

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ

Ερευνητική Εργασία
Α΄ Λυκείου
Σχ .Ετος 2019-2020
Γυμνάσιο ΜΕ Λυκειακές τάξεις Ασωπίας

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΕΧΝΗ

- ▶ Με τον όρο Τέχνες εννοείται η ψυχική δραστηριότητα ή δημιουργία που είναι σημαντική εξαιτίας της έλξης που προκαλεί στα ανθρώπινα συναισθήματα, διεγείροντας τον νου ή και το συναίσθημα.



ΟΙ ΔΕΚΑ ΚΑΛΕΣ ΤΕΧΕΣ


- ▶ Αρχιτεκτονική
- ▶ Γλυπτική
- ▶ Εικαστικές τέχνες (Ζωγραφική, Χαρακτική)
- ▶ Λογοτεχνία, Ποίηση
- ▶ Μουσική
- ▶ Θέατρο, (Όπερα, Χορός, Παντομίμα)
- ▶ Κινηματογραφία (έβδομη τέχνη)
- ▶ Φωτογραφία (όγδοη τέχνη)
- ▶ Κόμικς (ένατη τέχνη)

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΗ

- ▶ Ψηφιακή τεχνολογία είναι η τεχνολογία που χρησιμοποιείται σε σύγχρονες συσκευές για αναμετάδοση κάποιων δεδομένων με ιδιαίτερο τρόπο. Σε αντίθεση με την αναλογική, η **ψηφιακή τεχνολογία** αναμεταδίδει διαφόρων τύπων δεδομένα όχι με αναλογικά σήματα, αλλά με ψηφιακά: δηλαδή μεταδίδει δυαδικά ψηφία
- ▶ Παράδειγμα ψηφιακής τεχνολογίας είναι η ψηφιακή τηλεόραση: πλέον δεν λαμβάνει με αναλογικά κύματα την εικόνα, αλλά λαμβάνει ψηφιακά οποία στο σύνολό τους σχηματίζουν την εικόνα. Σε πολύ γενικές γραμμές αυτή είναι η έννοιά .



Θετικές επιπτώσεις της πληροφορικής στην τέχνη

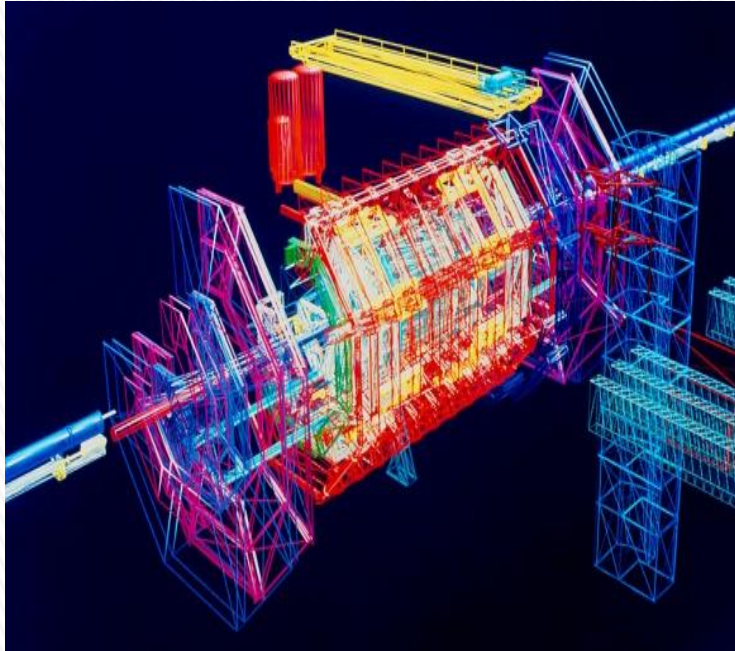
- ▶ Η τεχνολογία γέννησε νέες μορφές τέχνης
 - ▶ Δόθηκε η δυνατότητα της διάδοσης της τέχνης.(κυρίως μέσα μαζικής ενημέρωσης.
 - ▶ Δυνατότητα χρονολόγησης των μνημείων και άρα εξαγωγής συμπερασμάτων για την ιστορία της τέχνης και για τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της ανά εποχή.
 - ▶ Η τεχνολογία συντέλεσε στην ανύψωση των προβλημάτων τους.
- 

ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

- ▶ Εμπορευματοποίηση της τέχνης και μαζική παραγωγή των ποικίλων έργων της με σκοπό τη μεγιστοποίηση των κερδών ...υπο αυτές τις συνθήκες ,η προσοχή του δημιουργού δεν εστιάζεται στην ποιότητα και τα έργα τέχνης από ψυχαγωγικά αγαθά μετατρέπονται σε τυποποιημένα μέσα διασκέδασης.
- ▶ Οι επιπτώσεις της τεχνολογίας στο περιβάλλον αγγίζουν και τα μνημεία τέχνης ,καθώς η όξινη βροχή και οι ρύποι συντελούν στην καταστροφή και στη διάβρωση τους.



ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ



- ▶ Παράμεσα e-culture συμπεριλαμβάνονται και η: ψηφιοποίηση πολιτιστικού αποθέματος, δημιουργία πολιτισμικού ψηφιακού περιεχομένου, δημιουργία πολιτισμικού ψηφιακού περιεχομένου, δημιουργία συστήματος διανομής-προβολής του πολιτισμού αποθέματος, δημιουργία πολιτισμικών portal σε 'ψηφιακή' καλλιτεχνική δημιουργία, ψηφιακή τέχνη, εικόνες περιηγήσεις σε μουσεία, εικονικά μουσεία και αίθουσες τέχνης.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

- ▶ Η ψηφιακή τεχνολογία ήταν πολύ σημαντική στη διάδοση της τέχνης είτε με την VIDEO ART , είτε μέσω του διαδικτύου , καθώς δίνουν στον θεατή πληροφορίες για την έννοια του έργου τέχνης.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΦΩΤΟΡΕΑΛΙΣΜΟΣ



- ▶ Με τον όρο ‘φωτορεαλισμός’ εννοούμε τη ρεαλιστική απεικόνιση των αντικειμένων και χώρων που έχουν σχεδιαστεί στον υπολογιστή. Αυτό επιτυγχάνεται ‘ντύνοντας’ τις επιφάνειες των αντικειμένων με υλικά, τοποθετώντας φωτεινές πηγές και δημιουργώντας συγκεκριμένες οπτικές γωνίες θέασης. Το αποτέλεσμα της διαδικασίας αυτής είναι ένα τρισδιάστατο σχέδιο στο οποίο τα αντικείμενα έχουν αληθοφανείς επιφάνειες και σκιές, ανάλογα με τα χαρακτηριστικά των υλικών και το φωτισμό που ορίζουμε.



ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

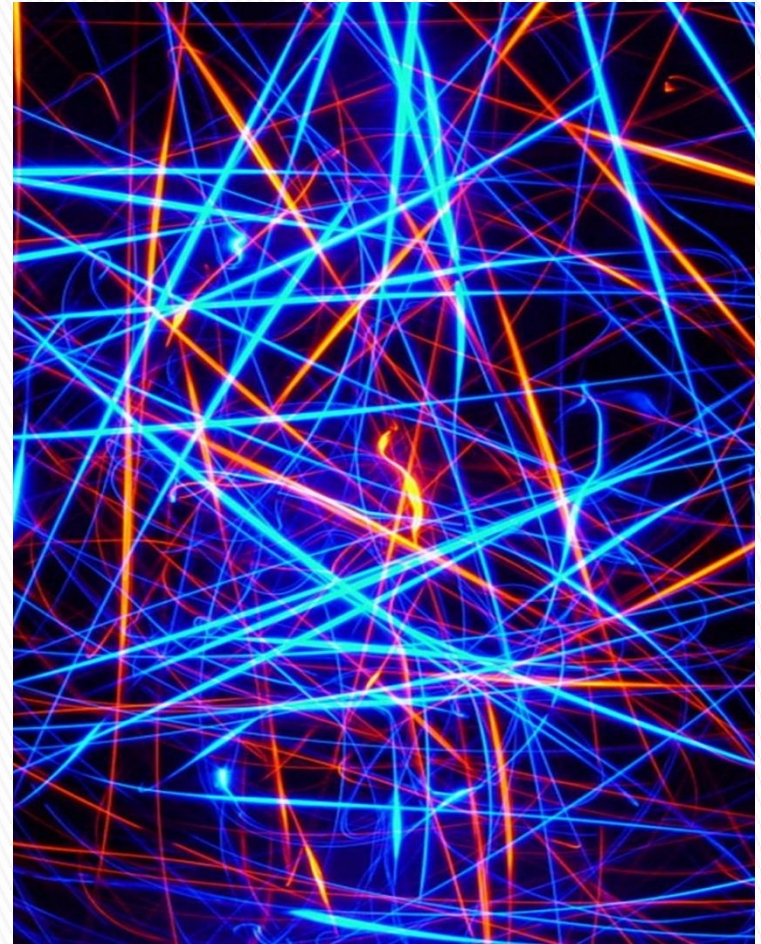


- ▶ Η δημιουργία ταινιών μεγάλου μήκους με τη βοήθεια υπολογιστή δείχνει την κατεύθυνση που θα ακολουθήσουν οι κινηματογραφικές παραγωγές τα επόμενα χρόνια.



ΟΡΙΣΜΟΣ 3D

- ▶ Με τον όρο 3D (three-dimensional) στον κινηματογράφο και στην τηλεόραση εννοούμε την ψευδαίσθηση της αντίληψης του βάθους σε μια εικόνα. Η τεχνολογία 3D προσφέρει στο κοινό μια ξεχωριστή κινηματογραφική.



Η 3D ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ Η ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΟΡΑΣΗ

- ▶ Η ψευδαίσθηση της τρισδιάστατης εικόνας δημιουργείται με την ταυτόχρονη εμφάνιση δύο πλήρους μεγέθους, αλλά ελαφρώς διαφορετικών εικόνων της ίδιας σκηνής – μίας για το αριστερό μάτι και μίας για το δεξί. Οι διαφορές στις δύο εικόνες προορίζονται στο να δημιουργηθεί μια απομίμηση του τρόπου, με τον οποίο το σύστημα της ανθρώπινης όρασης βλέπει ένα αντικείμενο.



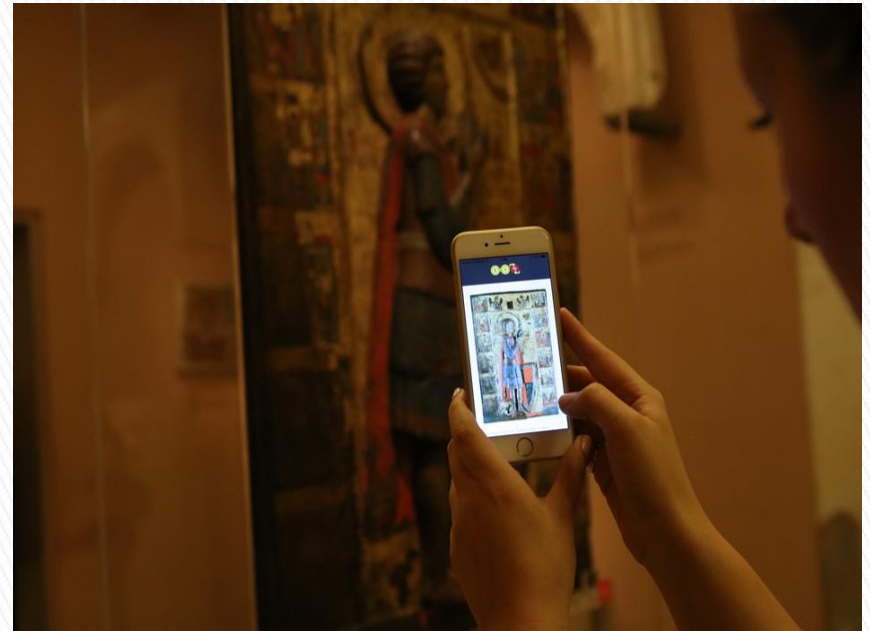
ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ



- ▶ Τα κινούμενα σχέδια ή ταινίες κινουμένων σχεδίων είναι ταινίες, στις οποίες πρωταγωνιστούν ζωγραφιστές φιγούρες αντί για ηθοποιοί. Οι ηρωές τους είναι συνήθως άνθρωποι, ζώα ή φανταστικά πλάσματα, που είτε μιλούν και συμπεριφέρονται σαν άνθρωποι, είτε όχι.

Οι νέες τεχνολογίες και τα μουσεία

- ▶ Η χρήση των νέων τεχνολογιών στα μουσεία, τα τελευταία 20 χρόνια, έχει
- ▶ φέρει επαναστατικά αποτελέσματα σε όλους τους τομείς. συντήρηση, η τεκμηρίωση, η αναπαραγωγή, η διάδοση είναι οι βασικότεροι τομείς τους οποίους επηρεάζουν οι νέες τεχνολογίες με καθοριστικό τρόπο.



ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΠΟΙΗΣΗΣ & ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

- ▶ - Διαδραστική Λογοτεχνία-
- ▶ Το πώς: προτάσεις δημιουργικής αξιοποίησης των ΤΠΕ στη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Με τον επεξεργαστή κειμένου: το λογοτεχνικό κείμενο αποκτά ρευστότητα, η οποία δεν είναι δυνατή στον έντυπο λόγο.
- ▶ Ενδεικτικές δραστηριότητες.
- ▶ Παραγωγή προσωπικού λόγου.
- ▶ Εργασίες με το λογισμικό παρουσίασης (powerpoint).
- ▶ Το διαδίκτυο.
- ▶ Wikis και συνεργατική γραφή. Πολύ χρήσιμα για τις νέες μεθόδους διδασκαλίας που προωθούν τα νέα προγράμματα
- ▶ Facebook και Twitterσπουδών: την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και τη μέθοδο project.
- ▶ Digital storytelling (ψηφιακή αφήγηση). Το digital storytelling σου δίνει τη δυνατότητα να κατασκευάσεις και να αφηγηθείς μια ιστορία, συνήθως σύντομη, χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε πολυμεσικό εργαλείο, όπως βίντεο, εικόνα, ήχο, φωνητική εγγραφή, κινούμενα σχέδια, γραφικά και φυσικά κείμενο .

E-BOOKS

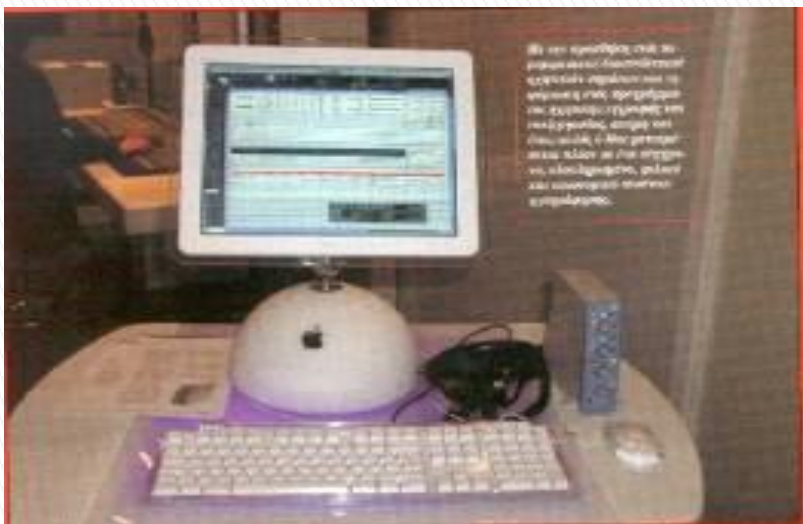
- ▶ Ορισμός: E -*book* είναι ένα βιβλίο σε ψηφιακή μορφή που εκδίδεται με σκοπό την ανάγνωσή του σε ηλεκτρονικό αναγνώστη, σε υπολογιστή ή άλλη ηλεκτρονική συσκευή. Παρόλο που μπορεί να διατίθεται και σε τυπωμένη εκδοχή ή να συνιστά ψηφιοποίηση ενός ήδη τυπωμένου βιβλίου, το ηλεκτρονικό βιβλίο δεν προϋποθέτει αναγκαστικά και ένα αντίστοιχο τυπωμένο βιβλίο .

ΟΙ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΣΥΓΧΡΟΝΩΝ PC

- ▶ Η ιστορική σχέση υπολογιστών και μουσικής άρχισε εδώ και πολλά χρόνια, συγκεκριμένα όταν κατά το δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο τα εργαστήρια Bell Telephone Labs κατασκεύασαν έναν υπολογιστή ικανό να μεταβάλλει με αντιστρέψιμο τρόπο τα χαρακτηριστικά του ήχου κατά τη διάρκεια των τηλεφωνικών επικοινωνιών μεταξύ του Winston Churchill και του Franklin Roosevelt, ώστε να αποτραπεί η υποκλοπή τους από τους Γερμανούς. Από τον θηριώδη εκείνο υπολογιστή οδηγηθήκαμε βαθμιαία στην εφεύρεση του τρανζίστορ και με την συνεχή τεχνολογική πρόοδο επιτεύχθηκαν στα μέσα περίπου της δεκαετίας του εβδομήντα επιτεύχθηκαν οι τρεις πρώτες σημαντικές και ουσιαστικές εξελίξεις στο χώρο της ηχητικής επεξεργασίας με τη βοήθεια των υπολογιστών.



Επιπλέον, ένας από τους πρώτους υπολογιστές αναπτύχθηκε να μεταβάλλει τον χαρακτηριστικό ήχο των λέξεων. Μεταξύ αυτών που αναπτύχθηκαν στα εργαστήρια ήταν η λέξη "αεροπλάνο", που κατόπιν επεξεργασία φημιότα στο Λένιν από μία ή μηχανοκίνητη απόδοση των ομιλητών με τοίχο. Η επεξεργασία αυτή, που γινόταν πριν από την εμφάνιση των υπολογιστών, είναι από τα πρώτα βήματα στην ανάπτυξη της επεξεργασίας ήχου με υπολογιστή.



- ▶ Η πρώτη από αυτές είναι ίσως και η καθοριστικότερης σημασίας στην ιστορία της ψηφιακής ηχητικής ηχογράφησης και δεν είναι άλλη από τη δημιουργία του διάσημου συστήματος Soundstream του Δρ. Thomas Stockham, που σηματοδοτεί την αφετηρία του ψηφιακού ήχου. Την ίδια περίπου περίοδο οι εταιρείες New England Digital Corporation και Fairlight ανέπτυξαν τους δύο πρώτους ψηφιακούς συνθετητές με τις ονομασίες Synclavier και QASAR M8 αντίστοιχα.

ΤΟ ΙΔΙΑΙΤΕΡΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΜΙΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

- ▶ Για να αποσαφηνίσετε τις ανάγκες σας και για να είστε σε θέση να συνθέσετε και να εκμεταλλευτείτε στο μέγιστο ένα μουσικό σύστημα σε PC, χρειάζεται πρώτα από όλα να κατανοήσετε τις ιδιαιτερότητες του εν λόγω περιβάλλοντος και συγκεκριμένα τη ροή των σημάτων δια μέσου αυτού. Στο διπλανό γράφημα θα δείτε έναν πλήρη σταθμό μουσικής δημιουργίας εις τα εξ ων συνετέθη: απεικονίζονται με παραστατικό και αποκαλυπτικό τρόπο όλα τα επιμέρους τμήματα ενός συστήματος εγγραφής και επεξεργασίας ήχου, καθώς και οι μεταξύ τους συνδέσεις.



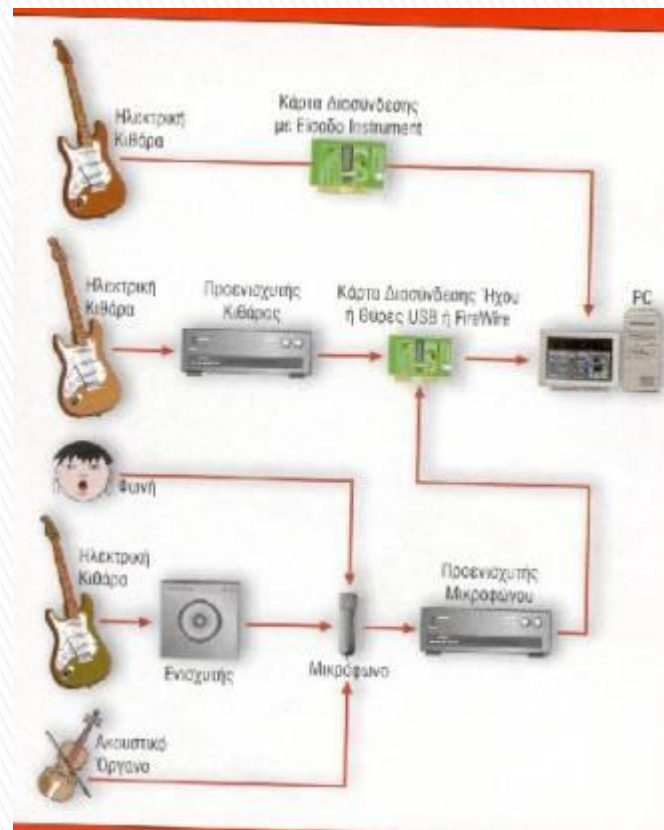
ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ MIDI



- ▶ Το midi έφερε επανάσταση στη μουσική :ξεκίνησε αρχικά από το χώρο της μουσικής εκτέλεσης και κατόπιν προχώρησε στο περιβάλλον τα μουσικής δημιουργίας-έχετε τη δυνατότητα να γίνεται άνθρωποι-ορχήστρες και μάλιστα χωρίς να ξέρετε μουσική. Το ενδιαφέρον όμως είναι ότι το MIDI δεν έχει άμεση σχέση με τον ήχο και ότι τα συστήματα MIDI είναι στην πραγματικότητα εντολές και όχι ηχητικά σήματα. Το πρωτόκολλο MIDI αναπτύχθηκε για την επικοινωνία και τη συνεργασία των συνθετών και απαρτίζεται από μια σειρά εντολών που σας προσφέρουν τη δυνατότητα να ελέγξετε τη λειτουργία όσων συσκευών το υποστηρίζουν. Οι εντολές αυτές αφορούν στη μουσική εκτέλεση ενός κομματιού, στη μεταβολή ορισμένων παραμέτρων μιας κονσόλας και σε ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε.

▶ **ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΗΧΗΤΙΚΩΝ ΣΗΜΑΤΩΝ**

- ▶ Έχετε ποτέ προσπαθήσει να συνδέσετε ένα «κανονικό» μικρόφωνο ή μια ηλεκτρική κιθάρα σε μια συνηθισμένη κάρτα ήχου; Αν ναι, τότε θα έχετε βρεθεί αντιμέτωποι με το ερασιτεχνικό και χωρίς υπερβολή «παράλογο» πρόσωπο των περισσότερων διασυνδεδετικών audio **Ψηφιακά σήματα**. Οι υπολογιστές αποθηκεύουν, διαχειρίζονται και επεξεργάζονται σήματα ψηφιακής μορφής, που σημαίνει ότι αυτοί πρέπει να είναι η τελική μορφή των σημάτων μας



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΥΝΘΕΣΑΙΖΕΡ;

- ▶ Το συνθεσάιζερ είναι ένα ηλεκτρονικό μουσικό όργανο ικανό να παράγει ήχους μετατρέποντας ηλεκτρικά σήματα διαφόρων (σε ήχο). Τα ηλεκτρικά σήματα παίζονται μέσω ηχείων . Τα συνθεσάιζερ μπορούν συνήθως να παράγουν μια μεγάλη ποικιλία ήχων .



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

- ▶ Ένα από τα πιο αναγνωρισμένα μουσικά είδη τον τελευταίο καιρό είναι η ηλεκτρονική μουσική ,η οποία ξεκίνησε το 1960 , μαζί με τη γέννηση του πρώτου ηλεκτρονικού synthesizer.Ο πρώτος της ηλεκτρονικής μουσικής,ήταν ο Jean-Michael Jarre,ο οποίος ήταν και ο πρώτος που έπαιξε στην όπερα του παρισίου με ήχους ελέκτρο σε συνδιασμό κλασσικής. Το 1964 ο Robert Moog προχώρησε ένα βήμα πιο πέρα και έγινε ο πρώτος , οποίος χρησιμοποίησε τα πρώτο αναλογικό Synthesizer και αναμφίβολα έδωσε το βήμα για την εξέλιξη του κινήματος. Η electronica θεωρείται μία από τις πρώτες μορφές που έδωσε ροή στο είδος και χρησιμοποίησε κυριώς μελωδικούς αλλά και αρμονικούς ήχους που αγγίζουν τα όρια της dance.





- ▶ Από το 1970 και μετά άλλαξαν πολλά, οι γερμανοί Kraftwerk άρχισαν την πορεία τους κάνοντας συνδυασμούς διαφόρων στυλ, remix με hip hop αλλά και πραγματοποιώντας συνεργασίες με διάφορους μουσικούς όπως οι GRANDMASTER FLASH, Parliament FUNKADELIC και Inner City. Ταυτόχρονα, στην άλλη γωνία της γής, στην JAMAICA, καλλιτέχνες όπως οι King Tubby, Lee Perry και Augusto Pablo άρχισαν εκείνη την περίοδο σε πειραματικό στάδιο να ασχολούνται με τα synths και να δημιουργούν ένα καινούργιο ρεύμα με την ονομασία <Sound System> .

REMIX

- ▶ Το remix είναι μια διαφορετική εκδοχή ενός τραγουδιού , το οποίο έχουν πάρει από την γνήσια μορφή του και έχουν αλλάξει . Ένα remixer χρησιμοποιεί την μίξη ήχου για να συνθέσει μια εναλλασσόμενη κύρια καταγραφή ενός τραγουδιού , που προσθέτει ή που αφαιρεί τα στοιχεία , ή απλά που αλλάζει τη δυναμική , το ρυθμό , τον χρόνο , ή σχεδόν οποιαδήποτε άλλη πτυχή των διάφορων μουσικών συστατικών



- ▶ Τα τραγούδια ανακατεύονται ξανά για ποικίλους λόγους :
- ▶ Για να δώσουν την έκδοση ενός τραγουδιού όπου δεν ήταν προηγουμένως διαθέσιμο.
- ▶ Για να βελτιώσουν την πίστη ενός παλαιότερου τραγουδιού για το οποίο η αρχική κύρια καταγραφή έχει χαθεί ή έχει καταστραφεί.
- ▶ Για να αλλάξει ένα τραγούδι , για να δώσουν σε ένα τραγούδι μια δεύτερη ευκαιρία στο ραδιόφωνο και σε clubs.
- ▶ ταιριάζει ένα συγκεκριμένο είδος μουσικής.
- ▶ Για να αλλάξουν ένα τραγούδι για καλλιτεχνικούς λόγους , για να παρέχουν τις πρόσθετες εκδόσεις ενός τραγουδιού.
- ▶ Για να δημιουργηθεί μια σύνδεση μεταξύ ενός άγνωστου καλλιτέχνη και μιας επιτυχεστερης έκδοσης τραγουδιού .



ΠΩΣ ΦΤΙΑΧΝΟΥΜΕ ΕΝΑ VIDEO - CLIP

- ▶ Η παραγωγή ενός video - clip δεν είναι τόσο περίπλοκη όπως όλοι νομίζουμε . Η όλη διαδικασία είναι πολλή απλή και απαρτίζεται από μια κάποια στάδια . Αρχικά , ο καλλιτέχνης (εφ' όσον έχει δημιουργήσει ένα κομμάτι και έχει γράψει τους στίχους του κομματιού με βάση μια ιστορία) καλείται να δημιουργήσει το concept (υπόθεση) του video - clip . Έπειτα πρέπει να επιλέξει τους ηθοποιούς , να διαλέξει τον ρόλο του καθενός και τον τρόπο ή το σύνολο των τόπων που θα απαρτιστεί όλο το σκηνικό . Έπειτα θα πρέπει να διαλέξει το προσωπικό (κάμερα - μαν , σκηνοθέτης , κομπάρσοι κ.λ.π.) καθώς και να επιλέξει τα αντικείμενα τα οποία θα χρησιμοποιήσει . Τέλος γίνονται οι λήψεις , το μιξάζ και το βίντεο κλιπ είναι έτοιμο.



ΟΠΕΡΑ

- ▶ Η Metropolitan Opera αποτελεί ένα ζωντανό σπίτι για τους πιο δημιουργικούς και ταλαντούχους καλλιτέχνες, συμπεριλαμβανομένων τραγουδιστών, παραγωγών, συνθετών, μουσικών ορχήστρας, σκηνοθετών, σχεδιαστών, εικαστικών, χορογράφων και χορευτών από όλο τον κόσμο. Metropolitan Opera ιδρύθηκε το 1883. Ξεκίνησε, έχοντας στο ρεπερτόριό της κάποιους από τους πιο σημαντικούς καλλιτέχνες του κόσμου. Το 1977, η Met άρχισε μια τακτική σειρά τηλεοπτικών παραγωγών με τις επιδόσεις της La Boheme, η οποία παρακολουθείται τηλεοπτικά, από τέσσερα εκατομμύρια ανθρώπους. Τις επόμενες από 70 πλήρης παραστάσεις. Πολλές από αυτές τις παραστάσεις έχουν εκδοθεί σε βίντεο, Laserdisc, και DVD. Το 1995, η Met εισήγαγε τους τίτλους ένα μοναδικό σύστημα ταυτόχρονης μετάφρασης.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΥΒΕΡΝΟΤΕΧΝΗ;

- ▶ Το Cyberart ή αλλιώς κυβερνοτέχνη αναφέρεται στην κατηγορία τέχνης που παράγεται με τη βοήθεια του software ή και hardware υπολογιστών συχνά με μια διαλογική πτυχή πολυμέσων . Μπορεί επίσης να αναφερθεί στην τέχνη που παράγεται μέσω μιας διαδικασίας , οποιοδήποτε από τα βήματα της οποίας επηρεάστηκε από τα βήματα της οποίας επηρεάστηκε από τέτοιο software ή hardware υπολογιστή



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΒΙΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΤΕΧΝΗ



- ▶ .Η πρόοδος της τεχνολογίας της γενετικής και της μοριακής βιολογίας δεν θα μπορούσε να αφήσει αδιάφορη την τέχνη . Οι καλλιτέχνες της Bio- art δεν κάνουν εργαστήρια , ούτε σκορπούν μικρόβια στην κοινωνία . Χρησιμοποιούν το μυαλό τους και πολύ περισσότερο το χιούμορ τους , για να μας προβληματίσουν . Οι επιστήμες της ζωής συναντώνται με την τέχνη αλλά και με την πληροφορική για να εξηγήσουν τη ζωή . Αυτός είναι ο ορισμός της Bio - Art. Παραδείγματα βιοτεχνολογικής τέχνης : Διαγονιδιακή διασταύρωση ειδών . Η Μάρθα ντε Μένεζες δημιουργεί στο εργαστήριο πεταλούδες με σχέδια που δεν υπάρχουν στη φύση.



ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

- ▶ οι αμφισβητήσεις που προκύπτουν για την computer art αφορούν ποικίλα θέματα όπως :
- ▶ Ότι οι υπολογιστές ανήκουν σε κοινό περιορισμένο ταξικά και γεωγραφικά
- ▶ Τα πνευματικά δικαιώματα , που οφείλουν να αναθεωρηθούν νομικά
- ▶
- ▶ Κάποιοι ιστορικοί τέχνης τελικά αναρωτιούνται αν η πορεία προς την τεχνολογία είναι προαναγγελία μιας σύνθετης παρακμής της τέχνης



ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

- ▶ Η κατοχή πνευματικών δικαιωμάτων παρέχει στον κάτοχο το αποκλειστικό δικαίωμα για το έργο, με μερικές εξαιρέσεις. Όταν ένα άτομο δημιουργεί ένα πρωτότυπο έργο, το οποίο έχει αποτυπωθεί σε ένα υλικό μέσο, τότε αποκτάει αυτόματα την κατοχή των πνευματικών δικαιωμάτων αυτού του έργου.

ΤΑ ΕΙΔΟΙ ΤΩΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ

- ▶ Ηχητικά και οπτικά έργα, όπως τηλεοπτικές εκπομπές, ταινίες και ηλεκτρονικά βίντεο
- ▶ Ηχογραφήσεις ήχου και μουσικές συνθέσεις
- ▶ Γραπτά έργα, όπως διαλέξεις, άρθρα, βιβλία και μουσικές συνθέσεις
- ▶ Οπτικά έργα, όπως εικόνες, αφίσες και διαφημίσεις
- ▶ Παιχνίδια βίντεο και λογισμικό υπολογιστή
- ▶ Θεατρικά έργα, όπως παραστάσεις και μιούζικαλ

ΤΙ ΕΙΝΑΙ AUDACITY

- ▶ Το **Audacity** είναι πρόγραμμα ψηφιακής επεξεργασίας ήχου και ηχογράφησης, που κυκλοφορεί σαν ελεύθερο λογισμικό και είναι ανεξάρτητο πλατφόρμας. Είναι διαθέσιμο για Windows, Mac OS X, Linux και BSD.



ΠΗΓΕΣ

- ▶ Πηγή 2^ο Γελ Πεύκης.
- ▶ http://2lyk-pefkis.att.sch.gr/Downloads/drastiriotites/2014-15/kour_log.ppt
- ▶ <https://support.google.com/legal/answer/3463239?hl=el>

ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ

Όνομα ομάδας 1^{ης} :REBEL FRIENDS

- ▶ 1) Βρούβα Ιωάννα
- ▶ 2) Κουρουμπέτσης Νίκος
- ▶ 3) Ρέκα Ορνέλα
- ▶ 4) Σούκμαν Καούρ
- ▶ 5) Γκουλτζίτ Γκανγκάρ

Όνομα ομάδας 2^{ης} :FOUR TEENS

- ▶ 1) Κατσαμπούμι Φάμπιο
- ▶ 2) Κοτσιφής Μάριος
- ▶ 3) Σκουρτανιώτη Γεωργιάννα
- ▶ 4) Συκαράς Αποστόλης

- ▶ Υπεύθυνη καθηγήτρια: Γουλίτσα Παρασκευή ΠΕ86