

# ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΝΘΡΩΠΟΥ – ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ (AIC401)

---

Καλώς ήλθατε!



# Τι θα δούμε σήμερα

---

- Θα δούμε πώς είναι οργανωμένο το μάθημα
- Επίσης, θα κάνουμε και μία σύντομη Εισαγωγή στην Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή



# Οργάνωση Μαθήματος

---

- **Διδάσκοντες**
- Θεωρία – Ενδεικτικό Πρόγραμμα Διαλέξεων
- Εργαστήριο
- Αξιολόγηση
- E-Class



# Διδάσκοντες

---

- Κοκκινίδης Κωνσταντίνος-Ηρακλής

[e-mail: kostas.Kokkinidis@uom.edu.gr](mailto:kostas.Kokkinidis@uom.edu.gr)



# Οργάνωση Μαθήματος

---

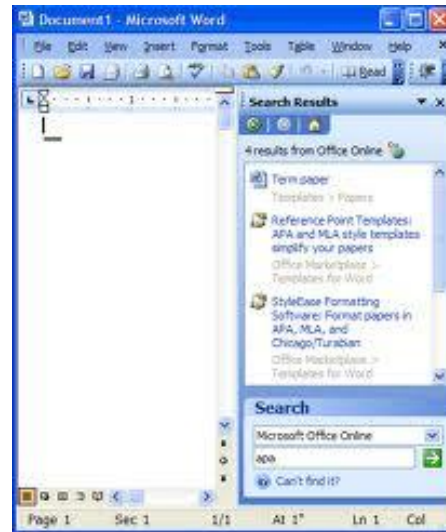
- Διδάσκοντες
- Θεωρία – Ενδεικτικό Πρόγραμμα Διαλέξεων
- Εργαστήριο
- Αξιολόγηση
- E-Class



# Θεωρία HCI – 1ώρα/εβδομάδα

- ◆ Ενδεικτικό πρόγραμμα Διαλέξεων
  - ◆ Εισαγωγή στην Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή
  - ◆ Βασικές έννοιες
  - ◆ Θεωρητική θεμελίωση
  - ◆ Συσκευές αλληλεπίδρασης
  - ◆ Τεχνολογίες αλληλεπίδρασης
  - ◆ Ανάλυση – Σχεδίαση διεπιφανειών
  - ◆ Οδηγίες Σχεδιασμού
  - ◆ Υλοποίηση διεπιφανειών

# Διεπιφάνεια χρήστη-User interface





# Οργάνωση Μαθήματος

---

- Διδάσκοντες
- Θεωρία – Ενδεικτικό Πρόγραμμα Διαλέξεων
- Εργαστήριο
- Αξιολόγηση
- E-Class





# Εργαστήριο - 2 ώρες/εβδομάδα

- ◆ Παρουσίαση:
  - ◆ Βασικών Εννοιών των Computer Graphics
  - ◆ Εργαλείων παραγωγής γραφικών

# Γραφικά (2d – 3d)

- 3d Studio Max (εμπορικό)
- Blender (δωρεάν)
- Maya (εμπορικό)



# Παράδειγμα 3d Graphics (3d Studio Max)



# Σχεδιοκίνηση (Animation)

- Συνήθως το ίδιο λογισμικό που χρησιμοποιείται για δημιουργία *τρισδιάστατων* (3D) εικόνων
- Προσθήκη υφής, σκιών, κλπ.





# Εικονική Πραγματικότητα

---

- Δημιουργία εικονικών κόσμων & Games
  - Εργαλεία δημιουργίας παιχνιδιών
    - Unity (δωρεάν)
    - Unreal Engine (εμπορικό)
    - ID Engine (εμπορικό)

Εικονικοί κόσμοι ή Games  
+  
Glasses or/and Head speakers  
=  
Εικονική Πραγματικότητα (Virtual Reality)

# Εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας



# Υψηλή Μαθήματος

"Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή - ΤΟΜΟΣ Α' - Θεωρία και Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου - Υπολογιστή"

Κωνσταντίνος – Ηρακλής Κοκκινίδης,  
Εκδόσεις Μπαρμπουνάκη, Θεσσαλονίκη 2023.  
ISBN: 978-960-267-551-9

"Σχεδίαση Διεπαφής Χρήστη - Στρατηγικές για Αποτελεσματική Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή"

Στέφανος Κατσαβούνης, Σταύρος Σουραβλάς,  
6η Βελτιωμένη Έκδοση,  
Εκδόσεις Τζιόλα, Θεσσαλονίκη 2023.  
ISBN: 978-618-221-002-4





# Συμπληρωματική Βιβλιογραφία

---

- A. Dix, J. Finlay, G. Abowd, R. Beale, Human-Computer Interaction, Prentice Hall, 2003 (3<sup>rd</sup> Ed.).
- J. Preece et al., Human-Computer Interaction, Addison-Wesley, 1994
- D. Hix, H.R.Hartson, Developing User Interfaces, Ensuring Usability Through Product and Process, Wiley Publ., 1993
- B. Shneiderman, Designing the User Interface, 3rd edition, Reading MA, Addison Wesley, 1997





# Χρήσιμα Web-links

---

- [www.hcibib.org](http://www.hcibib.org)
- [www.acm.org/sigchi](http://www.acm.org/sigchi)
- [www.useit.com](http://www.useit.com)



# Οργάνωση Μαθήματος

---

- Διδάσκοντες
- Θεωρία – Ενδεικτικό Πρόγραμμα Διαλέξεων
- Εργαστήριο
- Αξιολόγηση
- E-Class



# Αξιολόγηση - Βαθμολογία

---

- Τελικός βαθμός = Άθροισμα των παρακάτω:
  - I. Ατομική εργασία (30% του τελικού βαθμού)
  - II. Γραπτές εξετάσεις (70% του τελικού βαθμού)
  - ΠΡΟΣΟΧΗ: Η εργασία δεν είναι υποχρεωτική.
  - Όποιος αποφασίσει να την εκπονήσει θα πρέπει **ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ** να την παρουσιάσει για να βαθμολογηθεί



# Οργάνωση Μαθήματος

---

- Διδάσκοντες
- Θεωρία – Ενδεικτικό Πρόγραμμα Διαλέξεων
- Εργαστήριο
- Αξιολόγηση
- e-Class



# e-Class

---

- Το μάθημα είναι διαθέσιμο στο e-Class με απλή εγγραφή
- Πάντα τα στοιχεία σας πρέπει να είναι όπως αυτά εμφανίζονται επίσημα στην Γραμματεία, κατά προτίμηση με κεφαλαία γράμματα
  - Π.χ., όχι «Παπαδοπούλου Γωγώ» ή «Tselentakis Nikos»
- Μέσω e-Class θα έχετε ανακοινώσεις, θα ανεβάζετε εργασίες και θα βρείτε και άλλες πληροφορίες και υλικό

# e-Class - Ιστοτόπος μαθήματος

<https://openeclass.uom.gr/courses/DAI177/>

The screenshot shows the OpenEClass website interface. On the left is a dark sidebar with the logo of the University of Macedonia (ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ) and a search bar. The main content area displays the course title 'Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή (ΠΛ0420)' by ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΗΡΑΚΛΗΣ ΚΟΚΚΙΝΙΔΗΣ. Below the title is a 'Περιγραφή' (Description) section with a pencil icon and a stack of books image. The description text is as follows:

Υποχρεωτικό (Υποχρεωτικό, ΠΛ0420).  
Δ' εξάμηνο (κατεύθυνση Εφαρμοσμένης Πληροφορικής).  
Εισαγωγή στη Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή (HCI).  
Θεωρητική θεμελίωση.  
Συσκευές αλληλεπίδρασης.  
Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης.  
Ανάλυση-Σχεδίαση διεπιφανειών.  
Υλοποίηση διεπιφανειών.  
Παρουσίαση βασικών εννοιών των Computer Graphics.  
Εργαλεία και παραγωγή 2d - 3d γραφικών & animaton.

# Ερωτήσεις

