

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΛΡ140	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	8ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Θεωρία και Σχεδιασμός Ψηφιακών Παιχνιδιών		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
<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>			
Διαλέξεις		2	2
Εργαστήριο		2	3
		4	5
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Υποχρεωτικό Επιλογής/Ειδίκευσης Γενικών Γνώσεων/Ανάπτυξη Δεξιοτήτων		
<i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>			
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	(Προαιρετικά) Βασικές γνώσεις Προγραμματισμού Διαδραστικός Σχεδιασμός Διαδραστική Ψηφιακή Αφήγηση		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.aegean.gr/courses/131327/		

(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 • Περιληπτικός 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"> • Αναλύουν τα δομικά και λειτουργικά στοιχεία ενός ψηφιακού παιχνιδιού • Αξιολογούν τους διαφορετικούς τύπους παιχνιδιών με βάση το στυλ, την ιστορία/αφήγηση, τη μηχανική, την αισθητική και την τεχνολογία τους • Κατανοούν τους μηχανισμούς επιρροής των παιχνιδιών στη διαμόρφωση κοινωνικών και πολιτιστικών αξιών, και συμπεριφορών (παιχνίδια πειθούς) • Να κατανοούν τον ρόλο των ψηφιακών παιχνιδιών ως εργαλεία μελέτης, κριτικού αναστοχασμού αλλά και ανάδειξης του παρελθόντος • Σχεδιάζουν ένα παιχνίδι από τη σύλληψη της κεντρικής ιδέας μέχρι και την ανάπτυξη ενός εγγράφου σχεδιασμού παιχνιδιών (Game Design Document).

- Αξιοποιούν την πολιτιστική πληροφορία με τη λογική της “επανάχρησης υλικού” από ψηφιακούς αποθέτες για τον σχεδιασμό παιχνιδιών σοβαρού σκοπού
- Δημιουργούν μικρές ενδεικτικές συνεδρίες παιχνιδιού για να αναδείξουν βασικά λειτουργικά στοιχεία του σχεδιασμού τους με εύχρηστα λογισμικά, ελεύθερα ή/και ανοιχτού κώδικα, όπως το Twine, το Game Maker Studio
- Αναλύουν αναστοχαστικά και κριτικά τα βήματα και τα αποτελέσματα του σχεδιασμού τους ως σημαντικό μέρος της δημιουργικής τους διαδικασίας.

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...

.....

- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
- Εφαρμογή της γνώσης στην πράξη
- Αυτόνομη Εργασία
- Άσκηση κριτικής σκέψης
- Ομαδική εργασία
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα και την πολυπολιτισμικότητα
- Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλλου
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν σήμερα μία διαδεδομένη κοινωνική και πολιτισμική πρακτική και ταυτόχρονα ένα συνεχώς αναπτυσσόμενο φαινόμενο που χρήζει ιδιαίτερης προσοχής ως αντικείμενο διεπιστημονικών σπουδών. Παράλληλα, τα ψηφιακά παιχνίδια είναι μέρος του αναπτυσσόμενου κλάδου των δημιουργικών και πολιτιστικών βιομηχανιών που ανταγωνίζεται ισότιμα εδραιωμένους κλάδους όπως ο κινηματογράφος και η μουσική βιομηχανία. Τι είναι όμως τα ψηφιακά παιχνίδια; Ποιος είναι ο ρόλος τους στις σημερινές κοινωνίες και τον πολιτισμό; Ποιες είναι οι βασικές κατηγορίες παιχνιδιών και οι κύριες διαφορές του gameplay; Ποιες είναι οι βασικές αρχές σχεδιασμού παιχνιδιών; Τι είναι τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού; Πως μπορούν να αξιοποιηθούν για την ανάπτυξη εμπειριών στο πλαίσιο ερμηνείας και σύνδεσης με το παρελθόν; Το μάθημα Θεωρία και Σχεδιασμός Ψηφιακών Παιχνιδιών εξετάζει εισαγωγικά το ευρύτερο πλαίσιο της θεωρίας και δημιουργίας των ψηφιακών παιχνιδιών για να εστιάσει, αναλύσει και να συζητήσει κριτικά την εξέλιξη του φαινομένου και την επιρροή του στις κοινωνίες και τα άτομα ως ένα πολιτιστικό προϊόν. Το μάθημα έχει ως στόχο: 1) να προσεγγίσει διεπιστημονικά τον αναδυόμενο τομέα της μελέτης των «Παιγνιακών Σπουδών» (Game Studies), 2) να ενθαρρύνει τη συμμετοχή των φοιτητριών και φοιτητών με βάση τα ενδιαφέροντα, την τεχνογνωσία και την εμπειρία τους στα παιχνίδια, και 3) να μελετήσει τη δομή, τη λειτουργία, και την επιρροή των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού στον πολιτισμό και την κοινωνία. Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στο σχεδιασμό παιχνιδιών κοινωνικού και πολιτιστικού περιεχομένου.

Διαλέξεις Μαθήματος

1. Εισαγωγή στην έννοια του παιχνιδιού και του «παίζει» – Παρουσίαση των στόχων του μαθήματος και περιγραφή εννοιών
2. Μια κοινωνικο-ιστορική προσέγγιση των παιχνιδιών
3. Βασικές κατηγορίες και στυλ παιχνιδιών

4. Βασικές αρχές σχεδιασμού I: μηχανική
5. Βασικές αρχές σχεδιασμού II: ιστορία
6. Βασικές αρχές σχεδιασμού III: αισθητική
7. Βασικές αρχές σχεδιασμού IV: εμπειρία χρήστη
8. Παρουσιάσεις φοιτητικών εργασιών
9. Παιχνίδια και Τέχνη
10. Παιχνίδια και Παρελθόν
11. Προσεγγίσεις δοκιμών και αξιολόγησης παιχνιδιών
12. Πρόοδος τελικών εργασιών
13. Παρουσίαση τελικών εργασιών και ανατροφοδότηση

Στα εργαστήρια πραγματοποιείται εξάσκηση στη μελέτη, ανάλυση και κριτική θεώρηση των παιχνιδιών μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα. Επίσης, οι φοιτητές και φοιτήτριες εξοικειώνονται με εργαλεία ανάπτυξης παιχνιδιών και εξελίσσουν ομαδικά την ανάπτυξη του τελικού έργου.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</p>	<p>Πρόσωπο με πρόσωπο (δια ζώσης διαλέξεις)</p>	
<p>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</p>	<p>Χρήση ΤΠΕ στη Διδασκαλία, στην Επικοινωνία με τους Φοιτητές/τριες, Χρήση ψηφιακών εργαλείων ανοιχτού λογισμικού</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.</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</p>	<p>13*2 ώρες = 26 ώρες</p>
	<p>Μελέτη διαλέξεων</p>	<p>13*3 ώρες = 39 ώρες</p>
	<p>Εργαστήρια</p>	<p>13*2 = 26 ώρες</p>
	<p>Προετοιμασία εργασιών</p>	<p>13*4 ώρες = 52 ώρες</p>
	<p>Σύνολο Μαθήματος</p>	<p>143 ώρες</p>
<p>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμών, 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.</p>	<p>Το μάθημα αξιολογείται με τρεις τρόπους με την αντίστοιχη στάθμιση: συμμετοχή στο μάθημα και στα εργαστήρια (10%), κατάθεση πρώτης ατομικής (20%), τελική εργασία (70%). Η πρώτη εργασία είναι ατομική και περιλαμβάνει την επιλογή, παρουσίαση και γραπτή ανάλυση ενός παιχνιδιού. Η τελική εργασία είναι ομαδική (2-4 άτομα) και αφορά στον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού με βάση τη θεματική και το εποπτικό υλικό που θα ορισθεί από την διδάσκουσα. Ο σχεδιασμός περιλαμβάνει τη δημιουργία ενός εγγράφου σχεδιασμού του παιχνιδιού (Game Design Document) σύμφωνα με το πρότυπο που θα δοθεί καθώς και την ανάπτυξη μικρής έκτασης του παιχνιδιού σε κατάλληλο ψηφιακό μέσο που θα διδαχθούν κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων ή κάποιο της επιλογής τους. Αυτή η πιο δημιουργική εργασία συνοδεύεται από μια γραπτή ανάλυση που θα αξιοποιήσει τη θεωρία, τις προσεγγίσεις, τα εργαλεία και τη λογική που αναπτύχθηκαν στο μάθημα. Οι εργασίες θα προσμετρηθούν και κατά την εξεταστική του Σεπτεμβρίου, αλλά δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν εκτός της διάρκειας του ακαδημαϊκού εξαμήνου.</p>	

	Τα κριτήρια αξιολόγησης γίνονται γνωστά κατά την αρχική-εισαγωγική διάλεξη και είναι αναρτημένα στην αρχική σελίδα του μαθήματος στην πλατφόρμα Open eClass.
--	--

(4) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Προτεινόμενη Βιβλιογραφία

- Caillouis, R. 2001. Τα Παιχνίδια και οι Άνθρωποι: Η Μάσκα και ο Ίλιγγος, Αθήνα: Εκδόσεις του 21ου
- Frasca, G. 2003. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Mark J.P. Wolf and Bernard Perron (eds) The Video Game Theory Reader. New York: Routledge, 221–37.
- Huizinga, J. 1989. Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι: Homo Ludens, Αθήνα: Γνώση/Ciccoricco, D. Games as Stories. In Ryan, M.-L., In Emerson, L., & In Robertson, B. J. (eds) The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Juul, J. 2014. Gameplay. In Ryan, Marie-Laure, Lori Emerson, and Ben Robertson (eds) The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Λυγκιάρης, Μ και Δεληγιάννης, Γ. (2017). *Ανάπτυξη παιχνιδιών - Σχεδιασμός διαδραστικής αφήγησης: Θεωρίες, τάσεις και παραδείγματα*. Αθήνα: Fagotto Books.
- Lowood, H. 2014. Game History. In Ryan, Marie-Laure, Lori Emerson, and Ben Robertson (eds) The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Mol, A. A. A., Ariese-Vandemeulebroucke, C. E., Boom, K. H. J., and Politopoulos, A. 2017. The interactive past: archaeology, heritage and video games. [online] Available at: <http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=4862892>.
- Παπαηλία, Π., Πετρίδης, Π. 2015. Διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων. Στο Παπαηλία, Π., Πετρίδης, Π. 2015. *Ψηφιακή εθνογραφία*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. κεφ 5, 2-10. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/6122>
- Schell, J. 2008. The art of game design: a book of lenses. Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Schrier, K. 2016. Knowledge Games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change. Baltimore, MD: John Hopkins University Press.
- Winn, B.M. 2007. The Design, Play, and Experience Framework. In Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education. IGI Global: Hershey, PA, USA.

*Συμπληρωματική βιβλιογραφία στα ελληνικά και τα αγγλικά καθώς και λοιπό υλικό θα είναι διαθέσιμα κατά τη διάρκεια της χρονιάς στο e-class.