

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΛΡ146	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	7 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή		
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	
<i>Διαλέξεις</i>	3	6	
<i>Εργαστηριακές Ασκήσεις</i>			
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>	3	6	
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδικευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	Υποχρεωτικό Επιλογής/Ειδικού Υποβάθρου		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.aegean.gr/courses/131425/		

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα <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"> ● <i>Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης</i> ● <i>Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β</i> ● <i>Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων</i>
<p>Στο τέλος αυτού του μαθήματος οι φοιτήτριες – φοιτητές θα είναι ικανοί να:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Σχεδιάζουν προηγμένες ευφυείς και πολυμεσικές διεπαφές ● Προδιαγράφουν την αρχιτεκτονική συστήματος σε προηγμένα διαδραστικά συστήματα ● Ορίζουν τις σχετικές τεχνολογικές προδιαγραφές ● Εφαρμόζουν και συνδυάζουν τεχνικές και μεθόδους Τεχνητής Νοημοσύνης και Μηχανικής Μάθησης προκειμένου να εμπλουτίσουν τα διαδραστικά συστήματα με δυναμική συμπεριφορά ● Μοντελοποιούν τα χαρακτηριστικά του χρήστη και να τα ενσωματώνουν ώστε να διαμορφώνουν την βέλτιστη εμπειρία χρήστη. ● Αξιολογούν την ευχρηστία συνολικά και τις επιμέρους πτυχές αυτής της διαμορφούμενης εμπειρίας χρήστη.
<p>Γενικές Ικανότητες <i>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.:</i></p> <p><i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</i></p>

<p>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</p>	<p>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... </p>
--	--

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Αυτόνομη και ομαδική εργασία
- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση γνώσης
- Προαγωγή της δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
- Μετάδοση και μεταφορά τεχνογνωσίας σε άλλα περιβάλλοντα

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το μάθημα αποτελείται από τις παρακάτω ενότητες:

1. Εισαγωγή σε προχωρημένες και φυσικές διεπαφές χρήστη και συστήματα και τεχνολογίες Ευφυούς Αλληλεπίδρασης
2. Εμπειρία Χρήστη και σχεδιασμός διάδρασης
3. Συναισθηματική Υπολογιστική
4. Ευφυής Αλληλεπίδραση
5. Αλληλεπίδραση σε περιβάλλοντα Εικονικής και Μικτής Πραγματικότητας
6. Απτικές και πολυαπτικές διεπαφές και αντίστοιχες τεχνολογίες (π.χ. πολυαπτικά διαδραστικά τραπέζια)
7. Συστήματα διαδραστικής χωρικής προβολής (projection mapping)
8. Παιγνιώδης αλληλεπίδραση
9. Διεπαφές εγκεφάλου-υπολογιστή (brain-computer interfaces)
10. Εξατομίκευση και δυναμική αλληλεπίδραση
11. Συστήματα συστάσεων και τεχνολογίες πειθούς (persuasive technologies)
12. Διάχυτη και κινητή αλληλεπίδραση
13. Αλληλεπίδραση με επίγνωση πλαισίου

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</p>	<p>Πρόσωπο με πρόσωπο μέσω δια ζώσης διαλέξεων υποστηριζόμενων από υποδομές και μεθόδους εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.</p>																						
<p>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</p>	<p>Χρήση λογισμικού διαδικτυακά προσβάσιμου και ανοιχτού κώδικα για την εκπόνηση εργασιών και την επικοινωνία με τους φοιτητές.</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>13 *3 ώρες =39 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη διαλέξεων</td> <td>13*7 ώρες = 91 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Εργαστηριακές ασκήσεις</td> <td>0 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Εκπόνηση τελικής εργασίας</td> <td>24 ώρες</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td>154 ώρες</td> </tr> </tbody> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου	Διαλέξεις	13 *3 ώρες =39 ώρες	Μελέτη διαλέξεων	13*7 ώρες = 91 ώρες	Εργαστηριακές ασκήσεις	0 ώρες	Εκπόνηση τελικής εργασίας	24 ώρες											Σύνολο Μαθήματος	154 ώρες
Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου																						
Διαλέξεις	13 *3 ώρες =39 ώρες																						
Μελέτη διαλέξεων	13*7 ώρες = 91 ώρες																						
Εργαστηριακές ασκήσεις	0 ώρες																						
Εκπόνηση τελικής εργασίας	24 ώρες																						
Σύνολο Μαθήματος	154 ώρες																						
<p>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, Έκθεση / 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.</p>	<p>Η τελική εξέταση πραγματοποιείται μέσω εκπόνησης και υποχρεωτικής παρουσίασης εξαμηνιαίας εργασίας επί θεμάτων σχεδιασμού και αξιολόγησης προηγμένων διαδραστικών συστημάτων. Το θέμα της εργασίας επιλέγεται από τους φοιτητές κατά την διάρκεια του εξαμήνου αφού παρουσιαστούν οι βασικές ενότητες του και η εκπόνηση της παρακολουθείται και υποστηρίζεται κατά την διάρκεια των εργαστηριακών συνεδριών. Τα κριτήρια αξιολόγησης γίνονται γνωστά κατά τη διάρκεια του πρώτου μαθήματος και είναι διατυπωμένα ξεκάθαρα στο υλικό που προσφέρεται στο e-class του μαθήματος.</p>																						

(4) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<p>- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κουτσάμπασης Παναγιώτης, Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή «Αρχές, μέθοδοι και παραδείγματα», 2011, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΕΠΕ, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 12279101, ISBN: 978-960-461-439-4 • Αβούρης Νικόλαος , (2000). ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ. ΕΚΔΟΣΕΙΣ: ΔΙΑΥΛΟΣ Α.Ε., ΑΘΗΝΑ, ISBN: 978-960-531-098-1. (ΑΡ. ΕΥΔΟΞΟΣ, 12172). • DIX, FINLAY, ABOWD, BEALE, (2007). ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΝΘΡΩΠΟΥ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ 3η ΕΚΔΟΣΗ. ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Γκιούρδας Μ. , ΑΘΗΝΑ, ISBN: 960 512 503X. (ΑΡ. ΕΥΔΟΞΟΣ, 12304). • Κωνσταντίνος Χωριανόπουλος, Ο Προγραμματισμός Της Διάδρασης, Κορφιάτης, 2016, ΑΡ. ΕΥΔΟΞΟΣ, 68371436 • Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece, Σχεδίαση Διαδραστικότητας 3η Έκδοση, ΓΚΙΟΥΡΔΑ, 2013, 978-960-512-6506, 33133359 • Shneiderman Ben, Plaisant Cathrine, Σχεδίαση Διεπαφής Χρήστη, ΤΖΙΟΛΑ , 2010, 978-960-418-256-5, 18548663

- Dix, A. (2009). Human-Computer Interaction. In: LIU, L., ÖZSU, M.T. (eds) Encyclopedia of Database Systems. Springer, Boston, MA. https://doi.org/10.1007/978-0-387-39940-9_192
- Nardi, B. A. (Ed.). (1995). Context and consciousness: activity theory and human-computer interaction. mit Press, ISBN: 9780262280419, <https://doi.org/10.7551/mitpress/2137.001.0001>
- Αβούρης, Ν., Κατσάνος, Χ., Μουστάκας, Κ., Τσέλιος, Ν., (2016). Εισαγωγή στην Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή (2η έκδοση), ISBN: 978-960-530-165-1 .

- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:

- ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems
- ACM Transactions on Computer-Human Interaction
- Journal on Multimodal User Interfaces, Springer
- IEEE Transactions on Human-Machine Systems
- IEEE Transactions on Affective Computing
- Personal and Ubiquitous Computing, Springer
- User Modelling and User-Adapted Interaction, Springer
- Pervasive and Mobile Computing, Elsevier
- Computer Supported Cooperative Work, Springer
- International Journal of Human-Computer Interaction, Taylor & Francis
- IEEE Transactions on Cybernetics