ePublishing

Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 4, No 1 (2023)

afimec, main issue

Editorial

Σπύρος ΣΙΑΚΑΣ, Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός

doi: 10.12681/afiinmec.34800

To cite this article:

ΣΙΑΚΑΣ Σ., & Σοφός Α. (Λοΐζος). (2023). Editorial . *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, *4*(1). https://doi.org/10.12681/afiinmec.34800

https://epublishing.ekt.gr | **e-Publisher:** EKT | **Downloaded at:** 18/01/2026 05:39:24

Editorial

Σπύρος Σιάκας
Αναπληρωτής καθηγητής ΠαΔΑ
sthsiakas@uniwa.gr

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός
Καθηγητής Πανεπιστημίου Αιγαίου
lsofos@aegean.gr

Το παρόν τεύχος αποτελεί την κύρια έκδοση του πέμπτου χρόνου λειτουργίας του επιστημονικού περιοδικού "Animation, Film, Interactive Media in Education and Culture (Afimec)". Αυτή η κύρια έκδοση φιλοξενεί άρθρα που καλύπτουν τόσο θέματα θεωρίας στο γνωστικό πεδίο των οπτικοακουστικών έργων και διαδραστικών μέσων όπως είναι το gaming όσο και θέματα δημιουργίας βίντεο, animation και διαδραστικών μέσων και εφαρμογών μέσα σε ένα ευρύ πολιτισμικό πλαίσιο μιας διεπιστημονικής προσέγγισης.

Η επιλογή των άρθρων καταδεικνύει το εύρος και βάθος πρακτικής εφαρμογής σε ποικίλα πεδία και τις θεωρητικές βάσεις των οπτικοακουστικών παραγωγών. Σε αυτό το τεύχος έχουν συλλεχθεί 11 άρθρα ποικίλης θεματικής, τα οποία αναφέρονται παρακάτω:

Στο πρώτο άρθρο με τίτλο: «*Ανάλυση Ποιοτικών Χαρακτηριστικών Εκπαιδευτικών Βίντεο: Οι Περιπτώσεις της ΕΡΤ και του ΡΙΚ*» γίνεται αξιολόγηση των ποιοτικών χαρακτηριστικών των εκπαιδευτικών βίντεο που παρήγαγε η ΕΡΤ και το ΡΙΚ το χρονικό διάστημα Μάρτιος 2019- Ιούνιος 2021 ως έκτακτο μέτρο κάλυψης του προβλήματος της «επείγουσας» εξ αποστάσεως εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Στο δεύτερο με τίτλο *«Η διαταραχή αυτιστικού φάσματος στο σύγχρονο κινηματογράφο: Κινηματογραφικές αναπαραστάσεις σύμφωνα με τα διαγνωστικά χαρακτηριστικά του DSM- V»* μελετάται εάν οι κινηματογραφικές αναπαραστάσεις των αυτιστικών ατόμων συνάδουν με τα διαγνωστικά κριτήρια του DSM-V.

Στο τρίτο άρθρο με τίτλο *«Σχεδιασμός, παραγωγή και εκπαιδευτική αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης»* παρουσιάζονται οι βασικές γνώσεις που πρέπει να κατέχει ένας εκπαιδευτικός προκειμένου να αναπτύξει ο ίδιος ψηφιακές αφηγήσεις ή να καθοδηγήσει αποτελεσματικά τους μαθητές του να το κάνουν, εστιάζοντας στα μοντέλα δόμησης της αφήγησης και στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που τις συνοδεύουν.

Στο τέταρτο άρθρο με τίτλο «Χιόνι … στην πόλη, αναπαραστάσεις μεταναστών στον ελληνικό κινηματογράφο» επιχειρείται η καταγραφή της αναπαράστασης στον ελληνικό κινηματογράφο του φαινομένου της μετανάστευσης, μέσα από την ανάλυση δύο ταινιών του νέου ελληνικού κινηματογράφου με ιστορίες μεταναστών στην Ελλάδα.

Στο πέμπτο άρθρο με τίτλο «Load Game: Η ανεξάρτητη παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών στην Ελλάδα» εξετάζονται τα χαρακτηριστικά της ανεξάρτητης παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών στην Ελλάδα, στη σύγχρονη εποχή, όπως είναι οι εργασιακές κουλτούρες, οι παραγωγικές ταυτότητες δημιουργών, τα τοπικά και διεθνή δίκτυα υποστήριξης της τοπικής ανεξάρτητης ανάπτυξης, καθώς και οι στιλιστικές, σχεδιαστικές τάσεις των ελληνικών ψηφιακών παιχνιδιών.

Στο έκτο άρθρο με τίτλο «Οι μαθητές ως δημιουργοί Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR).

Χρήση της AR στον Ιστό (Web-based AR) για την παρουσίαση αξιοθέατων και σημείων ενδιαφέροντος ενός τόπου» παρουσιάζεται ο τρόπος δημιουργίας μιας εμπειρίας AR, από μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.
Στο έβδομο άρθρο με τίτλο «Κριτήρια Ποιότητας Βίντεο για τα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs)» παρουσιάζονται τα αποτελέσματα βιβλιογραφικής ανασκόπησης που διεξήχθη με στόχο τη συγκέντρωση και ομαδοποίηση των κριτηρίων που χαρακτηρίζουν ένα βίντεο ποιοτικό ως βασικό μαθησιακό υλικό στα MOOCs. Εντοπίστηκαν 50 δείκτες ποιότητας, οι οποίοι ομαδοποιήθηκαν σε 3 άξονες και 5 κατηγορίες. Αυτοί οι δείκτες μπορούν να αξιοποιηθούν τόσο κατά το σχεδιασμό ενός μαθήματος MOOC, όσο και για την αξιολόγηση των βίντεο που περιλαμβάνονται σε ένα τέτοιο πρόγραμμα.
Στο όγδοο άρθρο με τίτλο «Ο ανιμισμός στο άνιμε: Οι ψυχολατρικές καταβολές της παραδοσιακής Ιαπωνικής θρησκείας Σίντο και πώς αφομοιώνονται στην τέχνη του άνιμε μέσα από το παράδειγμα της ταινίας του Χαγιάο Μιγιαζάκι «Ταξίδι στη χώρα των θαυμάτων» παρουσιάζεται η ανάλυση της ταινίας του Χαγιάο Μιγιαζάκι «ταξίδι στη χώρα των θαυμάτων» μέσα από την οποία μελετάται ο ανιμιστικός τρόπος σκέψης των Ιαπώνων με τις αφηγήσεις της τέχνης του άνιμε.
Στο ένατο άρθρο με τίτλο «Ειδικά θέματα Φωτογραμμετρίας για animation. Η αξιοποίηση στις περιπτώσεις ταινίας και gamification εφαρμογής» παρουσιάζεται η αξιοποίηση της φωτογραμμετρίας στο χώρο του animation, τόσο στην περίπτωση των ταινιών, όσο και στην περίπτωση των gamification εφαρμογών.
The tenth article with the title «Exploring Character Expressions in Comics by Using Stream-Of-Consciousness as 2D Animation Production Method Short Title: Stream-Of-Consciousness Digital Emoticons», uses the fluidity of the stream of consciousness as a concept to create experimental animations with flowing character expressions with the combination of the comic and animation techniques.

Στο ενδέκατο άρθρο με τίτλο « Η αναγκαιότητα ανάπτυξης προγράμματος σπουδών στην κινηματογραφική τέχνη. Μια συγκριτική μελέτη σπουδών κινηματογραφικής εκπαίδευσης στην Ελλάδα. Ποιοτικές παράμετροι και καλυπτόμενες ανάγκες» προσδιορίζονται οι βασικές αρχές ανάπτυξης προγραμμάτων σπουδών με βάση τα διεθνή πρότυπα όπως αυτά ορίζονται από την UNESCO, EUA σε συνδυασμό με αρχές ενεργητικής και φοιτητοκεντρικής μάθησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση και με βάση αυτό το θεωρητικό πλαίσιο μελετάται η περίπτωση του προπτυχιακού προγράμματος σπουδών «Σπουδές κινηματογραφικής γραφής πρακτικής και έρευνας (ΣΚΙ)» του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου (ΕΑΠ) συγκριτικά με αντίστοιχα προγράμματα προπτυχιακών σπουδών στην Ελλάδα.

Σπύρος Σιάκας
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός
Πανεπιστήμιο Αιγαίου