

MODULE OUTLINE SOK50

1. GENERAL INFORMATION

SCHOOL	OF APPLIED ARTS AND SUSTAINABLE DESIGN		
PROGRAM COURSE	DESIGN OF VISUAL EFFECTS AND ANIMATION (SOK)		
LEVEL OF STUDY	POSTGRADUATE		
MODULE CODE	SOK50	SEMESTER OF STUDY	1st
MODULE TITLE	VISUAL EFFECTS HISTORY		
INDEPENDENT TEACHING ACTIVITIES <i>in case credits are awarded for separate components/parts of the course, e.g. in lectures, laboratory exercises, etc. If credits are awarded for the entire course, give the weekly teaching hours and the total credits</i>		HOURS	CREDIS
Weekly teaching hours 21-23 hours x 13 weeks		280-300	10 ECTS
COURSE TYPE Compulsory, Optional, Optional mandatory	Compulsory		
PREREQUISITE MODULES:	None		
LANGUAGE OF INSTRUCTION AND EXAMS	Greek		
THE MODULE IS OFFERED TO ERASMUS STUDENTS	No		
MODULE WEBSITE (URL)	https://www.eap.gr/en/sxediasmos-optikwn-efte/sxediasmos-optikvn-efte-them/#SOK50 Each module has its own space in the Learning Management System of EAP (https://courses.eap.gr/login/index.php), with controlled access (use of code) for students and teaching staff.		

2. LEARNING OUTCOMES

Learning Outcomes <i>The course learning outcomes, specific knowledge, skills and competences of an appropriate (certain) level, which students will acquire upon successful completion of the course, are described in detail. It is necessary to consult:</i>	
Upon successful completion of the module, students will be able to: • They know the basic stages of development of visual effects and animation. • Understand the types of visual effects and animation comparatively in relation to the changes of technological developments • Understand the importance of visual effects and animation and compare and analyze them according to aesthetic and morphological criteria • Justify changes in animation visual effects in relation to developments in new technologies	
General Competences <i>Taking into consideration the general competences that students/graduates must acquire (as those are described in the Diploma Supplement and are mentioned below), at which of the following does the course attendance aim?</i>	
Search for, analysis and synthesis of data and information by the use of appropriate technologies, Adapting to new situations Decision-making Individual/Independent work Group/Team work	Project planning and management Respect for diversity and multiculturalism Environmental awareness Social, professional and ethical responsibility and sensitivity to gender issues Critical thinking Development of free, creative and inductive thinking

<i>Working in an international environment</i> <i>Working in an interdisciplinary environment (Other.....Citizenship, spiritual freedom, social awareness, altruism etc.)</i>	Introduction of innovative research
• Search for, analysis and synthesis of data and information by the use of appropriate technologies • Project planning and management • Environmental awareness • Adapting to new situations • Decision-making • Individual/Independent work • Critical thinking • Group/Team work • Working in an interdisciplinary environment	

3. MODULE CONTENT

This particular course module follows a chronological structure and examines the aesthetic, artistic and cultural dimensions of the evolution of visual effects. The purpose of SOK50 is: • To show the contribution of visual effects and animation in the development of audiovisual works • To present the technique of visual effects and the moving image in relation to the art of cinema • To highlight the importance of visual effects and animation in the evolution of animation.

4. TEACHING METHODS--ASSESSMENT

MODES OF DELIVERY <i>Face-to-face, in-class lecturing, distance teaching and distance learning etc.</i>	Distance education with three Group Counseling Meetings (OSS) during the academic semester, held on weekends.														
USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY <i>Use of ICT in teaching, Laboratory Education, Communication with students</i>	We use: Remote meetings tools (cisco webex), Presentation software (e.g. power point), Additionally, the students use office automation tools, web browsers and e-reader for digital books.														
MODULE DESIGN <i>Description of teaching techniques, practices and methods: Lectures, seminars, laboratory practice, fieldwork, study and analysis of bibliography, tutorials, Internship, Art Workshop, Interactive teaching, Educational visits, projects, Essay writing, Artistic creativity, etc</i> <i>The study hours for each learning activity as well as the hours of selfdirected study are given following the principles of the ECTS.</i>	<table> <tr> <th>Activity</th><th>Annual Workload</th></tr> <tr> <td>3 OSS (x 4 hours)</td><td>12</td></tr> <tr> <td>2 tutorial exercises (2 x 3 hours)</td><td>6</td></tr> <tr> <td>1 semester assignment</td><td>12</td></tr> <tr> <td>Examination</td><td>3</td></tr> <tr> <td>Individual study (19-20,5 hours x 13 weeks)</td><td>247-267</td></tr> <tr> <td>Total module workload (hours)</td><td>280-300</td></tr> </table>	Activity	Annual Workload	3 OSS (x 4 hours)	12	2 tutorial exercises (2 x 3 hours)	6	1 semester assignment	12	Examination	3	Individual study (19-20,5 hours x 13 weeks)	247-267	Total module workload (hours)	280-300
Activity	Annual Workload														
3 OSS (x 4 hours)	12														
2 tutorial exercises (2 x 3 hours)	6														
1 semester assignment	12														
Examination	3														
Individual study (19-20,5 hours x 13 weeks)	247-267														
Total module workload (hours)	280-300														

STUDENT PERFORMANCE EVALUATION/ASSESSMENT METHODS <i>Detailed description of the evaluation procedures.</i> <i>Language of evaluation, assessment methods, formative or summative (conclusive), multiple choice tests, short- answer questions, open-ended questions, problem solving, written work, essay/report, oral exam, presentation, laboratory work, other.....etc.</i> <i>Specifically defined evaluation criteria are stated, as well as if and where they are accessible by the students</i>	Completion of written assignments during the academic semester which constitute a 40 percent of each student's grade, if a pass is obtained in the final or repetitive examination. Final exam grades constitute a 60 percent of the students' final course grade. For further information go to the EAP Study Guide.
--	--

5. SUGGESTED BIBLIOGRAPHY

1. Σιάκας, Σ., Τριβέλλα, Λ. (2023). Τεχνικές και λογισμικά 3D computer animation ως τμήμα οπτικών εφέ στον κινηματογράφο. Φοιτητικές σημειώσεις για το ΜΠΣ ΣΟΚ, ΕΑΠ, Πάτρα.
2. Σιάκας, Σπ. (2022) Τεχνικές και λογισμικά 3D computer animation ως τμήμα οπτικών εφέ στον κινηματογράφο
3. Τριβέλλα, Λ. (2023). Ιστορική εξέλιξη 3d γραφικών. Στο Σ. Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, Α. Χαρτοφύλακα, Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50:Ιστορία Οπτικών Εφέ, Πάτρα:ΕΑΠ.
4. Χαρτοφύλακα, Α. (2023). Τρισδιάστατα γραφικά και Κινηματογράφος – Προϊστορία. Στο Σ.Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, & Α. Χαρτοφύλακα Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50: Ιστορία Οπτικών Εφέ.
5. . Χαρτοφύλακα, Α. (2023). Τρισδιάστατα γραφικά και Κινηματογράφος – Από την αρχή μέχρι το μέσον του 20ού αιώνα. Στο Σ.Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, & Α. Χαρτοφύλακα Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50: Ιστορία Οπτικών Εφέ.
6. Χαρτοφύλακα, Τ. (2023). Τρισδιάστατα γραφικά και Κινηματογράφος – Από το μέσον μέχρι το τέλος του 20ού αιώνα. Στο Σ.Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, & Α. Χαρτοφύλακα Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50: Ιστορία Οπτικών Εφέ.
7. Χαρτοφύλακα, Α. (2023). Τρισδιάστατα γραφικά και Κινηματογράφος – 21ος αιώνας. Στο Σ.Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, & Α. Χαρτοφύλακα Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50: Ιστορία Οπτικών Εφέ.
8. Τριβέλλα, Λ. (2023). Λογισμικά τρισδιάστατων γραφικών και animation. Στο Σ. Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, Α. Χαρτοφύλακα, Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50:Ιστορία Οπτικών Εφέ, Πάτρα:ΕΑΠ.
9. Σιάκας, Σ. (2023). Η φωτογραμμετρία ως παράγοντας δημιουργίας τρισδιάστατου περιβάλλοντος. Στο Σ. Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, Α. Χαρτοφύλακα, Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50:Ιστορία Οπτικών Εφέ, Πάτρα:ΕΑΠ.
10. Σιάκας, Σ.(2023).Το animation ως παράγοντας δημιουργίας οπτικών εφέ. Στο Σ. Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, Α. Χαρτοφύλακα, Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50:Ιστορία Οπτικών Εφέ, Πάτρα:ΕΑΠ.
11. Χαρτοφύλακα, Α. (2023). Συστήματα εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας ως τμήμα οπτικών εφέ. Στο Σ.Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, & Α. Χαρτοφύλακα Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50: Ιστορία Οπτικών Εφέ.
12. Σιάκας, Σ. (2023). PARTICLES – Αυτοματοποιημένες φυσικές ιδιότητες animation ως τμήμα οπτικών εφέ. Στο Σ.Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, & Α. Χαρτοφύλακα Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50: Ιστορία Οπτικών Εφέ.
13. Σιάκας, Σ. (2023).TRACKING – Ενσωμάτωση κινούμενης εικόνας (animation) σε βίντεο ζωντανής δράσης. Στο Σ.Σιάκας, Λ.Τριβέλλα, & Α. Χαρτοφύλακα Θεματική Ενότητα ΣΟΚ 50: Ιστορία Οπτικών Εφέ.
14. Σαντορινάιος Μ., Ζώη Στ., Δημητριάδη Ν., Διαμαντόπουλος Τ., Μπαρδάκος Γ. (2015), Από τις σύνθετες τέχνες στα υπερμέσα και τους νέους εικονικούς-δυναμικούς χώρους. Ένα εγχειρίδιο για τον καλλιτέχνη που ασχολείται με την ψηφιακή τέχνη. Α' τόμος, Κάλλιπος, Ανοικτές

Ακαδημαϊκές Εκδόσεις, ISBN: 978-960-603-372-8, σελ. 13-35, 36-52, 53-69, 100-121, 122-163, 164-225, 226-261, 262-296, 334-393, 394-403.

<https://repository.kallipos.gr/handle/11419/6076>,

15. Λέπουρας Γ., Αντωνίου Α., Πλατής Ν., Χαρίτος Δ. (2015), Ανάπτυξη συστημάτων εικονικής πραγματικότητας, Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις, ISBN: 978-960-603-382-7, σελ. 3-22, 23-53, 119-134, 137-151, 153-160, 161-181.

<https://repository.kallipos.gr/handle/11419/2546>

16. Καρυάτη (Karyati) Έλλη (Elli). (2021). Επαυξημένη Πραγματικότητα στο πλαίσιο της Ψηφιακής Αφήγησης. Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC], 2(1). <https://doi.org/10.12681/afimnec.25496>

17. Μαργαρίτης Γ. (2020). Επαυξημένη πραγματικότητα και σχολικό έντυπο. Μία μελέτη περίπτωσης. Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC], 1(1). <https://doi.org/10.12681/afimec.24404>

18. Αναγνωστοπούλου Α. (2020). Η χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) σε εφαρμογές eLearning Μελέτη περίπτωσης: Ίδρυμα «Κωνσταντίνος Γ. Καραμανλής» (Ι.Κ.Κ.). Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC], 1(1).

<https://doi.org/10.12681/afimec.24406>