

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΣΟΚ60

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΒΙΩΣΙΜΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ		
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΟΠΤΙΚΩΝ ΕΦΕ ΚΑΙ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ (ΣΟΚ)		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	ΣΟΚ60	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	2ο
ΤΙΤΛΟΣ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΓΙΑ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ <i>σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Αν οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράψτε τις εβδομαδιαίες ώρες φόρτου και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>		ΩΡΕΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
Εβδομαδιαίες ώρες φόρτου: 21-23 ώρες x 13 εβδομάδες		280-300	10 ECTS
ΤΥΠΟΣ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ <i>Υπ Υποχρεωτική/Επιλογής/Κατ' επιλογήν υποχρεωτική</i>	Υποχρεωτική		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ:	Δεν υπάρχουν προαπαιτούμενα για αυτή τη Θ.Ε.		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
Η ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Όχι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ(URL)	https://www.eap.gr/education/postgraduate/biannual/sxediasmos-optikwn-effe/sxediasmos-optikwn-effe-them/#%CE%A3%CE%9F%CE%9A60 Κάθε ΘΕ έχει επιπλέον τον δικό της χώρο στον ψηφιακό χώρο εκπαίδευσης του ΕΑΠ (https://courses.eap.gr/login/index.php), με ελεγχόμενη πρόσβαση (χρήση κωδικού) για φοιτητές/φοιτήτριες και διδακτικό προσωπικό.		

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα <i>Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα της ΘΕ, οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες καταλλήλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση της ΘΕ.</i> <i>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</i> - Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης - Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και Παράρτημα Β - Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων
Με την επιτυχή ολοκλήρωση της ΘΕ, οι φοιτήτριες και οι φοιτητές θα είναι σε θέση να: Οργανώσουν, συνθέσουν και παρουσιάσουν έναν φάκελο παραγωγής για χρηματοδότηση με διεθνείς προδιαγραφές (pitching)

• Συντάξουν ολοκληρωμένη πρόταση/σχεδιαστικό κείμενο βασισμένο στα οπτικά εφέ κινούμενη εικόνα για να την υποβάλλουν σε προγράμματα χρηματοδότησης διεθνών και εθνικών φορέων για την ανάπτυξη του οπτικοακουστικού έργου τους • Αξιοποιήσουν εμπορικά τη δυνατότητα παραγωγής δευτερογενών προϊόντων (merchandising) • Χρησιμοποιήσουν την κατάλληλη τεχνική ενός επιτυχημένου επιχειρηματικού μοντέλου για την προώθηση του οπτικοακουστικού έργου τους (franchising) • Εκμεταλλευτούν τις γνώσεις τους στο marketing για να επιτύχουν τους καλλιτεχνικούς και επιχειρησιακούς/εμπορικούς στόχους τους • Ακολουθούν στρατηγικές εσόδων για το έργο τους • Αποκτήσουν κριτική σκέψη για να εφαρμόσουν καταλληλότερη μέθοδο διαχείρισης της παραγωγής • Αντιληφθούν το κόστος λήψης μιας απόφασης ως προς το χρόνο, το χρήμα, και την ποιότητα ενός έργου	
Γενικές Ικανότητες <i>Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί η ΘΕ:</i>	
<i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</i> <i>Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις</i> <i>Λήψη αποφάσεων</i> <i>Αυτόνομη εργασία</i> <i>Ομαδική εργασία</i> <i>Εργασία σε διεθνές περιβάλλον</i> <i>Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</i> <i>Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</i>	<i>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</i> <i>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</i> <i>Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον</i> <i>Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου</i> <i>Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</i> <i>Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</i>
• Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών • Σχεδιασμός και διαχείριση έργων • Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον • Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις • Λήψη αποφάσεων • Αυτόνομη εργασία • Ομαδική εργασία • Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον • Παραγωγή νέων ερευνητικών ιδεών	

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

Σε αυτή τη Θεματική Ενότητα θα δοθεί έμφαση στην Ανάπτυξη οπτικοακουστικού έργου για pitching και ιδίως στην μέθοδο ενσωμάτωσης των οπτικών εφέ και της κινούμενης εικόνας στον φάκελο παραγωγής ενός έργου. Η Θ.Ε. πραγματεύεται το επιχειρηματικό σχέδιο παραγωγής πακέτων οπτικοακουστικών έργων για χρηματοδότηση (slate funding) με εστίαση στα οπτικά εφέ κινούμενη εικόνα. Παρουσιάζονται θέματα όπως marketing και επιχειρηματικότητα/management. Μελετώνται τρόποι εξεύρεσης χρηματοδοτικών πόρων, προώθησης και διανομής οπτικοακουστικών έργων, καθώς και η εμπορική αξιοποίηση στοιχείων μέσα από την ταινία (merchandising). Η Θ.Ε. εστιάζει στην οικονομική βιωσιμότητα και ανεξαρτησία ενός οπτικοακουστικού έργου από την οπτική γωνία της ένταξης των οπτικών εφέ και της κινούμενης εικόνας σε αυτό. Μελετώνται όλα τα στάδια παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου όσον αφορά στον δημιουργικό και στον τεχνικό τομέα. Δίνεται ιδιαίτερη προσοχή σε μεθόδους και τεχνικές οργάνωσης και υλοποίησης μιας παραγωγής με ενσωμάτωση οπτικών εφέ.

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.	Εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η οποία συμπληρώνεται από: • 3 Ομαδικές Συμβουλευτικές Συναντήσεις 4 ωρών η κάθε μία • προσωπική επικοινωνία και ανατροφοδότηση, όπου χρειάζεται (συμβουλευτικός ρόλος μελών ΣΕΠ)	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές	Δυνατότητες των ΤΠΕ αξιοποιούνται στη ψηφιακή πλατφόρμα courses που συνιστά ένα σύγχρονο περιβάλλον εξ αποστάσεως μάθησης (λ.χ. χώρος διαλόγου και υλοποίησης δημιουργικών δραστηριοτήτων). Στις ΟΣΣ χρησιμοποιούνται εργαλεία απομακρυσμένων συναντήσεων (cisco webex) και λογισμικά παρουσίασης (τύπου powerpoint).	
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι εκπαίδευσης. Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης (project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ. Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης ώστε ο συνολικός φόρτος εργασίας σε επίπεδο εξαμήνου να αντιστοιχεί στα standards του ECTS	Δραστηριότητα	ΦόρτοςΕργασίας ΕΞΑΜΗΝΟΥ
	3 ΟΣΣ (x 4 ώρες)	12
	2 εκπαιδευτικές δραστηριότητες (2 x 3 ώρες)	6
	1 εργασία εξαμήνου	12
	Εξετάσεις	3
	Ατομική Μελέτη (19-20,5 ώρες x 13 εβδομάδες)	247-267
	Σύνολο φόρτου ΘΕ (ώρες)	280-300
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.	Εκπόνηση γραπτών εργασιών κατά τη διάρκεια του ακαδημαϊκού εξαμήνου με συντελεστή βαρύτητας στη διαμόρφωση του τελικού βαθμού της Θ.Ε. κατά 40%. Τελικές γραπτές εξετάσεις, ο βαθμός των οποίων συμμετέχει στη διαμόρφωση του τελικού βαθμού της Θ.Ε. κατά 60%. Για περαιτέρω πληροφορίες μεταβείτε στον Οδηγό Σπουδών του ΕΑΠ.	

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

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. 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/afiinmec.25496>
3. 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>
4. 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>
5. Σιάκας Θ. Σ. (2020). Τρισδιάστατος σχεδιασμός περιβάλλοντος - 3D Modeling για Animation. Εκδόσεις ΦΑΙΔΙΜΟΣ, σελ. 17-53, 249-259, 269-286. ISBN: 978-618-5062-36-1, 304 σελ.
6. Σιάκας Σπ., Τριβέλλα Λ., Εκπαιδευτικές σημειώσεις: Animation χαρακτήρας: από τη δημιουργία avatar με σκελετό, μέχρι την κίνησή του με motion capture, 85 σελ.
7. ROKOKO: The ultimate guide to mocap and animation in game development. Μετάφραση του ελεύθερου οδηγού μελέτης από Πέτρο Μορφόπουλο.