

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΑΒΑ446	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	4 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Αισθητηριακοί Μηχανισμοί στις Τέχνες		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Διαλέξη, Εργαστήριο	4	7	
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Επιλογής		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	-		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ	Ελληνικά		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ (στην Αγγλική)		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://avarts.ionio.gr/gr/studies/undergraduate/courses-descriptions/ava446/		
ΣΕΛΙΔΑ E CLASS			

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
Κύριο στόχο του εργαστηρίου αποτελεί η αξιοποίηση των εργαλείων του Physical Computing για την παραγωγή ενός διαδραστικού έργου. Το εργαστήριο διερευνά μεθοδολογίες διαχείριση συσκευών εισόδου, εξόδου και επικοινωνίας με τη χρήση της πλατφόρμας Arduino. Παρέχει εφόδια για μία αποτελεσματικότερη προσέγγιση των διαδραστικών τεχνολογιών στις Τέχνες από την ιδέα στην υλοποίηση.
Γενικές Ικανότητες
<ul style="list-style-type: none"> Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

<p>Το μάθημα εστιάζει στη χρήση ανοιχτών τεχνολογιών διάδρασης που εμφανίζεται στις Τέχνες. Το μάθημα αποσκοπεί στην εξοικείωση των συμμετεχόντων με την υλοποίηση εφαρμογών DIY (do-i t-yourself) , DIWO (do-it-with-others) και πρωτότυπων διαδραστικών έργων.</p> <p>Το εργαστήριο περιλαμβάνει:</p> <ul style="list-style-type: none"> την εξοικείωση των συμμετεχόντων με τη χρήση της πλακέτας Arduino UNO μέσα από τα φροντιστήρια. τη γνωριμία με τις διαθέσιμες συσκευές εισόδου, όπως αισθητήρες και διακόπτες, καθώς και με συσκευές εξόδου, όπως, μοτέρ, ηχεία, φωτιστικές πηγές, σπουδή για την ολοκλήρωση ενός πιλοτικού έργου.
--

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ	Χρησιμοποιήθηκαν οι παρακάτω ανοιχτές τεχνολογίες

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	<p>διάδρασης:</p> <p>Arduino IDE</p> <p>Fritzing</p> <p>Processing</p> <p>Tinkercad</p>																
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	<table border="0"> <tr> <td>Δραστηριότητα</td> <td>Φόρτος Εξαμήνου</td> </tr> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Εργαστηριακές Ασκήσεις</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη και Ανάλυση</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>Βιβλιογραφίας</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Εξάσκηση και Προετοιμασία</td> <td>43</td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td>175</td> </tr> <tr> <td>(ECTS: 7)</td> <td></td> </tr> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου	Διαλέξεις	26	Εργαστηριακές Ασκήσεις	26	Μελέτη και Ανάλυση	80	Βιβλιογραφίας		Εξάσκηση και Προετοιμασία	43	Σύνολο Μαθήματος	175	(ECTS: 7)	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου																
Διαλέξεις	26																
Εργαστηριακές Ασκήσεις	26																
Μελέτη και Ανάλυση	80																
Βιβλιογραφίας																	
Εξάσκηση και Προετοιμασία	43																
Σύνολο Μαθήματος	175																
(ECTS: 7)																	
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	<p>Θέμα του φετινού έτους ήταν η σχολική αίθουσα. Οι φοιτήτριες και οι φοιτητές οφείλουν να υλοποιήσουν την πρόταση έργου και να την παρουσιάσουν δημόσια. Μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας ήταν η συμμετοχή του μαθήματος στην Έκθεση "Η Σχολική Αίθουσα" όπως υλοποιήθηκε από το Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών "Οι οπτικοακουστικές τέχνες στην ψηφιακή εποχή".</p>																

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Physical Computing - Sensing and Controlling the Physical World with Computers, , Tom Igoe, Dan 'o Sullivan, Thomson, NY
 Δρώμενα Πληκτρολογίου: Αρχιτεκτονική και Πληροφορία, Α.Κοέν, Α.Φλώρος (επιμελεια), Futura/Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας