) <input type="checkbox"/> Ψηφιακή επεξεργασία ήχου 4: Σύνδεση του διαδραστικού ηχητικού έργου με ευρύτερα μέσα: αφήγηση, πολυμεσική προβολή (video projection, προβολή εικονικού χώρου). Παράλληλες εικονικές αφηγήσεις. Ανάπτυξη πολυμεσικών έργων με τα παραπάνω μέσα. (Θεωρία και Πρακτική).
	<p>Ε' εξάμηνο</p> <p>Αναλόγως με τις ανάγκες του κάθε φοιτητή/τριας, οργανώνονται συναντήσεις και ειδικά σεμινάρια, σε συνεργασία με τους διδάσκοντες, προκειμένου να ολοκληρωθεί κάποιο ψηφιακό έργο.</p>
3°	<p>ΣΤ' εξάμηνο</p> <p>Αναλόγως με τις ανάγκες του κάθε φοιτητή/τριας, οργανώνονται συναντήσεις και ειδικά σεμινάρια, σε συνεργασία με τους διδάσκοντες, προκειμένου να ολοκληρωθεί κάποιο ψηφιακό έργο.</p>
Χαρακτήρας Εικαστικού Εργαστηρίου/Εικαστικού Εργαστηριακού μαθήματος	
<p>ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ – ΥΠΕΡΜΕΣΑ</p> <p>Σκοπός του κατ' επιλογήν εργαστηριακού μαθήματος Πολυμέσα-Υπερμέσα είναι να εισαγάγει τους φοιτητές/τριες στους σύγχρονους ψηφιακούς χώρους καλλιτεχνικής έκφρασης. Τα εφόδια που παρέχονται στοχεύουν τόσο στην τεχνολογική υποστήριξη ψηφιακών διαδραστικών έργων των φοιτητών/τριών, όσο και στην απόκτηση δεξιοτήτων για δραστηριοποίηση στον χώρο των λεγόμενων «δημιουργικών τεχνολογιών» (εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, ψηφιακά παιχνίδια, διαδραστικές εγκαταστάσεις εικόνας-ήχου με χαρτογραφημένη προβολή (projection mapping), διαδικτυακοί συμμετοχικοί χώροι και κοινότητες (metaverse), ηλεκτρονικά βιβλία και εφαρμογές για έξυπνες μικρές συσκευές).</p> <p>Ένας φοιτητής/τρια μπορεί να παρακολουθήσει το μάθημα από το Γ' εξάμηνο των σπουδών στην ΑΣΚΤ.</p> <p>Υπάρχει περίπτωση κάποιος φοιτητής/τρια να φοιτήσει μόνο ένα εξάμηνο εφόσον το άλλο το έχει παρακολουθήσει σε ένα ξένο ίδρυμα με πρόγραμμα Erasmus.</p> <p>Το μάθημα απευθύνεται σε φοιτητές/τριες εξοικειωμένους ή μη με την ψηφιακή τεχνολογία. Ειδικότερα οι φοιτητές/τριες οι οποίοι δεν είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία αξιοποιούν τις εικαστικές δεξιότητες που λαμβάνουν στον βασικό κύκλο σπουδών της ΑΣΚΤ (π.χ. σχεδιασμός,</p>	

ζωγραφική, γλυπτική, κίνηση σώματος, εγκαταστάσεις στον χώρο) και με την καθοδήγηση των διδασκόντων τις εντάσσουν σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Προς την κατεύθυνση αυτή διδάσκονται, σε βασικό επίπεδο, ψηφιακά εργαλεία καλλιτεχνικής έκφρασης. Οι φοιτητές/τριες οι οποίοι είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία εντάσσονται, αναλόγως, σε πιο εξειδικευμένες ομάδες εργασιών.

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ (συμπληρώστε)</p>	<input type="checkbox"/> <u>Πρόσωπο με πρόσωπο</u> <input type="checkbox"/> <u>Εξ αποστάσεως εκπαίδευση</u>	
<p>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ (συμπληρώστε)</p>	<input type="checkbox"/> <u>Χρήση Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία</u> <input type="checkbox"/> <u>Χρήση Τ.Π.Ε. στην εργαστηριακή εκπαίδευση</u> <input type="checkbox"/> <u>Χρήση Τ.Π.Ε. στην επικοινωνία με τους φοιτητές/τριες</u>	
<p>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</p>	<p>Δραστηριότητα Τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας</p>	<p>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου ώρες μελέτης του φοιτητή ECTS</p>
	Εργαστηριακή Άσκηση	3
	Φροντιστήριο	
	Workshop(s)	
	Πρακτική άσκηση	
	Παρουσιάσεις-Προβολές-Διαλέξεις	2
	Σεμινάρια	1
	Διαδραστική διδασκαλία	
	Εκπόνηση μελέτης (project)	
	Συγγραφή εργασίας	
	Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας	
	Έρευνα πεδίου	
	Εκπαιδευτικές επισκέψεις	
	Άλλο	
	Σύνολο Μαθήματος	6
<p>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ (συμπληρώστε)</p>	<p>A. Γλώσσα Αξιολόγησης</p> <input type="checkbox"/> <u>Ελληνική</u> <input type="checkbox"/> <u>Αγγλική για τους φοιτητές Erasmus</u>	

	<p>Β. Μέθοδοι αξιολόγησης</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Εργαστηριακή εργασία <input type="checkbox"/> Καλλιτεχνική ερμηνεία <input type="checkbox"/> Πρόοδος (ενδιάμεση εξέταση) <input type="checkbox"/> Δημόσια παρουσίαση <input type="checkbox"/> Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής <input type="checkbox"/> Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης <input type="checkbox"/> Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων <input type="checkbox"/> Επίλυση προβλημάτων <input type="checkbox"/> Γραπτή εργασία, Μελέτη, Project <input type="checkbox"/> Γραπτή εξέταση εξαμήνου <input type="checkbox"/> Προφορική εξέταση εξαμήνου <input type="checkbox"/> Μικτή <input type="checkbox"/> Άλλη:
(συμπληρώστε)	<p>Γ. Κριτήρια αξιολόγησης</p> <p>α. Κριτήρια αξιολόγησης εργασιών εξαμήνου</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> <u>Σχεδιαστική αρτιότητα</u> <input type="checkbox"/> <u>Βαθμός πρωτοτυπίας</u> <input type="checkbox"/> <u>Δυνατότητα σχεδιαστικής εξέλιξης</u> <input type="checkbox"/> <u>Ανταπόκριση στις σχεδιαστικές απαιτήσεις</u> <input type="checkbox"/> <u>Αντιληπτική ωρίμανση</u> <input type="checkbox"/> Άλλο <p>β. Κριτήρια αξιολόγησης διπλωματικών εργασιών</p>
(συμπληρώστε)	<p>Δ. Πρόσβαση στους φοιτητές</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Προφορική ενημέρωση φοιτητή <input type="checkbox"/> Βαθμολογική αξιολόγηση (γραπτό/εργασία/μελέτη) <input type="checkbox"/> Γραπτή, περιγραφική αξιολόγηση <input type="checkbox"/> Δημόσια παρουσίαση έργου/εργασίας <input type="checkbox"/> Άλλη:

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Έχει δημιουργηθεί από την ομάδα των διδασκόντων του μαθήματος ειδικό βιβλίο μέσω της Δράσης Κάλλιπος (Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα, 2015) το οποίο είναι διαθέσιμο online). Τίτλος «Από τις σύνθετες τέχνες στα υπερμέσα και τους νέους εικονικούς-δυναμικούς χώρους. Ένα εγχειρίδιο για τον καλλιτέχνη που ασχολείται με την ψηφιακή τέχνη» - Α & Β Τόμος, Μ. Σαντοριναίος, Σ. Ζώη, Ν. Δημητριάδη, Τ. Διαμαντόπουλος, Γ. Μπαρδάκος, Δράση Κάλλιπος - Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα, 2015

Επίσης, προτείνονται μέσω του συστήματος Εύδοξος τα παρακάτω συγγράμματα:

A ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Ο γαλαξίας του διαδικτύου, Στοχασμοί για το Διαδίκτυο, τις επιχειρήσεις και την κοινωνία, Μανουέλ Καστέλς, Μετάφραση: Ελένη Αστερίου, Καστανιώτης, 2005, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 16840
2. Η Μουσική των υπολογιστών. Ο ήχος τα βασικά χαρακτηριστικά του και η γέννησή του από τον υπολογιστή, Ταξιάρχης Διαμαντόπουλος, Ίων 2014, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 33153208

B ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Η Γλώσσα των Νέων Μέσων, Lev Manovich, Επιστημονική επιμέλεια: Μάνθος Σαντοριναίος, Μετάφραση: Θοδωρής Δρίτσας, Κώστας Σπαθαράκης, Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, 2016, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 68389443
2. Ιστορία της πληροφορικής, Philippe Breton, Δίαυλος, 1980, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 12189

Γ ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Υφαίνοντας τον Παγκόσμιο Ιστό, Τιμ Μπέρνερς Λι, ΓΚΟΒΟΣΤΗ, 2002, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 3986
2. Ψηφιακά Παιχνίδια. Φιλοσοφικές, κοινωνικές και πολιτισμικές αναζητήσεις, Γιάννης Σκαρπέλος, John Richard Sageng, Ηλίας Στουραϊτης, Ηρώ Βούλγαρη, Ελεάνα Πανδιά, Ελίνα Ροϊνιώτη, Χάρης Παπαευαγγέλου, Πέτρος Πετρίδης, Γεώργιος Ν. Γιαννακάκης, Αντώνιος Λιάπης, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 86183314

Δ ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Σχεδιάζοντας τη νόηση: από την υπολογιστική θεωρία στις σύγχρονες ευφυείς μηχανές, John Haugeland, Κάτοπτρο, 2015, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 50656852
2. Life 3.0. Τι θα σημαίνει να είσαι άνθρωπος στην εποχή της τεχνητής νοημοσύνης; Max Tegmark, Τραυλός, 2018, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 86200413

Ε ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Το διασκεδαστικό άπειρο, Κωνσταντίνος Βασιλείου, εκδόσεις Πλέθρο, 2017, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 68394747

2. Η αρχαία ελληνική τραγωδία και το ψηφιακό θέατρο, Αγγελική Πούλου, Εκδόσεις Αιγόκερως-Θεονύμφη Βενιανάκη, 2020, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 94689267

ΣΤ ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Δυνητική Πραγματικότητα. Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου, Levy Pierre, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΡΙΤΙΚΗ ΑΕ, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 11515

2. Αϊνστάϊν – Πικάσο. Ο χώρος, ο χρόνος και η ομορφιά. Μίλερ Ι. Άρθουρ, Τραυλός, 2002, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 6494