

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΣΧΟΛΗ	ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ		
ΤΜΗΜΑ	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Η
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (GAMING)		
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 αναγράψτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
		4	7
Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	ΜΑΘΗΜΑ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ κατ' επιλογήν υποχρεωτικό.		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:			
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)			

(1) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p>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.</p> <p>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 Περίληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων
<p>Μετά το τέλος του μαθήματος οι φοιτητές θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> Αξιολογούν διάφορα λογισμικά και δυνατότητες διάδρασης με συγκεκριμένη επιχειρηματολογία, ορολογία και ποιοτικά χαρακτηριστικά. Αυτοαξιολογηθούν και να αξιολογούν τους συνάδελφους τους έχοντας κατακτήσει την ορολογία και τα απαιτούμενα ποιοτικά χαρακτηριστικά.

Σχεδιάζουν στρατηγικές διάδρασης αξιοποιώντας την πρότερη γνώση (εικονογραφημένο σενάριο , cartoon, 3d modeling και animation,) σε συνδυασμό των δυνατοτήτων των νέων τεχνολογιών διάδρασης και παιχνιδιομηχανών (unity, unreal engine κ.ο.κ.)

- Επικοινωνούν αποτελεσματικά μέσω μορφών διάδρασης και παιχνιδιοποίησης (gamification).
- Εκφράζονται αποτελεσματικά μέσα από την εφαρμογή των αρχών της κινηματογραφικής γλώσσας σε περιβάλλον διάδρασης και gaming.
- Συνεργάζονται δημιουργικά με τους συναδέλφους τους σε ομαδικά project.
- Χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τους Η/Υ για την επεξεργασία των οπτικοακουστικών μέσων και ειδικότερα τεχνικών διάδρασης αξιοποιώντας τις εκφραστικές δυνατότητες δισδιάστατων και τρισδιάστατων μορφών animation.
- Γνωρίζουν σε βάθος τις εκφραστικές δυνατότητες του animation (δισδιάστατο και τρισδιάστατο) και να έχουν την δυνατότητα να το χρησιμοποιούν στις όλο και αυξανόμενες διαδραστικές εφαρμογές του.

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...

.....

- Ανάπτυξη δεξιοτήτων έρευνας και στοχευόμενης Αναζήτησης Πηγών Μάθησης.
- Ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών.
- Προαγωγή της κριτικής, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης.
- Δεξιότητες λειτουργίας σε περιβάλλον ομαδικής εργασίας
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων παρουσίασης
- Δεξιότητες λειτουργίας σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Ανάπτυξη ικανοτήτων παρουσίασης και προβολής του έργου του.
- Ανάπτυξη ικανοτήτων δημιουργίας πρωτότυπου έργου, με βάση την επισκόπηση στο πεδίο και την διάγνωση των αναγκών και ελλείψεων στο πεδίο της διάδρασης στο animation
- Ανάπτυξη ικανοτήτων επιλογής και χρήσης των απαιτούμενων τεχνολογιών, στην κατεύθυνση της ανάπτυξης των δεξιοτήτων και ικανοτήτων που αναφέρονται παραπάνω.

(2) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Έρευνα και παρουσίαση των ερευνητικών αποτελεσμάτων σε ολοκληρωμένα σχέδια εργασίας (**projects**) **Δημιουργίας Διαδραστικής Εφαρμογής Animation Gaming** επάνω σε τομείς όπως:

- Δημιουργία γραφικών και σχεδιασμός gaming με τρεις διαστάσεις
- Μεταφορά δισδιάστατων και τρισδιάστατων τεχνικών animation σε μορφές διαδραστικού animation (augmented και virtual reality gaming) καθώς επίσης και εφαρμογές αναπαράστασης και προβολής animation στον χώρο (mapping projection)
- Μελέτες περίπτωσης ανάπτυξης σχεδίου εργασίας animation gaming με δυνατότητες διάδρασης
- Δημιουργία folder παρουσίασης της έρευνας και του σχεδίου εργασίας με έμφαση σε διεπιστημονικές συνεργασίες και συμπαραγωγές.

3. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</p>	Πρόσωπο με πρόσωπο																	
<p>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</p>	<p>Παρουσιάσεις power point και video, open class μαθήματα. Δημιουργία Εργαστηριακή εκπαίδευση στις δυνατότητες και χρήση προγραμμάτων δημιουργίας διάδρασης Εργαστηριακή εκπαίδευση στις δυνατότητες και χρήση προγραμμάτων δημιουργίας gaming και animation με δυνατότητες διάδρασης</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>Δραστηριότητα</th> <th>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη βιβλιογραφίας</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>E class</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη ταινιών και case study gaming</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Ανάπτυξη διάδρασης σε πεδίο επιλογής</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Εργασία τεκμηρίωσης σχεδιασμού</td> <td>35</td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td>175</td> </tr> </tbody> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου	Διαλέξεις	20	Μελέτη βιβλιογραφίας	30	E class	30	Μελέτη ταινιών και case study gaming	30	Ανάπτυξη διάδρασης σε πεδίο επιλογής	30	Εργασία τεκμηρίωσης σχεδιασμού	35	Σύνολο Μαθήματος	175	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου																	
Διαλέξεις	20																	
Μελέτη βιβλιογραφίας	30																	
E class	30																	
Μελέτη ταινιών και case study gaming	30																	
Ανάπτυξη διάδρασης σε πεδίο επιλογής	30																	
Εργασία τεκμηρίωσης σχεδιασμού	35																	
Σύνολο Μαθήματος	175																	
<p>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</p>	Παρουσίαση Φακέλου:																	

<p>Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμών, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες</p> <p>Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Συγκριτική αξιολόγηση στοιχείων θεωρίας gaming • Ανάπτυξη μεθόδου σχεδιασμού μιας διαδραστικής εφαρμογής. • Ανάπτυξη πρακτικών παραγωγής μιας διαδραστικής εφαρμογής animation. <p>Project gaming σε ένα ολοκληρωμένο σχέδιο δημιουργίας σεναρίου και υλοποίησης του.</p>
---	---

(3) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση

1. Αναγνωστοπούλου, (2020). Η χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) σε εφαρμογές eLearning Μελέτη περίπτωσης: Ίδρυμα «Κωνσταντίνος Γ. Καραμανλής» (I.K.K.). Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC], 1(1). doi:<https://doi.org/10.12681/afimec.24406>
2. Λαμπροπούλου, (2020). Η αξιοποίηση της 3D σχεδίασης και της φωτογραμμετρίας στη δημιουργία παιγνιδιών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC], 1(1). doi:<https://doi.org/10.12681/afimec.24396>
3. Μαργαρίτης, (2020). Επαυξημένη πραγματικότητα και σχολικό έντυπο. Μία μελέτη περίπτωσης. Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC], 1(1). doi:<https://doi.org/10.12681/afimec.24404>
4. Νικολαΐδης , Δ. (2003). Επαυξημένη Πραγματικότητα, Πολλαπλασιάζοντας τις Δυνατότητες των Αισθήσεων. Περισκόπιο της Επιστήμης, Τεύχος 270. Αθήνα: Γνώμων Εκδοτική.
5. Σιάκας Σ. (2019). Αξιοποίηση του blender 3d, ενός δωρεάν προγράμματος ανοικτού κώδικα, ως μηχανή μοντάζ στην δημιουργία animation στην εκπαιδευτική διαδικασία. 4η επιστημονική ημερίδα του ΠΜΣ Επιστήμες της Αγωγής – Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Π.Μ.Σ. «Επιστήμες της Αγωγής – Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών», Τόμος υπό έκδοση.
6. Σιάκας, Σ. (2018). Το 3d Animation ως Περιεχόμενο Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality) στην Συσκευασία, Πρακτικά του 5ου επιστημονικού συνεδρίου με τίτλο "Ευφυής Συσκευασία. Νέες μορφές επικοινωνίας", όπου πραγματοποιήθηκε στον

Ξενόγλωσση

1. Benko, H., Jota, R., Wilson, A.D. (2012). MirageTable: Freehand Interaction on a Projected Augmented Reality Tabletop. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 199-208). ISBN: 978-1-4503-1015-4 doi:10.1145/2207676.
2. Cooperstock, J. R. (2001). The classroom of the future: Enhancing education through augmented reality. Proceedings of HCI International, (pp. 688-692).
3. Dede, C. (2009). Immersive Interfaces for Engagement and Learning. Science, 323(5910), (pp. 66 - 69). DOI: 10.1126/science.1167311
4. Hooijberg, Maarten,(1997) Practical Geodesy: Using Computers.Berlin: Springer–Verlag,.
5. Lizandra, M. (2009). Augmented Reality and Tangible Interfaces for Learning, In Advanced Learning, Raquel Hijn-Neira (Ed.), ISBN: 978-953-307-010-0, InTech
6. Maling, D.H.,(1993.) Coordinate Systems and Map Projections. Second Edition. Oxford: Pergamon Press,
7. Maniello, Donato (2014). Augmented Reality in public spaces. Basic Techniques for video mapping. Vol. I. Brienza: Le Penseur. ISBN 978-8895315348.
8. Maniello, Donato (2018). Advanced video mapping techniques. Spatial Augmented Reality applied to cultural heritage. Vol. II. Brienza: Le Penseur. ISBN 978-8895315584.
9. Maniello, Donato (2018). Spatial Augmented Reality. The development of edutainment for augmented digital spaces. Vol. III. Brienza: Le Pensuer. ISBN 978-8895315591.
10. Mannion, S. (2012). Beyond Cool: Making Mobile Augmented Reality Work for Museum Education, in Museums and the Web 2012: the international conference for culture and heritage on-line, San Diego, USA. Accessed 12 December 2014,
11. Naimark, Michael. (2005). "Two Unusual Projection Spaces". Presence, Special Issue on Projection, MIT Press, 14.5, October.
12. Voser, Stefan A.,(1997) MapRef: The Collection of Map Projections and Reference Systems for Europe. www.geocities.com/ CapeCanaveral/1224/mapref.html, 1997.

