

σεμινάριο «Αξιολόγηση και Διοίκηση Υπηρεσιών Ψηφιακής Επικοινωνίας»

Θεματικές περιοχές για πτυχιακές εργασίες ακαδ. έτους 2018-2019

Οι θεματικές περιοχές στις οποίες θα ανατεθούν πτυχιακές εργασίες για το ακαδ. έτος 2018-2019 έχουν ως εξής:

1. Ζητήματα, υπηρεσίες και εφαρμογές ψηφιακής επικοινωνίας στο διαδίκτυο
2. υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης και ανταλλαγής μηνυμάτων ως μέσα επικοινωνίας
3. διασκεδαστική, επικοινωνιακή και μαθησιακή διάσταση ψηφιακών παιχνιδιών
4. ανάπτυξη και αξιολόγηση ψηφιακών παιχνιδιών επικοινωνιακού σκοπού.

Παρακάτω επεξηγούνται τα περιεχόμενα των περιοχών αυτών. Οι ενδιαφερόμενοι αναμένεται να εξειδικεύσουν με δική τους πρόταση το τελικό θέμα της πτυχιακής τους εργασίας στην θεματική περιοχή που τους ενδιαφέρει (μία από τις περιοχές 1 έως 4), επιλέγοντας από τα περιεχόμενά της. Προς τούτο, και συμπληρωματικά προς την διαδικασία δήλωσης στην Γραμματεία του Τμήματος ΕΜΜΕ η οποία ισχύει όπως έχει ανακοινωθεί, οι ενδιαφερόμενοι για κάποια θεματική περιοχή από τις παρακάτω παρακαλούνται να προ-επικοινωνήσουν με τον διδάσκοντα μέσω email στην διεύθυνση gouscos@media.uoa.gr για ενημέρωση και οποιεσδήποτε διευκρινίσεις όχι αργότερα από την Πέμπτη 24 Ιανουαρίου 2019.

Δ.Γκούσκος

Θεματική περιοχή 1

Ζητήματα, υπηρεσίες και εφαρμογές ψηφιακής επικοινωνίας στο διαδίκτυο

περιεχόμενα (δέστε τους συνδέσμους για τους αντίστοιχους αγγλικούς όρους και περισσότερες πληροφορίες, τα πλήρη κείμενα των άρθρων είναι προσβάσιμα από διαδικτυακή διεύθυνση ΕΚΠΑ):

[οικονομία λογισμικού](#), [διαδικτυακή οικονομία](#) | [διαμοιρασμός](#), [ομοτιμία](#) και [κοινά στο διαδίκτυο](#) | [ψηφιακή κοινωνική αλληλεγγύη](#) | [ψηφιακός μόχθος](#), [πλατφορμικός καπιταλισμός](#) | [πληροφοριακός γραμματισμός](#), [ψηφιακός γραμματισμός](#) και [διαδικτυακές δεξιότητες](#) | [ανοικτά δεδομένα](#) | [ψηφιακός μετασχηματισμός](#) | [ψηφιακό χάσμα](#), [διαδικτυακή πρόσβαση](#), [ηλεκτρονική ετοιμότητα](#) | [συλλογικά ψηφιακά μέσα](#), [ψηφιακή κοινωνική δικτύωση](#) | [κοινωνικά ρομπότ](#) | [ασφάλεια](#) και [εμπιστοσύνη στο διαδίκτυο](#) | [πρωτόκολλο blockchain](#), [κρυπτονομίσματα](#) | [δικαιώματα ιδιοκτησίας στο διαδίκτυο](#) | [διακυβέρνηση του διαδικτύου](#), [διακυβέρνηση πεδίων διεύθυνσης](#) | [ανοικτό λογισμικό](#) | [ανοικτό υλικό](#) | [κίνημα κατασκευής](#) | [ηλεκτρονικό εμπόριο](#), [ηλεκτρονικό επιχειρείν](#), [εμπόριο και ψηφιακά κοινωνικά δίκτυα](#) | [ηλεκτρονική διακυβέρνηση](#), [ηλεκτρονική συμμετοχή](#), [δημόσια συμμετοχή](#)

Θεματική περιοχή 2

υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης και ανταλλαγής μηνυμάτων ως μέσα επικοινωνίας (παραδείγματα αντίστοιχων πτυχιακών εργασιών στη σελίδα eClass [MEDIA313](#))

περιεχόμενα (δέστε τους συνδέσμους για περισσότερες πληροφορίες ως προς τις πλατφόρμες):

πλατφόρμες [LinkedIn](#), [Twitter](#), [Tumblr](#), [Reddit](#), [Snapchat](#), [Messenger](#), [WhatsApp](#), [Viber](#), [Telegram](#)

Θεματική περιοχή 3

διασκεδαστική, επικοινωνιακή και μαθησιακή διάσταση ψηφιακών παιχνιδιών

περιεχόμενα (δείτε τους συνδέσμους για τους αντίστοιχους αγγλικούς όρους και περισσότερες πληροφορίες, τα πλήρη κείμενα των άρθρων είναι προσβάσιμα από διαδικτυακή διεύθυνση ΕΚΠΑ):

[ψηφιακά παιχνίδια ρετρό](#) | [ψηφιακά παιχνίδια ρόλων](#) | [ψηφιακά παιχνίδια στρατηγικής](#) | [ψηφιακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών](#) | [καθημερινά ψηφιακά παιχνίδια](#) | [ψηφιακά παιχνίδια σε κοινωνικά δίκτυα](#) | [διάχυτα ψηφιακά παιχνίδια](#) | [βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών](#) | [κλέψιμο στα ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια](#) | [παραγωγή περιεχομένου στα ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια](#) | [κοινότητες παιχνιδιών](#) | [ψηφιακά παιχνίδια και διασκέδαση](#) | [σχεδιασμός ψηφιακών παιχνιδιών](#) | [ψηφιακά παιχνίδια και ευχρηστία](#) | [παικτικότητα](#) | [ψηφιακά παιχνίδια και κοινωνική διάδραση](#) | [εμπειρία παίκτη](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και διεπαφή](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και αφήγηση](#) | [χαρακτήρες ψηφιακών παιχνιδιών](#) | [μηχανική ψηφιακών παιχνιδιών](#) | [κανόνες ψηφιακών παιχνιδιών](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και προσομοιώσεις](#) | [ψηφιακά παιχνίδια σοβαρού σκοπού](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και μάθηση](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και υγεία](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και κοινωνική αλλαγή](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και διαφήμιση](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και φύλο](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και θρησκεία](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και πολιτική](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και ιστορία](#) | [ψηφιακά ψηφιακά παιχνίδια και πόλεμος](#) | [παιγνιοποίηση](#)

Θεματική περιοχή 4

ανάπτυξη και αξιολόγηση ψηφιακών παιχνιδιών επικοινωνιακού σκοπού

περιεχόμενα (δείτε τους συνδέσμους για περισσότερες πληροφορίες ως προς τα εργαλεία):
εργαλεία [Scratch](#), [Snap!](#), [GameSalad](#), [Gamefroot](#), [Sploder!](#), [GameMaker](#), [RPGMaker](#), [Adrift](#), [Inform](#), [Twine](#)