

## ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

### 1. ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Προπτυχιακό		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	THE601	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	6 <sup>ο</sup>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Αφηγηματική Δομή των Πολυμέσων		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
Εργαστηριακό	2	4	
<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Ειδικού Υποβάθρου - Κορμού		
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Επιλογής		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ</b>	Ελληνικά		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΝΑΙ (στην Αγγλική)		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://avarts.ionio.gr/gr/studies/undergraduate/courses-descriptions/the601/">https://avarts.ionio.gr/gr/studies/undergraduate/courses-descriptions/the601/</a>		
<b>ΣΕΛΙΔΑ E CLASS</b>	<a href="https://opencourses.ionio.gr/courses/DAVA191/">https://opencourses.ionio.gr/courses/DAVA191/</a>		

### 2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
Σκοπός του μαθήματος είναι να κατανοήσουν οι φοιτητές, βασικές έννοιες σεναρίου και μη γραμμικής αφήγησης στον χώρο των πολυμεσικών καλλιτεχνικών έργων.
Μετά το τέλος του μαθήματος οι φοιτητές θα είναι σε θέση να γράφουν σενάρια για μη γραμμικά αφηγηματικά μέσα όπως τα βιντεοπαιχνίδια, πολυμεσικές καλλιτεχνικές εφαρμογές για το διαδύκτιο και διαδραστικά οπτικοακουστικά έργα.
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</li> <li>• Αυτόνομη εργασία</li> <li>• Ομαδική εργασία</li> <li>• Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</li> <li>• Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</li> </ul>

### 3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Γίνεται ιστορική αναφορά στην εξέλιξη της αφήγησης (λογοτεχνία, κινηματογράφος, τηλεόραση, διαδίκτυο, διαδραστική τηλεόραση, ενισχυμένη πραγματικότητα). Εξετάζονται και αναλύονται τρόποι γραμμικής και μη γραμμικής αφήγησης καθώς και οι αφηγηματικές δυνατότητες των μέσων. Στόχος του μαθήματος είναι η κατανόηση και η δημιουργία συστημάτων που βασίζονται στη διαδραστική εξιστόρηση, είτε πρόκειται για καλλιτεχνικό έργο ή για άλλη εφαρμογή πολυμέσων. Παράλληλα εξετάζεται η πολυπλοκότητα του εγχειρήματος, παρουσιάζονται στρατηγικές και τεχνικές βελτίωσης της απόδοσης των συστημάτων και οι φοιτητές ολοκληρώνουν την μαθησιακή ενότητα δημιουργώντας ένα δικό τους σύστημα αφήγησης με χρήση πολυμέσων.
1η Εβδομάδα. Αφήγηση. Τι είναι η αφήγηση.
2η Εβδομάδα. Δόμηση μιας ιστορίας.
3η Εβδομάδα. Μη γραμμική αφήγηση στον κινηματογράφο.

4η Εβδομάδα. Η αφήγηση στα διαδραστικά παιχνίδια. Δομή σεναρίου για βιντεοπαιχνίδια

5η Εβδομάδα. Η αφήγηση στα διαδραστικά παιχνίδια. Βασικές παράμετροι στα βιντεοπαιχνίδια.

6η Εβδομάδα. Η αφήγηση στα διαδραστικά παιχνίδια. Μη γραμμική αφήγηση. Δημιουργία διαγραμμάτων ροής που οπτικοποιούν μη γραμμικά σενάρια.

7η Εβδομάδα. Η εξέλιξη του animation και ο ρόλος του animation στα arcade παιχνίδια και στα σύγχρονα παιχνίδια.

8η Εβδομάδα. Διαδραστικός κινηματογράφος. Καλλιτεχνικά έργα με την μορφή σύγχρονων μορφών κινηματογράφου.

9η Εβδομάδα. Η αφήγηση στα Υπερκείμενα. Οπτική ποίηση και καλλιτεχνικά έργα στο διαδίκτυο.

10η Εβδομάδα. Hyper comics. Υπερκειμενικά κόμικς.

11η Εβδομάδα. Ο ρόλος της αφήγησης σε διαδραστικά ψηφιακά έργα και υπερμέσα.

12η Εβδομάδα. Επαναλήψεις.

13η Εβδομάδα. Παράδοση εργασίας.

#### 4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Στην τάξη														
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Παροχή πολυμεσικού υλικού. Υποστήριξη Μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class.														
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<table> <tr> <td>Δραστηριότητα</td> <td>Φόρτος Εξαμήνου</td> </tr> <tr> <td>Εργαστηριακές Διαλέξεις</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη και Ανάλυση</td> <td>48</td> </tr> <tr> <td>Βιβλιογραφίας</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Εξάσκηση και Προετοιμασία</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td><b>Σύνολο Μαθήματος</b></td> <td><b>100</b></td> </tr> <tr> <td>(ECTS: 4)</td> <td></td> </tr> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου	Εργαστηριακές Διαλέξεις	26	Μελέτη και Ανάλυση	48	Βιβλιογραφίας		Εξάσκηση και Προετοιμασία	26	<b>Σύνολο Μαθήματος</b>	<b>100</b>	(ECTS: 4)	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου														
Εργαστηριακές Διαλέξεις	26														
Μελέτη και Ανάλυση	48														
Βιβλιογραφίας															
Εξάσκηση και Προετοιμασία	26														
<b>Σύνολο Μαθήματος</b>	<b>100</b>														
(ECTS: 4)															
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	Η πρόοδος και η αξιολόγηση στο μάθημα υλοποιείται με την παράδοση εργασιών κατά την διάρκεια του εξαμήνου και ολοκληρώνεται με συνολική παράδοση ολοκληρωμένων εργασιών στο τέλος του εξαμήνου.														

#### 5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Το σενάριο: Η δομή και η τεχνική της συγγραφής του, Βαλούκος Στάθης, Αιγόκερως, 2002.

Professional Techniques for Video Game Writing, Wendy Despain, Taylor & Francis, 2008