

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΣΧΟΛΗ	ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ		
ΤΜΗΜΑ	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	N1-7110	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Z
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Διαδραστικός σχεδιασμός (interaction design)		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ <i>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 αναγράφτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
Διαλέξεις		4	6
Εργαστήριο			
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	MEY		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:			
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	INTERACTION DESIGN		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)			

(1) 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 την ολοκλήρωση των μαθημάτων, επιδιωκόμενος στόχος είναι:

- οι φοιτητές να είναι σε θέση να κατανοούν και να μπορούν να εφαρμόσουν τα εργαλεία και τις μεθόδους που σχετίζονται με την προσέγγιση της «ανθρωποκεντρικής σχεδίασης» (συνέντευξη, παρατήρηση, εθνογραφική μελέτη) με σκοπό την αποκάλυψη όχι μόνο των άμεσων αναγκών και επιθυμιών των χρηστών αλλά των βαθύτερων κινήτρων και αξιών που ορίζουν το πλαίσιο αναγκών, περιορισμών και απαιτήσεων των χρηστών.
- να μπορούν να διεξάγουν επιτόπια παρατήρηση της δραστηριότητας των χρηστών

στο πραγματικό πλαίσιο δράσης, γνωρίζοντας πώς να σχεδιάσουν το πρωτόκολλο έρευνας καθώς επίσης και να προσδιορίσουν τις κατάλληλες πηγές άντλησης πληροφοριών ή/και μετρήσεων και τα κατάλληλα μέσα καταγραφής, βάσει της κατανόησης των απαιτήσεων, ιδιαιτεροτήτων κάθε πεδίου μελέτης.

- να χρησιμοποιούν τις μεθόδους ανάλυσης έργου (π.χ. διαγράμματα ροής, ιεραρχική ανάλυση εργασίας, ανάλυση συνδέσεων, λειτουργικά διαγράμματα διαδοχής έργων) για την αναπαράσταση, οπτικοποίηση των παρατηρούμενων δραστηριοτήτων και αναδυόμενων μοτίβων της συμπεριφοράς των ανθρώπων ανάλογα με το αντικείμενο.
- να ερμηνεύουν τα ευρήματα της ανάλυσής τους και να επιδεικνύουν μια ευρύτητα γνώσης αναφορικά με τις ποικίλες προκλήσεις και ευκαιρίες που μπορούν να προσφέρουν οι τεχνολογίες που αναπτύσσονται.
- να εφαρμόζουν τις μεθόδους και τις τεχνικές για τη μελέτη της συμπεριφοράς των δυνητικών χρηστών με τη χρήση πρωτοτύπων για την αξιολόγηση νέων, αναδυόμενων σχεδιαστικών λύσεων.

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

Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις

Λήψη αποφάσεων

Αυτόνομη εργασία

Ομαδική εργασία

Εργασία σε διεθνές περιβάλλον

Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον

Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών

Σχεδιασμός και διαχείριση έργων

Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα

Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον

Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας

και ευαισθησίας σε θέματα φύλου

Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής

Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

.....

Άλλες...

.....

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
- Λήψη αποφάσεων
- Αυτόνομη εργασία
- Ομαδική εργασία

(2) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Ο διαδραστικός σχεδιασμός αποσκοπεί στην βελτίωση της ευχρηστίας μιας εφαρμογής, αφού πρώτα διερευνηθούν και γίνουν κατανοητές οι ακριβείς ανάγκες του χρήστη με στόχο την υπηρετήση και πλήρωση των αναγκών αυτών. Ο διαδραστικός σχεδιασμός αποσκοπεί στην ελαχιστοποίηση της διάρκειας κατανόησης και αύξηση της ορθότητας και αποδοτικότητας της ολοκλήρωσης της λειτουργίας, χωρίς μείωση των απαιτήσεων της εφαρμογής. Ο αντικειμενικός σκοπός είναι να αυξήσουμε την επιτυχία, την παραγωγικότητα και την ικανοποίηση των χρηστών. Το κλειδί στο διαδραστικό σχεδιασμό είναι η κατασκευή πρωτοτύπων για δοκιμή από χρήστες έτσι ώστε να εξασφαλιστεί ότι η προτεινόμενη λύση είναι ευχάριστη και επαρκής. Ο διαδραστικός σχεδιασμός ασχολείται με την ανάλυση και μοντελοποίηση της δομής του σύνθετου διαλόγου που αναπτύσσεται μεταξύ ανθρώπων – προϊόντων και συστημάτων, καθώς επίσης και τις «συνδέσεις» μεταξύ

των ανθρώπων, οι οποίες συνδιαμορφώνονται με τη διαμεσολάβηση κάποιου προϊόντος και συστήματος. Ο στόχος του μαθήματος είναι η μελέτη των παραπάνω αλληλεπιδράσεων, με σκοπό τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη συστημάτων τα οποία θα ανταποκρίνονται στις κατά περίπτωση ανάγκες και επιθυμίες του χρήστη ανάλογα με το πλαίσιο δράσης και την εξέλιξη της διάδρασης. Το θεωρητικό υπόβαθρο και οι μέθοδοι μελέτης θεμελιώνονται στις αρχές του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού που εφαρμόζονται για το σχεδιασμό προϊόντων και την επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή, ωστόσο, το είδος της διάδρασης καθώς επίσης και το είδος των διαδραστικών προϊόντων και συστημάτων που μελετώνται δεν περιλαμβάνουν μόνο ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Εργαστηριακό Μέρος Μαθήματος

Το εργαστηριακό μέρος του μαθήματος θα περιλαμβάνει εκπαίδευση στο εργαστήριο με την χρήση των ειδικού λογισμικού (fireworks, director, premier, flash, html) για την επεξεργασία και την δημιουργία ολοκληρωμένων projects. (cd_rom , ιστοσελίδες, on line and of line εφαρμογές).

(3) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</p>	<p>Φυσική παρουσία στην αίθουσα διδασκαλίας.</p>									
<p>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</p>	<p>Εισηγήσεις και διαλέξεις με την χρήση οπτικο-ακουστικών μέσων. Υποστήριξη Μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class</p>									
<p>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</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="671 1003 1015 1111">Δραστηριότητα</th> <th data-bbox="1015 1003 1356 1111">Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="671 1111 1015 1151"></td> <td data-bbox="1015 1111 1356 1151"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="671 1151 1015 1191"></td> <td data-bbox="1015 1151 1356 1191"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="671 1191 1015 1263">Σύνολο Μαθήματος</td> <td data-bbox="1015 1191 1356 1263">150</td> </tr> </tbody> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου					Σύνολο Μαθήματος	150	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου									
Σύνολο Μαθήματος	150									
<p>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης 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.</p>	<p>Θεωρία</p> <ul style="list-style-type: none"> • Γραπτή τελική εξέταση • Εκπόνηση εργασιών • Γραπτή Εργαστηριακή Εργασία <p>Εργαστήριο Γραπτές αναφορές, εκπόνηση εργασιών, προφορικές ενδιάμεσες εξετάσεις και γραπτά τεστ.</p>									

(4) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

1. Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2013). Σχεδίαση Διαδραστικότητας: Επεκτείνοντας την Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή (3η έκδοση). Αθήνα: Γκιούρδας.

2. Norman, D.A. (2010). Σχεδιασμός των Αντικειμένων της Καθημερινότητας. Αθήνα: Κλειδάριθμος.

Ξενόγλωσση

1. Safer, D. (2013). Microinteractions. Sebastopol, CA: O'Reilly. 2. Safer, D. (2010).

2. Designing for Interaction: Creating smart applications and clever devices (2nd edition). Berkeley, CA: New Riders.

3. Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis, IN: Wiley.

4. Lowgren, J., & Stolterman, E. (2004). Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

5. Bagnara, S., & Gillian Crampton Smith, G.C. (2006). Theories and Practice in Interaction Design. London: CRC Press.

6. Weinschenk, S. (2011). 100 Things Every Designer Needs to Know About People. Berkeley, CA: New Riders. 7.

7. Amato, A., Di Lecce, V., & Piuri, V. (2013). Semantic Analysis and Understanding of Human Behavior in Video Streaming. London: Springer. 8. Saariluoma,

8. P., & Isomaki, H. (2009). Future Interaction Design II.

- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:

<http://interactions.acm.org/>