

238 Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων Αιγαίου (Σύρος)

Το Πανεπιστήμιο Αιγαίου σε αυτή την περίοδο ανάπτυξης φιλοδοξεί, όπως επιβάλλει και ο φυσικός του ρόλος, να ριζώσει στο Αιγαίο εκπροσωπούμενο σε κάθε σημαντικό σημείο αυτού του χώρου. Η Σύρος, ως πρωτεύουσα των Κυκλάδων, με ιστορία και πολιτισμό χιλιάδων ετών, ήταν μια αναγνωρισμένη απαίτηση ένταξης στο Πανεπιστήμιο. Η Σχολή που δημιουργείται στην Σύρο ταιριάζει στην ιστορία του νησιού και του ευρύτερου χώρου, αλλά και στις φιλοδοξίες του Πανεπιστημίου να δημιουργήσει προϋποθέσεις για την ανάπτυξη των τεχνών, των επιστημών και του πολιτισμού σε ένα χώρο με τόση ιστορία. Το Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων* είναι το πρώτο τμήμα που ξεκίνησε τη λειτουργία του στη Σύρο το Σεπτέμβριο του 2000 με βασικό προσανατολισμό τη Σχεδίαση Προϊόντων και Συστημάτων.

Το αντικείμενο του νέου Τμήματος είναι η ολοκληρωμένη Σχεδίαση Προϊόντων και Συστημάτων με την δημιουργική χρήση γνώσης και ιδεών από ένα ευρύ φάσμα των τεχνών και των επιστημών, με έμφαση στην χρήση νέων τεχνολογιών.

Σκοπός

Ο σκοπός του νέου Τμήματος είναι να παράγει αποφοίτους που θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν δημιουργικά νέες τεχνολογίες, επιστήμη, και τέχνη για να σχεδιάσουν λύσεις με την μορφή εύχρηστων και λειτουργικών Προϊόντων και Συστημάτων σε διάφορους χώρους και πλαίσια. Το τμήμα ανταποκρίνεται με αυτόν τον τρόπο στις τρέχουσες αλλά και στις αναδυόμενες ανάγκες για στελέχη στην βιομηχανία και τις επιχειρήσεις στο παγκόσμιο σκηνικό.

Οι έννοιες-κλειδιά που σχετίζονται άμεσα με το επιστημονικό αντικείμενο του Τμήματος και χαρακτηρίζουν τις βασικές κατευθύνσεις του είναι:

Σχεδίαση Προϊόντων και Συστημάτων

Επικοινωνία Ανθρώπου-Μηχανής

Βιομηχανικός Σχεδιασμός

Οργανωσιακός Σχεδιασμός

Σήμερα είμαστε μάρτυρες μιας νέας γενιάς σχολών σχεδίασης που μοντελοποιούν τη φιλοσοφία της Σχεδίασης σε σχέση με τις ανάγκες του 21ου αιώνα και συνδέονται με την κεντρική σχέση της Σχεδίασης ως προς τις κοινωνικές, οικονομικές και τεχνολογικές εξελίξεις που χαρακτηρίζουν την εποχή μας. Επιδιώκεται ο καθορισμός και η υποστήριξη των διαδικασιών δημιουργικής σχεδίασης σύμφωνα με τις σύγχρονες διεθνείς τάσεις. Οι τάσεις αυτές θεωρούν τη σχεδίαση ως τέχνη της επικοινωνίας για την αναγνώριση, σύλληψη, και δημιουργία Προϊόντων και Συστημάτων που είναι κατάλληλα ως προς τη μορφή, το περιεχόμενο, τη λειτουργία, και την αξία τους για την ανθρώπινη δράση.

Η πολυπλοκότητα των σύγχρονων προβλημάτων απαιτεί νέες ειδικότητες που βασίζονται στη διεπιστημονικότητα και την ικανότητα εφαρμογής της για το σχεδιασμό Συστημάτων και Προϊόντων. Ο πτυχιούχος θα μπορεί να παρεμβαίνει δημιουργικά σε όλες τις φάσεις του «κύκλου ζωής» ενός Προϊόντος ή Συστήματος, ξεκινώντας από την αναγκαιότητα ύπαρξής του, τη μορφή του, την κατασκευή πρωτοτύπων, μέχρι και τη σχεδίαση της παραγωγής του.

Σύμφωνα με τα διεθνή δεδομένα ο απόφοιτος του Τμήματος, ως Σχεδιαστής Συστημάτων ή Προϊόντων θα συλλαμβάνει, αναλύει, και δημιουργεί Προϊόντα και Συστήματα κατάλληλα για ανθρώπινα περιβάλλοντα και καταστάσεις, χρησιμοποιώντας δημιουργικά γνώσεις και ιδέες από τις επιστήμες και τις τέχνες. Με άλλα λόγια, ένας απόφοιτος του τμήματος θα είναι σε θέση να κατανοήσει ένα σχεδιαστικό πρόβλημα και να δημιουργήσει το αντίστοιχο Σύστημα ή Προϊόν, εξασφαλίζοντας την αισθητική και την ευχρηστία του.

Επιπλέον, η εξάπλωση της κοινωνίας της πληροφορίας, η παγκοσμιοποίηση και οι νέες ανάγκες και απαιτήσεις που προκύπτουν από αυτές, δημιουργούν καινούργιες βιομηχανίες και υπηρεσίες με αποτέλεσμα την γέννηση νέων μορφών Συστημάτων και Προϊόντων. Οι απόφοιτοι, έχοντας το προσόν μιας ολικής γνωστικής άποψης για τη Σχεδίαση, θα είναι σε θέση να καλύπτουν ανάγκες σε ένα μεγάλο εύρος περιοχών όπου απαιτείται ολική Σχεδίαση. Οι περιοχές αυτές καλύπτουν γενικότερα την Παραγωγή, τη Βιομηχανία και τις Επιχειρήσεις, και ειδικότερα τις Ηλεκτρονικές Εκδόσεις / Τυπογραφία, ή τη σχεδίαση περιεχομένου και παρουσίασης πολυμέσων για διάφορους σκοπούς, καθώς και τη σχεδίαση προϊόντων η υπηρεσιών σε ηλεκτρονική μορφή, που θα προωθούνται μέσω του διαδικτύου, στα γενικότερα πλαίσια του Ηλεκτρονικού Εμπορίου.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η σύνθεση των γνωστικών αντικειμένων που προσφέρονται από το Τμήμα δεν υπάρχει σήμερα σε άλλο Ελληνικό ΑΕΙ, σε αντίθεση με τον μεγάλο και συνεχώς αυξανόμενο αριθμό σχολών Σχεδίασης διεθνώς.

Πρόγραμμα Σπουδών

Α Εξάμηνο

ΑΓΓΛΙΚΑ I
ΑΠΕΙΡΟΣΤΙΚΟΣ ΛΟΓΙΣΜΟΣ I
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ I
ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ I
ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ I
ΣΤΟΥΝΤΙΟ I (ΣΧΕΔΙΟ/ΧΡΩΜΑ)
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ

Β Εξάμηνο

ΑΠΕΙΡΟΣΤΙΚΟΣ ΛΟΓΙΣΜΟΣ II
ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ II
ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ II
ΣΤΟΥΝΤΙΟ II (ΣΧΕΔΙΟ/ΧΡΩΜΑ)
ΑΓΓΛΙΚΑ II
ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΑΛΓΕΒΡΑ & ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ, ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ I

Γ Εξάμηνο

ΔΙΑΦΟΡΙΚΕΣ ΕΞΙΣΩΣΕΙΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ II
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΕ Η/Υ
ΣΤΟΥΝΤΙΟ III (ΣΧΕΔΙΟ/ΧΡΩΜΑ)
ΑΓΓΛΙΚΑ III
ΔΙΑΚΡΙΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΥΛΙΚΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ

Δ Εξάμηνο

ΑΓΓΛΙΚΑ IV
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΣΥΣΤΗΜΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ
ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ, ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ II
ΣΤΟΥΝΤΙΟ IV
ΥΛΙΚΑ
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΙΣ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ

Ε Εξάμηνο

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΗ ΕΡΕΥΝΑ/MANAGEMENT
ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ I
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΕ Η/Υ
ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΥΛΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΣΤΟΥΝΤΙΟ V

ΣΤ Εξάμηνο

ΜΕΘΟΔΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ II
ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ – ΜΗΧΑΝΗΣ
ΓΡΑΦΙΚΑ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ (SYSTEMS DESIGN)
ΣΤΟΥΝΤΙΟ VI
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΚΑΙ ΜΟΝΤΕΛΑ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Ζ Εξάμηνο

ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ I
ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΙ, ΔΟΜΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΘΕΩΡΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ (DESIGN FOR ALL)
ΕΡΓΟΝΟΜΙΑ
ΘΕΩΡΙΑ ΟΡΓΑΝΩΣΕΩΝ
ΣΤΟΥΝΤΙΟ VII
ΝΕΑ ΥΛΙΚΑ
ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ
ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ (SIMULATION)
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΝΕΩΝ ΜΕΣΩΝ (ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ)
ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ

Η Εξάμηνο

ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ II
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ
ΓΝΩΣΤΙΚΗ ΕΠΙΣΤΗΜΗ (COGNITIVE SCIENCE)
ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ
ΣΤΟΥΝΤΙΟ VIII
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΗ (PRINTING)
ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΗ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ (ANIMATION)

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ (DESIGN MANAGEMENT)

Θ Εξάμηνο

ΙΤΑΛΙΚΑ I
PROJECT MANAGEMENT
ΝΟΜΙΚΑ ΣΤΟ DESIGN
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ
ΦΥΛΟ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ (INFORMATION ARCHITECTURE)
ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ (PSYCHOLOGY) MECHANTRONICS
ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ (VIRTUAL REALITY)
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ (COMPUTER ANIMATION)
ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ι Εξάμηνο

ΙΤΑΛΙΚΑ II
ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΠΛΑΝΗΤΙΚΗΣ ΚΛΙΜΑΚΑΣ
ΦΥΛΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ
ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΕΙΝ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΕΙΔΙΚΟΥ ΥΦΑΣΜΑΤΟΣ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΟΧΗΜΑΤΩΝ COMPUTER GAMES / EDUTAINMENT
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ