

Γενική Γραμματεία
Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και
Διά Βίου Μάθησης

ΟΔΗΓΟΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

Ειδικότητα: Τεχνικός Κινούμενης
Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης
Γραφήματος

Κωδικός: 24-01-16-1

ΣΑΕΚ

Ημερομηνία Έκδοσης
Σεπτέμβριος 2024



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**Συγγραφή Οδηγού Κατάρτισης
στην Ειδικότητα:
«Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής
Σχεδίασης Γραφήματος»**

Συγγραφική ομάδα

Ζαχοπούλου Χριστίνα

Ντεξής Στυλιανός

Βουνάτσου Μυρσίνη

**Σύμβουλος μεθοδολογίας ανάπτυξης
του Οδηγού Κατάρτισης
Παναγούλης Κωνσταντίνος**

Το περιεχόμενο του Οδηγού Κατάρτισης της ειδικότητας διαμορφώθηκε από τη συγγραφική ομάδα με βάση μεθοδολογικές προδιαγραφές και ειδικά πρότυπα που επεξεργάστηκε το ΚΑΝΕΠ-ΓΣΕΕ στο πλαίσιο της Πράξης «ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΟΔΗΓΩΝ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΩΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ (Ι.Ε.Κ.)¹» [κωδικός ΟΠΣ (ΜΙΣ) 5069281] του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση 2014 – 2020», που υλοποιήθηκε από σύμπραξη των κοινωνικών εταίρων, και, ειδικότερα από το ΚΑΝΕΠ/ΓΣΕΕ (επικεφαλής εταίρος της κοινοπραξίας), το ΙΝΕ/ΓΣΕΕ, το ΙΜΕ/ΓΣΕΒΕΕ, το ΚΑΕΛΕ/ΕΣΕΕ, το ΙΝΣΕΤΕ καθώς και από τον ΕΟΠΠΕΠ και συγχρηματοδοτήθηκε από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ). Ο παρών οδηγός κατάρτισης εκπονήθηκε υπό την εποπτεία και το συντονισμό του ΙΝΕ ΓΣΕΕ με στόχο την τήρηση των μεθοδολογικών προδιαγραφών ανάπτυξης των οδηγών κατάρτισης ΣΑΕΚ.

¹ Όπου αναφέρεται ο όρος «Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης» ή το αρκτικόλεξο «Ι.Ε.Κ.», νοούνται οι Σχολές Ανώτερης Επαγγελματικής Κατάρτισης ή το αρκτικόλεξο «Σ.Α.Ε.Κ.», αντίστοιχα παρ.2 άρθρο 3 του ν.5082/2024(Α' 9).

Περιεχόμενα

1. Πρόλογος	5
2. Εισαγωγή.....	6
Μέρος Α' - ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ	8
1. Τίτλος της ειδικότητας και ομάδα προσανατολισμού	9
1.1 Τίτλος ειδικότητας.....	9
1.2. Ομάδα προσανατολισμού (επαγγελματικός τομέας)	9
2. Συνοπτική Περιγραφή Ειδικότητας	10
2.1. Ορισμός ειδικότητας	10
2.2. Αρμοδιότητες / Καθήκοντα.....	10
2.3. Προοπτικές Απασχόλησης στον κλάδο ή τομέα	11
3. Προϋποθέσεις εγγραφής και διάρκεια προγράμματος κατάρτισης.....	12
3.1. Προϋποθέσεις εγγραφής	12
3.2. Διάρκεια προγράμματος κατάρτισης	12
4. Χορηγούμενοι τίτλοι – Βεβαιώσεις – Πιστοποιητικά.....	12
5. Κατατάξεις τίτλων Επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης στην ειδικότητα	13
5.1 Κατάταξη στην ειδικότητα αποφοίτων άλλων ειδικοτήτων της ίδιας ομάδας προσανατολισμού.....	13
5.2 Κατάταξη αποφοίτων της Δευτεροβάθμιας Επαγγελματικής Εκπαίδευσης στην ειδικότητα	13
6. Πιστοποίηση αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης αποφοίτων ΙΕΚ/ΣΑΕΚ	14
7. Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων	14
8. Πιστωτικές Μονάδες.....	15
9. Επαγγελματικά Δικαιώματα	16
10. Σχετική Νομοθεσία	16
11. Πρόσθετες πηγές πληροφόρησης	17
Μέρος Β' - ΣΚΟΠΟΣ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΤΗΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ	18
1. Σκοπός του προγράμματος κατάρτισης της ειδικότητας	19
2. Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα του προγράμματος κατάρτισης.....	19
Μέρος Γ' - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ & ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ	22
Γ1 - ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΗΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ	23
1. Ωρολόγιο Πρόγραμμα.....	23

2. Αναλυτικό περιεχόμενο προγράμματος θεωρητικής και εργαστηριακής κατάρτισης	24
2.1. ΕΞΑΜΗΝΟ Α'	24
2.1.Α. ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ 19 ^{ος} -21 ^{ος} ΑΙΩΝΑΣ.....	24
2.1.Β. ΣΧΕΔΙΟ-ΣΚΙΤΣΟ-ΧΡΩΜΑ	26
2.1.Γ. ΑΡΧΕΣ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ	27
2.1.Δ. ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΑΤΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ	28
2.1.Ε. ΣΕΝΑΡΙΟ - ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ - STORYBOARD	29
2.2. ΕΞΑΜΗΝΟ Β'	31
2.2.Α. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ	31
2.2.Β. ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ - ΜΟΝΤΑΖ	32
2.2.Γ. ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ.....	33
2.2.Δ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΗΧΟ.....	34
2.2.Ε. ΑΡΧΕΣ ΕΙΚΟΝΟΛΗΨΙΑΣ.....	35
2.2.ΣΤ. ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	36
2.3. ΕΞΑΜΗΝΟ Γ'	38
2.3.Α. ΤΡΕΪΛΕΡ ΚΑΙ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΑ ΣΠΟΤ	38
2.3.Β ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΓΡΑΦΙΚΑ.....	39
2.3.Γ. ΣΧΕΔΙΟΚΙΝΗΣΗ 2D ANIMATION	40
2.3.Δ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ (3D MODELS) ..	41
2.3.Ε. ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	42
2.3.ΣΤ. ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	44
2.4. ΕΞΑΜΗΝΟ Δ'	45
2.4.Α. COMPOSITING (MOTION GRAPHICS & CGI/ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΕ)	45
2.4.Β. 3D ANIMATION	46
2.4.Γ. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΗΧΟΥ	47
2.4.Δ. ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ.....	48
2.4.Ε. ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ & ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ.....	50
2.4.ΣΤ. ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ MARKETING	50
2.4.Ζ. ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ	51
Γ2 - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ	54
1. Αναγκαίος και Επιθυμητός Εξοπλισμός & Μέσα Διδασκαλίας.....	54
2. Διδακτική Μεθοδολογία.....	56
3. Υγεία και Ασφάλεια κατά τη διάρκεια της Κατάρτισης.....	57
3.1. Βασικοί Κανόνες Υγείας και Ασφάλειας	58

3.2. Μέσα ατομικής προστασίας	59
Μέρος Δ' - ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ ΑΣΚΗΣΗΣ.....	60
1. Ο θεσμός της πρακτικής άσκησης	61
2. Οδηγίες για τον/την πρακτικά ασκούμενο/η	63
2.1. Προϋποθέσεις εγγραφής στο πρόγραμμα Πρακτικής Άσκησης	63
2.2. Δικαιώματα και υποχρεώσεις του/της πρακτικά ασκούμενου/ης	63
2.3. Φορείς υλοποίησης πρακτικής άσκησης.....	65
3. Οδηγίες για τους εργοδότες που προσφέρουν θέση πρακτικής άσκησης.....	65
4. Ο ρόλος του/της Εκπαιδευτή/τριας της πρακτικής άσκησης.....	67
5. Ενότητες προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων της πρακτικής άσκησης	67
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	71
Προφίλ Εκπαιδευτών/τριών ανά μαθησιακή ενότητα για την ειδικότητα: «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας – Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος»	71
Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων	76
BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	87
Α. Βιβλιογραφικές αναφορές σχετικές με την ειδικότητα	87
Β. Βιβλιογραφικές αναφορές σχετικές με τη Μεθοδολογία Ανάπτυξης των Οδηγών Κατάρτισης.....	90
Γ. Σχετική Εθνική Νομοθεσία	92

1. Πρόλογος

Ο Οδηγός Κατάρτισης της ειδικότητας «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΟΔΗΓΩΝ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΩΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ (Ι.Ε.Κ.)» [κωδικός ΟΠΣ (MIS) 5069281], η οποία υλοποιήθηκε από σύμπραξη των κοινωνικών εταίρων, και, ειδικότερα από το ΚΑΝΕΠ/ΓΣΕΕ (επικεφαλής εταίρος της κοινοπραξίας), το ΙΝΕ/ ΓΣΕΕ, το ΙΜΕ/ΓΣΕΒΕΕ, το ΚΑΕΛΕ/ΕΣΕΕ, το ΙΝΣΕΤΕ καθώς και από τον ΕΟΠΠΕΠ.

Το έργο αυτό αποτέλεσε μία ολοκληρωμένη παρέμβαση για τη βελτίωση και ενίσχυση του θεσμού της αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης σε μια περίοδο κατά την οποία, περισσότερο από ποτέ, το αίτημα της διασύνδεσής του με την αγορά εργασίας είναι επιτακτικό και επίκαιρο. Ιδιαίτερα, μετά τη μακρά περίοδο οικονομικής κρίσης και ύφεσης την οποία αντιμετώπισε η ελληνική κοινωνία αλλά και τις συνέπειες από την πανδημική κρίση Covid-19, οι αναδυόμενες προκλήσεις καθιστούν αναγκαία στοχευμένα μέτρα εκσυγχρονισμού του. Το συγκεκριμένο έργο αποτέλεσε μία συστηματική προσπάθεια αντιμετώπισης χρόνιων αδυναμιών του πεδίου, αναβάθμισης του επιπέδου των παρεχόμενων γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων και βελτίωσης των μαθησιακών αποτελεσμάτων που απορρέουν από την επαγγελματική κατάρτιση σε συγκεκριμένες ειδικότητες.

Εμπερικλείοντας μία καινοτομική δέσμη αλληλοσυμπληρούμενων δράσεων, μεθόδων και πρακτικών επιδίωξε να συμβάλει με πολλαπλασιαστικό τρόπο στην ενίσχυση της ποιότητας και της αποτελεσματικότητας του πεδίου της αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης. Ειδικότερα, στο πλαίσιο του έργου:

- ✚ Διεξήχθη ποιοτική έρευνα με στόχο τη διερεύνηση των χαρακτηριστικών και της δυναμικής που διέπει το πεδίο της αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης στη χώρα μας και στον ευρωπαϊκό χώρο, με στόχο τη διαμόρφωση σχετικών προτάσεων πολιτικής.
- ✚ Αναπτύχθηκαν:
 - Επικαιροποιημένοι «Οδηγοί Κατάρτισης» για 130 ειδικότητες αρχικής κατάρτισης.
 - Αντίστοιχα «Εκπαιδευτικά Εγχειρίδια», για την υποστήριξη της κατάρτισης/εκπαίδευσης των σπουδαστών.
 - Συναφείς «Τράπεζες Θεμάτων» για κάθε ειδικότητα.
- ✚ Το σύνολο των παραπάνω στηρίχτηκε σε ένα ενιαίο μεθοδολογικό πλαίσιο, μέσω του οποίου επιδιώχθηκε η σύνδεση της κοινωνικής εμπειρίας της εργασίας, της εκπαίδευσης και της πιστοποίησής της, λαμβάνοντας υπόψη του το ισχύον θεσμικό πλαίσιο καθώς και τις ιδιαιτερότητες του πεδίου της αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης.
- ✚ Τέλος, με γνώμονα την ενίσχυση της θετικής επενέργειας του έργου σε θεσμικό επίπεδο αναπτύχθηκε, μια μεθοδολογία ευέλικτης τακτικής περιοδικής επανεξέτασης και επικαιροποίησης των περιεχομένων των Οδηγών Κατάρτισης, των Εγχειριδίων και των Τραπεζών Θεμάτων, έτσι ώστε αυτά να βρίσκονται -κατά το δυνατόν- σε αντιστοιχία με τα νέα τεχνολογικά,

οργανωσιακά, εργασιακά, περιβαλλοντικά, κοινωνικά και οικονομικά δεδομένα και τις ανάγκες της αγοράς εργασίας και των εκπαιδευόμενων.

2. Εισαγωγή

Στόχος του παρόντος εγχειριδίου είναι η περιγραφή των εκπαιδευτικών και λοιπών προδιαγραφών υλοποίησης ενός προγράμματος αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης στην ειδικότητα «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» και η ενημέρωση του συνόλου των συντελεστών του, λαμβάνοντας υπόψη τα περιεχόμενα των καθηκόντων και τις ιδιαιτερότητές της καθώς και τους ισχύοντες θεσμικούς περιορισμούς στο πεδίο.

Απευθύνεται κυρίως στα στελέχη σχεδιασμού, στους/στις εκπαιδευτές/τριες των προγραμμάτων καθώς και στους σχετικούς φορείς υλοποίησής τους -στα Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης. Επιπλέον, αποτελεί ένα χρήσιμο εγχειρίδιο για τους/τις εκπαιδευόμενους/ες αλλά και για το σύνολο των υπόλοιπων δυνάμει συντελεστών ενός προγράμματος αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης, ιδιαίτερα για όσους/ες συμμετέχουν στην υλοποίηση της πρακτικής άσκησης.

Ο Οδηγός αυτός αποτελεί μία συστηματική βάση η οποία περιλαμβάνει σημαντικές πληροφορίες για την κατανόηση του ίδιου του πεδίου της συγκεκριμένης ειδικότητας αλλά και των απαραίτητων προϋποθέσεων για τον σχεδιασμό, την υλοποίηση και την αξιολόγηση ενός οποιουδήποτε προγράμματος που στοχεύει στην ποιοτική και αποτελεσματική κατάρτιση μιας ομάδας εκπαιδευόμενων.

Στην κατεύθυνση αυτή, για το κάθε πρόγραμμα αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης το οποίο δύναται να υλοποιηθεί, είναι απαραίτητο να ληφθούν συστηματικά υπόψη τα εκπαιδευτικά περιεχόμενα αλλά και οι μεθοδολογικές προδιαγραφές που περιλαμβάνονται.

Ειδικότερα, ο Οδηγός Κατάρτισης αποτελείται από τέσσερα (Α'-Δ') Μέρη:

- *Το Α' Μέρος παρέχει όλες τις πληροφορίες που αφορούν την περιγραφή της ειδικότητας, τόσο ως ενεργό πεδίο εργασιακής εμπειρίας όσο και ως πεδίο υλοποίησης σχετικών προγραμμάτων αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης.*

Περιλαμβάνει την περιγραφή της ειδικότητας, των βασικών εργασιακών καθηκόντων της, των προοπτικών απασχόλησης σε αυτήν, τη σχετική νομοθεσία και τα αναγνωρισμένα επαγγελματικά της δικαιώματα, τις ισχύουσες αντιστοιχίσεις της, τις προϋποθέσεις εγγραφής και τη διάρκεια κατάρτισης των υλοποιούμενων προγραμμάτων, τις κατατάξεις εγγραφής άλλων τίτλων επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης στην ειδικότητα, καθώς και την κατάταξη του προγράμματος στο Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων, συνοδευόμενα από την παράθεση προτεινόμενων πηγών πληροφόρησης για την ειδικότητα.

- *Το Β' Μέρος εστιάζεται στον καθορισμό των ευρύτερων αλλά και των επιμέρους Ενοτήτων προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων του προγράμματος κατάρτισης.*

Αναφέρεται στις δραστηριότητες που θα είναι σε θέση να επιτελέσουν οι εκπαιδευόμενοι/ες, μετά το πέρας της συνολικής κατάρτισής τους στη συγκεκριμένη ειδικότητα.

- *Το Γ' Μέρος εστιάζεται στο περιεχόμενο και τη διάρθρωση του προγράμματος θεωρητικής και εργαστηριακής κατάρτισης καθώς και στις εκπαιδευτικές προδιαγραφές της υλοποίησής του.*

Το Μέρος Γ' περιλαμβάνει το ωρολόγιο πρόγραμμα καθώς και την περίληψη, τους εκπαιδευτικούς στόχους και τις ώρες διδασκαλίας ανά εβδομάδα της κάθε μαθησιακής ενότητας. Επιπλέον, αναφέρεται σε μία σειρά άλλων προδιαγραφών όπως τον αναγκαίο εξοπλισμό, τους απαραίτητους κανόνες υγείας και ασφάλειας και την προτεινόμενη διδακτική μεθοδολογία.

- *Το Δ' Μέρος, εστιάζεται στην περιγραφή του περιεχομένου, των χαρακτηριστικών και των προδιαγραφών υλοποίησης της πρακτικής άσκησης.*

Περιλαμβάνεται η περιγραφή του θεσμού της πρακτικής άσκησης και παρέχονται χρήσιμες οδηγίες για τους/τις εκπαιδευόμενους/ες, τους/τις εργοδότες/τριες και τους/τις εκπαιδευτές/τριες στον χώρο εργασίας. Στα περιεχόμενα συγκαταλέγονται, επίσης, οι ενότητες μαθησιακών αποτελεσμάτων της πρακτικής άσκησης.

Τέλος, στο παράρτημα του Οδηγού Κατάρτισης περιλαμβάνεται το προσήκον, ανά μαθησιακή ενότητα, προφίλ εκπαιδευτών.

Οι Οδηγοί Κατάρτισης ολοκληρώθηκαν σε συνεργασία με τη Γενική Γραμματεία Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης και ιδιαίτερα με τους κ.κ. Όλγα Καφετζοπούλου, Δημήτρη Σουλιώτη και Αθανάσιο Τσαγκατάκη. Στηρίχτηκαν σε ένα σύνολο πηγών και κειμένων αναφοράς, συμπεριλαμβανομένων των προηγούμενων Οδηγών Κατάρτισης (σπουδών) των ειδικοτήτων, καθώς και σε μία ειδικά προσαρμοσμένη Μεθοδολογία Ανάπτυξης των Οδηγών Κατάρτισης. Για τη σύνταξη της συνεργάστηκαν οι κ.κ. Ρένα Βαρβιτσιώτη, Χρήστος Γούλας, Ελένη Θεοδωρή, Ιάκωβος Καρατράσογλου, Κωνσταντίνος Μαρκίδης, Δέσποινα Μπαμπανέλου και Παναγιώτης Νάτσης.

Μέρος Α' - ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

1. Τίτλος της ειδικότητας και ομάδα προσανατολισμού

1.1 Τίτλος ειδικότητας

«Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος»².

1.2. Ομάδα προσανατολισμού (επαγγελματικός τομέας)

Η ειδικότητα «Τεχνικός κινούμενης εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος», ανήκει στην Ομάδα Προσανατολισμού: «Εφαρμοσμένων Τεχνών και Καλλιτεχνικών Σπουδών» και στον Τομέα «Καλλιτεχνικών Σπουδών και Εφαρμοσμένων Τεχνών»³.

²ΦΕΚ 2661/Β/30-5-2022

³ Σύμφωνα με τη Γ.Γ. Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης, Δια Βίου Μάθησης και Νεολαίας: <http://www.gsae.edu.gr/el>

2. Συνοπτική Περιγραφή Ειδικότητας

2.1. Ορισμός ειδικότητας

Ο/Η επαγγελματίας της ειδικότητας «Τεχνικός κινούμενης εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος», με τη βοήθεια των νέων ψηφιακών εργαλείων, σχεδιάζει και δημιουργεί έργα κινούμενης εικόνας που περιέχονται σε μια οπτικοακουστική παραγωγή. Σχεδιάζει και εκτελεί προσχέδια όλων των εν δυνάμει γραφιστικών εφαρμογών σε μια οπτικοακουστική παραγωγή χρησιμοποιώντας στοιχεία όπως αυτά των εικαστικών τεχνών, της τυπογραφίας, της φωτογραφίας, των γραφικών, της κινούμενης εικόνας, δύο ή και τριών διαστάσεων (2D/3D animation), των ειδικών εφέ κ.ά. Η συγκεκριμένη οπτικοακουστική παραγωγή σχεδιάζεται πάνω στις βασικές αρχές γραφιστικής, οπτικής επικοινωνίας, σύνθεσης και αισθητικής. Τέτοιες παραγωγές χρησιμοποιούνται σε παιχνίδια υπολογιστή, ταινίες, μουσικά/κοινωνικά/εκπαιδευτικά βίντεο, διαφημίσεις κ.ά.

Οι επιμέρους στόχοι του τελικού προϊόντος που προκύπτει από τις υπηρεσίες του/της Τεχνικού Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος είναι:

- να οπτικοποιήσει την αρχική ιδέα του έργου,
- να μεταφέρει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο το μήνυμα στους/στις αποδέκτες/τριες,
- να συγκινήσει τους/τις αποδέκτες/τριες,
- να πείσει τους/τις αποδέκτες/τριες ως προς το μήνυμα του έργου,
- να δημιουργήσει μια ταυτότητα για την πηγή του μηνύματος (concept design⁴).

2.2. Αρμοδιότητες / Καθήκοντα

Ο/Η «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» ασκεί (ενδεικτικά και όχι περιοριστικά) τις παρακάτω αρμοδιότητες/ καθήκοντα:

- Πραγματοποιεί έρευνα σχετική με το σκεπτικό και την αισθητική του έργου που θα τον/τη βοηθήσουν στη σχεδίαση του τελικού προϊόντος που θα παράξει.
- Δημιουργεί πρωτότυπα προσχέδια κινούμενης εικόνας χρησιμοποιώντας τη σύγχρονη τεχνολογία.
- Διεκπεραιώνει γραφιστικές εργασίες σε συνεργασία με τον/την καλλιτεχνικό/κή διευθυντή/ντρια και άλλους/ες επαγγελματίες συναφών ειδικοτήτων που εμπλέκονται στην οπτικοακουστική παραγωγή.
- Σχεδιάζει χαρακτήρες, γραφικά και τυπογραφικά στοιχεία για ταινίες.
- Συνθέτει εικόνες πολλών ροών, με συνδυασμό κινούμενων και στατικών εικόνων.

⁴ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τεχνικούς όρους της ειδικότητας βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

- Δίνει κίνηση σε εικόνες με σκοπό τη δημιουργία ενός ενιαίου και αδιάσπαστου οπτικοακουστικού συνόλου (compositing video ⁵).
- Δημιουργεί κινούμενες εικόνες δύο και τριών διαστάσεων (2D/3D animation).
- Προσέχει και τηρεί τα πρωτόκολλα προστασίας προσωπικών δεδομένων (GDPR),
- Δημιουργεί δισδιάστατα και τρισδιάστατα κινούμενα γραφικά, ειδικών εφέ, στα τρέιλερ, στα δελτία ειδήσεων και σε διάφορες εκπομπές δημοσιογραφικού χαρακτήρα.
- Σχεδιάζει και κατασκευάζει τίτλους σειρών και ταινιών ή/και ειδικών εφέ και ειδικών σκηνών για τηλεοπτικές σειρές ή/και ταινίες.
- Παρακολουθεί και συμμετέχει ενεργά στην παραγωγή μιας εργασίας σε όλα της τα στάδια μέχρι την παράδοση του ολοκληρωμένου έργου στον/στην τελικό/κή αποδέκτη/τρια.
- Εφαρμόζει βασικές αρχές επικοινωνίας και τις λειτουργίες της στην παραγωγή της εργασίας του/της.
- Συνεργάζεται αποτελεσματικά στο επαγγελματικό του/της πεδίο με τους συντελεστές και αποδέκτες/τριες του έργου του/της (πελάτες, καλλιτεχνικό/ή διευθυντή/τρια, συνεργάτες, λοιπές ειδικότητες της παραγωγής κ.ά), για την επίτευξη του επιθυμητού αποτελέσματος.
- Κατασκευάζει μοντέλα αναπαράστασης διαφόρων δεδομένων για εικαστικούς, εκπαιδευτικούς ή επιστημονικούς σκοπούς.
- Κατασκευάζει διαδραστικά περιβάλλοντα για την εικονική, την επαυξημένη ή μεικτή πραγματικότητα (VR, AR και MR, αντίστοιχα). ⁶

2.3. Προοπτικές Απασχόλησης στον κλάδο ή τομέα

Ο/Η κάτοχος διπλώματος της ειδικότητας «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» μπορεί να εργαστεί στη βιομηχανία του θεάματος και των τηλεοπτικών παραγωγών (ταινίες και τηλεοπτικές παραγωγές) και στους διαρκώς αναπτυσσόμενους τομείς όπως η διαφήμιση, το διαδικτυακό εμπόριο, οι καλλιτεχνικές παραγωγές, τα εκπαιδευτικά βίντεο, οι κοινωνικές εκδηλώσεις, τα βιντεοπαιχνίδια, που έχουν την ανάγκη των συγκεκριμένων υπηρεσιών. Μπορεί λοιπόν να εργαστεί σε:

- διαφημιστικές εταιρείες και εταιρείες παραγωγής διαφημιστικών σποτ, εταιρικών βίντεο, κοινωνικών μηνυμάτων, μικρών διαφημιστικών και τρέιλερ ταινιών,
- κινηματογραφικές εταιρείες παραγωγής,
- τηλεοπτικές εταιρείες παραγωγής,
- τηλεοπτικά κανάλια (δημόσια τηλεόραση και ιδιωτικά τηλεοπτικά κανάλια),
- εταιρείες παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών,
- εταιρείες σχεδιασμού κινούμενων γραφικών και gif animation.
- εταιρίες παραγωγής εκπαιδευτικών βίντεο ή βίντεο κοινωνικών εκδηλώσεων.

⁵ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τεχνικούς όρους της ειδικότητας βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

⁶ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τεχνικούς όρους της ειδικότητας βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

- επιστημονικά ιδρύματα, ιδρύματα μελετών, μουσεία κ.λπ. (λ.χ. το κοινωφελές Ίδρυμα Ευγενίδου, το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού),
- δημόσιους οργανισμούς, όπως η Βουλή των Ελλήνων (Γραφείο Τύπου, Βιβλιοθήκη κ.λπ.),
- όλα τα Υπουργεία που παράγουν οπτικοακουστικό περιεχόμενο,
- οργανισμούς, όπως το Εθνικό Τυπογραφείο, πινακοθήκες, βιβλιοθήκες, Ελληνικός Οργανισμός Τουρισμού, Ελληνικά Ταχυδρομεία κ.λπ.,
- γραφεία τύπου Υπουργείων, Περιφερειών και Δήμων,
- εταιρείες παραγωγής ηλεκτρονικών εκδόσεων,
- εκπαιδευτικούς οργανισμούς,
- ηλεκτρονικά Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης,
- ως ελεύθερος/η επαγγελματίας, ως αυτοαπασχολούμενος/η.

3. Προϋποθέσεις εγγραφής και διάρκεια προγράμματος κατάρτισης

3.1. Προϋποθέσεις εγγραφής

Προϋπόθεση εγγραφής των ενδιαφερομένων είναι να είναι κάτοχοι απολυτηρίων τίτλων, εκπαιδευτικών μονάδων της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, ως ακολούθως: Γενικό Λύκειο (ΓΕΛ), Επαγγελματικό Λύκειο (ΕΠΑΛ), Τεχνικό Επαγγελματικό Λύκειο (ΤΕΛ), Ενιαίο Πολυκλαδικό Λύκειο (ΕΠΛ), Τεχνικό Επαγγελματικό Εκπαιδευτήριο (ΤΕΕ) Β' Κύκλου σπουδών και οι ισότιμοι προς τους προαναφερόμενους τίτλους.

Οι γενικές προϋποθέσεις εγγραφής στα ΣΑΕΚ ρυθμίζονται στον εκάστοτε ισχύοντα «Κανονισμό Λειτουργίας Σχολών Ανώτερης Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΣΑΕΚ)».

3.2. Διάρκεια προγράμματος κατάρτισης

Η επαγγελματική κατάρτιση στα ΣΑΕΚ ξεκινά κατά το χειμερινό ή εαρινό εξάμηνο, διαρκεί κατ' ελάχιστον τέσσερα (4) και δεν δύναται να υπερβαίνει τα πέντε (5) συνολικά εξάμηνα θεωρητικής και εργαστηριακής κατάρτισης συμπεριλαμβανομένης σε αυτά της περιόδου πρακτικής άσκησης.

Η συνολική διάρκεια της κατάρτισης που υλοποιείται στο ΣΑΕΚ είναι 1.200 ώρες, ενώ της πρακτικής άσκησης είναι 960 ώρες.

4. Χορηγούμενοι τίτλοι – Βεβαιώσεις – Πιστοποιητικά

Οι απόφοιτοι των ΣΑΕΚ, μετά την επιτυχή ολοκλήρωση της κατάρτισής τους, λαμβάνουν Βεβαίωση Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΒΕ) και μετά την επιτυχή συμμετοχή τους στις εξετάσεις πιστοποίησης αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης που διενεργεί ο ΕΟΠΠΕΠ, λαμβάνουν Δίπλωμα Ειδικότητας της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης επιπέδου πέντε (5). Οι απόφοιτοι των ΣΑΕΚ, οι οποίοι πέτυχαν στις εξετάσεις πιστοποίησης αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης που

διενεργεί ο ΕΟΠΠΕΠ, μέχρι την έκδοση του διπλώματος λαμβάνουν Βεβαίωση Πιστοποίησης Επαγγελματικής Κατάρτισης.

5. Κατατάξεις τίτλων Επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης στην ειδικότητα

5.1 Κατάταξη στην ειδικότητα αποφοίτων άλλων ειδικοτήτων της ίδιας ομάδας προσανατολισμού

Η κατάταξη της συγκεκριμένης περίπτωσης πραγματοποιείται σύμφωνα με το άρθρο 25 του Ν. 4763/2020 (ΦΕΚ 254/Α΄) και του άρθρου 8 της με Αριθμ. Κ5/160259/15-12-2021 (ΦΕΚ 5837/Β΄) απόφασης του Γενικού Γραμματέα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης Κατάρτισης και Δια Βίου Μάθησης.

Ειδικότερα: α) Οι κάτοχοι ΒΕΚ των ΣΑΕΚ και του Μεταλυκειακού Έτους - Τάξη Μαθητείας δύνανται να κατατάσσονται σε συναφείς ειδικότητες των ΣΑΕΚ, με απαλλαγή από τα μαθήματα τα οποία ήδη έχουν διδαχτεί ή κατατάσσονται σε εξάμηνο πέραν του Α΄ και σε συναφείς ειδικότητες ΣΑΕΚ, σύμφωνα με τους Οδηγούς Κατάρτισης και ύστερα από έγκριση του Προϊσταμένου της Διεύθυνσης Εφαρμογής Επαγγελματικής Κατάρτισης της Γ.Γ.Ε.Ε.Κ.Δ.Β.Μ. Για τον λόγο αυτό, υποβάλλουν σχετική αίτηση στο ΣΑΕΚ που επιθυμούν να φοιτήσουν από την 1η έως την 15η Σεπτεμβρίου κάθε έτους, συνοδευόμενη από έγγραφο ταυτοποίησης ταυτότητας και τη Βεβαίωση Επαγγελματικής Κατάρτισης που κατέχουν. β) Σε περίπτωση που ο υποψήφιος κατατάσσεται σε εξάμηνο που δεν λειτουργεί την τρέχουσα περίοδο κατάρτισης, διατηρεί το δικαίωμα εγγραφής στο εξάμηνο της ειδικότητας στην οποία κατατάχτηκε.

5.2 Κατάταξη αποφοίτων της Δευτεροβάθμιας Επαγγελματικής Εκπαίδευσης στην ειδικότητα

Η κατάταξη αποφοίτων της Δευτεροβάθμιας Επαγγελματικής Εκπαίδευσης πραγματοποιείται σύμφωνα με το άρθρο 25 του Ν. 4763/2020 (ΦΕΚ 254/Α΄).

Ειδικότερα: α) Η κατάρτιση των αποφοίτων της Δευτεροβάθμιας Επαγγελματικής Εκπαίδευσης (ΕΠΑ.Λ.), καθώς και των κατόχων ισότιμων τίτλων Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, διαρκεί σε ΣΑΕΚ από δύο (2) μέχρι τρία (3) εξάμηνα, συμπεριλαμβανομένης σε αυτά περιόδου πρακτικής άσκησης ή μαθητείας, εφόσον πρόκειται για τίτλο σε ειδικότητα του επαγγελματικού τομέα από τον οποίο αποφοίτησαν από το ΕΠΑ.Λ. ή ισότιμη Δομή Δευτεροβάθμιας Επαγγελματικής Εκπαίδευσης. β) Με απόφαση του Γενικού Γραμματέα Ε.Ε.Κ.Δ.Β.Μ. , (σύμφωνα με παρ.18, άρθρο 34 του Ν. 4763/2020) καθορίζονται οι αντιστοιχίες ανά ειδικότητα για την εγγραφή σε ΣΑΕΚ από ΕΠΑ.Λ. και κάθε άλλο ειδικότερο θέμα⁷.

⁷ Η υπάρχουσα απόφαση για την κατάταξη των αποφοίτων Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης στα ΙΕΚ είναι η με Αρ. πρωτ.: Κ1/149167/23-09-2015 του Γενικού Γραμματέα Δια Βίου Μάθησης και Νέας Γενιάς, όπως αυτή συμπληρώθηκε με τις Κ1/47016/18-03-2016, Κ1/157361/26-09-2016 και Κ1/160215/ 26-9-2018 και όπως

6. Πιστοποίηση αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης αποφοίτων ΙΕΚ/ΣΑΕΚ

Η διαδικασία πιστοποίησης αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης αποφοίτων ΙΕΚ/ΣΑΕΚ της ειδικότητας «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» διενεργείται από τον ΕΟΠΠΕΠ σύμφωνα με τον Ν.4763/20 (254 Α΄). Το εξεταστικό σύστημα καθώς και η Τράπεζα Θεμάτων δύνανται να υιοθετούν τις αρχές του διεθνές προτύπου EN ISO/IEC 17024 ως προς την εγκυρότητα, την αξιοπιστία και την αντικειμενικότητα.

7. Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων

Το «Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων» κατατάσσει τους τίτλους σπουδών που αποκτώνται στη χώρα σε οκτώ (8) Επίπεδα. Το **Δίπλωμα** Επαγγελματικής Ειδικότητας, Εκπαίδευσης και Κατάρτισης που χορηγείται στους αποφοίτους ΣΑΕΚ μετά από πιστοποίηση, αντιστοιχεί **στο πέμπτο (5^ο)** από τα οκτώ (8) επίπεδα.

Τα επίπεδα των τίτλων σπουδών που χορηγούν τα ελληνικά εκπαιδευτικά ιδρύματα και η αντιστοιχισή τους με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων είναι τα παρακάτω:

Πίνακας 1. Τύποι Προσόντων

αυτή μπορεί να τροποποιηθεί σύμφωνα με το άρθρο 25 του Ν. 4763/2020 (ΦΕΚ 254/Α΄) και θα ισχύει.

Αντιστοίχιση Ευρωπαϊκού & Ελληνικού Πλαισίου Προσόντων



Η δράση υλοποιείται με συγχρηματοδότηση της Ε.Ε. Πρόγραμμα ERASMUS+
(Δράσεις 2018-2020 του Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π. για το Εθνικό Σημείο Συντονισμού του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων, EQF-NCP).

<https://www.eoppep.gr/index.php/el/qualification-certificate/national-qualification-framework>.

8. Πιστωτικές Μονάδες

Οι πιστωτικές μονάδες προσδιορίζονται με βάση το Ευρωπαϊκό Σύστημα Πιστωτικών Μονάδων για την Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ECVET) από τον φορέα που έχει το νόμιμο δικαίωμα σχεδιασμού και έγκρισης των προγραμμάτων εκπαίδευσης και κατάρτισης. Το ECVET είναι ένα από τα ευρωπαϊκά εργαλεία που αναπτύχθηκαν για την αναγνώριση, συγκέντρωση και μεταφορά πιστωτικών μονάδων (credits) στον χώρο της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης. Με το σύστημα αυτό μπορούν να αξιολογηθούν και να πιστοποιηθούν οι γνώσεις, οι

δεξιότητες και οι ικανότητες (μαθησιακά αποτελέσματα) που απέκτησε ένα άτομο, κατά τη διάρκεια της επαγγελματικής του εκπαίδευσης και κατάρτισης, τόσο εντός των συνόρων της χώρας του, όσο και σε άλλα κράτη-μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Οι πιστωτικές μονάδες για τις ειδικότητες των ΣΑΕΚ θα προσδιοριστούν από τους αρμόδιους φορείς όταν εκπονηθεί το εθνικό σύστημα πιστωτικών μονάδων για την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση.

9. Επαγγελματικά Δικαιώματα

Για την ειδικότητα «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» δεν απαιτείται/δεν προβλέπεται άδεια άσκησης επαγγέλματος των φυσικών προσώπων που επιθυμούν να το ασκήσουν, δεδομένου ότι δεν έχει ρυθμιστεί το επάγγελμα και δεν έχουν ακόμη καθοριστεί τα επαγγελματικά δικαιώματα των κατόχων διπλώματος της συγκεκριμένης ειδικότητας.

Γενικότερες διατάξεις που αφορούν την «Πνευματική ιδιοκτησία, συγγενικά δικαιώματα και πολιτιστικά θέματα», σύμφωνα με τον Ν. 2121/1993 (ΦΕΚ25/Α'/04-03-1993), κατοχυρώνουν και προστατεύουν τα πνευματικά δικαιώματα των παραγομένων έργων του/της συγκεκριμένου/ης επαγγελματία.

Επίσης, η διαχείριση οποιουδήποτε οπτικοακουστικού υλικού στο οποίο μπορεί να συμμετέχει ο/η συγκεκριμένος/η επαγγελματίας, εντάσσεται στις διατάξεις που αφορούν την προστασία προσωπικών δεδομένων σύμφωνα με τον Ν. 4624/2019 (ΦΕΚ 137/Α'/29-08-2019) περί GDPR, «Αρχή Προστασίας Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα, μέτρα εφαρμογής του κανονισμού (ΕΕ)2016/79 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 27ης Απριλίου 2016 για την προστασία των φυσικών προσώπων έναντι της επεξεργασίας δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα και ενσωμάτωση στην εθνική νομοθεσία της οδηγίας (ΕΕ) 2016/280 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 27ης Απριλίου 2016 και άλλες διατάξεις».

10. Σχετική Νομοθεσία

Παρατίθεται παρακάτω το ισχύον θεσμικό πλαίσιο που αφορά τη λειτουργία των ΣΑΕΚ καθώς και τις συγκεκριμένες ρυθμίσεις που αφορούν στην ειδικότητα:

- «Κανονισμός Λειτουργίας Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ) που υπάγονται στη Γενική Γραμματεία, Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης (Γ.Γ.Ε.Ε.Κ.Δ.Β.Μ.)», όπως εκάστοτε ισχύει.
- ΦΕΚ 3938/Β'/26-8-2021. Κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. Κ5/97484. Πρακτική άσκηση σπουδαστών Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης αρμοδιότητας Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων.
- ΦΕΚ 254/Α'/21-12-2020. Νόμος υπ' αριθμ. 4763/2020. Εθνικό Σύστημα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης, ενσωμάτωση στην ελληνική νομοθεσία της Οδηγίας (ΕΕ) 2018/958 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 28ης Ιουνίου 2018 σχετικά με τον έλεγχο

αναλογικότητας πριν από τη θέσπιση νέας νομοθετικής κατοχύρωσης των επαγγελματιών (ΕΕ L 173), κύρωση της Συμφωνίας μεταξύ της Κυβέρνησης της Ελληνικής Δημοκρατίας και της Κυβέρνησης της Ομοσπονδιακής Δημοκρατίας της Γερμανίας για το Ελληνογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας και άλλες διατάξεις.

Σε κάθε περίπτωση, ανατρέχετε στην ιστοσελίδα του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού (<http://www.minedu.gov.gr>) καθώς και της Γενικής Γραμματείας Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης (<https://gsvetlly.minedu.gov.gr/>).

11. Πρόσθετες πηγές πληροφόρησης

- Ένωση Γραφιστών Ελλάδας
<http://www.ggda.gr/>
- Υπουργείο Πολιτισμού
<https://www.culture.gov.gr/el/SitePages/default.aspx>
- Επιμελητήριο Εικαστικών Τεχνών Ελλάδος ΕΕΤΕ
www.eete.gr
- Οργανισμός Συλλογικής Διαχείρισης και Προστασίας Πνευματικών Δικαιωμάτων ΙΣΟΚΡΑΤΗΣ
<https://www.isocratis.gr/>
- Εταιρία Προστασίας Οπτικοακουστικών Έργων ΕΠΟΕ
<https://www.epoe.org/>
- Επαγγελματικό περίγραμμα Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων (ΕΟΠΠΕΠ)
<https://www.eoppep.gr/index.php/el/structure-and-program-certification/workings/katalogos-ep>
- Οδηγός κατάρτισης Ειδικότητας Τεχνικού Εφαρμογών Πληροφορικής (πολυμέσα/webdesigner-developer/videogames)
<http://www.gsae.edu.gr/el/toppress/1427-odigoi-spoudon-eidikotiton-iek-tou-n-4186-2013>
- Επαγγελματικό περίγραμμα του Δημιουργού Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα (ΕΟΠΠΕΠ)
<https://www.eoppep.gr/index.php/el/structure-and-program-certification/workings/katalogos-ep>
- Επαγγελματικό περίγραμμα συναρμολογητή Εικόνας (μοντέρ) (ΕΟΠΠΕΠ)
<https://www.eoppep.gr/index.php/el/structure-and-program-certification/workings/katalogos-ep>

**Μέρος Β' - ΣΚΟΠΟΣ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ
ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΤΗΣ
ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ**

1. Σκοπός του προγράμματος κατάρτισης της ειδικότητας

Ο βασικός σκοπός του προγράμματος κατάρτισης της ειδικότητας είναι να προετοιμάσει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες για την επαγγελματική τους σταδιοδρομία στην ειδικότητα «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας – Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος». Επιδιώκεται, μέσω της θεωρητικής και εργαστηριακής κατάρτισης αλλά και της πρακτικής άσκησης, να αποκτήσουν τις αναγκαίες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες για την άσκηση της ειδικότητας «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας – Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος».

2. Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα του προγράμματος κατάρτισης

Οι γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες που θα αποκτήσουν οι εκπαιδευόμενοι/ες κατά τη διάρκεια της κατάρτισής τους, οργανώνονται σε Ενότητες Προσδοκώμενων Μαθησιακών Αποτελεσμάτων που καλύπτουν το σύνολο του προγράμματος κατάρτισης της ειδικότητας.

Πιο συγκεκριμένα, για την ειδικότητα «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας – Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» διακρίνουμε τις παρακάτω Ενότητες Προσδοκώμενων Μαθησιακών Αποτελεσμάτων:

- (α) «Προετοιμασία, προ-παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού»,
- (β) «Παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού»,
- (γ) «Αρχειοθέτηση παραγόμενου οπτικοακουστικού υλικού»,
- (δ) «Διαχείριση και διανομή οπτικοακουστικού υλικού, μετά - παραγωγή».

Στον πίνακα που ακολουθεί παρουσιάζονται τα επιμέρους προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα ανά ενότητα, που προσδιορίζουν με σαφήνεια όσα οι εκπαιδευόμενοι/ες θα γνωρίζουν ή/και θα είναι ικανοί/ές να πράττουν, αφού ολοκληρώσουν το πρόγραμμα κατάρτισης της συγκεκριμένης ειδικότητας.

Πίνακας 2: Ενότητες προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων⁸

ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ	
ΕΝΟΤΗΤΑ ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ	ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ Με την ολοκλήρωση του προγράμματος κατάρτισης, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:
<p>A. «Προετοιμασία, προ- παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • συνεργάζονται με τους/τις εμπλεκόμενους/ες της παραγωγής για τον σχεδιασμό και το πλαίσιο συνεργασίας τους, • συντάσσουν συμβόλαιο ανάθεσης εργασίας (έργου), • κοστολογούν την εργασία τους σύμφωνα με τους κανόνες κοστολόγησης, • δημιουργούν προσχέδια σε διαφορετικές γραφιστικές ψηφιακές εφαρμογές, • εικονογραφούν κινούμενα γραφικά και χαρακτήρες βάσει της αρχικής ιδέας, • παρουσιάζουν τις δικές τους προτάσεις σε σχέση με την αισθητική του έργου και τους κανόνες της οπτικής επικοινωνίας, • σχεδιάζουν τυπογραφικά στοιχεία σύμφωνα με το ύφος του έργου, • προσαρμόζουν τα σχέδιά τους και τις κινήσεις τους σύμφωνα με τη μουσική και τους ήχους που θα συνοδεύσουν την οπτικοακουστική παραγωγή.
<p>B. «Παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • συνεργάζονται με τους/τις εμπλεκόμενους/ες της οπτικοακουστικής παραγωγής, • κατασκευάζουν τα τελικά σχέδια που θα χρησιμοποιηθούν στην οπτικοακουστική παραγωγή, • προστατεύουν προσωπικά δεδομένα και φυσικά πρόσωπα τηρώντας τους κανόνες GDPR, • δίνουν κίνηση σε χαρακτήρες και στατικές εικόνες, τυπογραφικά και γραφιστικά στοιχεία χρησιμοποιώντας διαφορετικά λογισμικά δισδιάστατων ή και τρισδιάστατων γραφικών (2D/3D animation),

⁸ Για περισσότερες πληροφορίες για τεχνικούς όρους της ειδικότητας στον πίνακα 2 βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

	<ul style="list-style-type: none"> • επεξεργάζονται ήχους και μουσικές ολοκληρώνοντας το οπτικοακουστικό προϊόν, • επεξεργάζονται φωτογραφίες που θα ενσωματωθούν στο έργο, • διαχειρίζονται το χρώμα σε όλο το έργο σύμφωνα με τις απαιτήσεις και το αισθητικό ύφος της οπτικοακουστικής παραγωγής, • επεξεργάζονται σκηνές από λήψεις σε green screen με ειδικά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, • δημιουργούν ειδικά εφέ ανάλογα με τις απαιτήσεις του οπτικοακουστικού έργου, • σχεδιάζουν ειδικά κινούμενα γραφικά για διαδικτυακές εφαρμογές και υπηρεσίες (gif animation), • κατασκευάζουν δισδιάστατα ή και τρισδιάστατα σκηνικά ανάλογα με τις απαιτήσεις του έργου, • κατασκευάζουν διαδραστικά περιβάλλοντα για την εικονική πραγματικότητα (VR), την επαυξημένη (AR), ή τη μεικτή πραγματικότητα (MR), • δημιουργούν βιντεο-περιβάλλοντα με χαρτογραφημένες προβολές πάνω σε πραγματικά τρισδιάστατα αντικείμενα (mapping projection).
<p>Γ. «Αρχειοθέτηση παραγόμενου οπτικοακουστικού υλικού»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • αρχειοθετούν το παραγόμενο υλικό με βάση τα πρότυπα αρχειοθέτησης και αναζήτησης (metadata), • διατηρούν οπτικοακουστικό αρχείο με βάση τα πρότυπα αρχειοθέτησης αλλά και τους κανόνες δεοντολογίας του επαγγέλματος.
<p>Δ. «Διαχείριση και διανομή οπτικοακουστικού υλικού, μετά - παραγωγή»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • παραδίδουν στην παραγωγή ή στον/στην πελάτη/ισσα το επεξεργασμένο οπτικοακουστικό υλικό ανάλογα με τη συμφωνία που έχουν συνάψει και στους χρόνους που έχουν συμφωνήσει, • προβάλλουν το έργο τους στην ιστοσελίδα τους ή στα κοινωνικά δίκτυα, σύμφωνα με τους κανόνες δεοντολογίας του επαγγέλματος, τη σύμβαση έργου που έχουν υπογράψει αλλά και την ισχύουσα νομοθεσία.

***Μέρος Γ' - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ &
ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΗΣ ΚΑΙ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ***

Γ1 - ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΗΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

1. Ωρολόγιο Πρόγραμμα

Παρατίθεται το ωρολόγιο πρόγραμμα της ειδικότητας «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος», με παρουσίαση των εβδομαδιαίων ωρών θεωρίας (Θ), εργαστηρίων (Ε) καθώς και του συνόλου (Σ) αυτών ανά μάθημα και ανά εξάμηνο:

Πίνακας 3. Ωρολόγιο Πρόγραμμα

ΕΞΑΜΗΝΟ		Α			Β			Γ			Δ		
Α/Α	ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ	Θ	Ε	Σ	Θ	Ε	Σ	Θ	Ε	Σ	Θ	Ε	Σ
1	Ιστορία Τέχνης 19ος-21ος αιώνας	2	0	2									
2	Σχέδιο - Σκίτσο - Χρώμα	0	4	4									
3	Αρχές Γραφιστικής Γλώσσας	2	3	5									
4	Φωτογραφία και ψηφιακή επεξεργασία στατικής εικόνας	2	3	5									
5	Σενάριο - Σκηνοθεσία - Storyboard	2	2	4									
6	Εισαγωγή στην Ιστορία Κινούμενης Εικόνας				2	0	2						
7	Βασικές Αρχές Κινούμενης Εικόνας - Μοντάζ				2	3	5						
8	Γραφιστική απεικόνιση μηνυμάτων και Οπτική Επικοινωνία				2	2	4						
9	Εισαγωγή στον Ήχο				2	2	4						
10	Αρχές Εικονοληψίας				2	0	2						
11	Πρακτική Εφαρμογή στην Ειδικότητα				0	3	3						

12	Τρέιλερ & Διαφημιστικά Σποτ								0	3	3			
13	Τυπογραφία και κινούμενα γραφικά								2	3	5			
14	Σχεδιοκίνηση - 2D Animation								2	3	5			
15	Εισαγωγή στη σχεδίαση τρισδιάστατων μοντέλων (3D models)								0	3	3			
16	Κινούμενη εικόνα και Διαδικτυακές Εφαρμογές								0	2	2			
17	Πρακτική Εφαρμογή στην Ειδικότητα								0	2	2			
18	Compositing (Motion Graphics & CGI/Ειδικά Εφέ)											2	3	5
19	3D animation											0	3	3
20	Σχεδιασμός και διαχείριση Ήχου											0	2	2
21	Διαδραστικά περιβάλλοντα											0	3	3
22	Νομοθεσία & Δεοντολογία Επαγγέλματος											2	0	2
23	Βασικές Αρχές Marketing											2	0	2
24	Διαθεματική Εργασία											0	3	3
ΣΥΝΟΛΟ		8	12	20	10	10	20	4	16	20	6	14	20	

2. Αναλυτικό περιεχόμενο προγράμματος θεωρητικής και εργαστηριακής κατάρτισης

2.1. ΕΞΑΜΗΝΟ Α΄

2.1.Α. ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ 19^{ος} -21^{ος} ΑΙΩΝΑΣ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στην Ιστορία της Τέχνης και των Εφαρμοσμένων Τεχνών

ώστε να αποκτήσουν τις βασικές γνώσεις στο εν λόγω πεδίο. Ειδικότερα, γίνεται μια αναφορά στις βασικές περιόδους και τα κινήματα της Ιστορίας της Τέχνης του 19^{ου} αιώνα όπως του Ρομαντισμού, του Ρεαλισμού και του Νατουραλισμού. Παρουσιάζονται τα κινήματα στις αρχές του 20^{ού} αιώνα ξεκινώντας από τον Ιμπρεσιονισμό και τη συμβολή του Paul Cezanne στην Τέχνη για τη μετάβαση από τον Ιμπρεσιονισμό στον Κυβισμό. Αναλύεται η εικαστική Γλώσσα του Μεταϊμπρεσιονισμού, του Κυβισμού, του Φοβισμού, του Εξπρεσιονισμού και του Φουτουρισμού. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στις πιο σύγχρονες μορφές τέχνης και κινήματα του 20^{ού} αιώνα όπως ο Αφηρημένος Εξπρεσιονισμός, η Αφηρημένη τέχνη, η Ομάδα De Stijl. Η ενότητα πραγματεύεται επίσης την αναφορά στους πρωτοπόρους της νεωτερικότητας και της συμβολής τους στον γραφικό σχεδιασμό: El Lissitzky, Alexander Rodchenko, τον Κονστρουκτιβισμό, τη Σχολή του Μπαουχάουζ και τη συμβολή του Jan Tschichold, του κινήματος της Νέας Τυπογραφίας και το έργο του Piet Zwart. Επιπλέον, γίνεται αναφορά στα κινήματα του Νταντά και του Σουρεαλισμού, στις συνδυαστικές μορφές τέχνης και στον πειραματικό κινηματογράφο, στην Ποπ Αρτ, στον Μινιμαλισμό, στον Μεταμοντερνισμό. Γίνεται επίσης, επισκόπηση στις τέχνες του 21ου αιώνα όπως η Τέχνη του δρόμου, η Βιντεοτέχνη και οι ψηφιακές μορφές Τέχνης. Τέλος, η ενότητα εστιάζει στη διαμόρφωση και εξέλιξη κινήματων και καλλιτεχνικών έργων αναφορικά με το πολιτισμικό πλαίσιο που τα παρήγαγε.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- ερμηνεύουν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στην ιστορία της σύγχρονης Τέχνης,
- απαριθμούν με χρονολογική σειρά τα κινήματα της Τέχνης,
- συσχετίζουν τα κινήματα της Τέχνης μεταξύ τους,
- παρουσιάζουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των έργων που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο των διαφορετικών καλλιτεχνικών κινήματων,
- περιγράφουν τα χαρακτηριστικά της Σχολής του Μπαουχάουζ,
- προσδιορίζουν τις πολιτισμικές και κοινωνικοπολιτικές επιδράσεις στα κινήματα της Τέχνης,
- εφαρμόζουν τις ευρηματικές λύσεις αισθητικής και σχεδιασμού των πρωτοπόρων της Τέχνης στα έργα τους,
- εξετάζουν την αλληλεπίδραση ιδεών και κινήματων και την εξελικτική δυναμική τους,
- επαληθεύουν τα χαρακτηριστικά των διαφορετικών κινήματων μέσα από ερευνητικές διαδικασίες,
- αναλύουν τους τρόπους επίδρασης της τέχνης στην πνευματική και συναισθηματική διαμόρφωση καλλιτεχνών και θεατών,
- υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στα κινήματα και τους σημαντικούς εκπροσώπους των κινήματων της σύγχρονης Τέχνης,

- εκτιμούν τη συμβολή των πρωτοπόρων της Τέχνης στη διαμόρφωση της σύγχρονης αισθητικής και του σχεδιασμού στα γραφιστικά και οπτικοακουστικά έργα.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (2), Εργαστήριο (0), Σύνολο (2).

2.1.B. ΣΧΕΔΙΟ-ΣΚΙΤΣΟ-ΧΡΩΜΑ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις έννοιες του Σχεδίου και του Χρώματος ώστε να αποκτήσουν τις βάσεις για την κατανόηση των αρχών/κανόνων που διέπουν το σχέδιο, το σκίτσο αλλά και τη χρήση των χρωμάτων. Ειδικότερα, η ενότητα εστιάζει στα υλικά που χρειάζονται όσον αφορά το σχέδιο αλλά και το χρώμα. Ως προς το σχέδιο, πραγματοποιείται τη μελέτη και εφαρμογή των αρχών και κανόνων της σύνθεσης του εικαστικού και γραφιστικού έργου. Ως προς το χρώμα, γίνεται επισκόπηση στα είδη των χρωμάτων, τις χρωματικές τους ποιότητες και τις ιδιότητές τους, ενώ στο σκίτσο μελετώνται οι διαδικασίες απλοποίησης και σχηματοποίησης πολύπλοκων μορφών (αντικείμενα - υποκείμενα) σε βασικά σχήματα και η δημιουργία βασικών σκίτσων-κλειδιών. Μέσα από τη μελέτη του φυσικού κόσμου (αντικειμένων, ανθρώπων-μοντέλων και φωτογραφιών) πραγματοποιείται μέσω του σχεδίου και του χρώματος η εικαστική μεταφορά του τρισδιάστατου κόσμου στον δισδιάστατο εικαστικό ή γραφιστικό χώρο του σχεδίου και του χρώματος.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- επιλέγουν τα υλικά που είναι απαραίτητα ανάλογα με τη συγκεκριμένη εργασία (σχέδιο, σκίτσο, χρώμα),
- συνθέτουν σχέδια ή εικόνες λαμβάνοντας υπόψη τους βασικούς κανόνες και τις αρχές οργάνωσης του εικαστικού/σχεδιαστικού χώρου,
- μετατρέπουν σχεδιαστικά και χρωματικά τον τρισδιάστατο φυσικό χώρο ή μια φωτογραφία στον δισδιάστατο χώρο του σχεδίου διατηρώντας τις αναλογίες,
- διακρίνουν τις διαφορές μεταξύ των ειδών των χρωμάτων (τέμπερα γκουάς, λάδι κτλ.) και των χρωματικών ποιοτήτων που το καθένα προσφέρει,
- κατηγοριοποιούν τα χρώματα ανάλογα με τις ιδιότητές τους και σε σχέση με τον Χρωματικό κύκλο (Βασικά και Συμπληρωματικά, σε Θερμά, Ψυχρά και σε Ουδέτερα),
- χειρίζονται τα χρώματα κάνοντας μείξεις των βασικών χρωμάτων για να παράγουν τα υπόλοιπα χρώματα,
- δημιουργούν χρωματικές αρμονίες ή αντιθέσεις,

- σχεδιάζουν τα αντικείμενα και την ανθρώπινη φιγούρα απλοποιώντας σε βασικά σχήματα,
 - αναπτύσσουν την ογκομετρική τους αντίληψη στον χώρο δράσης,
 - οργανώνουν τα βασικά σκίτσα-κλειδιά και τα ενδιαμέσα,
 - προάγουν τις σχεδιαστικές και ζωγραφικές τους ικανότητες,
 - υιοθετούν μια εικαστική προσωπική γραφή και αισθητική έκφραση.
- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (0), Εργαστήριο (4), Σύνολο (4).

2.1.Γ. ΑΡΧΕΣ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στην ορολογία και τις αρχές της γραφιστικής γλώσσας, ώστε να αποκτήσουν τις βάσεις για την κατανόηση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών και κανόνων που διέπουν το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, αναπτύσσοντας ταυτόχρονα προσωπικούς δημιουργικούς τρόπους για επιτυχή επίλυση γραφιστικών προβλημάτων. Ειδικότερα, παρουσιάζονται τα είδη της γραφιστικής (Εταιρικός Σχεδιασμός, Διαφήμιση, Περιβαλλοντικός Σχεδιασμός, Σχεδιασμός προϊόντων, Διαδικτυακός Σχεδιασμός (Web Design), Σχεδιασμός Διεπαφών (Interface Design), Βιντεοπαιχνίδια, κτλ.). Αναλύονται βασικοί γραφιστικοί όροι και έννοιες όπως η Εταιρική ταυτότητα, το Brand & Branding. Επιπλέον, γίνεται μια επισκόπηση και εφαρμογή των δημιουργικών διαδικασιών, τεχνικών και στρατηγικών, τυχαίες λέξεις (random words), καταγισμός ιδεών (brainstorming), νοητική χαρτογράφηση (mind mapping), κολάζ έμπνευσης (mood boards), πίνακας ιστοριών (storyboarding), μεταφορική σκέψη (metaphorical thinking) κ.λπ.. για να αυξηθούν τα επίπεδα δημιουργικότητας⁹. Τέλος, παρουσιάζονται και αναλύονται οι τεχνικές ψηφιακής επεξεργασίας και σχεδιασμού κειμένων και γραφικών εστιάζοντας στα σχεδιαστικά εργαλεία, το ψηφιακό χρώμα και τα χρωματικά μοντέλα.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- διακρίνουν τους όρους τους κανόνες και τις αρχές της Εφαρμοσμένης Γραφιστικής γλώσσας,
- συσχετίζουν τα διαφορετικά γραφιστικά προϊόντα σύμφωνα με τα γραφιστικά είδη,
- αντιλαμβάνονται τις ομοιότητες και διαφορές μεταξύ Γραφιστικής και Εικαστικής Σύνθεσης,
- περιγράφουν το ψηφιακό χρώμα, τα χρωματικά μοντέλα και τις διαφορές απεικόνισης μεταξύ αναλογικού και ψηφιακού χρώματος,

⁹ Για περισσότερες πληροφορίες για τεχνικούς όρους της ειδικότητας στην υποενότητα βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

- συνθέτουν έργα συνδυάζοντας κείμενο και βασικά γραφιστικά στοιχεία,
- δημιουργούν σχήματα και αντικείμενα χρησιμοποιώντας σύγχρονες μορφές σχεδιασμού,
- εφαρμόζουν τους κατάλληλους γραφιστικούς κανόνες σύμφωνα με τις απαιτήσεις του οπτικοακουστικού έργου,
- χειρίζονται λογισμικό ηλεκτρονικής σχεδίασης,
- επιλέγουν τις κατάλληλες εικαστικές και γραφιστικές συνθέσεις ανάλογα με τις απαιτήσεις του έργου,
- επιλύουν προβλήματα γραφιστικού σχεδιασμού,
- εκτιμούν τις δημιουργικές διαδικασίες και τεχνικές στην παραγωγή πρωτότυπων έργων,
- υιοθετούν κριτική στάση όσον αφορά την αισθητική και λειτουργική αξία των διαφόρων γραφιστικών εφαρμογών.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (2), Εργαστήριο (3), Σύνολο (5)

2.1.Δ. ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΑΤΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις βασικές αρχές της φωτογραφίας αλλά και την επεξεργασία της στατικής εικόνας έτσι ώστε να αποκτήσουν τις απαραίτητες γνώσεις για την κατανόηση της στατικής εικόνας καθώς και την επεξεργασία της μέσα σε μια οπτικοακουστική παραγωγή. Ειδικότερα, αναλύονται τα είδη των φωτογραφικών φακών και τα χαρακτηριστικά τους, οι έννοιες της υποέκθεσης, της υπερέκθεσης, του βάθους πεδίου, οι ευαισθησίες των φιλμ (κόκκος) και το ύψος που αποδίδουν σε μια ψηφιακή εικόνα πια, τα χρωματικά μοντέλα της φωτογραφίας κ.ά. Επίσης, οι εκπαιδευόμενοι/ες μαθαίνουν να επεξεργάζονται μια στατική εικόνα μέσα από τα κατάλληλα λογισμικά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας. Μαθαίνουν τα εργαλεία επεξεργασίας της φωτογραφίας, όπως τα: crop, pen, lasso, marquee, brush και pencil tool, layers¹⁰, φίλτρα αλλά και τη συμπίεση, την κωδικοποίηση, την τμηματοποίηση κ.ά, προκειμένου να χρησιμοποιήσουν με τον καλύτερο τρόπο τα στοιχεία μιας στατικής εικόνας στην οπτικοακουστική παραγωγή που επεξεργάζονται. Τέλος, μαθαίνουν να επιλέγουν στοιχεία από διάφορες φωτογραφίες και να δημιουργούν από αυτά μια νέα σύνθεση, μια νέα εικόνα.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

¹⁰ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τεχνικούς όρους της ειδικότητας βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

- διακρίνουν τις διαφορές της εστιακής απόστασης των φωτογραφικών φακών,
 - περιγράφουν τα χαρακτηριστικά των φωτογραφικών φακών,
 - υπολογίζουν το βάθος πεδίου σε μία εικόνα,
 - αναγνωρίζουν το είδος του αρχείου μιας εικόνας,
 - χρησιμοποιούν τα κατάλληλα χρωματικά μοντέλα σε μια φωτογραφία ανάλογα με το ύφος του οπτικοακουστικού έργου,
 - αναλύουν τα βασικά στάδια επεξεργασίας μιας φωτογραφίας,
 - εφαρμόζουν τα κατάλληλα εργαλεία για την επεξεργασία μιας εικόνας που θα χρησιμοποιηθεί σε ένα οπτικοακουστικό έργο,
 - μετατρέπουν την ανάλυση ενός αρχείου στα απαιτούμενα χαρακτηριστικά προκειμένου να χρησιμοποιηθεί σε ένα έργο,
 - διαχειρίζονται διαφορετικές μορφές αρχείων εικόνας,
 - συνθέτουν στοιχεία μεμονωμένων φωτογραφιών σε μια νέα εικόνα,
 - αντιπαραβάλλουν φωτογραφίες για την κατάλληλη επιλογή που θα αναδείξει το σκεπτικό του έργου,
 - απορρίπτουν τα ακατάλληλα αρχεία αποδεχόμενοι/ες τα πρότυπα έκθεσης φωτογραφικών αρχείων,
 - υιοθετούν τους κανόνες επεξεργασίας και διαχείρισης εικόνας στα έργα τους.
- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (2), Εργαστήριο (3), Σύνολο (5).

2.1.E. ΣΕΝΑΡΙΟ - ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ - STORYBOARD

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**
Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στην ορολογία, στις αρχές και στα βασικά στάδια της παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου και να τους/τις εξοικειώσει με τις βασικές αρχές του σεναρίου, της σκηνοθεσίας και της εικονογράφησης των πλάνων, σκηνών και ακολουθιών του σεναρίου με σκοπό τη δημιουργία και την προ-εικονοποίηση του οπτικοακουστικού έργου. Ειδικότερα, γίνεται μια εισαγωγή στους βασικούς κανόνες και τις διαφορές πρακτικές συγγραφής σεναρίων διαφορετικών ειδών οπτικοακουστικών έργων (κινηματογραφικά, διαφημιστικά, web). Γίνεται μια επισκόπηση στα σημαντικά αφηγηματικά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευόμενοι/ες για να αφηγηθούν μια ιστορία [πλοκή, ύφος, κλιμάκωση, κρίσιμη σκηνή, κορύφωση συνοχή, κίνητρο, συγκρούσεις, ρυθμός, καθηλωτική αγωνία (suspense), διάλογοι, περιβάλλον]. Παρουσιάζονται οι βασικοί συντελεστές ενός οπτικοακουστικού έργου [σκηνοθέτης/τρια, διευθυντής/ντρια παραγωγής, βοηθός σκηνοθέτης/τριας, σκηνογράφος, ενδυματολόγος, φροντιστής/τρια, γραμματέας γυρισμάτων (script), ηθοποιοί, διευθυντής/ντρια φωτογραφίας κ.ά.] καθώς και τα στάδια παραγωγής του (προπαραγωγή - παραγωγή - μεταπαραγωγή) εστιάζοντας στους συντελεστές και τις διαδικασίες της

προπαραγωγής¹¹. Επιπλέον, γίνεται μια εισαγωγή στους τύπους των κάδρων και των κινήσεων της κάμερας, καθώς και των βασικών κανόνων σύνδεσης των πλάνων μιας σκηνής κλασικής αφήγησης στον κινηματογράφο, ώστε να δίνεται η εντύπωση στον/στη θεατή της οπτικής - ηχητικής συνέχειας (ρακόρ). Τέλος, αναπτύσσονται θεωρητικά και πρακτικά θέματα που αφορούν στην ανάπτυξη του τρόπου συναρμογής των πλάνων στα χαρτιά (découpage) και του εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard).

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- ορίζουν τις έννοιες του σεναρίου, του ντεκουπάζ και του storyboard,
- περιγράφουν τη βασική δομή του σεναρίου και τα βασικά στοιχεία της κινηματογραφικής γλώσσας (κάδρο, πλάνο, σκηνή, ακολουθίες σκηνών),
- διακρίνουν τον ρόλο του/της σκηνοθέτη/τιδας και του/της σεναριογράφου και το αντικείμενο εργασίας τους,
- δημιουργούν χαρακτήρες – ήρωες βάσει των κανόνων συγγραφής σεναρίου,
- διαχωρίζουν το σενάριο από τα άλλα είδη της λογοτεχνίας,
- χρησιμοποιούν τις τεχνικές ανάπτυξης σεναρίου,
- απαριθμούν τα στάδια παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου,
- συγγράφουν σύντομα σενάρια,
- μετατρέπουν το σενάριο σε πίνακα ιστοριών (storyboard),
- επιλέγουν τις ενδεδειγμένες τεχνικές ρακόρ (άξονες, φωτισμός, ρυθμός, ενδυματολογία, δράση, κίνησης μηχανής),
- εκτιμούν τις δεξιότητες που πρέπει να έχει ο/η σκηνοθέτης/τιδα όπως ικανότητα διαχείρισης του ανθρώπινου δυναμικού, επικοινωνιακή ικανότητα, δημιουργικότητα,
- υιοθετούν διαδικασίες καλής οργάνωσης στην προπαραγωγή και την παραγωγή για την ολοκλήρωση της ταινίας χωρίς προβλήματα στη φάση της μεταπαραγωγής.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (2), Εργαστήριο (2), Σύνολο (4).

¹¹ Για περισσότερες πληροφορίες για τεχνικούς όρους της ειδικότητας στην υποενότητα βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

2.2. ΕΞΑΜΗΝΟ Β΄

2.2.A. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις βασικές περιόδους και τα κινήματα της Ιστορίας των Οπτικοακουστικών Τεχνών από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα μέχρι την έναρξη των ψηφιακών μέσων και την ένταξη της κινούμενης εικόνας στο διαδίκτυο στον 20^ό αιώνα. Η ενότητα εστιάζει στη διαμόρφωση και εξέλιξη κινημάτων και καλλιτεχνικών οπτικοακουστικών έργων αναφορικά με το πολιτισμικό πλαίσιο που τα παρήγαγε και τις τεχνολογικές εξελίξεις που ώθησαν σε αλλαγές τις διαδικασίες παραγωγής τους αλλά και την αισθητική τους. Πραγματεύεται μια εισαγωγή στην ιστορία της κινούμενης εικόνας με παράλληλη αισθητική εκτίμηση των έργων και τη συμβολή των δημιουργών της κάθε περιόδου. Ειδικότερα, παρουσιάζονται οι εφευρέσεις και οι πρωτοπόροι στα πρώιμα χρόνια της γένεσης του κινηματογράφου και το ξεκίνημα της κυριαρχίας του Χόλυγουντ από τη δεκαετία του 1930 και μετά. Στην ενότητα αυτή γίνεται επίσης μια αναφορά στα προπολεμικά ευρωπαϊκά κινήματα του κινηματογράφου και τη συμβολή των σοβιετικών φορμαλιστών. Οι εκπαιδευόμενοι/ες, εισάγονται στα μεταπολεμικά κινήματα και τους σημαντικούς δημιουργούς (auteurs¹²) στην Αμερική και στην Ευρώπη καθώς και τις επιρροές που δέχτηκε ο ελληνικός κινηματογραφικός χώρος. Τέλος, παρουσιάζονται τα είδη της κινούμενης εικόνας στην τηλεόραση και στο διαδίκτυο.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- ερμηνεύουν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στην Ιστορία των Οπτικοακουστικών Τεχνών,
- εντοπίζουν τα κινήματα της Ιστορίας των Οπτικοακουστικών Τεχνών,
- κατατάσσουν με χρονολογική σειρά τα κινήματα της Ιστορίας των Οπτικοακουστικών Τεχνών,
- αναγνωρίζουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των έργων που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο των διαφορετικών καλλιτεχνικών κινημάτων,
- διακρίνουν τις πολιτισμικές, κοινωνικοπολιτικές και τεχνολογικές επιδράσεις στα έργα της κινούμενης εικόνας,
- εφαρμόζουν τις ευρηματικές τεχνικές και αισθητικές λύσεις των πρωτοπόρων των Οπτικοακουστικών έργων στα έργα τους,
- εξετάζουν την αλληλεπίδραση ιδεών και κινημάτων και την εξελικτική δυναμική τους,

¹²Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τεχνικούς όρους της ειδικότητας βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

- ταυτοποιούν τα χαρακτηριστικά των διαφορετικών κινημάτων και έργων μέσα από ερευνητικές διαδικασίες,
 - αξιοποιούν τις διαδικασίες επίδρασης των Οπτικοακουστικών Τεχνών στην πνευματική και συναισθηματική διαμόρφωση καλλιτεχνών και θεατών,
 - υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στα κινήματα και τους/τις σημαντικούς/ές εκπροσώπους των κινημάτων των Οπτικοακουστικών Τεχνών,
 - εκτιμούν τη συμβολή των πρωτοπόρων της Τέχνης στη διαμόρφωση της σύγχρονης αισθητικής και του σχεδιασμού στα γραφιστικά και οπτικοακουστικά έργα.
- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (2), Εργαστήριο (0), Σύνολο (2).

2.2.B. ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ - ΜΟΝΤΑΖ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**
Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις βασικές τεχνικές συναρμογής πλάνων και επεξεργασίας της ψηφιακής κινούμενης εικόνας (μοντάζ), βασισμένες σε παραδοσιακές και σύγχρονες θεωρίες και πρακτικές μοντάζ. Ειδικότερα, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στις βασικές θεωρίες συναρμογής πλάνων και στους/στις πρωτοπόρους κινηματογραφιστές/στριες που καθόρισαν τη συγκεκριμένη τέχνη. Παρουσιάζονται οι βασικοί στόχοι του μοντάζ, όπως η απόδοση του συναισθήματος, η αφήγηση της ιστορίας, η προώθηση της δράσης, η δημιουργία του ρυθμού, η ενίσχυση της σχέσης εικόνας και ήχου κ.λπ. Επιπλέον, η μαθησιακή ενότητα πραγματεύεται τα τεχνικά χαρακτηριστικά της κινούμενης εικόνας αλλά και τα στάδια του οπτικοακουστικού έργου κατά το στάδιο της μεταπαραγωγής. Τέλος, παρουσιάζονται τα προγράμματα επεξεργασίας κινούμενης εικόνας, στα βασικά εργαλεία και στις βασικές τεχνικές συρραφής των πλάνων.
- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**
Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:
 - εξηγούν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στη συναρμογή των πλάνων,
 - περιγράφουν τους θεμελιώδεις κανόνες συναρμογής πλάνων,
 - διακρίνουν τον ρόλο του/της μοντέρ/μοντέζ και το στάδιο της παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου που εργάζεται (Μεταπαραγωγή),

- εντοπίζουν τις διαφορές μεταξύ των θεωριών του μοντάζ¹³ και των διαφορετικών τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν σε οπτικοακουστικά έργα μέσα από ερευνητικές διαδικασίες,
- ταξινομούν τα αρχεία που θα επεξεργαστούν για την οπτικοακουστική παραγωγή,
- ελέγχουν το υλικό που θα χρησιμοποιήσουν για τη συναρμογή των πλάνων σύμφωνα με τις απαιτήσεις της παραγωγής,
- απορρίπτουν πλάνα που δεν θα αναδείξουν το ύφος του σεναρίου του έργου,
- συναρμολογούν πλάνα, στατικές εικόνες και ήχους μέσα σε προγράμματα ψηφιακού μοντάζ βάσει ενός σεναρίου ή μιας σεναριακής ιδέας,
- εφαρμόζουν τις απαιτούμενες τεχνικές επεξεργασίας και αποθήκευσης ακολουθώντας τους κανόνες και τις αρχές του ψηφιακού μοντάζ,
- χρησιμοποιούν τις κατάλληλες τεχνικές του μοντάζ ανάλογα με το ύφος του έργου,
- επιλύουν προβλήματα σκηνοθετικά και τεχνικά που δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων μέσα από τη συναρμογή των πλάνων,
- αξιολογούν τις επιδράσεις της τεχνολογικής εξέλιξης στο ψηφιακό μοντάζ και την εξελικτική δυναμική του,
- υιοθετούν τις καινοτομίες που εισήγαγαν οι πρωτοπόροι κινηματογραφιστές/στρίες και οι μοντέρ/μοντέζ.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (2), Εργαστήριο (3), Σύνολο (5).

2.2.Γ. ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις έννοιες και στις λειτουργίες εκείνες που είναι συνδεδεμένες με τη γραφιστική μορφή επικοινωνίας μέσω γραπτών ή οπτικών μηνυμάτων. Συγκεκριμένα, η μαθησιακή ενότητα εστιάζει στην ανάλυση των θεμελιωδών αρχών και θεωρητικών εννοιών της γραφιστικής. Πραγματεύεται την εφαρμογή των αρχών οπτικής επικοινωνίας ώστε το μήνυμα να μεταδοθεί με άμεσο και εύληπτο τρόπο στον/στη θεατή, μέσα από την οπτικοποίηση αντικειμένων αλλά και αφηρημένων εννοιών, ιδεών και συναισθημάτων. Τέλος, η μαθησιακή ενότητα εστιάζει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και μεθόδων σχεδιασμού, μέσω της εμπλοκής των εκπαιδευόμενων με απλά και σύνθετα γραφιστικά θέματα, με έμφαση στη δημιουργία μηνυμάτων κειμένου – εικόνας και οπτικοποίησης εννοιών - πληροφοριών.

¹³ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τεχνικούς όρους της ειδικότητας βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- διατυπώνουν τον ορισμό της οπτικής επικοινωνίας,
- απαριθμούν τις βασικές αρχές και τους κώδικες της Οπτικής Επικοινωνίας,
- επιλύουν γραφιστικά προβλήματα στηριζόμενοι/ες στις αρχές της οπτικής επικοινωνίας,
- οπτικοποιούν ιδέες και συναισθήματα,
- ερευνούν το έργο σημαντικών γραφιστών/τριών,
- εφαρμόζουν τους κανόνες της Οπτικής Επικοινωνίας στην παραγωγή οπτικοακουστικών έργων,
- οργανώνουν χρωματικά και σχεδιαστικά το έργο τους βασιζόμενοι/ες στη σημειολογία των χρωμάτων, των σχημάτων, των αντικειμένων,
- αναλύουν τη διαδικασία ανάπτυξης οπτικοποιημένων ιδεών μέσα από ερευνητικές δραστηριότητες,
- χειρίζονται λογισμικό ηλεκτρονικής σχεδίασης,
- επιχειρηματολογούν για τις επιλογές τους σχετικά με το σκεπτικό, τις τεχνικές και τις διαδικασίες που ακολούθησαν για την ολοκλήρωση της εργασίας τους,
- διευρύνουν τη δημιουργική, κριτική, αναλυτική και συνθετική τους σκέψη,
- εκτιμούν το έργο σημαντικών γραφιστών/τριών,
- αναθεωρούν την οπτική τους ως προς τη σημασία των κανόνων της οπτικής επικοινωνίας στον γραφιστικό σχεδιασμό,
- υιοθετούν τις σύγχρονες μορφές σχεδιασμού.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (2), Εργαστήριο (2), Σύνολο (4).

2.2.Δ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΗΧΟ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις έννοιες και λειτουργίες που είναι συνδεδεμένες με τη φύση του ήχου και τις βασικές τεχνικές επεξεργασίας του επικοινωνώντας άμεσα και ποιοτικά το ηχητικό μήνυμα στον/στη θεατή. Ειδικότερα, στη μαθησιακή ενότητα παρουσιάζονται οι βασικοί σταθμοί στην ιστορία του ήχου και του ηχητικού σχεδιασμού στις οπτικοακουστικές τέχνες. Γίνεται αναφορά στη φυσική του ήχου, στις θεμελιώδεις αρχές και στους σημαντικότερους όρους που αφορούν τον ήχο. Επιπλέον, γίνεται η εφαρμογή των αρχών του ήχου και οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στις βασικές πρακτικές ηχοληψίας σε διαφορετικές συνθήκες. Τέλος, παρουσιάζεται μια επισκόπηση στη χρήση των βασικών μέσων καταγραφής, αναπαραγωγής, επεξεργασίας και αποθήκευσης, του ήχου τόσο σε θεωρητικό, όσο και σε πρακτικό επίπεδο.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- εξηγούν τις βασικές αρχές της θεωρίας του ήχου και τους σημαντικότερους όρους που αναφέρονται σε αυτόν,
- διακρίνουν τους διαφορετικούς τύπους συσκευών καταγραφής και αναπαραγωγής ήχου σύμφωνα τις λειτουργίες τους,
- κατηγοριοποιούν τους διαφορετικούς τύπους του ήχου και το είδος τους (mono, stereo, 5:1),
- προσδιορίζουν τις επιδράσεις της τεχνολογικής εξέλιξης στον ήχο,
- επιδεικνύουν τις βασικές λειτουργίες των μηχανημάτων και τις βασικές τεχνικές καταγραφής ήχου σε διαφορετικά περιβάλλοντα και συνθήκες,
- απορρίπτουν το προβληματικό ηχητικό υλικό που πιθανόν να επηρεάσει αρνητικά την ακουστική ποιότητα του έργου,
- οργανώνουν το ηχητικό υλικό που θα χρησιμοποιήσουν στο έργο,
- συλλέγουν ήχους μέσα από ερευνητικές διαδικασίες,
- εφαρμόζουν βασικές τεχνικές επεξεργασίας και αποθήκευσης ηχογραφημένου υλικού,
- επιλέγουν τις ενδεδειγμένες τεχνικές καταγραφής, αναπαραγωγής και επεξεργασίας ήχου για να επιτύχουν άρτια αποτελέσματα χωρίς λάθη και θορύβους,
- εκτιμούν τη σημασία του ήχου στην εξέλιξη των οπτικοακουστικών τεχνών,
- αξιολογούν τις τεχνικές και δημιουργικές μεθόδους των πρωτοπόρων δημιουργών στη διαμόρφωση του σύγχρονου ηχητικού σχεδιασμού στα οπτικοακουστικά έργα.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (2), Εργαστήριο (2), Σύνολο (4).

2.2.E. ΑΡΧΕΣ ΕΙΚΟΝΟΛΗΨΙΑΣ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις έννοιες, τις λειτουργίες και τις τεχνικές που είναι συνδεδεμένες με τη λήψη της κινούμενης εικόνας και τις διαφορές που έχει με τη στατική εικόνα. Ειδικότερα, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στους κανόνες και στις αρχές της σύνθεσης εικόνας και της οπτικής γλώσσας (μεγέθη πλάνων, γωνίες λήψης, άξονες, φωτισμός, κινήσεις της μηχανής) πάνω στις οποίες βασίζεται η εικονοληψία. Γίνεται μια επισκόπηση για τα είδη των καμερών, τη λειτουργία τους και τις ρυθμίσεις τους, καθώς και του εξοπλισμού που χρησιμοποιείται στις λήψεις. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι/ες μαθαίνουν να εφαρμόζουν τις τεχνικές της εικονοληψίας στην ορθή απόδοση του storyboard στα πλάνα τους. Τέλος, παρουσιάζονται τα είδη των φακών και η χρήση τους ανάλογα με το είδος των λήψεων, ενώ γίνεται εισαγωγή και στις φωτιστικές

συνθήκες αλλά και τη χρωματική απόδοση των πλάνων σε ένα οπτικοακουστικό έργο.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στην εικονοληψία,
- διακρίνουν τον ρόλο του/της εικονολήπτη/τριας και το στάδιο της παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου που εργάζονται,
- απαριθμούν τον απαιτούμενο εξοπλισμό για την καταγραφή των λήψεων ενός έργου,
- παρακολουθούν συνεχώς τη δράση που καταγράφουν με την κάμερά τους,
- εκτελούν δοκιμαστικές και τελικές λήψεις με την κάμερα,
- εφαρμόζουν τους κανόνες και τις αρχές της οπτικής γλώσσας για να καταγράψουν τη δράση,
- υλοποιούν τις οδηγίες του/της σκηνοθέτη/τιδας και του εικονοποιημένου σεναρίου για να κάνουν τις λήψεις,
- προσαρμόζουν την τεχνική λήψης τους βάσει των κανόνων φωτισμού για τη σωστή απόδοση των πλάνων σύμφωνα με το ύφος του έργου,
- ελέγχουν την ποιότητα των πλάνων που καταγράφηκαν,
- επιλύουν τεχνικά και αισθητικά προβλήματα που σχετίζονται με τις λήψεις,
- συνεργάζονται με τις υπόλοιπες ειδικότητες της παραγωγής,
- εκτιμούν την επίδραση της τεχνολογικής εξέλιξης των καμερών και του εξοπλισμού στην εικονοληψία,
- υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στις τεχνικές εικονοληψίας.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (2), Εργαστήριο (0), Σύνολο (2).

2.2.ΣΤ. ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στην έρευνα, μέσα από τη διαδικασία ανάθεσης και υλοποίησης μιας γραπτής εργασίας ή έργου, ατομικής ή ομαδικής. Εστιάζει στη συνδυαστική, έμπρακτη χρήση και στον εμπλουτισμό των γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων, που αποκόμισαν από τα μαθήματα του Α' εξαμήνου συνδυαστικά με αυτά του Β' εξαμήνου. Συγκεκριμένα, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στη διαδικασία της έρευνας βιβλιογραφικών, διαδικτυακών αναφορών και πηγών, καθώς και έρευνας ως προς το δημιουργικό και κατασκευαστικό μέρος της εργασίας ή του έργου. Το τελικό παραδοτέο, γραπτή εργασία ή έργο, παρουσιάζεται και παραδίδεται στο τέλος του Β' εξαμήνου προς αξιολόγηση. Μέσα από μια τράπεζα ποικίλων θεμάτων και τα διαφορετικά είδη

εργασιών, οι εκπαιδευόμενοι/ες καλούνται να επιλέξουν είδος εργασίας, θέμα και τεχνικές υλοποίησής της και να την παραδώσουν ολοκληρωμένη. Οι προτεινόμενες εργασίες ή έργα για το μάθημα «Πρακτική εφαρμογή στην ειδικότητα» (Β' εξαμήνου), βασίζονται στα μαθησιακά αποτελέσματα του Οδηγού Κατάρτισης της ειδικότητας.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- επιλέγουν το είδος της εργασίας πρακτικής εφαρμογής στην ειδικότητα (θεωρητική εργασία, συγγραφή σεναρίου, σχεδιασμός storyboard, οπτικοακουστικό έργο, φωτογραφική παρουσίαση ενός event, σχεδιασμό μορφών, αντικειμένων ή εικονογραμμάτων είτε με μολύβι και χρώματα είτε ψηφιακά),
- προσδιορίζουν το σκεπτικό της εργασίας τους,
- εντοπίζουν το απαραίτητο υλικό για την υλοποίηση της εργασίας τους,
- διαχειρίζονται ποικίλες πηγές πληροφόρησης,
- συγγράφουν μια θεωρητική εργασία,
- σχεδιάζουν εικονογράμματα συγκεκριμένου τίτλου ή φράσης, μορφές, γραφικά, πίνακες ιστοριών (storyboards), βάσει των κανόνων και αρχών του κάθε γνωστικού αντικείμενου,
- συλλέγουν ήχους που ταιριάζουν με το ύφος του συγκεκριμένου έργου,
- συναρμολογούν διαφορετικές πηγές στατικής και κινούμενης εικόνας (τυπογραφικά στοιχεία, γραφικά, φωτογραφίες, πλάνα από γυρίσματα, σχέδια) και ήχους (μουσική, διαλόγους, ambient ήχους, κτλ.) σε ένα ενιαίο και αδιάσπαστο οπτικοακουστικό σύνολο,
- χειρίζονται ποικίλα προγράμματα σχεδιασμού και επεξεργασίας στατικής και κινούμενης εικόνας,
- επιλύουν προβλήματα σχεδίασης και υλοποίησης της εργασίας πρακτικής εφαρμογής στην ειδικότητα,
- αποφασίζουν την τελική μορφή και αισθητική του έργου τους,
- επιχειρηματολογούν για τις επιλογές τους σχετικά με το σκεπτικό, τις τεχνικές και τις διαδικασίες που ακολούθησαν στην ολοκλήρωση της εργασίας πρακτικής εφαρμογής,
- επιδεικνύουν δημιουργική σκέψη, άποψη και συνεργατικό πνεύμα,
- υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στις διαδικασίες και τεχνικές δημιουργίας εργασιών θεωρητικών ή οπτικοακουστικών έργων.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (0), Εργαστήριο (3), Σύνολο (3).

2.3. ΕΞΑΜΗΝΟ Γ΄

2.3.A. ΤΡΕΪΛΕΡ ΚΑΙ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΑ ΣΠΟΤ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να βοηθήσει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στην κατανόηση των στόχων, των διαφημιστικών στρατηγικών της πειθούς και των μεθόδων επικοινωνίας του μηνύματος προς την ομάδα-στόχο (target group). Επιπλέον, τους/τις εισαγάγει στις διαδικασίες παραγωγής των τρέιλερ και των διαφημιστικών σποτ σε θεωρητικό αλλά και σε πρακτικό επίπεδο. Ειδικότερα, παρουσιάζονται οι σκοποί και οι επικοινωνιακοί στόχοι της διαφήμισης. Γίνεται μια σύντομη ιστορική αναδρομή από τις πρώτες έντυπες διαφημίσεις έως τα σύγχρονα διαφημιστικά σποτ. Αναλύονται οι όροι που χρησιμοποιούνται στη διαφήμιση και γίνεται επισκόπηση στα είδη και τη δομή των διαφημιστικών σποτ. Γίνεται μια εισαγωγή στους τρόπους προσδιορισμού των αναγκών του κοινού και του κοινού-στόχος (target group). Οι εκπαιδευόμενοι/ες εισαγάγονται στις διαφημιστικές στρατηγικές και τις διαφορετικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται στα διαφημιστικά σποτ και στα τρέιλερ. Επιπλέον, παρουσιάζονται οι ιδιαιτερότητες που έχουν τα τηλεοπτικά σποτ όταν προβάλλουν κοινωνικά μηνύματα με έγκριση του Εθνικού Συμβουλίου Ραδιοτηλεόρασης (ΕΣΡ). Τέλος, γίνεται πρακτική εφαρμογή στις διαδικασίες σχεδιασμού των τρέιλερ και των διαφημιστικών σποτ.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στα τρέιλερ και στα διαφημιστικά spot¹⁴,
- παρουσιάζουν τα είδη των διαφημιστικών σποτ και των τρέιλερ,
- ταξινομούν τα τρέιλερ και τα τηλεοπτικά σποτ σύμφωνα με τη μορφή και την προσέγγισή τους,
- διερευνούν τις ανάγκες των πελατών/τισσών και του κοινού-στόχος (target group),
- σχεδιάζουν το τρέιλερ και τα τηλεοπτικά σποτ σύμφωνα με τις ανάγκες του σεναρίου και του storyboard,
- οργανώνουν το υλικό που θα χρησιμοποιήσουν,
- δημιουργούν ένα δικό τους διαφημιστικό σποτ ή τρέιλερ,
- εφαρμόζουν τους κανόνες του ΕΣΡ σε διαφημιστικά που προβάλλουν κοινωνικά μηνύματα,
- αποφασίζουν την τελική αισθητική του έργου τους ακολουθώντας τους διαφημιστικούς κανόνες του κάθε είδους,
- αντιλαμβάνονται τη σημασία των διαφορετικών επικοινωνιακών προσεγγίσεων στη δημιουργία και υλοποίηση των τρέιλερ και των διαφημιστικών σποτ,
- αξιολογούν τις επιδράσεις της τεχνολογικής εξέλιξης στα τρέιλερ και στα τηλεοπτικά σποτ καθώς και την εξελικτική δυναμική τους,

¹⁴ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τεχνικούς όρους της ειδικότητας βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

- ο υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στις τεχνικές δημιουργίας των τρέιλερ και των διαφημιστικών σποτ.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (0), Εργαστήριο (3), Σύνολο (3).

2.3.B ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στο αντικείμενο της τυπογραφίας και των κινούμενων γραφικών ως εργαλεία ενίσχυσης της αισθητικής και εννοιολογικής ταυτότητας ενός οπτικοακουστικού έργου. Συγκεκριμένα, γίνεται μια ιστορική αναδρομή στην εξέλιξη της τυπογραφίας. Πραγματοποιείται μια επισκόπηση στη χρήση τίτλων και γραφικών στις διαφορετικές εποχές και είδη των οπτικοακουστικών έργων. Παρουσιάζεται η λειτουργία των γραμματοσειρών ως μέσο μεταφοράς μηνυμάτων πέραν του περιεχομένου του κειμένου. Οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στις βασικές κατηγορίες γραμματοσειρών (manual, non manual) και τίτλων (τίτλους σε μαύρη οθόνη, τίτλους σε συνδυασμό με στατικές/κινούμενες εικόνες, τίτλους σε συνδυασμό με κινούμενα γραφικά και εμψυχωμένους χαρακτήρες δισδιάστατους και τρισδιάστατους (2D/3D animation), κυλιόμενους τίτλους τέλους]. Παρουσιάζονται οι βασικές τεχνικές στοιχειοθεσίας και αναλύονται οι αρχές, οι τρόποι, οι διαδικασίες και οι τεχνικές δημιουργίας τίτλων και σχεδίασης κινούμενων και στατικών γραφικών και εικόνων. Τέλος, επισημαίνονται οι διαφοροποιήσεις και μεταλλάξεις μέσα από την αισθητική και τεχνολογική εξέλιξη και διαφοροποίηση των διαφορετικών οπτικοακουστικών έργων.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- ο εξηγούν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στην τυπογραφία και στα κινούμενα γραφικά,
- ο διακρίνουν την επιρροή της τυπογραφίας στην κινούμενη εικόνα μέσα από την ιστορική της αναδρομή,
- ο συγκρίνουν τους τίτλους και τα γραφικά στις διαφορετικές εποχές των οπτικοακουστικών έργων (Αρχές κινηματογράφου, Βωβός, Ομιλών, Έγχρωμος),
- ο προσδιορίζουν τις διαφορές στους τίτλους των διαφορετικών ειδών οπτικοακουστικών έργων (κινηματογραφικές ταινίες, σειρές, διαφημιστικά, animation κτλ.),
- ο παρουσιάζουν τις βασικές κατηγορίες γραμματοσειρών,
- ο σχεδιάζουν τίτλους στατικούς ή κινούμενους συνδυάζοντας κείμενα, εικόνες και γραφικά λαμβάνοντας υπόψη τις βασικές αρχές σύνθεσης, τη θεωρία χρωμάτων, τις τεχνικές προδιαγραφές και αναλύσεις της κινούμενης εικόνας,
- ο υλοποιούν τίτλους στατικούς ή κινούμενους συνδυάζοντας κείμενα, εικόνες και γραφικά λαμβάνοντας υπόψη τις βασικές αρχές σύνθεσης,

τη θεωρία χρωμάτων, τις τεχνικές προδιαγραφές και αναλύσεις της κινούμενης εικόνας,

- εφαρμόζουν κατάλληλες τεχνικές στοιχειοθεσίας,
- δημιουργούν πρωτότυπους τύπους γραμμάτων ανάλογα με το περιεχόμενο και το είδος του μηνύματος δίνοντας ή ενισχύοντας την ήδη υπάρχουσα ταυτότητα του οπτικοακουστικού έργου,
- δίνουν κίνηση σε γράμματα και γραφικά στον δισδιάστατο και στον τρισδιάστατο χώρο λαμβάνοντας υπόψη την παράμετρο του χρόνου,
- χειρίζονται τα λογισμικά δημιουργίας γραμμάτων, γραφικών και απόδοσης της κίνησης,
- προσαρμόζονται στις τεχνολογικές εξελίξεις αλλά και στις σχεδιαστικές τάσεις που καθορίζουν τα οπτικοακουστικά έργα,
- εκτιμούν τη σημασία των διαφορετικών γραμματοσειρών και των γραφικών ως δημιουργικό και εκφραστικό εργαλείο επικοινωνίας που χρησιμοποιείται για τη μεταφορά συγκεκριμένου μηνύματος στα οπτικοακουστικά έργα.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (2), Εργαστήριο (3), Σύνολο (5).

2.3.Γ. ΣΧΕΔΙΟΚΙΝΗΣΗ 2D ANIMATION

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στην ιστορία και εξέλιξη του animation με παράλληλη αισθητική εκτίμηση των έργων του συγκεκριμένου είδους, καθώς και στη συμβολή των σημαντικών δημιουργών/animators της κάθε περιόδου. Ειδικότερα, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στους βασικούς κανόνες σχεδίασης δισδιάστατων εμψυχωμένων χαρακτήρων και αντικειμένων (2D animation), ενώ γίνεται και μια σύντομη επισκόπηση στην ιστορία των κινουμένων σχεδίων και των πρωτοπόρων Ευρωπαίων, Αμερικανών και Ιαπώνων animators από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα έως τον 21^ο αιώνα. Παράλληλα, παρουσιάζονται οι θεμελιώδεις αρχές και οι κανόνες σχεδίασης του animation και η μελέτη της κίνησης. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στο περιβάλλον εργασίας ψηφιακής σχεδίασης και εμψύχωσης διανυσματικών γραφικών (vector animation)¹⁵. Παρουσιάζονται οι τεχνικές και τα εργαλεία σχεδίασης μορφών/αντικειμένων. Η μαθησιακή ενότητα ολοκληρώνεται με την εφαρμογή κίνησης, τους τρόπους εμψύχωσης και διαχείρισης μορφών/αντικειμένων στον δισδιάστατο χώρο.

¹⁵ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τεχνικούς όρους της ειδικότητας βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στο 2D animation,
- διακρίνουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των έργων animation που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο των διαφορετικών εποχών και τεχνοτροπιών,
- εφαρμόζουν τους κανόνες σχεδίασης του 2D animation,
- ταξινομούν, με χρονολογική σειρά, την εξέλιξη των έργων εμπύχωσης από τα αναλογικά μέσα στα ψηφιακά,
- αντιπαραβάλλουν τις αναλογικές με τις ψηφιακές τεχνικές,
- ταυτοποιούν τα διαφορετικά είδη animation μέσα από ερευνητικές διαδικασίες,
- επιλέγουν για τη δημιουργία έργων τα κατάλληλα ψηφιακά σχεδιαστικά εργαλεία δισδιάστατης εμπύχωσης (2D animation),
- προετοιμάζουν το υλικό του έργου που πρόκειται να εργαστούν,
- σχεδιάζουν μορφές και αντικείμενα στον δισδιάστατο χώρο,
- αναπτύσσουν τις απαιτούμενες ψηφιακές τεχνικές και τους κανόνες δισδιάστατης εμπύχωσης για την απόδοση της κίνησης,
- αποφασίζουν την τελική μορφή και αισθητική του έργου τους,
- εκτιμούν τη συμβολή των πρωτοπόρων δημιουργών στη διαμόρφωση της σύγχρονης αισθητικής και διαχείρισης του animation,
- υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στις τεχνικές δημιουργίας των έργων εμπύχωσης,
- αξιολογούν τις επιδράσεις της τεχνολογικής εξέλιξης στα 2D animation και την εξελικτική δυναμική τους.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (2), Εργαστήριο (3), Σύνολο (5).

2.3.Δ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ (3D MODELS)

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις θεμελιώδεις αρχές και κανόνες σχεδίασης τρισδιάστατων μοντέλων (3D models), καθώς επίσης και στη μελέτη και εφαρμογή των κανόνων αυτών μέσα σε προγράμματα διαχείρισης του τρισδιάστατου κόσμου. Ειδικότερα, γίνεται μια εισαγωγή στις βασικές αρχές σχεδιασμού και διαχείρισης των τρισδιάστατων μοντέλων. Ακολουθεί μια παρουσίαση του περιβάλλοντος εργασίας, των εργαλείων και των εντολών σε προγράμματα δημιουργίας τρισδιάστατων μοντέλων. Παρουσιάζονται οι τρόποι εισαγωγής, δημιουργίας και επεξεργασίας βασικών σχημάτων στο περιβάλλον εργασίας. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται σε τεχνικές χειρισμού της γεωμετρίας των αντικειμένων. Τέλος, γίνεται μια επισκόπηση στις βασικές αρχές φωτισμού του ψηφιακού χώρου και την εισαγωγή κινούμενης κάμερας μέσα σε λογισμικά σχεδίασης τρισδιάστατων μοντέλων.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στη σχεδίαση 3D μοντέλων,
- διακρίνουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των έργων τρισδιάστατης σχεδίασης και εμψύχωσης (3D animation),
- αντιλαμβάνονται τους κανόνες τρισδιάστατης σχεδίασης και εμψύχωσης,
- οργανώνουν το υλικό τους για τον σχεδιασμό των μοντέλων,
- επιλέγουν τα κατάλληλα λογισμικά και ψηφιακά εργαλεία ανάλογα με τις σχεδιαστικές εργασίες που θέλουν να επιτύχουν,
- σχεδιάζουν βασικά σχήματα και μοντέλα βάσει των κανόνων σχεδίου και σύνθεσης,
- δημιουργούν ψηφιακά σκηνικά,
- χειρίζονται τις φωτιστικές συνθήκες δημιουργώντας φωτορεαλιστικές σκιάσεις για την ανάδειξη των όγκων μέσα στα προγράμματα,
- εφαρμόζουν χρώματα και υφές στα αντικείμενα/μοντέλα,
- επιδεικνύουν τεχνικές χειρισμού της γεωμετρίας των αντικειμένων/μοντέλων και της ψηφιακής κάμερας εντός της τρισδιάστατης σκηνής,
- επιλύουν προβλήματα τρισδιάστατου σχεδιασμού και κίνησης,
- εκτιμούν τη σημασία του τρισδιάστατου σχεδιασμού σκηνικών και μοντέλων και της εμψύχωσης χαρακτήρων σύμφωνα με το σκεπτικό του έργου,
- υιοθετούν κριτική σκέψη σχετικά με τα ψηφιακά εργαλεία σχεδίασης τρισδιάστατων μοντέλων.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (0), Εργαστήριο (3), Σύνολο (3).

2.3.E. ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις βασικές γνώσεις και τις τεχνικές δεξιότητες σε θέματα δημιουργίας, επεξεργασίας και διαχείρισης εικόνων, στατικών ή ακολουθιών εικόνων που επαναλαμβάνονται χωρίς διακοπή (in loop) ή βίντεο. Επίσης, εισάγονται στη χρήση σύγχρονων εργαλείων και τεχνικών που συμβάλλουν στην προώθηση υπηρεσιών, προϊόντων και ιδεών και την ανάπτυξη των διαδικτυακών εφαρμογών. Ειδικότερα, γίνεται μια αναφορά στις βασικές βελτιώσεις και στην επεξεργασία των διαφορετικών τύπων (format) εικόνων που χρησιμοποιούνται στο διαδίκτυο με τη χρήση του κατάλληλου λογισμικού. Παρουσιάζονται οι τρόποι σχεδίασης και δημιουργίας εικόνων gifs animation και cinemagraphs για

τη χρήση τους σε επαγγελματικές ψηφιακές εφαρμογές (ψηφιακό μάρκετινγκ¹⁶, ψηφιακές διαφημίσεις), στις ιστοσελίδες και στα ιστολόγια (websites και blogs), στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και τα ενημερωτικά δελτία και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (facebook, messenger, Instagram κ.ά.). Τέλος, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στη δημιουργία μορφότυπων βίντεο, κινούμενων φωτογραφιών και γραφικών κατάλληλων για διαδικτυακές εφαρμογές όπως το youtube, vimeo κτλ.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τους διαφορετικούς και πιο διαδεδομένους τύπους στατικής και κινούμενης εικόνας στο διαδίκτυο,
- αντιλαμβάνονται τους σχεδιαστικούς και επικοινωνιακούς κανόνες και τεχνικές του διαδικτύου,
- συνθέτουν μια ιστορία σε σύντομο χρονικό διάστημα, μέσα από συγκεκριμένους τύπους εμφυχωμένων εικόνων (gif animation, cinemagraphs) που παίζουν επαναλαμβανόμενα,
- προετοιμάζουν το υλικό για τη δημιουργία στατικών και κινούμενων εικόνων για το διαδίκτυο,
- χειρίζονται εξειδικευμένα λογισμικά προγράμματα σχεδίασης στατικών και κινούμενων εικόνων για συγκεκριμένες διαδικτυακές εφαρμογές,
- μετατρέπουν διαφορετικά βίντεο βάσει συγκεκριμένων προτύπων για το διαδίκτυο,
- δημιουργούν κινούμενες εικόνες, εύκολα διαχειρίσιμες από τα κινητά,
- επικοινωνούν το μήνυμα στους/στις καταναλωτές/τριες-θεατές ακολουθώντας τους επικοινωνιακούς και σχεδιαστικούς κανόνες του διαδικτύου,
- διερευνούν τις σύγχρονες τάσεις του διαδικτύου όσον αφορά τη χρήση της κινούμενης εικόνας στο web,
- προτιμούν την αμεσότητα πρόσληψης των οπτικών πληροφοριών έναντι των γραπτών στο διαδίκτυο,
- υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στην αισθητική και τις τεχνικές δημιουργίας έργων εμπύχωσης συγκεκριμένων μορφότυπων για το διαδίκτυο,
- εκτιμούν τη σπουδαιότητα της κινούμενης εικόνας ως σημαντικό εργαλείο προώθησης υπηρεσιών, προϊόντων αλλά και επικοινωνίας πληροφοριών και συναισθημάτων στο web.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (0), Εργαστήριο (2), Σύνολο (2).

¹⁶ Βλ. Γλωσσάρι, ό.π.

2.3.ΣΤ. ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στην έρευνα, μέσα από τη διαδικασία ανάθεσης και υλοποίησης μιας ατομικής ή ομαδικής, γραπτής εργασίας ή έργου. Εστιάζει στη συνδυαστική, έμπρακτη χρήση και στον εμπλουτισμό των γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων, που αποκόμισαν από τα μαθήματα των προηγούμενων εξαμήνων (Α' και Β') και του τρέχοντος εξαμήνου (Γ'). Συγκεκριμένα, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στη διαδικασία της έρευνας βιβλιογραφικών, διαδικτυακών αναφορών και πηγών και έρευνας ως προς το δημιουργικό και κατασκευαστικό μέρος της εργασίας ή του έργου. Το τελικό παραδοτέο, γραπτή εργασία ή έργο, παρουσιάζεται και παραδίδεται στο τέλος του Γ' εξαμήνου προς αξιολόγηση. Μέσα από μια Τράπεζα ποικίλων Θεμάτων και τα διαφορετικά είδη εργασιών, οι εκπαιδευόμενοι/ες καλούνται να επιλέξουν είδος εργασίας, θέμα και τις τεχνικές υλοποίησής της και να την παραδώσουν ολοκληρωμένη. Οι προτεινόμενες εργασίες ή έργα για τη μαθησιακή ενότητα «Πρακτική εφαρμογή στην ειδικότητα» (Γ' εξαμήνου), βασίζονται στα μαθησιακά αποτελέσματα του Οδηγού Κατάρτισης της ειδικότητας.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- επιλέγουν το είδος της εργασίας πρακτικής εφαρμογής στην ειδικότητα (Θεωρητική εργασία, Συγγραφή Σεναρίου Οπτικοακουστικό έργο, διαφημιστικά σποτ ή τρέιλερ, Φωτογραφική παρουσίαση ενός event, 2D animation, σχεδιασμό 3D αντικειμένων ή εικονογραμμάτων ή εφαρμογών για το web, gif animation),
- προσδιορίζουν το σκεπτικό της εργασίας πρακτικής εφαρμογής στην ειδικότητα,
- οργανώνουν το απαραίτητο υλικό για την υλοποίηση της εργασίας πρακτικής εφαρμογής,
- διαχειρίζονται ποικίλες πηγές πληροφόρησης,
- συγγράφουν μια θεωρητική εργασία,
- σχεδιάζουν εικονογράμματα συγκεκριμένου τίτλου ή φράσης, μορφές, γραφικά, στον δισδιάστατο και τρισδιάστατο χώρο βάσει των κανόνων του κάθε γνωστικού αντικειμένου,
- συναρμολογούν διαφορετικά αρχεία στατικής και κινούμενης εικόνας (τυπογραφικά στοιχεία, γραφικά, σχέδια, φωτογραφίες, πλάνα γυρισμάτων, 2D animation & 3D μοντέλα) και ήχους (μουσική, διαλόγους, ambient ήχους κτλ.) σε ένα ενιαίο και αδιάσπαστο οπτικοακουστικό σύνολο,
- επιχειρηματολογούν για τις επιλογές τους σχετικά με το σκεπτικό, τις τεχνικές και τις διαδικασίες που ακολούθησαν στην ολοκλήρωση της εργασίας πρακτικής εφαρμογής,
- χειρίζονται ποικίλα προγράμματα σχεδιασμού και επεξεργασίας στατικής και κινούμενης εικόνας,
- επιλύουν προβλήματα σχεδίασης και υλοποίησης της εργασίας τους,

- αποφασίζουν την τελική μορφή και αισθητική του έργου τους βάσει του μηνύματος που θέλουν να μεταδώσουν,
- προάγουν τη δημιουργική σκέψη, την προσωπική άποψη και το συνεργατικό πνεύμα,
- υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στις διαδικασίες και τεχνικές δημιουργίας εργασιών θεωρητικών ή οπτικοακουστικών έργων.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (0), Εργαστήριο (2), Σύνολο (2).

2.4. ΕΞΑΜΗΝΟ Δ'

2.4.A. COMPOSITING (MOTION GRAPHICS & CGI/ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΕ)

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στην ιστορία και εξέλιξη των ειδικών εφέ, στις τεχνολογικές εξελίξεις που επέδρασαν στη διαδικασία παραγωγής τους και στην περαιτέρω διαμόρφωση της μορφής και της αισθητικής των σύγχρονων οπτικοακουστικών έργων. Ειδικότερα, γίνεται μια σύντομη επισκόπηση στην ιστορία των Ειδικών Εφέ (τεχνικές μασκαρίσματος, κλείδωμα χρώματος κ.ά.) και των πρωτοπόρων δημιουργών που εξέλιξαν τις διαδικασίες παραγωγής των ειδικών εφέ από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα έως τον 21^ο αιώνα. Παράλληλα, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στους βασικούς κανόνες και τεχνικές δημιουργίας ειδικών σκηνών κατασκευασμένων από διαφορετικές πηγές που συντίθενται σε ένα ενιαίο και αδιάσπαστο σύνολο (διαδικασίες Compositing). Τα επιμέρους στοιχεία αυτών των τελικών συνθέσεων εμπεριέχουν στοιχεία εικαστικών τεχνών, τυπογραφίας, φωτογραφίας, γραφικών, κινούμενης εικόνας, 2D/3D animation, ειδικών εφέ κ.ά. Τέλος, γίνεται εισαγωγή στις θεμελιώδεις αρχές και τους σχεδιαστικούς κανόνες δημιουργίας ειδικών σκηνών. Παρουσιάζονται βασικά εργαλεία και τεχνικές μέσα σε εξειδικευμένα προγράμματα Compositing και CGI/ Ειδικών Εφέ.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι /ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στο compositing και στα ειδικά εφέ,
- αναλύουν τα είδη των ειδικών εφέ,
- ταξινομούν με χρονολογική σειρά την εξέλιξη του compositing και των ειδικών εφέ από τα αναλογικά μέσα στα ψηφιακά,
- διακρίνουν τον ρόλο του/της δημιουργού ειδικών σκηνών και ειδικών εφέ και το στάδιο της παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου που εργάζεται (μεταπαραγωγή),
- ταυτοποιούν τα έργα που εμπεριέχουν διαδικασίες compositing και ειδικών εφέ μέσα από ερευνητικές διαδικασίες,

- δημιουργούν ειδικές σκηνές, χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία,
- ελέγχουν το υλικό που θα χρησιμοποιήσουν για τη σύνθεση της ειδικής σκηνής,
- αποφασίζουν την τελική αισθητική του έργου τους σύμφωνα με το είδος και το ύφος του έργου,
- συνθέτουν την ειδική σκηνή χρησιμοποιώντας στατικές και κινούμενες εικόνες, CGs και ειδικά εφέ, μέσα σε προγράμματα compositing βάσει ενός σεναρίου ή μιας σεναριακής ιδέας,
- εφαρμόζουν τις απαιτούμενες τεχνικές επεξεργασίας και αποθήκευσης ακολουθώντας τους κανόνες και τις αρχές του compositing,
- εκτιμούν τη συμβολή των πρωτοπόρων δημιουργών στη διαμόρφωση της σύγχρονης αισθητικής και διαχείρισης των έργων που εμπεριέχουν εικόνες πολλών ροών βίντεο και ειδικών εφέ,
- υιοθετούν αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στις τεχνικές δημιουργίας σύνθετων σκηνών με compositing και ειδικών εφέ,
- αξιολογούν τις επιδράσεις της τεχνολογικής εξέλιξης στο compositing και τα ειδικά εφέ καθώς και την εξελικτική δυναμική τους.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (2), Εργαστήριο (3), Σύνολο (5).

2.4.B. 3D ANIMATION

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στις θεμελιώδεις αρχές, κανόνες και τεχνικές εμψύχωσης και απόδοση της κίνησης τρισδιάστατων φωτορεαλιστικών μοντέλων. Επίσης, εστιάζει στη μελέτη και εφαρμογή των κανόνων αυτών μέσα από προγράμματα διαχείρισης του τρισδιάστατου κόσμου και εμψύχωσης τρισδιάστατων μοντέλων 3D. Ειδικότερα, γίνεται μια εισαγωγή στο περιβάλλον των βασικών προγραμμάτων δημιουργίας τρισδιάστατης κίνησης. Παρουσιάζονται οι τρόποι εισαγωγής, δημιουργίας, διαχείρισης και αποθήκευσης σύνθετων σχημάτων και μοντέλων στο περιβάλλον εργασίας. Οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται σε τεχνικές απόδοσης της κίνησης των μοντέλων, της κάμερας και του φωτός με τη χρήση ειδικών κλειδιών στον χρόνο. Παρουσιάζονται οι τρόποι εισαγωγής, αποθήκευσης και διαχείρισης υλικών/υφών και η εφαρμογή τους σε μοντέλα. Τέλος, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στις βασικές αρχές φωτορεαλισμού, στις βασικές ρυθμίσεις του φωτός και στην εισαγωγή ατμοσφαιρικών εφέ.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στο 3D animation,
- χρησιμοποιούν λογισμικά σχεδίασης τρισδιάστατων μοντέλων,
- διακρίνουν τις βασικές αρχές φωτορεαλισμού,
- επιλέγουν τα κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία εντός των προγραμμάτων ανάλογα με τις σχεδιαστικές εργασίες που θέλουν να επιτύχουν,
- δημιουργούν προσχέδια των μοντέλων και των σκηνών/σκηνικών,
- σχεδιάζουν σύνθετα μοντέλα μέσα στα προγράμματα 3D animation σύμφωνα με το ύφος και το είδος του έργου,
- εφαρμόζουν τις απαιτούμενες τεχνικές απόδοσης της κίνησης των αντικειμένων/μοντέλων ακολουθώντας τους κανόνες της εμπύχωσης,
- εκτελούν τους κατάλληλους χειρισμούς για την εφαρμογή υφών και υλικών στα μοντέλα,
- αξιοποιούν βασικές τεχνικές κίνησης της ψηφιακής κάμερας και του ψηφιακού φωτός,
- παράγουν ατμοσφαιρικά εφέ μέσω ειδικού λογισμικού προγράμματος,
- επιλύουν προβλήματα σχεδιασμού μέσα από ερευνητικές διαδικασίες,
- αντιλαμβάνονται τη σημασία του σχεδιασμού και της εμπύχωσης των τρισδιάστατων σκηνικών και των μοντέλων στα σύγχρονα οπτικοακουστικά έργα,.
- εκτιμούν τον ρόλο του/της 3D animator στην οπτικοακουστική παραγωγή.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (0), Εργαστήριο (3), Σύνολο (3).

2.4.Γ. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΗΧΟΥ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στην έννοια και τις τεχνικές του ηχητικού σχεδιασμού δημιουργώντας είτε αυτόνομα ηχητικά έργα είτε σε συνδυασμό με την κινούμενη εικόνα. Ταυτόχρονα, στόχος της ενότητας είναι η αποτελεσματική αποτύπωση της διάθεσης, του συναισθήματος, της ατμόσφαιρας ή του μηνύματος του ηχητικού ή οπτικοακουστικού έργου. Ειδικότερα, γίνεται επισκόπηση στον σχεδιασμό ήχου στα διάφορα ήδη οπτικοακουστικών έργων (κινηματογραφικές ταινίες, τηλεοπτικά spot κ.ά.). Παρουσιάζονται τα βασικά είδη και οι πρακτικές δημιουργίας ήχων για ένα οπτικοακουστικό έργο (Foley, ambient, μουσική, διάλογοι). Η ενότητα εστιάζει στη σύνθεση πολλών ήχων, την επεξεργασία και την αποθήκευσή τους σε εξειδικευμένα προγράμματα επεξεργασίας ήχου. Τέλος, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στις τεχνικές σύνθεσης του ήχου με την κινούμενη εικόνα.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι /ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τους όρους που αναφέρονται στον σχεδιασμό και στην επεξεργασία του ήχου,
- κατηγοριοποιούν τους διαφορετικούς ήχους ανάλογα με τα είδη τους, τις τονικές και δυναμικές ποιότητές τους,
- επαναπροσδιορίζουν την ταυτότητα του οπτικοακουστικού έργου μέσα από τον ηχητικό σχεδιασμό,
- επιλύουν προβλήματα ηχητικού σχεδιασμού μέσα από ερευνητικές διαδικασίες,
- ταξινομούν το ηχητικό υλικό στο πρόγραμμα επεξεργασίας του οπτικοακουστικού έργου,
- συγχρονίζουν τους ήχους με τις κινήσεις των ηρώων/ίδων τους,
- εκτελούν τις απαραίτητες διαδικασίες εισαγωγής και επεξεργασίας του υλικού σε προγράμματα επεξεργασίας ήχου,
- αξιοποιούν ήχους (Foley, ατμοσφαιρικούς ήχους, διαλόγους, μουσική) και ηχητικά εφέ με την κινούμενη εικόνα,
- επιδεικνύουν τις ενδεδειγμένες τεχνικές σχεδιασμού και επεξεργασίας ήχου για να επιτύχουν άρτια αποτελέσματα χωρίς λάθη και θορύβους,
- εκτιμούν τη συμβολή του σχεδιασμού του ήχου στη διαμόρφωση της αισθητικής και του ύφους των οπτικοακουστικών έργων,
- προάγουν την κριτική και την ενεργητική ακρόαση στον ηχητικό σχεδιασμό των οπτικοακουστικών έργων.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (0), Εργαστήριο (2), Σύνολο (2).

2.4.Δ. ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στη δημιουργία οπτικοακουστικών έργων-εγκαταστάσεων και διαδραστικών έργων, στον εικονικό ή πραγματικό χώρο, χρησιμοποιώντας τις τεχνολογίες των Νέων Μέσων. Επίσης, στόχος της ενότητας είναι να διευρύνει τις γνώσεις τους σε σχέση με τη χρήση των νέων δυνατοτήτων Σχεδιασμού και Προγραμματισμού και να τους/τις ωθήσει στη δημιουργία αλληλεπιδραστικών Διαδραστικών Περιβαλλόντων που στοχεύουν σε μια εμπλουτισμένη επαυξημένη αισθητηριακή οπτικοακουστική εμπειρία. Ειδικότερα, οι εκπαιδευόμενοι/ες εισάγονται στους βασικούς όρους και τις κατηγορίες της διάδρασης με ψηφιακά εργαλεία [εγκαταστάσεις χαρτογραφημένων προβολών βίντεο (Projection mapping installation), χωρική επαυξημένη πραγματικότητα (AR), εικονική πραγματικότητα (VR), μεικτή πραγματικότητα (MR)]. Γίνεται μια σύντομη επισκόπηση στην ιστορία και την εξέλιξη των νέων διαδραστικών μέσων στην Τέχνη και στις εφαρμογές τους στη διαφήμιση. Παρουσιάζονται οι θεμελιώδεις αρχές και οι κανόνες σχεδίασης των χαρτογραφημένων προβολών και η μετατροπή επιλεγμένων ή κατασκευασμένων αντικειμένων σε οθόνες προβολής. Παρουσιάζονται οι τεχνικές και τα εργαλεία σχεδίασης για τη χαρτογράφηση των γωνιών του βίντεο στις

τρισεπίστας επιφάνειες. Επιπλέον, εισάγονται στις διαδικασίες μελέτης, σχεδίασης και υλοποίησης της εργασίας στον τρισεπίστατο πραγματικό ή εικονικό χώρο. Γίνεται μια εισαγωγή σε λογισμικά επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας και των δυνατοτήτων τους. Τέλος, η μαθησιακή ενότητα ολοκληρώνεται με την εφαρμογή των παραπάνω τεχνικών.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τους όρους και τις έννοιες που αναφέρονται στα διαδραστικά περιβάλλοντα,
- διατυπώνουν τους κανόνες και τις διαδικασίες των διαδραστικών περιβαλλόντων και των έργων των Νέων Μέσων,
- απαριθμούν με χρονολογική σειρά την εξέλιξη των έργων των Νέων Μέσων,
- ερευνούν τις δυνατότητες του εξοπλισμού και των λογισμικών που μπορούν να χρησιμοποιήσουν,
- προετοιμάζουν το υλικό για τη δημιουργία διαδραστικών περιβαλλόντων,
- χειρίζονται ποικίλα εξειδικευμένα λογισμικά για τη δημιουργία έργων,
- παρουσιάζουν τις διαφορετικές εφαρμογές των έργων των Νέων Μέσων στην τέχνη και τη διαφήμιση μέσα από ερευνητικές διαδικασίες,
- σχεδιάζουν μορφές και αντικείμενα, στον πραγματικό και στον εικονικό δισεπίστατο ή τρισεπίστατο χώρο,
- εφαρμόζουν τις απαιτούμενες ψηφιακές τεχνικές ακολουθώντας τους κανόνες της διάδρασης και απόδοσης μιας επαυξημένης αισθητηριακής οπτικοακουστικής εμπειρίας,
- αποφασίζουν την τελική αισθητική του έργου τους σύμφωνα με το ύφος και το είδος του έργου που θέλουν να επιτύχουν,
- εκτιμούν τη συμβολή των πρωτοπόρων δημιουργών στη διαμόρφωση της σύγχρονης αισθητικής των έργων των Νέων Μέσων και των διαδραστικών περιβαλλόντων,
- ενσωματώνουν στο έργο τους τις καινοτομίες και τις σύγχρονες τάσεις της Τέχνης των Νέων Μέσων,
- υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στις πολύπλευρες τεχνικές δημιουργίας των έργων των Νέων Μέσων και των διαδραστικών περιβαλλόντων,
- αξιολογούν τις επιδράσεις της τεχνολογικής εξέλιξης στα έργα των Νέων Μέσων.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (0), Εργαστήριο (3), Σύνολο (3).

2.4.E. ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ & ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να γνωρίσουν οι εκπαιδευόμενοι/ες το νομικό πλαίσιο που διέπει το επάγγελμα, τόσο από την πλευρά του/της δημιουργού και της κατοχύρωσης των πνευματικών του/της δικαιωμάτων, μια που ο/η τεχνικός κινούμενης εικόνας - ηλεκτρονικής σχεδίασης γραφημάτων που σχεδιάζει κινούμενα γραφικά είναι δημιουργός πρωτότυπων έργων, όσο όμως και του/της επαγγελματία που καλείται στα έργα του/της να διαχειριστεί πλάνα που εικονίζονται παιδιά, ευαίσθητες κοινωνικές ομάδες και άτομα που προστατεύονται από τον Κανονισμό GDPR. Στην ενότητα αυτή οι εκπαιδευόμενοι/ες θα γνωρίσουν το νομικό πλαίσιο που διέπει τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών. Επιπλέον, θα μάθουν πώς να συντάσσουν συμβόλαια ανάθεσης έργου όταν εργάζονται ως αυτοαπασχολούμενοι/ες, να γνωρίζουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους σε μια Συλλογική Σύμβαση Εργασίας. Θα μάθουν επίσης πώς να γνωρίζουν τους κανόνες GDPR για την Προστασία Προσωπικών Δεδομένων και πώς θα πρέπει να τους διαχειρίζονται σε πλάνα που επεξεργάζονται, αλλά και να γνωρίζουν τη διαδικασία κατοχύρωσης του έργου τους.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- περιγράφουν τη διαδικασία κατοχύρωσης πνευματικού έργου,
- ορίζουν τι είναι το συγγενικό δικαίωμα,
- συντάσσουν συμβόλαια ανάθεσης έργου,
- διακρίνουν τα πρωτογενή δικαιώματα ενός έργου,
- ερμηνεύουν τον Νόμο 2121/93 για έργα τρίτων που διαχειρίζονται στην εργασία τους,
- εφαρμόζουν τη νομοθεσία κατά τη διαχείριση των εικόνων τους,
- εντοπίζουν καταχρηστικά άρθρα σε μια σύμβαση έργου ή μια ατομική σύμβαση εργασίας,
- χωρίζουν τις διαφορές του περιουσιακού από το ηθικό δικαίωμα,
- διαχειρίζονται σύννομα την εικόνα ευάλωτων και ευαίσθητων κοινωνικά ομάδων,
- επιλύουν προβλήματα διαχείρισης προσωπικών δεδομένων (GDPR),
- προσαρμόζουν τη στάση τους στον σεβασμό του κοινωνικού συνόλου,
- αποδέχονται τον Νόμο 2121/93 περί πνευματικών δικαιωμάτων,
- υιοθετούν στην εργασία τους τον Κανονισμό των GDPR.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (2), Εργαστήριο (0), Σύνολο (2).

2.4.ΣΤ. ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ MARKETING

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να εισαγάγει τους/τις

εκπαιδευόμενους/ες στις βασικές αρχές του marketing, των τεχνικών κοστολόγησης των εργασιών τους, αλλά και στην έννοια της αγοράς και του προφίλ των καταναλωτών/τριών προκειμένου να χτίσουν την επαγγελματική τους ταυτότητα στην αγορά εργασίας. Ειδικότερα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα γνωρίσουν την ανάλυση S.W.O.T.¹⁷, όπου θα την προσαρμόσουν στο δικό τους επάγγελμα και θα κατανοήσουν τις ευκαιρίες, τις απειλές, τα δυνατά αλλά και τα αδύναμα σημεία της δουλειάς τους καθώς και τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί ή θα έπρεπε να λειτουργεί το εσωτερικό της επιχείρησής τους, αλλά και όλη την τεχνογνωσία που θα πρέπει να γνωρίζουν για να αντεπεξέλθουν στην αγορά εργασίας, τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα προσπαθήσουν να δημιουργήσουν το δικό τους brand name και τη δική τους ταυτότητα στο επαγγελματικό τους περιβάλλον. Τέλος, στο πλαίσιο της μαθησιακής ενότητας αναλύεται η έννοια της τιμής ενός προϊόντος ή μιας υπηρεσίας, ο υπολογισμός της και η σχέση της με το κόστος αλλά και η ανάπτυξη προβολής και προώθησης της εργασίας τους μέσα από το διαδίκτυο και το ηλεκτρονικό marketing.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- διακρίνουν τις απειλές και τις ευκαιρίες στον χώρο τους,
- ορίζουν την τιμολογιακή τους πολιτική,
- εξηγούν την ανάλυση S.W.O.T.,
- αναλύουν το υπάρχον επιχειρηματικό μοντέλο του κλάδου,
- συγκρίνουν τη σχέση υπηρεσίας και κόστους,
- περιγράφουν τον κύκλο ζωής ενός προϊόντος,
- προσαρμόζουν τα μοντέλα κοστολόγησης των υπηρεσιών τους με εκείνα των άλλων ευρωπαϊκών χωρών,
- εφαρμόζουν τα κατάλληλα εργαλεία και τεχνικές για την κοστολόγηση των υπηρεσιών που παράγουν κάθε φορά,
- προβλέπουν τη συμπεριφορά της αγοράς στο επάγγελμά τους,
- διαπραγματεύονται με τους/τις πελάτες/τισσές τους για την αποδοχή των προτάσεών τους,
- υιοθετούν την ανάλυση S.W.O.T. σε κάθε τους νέα δουλειά,
- συνεργάζονται με άλλες ειδικότητες για την προβολή του έργου τους, σύμφωνα με τα μοντέλα του marketing.

- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**

Θεωρία (2), Εργαστήριο (0), Σύνολο (2).

2.4.Ζ. ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

- **Περίληψη της μαθησιακής ενότητας**

Σκοπός της μαθησιακής ενότητας είναι να ολοκληρώσουν οι εκπαιδευόμενοι/ες

¹⁷ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τεχνικούς όρους της ειδικότητας βλ. Παράρτημα: Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων.

μια σύνθετη εργασία επαγγελματικών προδιαγραφών μέσα από ένα πλήθος θεμάτων, συνδυάζοντας τις γνώσεις αλλά και τις δεξιότητες που έχουν αποκομίσει από το σύνολο των μαθημάτων των προηγούμενων εξαμήνων. Η ολοκλήρωση μιας διαθεματικής εργασίας εστιάζει αφενός στην έρευνα (βιβλιογραφική, διαδικτυακή, σχεδιαστική/δημιουργική, κατασκευαστική) που εμπλέκει τους εκπαιδευόμενους/ες σε όλα τα στάδια της παραγωγής ενός οπτικοακουστικού προϊόντος (προπαραγωγή, παραγωγή, μεταπαραγωγή) αλλά κυρίως στο τελευταίο στάδιο της (μεταπαραγωγή). Αφετέρου, εξοικειώνει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες στο περιβάλλον εργασίας στο οποίο πρόκειται να εργαστούν, με τις διαδικασίες που πρέπει να ακολουθήσουν και τις δραστηριότητες που καλούνται να υλοποιήσουν για την ολοκλήρωση ενός οπτικοακουστικού προϊόντος, αλλά και την προώθηση και προβολή του μετά την ολοκλήρωσή του. Τέλος, εξοικειώνει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες με τη διαδικασία δημόσιας παρουσίασης/προβολής (έκθεση κτλ.) και υποστήριξης/τεκμηρίωσης της εργασίας ή του έργου τους.

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Όταν ολοκληρώσουν τη μαθησιακή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/ές να:

- επιλέγουν το είδος της διαθεματικής εργασίας (καλλιτεχνικό έργο συνδυαστικών μέσων, διαφημιστικά σποτ ή τρέιλερ, 2D/3D animation, gif animation/διαδικτυακό σχεδιασμό, διαδραστικά περιβάλλοντα κ.ά.),
- προσδιορίζουν το σκεπτικό της διαθεματικής εργασίας,
- οργανώνουν το απαραίτητο υλικό για την υλοποίηση της διαθεματικής εργασίας,
- διαχειρίζονται ποικίλες πηγές πληροφόρησης που θα τους/τις βοηθήσουν στην ανάπτυξη του έργου τους,
- σχεδιάζουν μορφές, αντικείμενα, σκηνικά, γραφικά, γράμματα στον δισδιάστατο και τρισδιάστατο χώρο που θα χρησιμοποιήσουν στη διαθεματική εργασία,
- συνθέτουν διαφορετικές πηγές στατικής και κινούμενης εικόνας (τυπογραφικών στοιχείων, γραφικών, φωτογραφιών, CGs, 2D & 3D animation, AR, VR) και ήχου (μουσική, διαλόγους, ambient ήχους κτλ.) σε ένα ενιαίο και αδιάσπαστο οπτικοακουστικό σύνολο,
- χειρίζονται ποικίλα και εξειδικευμένα προγράμματα σχεδιασμού και επεξεργασίας στατικής και κινούμενης εικόνας και διαδικτυακών εφαρμογών,
- επιλύουν προβλήματα σχεδίασης και υλοποίησης και κοστολόγησης της διαθεματικής εργασίας,
- επιδεικνύουν δημιουργική σκέψη, άποψη και συνεργατικό πνεύμα,
- επιχειρηματολογούν για τις επιλογές τους σχετικά με το σκεπτικό, τις τεχνικές και τις διαδικασίες που ακολούθησαν για την ολοκλήρωση της διαθεματικής εργασίας,
- υιοθετούν μια αναλυτική και κριτική σκέψη απέναντι στις διαδικασίες και τεχνικές δημιουργίας οπτικοακουστικών έργων,

- αποφασίζουν την τελική αισθητική του έργου τους σύμφωνα με την κεντρική ιδέα του έργου.
- **Αριθμός ωρών διδασκαλίας της μαθησιακής ενότητας ανά εβδομάδα**
Θεωρία (0), Εργαστήριο (3), Σύνολο (3).

Γ2 - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

1. Αναγκαίος και Επιθυμητός Εξοπλισμός & Μέσα Διδασκαλίας

1.1. Θεωρητική Κατάρτιση

Αναγκαίος Εξοπλισμός & Μέσα Διδασκαλίας

Ο αναγκαίος εξοπλισμός και τα Μέσα διδασκαλίας για τα θεωρητικά μαθήματα συνίστανται στα ακόλουθα:

- διαδραστικός πίνακας, εναλλακτικά, πίνακας κιμωλίας ή μαρκαδόρου,
- βιντεοπροβολέας (Projector). Εναλλακτικά, τηλεοράσεις υψηλής ευκρίνειας,
- ηλεκτρονικός Υπολογιστής σταθερός ή laptop,
- ηχεία,
- λογισμικά προγράμματα προβολής (π.χ. Power Point).

1.2. Εργαστήρια

Αναγκαίος Εξοπλισμός και Μέσα Διδασκαλίας

Ο ελάχιστος εξοπλισμός των εργαστηρίων της ειδικότητας «Τεχνικός κινούμενης εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» είναι:

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

- καβαλέτο και σκαμπό ανά εκπαιδευόμενο/η,
- πινακίδα ελεύθερου σχεδίου ανά εκπαιδευόμενο/η,
- διάφορα αντικείμενα - πρότυπα - μοντέλα ελευθέρου σχεδίου,
- φωτιστικά σώματα LED, με ρυθμιζόμενη θερμοκρασία χρώματος και αντίστοιχα τρίποδα φωτιστικών σωμάτων, για τον φωτισμό των συνθέσεων που πρόκειται να σχεδιάσουν οι εκπαιδευόμενοι/ες,
- βιντεοπροβολέας (Projector HD 1920X1080) υψηλών προδιαγραφών και ευκρίνειας με έξοδο HDMI ή εναλλακτικά τηλεόραση HD/4K υψηλών προδιαγραφών και ευκρίνειας.

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

- κεντρική μονάδα - εξυπηρετητής / server σε τοπικό δίκτυο (LAN) με σταθμούς εργασίας (workstation),
- αποθηκευτικός χώρος εργασιών high-end NAS με λιγότερους 4 δίσκους,
- Η/Υ PC ή Macintosh ανά 2 εκπαιδευόμενους/ες υψηλών προδιαγραφών και μεγάλου αποθηκευτικού χώρου που να μπορούν να υποστηρίξουν το

λογισμικό και τις απαιτητικές ανάγκες διαχείρισης και αποθήκευσης της κινούμενης εικόνας, με ανεξάρτητες κάρτες γραφικών,

- οθόνες μόνιτορ για όλους τους σταθμούς εργασίας ανάλυσης 4K,
- στερεοφωνικά ηχεία σε κάθε σταθμό εργασίας,
- σύνδεση στο διαδίκτυο όλων των σταθμών εργασίας με υψηλές ταχύτητες,
- βιντεοπροβολέας (Projector HD 1920X1080) υψηλών προδιαγραφών και ευκρίνειας με έξοδο HDMI ή εναλλακτικά τηλεόραση HD/4K υψηλών προδιαγραφών και ευκρίνειας.

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (Software)

- για επεξεργασία διανυσματικών εικόνων (Adobe Illustrator, CorelDraw ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως Inkscape),
- για επεξεργασία ψηφιογραφικών εικόνων (Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως το Krita, Gimp),
- για ανάπτυξη κινούμενης εικόνας (Adobe Photoshop, Easy GIF Animator, Microsoft Gif Animator ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως το GIMP, SSuite GIF Animator),
- για επεξεργασία και ανάπτυξη video (μοντάζ) (Adobe Premiere, Avid ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως το To DaVinci Resolve),
- για επεξεργασία και ανάπτυξη συνθετικής κινούμενης εικόνας πολλών ροών video/φωτογραφιών/κινούμενων γραφικών (Compositing video) (Adobe After Effects, Nuke, Fusion Studio ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού),
- για επεξεργασία ήχου (Adobe Audition ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως το Audacity),
- για επεξεργασία και παραγωγή 2D Animation (Adobe Animate, SketchBook, Synfig ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως το Blender),
- για δημιουργία και επεξεργασία 3D Animation (3ds Max, Motionbuilder, Blender, Cinema 4D ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως το Blender),
- για εφαρμογές AR και VR (Adobe Aero, Tvorì, Unity 3D, Oculus Medium ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως το Vuforia Engine, ARTutor 3),
- για εφαρμογές χαρτογραφημένων προβολών (Resolume Arena, Visution Mario, Isadora ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως το MapMap),
- για μετατροπή μορφότυπων video για ποικίλες εφαρμογές (διαδικτυακές, κινητά κ.ά.) (ImToo FLV, VideoProc Converter ή ανάλογο ή αντίστοιχο πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού όπως το AnyMP4 Free Video Converter).

Επιθυμητός Εξοπλισμός και Μέσα Διδασκαλίας

- ψηφιακή ταμπλέτα (tablet) A4 με γραφίδα ανά 2 εκπαιδευόμενους/ες,

- ψηφιακή κάμερα (DSLR Body) και αντίστοιχους φακούς και 1 τρίποδο ανά 4 εκπαιδευόμενους/ες για καταγραφή στατικής εικόνας και video,
- βιντεοκάμερα 360 stereoscopic camera 4K Ultra HD με WiFi με αντίστοιχες κάρτες μνήμης ανά 6 εκπαιδευόμενους/ες,
- ένας πολυκάναλος Ψηφιακός Φορητός Εγγραφέας Ήχου Μπαταρίας και αντίστοιχες Κάρτες Μνήμης,
- ψηφιακός σαρωτής A4 (scanner) με ανάλυση σάρωσης (1200x1200 dpi),
- έγχρωμος εκτυπωτής A4 laser (1200x1200 dpi τουλάχιστον),
- 1 ζευγάρι Γυαλιά VR ανά αίθουσα,
- φωτογραφικού Στούντιο Softbox με φώτα, φόντο πράσινο για λήψεις σε Green Screen και ανακλαστήρα.

Όλα τα προγράμματα (software) που προβλέπονται από τον παρόντα Οδηγό Κατάρτισης θα πρέπει να έχουν παρουσιαστεί εντός των εργαστηριακών μαθημάτων.

Οι εκπαιδευόμενοι/ες θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα πειραματισμού και στις δυο πλατφόρμες (Mac/PC), ώστε κατά την τελική πιστοποίηση των σπουδών τους να είναι σε θέση να επιδείξουν επαρκή γνώση αμφότερων.

2. Διδακτική Μεθοδολογία

Στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών συναντήσεων, αξιοποιείται η συμμετοχική ή/και βιωματική διδασκαλία. Έχοντας ως σημείο εκκίνησης τις βασικές αρχές εκπαίδευσης ενηλίκων αλλά και τη σύνδεση της αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης με το πραγματικό περιβάλλον εργασίας, η εκπαίδευση έχει ένα διπλό σημείο αναφοράς: την ενεργή ανταπόκριση στις μαθησιακές ανάγκες της συγκεκριμένης κάθε φορά ομάδας εκπαιδευομένων, με άξονα προσανατολισμού τις ανάγκες που προκύπτουν στο περιβάλλον εργασίας της συγκεκριμένης ειδικότητας.

Ο/Η εκπαιδευτής/τρια οργανώνει και καθοδηγεί την εκπαιδευτική πράξη, επιλύει τυχόν ανακύπτοντα προβλήματα, υποστηρίζει, ανατροφοδοτεί και ενδυναμώνει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες. Διαμεσολαβεί, διευκολύνει και ενισχύει τη διαδικασία μάθησης, σε ομαδικό και σε ατομικό επίπεδο συνδέοντας την κατάρτιση με τον κόσμο της εργασίας.

Η συμμετοχική και βιωματική εκπαίδευση διαμορφώνει ένα δημιουργικό περιβάλλον μάθησης και ενισχύει την αλληλεπίδραση εκπαιδευτή/τριας και εκπαιδευόμενων. Προσφέρει τη δυνατότητα να γίνουν αντιληπτές αλλά και να αξιοποιηθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία οι ανάγκες, οι ιδιαιτερότητες, οι δυνατότητες, οι γνώσεις, οι δεξιότητες και οι εμπειρίες της συγκεκριμένης ομάδας των καταρτιζομένων. Προσφέρει τη δυνατότητα να γίνουν πρακτικές και ρεαλιστικές συνδέσεις με το πραγματικό περιβάλλον εργασίας της συγκεκριμένης ειδικότητας.

Η χρήση σύντομων εμπλουτισμένων εισηγήσεων και η συχνή εφαρμογή συμμετοχικών εκπαιδευτικών τεχνικών και μέσων υποστηρίζει ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον μάθησης. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι η ενίσχυση της

συμμετοχής των καταρτιζόμενων υποβοηθείται ενεργά με την αξιοποίηση απλών τεχνικών όπως ο καταγισμός ιδεών, οι ερωτήσεις – απαντήσεις ή η συζήτηση, οι ατομικές ή/και ομαδικές ασκήσεις εφαρμογής ή επίλυσης προβλήματος, η προσομοίωση, η εργασία σε ομάδες, οι μελέτες περίπτωσης. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες που αξιοποιούν τις παραπάνω ή ανάλογες εκπαιδευτικές τεχνικές αντλούν τα θέματά τους μέσα από τη θεματολογία της κάθε μαθησιακής ενότητας και τα σχετικά ζητήματα που συνδέονται με το πραγματικό περιβάλλον εργασίας.

Η εκπαίδευση σε συγκεκριμένες -ατομικές ή/και ομαδικές- δραστηριότητες μέσα στην τάξη και στα εργαστήρια προετοιμάζει τα μέλη της ομάδας για τη συμμετοχή τους στην πρακτική άσκηση/μαθητεία. Η σταδιακή εξειδίκευση της γνώσης, η ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων/ικανοτήτων καθώς και η καλλιέργεια κατάλληλων στάσεων και συμπεριφορών σε ζητήματα που αφορούν την απασχόληση στην ειδικότητα, προετοιμάζουν τη συγκεκριμένη κάθε φορά ομάδα εκπαιδευόμενων για τα επόμενα βήματα. Το πρόγραμμα κατάρτισης συνδυάζει την απόκτηση θεωρητικών γνώσεων με την ανάπτυξη αναγκαίων πρακτικών δεξιοτήτων για την αποτελεσματική άσκηση του επαγγέλματος.

Σε ανάλογη κατεύθυνση, στο πλαίσιο της πρακτικής εφαρμογής της ειδικότητας δίνεται και η δυνατότητα ανάπτυξης διαθεματικών προγραμμάτων/σχεδίων δραστηριοτήτων (project), με σύγχρονη εφαρμογή διαφορετικών μαθησιακών εννοιών και θεματικών. Οι συγκεκριμένες δραστηριότητες μπορούν να αναπτύσσονται σε μεγαλύτερη ή μικρότερη χρονική έκταση και να συμπεριλαμβάνουν, ενδεικτικά, επισκέψεις σε χώρους εργασίας και εγκαταστάσεις παραγωγής, συναντήσεις με έμπειρους επαγγελματίες της ειδικότητας ή ειδικούς του συγκεκριμένου παραγωγικού τομέα και κλάδου, υλοποίηση ομαδικών εργασιών με συνδυασμό διαφορετικών μαθησιακών εννοιών και υπό την καθοδήγηση ομάδας εκπαιδευτών/τριών ή ακόμη και δημιουργία ομάδων εκπαιδευόμενων με στόχο την αμοιβαία άσκηση, μελέτη και αλληλοδιδασκαλία. Το σύνολο των παραπάνω δραστηριοτήτων μπορούν να αξιοποιηθούν και αυτόνομα -ανεξάρτητα δηλαδή από την υλοποίηση ενός συνολικότερου project.

3. Υγεία και Ασφάλεια κατά τη διάρκεια της Κατάρτισης

Για την προστασία των καταρτιζόμενων, τόσο στο πλαίσιο της αίθουσας διδασκαλίας και των εργαστηριακών χώρων στο ΣΑΕΚ όσο και στο πλαίσιο των επιχειρήσεων για την υλοποίηση της πρακτικής άσκησης, τηρούνται όλες οι προβλεπόμενες διατάξεις για τους κανόνες υγείας και ασφάλειας στην ειδικότητα και το επάγγελμα αλλά και ευρύτερα όπως προβλέπονται ιδίως από:

- τον κώδικα νόμων για την υγεία και την ασφάλεια των εργαζομένων (βλ. Ν.3850/2010), όπως ισχύει.
- τις διατάξεις του κτιριοδομικού κανονισμού (βλ. 3046/304/89-ΦΕΚ 59/Δ'/3-02-89), όπως ισχύει.
- τον κανονισμό λειτουργίας των εργαστηριακών κέντρων (ΦΕΚ 1318 Β'/2015), όπως ισχύει.
- το ΦΕΚ 3938/Β'/26-8-2021, κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. Κ5/97484 με θέμα την *Πρακτική άσκηση σπουδαστών Ινστιτούτων Επαγγελματικής*

Κατάρτισης αρμοδιότητας Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων, όπως ισχύει.

- το ΦΕΚ 4146/Β' /9-9-2021, κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. ΦΒ7/108652/Κ3, με θέμα το Πλαίσιο Ποιότητας Μαθητείας, όπως ισχύει.

Παρακάτω παρατίθενται οι βασικοί κανόνες Υγείας και Ασφάλειας καθώς και ο σχετικός αναγκαίος εξοπλισμός για τις συνθήκες άσκησης της ειδικότητας:

3.1. Βασικοί Κανόνες Υγείας και Ασφάλειας

Ασφάλεια χώρων και εγκαταστάσεων

Όλοι οι εργαστηριακοί χώροι απαιτείται να πληρούν τις προδιαγραφές που αφορούν στα προβλεπόμενα απαραίτητα μέτρα και μέσα διασφάλισης της προστασίας της υγείας τόσο του εκπαιδευτικού προσωπικού όσο και των εκπαιδευόμενων. Είναι απαραίτητη η παροχή μέσων ατομικής προστασίας για την υλοποίηση των εργαστηριακών ασκήσεων, η ύπαρξη συστημάτων πυρόσβεσης στους χώρους διδασκαλίας, καθώς και η δυνατότητα παροχής πρώτων βοηθειών σε περίπτωση ατυχήματος.

Για τα κτίρια των αιθουσών διδασκαλίας, καθώς και των εργαστηρίων, είναι απαραίτητη η κατάρτιση σχεδίου διαφυγής και διάσωσης σε περίπτωση κινδύνου. Το σχέδιο διαφυγής και διάσωσης αναρτάται σε κατάλληλες θέσεις και για αυτόν τον λόγο σε τακτικά χρονικά διαστήματα πραγματοποιούνται ασκήσεις ελέγχου ετοιμότητας. Οι έξοδοι κινδύνου φέρουν την κατάλληλη ευδιάκριτη σήμανση.

Γενικοί κανόνες για την ασφάλεια στα εργαστήρια

Για την ασφάλεια των εκπαιδευτών/τριών και των εκπαιδευόμενων στις αίθουσες εργαστηρίων είναι απαραίτητο να ακολουθούνται οι παρακάτω κανόνες:

- οι εκπαιδευόμενοι/ες πρέπει να τηρούν πιστά τους κανόνες ασφαλείας,
- η είσοδος των εκπαιδευόμενων στο εργαστήριο επιτρέπεται μόνο με την παρουσία εκπαιδευτή/τριας,
- κατά την είσοδο στο εργαστήριο είναι απαραίτητη η χρήση των ενδεδειγμένων μέσων ατομικής προστασίας,
- ο/η εκπαιδευτής/τρια ενημερώνει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες για πιθανούς κινδύνους, καθώς και για τον τρόπο αναφοράς και αντιμετώπισης ατυχήματος,
- οι εκπαιδευόμενοι/ες οφείλουν να ενημερώσουν άμεσα τον/την εκπαιδευτή/τρια σε περίπτωση ατυχήματος ή επικίνδυνου συμβάντος,
- η χρήση του εξοπλισμού του εργαστηρίου γίνεται εφόσον έχει προηγηθεί πληροφόρηση από τον/την εκπαιδευτή/τρια για τον σωστό και ασφαλή χειρισμό του,
- απαγορεύεται η μεταφορά εξοπλισμού εκτός εργαστηρίου χωρίς την άδεια του/της υπεύθυνου/ης εκπαιδευτή/τριας,

- ο χώρος του εργαστηρίου πρέπει να διατηρείται καθαρός και τα διάφορα υλικά και ο εξοπλισμός να είναι τακτοποιημένα,
- απαγορεύεται η κατανάλωση ποτών και τροφής στο εργαστήριο,
- απαγορεύεται το κάπνισμα στον χώρο του εργαστηρίου,
- σε όλες τις αίθουσες εργαστηρίων θα πρέπει να υπάρχουν ειδικοί κάδοι απόρριψης αιχμηρών αντικειμένων με σαφή σήμανση.

3.2. Μέσα ατομικής προστασίας

Δεν απαιτούνται ειδικά μέσα ατομικής προστασίας στη συγκεκριμένη ειδικότητα.

***Μέρος Δ' - ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ
ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ ΑΣΚΗΣΗΣ***

1. Ο Θεσμός της πρακτικής άσκησης

Η πρακτική άσκηση συνδέεται άρρηκτα με τη θεωρητική κατάρτιση, αφού κατά τη διάρκειά της οι πρακτικά ασκούμενοι/ες ανακαλούν τη θεωρητική και εργαστηριακή γνώση για να την εφαρμόσουν στην πράξη και να αντεπεξέλθουν στις εργασίες που τους ανατίθενται. Καλούνται να αναλάβουν συγκεκριμένα καθήκοντα και να δώσουν λύση σε πρακτικά προβλήματα που ανακύπτουν, υπό την εποπτεία των εκπαιδευτών/τριών. Έτσι, ο θεσμός της πρακτικής άσκησης στοχεύει στην ανάπτυξη επαγγελματικών ικανοτήτων/δεξιοτήτων σχετικών με την ειδικότητα, στην ενίσχυση της επαφής με τον εργασιακό χώρο και την προετοιμασία των εκπαιδευόμενων για την παραγωγική διαδικασία -μέσω της απόκτησης εμπειριών ιδιαίτερα χρήσιμων για τη μετέπειτα επαγγελματική τους πορεία.

Αναλυτικότερα, η πρακτική άσκηση είναι υποχρεωτική για τους εκπαιδευόμενους των ΣΑΕΚ και θεωρείται απαραίτητη προϋπόθεση για την απόκτηση Βεβαίωσης Επαγγελματικής Κατάρτισης (Άρθρο 27 του Ν. 4763/2020 για το Εθνικό Σύστημα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης).

Στη συνέχεια αναφέρονται χρήσιμες πληροφορίες για τον θεσμό της πρακτικής άσκησης, όπως περιγράφονται στη σχετική νομοθεσία¹⁸, και που αφορούν τις βασικές προϋποθέσεις, τον τρόπο και τους όρους υλοποίησής της.

Διάρκεια πρακτικής άσκησης

Η συνολική διάρκεια της περιόδου πρακτικής άσκησης είναι εννιακόσιες εξήντα (960) ώρες. Οι ώρες πρακτικής ανά ημέρα καθορίζονται σε τέσσερις (4) έως οκτώ (8) ανάλογα με τη φύση και το αντικείμενο της ειδικότητας κατάρτισης του/της ασκούμενου/ης. Δεν επιτρέπεται η υπέρβαση του ημερήσιου ωραρίου πέραν των ωρών που ορίζονται στην ειδική σύμβαση πρακτικής άσκησης.

Η περίοδος της πρακτικής άσκησης της ειδικότητας «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» μπορεί να είναι συνεχιζόμενη ή τμηματική, ύστερα από την επιτυχή ολοκλήρωση της θεωρητικής και εργαστηριακής κατάρτισης του Δ' εξαμήνου και πρέπει να ολοκληρωθεί εντός είκοσι τεσσάρων (24) μηνών από τη λήξη του τελευταίου εξαμήνου θεωρητικής και εργαστηριακής κατάρτισης.

Όροι υλοποίησης πρακτικής άσκησης

Η πρακτική άσκηση δύναται να πραγματοποιείται σε θέσεις που προσφέρονται από φυσικά πρόσωπα, Ν.Π.Δ.Δ., Ν.Π.Ι.Δ., δημόσιες υπηρεσίες, Ο.Τ.Α. α' και β' βαθμού και επιχειρήσεις. Εξαιρούνται οι φορείς:

- α) προσωρινής απασχόλησης,
- β) τα νυχτερινά κέντρα,
- γ) παροχής καθαριότητας και φύλαξης,

¹⁸ΦΕΚ 3938/Β' /26-8-2021. Κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. Κ5/97484. Πρακτική άσκηση σπουδαστών Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης αρμοδιότητας Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων.

δ) τα πρακτορεία τυχερών παιχνιδιών,

ε) κάθε επιχείρηση στην οποία δεν είναι εφικτός ο έλεγχος της εκπαίδευσης από τον αρμόδιο φορέα,

Ο/Η εκπαιδευόμενος/η ΣΑΕΚ, προκειμένου να πραγματοποιήσει πρακτική άσκηση, υπογράφει ειδική σύμβαση πρακτικής άσκησης με τον εργοδότη, η οποία υπογράφεται και από το ΣΑΕΚ φοίτησης. Η ειδική σύμβαση πρακτικής άσκησης δεν συνιστά σύμβαση εξαρτημένης εργασίας.

Βασικός συντελεστής για την επιτυχή υλοποίηση της πρακτικής άσκησης είναι και ο/η Εκπαιδευτής/τρια της επιχείρησης ή υπηρεσίας ο/η οποίος/α αναλαμβάνει την παρακολούθηση και υποστήριξη των ασκούμενων. Σε αυτήν την κατεύθυνση ο/η εργοδότης/τρια ορίζει έμπειρο στέλεχος συναφούς επαγγελματικής ειδικότητας με τον/την πρακτικά ασκούμενο/η ως «Εκπαιδευτή/τρια στον χώρο εργασίας», ο/η οποίος/α αναλαμβάνει την αποτελεσματική υλοποίηση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στον χώρο εργασίας και την παρακολούθηση της προόδου του/της πρακτικά ασκούμενου/ης.

Η παρακολούθηση της προόδου του/της πρακτικά ασκούμενου/ης γίνεται μέσω του βιβλίου πρακτικής άσκησης. Αναλυτικότερα, σε αυτό καταγράφει ο/η ίδιος/α πρακτικά ασκούμενος/η κατά εβδομάδα τις εργασίες με τις οποίες ασχολήθηκε, καθώς και περιγράφει συνοπτικά τα καθήκοντα που του/της ανατέθηκαν στον χώρο πραγματοποίησης της πρακτικής άσκησης. Κάθε εβδομαδιαία καταχώρηση ελέγχεται και υπογράφεται από τον/την εκπαιδευτή/τρια στον χώρο εργασίας.

2. Οδηγίες για τον/την πρακτικά ασκούμενο/η

2.1. Προϋποθέσεις εγγραφής στο πρόγραμμα Πρακτικής Άσκησης

Η πρακτική άσκηση είναι υποχρεωτική για τους/τις εκπαιδευόμενους/ες των Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης και θεωρείται απαραίτητη προϋπόθεση για την απόκτηση Βεβαίωσης Επαγγελματικής Κατάρτισης.

Για την έναρξη της πρακτικής άσκησης στην ειδικότητα «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος», οι εκπαιδευόμενοι/ες πρέπει να έχουν συμπληρώσει το Δ' εξάμηνο φοίτησης στα ΣΑΕΚ. Στην περίπτωση αυτή, μπορούν πια να τοποθετηθούν σε θέση πρακτικής της ειδικότητάς τους.

2.2. Δικαιώματα και υποχρεώσεις του/της πρακτικά ασκούμενου/ης

Βασική προϋπόθεση για την επιτυχή υλοποίηση ενός προγράμματος πρακτικής άσκησης είναι η γνώση και η εφαρμογή των δικαιωμάτων και των υποχρεώσεων κάθε εμπλεκόμενου μέλους όπως αυτά ορίζονται στην εκάστοτε ισχύουσα νομοθεσία¹⁹. Στη συνέχεια παρατίθενται κάποια δικαιώματα και υποχρεώσεις των πρακτικά ασκούμενων.

➤ **Δικαιώματα πρακτικά ασκούμενων**

1. τμηματική ή συνεχόμενη υλοποίηση της πρακτικής άσκησης,
2. δυνατότητα αποζημίωσης η οποία ορίζεται στο 80% του νόμιμου, νομοθετημένου, κατώτατου ορίου του ημερομισθίου του ανειδίκευτου εργάτη, ή όπως αυτό διαμορφώνεται από το Υπουργείο Εργασίας και Κοινωνικών Υποθέσεων ή αναλογικά εάν η ημερήσια διάρκεια της πρακτικής είναι μικρότερη των οκτώ (8) ωρών. Η αποζημίωση καταβάλλεται στον/στην πρακτικά ασκούμενο/η μετά την ολοκλήρωση της πρακτικής άσκησης. Σε περίπτωση μη δυνατότητας χρηματοδότησης της αποζημίωσης της πρακτικής άσκησης, δεν υφίσταται η υποχρέωση αποζημίωσής της, παρά μόνο η υποχρέωση του εργοδότη να αποδίδει τις προβλεπόμενες ασφαλιστικές εισφορές,
3. υπαγωγή στην ασφάλιση του e-ΕΦΚΑ (πρώην ΙΚΑ – ΕΤΑΜ) για τον κλάδο του ατυχήματος. Για την ασφάλισή του/της καταβάλλονται οι προβλεπόμενες από την παρ. 1 του άρθρου 10 του ν.2217/1994 (Α' 83) ασφαλιστικές εισφορές, οι οποίες βαρύνουν το φυσικό ή νομικό πρόσωπο (εργοδότης) στο οποίο υλοποιείται η πρακτική άσκηση,
4. δικαίωμα αναφοράς στο ΣΑΕΚ της μη τήρησης των όρων πρακτικής άσκησης,
5. δικαίωμα διακοπής πρακτικής άσκησης βάσει τεκμηρίωσης και σχετική δήλωση στο ΣΑΕΚ εποπτείας,
6. αλλαγή εργοδότη/τριας, εφόσον συντρέχει τεκμηριωμένος σοβαρότατος λόγος,

¹⁹ΦΕΚ 3938/Β'/26-8-2021. Κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. Κ5/97484. Πρακτική άσκηση σπουδαστών Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης αρμοδιότητας Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων.

7. οι πρακτικά ασκούμενοι/ες δεν απασχολούνται την Κυριακή και τις επίσημες αργίες.

➤ **Υποχρεώσεις πρακτικά ασκούμενων**

1. τήρηση του ημερήσιου ωραρίου πρακτικής άσκησης, όπως ορίζεται στην ειδική σύμβαση,
2. τήρηση των όρων υγείας και ασφάλειας του εργοδότη,
3. σεβασμός της κινητής και ακίνητης περιουσίας του εργοδότη,
4. αρμονική συνεργασία με τα στελέχη του εργοδότη,
5. προσκόμιση -όπου απαιτείται- όλων των απαραίτητων ιατρικών βεβαιώσεων για την εξάσκηση του επαγγέλματος,
6. προσκόμιση στο ΣΑΕΚ των απαραίτητων δικαιολογητικών, πριν την έναρξη και μετά τη λήξη της πρακτικής άσκησης αλλά και σε περίπτωση διακοπής της,
7. ενημέρωση σε περίπτωση απουσίας του/της ασκούμενου/ης της επιχείρησης και του ΣΑΕΚ εποπτείας,
8. τήρηση βιβλίου πρακτικής άσκησης, το οποίο διατίθεται από το ΣΑΕΚ και στο οποίο αναγράφονται από τους/τις ασκούμενους/ες κατά εβδομάδα οι εργασίες με τις οποίες ασχολήθηκαν και περιγράφονται συνοπτικά τα καθήκοντα που τους ανατέθηκαν στον χώρο πραγματοποίησης πρακτικής άσκησης,
9. προσκόμιση στο τέλος κάθε μήνα στο ΣΑΕΚ φοίτησης ή εποπτείας της πρακτικής άσκησης του βιβλίου πρακτικής άσκησης για έλεγχο,
10. υποβολή μετά την ολοκλήρωση της πρακτικής άσκησης του βιβλίου πρακτικής άσκησης στο ΣΑΕΚ φοίτησης συμπληρωμένο με τις εβδομαδιαίες εκθέσεις, τον χρόνο και το αντικείμενο απασχόλησης, τις ημέρες απουσίας, και την επίδοσή του/της πρακτικά ασκούμενου/ης. Υποβολή του εντύπου λήξης (Βεβαίωση Παρουσίας) της πρακτικής άσκησης, συμπληρωμένο, υπογεγραμμένο και σφραγισμένο από τον εργοδότη - νόμιμο εκπρόσωπο του φορέα απασχόλησης στο οποίο βεβαιώνεται ότι ο/η εκπαιδευόμενος/η πραγματοποίησε την πρακτική άσκηση στην επιχείρηση/οργανισμό, καθώς και το χρονικό διάστημα αυτής,
11. άμεση ενημέρωση του ΣΑΕΚ φοίτησης από τον/την πρακτικά ασκούμενο/η σε περίπτωση διακοπής της πρακτικής άσκησης και προσκόμιση του βιβλίου πρακτικής και του εντύπου της λήξης (Βεβαίωση Παρουσίας) με τις ημέρες πρακτικής άσκησης που έχουν πραγματοποιηθεί. Για να συνεχίσει ο/η εκπαιδευόμενος/η την πρακτική άσκηση για το υπόλοιπο του προβλεπόμενου διαστήματος στον ίδιο ή σε άλλο φορέα απασχόλησης (εργοδότη), θα πρέπει να ακολουθηθεί εκ νέου η διαδικασία έναρξης πρακτικής. Αν η διακοπή της πρακτικής άσκησης γίνει από τον εργοδότη, τότε οφείλει ο τελευταίος να ενημερώσει άμεσα το ΣΑΕΚ φοίτησης του πρακτικά ασκούμενου.

2.3. Φορείς υλοποίησης πρακτικής άσκησης

Κάθε πρακτικά ασκούμενος/η πραγματοποιεί την πρακτική άσκηση σε τμήματα των φορέων απασχόλησης αντίστοιχα με την ειδικότητά του/της, με την εποπτεία υπεύθυνου του φορέα, ειδικότητας αντίστοιχης με το αντικείμενο κατάρτισής του/της.

Ειδικότερα, στην ειδικότητα «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» οι εκπαιδευόμενοι/ες πραγματοποιούν πρακτική άσκηση σε **τομείς** που σχετίζονται με τον τομέα των οπτικοακουστικών παραγωγών (π.χ. διαφημίσεις, βιντεοπαιχνίδια, ΜΜΕ κ.ά.) **σε φορείς/επιχειρήσεις** που ασχολούνται με τις οπτικοακουστικές παραγωγές ή παράγουν οπτικοακουστικά έργα, όπως διαφημιστικές εταιρείες και εταιρείες παραγωγής videogames, τηλεοπτικές και κινηματογραφικές εταιρείες παραγωγής, εταιρείες παραγωγής εκπαιδευτικών βίντεο, επιστημονικά ιδρύματα, δημόσιους οργανισμούς, υπουργεία, μουσεία, ηλεκτρονικά Μέσα Ενημέρωσης, εκπαιδευτικούς οργανισμούς, εταιρείες ηλεκτρονικών εκδόσεων. Οι εκπαιδευόμενοι/ες θα πραγματοποιήσουν πρακτική άσκηση σε θέσεις εργασίας βοηθών γραφιστών/στριών και τεχνικών κινούμενης εικόνας καθώς και σχεδιαστών/στριών Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφημάτων.

3. Οδηγίες για τους εργοδότες που προσφέρουν θέση πρακτικής άσκησης

Οι εργοδότες που προσφέρουν θέση πρακτικής άσκησης πρέπει να πληρούν ορισμένες προϋποθέσεις και να λαμβάνουν υπόψη τους κάποια δεδομένα με γνώμονα τη διασφάλιση της ποιότητας της πρακτικής άσκησης αλλά και τη διευκόλυνση του εκπαιδευτικού έργου. Ενδεικτικά αναφέρονται τα παρακάτω²⁰:

- παροχή άρτιων συνθηκών για την εκπαίδευση στον χώρο εργασίας, διάθεση κατάλληλων εγκαταστάσεων, μέσων και εξοπλισμού, ορισμός υπεύθυνου εκπαιδευτή για τους εκπαιδευόμενους,
- τήρηση συνθηκών υγείας και ασφάλειας εργαζομένων και παροχή όλων των απαραίτητων ατομικών μέσων προστασίας κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης,
- ενημέρωση των πρακτικά ασκούμενων για τις δραστηριότητες, τα αντικείμενα και τους τομείς της εργασίας και διευκόλυνση της ομαλής ένταξής τους στο εργασιακό περιβάλλον,
- συμβολή στην απόκτηση προσωπικών δεξιοτήτων και στη διαμόρφωση εργασιακής κουλτούρας στους πρακτικά ασκούμενους,

²⁰Σχετικά με τις υποχρεώσεις των εργοδοτών κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης, βλ. ΦΕΚ 3938/Β' /26-8-2021. Κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. Κ5/97484. Πρακτική άσκηση σπουδαστών Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης αρμοδιότητας Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων.

- τήρηση των όρων της σύμβασης πρακτικής άσκησης και στόχευση στα μαθησιακά αποτελέσματα της πρακτικής άσκησης όπως αυτά ορίζονται στον οδηγό κατάρτισης της ειδικότητας,
- απαγόρευση υπέρβασης του ημερήσιου ωραρίου πέραν των ωρών που ορίζονται στην ειδική σύμβαση πρακτικής άσκησης,
- απαγόρευση πραγματοποίησης της πρακτικής άσκησης νυχτερινές ώρες (22:00-06:00), την Κυριακή και στις επίσημες αργίες,
- συμπλήρωση και καταχώρηση του ειδικού εντύπου Ε3.5.-Αναγγελία Έναρξης/μεταβολών πρακτικής άσκησης σύμφωνα με τις ισχύουσες διατάξεις του αρμόδιου Υπουργείου, την έναρξη της Πρακτικής Άσκησης και τη λήξη αυτής για κάθε πρακτικά ασκούμενο. Οι εργοδότες του Δημοσίου υποχρεούνται επιπλέον να καταχωρίζουν το απογραφικό δελτίο κάθε πρακτικά ασκούμενου/ης στο Μητρώο Μισθοδοτούμενων Ελληνικού Δημοσίου, σύμφωνα με τις ισχύουσες διατάξεις. Τα ανωτέρω έγγραφα τηρούνται στο αρχείο εργοδότη, ώστε να είναι διαθέσιμα σε περίπτωση ελέγχου,
- ο ανώτατος αριθμός πρακτικά ασκούμενων ανά εργοδότη εξαρτάται από τον αριθμό των εργαζομένων, όπως αυτός παρουσιάζεται στην ετήσια κατάσταση προσωπικού προς την Επιθεώρηση Εργασίας. Ειδικότερα:
 - α) οι ατομικές επιχειρήσεις, χωρίς κανέναν εργαζόμενο, μπορούν να δέχονται έναν (1) πρακτικά ασκούμενο,
 - β) οι εργοδότες που απασχολούν 1-10 άτομα μπορούν να προσφέρουν θέσεις πρακτικής άσκησης που αντιστοιχούν στο 25% (1-2 άτομα) των εργαζόμενων εξαρτημένης εργασίας. Ειδικότερα, για εργοδότες που απασχολούν 1-5 άτομα το αποτέλεσμα της ποσόστωσης στρογγυλοποιείται προς τα κάτω, ενώ για εργοδότες που απασχολούν από 6-10 άτομα τα αποτελέσματα της ποσόστωσης στρογγυλοποιούνται προς τα πάνω,
 - γ) οι εργοδότες που απασχολούν από 10 και πάνω εργαζόμενους μπορούν να δέχονται πρακτικά ασκούμενους που αντιστοιχούν στο 17% των εργαζομένων εξαρτημένης εργασίας, με ανώτατο όριο τα 40 άτομα σε κάθε περίπτωση,
 - δ) οι εργοδότες που απασχολούν πάνω από 250 εργαζόμενους μπορούν να δέχονται πρακτικά ασκούμενους που αντιστοιχούν στο 17% των εργαζομένων εξαρτημένης εργασίας ανά υποκατάστημα, με ανώτατο όριο τα 40 άτομα σε κάθε περίπτωση, αν ο αριθμός που προκύπτει από την ποσόστωση είναι μεγαλύτερος. Τα νομικά πρόσωπα δημοσίου δικαίου, τα οποία δεν διαθέτουν υποκαταστήματα, μπορούν να δέχονται πρακτικά ασκούμενους/ες που αντιστοιχούν στο 17% των υπαλλήλων τους,
- σε περίπτωση που ο εργοδότης παρέχει παράλληλα θέσεις μαθητείας ή πρακτικής άσκησης άλλων εκπαιδευτικών βαθμίδων, τα ανωτέρω ποσοστά λειτουργούν σωρευτικά.

4. Ο ρόλος του/της Εκπαιδευτή/τριας της πρακτικής άσκησης

Ο/Η εργοδότης/τρια της επιχείρησης που προσφέρει θέση πρακτικής άσκησης ορίζει ένα έμπειρο στέλεχος συναφούς επαγγελματικής ειδικότητας με τον/την πρακτικά ασκούμενο/η ως «Εκπαιδευτή/τρια στον χώρο εργασίας», ο οποίος αναλαμβάνει την αποτελεσματική υλοποίηση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στον χώρο εργασίας, την παρακολούθηση της προόδου των εκπαιδευόμενων και την ανατροφοδότηση των υπεύθυνων εκπαιδευτών στην εκπαιδευτική δομή.

Αναλυτικότερα, ο/η Εκπαιδευτής/τρια είναι το συνδεδεμένο πρόσωπο του εργοδότη/τριας της επιχείρησης με την εκπαιδευτική δομή (ΣΑΕΚ) και, κατά συνέπεια, έχει συνεχή συνεργασία με αυτήν. Επιπλέον, ο ρόλος αφορά στην παροχή συμβουλών, πληροφοριών ή καθοδήγησης, καθώς πρόκειται για ένα άτομο με χρήσιμη εμπειρία, δεξιότητες και εξειδίκευση το οποίο υποστηρίζει την προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη των πρακτικά ασκούμενων.

5. Ενότητες προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων της πρακτικής άσκησης

Κατά τη διάρκεια της *πρακτικής άσκησης* επιδιώκεται η αναβάθμιση των γνώσεων, επαγγελματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων των σπουδαστών/τριών ΣΑΕΚ με αποτέλεσμα την ομαλή μετάβασή τους από την αίθουσα κατάρτισης στον χώρο εργασίας και μάλιστα κάτω από πραγματικές εργασιακές συνθήκες. Στο πλαίσιο αυτής της μετάβασης και της ομαλής ένταξης οι πρακτικά ασκούμενοι/ες καλούνται να καλλιεργήσουν όχι μόνο επαγγελματικές δεξιότητες που αφορούν στην ειδικότητα και που δεν εξαντλούνται στο πλαίσιο της αίθουσας κατάρτισης αλλά και οριζόντιες δεξιότητες που ενισχύουν την επαγγελματική τους συμπεριφορά και καλλιεργούν την περιβαλλοντική αλλά και επιχειρηματική κουλτούρα. Έτσι, η πρακτική άσκηση αποτελεί ένα προπαρασκευαστικό στάδιο κατά το οποίο αναβαθμίζονται οι γενικές και ειδικές γνώσεις, συντελούνται σημαντικές διεργασίες επαγγελματικού προσανατολισμού και διευκολύνεται η επαγγελματική ανάπτυξη του ατόμου.

Αναλυτικότερα, κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης δίνεται η δυνατότητα στον/στην πρακτικά ασκούμενο/η να ασκηθεί στις εργασίες που απορρέουν από τα επιμέρους μαθησιακά αποτελέσματα του προγράμματος κατάρτισης στην ειδικότητα. Η άσκηση μπορεί να επιτευχθεί μέσω της παρατήρησης της εργασίας, της συμμετοχής σε ομάδα εκτέλεσης της εργασίας, της καθοδηγούμενης εργασίας ή της δοκιμής/αυτόνομης εκτέλεσης της εργασίας από τον/την πρακτικά ασκούμενο/η.

Στον πίνακα που ακολουθεί αποτυπώνονται οι ενότητες προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων της πρακτικής άσκησης για την ειδικότητα «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας - Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος» και οι αντίστοιχες ενδεικτικές εργασίες ανά ενότητα κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης. Επισημαίνεται ότι οι εν λόγω εργασίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους/τις πρακτικά ασκούμενους/ες για τη συμπλήρωση του βιβλίου πρακτικής άσκησης.

Πίνακας 4: Ενότητες προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων πρακτικής άσκησης

ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ	ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ ΑΣΚΗΣΗΣ	ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ
<p>A. «Προετοιμασία, προ-παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • συνεργασία με τους/τις εμπλεκόμενους/ες της παραγωγής στο στάδιο της προπαραγωγής, • σύνταξη συμβολαίου ανάθεσης εργασίας (έργου), • κοστολόγηση εργασίας, • δημιουργία προσχεδίων σε διαφορετικές γραφιστικές ψηφιακές εφαρμογές, • εικονογράφηση κινούμενων γραφικών και χαρακτήρων, • παρουσίαση προτάσεων στους εμπλεκόμενους/ες, • σχεδίαση τυπογραφικών στοιχείων, • μελέτη των ήχων που θα συνοδεύσουν την οπτικοακουστική παραγωγή. 	<ul style="list-style-type: none"> • λογισμικά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και κινούμενων γραφικών, • ηλεκτρονικοί υπολογιστές με «ισχυρές» κάρτες γραφικών.
<p>B. «Παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • συνεργασία με όλους/ες τους/τις εμπλεκόμενους/ες στο στάδιο της παραγωγής, 	<ul style="list-style-type: none"> • λογισμικά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και

	<ul style="list-style-type: none"> • κατασκευή των τελικών σχεδίων που θα χρησιμοποιηθούν στην οπτικοακουστική παραγωγή, • τήρηση κανόνων GDPR, • απόδοση κίνησης σε χαρακτήρες και στατικές εικόνες, τυπογραφικά και γραφιστικά στοιχεία, • επεξεργασία ήχων και μουσικών, • επεξεργασία φωτογραφιών, • διαχείριση χρώματος, • επεξεργασία σκηνών από λήψεις σε green screen, • δημιουργία ειδικών εφέ, • σχεδίαση κινούμενων γραφικών, • κατασκευή δισδιάστατων ή και τρισδιάστατων σκηνικών, • κατασκευή διαδραστικών περιβαλλόντων, • δημιουργία βίντεο-περιβαλλόντων. 	<p>κινούμενων γραφικών,</p> <ul style="list-style-type: none"> • ηλεκτρονικοί υπολογιστές με «ισχυρές» κάρτες γραφικών.
<p>Γ. «Αρχειοθέτηση παραγόμενου οπτικοακουστικού υλικού»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • δημιουργία αρχείου με το παραγόμενο υλικό, • διατήρηση οπτικοακουστικού αρχείου, 	<ul style="list-style-type: none"> • ηλεκτρονικοί υπολογιστές,

<p>Δ. «Διαχείριση και διανομή οπτικοακουστικού υλικού, μετά - παραγωγή»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • παράδοση στην παραγωγή ή στον/στην πελάτη/ισσα του επεξεργασμένου οπτικοακουστικού υλικού, • προβολή και προώθηση του έργου στην ιστοσελίδα, ή στα κοινωνικά δίκτυα. 	<ul style="list-style-type: none"> • ηλεκτρονικοί υπολογιστές, • πρόσβαση στο διαδίκτυο και ιστοσελίδες, • σκληροί δίσκοι μεταφοράς αρχείων.
--	---	---

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α΄:

Προφίλ Εκπαιδευτών/τριών ανά μαθησιακή ενότητα για την ειδικότητα: «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας – Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος»

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ - 19^{ος} - 21^{ος} ΑΙΩΝΑΣ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Καλών Τεχνών, ελλείπει αυτών, Ιστορίας - Αρχαιολογίας ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΣΧΕΔΙΟ - ΣΚΙΤΣΟ - ΧΡΩΜΑ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΑΡΧΕΣ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών, ειδικότητας Γραφικών Τεχνών - Πολυμέσων ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΑΤΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΣΕΝΑΡΙΟ - ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ - STORYBOARD

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Κινηματογράφου ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών, ειδικότητας Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Κινηματογράφου ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών, ειδικότητας Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ - ΜΟΝΤΑΖ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Κινηματογράφου ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ή Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών, ειδικότητας Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών, ειδικότητας Γραφικών Τεχνών και Πολυμέσων ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΗΧΟ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Μουσικής και Οπτικοακουστικών Τεχνών, ειδικότητας Μουσικών Σπουδών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Μουσικών Σπουδών, ειδικότητας Μουσικών Σπουδών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών, ειδικότητας Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΑΡΧΕΣ ΕΙΚΟΝΟΛΗΨΙΑΣ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Κινηματογράφου, ελλείπει αυτών, Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών, ειδικότητας Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών ή Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΤΡΕΪΛΕΡ & ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΑ ΣΠΟΤ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Κινηματογράφου ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής, ειδικότητας Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ελλείπει αυτών, Σχολής Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής, ειδικότητας Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών, ειδικότητας Γραφικών Τεχνών και Πολυμέσων ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΣΧΕΔΙΟΚΙΝΗΣΗ 2D ANIMATION

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής, ειδικότητας Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ (3D MODELS)

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Κινηματογράφου ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής, ειδικότητας Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής, ειδικότητας Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: COMPOSITING (MOTION GRAPHICS & CGI/ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΕ)

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής, ειδικότητας Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: 3D ANIMATION

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής, ειδικότητας Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΗΧΟΥ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Μουσικής και Οπτικοακουστικών Τεχνών, ειδικότητας Μουσικών Σπουδών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Μουσικών Σπουδών, ειδικότητας Μουσικών Σπουδών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών, ειδικότητας Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Κινηματογράφου ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής, ειδικότητας Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ ΚΑΙ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Νομικής ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, ελλείπει αυτών, ειδικότητας Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ MARKETING

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Διοίκησης Επιχειρήσεων, ειδικότητας Μάρκετινγκ και Επικοινωνίας ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Οικονομίας και Διοίκησης, ειδικότητας Οικονομικών Επιστημών, ελλείπει αυτών, Σχολής Κοινωνικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών, ειδικότητας Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ.

Τίτλος μαθησιακής ενότητας: ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Επίπεδο σπουδών εκπαιδευτή/τριας κατά το Εθνικό Πλαίσιο Προσόντων: Δίπλωμα Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, ειδικότητας Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας ΑΕΙ/ΑΤΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής, ειδικότητας Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας ΑΕΙ, ελλείπει αυτών, Σχολής Καλών Τεχνών, ειδικότητας Κινηματογράφου ΑΕΙ.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β΄:

Γλωσσάρι Σημαντικών Όρων

Βιντεοπαιχνίδια (αγγλ. Video Games): Με τον όρο βιντεοπαιχνίδι εννοείται οποιοδήποτε παιχνίδι πραγματοποιείται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο και άλλα. Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μια μορφή εισόδου δεδομένων από τον χρήστη: πληκτρολόγιο, ποντίκι, joystick, gamepad, οθόνη αφής, κ.ά. και μια μορφή εξόδου που ικανοποιεί τις αισθήσεις του παίχτη: οθόνη υπολογιστή ή τηλεόραση, ηχεία και απτική τεχνολογία, μεταξύ άλλων²¹. (πηγή: <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9> (wiki))

Γκουάς: Προέρχεται από το γαλλικό Gouache και το ιταλικό Guazzo. Είναι τύπος αδιαφανών χρωμάτων. (πηγή <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%BA%CE%BF%CF%85%CE%AC%CF%82>)

Διανυσματικά γραφικά (αγγλ. vector animation): Είναι τύπος γραφικών δημιουργημένων στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας γεωμετρικά σχήματα που ορίζονται από σημεία, γραμμές, καμπύλες και πολύγωνα. Για τη σχεδίασή τους χρησιμοποιούνται ειδικά λογισμικά. Τα διανυσματικά γραφικά διαφοροποιούνται σε σχέση με τον τρόπο κατασκευής και τις ιδιότητές τους από τις ψηφιογραφικές εικόνες.

Εικονική πραγματικότητα [αγγλ. Virtual Reality (VR)]: Ονομάζεται η προσομοίωση ενός πραγματικού ή φανταστικού περιβάλλοντος από έναν υπολογιστή. Η τρέχουσα τεχνολογία VR χρησιμοποιεί συχνά ακουστικά ή γυαλιά εικονικής πραγματικότητας, περιβάλλοντα πολλαπλών προβολών, μερικές φορές σε συνδυασμό με φυσικά περιβάλλοντα ή σκηνικά, για τη δημιουργία εικόνων, ήχων και άλλων αισθήσεων που προσομοιώνουν τη φυσική παρουσία ενός χρήστη σε ένα εικονικό ή φανταστικό περιβάλλον. Ένα άτομο που χρησιμοποιεί εξοπλισμό εικονικής πραγματικότητας είναι σε θέση να «κοιτάξει γύρω» ή ακόμα και να περιηγείται στον τεχνητό κόσμο, και να αλληλεπιδράσει με εικονικά χαρακτηριστικά ή αντικείμενα. Το σετ γυαλιών-μικροφώνου-ακουστικού τοποθετείται στο κεφάλι του χρήστη, αλλά μπορεί να δημιουργηθεί και με πολλές μεγάλες οθόνες. Τα

21

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9>

συστήματα VR που είναι γνωστό ότι μεταδίδουν κραδασμούς και άλλες αισθήσεις στον χρήστη μέσω ελεγκτή παιχνιδιών ή άλλων συσκευών είναι γνωστά ως *οπτικά συστήματα*. Αυτή η οπτική πληροφορία είναι γενικά γνωστή ως ανατροφοδότηση δύναμης σε εφαρμογές ιατρικής, βιντεοπαιχνιδιών και στρατιωτικής εκπαίδευσης.

Ελεύθερο Λογισμικό/Λογισμικό Ανοιχτού Κώδικα (αγγλ. Free and Open Source Software – FOSS): Είναι [λογισμικό](#) που μπορεί να χρησιμοποιηθεί, αντιγραφεί, μελετηθεί, τροποποιηθεί και αναδιανεμηθεί χωρίς περιορισμό.

Επαυξημένη Πραγματικότητα [αγγλ. Augmented Reality (AR)]: Τοποθέτηση εικονικών αντικειμένων στο περιβάλλον του πραγματικού κόσμου. Η επαυξημένη πραγματικότητα (AR) είναι μια διαδραστική εμπειρία ενός πραγματικού περιβάλλοντος όπου τα αντικείμενα που βρίσκονται στον πραγματικό κόσμο ενισχύονται από αντιληπτικές πληροφορίες που παράγονται από υπολογιστή, μερικές φορές χρησιμοποιώντας πολλαπλές αισθητηριακές μεθόδους, συμπεριλαμβανομένων των οπτικών, ακουστικών, απτικών, σωματοαισθητηριακών και οσφρητικών. Το AR μπορεί να οριστεί ως ένα σύστημα που ενσωματώνει τρία βασικά χαρακτηριστικά: συνδυασμό πραγματικού και εικονικού κόσμου, αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο και ακριβή 3D καταχώρηση εικονικών και πραγματικών αντικειμένων. (πηγή: https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality)

Επίπεδα (αγγλ. layers): Χρησιμοποιούνται μέσα σε προγράμματα διαχείρισης στατικής ή κινούμενης εικόνας για να ολοκληρωθούν εργασίες όπως η σύνθεση πολλαπλών εικόνων, ή η προσθήκη κειμένου σε μια εικόνα. Στο παράθυρο των Layers παρουσιάζονται όλες οι διαστρωματώσεις των εικόνων και των βίντεο σε επίπεδα, ή και ομάδες επιπέδων μαζί με τα εφέ που έχουν εφαρμοστεί σε μια ψηφιακή σύνθεση εικόνας.

Εταιρικός Σχεδιασμός (αγγλ. Corporate Design): Είναι ο σχεδιασμός όλων των μέσων επικοινωνίας μιας εταιρείας (λογότυπα, σχεδιασμός επαγγελματικών εγγράφων, διαφημιστικού υλικού, συσκευασιών, ιστοσελίδας και προϊόντων). Είναι ένα σύστημα σήμανσης για μια εταιρεία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να πετύχει μια ομοιόμορφη και θετική εικόνα προς το κοινό καθώς και υψηλό επίπεδο αναγνωρισιμότητας (πηγές: https://de.wikipedia.org/wiki/Corporate_Design και <https://www.wikiwand.com/el/%CE%95%CF%84%CE%B1%CE%B9%CF%81%CE%B9>)

[%CE%BA%CE%AE %CF%84%CE%B1%CF%85%CF%84%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1 \)](#)

Ισοσταθμιστής Ήχου: Χρησιμοποιούνται για να αλλάξουν τα χαρακτηριστικά απόκρισης συχνότητας ενός ηχητικού συστήματος. Ένας απλούστερος τύπος ισοσταθμιστή ήχου συνήθως περιλαμβάνει πολλαπλά ρυθμιστικά ή χειριστήρια για ενίσχυση ή κοπή ζωνών.

Καταιγισμός Αυθόρμητων Ιδεών (αγγλ. Brainstorming): Ονομάζεται και Ιδεοθύελλα. Είναι πρωτότυπη μέθοδος γρήγορης παραγωγής ιδεών από ομάδα ατόμων με σκοπό την επίλυση πρακτικού προβλήματος. Εξελίσσεται σε 3 φάσεις. Στη φάση της προετοιμασίας καθορίζεται το πρόβλημα και συλλέγονται οι σχετικές πληροφορίες. Μελετώνται και αναλύονται όψεις του θέματος, του ζητήματος ή του προβλήματος. Στη φάση της διεξαγωγής/εφαρμογής ενεργοποιείται η φαντασία για την παραγωγή ιδεών. Ενθαρρύνονται οι συμμετέχοντες να εκφέρουν χωρίς επιφύλαξη τις ιδέες τους. Στη φάση αυτή δεν εξετάζεται η ορθότητα και η λογικότητα των ιδεών και δεν επιτρέπεται η αξιολόγηση και η άσκηση κριτικής. Τέλος, στη φάση της αξιολόγησης οι ιδέες αξιολογούνται με βάση την κριτική σκέψη και επιλέγονται αυτές που ανταποκρίνονται στη λύση του προβλήματος μέσα και από τον συνδυασμό των ιδεών²². (πηγή: Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την Ανάπτυξη Κριτικής Δημιουργικής Σκέψης <http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/3312/977.pdf>)

Κινούμενα Γραφικά (αγγλ. Motion Graphics): (αναφέρονται και ως moograph): Ο όρος αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο είδος κινουμένων σχεδίων και συγκεκριμένα σε κείμενα ή γραφικά, τα οποία δημιουργούν την ψευδαίσθηση της κίνησης ή της περιστροφής και συνήθως συνδυάζονται με ήχο. Τον συναντάμε κυρίως σε εμπορικές εφαρμογές. Τα κινούμενα γραφικά χρησιμοποιούνται σε εφαρμογές στο διαδίκτυο, σε τηλεοπτικούς ή κινηματογραφικούς τίτλους, στη διαφήμιση, σε βιντεοπαιχνίδια κτλ. Στόχος τους είναι να προσφέρουν με αμεσότητα και ευχάριστο τρόπο πληροφορίες στον θεατή, είτε παρουσιάζοντας ένα προϊόν είτε συγκεκριμένες πληροφορίες στους τίτλους μιας ταινίας και γενικά να βοηθήσουν στην επικοινωνία ενός μηνύματός. Είναι ευρέως διαδεδομένα και έχουν χαμηλό κόστος παραγωγής.

Κολάζ Έμπνευσης (αγγλ. Moodboard): Είναι ένας τύπος οπτικής παρουσίασης ιδεών ή «κολάζ» ιδεών που αποτελείται από εικόνες, κείμενο και δείγματα αντικειμένων σε

²² <http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/3312/977.pdf>

μια σύνθεση. Μπορεί να βασίζεται σε ένα καθορισμένο θέμα ή μπορεί να ενσωματώνει υλικά που επιλέγονται τυχαία. Ένα Κολάζ Έμπνευσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μεταφέρει μια γενική ιδέα ή αίσθηση σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα. Μπορεί να είναι πραγματικό ή ψηφιακό και μπορεί να είναι αποτελεσματικό εργαλείο ανάπτυξης δημιουργικής σκέψης και παρουσίασης ιδεών (πηγή: https://en.wikipedia.org/wiki/Mood_board).

Κορύφωση: Σε μια κινηματογραφική αφήγηση, η σεναριακή κορύφωση συμπίπτει με μια κορυφαία συγκινησιακή φόρτιση του θεατή, οδηγώντας μας σε μια λύση που πολλές φορές καταλήγει σε μια δραματική κάθαρση.

Λογότυπο: Το λογότυπο αποτελεί ειδική σχεδίαση του ονόματος ενός προϊόντος ή μιας επιχείρησης που επαναλαμβάνεται σε κάθε διαφημιστική εκστρατεία. Σκοπός του είναι διαφοροποιήσει το συγκεκριμένο προϊόν ή την επιχείρηση από τα παρόμοια προϊόντα ή επιχειρήσεις, κάνοντας τα αναγνωρίσιμα στο κοινό. (πηγές: <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CF%8C%CF%84%CF%85%CF%80%CE%BF> και Βουνάτσου, Μ.)

Μεταφορική Σκέψη (αγγλ. Metaphorical thinking): Διανοητική διαδικασία υποκατάστασης κατά την οποία γίνεται σύγκριση δύο πραγμάτων/εννοιών που στην πραγματικότητα δεν είναι κυριολεκτικά ίδια. Σύμφωνα με τον Έλληνα φιλόσοφο Αριστοτέλη, το άτομο που μπορούσε να αντιληφθεί την ομοιότητα μεταξύ δύο πολύ διαφορετικών εννοιών, ήταν έξυπνο και είχε ένα ιδιαίτερο χάρισμα.

Μεικτή Πραγματικότητα [αγγλ. Mixed Reality (MR)]: Είναι η συγχώνευση πραγματικού και εικονικού κόσμου για την παραγωγή νέων περιβαλλόντων και απεικονίσεων, όπου φυσικά και ψηφιακά αντικείμενα συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο. Η μεικτή πραγματικότητα δεν συμβαίνει αποκλειστικά ούτε στον φυσικό κόσμο ούτε στον εικονικό κόσμο, αλλά είναι ένα υβρίδιο επαυξημένης πραγματικότητας και εικονικής πραγματικότητας. (πηγή: wikipedia). Η μεικτή πραγματικότητα είναι η συγχώνευση πραγματικού και εικονικού κόσμου για την δημιουργία νέων ψηφιακών τεχνητών περιβαλλόντων και οπτικοποίησης, όπου και ψηφιακά αντικείμενα συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο.

Νοητική Χαρτογράφηση (αγγλ. mind mapping): Είναι μια εικαστική απεικόνιση, ένας νοητικός χάρτης του πώς δομούνται οι σκέψεις στο ανθρώπινο μυαλό. Είναι ένας τρόπος οπτικής οργάνωσης των πληροφοριών βάσει μιας ιεραρχίας. Με αυτόν τον τρόπο αποτυπώνονται οι σχέσεις μεταξύ των μερών ενός συνόλου.

Μοντάζ (γαλλ. montage): Είναι η τεχνική συρραφής των πλάνων μιας ταινίας με βάση τη διηγηματική ή δραματική σειρά ή βάση μιας σεναριακής ιδέας. Με το μοντάζ επιτυγχάνεται η επιθυμητή συνέχεια ή ασυνέχεια του κινηματογραφικού χώρου και χρόνου, όπως έχει σχεδιαστεί, και τελικά δημιουργούνται νέοι συσχετισμοί και συντίθεται και ο τελικός ρυθμός της ταινίας.

Οπτικά Ειδικά Εφέ [αγγλ. Visual Effects (VFX)]: Τα οπτικά εφέ είναι η διαδικασία ενσωμάτωσης πλάνων ζωντανής δράσης (που μπορεί να περιλαμβάνει ειδικά εφέ εντός της κάμερας), με πλάνα διαφορετικής ζωντανής δράσης ή εικόνων που παράγονται μέσα στον υπολογιστή (CGI όπως ζώα, παράξενα πλάσματα, αντικείμενα που πιθανόν να μην υπάρχουν στην πραγματικότητα) για τη δημιουργία ρεαλιστικών εικόνων. Τα VFX χρησιμοποιούνται είτε γιατί τέτοιες σκηνές μπορεί να είναι επικίνδυνες ή δαπανηρές, ή χρονοβόρες ή αδύνατες να γυριστούν. Τα οπτικά εφέ που χρησιμοποιούν εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή (CGI) έχουν γίνει πιο πρόσφατα προσβάσιμα στον ανεξάρτητο κινηματογραφιστή με την εισαγωγή προσιτού και σχετικά εύχρηστου λογισμικού κινουμένων σχεδίων και σύνθεσης (πηγή: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_effects).

Πίνακας ιστοριών (αγγλ. Storyboarding): Είναι ένα είδος ακολουθίας εικόνων ή σχεδίων σαν «κόμικ» που αποτελείται από εικονογραφήσεις ή εικόνες που εμφανίζονται διαδοχικά με σκοπό την προ-εικονοποίηση μιας κινηματογραφικής ταινίας, κινουμένων σχεδίων, κινηματογραφικών γραφικών ή διαδραστικών μέσων.

Προπαραγωγή - Παραγωγή - Μεταπαραγωγή: Κάθε οπτικοακουστική παραγωγή περνάει τρία διαφορετικά χρονικά στάδια μέχρι να ολοκληρωθεί. Σε κάθε ένα από αυτά τα στάδια συμμετέχουν άνθρωποι διαφορετικών ειδικοτήτων με αντίστοιχα καθήκοντα.

Σχεδιασμός Διεπαφής (αγγλ. Interface Design): Είναι ο σχεδιασμός του τρόπου αλληλεπίδρασης του χρήστη με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τις οικιακές συσκευές, τα κινητά τηλέφωνα και άλλες ηλεκτρονικές συσκευές, μέσω του περιβάλλοντος εργασίας του χρήστη (interface) και συμπεριλαμβάνει τόσο το λογισμικό και όσο και το υλικό. Ο σχεδιασμός αυτός δίνει έμφαση στη μεγιστοποίηση της χρηστικότητας και της ευχάριστης εμπειρίας του χρήστη (πηγή: https://en.wikipedia.org/wiki/User_interface_design).

Τυχαίες Λέξεις (αγγλ. random words): Οι τυχαίες λέξεις είναι μια δημιουργική τεχνική που φέρνει στην επιφάνεια υποσυνείδητες σκέψεις και αξιοποιεί τον πλούτο των γνώσεων και των πληροφοριών που υπάρχουν στον ανθρώπινο νου, παράγοντας νέες ιδέες. Η τακτική εφαρμογή αυτής της τεχνικής έχει ως αποτέλεσμα την υιοθέτηση ενός πιο αδέσμευτου τρόπου σκέψης. Το βασικό όφελος είναι η βελτίωση των γνωσιακών δεξιοτήτων του ανθρώπου και ο πολλαπλασιασμός των νέων ιδεών σε διαφορετικά θέματα. Η τεχνική αυτή βοηθάει προς την κατεύθυνση της επίλυσης προβλημάτων προσωπικών ή επαγγελματικών, δημιουργικών, βελτίωσης καταστάσεων ή προϊόντων και ωθεί στην ανακάλυψη νέων τρόπων σκέψης.

Μάρκετινγκ (αγγλ. Marketing): (Συνώνυμο αγοραλογία). Είναι η οργανωμένη προσπάθεια μίας επιχείρησης ή ενός οργανισμού να ικανοποιήσει τις ανάγκες αλλά και τις επιθυμίες των καταναλωτών. Προσπαθεί δηλαδή, με κύριο εργαλείο την έρευνα αγοράς, να αντιστοιχίσει τα προϊόντα ή τις υπηρεσίες που παράγει με τον πελάτη-στόχο (target group) που τα χρειάζεται ή τα επιθυμεί. Ακόμα καλύτερα αφού κατανοήσει τις ανάγκες και τις επιθυμίες του κοινού, να κατασκευάσει τα αντίστοιχα προϊόντα/υπηρεσίες με τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες που ο πελάτης επιθυμεί, να του τα γνωστοποιήσει (διαφήμιση και προώθηση), να τα καταστήσει διαθέσιμα μέσα από τα κανάλια διανομής (τα μαγαζιά και οι τοποθεσίες που αυτά είναι διαθέσιμα) στην τιμή που θα πρέπει αυτά να πωλούνται. Ο βασικός στόχος του μάρκετινγκ είναι οι επαναλαμβανόμενες πωλήσεις (wiki).

Πλοκή (αγγλ. plot): Σε μια ταινία μυθοπλασίας, όλα τα γεγονότα που μας παρουσιάζονται απευθείας, συμπεριλαμβανομένων των αιτιακών τους σχέσεων και της χρονολογικής τους σειράς. Είναι το αντίθετο της ιστορίας, που είναι η νοητική ανακατασκευή όλων των γεγονότων της αφήγησης από τον θεατή²³.

Ρακόρ: Είναι η κατάλληλη σύνδεση των πλάνων μιας αφηγηματικής σκηνής στον κινηματογράφο, ώστε να υπάρχει η εντύπωση της οπτικής - ηχητικής συνέχειας.
(πηγή:

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A1%CE%B1%CE%BA%CF%8C%CF%81> (%CE%B
A%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE
%AC%CF%86%CE%BF%CF%82)

Ρυθμός: Είναι μια σημαντική έννοια στην τέχνη. Στις ταινίες ο ρυθμός δημιουργείται από τη διαδοχή των πλάνων σύμφωνα με τη διάρκειά τους, το μέγεθός τους (πολύ γενικό, γενικό, μεσαίο, κοντινό, πολύ κοντινό, λεπτομέρεια), την κίνηση των ηθοποιών μέσα σε κάθε πλάνο και την κίνηση της κάμερας σε κάθε πλάνο. Είναι η ενορχήστρωση των πλάνων σε μία τελική ταινία που δίνει τη δομή και το τελικό στίλ, ώστε να αποκαλυφθεί η ψυχή του θέματος που πραγματεύεται η ταινία. «*Η λειτουργία του ρυθμού είναι να δημιουργεί κύκλους έντασης και απελευθέρωσης και να συγχρονίζει τις σωματικές, συναισθηματικές και γνωστικές διακυμάνσεις του θεατή με τους ρυθμούς της ταινίας*» (Pearlman 2009: 61).

Σκριπτ (αγγλ. Script): Το Σκριπτ είναι μια τεχνική κινηματογραφική ειδικότητα. Στα ελληνικά μεταφράζεται ως Γραμματέας Γυρίσματος και είναι υπεύθυνος για την κινηματογραφική συνέπεια μεταξύ χώρου, χρόνου, αντικειμένων, θέσεων και κινήσεων προσώπων, αντικειμένων και μηχανής λήψης, ανάμεσα στα πλάνα των σκηνών του σεναρίου. Στη αγγλική κινηματογραφική ορολογία αποδίδεται ως *Script supervisor* ή *Continuity* ή *Script girl* (κυρίως την περίοδο του *Classical Hollywood cinema* τη δουλειά αυτή αναλάμβαναν σχεδόν αποκλειστικά γυναίκες). Είναι μια ειδικότητα με πολυποϊκίλες και σημαντικές ευθύνες για την επιτυχή διεκπεραίωση ενός γυρίσματος. Ανήκει στη ομάδα σκηνοθεσίας ενός κινηματογραφικού ή τηλεοπτικού συνεργείου και συνήθως δουλεύει στη μυθοπλασία σε Κινηματογραφική ταινία, Τηλεταινία ή Τηλεοπτικό σήριαλ. (πηγή: <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CE%BA%CF%81%CE%B9%CF%80%CF%84>)

Ύφος (αγγλ. style): Οι επαναλαμβανόμενες και εξέχουσες χρήσεις κινηματογραφικών τεχνικών που χαρακτηρίζουν μία μοναδική ταινία ή μια ομάδα ταινιών (για παράδειγμα το έργο ενός κινηματογραφιστή, ή ένα εθνικό κίνημα). (πηγή: <https://xylem.aegean.gr/~modestos/mo.blog/%CF%83%CF%85%CE%BD%CF%84%CE%BF%CE%BC%CE%BF-%CE%BB%CE%B5%CE%BE%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CE%BA%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B9%CE%BA%CF%8E%CE%BD-%CF%8C%CF%81%CF%89/>).

Χαρτογραφημένη Προβολή Βίντεο (αγγλ. mapping projection video): Είναι τα νέα ψηφιακά περιβάλλοντα με προβολές βίντεο. Ισχυροί βιντεοπροβολείς προβάλλουν τεχνητές εικόνες (3d ή μονταρισμένες) πάνω σε αντικείμενα, κτίρια ή τοπία (αστικά και μη). Το εφήμερο φως του προτζέκτορα παρεμβαίνει και επαυξάνει το αντικείμενο προβολής παρέχοντας νέες αφήγησης, μέσα από μονταρισμένες εικόνες (πραγματικές αλλά και CGs). Αυτή η νέα οπτική γλώσσα προσφέρει στον θεατή μια νέα εμπλουτισμένη εμπειρία οπτική και ηχητική και αλλάζει την αντίληψή του όσον αφορά τον χώρο και τα αντικείμενα.

Χρωματικά Μοντέλα: Τα διάφορα χρωματικά μοντέλα ή χρωματικά πρότυπα όπως το indexed, RGB, CMYK έχουν αναπτυχθεί για να γίνει δυνατή η περιγραφή των χρωμάτων με μαθηματική μορφή, κατάλληλη για την επεξεργασία τους από ψηφιακά μέσα (πηγή: https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A7%CF%81%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AC_%CE%BC%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%AD%CE%BB%CE%B1).

Auteur (γαλλ.) Ένας δημιουργός, συνήθως σκηνοθέτης, με ξεχωριστή προσέγγιση, που οι δημιουργίες του χαρακτηρίζονται από ιδιαίτερες επιλογές και το ύφος των ταινιών που δημιουργεί είναι προσωπικό, μοναδικό και αναγνωρίσιμο. Ο όρος εμφανίζεται στα τέλη του 1940 από την κριτική προσέγγιση των André Bazin και Alexandre Astruc, ενώ ο Αμερικανός κριτικός Andrew Sarris εισήγαγε την έννοια auteur theory. Σύμφωνα με τη θεωρία του δημιουργού (auteur theory), ο σκηνοθέτης θεωρείται ως η κύρια δημιουργική δύναμη σε μια κινηματογραφική ταινία. Η θεωρία του σκηνοθέτη χρησιμοποιήθηκε στο γαλλικό κινηματογραφικό κίνημα γνωστό ως Nouvelle Vague ή New Wave και προωθήθηκε κυρίως μέσα από το περιοδικό Cahiers du cinéma που ιδρύθηκε το 1951. Δύο από τους πιο σημαντικούς θεωρητικούς και σκηνοθέτες του κινήματος Nouvelle Vague που έγραψαν θεωρητικά κείμενα στο περιοδικό, ήταν ο Φρανσουά Τρυφό και ο Ζαν-Λικ Γκοντάρ. (πηγές: <https://en.wikipedia.org/wiki/Auteur> και <https://www.britannica.com/art/auteur-theory>).

Branding (αγγλ.): «ένα όνομα, ένας όρος, ένα σχέδιο, ένα σύμβολο ή οποιοδήποτε άλλο χαρακτηριστικό το οποίο ταυτίζεται με το προϊόν ή την υπηρεσία ενός οργανισμού ή ενός ανθρώπου και το διαφοροποιεί από τα άλλα τις αγορές» (ορολ. Αμερικάνικος Σύνδεσμος Μάρκετινγκ). (πηγή: <https://eclass.teiwm.gr/modules/document/file.php/DN186/Branding.ppt>).

Compositing Ψηφιακό: Είναι μια διαδικασία τεχνικών, κατά την οποία εικόνες από διαφορετικές πηγές (στατικές κινούμενες γραφικά κτλ.) συντίθενται ψηφιακά μέσα από συγκεκριμένα λογισμικά σε ένα ενιαίο, φαινομενικά ολοκληρωμένο και αδιάσπαστο σύνολο.

Computer-generated imagery (CGI): Είναι εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή. Η δημιουργία γραφικών στον υπολογιστή χρησιμοποιείται στην τέχνη, σε έντυπα μέσα, στα βιντεοπαιχνίδια, σε προσομοιωτές, στα κινούμενα σχέδια και σε ταινίες, τηλεοπτικά προγράμματα, ταινίες μικρού μήκους, διαφημίσεις και βίντεο. Οι εικόνες μπορεί να είναι δυναμικές ή στατικές και μπορεί να είναι δισδιάστατες (2D) ή τρισδιάστατες (3D). Ο όρος "CGI" χρησιμοποιείται συνήθως για να αναφέρεται στα τρισδιάστατα γραφικά υπολογιστή που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία χαρακτήρων, σκηνών και ειδικών εφέ σε ταινίες και τηλεόραση, το οποίο περιγράφεται ως «κινούμενο σχέδιο CGI». (πηγές: https://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery).

Concept Design (αγγλ.): Μια αποτελεσματική ιδέα σχεδίασης καθιστά σαφή τον στόχο του προϊόντος και χρησιμεύει ως το θεμέλιο πάνω στο οποίο χτίζεται το προϊόν. Η ανάπτυξη μιας σχεδιαστικής ιδέας απαιτεί σαφή κατανόηση του είδους των προβλημάτων που πρέπει να επιλυθούν, του ιδανικού αισθητικού στυλ, του κοινού-στόχου και των αναγκών του πελάτη (πηγή: <https://airfocus.com/glossary/what-is-a-design-concept/>).

Gif animation: Είναι αρχεία εικόνας μέσα στα οποία μπορούμε να αποδώσουμε κίνηση. Αυτός ο τύπος (format) ψηφιογραφικής κινούμενης εικόνας που αναπτύχθηκε για διαδικτυακές υπηρεσίες και τέθηκε σε ευρεία χρήση στον Παγκόσμιο Ιστό λόγω της ευρείας υποστήριξης από όλες τις εφαρμογές και τα λειτουργικά συστήματα. Υποστηρίζει ξεχωριστή παλέτα χρωμάτων (έως και 256) για κάθε καρτέ και έχει την ιδιότητα να παίζει διαρκώς και επαναλαμβανόμενα (in loop). (πηγή: https://en-m-wikipedia-org.translate.google/wiki/GIF?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=el&_x_tr_hl=el&_x_tr_pto=sc).

GDPR: Είναι ο Γενικός Κανονισμός Προστασίας Δεδομένων (GDPR - 2016/679) της Ευρωπαϊκής Ένωσης και αφορά την προστασία προσωπικών δεδομένων και ισχύει σε όλα τα κράτη-μέλη της Ε.Ε. από τις 25/5/2018. Ο Κανονισμός αφορά όλους εκείνους/ες που διαχειρίζονται, επεξεργάζονται, αποθηκεύουν και διακινούν

δεδομένα προσωπικού χαρακτήρα. (πηγή:
<https://www.gdprgreece.com/article/5/gdpr>).

Green Screen: Τεχνική που χρησιμοποιείται στον χώρο της κινούμενης εικόνας (και της στατικής) κινηματογραφώντας τη δράση (ηθοποιούς, αντικείμενα κτλ.) σε φόντο χρώματος πράσινου. Κατά τη διαδικασία της Μεταπαραγωγής (Post production) αφαιρείται μέσα από εξειδικευμένα λογισμικά το συγκεκριμένο πράσινο χρώμα και στη θέση του τοποθετείται μια άλλη εικόνα στατική ή βίντεο ως φόντο.

mise en scene (γαλλ.): Όλα τα στοιχεία που είναι τοποθετημένα μπροστά στην κάμερα για να κινηματογραφηθούν, τα σκηνικά, ο φωτισμός, τα κουστούμια, το μακιγιάζ και η συμπεριφορά των ηθοποιών, ουσιαστικά είναι ταυτόσημη έννοια με την σκηνοθεσία (πηγή: <https://www.translatum.gr/forum/index.php?topic=7505.0>).

Metadata (αγγλ.): Είναι δεδομένα αναφοράς ψηφιακών αρχείων, που βοηθούν στην ταξινόμηση και τον εντοπισμό χαρακτηριστικών πληροφοριών όπως η ημερομηνία δημιουργίας και τροποποίησης του αρχείου, το μέγεθός του, τα στοιχεία της κάμερας με την οποία δημιουργήθηκε μια εικόνα και πολλά άλλα.

Promos και PSAs (κοινωνικά μηνύματα): Μια ανακοίνωση δημόσιων υπηρεσιών (PSA) ή κοινωνικό μήνυμα είναι ένα είδος διαφήμισης. Στόχος της είναι να αλλάξει μια συμπεριφορά του κοινού προς όφελος του δημόσιου συμφέροντος. Αυτό γίνεται μέσα από μια διαδικασία ευαισθητοποίησης ως προς κάποιο ζήτημα, που επηρεάζει τη στάση του κοινού, και, ενδεχομένως, ωθεί σε μια συγκεκριμένη δράση (Βουνάτσου, 2018).

Teaser (αγγλ.): Είναι ένα σύντομο τρέιλερ που χρησιμοποιείται για να διαφημίσει μία ανερχόμενη ταινία, ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα ή ένα video game. Συνήθως προβάλλεται και δημιουργείται πολύ πριν το τελικό προϊόν, με σκοπό να εξάψει (tease) τη φαντασία του κοινού (Βουνάτσου, 2018).

Trailer (αγγλ.): Είναι ένα πολύ σύντομο φιλμ/βίντεο το οποίο συνήθως παρουσιάζει εικόνες και σκηνές από μία συγκεκριμένη ταινία, ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα ή ένα video game, τονίζοντας την υπεροχή τους στο είδος τους. Αυτά προβάλλεται στην τηλεόραση, στους κινηματογράφους ή στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης με σκοπό να προωθήσει διαφημιστικά την επίσημη κυκλοφορία του οπτικοακουστικού έργου (Βουνάτσου, 2018).

Spot (αγγλ.): Διαφημιστικό βίντεο προώθησης προϊόντων ή υπηρεσιών.

Suspense (αγγλ): Αγωνία του θεατή για την αφηγηματική εξέλιξη της ταινίας.

S.W.O.T. analysis: Η ανάλυση S.W.O.T. προκύπτει από τις λέξεις (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats, που σημαίνουν στα ελληνικά: Δυνατά σημεία, αδύναμα σημεία, Ευκαιρίες και Απειλές) και χρησιμοποιείται ως εργαλείο στρατηγικού σχεδιασμού στις επιχειρήσεις (Τσουρβάκας, 2012).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Α. Βιβλιογραφικές αναφορές σχετικές με την ειδικότητα

Ελληνική Βιβλιογραφία

- Arnheim, R. (2005). *Τέχνη και Οπτική Αντίληψη. Η Ψυχολογία της Δημιουργικής Όρασης*. Θεμέλιο.
- Βακαλό, Ε.Γ. (1988). *Οπτική Σύνταξη*. Νεφέλη.
- Βασιλάκος, Α. (2008). *Ψηφιακές μορφές τέχνης*. Τζιόλας.
- Βασιλειάδης, Γ. (2006). *Animation*. Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Σ. (2006). *Το σενάριο*. Αιγόκερως.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2011). *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*. ΜΙΕΤ.
- Bringhurst, R. (2001). *Στοιχεία της τυπογραφικής τέχνης*. ΠΕΚ.
- Chion, M. (2010). *Ο ήχος στον κινηματογράφο*. Πατάκης.
- Comery, D (1998). *Η ιστορία του Κινηματογράφου*. ΕΛΛΗΝ.
- Δώδης, Δ. (2007). *Ηχοληψία*. ΙΩΝ.
- Eisenstein, M.S., Vertof, D., Kuleshov L., & κ.ά. Συλλογικό έργο (2003). *Το μοντάζ*. Αιγόκερως.
- Ζαχοπούλου, Χρ. (2021). *Εικονολήπτης/τρια*. Εκπαιδευτικό υλικό-κείμενο αναφοράς. ΙΝΕ ΓΣΕΕ.
- Zettl, H. (2004). *Παραγωγή Βίντεο – Βασικές Αρχές και Τεχνικές*. ΕΛΛΗΝ.
- Ζώτος, Γ. Χ. (2008). *Διαφήμιση: σχεδιασμός, ανάπτυξη, αποτελεσματικότητα* (5^η εκδ.). University Studio Press.
- Gombrich, E. H. (1994). *Το χρονικό της τέχνης*, μτφ. Λ. Κασδαγλή. 2η έκδοση. Μ.Ι.Ε.Τ.
- Gonzalez, R.C., & Woods, R.E. (2011). *Ψηφιακή Επεξεργασία Εικόνας* (3η έκδοση). Τζιόλα.
- Itten, J. (2011). *Σύνθεση και Μορφή*. Αντιύλη.
- Καβάγιας, Γ. (2005). *Ο κινηματογράφος χωρίς μυστικά και η τέχνη του οπερατέρ*. Καστανιώτης.

- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2010). *Η Ανάγνωση των Εικόνων: Η Γραμματική του Οπτικού Σχεδιασμού*. Επίκεντρο.
- Leiss, W., Kleine, S., Jully, S., & Botterill, J. (2008), *Διαφήμιση και επικοινωνία*. Συλλογικό Έργο. Καστανιώτης.
- Marten, M. (1984). *Η γλώσσα του Κινηματογράφου*. ΕΛΛΗΝ.
- Μούρη, Ε. (2009). *Frame by Frame*. Nexus Publications.
- Μπενάκη, Ά. (2010). *Ελεύθερο Σχέδιο Χρώμα – Αέναες Εικαστικές Αρμονίες*. ΙΩΝ.
- Pinel, V. (2003). *Το Μοντάζ*. Πατάκης.
- Ρετσίλας, Μ., & Σκρούμπελος, Θ. (1996). *Σενάριο και μοντάζ. Εισαγωγή στη θεωρία του μοντάζ, Ντεκουπάζ*. Έλλην.
- Reader, K. (1985). *Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου*. Αιγόκερως.
- Σιάκας, Σ. (2020). *Τρισδιάστατος Σχεδιασμός Περιβάλλοντος 3D Modeling για Animation*. Φαίδημος.
- Συνοδινού, Τ. (2008). *Πνευματική ιδιοκτησία και Νέες Τεχνολογίες: η σχέση χρήστη - δημιουργού*. Σάκκουλας.
- Τσουρβάκας, Γ. (2012). *Μάνατζμεντ επικοινωνιακών και πολιτιστικών οργανισμών. Πλαίσιο, εργαλεία, στρατηγικές*. University Studio Press.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Babic, N., Pibernik, J., & Mrvac, N. (2008). *Media study: Motion graphics. Proceedings Elmar - International Symposium Electronics in Marine*. 2. 499 - 502.
- Baldwin, J., & Roberts, L. (2006). *Visual Communication – from Theory to Practice*. AVA Publishing.
- Dabner, D. (2005). *Graphic design school, A foundation course in the principles and practices of Graphic Design*. SNP Leetung Printers Ptc.
- Kernan, L. (2004). *Coming Attractions – Reading American Movie Τρέιλερς*. University of Texas Press.
- Murch, W. (1992). *Coppola, F.F., In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. Silman James Press.

- Patel, M. (2009). *The Digital Visual Effects Studio The Artists and Their Work Revealed*. Clock and Flame Studios.
- Pearlman, K. (2019). *On Rhythm in Film Editing, The Palgrave Handbook of the Philosophy of film and motion pictures*.
- Pedersen, M. (2002). *Graphis Interactive Design 2, 1st edition*. Graphis Inc.
- Rose, J. (2008). *Audio Postproduction for Film and Video*. Routledge Publications.
- Rush, M. (2001). *New Media in late 20th century Art*. Thames & Hudson.
- Synne, S. (2007) *Communication design and motion graphics on the Web*, https://www.academia.edu/5298834/Communication_design_and_motion_graphics_on_the_Web
- Tribe, M. (2009). *New Media Art*. Taschen.

Σημειώσεις μαθήματος

- Βουνάτσου, Μ. (2022). *Πειραματικό Εικαστικό Βίντεο, New Media Art*, [σημειώσεις μαθήματος] Αδημοσίευτο έργο. Τμήμα Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών. Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής (ΠΑΔΑ).

Ιστοσελίδες

- Επαγγελματικό περίγραμμα Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων (ΕΟΠΕΕΠ). Ανακτήθηκε, 10 Απριλίου 2022, από: <https://www.eoppep.gr/index.php/el/structure-and-program-certification/workings/katalogos-ep>
- Επαγγελματικό περίγραμμα συναρμολογητή Εικόνας (μοντέρ) (ΕΟΠΕΕΠ). Ανακτήθηκε, 10 Απριλίου 2022, από: <https://www.eoppep.gr/index.php/el/structure-and-program-certification/workings/katalogos-ep>
- Επαγγελματικό περίγραμμα του Δημιουργού Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα (ΕΟΠΕΕΠ). Ανακτήθηκε, 15 Απριλίου 2022, από: <https://www.eoppep.gr/index.php/el/structure-and-program-certification/workings/katalogos-ep>
- Κουλαϊδής, Β. (2007). *Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την Ανάπτυξη Κριτικής Δημιουργικής Σκέψης*. Ανακτήθηκε, 4 Ιουνίου 2022, από: <http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/3312/977.pdf>

Κυριακουλάκος, Π., & Καλαμπάκας, Ε. (2015). *Τα ειδικά εφέ. Η οπτικοακουστική κατασκευή*. [Undergraduate textbook]. Kallipos, Open Academic Editions. chapter 9. <http://hdl.handle.net/11419/5718>

Σύντομο Λεξικό Κινηματογραφικών Όρων. Ανακτήθηκε, 20 Μαΐου 2022, από: <https://xylem.aegean.gr/~modestos/mo.blog/%CF%83%CF%85%CE%BD%CF%84%CE%BF%CE%BC%CE%BF-%CE%BB%CE%B5%CE%BE%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CE%BA%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B9%CE%BA%CF%8E%CE%BD-%CF%8C%CF%81%CF%89/>

Auteur Theory. Ανακτήθηκε, 20 Μαΐου 2022, από: <https://www.britannica.com/art/auteur-theory>

Branding. Ανακτήθηκε, 5 Μαΐου 2022, από: <https://eclass.teiwm.gr/modules/document/file.php/DN186/Branding.ppt>
<https://en.wikipedia.org>

B. Βιβλιογραφικές αναφορές σχετικές με τη Μεθοδολογία Ανάπτυξης των Οδηγών Κατάρτισης

Βαρβιτσιώτη, Ρ., Γούλας, Χρ., Θεοδωρή, Καρατράσογλου, Ιακ., Ελ., Μαρκίδης, Κ., Μπαμπανέλου, Δ., Νάτσης, Π., (2022). Πρότυπος Οδηγός Κατάρτισης. Αθήνα: ΚΑΝΕΠ ΓΣΕΕ.

Βαρβιτσιώτη, Ρ., Θεοδωρή, Ελ., Μαρκίδης, Κ., Μπαμπανέλου, Δ. (2023). Ανάπτυξη οριζόντιας εκπαιδευτικής μεθοδολογίας / Εκπαιδευτικός σχεδιασμός στο πεδίο της αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης. Αθήνα: ΚΑΝΕΠ ΓΣΕΕ.

Γενική Γραμματεία Επαγγελματικής Εκπαίδευσης Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης. (2013). *Γλωσσάρι*. Ανακτήθηκε, 15 Φεβρουαρίου 2020, από: <http://www.gsae.edu.gr/el/glossari>

Γενική Γραμματεία Επαγγελματικής Εκπαίδευσης Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης. Τμήμα Σπουδών Προγραμμάτων και Οργάνωσης Επαγγελματικής Κατάρτισης. (2020). *Οδηγοί Σπουδών ειδικοτήτων ΙΕΚ του Ν.4186/2013*. Ανακτήθηκε, 15 Φεβρουαρίου

2020, από: <http://www.gsae.edu.gr/el/toppress/1427-odigoι-spoudon-eidikotiton-iek-tou-n-4186-2013>

Γούλας, Χ., & Λιντζέρης, Π. (2017). *Διά Βίου Μάθηση, Επαγγελματική Κατάρτιση, Απασχόληση και Οικονομία: Νέα Δεδομένα, Προτεραιότητες και Προκλήσεις*. ΙΜΕ ΓΣΕΒΕΕ, ΙΝΕ ΓΣΕΕ.

Γούλας, Χ., Μαρκίδης, Κ., & Μπαμπανέλου, Δ. (2021). *Πρότυπο ανάπτυξης εκπαιδευτικών υλικών του ΙΝΕ/ΓΣΕΕ*. Ανάκτηση, 15 Φεβρουαρίου 2020, από: <https://protypoekpedeftikonylikon.gr>

Δημουλάς, Κ., Βαρβιτσιώτη, Ρ., & Σπηλιώτη, Χ. (2007). *Οδηγός Ανάπτυξης Επαγγελματικών Περιγραμμάτων*. ΓΣΕΕ, ΣΕΒ, ΓΣΕΒΕΕ, ΕΣΕΕ.

Καραλής, Θ., Καρατράσογλου, Ι., Μαρκίδης, Κ., Βαρβιτσιώτη, Ρ., Νάτσης, Π., & Παπαευσταθίου, Κ. (2021). *Μεθοδολογικές προσεγγίσεις ανάπτυξης επαγγελματικών περιγραμμάτων και πλαισίων εκπαιδευτικών προδιαγραφών προγραμμάτων*. ΙΝΕ/ΓΣΕΕ. https://www.inegsee.gr/wp-content/uploads/2021/07/Me8odologia_EP_Ebook.pdf

Λευθεριώτου, Π. (χ.χ.). *Η Εκπαιδευτική Διεργασία στην Εκπαίδευση Ενηλίκων*. Υπουργείο Εθνικής Παιδείας & Θρησκευμάτων, Γενική Γραμματεία Εκπαίδευσης Ενηλίκων. Ανακτήθηκε, 20 Φεβρουαρίου 2020, από: http://www.nath.gr/Photos/%CE%95%CE%9A%CE%A0%CE%91%CE%99%CE%94%CE%95%CE%A5%CE%A3%CE%97_%CE%95%CE%9D%CE%97%CE%9B%CE%99%CE%9A%CE%A9%CE%9D.pdf

Cedefop (2014). *Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση στη Ελλάδα: Συνοπτική Περιγραφή*. Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Cedefop (2014). *Terminology of European Education and Training Policy: A Selection of 130 Key Terms*, 2nd edition. Publications Office of the European Union.

Κορνόν, V. A., Shmurygina, O. V., Shchipanova, D. E., Dremina, M. A., Papaloizou, L., Orphanidou, Y., & Morevs, P. (2018). Functional Analysis and Functional Maps of Qualifications in ECVET Context. *The Education and Science Journal*, 20(6), 90-117. doi: [10.17853/1994-5639-2018-6-90-117](https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-6-90-117)

Mansfield, B., & Schmidt, H. (2001). *Linking Vocational Education and Training Standards and Employment Requirements: An International Manual*. European Training Foundation. Ανακτήθηκε, 9 Ιουνίου 2020, από:

https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/m/C12578310056925BC12571FE00473D6B_NOTE6UAEET.pdf

Psfidou, I. (2009). What learning outcome based curricula imply for teachers and trainers, *7th International Conference on Comparative Education and Teacher Training*, June 29- July 3 2009, 183-188. Bureau for Educational Services.

Γ. Σχετική Εθνική Νομοθεσία

ΦΕΚ 4146/Β'/9-9-2021. Κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. ΦΒ7/108652/Κ3. *Πλαίσιο Ποιότητας Μαθητείας.*

ΦΕΚ 3938/Β'/26-8-2021. Κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. Κ5/97484. *Πρακτική άσκηση σπουδαστών Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης αρμοδιότητας Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων.*

ΦΕΚ 254/Α'/21-12-2020. Νόμος υπ' αριθμ. 4763/2020. *Εθνικό Σύστημα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης, ενσωμάτωση στην ελληνική νομοθεσία της Οδηγίας (ΕΕ) 2018/958 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 28ης Ιουνίου 2018 σχετικά με τον έλεγχο αναλογικότητας πριν από τη θέσπιση νέας νομοθετικής κατοχύρωσης των επαγγελματιών (ΕΕ L 173), κύρωση της Συμφωνίας μεταξύ της Κυβέρνησης της Ελληνικής Δημοκρατίας και της Κυβέρνησης της Ομοσπονδιακής Δημοκρατίας της Γερμανίας για το Ελληνογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας και άλλες διατάξεις.*

ΦΕΚ 3520/Β'/19-9-2019. Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. 40331/Δ1.13521/2019. *Επανακαθορισμός Όρων Ηλεκτρονικής Υποβολής Εντύπων Αρμοδιότητας Σώματος Επιθεώρησης Εργασίας (ΣΕΠΕ) και Οργανισμού Απασχολήσεως Εργατικού Δυναμικού (ΟΑΕΔ).*

ΦΕΚ 2440/Β'/18-7-2017. Κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. Κ1/118932/2017. *Ρύθμιση Θεμάτων Επιδότησης και Ασφάλισης της Μαθητείας των Σπουδαστών των Δημόσιων και Ιδιωτικών Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ) και Σχολών Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΣΕΚ).*

ΦΕΚ 1245/Β'/11-04-2017. Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. Κ1/54877/2017. *Τροποποίηση του Κανονισμού Λειτουργίας Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ) που υπάγονται στη Γενική Γραμματεία Διά Βίου Μάθησης (Γ.Γ.Δ.Β.Μ.).*

ΦΕΚ 1807/Β' /2-7-2014. Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. 5954/2014. *Κανονισμός Λειτουργίας Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ) που Υπάγονται στη Γενική Γραμματεία Διά Βίου Μάθησης (Γ.Γ.Δ.Β.Μ.).*

ΦΕΚ 566/Β' /8-5-2006. Κοινή Υπουργική Απόφαση υπ' αριθμ. 110998/8-5-2006. *Πιστοποίηση Επαγγελματικών Περιγραμμάτων.*

Μεθοδολογία Ανάπτυξης των Οδηγών Κατάρτισης

Συντακτική ομάδα

Γούλας Χρήστος

Βαρβιτσιώτη Ρένα

Θεοδωρή Ελένη

Καρατράσογλου Μάκης

Μαρκίδης Κωνσταντίνος

Μπαμπανέλου Δέσποινα

Νάτσης Παναγιώτης

Επιμέλεια σύνταξης:

Μπαμπανέλου Δέσποινα

Το κείμενο συντάχθηκε στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση 2014-2020» και ειδικότερα της Πράξης με τίτλο «Διαμόρφωση οδηγών κατάρτισης και εκπαιδευτικών εγχειριδίων Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ)» – ΟΠΣ (ΜΙΣ) 5069281 που συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ)



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

