

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΕΤΕΠ630	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΣΤ, Η
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Εικονογράφηση - αφίσα		
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
		3	3
<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>	Ανάπτυξη δεξιοτήτων		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Όχι		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνικά		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι (Αγγλικά)		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://ecourse.uoi.gr		

(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 την ολοκλήρωση του εργαστηρίου οι συμμετέχοντες θα έχουν εξελίξει την ικανότητά τους να αναλύουν τη διαδικασία ανάπτυξης οπτικών συλλήψεων μέσω της οργάνωσης ερευνητικών δραστηριοτήτων. Επιπλέον θα διαχειρίζονται μια πλειάδα τεχνικών ψηφιακής αλλά και αναλογικής εικονογράφησης. Θα είναι εξοικειωμένοι με τις σύγχρονες μορφές σχεδιασμού και θα εμβαθύνουν στον |χειρισμό λογισμικού ηλεκτρονικής σχεδίασης αλλά και σημαντικών εργαλείων και μεθόδων αναλογικού σχεδιασμού όπως σχέδιο με μελάνι, μολύβι, τεχνικές κολάζ και χαρακτικής (printmaking). Θα δύνανται να ενσωματώσουν ψηφιακές τεχνικές στην προσωπική τους καλλιτεχνική εργασία αλλά επιπλέον να μπορούν να ανταπεξέλθουν και σε ενδεχόμενες επαγγελματικές απαιτήσεις. Θα αποκτήσουν και θα αναπτύξουν κριτική αντίληψη όσον αφορά την αισθητική και λειτουργική αξία των διαφόρων εκδοχών της εικονογράφησης και της αφίσας καθώς και πολλών πρακτικών εφαρμογών τους - εν προκειμένω, για τις ανάγκες του μαθήματος, στην δημιουργία και παραγωγή αφίσας για ατομική τους έκθεση.

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

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... Παράγωγή νέων

Αυτόνομη εργασία

Ομαδική εργασία

Παραγωγή ερευνητικών ιδεών

Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής σκέψης. Ανάπτυξη ικανοτήτων.

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- Το μάθημα "Εικονογράφηση - Αφίσα" επιδιώκει να καλύψει τις βασικές αρχές του σχεδιασμού αφίσας, παρέχοντας στους συμμετέχοντες πρακτική εμπειρία με ψηφιακά εργαλεία εικονογράφησης, χαρακτηριστικές τεχνικές, και τεχνικές κολάζ. Στόχος είναι η ανάπτυξη ικανοτήτων στον σχεδιασμό αφίσας, εστιάζοντας σε διάφορες πτυχές της εικονογράφησης.
- Οι συμμετέχοντες διδάσκονται πώς να ενσωματώνουν εικόνα και τυπογραφικά στοιχεία με συνοχή, εξερευνώντας διάφορες τεχνικές και στυλ. Απαιτείται η δημιουργία αφισών που αντικατοπτρίζουν διάφορα θεματικά πεδία, συμπεριλαμβανομένων κόμικς, χαρακτηριστικής, παραδειγμάτων από videogames και εννοιολογικών θεμάτων.
- Το προσδοκώμενο τελικό αποτέλεσμα είναι η απόκτηση από τους φοιτητές των δεξιοτήτων για τον σχεδιασμό εμπνευσμένων αφισών που συνδυάζουν διάφορες τεχνικές, με έμφαση στην πρωτοτυπία και τη συνοχή του σχεδιασμού.

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο, φυσική παρουσία -Ατομική επίβλεψη κάθε φοιτητή. -Διαλέξεις πάνω στα συγκεκριμένες θεματικές και παρουσιάσεις/αναλύσεις έργων καλλιτεχνών
--	--

ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές	Χρήση Τ.Π.Ε. κατά την διδασκαλία Χρήση Τ.Π.Ε. στην εργαστηριακή εκπαίδευση και πρακτική Χρήση Τ.Π.Ε. στην επικοινωνία με φοιτητές Χρήση Τ.Π.Ε. στην αξιολόγηση	
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ 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. Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS	Δραστηριότητα Διαλέξεις Πρακτική εφαρμογή, μελέτη, ανάλυση και εργαστηριακή άσκηση Καλλιτεχνικό εργαστήριο Αυτόνομη μελέτη, δημιουργία project Σύνολο μαθήματος	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου 8 9 22 36 75 ώρες
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης 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 Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.	Η αξιολόγηση της επίδοσης των φοιτητών διεξάγεται μετά από τη συγκεντρωτική εκτίμηση των παρακάτω: 1. Της εργαστηριακής επίδοσης, η οποία συνίσταται στην προφορική συμμετοχή και συνεισφορά στο μάθημα, ενδιαφέρον και ευαισθητοποίηση κατά τη διεξαγωγή του μαθήματος, τακτική παρακολούθηση των μαθημάτων (60%). 2. Της ολοκλήρωσης project. Αξιολόγηση προσωπικής προσπάθειας μέσω παραγόμενου έργου (project) που οφείλει να	

	ολοκληρωθεί στο δεδομένο χρονικό περιθώριο. Αξιολογείται κατόπιν παρουσίασης η εφαρμογή των όσων διδάχθηκαν καθώς και η περαιτέρω ατομική διερεύνηση του θέματος (40%). Προς το τέλος του εξαμήνου πραγματοποιείται τελική παρουσίαση ολοκληρωμένων έργων προσχεδίων καθώς και συζήτηση από κοινού των αποτελεσμάτων του μαθήματος.
--	--

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Baudrillard, Jean. Ομοιώματα και προσομοίωση. Αθήνα: Πλέθρον, 2019

Benjamin, Walter. Για το έργο τέχνης - Τρία Δοκίμια. Αθήνα, Πλέθρον, 2013

Benjamin, Walter. Το έργο τέχνης στην εποχή της τεχνολογικής του αναπαραγωγικότητας. Τρίκαλα: Επέκεινα, 2013

Bourriaud, Nicholas. Postproduction: culture as screenplay: how art reprograms the world. New York: Lukas & Sternberg, 2002

Clair, Jean. Σκέψεις για την κατάσταση των εικαστικών τεχνών : κριτική της μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη, 1993

Deleuze, Gilles & Guattari, Felix. Καπιταλισμός και σχιζοφρένεια: Ο Αντι-Οιδίπους. Αθήνα: Ράππα, 1977

Eliade, Mircea. Το ιερό και το βέβηλο. Αθήνα: Αρσενίδη, 2002

Elul, Jacques. Το Τεχνικό Σύστημα. Αθήνα: Αλήστου Μνήμης, 2013

Elul, Jaques. Η φωτιά του Προμηθέα : κριτικά δοκίμια για τον σύγχρονο τεχνολογικό πολιτισμό. Σκόπελος: Νησίδες, 1998

Flusser, Vilem. Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων. Αθήνα: Σμίλη, 2008

Gibson, William. Neuromancer. New York: Ace Books, 2000

Halter, Ed. Πόλεμος και βιντεοπαιχνίδια - Από τον Σουν Τζου στο Xbox. Αθήνα: Scripta, 2008 Han, Byung-Chul. Η Κοινωνία της Διαφάνειας. Αθήνα: Opera, 2015

Han, Byung-Chul. Η Κοινωνία της Κόπωσης. Αθήνα: Opera, 2015

Kittler, Friedrich A. Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή. Αθήνα: Νήσος, 2005
Manovich, Lev. Η Γλώσσα των Νέων Μέσων. Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών, 2016
McLuhan, Marshall. Μήντια: Οι Προεκτάσεις του Ανθρώπου. Αθήνα: Κάλβος, 1990
Mumford, Lewis, Lynn White jr., Jacques Ellul και Eugene S. Schwartz. Η Φωτιά του Προμηθέα, Κριτικά Δοκίμια για τον Σύγχρονο Τεχνολογικό Πολιτισμό. Σκόπελος: Νησίδες, 1998

Panofsky, Erwin. Perspective as Symbolic Form. New York: Zone Books, 1997
Scheibler, I. Αρχαία Ελληνική Ζωγραφική. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2015

Scheibler, I. Ελληνική Κεραμική. Αθήνα: Καρδαμίτσα
Άρνχαϊμ, Ρ. Τέχνη και οπτική αντίληψη - η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης. Αθήνα: Θεμέλιο, 1999

Φραγκόπουλος, Μίλτος. Εισαγωγή στην ιστορία και τη θεωρία του Graphic Design. Μια μικρή ανθολογία. Αθήνα: Futura