

	<b>Διάδραση Ανθρώπου-Μηχανής</b>
Περιγραφή	<p>Θεματολογία</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Επικοινωνία ανθρώπου-μηχανής και σχεδίαση διαδραστικών συστημάτων.</li> <li>● Μοντελοποίηση του ανθρώπου ως χρήστη υπολογιστικού συστήματος. Γνωσιακά μοντέλα, αντίληψη και αναπαράσταση, προσοχή και μνήμη, αναπαράσταση και οργάνωση γνώσης.</li> <li>● Νοητικά μοντέλα, νοητικά μοντέλα χρήστη, μοντέλα ομάδων χρηστών, μοντέλα αλληλεπίδρασης.</li> <li>● Διαδραστική τεχνολογία, στυλ αλληλεπίδρασης, μέθοδοι και κανόνες σχεδίασης διαδραστικών συστημάτων.</li> <li>● Ευχρηστία.</li> <li>● Αξιολόγηση διαδραστικών συστημάτων.</li> <li>● Συνεργατική τεχνολογία και τεχνολογία για άτομα με ειδικές ανάγκες. Απτική Αλληλεπίδραση.</li> <li>● Αλληλεπίδραση στο Περιβάλλον του Παγκόσμιου Ιστού.</li> <li>● Διαδραστικότητα σε συνθήκες διάχυτου υπολογισμού.</li> </ul>
Μαθησιακά αποτελέσματα	<p><i>Μετά το πέρας του μαθήματος ο φοιτητής θα μπορεί</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● να σχεδιάζει και να αξιολογεί διαδραστικά συστήματα.</li> </ul>