

Αναλυτικό Πρόγραμμα Μαθήματος

Σκηνογραφία II

1. Γενικά			
ΣΧΟΛΗ		ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ	
ΤΜΗΜΑ		ΕΣΩΤΕΡΙΚΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ	
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ		Προπτυχιακό	
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	EA711	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	7
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		Σκηνογραφία II	
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	Εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας	Πιστωτικές μονάδες	
Διαλέξεις και Εργαστηριακές ασκήσεις	3	3	
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		Υποχρεωτικό Επιλογής ΜΕ	
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ		Όχι	
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ		Ελληνική	
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS		Ναι	
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)		ia.ihu.gr/ea711	

2. Μαθησιακά αποτελέσματα και γενικές ικανότητες
α. Μαθησιακά αποτελέσματα
Εισαγωγή στην Ψηφιακή Σκηνογραφία. Σκοπός του μαθήματος είναι οι φοιτητές να ερευνήσουν και να πειραματισθούν με τα Νέα Μέσα ως βασικά εργαλεία διατύπωσης των Ψηφιακών Σκηνικών Περιβαλλόντων. Παράλληλα καλλιεργεί την αντιληπτική σαφήνεια, τις τεχνολογικές δεξιότητες και τις δημιουργικές ιδέες των φοιτητών
β. Γενικές ικανότητες
<ul style="list-style-type: none"> • Εφαρμογή της γνώσης στην πράξη • Εφαρμογή ψηφιακών τεχνολογιών • Εργασία στον τρισδιάστατο σκηνικό χώρο • Σύνθεση δεδομένων στην παραγωγή θεατρικών παραστάσεων • Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον (λογοτεχνία, θέατρο, θέαμα, τεχνολογία) • Συνθετική ικανότητα με επίκαιρα και εποχιακά θέματα • Κριτική ικανότητα • Σεβασμός στη διαφορετικότητα • Ατομική και ομαδική εργασία, άσκηση αυτοκριτική

3. Περιεχόμενο μαθήματος
Το μάθημα εστιάζει στη σχέση φυσικού και των εικονικού χώρου στο θέατρο, στη μουσική, στο χορός, ενώ ενθαρρύνει την ερευνητική εργασία προς μια σύγχρονη οπτική κάλυψη αντίστοιχων έργων. Παράλληλα καλλιεργεί την αντιληπτική σαφήνεια, τις τεχνολογικές δεξιότητες και τις δημιουργικές ιδέες των φοιτητών.

Έρευνα και πειραματισμός με τα Νέα Μέσα ως βασικά εργαλεία διατύπωσης των Ψηφιακών Σκηνικών Περιβαλλόντων.
Στο εργαστηριακό μέρος εκπονούνται σύντομες ατομικές ασκήσεις βασισμένες στις Ψηφιακές Εφαρμογές και τη Σκηνογραφία.

4. Διδακτικές και μαθησιακές μέθοδοι - αξιολόγηση

Τρόπος παράδοσης	Πρόσωπο με πρόσωπο	
Χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών	Εφαρμογή ψηφιακών αναπαραστάσεων του θεατρικού χώρου, σε συνδυασμό τεχνολογιών ήχου και εικόνας, στατικά ή δυναμικά στο χρόνο	
Οργάνωση διδασκαλίας	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Εργαστηριακές ασκήσεις	50
	Εργασία πρότζεκτ	15
	Σύνολο Μαθήματος	75
Αξιολόγηση φοιτητών	Γραπτή εξέταση Εργαστηριακές ασκήσεις Άσκηση πρότζεκτ	

5. Συνιστώμενη-βιβλιογραφία

Προτεινόμενη βιβλιογραφία

- Broadhurst, S. (2007). Digital practices: aesthetic and neuroesthetic approaches to performance and technology. Basingstoke [England]; New York: Palgrave Macmillan.
- Delgado, M. M., & Svich, C. (2002). Theatre in crisis?: performance manifestos for a new century: Manchester University Press.
- Dixon, S. (2007). Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kockelkoren, P. (2003). Technology: art, fairground, and theatre. Rotterdam: NAI Publishers.
- Lunenfeld, P. (1999). The digital dialectic: new essays on new media. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Manovich, L. (2001) The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT Press.
- Salz, D. Z. (2004). Performing arts. In S. eds. Schreibman, R. G. Siemens & J. Unsworth (Eds.), A companion to digital humanities, Malden, MA; Oxford: Blackwell Pub

Συναφή επιστημονικά Περιοδικά