



Εργασία μαθήματος

1 Θέμα

Καλείστε σε ομάδες 2 ή 3 ατόμων να αναλάβετε ένα αυθεντικό έργο (authentic project) που να σχετίζεται με την πρακτική της ανάπτυξης διαδραστικών συστημάτων, στο οποίο θα διεξάγετε έρευνα, σχεδίαση και αξιολόγηση χρησιμοποιώντας τις μεθόδους που παρουσιάζονται στις διαλέξεις του μαθήματος, της επιλογής σας (απαιτείται τεκμηρίωση). Ενδεικτικά θέματα εργασιών:

- Ηλεκτρονικά καταστήματα για προϊόντα που δεν προσφέρονται ακόμα ηλεκτρονικά στην Ελληνική αγορά με έμφαση σε καινοτομικές υπηρεσίες, π.χ.
 - Πώληση ρούχων με δυνατότητες προσαρμογής του στυλ και του μεγέθους σύμφωνα με τις ανάγκες των χρηστών
 - Πώληση προϊόντων λαϊκής τέχνης με δυνατότητα προτάσεων αγορών, κ.α.
 - Δημοπρασία – παζάρι κλπ.
- Ηλεκτρονική διαβούλευση σε δήμους ή μικρές σχετικά κοινότητες π.χ. συλλόγους φοιτητών, με δυνατότητα εισαγωγής θεμάτων, online συζητήσεων, ψηφοφορία, επίδειξη αποτελεσμάτων, κ.α.
- Σύστημα επίδειξης διαδρομών για ποδηλάτες/πεζοπόρους με δυνατότητα πρόσθεσης διαδρομών, αξιοθέατων, ψηφοφορίας, σχολίων, κ.α.
- Σύστημα ανταλλαγής μεταχειρισμένων προϊόντων και αντικειμένων, π.χ. βιβλία.
- Σύστημα προσφοράς και ζήτησης εργασίας στο διαδίκτυο.
- Σύστημα παροχής βοήθειας στη μελέτη των μαθημάτων από φοιτητή σε φοιτητή.
- Κ.ο.κ.

Καλείστε να προσδιορίσετε το θέμα σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα σας και να φτιάξετε μία συνοπτική περιγραφή μίας παραγράφου, στην οποία να προσδιορίζετε:

- Το θέμα και ιδιαίτερα σημεία έμφασης, αν υπάρχουν, π.χ. πλατφόρμα (π.χ. διαδίκτυο ή smartphone?)... στυλ αλληλεπίδρασης (π.χ. πολυμέσα, διαδίκτυο, πολυαπτική, κλπ.)... ειδικευση του θέματος σε κάτι πιο συγκεκριμένο από τα παραπάνω (π.χ. «Σύστημα παροχής βοήθειας στη

μελέτη των μαθημάτων προγραμματισμού σε Java από φοιτητή σε φοιτητή»).

- Τον ιδιοκτήτη του συστήματος, αν υπάρχει, και τις βασικές ομάδες εμπλεκομένων/ενδιαφερομένων
- Τις κύριες ομάδες χρηστών στις οποίες απευθύνεται το σύστημα
- Τις βασικές υπηρεσίες που θα προσφέρονται (αρχικά γενικές κατηγορίες)

2 Διαδικασία

Καλείστε να δηλώσετε την ομάδα και να προσδιορίσετε το θέμα σας με βάση τα παραπάνω ως την Τετάρτη 21 Μαρτίου. Καλείστε να συζητήσετε το θέμα σας μαζί μου εντός των ωρών του μαθήματος, ή στο γραφείο μου. Δεν είναι πάντως δυνατόν να γίνει αυτή η συζήτηση μέσω e-mail, και δεν πρόκειται να απαντήσω σχετικά μηνύματα, παρά μόνο δια ζώσης.

Επίσης, καλείστε για κάθε μέθοδο που χρησιμοποιείτε να εντοπίσετε παραδείγματα πέρα από αυτά που υπάρχουν στις σημειώσεις ή και στο βιβλίο σας. Υπάρχουν πολύ καλά άρθρα και παραδείγματα για κάθε τι που συζητάμε στο μάθημα, και είναι ελεύθερα στο διαδίκτυο ή/και σε επιστημονικά άρθρα (η μηχανή αναζήτησης επιστημονικών άρθρων είναι η <http://scholar.google.com> – για περισσότερες μηχανές αναζήτησης, βλ.

<http://www.syros.aegean.gr.users/kgp/> (for students))... καλείστε να βάλετε αναφορές στην εργασία σας με τέτοια παραδείγματα, ή ακόμα και παράρτημα.

Η οργάνωση της δουλειάς σας θα γίνεται και εντός του μαθήματος σε σχέση με το θέμα της κάθε διάλεξης. Καλείστε επομένως να εργάζεστε καθ' όλη τη διάρκεια του εξαμήνου, καθώς εντός της αίθουσας για τον προγραμματισμό της εργασίας και την προκαταρκτική παραγωγή των αποτελεσμάτων της.

3 Πρακτικά θέματα

Η εργασία έχει βαρύτητα 40% του τελικού βαθμού, και είναι υποχρεωτική για τους φοιτητές του 2^{ου} έτους.

Οι φοιτητές παλαιότερων ετών μπορούν, αν θέλουν να κρατήσουν το βαθμό που πήραν σε παλαιότερες εργασίες τους.

Στην περίπτωση που δεν παραδώσετε εργασία τώρα, θα πρέπει να το κάνετε το Σεπτέμβριο.

Μπορούν δύο ή περισσότερες ομάδες να αναλάβουν το ίδιο θέμα, αρκεί να μην ανταλλάξουν απόψεις κατά τη διάρκεια και επηρεαστούν.

4 Ενδεικτική δομή εργασίας

1. Περίληψη ~ 200-300 λέξεις
2. Σχεδιαστική έρευνα (εστιάστε στα μοντέλα και σε συνοπτικές αλλά ουσιαστικές εξηγήσεις αυτών ως προς τη παρουσίαση και μοντελοποίηση της γνώσης) ~ 3000 λέξεις

- a. Πλάνο σχεδιαστικής έρευνας και αιτιολόγηση χρήσης σχετικών μεθόδων
 - b. Μέθοδος #1: (π.χ. συνεντεύξεις) – διεξαγωγή και αποτελέσματα
 - c. Μέθοδος #2: (π.χ. ανάλυση ανταγωνιστικών συστημάτων) διεξαγωγή και αποτελέσματα
 - d. Μέθοδος #3: (π.χ. Τμηματοποίηση χρηστών και περσόνας) διεξαγωγή και αποτελέσματα
 - e. Επισκόπηση στόχων, προδιαγραφών και περιορισμών του συστήματος
3. Σχεδίαση ~ 3000 λέξεις
- a. Προκαταρκτική σχεδίαση
 - i. Μέθοδος #1: (π.χ. όραμα) – διεξαγωγή και αποτελέσματα
 - ii. Μέθοδος #2: (π.χ. εικονογραφημένα σενάρια) – διεξαγωγή και αποτελέσματα
 - iii. Μέθοδος #3: (π.χ. εννοιολογικό μοντέλο) – διεξαγωγή και αποτελέσματα
 - iv. Συμπεράσματα
 - b. Λεπτομερής σχεδίαση
 - i. Μέθοδος #1: (π.χ. διάγραμμα ροής) – διεξαγωγή και αποτελέσματα
 - ii. Μέθοδος #2: (π.χ. wireframes) – διεξαγωγή και αποτελέσματα
 - iii. Μέθοδος #1: (π.χ. διαδραστικό πρωτότυπο, κατά προτίμηση σε κάποιο εργαλείο) – διεξαγωγή και αποτελέσματα
 - iv. Συμπεράσματα
4. Αξιολόγηση ~ 3000 λέξεις
- a. Μεθοδολογία αξιολόγησης
 - b. Στόχοι και μετρικές
 - c. Διαδικασία και συμμετέχοντες
 - d. Αποτελέσματα
5. Συμπεράσματα: επιτεύγματα και περιορισμοί της εργασίας ~ 200-300 λέξεις
6. Αναφορές
7. Παράρτημα (άλλα παραδείγματα μοντέλων και μεθόδων)

5 Σημαντικές ημερομηνίες

- Παρουσίαση (powerpoint): την τελευταία εβδομάδα διεξαγωγής των μαθημάτων, 29-30 Μαΐου, στις ημέρες και ώρες του μαθήματος. Θα βγει σχετική ανακοίνωση.
- Παράδοση εργασίας (doc): μία μέρα πριν τις παρουσιάσεις. Θα βγει σχετική ανακοίνωση.