

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΟΛ 230	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	8ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Διαδραστική Ψηφιακή Αφήγηση		
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 Αφήγηση: Θεωρία και Πρακτική Διαδραστικός Σχεδιασμός		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)			

(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"> • Κατανοούν και να ορίζουν την έννοια της διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης και των πεδίων εφαρμογής της στον τομέα του σύγχρονου πολιτισμού • Κατανοούν τις βασικές μορφές και δομές της διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης • Αναλύουν παραδείγματα του πεδίου και να τα συζητούν με κριτικό πνεύμα, αναγνωρίζοντας τις καλές πρακτικές • Επιδεικνύουν δημιουργικότητα στον συνδυασμό αρχειακού και νέου υλικού για τη μετάδοση πολιτιστικών αφηγήσεων • Αξιοποιούν μεθοδολογικές προσεγγίσεις για τον σχεδιασμό μη-μυθοπλαστικών σεναρίων για διάφορα είδη διαδραστικής αφήγησης όπως το διαδραστικό ντοκιμαντέρ, οι διαδραστικές εφαρμογές και τα ψηφιακά παιχνίδια

- Επιδεικνύουν δεξιότητες σχεδιασμού και δημιουργίας διαδραστικών σεναρίων
- Χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για την ανάπτυξη διαδραστικών ψηφιακών αφηγήσεων κατανοώντας τις απαιτήσεις και τους περιορισμούς τους ως εργαλεία επικοινωνίας και έκφρασης
- Κατανοούν τις απαιτήσεις σε όλα τα στάδια που οδηγούν στην επιλογή, ανάλυση, επεξεργασία, σχεδιασμό και παρουσίαση πολιτιστικού περιεχομένου στη μορφή της αφήγησης

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 φύλου
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Οι αξιωματικοί εμπειρίες που αποκομίζουμε από τα σύγχρονα μέσα διάδρασης με το περιεχόμενο, όπως οι εφαρμογές κινητής τηλεφωνίας και εκτεταμένης πραγματικότητας, καθώς και τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν στον πυρήνα τους ως κοινή συνισταμένη μια συναρπαστική ιστορία ή ένα ελκυστικό κεντρικό μήνυμα που εγείρει σκέψεις και ενίοτε καλεί σε δράση τον χρήστη. Το διεπιστημονικό πεδίο που ασχολείται συστηματικά με τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων στις οποίες εμπλέκεται και μπορεί να (συν)διαμορφώσει ο χρήστης ονομάζεται Διαδραστική Ψηφιακή Αφήγηση (ΔΨΑ). Η ιστορία της ΔΨΑ ξεκινάει από τις πρώτες απόπειρες του διαδραστικού κινηματογράφου και τα πρώτα «text adventures» για να καταλήξει στις σύγχρονες πειραματικές μορφές συμμετοχικής αφήγησης και τα αφηγηματικά παιχνίδια. Σκοπός του μαθήματος είναι να εξετάσει εισαγωγικά το ευρύτερο πλαίσιο της ΔΨΑ και να συζητήσει κριτικά τα επίκαιρα και διεπιστημονικά ζητήματα που απασχολούν τους δημιουργούς και ερευνητές αυτού του πεδίου όπως η πολυπλοκότητα, η συμμετοχικότητα, η δημιουργική κυριότητα, η ροή, η ταύτιση κ.α. Έπειτα θα εστιάσει στις πρακτικές του πεδίου μέσα από τη μελέτη και συζήτηση σύγχρονων παραδειγμάτων από τον ευρύτερο τομέα των Δημιουργικών και Πολιτιστικών Βιομηχανιών. Παράλληλα με τις διαλέξεις, οι φοιτητές θα έχουν την δυνατότητα να δημιουργήσουν τις δικές τους διαδραστικές ιστορίες και/ή αφηγηματικά παιχνίδια με τη χρήση εργαλείων ανοιχτού κώδικα, όπως το Twine και το Bitsy.

Διαλέξεις Μαθήματος	Εργαστήρια Μαθήματος
1. Εισαγωγή στον όρο Διαδραστική Ψηφιακή Αφήγηση – Παρουσίαση των στόχων του μαθήματος και περιγραφή εννοιών	Παρουσίαση των λογισμικών που θα αξιοποιηθούν στα εργαστήρια του μαθήματος για την εκπόνηση των εργασιών

2. Ιστορικό υπόβαθρο του πεδίου	Προβολή και ανάλυση πρώιμων παραδειγμάτων
3. Θεωρητικά και επίκαιρα ζητήματα του πεδίου. Η έννοια της πολυπλοκότητας στην ανάπτυξη διαδραστικών αφηγήσεων	Από τη σεναριακή ιδέα στην έρευνα περιεχομένου – εξοικείωση με αποθέτες ψηφιακού περιεχομένου
4. Δομές της διαδραστικής αφήγησης	Ομαδοσυνεργατική ανάλυση δομής παραδειγμάτων – παρουσιάσεις και συζήτηση
5. Συμμετοχική αφήγηση: διαδραστικός κινηματογράφος και ντοκιμαντέρ	Προβολή και ανάλυση διαδραστικών ντοκιμαντέρ
6. Διαδραστική πολιτιστική αφήγηση I: παραδείγματα και καλές πρακτικές	Προβολή και ανάλυση διαδραστικών αφηγήσεων από τον τομέα ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς και των μουσειακών συλλογών
7. Διαδραστική πολιτιστική αφήγηση II: ανάπτυξη περιεχομένου	Εργαστήριο εισαγωγής στο Twine
8. Παιγνιώδης αφήγηση, αφηγηματικά παιχνίδια, και αναδυόμενη αφήγηση.	Εργαστήριο Twine: δημιουργία διαδραστικού παιγνιώδους σεναρίου μικρής έκτασης
9. Εικονικοί κόσμοι και χωρική αφήγηση	Εργαστήριο εισαγωγής στο Bitsy
10. Ανάπτυξη χαρακτήρων και διάλογοι – Ο ρόλος της τεχνητής νοημοσύνης	Εργαστήριο Bitsy: δημιουργία χωρικού αφηγηματικού σεναρίου μικρής έκτασης
11. Τοποθεσιακή αφήγηση σε περιβάλλον εκτεταμένης πραγματικότητας	<i>In situ</i> βιωματική εμπειρία τοποθεσιακής αφήγησης και ανάλυση
12. Αφήγηση και κοινωνική αλληλεπίδραση	Πρόοδος τελικών εργασιών
13. Παρουσίαση τελικών εργασιών	Αλληλοαξιολόγηση και Ανατροφοδότηση

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο (δια ζώσης διαλέξεις)												
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ <i>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</i>	Χρήση ΤΠΕ στη Διδασκαλία, στην Επικοινωνία με τους Φοιτητές/τριες, Χρήση ψηφιακών εργαλείων ανοιχτού λογισμικού, όπως το Twine και το Bitsy												
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ <i>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.</i> <i>Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Δραστηριότητα</th> <th>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td>13*2 ώρες = 26 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη διαλέξεων</td> <td>13*3 ώρες = 39 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Εργαστήρια</td> <td>13*2 = 26 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Προετοιμασία εργασιών</td> <td>13*4 ώρες = 52 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td>143 ώρες</td> </tr> </tbody> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου	Διαλέξεις	13*2 ώρες = 26 ώρες	Μελέτη διαλέξεων	13*3 ώρες = 39 ώρες	Εργαστήρια	13*2 = 26 ώρες	Προετοιμασία εργασιών	13*4 ώρες = 52 ώρες	Σύνολο Μαθήματος	143 ώρες
	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου											
	Διαλέξεις	13*2 ώρες = 26 ώρες											
	Μελέτη διαλέξεων	13*3 ώρες = 39 ώρες											
	Εργαστήρια	13*2 = 26 ώρες											
	Προετοιμασία εργασιών	13*4 ώρες = 52 ώρες											
Σύνολο Μαθήματος	143 ώρες												
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ <i>Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</i> <i>Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμών, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες</i>	Το μάθημα αξιολογείται με τρεις τρόπους με την αντίστοιχη στάθμιση: συμμετοχή στο μάθημα (10%), κατάθεση ομαδικών/ατομικών εργασιών (30%), τελική ατομική εργασία (60%). Η πρώτη εργασία είναι ομαδική και περιλαμβάνει την επιλογή, παρουσίαση και γραπτή ανάλυση της δομής μιας διαδραστικής αφήγησης. Η δεύτερη και τρίτη είναι επίσης ομαδικές μικρής έκτασης εργασίες, και αφορούν στον σχεδιασμό και τη δημιουργία μιας διαδραστικής ιστορίας και ενός χωρικού αφηγηματικού παιχνιδιού αντίστοιχα. Η τελική εργασία αφορά στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη μιας διαδραστικής αφήγησης με το λογισμικό επιλογής												

Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.

του/της φοιτητή/τριας και συνοδεύεται από μια γραπτή ανάλυση.
Οι εργασίες θα προσμετρηθούν και κατά την εξεταστική του Σεπτεμβρίου, αλλά δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν εκτός της διάρκειας του ακαδημαϊκού εξαμήνου.
Τα κριτήρια αξιολόγησης γίνονται γνωστά κατά την αρχική-εισαγωγική διάλεξη και είναι αναρτημένα στην αρχική σελίδα του μαθήματος στην πλατφόρμα Open eClass.

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Προτεινόμενη Βιβλιογραφία

- Barbara, J. and Haahr, M. (2021). Virtual Reality Interactive Narratives in Transmedia Cultural Heritage Experiences. In International Conference of Terra Mosana: Sustainable Digital Heritage. Maastricht, Netherlands.
- Bellini, M. (2022). Interactive Digital Narratives as Complex Expressive Means. *Front. Virtual Reality*, 3.
- Bernstein, M. (2009). On hypertext narrative. In Proceedings of the 20th ACM conference on Hypertext and hypermedia (HT '09). New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, pp. 5–14.
- Chrysanthi, A., Katifori, A., Vayanou, M., and Antoniou, A. (2021). Place-Based Digital Storytelling. The Interplay Between Narrative Forms and the Cultural Heritage Space. In Shehade M., Stylianos-Lambert T. (eds) (2021). *Emerging Technologies and the Digital Transformation of Museums and Heritage Sites. RISE IMET 2021. Communications in Computer and Information Science*, vol 1432. Springer, Cham.
- Λυγκιάρης, Μ και Δεληγιάννης, Γ. (2017). Ανάπτυξη παιχνιδιών - Σχεδιασμός διαδραστικής αφήγησης: Θεωρίες, τάσεις και παραδείγματα. Αθήνα: Fagotto Books.
- Mateas, M., & Stern, A. (2007). *Interaction and Narrative -- Mateas and Stern*.
- Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Koenitz, H. (2015). Towards a specific theory of interactive digital narrative. In *Interactive Digital Narrative*, 91–105.
- Ryan, Marie-Laure. (2014). Interactive Narrative. In Ryan, Marie-Laure, Lori Emerson, and Ben Robertson (eds) *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Ryan, M-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, Vol. 1, pp. 43-59.
- Smed, J., Suovuo, T., Skult, N. and Skult, P. (2021). *Handbook on Interactive Storytelling*. John Wiley & Sons Ltd.

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