

**ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**  
**«ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΚΙΝΗΤΩΝ ΣΥΣΚΕΥΩΝ ΓΙΑ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ»**

**1. ΓΕΝΙΚΑ**

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΚΛΑΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ		
<b>ΤΜΗΜΑ/ΠΠΣ</b>	ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ / ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΤΙΣ ΤΕΧΝΕΣ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΠΠΣ - ΕΠΙΠΕΔΟ 6		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	XXXXXXXXXX	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	8ο
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΚΙΝΗΤΩΝ ΣΥΣΚΕΥΩΝ ΓΙΑ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b> <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>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
	3	5	
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο 4.</i>			
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b> <i>Υποβάθρου, Γενικών Γνώσεων, Επιστημονικής Περιοχής, Ανάπτυξης Δεξιοτήτων</i>	ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	ΟΧΙ		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΝΑΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.duth.gr/courses/XXXXXX/">https://eclass.duth.gr/courses/XXXXXX/</a>		

**2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

**Μαθησιακά Αποτελέσματα**

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.

Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α

- Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης
- Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και Παράρτημα Β
- Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/είναι σε θέση να:

- σχεδιάζουν και να αναπτύσσουν εφαρμογές για κινητές συσκευές, ειδικά προσαρμοσμένες για πολιτιστικά περιβάλλοντα,
- χρησιμοποιούν σύγχρονες γλώσσες προγραμματισμού και πλατφόρμες ανάπτυξης για κινητές συσκευές,
- εφαρμόζουν τεχνικές UI/UX για τη βελτίωση της εμπειρίας χρήση σε εφαρμογές κινητών,
- ενσωματώνουν πολυμέσα και τεχνολογίες AR/VR σε διαδραστικές εφαρμογές,
- αξιοποιούν τους αισθητήρες των κινητών συσκευών,
- διαχειρίζονται πολιτιστικό περιεχόμενο και να αναπτύσσουν εφαρμογές που προάγουν την προσβασιμότητα και την αλληλεπίδραση με το κοινό,
- αξιολογούν τις σύγχρονες τάσεις και τεχνολογίες στην ανάπτυξη κινητών εφαρμογών και την ενσωμάτωσή τους σε πολιτιστικά περιβάλλοντα, αναγνωρίζοντας τις επιπτώσεις τους στην εμπειρία των χρηστών.

**Γενικές Ικανότητες**

Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο

<p>Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί το μάθημα:</p> <p>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</p> <p>Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις</p> <p>Λήψη αποφάσεων</p> <p>Αυτόνομη εργασία</p> <p>Ομαδική εργασία</p> <p>Εργασία σε διεθνές περιβάλλον</p> <p>Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</p> <p>Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</p>	<p>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</p> <p>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</p> <p>Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον</p> <p>Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου</p> <p>Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</p> <p>Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</p>
--	---

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
- Αυτόνομη εργασία
- Ομαδική εργασία
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Παραγωγή νέων ερευνητικών ιδεών
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
- Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

### 3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- 1. Εισαγωγή στις Διαδραστικές Οπτικοακουστικές Εφαρμογές**
  - Επισκόπηση του μαθήματος, στόχοι και μαθησιακά αποτελέσματα.
  - Σχέδιο και ανάπτυξη εφαρμογών για πολιτιστικά περιβάλλοντα.
  - Εργαστήριο: Εισαγωγή σε περιβάλλοντα ανάπτυξης κινητών εφαρμογών.
- 2. Βασικές Αρχές Ανάπτυξης Εφαρμογών**
  - Γλώσσες προγραμματισμού και εργαλεία ανάπτυξης κινητών εφαρμογών.
  - Εργαστήριο: Δημιουργία απλών κινητών εφαρμογών.
- 3. Σχεδίαση Διεπαφής Χρήστη (UI) και Εμπειρία Χρήστη (UX)**
  - Αρχές σχεδιασμού UI/UX και εργαλεία σχεδίασης.
  - Εργαστήριο: Σχεδίαση πρωτοτύπων UI/UX για εφαρμογές κινητών συσκευών.
- 4. Ανάπτυξη Υβριδικών Εφαρμογών**
  - Θεωρητική Εισαγωγή: Πλατφόρμες ανάπτυξης υβριδικών εφαρμογών.
  - Εργαστήριο: Δημιουργία υβριδικών εφαρμογών με αντίστοιχα εργαλεία.
- 5. Πολυμέσα και Ενσωμάτωσή τους στις Εφαρμογές**
  - Ενσωμάτωση εικόνας, βίντεο, ήχου σε εφαρμογές κινητών συσκευών.
  - Εργαστήριο: Εφαρμογή πολυμέσων σε υπάρχουσες εφαρμογές.
- 6. Εισαγωγή στην Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR)**
  - Θεωρητική Εισαγωγή: Βασικές αρχές AR και εργαλεία ανάπτυξης .
  - Εργαστήριο: Δημιουργία απλών εφαρμογών AR για κινητές συσκευές.
- 7. Διαχείριση Πολιτιστικού Περιεχομένου**
  - Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS) και βάσεις δεδομένων.
  - Εργαστήριο: Ενσωμάτωση CMS και βάσεων δεδομένων σε εφαρμογές κινητών συσκευών.
- 8. Αρχές Ανθρωποκεντρικού Σχεδιασμού**
  - Θεωρία και πρακτικές Ανθρωποκεντρικού Σχεδιασμού.
  - Εργαστήριο: Ανάλυση και βελτίωση υπάρχουσας διεπαφής χρήστη με βάση αρχές Ανθρωποκεντρικού Σχεδιασμού.
- 9. Τάσεις στην Ανάπτυξη Κινητών Εφαρμογών**
  - Σύγχρονες τάσεις και τεχνολογίες στην ανάπτυξη εφαρμογών κινητών συσκευών.
  - Εργαστήριο: Ανάλυση και αξιολόγηση σύγχρονων εφαρμογών πολιτιστικού περιεχομένου.
- 10. Δημιουργία Διαδραστικών Εφαρμογών**
  - Στρατηγικές για τη δημιουργία διαδραστικών και προσβάσιμων εφαρμογών.
  - Εργαστήριο: Σχεδίαση και ανάπτυξη διαδραστικών χαρακτηριστικών σε εφαρμογές κινητών

<p>συσκευών.</p> <p><b>11. Πρωτοτυποποίηση και Δοκιμές</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Διαδικασίες πρωτοτυποποίησης και δοκιμών.</li> <li>• Εργαστήριο: Δημιουργία πρωτότυπων και δοκιμές χρηστικότητας.</li> </ul> <p><b>12. Ενσωμάτωση Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) σε Πολιτιστικά Περιβάλλοντα</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Εφαρμογές AR σε πολιτιστικά περιβάλλοντα.</li> <li>• Εργαστήριο: Ανάπτυξη πλήρους εφαρμογής AR για πολιτιστικό περιβάλλον.</li> </ul> <p><b>13. Παρουσίαση και Ανατροφοδότηση</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Τελική παρουσίαση έργων και ανατροφοδότηση.</li> <li>• Εργαστήριο: Παρουσίαση των ολοκληρωμένων εφαρμογών, συζήτηση και αξιολόγηση.</li> </ul>
---

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

<p><b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b> <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Διαλέξεις στην τάξη</li> <li>• Workshops</li> <li>• Ενεργητική μάθηση (hands-onlearning) – Βιωματική μάθηση</li> <li>• Ομαδοσυνεργατική μάθηση</li> </ul>																
<p><b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b> <i>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</i></p>	<p>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία και στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσιάσεις PPT</li> <li>• Χρήση ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών</li> <li>• Διδακτικό υλικό, ανακοινώσεις και επικοινωνία μέσω της πλατφόρμας eClass</li> <li>• Μελέτη από τους φοιτητές υποστηρικτικού υλικού σχετικού με το περιεχόμενο του μαθήματος</li> <li>• Επικοινωνία με τους φοιτητές μέσω email</li> </ul>																
<p><b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b> <i>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.</i></p> <p><i>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</i></p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><b>Δραστηριότητα</b></th> <th><b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Εργαστήρια</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>Τελική Εργασία</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Εβδομαδιαία Projects / Δοκιμασίες</td> <td>38</td> </tr> <tr> <td>Αυτοτελής Μελέτη</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>Τελική Εξέταση</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td>150</td> </tr> </tbody> </table>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>	Διαλέξεις	26	Εργαστήρια	13	Τελική Εργασία	30	Εβδομαδιαία Projects / Δοκιμασίες	38	Αυτοτελής Μελέτη	40	Τελική Εξέταση	3	Σύνολο Μαθήματος	150
<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>																
Διαλέξεις	26																
Εργαστήρια	13																
Τελική Εργασία	30																
Εβδομαδιαία Projects / Δοκιμασίες	38																
Αυτοτελής Μελέτη	40																
Τελική Εξέταση	3																
Σύνολο Μαθήματος	150																
<p><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b> <i>Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</i></p> <p><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></p> <p><i>Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</i></p>	<p>Διαμορφωτική</p> <p>Εβδομαδιαία Projects: 40%</p> <p>Εργασία (υποχρεωτική): 30%</p> <p>Τελική εξέταση: 30%</p>																

#### 5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Eisenman, B. Learning React Native: Building Native Mobile Apps with JavaScript .O'Reilly Media; 1. Edition
2. Hocking, J. (2018). Unity in Action: Multiplatform Game Development in C#. Manning Publications, New York.
3. Phillips, B., Stewart, C. , Hardy, B. , Marsicano M. (2015). Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide. Atlanta, GA.
4. Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, Chichester.
5. Shneiderman B., Plaisant C., Cohen M., Jacobs St., Elmqvist N. (2023). Σχεδίαση Διεπαφής Χρήστη. Εκδόσεις Τζιόλα, Θεσσαλονίκη.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

### Εναλλακτικοί τρόποι εξέτασης μαθήματος σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης

<b>Διδάσκουσα:</b>	XXXXXXXX
<b>Τρόπος επικοινωνίας με διδάσκοντα</b>	<a href="#">XXXXXXXXXX</a>
<b>Επόπτες/Επιτηρητές:</b>	ΝΑΙ
<b>Τρόποι εξέτασης:</b>	Εβδομαδιαία Projects / Δοκιμασίες: 40% Εργασία (υποχρεωτική): 30% Τελική εξέταση: 30%
<b>Οδηγίες υλοποίησης εξέτασης:</b>	Οι γραπτές δοκιμασίες και η τελική εξέταση θα πραγματοποιούνται μέσω eClass σε ημερομηνία και ώρα που θα ανακοινώνονται μαζί με τη χρονική διάρκεια και το περιεχόμενό τους σε εύλογο χρονικό διάστημα πριν από την πραγματοποίησή τους.  Η εργασία θα υποβάλλεται μέσω eClass σε καθορισμένη ημερομηνία.