ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ		
ΤΜΗΜΑ	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	N1-6040	**ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ**	ΣΤ’
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ		

ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ *σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Αν οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράψτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων*	**ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**	**ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ**
	4	6
Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).		

ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ *γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης, γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων*	ΜΑΘΗΜΑ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	ΟΧΙ
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	ΕΛΛΗΝΙΚΗ / ΑΓΓΛΙΚΗ
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.uniwa.gr/courses/GRAF133/

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες καταλλήλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος.

Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α

- *Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης*
- *Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β*
- *Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων*

Μετά το τέλος του μαθήματος οι φοιτητές θα είναι σε θέση :

- Να έχουν την στοιχειώδη γνώση για την δημιουργία ψηφιακών εφαρμογών για κινητά τηλέφωνα και τάμπλετ.
- Να μπορούν να συνεργάζονται δημιουργικά με τους συναδέλφους τους
- Να μπορούν να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά τους Η/Υ για την χρήση οπτικοακουστικών μέσων και ειδικότερα των ειδικών προγραμμάτων σχεδιασμού (επεξεργασία εικόνας και δημιουργίας ειδικώνεφέ) σε συνδυασμό με τυπογραφικά στοιχεία .
- Να ερευνούν βαθιά το θέμα που θέλουν να παρουσιάσουν.
- Να μπορούν να αυτό αξιολογηθούν και να αξιολογούν τους συνάδελφους τους

Γενικές Ικανότητες

Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί το μάθημα;.

Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών	*Σχεδιασμός και διαχείριση έργων*
Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις	*Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα*
Λήψη αποφάσεων	*Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον*
Αυτόνομη εργασία	*Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου*
Ομαδική εργασία	*Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής*
Εργασία σε διεθνές περιβάλλον	*Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης*
Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον	*……*
Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών	*Άλλες…*
	…….

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών.
- Αυτόνομη εργασία
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης.
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής.

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Θεωρητικό Μέρος Μαθήματος

Είσοδος των σπουδαστών στον κόσμο των πολυμέσων, γνωριμία με τα μέσα και τον τρόπο επικοινωνίας Γραφιστικής και των μέσων μετάδοσης της οπτικοακουστικής πληροφορίας.

Εργαστηριακό Μέρος Μαθήματος

Οι φοιτητές/ριες εκπαιδεύονται να σχεδιάζουν ψηφιακές εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα και τάμπλετ.

Στο Appstore κυκλοφορούν χιλιάδες εφαρμογές που όμως λίγες από αυτές καταλήγουν στο να βρίσκονται αποθηκευμένες σε κινητά ή τάμπλετ. Πετυχημένες εφαρμογές θεωρούνται αυτές που είναι πολύ καλά σχεδιασμένες τόσο από την άποψη της διεπαφής του χρήστη “UI” User Interface όσο και από την εμπειρία του με αυτή “UX” User Experience. Από πλευράς μάρκετινγκ, πετυχημένη είναι αυτή που καλύπτει την ανάγκη του χρήστη της, αλλά για το γραφίστα πετυχημένη εφαρμογή είναι αυτή που όχι απλά καλύπτει τις ανάγκες του χρήστη αλλά προσφέρει καλαισθησία, προσεγμένο σχεδιασμό, άψογη ροή και διάδραση μεταξύ χρήστη και εφαρμογής.

Ο στόχος επιτυγχάνεται μέσα από τη θεωρητική υποστήριξη του σχεδιασμού της εφαρμογής και την ανάλυση συγκεκριμένων παραδειγμάτων “case studies” με ιδιαίτερη έμφαση στον τρόπο επιλογής της θεματολογίας και σχεδιαστικής της εξέλιξης.

Χρησιμοποιώντας ένα ευρύ φάσμα παραδοσιακών ψηφιακών σχεδιαστικών προγραμμάτων, οι φοιτητές/τριες θα έχουν τη γνώση να δημιουργήσουν από απλά διαγράμματα ροής της εφαρμογής, έως ολοκληρωμένες μακέτες και πρωτότυπα έργα.

Με την ολοκλήρωση του μαθήματος οι γραφίστες/σχεδιαστές πολυμεσικών εφαρμογών, είναι σε θέση να δημιουργήσουν ψηφιακά έργα για κινητά τηλέφωνα και τάμπλετς. Δίδονται σημειώσεις τις οποίες ο φοιτητής κάνει χρήση κατά την συνολική διάρκεια σπουδής του μαθήματος. Στο τέλος του εξαμήνου παραδίδουν μια καλλιτεχνική εργασία συνοδευόμενη από γραπτή μελέτη.

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ *Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.*	Μοίρασμα της οθόνης του καθηγητή στην οθόνη όλων των σταθμών εργασίας, πρόσωπο με πρόσωπο. Το εργαστήριο διαθέτει τηλεόραση 70" που προβάλλεται Η/Υ του καθηγητή.
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ *Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές*	Οι παρουσιάσεις γίνονται με χρήση ψηφιακών εφαρμογών όπως το “PowerPoint”, Video, αλλά και χρήση άλλων ψηφιακών εφαρμογών για την εξ αποστάσεως θεωρητικέ και εργαστηριακή εκπαίδευση. Η δια ζώσης εργαστηριακή εκπαίδευση γίνεται με χρήση προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνας καθώς και εξειδικευμένων προγραμμάτων για το σχεδιασμό γραφικών και κινούμενης εικόνας.
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ *Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας.* *Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης (project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ.* *Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS*	

Δραστηριότητα	**ΦόρτοςΕργασίας Εξαμήνου**
Διαλέξεις	*60*
Μελέτη βιβλιογραφίας	*20*
E class	*10*
Μελέτη Ιστοσελίδων με case study	*10*
Καλλιτεχνικό Εργαστήριο Σχεδιασμού Ιστοσελίδων	*25*
ΣύνολοΜαθήματος	125

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ *Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης*	I. Το τελικό project που περιλαμβάνει: - Έρευνα και τρόπους ανάπτυξης μεθοδολογίας.

Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες *Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.*	-Παρουσίαση προεργασίας στην αίθουσα -Παράδοση εργασίας και βαθμολόγηση. ΙΙ. Το τελικό project αξιολογείται με βάση τις παρακάτω παραμέτρους - Έρευνα - Μεθοδολογία - Παρουσία στο εργαστήριο - Τελική εργασία

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. **Revolutionize Leeranign & DevelopmentQ Performance and Innovation Strategy for Information Age 1st Edition** Clark N. Quin 2014
2. **Design for how People Learn 2nd Edition) (Voice tha Matter) 2nd Edition**, Julie Dirksen (2016)
3. **Dreamweaver MX Magic, New Riders Publishing Halstead**, Brad (2002). .
4. **Graphis Interactive Design 2, Graphis Pr**, Pedersen, Martin (2002).
5. **The Digital Designer: 101 Graphic Design Projects for Print, the Web, Multimedia, and Motion Graphics, Delmar Learning** Pite, Stephen (2002). .
6. **Web Wizard's Guide to Multimedia, Addison-Wesley Pub Co** Lengel, James G. (2001). .
7. **Cotton, Bob and Oliver, Richard. The Cyberspace lexicon, London**, Phaidon press limited Press.
8. **Ulrich, Katherine. Flash 5 for Windows and Macintosh: Visual QuickStart Guide**, Peachpit Press.
9. **Ockrassa, Warren. Director 8.5 Shockwave Studio: A Beginner's Guide, McGraw-Hill Mayne,. Morphosis: Recent Works (Planet Architecture), in-D** Thom (2000).
10. **Developing Effective Websites: A Project Manager's Guide**, Focal Press Hogan, Patrick (2001).
11. **Multimedia: Making It Work 7th** Edition Vaughan (2001). **Developing Effective Websites: A Project Manager's Guide**, Focal Press Hogan, Patrick (2001).
12. **Multimedia: Making It Work 7th** Edition Vaughan (2001).