

Η ΕΡΕΥΝΑ ΣΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΗΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ψ 3107	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	5 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Η έρευνα στην Αντίληψη και οι εφαρμογές της		
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ηλίας Οικονόμου		
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ	Επικ. Καθηγητής Γνωστικής Ψυχολογίας		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Διαλέξεις	3	6	
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ανάπτυξης δεξιοτήτων (Σεμινάριο)		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Μεθοδολογία Έρευνας στις Κοινωνικές Επιστήμες I		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Αγγλική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://elearn.uoc.gr/course/view.php?id=322		

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Σκοπός του σεμιναρίου είναι η παρουσίαση της έρευνας στην Αντίληψη και η εφαρμογή της σε διάφορους τομείς. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται σε παράγοντες που φαίνεται να επηρεάζουν δραστικά την Αντίληψη όπως: πλαίσιο, προσοχή, χαρακτηριστικά του ερεθίσματος, εμπειρία κ.ά., και πώς αυτοί καθορίζουν την ανάπτυξη τεχνολογικών εργαλείων ή δραστηριοτήτων με στόχο την ασφαλέστερη και αποδοτικότερη λειτουργία. Συνηθισμένοι τομείς εφαρμογής της αντιληπτικής έρευνας που αναλύονται στο σεμινάριο είναι: αλληλεπίδραση μηχανής – ανθρώπου, γραφιστική τέχνη – κατασκευή διαδραστικών περιβαλλόντων, βιομηχανία παιχνιδιών, κινηματογράφος, αρχιτεκτονική – εργονομία, τεχνητή νοημοσύνη, διαφήμιση κ.ά.

Με το πέρας του μαθήματος αναμένεται οι φοιτητές (-τριες) να:

- Μπορούν να μελετούν κριτικά πρωτότυπα ερευνητικά άρθρα
- Να γράφουν περιλήψεις άρθρων
- Να παρουσιάζουν πρωτότυπα ερευνητικά άρθρα
- Να ανατρέχουν στις σχετικές πηγές χρησιμοποιώντας βάσεις δεδομένων
- Να γνωρίζουν σύγχρονες εφαρμογές της Αντίληψης σε εφαρμοσμένα πεδία της ανθρώπινης δραστηριότητας

Γενικές Ικανότητες

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των

απαραίτητων τεχνολογιών.

- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων.
- Ομαδική εργασία.
- Αυτόνομη εργασία.
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα.

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. Εισαγωγή στο Σεμινάριο
2. Βασικές αρχές Αντιληπτικού συστήματος
3. Παράμετροι που επηρεάζουν την Αντίληψη
4. Μεταβαλλόμενη αρχιτεκτονική, εργονομία
5. Τεχνητή Νοημοσύνη
6. Κινηματογράφος, ιστοσελίδες, βιομηχανία παιχνιδιών
7. Αλληλεπίδραση ανθρώπου – μηχανής

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ	Πρόσωπο με πρόσωπο		
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Χρήση Τ.Π.Ε στη διδασκαλία. Υποστήριξη μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-learn.		
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητες Μαθήματος	Φόρτος Εργασίας	ECTS Μονάδες
	Παραδόσεις Μαθήματος	36	1,44
	Τελική Εργασία και αυτοτελής μελέτη	65	2,60
	Εκπαίδευση σε Δεξιότητες	20	0,80
	Παρουσιάσεις και Εβδομαδιαίες ασκήσεις	30	1,20
	Σύνολο	151 ώρες	6,04
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	Η αξιολόγηση γίνεται στα αγγλικά. I. Γραπτή τελική εργασία (40%) II. Εβδομαδιαίες περιλήψεις άρθρων (30%) III. Παρουσίαση πρωτότυπου άρθρου (20%)		

	<p>IV. Συμμετοχή στη συζήτηση στην τάξη (10%)</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές μέσω της ηλεκτρονικής σελίδας του μαθήματος που φιλοξενείται στην πλατφόρμα e-learn.</p>
--	--

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Πρωτογενείς πηγές από τη διεθνή και ελληνική βιβλιογραφία