

1.8.3 Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή

(α) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ		
ΤΜΗΜΑ	ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΨΣΕ12		
ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Η		
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ - ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Διαλέξεις	3		
Σύνολο	3	6	
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	κατ' επιλογήν υποχρεωτικό, επιστημονικής πε- ριοχής (ειδικού υποβάθρου)		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ			
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι (στην Αγγλική)		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.uop.gr/modules/auth/ opencourses.php?fc=294		

(β) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

■ Μαθησιακά Αποτελέσματα

Η Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή είναι ο διεπιστημονικός κλάδος που ασχολείται με την ανάλυση, σχεδίαση, υλοποίηση και αξιολόγηση της διεπαφής εφαρμογών υπολογιστικών συστημάτων με τα οποία ο χρήστης έχει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης, καθώς και των θεμάτων που διέπουν αυτή την αλληλεπίδραση.

Με την επιτυχή παρακολούθηση του μαθήματος, ο φοιτητής / η φοιτήτρια θα:

- περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσεται μια διεπαφή
- αναλύει απαιτήσεις και να καταγράφει προδιαγραφές
- κατανοεί τις βασικές έννοιες και θα μπορεί να αναλύσει τα θέματα που εμπλέκονται στη διαδικασία αλληλεπίδρασης ανθρώπου – υπολογιστή
- αντιλαμβάνεται τη σημασία της συστηματικής και ολοκληρωμένης προσέγγισης για τη σχεδίαση διαδραστικών συστημάτων μέσω της Ανθρωποκεντρικής Σχεδίασης
- είναι σε θέση να αναλύει τις απαιτήσεις ενός συστήματος διάδρασης ανθρώπου - υπολογιστή, να το σχεδιάζει, να το προτυποποιεί, να το υλοποιεί και να αξιολογεί τη λειτουργία με βάση, πρωτίστως, την εμπειρία των χρηστών.

■ Γενικές Ικανότητες

- Αυτόνομη εργασία
- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα

(Υ) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- Εισαγωγή στην αλληλεπίδραση ανθρώπου – υπολογιστή (HCI),
- ο άνθρωπος – ο υπολογιστής – η αλληλεπίδραση μεταξύ τους,
- οπτική σχεδίαση και σχεδίαση πληροφορίας,
- HCI design,
- βασικές αρχές χρηστικότητας και ευχρηστίας
- ανάλυση απαιτήσεων χρήστη, δημιουργία πρωτοτύπου, αξιολόγηση διεπαφής, αξιολόγηση με και από χρήστες
- υποστήριξη και καθοδήγηση του χρήστη
- σύγχρονα θέματα αλληλεπίδρασης ανθρώπου – υπολογιστή
- UI vs UX design

Ενδεικτικός προγραμματισμός	
εβδ.	Τίτλος ενότητας
1	Εισαγωγή στην Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή (HCI)
2	Ο Άνθρωπος, ο Υπολογιστής, η Αλληλεπίδραση
3	Οπτική Σχεδίαση και Σχεδίαση Πληροφορίας
4	HCI Design (1/2)
5	HCI Design (2/2)
6	Ανάλυση Απαιτήσεων
7	Prototyping (1/2)
8	Prototyping (2/2)
9	Αξιολόγηση
10	Αξιολόγηση με χρήστες
11	Εμπειρία Χρήστη (UX)
12	Σύγχρονα Θέματα Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή
13	Ανακεφαλαίωση

(δ) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ – ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

■ Τρόπος Παράδοσης

Στην τάξη

■ Χρήση Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών

Υποστήριξη μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class.

■ Οργάνωση Διδασκαλίας

Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
Διαλέξεις	39
Αυτοτελής μελέτη	111
Σύνολο μαθήματος	150

■ Αξιολόγηση Φοιτητών

Γραπτή εξέταση στο τέλος του εξαμήνου και εργασία κατά τη διάρκεια του εξαμήνου. Η εργασία δύναται να είναι προαιρετική. Ο συνολικός βαθμός θα υπολογίζεται σαν συνδυασμός των βαθμών στην τελική γραπτή εξέταση (100% ή 50% εφόσον γίνει εργασία) και της προαιρετικής εργασίας (50% εφόσον γίνει). Προϋπόθεση ο βαθμός στη γραπτή εργασία να είναι προβιβασίμος. Η γραπτή τελική εξέταση μπορεί να περιλαμβάνει:

- Ανάλυση και συγκριτική αξιολόγηση στοιχείων θεωρίας.
- Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (multiple choice questions).
- Επίλυση προβλημάτων εφαρμογής των γνώσεων που αποκτήθηκαν.

Για τις περιπτώσεις φοιτητών με αποδεδειγμένη μαθησιακή δυσκολία (π.χ. δυσλεξία), η γραπτή εξέταση μπορεί να συνοδεύεται από σύντομη προφορική εξέταση στα ίδια θέματα με εκείνα της γραπτής εξέτασης.

(ε) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

■ Προτεινόμενη Βιβλιογραφία

1. Dix A., Finlay J., Abowd G., Beale R., **Επικοινωνία Ανθρώπου - Υπολογιστή**, εκδόσεις Γκιούρδας, 2007 (κωδικός στον Εύδοξο: **12304**)
2. Norman D., **Σχεδιασμός των αντικειμένων της καθημερινότητας**, Εκδόσεις Κλειδάριθμος, 2010 (κωδικός στον Εύδοξο: **13903**)
3. Ν. Αβούρης, **Εισαγωγή στην επικοινωνία ανθρώπου - υπολογιστή**, Δίαυλος, 2000 (κωδικός στον Εύδοξο: **12172**)
4. Y. Rogers, H. Sharp, J. Preece, **Σχεδίαση Διαδραστικότητας**, 3η έκδοση, Γκιούρδα, 2013 (κωδικός στον Εύδοξο: **3313359**)