

## ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

### (1) ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	<b>ΠΛΡ 140</b>	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>8<sup>ο</sup></b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b> <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>		<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>
Διαλέξεις		3	5
<i>Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>			
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b> <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	Υποχρεωτικό/Επιλογής		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	Δεν υπάρχουν		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Αγγλικά		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΝΑΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.aegean.gr/courses/131255/">https://eclass.aegean.gr/courses/131255/</a>		

### (2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p><b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b> <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"> <li>• Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης</li> <li>• Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 &amp; 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β</li> <li>• Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων</li> </ul>
<p>Στο τέλος αυτού του μαθήματος οι φοιτήτριες –φοιτητές θα είναι ικανοί να:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Συζητούν και αναλύουν βασικά ζητήματα του τομέα μελετών παιχνιδιών και ψηφιακών παιχνιδιών</li> <li>• Διερευνούν τα ψηφιακά παιχνίδια ως νέα μέσα και οι επιπτώσεις τους σε άλλα σύγχρονα πολιτισμικά κείμενα.</li> <li>• Διακρίνουν και να δίνουν ορισμό για τα παιχνίδια και τις βασικές τους κατηγορίες και υποκατηγορίες</li> <li>• Κατανοούν και χρησιμοποιούν τις βασικές αρχές του σχεδιασμού των παιχνιδιών</li> <li>• Κατέχουν δεξιότητες σχετικές με τη μηχανική, την αφήγηση, τον αισθητικό σχεδιασμό και την τεχνολογία των ψηφιακών παιχνιδιών</li> <li>• Αξιολογούν την ικανότητά τους και να επιλέγουν τι θέλουν και τι μπορούν να κάνουν ως προς τον σχεδιασμό παιχνιδιών</li> <li>• Μεταδίδουν την αποκτηθείσα γνώση στα πλαίσια του μαθήματος με δημιουργικό τρόπο σε συναδέλφους τους με σκοπό την δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών</li> </ul>

### 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
- Ομαδική εργασία
- 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

### (3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

#### Περιγραφή – Οργάνωση Μαθήματος

Αυτό το μάθημα θα χρησιμεύσει ως εισαγωγική διεπιστημονική προσέγγιση για τη μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών και του αναδυόμενου τομέα των μελετών ψηφιακών παιχνιδιών. Κάθε φοιτητής ενθαρρύνεται να φέρει στο μάθημα τα ενδιαφέροντα, την τεχνογνωσία και την διάθεσή του για παιχνίδια. Παίζοντας, αναλύοντας και διαβάζοντας τα (ψηφιακά) παιχνίδια θα προσπαθήσουμε να μελετήσουμε τη δομή, τη λειτουργία τους, την επιρροή τους στον πολιτισμό και την κοινωνία.

#### Μέρος 1. Τι παιχνίδι (εβδομάδες 1-2)

Θα αρχίσουμε να μιλάμε και να διαβάζουμε για τα παιχνίδια και το παιχνίδι/παίζει. Πώς μπορούμε να το ορίσουμε; Γιατί είναι καθολικό ως ανθρώπινη εμπειρία; Ποιος είναι ο ρόλος του στην κοινωνία;

#### Μέρος 2. Ποιες είναι οι βασικές κατηγορίες παιχνιδιών και οι βασικές διαφορές του gameplay (3-5)

Θα παίξουμε και θα δούμε τι και πώς παίζουν άλλοι. Διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών θα δοκιμαστούν στην τάξη και θα αναλυθούν. Οι μαθητές θα πρέπει να παρουσιάζουν παιχνίδια και την ανάλυσή τους στις συναντήσεις στην τάξη, παρέχοντας στους άλλους μαθητές την ευκαιρία να παρατηρήσουν και να γνωρίσουν μια μεγάλη γκάμα παιχνιδιών, στυλ παιχνιδιού και συστήματα κανόνων. Οι σπουδαστές θα κληθούν επίσης να φέρουν στη συζήτηση τις προσωπικές τους εμπειρίες εντός και εκτός παιχνιδιού.

#### Μέρος 3. Βασικές αρχές σχεδιασμού παιχνιδιών (εβδομάδες 4-7)

Συζητάμε και αναλύουμε τις τέσσερις βασικές κατηγορίες σχεδιασμού παιχνιδιών: μηχανική, ιστορία, αισθητική, τεχνολογία.

#### Μέρος 4. Σχεδιασμός παιχνιδιού (8-13)

Τέλος, θα σχεδιάσουμε (στο χαρτί κυρίως) ένα δικό μας παιχνίδι ως τελικό έργο της τάξης. Στους φοιτητές θα παρέχεται πλούσιο υλικό περιεχομένου, το οποίο μπορεί να διαφέρει από χρονιά σε χρονιά ανάλογα με τα ενδιαφέροντα του καθηγητή και των φοιτητών. Αυτό το περιεχόμενο θα χρησιμοποιείται για να σχεδιάσουν οι φοιτητές ένα παιχνίδι. Αρχικά στο σύνολό της η τάξη θα χτίσει την ιστορία και έπειτα σε μικρότερες ομάδες, με βάση τα ενδιαφέροντα και τις γνώσεις που φέρνουν οι μαθητές στην τάξη θα σχεδιαστεί ένα ψηφιακό παιχνίδι.

#### (4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p><b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b> Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</p>	<p>Πρόσωπο με πρόσωπο (δια ζώσης διαλέξεις) και εργαστήρια</p>	
<p><b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b> Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</p>	<p>Χρήση e-class για την οργάνωση και την επικοινωνία του μαθήματος με τους φοιτητές</p>	
<p><b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b> Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας. Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη &amp; 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>	<p><b>Δραστηριότητα</b></p>	<p><b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b></p>
	<p>Διαλέξεις και εργαστήρια</p>	<p>13 x 3 ώρες = 39 ώρες</p>
	<p>Μελέτη διαλέξεων</p>	<p>13 x 5 ώρες = 65 ώρες</p>
	<p>Προετοιμασία και εκπόνηση πρώτης μικρής εργασίας</p>	<p>8</p>
	<p>Προετοιμασία και εκπόνηση τελικής εργασίας</p>	<p>35</p>
	<p></p>	<p></p>
	<p></p>	<p></p>
<p></p>	<p></p>	
<p></p>	<p></p>	
<p></p>	<p></p>	
<p>Σύνολο Μαθήματος</p>	<p>147 ώρες</p>	
<p><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b> 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>Οι σπουδαστές αξιολογούνται με βάση την εργασία τους που θα αποτελέσει μέρος του τελικού έργου του μαθήματος: το παιχνίδι.</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης θα συζητηθούν κατά τη διάρκεια του πρώτου μαθήματος και θα κοινοποιηθούν μέσω γραπτών ανακοινώσεων στο e-class που αποστέλλονται σε κάθε μαθητή με σαφείς και λεπτομερείς προδιαγραφές για το τι θα κάνουν στο τελικό σχεδιασμό του παιχνιδιού.</p>	

#### (5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<p>- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jesse Schell, <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>, Morgan Kaufmann Publishers, 2010. ISBN 978-0-12-369496-6</li> <li>• Salen, K., and E. Zimmerman. <i>The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology</i>. Cambridge, MA: MIT University Press, 2005. ISBN: 9780262195362.</li> <li>• Frasca, G. "Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology." <i>Video Game Theory Reader</i>. Edited by M. Wolf and B. Perron. New York, NY: Routledge, 2003. ISBN: 9780415965781.</li> <li>• Wardrip-Fruin, Noah. <i>First Person: New Media as Story, Performance, and Game</i>. Cambridge: MIT Press, 2006</li> <li>• Juul, J. "The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness." <i>Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings</i>. Edited by M. Copier and J. Raessens. Utrecht, the Netherlands: Utrecht University Press, 2003.</li> </ul>
--