



# Διεπαφές Φορητών Συσκευών

Ενότητα: 7<sup>η</sup>

Δ. Πολίτης  
Τμήμα Πληροφορικής



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

# Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



# Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



---

# Η χρήση “κοινωνικών” Μέσων

# Τι είναι;

---

Η **Μεταφορά** (Metaphor) κατά την Γλωσσολογία:

*“Σχήμα λόγου κατά το οποίο η σημασία μιας λέξης επεκτείνεται αναλογικά και σε άλλες συγγενικές λέξεις, που συμβαίνει να έχουν κάποια μικρή ή μεγάλη ομοιότητα με αυτήν”.*

*π.χ. “Ο Γιάννης είναι χρυσό παιδί”*

# Μεταφορά (Metaphor) – Επιστήμη Η/Υ

- Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή (HCI):

μετατροπή στοιχείων  
μιας οντολογίας που  
κατανοεί ο άνθρωπος



στοιχεία μιας άλλης  
οντολογίας που  
αντιλαμβάνεται και  
ερμηνεύει ο Η/Υ



# Μεταφορά (Metaphor) – ΕΑΥ

---

- *Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή (HCI):*

*Σκοπός της μεταφοράς διεπαφής είναι να δώσει στον χρήστη στιγμιαία γνώση σχετικά με το πώς να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον.*

## Παράδειγμα (Paradigm)

---

*Επιλεγμένη (τυπική ή ιδιαίτερη) περίπτωση, που χρησιμοποιείται κυρίως για να ερμηνεύσει, να κάνει κατανοητό ένα συγκεκριμένο φαινόμενο ή γεγονός.*



## Παράδειγμα (Paradigm)

---

Όλα εκείνα τα πρότυπα ή μοντέλα τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δώσουν λύσεις στα θέματα τα οποία αφορούν:

- ◆ Large Scale Computing
- ◆ Personal Computing
- ◆ Networked Computing
- ◆ Mobile Computing

# Idiom

---

*Εκμάθηση μη-μεταφορικών οπτικών και συμπεριφορικών ιδιωμάτων για να επιτύχουν τους στόχους και να διεκπεραιώσουν τις εργασίες τους.*

# Idiom v. Metaphor

- Οι μεταφορές στηρίζονται σε προϋπάρχουσα γνώση
  - περιορισμένη δεξαμενή αντικειμένων και λειτουργιών
  - οι σχεδιαστές μπορούν να επινοήσουν όσα ιδιώματα θέλουν
- ο σχεδιασμός διεπαφών πρέπει να τηρεί το περιορισμένο πεδίο λειτουργιών
  - αποδεκτό σε εφαρμογές με περιορισμένο αριθμό λειτουργιών
  - αποτυγχάνει όταν παρατηρείται κλιμάκωση της χρήσης



# Idiom v. Metaphor

- Η χρήση μεταφορών μπορεί να δημιουργήσει εσφαλμένες προσδοκίες στον χρήστη.
  - Δεν λαμβάνουν υπόψη το Πολιτισμικό πλαίσιο του Χρήστη:
    - Το λευκό χρώμα
    - Η εικόνα μιας αγελάδας
  - Τα ιδιώματα μαθαίνονται για πρώτη φορά μέσα στο πλαίσιο χρήσης τους.

# Οι Μεταφορές στα Κοινωνικά Μέσα Δικτύωσης

---

Βασίζεται στα παρακάτω χαρακτηριστικά:

α) Ταξίδι

β) Παιχνίδι

γ) Πειθώ (Γνώμη)

δ) Προσέλκυση (Φώτο, Σχόλια)

ε) Ενημέρωση-Συντήρηση(Προφίλ, Θέμα)

# Social Media

## Χαρακτηριστικά:

- Ταυτότητα (identity)
- Παρουσία (presence)
- Σχέσεις (relationship)
- Συνομιλίες (conversation)
- Ομάδες (Groups)
- Φήμη (Reputation)
- Διαμοίραση (Sharing)



# LinkedIn

---

- Σκοπός: Επαγγελματική Δικτύωση
- Ιδρύθηκε το 2002, 300 εκατ. μέλη παγκοσμίως
- Απαραίτητο εργαλείο για πολλές επιχειρήσεις και εργαζομένους
- Σαν μεταφορά επηρεάζεται από:
  - α) επάγγελμα
  - β) βιωματικές εμπειρίες

Δε λειτουργεί σε μοναχικούς ανθρώπους



# Viber

- Δωρεάν Υπηρεσία επικοινωνίας σε όλο το κόσμο , μέσω μηνυμάτων, φωτογραφιών, βιντεομηνυμάτων, και κλήσεων σε χρήστες με WiFi ή 3G.
- Λειτουργικότητα:
  - α) Στα περισσότερα smartphones
  - β) Σε σταθερά
  - γ) Βελτιστοποίηση σε tablet Android
- Στο Viber, ο αριθμός τηλεφώνου του χρήστη είναι και το ID του.



# Viber v. Skype

---

- Skype: Απαιτεί username
- Viber: ID χρήστη ο αριθμός κινητού
- Viber: καλύτερο για κινητή τηλεφωνία
- Skype: καλύτερο για υπολογιστές (βοηθά η ύπαρξη username)

# Hangouts

---

- Εφαρμογή της Google
- Συνομιλίες μεταξύ δύο ατόμων και ομαδικές συνομιλίες με φωτογραφίες, emoji
- κλήσεις βίντεο δωρεάν
- Αντίθετα με το Google Talk, τα Hangouts δεν υποστηρίζουν την κατάσταση “αόρατος/η”



# Hangouts v. Skype

---

- Hangouts: δυνατότητα συνομιλίας με έως και 10 συμμετέχοντες δωρεάν, Skype μέχρι τις αρχές του 2015 μόνο σε Premium Χρήστες (πλέον δωρεάν σε όλους)
- Hangouts: είναι σε άμεση σχέση με το Google+, Google Drive, Youtube, ενώ το Skype με Facebook και Outlook
- Στο Skype Επιβάλλεται η σύνδεση με άλλον χρήστη για κοινή χρήση αρχείων, ενώ στο Hangout όχι

# Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και Εκπαίδευση

---

1. Κοινοποιήσεις
2. Φωτογραφίες
3. Σύνδεσμοι
4. Βίντεο
5. Εκδηλώσεις
6. Συνομιλίες

# Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και Εκπαίδευση

---

7. Δίκτυα
8. Ειδοποιήσεις
9. Σημειώσεις
10. Δημιουργία σελίδων
11. Δημιουργία ομάδων
12. Δημιουργία λιστών

## Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και Εκπαίδευση

---

- Οι μαθητές χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης σε καθημερινή βάση.
- Το 69% των μαθητών διατηρούν δικό τους προφίλ στο Facebook.
- Το 18% επισκέπτεται ιστοσελίδες μέσω κοινωνικής δικτύωσης για πάνω από 21 ώρες την εβδομάδα.  
Υπάρχει σημαντικός βαθμός δικτύωσης μεταξύ των μαθητών του ίδιου σχολείου.

# Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και Εκπαίδευση

---

(α) Γιατί συμμετέχουν οι μαθητές στα κοινωνικά δίκτυα;

Η απάντηση απλή και αυθόρμητη: «Επειδή εκεί βρίσκονται και οι φίλοι μου»

(β) Γιατί εκεί?

Απόδραση από τον κόσμο των μεγάλων.

# Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και Εκπαίδευση

---

Η χρήση των μέσων κοινωνική δικτύωσης που αφορά την μάθηση βοηθά σε:

- μετακριτική μαθησιακών εμπειριών και γεγονότων
- στην ανταλλαγή «διαχειριστικών» πληροφοριών (πότε, που γίνονται οι διαλέξεις κτλ.)
- ιδιαίτερα χρήσιμη για πληροφορίες της τελευταίας στιγμής



# Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και Εκπαίδευση

---

Η χρήση που αφορά την εκπαίδευση περιορίζεται:

- στην υποστήριξη της επικοινωνίας για την πραγματοποίηση εργασιών
- στην υποστήριξη σχετικά με την αξιολόγηση ή τη μάθηση την προσωπική προώθηση της ακαδημαϊκής αδυναμίας ή αδιαφορίας αναζητώντας υποστήριξη

## Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και Εκπαίδευση

---

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Δημιουργία ανεπίσημης σελίδας Facebook από φοιτητές, που αφορά στο Τμήμα τους (ανάρτηση ανακοινώσεων κλπ.)

- διατήρηση συνδέσεων μεταξύ ατόμων που ήδη είναι στενά συνδεδεμένα και όχι για τη δημιουργία μεγαλύτερων δικτύων με άτομα από άλλα άτομα ή ιδρύματα

# Έρευνα: Κοινωνικά δίκτυα (Facebook, Twitter) και Συμπεριφορά

Μελέτη στο Πανεπιστήμιο του Wisconsin και δημοσιεύθηκε στο περιοδικό της Media Psychology:

- προσωρινή η αύξηση της αυτοεκτίμησης, βλέποντας το profile του, αλλά αρνητική επίδραση στις νοητικές λειτουργίες: παρεμποδίζει την απόδοση

## Έρευνα: Κοινωνικά δίκτυα (Facebook, Twitter) και Συμπεριφορά

- 80% των πολιτών δήλωσαν ότι βιώνουν περισσότερο αγένεια στα κοινωνικά δίκτυα, σε σύγκριση με αλληλεπιδράσεις πρόσωπο με πρόσωπο.
- έχει αποδειχτεί ότι με τα κοινωνικά δίκτυα αναδεικνύεται το “εγώ” έναντι του “εμείς”.

## Νέες Τάσεις / Εξελίξεις

---

Αλλαγές που αρχίζουν από την τεχνολογία και επηρεάζουν και την ανθρώπινη επικοινωνία.

Tablets:

α) Ευκολία στην ανάγνωση

β) Ταχύτητα στην αναζήτηση

γ) Ευκολία Μεταφοράς

(Μικρότερος Όγκος και Βάρος)

Κινητά->Smartphones->Tablets -Phones, Tablets

## Αλλαγές και στην κοινωνία

Η Applebee's, ήδη από το 2011, η Chili's από το 2013, η GOODY's από το 2015 σχεδιάζει να εγκαταστήσει ένα tablet σε κάθε τραπέζι, ώστε:

1. Ο πελάτης: α) Να παραγγέλνει μόνος του  
β) Να ψυχαγωγείται
2. Η εταιρεία να προωθεί τα προϊόντα της

### Ερωτήματα

1. Η επικοινωνία μεταξύ της παρέας;
2. ο ανθρώπινο δυναμικό της Applebee's (Σερβιτόροι);

## Νέα πρότυπα/Νέες συνήθειες

---

- Από το USB port στο iTunes και στο Dropbox
- Από το «Φάκελο Αρχείων» στο «Σύννεφο»
- Διαφορετικός τρόπος οργάνωσης της πληροφορίας
- Συνεργατική Κατηγοριοποίηση
- Διαμοιραζόμενα Μεταδεδομένα
- Ταξινομίες/Folksonomies

# Νέα Τεχνολογικά Έθη / Συμπεριφορές

---

- Εξοικείωση με διαφορετικό τρόπο διαχείρισης αρχείων
  - Από το USB στο iTunes, στο GoogleDrive και στο Dropbox

*Υπήρχε και το Windows Briefcase (Windows 95), αλλά όχι η ίδια ευρυζωνικότητα και πρόσβαση στο Internet.*





# Διαχείριση Πληροφορίας

---

- Από το «Φάκελο Αρχείων» στο «Σύννεφο». Γιατί;
- Ο “Folder” κατάλληλος για μεμονωμένους χρήστες
- Ακατάλληλος για το Διαδίκτυο
- Από τα «Συστήματα Αρχείων» σε «Σχεσιακές και Χρονικές Δομές»



## Κατηγοριοποίηση Πληροφορίας (α)

- Δωρεάν Πληροφορία
  - α) Στον έλεγχο της και
  - β) Στο κόστος αποθήκευσής της ---Προσοχή στον-->
  - γ) Έλεγχο Μεταδεδομένων->
  - δ) Διερεύνηση μέσω Οπτικών Διεπαφών (Google Glasses)
- Μεταδεδομένα -> Διαμοίραση από χρήστη σε χρήστη->Εύκολη Πρόσβαση>Κοινωνικά Δίκτυα, Wikis, Blogs

## Κατηγοριοποίηση Πληροφορίας (β)

- Συνεργατική Κατηγοριοποίηση->Δημοφιλία στο «tagging»-> Νέα μορφή Ταξινόμιας (Folksonomies)
- Διαφθορά Μεταδεδομένων (sprams,trolls). Έλεγχος πάλι από τους Χρήστες μέσω Φιλτραρίσματος, Εμπιστοσύνης, Αξιοπιστίας (π.χ. Like)
- Ο χρήστης «Ταξινόμος» των δικών του δεδομένων αλλά και των δικτύων του
- Ερωτήματα για την Ασφάλεια στην Εκμετάλλευση και διαχείριση των νέων δεδομένων

# Το μέλλον των Web, Os, DeskTop (β)

---

...Είναι σίγουρα στο «Σύννεφο» (Office Live, Google Docs)

1. Το νέο Desktop = WebTop

2. Πλειοψηφία κινητών συσκευών-> Ο browser θα καταπιεί την επιφάνεια εργασίας

3. Το Desktop του μέλλοντος θα είναι “Web Hosted Service”

## Το μέλλον των Web, Os, DeskTop (γ)

---

... 4. Θα επικεντρωθεί στην Προσέλκυση της προσοχής και όχι στην πληροφορία

5. Το WebTop θα είναι πιο Κοινωνικό και θα αξιοποιεί και θα ενσωματώνει τη Συλλογική Νοημοσύνη

6. Η επιφάνεια εργασίας του μέλλοντος πρόκειται να έχει ισχυρή Σημαιολογική Αναζήτηση και ενσωματωμένες δυνατότητες κοινωνικής δικτύωσης

## Το μέλλον των Web, Os, DeskTop (δ)

---

- .. 7. Αλληλεπιδραστικοί Κοινόχρηστοι Χώροι θα αντικαταστήσουν τους φακέλους
- 8. Το λειτουργικό σύστημα θα μετατραπεί σε WebOS
- 9. Θα είναι Φορητό (Ανοιχτά δεδομένα-Ανοιχτή επικοινωνία με άλλα δεδομένα)
- 10. Θα είναι Έξυπνο (παροχή συνεχιζόμενης βοήθεια στον χρήστη)

# Τέλος της 7<sup>ης</sup> Διάλεξης

## Sources :

- S. Love, Understanding Mobile Human-Computer Interaction  
Elsevier – Butterworth – Heinemann, 2005
- B. Schneiderman & C. Plaisant, Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction  
5<sup>th</sup> Edition, Pearson, 2009
- J. Preece, Y. Rogers, H. Sharp, INTERACTION DESIGN – beyond Human-Computer Interaction  
4<sup>th</sup> Edition, John Wiley & Sons, 2015

# Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, «Διεπαφές Φορητών Συσκευών. Ενότητα 7<sup>η</sup> : Η χρήση 'κοινωνικών' Μέσων».

Έκδοση: 1.0. Θεσσαλονίκη 2016.

Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση: <http://delos.auth.gr>



# Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά - Παρόμοια Διανομή [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.

[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

