

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	0807.1.005.1	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	1
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
	Διαλέξεις & ασκήσεις πράξης	4	6
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Υποβάθρου		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	-		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Όχι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.hmu.gr/courses/SMOT213/		

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές είναι σε θέση: <ul style="list-style-type: none">- Να κατανοήσουν σε βάθος την υπόσταση ψηφιακών σημάτων με πολυμεσικό περιεχόμενο- Να γνωρίζουν τις βασικές τεχνικές συμπίεσης δεδομένων- Να εκτιμήσουν τα ποιοτικά χαρακτηριστικά πολυμεσικού περιεχομένου- Να παράγουν και να επεξεργάζονται πολυμεσικό περιεχόμενο- Να αναπτύσσουν διαδραστικές εφαρμογές λογισμικού χρησιμοποιώντας γλώσσα προγραμματισμού σεναρίων (scripting language)- Να δημιουργούν σελίδες υπερκειμένου και να ενσωματώνουν πολυμεσικό περιεχόμενο και διαδραστικά στοιχεία
Γενικές Ικανότητες
Το μάθημα αποσκοπεί στο να αποκτήσει ο φοιτητής τις ακόλουθες γενικές ικανότητες: <ul style="list-style-type: none">✓ Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών.✓ Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις✓ Αυτόνομη εργασία✓ Ομαδική εργασία✓ Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Γενική εισαγωγή στις Τεχνολογίες κωδικοποίησης, επεξεργασίας και αναπαράστασης πολυμεσικού περιεχομένου. Ειδικότερα στο περιεχόμενο του μαθήματος περιλαμβάνονται: <ul style="list-style-type: none">• Είδη πολυμεσικού περιεχομένου κι εφαρμογές• Γενικές τεχνικές ψηφιοποίησης πληροφορίας και χαρακτηριστικά ποιότητας• Γενικές αρχές συμπίεσης (απλωεστική ή μη, αντιληπτική ή στατιστική κωδικοποίηση)• Κείμενο: κωδικοποιήσεις, αναπαραστάσεις και επισημειώσεις (π.χ. XML), υπερκείμενο και υπερμέσα• Ήχος: σύλληψη, σύνθεση, κωδικοποίηση, συμπίεση, επεξεργασία και συναφές λογισμικό• Εικόνα: σύλληψη, σύνθεση, κωδικοποίηση, συμπίεση, επεξεργασία και συναφές λογισμικό
--

- Βίντεο: σύλληψη, σύνθεση, κωδικοποίηση, συμπίεση, επεξεργασία και συναφές λογισμικό
- Animation: σύλληψη, σύνθεση, κωδικοποίηση, συμπίεση, επεξεργασία και συναφές λογισμικό
- Διαδραστικά Πολυμέσα και Εφαρμογές βασιζόμενες σε γλώσσες προγραμματισμού σεναρίων (Scripting Languages)
- Διαδικτυακές Πολυμεσικές Εφαρμογές

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ	Πρόσωπο με πρόσωπο	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Χρήση λογισμικού ανοικτής πηγής, Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση. Χρήση συστήματος διαχείρισης μάθησης (e-class).	
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις	26
	Ασκήσεις Πράξης	26
	Αυτοτελής Μελέτη	48
	Εργασίες	45
	Εξέταση	5
	Σύνολο Μαθήματος	150
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	Γλώσσα αξιολόγησης: Ελληνικά Γραπτή τελική εξέταση, η οποία αφορά σε επίλυση προβλημάτων και σε ερωτήσεις σύντομης απάντησης (70%). Εβδομαδιαίες ασκήσεις, οι οποίες που αφορούν σε ατομικές ασκήσεις εκμάθησης (30%).	

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- [1] Γ. Δεληγιάννης, Διαδραστικά Πολυμέσα και Ψηφιακή Τεχνολογία στις Τέχνες, Fagotto Books, 2007.
- [2] Σ. Δημητριάδης, Α. Πομπόρτσος, Ε. Τριανταφύλλου, Τεχνολογία Πολυμέσων, Εκδόσεις Τζιόλα, 2004.
- [3] Z. Li, M. Drew, J. Liu, Fundamentals of Multimedia, Springer, 2014.
- [4] V. Costello, Multimedia Foundations, Focal Press, 2012.