

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	AVA641	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	6 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Πολυμέσα και Παγνιοποίηση		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
	3	5	
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Επιλογής		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	-		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ	Ελληνικά		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ (στην Αγγλική)		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://avarts.ionio.gr/gr/studies/undergraduate/courses-descriptions/ava641/		
ΣΕΛΙΔΑ E CLASS			

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
<ul style="list-style-type: none"> η γνώση της διαδικασίας της παγνιοποίησης και των αρχών σύνθεσης και εφαρμογής της η γνωριμία με τις προκλήσεις κατά τη διαδικαία ενσωμάτωσης “σοβαρού” περιεχομένου και οι πιθανές επιπτώσεις στην εμπειρία του χρήστη η οργάνωση γνωσιακού περιεχομένου σε παγνιδικές δομές, μηχανικές, και επίπεδα η σύνταξη κειμένου σχεδιαστικών προδιαγραφών η σταδιακή σχεδίαση, ανάπτυξη και βελτίωση ενός παγνιοποιημένου διαδραστικού συστήματος μέσα από τη διαδικασία της αξιολόγησης και της μελέτης των αποτελεσμάτων σε σχέση με τους αρχικούς στόχους
Γενικές Ικανότητες
<ul style="list-style-type: none"> Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις Ομαδική εργασία Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

<p>Το μάθημα εξετάζει τεχνικές παγνιοποίησης για τη δημιουργία εμπυθιστικών και αποτελεσματικών διαδραστικών συστημάτων με εφαρμογή στους άξονες της πολιτιστικής κληρονομιάς και της ευημερίας. Εξετάζονται πεδία εφαρμογής που άπτονται της μουσειακής και τουριστικής περιήγησης, της ιστορίας και αρχαιολογίας, της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης, της συμπερίληψης και προσβασιμότητας, της φυσικής άσκησης, της κοινωνικής ευθύνης και δημοκρατικής συμμετοχικότητας. Αναπτύσσονται αντιστοιχίες ανάμεσα σε τρόπους παρουσίασης του περιεχομένου και δημιουργίας παγνιδικών μηχανικών με στόχο τη σύνθεση και δόμησης ενός πλήρους παγνιδικού συστήματος που να συνδυάζει άρτια μηχανική λειτουργικότητα και καλλιτεχνική αισθητική. Εξετάζονται τα εγγενή χαρακτηριστικά και οι σχεδιαστικές προδιαγραφές παγνιδικών στοιχείων, όπως γρίφοι, ρόλοι, αφήγηση. Οι φοιτητές/τριες υλοποιούν πρότυπα συστήματα σε υλισμική μορφή και πειραματίζονται με την εικονική επαύξησή τους μέσω εξειδικευμένων λογισμικών. Καθοδηγούνται στη σύνταξη ενός κειμένου σχεδιαστικών προδιαγραφών (design document) και πραγματοποιούν τη βελτιστοποίηση του έργου τους μέσω της διαδικασίας επαναλαμβανόμενης δοκιμής (playtesting).</p>

1. Γνωριμία, Παρουσίαση μαθήματος. Εισαγωγή στην Παιγνιοποίηση: Ορισμός και Στοιχεία
2. Σύνδεση παιγνιοποίησης με παιδαγωγική μεθοδολογία και θεωρίες μάθησης
3. Στοιχεία Παιγνιοποίησης I: Ρόλοι και προφίλ παικτών
4. Στοιχεία Παιγνιοποίησης II: Γρίφοι και μηχανικές
5. Στοιχεία Παιγνιοποίησης III: Αφήγηση
6. Ο Κύκλος της Σχεδίασης και Ανάπτυξης I: Μεθοδολογίες σχεδίασης παιχνιδιών και ενσωμάτωσης περιεχομένου
7. Ο Κύκλος της Σχεδίασης και Ανάπτυξης II: Αρχές σύνταξης Κειμένου Σχεδιαστικών Προδιαγραφών
8. Ο Κύκλος της Σχεδίασης και Ανάπτυξης III: Πλαίσιο συνεργασίας διαφορετικών επαγγελματικών ομάδων
9. Παρουσίαση mid-term εργασίας: σχολιασμός και κατευθυντήριες
10. Εργαλεία επαύξησης: επισκόπηση και εγκατάσταση λογισμικού, κατανόηση δομής κώδικα, χρήση επαύξησης σε παιχνιδικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα
11. Σύγχρονες τάσεις παιγνιοποίησης στην Τέχνη, Βιομηχανία, Πολιτική
12. Προτυποποίηση και Βελτιστοποίηση: Δημιουργία και δοκιμή έκδοσης Alpha
13. Προτυποποίηση και Βελτιστοποίηση: Δημιουργία και δοκιμή έκδοσης Beta

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ																	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Το μάθημα έχει εργαστηριακή μορφή, χρησιμοποιώντας το εργαστήριο υπολογιστών στη διδασκαλία και την εμπέδωση της ύλης. Γίνεται επίσης χρήση του Διαδικτύου και όποτε χρειάζεται χρήση βιντεοπροβολέα.																
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%;">Δραστηριότητα</td> <td style="text-align: right;">Φόρτος Εξαμήνου</td> </tr> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td style="text-align: right;">26</td> </tr> <tr> <td>Εργαστηριακές Διαλέξεις</td> <td style="text-align: right;">13</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη και Ανάλυση</td> <td style="text-align: right;">56</td> </tr> <tr> <td>Βιβλιογραφίας</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Εξάσκηση και Προετοιμασία</td> <td style="text-align: right;">30</td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td style="text-align: right;">125</td> </tr> <tr> <td>(ECTS: 5)</td> <td></td> </tr> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου	Διαλέξεις	26	Εργαστηριακές Διαλέξεις	13	Μελέτη και Ανάλυση	56	Βιβλιογραφίας		Εξάσκηση και Προετοιμασία	30	Σύνολο Μαθήματος	125	(ECTS: 5)	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου																
Διαλέξεις	26																
Εργαστηριακές Διαλέξεις	13																
Μελέτη και Ανάλυση	56																
Βιβλιογραφίας																	
Εξάσκηση και Προετοιμασία	30																
Σύνολο Μαθήματος	125																
(ECTS: 5)																	
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	Η αξιολόγηση γίνεται μέσα από δύο εργασίες, την ενδιάμεση (mid-term) και την τελική (final). Λαμβάνονται υπόψη πρωτίστως η λειτουργικότητα και αρτιότητα των έργων, και δευτερευόντως η καταγραφή και ανάλυση των στόχων, μεθόδων, και διαδικασιών που ακολουθήθηκαν, και η ζωντανή παρουσίαση των εργασιών από τους/τις φοιτητές/τριες.																

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
2. Bond, J. G. (2014). *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C*. Addison-Wesley Professional.
3. Oliveira, W., & Bittencourt, I. I. (2019). *Tailored gamification to educational technologies* (Vol. 10, pp. 978-981). Springer Singapore.
4. Bonacini, E., & Giaccone, S. C. (2022). Gamification and cultural institutions in cultural heritage promotion: a successful example from Italy. *Cultural trends*, 31(1), 3-22.
5. Bugeja, M., & Grech, E. M. (2020). Using technology and gamification as a means of enhancing users' experience at cultural heritage sites. *Rediscovering Heritage Through Technology: A Collection of Innovative Research Case Studies That Are Reworking The Way We Experience Heritage*, 69-89.
6. Hammady, R., Ma, M., & Temple, N. (2016). Augmented reality and gamification in heritage museums. In *Serious Games: Second Joint International Conference, JCSG 2016, Brisbane, QLD, Australia, September 26-27, 2016, Proceedings 2* (pp. 181-187). Springer International Publishing.
7. Phan, T. H. G. (2023). *An Implementation Methodology for Augmented Reality Applications* (Master's thesis, University of Twente).