

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	VIS934	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	9 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ψηφιακή Γλυπτική II		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Διαλέξη	3	5	
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/vis934/		
ΣΕΛΙΔΑ E CLASS			

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
Από την από-υλοποίηση στην υλοποίηση.
Από το άυλο στο υλικό.
<p>Ο βασικός στόχος του μαθήματος είναι η κατανόηση του χώρου και της φόρμας μέσα από την εικαστική οπτική της σύγχρονης γλυπτικής.</p> <p>Τα μαθήματα ξεκινούν (αναπτύσσονται) με αφετηρία το ολοκληρωμένο τρισδιάστατο ψηφιακό έργο (Ψηφιακή Γλυπτική I) των φοιτητών/τριών. Στη συνέχεια με μια σειρά από δημιουργικές ασκήσεις καλύπτεται, αναλύεται ένα ευρύ φάσμα από τεχνικές και μέθοδοι υλοποίησης του άυλου ψηφιακού γλυπτικού έργου. Διερευνώνται τα αισθητικά και τεχνικά όρια της όλης διαδικασίας, αξιολογούνται τα προβλήματα και βρίσκονται οι βέλτιστες λύσεις. Η όλη μαθησιακή διαδικασία, ολοκληρώνεται με την υλοποίηση του ψηφιακού γλυπτικού έργου και την παρουσίαση των τελικών (υλικών) έργων.</p> <ul style="list-style-type: none"> Χρησιμοποιώντας δημιουργικά τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας στη γλυπτική, οι φοιτητές/τριες εξοικειωμένοι/ες πλέον με αυτήν καλούνται στη συνέχεια να μελετήσουν και να διερευνήσουν τους μηχανισμούς μετατροπής ψηφιακών μοντέλων σε αναλογικά, δηλαδή το πώς ένα «άυλο» ψηφιακό γλυπτικό έργο θα αποκτήσει υλική υπόσταση. Με αφετηρία το ολοκληρωμένο τρισδιάστατο ψηφιακό έργο (Ψηφιακή Γλυπτική I) των φοιτητών/τριών, με μια σειρά από δημιουργικές ασκήσεις καλύπτεται, αναλύεται ένα ευρύ φάσμα από τεχνικές και μέθοδοι υλοποίησης του άυλου ψηφιακού γλυπτικού έργου. Διερευνώνται τα αισθητικά και τεχνικά όρια της όλης διαδικασίας, αξιολογούνται τα προβλήματα και βρίσκονται οι βέλτιστες λύσεις. Η όλη μαθησιακή διαδικασία, ολοκληρώνεται με την υλοποίηση του ψηφιακού γλυπτικού έργου και την παρουσίαση των τελικών (υλικών) έργων. Χρήση τεχνικών μετατροπής ψηφιακών μοντέλων σε αναλογικά. Σειρά με δημιουργικές ασκήσεις, απλές τεχνικές υλοποίησης (εισαγωγή στη χρήση εξειδικευμένου λογισμικού). Σειρά με δημιουργικές ασκήσεις, τεχνικές υλοποίησης σε προσιτά υλικά πολυστερίνη, χαρτόνι, χαρτοπολτός κ.λπ. Δισδιάστατα αναπτύγματα

από τρισδιάστατα μοντέλα (κοπή συμβατική, με cnc laser, και άλλες τεχνικές), προβλήματα και λύσεις. Δισδιάστατα αναπτύγματα από τρισδιάστατα μοντέλα, όρια και τεχνικές συναρμογής, εισαγωγή στην χρήση εξειδικευμένου λογισμικού. Σχεδιασμός, υλοποίηση ανάγλυφου με χρήση cnc τριών αξόνων και ολόγλυφου με cnc πέντε αξόνων (ρομποτικός βραχίονας), προβλήματα και λύσεις. Τρισδιάστατες εκτυπώσεις, όρια και τεχνικές (εισαγωγή στη χρήση εξειδικευμένου λογισμικού). Τρισδιάστατες εκτυπώσεις, εφαρμογή και λύσεις. Μικτές τεχνικές. Προσαρμογή του έργου στα πραγματικά δεδομένα υλοποίησης (αισθητικά, τεχνικά προβλήματα και λύσεις). Τελικός σχεδιασμός και υλοποίηση τελικού γλυπτικού έργου Υλοποίηση τελικού γλυπτικού έργου.

- Μέσα από όλη αυτήν τη μαθησιακή πορεία οι φοιτητές/τριες εξοικειώνονται και κατακτούν τα νέα μέσα στον χώρο της γλυπτικής (χρήση εξειδικευμένων λογισμικών, τρισδιάστατων εκτυπωτών και σαρωτών, cnc.λ.π.), αποκτούν τις κατάλληλες δεξιότητες και εμπειρία, διεκδικούν τους ορίζοντες τους τόσο αισθητικά όσο και δημιουργικά και αποκτούν όλα τα αναγκαία εφόδια για να έχουν μια ολοκληρωμένη δημιουργική δυνατότητα και συνολική εποπτεία στο χώρο της σύγχρονης γλυπτικής.
- Ουσιαστικά η «Ψηφιακή Γλυπτική I & II» συνεπικουρεί με ρηξικέλευθες λύσεις και προσεγγίσεις την «Γλυπτική I & II».

Όλα τα μαθήματα της γλυπτικής είναι εργαστηριακά, είναι τριώρα (3 ώρες/εβδομάδα) και απαιτούν περίπου ανάλογο χρόνο για εξάσκηση και μελέτη από τους φοιτητές/τριες.

Γενικές Ικανότητες

- Λήψη αποφάσεων
- Αυτόνομη εργασία
- Ομαδική εργασία
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Από την από-υλοποίηση στην υλοποίηση.

Από το άυλο στο υλικό.

Χρησιμοποιώντας δημιουργικά τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας στη γλυπτική, οι φοιτητές/τριες εξοικειωμένοι/ες πλέον με αυτήν καλούνται στη συνέχεια να μελετήσουν και να διερευνήσουν τους μηχανισμούς μετατροπής ψηφιακών μοντέλων σε αναλογικά, δηλαδή το πώς ένα «άυλο» ψηφιακό γλυπτικό έργο θα αποκτήσει υλική υπόσταση

Τα μαθήματα ξεκινούν (αναπτύσσονται) με αφετηρία το ολοκληρωμένο τρισδιάστατο ψηφιακό έργο (Ψηφιακή Γλυπτική I) των φοιτητών/τριών. Στη συνέχεια με μια σειρά από δημιουργικές ασκήσεις καλύπτεται, αναλύεται ένα ευρύ φάσμα από τεχνικές και μέθοδοι υλοποίησης του άυλου ψηφιακού γλυπτικού έργου. Διερευνώνται τα αισθητικά και τεχνικά όρια της όλης διαδικασίας, αξιολογούνται τα προβλήματα και βρίσκονται οι βέλτιστες λύσεις. Η όλη μαθησιακή διαδικασία, ολοκληρώνεται με την υλοποίηση του ψηφιακού γλυπτικού έργου και την παρουσίαση των τελικών (υλικών) έργων.

1. Εισαγωγή, ανάλυση και γνωριμία με το αντικείμενο του μαθήματος.
2. Χρήση τεχνικών μετατροπής ψηφιακών μοντέλων σε αναλογικά (θα χρησιμοποιηθούν τα ψηφιακά μοντέλα από το μάθημα Γλυπτική III)
3. Σειρά με δημιουργικές ασκήσεις, απλές τεχνικές υλοποίησης (εισαγωγή στη χρήση εξειδικευμένου λογισμικού).
4. Σειρά με δημιουργικές ασκήσεις, τεχνικές υλοποίησης σε προσιτά υλικά πολυστερίνη, χαρτόνι, χαρτοπολτός κ.λπ.
5. Δισδιάστατα αναπτύγματα από τρισδιάστατα μοντέλα (κοπή συμβατική, με cnc laser, πολύστροφο και άλλες τεχνικές), προβλήματα και λύσεις.
6. Δισδιάστατα αναπτύγματα από τρισδιάστατα μοντέλα, όρια και τεχνικές συναρμογής, εισαγωγή στην χρήση εξειδικευμένου λογισμικού.
7. Σχεδιασμός, υλοποίηση ανάγλυφου με χρήση cnc τριών αξόνων και ολόγλυφου με cnc πέντε αξόνων (ρομποτικός βραχίονας), προβλήματα και λύσεις.
8. Τρισδιάστατες εκτυπώσεις, όρια και τεχνικές (εισαγωγή στη χρήση εξειδικευμένου λογισμικού).
9. Τρισδιάστατες εκτυπώσεις, εφαρμογή και λύσεις. Μικτές τεχνικές.
10. Προσαρμογή του έργου στα πραγματικά δεδομένα υλοποίησης (αισθητικά, τεχνικά προβλήματα και λύσεις)
11. Τελικός σχεδιασμός γλυπτικού έργου.
12. Υλοποίηση τελικού γλυπτικού έργου.
13. Παρουσίαση τελικών έργων.

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ															
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Χρήση εξειδικευμένων λογισμικών, τρισδιάστατων εκτυπωτών και σαρωτών, cnc κ.λ.π. Οπτικοακουστικό υλικό αναφοράς, επικοινωνία και παροχή πληροφοριών και υλικού μέσω opencourses.														
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	<table> <tr> <td>Δραστηριότητα</td> <td>Φόρτος Εξαμήνου</td> </tr> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη και Ανάλυση</td> <td>56</td> </tr> <tr> <td>Βιβλιογραφίας</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Εξάσκηση και Προετοιμασία</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td>125</td> </tr> <tr> <td>(ECTS: 5)</td> <td></td> </tr> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου	Διαλέξεις	39	Μελέτη και Ανάλυση	56	Βιβλιογραφίας		Εξάσκηση και Προετοιμασία	30	Σύνολο Μαθήματος	125	(ECTS: 5)	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου														
Διαλέξεις	39														
Μελέτη και Ανάλυση	56														
Βιβλιογραφίας															
Εξάσκηση και Προετοιμασία	30														
Σύνολο Μαθήματος	125														
(ECTS: 5)															
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	Εβδομαδιαία πρακτική εξάσκηση, αξιολόγηση, αυτό αξιολόγηση και συζήτηση.														

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

A: ΤΟ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΕΝΣΤΙΚΤΟ

Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 68373197

Έκδοση: 1η/2017

Συγγραφείς: DENIS DUTTON

ISBN: 978-618-5111-63-2

B: Για το έργο τέχνης

Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 32997920

Έκδοση: 1/2013

Συγγραφείς: Walter Benjamin

ISBN: 978-960-348-245-1

Γ: ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗ ΑΝΤΙΛΗΨΗ.

Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 31363

Έκδοση: 3η/2005

Συγγραφείς: RUDOLF ARNHEIM

ISBN: 960-310-260-1

Δ: Το φανταστικό μουσείο

Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 1876

Έκδοση: 2/2007

Συγγραφείς: André Malraux

ISBN: 978-960-348-157-7