



● ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
● DEPARTMENT OF PERFORMING AND DIGITAL ARTS

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΤΠΨΤ

ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

2023-2024  
<http://pda.uop.gr>

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΤΠΨΤ

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2023-2024

|| Αναθεώρηση: 2023-10-05

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>1ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>6</b>
Εισαγωγή στις Παραστατικές Τέχνες: Θεωρία και εφαρμογές .....	6
Εισαγωγή στις Οπτικές-Ψηφιακές Τέχνες .....	6
Εισαγωγή στην Τεχνολογία .....	6
Το Σώμα στις Παραστατικές τέχνες: Χορός και Περφόρμανς .....	6
Ιστορία Τέχνης.....	7
Επιτέλεση και Κοινωνικές εφαρμογές Ι .....	7
<b>2ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>7</b>
Εισαγωγή στην Επιτέλεση: Θεωρία και εφαρμογές.....	7
Παραστατικές και Ψηφιακές Τέχνες: Συγκλίσεις.....	8
Μεθοδολογία Ι: Εισαγωγικά στοιχεία για την Εκπόνηση Γραπτής Εργασίας .....	8
Ψηφιακή Επεξεργασία Εικόνας.....	8
Αρχές Ελευθέρου Σχεδίου .....	8
Σκηνογραφία και Νοηματοδότηση του Χώρου στις Παραστατικές Τέχνες: Εισαγωγικά στοιχεία .....	9
Άνθρωπος και Μηχανή.....	9
<b>ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 1 ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ</b> .....	<b>10</b>
<b>3ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>10</b>
Υποκριτική: Βασικές αρχές και πρακτικές .....	10
Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών Ι: Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση.....	10
Χορός και Τεχνολογία: Προσεγγίσεις Σύνθεσης και Έρευνας .....	10
<b>4ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>11</b>
Πολυμέσα και Σκηνοθεσία: Θεωρία και Εφαρμογές .....	11
Μεθοδολογία ΙΙ: Επιστημονική έρευνα και συγγραφή.....	11
Σκηνοθεσία: Βασικές αρχές και πρακτικές .....	11
<b>5ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>11</b>
Η Performance στην Ελλάδα .....	11
Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών ΙΙ: Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση.....	12
Περφόρμανς και Χώρος: Ο θεατής, ο καλλιτέχνης και ο επιτελεστικός χώρος συνάντησής τους.....	12
<b>6ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>12</b>
Η Συνεργασία μεταξύ των Τεχνών: Το σύγχρονο Συνολικό Έργο Τέχνης.....	12
Θέατρο της Πραγματικότητας: Θεωρία και Εφαρμογές .....	13
Σωματικές Προσεγγίσεις στην Performance .....	13
<b>ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 2 ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ</b> .....	<b>14</b>
<b>3ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>14</b>
Βίντεο Τέχνη και Πολυμέσα .....	14
Προγραμματισμός και Τέχνη Ι.....	14
Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών Ι: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση .....	14

<b>4ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>15</b>
Προγραμματισμός και Τέχνη II.....	15
Δημιουργία 3D Περιεχομένου I .....	15
Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών II: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση .....	15
<b>5ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>16</b>
Εικονική Πραγματικότητα I.....	16
Εικαστική Επιτέλεση: Θεωρία και Εφαρμογές.....	16
Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων I .....	16
<b>6ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>17</b>
Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων II .....	17
Δημιουργία 3D Περιεχομένου II .....	17
Εικονική Πραγματικότητα II.....	17
<b>ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ</b> <b>3ου/5ου/7ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ</b> .....	<b>18</b>
Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών .....	18
Ψηφιακή Τεχνολογία στη δημιουργία, έρευνα και εκπαίδευση του χορού .....	18
Χρώμα: Θεωρία και Πρακτικές εφαρμογές.....	18
Σχέδιο και Εικαστική Σύνθεση.....	19
Σύγχρονο Αμερικανικό Θέατρο [το μάθημα διδάσκεται στα αγγλικά].....	19
Αγγλικά για Ακαδημαϊκούς Σκοπούς: Δεξιότητες Συγγραφής και Έρευνας.....	20
Αγγλικά: Γλώσσα, Ορολογία και Πολιτισμός .....	20
Ψηφιακά Παιχνίδια και Τέχνη.....	20
Διάλογοι για το Σώμα: Θεωρία και Πράξη .....	21
Επιτέλεση και Κοινωνικές Εφαρμογές III: Κοινωνικό Θέατρο .....	21
Εισαγωγή στην Ψηφιακή Αφήγηση.....	21
<b>ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ</b> <b>4ου/6ου/8ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ</b> .....	<b>22</b>
Ψηφιακή Δημιουργική γραφή, Διαδραστική λογοτεχνία, Ψηφιακή αφήγηση, Ψηφιακές εκδόσεις .....	22
Ψηφιακή επεξεργασία ήχου: Μουσική σύνθεση .....	22
Θεωρίες Φύλου/Σεξουαλικότητας και Θεατρική Πράξη.....	22
Χορός και Κοινωνία: Παιδαγωγική της Κίνησης και Κοινωνικές Εφαρμογές [το μάθημα διδάσκεται στα αγγλικά].....	23
Ιρλανδικό Θέατρο [το μάθημα διδάσκεται στα αγγλικά].....	23
Σκηνογραφία: Εξωτερικός Χώρος.....	24
Ουτοπία και Δυστοπία στο Βρετανικό Θέατρο [το μάθημα διδάσκεται στα αγγλικά].....	24
Αγγλικά σε ακαδημαϊκό πλαίσιο: Παραστατικές και τέχνες των νέων μέσων .....	24
Εγκαταστάσεις και Ψηφιακά Μέσα.....	25
Τέχνη, Δημιουργία και Φύλο .....	25
Εισαγωγή στην έννοια της Αφήγησης / Σενάριο.....	25
<b>7ο ΕΞΑΜΗΝΟ</b> .....	<b>26</b>
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I (ΠΤ) - Προαιρετικά.....	26
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (ΠΑ) - Προαιρετικά.....	26

Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ) 3ου/5ου/7ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ .....	26
<b>8ο ΕΞΑΜΗΝΟ .....</b>	<b>26</b>
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΙΙ (ΠΤ) - Προαιρετικά.....	26
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (ΠΑ) - Προαιρετικά.....	26
Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ) 4ου/6ου/8ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ .....	27
ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ - Συμβασιούχοι διδάσκοντες (υπό αίρεση της σχετικής πίστωσης).....	27

## 1<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

### Εισαγωγή στις Παραστατικές Τέχνες: Θεωρία και εφαρμογές

Εισαγωγή στο σύνθετο φαινόμενο των παραστατικών τεχνών (Θέατρο, Χορός, Περφόρμανς, Μουσικό θέατρο), την ιστορία τους, τις μεταξύ τους συνδέσεις και συγγένειες. Μελέτη των παραδοσιακών, όσο και των σύγχρονων εκφάνσεών τους, καθώς και της ιστορικής εξέλιξής τους. Έμφαση στην έννοια της παράστασης, τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες της. Μελέτη των επιδράσεων του σκηνικού ερμηνευτή, του θεατή, του χώρου, του χρόνου και του σώματος στο πλαίσιο αυτής της διαδικασίας. Εισαγωγή στα βασικά εργαλεία ανάγνωσης έργων παραστατικών τεχνών, καθώς και στα κύρια θεωρητικά εργαλεία για την κατανόησή τους.

### Εισαγωγή στις Οπτικές-Ψηφιακές Τέχνες

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει σε εισαγωγικό πλαίσιο το μεγάλο πεδίο των οπτικών τεχνών και της ψηφιακής/οπτικοακουστικής μετεξέλιξής τους τον 20ο και 21ο αιώνα. Το μάθημα προσεγγίζει με εισαγωγικό τρόπο το εύρος, τα χαρακτηριστικά και τις μεθοδολογικές αφητηρίες των οπτικών τεχνών (visual arts), έχοντας ως βασικές περιπτώσεις την ζωγραφική, την γλυπτική και την φωτογραφία ως παραδοσιακές τέχνες που βασίζονται στην οπτική αντίληψη/όραση και οι οποίες μέσα από τεχνολογικές, πολιτισμικές και κοινωνικές προεκτάσεις δημιούργησαν νέες υβριδικές μορφές ψηφιακής τέχνης με εμφανή χρήση οπτικοακουστικών και ψηφιακών μέσων κατά την διάρκεια του 20-21ου αιώνα. Έμφαση δίνεται στη σημασία των στοιχείων της γραμμής, του χώρου, του χρώματος, του φωτός, της σύνθεσης, αλλά και ευρύτερων πολυμεσικών εργαλείων όπως ο υπολογιστής, η κάμερα, η οθόνη, ο κώδικας, ο ήχος, οι αισθητήρες, με σκοπό να δημιουργήσει συνδυαστικές γέφυρες με αναδυόμενες ψηφιακές μορφές τέχνης. Το μάθημα στοχεύει στην εξοικείωση των φοιτητών με την καλλιτεχνική δημιουργία, τις καλλιτεχνικές μεθοδολογίες/μέσα στα πεδία αυτά, την πολυμορφική σχέση τέχνης-τεχνολογίας καθώς τους βασικούς σταθμούς στην εξέλιξη της οπτικής/ψηφιακής τέχνης έως και σήμερα.

### Εισαγωγή στην Τεχνολογία

Στο τέλος του μαθήματος ο φοιτητής θα: εξηγήσει βασικές έννοιες που αφορούν τα υπολογιστικά συστήματα, να αναγνωρίζει βασικά μέρη της αρχιτεκτονικής των υπολογιστών, να γνωρίζει βασικά στοιχεία αποθήκευσης και επεξεργασίας δεδομένων, να εξηγήσει τις εργασίες που εκτελεί ένα λειτουργικό σύστημα, να γνωρίζει βασικά στοιχεία δικτύων και διαδικτύου, να γνωρίζει βασικές αρχές προγραμματισμού και να δημιουργήσει μια απλή ιστοσελίδα.

### Το Σώμα στις Παραστατικές τέχνες: Χορός και Περφόρμανς

Το μάθημα αυτό εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο το ανθρώπινο σώμα αναπαρίσταται, βιώνεται, προσεγγίζεται και μελετάται σε διαφορετικές ιστορικές περιόδους και πρακτικές του χορού και της περφόρμανς, με έμφαση στον 20ο και 21ο αιώνα. Η ανάπτυξη κι εξέλιξη πρακτικών και αναπαράστασης του σώματος εξετάζονται από ιστορική σκοπιά και τοποθετούνται σε καλλιτεχνικό, κοινωνικό και ιστορικό πλαίσιο. Μέσα από βιωματικά εργαστήρια μελετώνται πρακτικές και θεωρητικές προσεγγίσεις στο σώμα με στόχο μια θεμελιώδη καλλιέργεια δεξιοτήτων της επιτέλεσης. Στόχος είναι η βιωματική κατανόηση του εύρους αισθητικής και δημιουργικών διαστάσεων και έκφρασης του σώματος στον χορό και την περφόρμανς. Αναλύονται επίσης

παραδείγματα έργων και καλλιτεχνών που πειραματίζονται με τη διάδραση μεταξύ του βιωμένου σώματος, της τεχνολογίας ή/και της ψηφιοποιημένης εικόνας.

## Ιστορία Τέχνης

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει το ιστορικό πλαίσιο και τα χαρακτηριστικά της ιστορίας τέχνης με έμφαση στην μοντέρνα τέχνη (τέλη 19ου - 1950). Εξετάζεται ο αντίκτυπος του μοντερνισμού στην εξέλιξη των τεχνών και των ανθρωπιστικών σπουδών, καθώς επίσης δίνεται έμφαση στα πεδία της ζωγραφικής, της γλυπτικής, της αρχιτεκτονικής αναδεικνύοντας τα μεθοδολογικά και ιστορικά χαρακτηριστικά των ποικίλων καλλιτεχνικών ρευμάτων ανά περίοδο, μέσα από μια σειρά σημαντικών δημιουργών, τεχνικών και τεχνοτροπιών στις οπτικές τέχνες (τέλη 19ου, αρχές 20ου, Ρώσικη πρωτοπορία, μεσοπολεμική περίοδος).

## Επιτέλεση και Κοινωνικές εφαρμογές I

Σκοπός του μαθήματος είναι οι φοιτητές/τριες να εισαχθούν στο εφαρμοσμένο θέατρο / επιτέλεση και στη συνέχεια να γνωρίσουν και κατανοήσουν βασικές παραμέτρους ύπαρξης και λειτουργίας σειράς εφαρμογών που συναντώνται σε διαφορετικά εκπαιδευτικά, κοινωνικά και θεραπευτικά πλαίσια. Οι γνώσεις αυτές αξιοποιούνται για την επίτευξη ποικιλίας ατομικών ή κοινωνικών στόχων όπως, για παράδειγμα, η διαπαιδαγώγηση μαθητών ή η ενδυνάμωση ατόμων που αντιμετωπίζουν προκλήσεις (μεταβάσεις, εκφοβισμό, αποκλεισμό κλπ). Κεντρικής σημασίας θεωρείται η πρόθεση για την επίτευξη αλλαγής σε προσωπικό ή συλλογικό επίπεδο. Περιλαμβάνεται μελέτη, ανάλυση και πρακτική εφαρμογή μεθόδων και τεχνικών που χρησιμοποιούνται σε περιβάλλοντα εκπαιδευτικών, κοινωνικών και θεραπευτικών εφαρμογών, με στόχο την ανάπτυξη ανάλογων ικανοτήτων και δεξιοτήτων επιτέλεσης από τους/τις φοιτητές/τριες.

## 2<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

### Εισαγωγή στην Επιτέλεση: Θεωρία και εφαρμογές

Σκοπός του μαθήματος είναι να εισαγάγει τους/τις φοιτητές/τριες στην έννοια της επιτέλεσης (performance) και στα βασικά της χαρακτηριστικά. Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων, θα μελετήσουμε τις διάφορες περιπτώσεις επιτελέσεων μέσα από την εξέταση περιπτώσεων από τις κοινωνικές, τελετουργικές και αισθητικές επιτελέσεις, αλλά και τις επιτελέσεις της καθημερινότητας. Θα επικεντρωθούμε επίσης στα στοιχεία της τελετουργίας και του παιχνιδιού που διέπουν τις επιτελέσεις, στη σημασία του σώματος, του επιτελεστικού χώρου και στην ενεργοποίηση των αισθήσεων. Τα μαθήματα θα είναι κυρίως θεωρητικά και θα πλαισιώνονται από εργαστήρια πρακτικών εφαρμογών.

### Παραστατικές και Ψηφιακές Τέχνες: Συγκλίσεις

Το μάθημα εστιάζει με εισαγωγικό τρόπο στις ενδιαφέρουσες συγκλίσεις ανάμεσα στις παραστατικές και ψηφιακές τέχνες, με έμφαση στις τελευταίες δεκαετίες στο πλαίσιο του σύγχρονου πολιτισμού. Στο πλαίσιο του μαθήματος δίνεται έμφαση στην κριτική ματιά υβριδικών

προσεγγίσεων στην καλλιτεχνική πράξη που συνδυάζουν με διεπιστημονικό και διακαλλιτεχνικό τρόπο διαδικασίες σύνθεσης, μέσα, μεθοδολογίες, από τα πεδία της σκηνοθεσίας σύγχρονου θεάτρου, του μουσικού θεάτρου, της performance, της χορογραφίας, των ψηφιακών τεχνών, των τεχνολογικά επαυξημένων περιβαλλόντων. Ο πειραματικός χαρακτήρας του μαθήματος στοχεύει να παρουσιάσει τόσο επιλεγμένα παραδείγματα σύγχρονων παραστάσεων και υβριδικών έργων τέχνης, όσο και σειρά προσκεκλημένων ομιλιών από καλλιτέχνες και θεωρητικούς, αναδεικνύοντας τις δυναμικές συνδέσεις των δύο πεδίων, αλλά και παρουσιάζοντας νέες προσεγγίσεις προς ενασχόληση για την συνέχεια των σπουδών των φοιτητών/τριών.

### **Μεθοδολογία I: Εισαγωγικά στοιχεία για την Εκπόνηση Γραπτής Εργασίας**

Στόχος του μαθήματος είναι οι φοιτητές/-τριες να γνωρίσουν και να κατανοήσουν βασικές αρχές και μηχανισμούς οργάνωσης ενός θεματικού υλικού. Επίσης, δίνεται έμφαση στη μετατροπή των πληροφοριών σε συνεκτικό κείμενο και στην παρουσίαση τους. Η απλούστερη μορφή της διαδικασίας αυτής είναι μια εργασία μαθήματος.

### **Ψηφιακή Επεξεργασία Εικόνας**

Το μάθημα αποτελεί μια εισαγωγή στις αρχές της ψηφιακής επεξεργασίας εικόνας και στις εφαρμογές της στις ψηφιακές τέχνες. Στόχο έχει να μάθει στους φοιτητές να χρησιμοποιούν ψηφιακές κάμερες και άλλες πηγές εικόνας, σε συνδυασμό με το κατάλληλο λογισμικό, για να εμπλουτίσουν τις ψηφιακές τους δημιουργίες με οπτικό περιεχόμενο. Οι φοιτητές εξοικειώνονται με τα χωρικά και φασματικά χαρακτηριστικά, καθώς επίσης και με τους μετασχηματισμούς και τις ρυθμίσεις των ιδιοτήτων της ψηφιακής εικόνας. Πειραματίζονται με τις γνώσεις που αποκτούν και δημιουργούν έργα καλλιτεχνικής φωτογραφίας και ψηφιακής ζωγραφικής. Αναγνωρίζουν τις διαφορές μεταξύ των τύπων των ψηφιακών εικόνας. Ενημερώνονται σχετικά με τις τελευταίες εξελίξεις στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης, που αφορούν στις εικαστικές τέχνες. Τέλος, διδάσκονται βασικές τεχνικές επεξεργασίας βίντεο και δημιουργίας γραφικών με βάση την εικόνα. Στο τέλος των διαλέξεων και των ασκήσεων οι φοιτητές γνωρίζουν τις διαδικασίες ψηφιοποίησης και διακρίνουν τα χαρακτηριστικά των χαρτογραφικών και διανυσματικών εικόνας. Κατανοούν τη λειτουργία των βασικών αλγορίθμων και είναι σε θέση να επιλέγουν τους κατάλληλους, για να επεξεργαστούν μία φωτογραφία ή ένα βίντεο. Αναπτύσσουν τις ιδέες τους αξιοποιώντας προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και άλλα εργαλεία υπολογιστικής όρασης.

### **Αρχές Ελευθέρου Σχεδίου**

Το μάθημα με τίτλο "Αρχές Ελευθέρου Σχεδίου" προσφέρεται στους πρωτοετείς φοιτητές-τριες του Τμήματος Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών. Στόχος του είναι να παρουσιάσει τις βασικές αρχές και έννοιες του Ελευθέρου Σχεδίου, εστιάζοντας στην αναλυτική σχεδίαση αντικειμένων εκ του φυσικού, την τονική τους απόδοση αλλά και τις συνθετικές επιλογές που θα αποδώσουν καλύτερα τα σχεδιαζόμενα αντικείμενα. Ακόμα με την εξάσκηση στη σχεδιαστική διαδικασία, οι φοιτητές-τριες θα επιτύχουν τη βελτίωση της οπτικής αντίληψης και της παρατηρητικότητάς τους. Στο θεωρητικό μέρος του μαθήματος αναπτύσσονται οι βασικές αρχές και έννοιες του ελευθέρου



σχεδίου, αναλύονται οι τρόποι παρατήρησης και απόδοσης, της φόρμας, της φωτοσκίασης και των τονικών αξιών σε ένα έργο τέχνης και προσεγγίζονται τα πρωτογενή εικαστικά στοιχεία στη σχεδίαση αντικειμένων. Στο εργαστηριακό μέρος του μαθήματος αναπτύσσονται η φόρμα και το φως στο ελεύθερο σχέδιο, η σχεδιαστική αντίληψη και δημιουργική προσέγγιση των επιλεγμένων θεμάτων, τα οποία καλούνται να αναπτύξουν οι φοιτητές/τριες στις εκ του φυσικού μελέτες τους

### **Σκηνογραφία και Νοηματοδότηση του Χώρου στις Παραστατικές Τέχνες: Εισαγωγικά στοιχεία**

Θα παρουσιαστούν τα εικαστικά επιμέρους στοιχεία (σχέδιο, χρώμα, τονικότητα, όγκος, υφές) και οι δυνατότητες τους, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο συνθέτουν και νοηματοδοτούν τον σκηνικό χώρο, διαμορφώνοντας τον σε μια κατασκευή η οποία πρέπει να είναι λειτουργική για να εξυπηρετεί τις ανάγκες ενός συγκεκριμένου κειμένου, αλλά παράλληλα να μπορεί να λειτουργεί και σαν αυτόνομη αισθητική σύνθεση. Θα διερευνηθεί ο πολυδιάστατος χαρακτήρας της Σκηνογραφίας ως εννοιολογικός και σημασιολογικός φορέας και ο συσχετισμός του με τις Καλές Τέχνες, την Ζωγραφική, την Γλυπτική, την Μουσική, τον Ήχο, τον Φωτισμό. Ακόμη, θα μελετηθεί η αμφίδρομη σχέση της Σκηνογραφίας με την Αρχιτεκτονική, την Μοντέρνα και Σύγχρονη Τέχνη (Installation Art, Environmental Art), η Μάσκα και τα Θεατρικά αντικείμενα ως σημαίνοντα και αυτόνομες εικαστικές συνθέσεις τα οποία εντάσσονται μέσα στο συνολικότερο σχέδιο του σκηνικού χώρου. Μαθαίνοντας σταδιακά αυτό το λεξιλόγιο, και με διορθώσεις και συζητήσεις, οι σπουδαστές καλούνται να επικοινωνήσουν την προσωπική τους αισθητική με ένα κείμενο, χορογραφία ή performance το οποίο έχουν επιλέξει οι ίδιοι να σκηνογραφήσουν. Επίσης μπορούν να παρουσιάσουν την εργασία τους χρησιμοποιώντας ένα υπαρκτό κτίριο ή χώρο. Ατομικά ή ομαδικά και με ποικίλες τεχνικές θα δώσουν υλικότητα στην αναπαράσταση της ιδέας τους (σκίτσα, collage, storyboard, ψηφιακή μακέτα, πλαστική μακέτα υπό κλίμακα), παρουσιάζοντας και θεωρητική εργασία που θα υποστηρίζει την συγκεκριμένη επιλογή καθώς και τις επιρροές που οδήγησαν σε αυτή.

### **Άνθρωπος και Μηχανή**

Το μάθημα ασχολείται με τη σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση διαδραστικών προϊόντων και συστημάτων που υποστηρίζουν αποτελεσματικά τους ανθρώπους σε καθημερινές δραστηριότητες με έμφαση στις παραστατικές και ψηφιακές τέχνες, καθώς και με την μελέτη των σχετικών φαινομένων που προκύπτουν από την διαδικασία. Εξετάζονται τα βασικά χαρακτηριστικά αντίληψης, πρόσληψης και επεξεργασίας πληροφορίας του ανθρώπου και περιγράφεται η τρέχουσα τεχνολογία διαδραστικών συστημάτων (μηχανών). Επιπλέον, προσδιορίζονται οι παράμετροι που επηρεάζουν την επιλογή κατάλληλης τεχνολογίας κατά το σχεδιασμό ενός διαδραστικού συστήματος. Τέλος, εξετάζεται η αξιολόγηση της ευχρηστίας ενός διαδραστικού συστήματος (βασικά χαρακτηριστικά εργονομίας και σχεδιασμού μηχανών).

### **3° ΕΞΑΜΗΝΟ**

#### **Υποκριτική: Βασικές αρχές και πρακτικές**

Το εισαγωγικό αυτό μάθημα στην τέχνη της υποκριτικής έχει πρακτικό και βιωματικό προσανατολισμό και στοχεύει στην εξοικείωση των φοιτητριών/τών με τις κύριες προκλήσεις της σκηνικής έκφρασης, ενός πεδίου διαρκώς ανανοηματοδοτούμενου από νέες ιδέες, εξελίξεις, αισθητικές και ιδεολογικές τάσεις. Ωστόσο, από τον παραδοσιακό ηθοποιό του δραματικού θεάτρου μέχρι τον σύγχρονο performer, στις διαφορετικές παραδόσεις και μορφές υποκριτικής, ορισμένες αρχές παραμένουν κοινές. Η παρουσία, η απεύθυνση, η επινοητικότητα, η φόρμα, η χειρονομία, η φωνή, η σωματικότητα, η έννοια του συμβάντος, η διάσταση του χώρου είναι ορισμένες από τις αρχές της σκηνικής ερμηνείας που θα επιχειρήσουμε να διερευνήσουμε βιωματικά με τις φοιτήτριες/τους φοιτητές.

#### **Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών I: Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση**

Το μάθημα αποτελεί μια εισαγωγή στην Επιστήμη της Παιδαγωγικής με έμφαση στη διδασκαλία και τις σύγχρονες αρχές οργάνωσής της. Οι φοιτητές /-τριες θα γνωρίσουν τα βασικά στάδια στην εξέλιξη των Παιδαγωγικών θεωριών και της Διδακτικής, ενώ θα προσεγγίσουν τις σύγχρονες ιδιαίτερες θεωρητικές και πρακτικές διαστάσεις στη Διδακτική των Παραστατικών Τεχνών. Στο τέλος της εκπαιδευτικής διαδικασίας θα παρουσιάσουν με σύγχρονες διδακτικές μεθόδους θέματα Παραστατικών Τεχνών.

#### **Χορός και Τεχνολογία: Προσεγγίσεις Σύνθεσης και Έρευνας**

Το μάθημα αυτό εισάγει τους φοιτητές σε σύγχρονες προσεγγίσεις χορογραφικής σύνθεσης και έρευνας στο χορό όπως προκύπτουν μέσα από τη σχέση τους με την τεχνολογία. Μέσα από ιστορική αναδρομή από τις αρχές του 20ου αιώνα μέχρι τις μέρες μας, η εξέλιξη και χρήση της τεχνολογίας στο μοντέρνο και σύγχρονο χορό τοποθετούνται μέσα σε κοινωνικό και ιστορικό πλαίσιο. Μελετώνται παραδείγματα έργων, καλλιτεχνών και ομάδων χορού που πειραματίζονται με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και κάμερας, και σύγχρονες τάσεις στον πειραματισμό μεταξύ σύγχρονου χορού και τεχνολογίας. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται σε περιπτώσεις διαμεσικής και τηλεματικής περφόρμανς. Η πολύπλευρη συνεργασία του χορού με την τεχνολογία εξετάζεται στις διαφορετικές εκφάνσεις της με αναφορές στις διαδικασίες της καλλιτεχνικής δημιουργίας, της ανάδυσης νέων τεχνολογιών, της παραγωγής, της παρουσίασης, της καταγραφής και της αρχειοθέτησης. Εξετάζονται παραδείγματα χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας στην έρευνα για το χορό και μελετώνται βασικά ζητήματα που προσεγγίζουν οι νέες τάσεις, όπως της σύμπραξης χορού και τεχνολογίας στην προσέγγιση του χορού ως άυλη πολιτιστική κληρονομιά. Τέλος, εξετάζεται η χρήση της τεχνολογίας στο χορό σε σχέση με έννοιες όπως η ενσωμάτωση (embodiment), η κιναισθησία, η συμμετοχικότητα και η οντολογία της τέχνης του χορού.

## 4° ΕΞΑΜΗΝΟ

### Πολυμέσα και Σκηνοθεσία: Θεωρία και Εφαρμογές

Το μάθημα περιλαμβάνει δύο αλληλένδετα πεδία, τα Πολυμέσα και τη Σκηνοθεσία. Έχοντας ως αφητηρία την θεωρητική παράδοση των πολυμέσων, θα εξετάσουμε τις αλλαγές που επήλθαν τόσο στην καλλιτεχνική πρακτική και αισθητική αντίληψη, όσο και στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε σήμερα τα όρια της πραγματικότητας και του ανθρώπινου σώματος. Σε αυτό το πλαίσιο, οι έννοιες του υπερκειμένου, της πλοήγησης και της αλληλεπίδρασης αποκτούν μεγαλύτερη βαρύτητα, και τείνουν να συμπαρασύρουν διαφορετικές πτυχές των παραστατικών τεχνών, όπως η σκηνοθεσία. Μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα από τον χώρο των ψηφιακών παιχνιδιών, του animation και της ψηφιακής τέχνης, θα μελετήσουμε τις νέες προκλήσεις που αναδύθηκαν αλλά και τις νέες δυνατότητες που έχουμε στη διάθεσή μας.

### Μεθοδολογία II: Επιστημονική έρευνα και συγγραφή

Στόχος του μαθήματος είναι οι φοιτητές/-τριες να γνωρίσουν βασικές λειτουργίες και εργαλεία επιστημονικής έρευνας με έμφαση στην βιβλιογραφική έρευνα, αποδελτίωση πηγών, χρήση ερευνητικών εργαλείων (ερωτηματολόγιο, κλπ), βασικά στοιχεία στατιστικής επεξεργασίας και μεθοδολογία συγγραφής και παρουσίασης μιας επιστημονικής εργασίας.

### Σκηνοθεσία: Βασικές αρχές και πρακτικές

Το μάθημα της σκηνοθεσίας στοχεύει στο να προσφέρει στις φοιτήτριες/στους φοιτητές κατανόηση των εργαλείων, των μεθόδων, των δεξιοτήτων και των δημιουργικών πόρων που μετέρχονται οι σκηνοθέτες των παραστατικών τεχνών. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, οι φοιτήτριες/φοιτητές θα εξοικειωθούν με τα μέσα της σκηνοθεσίας και με τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι σκηνοθέτες προετοιμάζοντας το ανέβασμα μιας παράστασης, κατά τα διαφορετικά στάδια της σκηνοθετικής εργασίας. Οι φοιτήτριες/φοιτητές θα γνωρίσουν τους βασικούς δημιουργικούς συνεργάτες των σκηνοθετών και θα εξοικειωθούν με τις μεθόδους διαχείρισης των δημιουργικών ομάδων. Τέλος, θα παρουσιαστούν παραδείγματα σκηνοθετικών μεθόδων σημαντικών καλλιτεχνών για να συμβάλουν στην κατανόηση των διαφορετικών τρόπων σύνθεσης των μέσων που έχουν οι σκηνοθέτες στη διάθεσή τους. Οι φοιτήτριες/φοιτητές θα κληθούν να προετοιμάσουν (ατομικά ή σε ομάδες) εργασίες πάνω σε έργα ή θέματα που θα επιλέξουν, εστιάζοντας στο στάδιο της προετοιμασίας που προηγείται κάθε σκηνοθετικής εργασίας.

## 5° ΕΞΑΜΗΝΟ

### H Performance στην Ελλάδα

Το μάθημα εξετάζει την ιστορία της περφόρμανς στην Ελλάδα. Χρονικά, η ιστορική αναδρομή εκτείνεται από τα τέλη της δεκαετίας του 1960 ως σήμερα, εστιάζει στην εικαστική δημιουργία και συμπεριλαμβάνει περφόρμανς με ζωντανή παρουσία δράσεων μπροστά σε κοινό ή βίντεο-περφόρμανς η οποία καταγράφεται με οπτικά ή ακουστικά μέσα. Εστιάζουμε ιδιαίτερα στις λειτουργίες του σώματος, τη σχέση με τον χώρο, την επικοινωνία με το κοινό, καθώς και στον υβριδικό χαρακτήρα της περφόρμανς ως είδους που συναρμολογεί διάφορες τέχνες. Στο μάθημα,

η περφόρμανς στην Ελλάδα εντάσσεται επίσης σε πολιτικοκοινωνικό πλαίσιο με έμφαση στις αντισυστημικές λειτουργίες της κατά την περίοδο της δικτατορίας και της μεταπολίτευσης. Τα ελληνικά έργα συσχετίζονται με εξελίξεις στον χώρο της τέχνης διεθνώς, προκειμένου να αξιολογηθεί η σημασία τους. Μελετώνται έργα σημαντικών καλλιτεχνών όπως ο Θόδωρος, η Λήδα Παπακωνσταντίνου, η Μαρία Καραβέλα και ο Δημήτρης Αληθινός και νεότεροι όπως η Γεωργία Σαγρή, Άσπα Στασινοπούλου, Νίκη Καναγκίνη.

### **Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών II: Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση**

Το μάθημα εμβαθύνει στην παιδαγωγική προσέγγιση των παραστατικών τεχνών σε διάφορα επίπεδα της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι Παραστατικές Τέχνες παρουσιάζονται μέσα από το πρίσμα της εξειδικευμένης θεματικής παρουσίασης (θεματικές μαθημάτων) αλλά και της συνολικότερης σχέσης των μαθητών με τον κόσμο. Στο εξάμηνο αυτό οι φοιτήτριες/-ές θα παρουσιάσουν τις ιδέες τους σε πρακτικές ασκήσεις σε σχολεία και θα αποκτήσουν μια πρώτη εμπειρία διδασκαλίας.

### **Περφόρμανς και Χώρος: Ο θεατής, ο καλλιτέχνης και ο επιτελεστικός χώρος συνάντησής τους**

Στο μάθημα επιχειρείται η μελέτη του επιτελεστικού χώρου στην performance, προσεγγίζοντας τις λειτουργίες του σε σχέση με τον καλλιτέχνη και την επιτελεστική πράξη, αλλά και τον θεατή και τη θέση/συμμετοχή του στο δρώμενο. Η εξέταση της πολυσημίας του επιτελεστικού χώρου θα επιτευχθεί μέσα από θεωρητικές διαλέξεις, την εξέταση της ιστορικής εξέλιξης της Επιτέλεσης σε σχέση με τον επιτελεστικό χώρο και μέσα από καλλιτεχνικά εργαστήρια πρακτικών εφαρμογών. Παραδείγματα από συγκεκριμένα καλλιτεχνικά έργα θα χρησιμοποιηθούν ως αφορμή για κριτική ανάλυση και ως αφετηρία για δημιουργία επιτελεστικών δρωμένων. Είδη επιτελεστικού χώρου που θα μας απασχολήσουν είναι ο ιερός χώρος, ο χώρος της πομπής ο αστικός/δημόσιος χώρος, ο συμποτικός χώρος, ο χώρος του μουσείου, ο αρχαιολογικός χώρος, όπως επίσης και ο ψηφιακός χώρος.

## **6° ΕΞΑΜΗΝΟ**

### **Η Συνεργασία μεταξύ των Τεχνών: Το σύγχρονο Συνολικό Έργο Τέχνης**

Το Συνολικό έργο τέχνης (*Gesamtkunstwerk*) θα εξεταστεί ιστορικά, στην καλλιτεχνική, την πολιτισμική και κοινωνική του διάσταση (τελετές, εορτές, δείπνο). Η έννοια της διακαλλιτεχνικότητας του Συνολικού έργου τέχνης θα μελετηθεί μέσα από διαφορετικές τέχνες, όπως οι παραστατικές τέχνες (Όπερα, Θέατρο, Χορός, Επιτέλεση), η Αρχιτεκτονική και ο Σχεδιασμός κήπων. Θα δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στη δημιουργία του σύγχρονου Συνολικού έργου τέχνης μέσα από σύγχρονα κινήματα και πρακτικές στις εικαστικές, παραστατικές και ψηφιακές τέχνες, λαμβάνοντας υπόψη τις πρακτικές διάδρασης, συμμετοχικότητας και συνδημιουργίας του θεατή.

## Θέατρο της Πραγματικότητας: Θεωρία και Εφαρμογές

Το μάθημα αυτό στοχεύει στην εξοικείωση των φοιτητών/τριών με την ιστορική διαδρομή και τις μεθόδους του θεάτρου της πραγματικότητας. Το θέατρο της πραγματικότητας καλύπτει στις μέρες μας ένα ολοένα και διογκωμένο χώρο στο πεδίο των παραστατικών τεχνών και της επιτέλεσης. Έχοντας τις ρίζες του στο πολιτικό θέατρο και τις ιστορικές αβανγκάρντ, το θέατρο της πραγματικότητας γνώρισε μία σειρά από τάσεις, μεθόδους και εφαρμογές όπως το θέατρο ντοκουμέντο, το αυτολεξεί θέατρο, το θέατρο του μάρτυρα, το δικαστικό θέατρο, το μη μυθοπλαστικό θέατρο, το αυτοβιογραφικό θέατρο, το θέατρο ειδικού χώρου, το εθνόδραμα, κ.ο.κ. Στο μάθημα γίνεται παρουσίαση των μεθόδων του θεάτρου της πραγματικότητας, ενώ η εφαρμογή εστιάζεται στις μεθόδους εκείνες που συναντάμε συχνότερα στην πρόσφατη καλλιτεχνική παραγωγή.

## Σωματικές Προσεγγίσεις στην Performance

Το μάθημα εισάγει και μελετά σύγχρονες πρακτικές του χορού και της κίνησης, και θεωρίες της επιτέλεσης με επίκεντρο το σωματικό βίωμα του performer. Εστιάζει κυρίως στις σωματικές προσεγγίσεις (somatic approaches) στην κίνηση και τη δημιουργική διαδικασία της χορογραφικής πράξης, και μελετά παραδείγματα από το μοντέρνο, μεταμοντέρνο και σύγχρονο χορό. Ιχνηλατώντας συνδέσεις μεταξύ πρακτικών και θεωρητικών προσεγγίσεων, εξετάζει εφαρμογές της σωματικής εκπαίδευσης στο χορό και την performance, και αναλύει τον τρόπο με τον οποίο αυτές διαμορφώνουν το παραστατικό φαινόμενο αλλά και τις δεξιότητες του performer. Αναφέρεται επίσης σε πρακτικές όπως το σωματικό θέατρο, το χοροθέατρο και σε μεθόδους όπως η Βιομηχανική του Μέγιερχολντ και το Φτωχό Θέατρο του Γκροτόφσκι. Οι φοιτητές μελετούν την εφαρμογή σύγχρονων σωματικών προσεγγίσεων στη: α. δημιουργική διαδικασία της χορογραφικής πράξης, και, β. σε καλλιτεχνικά έργα διαμορφωμένα για συγκεκριμένο κοινωνικό πλαίσιο. Το μάθημα επίσης τοποθετεί τις σωματικές προσεγγίσεις σε θεωρητικό πλαίσιο και εισάγει τους φοιτητές σε θεωρίες όπως φαινομενολογία του Maurice Merleau-Ponty, της Horton Fraligh και της Sandra Reeve με στόχο: α. την καλλιέργεια δεξιοτήτων επιτέλεσης και χορογραφικής σύνθεσης, και β. την κατανόηση, διάκριση και διεύρυνση των πλαισίων εφαρμογής των σωματικών μεθόδων κίνησης και της συμβολής τους σε έννοιες όπως το «καλώς έχουν» (well-being), μέσα από ένα σύγχρονο ακαδημαϊκό διάλογο.

**3° ΕΞΑΜΗΝΟ****Βίντεο Τέχνη και Πολυμέσα**

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει τις ιστορικές, μεθοδολογικές και τεχνολογικές πτυχές του πεδίου της βίντεο τέχνης (video art) μέσα από περιπτώσεις καλλιτεχνών (1960-σήμερα), εξερευνώντας τον μεγάλο ρόλο του πεδίου στην διεθνή σύγχρονη σκηνή καθώς και την μετεξέλιξη του μέσα από τις ψηφιακές τέχνες. Επίσης, στοχεύει στην κατανόηση του αντίκτυπου της κάμερας ως εκφραστικό μέσο, της κινούμενης εικόνας, του ήχου, της οθόνης και άλλων πολυμεσικών/ψηφιακών προσεγγίσεων σε συγγενή πεδία τέχνης όπως η performance art, οι εγκαταστάσεις, η εννοιολογική τέχνη και οι ψηφιακές τέχνες. Το μάθημα επιχειρεί να φωτίσει τις δημιουργικές και καλλιτεχνικές πτυχές των πολυμέσων (βίντεο, ήχος, εικόνα, κείμενο, προβολή, οθόνη, διάδραση), τις πειραματικές/ποιοτικές συνδέσεις τους μέσα από την αντίληψη των οπτικών χαρακτηριστικών, του χρόνου, της μη-γραμμικής αφήγησης, του κειμένου και σωματικής χειρονομίας. Το παρόν μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη αισθητικής και δημιουργία καλλιτεχνικής σκέψης με πολυμεσικό/ψηφιακό χαρακτήρα, εστιάζοντας στην σύλληψη και δημιουργία καλλιτεχνικών έργων στο πρακτικό μέρος του μαθήματος.

**Προγραμματισμός και Τέχνη I**

Το μάθημα αποτελεί μια εισαγωγή στις θεμελιώδεις αρχές πληροφορικής και τις τεχνικές προγραμματισμού για δημιουργικούς καλλιτέχνες. Δεν απαιτεί εμπειρία προγραμματισμού, έχει ως στόχο την ανάπτυξη δεξιοτήτων και της κατανόησης του προγραμματισμού με βάση το διαδικαστικό στυλ και την εφαρμογή τέτοιων δεξιοτήτων στην τέχνη.

**Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών I: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση**

Οι Ψηφιακές Τέχνες στην εκπαίδευση ως πολυδιάστατοι δίαυλοι που υποστηρίζουν την καλλιτεχνική έκφραση, προτάσσουν τη μοναδικότητα του μαθητή, κινητοποιούν την επιθυμία του για έρευνα και δημιουργία και αναπτύσσουν ικανότητες, δεξιότητες και γνώσεις απαραίτητες για τον πολίτη του 21ου αιώνα. Παρουσιάζονται σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις για τις Τέχνες και την Τεχνολογία στην Εκπαίδευση. Αναλύεται η ενσωμάτωση των δημιουργικών και αναδυόμενων τεχνολογιών στην Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών και ορίζονται οι πρακτικές, τα θέματα, και οι δυνατότητές τους. Στόχος είναι η απόκτηση γνώσεων σχετικών με τη διδασκαλία της δημιουργίας ψηφιακής τέχνης και τις μεθόδους της, καθώς και η διαχείριση των δημιουργικών τεχνολογιών που είναι κατάλληλες για το περιβάλλον μάθησης του σχολείου.

## 4° ΕΞΑΜΗΝΟ

### Προγραμματισμός και Τέχνη II

Ο Προγραμματισμός και Τέχνη II αποτελεί συνέχεια του μαθήματος Προγραμματισμός και Τέχνη I και έχει στόχο να εμβαθύνει στη θεωρία και πράξη του δημιουργικού προγραμματισμού. Το μάθημα στηρίζεται σε τρεις βασικούς άξονες: α. την εισαγωγή στις έννοιες και τις τεχνολογίες δημιουργικού προγραμματισμού, β. την εισαγωγή στις βασικές αρχές ψηφιακής σχεδίασης, αλγοριθμικής σκέψης και διάδρασης, γ. την εισαγωγή στη σχέση σύγχρονης τέχνης και δημιουργικού προγραμματισμού στον 20ο και 21ο αιώνα (*Αλγόριθμοι, Δεδομένα, Διάδραση και Τεχνητή Νοημοσύνη στην Ψηφιακή Τέχνη*). Στηρίζεται στη γλώσσα και περιβάλλον προγραμματισμού Processing (<https://processing.org/>), ένα προγραμματιστικό περιβάλλον που έχει αναπτυχθεί από καλλιτέχνες, για καλλιτέχνες. Οι φοιτητές εξοικειώνονται με βασικές αρχές δημιουργικού αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού εφαρμόζουν τις γνώσεις τους στην εικόνα και την κίνηση ψηφιακών αντικειμένων μέσω του προγραμματισμού και πειραματίζονται με τη σχεδίαση και ανάπτυξη διαδραστικών καλλιτεχνικών έργων.

### Δημιουργία 3D Περιεχομένου I

Σκοπός του μαθήματος είναι να εισάγει τους σπουδαστές: στις βασικές αρχές προοπτικής σχεδίασης συστήματος ενός και δύο σημείων φυγής και στις βασικές αρχές σχεδίασης ενός τρισδιάστατου μοντέλου. Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι σπουδαστές πρέπει να είναι σε θέση να μπορούν να σχεδιάζουν 3D μοντέλα κάποιων αντικειμένων και εσωτερικών χώρων, να γνωρίζουν τις βασικές αρχές υλικών και φωτισμού στο 3D περιβάλλον, να γνωρίζουν τις βασικές αρχές τρισδιάστατου animation στο 3D περιβάλλον, να πειραματίζονται και να ανακαλύπτουν με τα εργαλεία του προγράμματος που έχει διδαχθεί τρόπους να παρουσιάζουν τις ιδέες τους μέσω του προγράμματος τρισδιάστατης αναπαράστασης. Στο τέλος του εξαμήνου, οι σπουδαστές καλούνται να παραδώσουν έναν φάκελο που περιέχει όλες τις ασκήσεις που έχουν παραδοθεί κατά τη διάρκεια των μαθημάτων (να ανα-δημιουργήσουν δηλαδή τις ασκήσεις που έχουν παρουσιαστεί στο μάθημα), καθώς και μια τελική άσκηση που θα ζητηθεί η οποία έχει περισσότερο αυτοσχεδιαστικό χαρακτήρα. Η τελική αξιολόγηση του μαθήματος γίνεται συνυπολογίζοντας την πληρότητα και αρτιότητα του φακέλου με τις ασκήσεις που παραδίδονται στο τέλος του εξαμήνου, καθώς και της συμμετοχής στο μάθημα.

### Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών II: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση

Το μάθημα Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών II, Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση αποτελεί φυσική συνέχεια και εξέλιξη του μαθήματος Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών I. Στοχεύει στην εμβάθυνση στις παιδαγωγικές έννοιες και σκοπούς και στο πώς αυτές επιτυγχάνονται μέσα από τις ψηφιακές τέχνες, αλλά και με το πώς οι σύγχρονες ψηφιακές τέχνες μπορούν να εφαρμοστούν σε ένα εύρος περιβαλλόντων τυπικής (π.χ. σχολείο) και άτυπης μάθησης (π.χ. χώρους πολιτισμού) και να καλλιεργήσουν ταυτόχρονα και συμπληρωματικά μια ποικιλία δεξιοτήτων. Μέσα από το μάθημα οι φοιτητές/τριες γνωρίζουν ένα πλήθος παραδειγμάτων περίπτωσης και καλούνται να μελετήσουν, να αναλύσουν και να σχεδιάζουν σύγχρονες ψηφιακές εμπειρίες μάθησης.

## 5° ΕΞΑΜΗΝΟ

### Εικονική Πραγματικότητα I

Αντικείμενο του μαθήματος είναι οι εφαρμογές των τεχνολογιών Εικονικής Πραγματικότητας (ΕΠ). Περιγράφονται οι διάφορες τεχνολογικές προσεγγίσεις της ΕΠ, τα εικονικά περιβάλλοντα και οι εικονικοί κόσμοι και τα χαρακτηριστικά τους. Προτείνονται τρόποι αξιοποίησης και σχεδίασης ερευνών με τις τεχνολογίες της ΕΠ. Αναλύεται τόσο η τεχνολογία στην οποία στηρίζονται τέτοια συστήματα, όσο και οι μέθοδοι διάδρασης του ανθρώπου-χρήστη σε συστήματα ΕΠ. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στις εφαρμογές ΕΠ στο πεδίο των σύγχρονων ψηφιακών τεχνών και στον τομέα της ανάπτυξης εφαρμογών λογισμικού (με έμφαση σε βιντεοπαιχνίδια και χώρους πολιτισμού) σε σταθερά και φορητά υπολογιστικά περιβάλλοντα.

### Εικαστική Επιτέλεση: Θεωρία και Εφαρμογές

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει σύγχρονες προσεγγίσεις της performance art του 20ου και 21ου αιώνα, μέσα από την σχέση σώματος, δημόσιου χώρου και τεχνολογίας, εστιάζοντας στις ποιητικές, τοποειδικές και τεχνολογικές προεκτάσεις της επιτελεστικής χειρονομίας. Μέσα από επιλεγμένα καλλιτεχνικά παραδείγματα και θεωρίες, το μάθημα επιχειρεί καταρχάς να αναλύσει τα βασικά χαρακτηριστικά της τέχνης της performance (*σώμα, χρόνος, επανάληψη, χώρος, αντικείμενα, τεχνολογίες, κοινό κ.α.*), όπως επίσης και να διερευνήσει την οπτική και αισθητηριακή σχέση της επιτελεστικής χειρονομίας με τον δημόσιο χώρο μέσα από περιπατητικές και τοποειδικές προσεγγίσεις σε συνδυασμό με ψηφιακά μέσα και τεχνολογίες. Το μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη και δημιουργία καλλιτεχνικής σκέψης καθώς και στην κατανόηση των τρόπων διαμόρφωσης μιας επιτελεστικής χειρονομίας, εστιάζοντας στην σύλληψη και δημιουργία καλλιτεχνικών έργων στο πρακτικό μέρος του μαθήματος.

### Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων I

Το μάθημα αποτελεί εισαγωγή στη θεωρία και την πράξη της Τέχνης της Εμφύχωσης Χαρακτήρων (Animation) δίνοντας έμφαση στις σύγχρονες τάσεις και ψηφιακές εφαρμογές αυτής της τέχνης στον κινηματογράφο και τις παραστατικές τέχνες. Παρουσιάζεται σύντομη ιστορική αναδρομή στις διαφορετικές σύγχρονες μορφές αυτής της τέχνης και ορίζονται διαφορετικά είδη του animation, πραγματοποιείται εισαγωγή στις εφαρμογές που χρησιμοποιεί η τέχνη αυτή σήμερα σε διαφορετικούς τομείς και περιγράφονται τεχνολογικά εργαλεία σχεδίασης και ανάπτυξης. Επιπρόσθετα αναλύονται οι βασικές αρχές και οι τεχνικές για την ανάπτυξη εκφραστικών χαρακτήρων στην ψηφιακή αφήγηση μέσα από την στάση και την κίνηση του ψηφιακού σώματος. Στο τέλος του μαθήματος οι φοιτητές και φοιτήτριες του τμήματος θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν και να ορίζουν τα βασικά είδη του animation (παραδοσιακό - frame by frame, δισδιάστατο (2D animation), ψηφιακό animation (3D), τα κινούμενα γραφικά (motion graphics), stop-motion), να μπορούν να εξηγήσουν βασικές αρχές του animation, και να ορίσουν βασικές τεχνικές, να αναγνωρίζουν σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία αλλά και να αναλύσουν, να σχεδιάσουν καλλιτεχνικά έργα με κινούμενους χαρακτήρες εφαρμόζοντας βασικές γνώσεις για την κίνηση του σώματος (body mechanics) και να αποτυπώνουν τις ιδέες τους μέσα από την τεχνική του storyboarding.



## 6° ΕΞΑΜΗΝΟ

### Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων II

Το μάθημα αποτελεί συνέχεια του μαθήματος Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων I. Σε συνέχεια της εισαγωγής που έχει προηγηθεί στο προαπαιτούμενο, δίνεται περισσότερη έμφαση στην πράξη και στην καλλιτεχνική δημιουργία μικρών σχεδιαγραμμάτων/έργων μέσα από τη χρήση σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων. Σκοπός είναι οι φοιτητές/τριες να εμβαθύνουν τη γνώση που αποκτήθηκε στο προαπαιτούμενο μάθημα και να εξοικειωθούν με εργαλεία/λογισμικά, έτσι ώστε να κατανοήσουν τις βασικές αρχές και έννοιες της κίνησης, της έκφρασης προσώπου, της ανάπτυξης του χαρακτήρα και της τοποθέτησής του μέσα στο πλαίσιο της αφήγησης (π.χ. σε ένα ψηφιακό παιχνίδι). Το μάθημα επικεντρώνεται στη δημιουργία εκφραστικών εμφυχωμένων χαρακτήρων που βρίσκονται συνήθως σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού, στη μοντελοποίηση τους και στην ανάπτυξη αφήγησης μέσα από τα οπτικά χαρακτηριστικά τους, την κίνηση τους, την τοποθέτησή τους στο κατάλληλο φόντο, τη χρήση ήχου/φωτισμού κτλ.

### Δημιουργία 3D Περιεχομένου II

Το μάθημα αποτελεί συνέχεια του μαθήματος Δημιουργία 3D περιεχομένου I και δίνεται περισσότερη έμφαση στην πράξη και στη δημιουργία μέσα από δωρεάν και ανοιχτού λογισμικού ψηφιακά εργαλεία. Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές /τριες πρέπει να είναι σε θέση να μπορούν να σχεδιάζουν 3D μοντέλα αντικειμένων και εσωτερικών χώρων. Το 3D περιεχόμενο αποτελεί βασικό στοιχείο σε μεγάλο εύρος εφαρμογών, επιχειρηματικών, ερευνητικών και επιστημονικών χώρων. Τρισδιάστατα περιεχόμενα περιλαμβάνουν 3D σχεδίαση (βιομηχανική, αρχιτεκτονική κλπ), 3D γραφικά, 3D βίντεο κοκ. Αντίστοιχα εφαρμογές και τεχνολογίες που εκμεταλλεύονται ή παράγουν 3D περιεχόμενο αποτελούν οι 3D σάρωση, η 3D εκτύπωσης κοκ. Σκοπός του μαθήματος είναι η περαιτέρω εμβάθυνση σε θέματα ανάπτυξης 3D περιεχομένου, χειρισμό 3D αντικειμένων, τεχνικές φωτισμού και απόδοσης καθώς και εξειδικευμένα αντικείμενα όπως χαρακτήρες αντιμετωπίζονται σε διαφορετικά επίπεδα.

### Εικονική Πραγματικότητα II

Το μάθημα Εικονική Πραγματικότητα II ως συνέχεια του μαθήματος Εικονική Πραγματικότητα I, έχει σκοπό να εμβαθύνει στα σύγχρονα ερευνητικά και σχεδιαστικά ερωτήματα της χρήσης και εφαρμογής της Εικονικής αλλά και της Εκτεταμένης (Επαυξημένη, Εικονική και Μικτή) Πραγματικότητας με έμφαση στον χώρο του Πολιτισμού και της Τέχνης μέσα από το πρίσμα της Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή (Human Computer Interaction). Επανεξετάζοντας τον ορισμό της Εικονικής Πραγματικότητας από τη σκοπιά της Ανθρωποκεντρικής Σχεδίασης, των Παραστατικών Τεχνών και της Ενσώματης Θεωρίας και μέσα από μελέτες περίπτωσης στο μάθημα πραγματεύονται οι έννοιες της Εμβύθισης και της Παρουσίας (Immersion and Presence), της Ενσωμάτωσης (Sense of Embodiment) και των Κοινωνικών Εικονικών Κόσμων (Social VR), τη σχέση μεταξύ φυσικού και εικονικού χώρου/χρόνου/σώματος και δίνεται έμφαση στους ανθρώπινους παράγοντες που καθιστούν τη χρήση της Εκτεταμένης Πραγματικότητας ένα δημιουργικό μέσο. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, οι φοιτητές καθοδηγούνται να

πειραματιστούν με τον ιδεασμό, το σχεδιασμό και την υλοποίηση των δικών τους δημιουργικών έργων.

### Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών

Το μάθημα έχει ως αντικείμενο το σχεδιασμό και την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών. Σκοπός του είναι α) να εισάγει τον φοιτητή στο θεωρητικό υπόβαθρο που θεμελιώνει την ερευνητική περιοχή του σχεδιασμού παιχνιδιών (game design) όπως κανόνες, στόχοι, αισθητικές αποφάσεις και προσεκτικά δομημένοι κόσμοι, μέσα από μια διεπιστημονική προσέγγιση για τη μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών (video games) και τον ρόλο τους ως μέσο τέχνης και β) να εισάγει στην κατανόηση των βασικών αρχών προγραμματισμού και των πρακτικών που χρησιμοποιούνται στη βιομηχανία παιχνιδιών. Όσον αφορά το σχεδιασμό εξετάζονται ο κύκλος ανάπτυξης ενός παιχνιδιού, το προφίλ παικτών, τα στοιχεία ενός παιχνιδιού, το έγγραφο περιγραφής ιδέας/σχεδιασμού, τεχνικές αφήγησης, βασικά εργαλεία σχεδιασμού, σχεδιασμός επιπέδων και η αξιολόγηση. Όσον αφορά την ανάπτυξη στα πλαίσια του μαθήματος οι φοιτητές θα έρθουν σε επαφή με περιπτωσιολογικές μελέτες και θα δημιουργήσουν ψηφιακά παιχνίδια (2Δ ή/και 3Δ) αξιοποιώντας ελεύθερα/δωρεάν λογισμικά καθώς και προηγούμενες γνώσεις και τεχνικές (π.χ. εμπύχωση χαρακτήρων), μελετώντας την δομή, τη λειτουργία τους και την επιρροή τους στην κοινωνία και τις τέχνες.

### Ψηφιακή Τεχνολογία στη δημιουργία, έρευνα και εκπαίδευση του χορού

Το παρόν μάθημα εστιάζει στην εφαρμογή της ψηφιακής τεχνολογίας στη δημιουργία, την έρευνα και την εκπαίδευση του χορού. Στο μάθημα αυτό μέσα από παραδείγματα από την σύγχρονη έρευνα και την καλλιτεχνική δημιουργία, π.χ. έργα των χορογράφων M. Cunningham, W. McGregor, W. Forsythe, παρουσιάζονται ψηφιακές τεχνολογίες όπως συστήματα σύλληψης κίνησης, εξοπλισμός εκτεταμένης πραγματικότητας, διαδικτυακές εφαρμογές, τεχνικές μηχανικής μάθησης, και αναλύονται οι τρόποι με τους οποίους οι τεχνολογίες αυτές μπορούν να συνδυαστούν δημιουργικά με το χορό ως πεδίο ενσώματης γνώσης και έρευνας, ως τέχνη, και ως μορφή άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Η έρευνα και δημιουργία χορού ως ένα πεδίο μελέτης της ανθρώπινης κίνησης προάγει την σχεδίαση και ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών και καλλιτεχνικών έργων με επίκεντρο τον άνθρωπο και την ενσώματη εμπειρία. Στο μάθημα δίνεται η έμφαση στην κατανόηση των παραδειγμάτων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων σχεδίασης αντίστοιχων εφαρμογών.

### Χρώμα: Θεωρία και Πρακτικές εφαρμογές

**Θεωρία:** Θεωρία χρώματος, χρωματικοί κύκλοι, χρωματικό αστέρι, χρωματική σφαίρα, συμπληρωματικά χρώματα, χρώμα-φως-υφή, πραγματικότητα των χρωμάτων και χρωματικό αποτέλεσμα, αλληλεπίδραση, αρμονία, ισορροπία, συμμετρία, τονικότητα των χρωμάτων. Χρωματικές αρμονίες. Χρωματικές αντιθέσεις. Μετέικασμα-οπτική μείξη. Χρώμα και Σχέδιο. Χρώμα και Χώρος. Συναισθησία-Ηχώχρωμα. Χρωματικές συγχορδίες. Χρώμα και

πολυαισθητηριακή αισθητική. Σημειολογία χρώματος. Η σπουδή του χρώματος σε καλλιτέχνες και κινήματα τέχνης. Ψηφιακά χρώματα. *Καλλιτεχνικό Εργαστήριο*: Θα γίνεται παράλληλα με την θεωρία, με ασκήσεις χρώματος, συνθέσεις χρωμάτων, χρωματολογία, χρωματικά θέματα που αφορούν την αισθητική του χώρου, του ενδύματος, της σκηνογραφίας. Οι εργασίες θα γίνονται ατομικά ή σε ομάδες, με ανάμειξη χρωστικών/ψηφιακή επεξεργασία/μακέτες/collage. Στο τέλος θα παρουσιάσουν εικαστικές προτάσεις ή project τα οποία θα συνοδεύονται από θεωρητική εργασία υποστήριξης.

## Σχέδιο και Εικαστική Σύνθεση

*Θεωρία*: Θα εξεταστεί η διαδικασία εξέλιξης από το σκίτσο, στο προσχέδιο, το σκαρίφημα, την μελέτη σχεδίου, που οδηγεί στην Εικαστική σύνθεση ως ένα πιο ολοκληρωμένο, τελικό στάδιο. Κυρίως θα μας απασχολήσουν καλλιτέχνες του Μοντερνισμού και Φορμαλισμού που συνέδεσαν τις Καλές με τις Εφαρμοσμένες Τέχνες και οι αντίστοιχες σχολές και κινήματα (P.Cezanne, H.Matisse, Cubism, Russian avant-garde, Constructivism, Bauhaus, De stijl, Neo-plasticism, Minimalism, Art Concrete, Conceptual art, H.Bayer, H.Oiticica). Τα στοιχεία, οι κανόνες και οι τρόποι της σύνθεσης και ανάλυση της σύνθεσης ως δόμησης και στυλ. *Καλλιτεχνικό Εργαστήριο*: Συζήτηση ιδεών για διαμόρφωση, και η τελική παρουσίαση μπορεί να είναι project (ομαδική εργασία), που θα συνοδεύεται από κείμενα επεξήγησης. Τρόποι σχεδίασης-υλικά (παραδοσιακοί τρόποι, origami, collage, ψηφιακή σχεδίαση, tablet). Η σημασία και οι ιδιότητες των υλικών. Συνθέσεις από αντικείμενα, σπουδές σε «νεκρές φύσεις», assemblages, ο άνθρωπος ως «μοντέλο». Σχέδιο-χώρος (π.χ.σπουδή μιας γραμμής στον χώρο).

## Σύγχρονο Αμερικανικό Θέατρο [το μάθημα διδάσκεται στα αγγλικά]

Πρόκειται για ένα προχωρημένο μάθημα Αγγλικής Γλώσσας που συνδυάζει την μελέτη κειμένων συγκεκριμένου θεατρικού περιεχομένου με την απόκτηση ερευνητικών δεξιοτήτων σε ακαδημαϊκό περιβάλλον. Το μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων των φοιτητών (γραφής, ομιλίας, ακρόασης) και αναλυτικών δεξιοτήτων (ανάγνωσης και γραφής) μέσω της μελέτης Αμερικάνικων θεατρικών κειμένων του εικοστού αιώνα, από τον Ευγένιο Ο'Νηλ μέχρι την περφόρμανς. Το μάθημα θα περιλαμβάνει καλλιτεχνικά κινήματα όπως τον Εξπρεσιονισμό, Συμβολισμό, Ρεαλισμό, Θέατρο του Παραλόγου, Μοντερνισμό και Μετα-Μοντερνισμό και θα ολοκληρωθεί με παραδείγματα έργων υπό την επιρροή των Αφρο-Αμερικανικών παραδόσεων στη θεατρική πράξη, όπως ο χορός, η τελετουργία και η διαμαρτυρία. Το κεντρικό ενοποιητικό στοιχείο θα είναι η κατηγορία της 'φυλής' τόσο όπως αναπαρίσταται στα κείμενα του πρώτου μισού του αιώνα από τους κλασικούς, λευκούς συγγραφείς, όσο και στους Αφρο-αμερικανούς συγγραφείς, από την Αναγέννηση ως τη σύγχρονη περφόρμανς. Προφορικές παρουσιάσεις και σύντομες ανταποκρίσεις/κριτικές, καθώς και μια εκτενής γραπτή εργασία θα αξιολογήσουν την ικανότητα των φοιτητών να ερευνούν, συνθέτουν και να παρουσιάζουν εργασίες σύμφωνα με τις σωστές ακαδημαϊκές συμβάσεις.

## **Αγγλικά για Ακαδημαϊκούς Σκοπούς: Δεξιότητες Συγγραφής και Έρευνας**

Πρόκειται για ένα προχωρημένο μάθημα Αγγλικής γλώσσας που απευθύνεται σε φοιτητές που επιθυμούν να βελτιώσουν τις ακαδημαϊκές τους δεξιότητες γραφής και έρευνας. Θα εισαγάγει τους φοιτητές στις συμβάσεις της ακαδημαϊκής γραφής και θα τους καθοδηγήσει στην κατανόηση της πρακτικής εφαρμογής της συγγραφής εργασιών σε ακαδημαϊκό επίπεδο, η οποία θα περιλαμβάνει την απόκτηση του κατάλληλου λεξιλογίου στην έρευνά τους. Θα είναι επίσης απαραίτητη η ανάπτυξη των δεξιοτήτων παρουσίασής τους, προκειμένου να αποσαφηνιστεί και να εμπλακεί εκτενέστερα στο θέμα ο κάθε φοιτητής/φοιτήτρια. Θα αποκτήσουν επίσης μια εισαγωγική γνώση του λεξιλογίου των παραστατικών και ψηφιακών τεχνών μέσω της ανάγνωσης σχετικών κειμένων, προωθώντας ταυτόχρονα τις αναγνωστικές τους δεξιότητες. Τέλος, οι μαθητές θα μάθουν πώς να συλλέγουν πληροφορίες από ένα ευρύ φάσμα πηγών και τις διάφορες ερευνητικές μεθόδους που έχουν στη διάθεσή τους. Το μάθημα θα ολοκληρωθεί με μια ερευνητική εργασία η οποία θα συνοδεύεται επίσης από σύντομη προφορική παρουσίαση.

## **Αγγλικά: Γλώσσα, Ορολογία και Πολιτισμός**

Το μάθημα αυτό σχεδιάστηκε ώστε οι φοιτητές να μπορέσουν να εμβαθύνουν στη γνωριμία τους με θέματα αγγλόφωνου πολιτισμού μέσω της εκμάθησης ορολογίας σχετικής με τον πολιτισμό και τις τέχνες, πάντοτε μέσα στο ιστορικό τους πλαίσιο, έτσι ώστε να μπορέσουν να εξοικειωθούν απρόσκοπτα με τη σύγχρονη διεθνή σχετική βιβλιογραφία. Θα μελετηθούν κείμενα που αφορούν σε τέχνες και πολιτισμό, ακολουθούμενα από ποικιλία γλωσσικών ασκήσεων και ανοικτών, ελεύθερων δραστηριοτήτων, οι οποίες στοχεύουν στη ισόρροπη γλωσσική ενδυνάμωση των φοιτητών-τριών και στην απώτερη επάρκειά τους στην Αγγλική σε ό,τι αφορά στα επιστημονικά πεδία ενδιαφέροντος, σε προφορικό και γραπτό λόγο, με ευχάριστο πάντοτε τρόπο. Αναμένεται επίσης εξέλιξη των δεξιοτήτων τους στην κριτική σκέψη και την αποτελεσματική επιστημονική έρευνα.

## **Ψηφιακά Παιχνίδια και Τέχνη**

Το μάθημα επικεντρώνεται στην πολυεπίπεδη σχέση που υφίσταται ανάμεσα στα ψηφιακά παιχνίδια και στον ευρύτερο τομέα της τέχνης. Στο πλαίσιο του μαθήματος και έχοντας ως αφετηρία τις θεωρητικές παραδόσεις των ψηφιακών παιχνιδιών, θα μελετήσουμε τις συγκλίσεις, τις ασυνέχειες αλλά και τα νέα πεδία καλλιτεχνικής έκφρασης που αναδύονται. Ο χώρος της τέχνης προσεγγίζεται από την πλευρά της παραγωγής ενός έργου, συνδιαλέγεται με το χώρο του πολιτισμού και περιλαμβάνει θεσμικές και μη θεσμικές πρακτικές και εκφάνσεις. Τα ψηφιακά παιχνίδια από την άλλη πλευρά, αναφέρονται στις πειραματικές και ανεξάρτητες μορφές

ψηφιακού παιχνιδιού, στο λογισμικό και υλισμικό τους, στους μηχανισμούς που ενσωματώνει και στην ψηφιακή κουλτούρα που υποστηρίζει.

## **Διάλογοι για το Σώμα: Θεωρία και Πράξη**

Το μάθημα αναλύει τις κυριότερες μεθοδολογικές προσεγγίσεις -ανθρωπολογικές, φαινομενολογικές, κοινωνιολογικές, ψυχαναλυτικές- αλλά και τις καλλιτεχνικές παραδόσεις που εμπλέκουν ευθέως το ανθρώπινο σώμα στην καλλιτεχνική διαδικασία. Επικεντρώνεται επίσης στην εκμάθηση σύγχρονης ξένης και ελληνικής ορολογίας της διεπιστημονικής προσέγγισης του σώματος και στην εξοικείωση των φοιτητών με κείμενα σημαντικών στοχαστών (Austin, De Certeau, Barthes, Merleau-Ponty, Foucault, Deleuze κ.α) από επιλογή αντιπροσωπευτικών αποσπασμάτων από το έργο τους. Μέσα από βιωματικά εργαστήρια προτείνονται πρακτικές προσεγγίσεις στο σώμα με στόχο την κατανόηση του εύρους αισθητικής, δημιουργικών διαστάσεων και έκφρασης του σώματος στην καθημερινότητα και στην τέχνη.

## **Επιτέλεση και Κοινωνικές Εφαρμογές III: Κοινωνικό Θέατρο**

Σκοπός του μαθήματος είναι να εξετάσει τις δυνατότητες κοινωνικής επανένταξης που παρέχει το θέατρο σε συγκεκριμένες κοινότητες, οι οποίες είναι συχνά ευάλωτες, μειονεκτούσες ή περιθωριοποιημένες κοινωνικά (άστεγοι, πρόσφυγες και μετανάστες, φυλακισμένοι, τρόφιμοι σε γηροκομεία και άλλα ιδρύματα). Κατά τη διάρκεια του εξαμήνου, οι φοιτητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με σύγχρονες θεωρίες και πρακτικές του Κοινωνικού θεάτρου, μέσα από μία διακαλλιτεχνική προσέγγιση. Επιπλέον, οι φοιτητές/τριες θα εστιάσουν στους κανόνες και τις συμπεριφορές που διέπουν τις συγκεκριμένες κοινότητες και τους χώρους στους οποίους βρίσκονται (δρόμος, κέντρο φιλοξενίας προσφύγων και μεταναστών, φυλακή, γηροκομείο, κέντρο κοινωνικής επανένταξης, κ.ά.). Τέλος, θα κατανοήσουν τη σχέση μεταξύ θεάτρου και κοινωνικής εργασίας, μέσα από συγκεκριμένες πρακτικές εφαρμογές.

## **Εισαγωγή στην Ψηφιακή Αφήγηση**

Το μάθημα έχει ως σκοπό να θέσει τις βάσεις για τη μελέτη και κατανόηση των σύγχρονων μορφών ψηφιακής αφήγησης. Έχοντας ως αφηγήρια τις αλλαγές που επήλθαν σε μακρο-κοινωνικό επίπεδο και οδήγησαν στην ανάπτυξη του σύγχρονου ψηφιακού πολιτισμού, στόχος του μαθήματος είναι να κατανοήσουμε το ευρύτερο πλαίσιο επί του οποίου αναδύθηκαν αυτές οι νέες μορφές ψηφιακής έκφρασης. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος θα ασχοληθούμε με τα βασικά χαρακτηριστικά της ψηφιακής αφήγησης, με τα εργαλεία που έχουμε στη διάθεσή μας, αλλά και τις δυνατότητες που εκείνα μας παρέχουν. Σχεδιαστικά θα καταπιαστούμε με την ανάπτυξη ενός εικονικού κόσμου αλλά και των εικονικών του χαρακτήρων. Πειραματικές μορφές ψηφιακής έκφρασης, όπως χαρακτηριστικά είναι τα ψηφιακά παιχνίδια, και παραδείγματα από τον κόσμο της επιστημονικής φαντασίας και του φανταστικού, θα συνοδεύσουν το ταξίδι μας.

## Ψηφιακή Δημιουργική γραφή, Διαδραστική λογοτεχνία, Ψηφιακή αφήγηση, Ψηφιακές εκδόσεις

Στο πλαίσιο του συγκεκριμένου μαθήματος θα μελετήσουμε διαφορετικές μορφές ψηφιακής δημιουργικότητας όπως είναι τα blognovels, τα vlogs, τα fan fictions και η διαδραστική ψηφιακή αφήγηση των visual novels και των ιστοριών τύπου «choose your own path». Ιδιαίτερη βαρύτητα όμως θα δώσουμε στα ψηφιακά παιχνίδια και στα παιχνίδια διάχυτου υπολογισμού. Θα προσεγγίσουμε την έννοια της αφήγησης ως δομικό στοιχείο των παιχνιδιών, δίνοντας βαρύτητα στις εννοιολογικές κατηγορίες της ροής (flow), της εμπύθισης (immersion), της παρουσίας (presence) και της ταύτισης (identification). Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, θα ασχοληθούμε με διαφορετικές τεχνικές αφηγηματικού σχεδιασμού, προκειμένου να προσεγγίσουμε δημιουργικά και κριτικά την αφηγηματική αρχιτεκτονική των παιχνιδιών. Χρησιμοποιώντας εύχρηστα εργαλεία ανοιχτού λογισμικού όπως είναι το Twine, θα δημιουργήσουμε τις δικές μας ψηφιακές ιστορίες/αφηγηματικά παιχνίδια, διεκδικώντας μια θέση ανάμεσα στους λεγόμενους zinisters της νέας εποχής.

## Ψηφιακή επεξεργασία ήχου: Μουσική σύνθεση

Το μάθημα εισάγει τον φοιτητή στις αρχές της τεχνολογίας του ψηφιακού ήχου και παρουσιάζει τεχνικές επεξεργασίας του ηχητικού σήματος στο χρόνο και στη συχνότητα. Οι φοιτητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν λογισμικό για ηχογράφηση και εφαρμογή ηχητικών εφέ, να αναζητούν ψηφιοποιημένα δείγματα σε βιβλιοθήκες και βάσεις και να δημιουργούν νέους ψηφιακούς ήχους με ταλαντωτές, συνθεσάιζερ και εικονικά όργανα. Αποκτούν τις απαραίτητες γνώσεις για τη σύνθεση διαφόρων ειδών μουσικής, καθώς και δεξιότητες για την παραγωγή μουσικών κομματιών. Ενημερώνονται σχετικά με επιτελεστικές πρακτικές και με τις δυνατότητες που προσφέρουν οι σύγχρονες εξελίξεις στον τομέα της μηχανικής μάθησης. Με την ολοκλήρωση των διαλέξεων και των εργαστηριακών ασκήσεων γνωρίζουν τις διαδικασίες ψηφιοποίησης του ήχου και κατανοούν τη λειτουργία βασικών αλγορίθμων. Μπορούν να ανακαλύπτουν ήχους και να δημιουργούν δικούς τους, να ακολουθούν εναλλακτικούς δρόμους για τις μουσικές τους συνθέσεις και να επιλέγουν κατάλληλες εφαρμογές και αποτελεσματικές μεθόδους για να επεξεργαστούν τη μουσική τους. Τέλος, είναι σε θέση να αξιοποιούν προγραμματιστικές ιδέες και εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης στην ανάπτυξη και στην εκτέλεση των έργων τους.

## Θεωρίες Φύλου/Σεξουαλικότητας και Θεατρική Πράξη

Αυτό το μάθημα εξετάζει τις θεωρίες του φύλου και της σεξουαλικότητας σε σχέση με την περφόρμανς, τόσο για τις γυναίκες όσο και για τους άνδρες. Το επίκεντρο θα είναι οι καλλιτέχνες που εμφανίστηκαν στις δεκαετίες του '60, '70 και του '80 και των οποίων το έργο καθόρισε, επηρέασε και σε κάποιο βαθμό επηρεάστηκε από τις σύγχρονες θεωρίες του φύλου καθώς

διασταυρώνονται με άλλα πολιτισμικά φαινόμενα και κινήματα όπως ο φεμινισμός, ο περιβαλλοντισμός, ο μαρξισμός, ο υλισμός, ψυχαναλυτική θεωρία, queer θεωρία, και μετα-αποικιοκρατία. Αυτοί οι καλλιτέχνες έθεσαν σε πρώτο πλάνο ζητήματα όπως: το σώμα στον πόνο, το τραύμα, ο ανδρισμός, η παγκοσμιοποίηση, η εικόνα, ο θεατής, η ηδονοβλεψία, ο καλλιτέχνης στην κοινωνία, η διακειμενικότητα, η ταυτότητα φύλου, η δυϊστική σκέψη, η ενσάρκωση, η φυλή, οι δυαδικές δομές, η επιθυμία, η χρονικότητα/χώρος, αντικειμενοποίηση, τρανς σπουδές, πολιτικές ταυτότητας, αρρενωπότητα, βλέμμα, βιασμός, πορνεία, βία, αναπηρία, μητρότητα, ομορφιά, αναπαράσταση, επιτελεστικότητα και μορφές διαμαρτυρίας. Με αυτά ως σημεία αναφοράς, θα διερευνήσει ζητήματα του εαυτού, της αυθεντικότητας, της διαφοράς στην εκτέλεση και των ταυτοτήτων σε μετάβαση. Οι φοιτητές θα είναι σε θέση να διερευνήσουν την περφόρμανς χρησιμοποιώντας μια σειρά θεωρητικών προσεγγίσεων που προέρχονται από μελέτες φύλου και σεξουαλικότητας.

### **Χορός και Κοινωνία: Παιδαγωγική της Κίνησης και Κοινωνικές Εφαρμογές** [το μάθημα διδάσκεται στα αγγλικά]

Το μάθημα εισάγει σε βασικές θεωρίες και σύγχρονες προσεγγίσεις της παιδαγωγικής της κίνησης, όπως έχει διαμορφωθεί μέσα από την παιδαγωγική του χορού. Θεωρητικά και βιωματικά, εξετάζονται μοντέλα παιδαγωγικής του χορού και του τρόπου με τον οποίο ανταποκρίνονται και συμβάλλουν στα αναπτυξιακά στάδια του ανθρώπου και σε διαφορετικά στάδια της εκπαίδευσης αντλώντας παραδείγματα από εκπαιδευτικά συστήματα, όπως της Μ. Βρετανίας και των ΗΠΑ, όπου ο χορός έχει συστηματοποιηθεί στην εκπαίδευση. Το μάθημα μελετά επίσης κοινωνικά/καλλιτεχνικά ρεύματα όπως ο «χορός για την κοινότητα» (community dance) και την εξέλιξη των εφαρμοσμένων πρακτικών χορού. Μέσα από ανάλυση παραδειγμάτων έργων/προγραμμάτων/καλλιτεχνών/καλλιτεχνικών ομάδων, και πειραματισμό με τις πρακτικές που εφαρμόζουν, ο φοιτητής/φοιτήτρια επεξεργάζεται και αναλύει παιδαγωγικές προσεγγίσεις όπως εφαρμόζονται σε διαφορετικές κοινωνικές ομάδες.

### **Ιρλανδικό Θέατρο** [το μάθημα διδάσκεται στα αγγλικά]

Το μάθημα αποτελεί μια σύντομη εισαγωγή στην ιστορία της Ιρλανδίας, του πολιτισμού και του θεάτρου της, ακολουθείται από την προσέγγιση σημαντικών Ιρλανδών θεατρικών συγγραφέων και επιλεγμένων, αντιπροσωπευτικών έργων τους. Το κάθε έργο προσεγγίζεται στο κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο της εποχής του, τόσο ως δραματουργία όσο και ως παραστατικό γεγονός, και επιχειρείται η εκτίμηση της θέσης του στα σύγχρονα θεατρικά δρώμενα στην Ιρλανδία, αλλά και διεθνώς. Πέραν της εξοικείωσης των φοιτητών-τριών με το αγγλόφωνο ιρλανδικό θέατρο, στόχος του μαθήματος είναι και η βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων τους στην Αγγλική. Επιθυμητή είναι η ενεργή συμμετοχή τους μέσω διάδρασης και προφορικών παρουσιάσεων, αλλά και γραπτού σχολιασμού πολυμεσικού υλικού που αποτελεί μέρος του μαθήματος.

## Σκηνογραφία: Εξωτερικός Χώρος

Το μάθημα παρουσιάζει την σκηνογραφία που σχετίζεται με τον εξωτερικό χώρο και οι ιδιαίτερες συνθήκες στις οποίες πραγματώνεται αλλά και οι ξεχωριστές εκφραστικές της δυνατότητες. Τα εικαστικά επιμέρους στοιχεία (σχέδιο, χρώμα, τονικότητα, φωτισμός, όγκος, κλίμακα, υφές) και οι δυνατότητες τους, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο συνθέτουν τον εξωτερικό Σκηνικό χώρο, διαμορφώνοντας τον σε μια κατασκευή η οποία είναι λειτουργική αλλά ταυτόχρονα μπορεί να υπάρχει ως αυτόνομη αισθητική σύνθεση. Θα διερευνηθεί ο πολυδιάστατος χαρακτήρας της Σκηνογραφίας και ο συσχετισμός της με την Ζωγραφική, την Γλυπτική, η αμφίδρομη σχέση της Σκηνογραφίας με την Αρχιτεκτονική, την Μοντέρνα και Σύγχρονη Τέχνη (Installation Art, Environmental Art, land Art, Ephemeral Art, Graffiti Art, Murals), καθώς και παράμετροι που αφορούν την ένταξη του εξωτερικού Σκηνικού χώρου σε διαφορετικό φυσικό και πολιτισμικό περιβάλλον. Μαθαίνοντας σταδιακά αυτό το λεξιλόγιο, και με διορθώσεις και συζητήσεις, οι σπουδαστές/στριες θα εργαστούν σε ομάδες για να συνθέσουν εικαστικό Σκηνικό που θα παρουσιαστεί σε Εξωτερικό χώρο. Με ποικίλες κατασκευαστικές τεχνικές θα δώσουν υλικότητα στην αναπαράσταση της ιδέας τους (σκίτσα, collage, photoshop, storyboard, ψηφιακή μακέτα, πλαστική μακέτα υπό κλίμακα), παρουσιάζοντας και θεωρητική εργασία που θα υποστηρίζει την συγκεκριμένη επιλογή καθώς και τις επιρροές που οδήγησαν σε αυτή.

## Ουτοπία και Δυστοπία στο Βρετανικό Θέατρο [το μάθημα διδάσκεται στα αγγλικά]

Το μάθημα εξετάζει τις έννοιες της ουτοπίας και της δυστοπίας στο ιστορικό τους πλαίσιο σε σχέση με την Παράσταση. Ξεκινώντας με αποσπάσματα από τις «Όρνιθες» του Αριστοφάνη, θα διαβάσουμε και θα αναλύσουμε κριτικά κυρίως το βρετανικό ουτοπικό και δυστοπικό δράμα και παράσταση του εικοστού αιώνα. Τα δυστοπικά έργα των Caryl Churchill (Far Away, A Number), Harold Pinter (Mountain Language), Dawn King (Foxfinder) και Edward Bond (The Tin Can People) θα εξεταστούν ως προς την έκφραση της ουτοπικής ελπίδας στο κείμενο. Τα κείμενα θα πλαισιωθούν από τις σύγχρονες θεωρίες του ουτοπισμού και ειδικότερα από τον ορισμό της παράστασης ως έκφραση της ουτοπικής ελπίδας από την Jill Dolan μέσα από την εμπειρία που μοιράζεται το κοινό και οι ερμηνευτές. Θα εξετάσουμε επίσης τα φαινόμενα TAZ (Προσωρινή Αυτόνομη Ζώνη) και DIY Culture (Do it Yourself) ως μορφές ουτοπικών διαμαρτυριών. Μερικά από τα ερωτήματα που θα επιδιώξουμε να απαντήσουμε είναι η σχέση μεταξύ ουτοπίας και δυστοπίας, του θεατή και της παράστασης, καθώς και η αντι-ουτοπική στροφή στον εικοστό πρώτο αιώνα.

## Αγγλικά σε ακαδημαϊκό πλαίσιο: Παραστατικές και τέχνες των νέων μέσων

Το μάθημα προσφέρει στους φοιτητές και τις φοιτήτριες τα γλωσσικά εργαλεία για την ενσωμάτωσή τους στη διεθνή ακαδημαϊκή κοινότητα, ικανοποιώντας τις ιδιαίτερες γλωσσικές ανάγκες και βελτιώνοντας τις δεξιότητές τους. Εστιάζοντας σε ζητήματα Παραστατικών Τεχνών και σύγχρονων τεχνών των Νέων Μέσων, με τη χρήση αυθεντικού γλωσσικού υλικού, οι φοιτητές/φοιτήτριες μαθαίνουν τη συγκεκριμένη γλώσσα που απαιτείται από τα μέλη της



αγγλόφωνης ακαδημαϊκής κουλτούρας στο διεθνές περιβάλλον. Η διαδικασία αυτή περιλαμβάνει την ολοκλήρωση εργασιών όπως προφορικές παρουσιάσεις και γραπτές εργασίες με θεματική επιλογής τους. Εξελίσσοντας τις ακουστικές, πολιτιστικές, τεχνολογικές, βασισμένες στα Μέσα και στις οπτικές δεξιότητες γραμματισμού τους, και χρησιμοποιώντας γλώσσα σχετιζόμενη με το επιστημονικό πεδίο του ιδιαίτερου ενδιαφέροντός τους μέσα στο κατάλληλο πλαίσιο, οι φοιτητές -τριες αναμένεται να σημειώσουν σημαντική βελτίωση στις δεξιότητες της συνομιλίας, του σχεδιασμού, της έρευνας και της συγγραφής.

## **Εγκαταστάσεις και Ψηφιακά Μέσα**

Το μάθημα εστιάζει στον τομέα των εικαστικών εγκαταστάσεων (installation art) και μελετά εις βάθος την ιστορική, μεθοδολογική και πολυμεσική εξέλιξη του συγκεκριμένου καλλιτεχνικού πεδίου τον 20ο αιώνα. Εισάγει τους σπουδαστές στις βασικές θεωρίες χώρου/τόπου, στην χωρικοποίηση της εμπειρίας καθώς και στον υβριδικό/επιτελεστικό χαρακτήρα του πεδίου των εγκαταστάσεων αναλύοντας θεωρητικά και πρακτικά τις διάφορες κατηγορίες εγκαταστάσεων (*βίντεο εγκαταστάσεις, ηχητικές, μεικτής τεχνικής, εννοιολογικές, διαδραστικές, σχέση με land art*) εστιάζοντας στην σχέση ψηφιακών/οπτικοακουστικών μέσων, προβολών και χώρου. Το μάθημα αναλύει διάφορες θεωρητικές προσεγγίσεις αλλά και καλλιτεχνικές (πολυμεσικές) μεθοδολογίες καλλιτεχνών από διάφορα πεδία της σύγχρονης τέχνης, μελετώντας και δίνοντας έμφαση σε θέματα εμβύθισης (immersion), τοποειδικότητας (site-specificity), διάδρασης (interaction) και δημοσίου χώρου (public space). Το μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη αισθητικής, δημιουργία καλλιτεχνικής σκέψης και κατανόηση του έργου ως διευρυμένη πολυμεσική εμπειρία, εστιάζοντας στην σύλληψη και δημιουργία καλλιτεχνικών εγκαταστάσεων στο πρακτικό μέρος του μαθήματος –με δυνατότητα υλοποίησής τους/έκθεσής του σε χώρο πολιτισμού ή φεστιβάλ τέχνης.

## **Τέχνη, Δημιουργία και Φύλο**

Στο μάθημα εξετάζεται αναλυτικά η γένεση και χρήση μιας σειράς έργων μέσα από συγκεκριμένα έργα γυναικών δημιουργών -λογοτεχνίας, φιλοσοφίας, εικαστικής τέχνης, κινηματογράφου, βιντεοπαιχνιδιών κ.α. Οι γυναίκες κάνουν τέχνη και τοποθετούνται στην καλλιτεχνική τους πορεία απέναντι σε έννοιες όπως η πατριαρχία, οι αρρενωπότητες/θηλυκότητες, η ταυτότητα φύλου, η φυλή, η αποικιοκρατία, η οικολογική καταστροφή κλπ. Παράλληλα, γίνεται μια ιστορική αναφορά στην εξέλιξη των θεωριών περί φύλων -κατασκευάζοντας το φύλο, ο διαχωρισμός του φύλου σε βιολογικό/κοινωνικό-, η γένεση και τα «κύματα» της φεμινιστικής θεωρίας. Επίσης, χαρτογραφούνται οι διαφορετικές εκφάνσεις του πολιτικού μέσω της καλλιτεχνικής δημιουργίας (*ακτιβισμός, χώρος, γεωγραφίες, κοινοτικότητες, και κινητικότητες*).

## **Εισαγωγή στην έννοια της Αφήγησης / Σενάριο**

Από τα πρώτα της βήματα, η ανθρωπότητα έμαθε να καλλιεργεί την τέχνη της αφήγησης ιστοριών, μια τέχνη που βρίσκεται πάντα στον πυρήνα του κοινωνικού δεσμού. Οι ιστορίες (stories) βρίσκονται παντού: στα μυθιστορήματα, στον κινηματογράφο, στα κοινωνικά δίκτυα, στις διαφημίσεις, στις ειδήσεις, στα βιντεοπαιχνίδια. Σήμερα για να κατανοήσουμε καλύτερα τα

πράγματα, τα διαμορφώνουμε συχνά στη λογική μιας αφήγησης. Το μάθημα στοχεύει στην μελέτη των ειδών αφήγησης και στην ανάλυση των αφηγηματικών πρακτικών, έτσι όπως αυτές συναντώνται σε παλαιά και νέα μέσα, μέσα από γραμμικές και μη γραμμικές εκφάνσεις. Μέσα από τις πολλαπλές προσεγγίσεις της θεωρίας, από το δομιστικό μοντέλο του 1960 -1970 έως τις «αφηγηματικές σπουδές» του σήμερα (μεταδομιστικό μοντέλο) γίνονται κατανοητοί όροι όπως η οπτική γωνία, ο χρόνος και ρυθμός της αφήγησης, η πρωτοπρόσωπη και τριτοπρόσωπη αφήγηση. Το ταξίδι του ήρωα, η ανάπτυξη ενός πλούσιου αφηγηματικού κόσμου, η μετατροπή μιας ιδέας σε ιστορία και σενάριο αποτελούν στάδια μιας δημιουργικής και συχνά επίπονης διαδικασίας της οποίας κάνουμε το πρώτο σχέδιασμα.

## 7<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

### ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Ι (ΠΤ) - Προαιρετικά

Εκπόνηση μιας γραπτής εργασίας (θεωρητικού ή καλλιτεχνικού χαρακτήρα) σε συγκεκριμένο θέμα που δίνεται από τον διδάσκοντα/επιβλέπων. Μπορεί να είναι και διατμηματική (π.χ. με άλλο τμήμα του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου) ή μέσω Erasmus. Περισσότερες πληροφορίες στον Κανονισμό ΠΕ στην [ιστοσελίδα του ΤΠΨΤ](#)

### ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (ΠΑ) - Προαιρετικά

Στην Πρακτική Άσκηση ο φοιτητής έχει την δυνατότητα να εφαρμόσει στην πράξη τις αποκτηθείσες γνώσεις σε θεωρητικό και καλλιτεχνικό επίπεδο αλλά και τεχνικές δεξιότητες σε συνθήκες πραγματικής εργασίας (δημιουργικό, χρονικό, ανθρώπινο επίπεδο). Δηλώνεται μια φορά είτε στο 7ο είτε στο 8 εξάμηνο. Περισσότερες πληροφορίες στον Κανονισμό ΠΑ στην [ιστοσελίδα του ΤΠΨΤ](#) και στην υποσελίδα [Πρακτική Άσκηση ΤΠΨΤ](#)

### Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ) 3ου/5ου/7ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ

Περιγράφονται παραπάνω.

## 8<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

### ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΙΙ (ΠΤ) - Προαιρετικά

Το Πτυχιακή Εργασία ΙΙ αποτελεί συνέχεια του Πτυχιακή Εργασία Ι. Αναφέρεται στην ολοκλήρωση και δημόσια παρουσίαση της Πτυχιακής Εργασίας στο τέλος του ακαδημαϊκού έτους. Περισσότερες πληροφορίες στον Κανονισμό ΠΕ στην [ιστοσελίδα του ΤΠΨΤ](#)

### ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (ΠΑ) - Προαιρετικά

Στην Πρακτική Άσκηση ο φοιτητής έχει την δυνατότητα να εφαρμόσει στην πράξη τις αποκτηθείσες γνώσεις σε θεωρητικό και καλλιτεχνικό επίπεδο αλλά και τεχνικές δεξιότητες σε συνθήκες πραγματικής εργασίας (δημιουργικό, χρονικό, ανθρώπινο επίπεδο). Δηλώνεται μια φορά είτε στο 7ο είτε στο 8ο εξάμηνο. Περισσότερες πληροφορίες στον Κανονισμό ΠΑ στην [ιστοσελίδα του ΤΠΨΤ](#) και στην υποσελίδα [Πρακτική Άσκηση ΤΠΨΤ](#).

### Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ) 4ου/6ου/8ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ

Περιγράφονται παραπάνω.

*\* Συμβασιούχοι διδάσκοντες (υπό αίρεση της σχετικής πίστωσης)*

- Επιτελεστικές Εφαρμογές για παιδιά στην Ψηφιακή Εποχή \*
- Συμμετοχική / συλλογική δραματολογία / Ο περφόρμερ δραματογράφος : Θεωρία και εφαρμογές \*
- Ήχος I: Ηχητικός Σχεδιασμός - Ηχητικά Περιβάλλοντα \*
- Ήχος II: Διαδραστικά Συστήματα Ήχου \*
- Διαδικτυακές Εφαρμογές και Performance \*
- Στάδια της Παραγωγής ενός Οπτικοακουστικού Έργου \*
- Επιτέλεση, Σκηνοθεσία και Διαδίκτυο: Θεωρία και εφαρμογές \*
- Art game και Δημόσιος Χώρος \*
- Επιτελεστικές εφαρμογές για παιδιά στην ψηφιακή εποχή \*
- Ανάπτυξη Εικονικών Κόσμων \*
- Επιτέλεση και Κοινωνικές Εφαρμογές II: Από την Εθνογραφία της επιτέλεσης στην επιτέλεση της εθνογραφίας \*
- Επιτέλεση και Κοινωνικές Εφαρμογές IV: Ακτιβισμός και Δημόσια σφαίρα: Θεωρία και εφαρμογές \*
- Φωτισμός I: Εισαγωγή στο Θεατρικό φωτισμό: Πρακτικές εφαρμογές \*
- Φωτισμός II: Φωτιστικές εφαρμογές και παρέμβαση στον Δημόσιο χώρο \*
- Σύγχρονη Τέχνη \*
- Φιλοσοφία της Τεχνολογίας \*
- Θεωρία Τέχνης και Πολιτισμού \*
- Σωματικό Θέατρο και Τοποειδικότητα \*
- Εισαγωγή στις Ιδιοκατασκευές \*
- Εκφραστικοί Κώδικες και Εργαλεία του Κινηματογραφικού Μοντάζ \*
- Διάχυτα Υπολογιστικά Συστήματα \*
- Επιμέλεια Ψηφιακών Εκθέσεων και Εικονική Πραγματικότητα \*
- Αρχές Γραμμικού Σχεδίου \*
- Εισαγωγή στον Σχεδιασμό Βίντεο Προβολών στις παραστατικές τέχνες \*

ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΤΠΨΤ  
© 2023-2024



Ιούλιος-Αύγουστος 2023