

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ

ΣΧΟΛΗ	ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ		
ΤΜΗΜΑ	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	N1-6110	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΣΤ
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ		
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	
Διαλέξεις	1		
Εργαστηριακές Ασκήσεις	3		
Σύνολο	4	6	
<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>	ΜΕΥ		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	-		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι (στην Αγγλική)		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.uniwa.gr/courses/GD129/ (θεωρία) https://eclass.uniwa.gr/courses/GD206/ (εργαστήριο)		

(1) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p> <p><i>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.</i></p> <p><i>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</i></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 • Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων
<p>Στόχος του μαθήματος είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοήσουν οι φοιτητές την έννοια των διαδραστικών συστημάτων πολυμέσων, ερχόμενοι συγχρόνως σε επαφή με τις τεχνολογίες που τα υποστηρίζουν.

- Να αποκτήσουν δεξιότητες σχετικά με την ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών πολυμέσων χρησιμοποιώντας σύγχρονες τεχνικές και μεθόδους.
- Να μπορούν να αναγνωρίσουν και να βελτιώσουν ένα διαδραστικό σύστημα πολυμέσων, όπως επίσης και
- Να είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν ή/και να προετοιμάσουν κατάλληλα τα βέλτιστα δομικά στοιχεία μιας διαδραστικής εφαρμογής πολυμέσων.

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.
- Λήψη αποφάσεων
- Αυτόνομη εργασία
- Ομαδική εργασία
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων

(2) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Θεωρητικό Μέρος Μαθήματος

Αρχικά περιγράφονται όλα τα χαρακτηριστικά που πρέπει να έχει ένα σύστημα διαδραστικών πολυμέσων και γίνεται η προσπάθεια να απαντηθεί το ερώτημα αν και κατά πόσο η δημοτικότητα των πολυμέσων είναι δικαιολογημένη σε σχέση με τη χρησιμότητά τους. Τα διαδραστικά πολυμέσα είναι εκ φύσεως μια υβριδική τεχνολογία, η οποία συνδυάζει πολλές επί μέρους τεχνολογίες, που, ως ένα βαθμό, εξελίσσονται αυτόνομα. Στη συνέχεια γίνεται η εμβάθυνση στη βάση όλων αυτών των τεχνολογιών, την Ψηφιακή Αναπαράσταση της Πληροφορίας και ακολούθως εξετάζεται η προσφορά της υπάρχουσας τεχνολογίας σε κάθε ένα από τα συστατικά των πολυμέσων: στους τρόπους αναπαράστασης και συμπίεσης της πληροφορίας, στα αποθηκευτικά μέσα, και τέλος, στα δίκτυα κατάλληλα για εφαρμογές πολυμέσων. Τελικά αναλύονται τα υπάρχοντα πεδία εφαρμογής των διαδραστικών πολυμέσων, με ιδιαίτερη έμφαση στις δικτυακές εφαρμογές.

Εργαστηριακό Μέρος Μαθήματος

Το εργαστηριακό μέρος του μαθήματος περιλαμβάνει ατομικές και ομαδικές ασκήσεις για την εκπαίδευση των φοιτητών, με τη χρήση ειδικού λογισμικού συγγραφής πολυμεσικών εφαρμογών, με τελικό στόχο την επεξεργασία και δημιουργία ολοκληρωμένου διαδραστικού πολυμεσικού project.

(3) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</p>	Στην τάξη (Πρόσωπο με πρόσωπο)													
<p>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</p>	Χρήση Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία και στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση													
<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.</p> <p>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="630 512 954 554">Δραστηριότητα</th> <th data-bbox="963 512 1279 554">Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="630 564 954 596">Διαλέξεις</td> <td data-bbox="963 564 1279 596">50</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 606 954 638">Μελέτη βιβλιογραφίας</td> <td data-bbox="963 606 1279 638">10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 648 954 680">Εργαστηριακές ασκήσεις</td> <td data-bbox="963 648 1279 680">50</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 690 954 785">Μελέτη πολυμεσικών εφαρμογών με case study</td> <td data-bbox="963 690 1279 785">40</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 816 954 848">Σύνολο Μαθήματος</td> <td data-bbox="963 816 1279 848">150</td> </tr> </tbody> </table>		Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου	Διαλέξεις	50	Μελέτη βιβλιογραφίας	10	Εργαστηριακές ασκήσεις	50	Μελέτη πολυμεσικών εφαρμογών με case study	40	Σύνολο Μαθήματος	150
Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου													
Διαλέξεις	50													
Μελέτη βιβλιογραφίας	10													
Εργαστηριακές ασκήσεις	50													
Μελέτη πολυμεσικών εφαρμογών με case study	40													
Σύνολο Μαθήματος	150													
<p>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</p> <p>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</p> <p>Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</p>	<p>Γραπτή εργασία, Παράδοση εργαστηριακών ασκήσεων.</p> <p>1. Η τελική άσκηση περιλαμβάνει:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ανάπτυξη της μεθοδολογίας που ακολουθήθηκε - Παρουσίαση προεργασίας στην αίθουσα - Παράδοση και παρουσίαση εργασίας <p>2. Η τελική άσκηση αξιολογείται με βάση τα παρακάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Έρευνα - Διαμόρφωση της μεθοδολογίας - Συμμετοχή στο εργαστήριο - Τελική εργασία 													

(4) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<p>Ελληνική Βιβλιογραφία</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Λαζαρίνης Φώτιος - Πολυμέσα: Θεωρία και ανάπτυξη εφαρμογών - Έκδοση ebook: ΣΕΑΒ, ΚΑΛΛΙΠΟΣ - 2015 2. Δεληγιάννης, Ιωάννης - Διαδραστικά πολυμέσα και ψηφιακή τεχνολογία στις τέχνες - Εκδόσεις Fagotto - 2007 3. Παπαμάρκος, Νικόλαος - Ψηφιακή επεξεργασία και ανάλυση εικόνας – Εκδόσεις Γκιούρδας Β. - 2005 4. Πομπόρτσος, Ανδρέας Σ., Δημητριάδης, Σταύρος Ν., Τριανταφύλλου, Ευάγγελος Γ. - Τεχνολογία πολυμέσων - Εκδόσεις Τζιόλα - 2004

5. Λαδιάς, Τάσος - Μεθοδολογία και προγραμματισμός πολυμέσων – Εκδόσεις Κλειδάριθμος – 2003
6. Παπαδημητρίου, Αλέξανδρος Γ. - Τεχνολογία πολυμέσων – Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών – 2001
7. Δεληγιάννης, Ιωάννης - Η κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων – Εκδόσεις Fagotto – 2006

Διεθνής Βιβλιογραφία

1. Steinmetz, Ralf, Nahrstedt, Klara – Multimedia - Pearson Professional Education - 2002
2. Steinmetz, Ralf, Nahrstedt, Klara - Multimedia Applications - Springer-Verlag Berlin and Heidelberg GmbH & Co. KG - 2004
3. Steinmetz, Ralf, Nahrstedt, Klara - Multimedia Systems - Springer-Verlag Berlin and Heidelberg GmbH & Co. KG – 2004
4. Sloane, Andy - Internet Multimedia - Palgrave Macmillan – 2005
5. Elsom-Cook, Mark - Principles of Interactive Multimedia - McGraw-Hill Education - Europe – 2000
6. Dastbaz, Mohammad - Designing Interactive Multimedia - McGraw-Hill Education - Europe – 2002
7. Chapman, Nigel, Chapman, Jenny - Digital Multimedia - John Wiley and Sons Ltd - 2004