

Σχεδιασμός και Βέλτιστη Εμπειρία Χρήστη (UX)

ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ		
ΤΜΗΜΑ	ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό (Πρώτος Κύκλος Σπουδών)		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	0801.4.005.0	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	4 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Σχεδιασμός και Βέλτιστη Εμπειρία Χρήστη (UX)		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Διαλέξεις και εργαστήριο	4	6	
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>Υποβάθρου, Γενικών Γνώσεων, Επιστημονικής Περιοχής, Ανάπτυξης Δεξιοτήτων</i>	Υποβάθρου		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	ΟΧΙ		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΟΧΙ		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.hmu.gr/courses/MST138/		

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p> <p>Η ψηφιακή σχεδίαση έχει διαφοροποιηθεί σε μεγάλο βαθμό από τον παραδοσιακό έντυπο σχεδιασμό, καθώς νέα στοιχεία έχουν εισαχθεί, όπως η διαδραστικότητα (interactivity) αλλά και η προσαρμοστικότητα (responsiveness). Τα έργα δεν είναι πια στατικά και η σημασία της κατανόησης των αρχών σχεδίασης σε ψηφιακά μέσα είναι μεγαλύτερη από ποτέ. Η ευχρηστία ενός ψηφιακού έργου (εφαρμογής, ιστοσελίδες, landing page κλπ) αποτελεί από τους βασικότερους παράγοντες επιτυχίας του.</p> <p>Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος αναμένεται οι φοιτητές θα έχουν τις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΓΝΩΣΕΙΣ ώστε να μπορούν να: <ul style="list-style-type: none"> • Κατανοούν τις βασικές αρχές Σχεδιασμού (Design Principles) • Περιγράφουν τα στοιχεία που πρέπει να έχει μια Μακέτα • Κατανοούν τις βασικές αρχές σχεδιασμού διαδραστικών συστημάτων • Κατανοούν τις έννοιες αξιολόγησης εύχρηστων συστημάτων • ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ώστε να μπορούν να: <ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιάζουν καλαίσθητα γραφιστικά έργα • Δημιουργούν εύχρηστα Prototypes • ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ώστε να μπορούν να: <ul style="list-style-type: none"> • Συνδυάζουν Κείμενα, Γραφικά και Φωτογραφία στα πλαίσια ενός Γραφιστικού έργου • Σχεδιάζουν εύχρηστα διαδραστικά ψηφιακά έργα
<p>Γενικές Ικανότητες</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ομαδική Εργασία • Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών • Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- Εισαγωγή στο Σχεδιασμό και τις αρχές τους (Design Principles)
- Ιστορία του Σχεδιασμού
- Γραφιστικός Σχεδιασμός
- Έντυπα έργα
- Διάσημοι Σχεδιαστές
- Χρώματα
- Αισθητική
- Γραφικά Σημείου (Pixel) και Διανυσματικά (Vector) γραφικά
- Προστασία γραφικών και άλλων έργων (πνευματικά δικαιώματα).
- Format και Συμπύεση
- Φωτογραφία
- Τυπογραφία
- Δημιουργώντας γραφιστικά έργα στον υπολογιστή με Photoshop
- Επικοινωνία Ανθρώπου – Υπολογιστή (HCI)
- Από την Ευχρηστία (Usability) στην Εμπειρία Χρήστη (UX)
- Δημιουργία Εύχρηστων Διεπαφών
- Prototyping - Mockups
- A/B Testing
- Προσαρμόσιμος Σχεδιασμός (Responsive Design)
- Αξιολόγηση Ευχρηστίας (SUS Test, Eye Tracking, Heat Maps κτλ)
- HTML / CSS

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ	Πρόσωπο με πρόσωπο	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	<ul style="list-style-type: none"> • Υποστήριξη Μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class • Λογισμικό Σχεδιασμού Γραφικών (Adobe Photoshop) • Λογισμικό Σχεδιασμού πρωτοτύπων (π.χ. UXPin) • HTML / CSS Editor (π.χ. Dreamweaver) 	
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις, Ατομικές και εργαστηριακές ασκήσεις	60
	Ατομική Εργασία Σχεδιασμού Γραφιστικού Έργου	20
	Ομαδική Εργασία Σχεδιασμού Prototype	30
	Αυτοτελής Μελέτη	40
	Σύνολο Μαθήματος (25 ώρες φόρτου εργασίας ανά πιστωτική μονάδα)	150
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Γραπτή τελική εξέταση (40%) που περιλαμβάνει: <ul style="list-style-type: none"> • Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής 2. Ατομική Εργασία (25%) 3. Ομαδική Εργασία (35%) <ul style="list-style-type: none"> • Ομαδική Εργασία Σχεδιασμού Prototype 	

ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Βιβλίο [59396199]: Σχεδίαση Διεπαφής Χρήστη, 6η Έκδοση, Shneiderman Ben, Plaisant Cathrerine [Λεπτομέρειες](#)
2. Βιβλίο [21285]: Εισαγωγή στην ιστορία και τη θεωρία του graphic design, Μίλτος Φραγκόπουλος [Λεπτομέρειες](#)
3. Βιβλίο [68371436]: Ο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ, ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΧΩΡΙΑΝΟΠΟΥΛΟΣ [Λεπτομέρειες](#)
4. Βιβλίο [12279101]: ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ - ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: ΑΡΧΕΣ, ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ, ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΟΥΤΣΑΜΠΑΣΗΣ [Λεπτομέρειες](#)
5. Βιβλίο [33094907]: Adobe Photoshop CS6 Βήμα προς Βήμα, Adobe Creative Team [Λεπτομέρειες](#)
6. Βιβλίο [75481469]: Agile UX Storytelling [electronic resource], Rebecca Baker [Λεπτομέρειες](#)