

ΠΜΣ «ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ
ΕΜΒΥΘΙΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΤΗΝ
ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΚΑΙ ΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ»
«ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND IMMERSIVE
TECHNOLOGIES IN EDUCATION, TRAINING, AND
GAME DESIGN»

A8.
ΟΔΗΓΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2025

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περιεχόμενα

1. Ιστορία και φυσιognωμία του Τμήματος και του ΠΜΣ.....	2
2. Μαθησιακά αποτελέσματα	4
3. Μαθήματα – διάρθρωση του ΠΜΣ.....	5
4. Ονομαστικός κατάλογος και στοιχεία επικοινωνίας των μελών ΔΕΠ	24
5. Πληροφορίες.....	26
6. Επικοινωνία.....	31

1. ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΦΥΣΙΟΓΝΩΜΙΑ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΠΜΣ

Το τμήμα Βιομηχανικής Πληροφορικής του ΤΕΙ Καβάλας δέχθηκε τους πρώτους σπουδαστές του τον Σεπτέμβριο του 1999. Το τμήμα είχε ως στόχο να συνδυάσει την Πληροφορική με τις ανάγκες της βιομηχανίας, παρέχοντας στους φοιτητές γνώσεις και δεξιότητες στον προγραμματισμό, τα δίκτυα, τα συστήματα αυτοματισμού και τον έλεγχο βιομηχανικών διαδικασιών.

Το 2013, το ΤΕΙ Καβάλας μετονομάστηκε σε ΤΕΙ Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης (ΤΕΙ ΑΜΘ), αντανakλώντας τη διεύρυνση της γεωγραφικής του εμβέλειας και των ακαδημαϊκών του δραστηριοτήτων. Στο πλαίσιο αυτής της αναδιοργάνωσης, το Τμήμα Βιομηχανικής Πληροφορικής μετετράπηκε σε Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής. Η αλλαγή αυτή σηματοδότησε μια στροφή προς μια πιο ολοκληρωμένη εκπαίδευση στον τομέα της Πληροφορικής, εστιάζοντας στην ανάπτυξη συστημάτων λογισμικού, εφαρμογών και υπηρεσιών, καθώς και στην ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών.

Το 2019, με τον νόμο 4610/2019, το ΤΕΙ Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης μαζί με το Αλεξάνδρειο ΤΕΙ Θεσσαλονίκης, το ΤΕΙ Κεντρικής Μακεδονίας και το Διεθνές Πανεπιστήμιο της Ελλάδος συγχωνεύθηκαν και διαμόρφωσαν ένα πολυθεματικό και ισχυρό πανεπιστήμιο που διατήρησε την ονομασία Διεθνές Πανεπιστήμιο της Ελλάδος (ΔΙ.ΠΑ.Ε.).

Στο πλαίσιο αυτής της συγχώνευσης, το Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής του ΤΕΙ ΑΜΘ μετατράπηκε σε τμήμα Πληροφορικής του ΔΙ.ΠΑ.Ε.

Τέλος το 2024, με τον νόμο 5094/2024, το Τμήμα Πληροφορικής μεταφέρθηκε από το ΔΙ.ΠΑ.Ε. στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης (ΔΠΘ) και εντάχθηκε στη νεοϊδρυθείσα Σχολή Θετικών Επιστημών με έδρα την Καβάλα. Η μεταφορά αυτή είχε ως στόχο την ενίσχυση και αναβάθμιση του ΔΠΘ, καθώς και την ενοποίηση των ακαδημαϊκών δομών στην Περιφέρεια Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης.

Φυσιογνωμία του τμήματος

Κατά τη διάρκεια της λειτουργίας του, το τμήμα έχει επιδείξει σημαντική ερευνητική δραστηριότητα και ακαδημαϊκή αναγνώριση. Συγκεκριμένα:

Ερευνητικά Έργα: Το τμήμα έχει διαχειριστεί σημαντικό αριθμό ερευνητικών έργων, με προϋπολογισμό που αγγίζει τα 4 εκατομμύρια ευρώ την τελευταία τριετία, απασχολώντας έναν σημαντικό αριθμό νέων ερευνητών στην Καβάλα και την Περιφέρεια ΑΜΘ.

Πατέντες και Καινοτομία: Έχει εκδώσει δύο εθνικές πατέντες, δημιουργώντας ευνοϊκές συνθήκες για την ίδρυση spin-off εταιρειών με έδρα την Καβάλα.

Θεσμοθετημένα Ερευνητικά Εργαστήρια: Το τμήμα διαθέτει τέσσερα θεσμοθετημένα ερευνητικά εργαστήρια.

Εργαστήριο Advanced Educational Technologies and Mobile Applications Lab (ΑΕΤΜΑ):

Το εργαστήριο επικεντρώνεται στα ακόλουθα ερευνητικά πεδία: Ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού, συνδυασμένης και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, κινητή εκμάθηση, ανάπτυξη εφαρμογών Επαυξημένης Πραγματικότητας και τεχνολογιών που μπορούν να φορεθούν, ανάπτυξη εφαρμογών για κινητά, τεχνολογία ενισχυμένης

μάθηση, υποβοηθούμενη μάθηση, εξόρυξη δεδομένων, ανάλυση, αξιολόγηση και βελτιστοποίηση των διαδικασιών μάθησης στην εξ αποστάσεως μάθηση, μελέτη των εικονικών κόσμων 2D και 3D και της αυξημένης πραγματικότητας στην εξ αποστάσεως μάθηση. Περισσότερες πληροφορίες στην διεύθυνση <https://aetma.cs.duth.gr/>

Εργαστήριο Αλληλεπίδρασης Μηχανής Ανθρώπου (AMA): Το εργαστήριο αποσκοπεί στη μελέτη, ανάλυση και σχεδίαση υλικού και λογισμικού που να επιτρέπει την απρόσκοπτη συνεργασία ανθρώπων με μηχανές. Περισσότερες πληροφορίες στην διεύθυνση <http://humainlab.cs.duth.gr/?lang=el>

Εργαστήριο Βιομηχανικών και Εκπαιδευτικών Ενσωματωμένων Συστημάτων (Ε.ΒΕ.ΕΣ) (Laboratory of Industrial and Educational Embedded Systems – IEES Lab): Περιλαμβάνει τα παρακάτω ερευνητικά αντικείμενα: Έρευνα και ανάπτυξη εφαρμογών για το βιομηχανικό διαδίκτυο (Industrial Internet of Things) και τα κυβερνο-φυσικά συστήματα (Cyber-Physical Systems). Έρευνα και ανάπτυξη μεθοδολογιών σχεδιασμού πολύπλοκων συστημάτων (System of Systems) και καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων για μηχανικούς συστημάτων (Systems Engineers). Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων εκπαιδευτικών μεθοδολογιών και τεχνολογιών για την διάδοση της συνεργατικής μάθησης στα γνωστικά αντικείμενα του Εργαστηρίου. Έρευνα και ανάπτυξη εφαρμογών λογισμικού και εργαλείων CAD για ολοκληρωμένα ηλεκτρονικά κυκλώματα και ενσωματωμένα συστήματα. Περισσότερες πληροφορίες στην διεύθυνση <http://iees.cs.ihu.gr/>

Web Services & Information Security Laboratory (WeSIS Lab): Οι ερευνητικοί τομείς του εργαστηρίου περιλαμβάνουν Εφαρμογές και υπηρεσίες Ιστού, Διαδίκτυο των πραγμάτων και Cyberphysical Systems Ασφάλεια και Απόρρητο, Έξυπνες πόλεις, Smart Grids, Industrial IoT, Smart Farming, Cybersecurity and Data Privacy, Ασύρματες και κινητές επικοινωνίες, κεραίες και δίκτυα οπτικών ινών, Ασφάλεια φορητών υπολογιστών, συσκευών και εφαρμογών, e-Governance και e-Health, Ασφαλείς υποδομές και υπηρεσίες για Cloud, Fog and Grid data design και τεχνολογίες υπολογιστικών εφαρμογών Ana, Analysis. Περισσότερες πληροφορίες στην διεύθυνση <https://wesis.cs.duth.gr/index.xhtmll>

Διεθνής Αναγνώριση: Δύο καθηγητές του τμήματος συμπεριλαμβάνονται σε παγκόσμιες λίστες του 2% των κορυφαίων επιστημόνων στον τομέα τους.

Μεταπτυχιακά προγράμματα Σπουδών:

Το τμήμα επιπλέον του ΠΜΣ «Τεχνητή Νοημοσύνη και Τεχνολογίες Εμβύθισης στην Εκπαίδευση, την Επιμόρφωση και τον Σχεδιασμό Παιχνιδιών», προσφέρει το πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Ερευνητικού Χαρακτήρα (ΠΜΣΕΧ) “Προηγμένες Τεχνολογίες Πληροφορικής και Υπολογιστών” (MPhil in Advanced Technologies in Informatics and Computers). Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στην ιστοσελίδα του MPhil (<https://mphil.cs.duth.gr>).

Διδακτορικές Σπουδές: Το τμήμα προσφέρει Διδακτορικές σπουδές που αποσκοπούν στην προαγωγή της γνώσης μέσω της παραγωγής πρωτότυπης επιστημονικής έρευνας, οδηγούν στην απόκτηση Διδακτορικού Διπλώματος και προσφέρονται δωρεάν. Περισσότερες πληροφορίες στην διεύθυνση <https://www.cs.duth.gr/doctorate.xhtml>.

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μετά την ολοκλήρωση των σπουδών τους στο ΠΜΣ με τίτλο «Τεχνητή Νοημοσύνη και Τεχνολογίες Εμβύθισης στην Εκπαίδευση, την Επιμόρφωση και τον Σχεδιασμό Παιχνιδιών», οι μεταπτυχιακοί/ές φοιτητές/τριες θα είναι ικανοί/ές να:

- Κατανοούν τις αρχές, τις θεωρίες και τις εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) και των Τεχνολογιών Εμβύθισης (Immersive Technologies - XR), όπως η Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR), η Εικονική Πραγματικότητα (VR) και η Μεικτή Πραγματικότητα (MR).
- Σχεδιάζουν και να αναπτύσσουν διαδραστικές που συνδυάζουν Generative AI και XR τεχνολογίες για εκπαιδευτικούς, επαγγελματικούς και ψυχαγωγικούς σκοπούς.
- Εφαρμόζουν τεχνικές παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης (Generative AI) στη δημιουργία εκπαιδευτικού περιεχομένου, προσαρμοστικών εμπειριών μάθησης και ψηφιακών προσομοιώσεων.
- Αξιολογούν και να βελτιστοποιούν AI και XR, λαμβάνοντας υπόψη παιδαγωγικές, τεχνολογικές, ηθικές και ασφάλειας παραμέτρους.
- Εντοπίζουν και να αντιμετωπίζουν ζητήματα ασφάλειας και ιδιωτικότητας σε εφαρμογές AI και XR.
- Συνεργάζονται σε διεπιστημονικές ομάδες, αξιοποιώντας γνώσεις από την πληροφορική, την εκπαιδευτική τεχνολογία και τον σχεδιασμό ψηφιακών εμπειριών.
- Διεξάγουν έρευνα και να συνεισφέρουν στη διεθνή επιστημονική κοινότητα, μέσω της συγγραφής επιστημονικών δημοσιεύσεων και της ανάπτυξης καινοτόμων λύσεων στον χώρο της AI και XR στην εκπαίδευση.

Γενικά Μαθησιακά Αποτελέσματα

- Συνδυάζουν τη θεωρητική και τεχνική γνώση από τα πεδία της Τεχνητής Νοημοσύνης και των Τεχνολογιών Εμβύθισης με στόχο τη σχεδίαση και ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών.
- Αναλύουν και επιλύουν προβλήματα σχετιζόμενα με την εκπαίδευση και την επιμόρφωση, αξιοποιώντας σύγχρονες τεχνολογικές μεθόδους και εργαλεία.
- Σχεδιάζουν και υλοποιούν διαδραστικά και εξατομικευμένα περιβάλλοντα μάθησης, με αξιοποίηση παραγωγικών μοντέλων ΤΝ και εικονικών περιβαλλόντων.
- Αναπτύσσουν πρωτότυπα έργα και παρεμβάσεις με παιδαγωγική, ερευνητική και τεχνολογική τεκμηρίωση.
- Αξιολογούν την αποτελεσματικότητα εκπαιδευτικών εφαρμογών, με χρήση κατάλληλων μεθόδων ποιοτικής και ποσοτικής ανάλυσης.

- Διαχειρίζονται έργα ή ομάδες που ασχολούνται με την τεχνολογικά υποστηριζόμενη μάθηση και τον σχεδιασμό παιχνιδιών.
- Παρουσιάζουν και υποστηρίζουν επιστημονικά και τεχνολογικά ευρήματα, τόσο σε ερευνητικά όσο και σε εφαρμοσμένα περιβάλλοντα, με γραπτό και προφορικό λόγο.

Ειδικά Μαθησιακά Αποτελέσματα

Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση

- Εφαρμόζουν τεχνικές Μηχανικής Μάθησης και Παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης (Generative AI) για τη δημιουργία περιεχομένου και την εξατομίκευση της μάθησης.
- Σχεδιάζουν ευφυή μαθησιακά περιβάλλοντα (Intelligent Tutoring Systems, Adaptive Learning Systems).
- Ενσωματώνουν αλγορίθμους αξιολόγησης και ανατροφοδότησης σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Τεχνολογίες Εμβύθισης (AR/VR/MR)

- Αναλύουν τις διαφορές μεταξύ AR, VR και MR και να επιλέγουν κατάλληλα εργαλεία για κάθε περίπτωση.
- Σχεδιάζουν και υλοποιούν εκπαιδευτικά σενάρια σε εικονικά περιβάλλοντα.
- Αξιολογούν τη μαθησιακή εμπειρία σε immersive πλαίσια με βάση σύγχρονες παιδαγωγικές θεωρίες.

Σχεδιασμός Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών

- Αναπτύσσουν εκπαιδευτικά παιχνίδια με χρήση game engines (π.χ. Unity, Unreal Engine).
- Χρησιμοποιούν τεχνικές gamification και adaptive storytelling για την ενίσχυση της δέσμευσης των εκπαιδευόμενων.
- Ενσωματώνουν μηχανισμούς TN για τη δυναμική εξέλιξη του παιχνιδιού και την προσωποποίηση εμπειριών.

Προγραμματισμός και Ανάπτυξη Εφαρμογών

- Χρησιμοποιούν σύγχρονες γλώσσες και περιβάλλοντα προγραμματισμού (Python, JavaScript, Unity C#).
- Αναπτύσσουν λειτουργικά πρωτότυπα εφαρμογών που αξιοποιούν τεχνικές XR και AI.
- Οργανώνουν ομαδικά έργα λογισμικού εφαρμόζοντας αρχές Software Engineering και UX Design.

3. ΜΑΘΗΜΑΤΑ – ΔΙΑΡΘΡΩΣΗ ΤΟΥ ΠΜΣ

Το σύνολο των Πιστωτικών Μονάδων (ECTS) που απαιτούνται για την απόκτηση του Δ.Μ.Σ. ανέρχονται σε εβδομήντα πέντε (75) με διάρκεια φοίτησης ενός ακαδημαϊκού έτους πλήρους φοίτησης με θερινή περίοδο (εντατικό πρόγραμμα).

Το πρόγραμμα σπουδών δίνει τρεις επιλογές φοίτησης:

Α Επιλογή (75 ECTS)

- την παρακολούθηση δέκα (10) μαθημάτων που επιμερίζονται στα δύο πρώτα εξάμηνα σπουδών (60 ECTS) και τη θερινή περίοδο (15 ECTS)
(60 ECTS + 15 ECTS)

Β Επιλογή (75 ECTS)

- την παρακολούθηση οχτώ (8) μαθημάτων που επιμερίζονται στα δύο πρώτα εξάμηνα σπουδών (60 ECTS)
- τη συγγραφή ανεξάρτητης έρευνας (Independent Study - IS) (15 ECTS) στην θερινή περίοδο.
(60 ECTS + 15 ECTS)

Γ Επιλογή (75 ECTS)

- την παρακολούθηση τεσσάρων (4) μαθημάτων στο πρώτο (Α') εξάμηνο σπουδών (30 ECTS),
- την παρακολούθηση δύο (2) μαθημάτων (15 ECTS) και ανάληψης πρώτου μέρους διπλωματικής εργασίας (15 ECTS) στο δεύτερο (Β') εξάμηνο σπουδών
- την συγγραφή του δεύτερου μέρους μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας στη θερινή περίοδο (15 ECTS).
(30 ECTS + 30 ECTS + 15 ECTS)

Κάθε μάθημα ανά εξάμηνο αναπτύσσεται σε τριάντα εννέα (39) διδακτικές ώρες. Το σύνολο των μαθημάτων προσφέρεται εξ αποστάσεως με το εβδομήντα πέντε τις εκατό (75%) σε σύγχρονη μορφή και το εικοσιπέντε τις εκατό (25%) ασύγχρονη.

Τα μαθήματα παρέχονται στην Ελληνική γλώσσα. Ωστόσο δύναται η επικοινωνία και η κατάθεση εργασιών στην Αγγλική γλώσσα σε μαθήματα με αγγλόφωνο διδάσκοντα.

Δίδεται στους ΜΦ δυνατότητα υλοποίησης

- Ανεξάρτητης Έρευνας - Independent Study (Κωδ. Μαθήματος: IS) 15 ECTS.
- Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία Μέρος Ι - Master's Thesis Project Part I (Κωδικός Μαθήματος: MTP1) 15 ECTS.
- Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία Μέρος ΙΙ - Master's Thesis Project Part II (Κωδικός Μαθημάτων ΜΔΕ: MTP2) 15 ECTS.

Το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών του Π.Μ.Σ. διαμορφώνεται ως εξής:

ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ στην Ελληνική & Αγγλική γλώσσα	ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΩΡΕΣ ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΩΡΕΣ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΩΡΕΣ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΑΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ECTS
AIMTC1	Τεχνητή νοημοσύνη και τεχνολογικά ενισχυμένη μάθηση Artificial Intelligence and Technology Enhanced Learning	ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ	0	30	9	7,5
AIMTC2	Εκπαιδευτική έρευνα και τεχνολογικά ενισχυμένη μάθηση Educational Research and Technology Enhanced Learning	ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ	0	30	9	7,5
AIMTC3	Λογισμικό τεχνολογιών εμβύθισης και επαυξημένη πραγματικότητα Immersive Software and Augmented Reality	ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ	0	30	9	7,5
AIMTC4	Σχεδίαση μαθημάτων με ΤΝ και μέσα εκτεταμένης πραγματικότητας AI and Immersive Media Course Design	ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ	0	30	9	7,5
ΣΥΝΟΛΟ ΠΙΣΤΩΤΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ Α' ΕΞΑΜΗΝΟΥ						30
ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ Β'						
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ στην Ελληνική & Αγγλική γλώσσα	ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΩΡΕΣ ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΩΡΕΣ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΩΡΕΣ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΑΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ECTS
AIMTC5	Ανάπτυξη παιχνιδιών πολλαπλών πλατφόρμων Cross-Platform Game Development	ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ	0	30	9	7,5
AIMTC6	Βασικές αρχές της εικονικής πραγματικότητας Fundamentals of Virtual Reality	ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ	0	30	9	7,5
AIMTE1	Αφήγηση ιστοριών με Τεχνολογίες Εμβύθισης Immersive Story Telling	ΕΠΙΛΟΓΗΣ	0	30	9	7,5

AIMTE2	Τεχνολογίες εμπύθισης για Επιχειρηματική Ευφυΐα Immersive Technologies for Business Intelligence	ΕΠΙΛΟΓΗΣ	0	30	9	7,5
MTP1	Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία Μέρος Ι Master's Thesis Part I	ΕΠΙΛΟΓΗΣ	—	—	—	15
ΣΥΝΟΛΟ ΠΙΣΤΩΤΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ Β' ΕΞΑΜΗΝΟΥ						30

Θερινή Περίοδο (Εντατικό Πρόγραμμα)						
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ στην Ελληνική & Αγγλική γλώσσα	ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΩΡΕΣ ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΩΡΕΣ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΩΡΕΣ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΑΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ECTS
AIMTE3	Ασφάλεια και Ιδιωτικότητα στις Τεχνολογίες Εμπύθισης και Τεχνητής Νοημοσύνης - Security and Privacy in AI and Immersive Technologies	ΕΠΙΛΟΓΗΣ	0	30	9	7,5
AIMTE4	Συστήματα Εμπύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων και Τεχνητή Νοημοσύνη - Immersive IoT Systems and AI	ΕΠΙΛΟΓΗΣ	0	30	9	7,5
AIMTE5	Προηγμένη ανάπτυξη παιχνιδιών και εφαρμογών εμπύθισης Advanced Game and Immersive Applications Development	ΕΠΙΛΟΓΗΣ	0	30	9	7,5
MTP2	Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία Μέρος ΙΙ Master's Thesis Part II	ΕΠΙΛΟΓΗΣ	—	—	—	15
IS	Ανεξάρτητη Έρευνα Independent Study	ΕΠΙΛΟΓΗΣ	—	—	—	15
ΣΥΝΟΛΟ ΠΙΣΤΩΤΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ Θερινής Περιόδου						15

Σύντομη Περιγραφή Μαθημάτων

Εξάμηνο Α

Τίτλος μαθήματος	AIMTC1: Τεχνητή Νοημοσύνη Και Τεχνολογικά Ενισχυμένη Μάθηση - Artificial Intelligence and Technology Enhanced Learning
Προτεινόμενο εξάμηνο	Χειμερινό Εξάμηνο

Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Αυτό το μάθημα εισάγει τους φοιτητές στη θεωρία, τις μεθόδους και τις τεχνικές της Τεχνητής Νοημοσύνης (TN) στην Τεχνολογικά Ενισχυμένη Μάθηση (TEM). Τα θέματα που καλύπτονται περιλαμβάνουν βασικές έννοιες της τεχνολογικά ενισχυμένης μάθησης και των εκπαιδευτικών τεχνολογιών, συμπεριλαμβανομένων των εννοιών της διαδικτυακής μάθησης, των θεωριών μάθησης, των πληροφοριακών συστημάτων για μάθηση και διδασκαλία και της αξιοποίησης της τεχνολογίας TN. Οι ενότητες του μαθήματος καλύπτουν: 1. Εισαγωγικές έννοιες 2. Βασικές έννοιες στην Τεχνητή Νοημοσύνη και την τεχνολογικά ενισχυμένη μάθηση 3. Ιστορία της διαδικτυακής εκπαίδευσης 4. Θεωρίες μάθησης 5. Συστήματα πληροφοριών για τη διδασκαλία και τη μάθηση 6. Θεωρία πολυμέσων 7. Μικρομάθηση - μαθησιακά αντικείμενα (βίντεο) 8. Ανοικτοί εκπαιδευτικοί πόροι 9. Ερευνητικές μεθοδολογίες / ερευνητικός σχεδιασμός στον τομέα της TN και της τεχνολογικά ενισχυμένης μάθησης 10. Το μέλλον των εκπαιδευτικών τεχνολογιών. Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να¹: • Περιγράφουν τις θεμελιώδεις έννοιες, μεθόδους και τεχνικές που σχετίζονται με την TN στην ΤΕΛ. • Κατανοούν τις διάφορες θεωρίες μάθησης και τον τρόπο με τον οποίο οι τεχνολογίες που βασίζονται στην TN υποστηρίζουν τη διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση. • Προσδιορίζουν διάφορες εκπαιδευτικές τεχνολογίες που υποστηρίζονται από την TN και να αναλύουν τις εφαρμογές τους σε ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης και διδακτικού σχεδιασμού. • Αναπτύσσουν σενάρια διαδικτυακής μάθησης και διδασκαλίας που ενισχύονται από την TN. • Εφαρμόζουν βασικές έννοιες διδακτικού σχεδιασμού με χρήση εργαλείων και μεθοδολογιών που βασίζονται στην TN. • Διερευνούν την TN και την ΤΕΛ, μελετώντας τη διεθνή βιβλιογραφία, συντάσσοντας επιστημονικές εκθέσεις, σχεδιάζοντας έργα, συνεργαζόμενοι σε ομάδες και επιλύοντας σχετικές προκλήσεις.
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : • Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.

¹ Αυτή είναι η ορθή διατύπωση για τα μαθησιακά αποτελέσματα.

Τίτλος μαθήματος	AIMTC2: Εκπαιδευτική Έρευνα Και Τεχνολογικά Ενισχυμένη Μάθηση - Educational Research and Technology Enhanced Learning
Προτεινόμενο εξάμηνο	Χειμερινό Εξάμηνο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Το μάθημα αυτό εισάγει τους μεταπτυχιακούς φοιτητές στις μεθόδους εκπαιδευτικής έρευνας και την εφαρμογή τους στην Τεχνολογικά Ενισχυμένη Μάθηση (TEL). Διερευνά πώς η έρευνα ενημερώνει την ανάπτυξη, την αξιολόγηση και τη βελτίωση των ψηφιακών περιβαλλόντων μάθησης. Οι φοιτητές θα ασχοληθούν με ποιοτικές, ποσοτικές και μεικτές ερευνητικές προσεγγίσεις, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία υποστηρίζει τη συλλογή δεδομένων, την ανάλυση και την εκπαιδευτική καινοτομία. Οι ενότητες του μαθήματος καλύπτουν: 1. Βασικές αρχές της εκπαιδευτικής έρευνας 2. Συλλογή και ανάλυση δεδομένων με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων 3. Αξιοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική έρευνα 4. Αξιολόγηση μαθησιακών περιβαλλόντων ενισχυμένων με τεχνολογία 5. Δεοντολογικά ζητήματα στην εκπαιδευτική έρευνα Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να : • Περιγράφουν βασικές έννοιες, μεθόδους και τεχνικές που χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική έρευνα και την ΤΕΛ • Κατανοούν τα διάφορα ερευνητικά παραδείγματα και την εφαρμογή τους στη μελέτη των τεχνολογικά ενισχυμένων μαθησιακών περιβαλλόντων. • Προσδιορίζουν και να εφαρμόζουν τις κατάλληλες ποιοτικές, ποσοτικές και μεικτές ερευνητικές τεχνικές • Χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και εργαλεία βασισμένα στην τεχνητή νοημοσύνη για τη συλλογή, ανάλυση και οπτικοποίηση δεδομένων στην εκπαιδευτική έρευνα. • Καταγράφουν ιδέες, να επανεξετάζουν και να επιλέγουν περιπτώσεις χρήσης και να τις αντιστοιχίζουν με το εύρος των διαθέσιμων εργαλείων και πλατφορμών AR. • Αναπτύσσουν επαναληπτικά και ομαδικά μια εφαρμογή που χρησιμοποιεί εργαλειοθήκες και πλατφόρμες AR. • Αξιολογούν τον αντίκτυπο και την αποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών τεχνολογιών μέσω ερευνητικών προσεγγίσεων. • Αξιολογούν τους ηθικούς προβληματισμούς και τις πιθανών προκαταλήψεων στις μεθοδολογίες εκπαιδευτικής έρευνας με βάση την ΤΝ. • Διερευνούν θέματα που σχετίζονται με την ΤΕΛ πραγματοποιώντας βιβλιογραφικές ανασκοπήσεις, συντάσσοντας ερευνητικές εκθέσεις, σχεδιάζοντας μελέτες και επιλύοντας προκλήσεις εκπαιδευτικής έρευνας.

Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : • Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.

Τίτλος μαθήματος	AIMTC3: Λογισμικό Τεχνολογιών Εμβύθισης και Επαυξημένη Πραγματικότητα - Immersive Software and Augmented Reality
Προτεινόμενο εξάμηνο	Χειμερινό Εξάμηνο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Η επαυξημένη πραγματικότητα, η εικονική πραγματικότητα, οι φωνητικές διεπαφές και η τεχνητή νοημοσύνη επαναπροσδιορίζουν τις ψηφιακές εμπειρίες και αναδιαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούμε με τον κόσμο. Το μάθημα έχει σχεδιαστεί ως ένας εύκολος τρόπος να εισαχθούν οι μαθητές στα βασικά εργαλεία που είναι απαραίτητα για την κατασκευή λογισμικού εμβύθισης. Τα θέματα που καλύπτονται περιλαμβάνουν βασικές έννοιες της Επαυξημένης Πραγματικότητας, της Εικονικής Πραγματικότητας, και της Τεχνητής Νοημοσύνης. Αυτές οι τεχνολογίες σε συνδυασμό μπορούν να προσφέρουν εμβυθιστικές ψηφιακές εμπειρίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλούς τομείς, όπως η εκπαίδευση, ο τουρισμός, ο πολιτισμός και η βιομηχανία. Το περιεχόμενο του μαθήματος περιλαμβάνει: 1. Εισαγωγικές έννοιες λογισμικών εμβύθισης και τεχνητής νοημοσύνης 2. Εφαρμογές λογισμικού εμβύθισης 3. Εφαρμογές και χρήσεις επαυξημένης πραγματικότητας 4. Δημιουργία εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας με τεχνητή νοημοσύνη 5. Εφαρμογές και χρήσεις εικονικής πραγματικότητας 6. Δημιουργία εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας με τεχνητή νοημοσύνη 7. Βέλτιστες πρακτικές σχεδίασης λογισμικού με εμβύθιση 8. Συνδυασμός καινοτόμων τεχνολογιών για τη δημιουργία εμβυθιστικών ψηφιακών εμπειριών Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να : • Περιγράφουν τις βασικές έννοιες λογισμικών εμβύθισης και τεχνητής νοημοσύνης. • Αναγνωρίζουν και συγκρίνουν τις διάφορες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία λογισμικού εμβύθισης. • Σχεδιάζουν λογισμικό εμβύθισης λαμβάνοντας υπόψη τους περιορισμούς του περιβάλλοντος. • Συνδυάζουν διάφορες καινοτόμες τεχνολογίες για τη δημιουργία ψηφιακών
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).

Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : • Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.
----------------------------	---

Τίτλος μαθήματος	AIMTC4: Σχεδίαση Μαθημάτων με TN και Μέσα Εκτεταμένης Πραγματικότητας - AI and Immersive Media Course Design
Προτεινόμενο εξάμηνο	Χειμερινό Εξάμηνο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Τα περιβάλλοντα Εκτεταμένης Πραγματικότητας περιβάλλουν ή εμβυθίζουν αποτελεσματικά το κοινό τους. Αντί να «παρακολουθούν» απλώς τα Εμβυθιστικά Μέσα, οι συμμετέχοντες συχνά αισθάνονται ότι «βιώνουν» το περιεχόμενο. Επίσης δεν είναι στατικό αλλά μπορούν να διαδράσουν με αυτό. Αυτό το μάθημα παρέχει στους σπουδαστές εις βάθος μαθησιακές εμπειρίες, ενδελεχή διδασκαλία και κατανόηση των θεωριών, τεχνικών και δεξιοτήτων που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό μαθημάτων με Εκτεταμένη Πραγματικότητα και περιεχομένου εμβυθιστικών μέσων. Διερευνά την ενσωμάτωση της TN στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό εμβυθιστικών μέσων για τη δημιουργία δυναμικού, διαδραστικού και καλά σχεδιασμένου περιεχομένου. Παρέχει στους σπουδαστές εμπειριστάτωμένες μαθησιακές εμπειρίες, εστιάζοντας στις θεωρίες, τις τεχνικές και τα εργαλεία για τη δημιουργία εμβυθιστικών μαθημάτων και μέσων με αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης. Οι ενότητες του μαθήματος καλύπτουν: • Αρχές Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού Εμβυθιστικών Μαθησιακών Εμπειριών • Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός Μαθησιακών Εμπειριών με Εμβυθιστικές Τεχνολογίες • Δημιουργία Πολυμέσων σε Διαδραστικά και Εμβυθιστικά Περιβάλλοντα με την αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης • Σχεδιασμός Διδασκαλίας και Μάθησης στο Μετασύμπαν • Ανάπτυξη Μέσων Εκτεταμένης Πραγματικότητας με Τεχνητή Νοημοσύνη • Παιχνιδοποίηση Εμβυθιστικών Μαθησιακών Εμπειριών με Τεχνητή Νοημοσύνη Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να: • Περιγράφουν τις θεμελιώδεις έννοιες της TN στον σχεδιασμό Εμβυθιστικών Μαθησιακών Μαθημάτων, Εμπειριών και Μέσων • Σχεδιάζουν με διάφορα εργαλεία μαθησιακό περιεχόμενο με εμβυθιστικά μέσα. • Αξιολογούν ηθικούς περιορισμούς, προκαταλήψεις, και τις δυνατότητες δημιουργικής αξιοποίησης της TN για τον σχεδιασμό Μαθημάτων και Μέσων.
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης :

	• Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.
--	--

Εξάμηνο `B

Τίτλος μαθήματος	AIMTC5: Ανάπτυξη Παιχνιδιών Πολλαπλών Πλατφορμών - Cross-Platform Game Development
Προτεινόμενο εξάμηνο	Εαρινό Εξάμηνο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Το μάθημα αυτό παρέχει μια εισαγωγή στην ανάπτυξη παιχνιδιών για πολλαπλές πλατφόρμες, εστιάζοντας σε δύο φιλικά προς τους αρχάριους αλλά ισχυρά εργαλεία: Scratch και p5.js. Το μάθημα χωρίζεται σε δύο μέρη: στο πρώτο, οι φοιτητές θα εξοικειωθούν με το Scratch, μια οπτική γλώσσα προγραμματισμού που διευκολύνει την κατανόηση της λογικής των παιχνιδιών, ενώ στο δεύτερο θα εμβαθύνουν στη p5.js, μια βιβλιοθήκη JavaScript για δημιουργικό προγραμματισμό και ανάπτυξη παιχνιδιών. Στο Πρώτο Μέρος, οι φοιτητές θα μάθουν τις βασικές αρχές ανάπτυξης παιχνιδιών χρησιμοποιώντας το Scratch, εξερευνώντας τελεστές, βρόχους, συνθήκες, μεταβλητές και προσαρμοσμένα blocks. Θα εργαστούν με pen blocks, ήχο και blocks αποστολής-λήψης μηνυμάτων (broadcast-receive), καθώς και με δομές ελέγχου για τη δημιουργία διαδραστικών έργων. Στο Δεύτερο Μέρος, οι φοιτητές θα μεταβούν στην p5.js, ένα ισχυρό εργαλείο για την ανάπτυξη παιχνιδιών με JavaScript. Θα ξεκινήσουν με βασικές τεχνικές σχεδίασης και διαδραστικότητας (Ενότητα 1), θα προχωρήσουν στη χρήση μεταβλητών, συνθηκών, βρόχων και συναρτήσεων (Ενότητα 2) και θα ολοκληρώσουν με πίνακες, αντικείμενα και την ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου παιχνιδιού (Ενότητα 3). Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα έχουν αποκτήσει μια στέρεη κατανόηση των βασικών αρχών του προγραμματισμού, εμπειρία με δύο εργαλεία ανάπτυξης παιχνιδιών και τη δυνατότητα να δημιουργούν διαδραστικά, διαλειτουργικά παιχνίδια. Το μάθημα απευθύνεται σε αρχάριους στον προγραμματισμό και την ανάπτυξη παιχνιδιών, προσφέροντας μια πρακτική και βιωματική προσέγγιση στη δημιουργία διαδραστικών εμπειριών. Μαθησιακά Αποτελέσματα Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα είναι σε θέση να: • Κατανοούν τις βασικές αρχές του προγραμματισμού, όπως βρόχους, συνθήκες, μεταβλητές και συναρτήσεις. • Αναπτύσσουν διαδραστικά έργα στο Scratch χρησιμοποιώντας blocks για κίνηση, αλληλεπίδραση με τον χρήστη, ήχο και προσαρμοσμένη λογική. • Χρησιμοποιούν την p5.js για ανάπτυξη παιχνιδιών, δημιουργώντας γραφικά, κινούμενα σχέδια και χειριζόμενοι την είσοδο του χρήστη. • Εφαρμόζουν δομημένο κώδικα με χρήση πινάκων και αντικειμένων για αποτελεσματική διαχείριση των στοιχείων ενός παιχνιδιού. • Σχεδιάζουν και αναπτύσσουν ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι στην p5.js, συνδυάζοντας λογική, γραφικά και διαδραστικότητα. • Εφαρμόζουν αρχές διαλειτουργικής ανάπτυξης, διασφαλίζοντας τη

	συμβατότητα των παιχνιδιών σε διαφορετικές συσκευές. Βελτιώνουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, εντοπίζοντας και διορθώνοντας σφάλματα στον κώδικα και βελτιώνοντας τους μηχανισμούς των παιχνιδιών τους.
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : - Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος - Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα / Ατομικά ή ομαδικά έργα

Τίτλος μαθήματος	AIMTC6: Βασικές Αρχές της Εικονικής Πραγματικότητας - Fundamentals of Virtual Reality
Προτεινόμενο εξάμηνο	Εαρινό Εξάμηνο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Αυτό το μάθημα αποτελεί μια εισαγωγή στην Εικονική Πραγματικότητα, με έμφαση στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη εφαρμογών Εικονικής Πραγματικότητας. Το μάθημα έχει σχεδιαστεί για σπουδαστές που είναι νέοι στην εικονική πραγματικότητα και θέλουν να μάθουν για τις αρχές της τεχνολογίας VR, τα διαθέσιμα περιβάλλοντα ανάπτυξης κόσμων εικονικής πραγματικότητας και την αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση και την πρακτική. Οι ενότητες του μαθήματος περιλαμβάνουν: 1. Εισαγωγή στην εικονική πραγματικότητα 2. Ιστορία της ανάπτυξης VR 3. Φυσικές αρχές της εικονικής πραγματικότητας 4. Αρχιτεκτονική των συστημάτων VR 5. Πλατφόρμες και παραδείγματα 6. Εξερεύνηση εγγενών, μηχανών παιχνιδιών και διαδικτυακών πλατφορμών 7. Χρήση τρισδιάστατων αντικειμένων σε έργα VR 8. Πειραματισμός με διδακτική σε VR περιβάλλοντα 9. Εξερεύνηση διαφόρων διαθέσιμων πλατφορμών 10. Προκλήσεις στην εικονική πραγματικότητα. Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να : - Γνωρίζουν και να κατανοούν τις φυσικές αρχές της Εικονικής Πραγματικότητας, να αναφέρουν την εννοιολογική προέλευση, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διαφόρων μεθόδων που χρησιμοποιούνται για την επίλυση προβλημάτων στον συγκεκριμένο τομέα εφαρμογής της Εικονικής Πραγματικότητας. - Δημιουργούν και να αναπτύσσουν μια εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας.

	• Δημιουργούν εκπαιδευτικά περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας • Καταγράφουν ιδέες, αναθεωρούν και επιλέγουν περιπτώσεις χρήσης και να τις αντιστοιχούν στο εύρος των διαθέσιμων εργαλειοθηκών και πλατφορμών εικονικής πραγματικότητας • Αναπτύσσουν ατομικά και ομαδικά μια εφαρμογή χρησιμοποιώντας εργαλειοθήκες και πλατφόρμες εικονικής πραγματικότητας • Παρουσιάζουν την τεχνική εργασία, μια περίπτωση χρήσης και την πρόοδο του έργου, είτε προφορικά είτε σε γραπτές αναφορές • Σχεδιάζουν έργα και επιτυγχάνουν ορόσημα.
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : • Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.

Τίτλος μαθήματος	AIMTE1: Αφήγηση Ιστοριών με Τεχνολογίες Εμβύθισης - Immersive Story Telling
Προτεινόμενο εξάμηνο	Εαρινό Εξάμηνο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Ο απώτερος στόχος ενός αφηγητή είναι να βυθίσει πλήρως το κοινό στο σύμπαν της ιστορίας του, και η τεχνολογία μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην αφήγηση με εμβύθιση. Αυτό το μάθημα εξετάζει προσεκτικά τους μηχανισμούς της αφήγησης με εμβύθιση μέσα από δυναμικά μέσα και εξοπλίζει τους σπουδαστές με εργαλεία και τεχνολογίες για να κάνουν την ιστορία τους μια εμβυθιστική εμπειρία. Οι φοιτητές μπορούν να εξερευνήσουν τη βιωματική και εμβυθιστική αφήγηση ιστοριών στην Εικονική Πραγματικότητα (VR), την Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR), τη Μικτή Πραγματικότητα και τα βίντεο 360. Το περιεχόμενο του μαθήματος περιλαμβάνει: 1. Παραδοσιακή αφήγηση 2. Εισαγωγικές έννοιες της τεχνολογίας σχετικές με την αφήγηση ιστοριών 3. Αρχές αφήγησης σε εμβυθιστικό περιβάλλον 4. Σχεδιασμός μιας εμβυθιστικής αφήγησης 5. Σχεδιασμός ήχου 6. Οπτικό μοντάζ 7. Εμβυθιστική αφήγηση και παιχνιδοποίηση 8. Συνδυασμός τεχνολογιών για αφήγηση με εμβύθιση. Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να : • Περιγράφουν τις βασικές έννοιες των τεχνολογιών εμβύθισης. • Κατανοούν τις τεχνολογίες που καθιστούν τις αφηγήσεις ιστοριών εμβυθιστικές εμπειρίες. • Κατανοούν τις βασικές αρχές της αφήγησης ιστοριών.

	• Συνδυάζουν την παραγωγική τεχνητή νοημοσύνη και διάφορες καινοτόμες τεχνολογίες προκειμένου να δημιουργούν εμβυθιστικές ιστορίες.
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : • Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.

Τίτλος μαθήματος	AIMTE2: Τεχνολογίες Εμβύθισης για Επιχειρηματική Ευφυΐα - Immersive Technologies for Business Intelligence
Προτεινόμενο εξάμηνο	Εαρινό Εξάμηνο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Οι τεχνολογίες εμβύθισης μπορούν να συμβάλουν στις επιχειρήσεις με διάφορους τρόπους, όπως η εκπαίδευση, η προώθηση ή/και παρουσίαση προϊόντων, οι υπηρεσίες μετά την πώληση, η αναλυτική παρουσίαση δεδομένων που σχετίζονται με τις επιχειρήσεις κ.λπ. Ο κύριος στόχος του μαθήματος είναι να εισαγάγει τους φοιτητές στις δυνατότητες και τις εφαρμογές των τεχνολογιών εμβύθισης στις επιχειρήσεις. Τα θέματα που καλύπτονται περιλαμβάνουν μια γενική ανάλυση των διαφόρων επιχειρηματικών περιορισμών, τον τρόπο με τον οποίο οι τεχνολογίες εμβύθισης μπορούν να καλύψουν αυτό το κενό και την παρουσίαση του τρόπου με τον οποίο οι τεχνολογίες εμβύθισης μπορούν να εφαρμοστούν σε διάφορους επιχειρηματικούς τομείς. Το περιεχόμενο του μαθήματος περιλαμβάνει: 1. Εισαγωγικές έννοιες των επιχειρήσεων και της τεχνολογίας της πληροφορικής 2. Εφαρμογές των τεχνολογιών εμβύθισης στις επιχειρήσεις 3. Τεχνολογίες εμβύθισης στην εκπαίδευση εκπαίδευσης 4. Βιομηχανική εφαρμογή των τεχνολογιών εμβύθισης 5. Προώθηση και παρουσίαση προϊόντων μέσω τεχνολογιών εμβύθισης 6. Υπηρεσίες με τεχνολογίες εμβύθισης μετά την πώληση και εξ αποστάσεως υπηρεσίες 7. Οπτικοποίηση επιχειρηματικών πληροφοριών μέσω τεχνολογιών εμβύθισης 8. Αναλύσεις με τεχνολογίες εμβύθισης 9. Συνεργατικά εικονικά περιβάλλοντα τεχνολογιών εμβύθισης 10. Σχεδιασμός επιχειρηματικών εφαρμογών εμβύθισης Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να : • Περιγράφουν έννοιες που σχετίζονται με τις εφαρμογές των τεχνολογιών εμβύθισης στις επιχειρήσεις. • Κατανοούν τον τρόπο με τον οποίο οι τεχνολογίες εμβύθισης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επίλυση τρεχόντων

	προβλημάτων στις επιχειρήσεις. • Προσδιορίζουν και να συγκρίνουν διάφορες εφαρμογές τεχνολογιών εμβύθισης όπως αυτές χρησιμοποιούνται στις επιχειρήσεις και να επιλέγουν τις κατάλληλες εφαρμογές για την αντιμετώπιση ορισμένων πραγματικών προβλημάτων. • Σχεδιάζουν και να προτείνουν ολοκληρωμένες λύσεις για διάφορες εφαρμογές που σχετίζονται με τις επιχειρήσεις. • Εφαρμόζουν βασικές εφαρμογές για επιχειρηματικά προβλήματα • Ερευνούν με στόχο την ανεύρεση σχετικού υλικού στη διεθνή βιβλιογραφία, τη σύνταξη επιστημονικής έκθεσης, το σχεδιασμό ενός έργου, τη συλλογική εργασία και την επίλυση σχετικών προβλημάτων.
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : • Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.

Τίτλος μαθήματος	MTP1: Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία Μέρος Ι – Master's Thesis Part I
Προτεινόμενο εξάμηνο	Εαρινό Εξάμηνο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Το μάθημα αυτό εισάγει τους μεταπτυχιακούς φοιτητές στη μεθοδολογία της επιστημονικής έρευνας, με έμφαση στη βιβλιογραφική ανασκόπηση και τη διαμόρφωση του ερευνητικού πλαισίου της μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας (ΜΔΕ). Στόχος του μαθήματος είναι η εξοικείωση των φοιτητών με τις διαδικασίες συλλογής, ανάλυσης και σύνθεσης επιστημονικής βιβλιογραφίας, καθώς και η ανάπτυξη δεξιοτήτων κρίσιμης ανάγνωσης και αξιολόγησης επιστημονικών πηγών. Παράλληλα, το μάθημα καθοδηγεί τους φοιτητές στη διαμόρφωση της ερευνητικής τους ερώτησης και στη συγγραφή του πρώτου μέρους της διπλωματικής εργασίας, που περιλαμβάνει την επισκόπηση της βιβλιογραφίας, την παρουσίαση της ερευνητικής περιοχής και την τεκμηρίωση του ερευνητικού προβλήματος. Οι φοιτητές θα εκπαιδευτούν στη χρήση βιβλιογραφικών βάσεων δεδομένων, εργαλείων διαχείρισης αναφορών και στην εφαρμογή διεθνώς αναγνωρισμένων προτύπων συγγραφής επιστημονικών κειμένων. Το μάθημα προωθεί την ανάπτυξη δεξιοτήτων στη διατύπωση ερευνητικών υποθέσεων, στη σύνθεση θεωρητικού πλαισίου και στη διαμόρφωση ερευνητικών στόχων, προετοιμάζοντας τους φοιτητές για το επόμενο στάδιο της ερευνητικής τους εργασίας. Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα είναι σε θέση: • Να αναζητούν, να συγκρίνουν και να συνθέτουν επιστημονικές πηγές σχετικές με το αντικείμενο της ΜΔΕ τους. • Να αξιολογούν κριτικά τη σχετική βιβλιογραφία και να εντοπίζουν τα κενά και τις ερευνητικές προοπτικές.

	• Να διαμορφώνουν και να παρουσιάζουν ένα συνεκτικό θεωρητικό πλαίσιο για τη διπλωματική τους εργασία. • Να χρησιμοποιούν κατάλληλα εργαλεία διαχείρισης βιβλιογραφίας και να τηρούν τις αρχές ακαδημαϊκής δεοντολογίας. • Να παράγουν ένα δομημένο επιστημονικό κείμενο που να αποτελεί τη βάση της ΜΔΕ
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Η διπλωματική εργασία δύναται να εκπονηθεί στην ελληνική ή σε άλλη επίσημη γλώσσα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, μετά από αίτηση του φοιτητή και σχετική απόφαση του επιβλέποντος τη διπλωματική εργασία και του Διευθυντή του Π.Μ.Σ., συνοδευόμενη από περίληψη του περιεχομένου της και στην Ελληνική γλώσσα. Κριτήρια αξιολόγησης : • Επιστημονική Πρωτοτυπία και Ερευνητική Συνεισφορά • Δομή και Οργάνωση της Εργασίας • Μεθοδολογική Πληρότητα • Ανάλυση και Αξιολόγηση των Αποτελεσμάτων • Τήρηση Ακαδημαϊκής Δεοντολογίας και Χρήση Βιβλιογραφικών Πηγών

Θερινή περίοδος (εντατικό πρόγραμμα)

Τίτλος μαθήματος	ΑΙΜΤΕ3: Ασφάλεια και Ιδιωτικότητα στις Τεχνολογίες Εμβύθισης και Τεχνητής Νοημοσύνης - Security and Privacy in AI and Immersive Technologies
Προτεινόμενο εξάμηνο	Θερινή περίοδο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Το μάθημα αυτό εισάγει τις θεμελιώδεις έννοιες της ασφάλειας και της ιδιωτικότητας στις σύγχρονες τεχνολογίες, με έμφαση στην Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) και τις Τεχνολογίες Εμβύθισης (VR/AR/MR). Εξετάζει τόσο τις απειλές και τους κινδύνους που προκύπτουν από την εφαρμογή αυτών των τεχνολογιών, όσο και τις επιθέσεις που στοχεύουν συστήματα AI και εμβύθισης. Οι σπουδαστές θα αποκτήσουν θεωρητική και πρακτική γνώση στους μηχανισμούς προστασίας δεδομένων, την κρυπτογραφία, τον έλεγχο ταυτότητας και πρόσβασης, καθώς και στις στρατηγικές ασφαλούς επικοινωνίας. Επιπλέον, θα εξοικειωθούν με τεχνικές προστασίας ιδιωτικότητας τόσο στην Τεχνητή Νοημοσύνη (όπως Differential Privacy και Federated Learning) όσο και σε immersive τεχνολογίες (όπως η ανωνυμοποίηση βιομετρικών δεδομένων και η αποτροπή fingerprinting). Μέσω πρακτικών εργασιών και ανάλυσης περιπτώσεων, οι σπουδαστές θα μάθουν να αναγνωρίζουν και να αντιμετωπίζουν απειλές, να επιλέγουν τα κατάλληλα μέτρα ασφαλείας και να σχεδιάζουν ασφαλείς εφαρμογές VR/AR και AI. Το περιεχόμενο του μαθήματος περιλαμβάνει: 1. Εισαγωγή στην Ασφάλεια Πληροφοριών 2. Διαχείριση της Ασφάλειας

	3. Εφαρμοσμένη Κρυπτογραφία 4. Μηχανισμοί Ελέγχου Ταυτότητας και Πρόσβασης 5. Ασφάλεια Επικοινωνιών 6. Προστασία της ιδιωτικότητας 7. Ασφάλεια και Τεχνητή Νοημοσύνη 8. Ασφάλεια σε Τεχνολογίες Εμβύθισης 9. Προστασίας της Ιδιωτικότητας και Τεχνητή Νοημοσύνη 10. Προστασία της Ιδιωτικότητας σε Τεχνολογίες Εμβύθισης Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να : • Αξιολογούν τις ανάγκες ασφάλειας πληροφοριών και προστασίας της ιδιωτικότητας σε εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) και Τεχνολογιών Εμβύθισης (VR/AR/MR). • Αναλύουν και διαχειρίζονται κινδύνους κυβερνοασφάλειας, προστατεύοντας κρίσιμες πληροφορίες και προσωπικά δεδομένα. • Επιλέγουν και εφαρμόζουν κατάλληλες λύσεις ασφάλειας και προστασίας της ιδιωτικότητας, συμπεριλαμβανομένων κρυπτογραφικών μεθόδων, ελέγχου πρόσβασης και ασφαλών πρωτοκόλλων επικοινωνίας. • Αντιμετωπίζουν απειλές και ευπάθειες σε συστήματα AI και τεχνολογίες εμβύθισης, όπως adversarial attacks, model poisoning και biometric tracking risks. • Σχεδιάζουν ασφαλείς εφαρμογές AI & VR/AR, ακολουθώντας τις αρχές "Privacy & Security by Design" και συμμορφούμενοι με τα ισχύοντα κανονιστικά πλαίσια.
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : • Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.

Τίτλος μαθήματος	AIMTE4: Συστήματα Εμβύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων και Τεχνητή Νοημοσύνη - Immersive IoT Systems and AI
Προτεινόμενο εξάμηνο	Θερινή περίοδο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Αυτό το μάθημα καλύπτει τις τεχνικές και βιωματικές πτυχές των ψηφιακών συστημάτων που χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση εμβυθιστικών περιβαλλόντων xR (VR, AR και MR) σε τρέχουσες και μελλοντικές πλατφόρμες εικονικής, επαυξημένης και μικτής πραγματικότητας. Το υλικό καλύπτει ένα ευρύ φάσμα βιβλιογραφίας και πρακτικής ακολουθώντας την εξέλιξη όλων των υποστηρικτικών τεχνολογιών και περιλαμβάνοντας ενσωματωμένα συστήματα, διεπαφές εισόδου και εξόδου, και τεχνικές σχετικές με την τεχνητή όραση υπολογιστών. Επιπλέον, το μάθημα παρουσιάζει και αναλύει επικοινωνιακά συστήματα και τεχνολογίες

	προσανατολισμένα στο Διαδίκτυο των Πραγμάτων (IoT) που επιτρέπουν τη συνδεσιμότητα των συσκευών εμπύθισης σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Το περιεχόμενο του μαθήματος περιλαμβάνει: 1. Εισαγωγή στα συστήματα Εμπύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων 2. Εισαγωγή στο Υλικό υπολογιστών για συστήματα Εμπύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων 3. Εισαγωγή στο λογισμικό υπολογιστών για συστήματα Εμπύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων 4. Εισαγωγή στα συστήματα επικοινωνιών/δικτύων για συστήματα Εμπύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων 5. Τεχνητή Νοημοσύνη και Υπολογιστική στην άκρη του δικτύου 6. Τάσεις και μελλοντικές εφαρμογές Εκτεταμένης Πραγματικότητας (xR) Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να : • Περιγράφουν την εξέλιξη και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των συστημάτων εμπύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων • Αναγνωρίζουν τις διαθέσιμες τεχνολογίες υλικού/λογισμικού για την υλοποίηση τρισδιάστατων διεπαφών εισόδου χρήστη και τεχνικών αλληλεπίδρασης • Κατανοούν τις τεχνολογίες επικοινωνία/δικτύωσης για τη διασύνδεση υλικού εμπύθισης • Επεξηγούν τις έννοιες της Τεχνητής Νοημοσύνης και Υπολογιστικής στην άκρη του δικτύου για συστήματα Εμπύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων • Περιγράφουν τους τύπους, τα στοιχεία και τα χαρακτηριστικά των ενσωματωμένων συστημάτων. • Να σχεδιάζουν και περιγράφουν αρχιτεκτονικές για συστήματα Εμπύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων • Συνειδητοποιούν τις τάσεις και τις μελλοντικές εφαρμογές όσον αφορά τα συστήματα που βασίζονται σε εκτεταμένη πραγματικότητα xR
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : • Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.
Τίτλος μαθήματος	AIMTE5: Προηγμένη Ανάπτυξη Παιχνιδιών και Εφαρμογών Εμπύθισης - Advanced Game and Immersive Applications Development
Προτεινόμενο εξάμηνο	Θερινή περίοδο

Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Αυτό το μάθημα εισάγει τους σπουδαστές στην προηγμένη ανάπτυξη παιχνιδιών και εφαρμογών εμβύθισης χρησιμοποιώντας λογισμικό όπως το Unity και τον προγραμματισμό σε C#. Καλύπτει βασικές έννοιες, μεθόδους και τεχνικές για το σχεδιασμό διαδραστικών και ρεαλιστικών εικονικών περιβαλλόντων. Οι σπουδαστές θα εξερευνήσουν τη φυσική του παιχνιδιού, το φωτισμό, την απόδοση, την κινούμενη εικόνα, τις συμπεριφορές με βάση την τεχνητή νοημοσύνη και τις εμπειρίες εμβύθισης σε VR και AR. Το μάθημα δίνει έμφαση στην ανάπτυξη με βάση τον προγραμματισμό, επιτρέποντας στους φοιτητές να δημιουργούν εφαρμογές πολλαπλών πλατφορμών για διάφορους τομείς, όπως η ψυχαγωγία, η εκπαίδευση και η προσομοίωση. Το περιεχόμενο του μαθήματος περιλαμβάνει: 1. Εισαγωγή στο Unity για AR/VR Ανάπτυξη 2. Ρύθμιση και Βελτιστοποίηση Περιβαλλόντων Εμβύθισης 3. Διαχείριση Κάμερας και Αλληλεπίδραση Χρήστη σε VR/AR 4. Εφαρμογή Spatial Mapping και Tracking Τεχνικών 5. Δημιουργία Εικονικών Χειρονομιών και Χειριστηρίων VR 6. Ανάπτυξη UI και UX για Εμβυθιστικές Εμπειρίες 7. Φυσική και Συμπεριφορά Αντικειμένων σε AR/VR Περιβάλλοντα 8. Προσαρμογή και Βελτιστοποίηση Παιχνιδιών για Πολλαπλές Πλατφόρμες Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν/ είναι σε θέση να : • Περιγράφουν τις βασικές έννοιες και τεχνικές στην προηγμένη ανάπτυξη παιχνιδιών και εφαρμογών εμβύθισης. • Αναπτύσσουν διαδραστικές εφαρμογές χρησιμοποιώντας μηχανές όπως η Unity • Εφαρμόζουν φυσική παιχνιδιών, φωτισμού, rendering και συμπεριφορών με βάση την τεχνητή νοημοσύνη. • Βελτιστοποιούν εφαρμογές για αξιοποίηση πολλαπλών πλατφορμών. • Διεξάγουν έρευνα, συντάσσουν επιστημονικές εκθέσεις και συνεργάζονται σε σύνθετα έργα ανάπτυξης
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Μέθοδοι αξιολόγησης : • Συμμετοχή με υψηλής ποιότητας συνεισφορά στις Συζητήσεις του μαθήματος • Γραπτές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές) / Ατομικά ή ομαδικά έργα.

Τίτλος μαθήματος	MTP2: Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία Μέρος II – Master's Thesis Part II
Προτεινόμενο εξάμηνο	Θερινή περίοδος
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Το μάθημα αποτελεί το δεύτερο και τελικό μέρος της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας (ΜΔΕ), επικεντρώνοντας στην ανάπτυξη πρωτότυπου έργου και την εφαρμογή του μέσω εκπαιδευτικής ή τεχνολογικής παρέμβασης. Στόχος του μαθήματος είναι η καθοδήγηση των

	φοιτητών στην υλοποίηση της ερευνητικής τους πρότασης, η οποία μπορεί να περιλαμβάνει τη δημιουργία νέας μεθοδολογίας, λογισμικού, εργαλείου ή εφαρμογής, καθώς και η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητάς της σε πραγματικά ή προσομοιωμένα περιβάλλοντα. Οι φοιτητές καλούνται να μετατρέψουν τη θεωρητική τους έρευνα σε απτό αποτέλεσμα, να δοκιμάσουν την παρέμβασή τους σε εκπαιδευτικό, επαγγελματικό ή ερευνητικό πλαίσιο και να αναλύσουν τα δεδομένα που προκύπτουν από την εφαρμογή της. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην αξιολόγηση του πρωτότυπου, στην ανάλυση των αποτελεσμάτων και στην εξαγωγή συμπερασμάτων που συνεισφέρουν στη βελτίωση της επιστημονικής γνώσης και της πρακτικής εφαρμογής των τεχνολογιών που μελετώνται. Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα είναι σε θέση: • Να αναπτύσσουν και να τεκμηριώνουν ένα πρωτότυπο ή τεχνολογική λύση στο πλαίσιο της ΜΔΕ τους. • Να σχεδιάζουν και να εφαρμόζουν εκπαιδευτικές ή τεχνολογικές παρεμβάσεις βασισμένες σε ερευνητικά δεδομένα. • Να διεξάγουν αξιολόγηση της παρέμβασης, χρησιμοποιώντας κατάλληλες μεθοδολογικές προσεγγίσεις. • Να αναλύουν και να ερμηνεύουν τα αποτελέσματα της εφαρμογής του έργου τους. • Να συνθέτουν τα ερευνητικά τους ευρήματα σε μια τελική έκθεση που να πληροί τα ακαδημαϊκά κριτήρια. • Να παρουσιάζουν και να υποστηρίζουν την εργασία τους ενώπιον εξεταστικής επιτροπής. Το μάθημα ολοκληρώνεται με την υποβολή της τελικής διπλωματικής εργασίας και την προφορική υποστήριξή της, όπου οι φοιτητές καλούνται να επιχειρηματολογήσουν για την ερευνητική τους προσέγγιση, τη μεθοδολογία που ακολούθησαν και τα αποτελέσματα που παρήγαγαν.
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Η διπλωματική εργασία δύναται να εκπονηθεί στην ελληνική ή σε άλλη επίσημη γλώσσα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, μετά από αίτηση του φοιτητή και σχετική απόφαση του επιβλέποντος τη διπλωματική εργασία και του Διευθυντή του Π.Μ.Σ., συνοδευόμενη από περίληψη του περιεχομένου της και στην Ελληνική γλώσσα. Κριτήρια αξιολόγησης : • Επιστημονική Πρωτοτυπία και Ερευνητική Συνεισφορά • Δομή και Οργάνωση της Εργασίας • Μεθοδολογική Πληρότητα • Αριότητα και καινοτομία Παραδοτέου/ Εκπαιδευτικής παρέμβασης • Ανάλυση και Αξιολόγηση των Αποτελεσμάτων • Τήρηση Ακαδημαϊκής Δεοντολογίας και Χρήση Βιβλιογραφικών Πηγών • Παρουσίαση και Υποστήριξη της Εργασίας. Κλίμακα βαθμολόγησης 8,5 – 10: «Άριστα»

	6,5 – 8,49: «Λίαν Καλώς» 5,0 – 6,49: «Καλώς» 0,0 – 4,99: «Ανεπιτυχώς»
--	---

Τίτλος μαθήματος	IS : Ανεξάρτητη Έρευνα – Independent Study
Προτεινόμενο εξάμηνο	Θερινή Περίοδο
Περιεχόμενο και σκοπός του μαθήματος	Το μάθημα Ανεξάρτητη Έρευνα παρέχει στους φοιτητές την ευκαιρία να διεξάγουν αυτοδύναμη, εις βάθος βιβλιογραφική έρευνα σε ένα εξειδικευμένο θέμα συναφές με το αντικείμενο του ΠΜΣ. Η ανεξάρτητη έρευνα επικεντρώνεται στη συλλογή, ανάλυση και σύνθεση σύγχρονης επιστημονικής βιβλιογραφίας, με στόχο την κατανόηση των θεωρητικών και μεθοδολογικών προσεγγίσεων που έχουν αναπτυχθεί στον συγκεκριμένο επιστημονικό τομέα. Οι φοιτητές, υπό την καθοδήγηση ενός μέλους ΔΕΠ, αναπτύσσουν κριτική σκέψη, αξιολογούν τις υπάρχουσες ερευνητικές εργασίες, εντοπίζουν κενά στη βιβλιογραφία και προτείνουν νέες ερευνητικές κατευθύνσεις. Στο τέλος του μαθήματος, παράγουν μια τεκμηριωμένη ακαδημαϊκή εργασία, η οποία μπορεί να αποτελέσει τη βάση για περαιτέρω έρευνα ή για τη διαμόρφωση μιας μελλοντικής διπλωματικής εργασίας. Το μάθημα προωθεί την ακαδημαϊκή ανεξαρτησία των φοιτητών, την ανάπτυξη δεξιοτήτων βιβλιογραφικής ανασκόπησης και την εφαρμογή ακαδημαϊκών προτύπων συγγραφής και τεκμηρίωσης. Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα είναι σε θέση: • Να αναζητούν και να αξιολογούν διεθνή βιβλιογραφία • Να σχεδιάζουν και να εφαρμόζουν εκπαιδευτικές ή τεχνολογικές παρεμβάσεις βασισμένες σε ερευνητικά δεδομένα. • Να διεξάγουν αξιολόγηση της παρέμβασης, χρησιμοποιώντας κατάλληλες μεθοδολογικές προσεγγίσεις. • Να αναλύουν και να ερμηνεύουν τα αποτελέσματα της εφαρμογής του έργου τους. • Να συνθέτουν τα ερευνητικά τους ευρήματα σε μια τελική έκθεση που να πληροί τα ακαδημαϊκά κριτήρια.
Τρόπος παράδοσης	Εξ αποστάσεως (σύγχρονης και ασύγχρονης).
Αξιολόγηση φοιτητών	Γλώσσα διδασκαλίας - αξιολόγησης: Ελληνική. Δύναται η Αγγλική μετά από την ολοκλήρωση της απαιτούμενης διαδικασίας. Κριτήρια αξιολόγησης : • Επιστημονική Πρωτοτυπία και Ερευνητική Συνεισφορά • Δομή και Οργάνωση της Εργασίας • Μεθοδολογική Πληρότητα • Ανάλυση και Αξιολόγηση των Αποτελεσμάτων • Τήρηση Ακαδημαϊκής Δεοντολογίας και Χρήση Βιβλιογραφικών Πηγών

4. ΟΝΟΜΑΣΤΙΚΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΤΩΝ ΜΕΛΩΝ ΔΕΠ

Διδάσκων	Μαθήματα	Γνωστικό αντικείμενο	Σχέση εργασίας	Στοιχεία Επικοινωνίας
Τσινάκος Αύγουστος	Τεχνητή νοημοσύνη και τεχνολογικά ενισχυμένη μάθηση Λογισμικό τεχνολογιών εμπύθισης και επαυξημένη πραγματικότητα Βασικές αρχές της εικονικής πραγματικότητας	Υπηρεσίες στο Διαδίκτυο και Τηλεματική	Μέλος ΔΕΠ Τμήματος Πληροφορικής	tsinakos@cs.duth.gr
Μωυσιάδης Ελευθέριος	Εισαγωγή στην Java, Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός, C++, Ανάπτυξη Διαπλατφορμικών παιχνιδιών, Σχεδιαστικά Πρότυπα, Προχωρημένος Προγραμματισμός και Εμπλουτισμένες Εφαρμογές Διαδικτύου, Προγραμματισμός του Παγκόσμιου Ιστού, Προγραμματισμός Διεπαφής Χρήστη	Γενικά και Διαλογικά Συστήματα Λογισμικού	Μέλος ΔΕΠ Τμήματος Πληροφορικής	lmous@cs.duth.gr
Ράντος Κωνσταντίνος	Ασφάλεια και Ιδιωτικότητα στις Τεχνολογίες Εμπύθισης και Τεχνητής Νοημοσύνης	Ασφάλεια Πληροφοριακών Συστημάτων και Επικοινωνιών	Μέλος ΔΕΠ Τμήματος Πληροφορικής	krantos@cs.duth.gr
Καραμπατζάκης Δημήτριος	Συστήματα Εμπύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων και Τεχνητή Νοημοσύνη	Αναλογικά και Ψηφιακά Ηλεκτρονικά Συστήματα	Μέλος ΔΕΠ Τμήματος Πληροφορικής	dkara@cs.duth.gr

Λάγκας Θωμάς	Συστήματα Εμβύθισης Διαδικτύου των Πραγμάτων και Τεχνητή Νοημοσύνη	Τεχνολογίες του Διαδικτύου των Πραγμάτων (Internet of Things) με εφαρμογές Μαθηματικών στην Πληροφορική	Μέλος ΔΕΠ Τμήματος Πληροφορικής	tlagkas@cs.duth.gr
Καζανίδης Ιωάννης	Εκπαιδευτική έρευνα και τεχνολογικά ενισχυμένη μάθηση Λογισμικό τεχνολογιών εμβύθισης και επαυξημένη πραγματικότητα Βασικές αρχές της εικονικής πραγματικότητας	Εκπαιδευτική Τεχνολογία και Βάσεις Δεδομένων	Μέλος ΔΕΠ Τμήματος Πληροφορικής	kazanidis@cs.duth.gr
Ρηγόπουλος Κωνσταντίνος	Τεχνολογίες εμβύθισης για Επιχειρηματική Ευφυΐα	Μάρκετινγκ και Έρευνα Αγοράς.	Μέλος ΔΕΠ ΔΠΘ	
Δροσάτος Γεώργιος	Ασφάλεια και Ιδιωτικότητα στις Τεχνολογίες Εμβύθισης και Τεχνητής Νοημοσύνης	Ασφάλεια και ιδιωτικότητα συστημάτων και πληροφοριών	Εξωτερικός συνεργάτης Μεταδιδακτορικό ς Ερευνητής	gdrosato@athenarc.gr
Crompton Helen	Τεχνητή νοημοσύνη και τεχνολογικά ενισχυμένη μάθηση	Τεχνητή Νοημοσύνη στην εκπαίδευση	Professor ODU University Virginia USA Εξωτερικός συνεργάτης	crompton@odu.edu
Μυστακίδης Στυλιανός	Σχεδίαση μαθημάτων με ΤΝ και μέσα εκτεταμένης πραγματικότητας Αφήγηση ιστοριών με Τεχνολογίες Εμβύθισης	Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός, Ψηφιακή Αφήγηση και Παιχνιδοποίηση με Τεχνολογίες Εμβύθισης	Εξωτερικός συνεργάτης Μεταδιδακτορικό ς Ερευνητής	smyst@upatras.gr
Τερζόπουλος Γεώργιος	Προηγμένη ανάπτυξη παιχνιδιών και εφαρμογών εμβύθισης	Λογισμικό Τεχνολογιών Εμβύθισης	Εξωτερικός συνεργάτης Μεταδιδακτορικό ς Ερευνητής	gterzopo@cs.ihu.gr

	Advanced Game and Immersive Applications Development			
--	--	--	--	--

5. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Ηλεκτρονική Γραμματεία

Η πρόσβαση των μεταπτυχιακών φοιτητών σε πληροφορίες που αφορούν την κατάσταση των σπουδών τους, τις δηλώσεις μαθημάτων, τη βαθμολογία σε κάθε μάθημα και κάθε άλλη αίτηση ή χορήγηση βεβαίωσης γίνεται για τα ΠΜΣ που είναι μηχανογραφημένα μέσω της Ηλεκτρονικής Γραμματείας του ΔΠΘ (universis) η οποία είναι προσβάσιμη με τους προσωπικούς κωδικούς του φοιτητή.

Οι φοιτητές έχουν την δυνατότητα μέσω της Ηλεκτρονικής Γραμματείας:

- να βλέπουν τις βαθμολογίες των μαθημάτων και των εργασιών τους
- να πραγματοποιούν δήλωση μαθημάτων
- να αιτούνται και να παραλαμβάνουν ηλεκτρονικά έγγραφα (πιστοποιητικά, βεβαιώσεις, κλπ.)
- να υποβάλλουν αίτηση ορκωμοσίας
- να έχουν εικόνα της προόδου και των υποχρεώσεών τους
- να βλέπουν τα προσωπικά τους στοιχεία

Η πρόσβαση στις υπηρεσίες Ηλεκτρονικής Γραμματείας γίνεται στην ιστοσελίδα <https://students.duth.gr> με χρήση του ιδρυματικού λογαριασμού.

Βιβλιοθήκη

Με βάση τη εκπαιδευτική και ερευνητική στοχοθεσία, λειτουργεί στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης ενιαία, αποκεντρωμένη και αυτοτελής Μονάδα Κεντρικής Βιβλιοθήκης με την ονομασία «Βιβλιοθήκη και Κέντρο Πληροφόρησης του Δ.Π.Θ.». Η Κεντρική Βιβλιοθήκη (<https://lib.duth.gr/>) με απόφαση της διοίκησης του Ιδρύματος έχει ως έδρα την Κομοτηνή.

Λόγω της γεωγραφικής διασποράς του Πανεπιστημίου σε τέσσερις (5) πόλεις της Θράκης (Καβάλα, Κομοτηνή, Ξάνθη, Αλεξανδρούπολη και Ορεστιάδα) η Κεντρική Βιβλιοθήκη έχει αναπτύξει, διοικητικά, εννέα (9) Βιβλιοθήκες – Παραρτήματα σε επίπεδο Σχολών και Μονάδες Βιβλιοθηκών σε επίπεδο Τμημάτων ως εξής:

1. Βιβλιοθήκη της Νομικής Σχολής και της Σχολής Κοινωνικών, Πολιτικών & Οικονομικών Επιστημών
2. Βιβλιοθήκη της Σχολής Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού
3. Βιβλιοθήκη του Τμήματος Ιστορίας & Εθνολογίας
4. Βιβλιοθήκη του Τμήματος Ελληνικής Φιλολογίας
5. Βιβλιοθήκη του Τμήματος Γλώσσας, Φιλολογίας και Πολιτισμού Παρευξείνιων Χωρών
6. Βιβλιοθήκη της Πολυτεχνικής Σχολής
7. Βιβλιοθήκη της Σχολής Επιστημών Υγείας
8. Βιβλιοθήκη της Σχολής Επιστημών Αγωγής
9. Βιβλιοθήκη της Σχολής Επιστημών Γεωπονίας & Δασολογίας
10. Βιβλιοθήκη της Σχολής Θετικών Επιστημών και της Σχολής Διοικητικής Επιστήμης και Λογιστικής

Μέσω της ιστοσελίδας της Κεντρικής βιβλιοθήκης (https://opac.seab.gr/search~S4*gre) μπορεί κάθε ΜΦ να αναζητήσει υλικό (βιβλία, περιοδικά κ.α.) και να ενημερωθεί σε ποια από τις ανωτέρω βιβλιοθήκες βρίσκεται ώστε να προχωρήσει στον δανεισμό του.

Heal-link

Μέσω της Heal-Link η οποία είναι η κοινοπραξία του Συνδέσμου Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών (ΣΕΑΒ), οι φοιτητές του μεταπτυχιακού έχουν πρόσβαση σε επιλεγμένα ηλεκτρονικά περιοδικά διεθνούς εμβέλειας μεγάλων εκδοτικών οίκων καθώς και σε ηλεκτρονικά βιβλία και βιβλιογραφικές βάσεις δεδομένων, για λογαριασμό των χρηστών τους ή/και μελών της ευρύτερης ακαδημαϊκής κοινότητας.

Ο έλεγχος πρόσβασης γίνεται είτε μέσω των ακαδημαϊκών διαπιστευτηρίων επιλέγοντας ως φορέα ελέγχου ταυτότητας κατά περίπτωση το Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης ή την Heal-link, είτε με αναγνώριση IP διευθύνσεων των ακαδημαϊκών ιδρυμάτων απευθείας από τους εκδότες. Στην δεύτερη περίπτωση, η πρόσβαση για τα μέλη της ακαδημαϊκής κοινότητας απαιτείται η σύνδεση στο δίκτυο του ιδρύματος με τη χρήση της τεχνολογίας VPN.

Εικονικό ιδιωτικό δίκτυο ΔΠΘ

Η υπηρεσία πρόσβασης στο δίκτυο δεδομένων του ΔΠΘ μέσω εικονικού ιδιωτικού δικτύου (Virtual Private Network – VPN) προσφέρει τη δυνατότητα σε απομακρυσμένους χρήστες που είναι συνδεδεμένοι στο Διαδίκτυο, αλλά εκτός του δικτύου του ιδρύματος, να συνδεθούν με ασφαλή τρόπο με αυτό. Το όφελος αυτής της σύνδεσης είναι ότι οι απομακρυσμένοι χρήστες του ΔΠΘ, απολαμβάνουν τις ίδιες υπηρεσίες που θα είχαν αν συνδέονταν απ' ευθείας στο δίκτυο του ΔΠΘ, όπως πρόσβαση σε συνδρομητικό περιεχόμενο εκδοτικών οίκων.

Περισσότερες πληροφορίες και οδηγίες σύνδεσης είναι διαθέσιμες εδώ: <https://noc.duth.gr/εικονικο-ιδιωτικο-δικτυο-vpn/>

Ακαδημαϊκός Σύμβουλος Σπουδών

Ο θεσμός του Ακαδημαϊκού Συμβούλου Σπουδών εφαρμόζεται σε επίπεδο μεταπτυχιακών σπουδών, μέσω της επέκτασης του Κανονισμού και στις μεταπτυχιακές σπουδές. Η συμβουλευτική υποστήριξη των καθηγητών του Τμήματος προς τις/τους μεταπτυχιακές/ούς φοιτήτριες/τές περιλαμβάνει θέματα σχετικά με την ακαδημαϊκή ζωή, την πορεία τους προς την ολοκλήρωση των σπουδών τους, τις επαγγελματικές τους προοπτικές, τις διδακτορικές σπουδές κ.λπ. Καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών τους, οι μεταπτυχιακές/οί φοιτήτριες/τές βρίσκονται σε επικοινωνία και αλληλεπίδραση με το διδακτικό προσωπικό.

Δομή Συμβουλευτικής και Προσβασιμότητας Φοιτητών

Η Δομή διαθέτει Τμήμα Συμβουλευτικής και Ψυχοκοινωνικής Υποστήριξης που υποστηρίζει την προσωπική ανάπτυξη και τη βελτίωση της κοινωνικής ζωής των φοιτητών όλων των επιπέδων, καθώς και Τμήμα Προσβασιμότητας που φροντίζει για την ισότιμη πρόσβαση όλων των φοιτητών στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Οι υπηρεσίες συμβουλευτικής και ψυχοκοινωνικής υποστήριξης αφορούν σε α) σπουδές (μαθησιακές δυσκολίες, δυσκολίες μελέτης και κατανόησης, άγχος εξετάσεων), β) ακαδημαϊκή ζωή (δυσκολίες προσαρμογής στο εκπαιδευτικό περιβάλλον, διαχείριση χρόνου, αρνητική στάση προς το αντικείμενο σπουδών), γ) κοινωνική ζωή (δυσκολίες στις σχέσεις, απομόνωση, χαμηλή αυτοεκτίμηση, δυσκολίες αποδοχής και ένταξης στο κοινωνικό περιβάλλον), και πολλά άλλα θέματα (ψυχοσωματικές διαταραχές, συναισθηματικά προβλήματα, εξαρτήσεις, κ.α.)

Οι υπηρεσίες προσβασιμότητας υποστηρίζουν την χρήση ηλεκτρονικών μέσων για προσβασιμότητα σε συγγράμματα και το περιβάλλον της εκπαίδευσης αλλά και προσβασιμότητα σε κτίρια και υποδομές. Το προσωπικό της Δομής δεσμεύεται από το απόρρητο, σύμφωνα με τον κώδικα δεοντολογίας της επαγγελματικής του ιδιότητας, για τα προσωπικά στοιχεία και όποια άλλη πληροφορία των ατόμων που υποστηρίζει.

Συνήγορος του Φοιτητή

Ο «Συνήγορος του Φοιτητή» είναι ένας θεσμός που είχε προβλεφθεί από το ν. 4009/2011 και συνεστήθη στο Δ.Π.Θ. με το ΦΕΚ 98/τ. Β`/24-01-2019. Σκοπός του θεσμού είναι η διαμεσολάβηση μεταξύ φοιτητών και καθηγητών ή διοικητικών υπηρεσιών του Ιδρύματος, η τήρηση της νομιμότητας στο πλαίσιο της ακαδημαϊκής ελευθερίας, η αντιμετώπιση φαινομένων κακοδιοίκησης και η διαφύλαξη της εύρυθμης λειτουργίας του Ιδρύματος.

Ο Συνήγορος του Φοιτητή, που προΐσταται του ομώνυμου γραφείου χωρίς αμοιβή, μπορεί να είναι Καθηγητής ή ομότιμος Καθηγητής του Δ.Π.Θ. και ορίζεται από τη

Σύγκλητο, ύστερα από γνώμη του Συμβουλίου Φοιτητικής Μέριμνας. Τα πορίσματα του Συνηγόρου του φοιτητή, καθώς και έκθεση με τα ετήσια πεπραγμένα του δημοσιεύονται στον διαδικτυακό τόπο του Ιδρύματος, με την επιφύλαξη των διατάξεων του ν. 2472/1997 (Α' 50), όπως ισχύει.

Οι ενδιαφερόμενοι/ες φοιτητές/τριες όλων των επιπέδων μπορούν να υποβάλουν τα αιτήματά τους κάνοντας χρήση της ειδικής φόρμας που βρίσκεται στην ιστοσελίδα του ιδρύματος (<https://duth.gr/Υπηρεσίες/Δομές/Γραφείο-Συνήγορου-του-Φοιτητή>) μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στη διεύθυνση: synigoros@duth.gr, αυτοπροσώπως ή ταχυδρομικώς (επώνυμα ή ανώνυμα) στη διεύθυνση: Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Γραφείο Συνηγόρου του Φοιτητή, Κτίριο Διοίκησης (Πρυτανεία), Πανεπιστημιούπολη, 69100 Κομοτηνή

Δομή Απασχόλησης και Σταδιοδρομίας

Μέσω της Δομής Απασχόλησης και Σταδιοδρομίας (ΔΑΣΤΑ) (<https://duth.gr/Υπηρεσίες/Δομές/Δομή-Απασχόλησης-και-Σταδιοδρομίας>), προσφέρεται στις/στους φοιτήτριες/τές όλων των επιπέδων και νέες/νέους απόφοιτες/αποφοίτους, η δυνατότητα να γνωρίσουν το περιβάλλον της μελλοντικής τους επαγγελματικής σταδιοδρομίας και παράλληλα, να αποκτήσουν γνώσεις και δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να διεκδικήσουν με καλύτερους όρους τη θέση τους στον επαγγελματικό στίβο.

Philologus - Φιλολογική Επιμέλεια Εργασιών

Η ηλεκτρονική πλατφόρμα Philologus αποτελεί μια καινοτομία της Διεύθυνσης Ακαδημαϊκών Θεμάτων και Φοιτητικής Μέριμνας του Δ.Π.Θ. που υποστηρίζεται από το Εργαστήριο Γλωσσολογίας +Μορφωση του Τμήματος Ελληνικής Φιλολογίας του Δ.Π.Θ. Στόχος της είναι να παράσχει γλωσσική διόρθωση και φιλολογική επιμέλεια σε κείμενα που έχουν συγγραφεί στην ελληνική γλώσσα από μέλη της Πανεπιστημιακής Κοινότητας του Δ.Π.Θ.

Απευθύνεται σε όλα τα μέλη της πανεπιστημιακής κοινότητας του Δημοκριτείου Πανεπιστημίου Θράκης (φοιτητές, μέλη ΔΕΠ, ΕΕΠ, ΕΔΙΠ και διοικητικό προσωπικό).

Στο πλαίσιο απόκτησης εμπειρίας σε ζητήματα γλωσσικής έκφρασης και ορθής χρήσης του γραπτού επιστημονικού λόγου, προπτυχιακοί, μεταπτυχιακοί φοιτητές και απόφοιτοι του Τμήματος, υπό την επίβλεψη της Καθηγητών και συνεργατών του Εργαστηρίου Γλωσσολογίας +Μορφωση του Τμήματος Ελληνικής Φιλολογίας του Δ.Π.Θ, αναλαμβάνουν τη γλωσσική διόρθωση και φιλολογική επιμέλεια κειμένων που έχουν συγγραφεί στα ελληνικά (επιστημονικών εργασιών, μονογραφιών, άρθρων κ.ά.).

Προκειμένου να συμμετάσχει κανείς θα πρέπει να υποβάλει το κείμενο προς διόρθωση στο προβλεπόμενο πεδίο. Οι προτεινόμενες διορθώσεις επισημαίνονται στον συντάκτη

του κειμένου, ώστε να ληφθούν υπόψη στην τελική μορφοποίησή του, εφόσον γίνουν αποδεκτές από αυτόν. Η συγκεκριμένη υπηρεσία προσφέρεται δωρεάν, με μόνη προϋπόθεση να αναφέρονται τα ονόματα των διορθωτών – επιμελητών στις ευχαριστίες του δημοσιευμένου κειμένου.

Μονάδα Καινοτομίας και Επιχειρηματικότητας

Η Μονάδα Καινοτομίας και Επιχειρηματικότητας του ΔΠΘ (<https://epixeireite.duth.gr/>) στοχεύει στην ανάπτυξη της επιχειρηματικής νοοτροπίας και κουλτούρας των φοιτητών και υποστηρίζει:

- Την εισαγωγή και διδασκαλία μαθημάτων επιχειρηματικότητας σε διάφορα Τμήματα του ΔΠΘ
- Την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού (έντυπου και ηλεκτρονικού) για την ανάδειξη προοπτικής απασχόλησης των νέων
- Τη διοργάνωση επισκέψεων σε παραγωγικούς φορείς για την ενδυνάμωση των σχέσεων Πανεπιστημίου-επιχειρηματικού κόσμου
- Τη διεξαγωγή σεμιναρίων και την προβολή καλών πρακτικών/ περιπτώσεων επιχειρηματικής δραστηριότητας
- Τη διοργάνωση εκδηλώσεων ειδικής θεματολογίας
- Τις υπηρεσίες συμβουλευτικής καθοδήγησης (monitoring) σε θέματα επιχειρηματικότητας και καινοτομίας
- Την ενημέρωση σχετικά με ευκαιρίες χρηματοδότησης επιχειρηματικών ιδεών και ερευνητικών δραστηριοτήτων

Μητρώο Ερευνητικής Υποδομής Ανοιχτής Πρόσβασης (ΕΥΑΠ)

Στο πλαίσιο προώθησης της «ανοιχτής πρόσβασης», που αναπτύσσεται στη χώρα τα τελευταία χρόνια, το Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης με την υπ' αριθμ 35/68/12-05-22 απόφαση της Συγκλήτου του ΔΠΘ ενέκρινε τον Γενικό Κανονισμό Ανοιχτής Πρόσβασης (Γ.Κ.Α.Π. Δ.Π.Θ.) (<https://eyap.duth.gr/>) και αποφάσισε τη δημιουργία αντίστοιχου Μητρώου Ερευνητικών Υποδομών Ανοιχτής Πρόσβασης Τμημάτων και Ιδρύματος. Ο στόχος είναι να καταστούν προσβάσιμες, οι σημαντικότερες ερευνητικές υποδομές και ο εξοπλισμός του Πανεπιστημίου, από την επιστημονική / ερευνητική κοινότητα, αλλά και από φορείς του ευρύτερου παραγωγικού οικοσυστήματος των χώρας. Η καινοτομία και η διεπιστημονική έρευνα αποτελούν βασικούς μοχλούς ανάπτυξης του ΔΠΘ και της ελληνικής κοινωνίας.

6. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης

Σχολή Θετικών Επιστημών

Τμήμα Πληροφορικής

Αγ. Λουκάς, 65404 Καβάλα

Τηλέφωνο: +30- 2510 462344

Κινητό: +30-6934782401

Email: aimt@cs.duth.gr

Website: <https://aimt.cs.duth.gr>,