Δεκέμβριος 2020

**Επεξεργασία Σημάτων - Οπτικοακουστικές Τεχνικές & Υπηρεσίες για Πολιτισμικές Εφαρμογές**

του ΠΜΣ [«](http://www.cs.unipi.gr/index.php?option=com_k2&view=item&layout=item&id=609&Itemid=813&lang=el" \t "_blank)[Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες](http://www.cs.unipi.gr/index.php?option=com_k2&view=item&layout=item&id=576&Itemid=814&lang=el" \t "_blank)[»](http://www.cs.unipi.gr/index.php?option=com_k2&view=item&layout=item&id=609&Itemid=813&lang=el" \t "_blank).

Εισηγήτρια: Κακουλίδου Αλίκη

**Βιβλιογραφία**

**Θεωρία**

Albers, J., 2006. *Interaction of color*. Yale University Press.

Barthes, R., 1988. *Εικόνα-μουσική-κείμενο*. Αθήνα: Πλέθρον.

Berger, J., 1993. *Η εικόνα και το βλέμμα.* Οδυσσέας.

Black G., 2009. *Το ελκυστικό μουσείο (Μουσεία και επισκέπτες).* Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.

[Friedberg](https://www.amazon.com/Anne-Friedberg/e/B001IR1B2U/ref=dp_byline_cont_book_1) A. 2006. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. MIT Press

Garrett, J.J., 2010. *Elements of user experience, the: user-centered design for the web and beyond*. Pearson Education.

Greengard [S., 2019. *Virtual Reality (MIT Press Essential Knowledge series).* MIT Press](https://www.amazon.co.uk/Samuel-Greengard/e/B00TR1Q9QM/ref=dp_byline_cont_book_1)

Itten J., 1998. *Τέχνη του Χρώματος.* Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών.

*Kholeif O. 2018 Goodbye, World! Looking at Art in the Digital Age.* [*Sternberg Press*](https://mitpress.mit.edu/books/distribution/sternberg-press)*.*

Kress [G.](http://www.biblionet.gr/author/45299/Gunther_Kress) - Van Leeuwen [T.](http://www.biblionet.gr/author/93114/Theo_van_Leeuwen), 2010. *Η ανάγνωση των εικόνων (Η γραμματική του οπτικού σχεδιασμού)*. [Επίκεντρο](http://www.biblionet.gr/com/7287/%CE%95%CF%80%CE%AF%CE%BA%CE%B5%CE%BD%CF%84%CF%81%CE%BF).

Lupton, E., 2014. *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students*. Chronicle Books.

Lupton, E. and Phillips, J.C., 2015. *Graphic Design: The New Basics: Revised and Expanded*. Chronicle Books.

Lupton, E., 2017. *Design is Storytelling*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Lupton, E. and Lipps, A., 2018. *The Senses: Design Beyond Vision*. [Princeton Architectural Press](https://en.wikipedia.org/wiki/Princeton_Architectural_Press).

Maeda, J., 2001. *Maeda@ media*. Universe Pub.

Maeda, J., 2006. *The laws of simplicity*. MIT Press.

Manovich, L., 2016. *Η γλώσσα των νέων μέσων*. Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών

Marshall, M., 1999. Media. Οι προεκτάσεις του ανθρώπου.Κάλβος.

Munari, B., 2008. *Design as art*. Penguin UK.

Murray, J.H., 2017. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Pierre, C., 1989. *Ο Μηχανικός του Χαµένου Χρόνου, Συνεντεύξεις µε τον Marcel Duchamp.* Άγρα.

Prensky, Mark, 2009. *Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι,* Μεταίχμιο.

Schmalstieg D.- Hollerer T., 2016. *Augmented Reality: Principles and Practice (Usability).* Addison-Wesley Professional.

Shaughnessy, A., 2012. *How to be a graphic designer without losing your soul*. Chronicle Books.

Unger, R. and Chandler, C., 2012. *A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making*. New Riders.

[Δεληγιάννης Γιάννης](https://fagottobooks.gr/el/authors/deligiannis-giannis) - [Λυγκιάρης Μιχάλης](https://fagottobooks.gr/el/authors/lygkiaris-michalis), 2017. *Ανάπτυξη παιχνιδιών (Σχεδιασμός διαδραστικής αφήγησης. Θεωρίες, τάσεις και παραδείγματα).* Faggoto Books

Καγιουά, Ρ., 2001. *Τα παιχνίδια και ο άνθρωπος – Η Μάσκα και ο Ίλιγγος*. Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.

Κάραμποτ, Φ., Κατζουράκη, Μ. και Α., 2008. *Design Διαδρομές*. ΕΛΙΑ.

Πεντάζου, Ι., 2019. *Ιστορία σε έκθεση (Πρακτικές ψηφιακού σχεδιασμού)*. Εκδόσεις ΕΑΠ

Φραγκόπουλος, Μ., 2006. *Εισαγωγή στην ιστορία και τη θεωρία του Graphic design: μια μικρή ανθολογία.* Futura.

Χατζηθεοδώρου, Β., 2019. *Διαχείριση σχεδιασμού στην οπτική επικοινωνία*. Ευρασία.

Χουιζίνγκα, Γ., 2010. Ο *Άνθρωπος και το Παιχνίδι (Homo Ludens)*. Γνώση.

**Μονογραφίες**

Blackwell, L. and Carson, D., 2000. *The end of print: the graphic design of David Carson*. Laurence King Publishing.

Brody, N., 2001. *Brody: the graphic language of Neville Brody*. Universe Pub

Fletcher, A., 2001. *The art of looking sideways*. Phaidon

Yayoi Kusama, 2019. *All About My Love – Illustrated*. Paperback

Rand, P., 1985. *Paul Rand: A designer's art*. New Haven: Yale University Press.

Saville, P., 2003. *Designed by Peter Saville*. Princeton Architectural Press.

**Δείτε ακόμα:**

**Ταινίες και σειρές**

***1. Abstract: The Art of Design*** (Netflix original [documentary](https://en.wikipedia.org/wiki/Documentary) series highlighting artists in the field of design), 2017. Scott Dadich

***2. Marcel Duchamp: Art of the Possible***(Explores the life, philosophy and impact of one of the most influential early 20th century modernists), 2019. Matthew Taylor

***3. Kusama: Infinity***(American biographical documentary film covering the life and art of Japan's painter [Yayoi Kusama](https://en.wikipedia.org/wiki/Yayoi_Kusama), now one of the best-selling painters in the world), 2018. Heather Lenz

***4. Visit to Picasso***(Belgian documentary film about painter [Pablo Picasso](https://en.wikipedia.org/wiki/Pablo_Picasso). In an effort to capture the nature of [Picasso](https://en.wikipedia.org/wiki/Picasso)'s creative process, the director asked the Spanish painter to apply his magical brushstrokes to large glass plates as he filmed from the other side. This actually predates the more famous art film [***The Mystery of Picasso***](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Mystery_of_Picasso) by [Henri-Georges Clouzot](https://en.wikipedia.org/wiki/Henri-Georges_Clouzot)), 1949.[Paul Haesaerts](https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Haesaerts).

***5. Man with a Movie Camera***(Εxperimental Soviet Ukrainian silent documentary film),1929. Dziga Vertov

***6. F for Fake***(Docudrama film), 1973. Orson Welles

***7. Painters Painting: The New York Art Scene 1940-1970*** (Documentary), 1972. Emile de Antonio

***8. Teaching to See***(Educational [documentary film](https://en.wikipedia.org/wiki/Documentary_film) about [graphic design](https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_design) and [teaching](https://en.wikipedia.org/wiki/Teaching) of [Inge Druckrey](https://en.wikipedia.org/wiki/Inge_Druckrey) and some of her students and colleagues), 2012. [Andrei Severny](https://en.wikipedia.org/wiki/Andrei_Severny_(filmmaker))

***9. The Price of Everything***([HBO](https://en.wikipedia.org/wiki/HBO) documentary features interviews with people prominently involved in contemporary art and the market for it), 2018. Nathaniel Kahn

**10. Design Trilogy** (Collective name of a series of three documentary films. The films are:

2007: [*Helvetica*](https://en.wikipedia.org/wiki/Helvetica_(film)), on the famous [typeface](https://en.wikipedia.org/wiki/Typeface) of [the same name](https://en.wikipedia.org/wiki/Helvetica) / 2009: [*Objectified*](https://en.wikipedia.org/wiki/Objectified), on [industrial design](https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial_design) / 2011: [*Urbanized*](https://en.wikipedia.org/wiki/Urbanized), on [architecture](https://en.wikipedia.org/wiki/Architecture) and [urban design](https://en.wikipedia.org/wiki/Urban_design)). Gary Hustwit