

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΟΛ 214	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	5ο
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, ειδικευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	Ειδικευσης γενικών γνώσεων / Ανάπτυξη Δεξιοτήτων		
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)	https://eclass.aegean.gr/courses/131370/		

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p> <p>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 Περληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων
<p>Μετά την ολοκλήρωση των μαθημάτων οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> Κατανοούν τις βασικές θεωρίες και αρχές του διαδραστικού σχεδιασμού και την θεώρησή τους υπό το πρίσμα των ανθρωπιστικών και κοινωνικών σπουδών. Εξετάζουν, αξιολογούν και επιλέγουν δεδομένα από ένα πολιτισμικό υλικό για παρουσίαση και να διαμορφώνουν τις δομές δεδομένων σύμφωνα με το προς αναπαράσταση περιεχόμενο Διαμορφώνουν εναλλακτικά σενάρια προβολής των συγκεκριμένων δεδομένων για τη δημιουργία ποικίλων παρουσιάσεων με τη χρήση πολυμέσων Υλοποιούν έναν πρότυπο σχεδιασμό της εφαρμογής που θα αναδεικνύει το περιεχόμενο Επιλέγουν σενάρια που αρμόζουν καλύτερα στις απαιτήσεις του κοινού/χρηστών που απευθύνονται.

Formatted: Font color: Text 2

- Σχεδιάζουν και υλοποιούν μια ψηφιακή εφαρμογή με βάση τα παραπάνω
- Αναδιαμορφώνουν κάθε σενάριο σε συνάρτηση με τις απαιτήσεις του πρότυπου σχεδιασμού της εφαρμογής
- Συνεργάζονται σε όλα τα στάδια που οδηγούν στην επιλογή, ανάλυση, επεξεργασία, παραγωγή και παρουσίαση ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου

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
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον/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 του διαδραστικού σχεδιασμού μέσω του οποίου προβάλλεται και αναδεικνύεται το πολιτιστικό περιεχόμενο. 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 προτύπων σχεδιασμού της τελικής εφαρμογής που μορφοποιούν το υπό προβολή πολιτιστικό περιεχόμενο, καθώς και με τις δυνατότητες υλοποίησης της εφαρμογής, και δ) στην αξιοποίηση στοιχείων του σεναρίου και του πρότυπου σχεδιασμού για την προσέλκυση ειδικού κοινού/χρηστών της παραγόμενης εφαρμογής (αν απαιτείται και αν είναι δυνατόν).

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.	Πρόσωπο με πρόσωπο	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές	Χρήση ΤΠΕ στη Διδασκαλία, στην Επικοινωνία με τους Φοιτητές/τριες, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση	
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	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις (2 ώρες X 13 διαλέξεις)	26 ώρες
	Εμβάθυνση στο υλικό κάθε διάλεξης 2 ώρα X 13 διαλέξεις	26 ώρες
	Εργαστήριο και δημιουργία εφαρμογής (100% του βαθμού) 6 ώρες X 13 συναντήσεις σε εργαστήρια	78 ώρες
	Σύνολο Μαθήματος	130 ώρες
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, Εκθεση / 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.	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) Τα κριτήρια αξιολόγησης γίνονται γνωστά κατά την αρχική-εισαγωγική διάλεξη και είναι αναρτημένα καθ' όλη τη διάρκεια του εξαμήνου στον ιστότοπο αποθήκευσης του περιεχομένου του μαθήματος (https://eclass.aegean.gr/courses/131370/)	

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΛΛΗΝΙΚΗ

Παπαγεωργίου, Δ., Μυριβήλη, Ε., & Μπουμπάρης, Ν. (2006). Πολιτιστική αναπαράσταση. Αθήνα: Κριτική.
Barthes R. (1988). Εικόνα -Μουσική-Κείμενο. Αθήνα: Πλέθρον.

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

Cranny-Francis, A. (2005). *Multimedia: Texts and contexts*. London: Sage Publications.
Crawford, C. (2003). *The art of interactive design*. San Francisco: No Starch Press.
Dade-Robertson, M. (2011). *The architecture of information: Architecture, interaction design and the patterning of digital information*. London: Routledge.
Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
Martinec, R., & van Leeuwen, T. (2009). *The language of new media design: Theory and practice*. London: Routledge.
Matrix, E. S. (2006). *Cyberpop: Digital lifestyles and commodity culture*. London: Routledge.
Mechant, P., & Van Looy, J. (2014). Interactivity. In M.-L. Ryan, L. Emerson, & B. J. Robertson (Eds.), *The Johns Hopkins guide to digital media* (pp. xx-xx). Johns Hopkins University Press.
Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). *Interaction design: Beyond human-computer interaction* (4th ed.). Wiley. ISBN: 9781119088790.
Svanaes, D. (2000). *Understanding interactivity: Steps to a phenomenology of human-computer interaction*. Trondheim, Norway: NTNU.