

## ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα ψηφιακά παιχνίδια (ΨΠ) αποτελούν περιβάλλοντα που προσελκύουν μεγάλο πλήθος χρηστών, καθώς και το ερευνητικό ενδιαφέρον σε πεδία όπως η ψυχολογία, η κοινωνιολογία, οι νευροεπιστήμες, η εκπαίδευση, η οικονομία, και η πληροφορική.

Σκοπός του μαθήματος είναι να εισάγει τον φοιτητή στην θεωρία των παιχνιδιών και της παιχνιδοποίησης (gamification), την διεπιστημονική προσέγγιση για τη μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών και τον ρόλο των παιχνιδιών και της παιχνιδοποίησης σε τομείς της επικοινωνίας (Διαφήμιση-Μάρκετινγκ, Εκπαίδευση, ενημέρωση κτλ) καθώς και στην επισκόπηση της σχετικής έρευνας.

Το μάθημα επίσης θα επικεντρωθεί στην δημιουργία σεναρίων και παιχνιδιών για ψυχαγωγικούς και παράλληλα επικοινωνιακούς σκοπούς.

Για τον σκοπό αυτό οι φοιτητές θα έρθουν σε επαφή με λογισμικά παραγωγής παιχνιδιών (GDevelop, Scratch, Kodu κτλ) για το σκοπό αυτό.

Επίσης στα πλαίσια του μαθήματος οι φοιτητές θα έρθουν σε επαφή με περιπτωσιολογικές μελέτες, θα παίξουν, μελετήσουν και θα αναλύσουν ψηφιακά παιχνίδια μελετώντας την δομή, τη λειτουργία τους, την επιρροή τους στην κοινωνία και την επικοινωνία.