

## 2.22 ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ «Παιχνιδοποίηση σε Επιχειρηματικά και Εκπαιδευτικά Περιβάλλοντα»

### ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Μεταπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	224	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	2ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Παιχνιδοποίηση σε Επιχειρηματικά και Εκπαιδευτικά Περιβάλλοντα		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Διαλέξεις	2	6	
Εργαστηριακές Ασκήσεις	1		
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ανάπτυξης δεξιοτήτων		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:			
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ (Στην Αγγλική)		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>		

### ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

#### Μαθησιακά Αποτελέσματα

Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα έχουν αποκτήσει:

- Ανάπτυξη κατανόησης των εννοιών της παιχνιδοποίησης και των χρήσεων της σε διαφορετικά πλαίσια (τυπική και άτυπη εκπαίδευση, επιχειρηματική προβολή και μάρκετινγκ, πολιτική επικοινωνία)
- Κατανόηση της χρήσης παιχνιδιών σε πολλά διαφορετικά πλαίσια
- Ανάπτυξη ενός πλαισίου εννοιών για τη διαμόρφωση των στρατηγικών εκπαίδευσης, μάρκετινγκ και γενικότερα επικοινωνίας
- Κατανόηση σε βάθος των προοπτικών και των κινδύνων που περιλαμβάνει η αυξημένη χρήση μεθόδων και στοιχείων σε διάφορα πλαίσια
- 

#### Γενικές Ικανότητες

- Ικανότητα υλοποίησης ανεξάρτητης έρευνας με χρήση και τεκμηρίωση επιστημονικών πηγών
- Ανάπτυξη διοικητικών ικανοτήτων για τη λύση πραγματικών προβλημάτων με τη χρήση στοιχείων και μεθόδων gaming

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Αλγόριθμοι και Κρυπτογραφία. Μοντέλα Αξιολόγησης Ασφαλείας. Σχεδιασμός Ασφαλών Κρυπτογραφικών Συστημάτων. Cryptography και Cryptanalysis. Θεωρία Πληροφοριών. Διαδικασίες ανεύρεσης μη ισχυρών κλειδιών και κωδικών. Unicity Distance. Hash συναρτησεις. Διανομή κλειδιών, Block Ciphers, Συμμετρική και ασύμμετρη κρυπτογράφηση, Κρυπτογραφικοί αλγόριθμοι. Man on the Middle attack, αλγόριθμοι διανομής και δρομολόγησης κλειδιών. Γραμμική και Διαφορική Κρυπτανάλυση. Σχέδια κρυπτογραφίας δημόσιου κλειδιού. Η έννοια και η χρήση των σχημάτων ψηφιακής υπογραφής., Εφαρμογές ελέγχου ταυτότητας. Ασφάλεια IP και ασφάλεια Ιστού. Ασφάλεια ασύρματου δικτύου.

Εβδομ.	Τίτλος Ενότητας	e-class
1	<b>Εισαγωγή στο θέμα:</b> τι είναι η Παιχνιδοποίηση. Πώς διακρίνεται από τα «βιντεοπαιχνίδια» και τα «σοβαρά παίγνια». Σημασία του κινήτρου στην Παιχνιδοποίηση. Η Παιχνιδοποίηση ως «οδηγός» της καινοτομίας. Η αγορά του gaming	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
2	<b>Στοιχεία gaming:</b> Points-Badges-Leaderboards (PBL). Ανταμοιβές. Ανάπτυξη θετικών πρακτικών. Μελέτες περιπτώσεων	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
3	<b>Παιχνιδοποίηση σε επιχειρηματικό περιβάλλον:</b> Εφαρμογή τεχνικών παιχνιδοποίησης σε επιχειρήσεις. Βασικά χαρακτηριστικά. Αποτελεσματικότητα παιχνιδοποίησης στο μάρκετινγκ. Μελέτες περιπτώσεων.	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
4	<b>Παιχνιδοποίηση σε χρήσεις της κοινωνίας των πολιτών:</b> Εφαρμογή τεχνικών παιχνιδοποίησης σε κοινωνικούς φορείς. Βασικά χαρακτηριστικά. Αποτελεσματικότητα παιχνιδοποίησης σε δράσεις κοινωνικής ευαισθητοποίησης. Διαφορές σε σχέση με επιχειρηματικά περιβάλλοντα. Μελέτες περιπτώσεων.	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
5	<b>Παιχνιδοποίηση στην ενημέρωση:</b> Εφαρμογή τεχνικών παιχνιδοποίησης στην ενημέρωση. Βασικά χαρακτηριστικά. Αποτελεσματικότητα παιχνιδοποίησης στην ενημέρωση. Μελέτες περιπτώσεων.	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
6	<b>Παιχνιδοποίηση στα κοινωνικά δίκτυα:</b> Εφαρμογή τεχνικών παιχνιδοποίησης στα κοινωνικά δίκτυα. Βασικά χαρακτηριστικά. Μελέτες περιπτώσεων.	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>

7	<b>Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση:</b> Εφαρμογή τεχνικών παιχνιδοποίησης για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Βασικά χαρακτηριστικά. Μελέτες περιπτώσεων	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
8	<b>Χρήση παιχνιδοποίησης από κυβερνήσεις:</b> παροχή δημόσιων υπηρεσιών. Βασικά χαρακτηριστικά. Διαδικασίες λήψης αποφάσεων. Μελέτες περιπτώσεων	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
9	<b>Χρήση παιχνιδοποίησης από διεθνείς οργανισμούς:</b> Ανάπτυξη εναλλακτικών παραδειγμάτων. Βασικά χαρακτηριστικά. Διαδικασίες λήψης αποφάσεων. Μελέτες περιπτώσεων	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
10	<b>Πρωθήμενες χρήσεις παιχνιδοποίησης:</b> Έξυπνη πόλη. Εθελοντικές κοινότητες. Τεχνολογικός αλφαριθμητισμός. Γιατί είναι χρήσιμη η παιχνιδοποίηση. Μελλοντικά σενάρια χρήσης. Μελέτες περιπτώσεων	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
11	<b>Κίνδυνοι της Παιχνιδοποίησης:</b> Αποδοχή μεθόδων gaming. Αποτελέσματα και αποτίμηση. Μελλοντικές προοπτικές	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
12	<b>Μελέτες περιπτώσεων:</b> επιτυχημένες / μη επιτυχημένες πρακτικές. Μοντέλα ανάπτυξης	<a href="https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598">https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3598</a>
13	<b>Παρουσιάσεις εργασιών</b>	

#### ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ.</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση ηλεκτρονικών παρουσιάσεων, αναρτημένων στο e-class</li> <li>• Χρήση εξειδικευμένου λογισμικού</li> <li>• Διάθεση εκπαιδευτικού υλικού μέσω e-class</li> <li>• Επικοινωνία με φοιτητές μέσω e-mail.</li> <li>• Ηλεκτρονικός χώρος συνομιλιών διδάσκοντος και φοιτητών</li> </ul>

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις	39 ώρες
	Βιβλιογραφική Εργασία	20 ώρες
	Υλοποίηση εργασίας	50 ώρες
	Μη καθοδηγούμενη μελέτη	71 ώρες
	Σύνολο Μαθήματος	180 ώρες
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	<p>Οι φοιτητές αναλαμβάνουν να παρουσιάσουν ατομικά μια συναφή εργασία (paper) από κάποιο έγκριτο περιοδικό ή συνέδριο που είναι συναφές με το αντικείμενο του μαθήματος (50%)</p> <p>Ατομική εργασία πάνω σε κάποιο αντικείμενο που θα επιλέξουν οι σπουδαστές σε συνεργασία με τον διδάσκοντα και θα παρουσιαστεί σε ειδική ημερίδα (50%).</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης γνωστοποιούνται στους φοιτητές στην πρώτη διάλεξη και αναρτώνται στο e-class.</p>	

#### ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

D.C. Brabham, *Crowdsourcing*, Boston 2013

B. Burke, *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*, Gartner 2014

V.F. Hendricks, P.G. Hansen, *Infostorms. How to Take Information Punches and Save Democracy*, Springer 2014

J. Lerner, *Making Democracy Fun. How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics*, Boston (MA) 2014

P. Norris, *Digital Divide, Civic Engagement, Information Poverty*, Cambridge 2001

B.S. Noveck, *Smart Citizens, Smarter State*, Cambridge (MA) 2016