

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ		
ΤΜΗΜΑ	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	N1-7070	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Z
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΕΜΨΥΧΩΣΗ (ANIMATION)		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ <i>σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Αν οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράψτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
		4	6
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης, γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	Μάθημα ειδικότητας - επιλογής Ειδίκευσης, Ανάπτυξης Δεξιοτήτων		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Κινούμενο σχέδιο		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.teiath.gr/courses/GRAF105/ www.youtube.com/teianima κόμβος των ταινιών που έχουν παραχθεί στο συγκεκριμένο μάθημα		

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες καταλλήλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος.

Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α

- Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης
- Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β
- Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

Μετά το τέλος του μαθήματος οι φοιτητές θα είναι σε θέση :

- Να ερευνούν βαθιά το θέμα που θέλουν να παρουσιάσουν.
- Να έχουν την δυνατότητα αποτελεσματικής επικοινωνίας μέσω του animation.
- Να μπορούν να εκφρασθούν αποτελεσματικά μέσα από την κινηματογραφική γλώσσα.
- Να έχουν τις γνώσεις για την δημιουργία ταινιών διαφημιστικού ή φεστιβαλικού ενδιαφέροντος.
- Να μπορούν να συνεργάζονται δημιουργικά με τους συναδέλφους τους
- Να μπορούν να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά τους Η/Υ για την επεξεργασία των οπτικοακουστικών μέσων και ειδικότερα των τεχνικών του κινουμένου σχεδίου.
- Να έχουν σαφή γνώση του animation και να έχουν την δυνατότητα να το χρησιμοποιούν στις όλο και αυξανόμενες εφαρμογές του, όπως διαφήμιση, παραγωγή ταινιών μικρού μήκους, εμβόλιμα πλάνα, interactive animation, 3D mapping, virtual reality, gaming κλπ
- Να μπορούν να αυτοαξιολογηθούν και να αξιολογούν τους συνάδελφους τους.

Γενικές Ικανότητες

Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί το μάθημα:

Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
Λήψη αποφάσεων
Αυτόνομη εργασία
Ομαδική εργασία
Εργασία σε διεθνές περιβάλλον
Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών

Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον
Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
.....
Άλλες...
.....

Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών.

Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης.

Ομαδική εργασία.

Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον.

Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής.

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Θεωρητικό υπόβαθρο του μαθήματος

Ανάλυση της κινηματογραφικής γλώσσας με προβολές από παραδείγματα και ταινίες κινουμένου σχεδίου που έχουν διακριθεί . Θεωρία των αρχών της σκηνοθεσίας, με ταυτόχρονη προβολή ταινιών κινουμένου σχεδίου που έχουν διακριθεί για την σκηνοθετική τους αρτιότητα και πλήρη ανάλυσή τους πλάνο – πλάνο ώστε να γίνουν κατανοητές οι επί μέρους σκηνοθετικές τεχνικές. Ανάλυση της χρήσης του φωτισμού σαν μέρος της εκφραστικής δύναμης και της απόδοσης συναισθημάτων. Ανάλυση της σχέσης της χρονικής διάρκειας με την εκφραστικότητα και την διήγηση. Ανάλυση των διαφόρων τεχνικών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να αποδοθεί με τον καλλίτερο τρόπο η διήγηση και η οπτικοποίηση της.

Δημιουργικό μέρος μαθήματος

Στο δημιουργικό μέρος του μαθήματος δημιουργούνται ταινίες animation από τα storyboards που έχουν δημιουργηθεί στο μάθημα Εικονογραφημένο Σενάριο. Η έμφαση δίνεται στην χρήση των τεχνικών του animation στην διήγηση αλλά και στην δυνατότητα του εξτρέμ και παράλογου που δεν γίνεται με μία κινηματογραφική λήψη σε ζωντανό. Η εργασία είναι συλλογική και δημιουργείται μια ταινία για κάθε διαφορετικό σενάριο. Η κάθε ομάδα δημιουργεί ολοκληρωμένη ταινία animation με όποια τεχνική θα έχει επιλέξει. Η ταινία πρέπει να είναι ολοκληρωμένη σεναριακά ώστε να γίνεται κατανοητή από τον θεατή, να έχει καλής ποιότητας animation (πρωτότυπη), καθώς και ηχητική και μουσική επένδυση (από υπάρχοντα θέματα ή και πρωτότυπη) . Η χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή στο animation (εκτέλεση, κινηματογράφηση, μοντάζ) photoshop, painter, premier, after effects, sound edit κλπ είναι απαραίτητη.

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i>	Από ένα Digital video ανά άσκηση από κάθε φοιτητή.	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ <i>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</i>	Παρουσιάσεις με power point και video, open eclass μαθήματα. Εργαστηριακή εκπαίδευση με χρήση προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνων και μοντάζ καθώς και εξειδικευμένων προγραμμάτων για δημιουργία cartoon	
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ <i>Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας. Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης (project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ.</i> <i>Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS</i>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις	20
	Μελέτη βιβλιογραφίας	10
	E class	10
	Μελέτη ταινιών case study	20
	Καλλιτεχνικό Εργαστήριο	30
	Σχεδιασμού	
	Σχεδιασμός κίνησης animation	50
	Σχεδιασμός τίτλων	10
	Σύνολο Μαθήματος	150
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ <i>Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</i> <i>Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες</i> <i>Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</i>	I. Γραπτή εργασία που περιλαμβάνει: - Συγκριτική αξιολόγηση στοιχείων θεωρίας. - Ανάπτυξη του τρόπου σκέψης του δημιουργού για τον σχεδιασμό μιας ταινίας animation. - Ανάπτυξη τρόπων παραγωγής της ταινίας animation. (20%) II. Παράδοση της ταινίας animation που δημιουργήθηκε συλλογικά μέσα στην αίθουσα διδασκαλίας και με ατομικό χώρο όπου αξιολογούνται Το σενάριο και ο στόχος επικοινωνίας Η καλλιτεχνική ερμηνεία Η κινησιολογία Ο ήχος Το μοντάζ (80%)	

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνική

1. **Frame by Frame** Ελένη Μούρη (Nexus publications 2004)
2. **Animation-Το κινούμενο σχέδιο** Γ. Βασιλειάδης (Αιγόκερος 2007)

Ξενόγλωσση

1. **Disney animation: The illusion of life** Frank Thomas- Ollie Johnston (Abbeville press 1981)
2. **Treasures of Disney animation art** Robert Abrams – John Canemaker (**Artabrax 1982**)
3. **The Animator's survival kit** Richard Williams (**Faber and Faber 2001**)
4. **The animation master handbook** Jeff Paries (**Paperback 1998**)
5. **Warner brother's animation art: The characters-the creators** Will Friedwald-Jerry Beck (Virgin Pub1998)
6. **Enhanced character animation** Doug Kelly (Paperback 1998)
7. **Animation from script to screen** Shamus Culhane (St. Martin's Griffin 1990)
8. **Cartoon animation** Preston Blair (Paperback 1996)
9. **Animation techniques** Roger Noake (Chartwell House1989)
10. **Masters of animation** John Halas (Salem House Pub 1987)
11. **Animation art: The later years 1954-1993** Jonnathan Smith-Jeff Lotman (Schiffer Pub Ltd 1996)
12. **Basic animation** Walter Foster (Paperback 1989)
13. **Animation: The art & the industry** Susan Rubin (Book sales1987)
14. **Human Figure in motion** Edward Muybridge (Dover Publications 1955)
15. **Animal Figure in motion** Edward Muybridge (Dover Publications 1957)
16. **Puppet animation in the cinema: History& technique** Bruce Holman (Tantivy P 1985)
17. **Visual scripting** John Hallas (Focal press 1976)
18. **Animation, caricature, and gag and political cartoons in the United Sates and Canada: An international bibliography** John Lent (Greenwood 1994)
19. **Timing for animation** John Halas (Paperback 1990)
20. **Cracking animation** Aardam studio (Paperback ressure 1999)
21. **Crating Fantasy Polymer – Clay Characters** Dinko Tilov (Quarry books 2004)
22. **Cartoons, il cinema di animazione** Ciannalberto Bendazzi (Marsilio Editori 2000) και σε Αγγλική έκδοση.