

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ Μουσεία και Αρχεία σε κίνηση



Διδάσκοντες: Γιώργος Παπακωνσταντίνου
Γιώργος Καλαούζης

Συμμετοχή: Δημήτρης Ψυχογιός
Ιουλία Πεντάζου

Το μάθημα παρουσιάζεται και στην Πλατφόρμα Ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης E-class του ΠΘ.

<http://eclass.uth.gr/eclass/courses/MHXD173/>

The screenshot shows a web browser window displaying the E-class platform interface. The browser's address bar shows the URL <http://eclass.uth.gr/eclass/courses/MHXD173/>. The page header includes the logo of the Open eClass platform and the text "ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ". The main content area is titled "ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ" and is divided into three columns: "Επιλογές Μαθήματος", "Περιγραφή", and "Ταυτότητα Μαθήματος".

Επιλογές Μαθήματος:

- Ανακοινώσεις
- Ατζέντα
- Έγγραφα
- Πληροφορίες Μαθήματος
- Σύνδεσμοι

Περιγραφή:

Το μάθημα αποτελεί μια συστηματική εμβόθυνση στο σχεδιασμό διαδραστικών πολυμεσικών εφαρμογών, αυτόνομων (off-line) και διαδικτυακών (off-line). Έχει ως στόχο την παρουσίαση του χώρου των διαδραστικών πολυμέσων ως ένα νέο τμήμα αρχιτεκτονικού σχεδιασμού. Η ανάπτυξη των ψηφιακών τεχνολογιών προσφέρει στους αρχιτέκτονες όχι μόνο νέα εργαλεία σχεδιασμού αλλά και νέα πεδία πρακτικής. Οι βασικοί στόχοι του μαθήματος είναι:

- Η κατανόηση του διαφορετικού τρόπου συγκρότησης ενός πολυμεσικού χώρου σε σχέση με τον τρισδιάστατο ομοιογενή, ψηφιακό χώρο
- Η γνώση της ιστορικής εξέλιξης και των σύγχρονων τάσεων σχεδιασμού του περιβάλλοντος επικοινωνίας ανθρώπου-υπολογιστή (HCI)
- Η γνώση των βασικών χαρακτηριστικών δόμησης μιας διαδραστικής αφήγησης
- Η γνώση της σύγχρονης κωδικοποίησης πληθύνσης στον ψηφιακό χώρο

Το περιεχόμενο του μαθήματος εστιάζεται σε τρεις άξονες:

- στην ανάλυση των διαφορετικών επιπέδων οργάνωσης του χώρου της οθόνης ως περιβάλλον επικοινωνίας (διεπαφή),
- Στη μελέτη των νέων κωδικοποιήσεων επικοινωνίας και πληθύνσης που βασίζονται

Ταυτότητα Μαθήματος:

- Κωδικός: MHXD173
- Εκπαιδευτές: ΓΙΩΡΓΟΣ ΠΑΠΑΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΛΑΟΥΤΗΣ
- Σχολή - Τμήμα: Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
- Τύπος: Προπτυχιακό
- Πρόσβαση στο μάθημα: Ελεύθερη (χωρίς εγγραφή)
- Χρήστες: 15 εγγεγραμμένοι

Εργαλεία:

The bottom of the screenshot shows the Windows taskbar with several open applications, including a PDF viewer, a music player, and a browser window. The system tray shows the time as 3:47 pm on 4/3/2014.

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ (ΕΠΕΟΤ)

<http://lecad.arch.uth.gr/el>



ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Ε.Π.Ε.Ο.Τ.

Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Πολυτεχνική Σχολή
Πανεπιστημίου Θεσσαλίας
Πεδίο Άρεως, 38334, Βόλος

e-mail: lecad@arch.uth.gr
τηλ. επικοινωνίας: 24210 74261

ΥΠΟΒΟΛΗ ΑΙΤΗΜΑΤΟΣ

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ - ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

ΕΡΕΥΝΑ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΔΥΝΑΜΙΚΟ

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ



Παρουσίαση

Εργαστήριο Π.Ε.Ο.Τ.



DeMuCiv

Σχεδιάζοντας το Μουσείο της
Πόλης του Βόλου



Συμπόσιο

Multimedia Database as
Narrative Mechanism



Εργαστήριο

Multimedia Database as
Narrative Mechanism



Ημερίδα



Παρκούρ Λαζαριδη



Ηχητικά Τοπία



Πάου

ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Δίνεται βιβλιογραφία και προτείνονται τέσσερα βιβλία. Κάθε φοιτητής παίρνει δωρεάν ένα βιβλίο από τα προτεινόμενα.

- 1) Ζευγώλης, Δημήτριος, Γιώργος Στυλιαράς, *Πολυμέσα : Χρήση τεχνολογιών και εφαρμογές*, Θεσσαλονίκη: Τζιόλας, 2011
- 2) Δεληγιάννης Ιωάννης, *Διαδραστικά Πολυμέσα και ψηφιακή τεχνολογία στις τέχνες*, Fagotto, 2007.
- 3) Δημητριάδης, Πομπόρτσης, Τριανταφύλλου, *Τεχνολογία Πολυμέσων*, Τζιόλας
- 4) Βασιλάκος, Αθανάσιος. *Ψηφιακές μορφές τέχνης*, Θεσσαλονίκη : Τζιόλας, 2008.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το μάθημα επιχειρεί μια εμβάθυνση στα ψηφιακά μέσα αναπαράστασης, εστιάζοντας στη σχέση φυσικού και ψηφιακού περιβάλλοντος και στις επιρροές στο σχεδιασμό.

Τα ψηφιακά μέσα:

- ✓ εισάγουν διαφορετικές εννοήσεις και δυνατότητες χειρισμού του χώρου,
- ✓ επιτρέπουν πολυπλοκότερες μορφοποιητικές προσεγγίσεις,
- ✓ ενσωματώνουν την πολλαπλότητα, την μεταμόρφωση, την κίνηση, την αλλαγή και την διάδραση περισσότερο ως κανόνες παρά ως εξαιρέσεις σχεδιασμού.

Μέσα από την όσμωση των παραδοσιακών (σκίτσο, σχέδιο, μακέτα, φωτογραφία) και νεώτερων τεχνολογιών αναπαράστασης (βίντεο, ψηφιακός σχεδιασμός):

- ✓ μεταβάλλονται σημαντικές πτυχές της σχεδιαστικής διαδικασίας και
- ✓ εγκαθίστανται σταδιακά νέα καθεστώτα οπτικής συνείδησης και αντίληψης της πραγματικότητας.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Αναλύεται ο χώρος των διαδραστικών πολυμέσων, χώρος που

- ✓ αποτελείται από πολλαπλά στρώματα και παράθυρα και
- ✓ βασίζεται στις κωδικοποιήσεις των εικαστικών, της τυπογραφίας και της κινούμενης εικόνας.

Πρόκειται για ένα χώρο **αρθρωτό** και **αποσπασματικό** που μπορεί να **κατανεμηθεί** και **σε δίκτυα**.

Διερευνάται η ανάδειξη νέων μορφολογικών ιδιωμάτων αλλά και οι νέοι τρόποι οργάνωσης της πληροφορίας και της διαδικασίας σχεδιασμού με την χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών.

ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟΙ ΚΩΔΙΚΕΣ

Οι νοητικές διεργασίες του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού υπακούουν ως ένα βαθμό στις **νομοτέλειες των αναπαραστατικών εργαλείων** που έχουν εσωτερικευτεί στην αρχιτεκτονική σκέψη.

Μελέτη του τρόπου με τον οποίο οι κυρίαρχοι σε κάθε εποχή **αναπαραστατικοί κώδικες** εγκλείουν παλαιότερες αισθητικές και τεχνικές αναζητήσεις.



Πήτερ Ζούμπτορ
(Peter Zumthor)

Η υιοθέτηση συγκεκριμένων αναπαραστατικών κωδίκων σχετίζεται άμεσα με την **κοινωνική θέση του αρχιτέκτονα** και με τη **θέση του στον καταμερισμό εργασίας** στο εσωτερικό της κατασκευαστικής διαδικασίας.

Οι τεχνικές που συγκροτούν το **βλέμμα μιας συγκεκριμένης εποχής** προς το χώρο έχουν σαφείς **πολιτιστικούς και ιδεολογικούς προσδιορισμούς** που μεταγράφονται στις αρχιτεκτονικές προσεγγίσεις οι οποίες με τη σειρά τους **τροποποιούν και εξελίσσουν τις τεχνικές**.

Πήτερ Άιζενμαν
(Peter Eisenmann)
Μνημείο Ολοκαυτώματος,
Βερολίνο





Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου «**Η αναπαράσταση ως όχημα αρχιτεκτονικής σκέψης**», Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, Βόλος 21-22 Οκτωβρίου 2005.

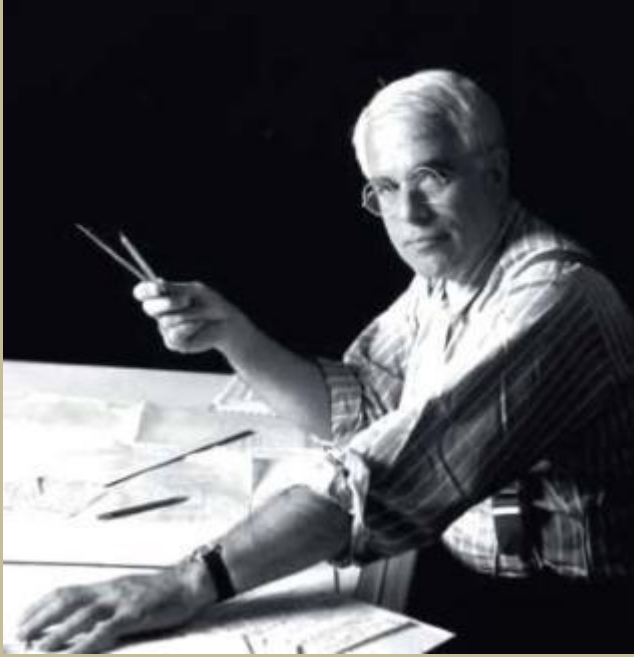
Οι όροι σχέδιο, εικόνα, απεικόνιση, χρησιμοποιούνται χωρίς διάκριση στο λόγο περί αρχιτεκτονικής, σε επίπεδο πρακτικής αλλά και θεωρίας.

Η κυρίαρχη αντίληψη θεωρεί πως τα αναπαραστατικά μέσα αποτελούν αποκλειστικά εσωτερικό στοιχείο της αρχιτεκτονικής δημιουργίας και αποτυπώνουν μια ήδη διαμορφωμένη σχεδιαστική σύλληψη.

Διακρίνουμε δύο βασικές προσεγγίσεις,

- ✓ αυτή που θεωρεί το σχέδιο απλό συστατικό της διαδικασίας παραγωγής
- ✓ και αυτή που υπογραμμίζει τον καλλιτεχνικό και δημιουργικό του ρόλο.

Η επίγνωση του ιδιαίτερου καθεστώτος της αρχιτεκτονικής αναπαράστασης είναι πολύτιμη για την κατανόηση των ιστορικών βημάτων της αρχιτεκτονικής σκέψης και πρακτικής μέσω της αμφίδρομης σχέσης τους με τις απεικονιστικές μεθόδους.



Οι τεχνικές που συγκροτούν το βλέμμα μιας συγκεκριμένης εποχής προς το χώρο έχουν σαφείς πολιτιστικούς και ιδεολογικούς προσδιορισμούς που μεταγράφονται στις αρχιτεκτονικές προσεγγίσεις οι οποίες με τη σειρά τους τροποποιούν και εξελίσσουν τις τεχνικές.

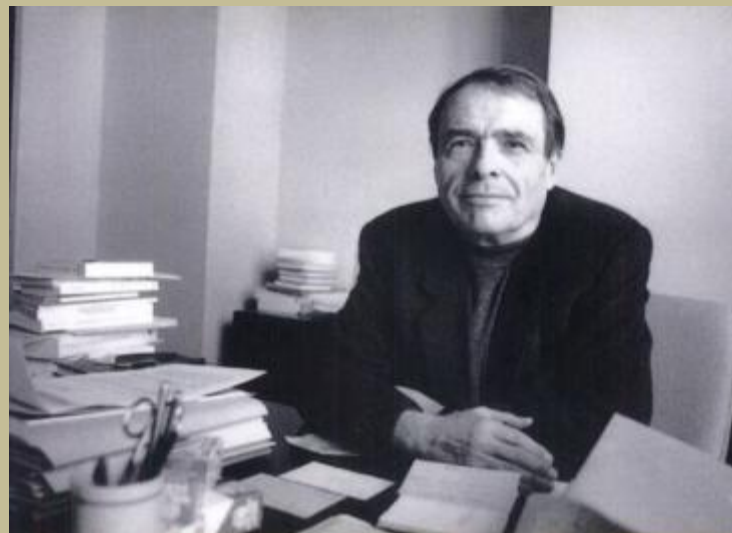
HABITUS

Η κατανόηση των διακυβευμάτων του ψηφιακού παρόντος μέσα από τις μεταβάσεις, τις τομές, τις ρήξεις, τις συμβιώσεις και τα αδιέξοδα των αναπαραστατικών κωδίκων του παρελθόντος πρέπει να συμβαδίζει με την αναζήτηση ενός σύγχρονου *habitus*.

Ο όρος αναφέρεται στην ασυνείδητη ενσωμάτωση από τον δημιουργό μιας συλλογικής κουλτούρας (**Bildung**), μιας εποχής, μιας τάξης, κλπ η οποία προσανατολίζει και καθοδηγεί τη δημιουργική διαδικασία.



Έρβιν Πανόφσκυ



Πιέρ Μπουρντιέ

ΕΝΑ ΥΠΟΣΥΝΕΙΔΗΤΟ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Πρόκειται για ένα υποσυνείδητο «**καλλιτεχνικό πρόγραμμα**» που παρέχει τις βασικές αρχές αναπαραστατικών και μορφολογικών συνθετικών επιλογών καθώς και των τεχνολογικών διαδικασιών. Τον όρο εισάγει ο ιστορικός τέχνης Έρβιν Πανόφσκυ (Erwin Panofsky) στο έργο του *Γοτθική αρχιτεκτονική και σχολαστική σκέψη* (*Architecture gothique et pensée scholastique*), Éditions de Minuit, 1981 και αναλύει ο γάλλος κοινωνιολόγος Πιέρ Μπουρντιέ (Pierre Bourdieu) στο επίμετρο του ίδιου βιβλίου.

Για την κατανόηση των υποσυνείδητων αυτών αρχών, απαιτείται ένα είδος «συνθετικού ενστίκτου» της εικονογραφικής επιστήμης που βασίζεται σε μια επιστημολογική μεθοδολογία.



Κατά τον Πανόφσκι, η **κουλτούρα** δεν είναι μόνο ένας κοινός κώδικας, ένα κοινό ρεπερτόριο απαντήσεων σε κοινά προβλήματα ή ένα σύνολο νοητικών σχημάτων, ατομικών ή εξατομικευμένων, αλλά μάλλον ένα σύνολο μη-αφομοιωμένων θεμελιωδών σχημάτων, από το οποίο εκκινεί μια απειρία επιμέρους σχημάτων που εφαρμόζονται σε επιμέρους καταστάσεις, σύμφωνα με μια τέχνη ανακάλυψης.

Erwin Panofsky, *Architecture gothique et pensée scholastique*, Éditions de Minuit, Παρίσι, 1981.

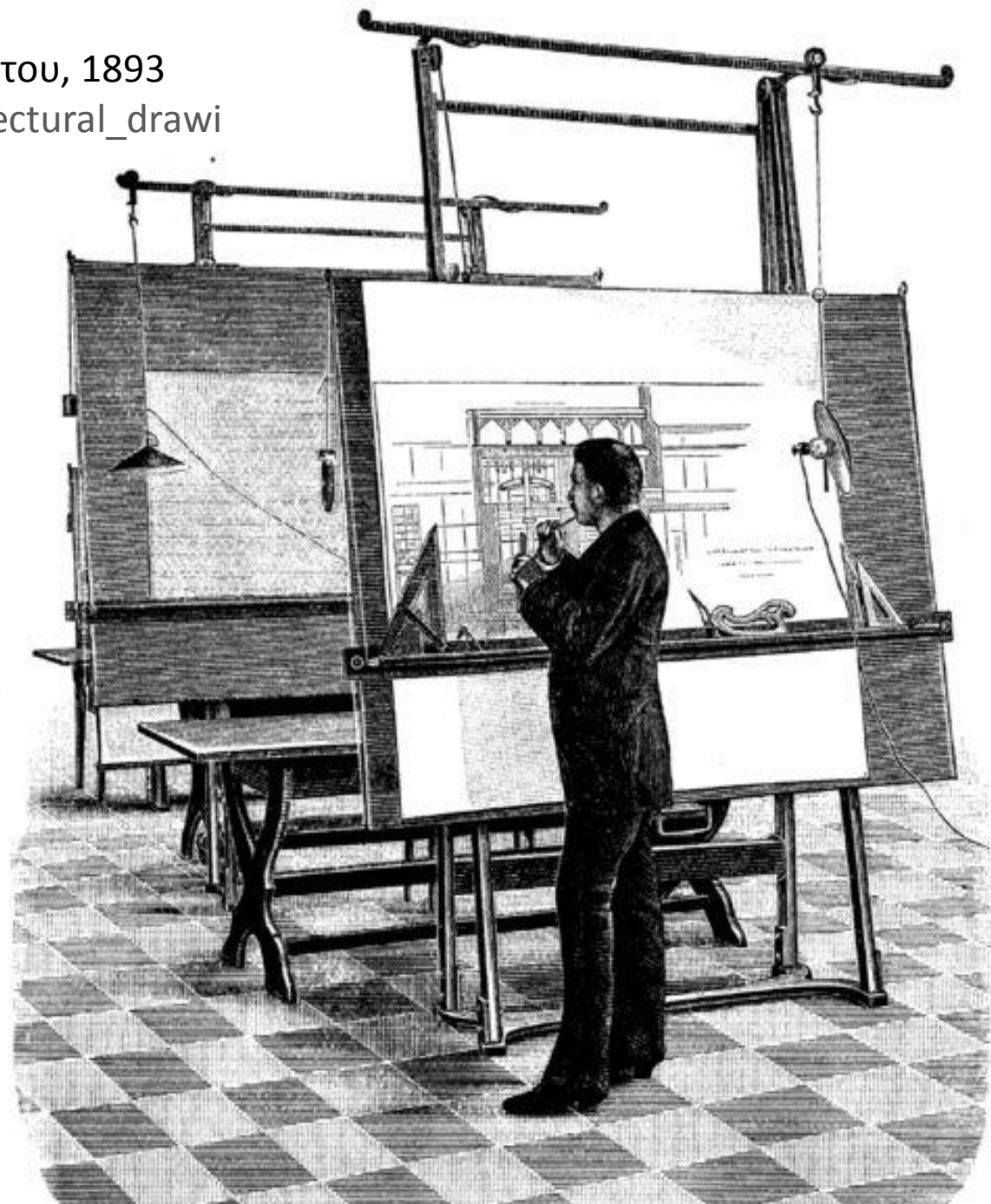


Corner House, Ρομπ Κριέρ (Rob Krier)

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΔΙΕΠΑΦΗ Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΩΣ ΔΙΕΠΑΦΗ

Από την επιφάνεια του σχεδιαστή
στην οθόνη του υπολογιστή

Ο αρχιτέκτονας και το σχεδιαστήριό του, 1893
https://en.wikipedia.org/wiki/Architectural_drawing#/media/File:Architect.png





Γραφεία Ρέντζο Πιάνο (Renzo Piano), Ν. Υόρκη

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΤΟΥ ΚΤΗΡΙΟΥ



Ξενοδοχείο Periscope, Κολωνάκι, Αθήνα, decaARCHITECTURE
<http://www.deca.gr/>

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΤΟΥ ΚΤΗΡΙΟΥ

Ντίλερ, Σκοφίντιο + Ρένφρο
(Diller, Scofidio + Renfro)

<https://dsrny.com/>



Brasserie Restaurant, Seagram Building,
Νέα Υόρκη, 2000

Slow House, Long Island, ΗΠΑ, 1991 (πρότζεκτ)

MEDIA SURFACE ΚΤΗΡΙΑ (ΤΟΙΧΟΙ - ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΠΙΦΑΝΕΙΕΣ)



Στέγη Γραμμάτων και τεχνών Ιδρύματος Ωνάση, Λ.Συγγρού, Αθήνα,
Architecture Studio, 2004

<http://www.sgt.gr/gre/SPG1/>

ΓΕΩΝΤΟΠΙΖΟΜΕΝΑ ΜΕΣΑ



Η κινητή τηλεφωνία και οι τεχνολογίες εντοπισμού θέσης προσφέρουν σε ένα παρατηρητή του αστικού περιβάλλοντος ψηφιακή πληροφορία συνδεδεμένη με μια φυσική τοποθεσία.

Τα κινητά τηλέφωνα χρησιμοποιούν χωρικές διεπαφές ως ένα περιβάλλον που υποστηρίζει πλοήγηση σε ψηφιακά δεδομένα.

Με τον τρόπο αυτό, το ψηφιακό περιεχόμενο και η εμπειρία του φυσικού χώρου προβάλλονται στο αστικό περιβάλλον.



ΕΠΑΥΞΗΣΗ ΤΟΥ ΑΣΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

Το αστικό περιβάλλον επαυξάνεται με στρώματα ψηφιακής πληροφορίας, δημιουργώντας μια νέα υβριδική αντίληψη του χώρου.







ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

PROJECT – DESIGN: ΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Διάκριση μεταξύ ενός **υλοποιημένου κτίσματος** και της διαδικασίας που οδηγεί στη γέννησή του. Στην Αναγέννηση εμφανίζεται για πρώτη φορά ο όρος *disegno* με τη τριπλή σημασία:

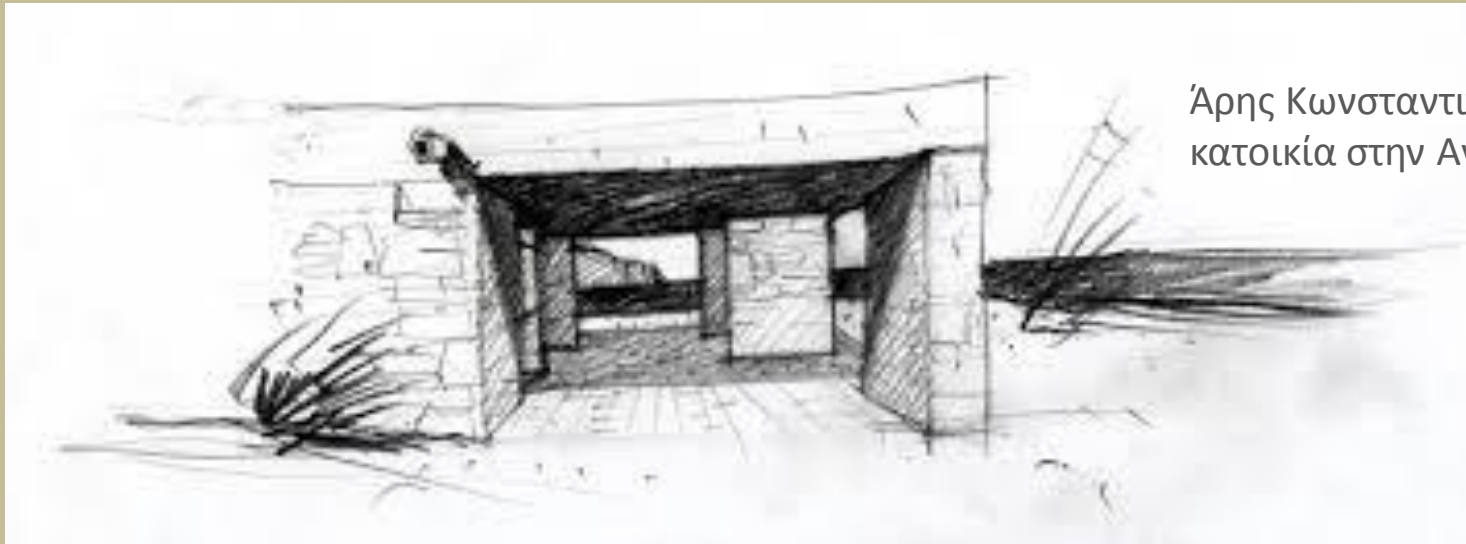
- ✓ την πρόθεση σχεδιασμού
- ✓ την χωρική έκφραση της πρόθεσης αυτής
- ✓ την τεχνολογική διάσταση

Ανάλογοι όροι εμφανίζονται και στα γαλλικά (*Dessein*) και αγγλικά (*design*).

Στη Γαλλία συνυπάρχουν για τρεις αιώνες δύο όροι, **dessein** και **dessin**, που χρησιμοποιούνται σχεδόν χωρίς διαφοροποίηση.

Ο όρος dessin αντιστοιχούσε στην έννοια του «γραφισμού» με την σημερινή της σημασία, ενώ ο όρος dessein περιείχε την έννοια του **γραφισμού** επαυξημένη με μια δεύτερη σημασία, αυτή της **δημιουργικής πρόθεσης**.

Οι δύο όροι διαχωρίζονται στον 19^ο αιώνα, την εποχή της βιομηχανικής επανάστασης.

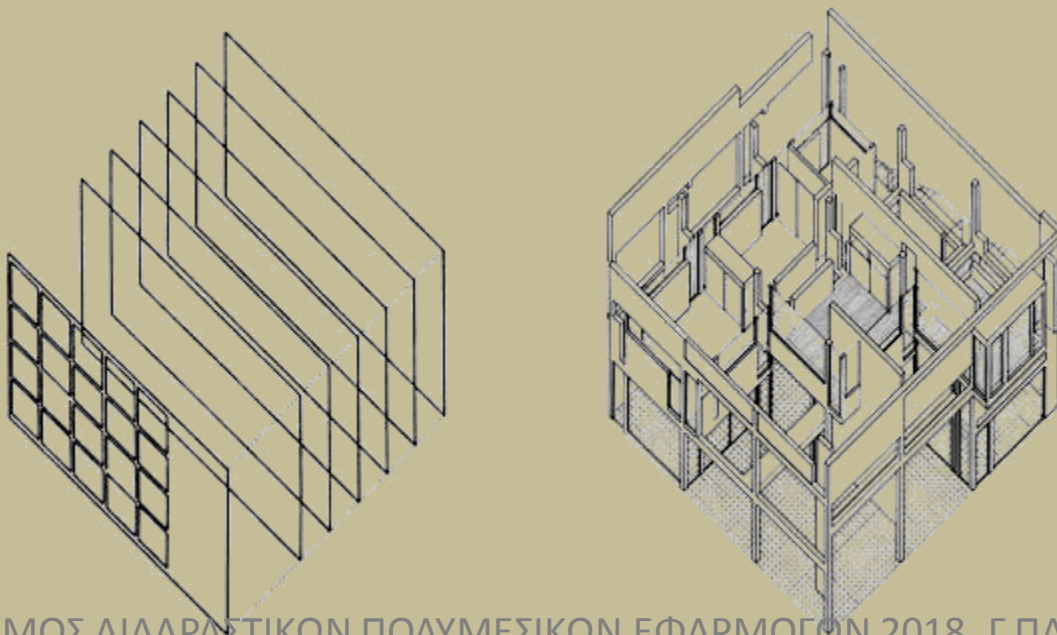


Άρης Κωνσταντινίδης,
κατοικία στην Ανάβυσσο

Στην ελληνική γλώσσα, ο μεσαιωνικός όρος **σχεδιάζω** σημαίνει «πράττω ή λέγω ή γράφω τι αμελετήτως και εκ του προχείρου, ενεργώ άνευ προπαρασκευής, κατά την έμπνευση και τας απαιτήσεις της στιγμής, αυτοσχεδιάζω».

Η χρήση της λέξης ως «γράφω ή χαράσσω σχέδιον, σχεδιογραφώ, ιχνογραφώ» είναι νεώτερη.

Δ.Δημητράκου, *Μέγα λεξικόν της Ελληνικής Γλώσσης*, τόμος 8^{ος}, Αθήνα, Πρόοδος, 2000 (πρώτη έκδοση 1958). Σελ. 7052



Πήτερ Άιζενμαν

ΧΩΡΟΣ

χώρος < αρχαία ελληνική χῶρος **χώρος** αρσενικό (φιλοσοφία) θεμελιώδης έννοια, παράλληλη με την έννοια του χρόνου, το πλαίσιο μέσα στο οποίο υπάρχουν όλα

Espace, Space

Η λέξη προέρχεται από το λατινικό *spatium*, που έχει δύο σημασίες:

- ✓ Την αρένα, την έκταση των ιπποδρομιών
- ✓ Δήλωση μιας διάρκειας

Στα αρχαία γαλλικά *espace* σήμαινε μια χρονική διάρκεια

le soleil occupait tout l'espace du jour

Σχέση χώρου με χρόνο

ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Η αμφίδρομη σχέση χώρου και κοινωνίας έχει αναδειχθεί μέσα από το έργο κοινωνιολόγων και γεωγράφων.

Ο χώρος έχει δομική σχέση με το κοινωνικό στοιχείο, σχέση που τον μετατρέπει σε μηχανισμό διαμόρφωσης του περιεχομένου του. Ο χώρος αποτελεί προϊόν των σχέσεων και κοινωνικών ιεραρχιών, παράγεται μέσα από κοινωνικές πρακτικές και ταυτόχρονα είναι συνθήκη της κοινωνικής παραγωγής.

Μαρία Πασχαλίδου



ΧΩΡΟΣ

SPACE

ΤΟΠΟΣ

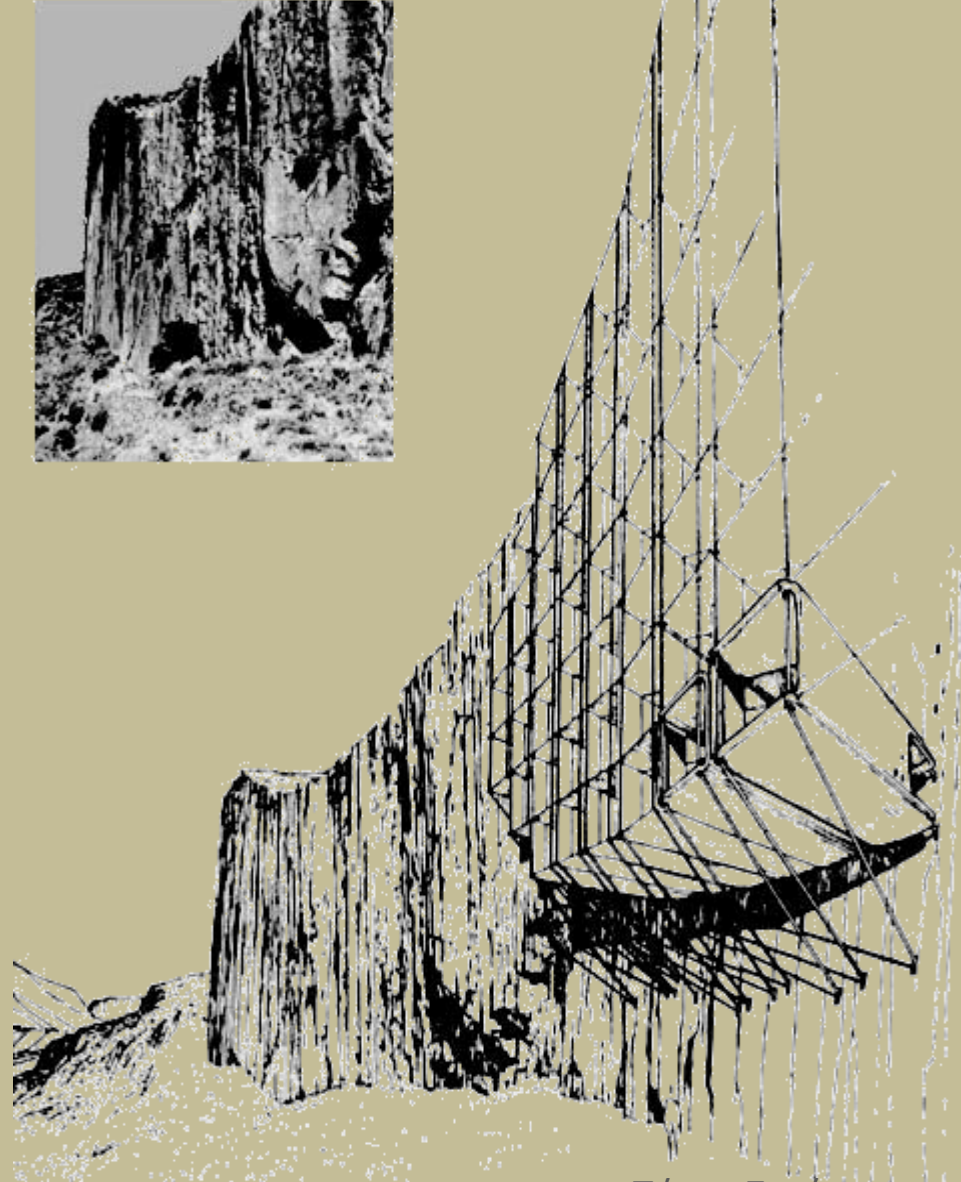
PLACE

ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

SITE

ΙΣΤΟΤΟΠΟΣ

SITE



Έννοιες, Ανανοηματοδοτήσεις εννοιών, Νέες χρήσεις

Τάκης Ζενέτος

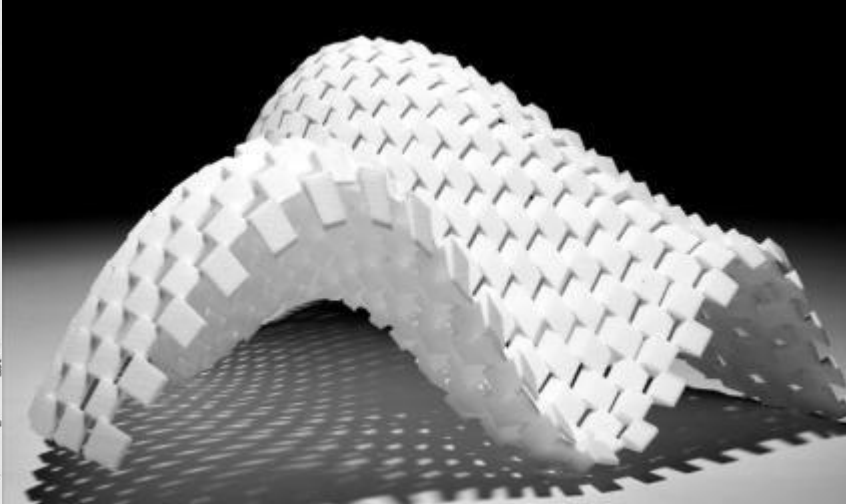
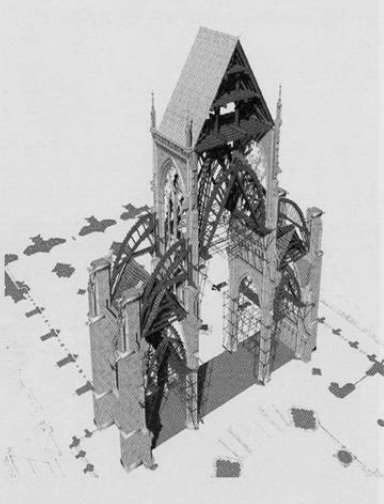


ΦΥΣΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

ΥΒΡΙΔΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

ΔΥΝΗΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ



ΜΟΝΤΕΛΑ ΔΟΜΗΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

Ο τρισδιάστατος ψηφιακός χώρος δομείται στη βάση του προοπτικού παραδείγματος και της ευκλείδειας γεωμετρίας. Η μετακίνηση σε αυτόν ακολουθεί το μοντέλο της κινηματογραφικής κωδικοποίησης.

Ο ψηφιακός χώρος του παραμετρικού σχεδιασμού που βασίζεται σε οργανικά και μαθηματικά μοντέλα δήμησης.

Ο χώρος των πολυμεσικών εφαρμογών έχει αρθρωτή, αποσπασματική συγκρότηση και είναι οργανωμένος σε πολλαπλά επίπεδα πληροφορίας.



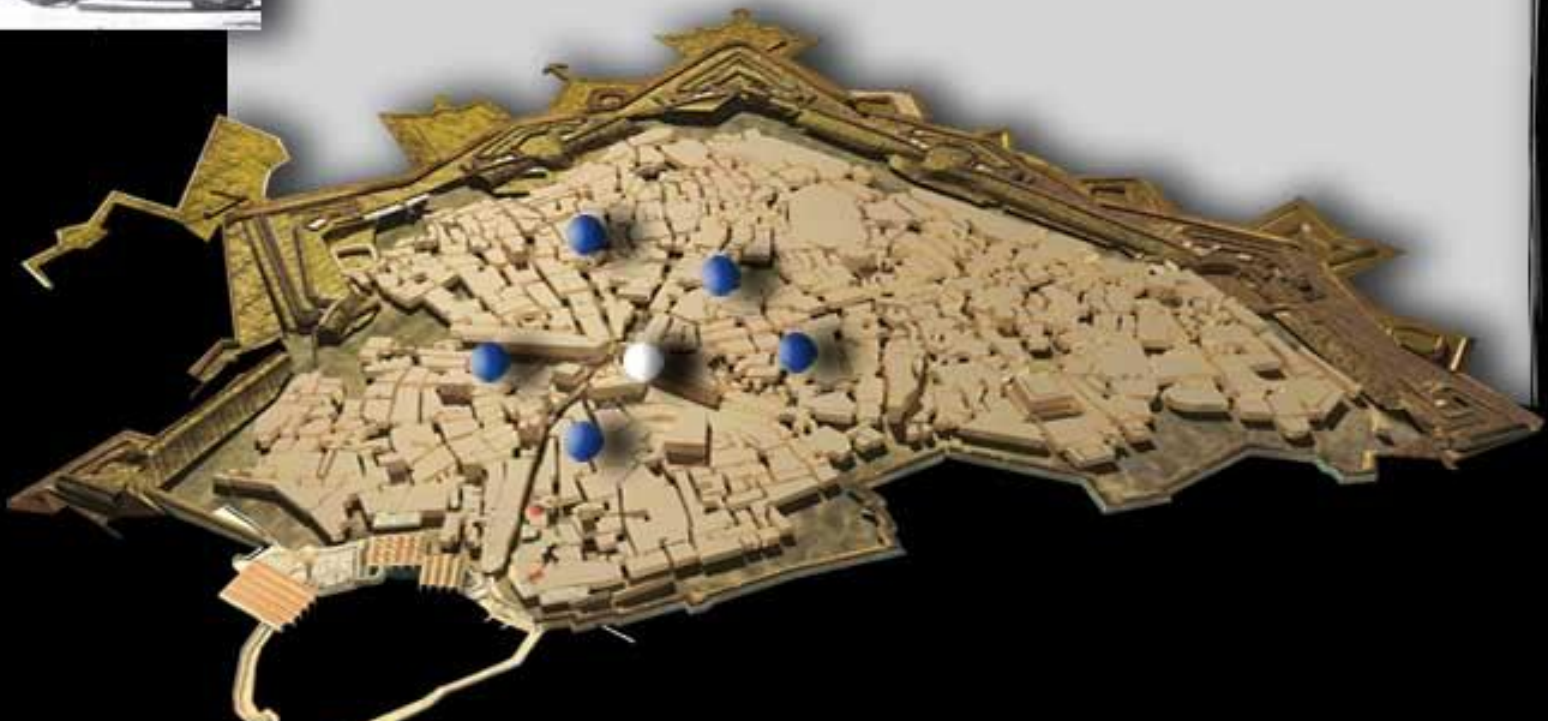
Κρήνη Morosini

Κρήνες

Οι βενετσιάνικες κρήνες και οι οθωμανικές βρύσες που κοσμούν σήμερα ως μνημεία την πόλη του Ηρακλείου είχαν σε παλαιότερες εποχές καθαρά λειτουργικό χαρακτήρα. Μετέφεραν νερό στην πόλη από πηγές που είχαν βρεθεί στα περίχωρα της. Στο βαθμό που η εξεύρεση και μεταφορά νερού αποτελούσαν μόνιμα προβλήματα της πόλης, η κατασκευή κρημών σε κάθε εποχή ήταν δείγμα της ισχύος αλλά και της μέριμνας του κατασκευαστή της για την πόλη.



- Κρήνη Bembo
- Κρήνη Sagredo
- Κρήνη Morosini**
- Κρήνη Priuli
- Βρύση του Ιδομενέα
- Βρύση του Χανιαϊλή
- Βρύση του Γενιτσάρ αγά
- Φιλανθρωπική κρήνη
- Υδρευση
- Υδραγωγείο

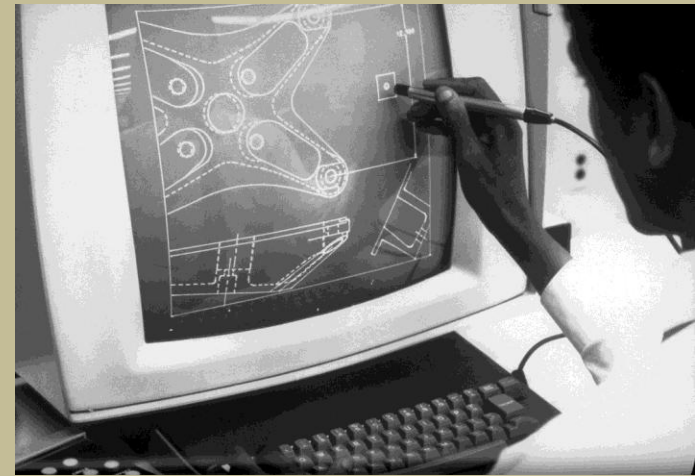


ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΑΛΟΓΙΚΗ ΧΕΙΡΟΝΟΜΙΑ



...ΣΤΟΥΣ ΑΚΡΟΔΑΚΤΥΛΙΣΜΟΥΣ





Μπορούμε να αναζητήσουμε τις σχέσεις **σκέψης, εργαλείου** και **χειρονομίας** σε εργαλεία όπως το πινέλο, το μολύβι, το στυλό, το ποντίκι, το ηλεκτρονικό στυλό.

Μια εικονογραφική διαδικασία προϋποθέτει μια δημιουργική πράξη. Είναι το αποτέλεσμα της πρόθεσης ενός δημιουργού να μεταφέρει σε μια επιφάνεια-υπόβαθρο μια αναπαράσταση (ρεαλιστική, αφαιρετική, κλπ) μιας πραγματικότητας.

ΒΛΕΜΜΑ

GAZE, REGARD

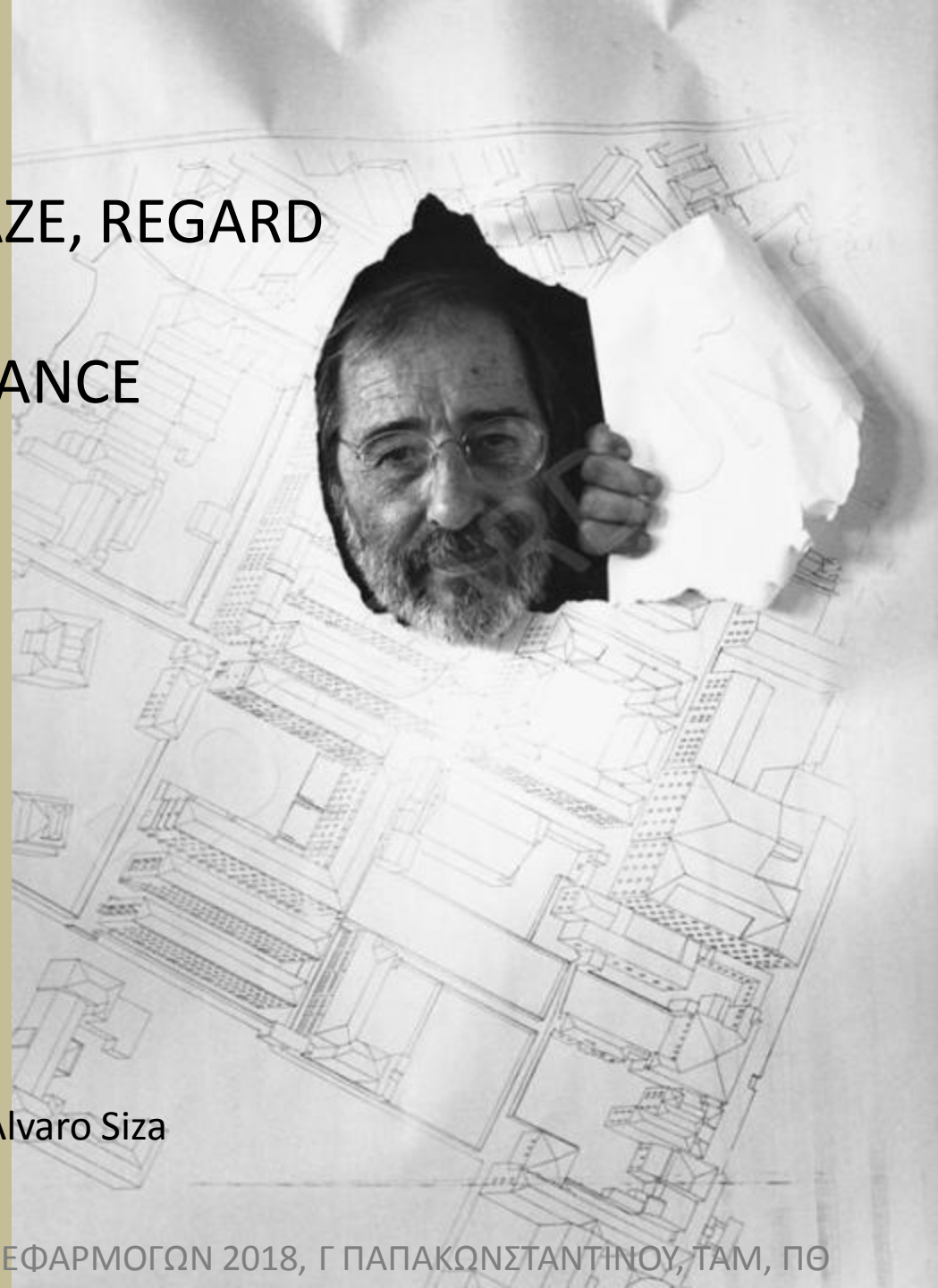
ΜΑΤΙΑ

GLANCE

ΠΑΡΑΤΗΡΩ

ΚΟΙΤΑΖΩ

Alvaro Siza



Nasa 1989 virtual environment display
Εξοπλισμός περιήγησης σε δυνητικό
περιβάλλον (ΝΑΣΑ 1989).



ΕΜΒΥΘΙΣΗ



Μετακίνηση (πλοήγηση) σε πραγματικό χρόνο σε ψηφιακό δυνητικό περιβάλλον. (C.A.V.E. - Cave automatic virtual environment).

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το περιεχόμενο του μαθήματος εστιάζεται σε τρεις άξονες:

Ανάλυση των διαφορετικών επιπέδων οργάνωσης του χώρου της οθόνης ως περιβάλλον επικοινωνίας (διεπαφή).

Ανάλυση της συγκρότησης και δόμησης των σχέσεων φυσικού, ψηφιακού και υβριδικού χώρου.

Στη μελέτη των νέων κωδικοποιήσεων διαδραστικής επικοινωνίας και πλοήγησης που βασίζονται στην διαδραστικότητα (χειρονομία, επιλογή, μεταφορά).

ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΑΞΟΝΕΣ

Το περιεχόμενο του μαθήματος εστιάζεται σε τρεις άξονες:

- Ανάλυση των διαφορετικών επιπέδων οργάνωσης του χώρου της οθόνης ως περιβάλλον επικοινωνίας (διεπαφή).
- Ανάλυση της συγκρότησης και δόμησης των σχέσεων φυσικού, ψηφιακού και υβριδικού χώρου.
- Στη μελέτη των νέων κωδικοποιήσεων διαδραστικής επικοινωνίας και πλοήγησης που βασίζονται στην διαδραστικότητα (χειρονομία, επιλογή, μεταφορά).

ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

- Ιστορική εξέλιξη, είδη και εφαρμογές πολυμέσων.
- Αρχεία και οπτικοποίηση της πληροφορίας
- Βάσεις δεδομένων και αφηγηματικές δομές
- Χωρικά περιβάλλοντα και περιβάλλοντα δεδομένων
- Μουσεία και πολιτιστικά περιβάλλοντα
- Κόμβοι και δίκτυα
- Σχεδιασμός ιστοσελίδων

ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

- Μορφές διαδραστικών σχέσεων.
- Διαδραστική αφήγηση, αμφίδρομα σενάρια, άξονες και ροή της πλοήγησης. Σχεδιασμός των υπερσυνδέσμων.
- Σχεδιασμός του περιβάλλοντος επικοινωνίας (interface) και των τυπικών οθονών.
- Χρήση μεταφορών στο σχεδιασμό οθονών και περιεχομένου.
- Πολιτιστικές διαδραστικές εφαρμογές
- Εξελίξεις στο σχεδιασμό στο διαδίκτυο

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ

Η διερεύνηση βασίζεται στη διεπιστημονική μεθοδολογία της **αρχαιολογίας των μέσων** (media archeology) και της **ιστορίας της τεχνολογίας**, αναζητώντας στην ιστορία των εκφραστικών μέσων στοιχείων συνύπαρξης και διαλόγου διαφορετικών τρόπων αναπαράστασης.

Σύγχρονες προσεγγίσεις

Παράλληλα, βασίζεται στις σύγχρονες προσεγγίσεις του χώρου της αρχιτεκτονικής θεωρίας με βάση την μετακίνηση του ανθρώπινου σώματος και τη χρήση των εννοιών σενάριο, συμβάν, κλπ.

Διερευνάται επίσης η έννοια του προγράμματος, της έννοιας του αρχιτεκτονικού προγράμματος - όπως αυτή χρησιμοποιείται στην αρχιτεκτονική θεωρία και πρακτική – και της έννοιας του προγράμματος στο χώρο της πληροφορικής