

Τίτλος Μαθήματος	Εισαγωγή στα Πολυμέσα				
Κωδικός Μαθήματος	GRD235				
Τύπος μαθήματος	Υποχρεωτικό				
Επίπεδο	Πτυχίο (1ος Κύκλος)				
Έτος / Εξάμηνο φοίτησης	2 <sup>ο</sup> Έτος φοίτησης / 4 <sup>ο</sup> Εξάμηνο φοίτησης				
Όνομα Διδάσκοντα	Θα ανακοινωθεί				
ECTS	6	Διαλέξεις / εβδομάδα	3 ώρες/14 εβδομάδες	Εργαστήρια / εβδομάδα	Δεν Ισχύει
Στόχος Μαθήματος	<p>Το μάθημα παρέχει μια καλύτερη αντίληψη για τα συστήματα πολυμέσων και για τις εφαρμογές τους στον κόσμο της γραφιστικής επικοινωνίας. Παρουσιάζει τις θεμελιώδεις ιδέες, ορολογίες και θεωρία των νέων μέσων. “Συστήματα Πληροφορικής” και “Γλώσσες Προγραμματισμού και Ηλεκτρονικών Υπολογιστών” συζητούνται και αναλύονται. Επιπλέον παρουσιάζει προγράμματα σχεδιασμού και τεχνικών εφαρμογών, όπως για την επεξεργασία εικόνας και βίντεο.</p>				
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>Με την ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές/τριες αναμένονται να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Περιγράφουν τις βασικές έννοιες των πολυμέσων.</li> <li>• Περιγράφουν τα κύρια μέρη ενός Πληροφοριακού Συστήματος.</li> <li>• Αναγνωρίζουν τους βασικούς τύπους λογισμικών.</li> <li>• Χρησιμοποιούν αποτελεσματικά λογισμικό επεξεργασίας κειμένου.</li> <li>• Χρησιμοποιούν αποτελεσματικά λογισμικά νέων μέσων.</li> <li>• Χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τα βασικά εργαλεία των λογισμικών των Γραφικών Τεχνών, Τεχνικών προγραμμάτων και εξοπλισμό.</li> <li>• Χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τα βασικά εργαλεία για την επεξεργασία Βίντεο και ήχου.</li> </ul>				
Προαπαιτούμενα	GRD205, GRD215	Συναπαιτούμενα	Δεν Ισχύει		
Περιεχόμενο Μαθήματος	<p>Σημασία των πολυμέσων στην Οπτική Επικοινωνία  Πειραματικές μορφές των νέων μέσων  Η επίδραση της τεχνολογίας στην εξέλιξη και την αισθητική του σχεδιασμού  Δημιουργία καινοτόμων προγραμμάτων  Χρήση κινουμένων και κινηματογραφικών στοιχείων  Σύγχρονες τάσεις στην γραφιστική  Χρήση των πολυμέσων για εμπορικούς σκοπούς</p>				

	Επιτυχής συνδυασμός τυπογραφικών στοιχείων, κίνησης και διαδραστικής εικόνας		
Μεθοδολογία Διδασκαλίας	Διαλέξεις Ομαδική Εργασία Εξατομικευμένη Διδασκαλία Κριτική Αυτόνομη Μελέτη Διδασκαλία Λογισμικού Παρουσιάσεις Εκδρομές/Επισκέψεις		
Βιβλιογραφία	<u>Ελληνική Βιβλιογραφία:</u>  Βούκαλης, Δ. Χ. <i>Θεωρία &amp; πράξη των πιο σύγχρονων τεχνολογιών πληροφορικής</i> . Σύγχρονη εκδοτική  <u>Αγγλική Βιβλιογραφία:</u>  Fluckiger, F. <i>Understanding networked multimedia: applications and technology</i> . Prentice Hall  Daniele, T. <i>Poly-modeling with 3ds Max: thinking outside of the box</i> . Focal Press/Elsevier  Telea, A. <i>Data visualization: principles and practice</i> . A K Peters  Wallace, J. <i>Hard drive: Bill Gates and the making of the Microsoft empire</i> . Wiley  Jago, M. <i>Adobe Premiere Pro CC 2019 release: classroom in a book the official training workbook from Adobe</i> . Adobe Press  Michael, A. Greg, H. and the AGI creative team. <i>Adobe Dreamweaver CC: digital classroom</i> . John Wiley & Sons, Inc  Chapman, N, P. Chapman, J. <i>Digital media tools</i> . John Wiley  Elsom-Cook, M. <i>Principles of interactive multimedia</i> . McGraw-Hill		
Αξιολόγηση	Μεγάλη Εργασία	40%	
	Εργασίες	50%	
	Παρουσία και Συμμετοχή στη Τάξη	10%	
	<b>Σύνολο</b>	<b>100%</b>	
Γλώσσα	Ελληνική		