

## ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

### ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	Σχολή Επιστήμης και Τεχνολογίας		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΠΜΣ στο Ηλεκτρονικό Εμπόριο και το Ψηφιακό Μάρκετινγκ (MSc in e-Business and Digital Marketing)		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Μεταπτυχιακό		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>		<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	2
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>		<b>ΕΠΙΛΟΓΗΣ</b>	
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή, σχεδιασμός και εμπειρία χρήση		
<b>ΔΙΔΑΣΚΟΝΤΑΣ</b>	Δρ. Αικατερίνη Τζαφίλκου		
<i>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		<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>
		3	6
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>			
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b> γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης, γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων	ειδικού υποβάθρου		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Αγγλική		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	Ναι		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://www.i.hu.gr/ucips/postgraduate-programmes/ebusiness">https://www.i.hu.gr/ucips/postgraduate-programmes/ebusiness</a>		

### (1) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p><b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b></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"> <li>Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης</li> <li>Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 &amp; 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β</li> <li>Περληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων</li> </ul>
<p>Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος, οι φοιτητές θα είναι σε θέση να:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Κατανούν τις αρχές της ανθρώπινης αντίληψης και των συναισθηματικών καταστάσεων του χρήστη</li> <li>Διεξάγουν πειράματα/δοκιμές εμπειρίας χρήστη και να συγγράφουν εκθέσεις</li> </ol>

3. Σχεδιάζουν στατικά και διαδραστικά πρωτότυπα διεπαφών δικτυακών τόπων και εφαρμογών κινητών τηλεφώνων
4. Συλλέγουν δεδομένα χρηστών μέσω εργαλείων και τεχνικών καταγραφής των εκφράσεων του προσώπου
5. Διεξάγουν έρευνας χρηστών μέσω δημοφιλών μεθοδολογιών έρευνας UX
6. Αναλύουν ποιοτικά δεδομένα ανατροφοδότησης χρηστών

### 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	Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις	Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
Λήψη αποφάσεων	Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον
Αυτόνομη εργασία	Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
Ομαδική εργασία	Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
Εργασία σε διεθνές περιβάλλον	Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον	.....
Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών	Άλλες...
	.....

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Λήψη Αποφάσεων
- Ομαδική εργασία

## (2) ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το μάθημα στοχεύει να διδάξει τις βασικές αρχές της Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή και του Σχεδιασμού Εμπειρίας Χρήστη-UX εστιάζοντας σε:

- ανθρώπινες γνωστικές και ψυχολογικές πτυχές που πρέπει να γνωρίζουν οι σχεδιαστές UX όταν σχεδιάζουν νέα προϊόντα,
- μεθοδολογίες έρευνας χρηστών για τη συλλογή και ανάλυση ποιοτικών ή/και ποσοτικών δεδομένων,
- εργαλεία και αρχές για το σχεδιασμό διαδραστικών πρωτοτύπων προϊόντων/συστημάτων.

Τα θέματα περιλαμβάνουν:

- Προσβασιμότητα στον ιστό
- Στοιχεία UX & δοκιμές/αναφορές ευχρηστίας
- Δημιουργία πρωτοτύπων για κινητές διεπαφές
- Συναισθηματική υπολογιστική και νευρομάρκετινγκ
- Εφαρμογές παρακολούθησης προσώπου και ματιών
- Ποιοτικές μέθοδοι έρευνας χρηστών

Οι φοιτητές θα ασχοληθούν επίσης με μια ομαδική εργασία σε ένα επιλεγμένο υποπεδίο HCI (π.χ. Game-Based Learning/ Gamification, VR/AR, FaceTracking, Eye Tracking, κ.λπ.) για να αποκτήσουν βαθύτερη κατανόηση του θέματος και να αναπτύξουν τις δεξιότητες για την εκπόνηση μιας ολοκληρωμένης επιστημονικής ερευνητικής έκθεσης.



	- Υποχρεωτική παράδοση της εργασίας
<p style="text-align: center;"><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b></p> <p><i>Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</i></p> <p><i>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</i></p> <p><i>Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</i></p>	<p>Γλώσσα αξιολόγησης: Αγγλική</p> <p>Η αξιολόγηση συνίσταται σε:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Γραπτή αξιολόγηση στο τέλος του εξαμήνου (70%) <ul style="list-style-type: none"> <li>Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής</li> <li>Ερωτήσεις ανοιχτού Τύπου</li> <li>Σενάρια Χρήσης</li> </ul> </li> <li>• Αξιολόγηση ομαδικής εργασίας (30%) <ul style="list-style-type: none"> <li>Διεξαγωγή πλήρους πειραματικής έρευνας UX σε μια πρωτότυπη εφαρμογή για κινητά / εκπαιδευτική εφαρμογή για κινητά / καμπάνια SM</li> </ul> </li> </ul> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης ανακοινώνονται στους φοιτητές κατά την πρώτη διάλεξη και είναι προσβάσιμα στην πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης.</p>

#### (4) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<p><i>- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction – 2019 by Helen Sharp (Author), Jennifer Preece (Author), Yvonne Rogers (Author)</li> <li>2. Human Computer Interaction – 2007 by Prof Alan Dix (Author), Janet E. Finlay (Author), Gregory D. Abowd (Author), Russell Beale (Author)</li> <li>3. UX Methods: A Quick Guide to User Experience Research Methods – 2017 by James Pannafino (Author), Patrick McNeil (Author)</li> </ol>
---