

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Τίτλος Μαθήματος	ΟΠΤΙΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ				
Κωδικός Μαθήματος	ΠΓΤ 319				
Τύπος μαθήματος	ΕΠΙΛΕΓΟΜΕΝΟ				
Επίπεδο	Προπτυχιακό				
Προαπαιτούμενα	ΠΓΤ 105 Εισαγωγή στην Γραφιστική				
Έτος / Εξάμηνο φοίτησης	3 <sup>ο</sup> και 4 <sup>ο</sup> έτος, 1ο εξάμηνο				
Όνομα Διδάσκοντα	Άγγελος Παναγίδης				
ECTS	6	Διαλέξεις / εβδομάδα	1	Εργαστήρια / εβδομάδα	1
Στόχος Μαθήματος	<p><b>Ο σκοπός του μαθήματος είναι:</b> να εισαγάγει τους φοιτητές στον κλάδο της οπτικής επικοινωνίας και το ρόλο της στη βιομηχανία της ψηφιακής τεχνολογίας και το δημιουργικό της ρόλο ως μέσο επικοινωνίας. Επικεντρώνεται στο γραφιστικό σχεδιασμό ως εργαλείο επικοινωνίας και στο ρόλο του σχεδιαστή ως δημιουργού λύσεων με έμφαση στις ψηφιακές εφαρμογές. Αναφέρεται σε διεθνή και ντόπια παραδείγματα και στις λειτουργίες οπτικών μηνυμάτων της εταιρικής ταυτότητας που προορίζεται κυρίως για ψηφιακά μέσα. Εξετάζει τη δομή και τις βασικές αρχές της και τη μελέτη περιπτώσεων διαχείρισης σχεδίασης σε πραγματικές εφαρμογές δισδιάστατου και ψηφιακού σχεδιασμού, με τελικό στόχο την υλοποίηση επικοινωνίας της ταυτότητας μέσω σήματος και λογότυπου.</p> <p>Το μάθημα εξερευνά τη χρήση των σύγχρονων ηλεκτρονικών μέσων και των εφαρμογών λογισμικού ως εργαλείων για την οπτική ταυτότητα και παράλληλα εξετάζει πρακτικούς, χρονικούς, περιβαλλοντικούς και τεχνικούς περιορισμούς μέσα από συγκεκριμένες σχεδιαστικές, θεωρητικές και πρακτικές, μελέτες.</p>				
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p><b>Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος ο/η φοιτητής/τρια πρέπει να είναι σε θέση:</b></p> <p>A) Να κατανοήσουν τη σημασιολογία του συμβόλου και να διερευνήσουν τις ιδιαιτερότητες, τη χρησιμότητα προσεγγίσεων και μεθόδων της γραφιστικής που εφαρμόζονται στο χώρο της ψηφιακής απεικόνισης διαδραστικής και μη, τεχνολογίας.</p> <p>B) Να αναπτύξουν δεξιότητες στις σχεδιαστικές μεθόδους και τεχνικές για την υλοποίηση τελικών δισδιάστατων και ψηφιακών εφαρμογών.</p>				

	<p>Γ) Να αναγνωρίζουν την οπτική επικοινωνία και το ρόλο της ως γλώσσα επικοινωνίας σε ψηφιακό περιβάλλον, τις βασικές λειτουργίες και τη σχέση μεταξύ εικόνας και κειμένου για την οθόνη.</p> <p>Δ) Να κατανοήσουν τη σημασιολογία του συμβόλου και να διερευνήσουν τη φόρμα σε σχέση με το περιεχόμενο. Να σχεδιάζουν και να εφαρμόζουν λογότυπα, σύμβολα και Εικονογράμματα μέσα από την θεωρητική και πρακτική γνώση των βασικών πτυχών της οπτικής ταυτότητας και την οπτική κωδικοποίηση μηνυμάτων ώστε να μεταδίδουν τα απαιτούμενα μηνύματα στο επιθυμητό κοινό ή στους χρήστες ψηφιακών εφαρμογών .</p> <p>Ε) Να συστηματοποιούν παραστατική οπτική εικόνα και στην παρουσίαση σχεδιαστικών εφαρμογών σε ψηφιακό περιβάλλον που απαιτεί μια ολοκληρωτική προσέγγιση στην οπτική ταυτότητα, δομή, φιλοσοφία και εικόνα.</p>
<p>Περιεχόμενο Μαθήματος</p>	<p>1<sup>Η</sup> ΒΔΟΜΑΔΑ Εισαγωγή / Γενική Πληροφόρηση / Απαιτήσεις μαθήματος. Παραδοτέα και χρονοδιαγράμμα <b>Διάλεξη 1: Εισαγωγή στην οπτική επικοινωνία και ο ρόλος της ως γλώσσα επικοινωνίας στη σύγχρονη εποχή</b> ΑΣΚΗΣΗ (Εργασία στην τάξη) Εργασία Αρ.1 Σχεδιασμός Μονογράμματος. Newark, Q., <i>What is Graphic Design?</i>, Rotovision /eye/ Meggs, P., <i>A History of Graphic Design</i>, 3rd ed., Wiley</p> <p>2<sup>Η</sup> ΒΔΟΜΑΔΑ <b>Διάλεξη 2: Σύμβολα και Εικονογράμματα, Ανάλυση οπτικού.</b> Εργασία στην τάξη Χατζηθεοδώρου Β., <i>Ολυμπιακά Εικονογράμματα - Σχεδιασμός και Σημειολογία</i> / Meggs, P., <i>A History of Graphic Design</i>, 3rd ed., Wiley / Morioka, A., <i>Logo Design Workbook: Hands on Guide to Creating Logos</i>, (Rockport 2004) ISBN978-1592532346</p> <p>3<sup>Η</sup> ΒΔΟΜΑΔΑ <b>ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ – Διαδικασία που οδηγεί στη δημιουργία μονογράμματος.</b> Εργασία στην τάξη</p> <p>4<sup>Η</sup> ΒΔΟΜΑΔΑ Διάλεξη 3: Λογότυπο / Μορφές / Εφαρμογές Ανάλυση Οπτικού. Εργασία στην τάξη</p> <p><b>5<sup>Η</sup> ΒΔΟΜΑΔΑ</b> <b>ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1. Κριτική</b> <b>Εργασία 2. Εταιρική Ταυτότητα για πολυμέσα</b></p> <p>6<sup>Η</sup> ΒΔΟΜΑΔΑ <b>Διάλεξη 4: Η ανάπτυξη του λογοτύπου</b> Εργασία στην τάξη Morioka, A., <i>Logo Design Workbook: Hands on Guide to Creating Logos</i>, (Rockport 2004) ISBN978-1592532346</p>

	<p>7<sup>η</sup> βδομαδα</p> <p><b>Διάλεξη 5: Εταιρική Ταυτότητα για πολυμέσα / σχεδιασμός για οθόνη</b> Εργασία στην τάξη</p> <p>8<sup>η</sup> βδομαδα</p> <p><b>Διάλεξη 6: Παρουσίαση σχεδιαστικών εφαρμογών (case studies)</b> Εργασία στην τάξη Brand Guidelines-Manual</p> <p>9<sup>η</sup> βδομαδα</p> <p>Διάλεξη 7: Εταιρική ταυτότητα / Ψηφιακές Εφαρμογές / UI design Εργασία στην τάξη</p> <p>10<sup>η</sup> βδομαδα</p> <p>ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2. Κριτική Εργασία 3. Εταιρική Ταυτότητα για πολυμέσα-Ψηφιακές Εφαρμογές-UI design</p> <p>11η βδομαδα</p> <p>Διάλεξη 8: Σχεδιαστές και εφαρμογές 1 Εργασία στην τάξη Moggridge, Bill (2007) <i>Designing Interactions</i>, The MIT Press</p> <p>12η βδομαδα</p> <p><b>Διάλεξη 9: Σχεδιαστές και εφαρμογές 2</b></p> <p><b>Εργασία στην τάξη</b></p> <p>Wozenncraft, J.,The Graphic Language of Neville Brody</p> <p>13<sup>η</sup> βδομαδα</p> <p><b>Παρουσίαση εργασίας φοιτητών</b></p>
Μεθοδολογία Διδασκαλίας	<p>Οι φοιτητές καλούνται να συμμετέχουν ενεργά στο μάθημα αξιοποιώντας τον χρόνο και τις παροχές που τους δίδονται, αποτελεσματικά και με υπευθυνότητα. Εκτός από τις εβδομαδιαίες διαλέξεις (βλ. εβδομαδιαίο πρόγραμμα), βασικό μέρος της διδασκαλίας του μαθήματος αποτελείται από: σειρά εβδομαδιαίων εργασιών, εργαστήρια, σεμινάρια, ομαδικές ή ατομικές παρουσιάσεις με κριτική, ατομική καθοδήγηση και διαλέξεις από προσκεκλημένους ομιλητές/ριες. Η ύλη από τα υποχρεωτικά βιβλία πρέπει να καλύπτεται πριν την αντίστοιχη συνάντηση, ούτως ώστε να επιτυγχάνεται καλύτερη κατανόηση και συμμετοχή στην τάξη. Επιπλέον, η συζήτηση και συμμετοχή στην τάξη θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση του υλικού και στην επίτευξη ικανοποιητικής επίδοσης.</p>
Βιβλιογραφία	<p>Moggridge, Bill (2007) <i>Designing Interactions</i>, The MIT Press</p>

Lunenfeld, Peter (2001) ***Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures***, The MIT Press

Packer, Randall and Jordan, Ken (2002) ***Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*** (Expanded Edition), W. W. Norton & Company

Morioka, A., Logo Design Workbook: Hands on Guide to Creating Logos, (Rockport 2004) ISBN978-1592532346

Ανδρέας Χ. Μήλιος, Εταιρική ταυτότητα και εταιρική εικόνα - Στρατηγικές, μέσα και διαδικασίες σχεδιασμού προγραμμάτων, Σταμούλη Α.Ε., 2006, ISBN 960-351-657-0, ISBN-13 978-960-351-657-6

Ambrose, G., and Harris, Βασική Γραφιστική, Εικόνα. Dart Books

Χατζηθεοδώρου Β., Ολυμπιακά Εικονογράμματα - Σχεδιασμός και Σημειολογία

Wheeler, A., Designing Brand Identity , 2nd ed., John Wiley & Sons

Newark, Q., What is Graphic Design?, Rotovision

Meggs, P., A History of Graphic Design, 3rd ed., Wiley

Μουτσόπουλος, Θ., David Carson μετά την καταστροφή, Futura

Heller, S., Design Literacy: Understanding Graphic Design, Alworth Press

Poynor, R., Obey of the giant: life in the image world, Birkhauser

Βινταλ, Σ., Εφαρμοσμένη Επικοινωνία, Καστανιώτης

Samara, T., Design Evolution: theory into practice: a handbook of basic design principles applied in the contemporary design, Rockport

Carter, S., Twentieth-Century Typed Designers, Lund Humphries

Banks, A., and Xlibris, J., What is Design? An overview if Design in Context from Prehistory to 2000 AD

Bennett, A., Design Studies: Theory& and Research in graphic design, Princeton Architectural Press

Bonnici, P., Visual language: the hidden medium of communication, Rotovision

Crow, D., Visible Signs, Ava Publication

Fishel, C., and Gardener, B., Logolounge: 2,000 Identities by Leading Designers, Rockport

Frascara, J., Communication design: principles methods and practice, Allworth Press

Heller, S., and Pettit, E., Graphic Design Time Line: A Century of Design Milestones, Allworth Press Prieto, Luis J., Δημ. Μοσχόπουλος (μετ.) Μυνήματα και σήματα, Εκδόσεις Νεφέλη

Αξιολόγηση	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Εργασία 1 (25%)</li><li>2. Εργασία 2A (35%)</li><li>3. Εργασία 2B (40%)</li></ol>
Γλώσσα	ΕΛΛΗΝΙΚΑ