



Οδηγός Σπουδών

version 01

OPEN ART

2020-21

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ
και ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ

από διδάσκοντες του τμήματος
ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ & ΕΙΚΟΝΑΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

Συγγραφή καλλιτεχνικών προτάσεων για χρηματοδότηση

Η ΔΙΑΔΡΑΣΗ ΣΤΙΣ ΤΕΧΝΕΣ

Η Τέχνη στην εποχή της Πληροφορίας

Arduino I

Arduino II

Processing - P5

ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΑΦΗΓΗΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ

Εμπύχωση Εικόνας

Βιντεοτέχνη

3DS MAX

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ: ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

Συγγραφή σεναρίου, σχεδιασμός και παραγωγή ταινιών μικρού μήκους

Σκηνοθεσία και παραγωγή ταινιών μικρού μήκους

VR | AR, GAMING, 3D MODELING, ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα στην Εκπαίδευση, τον Πολιτισμό και τις Τέχνες

Ερευνητικές Προσεγγίσεις στις Εφαρμογές Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας

SOUND DESIGN, SOUND ARTS

Sound design και Επένδυση Εικόνας I

Sound design και Επένδυση Εικόνας II

Sound Arts

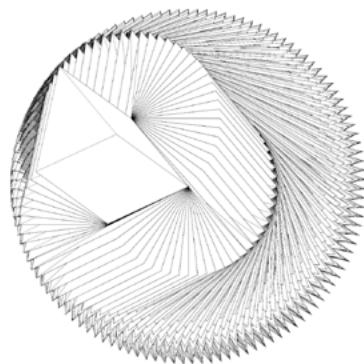
ΜΟΥΣΙΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, ΑΚΟΥΣΤΙΚΗ ΟΙΚΟΛΟΓΙΑ

Εισαγωγή στον ζωντανό προγραμματισμό ηχητικής τέχνης

Διαδραστικά Ηχητικά Συστήματα I: Μονάδες Σύνθεσης Ήχου

Διαδραστικά Ηχητικά Συστήματα II: Ηχητικά Παιχνίδια & Εγκαταστάσεις

Field recording & ακουστική οικολογία



ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ & ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ



Το OPEN ART, πρόγραμμα Επιμόρφωσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου, υπενθυμίζει τον θεμελιώδη ρόλο της εκπαίδευσης στην επανασύσταση των δομών του σύγχρονου δημοκρατικού πολιτισμού, προσφέροντας δωρεάν ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα Καλλιτεχνικής Πρακτικής στο πεδίο: Τέχνη, Τεχνολογία, Επιστήμες, Κοινωνία. Η παρούσα δράση δε θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί δίχως την έμπρακτη συμβολή του Athens Digital Arts Festival (ADAF).

Το OPEN ART είναι ένα εξ' αποστάσεως πρόγραμμα Επιμόρφωσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης του τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου. Προσφέρει ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα Καλλιτεχνικής Πρακτικής στο πεδίο: Τέχνη, Τεχνολογία, Επιστήμες, Κοινωνία. Η συγκεκριμένη δράση συνδέεται με τις οργανωμένες δομές του τμήματος, 2 Διεθνή Συνέδρια, 1 Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών στην Κέρκυρα και συνεργάζεται με το Athens Digital Arts Festival (ADAF), το πλέον αναγνωρισμένο διεθνώς Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών.

Το πρόγραμμα του 1ου κύκλου ολοκληρώθηκε με επιτυχία και σύντομα τα αποτελέσματα του θα εκτεθούν σε 2 προγραμματισμένες εκθέσεις σε συνεργασία με το ADAF στο Ιστορικό Τρίγωνο της Αθήνας τον Οκτώβριο και στο Ίδρυμα Ευγενίδου (Πλανητάριο) το Νοέμβριο.

Το πρόγραμμα του 2ου κύκλου αναπτύσσεται σε δύο κύκλους σπουδών, τον χειμερινό και τον εαρινό. Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν μαθήματα θεωρητικά και σεμιναριακά μαθήματα για την εμβάθυνση στο πεδίο των ψηφιακών τεχνών. Οι διαδραστικές Τεχνολογίες έχουν την τιμητική τους, καλύπτοντας το σύνολο των ερευνητικών αντικειμένων όπως οι Ανοιχτές Τεχνολογίες Διάδρασης, το Gaming, τα Τρισδιάστατα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα, οι Εφαρμογές Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας και ο Διαδραστικός Ήχος. Το πρόγραμμα εμπλουτίζεται με μαθήματα Οπτικοακουστικών Παραγωγών για το Ντοκιμαντέρ και Ταινίες μικρού μήκους, το Animation και την Βιντεοτέχνη. Πλούσια είναι τα μαθήματα του Ήχου και της Μουσικής καλύπτοντας τομείς όπως το Sound Design, τη Sound Art και το Field Recording.

Τα μαθήματα του OPEN ART είναι αυτοτελή αλλά συγκροτούν και ευρύτερες ενότητες σε δύο εξάμηνα για την εμβάθυνσή του περιεχομένου. Μερικά δε από αυτά διδάσκονται τόσο στο χειμερινό όσο και στο εαρινό εξάμηνο για την διευκόλυνση των ενδιαφερομένων.

Σε ποιούς απευθύνεται

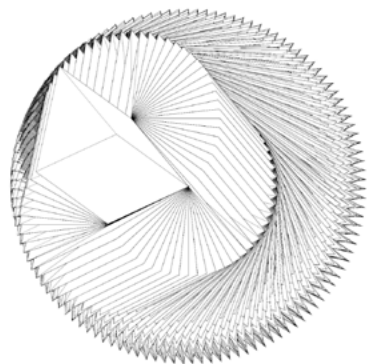
Το πρόγραμμα απευθύνεται σε άτομα που επιθυμούν να διερευνήσουν το πεδίο των Τεχνών στην Ψηφιακή Εποχή μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογικών και διαδραστικών μέσων.

Οι αιτήσεις συμμετοχής ολοκληρώνονται την Τετάρτη 30 Σεπτεμβρίου.

Το πρόγραμμα είναι ολιγομελές και θα μπορούν να το παρακολουθήσουν σε προνομιακές τιμές έως 20 άτομα. Η επιλογή των συμμετεχόντων θα γίνει από επιτροπή του OPEN ART. Οι συμμετέχοντες εκτός από τα προσωπικά τους στοιχεία, θα πρέπει να υποβάλουν βιογραφικό σημείωμα, πορτφόλιο και κείμενο όπου θα αναφέρονται οι λόγοι για τους οποίους επιθυμούν να παρακολουθήσουν το πρόγραμμα.

Τα μαθήματα του Χειμερινού Εξαμήνου ξεκινάνε μέσα Οκτωβρίου και ολοκληρώνονται εντός του 2020. Είναι εξ' αποστάσεως, εβδομαδιαία και πραγματοποιούνται απογευματινές ώρες για τη διευκόλυνση των ενδιαφερομένων.

Άγγελος Φλώρος, επίκουρος καθηγητής
Επιστημονικός Υπεύθυνος OPEN ART



ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ



**ΣΥΓΓΡΑΦΗ
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΩΝ
ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ
ΓΙΑ
ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ**

ARTIST'S STATEMENT

ARTWORK SUBMISSION

BUDGET &
ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ ΕΡΓΩΝ

ΠΡΟΘΕΣΜΙΕΣ

ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΛΟΥΚΑΣ ΜΕΣΣΗΝΕΖΗΣ

SYLLABUS

Είδη ανοιχτών καλλιτεχνικών προσκλήσεων

Στοιχεία έρευνας

Δομή πρότασης & ανάπτυξη ιδεών

Artist's statements (κείμενο & video)

Πορτφόλιο

Curriculum Vitae & σύντομο βιογραφικό

Προθεσμίες & χρονοδιαγράμματα

Τεχνικά φύλλα & διαγράμματα ροής

Ανάλυση και διαχείριση budget

Παρουσιάσεις

Συγγραφή καλλιτεχνικών προτάσεων για χρηματοδότηση

ΛΟΥΚΑΣ ΜΕΣΣΗΝΕΖΗΣ

Ο Λουκάς Μεσσηνέζης είναι κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών τέχνη ήχου (sound art) από το University of the Arts, London και έκτοτε ενασχολείται σε επαγγελματικό επίπεδο με την άσκηση και έρευνα της ηχητικής τέχνης.

Η διευρυμένη χρήση του διαδικτύου στις μέρες μας έχει αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο η πλειοψηφία των φορέων πολιτισμού προσεγγίζει καλλιτέχνες προκειμένου να συμμετέχουν στις διάφορες δράσεις τους. Η ανταπόκριση σε ανοιχτές προσκλήσεις καθίσταται πλέον μείζονος σημασίας και διαφοροποιεί τον τρόπο κατανομής του εργασιακού φορτίου του καλλιτέχνη. Με το συγκεκριμένο εργαστήριο διερευνώνται πρακτικά βέλτιστοι τρόποι οργάνωσης, συγγραφής και παρουσίασης πρότασης καλλιτεχνικού έργου. Ξεκινώντας με μία ανάλυση των διαφόρων ειδών προσκλήσεων όπως συμμετοχές σε εκθέσεις, αναθέσεις έργου (commissions), διαγωνισμοί (awards) και residencies, ανεξαρτήτως καλλιτεχνικού μέσου, δίνεται στους συμμετέχοντες η δυνατότητα εξάσκησης στη δόμηση μιας πρότασης η οποία αναδεικνύει την καλλιτεχνική αξία του έργου, δίχως να υπονομεύεται η υλοποισιμότητά του. Επίσης οι συμμετέχοντες μετά το πέρας του εργαστηρίου θα έχουν εξοικειωθεί με αντικείμενα όπως η συγγραφή βιογραφικού σημειώματος, παρουσίαση πορτφόλιο και δόμηση budget μεταξύ άλλων.

Σκοπός του εργαστηρίου είναι η πρακτική εξοικείωση του καλλιτέχνη με την ορολογία, τα δομικά στοιχεία και τις τεχνικές συγγραφής καλλιτεχνικών προτάσεων από τη στιγμή της σύλληψης μιας ιδέας με στόχο την υλοποίησή της. Μετά το πέρας των μαθημάτων το εργαστήριο ενθαρρύνει την κατάθεση προτάσεων σε τρέχουσες ανοιχτές καλλιτεχνικές προσκλήσεις.

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Google Docs Google Sheets Google Slides Google Drive

Διάρκεια

Το μάθημα πραγματοποιείται τόσο στο χειμερινό όσο και στο εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 30

Ώρες Εργασίας: 60

Από τη σύλληψη στη δημιουργία.

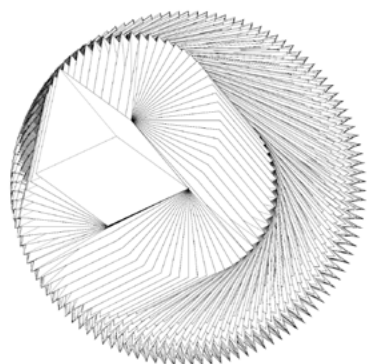
Σχεδιασμός, τεκμηρίωση και παρουσίαση πρότασης για την παραγωγή καλλιτεχνικού έργου ως ανταπόκριση σε ανοιχτή πρόσκληση

Σε ποιους απευθύνεται

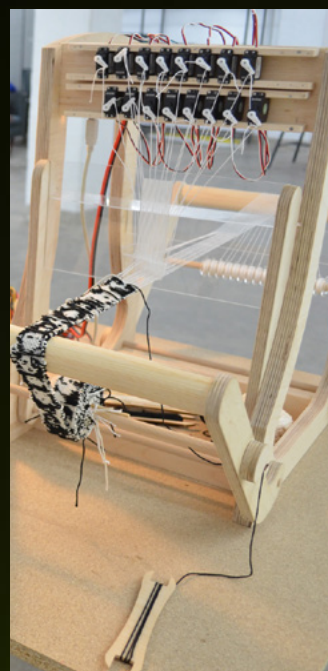
Η συγκεκριμένη ενότητα απευθύνεται σε καλλιτέχνες ανεξαρτήτως μέσου, ηλικίας ή σταδίου καριέρας. Επίσης αναφέρεται σε αποφοίτους καλών, ψηφιακών, παραστατικών, οπτικοακουστικών και εφαρμοσμένων τεχνών, επιμελητών αλλά και άτομα τα οποία θα ήθελαν να εξελίξουν τις δημιουργικές τους ικανότητες, ενισχύοντας παράλληλα τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να τις τεκμηριώσουν και να τις επικοινωνήσουν.

Προϋποθέσεις

Καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας. Δεξιότητα χρήσης Η/Υ.



Η ΔΙΑΔΡΑΣΗ ΣΤΙΣ ΤΕΧΝΕΣ



Η ΤΕΧΝΗ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ

Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΗ ΣΗΜΕΡΑ

INTERACTIVE ARTS

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ

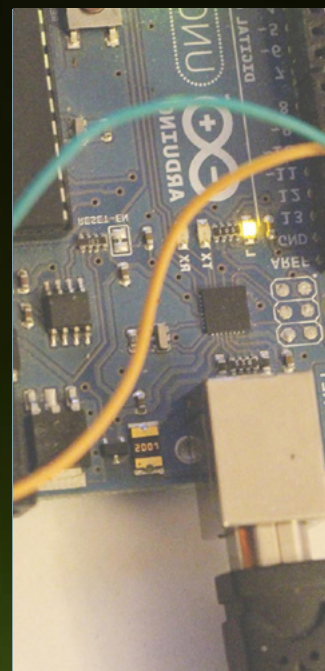
ΑΝΑΤΟΜΙΑ ΕΝΟΣ
ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΕΜΒΙΟΥΣΗΣ

ΕΜΠΕΡΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗΣ
ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ

ΑΓΓΕΛΟΣ ΦΛΩΡΟΣ



ARDUINO I

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΣΥΣΚΕΥΩΝ

ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΣΥΣΚΕΥΩΝ
ΕΞΟΔΟΥ

ΑΝΑΤΟΜΙΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ

ΠΟΙΟΝ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ
ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ

ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΞΟΔΟΥ

ΑΓΓΕΛΟΣ ΦΛΩΡΟΣ



ARDUINO II

ΜΟΤΕΡ

ΗΧΟΣ

ΘΘΟΝΕΣ

ΙΧΝΗΛΑΤΗΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ

ΑΣΥΡΜΑΤΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ PROCESSING

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ABLETON

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΣΥΣΚΕΥΩΝ
ΕΝΑΛΛΑΣΟΜΕΝΟΥ ΡΕΥΜΑΤΟΣ

ΑΓΓΕΛΟΣ ΦΛΩΡΟΣ



PROCESSING - P5

DATA ART | WEB ART

ΚΙΝΗΤΙΚΑ ΕΡΓΑ

ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ

ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΒΙΝΤΕΟ

ΖΩΝΤΑΝΗ ΕΙΚΟΝΑ

ARDUINO & PROCESSING

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΙΟΥΤΑΣ

SYLLABUS

Η Ψηφιακή Τέχνη σήμερα: 40 χρόνια Ars Electronica

Η εξέλιξη των Μέσων στις Τέχνες

**Τα νέα μέσα στο σύγχρονο πολιτισμό:
Μνήμη και επιθυμία**

**Δομή και Περιεχόμενο ενός διαδραστικού
τεχνουργήματος**

<Εκφώνηση άσκησης>

Το βίντεο ως μέσο καταγραφής της εποχής μας

Η Ψηφιακή Τέχνη στον 20ο αιώνα

Η Ψηφιακή Τέχνη στον 21ο αιώνα

<Διορθώσεις>

<Παράδοση/Παρουσίαση>

Η Τέχνη στην Εποχή της Πληροφορίας

ΑΓΓΕΛΟΣ ΦΛΩΡΟΣ

Ο Άγγελος Φλώρος είναι Επίκουρος Καθηγητής Διαδραστικών Οπτικοακουστικών Τεχνών του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και επιστημονικός υπεύθυνος του OPEN ART.

Το μάθημα «Η Τέχνη στην Εποχή της Πληροφορίας» εστιάζει στην εξέλιξη των μέσων στις τέχνες από τη δεκαετία του '70 μέχρι τις μέρες μας. Παρουσιάζονται έργα και καλλιτέχνες από τις απαρχές της ψηφιακής εποχής οι οποίοι εισήγαγαν την έννοια της συμμετοχής και εμπλοκής τρίτων ανθρώπων ως καθοριστικού στοιχείου για τον σχεδιασμό και ολοκλήρωση της καλλιτεχνικής δράσης. Οι καλλιτέχνες καταφεύγουν σε διεπιστημονικά πεδία μέσα από το πλαίσιο της ανοιχτότητας και των νέων τάσεων για να έρθουν σε διάλογο με τα οράματα των τρεχόντων αλλά και μελλοντικών εξελίξεων της κοινωνίας, επιδιώκοντας μια συνεχή προσπάθεια για καινοτομία.

Το μάθημα διαμορφώνει ένα πλαίσιο προσέγγισης στο πεδίο Τέχνη- Νέα Μέσα- Κοινωνία. Η ψηφιακή εποχή διανύει ήδη 50 χρόνια παρουσίας στον δυτικό πολιτισμό, με τις τέχνες αρκετά ώριμες να αποτελούν πηγή έμπνευσης και καυστικής κριτικής σε μια εποχή γεωπολιτικών, κοινωνικών, πολιτισμικών και οικονομικών αλλαγών. Το πρόγραμμα εστιάζει στις καλλιτεχνικές δράσεις και στον συγχρονισμό με τις διεθνείς τάσεις που εφαρμόζουν καλλιτεχνικά ινστιτούτα. Διαμορφώνει την απαιτούμενη συμβατότητα εκπαιδευτικής διαδικασίας μέσα από την έρευνα των διαθέσιμων εργαλείων που εφαρμόστηκαν και εφαρμόζονται σε υλοποιημένα καλλιτεχνικά έργα στην εποχή της Πληροφορίας, στην Ψηφιακή Εποχή.

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

Διάρκεια

Το μάθημα πραγματοποιείται τόσο στο χειμερινό όσο και στο εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 20

Ώρες Εργασίας: 70

**Διάδραση και
Εμπειρικά
Περιβάλλοντα
στις Τέχνες**

Σε ποιους απευθύνεται

Το πρόγραμμα απευθύνεται σε άτομα που επιθυμούν να ασχοληθούν με τη διερεύνηση της καλλιτεχνικής δραστηριότητας με τη χρήση τεχνολογικών εργαλείων. Προσφέρεται μια ολοκληρωμένη προσέγγιση, από τη σύλληψη της Κεντρικής Ιδέας, τη διερεύνηση του Εννοιολογικού Πλαισίου, τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη καθώς και την τεκμηρίωση του έργου. Το πρόγραμμα απευθύνεται σε άτομα που επιθυμούν να διερευνήσουν τις παραστατικές, διαδραστικές τέχνες και την καλλιτεχνική πρακτική στις εγκαταστάσεις και στον Δημόσιο Χώρο σε συνδυασμό με τη χρήση των νέων τεχνολογικών και διαδραστικών μέσων, απόφοιτους των Σχολών Καλών και Εφαρμοσμένων Τεχνών, Αρχιτεκτονικής, Μουσικών, Χορευτικών και Θεατρικών Σπουδών και γενικά σε οποιονδήποτε επιθυμεί να διερευνήσει με την Καλλιτεχνική Πρακτική και Θεωρία και να πειραματιστεί με τα Νέα Μέσα και τις Διαδραστικές Τεχνολογίες.

Προϋποθέσεις

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι κάτοχοι προπτυχιακού τίτλου.

SYLLABUS

Εισαγωγή στο Arduino

Εργαλεία σχεδιασμού κυκλωμάτων

Διαχείριση ψηφιακών συσκευών εισόδου

Διαχείριση ψηφιακών συσκευών εξόδου

Εκφώνηση Άσκησης

Αναλογική Έξοδος

Ψηφιακός Ήχος

Σύνδεση με Processing

Διορθώσεις

Παράδοση/Παρουσίαση

Arduino I

ΑΓΓΕΛΟΣ ΦΛΩΡΟΣ

Ο Άγγελος Φλώρος είναι Επίκουρος Καθηγητής Διαδραστικών Οπτικοακουστικών Τεχνών του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και επιστημονικός υπεύθυνος του OPEN ART.

Το μάθημα «Arduino I» εστιάζει στη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται στα καλλιτεχνικά αλληλεπιδραστικά έργα με τη χρήση της ηλεκτρονικής πλατφόρμας Arduino Uno. Σκοπός του εργαστηρίου είναι η εξοικείωση των συμμετεχόντων με την υλοποίηση εφαρμογών DIY (do-it-yourself), DIWO (do-it-with-others) και πρωτότυπων διαδραστικών έργων. Το εργαστήριο περιλαμβάνει: α) την εξοικείωση των συμμετεχόντων με τη χρήση της πλακέτας Arduino UNO, β) τη γνωριμία με τις διαθέσιμες συσκευές εισόδου, όπως αισθητήρες και διακόπτες, και εξόδου, όπως, μοτέρ, ηχεία, φωτιστικές πηγές, γ) την ολοκλήρωση μιας πιλοτικής διαδραστικής εφαρμογής. δ) την ολοκλήρωση ενός διαδραστικού έργου

Πρόθεση του μαθήματος αποτελεί η ενθάρρυνση των συμμετεχόντων στο σχεδιασμό ενός εικαστικού έργου μετά το πέρας των μαθημάτων του εργαστηρίου. Τα έργα που θα προκύψουν δύναται να εκτεθούν στο ετήσιο Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών που φιλοξενείτε στην Κέρκυρα τον Μάιο/Ιούνιο ή σε κάποια άλλη καλλιτεχνική δράση του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Κύριο στόχο του εργαστηρίου αποτελεί η προσέγγιση του πεδίου του Physical Computing μέσα από τη συνέργεια της Τέχνης με την Τεχνολογία. Το εργαστήριο με την ολοκλήρωση των μαθημάτων, ενθαρρύνει τον σχεδιασμό ενός εικαστικού έργου ενταγμένου στα πλαίσια που ορίζει το αναδυόμενο πεδίο του Open Hardware και η Εποχή της Πληροφορίας.

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

OPEN ART Arduino Kit: €37,60.

<https://www.cableworks.gr/ilektronika/arduino/kit/open-art-arduino-kit/>

Ο εξοπλισμός περιλαμβάνει πλήθος ηλεκτρονικών συσκευών και αισθητήρων για να καλύψει το σύνολο των μαθημάτων. Επίσημος προμηθευτής του προγράμματος OPEN ART είναι το ηλεκτρονικό κατάστημα CableWorks.gr. Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το χειμερινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 20

Ώρες Εργασίας: 70

Εισαγωγή στο Physical Computing

Σε ποιους απευθύνεται

Το σεμινάριο απευθύνεται σε καλλιτέχνες, σχεδιαστές, αρχιτέκτονες, προγραμματιστές, μηχανικούς, μουσικούς, χομπίστες και άλλους, παρέχοντάς τους τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν ανοιχτές τεχνολογίες στις Τέχνες και το Σχεδιασμό.

Προϋποθέσεις

Προηγούμενη εμπειρία στον προγραμματισμό είναι ευπρόσδεκτη, αλλά όχι απαραίτητη.

SYLLABUS

Physical Computing

Αισθητήρες και actuators

Εναλλασσόμενο ρεύμα

Διαχείριση συσκευών μεγάλης ισχύος

Εκφώνηση άσκησης

Διαχείριση σειριακής επικοινωνίας

Μεθοδολογίες διαχείρισης πλήθους

Εργαλεία και μεθοδολογίες ανάπτυξης έργου I: Αναλογικές προσομοιώσεις και αναπαραστάσεις

Διορθώσεις

Παράδοση/Παρουσίαση

Arduino II

ΑΓΓΕΛΟΣ ΦΛΩΡΟΣ

Ο Άγγελος Φλώρος είναι Επίκουρος Καθηγητής Διαδραστικών Οπτικοακουστικών Τεχνών του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και επιστημονικός υπεύθυνος του OPEN ART.

Το μάθημα ασχολείται με το σχεδιασμό ενός διαδραστικού έργου, τη χρήση αισθητήρων και συσκευών εξόδου με την ηλεκτρονική πλακέτα Arduino. Διερευνά τα χαρακτηριστικά της διάδρασης, μία διαδικασία απαραίτητη για τη σωστή επιλογή συσκευών (sensor research). Εστιάζει αφενός σε συσκευές μεγάλης ισχύος, όπως μοτέρ, ταινίες LED και σε συσκευές εναλλασσόμενου ρεύματος.

Η άσκηση λειτουργεί ως πραγματικό πεδίο μελέτης της διάδρασης αλλά και της διαδικασίας ανάπτυξης και σχεδιασμού ενός διαδραστικού έργου. Ζητήματα όπως η χαρτογράφηση πλήθους, η επικοινωνία με άλλες συσκευές και λογισμικά όπως η Processing και το Ableton διαμορφώνουν το περιεχόμενο του μαθήματος.

Παράλληλα διερευνώνται εργαλεία και μεθοδολογίες σχεδιασμού για την επίτευξη του βέλτιστου αποτελέσματος μέσα από σχέδια χώρου, σχέδια αντικειμένου και κυκλώματος, ψηφιακές αλλά και αναλογικές αναπαραστάσεις.

Στόχοι Μαθήματος

Κύριο στόχο του εργαστηρίου αποτελεί η αξιοποίηση των εργαλείων του Physical Computing για την παραγωγή ενός διαδραστικού έργου τέχνης. Το εργαστήριο διερευνά μεθοδολογίες διαχείριση συσκευών εσόδου, εξόδου και επικοινωνίας με τη χρήση της πλατφόρμας Arduino. Παρέχει τα απαιτούμενα εφόδια για μία αποτελεσματική προσέγγιση των διαδραστικών έργων από την

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

OPEN ART Arduino Kit: €37,60.

<https://www.cableworks.gr/ilektronika/arduino/kit/open-art-arduino-kit/>

Ο εξοπλισμός περιλαμβάνει πλήθος ηλεκτρονικών συσκευών και αισθητήρων για να καλύψει το σύνολο των μαθημάτων. Επίσης προμηθευτής του προγράμματος OPEN ART είναι το ηλεκτρονικό κατάστημα CableWorks.gr. Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 20

Ώρες Εργασίας: 70

Προετοιμασία ενός διαδραστικού έργου

Σε ποιους απευθύνεται

Το μάθημα απευθύνεται σε καλλιτέχνες, σχεδιαστές, αρχιτέκτονες, προγραμματιστές, μηχανικούς, μουσικούς, χομπίστες και άλλους δημιουργικούς ανθρώπους που έχουν ως σκοπό το σχεδιασμό και υλοποίηση διαδραστικών καλλιτεχνικών έργων και αντικειμένων.

Προϋποθέσεις

Οι υποψήφιοι πρέπει να έχουν βασικές γνώσεις προγραμματισμού. Επίσης πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με την ηλεκτρονική πλακέτα Arduino. Για την εισαγωγή στο μάθημα θα απαιτείται η επιτυχής συμπλήρωση ενός τεστ ή επιτυχής παρακολούθηση του μαθήματος Arduino I.

SYLLABUS

Εισαγωγή στην Processing

P5

Η εμπλοκή του χρήστη

Κινητικά έργα, Physics

Εικόνα/Βίντεο

Ζωντανή εικόνα με χρήση κάμερας

Εκφώνηση Άσκησης

Ήχος

Διορθώσεις

Παράδοση και Παρουσίαση

Το εργαστήριο «Processing - P5» εστιάζει στη χρήση του μέσου των προγραμματιστικών περιβαλλόντων για τον σχεδιασμό και την παραγωγή καλλιτεχνικών έργων.

Processing - P5

Ο δημιουργικός προγραμματισμός αποτελεί ένα αναπόσπαστο εργαλείο για την ανάπτυξη σύγχρονων διεπαφών μέσα από τη διαχείριση και μεταποίηση ψηφιακών δεδομένων, όπως ο ήχος, η κίνηση, τα δεδομένα του διαδικτύου και άλλων. Η επεξεργασία των δεδομένων γίνεται με τη χρήση γλώσσας προγραμματισμού ανοιχτού κώδικα. Η ιδιότυπη χρήση των ψηφιακών αλλά και φυσικών μέσων, παρέχει τη δυνατότητα να αναπτυχθούν πρωτότυπες εφαρμογές παραγωγής ήχου, αναπαράστασης στατικής και ζωντανής εικόνας, καθώς και μια εξατομικευμένη αναπαραγωγή βίντεο.

Το εργαστήριο «Processing - P5» χρησιμοποιεί και αναλύει τη γλώσσα προγραμματισμού ανοιχτού κώδικα Processing (<https://processing.org/>) και τη συγγενή της έκδοση για εφαρμογές του διαδικτύου P5 (<https://p5js.org/>). Η Processing αναπτύχθηκε από τους Benjamin Fry και Casey Reas στα εργαστήρια του Media Lab του Πανεπιστημίου MIT. Για την ενασχόλησή δεν απαιτείται ειδική γνώση πληροφορικής ή προγραμματισμού. Η P5 δημιουργήθηκε από τον Lauren McCarthy και αναπτύσσεται από ευρεία κοινότητα συνεργατών με την υποστήριξη του Processing Foundation και του NYU ITP.

Στόχοι Μαθήματος

Κύριο στόχο του εργαστηρίου αποτελεί την εξοικείωση των σπουδαστών με τις διαδραστικές τεχνολογίες αιχμής μέσα από τη χρήση λογισμικών ανοιχτού κώδικα όπως η γλώσσα προγραμματισμού Processing και η P5.

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΙΟΥΤΑΣ

Ο Κωνσταντίνος Τσιούτας είναι Εκπαιδευτικός Ηλεκτρονικός Μηχανικός και Προγραμματιστής. Έχει μεταπτυχιακό στο πεδίο της μουσικής τεχνολογίας και στις τηλεπικοινωνίες ενώ βρίσκεται στο τέλος της διδακτορικής διατριβής του στο τμήμα Πληροφορικής του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών.

OPEN ART

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής.
Γλώσσα προγραμματισμού Processing η οποία διατίθεται δωρεάν.

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 30

Ώρες Εργασίας: 60

Computer Graphics,
Mobile Applications

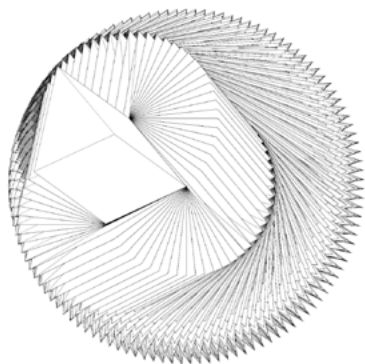
Σε ποιους απευθύνεται

Το πρόγραμμα απευθύνεται σε ενήλικες που ενδιαφέρονται για την ανάπτυξη έργων computer graphics τόσο ως ανεξάρτητες παραγωγές όσο και online εφαρμογές με τη χρήση της γλώσσας προγραμματισμού Processing και P5.

Προϋποθέσεις

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι κάτοχοι προπτυχιακού τίτλου.

10-30



ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΑΦΗΓΗΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ



ΒΙΝΤΕΟΤΕΧΝΗ

VIDEO ART

Η ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΩΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

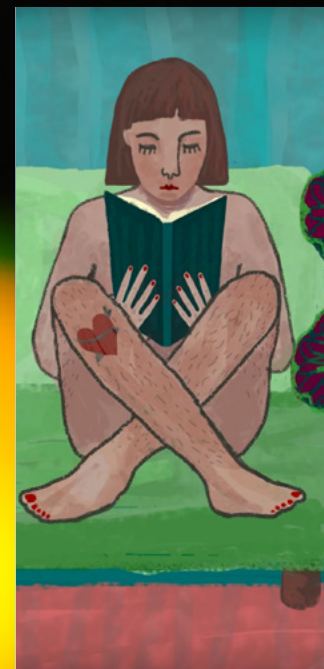
PROJECTING A CONCEPT

DIGITAL POETRY

SOUND ART

PERFORMING ARTS

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΗΛΙΓΑΔΗΣ



ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ

2D ANIMATION

3D ANIMATION

STORYBOARD

Η ΔΟΜΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΗΧΟΥ

STORYTELLING

ΚΤΙΖΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΤΑΙΝΙΑ
ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΗΛΙΓΑΔΗΣ



ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ 3DS MAX

3DS MAX

BOX MODELING

SPLINES

FREE FORM MODELING

TEXTURING / UV MAPPING

LIGHTING

MOTION CAMERA

RENDERING

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΓΑΘΟΠΟΥΛΟΣ

Βίντεο τέχνη

Εισαγωγή στην ιστορία της Βίντεο Τέχνης. Βασικές αρχές που ερευνούν το τρόπο που η Video Art συνέβαλε στην σύγχρονη τέχνη όπως περιγράφουν εξειδικευμένοι θεωρητικοί τέχνης και καλλιτέχνες. Ιδιαίτερη έμφαση στη συμβολή της Βίντεο Τέχνης σε άλλες μορφές τέχνης όπως η Land art, η Performance Art κ.λ.π. Αναφορές θεματικών που απασχόλησαν καλλιτέχνες και επιστήμονες που σχετίζονται με τις θεωρίες όπως αυτές διατυπώθηκαν χαρακτηριστικό παράδειγμα η διάσταση του χρόνου και του χώρου η τέταρτη διάσταση κ.λ.π. Όπως επίσης ιδιαίτερα κινήματα στα εικαστικά δρώμενα καλλιτεχνικά έργα και μανιφέστα που δημιουργήθηκαν από το 1960 έως σήμερα και πως επίδρασαν στην εξέλιξη των τεχνών της αισθητικής και της κουλτούρας ως σήμερα. Προβολή και ανάλυση των πρώτων ερασιτεχνικών βίντεο τα οποία προβάλλονταν σε οθόνη τηλεόρασης και η εξέλιξη τους σε πολλαπλές προβολές μεγάλων διαστάσεων. Με ποίο τρόπο έγινε η κατάργηση των ορίων μεταξύ των διαφορετικών μορφών τέχνης και η ένταξη της Βίντεο Τέχνης στα έργα Θεάτρου, Χορού, Όπερας, Συναυλιών κ.λ.π. Παρουσίαση έργων παγκοσμίως γνωστών καλλιτεχνών (Nam June Paik, Wolf Vostell, Matthew Barney, Pipilotti Rist, Bill Viola, Robert Cahen, Douglas Gordon κ.λ.π.).

Στο syllabus περιλαμβάνετε σύνολο ασκήσεων εικόνας ήχου και τεχνικές προδιαγραφές για την εγκατάστασης βιντεοπροβολών την εξάντληση των ορίων στα λογισμικά και τις τεχνικές που θα χρησιμοποιήσουν. Συμμέτοχη των φοιτητών στις διαλέξεις και τις συζητήσεις. Ανάλυση και κριτική στα θέματα που απασχολούν το μάθημα. Θετικές προϋποθέσεις όποιος εξοπλισμού από τους φοιτητές όπως η κατοχή κάμερας, φορητού υπολογιστή, προβολέα, καταγραφέα ήχου.

Στόχοι Μαθήματος

Οι φοιτητές καλούνται να επιλέξουν και εργαστούν για την δημιουργία έργων βίντεο τέχνης, βίντεο-ποιητικής, επιτέλεσης, πειραματικών καλλιτεχνικών ταινιών και ντοκιμαντέρ με οποίες επέκτασης της Video Art. Παράδοση θεωρητικής εργασίας σε σχέση με το έργο που ολοκλήρωσαν.

Μαθησιακά αποτελέσματα η θεωρητική κατάρτιση στην σύγχρονη τέχνη την αντίληψη της καλλιτεχνικής γλώσσας και την δημιουργία καλλιτεχνικής συνείδησης. Αποτέλεσμα η δημιουργία και η παρουσίαση του έργου σε διεθνή Video Art φεστιβάλ και χώρου τέχνης.

SYLLABUS

Εισαγωγή στην Βιντεοτέχνη

Ιστορική Αναδρομή

Πεδία της Βιντεοτέχνης

Βιντεο-εγκατάσταση

Adobe Premiere

Resolume I

Resolume II

Εκφώνηση άσκησης

Επιτέλεση (Performance), Video Poetry

Sound Design

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΗΛΙΓΑΔΗΣ

Ο Κωνσταντίνος Τηλιγάδης είναι Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Τεχνών Ήχου Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και Διευθυντής του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών.

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, Λογισμικό σχεδίου και ζωγραφικής. Επιθυμητή η χρήση πινακίδας σχεδίασης.

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το χειμερινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 20

Ώρες Εργασίας: 70

Οπτικοακουστικές
Εγκαταστάσεις
στην Εποχή της
Πληροφορίας

Σε ποιους απευθύνεται

Σε άτομα που ενδιαφέρονται να διερευνήσουν το αντικείμενο των Ψηφιακών Τεχνών με έμφαση την Βιντεοτέχνη και τα πεδία που περιλαμβάνει.

Προϋποθέσεις

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι κάτοχοι προπτυχιακού τίτλου.

SYLLABUS

Σύνοψη Σεναρίου, Σενάριο (Script)- Κερματισμός Σεναρίου (Script Breakdown)

Σχεδίαση Ατμόσφαιρας (Production Design)

Σχέδιο/Ζωγραφική

Σχεδίαση χαρακτήρων (Character Design)

Εμπύχωση Εικόνας

Σχεδιασμός ήχου (Sound Design).

Εκφώνηση άσκησης

Αρχές κινηματογραφικής γλώσσας, Εικονογράφηση Σεναρίου (Storyboard)

Animatic, Flipbook, Πινάκες (moodboard)

Παράδοση/Παρουσίαση

ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ ANIMATION

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΗΛΙΓΑΔΗΣ

Ο Κωνσταντίνος Τηλιγάδης είναι Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Τεχνών Ήχου Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και Διευθυντής του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών.

Το μάθημα εστιάζει στην Προπαραγωγή ταινιών κινούμενων σχεδίων (2D, 3D). Το περιεχόμενο κινείται θεωρητικά στην ιστορία και τις σχολές του (animation) ανά τον κόσμο. Στην μελέτη την ανάλυση και εμβάθυνση του έργου δημιουργών (animators) που έπαιξαν ή παίζουν σημαντικό ρόλο στο χώρο της εμπύχωσης. Στο πρακτικό μέρος οι φοιτητές οφείλουν να εντρυφήσουν στην εκμάθηση της κλασικής μεθοδολογίας γραμμής οργάνωσης για την Προπαραγωγή (Pre-production) κινηματογραφικών ψηφιακών ταινιών εμπύχωσης. Παράλληλα στο πλαίσιο του εργαστηρίου θα εκτελούνται ασκήσεις για την σύνοψη και συγγραφή σεναρίου. Επίσης θα πραγματοποιούνται ασκήσεις εφαρμογής σε ψηφιακό περιβάλλον υπολογιστή με λογισμικά ζωγραφικής και σχεδίου (2D, 3D) την ενσωμάτωση και το συνδυασμό υλικών εικόνας και ήχου (ψηφιακής και αναλογικής μορφής).

Απώτερος σκοπός είναι ο φοιτητής να εξοικειωθεί στον σχεδιασμό αντικειμένων, χώρων την βασική απόδοση κίνησης μέσω της αλληλουχίας στατικών εικόνων σε ψηφιακό χρόνο και τον ήχο. Το εργαστήριο εγκολλίζει διαλέξεις συζητήσεις, κριτική και παρουσιάσεις από τους φοιτητές. Θετικές προϋποθέσεις εξοπλισμού από τους φοιτητές η κατοχή κάμερας, φορητού υπολογιστή, ψηφιοπινακίδα, καταγραφέα ήχου. Μαθησιακά αποτελέσματα ανάπτυξη εμπειρίας συγγραφής σεναρίου και προπαραγωγή ταινιών animation. Μαθησιακά αποτελέσματα η θεωρητική κατάρτιση στην σύγχρονη τέχνη την αντίληψη της καλλιτεχνικής γλώσσας και την δημιουργία καλλιτεχνικής συνείδησης. Αποτέλεσμα η δημιουργία και η παρουσίαση του έργου σε διεθνή

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, Λογισμικό σχεδίου και ζωγραφικής. Επιθυμητή η χρήση πινακίδας σχεδίασης.

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 20

Ώρες Εργασίας: 70

**Προπαραγωγή
ταινιών
κινούμενων
σχεδίων (2D, 3D)**

Σε ποιους απευθύνεται

Σε άτομα που ενδιαφέρονται να διερευνήσουν το αντικείμενο των Ψηφιακών Τεχνών με έμφαση την εμφύχωση εικόνας με έμφαση στην προπαραγωγή της εφηρμοσμένης κινηματογραφίας και τα πεδία που περιλαμβάνει.

Προϋποθέσεις

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι κάτοχοι προπτυχιακού τίτλου.

SYLLABUS

Εισαγωγή στο περιβάλλον του 3Ds Max – Βασικοί κανόνες

Δημιουργία και επεξεργασία τρισδιάστατων αντικειμένων

Δημιουργία Splines

Εισαγωγή στους τροποποιητές (Modifiers)

Box Modeling

Freeform Modeling

Εισαγωγή και επεξεργασία 3D αντικειμένων

Δημιουργία και εφαρμογή υλικών

Μεθοδολογία φωτισμού - Κάμερες και κίνηση

Σύνθεση σκηνής (Αντικείμενα-Φωτισμός-Κάμερες) - Τεχνικές Rendering

Εισαγωγή στο 3Ds Max

Το 3Ds Max, είναι μια εφαρμογή που περιλαμβάνει εργαλεία τρισδιάστατης μοντελοποίησης, σχεδιοκίνησης και φωτορεαλισμού. Είναι κατάλληλη για αρχιτεκτονικές μελέτες εσωτερικού και εξωτερικού χώρου, μηχανολογικές μελέτες, καθώς και για τη δημιουργία videogames και animation.

Στα μαθήματα 3Ds Max που θα παρακολουθήσουν οι συμμετέχοντες, θα έχουν την ευκαιρία να αποκτήσουν μια πρώτη εμπειρία στα πιο χρήσιμα εργαλεία της εφαρμογής προκειμένου να αποτυπώσουν και να οπτικοποιήσουν τα σχέδιά τους φωτορεαλιστικά. Η εφαρμογή διαθέτει εργαλεία τρισδιάστατης μοντελοποίησης για τη δημιουργία σύνθετων αντικειμένων, συστήματα προσομοίωσης φυσικών και τεχνητών συνθηκών φωτισμού περιβάλλοντος, βιβλιοθήκες υλικών για την πιο ρεαλιστική απεικόνιση επιφανειών, εργαλεία σχεδιοκίνησης για τη δημιουργία animation και διαθέσιμους Renderer για τη δημιουργία φωτορεαλιστικών εικόνων υψηλής ανάλυσης για την παρουσίαση ενός μοντέλου ή μίας σκηνής.

Τα μαθήματα έχουν σχεδιαστεί ειδικά για αρχάριους και δεν προαπαιτείται η εμπειρία σε άλλες εφαρμογές τρισδιάστατης σχεδίασης.

Στόχος του μαθήματος είναι η εκμάθηση της φιλοσοφίας και της χρήσης του 3Ds Max σε βασικό επίπεδο για την εύκολη δημιουργία και επεξεργασία απλών γεωμετρικών αντικειμένων, τη φωτορεαλιστική απεικόνιση φωτισμών και υλικών όπως και τη δημιουργία απλού animation σε αντικείμενα και κάμερες.

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΓΑΘΟΠΟΥΛΟΣ

Δημήτριος Αγαθόπουλος – Εικαστικός / Digital Artist Σπούδασε στο Τμήμα Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών του Α.Π.Θ, στη συνέχεια ολοκλήρωσε το Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών της ΑΣΚΤ. "Ψηφιακές Μορφές Τέχνης". Εργάζεται ως ακαδημαϊκός υπότροφος στο Τμήμα Εσωτερικής Αρχιτεκτονικής του ΠΑΔΑ και στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών "Ψηφιακές Μορφές

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Λειτουργικό Σύστημα Windows
Hardware (απαραίτητο) ενδεικτικά:
CPU 64-bit Intel® or AMD® multi-core processor with SSE4.2 instruction set
GRAPHICS HARDWARE Refer to 3ds Max Certified Hardware
RAM 4 GB of RAM minimum (8 GB or more recommended)
POINTING DEVICE Three-button mouse

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 12 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 24

Ώρες Εργασίας: 66

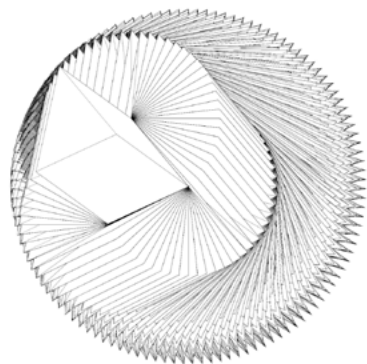
Modeling
UV Mapping
Texturing
Shaders
Light
Rendering
Motion

Σε ποιους απευθύνεται

Το πρόγραμμα απευθύνεται σε αποφοίτους σχολών διαφόρων ειδικοτήτων που έχουν αντίληψη γραμμικού και ελεύθερου σχεδίου, σε εικαστικούς και επαγγελματίες που επιθυμούν να επεκτείνουν τις γνώσεις τους στον τρισδιάστατο σχεδιασμό.

Προϋποθέσεις

αλές γνώσεις υπολογιστών και Αγγλικής γλώσσας.



ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ



**ΣΥΓΓΡΑΦΗ
ΣΕΝΑΡΙΟΥ,
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΩΝ
ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ**

ΑΝΑΛΥΣΗ
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΣΕΤ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΠΡΟΦΙΛ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

ΣΗΜΕΙΩΜΑ ΣΚΗΝΟΘΕΤΗ

SHORT FILM STORYBOARD

MOODBOARD

ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ



**ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ ΚΑΙ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΩΝ
ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ**

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΓΥΡΙΣΜΑ

ΦΟΡΜΑ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ | ΠΛΑΝΑ

ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ
ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

MONTAZ

ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΤΑΙΝΙΑΣ
FESTIVAL STRATEGY

ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ

SYLLABUS

Εισαγωγή στους βασικούς πυλώνες του μαθήματος

Ανάλυση του κινηματογραφικού σετ (ρόλοι και ιεραρχία) καθώς και τους βασικούς κανόνες λειτουργίας

Ανάπτυξη σεναρίου και βασικοί στόχοι της δραματουργίας

Σύνοψη και logline, ψυχολογικό προφίλ του χαρακτήρα

Πώς βγάζουμε ένα budget και πως το διαμορφώνουμε σε όλα τα στάδια της παραγωγής

Δημιουργία σημειώματος σκηνοθέτη

Shotlist/Storyboard

Moodboard και film references

Πώς παρουσιάζουμε τον εαυτό μας στον κινηματογραφικό χώρο: βιογραφικό σημείωμα σκηνοθέτη και show

Ανάλυση τελικών εργασιών

Συγγραφή σεναρίου, σχεδιασμός και παραγωγή ταινιών μικρού μήκους

ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ

Ο Ιάκωβος Παναγόπουλος έχει μεταπτυχιακό πάνω στην Διεύθυνση Φωτογραφίας στο Πανεπιστήμιο Bournemouth της Αγγλίας. Ολοκλήρωσε την διδακτορική του διατριβή για το έργο του Θεόδωρου Αγγελόπουλου στο Πανεπιστήμιο του Central Lancashire με τίτλο: «Reshaping Contemporary Greek Cinema Through a Re-evaluation of the Historical and Political Perspective of Theo

Η θεματική ενότητα «Συγγραφή σεναρίου, σχεδιασμός και παραγωγή ταινιών μικρού μήκους» ασχολείται με όλα τα στάδια της προ-παραγωγής μιας ταινίας μικρού μήκους. Από τον σχεδιασμό, την συγγραφή του σεναρίου, την εύρεση χρηματοδότησης, τον σχεδιασμό της παραγωγής μέχρι τον σχεδιασμό του γυρίσματος. Η ενότητα αυτή είναι φτιαγμένη αποκλειστικά για τον σχεδιασμό, την συγγραφή του σεναρίου και την παραγωγή ταινιών μικρού μήκους δίνοντας ένα αναλυτικό πλάνο για όλα τα στάδια της παραγωγής και την αρτιότερη προσέγγισή τους. Οι μαθητευόμενοι θα δουλέψουν μια ήδη υπάρχουσα προκήρυξη για χρηματοδότηση μικρού μήκους και στο τέλος του προγράμματος θα προετοιμάσουν έναν αναλυτικό φάκελο παραγωγής (σημείωμα σκηνοθέτη, σενάριο, βιογραφικό, budget, σύνοψη, shotlist, moodboard) για χρηματοδότηση όπως θα γινόταν και στην βιομηχανία του κινηματογράφου.

Το πρόγραμμα αυτό είναι αυτοτελές για το χειμερινό εξάμηνο αλλά συνδέεται με την θεματική ενότητα: «Σκηνοθεσία και παραγωγή ταινιών μικρού μήκους», η οποία είναι και αυτή αυτοτελής αλλά σε συνδυασμό ολοκληρώνει πλήρως όλα τα στάδια παραγωγής μια μικρού μήκους ταινίας.

Οι μαθητευόμενοι θα εκπαιδευτούν στην πράξη για τον σχεδιασμό και την κατάθεση μιας πρότασης χρηματοδότησης για ταινία μικρού μήκους. Ολοκληρώνοντας την θεματική ενότητα «Scriptwriting, planning and Producing Short Films» θα έχουν όλα τα τεχνικά εργαλεία για την συγγραφή ενός σεναρίου μικρού μήκους (industry standard) για την άρτια κατάθεση προτάσεων τόσο σε χρηματοδοτικά προγράμματα όσο και σε εταιρίες παραγωγής. Επίσης θα εκπαιδευτούν στον σχεδιασμό της προ-παραγωγής μιας μικρού μήκους ταινίας από την άρτια συγγραφή του σεναρίου μέχρι τον σχεδιασμό του budget και του προγράμματος παραγωγής. Όλα τα παραπάνω θα πραγματοποιηθούν με τα πρότυπα και τα κοιτήρια της βιομηχανίας (industry standard).

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

1. Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
2. Microsoft Office (Word-Excel)
3. Πρόγραμμα συγγραφής σεναρίου (Fadeln, Final Draft)
4. Κινητό τηλέφωνο με κάμερα ή DSLR

Σχεδιάζοντας μία
ταινία Μικρού
Μήκους

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 30

Ώρες Εργασίας: 60

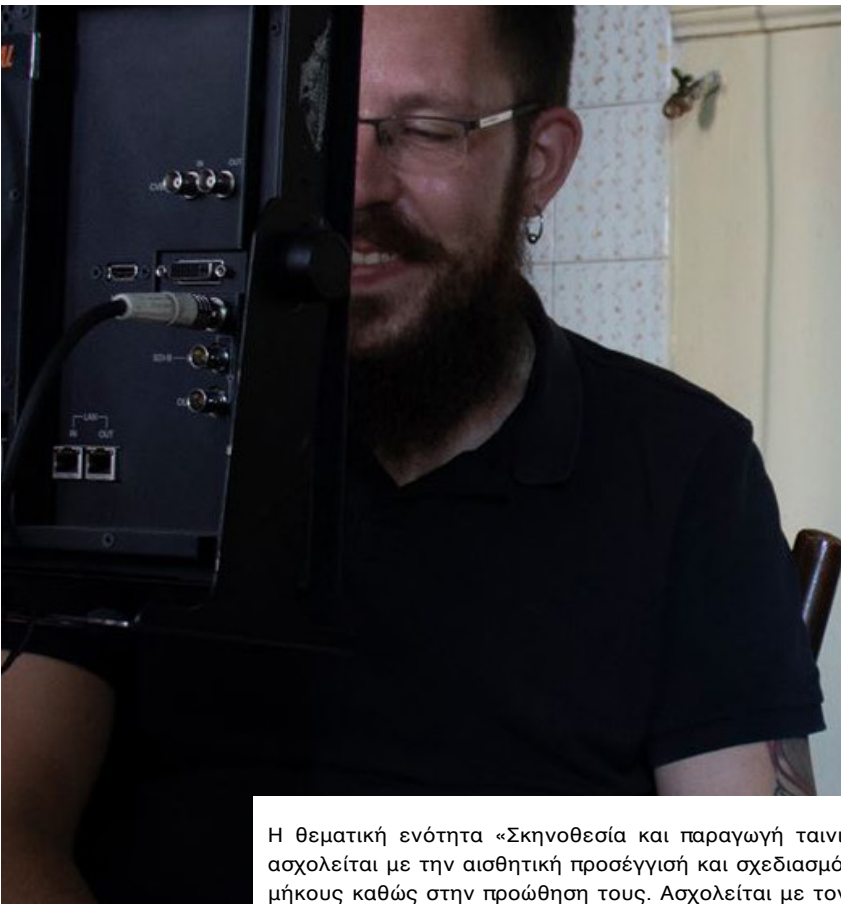


Σε ποιους απευθύνεται

Η θεματική αυτή ενότητα απευθύνεται σε νέους κινηματογραφιστές που θέλουν να ξεκινήσουν το ταξίδι τους στην βιομηχανία του κινηματογράφου. Σε καλλιτέχνες οι οποίοι θέλουν να διευρύνουν τον καλλιτεχνικό τους ορίζοντα στο πεδίο του κινηματογράφου. Σε φοιτητές καλλιτεχνικών, κινηματογραφικών και δραματικών σχολών. Σε οποιονδήποτε θα ήθελε να χρησιμοποιήσει την κινηματογράφιση για την επαγγελματική του προώθηση ή για την προώθηση της εταιρίας του. Η θεματική αυτή ενότητα είναι επίσης σχεδιασμένη για να εισάγει και άτομα τα οποία δεν έχουν κάποια επαφή ως τώρα με το αντικείμενο αλλά θέλουν να πάρουν μια πρώτη ολοκληρωμένη επαφή με τον χώρο του πρακτικού κινηματογράφου.

Προϋποθέσεις

Προηγούμενη εμπειρία στον κινηματογράφο είναι ευπρόσδεκτη, αλλά όχι απαραίτητη.



Σκηνοθεσία και παραγωγή ταινιών μικρού μήκους

ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ

Ο Ιάκωβος Παναγόπουλος έχει μεταπτυχιακό πάνω στην Διεύθυνση Φωτογραφίας στο Πανεπιστήμιο Bournemouth της Αγγλίας. Ολοκλήρωσε την διδακτορική του διατριβή για το έργο του Θεόδωρου Αγγελόπουλου στο Πανεπιστήμιο του Central Lancashire με τίτλο: «Reshaping Contemporary Greek Cinema Through a Re-evaluation of the Historical and Political Perspective of Theo

Η θεματική ενότητα «Σκηνοθεσία και παραγωγή ταινιών μικρού μήκους» ασχολείται με την αισθητική προσέγγιση και σχεδιασμό των ταινιών μικρού μήκους καθώς στην προώθηση τους. Ασχολείται με τον πρακτικό ρόλο του σκηνοθέτη σε όλα τα στάδια της παραγωγής μια μικρού μήκους ταινίας και των αποφάσεων που πρέπει να πάρει. Οι μαθητευόμενοι θα εκπαιδευτούν στην εύρεση της σκηνοθετικής προσέγγισης (ματιά του σκηνοθέτη), στην διαχείριση ηθοποιών και στον σχεδιασμό των προβών. Στις αισθητικές επιλογές στην φωτογραφία, στην σκηνογραφία, στην ενδυματολογία και στο χρώμα. Στην σκηνοθετική προσέγγιση στο μοντάζ και στο τελικό παραδοτέο προϊόν. Η ενότητα αυτή είναι σχεδιασμένη αποκλειστικά για την προσέγγιση του σκηνοθέτη για ταινίες μικρού μήκους και προσφέρει έναν οδηγό βήμα-βήμα για όλες τις προκλήσεις που θα αντιμετωπίσει ένας νέος σκηνοθέτης στο γύρισμα της μικρού του μήκους.

Το πρόγραμμα αυτό είναι αυτοτελές για το εαρινό εξάμηνο αλλά συνδέεται με την θεματική ενότητα: «Συγγραφή σεναρίου, σχεδιασμός και παραγωγή ταινιών μικρού μήκους » του χειμερινού εξαμήνου, η οποία είναι και αυτή αυτοτελής αλλά σε συνδυασμό ολοκληρώνει πλήρως όλα τα στάδια παραγωγής μιας μικρού μήκους ταινίας. Οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να παραδώσουν ένα πιλοτικό ταινιάκι μικρού μήκους .

Στόχοι Μαθήματος

Οι μαθητευόμενοι θα εκπαιδευτούν στην πράξη σε όλα τα στάδια και τις προκλήσεις που θα αντιμετωπίσει ένας νέος σκηνοθέτης κατά την παραγωγή μιας μικρού μήκους ταινίας. Όλες τις αισθητικές αποφάσεις που πρέπει να πάρει, την επικοινωνία μεταξύ των τμημάτων, την διαχείριση των προβών και

SYLLABUS

Εισαγωγή σε ένα κινηματογραφικό γύρισμα. Πώς λειτουργεί και τι κάνει ο κάθε ρόλος;

Εισαγωγή στην έννοια της κινηματογραφικής φόρμας και της προσωπικής σφραγίδας του σκηνοθέτη

**Μέθοδος Stanislavski και διαχείριση ηθοποιών
ανάλυση και παραδείγματα**

**Επικοινωνία με διευθυντή φωτογραφίας και ανάλυση
πλάνων και φωτισμού**

**Επικοινωνία με σκηνογράφο και ενδυματολόγο για τις
αισθητικές επιλογές του γυρίσματος**

**Χρήση χρώματος στον κινηματογράφο. Θεωρία
χρώματος με παραδείγματα και ανάλυση**

Μετα-παραγωγή: συνεργασία σκηνοθέτη με το μοντάζ

Προώθηση ταινίας και Festival Strategy

**Pitching (πώς παρουσιάζουμε και «πουλάμε» την
ταινία μας στην αγορά)**

Ανάλυση τελικών εργασιών

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

1. Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
2. Microsoft Office (Word-Excel)
3. Πρόγραμμα συγγραφής σεναρίου (FadeIn, Final Draft)
4. Κινητό τηλέφωνο με κάμερα ή DSLR
5. Πρόγραμμα μοντάζ (Premiere, FinalCut)

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 30

Ώρες Εργασίας: 60

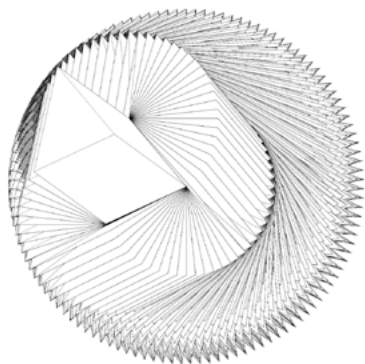
**Ανακαλύπτοντας
την προσωπική
σου ματιά στον
κινηματογράφο**

Σε ποιους απευθύνεται

Η θεματική αυτή ενότητα απευθύνεται σε νέους κινηματογραφιστές που θέλουν να ξεκινήσουν το ταξίδι τους στην βιομηχανία του κινηματογράφου. Σε καλλιτέχνες οι οποίοι θέλουν να διευρύνουν τον καλλιτεχνικό τους ορίζοντα στο πεδίο του κινηματογράφου. Σε φοιτητές καλλιτεχνικών, κινηματογραφικών και δραματικών σχολών. Σε οποιονδήποτε θα ήθελε να χρησιμοποιήσει την κινηματογράφιση για την επαγγελματική του προώθηση ή για την προώθηση της εταιρίας του. Η θεματική αυτή ενότητα είναι επίσης σχεδιασμένη για να εισάγει και άτομα τα οποία δεν έχουν κάποια επαφή ως τώρα με το αντικείμενο αλλά θέλουν να πάρουν μια πρώτη ολοκληρωμένη επαφή με τον χώρο του πρακτικού κινηματογράφου.

Προϋποθέσεις

Προηγούμενη εμπειρία στον κινηματογράφο είναι ευπρόσδεκτη, αλλά όχι απαραίτητη.



VR | AR GAMING & ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ



**ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ
ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ (VR) &
ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗΣ (AR)
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ**

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ
ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ VR, AR

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΘΕΣΗ

ΔΙΑΔΡΑΣΗ, ΔΙΕΠΑΦΗ

ΣΕΝΑΡΙΑ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

ΗΧΗΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ VR, AR

ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΚΟΜΙΑΝΟΣ



**ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ
ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ
ΣΤΙΣ VR & AR
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΜΕΘΟΛΟΓΙΑ
ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΖΗΤΗΜΑ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

ΣΥΛΛΟΓΗ ΚΑΙ ΕΠΕΞΑΡΓΑΣΙΑ
ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ/ΣΥΝΕΔΡΙΟ

ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΚΟΜΙΑΝΟΣ

SYLLABUS

Εισαγωγή στα διαδραστικά περιβάλλοντα VR/AR

Τεχνολογίες VR/AR και πλατφόρμες ανάπτυξης

Στοιχεία σχεδιασμού και σύνθεσης

Περιήγηση και διάδραση - διεπαφές χρήστη

Προγραμματισμός ενεργειών - Υλοποίηση σεναρίων και λειτουργιών

Περιεχόμενο σχεδιοκίνησης και ηχητικού σχεδιασμού

Προσομοίωση γεγονότων, εξέλιξη φαινομένων και κανόνες

Παιχνίδια σε περιβάλλοντα Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας

Διασύνδεση με συστήματα εξοπλισμού αισθητήρων και μικροελεγκτών για την επέκταση της διάδρασης

Διάθεση της εφαρμογής στο κοινό: δημοσίευση, διανομή, συντήρηση

Παρουσιάσεις έργων συμμετεχόντων I

Παρουσιάσεις έργων συμμετεχόντων II

Το μάθημα «Διαδραστικά Περιβάλλοντα Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας: Εφαρμογές στην Εκπαίδευση, στον Πολιτισμό, στα Παιχνίδια και στις Τέχνες» έχει ως αντικείμενο τις τεχνολογίες και τις μεθόδους δημιουργίας περιβαλλόντων εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας για την ενσωμάτωση αντικειμένων, την υλοποίηση σεναρίων και την είσοδο των χρηστών σε αυτά με δυνατότητες περιήγησης στον 3D χώρο, διάδρασης με αυτόν και τα αντικείμενα και επεξεργασίας στην εξέλιξη των σεναρίων. Σημαντικό ρόλο στη δημιουργία των περιβαλλόντων διαδραματίζουν οι πλατφόρμες ανάπτυξης παιχνιδιών βίντεο (game engines, π.χ. Unity) οι οποίες παρέχουν την απαιτούμενη λειτουργικότητα.

Μελετώνται οι μέθοδοι εφαρμογής τους στην εκπαίδευση, στον πολιτισμό, στα παιχνίδια και στις τέχνες. Το μάθημα μπορεί να συνδυαστεί με γνώσεις και δεξιότητες από άλλα πεδία όπως τη σύνθεση εικονικών περιβαλλόντων, τη σχεδίαση 3D μοντέλων για ενσωμάτωση τους στο περιβάλλον, τη σχεδιοκίνηση για τη δημιουργία αναπαραστάσεων, τον ηχητικό σχεδιασμό για την ηχητική επένδυση του περιβάλλοντος και τη χρήση εξοπλισμού αισθητήρων και μικροελεγκτών για την επέκταση των διαδραστικών λειτουργιών.

Στόχος του μαθήματος είναι οι συμμετέχοντες να αποκτήσουν τις απαιτούμενες γνώσεις για τη δημιουργία εφαρμογών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας με χρήση συστημάτων ανάπτυξης παιχνιδιών βίντεο. Οι συμμετέχοντες έρχονται σε επαφή με τις θεωρίες διάδρασης, τα ζητήματα βελτίωσης της εμπύθισης του χρήστη στα περιβάλλοντα εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας και την ενσωμάτωση σεναρίων για πληθώρα εφαρμογών (εκπαίδευση, ψυχαγωγία, τέχνες κ.α.). Σε κάθε μια από τις εβδομαδιαίες ενότητες οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα να εφαρμόζουν τη θεωρία σε υλοποίηση του ενδιαφέροντος τους. Το μάθημα αποτελείται από το θεωρητικό μέρος και εργαστηριακό μέρος. Το θεωρητικό μέρος έχει ως σκοπό την κατανόηση από μέρους των εκπαιδευομένων της θεωρίας που σχετίζεται με τα περιβάλλοντα και τις τεχνολογίες Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας και τις εφαρμογές τους. Το εργαστηριακό μέρος αποσκοπεί στην απόκτηση των γνώσεων και δεξιοτήτων χρήσης του λογισμικού ανάπτυξης Unity και δημιουργίας λειτουργιών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας συμβατής με εξοπλισμό χαμηλού κόστους (smartphones, tablets, H/Y) ο οποίος είναι προσβάσιμος από μεγάλη μερίδα χρηστών. Ο σκοπός του μαθήματος ολοκληρώνεται με την κατάθεση από μέρους των συμμετεχόντων μιας ολοκληρωμένης εφαρμογής σε πεδίο ενδιαφέροντος συμβατό με το αντικείμενο του μαθήματος (εκπαίδευση, πολιτισμό, τέχνες, videogame).

Περιβάλλοντα Εικονικής (VR) & Επαυξημένης (AR) Πραγματικότητας

ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΚΟΜΙΑΝΟΣ

Ο Βασίλειος Κομιανός δραστηριοποιείται διδακτικά και ερευνητικά στο επιστημονικό πεδίο των διαδραστικών και πολυμεσικών συστημάτων μεικτής πραγματικότητας και τις εφαρμογές τους στον πολιτισμό και στις τέχνες.

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Προτεινόμενο OS H/Y Windows 10 64bit ή οτιδήποτε από τα παρακάτω

1. Windows 7 SP1+
2. macOS 10.12+
3. Ubuntu 16.04+

Χρήσιμο συμπληρωματικό υλικό:

- Web camera
- Έξυπνο κινητό τηλέφωνο (iOS 9+ ή Android 7+), χρήσιμη η παρουσία γυροσκοπίου και επιταχυνσιόμετρου

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται τοξειμερινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 30

Ώρες Εργασίας: 60

VR | AR
Εφαρμογές στην
Εκπαίδευση, στον
Πολιτισμό, στα
Παιχνίδια και στις
Τέχνες

Σε ποιους απευθύνεται

Το μάθημα απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς, φοιτητές και αποφοίτους Σχολών Καλών και Εφαρμοσμένων Τεχνών, Αρχιτεκτονικής, Σχεδιασμού Προϊόντων, Μηχανικών Πληροφορικής, επαγγελματίες στον χώρο του Πολιτισμού και οποιονδήποτε επιθυμεί να γνωρίσει τις τεχνολογίες Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας και τις εφαρμογές τους.

Προϋποθέσεις

Επαρκής δεξιότητα χειρισμού προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου (DAW). Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας.

Ερευνητικές Προσεγγίσεις στις Εφαρμογές VR/AR

ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΚΟΜΙΑΝΟΣ

Ο Βασίλειος Κομιανός δραστηριοποιείται διδακτικά και ερευνητικά στο επιστημονικό πεδίο των διαδραστικών και πολυμεσικών συστημάτων μεικτής πραγματικότητας και τις εφαρμογές τους στον πολιτισμό και στις τέχνες.

Το μάθημα «Ερευνητικές Προσεγγίσεις στις Εφαρμογές Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας» έχει ως αντικείμενο την παρουσίαση της ερευνητικής μεθοδολογίας και των ερευνητικών προσεγγίσεων στις Εφαρμογές Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας. Σημαντικά ζητήματα τα οποία αποτελούν αντικείμενο μελέτης είναι η ευχρηστία των συστημάτων, η αποδοχή από τους χρήστες, η διερεύνηση νέων πεδίων εφαρμογής και η πρόταση νέων κατευθύνσεων στην αξιοποίηση τους καθώς και η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας τους σε διάφορα πεδία εφαρμογής όπως στην εκπαίδευση ή στην καλλιτεχνική παραγωγή. Το μάθημα εστιάζει στα ζητήματα της εφαρμοσμένης έρευνας και στην πειραματική ανάπτυξη.

Στόχοι Μαθήματος

Σκοπός του μαθήματος είναι οι συμμετέχοντες με την ολοκλήρωση του μαθήματος να είναι σε θέση να διεξάγουν εφαρμοσμένη έρευνα σε εφαρμογές και συστήματα Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας και να αξιοποιούν τις δυνατότητες της πειραματικής ανάπτυξης. Το μάθημα αποτελείται από το θεωρητικό μέρος και εργαστηριακό μέρος. Το θεωρητικό μέρος έχει ως σκοπό την κατανόηση από μέρους των εκπαιδευομένων της θεωρίας που σχετίζεται με τη διεξαγωγή έρευνας γύρω από τα περιβάλλοντα και τις τεχνολογίες Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας και τις εφαρμογές τους. Το εργαστηριακό μέρος αποσκοπεί στην απόκτηση των γνώσεων και δεξιοτήτων για την ανάπτυξη συστημάτων, εφαρμογών και λειτουργιών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας που θα χρησιμοποιηθούν για τους σκοπούς της έρευνας. Η ανάπτυξη και η ερευνητική διαδικασία βασίζεται στη χρήση μηχανών παιχνιδιών (Unity) και εξοπλισμού χαμηλού κόστους (smartphones, tablets, H/Y) και είναι δυνατή η αξιοποίηση των αποτελεσμάτων του προαπαιτούμενου μαθήματος «Διαδραστικά Περιβάλλοντα Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας: Εφαρμογές στην Εκπαίδευση, στον Πολιτισμό, στα Παιχνίδια και στις Τέχνες». Ο σκοπός του μαθήματος ολοκληρώνεται με την αποτύπωση των ερευνητικών εργασιών

SYLLABUS

Εισαγωγή στις έννοιες της έρευνας, στη μεθοδολογία της έρευνας και τα είδη της επιστημονικής έρευνας

Ορισμός ερευνητικού ζητήματος

Βιβλιογραφική επισκόπηση, αναζήτηση βιβλιογραφίας

Αποτύπωση σκοπού και στόχου έρευνας: κίνητρα, υποθέσεις, επιδιωκόμενα αποτελέσματα

Πειραματική διαδικασία: οργάνωση, έλεγχος και διεξαγωγή

Ζητήματα πειραματικής ανάπτυξης

Συλλογή και επεξεργασία δεδομένων

Διερεύνηση φαινομένων και ερμηνεία αποτελεσμάτων

Προετοιμασία εργασίας για δημοσίευση

Προετοιμασία για παρουσίαση σε συνέδριο

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Προτεινόμενο OS H/Y Windows 10 64bit ή οτιδήποτε από τα παρακάτω

1. Windows 7 SP1+
2. macOS 10.12+
3. Ubuntu 16.04+

Χρήσιμο συμπληρωματικό υλικό:

- Web camera

- Έξυπνο κινητό τηλέφωνο (iOS 9+ ή Android 7+), χρήσιμη η παρουσία γυροσκοπίου και επιταχυνσιόμετρου

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 30

Ώρες Εργασίας: 60

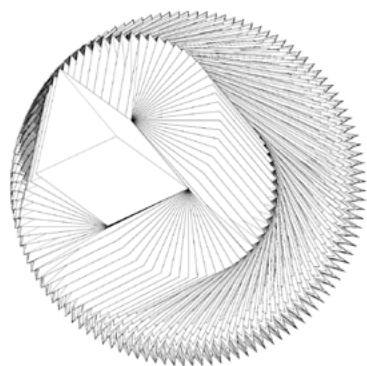
VR / AR Research

Σε ποιους απευθύνεται

Το μάθημα απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς, φοιτητές και αποφοίτους Σχολών Καλών και Εφαρμοσμένων Τεχνών, Αρχιτεκτονικής, Σχεδιασμού Προϊόντων, Μηχανικών Πληροφορικής, επαγγελματίες στον χώρο του Πολιτισμού και οποιονδήποτε επιθυμεί να αξιοποιήσει ερευνητικά τις τεχνολογίες και εφαρμογές Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας.

Προϋποθέσεις

Απαιτείται η επιτυχής παρακολούθηση του μαθήματος «Διαδραστικά Περιβάλλοντα Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας: Εφαρμογές στην Εκπαίδευση, στον Πολιτισμό, στα Παιχνίδια και στις Τέχνες» που πραγματοποιείται το χειμερινό εξάμηνο.



SOUND DESIGN SOUND ARTS



SOUND DESIGN ΚΑΙ ΕΠΕΝΔΥΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ I

SOUND DESIGN
ΗΧΗΤΙΚΗ ΤΕΧΝΗ

Ο ΗΧΟΣ ΩΣ ΣΧΗΜΑ

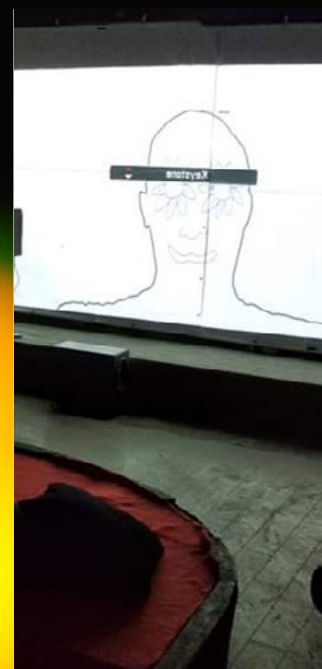
ΗΧΟΤΟΠΙΑ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΑ
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

ΜΙΞΗ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

FOLEY EFFECTS, ΗΧΟΓΡΑΦΗ-
ΣΗ ΚΑΙ PERFORMANCE

SAMPLING, SYNTHESIS

ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΛΟΥΦΟΠΟΥΛΟΣ



SOUND DESIGN ΚΑΙ ΕΠΕΝΔΥΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ II

SOUND EFFECTS

ΗΧΗΤΙΚΕΣ ΜΙΚΡΟΔΟΜΕΣ

SOUND SYNTHESIS
NATURAL SOUND

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΩΝ

SOUND/MUSIC FOR GAMING

VIDEOART AND SOUND

ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΛΟΥΦΟΠΟΥΛΟΣ



SOUND ARTS

ΟΡΟΛΟΓΙΑ

ΚΑΝΟΝΑΣ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ

RUSSOLO

MOHOLY-NAGY

ΣΤΑΘΜΟΣ CAGE

LISTENING SESSION

ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΕΣ ΗΧΩ

ΛΟΥΚΑΣ ΜΕΣΣΗΝΕΖΗΣ

SYLLABUS

Sound Design και ηχητική τέχνη – ο ήχος ως ηχητικό σχήμα

Διαχείριση δειγμάτων, δημιουργία ηχητικού τοπίου – εκφώνηση άσκησης

Ηχοτοπία και εικονικά περιβάλλοντα

Μίξη και επεξεργασία μέσω η/υ. Δημιουργία Library effects.

Παρουσίαση και επίβλεψη έργων.

Ήχος και animation – εκφώνηση εργασίας, sound design και προσαρμογή μουσικής σε κινούμενα σχέδια

Foley effects, ηχογράφηση και performance – εκφώνηση άσκησης

Sampling, synthesis και ειδικές επεξεργασίες: τεχνική προσέγγιση εργασιών

Ειδικές επεξεργασίες και τεχνικές μεταπαραγωγής

Παρουσίαση αυτοτελών έργων – παράδοση

Sound design και Επένδυση Εικόνας I

ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΛΟΥΦΟΠΟΥΛΟΣ

Ο Απόστολος Λουφόπουλος είναι επίκουρος καθηγητής του Ιονίου Πανεπιστημίου, μουσικός παραγωγός, συνθέτης και sound designer. Κατέχει διδακτορικό τίτλο από το πανεπιστήμιο CITY του Λονδίνου (PhD). Η μουσική του έχει αποσπάσει 18 διεθνείς διακρίσεις σε διαγωνισμούς όπως Ars Electronica, Bourges, Noroit-Leonce Petitot, Metamorphoses, SCRIME, Space of Sound, Franco

Το εργαστήριο "Sound Design και Επένδυση Εικόνας" αφορά την ηχητική καλλιτεχνική δημιουργία και εστιάζει κυρίως στη χρήση του ήχου ως περιγραφικό/εκφραστικό μέσο, τόσο αμιγώς ηχητικά, όσο και σε συνδυασμό με την εικόνα. Σκοπός του εργαστηρίου είναι η εξοικείωση των συμμετεχόντων με την δημιουργική διαδικασία, τις μεθόδους και τα εργαλεία της τεχνολογίας που χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό, την ηχητική επένδυση, τα ηχητικά εφέ, την ηχητική σκηνοθεσία και γενικότερα την καλλιτεχνική διαμόρφωση του ήχου σε μια σειρά εφαρμογών, πειραματικών και εφαρμοσμένων (animation, trailer, games, videoart, soundart, radio κλπ).

Σε πρακτικό επίπεδο, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να δημιουργήσουν μικρά έργα - ασκήσεις που αφορούν ήχο ή/και ήχο με εικόνα, χρησιμοποιώντας το δικά τους μέσα και ερχόμενοι σε επαφή με τεχνικές δημιουργικές διαδικασίες (ηχογράφηση, foley, επεξεργασία, library effects, μίξη ήχου). Τα έργα που θα προκύψουν δύνανται να εκτεθούν στο ετήσιο Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών που γίνεται στην Κέρκυρα τον Μάιο ή σε κάποια άλλη καλλιτεχνική δράση του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Κύριος στόχος είναι η ανάπτυξη αισθητικής γλώσσας και προσωπικού δημιουργικού ύφους, παράλληλα με την εξοικείωση με τις τεχνικές και τις μεθόδους που χρησιμοποιούνται στη σύγχρονη εποχή για τη δημιουργία ήχου μέσα από την ψηφιακή τέχνη, και το συνδυασμό της τέχνης αυτής με την εικόνα, τόσο σε πειραματικό όσο και σε εφαρμοσμένο επίπεδο.

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, ακουστικά, μικρόφωνο ή ηχητικός καταγραφέας (προαιρετικά)

Ήχος: Reaper ή οποιοδήποτε λογισμικό DAW ηχητικής μίξης/επεξεργασίας

Εικόνα: Οποιοδήποτε λογισμικό επεξεργασίας βίντεο

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 20

Ώρες Εργασίας: 70

**Animation, Trailer,
Games, Videoart,
Soundart,
Radio**

Σε ποιους απευθύνεται

Το πρόγραμμα απευθύνεται σε άτομα που ενδιαφέρονται να εξασκηθούν στο sound design σε πρακτικό επίπεδο ή/και να διευρύνουν τις δεξιότητές τους μέσα από τη δημιουργία ηχητικών δειγμάτων, εφέ, εικονικών ηχητικών χώρων και soundtrack για οποιαδήποτε εφαρμογή. Ενθαρρύνονται φοιτητές και απόφοιτοι σχολών καλών τεχνών, μουσικών σπουδών, ηχοληψίας, πληροφορικής, δραματουργίας-σκηνοθεσίας, και γενικά όποιος επιθυμεί να αναπτύξει εμπειρία ως προς τη χρήση του ήχου στην οπτικοηχητική παραγωγή και την αισθητική των νέων μέσων και τεχνών, μέσα από ένα πλαίσιο ατομικής εργασίας και ομαδικής διάδρασης. Οι μουσικές δεξιότητες και τεχνικές γνώσεις δεν προαπαιτούνται.

Προϋποθέσεις

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι κάτοχοι προπτυχιακού τίτλου.

SYLLABUS

Sound design και Επένδυση Εικόνας II

ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΛΟΥΦΟΠΟΥΛΟΣ

Ο Απόστολος Λουφόπουλος είναι επίκουρος καθηγητής του Ιονίου Πανεπιστημίου, μουσικός παραγωγός, συνθέτης και sound designer. Κατέχει διδακτορικό τίτλο από το πανεπιστήμιο CITY του Λονδίνου (PhD). Η μουσική του έχει αποσπάσει 18 διεθνείς διακρίσεις σε διαγωνισμούς όπως Ars Electronica, Bourges, Noroît-Leonce Petitot, Metamorphoses, SCRIME, Space of Sound, Franco

Το εργαστήριο "Sound Design" (ηχητικός σχεδιασμός) αφορά την ηχητική καλλιτεχνική δημιουργία και εστιάζει κυρίως στη χρήση του ήχου ως περιγραφικό/εκφραστικό μέσο, τόσο αμιγώς ηχητικά, όσο και σε συνδυασμό με την εικόνα. Σκοπός του εργαστηρίου είναι η εξοικείωση των συμμετεχόντων με την δημιουργική διαδικασία, τις μεθόδους και τα εργαλεία της τεχνολογίας που χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό, την ηχητική επένδυση, τα ηχητικά εφέ, την ηχητική σκηνοθεσία και γενικότερα την καλλιτεχνική διαμόρφωση του ήχου σε μια σειρά εφαρμογών, πειραματικών και εφαρμοσμένων (animation, trailer, games, videoart, soundart, radio κλπ).

Σε πρακτικό επίπεδο, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να δημιουργήσουν μικρά έργα - ασκήσεις που αφορούν ήχο ή/και ήχο με εικόνα, χρησιμοποιώντας το δικά τους μέσα και ερχόμενοι σε επαφή με τεχνικές δημιουργικές διαδικασίες (ηχογράφηση, foley, επεξεργασία, library effects, μίξη ήχου). Τα έργα που θα προκύψουν δύνανται να εκτεθούν στο ετήσιο Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών που γίνεται στην Κέρκυρα τον Μάιο ή σε κάποια άλλη καλλιτεχνική δράση του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Κύριος στόχος είναι η ανάπτυξη αισθητικής γλώσσας και προσωπικού δημιουργικού ύφους, παράλληλα με την εξοικείωση με τις τεχνικές και τις μεθόδους που χρησιμοποιούνται στη σύγχρονη εποχή για τη δημιουργία ήχου μέσα από την ψηφιακή τέχνη, και το συνδυασμό της τέχνης αυτής με την εικόνα, τόσο σε πειραματικό όσο και σε εφαρμοσμένο επίπεδο.

Sound effects και ηχητικές μικροδομές

Ηχογράφηση πεδίου και εσωτερικού χώρου, δοκιμές και ασκήσεις

Ειδικά λογισμικά επεξεργασίας, sound synthesis και natural sound

Ανάπτυξη προσωπικού library, ασκήσεις δημιουργίας ηχοδομών

Παρουσίαση και επίβλεψη δειγμάτων ήχου, τεχνική και αισθητική

Ήχος και κινούμενη εικόνα, (animation, games, κινηματογράφος) εκφώνηση εργασιών επένδυσης

Gaming και ηχητική παραγωγή, soundtrack και ηχητικά εφέ σε πρακτική χρήση, επίβλεψη Project

Βιντεοτέχνη και ηχητική γλώσσα. Σύγκριση πειραματικής και commercial αισθητικής

Σύνθεση χώρου και surround μίξη. Μεταπαραγωγή, ειδικές τεχνικές, ομαδική ακρόαση και συζήτηση

Παρουσίαση αυτοτελών έργων – παράδοση

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, ακουστικά, μικρόφωνο ή ηχητικός καταγραφέας (προαιρετικά)

**Animation, Trailer,
Games, Videoart,
Soundart,
Radio**

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 20

Ώρες Εργασίας: 70

Σε ποιους απευθύνεται

Το πρόγραμμα απευθύνεται σε άτομα που ενδιαφέρονται να εξασκηθούν στο sound design σε πρακτικό επίπεδο ή/και να διεκδικούν τις δεξιότητές τους μέσα από τη δημιουργία ηχητικών δειγμάτων, εφέ, εικονικών ηχητικών χώρων και soundtrack για οποιαδήποτε εφαρμογή. Ενθαρρύνονται φοιτητές και απόφοιτοι σχολών καλών τεχνών, μουσικών σπουδών, ηχοληψίας, πληροφορικής, δραματουργίας-σκηνοθεσίας, και γενικά όποιος επιθυμεί να αναπτύξει εμπειρία ως προς τη χρήση του ήχου στην οπτικοηχητική παραγωγή και την αισθητική των νέων μέσων και τεχνών, μέσα από ένα πλαίσιο ατομικής εργασίας και ομαδικής διάδρασης. Οι μουσικές δεξιότητες και τεχνικές γνώσεις δεν προαπαιτούνται.

Προϋποθέσεις

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι κάτοχοι προπτυχιακού τίτλου.

SYLLABUS

Εισαγωγή στην τέχνη ήχου - Ορολογίες

Κανόνας & τάσεις. Το δέντρο της ηχητικής τέχνης

Στα χνάρια του Russolo

Το κατσαβίδι του Moholy-Nagy

Σταθμός Cage

Listening session & Ανάλυση σημαντικών ιστορικών έργων

Πρόοδος εργασιών

Φιλοσοφικές ηχο-αναζητήσεις

Παρουσιάσεις έργων συμμετεχόντων I

Παρουσιάσεις έργων συμμετεχόντων II

Sound Arts

Στις αρχές του 20ού αιώνα ο L. Russolo σημειώνει πως "[...] τα ότα μας απέχουν πολύ από την ικανοποίησή τους και συνεχίζουν να αναζητούν μεγαλύτερες ακουστικές συγκινήσεις". Με την εφεύρεση του φωνογράφου και των λοιπών μέσων ηχητικής καταγραφής και αναπαραγωγής, παρατηρήθηκε μία εκρηκτική εισαγωγή του ήχου στα καλλιτεχνικά δρώμενα του περασμένου αιώνα. Σήμερα, σε συνδυασμό με την ψηφιοποίηση της τεχνολογίας, οι δυνατότητες που δίνονται στον καλλιτέχνη είναι σχεδόν απεριόριστες. Το συγκεκριμένο εργαστήριο μελετά σε βάθος τόσο την ιστορική όσο και τη σύγχρονη χρήση του ήχου ως βασικό μέσο καλλιτεχνικής δημιουργίας. Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα να εξοικειωθούν με τις τρεις βασικές τάσεις του "κανόνα" της τέχνης ήχου και να δημιουργήσουν οι ίδιοι ένα πρωτότυπο έργο. Μέσα από θεωρητική μελέτη και πρακτική άσκηση θα χαλιναγωγήσουμε την αιθέρια φύση του ήχου και θα της δώσουμε καλλιτεχνική υπόσταση.

ΛΟΥΚΑΣ ΜΕΣΣΗΝΕΖΗΣ

Ο Λουκάς Μεσσηνέζης είναι κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών τέχνη ήχου (sound art) από το University of the Arts, London και έκτοτε ενασχολείται σε επαγγελματικό επίπεδο με την άσκηση και έρευνα της ηχητικής τέχνης.

Σημείωση: Το συγκεκριμένο εργαστήριο δεν εστιάζει στην εκμάθηση συγκεκριμένων προγραμμάτων ήχου, περιβαλλόντων προγραμματισμού ή και ψηφιακών μέσων. Οι συμμετέχοντες μπορούν να δημιουργήσουν με βάση τις υπάρχουσες τεχνικές τους γνώσεις και ενθαρρύνονται να συνδυάσουν το εργαστήριο με κάποια άλλη τεχνική ενότητα εάν το επιθυμούν, χωρίς αυτό να είναι απαραίτητο.

Σκοπός του εργαστηρίου είναι η θεωρητική κατάρτιση και πρακτική εφαρμογή των κανόνων που διέπουν την τέχνη ήχου (sound art). Οι συμμετέχοντες καλούνται κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου να δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο έργο ηχητικής τέχνης βασισμένο σε μία από τις τρεις βασικές ιστορικές τάσεις της ηχητικής τέχνης ή κάποιο συνδυασμό αυτών.

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Προσωπικός υπολογιστής.

Πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου (DAW), επιλογής του συμμετέχοντα.

Ο ήχος ως βασικό
μέσο
δημιουργικής
έκφρασης

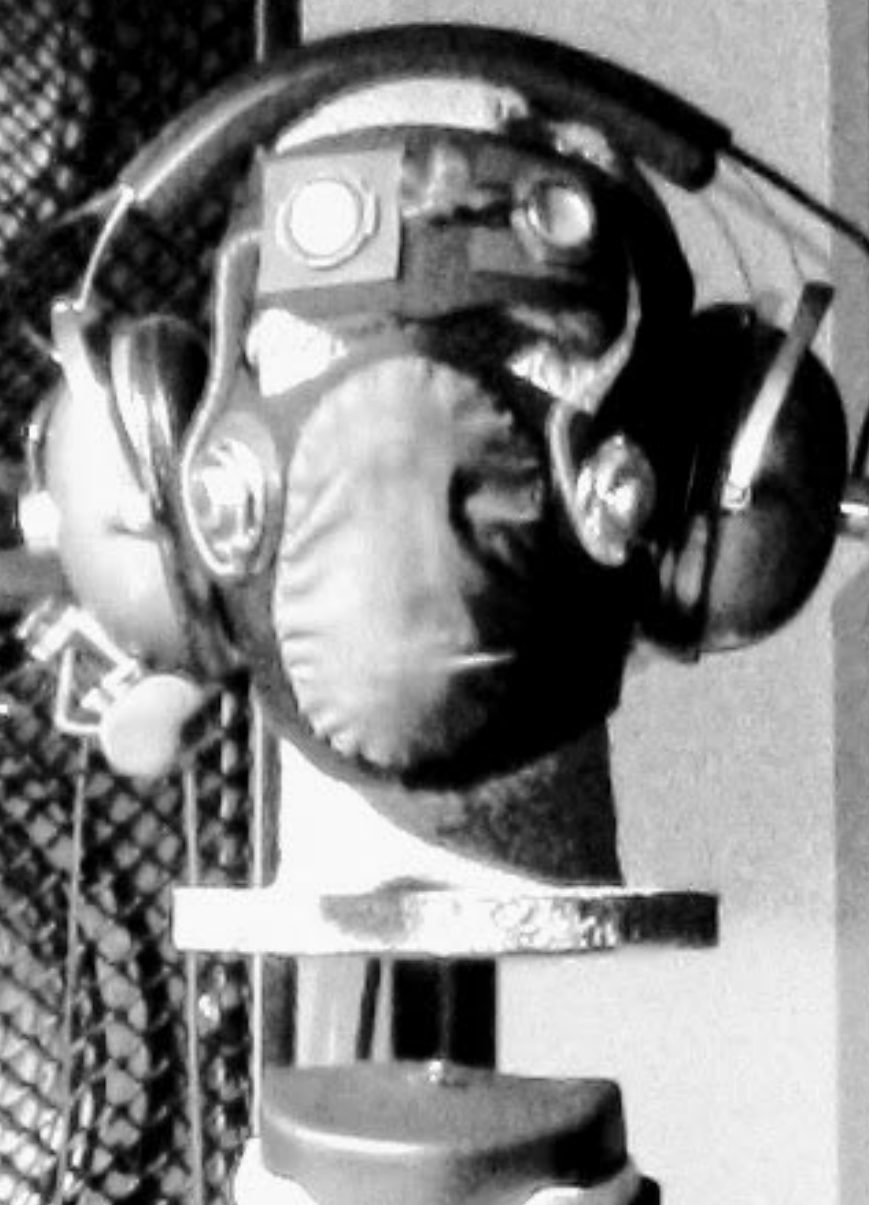
Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται τόσο στο χειμερινό όσο και στο εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 30

Ώρες Εργασίας: 60

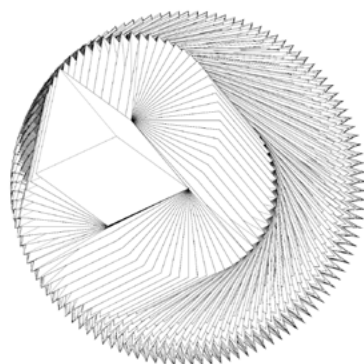


Σε ποιους απευθύνεται

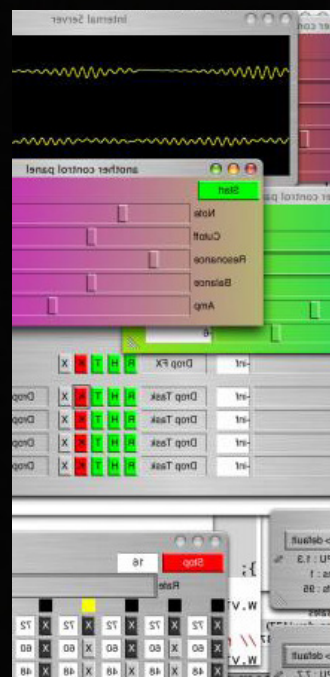
Η συγκεκριμένη ενότητα απευθύνεται σε άτομα οποιασδήποτε ηλικίας τα οποία επιθυμούν να διευρύνουν το γνωστικό τους πεδίο όσον αφορά τη χρήση του ήχου ως μέσο δημιουργικής έκφρασης. Το εργαστήριο είναι ιδιαίτερα χρήσιμο σε εικαστικούς και αποφοίτους καλών ή και εφαρμοσμένων τεχνών, οι οποίοι/ες επιθυμούν να πειραματιστούν και να εισαγάγουν τον ήχο στην δημιουργική πρακτική τους. Επίσης, το εργαστήριο ενδείκνυται για επιμελητές οι οποίοι θα ήθελαν να διαχειρίζονται ηχητικά έργα στο περιβάλλον της γκαλερί ή κάποιας ομαδικής έκθεσης.

Προϋποθέσεις

Δεξιότητα χειρισμού προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου (DAW). Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας.



ΜΟΥΣΙΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΚΟΥΣΤΙΚΗ ΟΙΚΟΛΟΓΙΑ



*ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ
ΖΩΝΤΑΝΟ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ
ΤΗΣ ΗΧΗΤΙΚΗΣ
ΤΕΧΝΗΣ*

SUPER COLLIDER

OPEN SOUND CONTROL &
MIDI

ΜΕΤΡΑ, PATTERN, BEATS

INTERACTIVE SOUND

LIVE CODING

ALGORITHMIC & GENERATIVE
SOUND DESIGN

ΙΩΑΝΝΗΣ ΖΑΝΝΟΣ



*ΜΟΥΣΙΚΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Ι:
ΜΟΝΑΔΕΣ
ΣΥΝΘΕΣΗΣ ΚΑΙ
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ
ΗΧΟΥ*

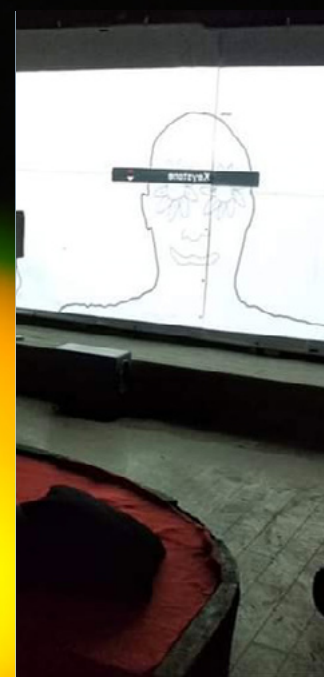
PURE DATA

MIDI & AUDIO

ΨΗΦΙΑΚΑ ΓΡΑΝΑΖΙΑ

ΚΥΜΑΤΑ ΘΟΡΥΒΟΥ

ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΡΟΒΙΘΗΣ



*ΜΟΥΣΙΚΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΙΙ:
ΗΧΗΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΚΑΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ*

PURE DATA

SCRIPTA MANENT

Η ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ
ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ

ΗΧΗΤΙΚΟ ΤΟΠΙΟ

ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ ΣΥΜΠΑΝΤΑ

ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΡΟΒΙΘΗΣ



*FIELD RECORDING
& ΑΚΟΥΣΤΙΚΗ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ*

ΗΧΟΤΟΠΙΟ

ΦΩΝΟΓΡΑΦΙΑ

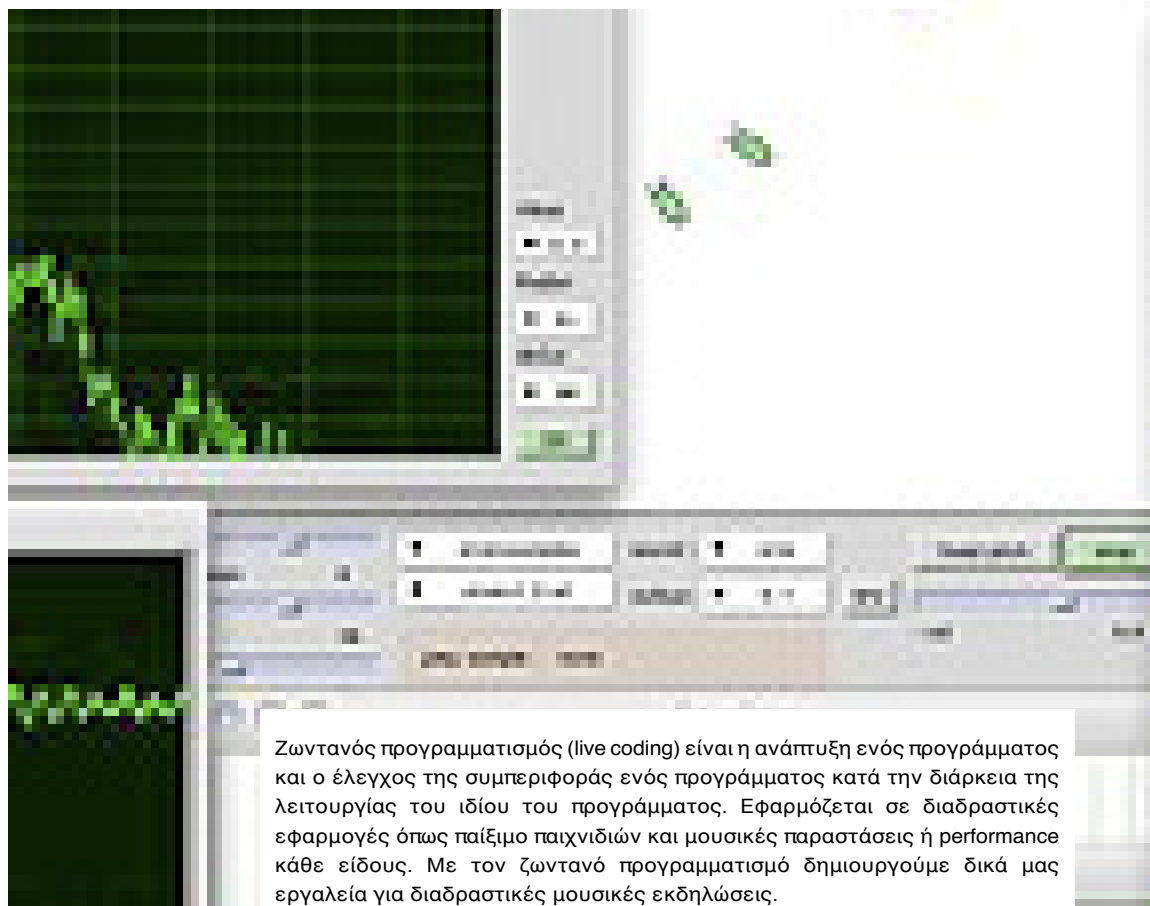
FIELD RECORDING

CONCEPTUAL SOUND ART

DIY ΜΙΚΡΟΦΩΝΑ

ΗΧΟΠΕΡΙΠΑΤΟΙ
LISTENING SESSION

ΛΟΥΚΑΣ ΜΕΣΣΗΝΕΖΗΣ



Ζωντανός προγραμματισμός (live coding) είναι η ανάπτυξη ενός προγράμματος και ο έλεγχος της συμπεριφοράς ενός προγράμματος κατά την διάρκεια της λειτουργίας του ιδίου του προγράμματος. Εφαρμόζεται σε διαδραστικές εφαρμογές όπως παίξιμο παιχνιδιών και μουσικές παραστάσεις ή performance κάθε είδους. Με τον ζωντανό προγραμματισμό δημιουργούμε δικά μας εργαλεία για διαδραστικές μουσικές εκδηλώσεις.

Εισαγωγή στον ζωντανό προ- γραμματισμό ηχητικής τέχνης

ΙΩΑΝΝΗΣ ΖΑΝΝΟΣ

Ο Γιάννης Ζάννος σπούδασε μουσική σύνθεση, εθνομουσικολογία και πληροφορική με εφαρμογή στην τεχνητή νοημοσύνη για μουσική. Διδάσκει διαδραστικές τέχνες ήχου και εικόνας στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο. Ερευνά και δημιουργεί διαδραστικά οπτικοακουστικά έργα.

Στην βάση του μαθήματος συμπεριλαμβάνονται αρχές αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού, βασικές έννοιες ηλεκτρονικού και ψηφιακού ήχου όπως δίαυλος, audio buffer, synth, unit generator (γεννήτρια ήχου) κλπ. Διδάσκεται πως δημιουργείται ψηφιακά ο ήχος με αυτά τα εργαλεία, και πως μπορούμε να φτιάξουμε δικά μας προγράμματα που παράγουν ή επεξεργάζονται ήχο για παραστάσεις. Βασικό εργαλείο αποτελεί είναι το ελεύθερο λογισμικό ανοικτού κώδικα SuperCollider, το οποίο χρησιμοποιείται και από άλλα εργαλεία ζωντανού προγραμματισμού όπως Tidal Cycles, FoxDot, sonic.py. Διδασκονται τεχνικές για να χειριζόμαστε τον προγραμματισμό με απλό τρόπο και να προσαρμόζουμε το λογισμικό για τους δικούς μας δημιουργικούς στόχους.

Εκμάθηση των αρχών του προγραμματισμού για ζωντανές μουσικές εφαρμογές. Με τις γνώσεις αυτές οι συμμετέχοντες αποκτούν μια βαθύτερη γνώση του πως μπορούμε να επεξεργαστούμε τον ήχο ψηφιακά και να φτιάξουμε διαδραστικές εφαρμογές, χρησιμοποιώντας εργαλεία ανοικτού και ελεύθερου κώδικα. Δηλαδή πως μπορούμε να ορίσουμε και να διαμορφώσουμε μουσικούς ρυθμούς, και μελωδίες, να επεξεργαστούμε ηχητικές υφές με βάση ηχογραφημένα δεδομένα και πως φτιάχνουμε ήχο με ψηφιακές γεννήτριες. Επίσης βλέπουμε πως οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν εργαλεία ανοικτού κώδικα για να δημιουργήσουν ήχο σε παραστάσεις όπως πχ. του είδους "algorave" αλλά και σε ηχητικές εγκαταστάσεις.

SYLLABUS

Εργαλεία και μέθοδοι ζωντανού ψηφιακού ήχου, αρχές του live coding. SuperCollider, server - client

Παραγωγή και έλεγχος ήχου με κώδικα στο Super-Collider: Synths, UGens, SynthDefs

Ηχογράφηση και αναπαραγωγή αρχείων ήχου

Δίαυλοι ψηφιακού σήματος (busses), επεξεργασία σήματος (εφφέ)

Γραφικό περιβάλλον διάδρασης (GUI)

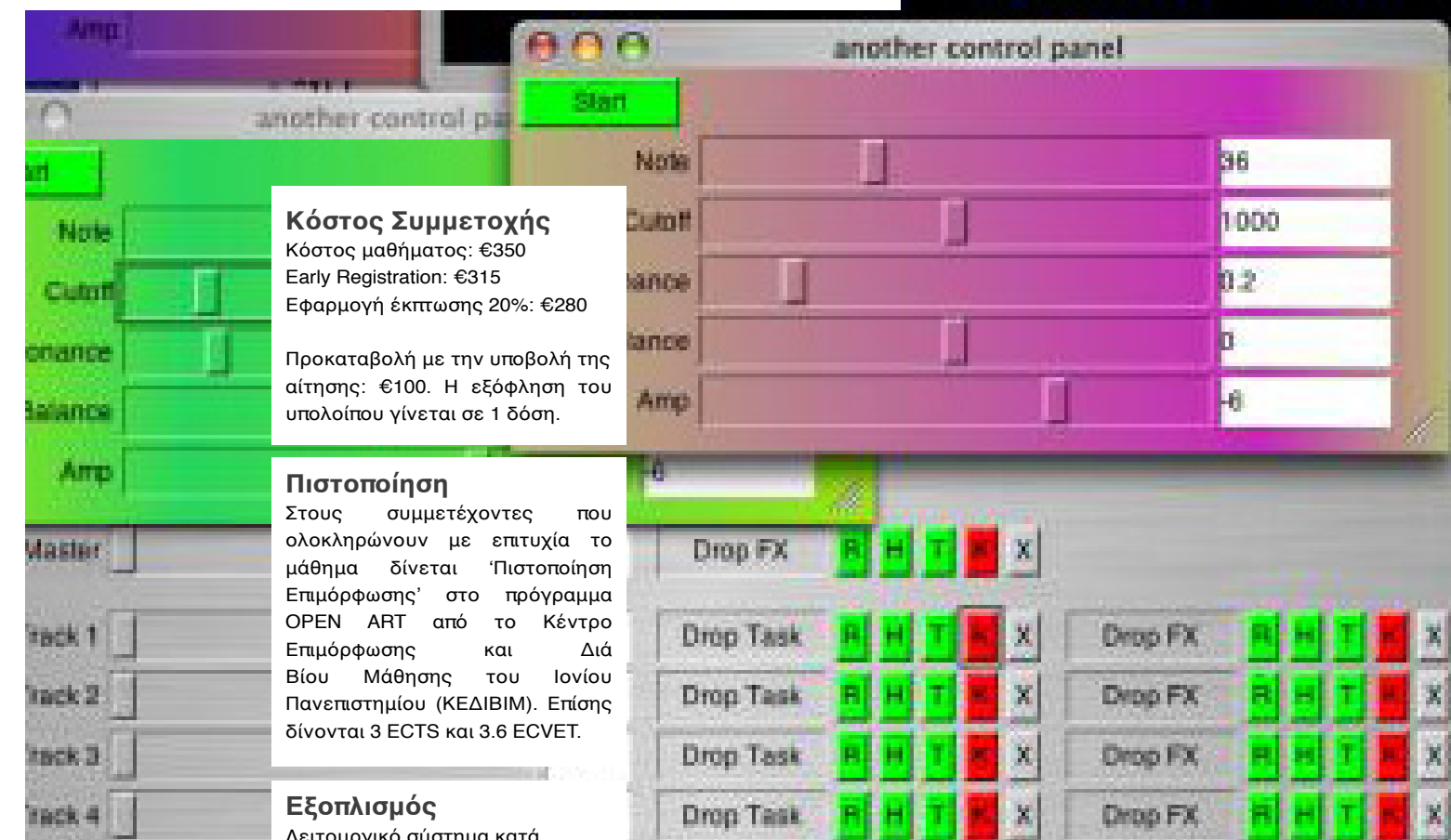
Αυτοματισμός διαδικασιών, προέκταση και προσαρμογή του λεξιλογίου διάδρασης

Επικοινωνία με άλλες εφαρμογές μέσω Open Sound Control και MIDI

Μουσικές δομές χρόνου: Μέτρα, patterns, beats

Μουσικές δομές τονικού ύψους: Κλιμακες, διαστήματα

Αλγοριθμικές και παραγωγικές μέθοδοι (algorithmic and generative sound design)



Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350
Early Registration: €315
Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Λειτουργικό σύστημα κατά προτίμηση με λειτουργικό linux ή mac os, αλλά windows είναι επίσης δεκτό. Όλα τα λογισμικά του μαθήματος είναι ανοικτού κώδικα και κατεβάζονται ελεύθερα από το διαδίκτυο ή λειτουργούν στον παγκόσμιο ιστό παοσβάσιμα με browser. Συμπεριλαμβάνονται: SuperCollider, EMACS, Github, Tidal, FoxDot, Sonic Pi.

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες
Ώρες Διδασκαλίας: 20
Ώρες Εργασίας: 70

Super Collider
Live coding για
μουσική και
οπτικοακουστικές
τέχνες

Σε ποιους απευθύνεται

Καλλιτέχνες και ερευνητές / φοιτητές που ενδιαφέρονται να αναπτύξουν ικανότητες προγραμματισμού και να γνωρίσουν τις αρχές του ψηφιακού ήχου για εφαρμογές διαδραστικών τεχνών όπως περφόρμανς, εγκαταστάσεις, χορό και άλλα. Προϋπόθεση είναι ενδιαφέρον για προγραμματισμό και προθυμία να ασχοληθεί κανείς με τον κώδικα.

Προϋποθέσεις

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι κάτοχοι προπτυχιακού τίτλου.

SYLLABUS

Θεμελιώδη Σωματίδια

Ισορροπώντας Ανάμεσα σε Midi και Audio

Ταλαντώσεις στα Ψηφιακά Γρανάζια

Κύματα Θορύβου

Από την Τάξη..

..Έως το Χάος

Ο Χορός της Διαμόρφωσης

Δαμάζοντας τον Χρόνο

Βουτιά στον Μικρόκοσμο

Παρουσίαση και σχολιασμός τελικών έργων των σπουδαστών

Η ψηφιακή τεχνολογία παρέχει δυνατότητες καλλιτεχνικής δημιουργίας και αλληλεπίδρασης που επαναπροσδιορίζουν τις σχέσεις ανάμεσα σε δημιουργό, έργο, και κοινό. Σε αυτό το πλαίσιο, η κατάρτιση στην ελεύθερη γλώσσα οπτικού προγραμματισμού Pure Data δίνει τη δυνατότητα σε δημιουργούς διαφορετικής προέλευσης και κατεύθυνσης να υλοποιούν σύνθετα διαδραστικά συστήματα ηχητικής σύνθεσης και επεξεργασίας με πληθώρα εφαρμογών στους τομείς του ηχητικού σχεδιασμού και των διαδραστικών εγκαταστάσεων.

Το συγκεκριμένο μάθημα προβλέπει 10 τρίωρα, εξ'αποστάσεως εργαστήρια, τα οποία, συνδυάζοντας διαλέξεις, προβολές και τεχνικές ασκήσεις, παρέχουν στους συμμετέχοντες το θεωρητικό υπόβαθρο και την τεχνική εξοικείωση για τη δημιουργία πλήρως εξατομικευμένων ηχητικών εργαλείων στο Pure Data. Ειδικότερα, οι σπουδαστές θα διδαχθούν γεννήτριες θορύβου και ταλαντωτών, τεχνικές προσθετικής, αφαιρετικής, και κυματομορφικής σύνθεσης, τεχνικές διαμόρφωσης πλάτους και συχνότητας, ντετερμινιστικές και τυχαιοκρατικές προγραμματιστικές δομές, κοκκώδη σύνθεση και ηχητική χωροθέτηση, ενώ στα εργαλεία που θα υλοποιήσουν συγκαταλέγονται μεταξύ άλλων εργαλεία ρυθμικής και μελωδικής επανάληψης, συνθετητές και επεξεργαστικές μονάδες (audio fxs). Τελικός προορισμός του Εργαστηρίου είναι η δημιουργία από τον κάθε συμμετέχοντα ενός ηχητικού καλλιτεχνικού έργου σε μορφή αυτοματοποιημένου διαδραστικού λογισμικού.

Μουσική Πληροφορική Ι: Μονάδες Σύνθεσης και Επεξεργασίας Ήχου

ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΡΟΒΙΘΗΣ

Ο Εμμανουήλ Ροβίθης είναι κάτοχος διδακτορικού τίτλου στην Ηλεκτρονική Μουσική Σύνθεση από το Τμήμα Μουσικών Σπουδών του Ιονίου Πανεπιστημίου και μεταπτυχιακού τίτλου στη Μουσική Σύνθεση από το Anglia Polytechnic University (UK).

Στόχοι Μαθήματος

Με το πέρας των προγραμματισμένων τηλεδιασκέψεων οι συμμετέχοντες:

- θα έχουν αποκτήσει το απαραίτητο θεωρητικό υπόβαθρο για την παραγωγή και αποτύπωση ιδεών καλλιτεχνικής ηχητικής έκφρασης
- θα έχουν εξοικειωθεί με σύγχρονες πρακτικές και τεχνικές ηλεκτρονικής μουσικής σύνθεσης και ηχητικής επεξεργασίας
- θα έχουν εξοικειωθεί με τις αρχές του μουσικού οπτικού προγραμματισμού
- θα έχουν αποκτήσει την απαραίτητη τεχνική κατάρτιση στην προγραμματιστική πλατφόρμα του ελεύθερου λογισμικού "Pure Data" για την εξ'ολοκλήρου υλοποίηση διαδραστικών ηχητικών συστημάτων



Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350
Early Registration: €315
Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

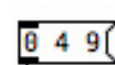
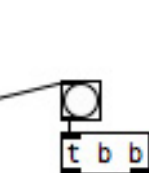
Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (laptop/desktop) με κάμερα, μικρόφωνο και απαραίτητη σύνδεση στο διαδίκτυο
Ελεύθερο ανοιχτό λογισμικό Pure Data

Εισαγωγή στο Περιβάλλον Οπτικού Προγραμματισμού Pure Data

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες
Ώρες Διδασκαλίας: 30
Ώρες Εργασίας: 60



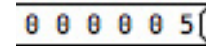
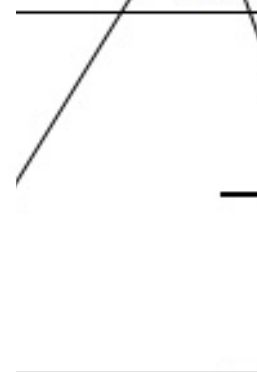
array set workshop

array size workshop

workshop



4 array-random



abilities

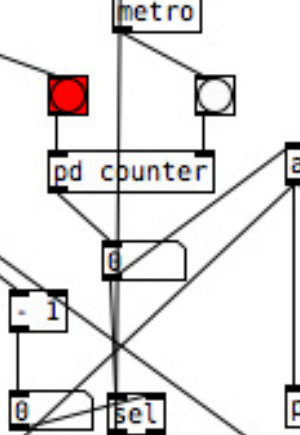
6 calculate & store intervals

Σε ποιους απευθύνεται

Το μάθημα απευθύνεται σε σχεδιαστές, ερευνητές και σπουδαστές του ήχου που επιθυμούν να κατακτήσουν ένα νέο και ισχυρό δημιουργικό εργαλείο, σε καλλιτέχνες κάθε υπόβαθρου που επιθυμούν να επεκτείνουν το εκφραστικό δυναμικό τους, ενισχύοντας τα έργα τους με διαδραστικές ηχητικές δυνατότητες, σε ανθρώπους με ενδιαφέρον για τον προγραμματισμό που επιθυμούν να εξερευνήσουν τις ηχητικές προεκτάσεις των περιβαλλόντων οπτικού προγραμματισμού, σε επαγγελματίες του ήχου που θέλουν να ενισχύσουν το επαγγελματικό τους προφίλ, και γενικότερα σε χομπίστες που επιθυμούν την επαύξηση της καλλιτεχνικής τους έκφρασης και την αξιοποίηση της δημιουργικότητάς τους μέσω της χρήσης ανοιχτών τεχνολογιών αιχμής. Προϋπάρχουσες μουσικές ή προγραμματιστικές γνώσεις είναι ευπρόσδεκτες, αλλά όχι απαραίτητες. Μοναδικό προαπαιτούμενο η διάθεση για μάθηση και δημιουργία.

Προϋποθέσεις

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι κάτοχοι προπτυχιακού τίτλου.



pd counter

sel

0

- 1

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

SYLLABUS

Μήτηρ Πάσης Μαθήσεως

Scripta Manent

Παράθυρο στον Κόσμο

Συνάψεις Επικοινωνίας

Ξεκλειδώνοντας τον Γρίφο

Η Μυθολογία της Μεταφοράς

Ένα Τοπίο από Ήχους

Παράλληλα Σύμπαντα

Work in Progress

Παρουσίαση και σχολιασμός τελικών έργων των σπουδαστών

Η ψηφιακή τεχνολογία παρέχει δυνατότητες καλλιτεχνικής δημιουργίας και αλληλεπίδρασης που επαναπροσδιορίζουν τις σχέσεις ανάμεσα σε δημιουργό, έργο, και κοινό. Σε αυτό το πλαίσιο, η κατάρτιση στην ελεύθερη γλώσσα οπτικού προγραμματισμού Pure Data δίνει τη δυνατότητα σε δημιουργούς διαφορετικής προέλευσης και κατεύθυνσης να υλοποιούν σύνθετα διαδραστικά συστήματα ηχητικής σύνθεσης και επεξεργασίας με πληθώρα εφαρμογών στους τομείς του ηχητικού σχεδιασμού και των διαδραστικών εγκαταστάσεων.

Αποτελώντας την εξέλιξη του προηγούμενου τριμήνου το συγκεκριμένο μάθημα προβλέπει 10 τρίωρα, εξ'αποστάσεως εργαστήρια, τα οποία, συνδυάζοντας διαλέξεις, προβολές και τεχνικές ασκήσεις, παρέχουν στους συμμετέχοντες το θεωρητικό υπόβαθρο και την τεχνική εξοικείωση για τη δημιουργία διαδραστικών ηχητικών εγκαταστάσεων και παιχνιδιών στο Pure Data. Ειδικότερα, οι σπουδαστές θα διδαχθούν αρχές διαδραστικού σχεδιασμού, παιγνιακές μηχανικές ηχητικής αλληλεπίδρασης, σχεδιασμό περιβάλλοντος διεπαφής, τεχνικές ηχητικής αναπαράστασης δεδομένων, midi και osc πρωτόκολλα, συνδεσμολογία με εξωτερικούς ελεγκτές και αισθητήρες, ενώ θα καθοδηγηθούν μέσω πρακτικών ασκήσεων προς τη δημιουργία μιας διαδραστικής εγκατάστασης, η οποία θα παρουσιαστεί στο Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Μουσική Πληροφορική II: Ηχητικά Παιχνίδια και Διαδραστικές Εγκαταστάσεις

ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΡΟΒΙΘΗΣ

Ο Εμμανουήλ Ροβίθης είναι κάτοχος διδακτορικού τίτλου στην Ηλεκτρονική Μουσική Σύνθεση από το Τμήμα Μουσικών Σπουδών του Ιονίου Πανεπιστημίου και μεταπτυχιακού τίτλου στη Μουσική Σύνθεση από το Anglia Polytechnic University (UK).

Στόχοι Μαθήματος

Με το πέρας των προγραμματισμένων τηλεδιασκέψεων οι συμμετέχοντες:

- θα έχουν αποκτήσει το απαραίτητο θεωρητικό υπόβαθρο για την παραγωγή και αποτύπωση ιδεών καλλιτεχνικής ηχητικής έκφρασης
- θα έχουν εξοικειωθεί με σύγχρονες πρακτικές και τεχνικές διαδραστικού σχεδιασμού
- θα έχουν εξοικειωθεί με τις αρχές του μουσικού οπτικού προγραμματισμού
- θα έχουν αποκτήσει την απαραίτητη τεχνική κατάρτιση στην προγραμματιστική πλατφόρμα του ελεύθερου λογισμικού "Pure Data" για την εξ'ολοκλήρου υλοποίηση διαδραστικών ηχητικών παιχνιδιών και εγκαταστάσεων

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (laptop/desktop) με κάμερα, μικρόφωνο και απαραίτητη σύνδεση στο διαδίκτυο
Ελεύθερο ανοιχτό λογισμικό Pure Data

Εμβάθυνση στο Περιβάλλον Οπτικού Προγραμματισμού Pure Data

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται το εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 30

Ώρες Εργασίας: 60

Σε ποιους απευθύνεται

Το μάθημα απευθύνεται σε σχεδιαστές, ερευνητές και σπουδαστές του ήχου που επιθυμούν να κατακτήσουν ένα νέο και ισχυρό δημιουργικό εργαλείο, σε καλλιτέχνες κάθε υπόβαθρου που επιθυμούν να επεκτείνουν το εκφραστικό δυναμικό τους, ενισχύοντας τα έργα τους με διαδραστικές ηχητικές δυνατότητες, σε ανθρώπους με ενδιαφέρον για τον προγραμματισμό που επιθυμούν να εξερευνήσουν τις ηχητικές προεκτάσεις των περιβαλλόντων οπτικού προγραμματισμού, σε επαγγελματίες από τους χώρους του ήχου και των παιχνιδιών που θέλουν να ενισχύσουν το επαγγελματικό τους προφίλ, και γενικότερα σε χομπίστες που επιθυμούν την επαύξηση της καλλιτεχνικής τους έκφρασης και την αξιοποίηση της δημιουργικότητάς τους μέσω της χρήσης ανοιχτών τεχνολογιών αιχμής. Προϋπάρχουσες μουσικές ή προγραμματιστικές γνώσεις είναι ευπρόσδεκτες, αλλά όχι απαραίτητες. Μοναδικό προαπαιτούμενο η διάθεση για μάθηση και δημιουργία.

Προϋποθέσεις

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι κάτοχοι προπτυχιακού τίτλου.

SYLLABUS

Το ηχοτοπίο

Φωνογραφία & Field Recording

Ηχητικά αντικείμενα, ακουσματική & ελαττωμένη ακρόαση

Μη-κοχλιακή ακρόαση - conceptual sound art

Μικρόφωνα, καταγραφές, επεξεργασία & πλατφόρμες διάχυσης

DIY - Μικρόφωνα επαφής

Ηχοπερίπατοι

Listening Session - Ανάλυση σημαντικών ιστορικών & σύγχρονων έργων

Παρουσιάσεις έργων συμμετεχόντων I

Παρουσιάσεις έργων συμμετεχόντων II

Field recording και ακουστική πραγματικότητα

ΛΟΥΚΑΣ ΜΕΣΣΗΝΕΖΗΣ

Ο Λουκάς Μεσσηνέζης είναι κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών τέχνη ήχου (sound art) από το University of the Arts, London και έκτοτε ενασχολείται σε επαγγελματικό επίπεδο με την άσκηση και έρευνα της ηχητικής τέχνης.

Το 1976 ο R. Murray Schafer αναρωτήθηκε: “είναι το ηχοτοπίο του κόσμου μια απροσδιόριστη σύνθεση πάνω στην οποία δεν έχουμε κανέναν έλεγχο, ή είμαστε εμείς οι συνθέτες και οι ερμηνευτές του, υπεύθυνοι για να του δώσουμε μορφή και ομορφιά;”. Η εξέλιξη της τεχνολογίας επιτρέπει πλέον στον καθένα την καταγραφή, αναπαραγωγή και συνεπώς τη χρήση του ηχοτοπίου. Ως συνέπεια εμφανίστηκαν τόσο σε καλλιτεχνικό όσο και ακαδημαϊκό επίπεδο νέα πεδία μελέτης βασισμένα στον ορισμό του. Με το συγκεκριμένο εργαστήριο οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τις έννοιες και τα πεδία θεωρητικής και πρακτικής μελέτης σχετιζόμενα με την ακουστική πραγματικότητα. Επίσης θα συζητηθούν τα διάφορα φιλοσοφικά ρεύματα γύρω από τον ήχο και οι πρακτικές τους προεκτάσεις όπως η υποκειμενικότητα της ηχητικής καταγραφής και τρόποι χρήσης του ηχοτοπίου σε διάφορες δημιουργικές εφαρμογές.

Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να κατασκευάζουν τα δικά τους μικρόφωνα επαφής και ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν τα θεωρητικά και πρακτικά εργαλεία που θα συζητηθούν προκειμένου να παράγουν ένα πρωτότυπο καλλιτεχνικό έργο βασισμένο στο ηχοτοπίο και την ακουστική πραγματικότητα.

Σκοπός της ενότητας είναι η εμβάθυνση στις έννοιες του ηχοτοπίου και των τρόπων ακρόασης. Οι συμμετέχοντες θα εξοικειωθούν με τις θεωρητικές και πρακτικές προεκτάσεις χρήσης του ηχοτοπίου στην τέχνη και τις τεχνικές προσέγγισής του, με απώτερο σκοπό τη δημιουργία ενός πρωτότυπου έργου βασισμένου στην ακουστική πραγματικότητα.

Κόστος Συμμετοχής

Κόστος μαθήματος: €350

Early Registration: €315

Εφαρμογή έκπτωσης 20%: €280

Προκαταβολή με την υποβολή της αίτησης: €100. Η εξόφληση του υπολοίπου γίνεται σε 1 δόση.

Πιστοποίηση

Στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν με επιτυχία το μάθημα δίνεται 'Πιστοποίηση Επιμόρφωσης' στο πρόγραμμα OPEN ART από το Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου (ΚΕΔΙΒΙΜ). Επίσης δίνονται 3 ECTS και 3.6 ECVET.

Εξοπλισμός

Piezo transducers.

Καλώδιο με υποδοχή Jack.

Κολλητήρι & σύρμα καλάι.

Προσωπικός υπολογιστής.

Πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου (DAW), επιλογής του συμμετέχοντα.

Καταγραφικό ήχου.

Διάρκεια

Το μάθημα διδάσκεται τόσο στο χειμερινό όσο και στο εαρινό εξάμηνο.

Διάρκεια: 10 εβδομάδες

Ώρες Διδασκαλίας: 30

Ώρες Εργασίας: 60

Τρόποι και
τεχνικές
δημιουργικής
προσέγγισης
του ηχοτοπίου

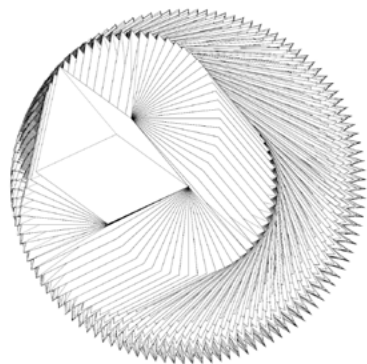
Σε ποιους απευθύνεται

Το συγκεκριμένο εργαστήριο απευθύνεται σε άτομα οποιασδήποτε ηλικίας τα οποία επιδεικνύουν ενδιαφέρον για τον περιβαλλοντικό ήχο, την καταγραφή του και τη προσέγγισή του τόσο δημιουργικά όσο και ως ερευνητικό πεδίο. Ενθαρρύνονται ιδιαίτερα εικαστικοί οποιοδήποτε σταδίου καριέρας, απόφοιτοι καλών και εφαρμοσμένων τεχνών ή/και ανθρωπιστικών επιστημών οι οποίοι/ες επιθυμούν να εισαγάγουν την καταγραφή του ηχοτοπίου (με την ευρύτερη έννοια) στην καλλιτεχνική πρακτική ή την έρευνά τους. Επίσης το εργαστήριο ενδείκνυται για sound designers και ηχολήπτες οι οποίοι επιθυμούν να διευρύνουν τη θεωρητική τους γνώση γύρω από την δημιουργική προσέγγιση της ακουστικής πραγματικότητας.

Προϋποθέσεις

Επαρκής δεξιότητα χειρισμού προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου (DAW). Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας.





ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ



*«Η παιδεία αρχίζει με τη γέννηση του ανθρώπου
και τελειώνει με το θάνατό του.
Συντελείται παντού και πάντα.»*
Κορνήλιος Καστοριάδης

Τα μαθήματα γίνονται απογευματινές ώρες για τη διευκόλυνση των συμμετεχόντων.

Το χειμερινό εξάμηνο ξεκινάει τον Οκτώβριο και ολοκληρώνεται τον Ιανουάριο, ενώ το εαρινό εξάμηνο ξεκινάει τον Φεβρουάριο και ολοκληρώνεται τον Μάιο.

Για πληροφορίες σχετικά με το περιεχόμενο μαθημάτων παρακαλούμε όπως απευθυνθείτε στους διδάσκοντες, ενώ για γενικές πληροφορίες στο openart@ionio.gr

Γραμματεία ΚΕ.ΔΙ.ΒΙ.Μ.

Υπεύθυνος: Μιχάλης Κουλούρας

Διεύθυνση: Π. Αρμένη Βράιλα 4

Τ.Κ. 49132, Κέρκυρα

Τηλ. 26610 38153

Email: kedivim@ionio.gr

