

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

τίτλος μαθήματος	Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακών Μέσων και Πολυμέσων σεμινάριο
διδασκτικές ώρες και πιστωτικές μονάδες	3 διδασκτικές ώρες την εβδομάδα 5 πιστωτικές μονάδες ECTS
ιστοσελίδα eClass	http://eclass.uoa.gr/courses/MEDIA152 (κωδικός εγγραφής διαθέσιμος κατόπιν email στον διδάσκοντα)
διδάσκων	Δρ. Δημήτρης Γκούσκος Επίκουρος Καθηγητής ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ
στοιχεία επικοινωνίας	email : gouscos@media.uoa.gr webpage : http://www.media.uoa.gr/~gouscos γραφείο : Σταδίου 5, γραφείο 707 ώρες φοιτητών : κατόπιν συνεννόησης μέσω email
διδασκτική υποστήριξη	το μάθημα υποστηρίζεται διδασκτικά από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ (NTLab, http://www.media.uoa.gr/ntlab) του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ ΕΚΠΑ
αντικείμενο και στόχος του μαθήματος	αντικείμενο του μαθήματος είναι η παρουσίαση θεωρητικού υποβάθρου, μεθοδολογικών αρχών και τεχνολογικών εργαλείων για την ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών ψηφιακών πολυμέσων, με έμφαση σε ψηφιακά παιχνίδια (digital games) και ψηφιακές αφηγήσεις (digital stories) στόχος του μαθήματος είναι να αποκτήσουν οι φοιτητές (α) γνωστικό υπόβαθρο εννοιών και θεωρίας (β) πρακτικές δεξιότητες ανάπτυξης και κριτικής αξιολόγησης (γ) πρακτικές δεξιότητες συστηματικής αναφοράς (reporting) της δουλειάς τους για την δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών και ψηφιακών αφηγήσεων

εκπαιδευτικές δραστηριότητες	<ul style="list-style-type: none"> - παρουσιάσεις θεωρίας - μελέτη των διδακτικών συγγραμμάτων - προαιρετική μελέτη της προτεινόμενης συμπληρωματικής βιβλιογραφίας - εργαστήρια σε εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών και αφηγήσεων - εργασίες σε εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών και αφηγήσεων
διδακτικά συγγράμματα	<p>οι φοιτητές που παρακολουθούν το μάθημα μπορούν να επιλέξουν από τα επόμενα διδακτικά συγγράμματα, ανάλογα με το ειδικότερο ενδιαφέρον τους :</p> <p>Διαδραστικά πολυμέσα και ψηφιακή τεχνολογία στις τέχνες Γιάννης Δεληγιάννης Εκδόσεις Fagotto</p> <p>Frame by frame Ελένη Μούρη Εκδόσεις Nexus, 2004</p>
αντικείμενο των εργαστηρίων	<p>στις 10 εργαστηριακές συναντήσεις του μαθήματος παρουσιάζονται, με πρακτική εξάσκηση των φοιτητών (hands-on), οι επόμενες ενότητες :</p> <ul style="list-style-type: none"> - stop motion animation και video editing - ψηφιακές πλατφόρμες για την δημιουργία αφηγήσεων - ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών με Gamemaker - ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών με Flash
ώρες και χώρος πραγματοποίησης	<p>Δευτέρα, ώρες 6.00-9.00</p> <p>αίθουσα Καλαμιώτου Β</p>
ωράριο μαθήματος	<p>έναρξη και όριο προσέλευσης φοιτητών : 6.30</p> <p>1^ο μέρος : 6.30 – 7.45, διάλειμμα 15', 2^ο μέρος : 8.00 – 9.00</p>
ημερολόγιο συναντήσεων	<p>M1, M2 (εισαγωγικές παρουσιάσεις)</p> <p>M3, M4, M5, M6, M7, M8, M9, M10, M11, M12 (εργαστήρια)</p> <p>M13 (ανακεφαλαίωση)</p>
υποχρεωτική παρακολούθηση	<p>οι παρουσίες είναι εκ των πραγμάτων υποχρεωτικές, για λόγους παρακολούθησης και αξιολόγησης, στις 10 εργαστηριακές συναντήσεις του μαθήματος, και ισχυρά επιθυμητές στις υπόλοιπες 3</p> <p>το όριο χρόνου προσέλευσης (6.30) είναι πρακτικά αναγκαίο να τηρείται, λόγω του χρονικού σχεδιασμού των παρουσιάσεων και των εργαστηρίων</p>
τρόπος αξιολόγησης	<p>η αξιολόγηση των φοιτητών στηρίζεται</p> <ul style="list-style-type: none"> - κατά 50% στην πραγματοποίηση εργαστηριακών ασκήσεων και - κατά 50% στην πραγματοποίηση εργασιών ανάπτυξης περιεχομένου

<p>εργαστηριακές ασκήσεις</p>	<p>σε κάθε ένα από τα 10 εργαστήρια του μαθήματος</p> <ul style="list-style-type: none"> - στο 1^ο μέρος παρουσιάζονται συγκεκριμένα εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών και αφηγήσεων - στο 2^ο μέρος ζητείται από τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο, το οποίο δίνεται ως παράδειγμα, με χρήση των παραπάνω εργαλείων <p>οι 10 αυτές εργαστηριακές ασκήσεις είναι ατομικές, παραδίδονται και αξιολογούνται επί τόπου, και συνολικά προσμετρούν κατά 50% στον τελικό βαθμό του μαθήματος</p>
<p>εργασίες ανάπτυξης περιεχομένου</p>	<p>για τις 4 εργαστηριακές ενότητες του μαθήματος (βλ. παραπάνω) ανακοινώνονται εντός του εξαμήνου 4 αντίστοιχες εργασίες ανάπτυξης περιεχομένου με χρήση των εργαλείων της κάθε ενότητας</p> <p>η εκπόνηση των εργασιών αυτών στηρίζεται σε</p> <ul style="list-style-type: none"> - μια κοινή ιστορία για την οποία αναπτύσσεται και στις 4 εργασίες περιεχόμενο, και η οποία επιλέγεται ελεύθερα από κάθε φοιτητή, με βάση τα ευρύτερα ενδιαφέροντά του, από ιστορίες που ήδη υπάρχουν σε οποιαδήποτε μορφή, και - ένα σύνολο επαφών (τουλάχιστον 6 επαφές), οι οποίες επίσης επιλέγονται ελεύθερα από κάθε φοιτητή, και οι οποίες συμβάλλουν σε σχολιασμό και αξιολόγηση του δημιουργούμενου περιεχομένου ως τρίτοι χρήστες <p>οι 4 αυτές εργασίες ανάπτυξης περιεχομένου είναι ατομικές, παρουσιάζονται και παραδίδονται από όλους τους φοιτητές κατά την εξέταση του μαθήματος στην Α' ή στην Β' εξεταστική περίοδο, και συνολικά προσμετρούν κατά 50% στον τελικό βαθμό του μαθήματος</p> <p>ο τελικός φάκελος που παραδίδεται για τις εργασίες αυτές περιλαμβάνει</p> <ul style="list-style-type: none"> (α) το ψηφιακό υλικό που έχει αναπτυχθεί, και (β) μια ενιαία συνολική γραπτή αναφορά ενδεικτικής έκτασης 4.000 λέξεων <p>στοιχεία αξιολόγησης των παραπάνω εργασιών αποτελούν :</p> <ul style="list-style-type: none"> - η τεχνική, λειτουργική και αισθητική αρτιότητα του ψηφιακού περιεχομένου που έχει αναπτυχθεί, και - ο βαθμός ανάδρασης με τρίτους χρήστες (σχολιασμός, αξιολόγηση και βελτιώσεις) που έχει επιτευχθεί
<p>προαπαιτούμενα μαθήματα και γνώσεις</p>	<p>η παρακολούθηση του μαθήματος επιλογής «Παίγνια Ψηφιακής Επικοινωνίας» στο χειμερινό εξάμηνο διευκολύνει επί της ουσίας την καλύτερη πλαισίωση και κατανόηση των όσων παρουσιάζονται στο μάθημα «Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακών Μέσων και Πολυμέσων», χωρίς να είναι τυπικά προαπαιτούμενη</p> <p>οι τεχνικές γνώσεις που προαπαιτούνται για τις δραστηριότητες του μαθήματος είναι μόνον η ευχέρεια χρήσης προσωπικού υπολογιστή και πλοήγησης στο διαδίκτυο</p> <p>ορισμένα από τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο του μαθήματος ενδέχεται να είναι διαθέσιμα μόνο στην αγγλική γλώσσα</p>

	επίσης η συμπληρωματική βιβλιογραφία που προτείνεται στο πλαίσιο του μαθήματος, πέραν των διδακτικών συγγραμμάτων, είναι ελληνική και ξενόγλωσση
άλλες απαιτήσεις	για τις πρακτικές ανάγκες των εργαστηρίων του μαθήματος, οι συμμετέχοντες φοιτητές είναι προτιμητέο να έχουν μαζί τους και να χρησιμοποιούν τους δικούς τους φορητούς υπολογιστές όποιοι δεν έχουν για οποιονδήποτε λόγο την δυνατότητα αυτή, μπορούν να εξυπηρετηθούν από τους σταθερούς υπολογιστές του εργαστηρίου Καλαμιώτου Β'