

**ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**  
**«ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ»**

**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>	5 <sup>ο</sup>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ		
<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**

<p><b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>  <i>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.</i>  <i>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</i></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 και Παράρτημα Β</li> <li>• Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων</li> </ul>								
<p>Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές/φοιτήτριες θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κατανοούν τις βασικές έννοιες του σχεδιασμού φυσικών και ψηφιακών εκθέσεων</li> <li>• Αντιλαμβάνονται τις θεμελιώδεις αρχές της επιμέλειας μιας έκθεσης και της αφήγησης</li> <li>• Σχεδιάζουν διαδραστικές εμπειρίες φιλικές προς τον χρήστη, με έμφαση στην προσβασιμότητα και την αλληλεπίδραση του κοινού</li> <li>• Χρησιμοποιούν τεχνολογίες όπως η Επαυξημένη Πραγματικότητα, η Εικονική Πραγματικότητα και διάφορα λογισμικά σχεδιασμού εκθέσεων</li> <li>• Αναπτύσσουν και να διαχειρίζονται ψηφιακά περιβάλλοντα εκθέσεων, ενσωματώνοντας πολυμέσα και διαδραστικά στοιχεία</li> <li>• Συνεργάζονται σε ομάδες για τη δημιουργία έργων</li> </ul>								
<p><b>Γενικές Ικανότητες</b>  <i>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:</i></p> <table border="0"> <tr> <td><i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</i></td> <td><i>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</i></td> </tr> <tr> <td><i>Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις</i></td> <td><i>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και</i></td> </tr> </table>	<i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</i>	<i>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</i>	<i>Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις</i>	<i>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</i>		<i>Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον</i>		<i>Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και</i>
<i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</i>	<i>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</i>							
<i>Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις</i>	<i>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</i>							
	<i>Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον</i>							
	<i>Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και</i>							

<p>Λήψη αποφάσεων  Αυτόνομη εργασία  Ομαδική εργασία  Εργασία σε διεθνές περιβάλλον  Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον  Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</p>	<p>ευαισθησίας σε θέματα φύλου  Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής  Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</p>
--	--

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Αυτόνομη εργασία
- Ομαδική εργασία
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

### 3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εισαγωγή</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Γνωριμία με φοιτητές/τριες και παρουσίαση του περιεχομένου, του στόχου, των μαθησιακών αποτελεσμάτων και των απαιτήσεων του μαθήματος</li> <li>• Επισκόπηση των αρχών σχεδιασμού εκθέσεων σε φυσικούς και ψηφιακούς χώρους</li> <li>• Εισαγωγή στη σχεδίαση εμπειρίας χρήστη (UX) και διεπαφής χρήστη (UI)</li> <li>• Παραδοσιακές και ψηφιακές εκθέσεις: ομοιότητες και διαφορές</li> <li>• Εισαγωγή στα βασικά ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιούνται στον σχεδιασμό εκθέσεων (π.χ. AR, VR, ψηφιακές διεπαφές)</li> <li>• Workshop: Παρουσίαση και ανάλυση επιτυχημένων ψηφιακών εκθέσεων (μελέτες περιπτώσεων)</li> <li>• Hands-on: Εισαγωγή σε βασικό λογισμικό (π.χ. Sketch, Figma, AdobeXD)</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Η αφήγηση και η δομή της στις Ψηφιακές Εκθέσεις</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο ρόλος της αφήγησης στις εκθέσεις</li> <li>• Τι κάνει μια αφήγηση ελκυστική;</li> <li>• Ψηφιακές τεχνικές αφήγησης: μη γραμμικές αφηγήσεις, ενσωμάτωση πολυμέσων</li> <li>• Workshop: Ομαδική ανάλυση γνωστών εκθέσεων για τη ροή της αφήγησης</li> <li>• Hands-on: Δημιουργία μιας απλής ψηφιακής ιστορίας με πολυμέσα</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εισαγωγή σε Τεχνολογίες ARκαι VRγια Εκθέσεις</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Η Επαυξημένη Πραγματικότητα και η Εικονική Πραγματικότητα σε πολιτιστικούς χώρους</li> <li>• Τεχνικές απαιτήσεις για τη δημιουργία περιεχομένου AR/VR</li> <li>• Επισκόπηση υφιστάμενων εφαρμογών AR/VR σε μουσεία ή εκθεσιακούς χώρους</li> <li>• Workshop: Πειραματισμός με βασικά εργαλεία AR/VR (π.χ. Unity, AdobeAero)</li> <li>• Hands-on: Ανάπτυξη ιδεών περιεχομένου AR/VRγια εκθέσεις</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Η αλληλεπίδραση χρηστών σε Ψηφιακούς Χώρους</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εισαγωγή στον διαδραστικό σχεδιασμό σε φυσικές και ψηφιακές εκθέσεις</li> <li>• Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε διαδραστικές εμπειρίες φιλικές προς τον χρήστη</li> <li>• Εργαλεία για τη δημιουργία διαδραστικών στοιχείων (π.χ. διαδραστικοί χάρτες, οθόνες αφής)</li> <li>• Hands-on: Ανάπτυξη διαδραστικού χαρακτηριστικού για μία έκθεση με χρήση ψηφιακών εργαλείων (π.χ. InVision,</li> </ul>

		Figma)
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Επιμέλεια και Διαχείριση Περιεχομένου σε Ψηφιακές Εκθέσεις</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Αρχές της επιμέλειας ψηφιακών εκθέσεων – επιλογή και οργάνωση περιεχομένου</li> <li>Συστήματα διαχείρισης ψηφιακών πόρων (DAMs) για τη διαχείριση μεγάλων συλλογών μέσων.</li> <li>Workshop: Δημιουργία μιας μικρής συλλογής περιεχομένου για μια ψηφιακή έκθεση</li> <li>Hands-on: Δημιουργία ενός σχεδίου για μια ψηφιακή έκθεση</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ενσωμάτωση Πολυμέσων</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Πώς τα πολυμέσα (βίντεο, ήχος, 3D μοντέλα) ενισχύουν την εμπειρία σε ψηφιακές εκθέσεις</li> <li>Εργαλεία και τεχνικές για την ενσωμάτωση βίντεο, ήχου και 3D μοντέλων στον σχεδιασμό εκθέσεων</li> <li>Workshop: Εισαγωγή πολυμεσικών αρχείων σε λογισμικό σχεδιασμού εκθέσεων</li> <li>Hands-on: Δημιουργία μιας απλής ενότητας έκθεσης με πολυμεσικά στοιχεία</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Σχεδιασμός Χώρου για Εικονικά και Ψηφιακά Περιβάλλοντα</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εισαγωγή στον σχεδιασμό χώρου σε εικονικά περιβάλλοντα (VR)</li> <li>Πώς να σχεδιάσετε τη διάταξη και τη ροή μιας εικονικής έκθεσης</li> <li>Κίνηση και πλοήγηση επισκεπτών σε ψηφιακούς χώρους</li> <li>Workshop: Χρήση 3D λογισμικού (π.χ. Blender, SketchUp) για τη δημιουργία ενός βασικού εκθεσιακού χώρου</li> <li>Hands-on: Δημιουργία ενός απλού 3D μοντέλου εκθεσιακού χώρου με μονοπάτια πλοήγησης</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Δοκιμή Χρηστών και Πρωτότυπα για Ψηφιακές Εκθέσεις</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Η σημασία της δοκιμής χρηστών στον εκθεσιακό σχεδιασμό</li> <li>Δημιουργία και δοκιμή πρωτοτύπων για ψηφιακές εκθέσεις</li> <li>Workshop: Δημιουργία ενός απλού πρωτοτύπου ψηφιακής έκθεσης με χρήση Figma ή AdobeXD</li> <li>Hands-on: Διεξαγωγή δοκιμής χρηστών σε μικρές ομάδες και συλλογή ανατροφοδότησης</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Προσβασιμότητα και Συμπερίληψη στις ψηφιακές εκθέσεις</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Αρχές προσβασιμότητας στον ψηφιακό εκθεσιακό σχεδιασμό</li> <li>Σχεδιασμός για διαφορετικές πληθυσμιακές ομάδες</li> <li>Workshop: Έλεγχος μιας υπάρχουσας έκθεσης για θέματα προσβασιμότητας</li> <li>Hands-on: Εφαρμογή βελτιώσεων προσβασιμότητας σε υφιστάμενα σχέδια εκθέσεων</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Δημιουργία και Παραγωγή περιεχομένου AR/VR (μέρος α')</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εκτενής ανάλυση των ροών εργασίας δημιουργίας περιεχομένου AR/VR (Unity, Blender, UnrealEngine)</li> <li>Εισαγωγή και ενσωμάτωση 3D αντικειμένων βίντεο και ήχου σε περιβάλλοντα AR/VR</li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>Δημιουργία και Παραγωγή Περιεχομένου AR/VR (μέρος β')</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Workshop: Δημιουργία μιας απλής εμπειρίας AR με χρήση του Adobe Aero ή Unity</li> <li>Hands-on: Ανάπτυξη ομαδικού VR έργου για την τελική εργασία</li> </ul>
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Διαχείριση Ψηφιακών Έργων Εκθέσεων</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Επισκόπηση τεχνικών διαχείρισης έργων στον ψηφιακό εκθεσιακό σχεδιασμό</li> <li>Εργαλεία διαχείρισης έργων (Trello, Asana, Monday)</li> <li>Φάσεις του σχεδιασμού ψηφιακών εκθέσεων</li> <li>Workshop: Ομαδική εργασία για την τελική εργασία</li> <li>Hands-on: Δημιουργία χρονοδιαγράμματος και κατάλογο</li> </ul>

		εργασιών για ένα ψηφιακό εκθεσιακό έργο
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση Τελικού Έργου και Ανατροφοδότηση</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση των τελικών έργων ψηφιακών εκθέσεων από τους φοιτητές</li> <li>• Ανακεφαλαίωση και επίλυση αποριών</li> <li>• Ανατροφοδότηση φοιτητών/τριών για το μάθημα</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>• Ενεργητική μάθηση (hands-onlearning) – Βιωματική μάθηση</li> <li>• Ομαδοσυνεργατική μάθηση</li> <li>• Επισκέψεις σε ψηφιακές και φυσικές εκθέσεις</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 λογισμικών και εργαλείων (π.χ. Artsteps, Exhibit, Blender) για τη δημιουργία ψηφιακών εκθεσιακών χώρων</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.</i> <i>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><b>Σύνολο Μαθήματος</b></td> <td><b>150</b></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	<b>Σύνολο Μαθήματος</b>	<b>150</b>
<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																
<b>Σύνολο Μαθήματος</b>	<b>150</b>																
<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 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>Διαμορφωτική Γλώσσα αξιολόγησης: Ελληνικά (Αγγλικά για τους φοιτητές Erasmus) Εβδομαδιαία Projects: 40% Εργασία (υποχρεωτική): 30% Τελική εξέταση: 30%</p>																

#### 5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

McDonald, S., Pappas, A. (επιμ.) 2013. *Μουσεία και Μουσειακές Σπουδές. Ένας πλήρης Οδηγός*. Αθήνα: Πολιτιστικό ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς

Dernie, D. 2006. *Exhibition Design*. W.W. Norton & Company

Din, H., Hecht, Ph. (eds.) 2007. *The Digital Museum: A Think Guide*. American Association of Museums

Rhiannon, M., Robinson, A., Coffield, E. 2018. *Museum and Gallery Studies*. London: Routledge  
Rush, M. 2005. *New Media in Art*. London: Thames & Hudson  
Warwick, Cl., Terras, M., Nyhan, J. 2012. *Digital Humanities in Practice*. London: Routledge

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

### Εναλλακτικοί τρόποι εξέτασης μαθήματος σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης

<b>Διδάσκων:</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: (3)</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.