

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΟΛ 214	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	5 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ		
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	
Θεωρία	2	2	
Εργαστήριο	2	3	
<i>Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>	4	5	
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	Ειδίκευσης γενικών γνώσεων		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	(προαιρετικά) <ul style="list-style-type: none"> • Βασικές αρχές Θεωρίας του Πολιτισμού • Βασικές γνώσεις Προγραμματισμού • Βασικές γνώσεις Προγραμματισμού Εφαρμογών Πολυμέσων • Πολιτιστική Αναπαράσταση • Βασικές γνώσεις Γραφιστικής 		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνικά		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι, στα αγγλικά		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	-		

(2) 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>Όσοι/ες παρακολουθήσουν το μάθημα θα πρέπει, μετά την ολοκλήρωσή του:</p> <p>α) να μπορούν να επιλέξουν δεδομένα προς παρουσίαση από ένα πολιτισμικό υλικό και να μπορούν να διαμορφώσουν τις δομές δεδομένων που προσδιορίζουν ένα περιεχόμενο προς αναπαράσταση</p> <p>β) να μπορούν να διαμορφώσουν εναλλακτικά σενάρια προβολής των συγκεκριμένων δεδομένων για τη δημιουργία ποικίλων παρουσιάσεων με τη χρήση πολυμέσων</p> <p>γ) να μπορούν να υλοποιήσουν ένα γραφικό σχεδιασμό που θα αναδεικνύει το περιεχόμενο κάθε παρουσίασης</p> <p>δ) να μπορούν να επιλέξουν ποιο/ποια από τα παραπάνω σενάρια συνδυάζεται με μεγαλύτερη επάρκεια με τις απαιτήσεις μιας κατηγορίας δεκτών/χρηστών στην οποία απευθύνονται</p> <p>ε) να μπορούν να προγραμματίσουν μια ψηφιακή εφαρμογή με βάση τα παραπάνω</p>

στ) να μπορούν να αναδιαμορφώσουν κάθε σενάριο, σε συνάρτηση με το γραφικό σχεδιασμό και τις δυνατότητες προγραμματισμού μιας 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
- Ομαδική εργασία
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
- 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

Η διδασκαλία του μαθήματος εστιάζει στις βασικές αρχές σχεδιασμού εφαρμογών που προβάλλουν και αναδεικνύουν πολιτιστικό περιεχόμενο με τη χρήση νέων τεχνολογιών πολυμέσων. Από αυτή τη σκοπιά, το περιεχόμενο του μαθήματος συνδέεται με τις θεωρητικές και μεθοδολογικές αρχές που αναπτύσσονται στο πλαίσιο του μαθήματος «Πολιτιστική Αναπαράσταση» του 4^{ου} εξαμήνου, αλλά διατηρεί την αυτονομία του ως διδακτική ενότητα. Σ' αυτό το πλαίσιο, η έμφαση αποδίδεται: α) στη διάκριση και επιλογή των στοιχείων που σημαίνουν εμφατικά μια πολιτισμική πρακτική, ένα αντικείμενο, ένα σύνολο αντικειμένων, κ.ο.κ. β) στον (ανα)συνδυασμό των συγκεκριμένων στοιχείων για τη δημιουργία ενός αρχικού σεναρίου παρουσίασης γ) στην προσαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου σε μια τελική μορφή, σε συνάρτηση με την ανάπτυξη συγκεκριμένων γραφικών που τονίζουν και μορφοποιούν το υπό προβολή πολιτιστικό περιεχόμενο, καθώς και με τις δυνατότητες προγραμματισμού της εφαρμογής σύμφωνα με τις απαιτήσεις κάθε συγκεκριμένου σεναρίου δ) στην αξιοποίηση στοιχείων του σεναρίου και του γραφικού σχεδιασμού για την προσέλκυση ειδικών κατηγοριών χρηστών/δεκτών της παραγόμενης εφαρμογής (αν απαιτείται και αν είναι δυνατόν).

(4) 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>	Χρήση Τ.Π.Ε. 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>	<p>Δραστηριότητα</p>	<p>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</p>
	<p>Διαλέξεις (2 ώρες X 13 διαλέξεις)</p>	<p>26 ώρες</p>
	<p>Εμβάθυνση στο υλικό κάθε διάλεξης 2 ώρα X 13 διαλέξεις</p>	<p>26 ώρες</p>
	<p>Εργαστήριο και δημιουργία εφαρμογής (100% του βαθμού) 6 ώρες X 13 συναντήσεις σε εργαστήρια</p>	<p>78 ώρες</p>
<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>Σύνολο Μαθήματος</p>	<p>130 ώρες</p>
	<p>Εργαστηριακή εργασία που παραδίδεται με τη μορφή ολοκληρωμένης εφαρμογής. Η εργασία αξιολογείται σε όλα τα στάδια της υλοποίησής της: ιδέα (concept), σενάριο, υλοποίηση και προβλήματα κατά την υλοποίηση, αναδιάρθρωση σεναρίου για να αντιμετωπιστούν προβλήματα κατά την υλοποίηση (100% του τελικού βαθμού)</p>	

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<ul style="list-style-type: none"> • Παπαγεωργίου Δ., Μυριβήλη Ε., Μπουμπάρης Ν., <u>Πολιτιστική Αναπαράσταση</u>, Κριτική, Αθήνα, 2006. • Barthes R., <u>Εικόνα-Μουσική-Κείμενο</u>, Πλέθρον, Αθήνα, 1988 • Engel P., Rorty R., <u>Σε τι χρησιμεύει η αλήθεια</u>; Πόλις, 2010 • Causey M., <u>Theatre and Performance in Digital Culture. From simulation to Embeddedness</u>, Routledge, 2006 • Cranny-Francis A., <u>Multimedia. Texts and contexts</u>, Sage Publications, 2005 • Crawford C., <u>The Art of Interactive Design</u>, No Starch Press, San Francisco, 2003 • Creeber G., Martin R., <u>Digital Cultures</u>, Open University Press, 2009 • Dade-Robertson M., <u>The Architecture of Information. Architecture, Interaction Design and the Patterning of Digital Information</u>, Routledge, 2011 • Manovich L., <u>The Language of New Media</u>, MIT Press, 2001 • Martinec, R. & Leeuwen, T., <u>The Language of New Media Design: Theory and Practice</u>, London and New York: Routledge, 2009 • Matrix E. S., <u>Cyberpop: Digital Lifestyles and Commodity Culture</u>, Routledge, 2006 • Svanaes D., <u>Understanding Interactivity: Steps to a Phenomenology of Human-Computer Interaction</u>, Trondheim, Norway, 2000
--