

## ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

### 1. ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΙΣΤΟΡΙΑΣ - ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑΣ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Προπτυχιακό		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	EDG602	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	6 <sup>ο</sup>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>		<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕ Σ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>
<p>σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Ανοι</p> <p>πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράφεται σε εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</p>			
Διαλέξεις		3	5
<p>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο 4.</p>			
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Επιστημονικής Περιοχής		
	Υποβάθρου, Γενικών Γνώσεων, Επιστημονικής Περιοχής, Ανάπτυξης Δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>			
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Ελληνική		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΝΑΙ (στην Αγγλική)		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.upatras.gr/">https://eclass.upatras.gr/</a>		

### 2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p><b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>          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"> <li>• Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης</li> <li>• Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 &amp; 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης</li> </ul> <p>και Παράρτημα Β</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων</li> </ul>
--

Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος ο φοιτητής / τρια θα είναι σε θέση να:

- Έχει κατανοήσει τα θεωρητικά μοντέλα που αφορούν στην αλληλεπίδραση ανθρώπων μηχανών, και τη μελέτη των τεχνολογιών, μεθόδων και εργαλείων για τη σχεδίαση και ανάπτυξη διαδραστικών συστημάτων λογισμικού.
- Έχει κατανοήσει τη μοντελοποίηση του ανθρώπου ως χρήστη υπολογιστικού συστήματος, τα γνωσιακά μοντέλα, την αντίληψη και αναπαράσταση, την προσοχή και μνήμη, την αναπαράσταση και οργάνωση γνώσης, τα νοητικά μοντέλα, νοητικά μοντέλα χρήστη, μοντέλα ομάδων χρηστών.
- Έχει κατανοήσει τις τεχνολογίες αλληλεπίδρασης: Συσκευές εισόδου/εξόδου, τρόπους αλληλεπίδρασης, απ' ευθείας χειρισμός, συστήματα υποστήριξης συνεργασίας, εικονική πραγματικότητα, υποστηρικτική τεχνολογία για άτομα με ειδικές ανάγκες.
- Έχει εφαρμόσει πρακτικά τις μεθοδολογίες σχεδίασης διαδραστικών συστημάτων: Ανθρωποκεντρική σχεδίαση, απαιτήσεις ευχρηστίας, Ανάλυση εργασιών (Task Analysis), Μοντέλα GOMS, Μέθοδοι περιγραφής διαλόγου, σχεδίαση διεπιφανειών, ευχρηστία και προσβασιμότητα εφαρμογών διαδικτύου.
- Έχει κατανοήσει και εφαρμόσει τεχνικές αξιολόγησης διαδραστικών συστημάτων.

#### **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*

“ Αυτόνομη εργασία

“ Ομαδική εργασία

“ Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις

“ Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

“ Λήψη αποφάσεων

“ Σύνθεση - Αξιολόγηση

### **3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ**

#### **ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

1. Εισαγωγή στο αντικείμενο της Επικοινωνίας Ανθρώπου Υπολογιστή
  - Ορισμοί, Ορισμός περιοχής, Σκοπιμότητα, Χρησιμότητα, Επιστημολογία, Κοινωνικοί λόγοι
2. Θεωρητική Θεμελίωση της Επιστήμης Επικοινωνίας Ανθρώπου-Μηχανής (A)
  - Ανάλυση των δυνατοτήτων του ανθρώπου ως χρήστη, χειριστή μηχανών
  - Αισθητήρια συστήματα, Κινητήρια συστήματα, Επεξεργασία πληροφορίας
3. Θεωρητική Θεμελίωση της Επιστήμης Επικοινωνίας Ανθρώπου-Μηχανής (B)
  - Μνήμη, Εμπειρικά Μοντέλα, Νόμος της εξάσκησης (*Power Law of Practice*)
  - Νόμος του *Hick Hyman*, Νόμος του *Fitt*
4. Τεχνολογία και Αλληλεπίδραση
  - Εμπειρικά μοντέλα με απλές γνωσιακές λειτουργίες KLM
  - Τυπικές γνωσιακές λειτουργίες: αισθητήρια αντίληψη, προσοχή, λειτουργία μνήμης
  - Εννοιολογικά μοντέλα συσκευών, Κοινωνικά μοντέλα αλληλεπίδρασης
  - Μέθοδοι ανάλυσης γνωσιακών συστημάτων (*Activity theory, Distributed Cognition, Sociotechnical analysis*)
5. Συσκευές αλληλεπίδρασης
  - Συσκευές αλληλεπίδρασης, Συσκευές εισόδου – εξόδου – αναγνωσιμότητα κειμένων
  - Τρόποι (Στυλ) αλληλεπίδρασης, Μενού-φόρμες, Γλώσσα εντολών-φυσική γλώσσα
  - Απευθείας χειρισμός- Εκτεταμένη πραγματικότητα
6. Τεχνολογία προσβασιμότητας
  - Συσκευές αλληλεπίδρασης, Πολυμέσα - ήχος - εικονική πραγματικότητα
  - Τρόποι (Στυλ) αλληλεπίδρασης, Τεχνολογία για άτομα με ειδικές ανάγκες
7. Σχεδίαση Διαδραστικών Μαθημάτων
  - Άνθρωπο-κεντρικό μοντέλο ανάπτυξης συστημάτων, Μεθοδολογίες σχεδιασμού
  - Οδηγίες σχεδίασης διαδραστικών συστημάτων, Αρχές σχεδίασης εικονιδίων
  - Σχεδίαση διεπιφανειών διαδικτύου
8. Ανάλυση Απαιτήσεων - Διαδραστικών Μαθημάτων
  - Πώς μετράται η επιτυχία στη σχεδίαση, Περιορισμοί του πραγματικού κόσμου
  - Περιγραφή τυπικού περιβάλλοντος χρήσης, Χαρακτηριστικά χρηστών, Εργασίες χρηστών
9. Κανόνες Σχεδίασης Μέρους A
  - Διαφάνεια, Αναμενόμενες ιδιότητες διεπιφάνειας.
  - Συνέπεια, Προσαρμοστικότητα, Πρόβλεψη του χρήστη
  - Υποστήριξη πλοήγησης
10. Κανόνες Σχεδίασης Μέρους B
  - Απλότητα, Διάταξη περιεχομένου
  - Ανάδραση, Προστασία από επικίνδυνες ενέργειες του χρήστη
  - Παροχή βοήθειας, Έλεγχος από τον χρήστη
  - Εισαγωγή δεδομένων, Μηνύματα σφάλματος
11. Τεχνικές προδιαγραφής αλληλεπίδρασης χρηστών με διαδραστικά συστήματα
  - UML διαγράμματα (*use cases, interaction diagrams*)
  - Διαγράμματα καταστάσεων (*state transition networks*)
  - Συμβολισμός Ενεργειών Χρήστη (*UAN : User Action Notation*)
12. Τεχνολογία Ευχρηστίας: Πρότυπα
  - Εισαγωγή στην Τεχνολογία Ευχρηστίας

#### 4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p><b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b></p> <p>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</p>	<p>Στην τάξη</p>																							
<p><b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b></p> <p>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</p>	<p>-Υποστήριξη Μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class</p>																							
<p><b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b></p> <p>Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας. Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη &amp; 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 ώστε ο συνολικός φόρτος εργασίας σε επίπεδο εξαμήνου να αντιστοιχεί στα standards του ECTS</p>	<p><b>Δραστηριότητα</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>Διαδραστική διδασκαλία</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Εβδομαδιαίες ασκήσεις</td> <td>56</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> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td><b>Σύνολο Μαθήματος (25 ώρες φόρτου εργασίας ανά πιστωτική μονάδα)</b></td> <td><b>125</b></td> </tr> </table>	Διαλέξεις	39	Διαδραστική διδασκαλία	30	Εβδομαδιαίες ασκήσεις	56															<b>Σύνολο Μαθήματος (25 ώρες φόρτου εργασίας ανά πιστωτική μονάδα)</b>	<b>125</b>	<p><b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b></p>
Διαλέξεις	39																							
Διαδραστική διδασκαλία	30																							
Εβδομαδιαίες ασκήσεις	56																							
<b>Σύνολο Μαθήματος (25 ώρες φόρτου εργασίας ανά πιστωτική μονάδα)</b>	<b>125</b>																							
<p><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b></p> <p>Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</p> <p>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</p>	<p>I. Γραπτή τελική εξέταση (60%) II. Γραπτή ενδιάμεση εξέταση (20%) III. Παρουσίαση Ομαδικής Εργασίας (20%)</p>																							

<p><i>Ερμηνεία, Άλλη/Άλλες</i></p> <p><i>Αναφέρονται προσδιορισμένα αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</i></p>	
---	--

## 5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

*-Προτεινόμενη Βιβλιογραφία :*

- Βιβλίο [12304]: Επικοινωνία ανθρώπου - υπολογιστή, 3ή Έκδοση, Dix Alan J., Finlay Janet E., Abowd Gregory D., Beale Russell Λεπτομέρειες
- ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ - ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: ΑΡΧΕΣ, ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 12279101, Έκδοση: 1η/2011 Συγγραφείς: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΟΥΤΣΑΜΠΑΣΗΣ ISBN: 978-960-461-439-4 (Εκδότης): ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΕΠΕ
- Βιβλίο [59366672]: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ, ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΑΒΟΥΡΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΑΤΣΑΝΟΣ, ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΤΣΕΛΙΟΣ, ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΟΥΣΤΑΚΑΣ