

## Αναλυτικό Πρόγραμμα Μαθήματος

### Εικαστική Σύνθεση IV

1. Γενικά			
ΣΧΟΛΗ		ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ	
ΤΜΗΜΑ		ΕΣΩΤΕΡΙΚΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ	
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ		Προπτυχιακό	
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	<b>EA703</b>	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	<b>7</b>
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		<b>Εικαστική Σύνθεση IV</b>	
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	Εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας	Πιστωτικές μονάδες	
Διαλέξεις και θεωρητική εργασία	2	6	
Εκπόνηση μελέτης (project)	4		
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Υποχρεωτικό ΜΕ		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	Όχι		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	ia.ihu.gr/ea703		

### 2. Μαθησιακά αποτελέσματα και γενικές ικανότητες

#### α. Μαθησιακά αποτελέσματα

Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και επίλυσης σύνθετων σχεδιαστικών προβλημάτων  
Κατανόηση και αξιοποίηση των αρχών σχεδίασης που συμβάλλουν στη δημιουργία μιας καλής εμπειρίας χρήστη και τέλος απόκτηση γνώσης βασικών θεμάτων που σχετίζονται με την εφημερότητα των κατασκευών.

#### β. Γενικές ικανότητες

- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης
- Λήψη αποφάσεων
- Αυτόνομη εργασία
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
- Εφαρμογή της γνώσης στην πράξη

### 3. Περιεχόμενο μαθήματος

Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές στο σχεδιασμό εφήμερων εγκαταστάσεων τέχνης, εκθεσιακών περιπτέρων, χώρους για εκδηλώσεις [events].  
Στόχος του σχεδιασμού είναι η λειτουργία του όχι μόνο στο επίπεδο της κατασκευής αλλά και της επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης του χώρου και της κατασκευής με τους επισκέπτες/χρήστες του  
Επίσης, εξετάζεται η διπλή σημασία της εφήμερης εγκατάστασης ως χρονικά περιορισμένης -εφόσον υπάρχει για όσο χρόνο παραμένει ζωντανή η σχέση μεταξύ ανθρώπων και

γεγονότων, που στάθηκε η γενεσιουργός της αιτία- όπως και η σχέση της με το δεδομένο περιβάλλον.

Στο επίκεντρο του σχεδιαστικού πειραματισμού οι κατασκευαστικές προτάσεις ενσωματώνουν προηγμένα, ευέλικτα και ανακυκλώσιμα υλικά.

Στόχοι είναι ο φοιτητής/τρια να αναπτύξει δεξιότητες κριτικής σκέψης και επίλυσης σύνθετων σχεδιαστικών προβλημάτων, να κατανοεί και να αξιοποιεί τις αρχές σχεδίασης που συμβάλλουν στη δημιουργία μιας καλής εμπειρίας χρήστη και τέλος να αποκτήσει γνώση βασικών θεμάτων που σχετίζονται με την εφημερότητα των κατασκευών.

Το μάθημα οργανώνεται με διαλέξεις που υποστηρίζουν τη σχεδιαστική εφαρμογή (project)

#### 4. Διδακτικές και μαθησιακές μέθοδοι - αξιολόγηση

Τρόπος παράδοσης	Πρόσωπο με πρόσωπο	
Χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών	Εφαρμογές ψηφιακής επεξεργασίας και παρουσίας του project	
Οργάνωση διδασκαλίας	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις	50
	Θεωρητική Εργασία	50
	Εκπόνηση μελέτης (project)	50
	Σύνολο Μαθήματος	150
Αξιολόγηση φοιτητών	Γραπτή εξέταση Γραπτή Θεωρητική Εργασία Μελέτη (project)	

#### 5. Συνιστώμενη-βιβλιογραφία

Προτεινόμενη βιβλιογραφία

- Buley, Leah 2013, The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide. Rosenfeld Media, Brooklyn, New York
- Moussavi, F. 2009, The Function of Form, Barcelona and New York: Actar/Harvard University Graduate School of Design
- Μπέργκερ, Τ. 2011, Η Εικόνα και το Βλέμμα, Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα
- Norman, Donald A. 2005, Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. Basic Books
- Ξαγοράρης, Π. 1996, Μετασηματισμοί Δομές και Μεσότητες στην Τέχνη, Εκδόσεις Παρατηρητής, Θεσσαλονίκη
- Weinschenk, Susan 2011, 100 Things Every Designer Needs to Know About People. New Riders

Συναφή επιστημονικά Περιοδικά