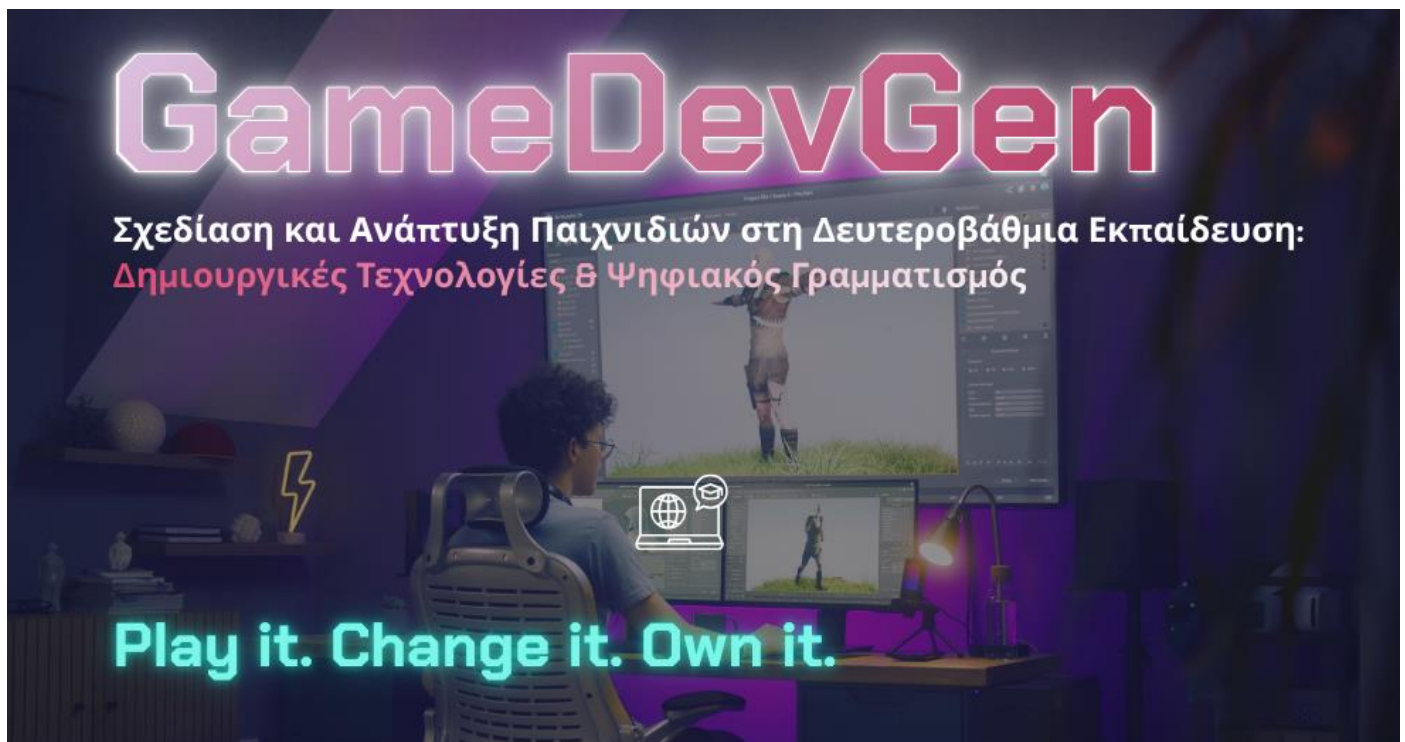


Οδηγός Σπουδών του προγράμματος

Σχεδίαση και Ανάπτυξη Παιχνιδιών στη
Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: Δημιουργικές
Τεχνολογίες & Ψηφιακός Γραμματισμός

Σύντομος Αγγλικός Τίτλος: GameDevGen



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή	3
2. Το ΚΕ.ΔΙ.ΒΙ.Μ. του Ιονίου Πανεπιστημίου	3
3. Συνοπτική περιγραφή – Σκοπός του προγράμματος – Θεματικό Πεδίο	4
4. Σε ποιους απευθύνεται το πρόγραμμα.....	4
5. Κατηγορίες υποψηφίων, Κριτήρια επιλογής και Προαπαιτούμενα	5
6. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα εκπαιδευτικού προγράμματος.....	6
7. Δομή εκπαιδευτικού προγράμματος.....	7
Αναλυτικό περιεχόμενο διδακτικών ενοτήτων.....	8
Πρακτική άσκηση.....	11
8. Μέθοδοι διδασκαλίας και Ενδεικτικό εκπαιδευτικό υλικό	11
10. Επιτυχής ολοκλήρωση προγράμματος	12
11. Πιστοποιητικό επιμόρφωσης.....	13
12. Υποχρεώσεις εκπαιδευομένων	13
13. Αξιοποίηση Εκπαιδευτικών Έργων και Δεδομένων	14
14. Ακαδημαϊκός Υπεύθυνος - Επιστημονικός/-ή υπεύθυνος/-η - Εκπαιδευτές/-τριες.....	14
15. Κόστος συμμετοχής – Εκπαιδευτική πολιτική	18

1. Εισαγωγή

Το Κέντρο Επιμόρφωσης και Δια Βίου Μάθησης (Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ.) του Ιονίου Πανεπιστημίου διοργανώνει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα Επιμορφωτικό Πρόγραμμα Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης με τίτλο “Σχεδίαση και Ανάπτυξη Παιχνιδιών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: Δημιουργικές Τεχνολογίες & Ψηφιακός Γραμματισμός”, με αγγλικό τίτλο “GameDevGen” διάρκειας 25 διδακτικών ωρών. Το πρόγραμμα διεξάγεται σε τρίμηνους κύκλους μαθημάτων και υλοποιείται με σύγχρονη και ασύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση μέσω κατάλληλης πλατφόρμας τηλεδιάσκεψης και υποστηρικτικού ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού. Ενδεικτικά, ο πρώτος κύκλος σπουδών θα ξεκινήσει στις 21/9/2026. Οι ημερομηνίες έναρξης των επόμενων κύκλων καθορίζονται πριν από κάθε κύκλο και λαμβάνουν υπόψη το σχολικό ημερολόγιο και τις επίσημες αργίες. Η επιτυχής ολοκλήρωση του προγράμματος οδηγεί στη λήψη Πιστοποιητικού Επιμόρφωσης με τίτλο «Σχεδίαση και Ανάπτυξη Παιχνιδιών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: Δημιουργικές Τεχνολογίες & Ψηφιακός Γραμματισμός» και αντιστοιχεί σε 2 ECTS. Ακαδημαϊκός Υπεύθυνος του προγράμματος είναι ο Ιωάννης Δεληγιάννης, Καθηγητής του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και διευθυντής του Ερευνητικού Ινστιτούτου Παιχνιδιών <https://gameresearch.gr/>. Επιστημονική Υπεύθυνη του προγράμματος είναι η Βαρβάρα Γαρνέλη, μέλος Ε.ΔΙ.Π. του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

2. Το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. του Ιονίου Πανεπιστημίου

Το Κέντρο Επιμόρφωσης και Δια Βίου Μάθησης (Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ.) του Ιονίου Πανεπιστημίου ιδρύθηκε το 2018 (ΦΕΚ 1149/29-03-2018 τεύχος Β). Με την απόφαση της 13ης/07-02-2019 συνεδρίασης της Συγκλήτου συγκροτήθηκε το Συμβούλιο του ΚΕ.ΔΙ.ΒΙ.Μ., ενώ με το ΦΕΚ 1186/09-04-2019 εγκρίθηκε ο Εσωτερικός Κανονισμός λειτουργίας του και με το ΦΕΚ 4408/26-07-2024 εγκρίθηκε ο Νέος Εσωτερικός Κανονισμός Λειτουργίας του Κέντρου.

Το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. του Ιονίου Πανεπιστημίου στοχεύει στη διασύνδεση του Πανεπιστημίου με τους ανθρώπους της επιστήμης και του πολιτισμού και στην αλληλεπίδρασή του με τους πολίτες, κατά τρόπο που να ικανοποιούνται οι υπαρκτές ανάγκες της κοινωνίας, να προάγεται η ισότητα της πρόσβασης στην εκπαίδευση και τη γνώση και να προωθείται ο ελληνικός πολιτισμός και η εγχώρια οικονομία. Οι δραστηριότητες του Κέντρου μπορεί να έχουν ποικίλες μορφές, οι οποίες καθορίζονται από αντίστοιχες κοινωνικές ανάγκες στον σύγχρονο κόσμο, διασυνδέουν τη θεωρητική με την πρακτική γνώση αναπτύσσοντας κυρίως, την εφαρμοσμένη διάσταση των επιστημών στα αντίστοιχα επαγγελματικά πεδία.

3. Συνοπτική περιγραφή – Σκοπός του προγράμματος – Θεματικό Πεδίο

Το παρόν εκπαιδευτικό πρόγραμμα απευθύνεται σε ανήλικους μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου, προσφέροντας ολοκληρωμένη, καινοτόμο και βιωματική εκπαίδευση στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών (video games). Η εκπαιδευτική διαδικασία οργανώνεται με τρόπο που προσομοιώνει τη λειτουργία ενός σύγχρονου game studio. Κεντρικός άξονας είναι η ανάπτυξη ενός έργου (project), το οποίο εξελίσσεται σταδιακά μέσα από κύκλους ανάπτυξης, δοκιμών (playtesting), ανατροφοδότησης και βελτίωσης καταλήγοντας στην τελική παρουσίασή του. Για να διατηρηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων, το πρόγραμμα ενσωματώνει στοιχεία παιγνιοποίησης (gamification) που υποστηρίζουν τη συμμετοχή, την πρόοδο και την ενεργή εμπλοκή των εκπαιδευομένων.

Ο κεντρικός σκοπός του προγράμματος είναι να λειτουργήσει ως γέφυρα μεταξύ των προσωπικών ενδιαφερόντων των εφήβων και της σύγχρονης ψηφιακής μάθησης, μετασχηματίζοντας την παθητική κατανάλωση ψηφιακού περιεχομένου σε ενεργή, κριτική δημιουργία. Επιδιώκει την καλλιέργεια του ψηφιακού γραμματισμού, της δημιουργικής χρήσης των ψηφιακών εργαλείων και την υπεύθυνη συμμετοχή στο ψηφιακό περιβάλλον. Παράλληλα ενθαρρύνει την επικοινωνία, την τεκμηρίωση και την αιτιολόγηση των δημιουργικών επιλογών των μαθητών μέσα από την παρουσίαση των έργων τους, την ανταλλαγή ιδεών και τη συνεχή βελτίωσή τους στο πλαίσιο μιας ενεργής, συμπεριληπτικής κοινότητας νέων δημιουργών.

Το γνωστικό αντικείμενο επικεντρώνεται στην εξοικείωση με σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία σχεδίασης, ανάπτυξης και δημοσίευσης παιχνιδιών. Αξιοποιώντας σύγχρονα περιβάλλοντα σχεδιασμού και τεχνικές οπτικού προγραμματισμού, οι μαθητές υλοποιούν διαδραστικές εμπειρίες χωρίς να απαιτείται προηγούμενη γνώση γλωσσών προγραμματισμού. Παράλληλα, καλλιεργούν δεξιότητες υπολογιστικής σκέψης, δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων και ψηφιακού γραμματισμού ενώ εισάγονται στην δημιουργική, ασφαλή και υπεύθυνη αξιοποίηση των σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων, συμπεριλαμβανομένης της Τεχνητής Νοημοσύνης, όπου αυτό κρίνεται παιδαγωγικά χρήσιμο.

4. Σε ποιους απευθύνεται το πρόγραμμα

Το πρόγραμμα απευθύνεται αποκλειστικά σε μαθητές και μαθήτριες Γυμνασίου και Λυκείου (τμήματα ανηλίκων) που ενδιαφέρονται για τα ψηφιακά παιχνίδια, τις δημιουργικές τεχνολογίες και τη χρήση σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων. Δεν απαιτείται προηγούμενη εμπειρία στον προγραμματισμό ή στον σχεδιασμό παιχνιδιών, καθώς η εκπαιδευτική διαδικασία βασίζεται σε φιλικά προς τους αρχάριους περιβάλλοντα ανάπτυξης και σε τεχνικές οπτικού προγραμματισμού.

Το πρόγραμμα είναι κατάλληλο τόσο για μαθητές που επιθυμούν να γνωρίσουν τον χώρο της δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών όσο και για όσους ενδιαφέρονται να αναπτύξουν δεξιότητες υπολογιστικής σκέψης, δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων, ψηφιακού γραμματισμού και δημιουργικής έκφρασης. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη βιωματική μάθηση, στη δημιουργία προσωπικών έργων και στην ενεργή συμμετοχή των

εκπαιδευομένων. Το πρόγραμμα θα μεριμνήσει για εκπαιδευτικό υλικό προσαρμοσμένο στις ανάγκες και τις επιθυμίες των εκπαιδευομένων.

5. Κατηγορίες υποψηφίων, Κριτήρια επιλογής και Προαπαιτούμενα

- Αίτηση συμμετοχής μπορούν να υποβάλουν για τους ανήλικους μαθητές της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (Γυμνασίου και Λυκείου) οι γονείς και κηδεμόνες τους. Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση προγραμματισμού ή εμπειρία στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών.
- Η επιλογή των συμμετεχόντων θα πραγματοποιείται με σειρά προτεραιότητας, βάσει της ημερομηνίας υποβολής της αίτησης, έως τη συμπλήρωση του μέγιστου αριθμού διαθέσιμων θέσεων. Σε περίπτωση αυξημένου ενδιαφέροντος, θα τηρείται κατάλογος επιλαχόντων.
- Τα προαπαιτούμενα για την παρακολούθηση του Προγράμματος από τους/τις εκπαιδευόμενους/-ες είναι:
 - Κατοχή προσωπικού ή οικογενειακού λογαριασμού ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail).
 - Πρόσβαση σε ηλεκτρονικό υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο, σύγχρονο πρόγραμμα περιήγησης (web browser) και μικρόφωνο για τη συμμετοχή στις σύγχρονες εξ αποστάσεως συνεδρίες.
 - Βασικές δεξιότητες χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή και πλοήγησης στο διαδίκτυο χωρίς να είναι απαραίτητη η πιστοποίηση της γνώσης αυτής.
 - Επιθυμητή είναι η βασική εξοικείωση με αγγλικούς όρους πληροφορικής καθώς ορισμένα από τα ψηφιακά εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν δεν υποστηρίζουν πλήρως την ελληνική γλώσσα. Ωστόσο, δεν αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση συμμετοχής, καθώς παρέχεται υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό στην ελληνική γλώσσα.
 - Άτομα με αναπηρία γίνονται δεκτά κατόπιν υποβολής των απαιτούμενων δικαιολογητικών, εφόσον είναι δυνατή η παρακολούθηση του προγράμματος με βάση τα τεχνικά και εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά του.
 - Ο ελάχιστος αριθμός συμμετεχόντων για την πραγματοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι 20.
 - Ο μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων ανά τριμηνιαίο κύκλο σπουδών είναι 100 μαθητές οι οποίοι θα μοιραστούν σε 4 έως 5 τμήματα.

Συμμετοχή Ανηλίκων

Για τη συμμετοχή ανηλίκων στο πρόγραμμα απαιτείται, σύμφωνα με τις διατάξεις του Αστικού Κώδικα περί δικαιοπρακτικής ικανότητας ανηλίκων (άρθρα 127 επ. Α.Κ.), η έγγραφη συναίνεση και υπογραφή του ασκούντος τη γονική μέριμνα ή του νόμιμου κηδεμόνα, ιδίως για την υποβολή της αίτησης συμμετοχής, την ανάληψη τυχόν οικονομικής υποχρέωσης (δίδατρα) και την αποδοχή των όρων συμμετοχής, συμπεριλαμβανομένων των όρων επεξεργασίας προσωπικών δεδομένων (ΓΚΠΔ). Ειδικότεροι όροι και προϋποθέσεις για τη συμμετοχή ανηλίκων δύναται να καθορίζονται με απόφαση του Συμβουλίου του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ.

Στο πλαίσιο της προστασίας των προσωπικών δεδομένων και της ασφαλούς συμμετοχής

ανηλίκων στο πρόγραμμα, ο εκπαιδευτής υπέχει, ιδίως, τις ακόλουθες υποχρεώσεις:

- α) Απαγορεύεται η ηχογράφηση ή βιντεοσκόπηση των μαθημάτων χωρίς τη ρητή προηγούμενη συγκατάθεση του γονέα ή του νόμιμου κηδεμόνα του ανηλίκου.
- β) Απαγορεύεται η αποθήκευση φωτογραφιών, ονομάτων ή λοιπών στοιχείων και εικόνων των εκπαιδευομένων ανηλίκων σε προσωπικές συσκευές του εκπαιδευτή.
- γ) Η διεξαγωγή των μαθημάτων εξ αποστάσεως πραγματοποιείται αποκλειστικά μέσω θεσμικού λογαριασμού τηλεδιάσκεψης (Zoom) του Πανεπιστημίου, αποκλειόμενης της χρήσης προσωπικού λογαριασμού.
- δ) Ο εκπαιδευτής οφείλει να ενημερώνει εγκαίρως τους γονείς ή κηδεμόνες πριν από την έναρξη του προγράμματος.

Τα προσωπικά δεδομένα των εκπαιδευομένων αποθηκεύονται αποκλειστικά σε εξοπλισμό του φορέα (Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ./Πανεπιστημίου), απαγορευμένης της χρήσης ιδιωτικού εξοπλισμού για την αποθήκευση δεδομένων εκπαιδευομένων.

Ηθική και Δεοντολογία της Έρευνας: Στο πλαίσιο του Προγράμματος, όλες οι ερευνητικές εργασίες που περιλαμβάνουν τη συμμετοχή ανθρώπων (π.χ. συνεντεύξεις, ερωτηματολόγια, παρατηρήσεις, πειραματικές ή άλλες ερευνητικές διαδικασίες) οφείλουν (όπου απαιτείται), πριν από την έναρξη της συλλογής δεδομένων, να λάβουν την απαιτούμενη έγκριση από την αρμόδια Επιτροπή Ηθικής και Δεοντολογίας της Έρευνας (ΕΗΔΕ), σύμφωνα με τον ισχύοντα Κανονισμό του Ιδρύματος και την εθνική νομοθεσία.

Ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες: Για τους/ις ανήλικους συμμετέχοντες/ουσες, απαιτείται η προηγούμενη έγγραφη συγκατάθεση του/ων γονέα/ων ή του/ων νόμιμου/ίμων κηδεμόνα/ων. Επιπλέον, πριν από τη συμμετοχή τους, πρέπει να συλλέγονται πληροφορίες σχετικά με τυχόν μαθησιακές δυσκολίες, αναπτυξιακές διαταραχές, αναπηρίες ή άλλες ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ή υγειονομικές ανάγκες που ενδέχεται να επηρεάσουν τη συμμετοχή τους στο Πρόγραμμα, ώστε να λαμβάνονται τα κατάλληλα μέτρα προσαρμογής και προστασίας των συμμετεχόντων, σύμφωνα με τη δεοντολογία και τις αρχές προστασίας προσωπικών δεδομένων με βάση τον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων

(ΓΚΠΔ / GDPR).

6. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα εκπαιδευτικού προγράμματος

Ολοκληρώνοντας το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί/-ές να:

- αναγνωρίζουν τις βασικές αρχές σχεδιασμού και ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών,
- μετατρέπουν μια αρχική ιδέα σε ένα ολοκληρωμένο ψηφιακό προϊόν,
- χρησιμοποιούν σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία διαδραστικών εμπειριών,
- εφαρμόζουν βασικές αρχές υπολογιστικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων κατά την ανάπτυξη ψηφιακών έργων,
- σχεδιάζουν, να υλοποιούν και να βελτιώνουν ένα ψηφιακό παιχνίδι αξιοποιώντας

διαδικασίες επαναληπτικής ανάπτυξης και ανατροφοδότησης,

- επιλέγουν και να αξιοποιούν κατάλληλα οπτικά, ηχητικά και αφηγηματικά στοιχεία για την υποστήριξη μιας δημιουργικής ιδέας,
- αξιολογούν και να βελτιώνουν ψηφιακά έργα μέσα από διαδικασίες δοκιμών χρηστών (playtesting),
- ανταλλάσσουν ανατροφοδότηση και να συμμετέχουν δημιουργικά σε διαδικασίες αξιολόγησης και παρουσίασης έργων ,
- παρουσιάζουν, να τεκμηριώνουν και να υποστηρίζουν τις σχεδιαστικές επιλογές και το έργο τους,
- αξιοποιούν υπεύθυνα σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες και εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης

7. Δομή εκπαιδευτικού προγράμματος

Παρατίθεται το ωρολόγιο πρόγραμμα του εκπαιδευτικού προγράμματος «Σχεδίαση και Ανάπτυξη Παιχνιδιών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: Δημιουργικές Τεχνολογίες & Ψηφιακός Γραμματισμός», με παρουσίαση των διδακτικών ενότητων και υποενότητων, των ωρών διδασκαλίας, τις παρεχόμενες πιστωτικές μονάδες (ECTS/ECVET) και τους διδάσκοντες. **Το πρόγραμμα υποστηρίζεται από ομάδα εκπαιδευτών με πολλές εξειδικεύσεις. Η διδασκαλία κάθε θεματικής ενότητας δύναται να υποστηρίζεται από περισσότερους του ενός εκπαιδευτές, ανάλογα με το γνωστικό αντικείμενο, τις εκπαιδευτικές ανάγκες και τον αριθμό των τμημάτων που θα λειτουργήσουν.** Ενδεικτικά, σε κάθε ενότητα μπορούν να συμμετέχουν έως και τρεις εκπαιδευτές με συμπληρωματική εξειδίκευση, προκειμένου να καλύπτονται τόσο οι θεωρητικές όσο και οι εργαστηριακές και δημιουργικές διαστάσεις του προγράμματος. Για τις ειδικότητες που δεν υπάχει ακόμα ο κατάλληλος εκπαιδευτής, θα αναζητηθεί μέσα από τη λίστα των εκπαιδευτών του ΚΕΔΙΒΙΜ.

Διδακτική Ενότητα	Διδακτική Υποενότητα (εάν υπάρχει)	Ώρες ¹	Πιστωτικές Μονάδες (ECTS/ECVET) (εάν υπάρχει)	Διδάσκοντες
Πρόγραμμα	Ενότητες	Ώρες	ECTS	Διδάσκοντες
Σχεδίαση και Ανάπτυξη Παιχνιδιών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: Δημιουργικές Τεχνολογίες & Ψηφιακός	Εισαγωγική συνάντηση	1ΣΑ 2ΑΑ	0,04 0,08	Μαρίλυ Αργυροκαστρίτη Σταματέλλα Λάμπουρα Θεοφάνης Τάσης
	Εισαγωγή στον σχεδιασμό παιχνιδιών	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Γνωριμία με το Περιβάλλον Ανάπτυξης	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	

Γραμματισμός	Εισαγωγή Χαρακτήρα και Αλληλεπίδραση	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Gameplay και Μηχανισμοί	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Αφήγηση και Σχεδιασμός Παιχνιδιών	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Γραφικά και Σχεδιασμός ΠαιχνιδιώνΓραφικά και Σχεδιασμός Παιχνιδιών	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Ηχητικός Σχεδιασμός Παιχνιδιών	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Προχωρημένες Τροποποιήσεις Gameplay	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Ανάπτυξη και Εμπλουτισμός Παιχνιδιού	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Δοκιμές Χρηστών και Αξιολόγηση	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Βελτιστοποίηση και Δημοσίευση Παιχνιδιών	2ΣΑ 2ΑΑ	0.08 0.08	
	Παρουσίαση και Διάχυση Έργων	2ΣΑ	0,08	
Σύνολο		2 5 Σ Α 2 4 Α Α	1 , 9 6 Ε C V Ε T	

¹**ΔΖ:** Δια ζώσης (σε αίθουσα διδασκαλίας), **ΣΑ:** Σύγχρονη από απόσταση (τηλεδιάσκεψη), **ΑΑ:** Ασύγχρονη από απόσταση (π.χ. πλατφόρμα e-class)

Εφόσον το πρόγραμμα εντάσσεται στο σύστημα ECVET προσδιορίστε με βάση τον συνολικό χρόνο ενασχόλησης (στήλη Δ) σύμφωνα με το μέτρο (1 ώρα ενασχόλησης αντιστοιχεί σε 0,04 ECVET ή αντίστροφα 25 ώρες συνολικής ενασχόλησης (φόρτου εργασίας) αντιστοιχεί σε 1 ECVET). Περισσότερες πληροφορίες για θέματα ECTS στο https://www.ethaae.gr/images/articles/813-ects_users_guide_2015_gr_cr.pdf)

Αναλυτικό περιεχόμενο διδακτικών ενοτήτων

(Σε περίπτωση που στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα εμπεριέχονται περισσότερες από μια διδακτικές ενότητες, σε αυτό το σημείο γίνεται αναλυτική περιγραφή κάθε μίας από αυτές)

(περίληψη, λέξεις/έννοιες κλειδιά, προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, ενδεικτικές πηγές μελέτης)

Δ.Ε. 1 Τίτλος διδακτικής ενότητας

Σχεδίαση και Ανάπτυξη Παιχνιδιών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: Δημιουργικές Τεχνολογίες & Ψηφιακός Γραμματισμός

Περίληψη διδακτικής ενότητας (περίπου 100 λέξεις)

Το πρόγραμμα εισάγει τους συμμετέχοντες στις βασικές αρχές σχεδιασμού και ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών μέσα από μια βιωματική και δημιουργική διαδικασία που προσομοιώνει τη λειτουργία ενός σύγχρονου game studio. Οι εκπαιδευόμενοι αναλύουν παιχνίδια, αναπτύσσουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού, υπολογιστικής σκέψης και δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων και εξοικειώνονται με σύγχρονα εργαλεία δημιουργίας διαδραστικών εμπειριών. Σχεδιάζουν και υλοποιούν το δικό τους παιχνίδι, συνδυάζοντας στοιχεία gameplay, αφήγησης, οπτικής αισθητικής και ηχητικού σχεδιασμού, ενώ συμμετέχουν σε όλα τα βασικά στάδια της παραγωγικής διαδικασίας, από τη σύλληψη της ιδέας έως την ανάπτυξη, τις δοκιμές χρηστών και την τελική παρουσίαση του έργου. Παράλληλα, γνωρίζουν βασικές αρχές υπεύθυνης χρήσης ψηφιακού περιεχομένου, τεχνολογιών Τεχνητής Νοημοσύνης και πνευματικών δικαιωμάτων.

- **Λέξεις/έννοιες κλειδιά** (Καταγράψτε με τη μορφή μικρών προτάσεων λέξεων - κλειδίων τις βασικές έννοιες που θα αναπτυχθούν στη συγκεκριμένη ενότητα, λαμβάνοντας υπόψη τόσο την περίληψη όσο και τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματά της, 4-5 λέξεις/έννοιες κλειδιά διαχωρισμένες με κόμμα)

Λέξη/έννοια κλειδί 1, Λέξη/έννοια κλειδί 2,

Σχεδιασμός παιχνιδιών και gameplay, Δημιουργική διαδικασία και παραγωγή ψηφιακών έργων, Οπτικός προγραμματισμός και διαδραστικές εμπειρίες, Playtesting και βελτιστοποίηση παιχνιδιών, Ψηφιακός γραμματισμός και υπεύθυνη χρήση τεχνολογιών

- **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα** (Καταγράψτε όσα θα πρέπει να γνωρίζουν (γνώσεις), θα είναι σε θέση να κάνουν (ικανότητες και δεξιότητες) και ποιες θα είναι οι νέες στάσεις που θα αναπτύξουν οι εκπαιδευόμενοι/-ες, στο τέλος της συγκεκριμένης ενότητας, 3-5 μαθησιακά αποτελέσματα)

Όταν ολοκληρώσουν τη διδακτική ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι ικανοί να:

- αναγνωρίζουν και να εφαρμόζουν βασικές αρχές σχεδιασμού και ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών, αξιοποιώντας σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία και βασικές αρχές υπολογιστικής σκέψης,
- σχεδιάζουν, να υλοποιούν και να βελτιώνουν ένα ψηφιακό παιχνίδι, ενσωματώνοντας στοιχεία gameplay, αφήγησης, γραφικών και ήχου,
- αξιολογούν και να βελτιώνουν ψηφιακά έργα μέσα από διαδικασίες δοκιμών χρηστών (playtesting), ανατροφοδότησης και επαναληπτικής ανάπτυξης,
- παρουσιάζουν, να τεκμηριώνουν και να υποστηρίζουν τις σχεδιαστικές επιλογές και το έργο τους στο πλαίσιο μιας δημιουργικής διαδικασίας παραγωγής,
- αξιοποιούν υπεύθυνα τις ψηφιακές τεχνολογίες και τα εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης, επιδεικνύοντας σεβασμό στις αρχές ψηφιακής ασφάλειας, δεοντολογίας και πνευματικών δικαιωμάτων.

- **Ενδεικτικές πηγές μελέτης** (Αναφέρετε όπου ενδείκνυται ενδεικτικές πηγές μελέτης, έως 2)

Το εκπαιδευτικό υλικό θα αποτελείται από υλικό που θα αναπτυχθεί ειδικά για τις ανάγκες του προγράμματος (σημειώσεις και παραδείγματα, φύλλα δραστηριοτήτων, οδηγοί χρήσης), καθώς και από επιλεγμένο υποστηρικτικό υλικό και video tutorials του λογισμικού ανάπτυξης παιχνιδιών που χρησιμοποιείται στο πρόγραμμα.

Πρακτική άσκηση

.....

(περιγράψτε το είδος της Πρακτικής Άσκησης που θα πραγματοποιηθεί, εφόσον αυτή περιλαμβάνεται στο πρόγραμμα, αναφέρονται ενδεικτικά επιχειρήσεις (αντικείμενο), καθώς και ο τρόπος που θα υλοποιηθεί (χρόνος, χρονικό διάστημα, κατανομή, επόπτες, υλικό ανατροφοδότησης, παρουσίες κ.λπ.))

8. Μέθοδοι διδασκαλίας και Ενδεικτικό εκπαιδευτικό υλικό

(Περιγράψτε αναλυτικά τη μέθοδο υλοποίησης του προγράμματος π.χ δια ζώσης ή εξ αποστάσεως, τις ώρες σύγχρονης και ασύγχρονης εκπαίδευσης, την πραγματοποίηση εργασιών, κλπ. καθώς και το εκπαιδευτικό υλικό (έως 200 λέξεις))

Το πρόγραμμα υλοποιείται εξ αποστάσεως με συνδυασμό σύγχρονης και ασύγχρονης εκπαίδευσης. Η διδασκαλία βασίζεται σε βιωματικές και εργαστηριακές δραστηριότητες, ακολουθώντας τη λογική ενός σύγχρονου game studio, όπου οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν σταδιακά τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη, τη δοκιμή και την παρουσίαση του δικού τους ψηφιακού παιχνιδιού.

Η μαθησιακή διαδικασία ακολουθεί τη σταδιακή προσέγγιση Use–Modify–Create, σύμφωνα με την οποία οι συμμετέχοντες αρχικά εξερευνούν και αναλύουν υπάρχοντα παιχνίδια, στη συνέχεια τροποποιούν επιλεγμένα στοιχεία τους και τελικά σχεδιάζουν, αναπτύσσουν και παρουσιάζουν το δικό τους ψηφιακό έργο. Οι σύγχρονες συναντήσεις περιλαμβάνουν παρουσιάσεις, επιδείξεις, καθοδηγούμενες ασκήσεις, συζήτηση, ανατροφοδότηση και πρακτική εφαρμογή.

Η ασύγχρονη μελέτη περιλαμβάνει προπαρασκευαστικές και υποστηρικτικές δραστηριότητες, όπως δημιουργία λογαριασμών σε ψηφιακές πλατφόρμες, αναζήτηση και οργάνωση ψηφιακού περιεχομένου (assets), παρακολούθηση εκπαιδευτικού υλικού, ολοκλήρωση μικρών εργασιών και προετοιμασία των έργων που θα αναπτυχθούν κατά τις σύγχρονες συναντήσεις.

Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει σημειώσεις, παρουσιάσεις, βίντεο, οδηγούς χρήσης λογισμικού, παραδείγματα παιχνιδιών και υποστηρικτικό ψηφιακό υλικό. Παράλληλα αξιοποιούνται σύγχρονα εργαλεία δημιουργίας διαδραστικών εμπειριών και Τεχνητής Νοημοσύνης, καθώς και δραστηριότητες playtesting, αναστοχασμού και αξιολόγησης που υποστηρίζουν την ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου ψηφιακού έργου.

9. Μέθοδοι αξιολόγησης

- Αξιολόγηση εκπαιδευομένων

(Αναλύονται οι μέθοδοι με τις οποίες γίνεται η αξιολόγηση του βαθμού επίτευξης των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων. Παρουσιάζονται με σαφήνεια ο τρόπος εξέτασης, αξιολόγησης και βαθμολόγησης των εκπαιδευομένων, η κλίμακα βαθμολόγησης, η πραγματοποίηση εργασιών, κλπ.)

Η αξιολόγηση πραγματοποιείται κατά την διάρκεια των μαθημάτων μέσω συνεχών πρακτικών δραστηριοτήτων σχεδιασμού και ανάπτυξης παιχνιδιών, ενδιάμεσων παρουσιάσεων, αναστοχασμού και αξιοποίησης ανατροφοδότησης από δοκιμές χρηστών (playtesting). Κατά τη διάρκεια του προγράμματος εφαρμόζεται διαμορφωτική αξιολόγηση με στόχο την παρακολούθηση της προόδου των εκπαιδευομένων και τη συνεχή βελτίωση του έργου τους.

Η τελική αξιολόγηση βασίζεται στην ανάπτυξη, τεκμηρίωση και παρουσίαση ενός λειτουργικού ψηφιακού παιχνιδιού, το οποίο ενσωματώνει στοιχεία σχεδιασμού, gameplay, αφήγησης, γραφικών και ήχου, καθώς και στην ικανότητα των εκπαιδευομένων να αιτιολογούν τις σχεδιαστικές τους επιλογές και να βελτιώνουν το έργο τους μέσα από επαναληπτικές διαδικασίες ανάπτυξης. Συνεκτιμάται επίσης η ενεργός συμμετοχή στις δραστηριότητες του προγράμματος, η συμβολή στις διαδικασίες ανατροφοδότησης και η υπεύθυνη αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών και εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης.

Στόχος της αξιολόγησης δεν είναι η δημιουργία ενός άρτιου ή επαγγελματικού παιχνιδιού, αλλά η ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου ψηφιακού έργου που αποτυπώνει τη μαθησιακή πορεία των εκπαιδευομένων, καθώς και η ικανότητά τους να αναγνωρίζουν τα δυνατά και αδύναμα σημεία του, να αξιοποιούν την ανατροφοδότηση και να προτείνουν τεκμηριωμένες κατευθύνσεις για τη μελλοντική του βελτίωση.

- Αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος (εκπαιδευτές, εκπαιδευόμενοι, Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ.)

Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος γίνεται μέσω ερωτηματολογίου που συμπληρώνουν οι εκπαιδευόμενοι/-ες. Τα πορίσματα θα χρησιμοποιηθούν για τη συνέχιση ή/και βελτίωση του εκπαιδευτικού προγράμματος. Πρότυπο του ερωτηματολογίου υπάρχει αναρτημένο στην ιστοσελίδα του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ.

10. Επιτυχής ολοκλήρωση προγράμματος

(Παρουσιάζονται οι ελάχιστες απαιτήσεις για την επιτυχή ολοκλήρωση, όπως συμμετοχή σε διά ζώσης διδακτικές ενότητες, συμμετοχή σε εξετάσεις, αριθμός επιτυχημένων κουίζ, ολοκλήρωση εργασιών αποπληρωμή του εκπαιδευτικού προγράμματος, κλπ)

Για την επιτυχή ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού προγράμματος οι

εκπαιδευόμενοι/-ες θα πρέπει:

- να έχουν παρακολουθήσει το σύνολο των διδακτικών ενοτήτων και οι πιθανές απουσίες τους να μην υπερβαίνουν το 20% των προβλεπόμενων ωρών.
- να έχουν ολοκληρώσει με επιτυχία όλες τις ανατεθείσες δραστηριότητες αξιολόγησης.
- να έχουν καταβάλει το συνολικό κόστος φοίτησης ή σε περίπτωση δόσεων το ποσό της προεγγραφής ύψους 200 ευρώ και το υπόλοιπο των διδάκτρων μέχρι το τέλος του πρώτου μήνα.

11. Πιστοποιητικό επιμόρφωσης

Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του προγράμματος απονέμεται στους/-τις εκπαιδευόμενους/-ες **Πιστοποιητικό Επιμόρφωσης**, το οποίο εκδίδεται από το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. του Ιονίου Πανεπιστημίου και υπογράφεται από τον Πρόεδρο του κέντρου, σύμφωνα με τις διαδικασίες που ορίζονται από το θεσμικό πλαίσιο για τη διά βίου μάθηση.

Στους/-τις εκπαιδευόμενους/-ες που παρακολούθησαν, αλλά δεν ολοκλήρωσαν το σύνολο του προγράμματος, υπάρχει η δυνατότητα παροχής Βεβαίωσης Παρακολούθησης.

12. Υποχρεώσεις εκπαιδευομένων

- Η συμμετοχή στα προγράμματα του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. του Ιονίου Πανεπιστημίου συνεπάγεται την πλήρη αποδοχή από τους/-τις εκπαιδευόμενους/-ες του Οδηγού Σπουδών του προγράμματος και του Εσωτερικού Κανονισμού Λειτουργίας του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ..
- Η παρουσία των εκπαιδευομένων στα εκπαιδευτικά προγράμματα είναι υποχρεωτική. Στα προγράμματα που υλοποιούνται με φυσική παρουσία, όπως και σε αυτά που υλοποιούνται με τη μέθοδο της σύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, η φοίτηση είναι υποχρεωτική και το όριο απουσιών δεν μπορεί να υπερβαίνει το 20% των προβλεπόμενων ωρών εκπαίδευσης. Η παρακολούθηση της ασύγχρονης εκπαίδευσης υλοποιείται σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα μελέτης που έχει οριστεί από κάθε πρόγραμμα.
- Η συμμετοχή στα προγράμματα του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. του Ιονίου Πανεπιστημίου συνεπάγεται την πλήρη αποδοχή των γονέων/κηδεμόνων των εκπαιδευομένων/-ες (i) της συμμετοχής τους στο Δειγματοληπτικό Έλεγχο Εγγράφων, (ii) συμμετοχής τους στο Δειγματοληπτικό Έλεγχο Ταυτοποίησης, (iii) συμμετοχής των τέκνων / εξαρτώμενων μελών στη διαδικασία αξιολόγησης του προγράμματος.
- Δεν επιτρέπεται η καταγραφή, από οποιονδήποτε συμμετέχοντα και με οποιονδήποτε τρόπο, των εξ αποστάσεως μαθημάτων, καθώς και η δημοσίευση ή ανάρτηση σε ιστοσελίδες ή κοινοποίηση σε τρίτους ή η μετάδοση ή η διανομή με οποιονδήποτε τρόπο του συνόλου ή μέρους του μαθήματος. Μια τέτοια περαιτέρω επεξεργασία συνιστά υπέρβαση του πλαισίου προστασίας προσωπικών δεδομένων που εφαρμόζει το Ιόνιο Πανεπιστήμιο, καθόσον παραβιάζει τον Γενικό Κανονισμό

Προστασίας Δεδομένων ΕΕ 679/2019 και τον Ν. 4624/2019, καθώς και τον νόμο για τα πνευματικά δικαιώματα και συνεπάγεται την ευθύνη αυτής/αυτού που τη διενεργεί.

- Η έντυπη, ηλεκτρονική και γενικά κατά οποιοδήποτε τρόπο αναπαραγωγή, δημοσίευση ή χρησιμοποίηση όλου ή μέρους του εκπαιδευτικού υλικού που υποστηρίζει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα απαγορεύεται και διώκεται νομικά. Το εν λόγω υλικό χρησιμοποιείται αποκλειστικά για τις ανάγκες της εκπαιδευτικής διαδικασίας και προορίζεται για ατομική χρήση και μόνο.
- Οι εκπαιδευόμενοι/-ες μπορούν να ενημερωθούν για την επεξεργασία των προσωπικών δεδομένων, τα δικαιώματα και την πολιτική προστασίας της ιδιωτικότητας και των προσωπικών δεδομένων από την ιστοσελίδα του Ιονίου Πανεπιστημίου <https://gdpr.ionio.gr/>
- Η απονομή του Πιστοποιητικού Επιμόρφωσης προϋποθέτει τη συμμετοχή των επιμορφούμενων σε όλες τις ανατεθείσες δραστηριότητες αξιολόγησης του προγράμματος. Εφόσον υφίστανται οικονομικής φύσης εκκρεμότητες, δεν απονέμεται Πιστοποιητικό Επιμόρφωσης ή Βεβαίωση Παρακολούθησης.

13. Αξιοποίηση Εκπαιδευτικών Έργων και Δεδομένων

Τα έργα, οι εργασίες, τα παραδοτέα και το εκπαιδευτικό υλικό που παράγονται στο πλαίσιο του προγράμματος δύνανται να αξιοποιηθούν από το Ιόνιο Πανεπιστήμιο και το Ερευνητικό Ινστιτούτο Παιχνιδιών (ΕΙΠ) για εκπαιδευτικούς, ερευνητικούς και αναπτυξιακούς σκοπούς, συμπεριλαμβανομένης της αξιολόγησης, βελτίωσης και εξέλιξης του προγράμματος. Η αξιοποίηση αυτή πραγματοποιείται σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία περί προστασίας προσωπικών δεδομένων και, όπου απαιτείται, κατόπιν της προβλεπόμενης συναίνεσης των συμμετεχόντων ή των ασκούντων τη γονική μέριμνα.

14. Ακαδημαϊκός Υπεύθυνος - Επιστημονικός/-ή υπεύθυνος/-η - Εκπαιδευτές/-τριες

(Παρουσιάζεται ο/η Ακαδημαϊκός/ή, ο/η Επιστημονικός/-ή Υπεύθυνος/-η και με αλφαβητική σειρά όλοι οι Εκπαιδευτές του προγράμματος, με ένα πολύ σύντομο



Ο [Ιωάννης Δεληγιάννης](#) είναι Καθηγητής στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου, όπου διδάσκει και ερευνά στον τομέα των αναλογικών και ψηφιακών τεχνολογιών διαδραστικών πολυμέσων. Είναι ιδρυτής και διευθυντής του Ινστιτούτου Έρευνας Παιχνιδιών (Institute for Games Research – IGR) και ηγείται ερευνητικών δραστηριοτήτων στους τομείς του σχεδιασμού παιχνιδιών, της ψηφιακής αφήγησης με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης, των διαδραστικών εγκαταστάσεων και των εκπαιδευτικών τεχνολογιών.

Είναι κάτοχος διδακτορικού διπλώματος στα συστήματα πολυμέσων και έχει συμβάλλει ουσιαστικά στη διαμόρφωση και ακαδημαϊκή οργάνωση διεπιστημονικών προγραμμάτων που συνδυάζουν τα παιχνίδια, τις τέχνες, την πληροφορική και τις ανθρωπιστικές επιστήμες και επιβλέπει ενεργά μεταπτυχιακές και διδακτορικές έρευνες με αντικείμενο την τεχνητή νοημοσύνη, τη διαμεσική αφήγηση (transmedia) και τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού (serious games).



Η [Βαρβάρα Γαρνέλη](#) είναι μέλος Ε.ΔΙ.Π. στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου. Είναι κάτοχος διδακτορικού διπλώματος στην Πληροφορική από το Ιόνιο Πανεπιστήμιο, με αντικείμενο την ανάπτυξη της υπολογιστικής σκέψης μέσω του σχεδιασμού και προγραμματισμού ψηφιακών παιχνιδιών. Τα ερευνητικά και διδακτικά της ενδιαφέροντα επικεντρώνονται στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών, τις διαδραστικές τεχνολογίες, την παιγνιοποίηση και τις εφαρμογές παιχνιδιών στην εκπαίδευση και τον πολιτισμό. Διαθέτει διδακτική εμπειρία στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στο γνωστικό αντικείμενο της Πληροφορικής. Διδάσκει προπτυχιακά και μεταπτυχιακά μαθήματα σχετικά με τα πολυμέσα, τα διαδραστικά συστήματα και τον σχεδιασμό παιχνιδιών, ενώ έχει συμμετάσχει σε ερευνητικά έργα που σχετίζονται με τα παιχνίδια, την παιγνιοποίηση και τα ψηφιακά μαθησιακά περιβάλλοντα.



Η [Μαρίλυ Αργυροκαστρίτη](#) έχει πτυχίο ζωγραφικής από την Ακαδημία Καλών Τεχνών Brera στο Μιλάνο της Ιταλίας και διδακτορικό τίτλο από το Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου. Είναι Ειδικό Εκπαιδευτικό Προσωπικό (ΕΕΠ) στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και η ακαδημαϊκή της έρευνα επικεντρώνεται στη θεματική του σώματος στην έκφραση και την εγκαθίδρυση της αφήγησης της ταυτότητας στη διαδικτυακή και μετα-διαδικτυακή τέχνη.

Από το 2001 δίδαξε σχέδιο, ζωγραφική, ιστορία της τέχνης και εφαρμοσμένες τέχνες στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση και έχει διδάξει σχέδιο και ζωγραφική στο Τμήμα Τεχνών Ήχου & Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου ως αποσπασμένη (2005-

	2016) και μέλος ΕΕΠ (2020-σήμερα). Ως μέλος του ακαδημαϊκού προσωπικού η Μαρίλυ Αργυροκαστρίτη συνδιδάσκει «Διαδικτυακή Επικοινωνία» με τον Ανδρέα Γιαννακουλόπουλο (ακαδημαϊκό έτος 2021-σήμερα) και «Φιλοσοφία & Αισθητική των Μέσων» με τη Νταλίλα Ονοράτο (ακαδημαϊκό έτος 2018-19, 2023-σήμερα) ενώ ως μέλος του Προγράμματος Παιδαγωγικής Επάρκειας δίδαξε «Διδακτική της Τέχνης» (2019-2020 και 2020-2021). Είναι μέλος της Επιτροπής Επικοινωνίας και Προβολής (AVarts) του ΤΤΗΕ υπεύθυνη των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης, πρόεδρος της Επιτροπής Ισότητας των Φύλων και Καταπολέμησης των Διακρίσεων του Ι.Π. και υπεύθυνη της έμφυλης ισότητας του εργαστηρίου InArts και μέλος της Μονάδας Διασφάλισης Ποιότητας του Ιονίου Πανεπιστημίου.
	Η <u>Σταματέλλα Λάμπουρα</u> είναι μέλος Εργαστηριακού Διδακτικού Προσωπικού (Ε.ΔΙ.Π.) του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και μέλος του Εργαστηρίου Διαδραστικών Τεχνών InArts. Είναι απόφοιτος του Τμήματος Επιστήμης Υπολογιστών του Πανεπιστημίου Κρήτης και κάτοχος Μεταπτυχιακού Διπλώματος Ειδίκευσης στην Επιστήμη της Πληροφορίας από το Ιόνιο Πανεπιστήμιο. Τα ακαδημαϊκά και ερευνητικά της ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν τις διαδραστικές τεχνολογίες, το physical computing, τις διαδραστικές διεπαφές, την επαυξημένη πραγματικότητα, την ηλεκτρονική μάθηση και τα ζητήματα ψηφιακής πληροφορίας και πνευματικών δικαιωμάτων. Διαθέτει πολυετή διδακτική εμπειρία σε εργαστηριακά μαθήματα πληροφορικής και διαδραστικών τεχνολογιών, ενώ συμμετέχει σε ερευνητικές και αναπτυξιακές

	δραστηριότητες που αξιοποιούν σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες στους τομείς του πολιτισμού, της εκπαίδευσης και του τουρισμού.
	Ο Θεοφάνης Τάσσης είναι Καθηγητής Φιλοσοφίας της Πληροφορίας και Ψηφιακού Ανθρωπισμού στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο. Είναι πτυχιούχος Φυσικής και κάτοχος διδακτορικού διπλώματος Φιλοσοφίας από το Freie Universität Berlin. Έχει διδάξει και πραγματοποιήσει ερευνητικό έργο σε πανεπιστήμια και ερευνητικά ιδρύματα του εξωτερικού, μεταξύ των οποίων το Alpen-Adria-Universität Klagenfurt, το Universität St. Gallen, το Freie Universität Berlin και το Princeton University. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα επικεντρώνονται στον Ψηφιακό Ανθρωπισμό, τη Φιλοσοφία της Τεχνητής Νοημοσύνης και τις κοινωνικές, ηθικές και πολιτισμικές επιπτώσεις των ψηφιακών τεχνολογιών. Είναι συγγραφέας πολυάριθμων βιβλίων και επιστημονικών εργασιών σχετικά με την Τεχνητή Νοημοσύνη, την ψηφιακή κοινωνία και τη σχέση ανθρώπου και τεχνολογίας και συμμετέχει ενεργά στον δημόσιο διάλογο για τον ψηφιακό μετασχηματισμό και τις προκλήσεις της σύγχρονης τεχνολογικής εποχής.

βιογραφικό (μία παράγραφος, 100- 150 λέξεις). Να γίνει Link με το Ονοματεπώνυμο του διδάσκοντα το οποίο θα παραπέμπει στον σύνδεσμο του βιογραφικού. Προτείνεται και η προσθήκη μικρής φωτογραφίας για κάθε ένα μέλος)

15. Κόστος συμμετοχής – Εκπαιδευτική πολιτική

(Αναφέρετε το κόστος του προγράμματος, τον τρόπο καταβολής του (εφάπαξ ή σε δόσεις), στοιχεία τραπεζικού λογαριασμού, την τελική ημερομηνία υποχρέωσης καταβολής, τις κατηγορίες δικαιούχων εκπτώσεων και τα απαιτούμενα δικαιολογητικά για την παροχή της, κλπ.)

Στοιχεία Τραπεζικού Λογαριασμού (συμπληρώνεται από τον Επιστημονικό Υπεύθυνο του εκάστοτε προγράμματος)

Το κόστος συμμετοχής (δίδακτρα) ανέρχεται στο ποσό των 600€ αλλά υπάρχει και η δυνατότητα μερικής απαλλαγής των διαδάκτρων σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα.

Η καταβολή των διδάκτρων μπορεί να γίνει είτε εφάπαξ, είτε καταβάλλοντας προκαταβολή 200 ευρώ ώστε να εξασφαλίσει θέση για τον τρέχοντα κύκλο και το υπόλοιπο ποσό μέχρι το τέλος του πρώτου μήνα.

Τα ανωτέρω δίδακτρα καλύπτουν όλα τα έξοδα εγγραφής, συμμετοχής στις εκπαιδευτικές διαδικασίες και δραστηριότητες, παροχής εκπαιδευτικού υλικού, αξιολόγησης, απονομής Πιστοποιητικού, και της συνολικής διοικητικής και τεχνικής υποστήριξης των επιμορφούμενων.

Το Κέντρο Επιμόρφωσης και Δια Βίου Μάθησης του Ιονίου Πανεπιστημίου στο πλαίσιο της παροχής αυτοχρηματοδοτούμενων προγραμμάτων, εφαρμόζει ειδική εκπτωτική πολιτική για συγκεκριμένες κατηγορίες εκπαιδευόμενων η οποία παρουσιάζεται στον παρακάτω πίνακα.

Δυνατότητα μερικής απαλλαγής από τα τέλη παρακολούθησης

Περιγραφή	Ποσοστό έκπτωσης
• ΑμεΑ • Πολύτεκνοι/-ες ή μέλη πολύτεκνης οικογένειας	20%
• Εγγραφές μέσω προγραμμάτων εταιρικής κοινωνικής ευθύνης (τουλάχιστον 5 άτομα) • Τέκνα εργαζομένων στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο • Τέκνα αποφοίτων του Ιονίου Πανεπιστημίου	20%
• Ομαδικές εγγραφές τριών (3) ατόμων • Μαθητές από το ίδιο σχολείο / οικογένεια	15%
• Εφάπαξ καταβολή διδάκτρων	5%

Όροι χορήγησης εκπτώσεων

Προκειμένου να εγκριθεί η έκπτωση διδάκτρων για όλες τις παραπάνω περιπτώσεις θα πρέπει:

- 1) Ο/Η ενδιαφερόμενος-η να έχει υποβάλει την σχετική **αίτηση συμμετοχής** στο πρόγραμμα που τον ενδιαφέρει και αυτή να έχει γίνει αποδεκτή.
- 2) Ο/Η επιμορφούμενος/-η οφείλει να αποστέλλει στη Γραμματεία έγκαιρα τα σχετικά δικαιολογητικά για τη χορήγηση έκπτωσης, πριν την έναρξη του επιλεγθέντος προγράμματος.

Οι εκπτώτικές κατηγορίες δεν λειτουργούν συνδυαστικά και αθροιστικά με εξαίρεση την εφάπαξ καταβολή διδάκτρων που μπορεί να προστεθεί σε άλλη επιλεγμένη έκπτωση. Εάν ένας υποψήφιος ανήκει σε περισσότερες από μία κατηγορίες από τις προαναφερθείσες τότε δικαιούται την έκπτωση της μιας μόνο κατηγορίας, αυτής που θα επιλέξει ο ίδιος.

Επιστροφή διδάκτρων είναι εφικτή μόνο σε εξαιρετικές περιπτώσεις και εφόσον ο/η αιτούμενος/-η ενημερώσει γραπτά τη Γραμματεία του Κέντρου **πριν την έναρξη** του προγράμματος ότι δεν επιθυμεί να παρακολουθήσει εκθέτοντας αναλυτικά τους λόγους διακοπής της επιμόρφωσης.

Σε περίπτωση ακύρωσης της συμμετοχής του κατάρτιζόμενου στο πρόγραμμα, το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. παρακρατά το 50% των μέχρι τότε καταθέσεων εάν η ακύρωση γίνει μέσα στις πρώτες δύο εβδομάδες από την έναρξη του προγράμματος. Εάν η ακύρωση γίνει μετά από το διάστημα αυτό παρακρατείται ολόκληρο το ποσό των μέχρι τότε καταθέσεων.

14. Αιτήσεις

Οι ενδιαφερόμενοι/-ες υποβάλλουν αίτηση ηλεκτρονικά στην ιστοσελίδα του **ΚΕ.ΔΙ.ΒΙ.Μ.** του Ιονίου Πανεπιστημίου και συμπληρώνονται ή επισυνάπτονται όλα τα προαπαιτούμενα, σύμφωνα με την εκάστοτε προκήρυξη και στο χρονικό πλαίσιο που ορίζεται σε αυτή.

Σε περίπτωση που δεν συγκεντρωθεί ο ελάχιστος απαιτούμενος αριθμός εκπαιδευομένων, το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής της ημερομηνίας έναρξης του προγράμματος, παράτασης της περιόδου εγγραφών ή και ακύρωσής του. Οι ακριβείς ημερομηνίες έναρξης κάθε κύκλου ανακοινώνονται εγκαίρως μέσω των επίσημων καναλιών επικοινωνίας του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ.

15. Επικοινωνία

Για περισσότερες πληροφορίες οι ενδιαφερόμενοι/-ες μπορούν να επικοινωνούν:

➤ Για θέματα σχετικά με τη δομή και λειτουργία του προγράμματος με τον/την Ακαδημαϊκό Υπεύθυνο Ιωάννη Δεληγιάννη, email: yiannis@ionio.gr τηλ. 2661087920 ή την Επιστημονική Υπεύθυνη Βαρβάρα Γαρνέλη, email: vgarneli@ionio.gr τηλ.:2661087920.

➤ Για θέματα γραμματείας και υποβολής αιτήσεων μπορείτε να επικοινωνήσετε με την κα Βαλεριάνου Θεοδώρα στη Γραμματεία του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. του Ιονίου Πανεπιστημίου (email: kedivim@ionio.gr Τηλ.: 2661087920, Δ/ση: Ιόνιος Ακαδημία, Ακαδημίας και Καποδιστρίου, Κέρκυρα 49 100).

Επιπλέον πληροφορίες

[Ιστοσελίδα Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. Ιονίου Πανεπιστημίου](#)

[Κανονισμός Λειτουργίας Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. Ιονίου Πανεπιστημίου](#)