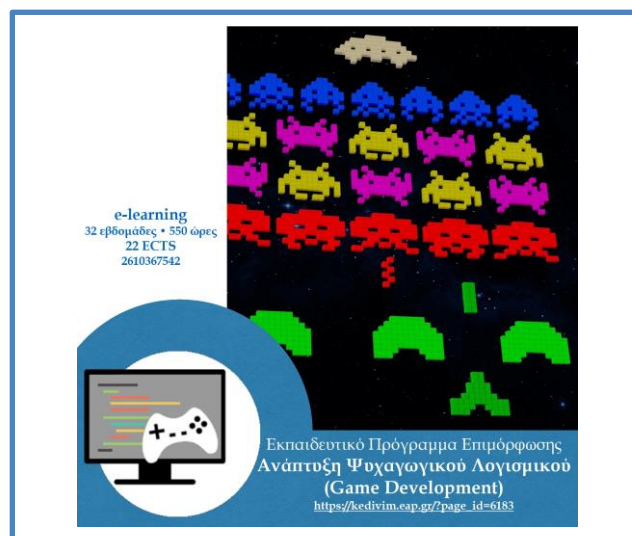


Οδηγός Σπουδών του Προγράμματος

«Ανάπτυξη Ψυχαγωγικού Λογισμικού (Game Development)»



ΠΑΤΡΑ, 2022

Περιεχόμενα

A. Γενικά Στοιχεία & Περιγραφή Προγράμματος	3
B. Δομή του Προγράμματος	5
Γ. Μεθοδολογία Υλοποίησης του Προγράμματος , Αξιολόγηση & Πιστοποίηση	10
Δ. Τρόπος Επιλογής & Εγγραφή στο Πρόγραμμα.....	12

A. Γενικά Στοιχεία & Περιγραφή Προγράμματος

Τίτλος Προγράμματος: Ανάπτυξη Ψυχαγωγικού Λογισμικού (Game Development)

Συνολική διάρκεια: 550 ώρες, 32 εβδομάδες

Μονάδες ECTS: 22 ECTS

Μέθοδος υλοποίησης και διαδικασίες παρακολούθησης: Εξ αποστάσεως

Θεματικό Πεδίο :Θετικών Επιστημών και Τεχνολογίας

Διδακτικές Ενότητες του Προγράμματος:

1. Το ΨΛ από την πλευρά του χρήστη
2. Το ΨΛ ως λογισμικό
3. Το ΨΛ ως καλλιτεχνική δημιουργία
4. Το ΨΛ ως εμπορικό προϊόν
5. Το ΨΛ ως εφαρμογή

Σκοπός και προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα του προγράμματος:

Το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα ("Ανάπτυξη Ψυχαγωγικού Λογισμικού (Game Development)" είναι ένα αυτοτελές εξ αποστάσεως (e-learning) πρόγραμμα σπουδών που προσφέρεται από το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (ΕΑΠ) από το 2018-19 και μαθαίνει στους εκπαιδευόμενους να δημιουργούν δικά τους παιχνίδια (video games) για υπολογιστές, tablets, κινητά τηλέφωνα και αντίστοιχες συσκευές. Το Πρόγραμμα διαρκεί 8 μήνες (32 διδακτικές εβδομάδες) από Οκτώβριο έως Ιούνιο κάθε διδακτικού έτους και οδηγεί σε Πιστοποιητικό Προπτυχιακής Επιμόρφωσης (EQF level 5).

Εξυπακούεται ότι το κύριο όφελος για τους εκπαιδευόμενους που ολοκληρώνουν το Πρόγραμμα είναι ότι μαθαίνουν να αναπτύσσουν παιχνίδια. Σταδιακά, ξεκινώντας από απλά παιχνίδια κειμένου, μέχρι σύνθετα 2D και 3D παιχνίδια με πλήρη γραφικά και ηχητικά εφέ. Και στη συνέχεια μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησαν είτε ερασιτεχνικά, για προσωπική τους ευχαρίστηση, ή επαγγελματικά. Όμως υπάρχουν και άλλα οφέλη για τους εκπαιδευόμενους. Συγκεκριμένα:

- Μαθαίνουν να χρησιμοποιούν δωρεάν, ελεύθερα διαθέσιμα εργαλεία ανάπτυξης (πχ. Blender, Godot, Gimp, Krita, κλπ) ώστε να μη χρειάζεται να πληρώνουν κόστος αγοράς, συνδρομές και άδειες χρήσης για το λογισμικό με το οποίο αναπτύσσουν τα παιχνίδια τους.
- Στην πορεία μαθαίνουν Python, μια από τις πιο σύγχρονες και περιζήτητες γλώσσες προγραμματισμού γενικού σκοπού παγκοσμίως. Οι επαγγελματίες προγραμματιστές της Python αμείβονται κατά μέσο όρο με \$120.000 ετησίως (μελέτη ΗΠΑ) και συνήθως εργάζονται με καθεστώς τηλε-εργασίας.
- Οι εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν να αυτοεκπαιδούνται. Καθώς το game development απαιτεί εργαλεία τα οποία εξελίσσονται διαρκώς, είναι απολύτως απαραίτητο για έναν developer να

μπορεί να παρακολουθεί αυτές τις εξελίξεις με προσωπική του μελέτη, χωρίς κάποιον να του τις διδάσκει. Σε αυτό, το μοντέλο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης που χρησιμοποιείται στο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα είναι ιδανικό, καθώς ο εκπαιδευόμενος γρήγορα αυτονομείται και μελετά μόνος του, χωρίς βοήθεια.

- Οι εκπαιδευόμενοι δημιουργούν ομάδες εργασίας με προοπτικές κάθε ομάδα να συνεχίσει να υφίσταται και μετά τη λήξη του προγράμματος και να αποτελέσει τη βάση δημιουργίας μιας εταιρείας ανάπτυξης ψυχαγωγικού λογισμικού.
- Με τη λήξη του προγράμματος κάθε ομάδα θα έχει δημιουργήσει ένα πρωτότυπο παιχνίδι, το οποίο θα μπορεί να διαθέσει και να εκμεταλλευτεί εμπορικά στο άμεσο μέλλον.
- Οι εκπαιδευόμενοι που ολοκληρώνουν το πρόγραμμα επιτυχώς (με βαθμό 5 και πάνω - με άριστα το 10) λαμβάνουν Πιστοποιητικό Προπτυχιακής Επιμόρφωσης (EQF level 5).

Σε ποιους απευθύνεται το πρόγραμμα:

Το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα απευθύνεται σε εκπαιδευόμενους που σκοπεύουν να ασχοληθούν είτε ερασιτεχνικά είτε επαγγελματικά, είτε σε ατομικό είτε σε εταιρικό επίπεδο με το αντικείμενο της ανάπτυξης ψυχαγωγικού λογισμικού - βιντεοπαιχνιδιών. Το Πρόγραμμα παρέχει στους εκπαιδευόμενους γνώσεις και δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν να προχωρήσουν σε άμεση επαγγελματική δραστηριότητα:

- σε υπάρχουσες εταιρείες ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών
- σε σύσταση εταιριών ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών
- ως ελεύθεροι επαγγελματίες συνεργαζόμενοι με υπάρχουσες εταιρείες (ακόμα και του εξωτερικού - με καθεστώς τηλε-εργασίας)
- ως αυτοαπασχολούμενοι ανεξάρτητοι developers

Με αυτήν την προοπτική το Πρόγραμμα προβλέπεται να ωφελήσει ιδιαίτερα νέους σε ηλικία εκπαιδευόμενους που αναζητούν εργασία. Επιπλέον, απευθύνεται και στους ενεργούς φοιτητές του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Στοιχεία Ακαδημαϊκά Υπεύθυνου/ης

Ονοματεπώνυμο: Κυριάκος Σγάρμπας

Ιδιότητα: Αναπληρωτής Καθηγητής Πανεπιστημίου Πατρών

Email Επιστημονικά Υπεύθυνου: sgarbas@upatras.gr

Τμήμα: Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Τεχνολογίας Υπολογιστών

Σχολή: Πολυτεχνική

Πλήρες βιογραφικό σημείωμα Ακαδημαϊκά Υπεύθυνου: https://kedivim.eap.gr/wp-content/uploads/2022/06/sgarbas_detailed_cv.pdf

Σύντομο βιογραφικό σημείωμα Ακαδημαϊκά Υπεύθυνου:



Ο Δρ. Κυριάκος Σγάρμπας γεννήθηκε στην Αθήνα το 1966. Είναι Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Τεχνολογίας Υπολογιστών του Πανεπιστημίου Πατρών και Σύμβουλος Καθηγητής (μέλος ΣΕΠ) στη Σχολή Θετικών Επιστημών και Τεχνολογίας του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου. Δραστηριοποιείται διδακτικά και ερευνητικά στην Τεχνητή Νοημοσύνη, στην Υπολογιστική Γλωσσολογία και στην Κβαντική Επεξεργασία Πληροφορίας. Είναι μέλος των IEEE, ACM, EETN και ΤΕΕ.

<https://sites.google.com/site/sgarbaskyriakos/>

Εκπαιδευτές:

Ο Ακαδημαϊκά Υπεύθυνος είναι και ο εκπαιδευτής του Εκπαιδευτικού Προγράμματος-ΑΨΛ.

B. Δομή του Προγράμματος

Θεματικές Ενότητες Προγράμματος & Περιγραφή τους:

Τίτλος Δ.Ε.1 - Το ΨΛ από την πλευρά του χρήστη

Συνοπτική περιγραφή σκοπού και περιεχομένου της Δ.Ε.1

Περιεχόμενα ενότητας	Ιστορία, κατηγορίες και είδη βινεοπαιχνιδιών Εξοικείωση με αντιπροσωπευτικούς τίτλους
Αναμενόμενα αποτελέσματα ενότητας	Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να: • αξιολογούν υπάρχοντα βινεοπαιχνίδια • χαρακτηρίζουν βινεοπαιχνίδια ανάλογα με την κατηγορία τους • περιγράφουν τα στάδια ανάπτυξης των βινεοπαιχνιδιών και το ρόλο των συμμετεχόντων στην κατασκευή τους
Τρόπος αξιολόγησης	Υποβολή 1ης Ατομικής Εργασίας
Άλλες δραστηριότητες	Κατά τη διάρκεια της Ενότητας θα γίνει μια τηλεδιάσκεψη με τους εκπαιδευόμενους (1η ΟΣΣ).

Διάρκεια σε ώρες, Αξία σε ECTS 33 ώρες /1,32

Υπεύθυνος εκπαιδευτής/τρια: Κυριάκος Σγάρμπας

Συνοπτική περιγραφή σκοπού και περιεχομένου της Δ.Ε.2

Περιεχόμενα ενότητας	Εισαγωγή στον προγραμματισμό με τη γλώσσα Python Αρχές διαδικαστικού προγραμματισμού με την Python Αρχές αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού με την Python Κατασκευή παιχνιδιών με τη βιβλιοθήκη PyGame της Python Game engines και frameworks, χρήση και χαρακτηριστικά Κατασκευή 2D παιχνιδιών με τη μηχανή Godot Κατασκευή 3D παιχνιδιών με τη μηχανή Godot Εισαγωγή στην Unity Εισαγωγή στην Unreal Engine Εισαγωγή στην CryEngine και στην Panda3D
Αναμενόμενα αποτελέσματα ενότητας	Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να: • χειρίζονται σε ικανοποιητικό βαθμό τη γλώσσα Python • χρησιμοποιούν τη βιβλιοθήκη PyGame για την ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών • χρησιμοποιούν ένα σύνολο από δημοφιλείς game-engines για την ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών
Τρόπος αξιολόγησης	Υποβολή 2ης Ατομικής Εργασίας
Άλλες δραστηριότητες	Κατά τη διάρκεια της Ενότητας θα γίνουν τρεις τηλεδιασκέψεις με τους εκπαιδευόμενους (2η, 3η, 4η ΟΣΣ).

Διάρκεια σε ώρες, Αξία σε ECTS 179 ώρες /7,16

Υπεύθυνος εκπαιδευτής/τρια: Κυριάκος Σγάρμπας

Τίτλος Δ.Ε.3 - Το ΨΛ ως καλλιτεχνική δημιουργία

Συνοπτική περιγραφή σκοπού και περιεχομένου της Δ.Ε.3

Περιεχόμενα ενότητας	Επεξεργασία ήχου, μουσικής και video Δημιουργία και επεξεργασία γραφικών 3D Modelling με το Blender Animation με το Blender Άλλες λειτουργίες του Blender
Αναμενόμενα αποτελέσματα ενότητας	Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να: • υποστηρίζουν ομάδες ανάπτυξης ψηφιακού/καλλιτεχνικού περιεχομένου • χρησιμοποιούν κατάλληλα εργαλεία λογισμικού για όλα τα στάδια της παραγωγής ενός βιντεοπαιχνιδιού
Τρόπος αξιολόγησης	Υποβολή 3ης Ατομικής Εργασίας
Άλλες δραστηριότητες	Κατά τη διάρκεια της Ενότητας θα γίνει μια τηλεδιάσκεψη με τους εκπαιδευόμενους (5η ΟΣΣ).

Διάρκεια σε ώρες, Αξία σε ECTS 85 ώρες /3,40

Υπεύθυνος εκπαιδευτής/τρια: Κυριάκος Σγάρμπας

Τίτλος Δ.Ε.4 - Το ΨΛ ως εμπορικό προϊόν

Συνοπτική περιγραφή σκοπού και περιεχομένου της Δ.Ε.4

Περιεχόμενα ενότητας	Εισαγωγή στη διοίκηση έργων ΨΛ Επιχειρηματικά μοντέλα ΨΛ Marketing ΨΛ Νομικά Ζητήματα - Πνευματική Ιδιοκτησία, Άδειες Χρήσης
Αναμενόμενα αποτελέσματα ενότητας	Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να: • οργανώνουν το συντονισμό ομάδων ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών • επιλέγουν τα κατάλληλα επιχειρηματικά μοντέλα για τα βιντεοπαιχνίδια τους • προωθούν το τελικό προϊόν στη διεθνή αγορά σύμφωνα με τους κανόνες του marketing

Τρόπος αξιολόγησης	Υποβολή 4ης Ατομικής Εργασίας
Άλλες δραστηριότητες	Κατά τη διάρκεια της Ενότητας θα γίνει μια τηλεδιάσκεψη με τους εκπαιδευόμενους (6η ΟΣΣ).

Διάρκεια σε ώρες, Αξία σε ECTS 70 ώρες /2,80

Υπεύθυνος εκπαιδευτής/τρια: Κυριάκος Σγάρμπας

Τίτλος Δ.Ε.5 - Το ΨΛ ως εφαρμογή

Συνοπτική περιγραφή σκοπού και περιεχομένου της Δ.Ε.5

Περιεχόμενα ενότητας	Ομαδική Εργασία (Project) Παρουσίαση Ομαδικής Εργασίας (Project) / Αξιολόγηση
Αναμενόμενα αποτελέσματα ενότητας	Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να: • εργάζονται ομαδικά σε σύνθετα projects • εφαρμόζουν τις γνώσεις και τις ικανότητές τους σε πραγματικές συνθήκες • παρουσιάζουν τη δουλειά τους σε κοινό με demo videos
Τρόπος αξιολόγησης	Παρουσίαση ομαδικής εργασίας - Εξέταση
Άλλες δραστηριότητες	Κατά τη διάρκεια της Ενότητας θα γίνουν δύο τηλεδιασκέψεις με τους εκπαιδευόμενους (7η, 8η ΟΣΣ) και η παρουσίαση/ εξέταση της ομαδικής εργασίας.

Διάρκεια σε ώρες, Αξία σε ECTS 183 ώρες /7,32

Υπεύθυνος εκπαιδευτής/τρια: Κυριάκος Σγάρμπας

Χρονοδιάγραμμα Υλοποίησης Επιμέρους Διδακτικών Ενοτήτων:

Τίτλος ενότητας	Εβδομάδα	Ώρες	ECTS ή ECVET	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ/ΤΡΙΑ
#1: Το ΨΛ από την πλευρά του χρήστη	1-2 (2)	33	1,32	Κ. Σγάρμπας
#2: Το ΨΛ ως λογισμικό	3-12 (10)	179	7,16	Κ. Σγάρμπας
#3: Το ΨΛ ως καλλιτεχνική δημιουργία	13-17 (5)	85	3,40	Κ. Σγάρμπας
#4: Το ΨΛ ως εμπορικό προϊόν	18-21 (4)	70	2,80	Κ. Σγάρμπας
#5: Το ΨΛ ως εφαρμογή	22-32 (11)	183	7,32	Κ. Σγάρμπας
Σύνολο	1-32 (32)	550	22	

Γ. Μεθοδολογία Υλοποίησης του Προγράμματος , Αξιολόγηση & Πιστοποίηση

Διδασκαλία & Παρακολούθηση: Το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα προσφέρεται εξ αποστάσεως, με μορφή e-learning. Οι συμμετέχοντες μελετούν το on-line εκπαιδευτικό υλικό βάσει χρονοδιαγράμματος και Οδηγού Μελέτης. Για τις Ομαδικές Συμβουλευτικές Συναντήσεις και τις παρουσιάσεις των εργασιών χρησιμοποιούνται τεχνολογίες τηλεπληροφορικής (τηλεδιασκέψεις, video, κλπ). Κατά τη διάρκεια του Προγράμματος οι συμμετέχοντες εκπονούν 4 ατομικές εργασίες (που κατά περίπτωση περιλαμβάνουν γραπτές εκθέσεις, ανάπτυξη κώδικα και παραγωγή video επίδειξης) και μία ομαδική εργασία - project (σε ομάδες 4-6 ατόμων) διάρκειας 10 εβδομάδων στο τέλος του Προγράμματος.

Με την έναρξη του Εκπαιδευτικού Προγράμματος οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν πρόσβαση στην Πλατφόρμα Τηλεκπαίδευσης του ΕΑΠ, μέσω της οποίας:

- συνδέονται στον online Οδηγό Σπουδών, στο Ακαδημαϊκό Ημερολόγιο και στον Οδηγό Μελέτης του Προγράμματος
- επικοινωνούν ασύγχρονα και μεταξύ τους και απευθείας με τον Ακαδημαϊκά Υπεύθυνο του Προγράμματος
- αναρτούν τις Ατομικές Εργασίες τους και λαμβάνουν τις αξιολογήσεις από τον Ακαδημαϊκά Υπεύθυνο
- πληροφορούνται μέσω ανακοινώσεων για την εξέλιξη του Προγράμματος
- συνδέονται στις προγραμματισμένες σύγχρονες Ομαδικές Συμβουλευτικές Συναντήσεις με τον Ακαδημαϊκά Υπεύθυνο

Περιγραφή εκπαιδευτικού υλικού: Το εκπαιδευτικό υλικό αποτελείται από online ελεύθερα διαθέσιμα κείμενα και βίντεο τα οποία οι εκπαιδευόμενοι μελετούν με τη βοήθεια χρονοδιαγράμματος και οδηγού μελέτης. Όλα είναι προσβάσιμα από την Πλατφόρμα Τηλεκπαίδευσης του ΕΑΠ.

Δείγμα εκπαιδευτικού υλικού:

https://kedivim.eap.gr/wpcontent/uploads/2022/06/odigos_meletis.pdf

Τρόπος αξιολόγησης των εκπαιδευομένων : Οι εκπαιδευόμενοι αξιολογούνται με 4 ατομικές εργασίες (που κατά περίπτωση περιλαμβάνουν γραπτές εκθέσεις, ανάπτυξη κώδικα και παραγωγή video επίδειξης) μία ατομική εργασία για κάθε μία από τις πρώτες 4 Ενότητες του Εκπαιδευτικού Προγράμματος και μία ομαδική εργασία - project (σε ομάδες 4-6 ατόμων) διάρκειας 10 εβδομάδων για την 5η ενότητα στο τέλος του Προγράμματος.

Οι εκπαιδευόμενοι αξιολογούνται με έναν βαθμό (BAE) για κάθε ατομική εργασία. Για την ομαδική εργασία βαθμολογούνται με δύο βαθμούς, έναν για τη συνολική εργασία (BOE, που είναι κοινός για όλα τα μέλη της ομάδας) και έναν που θα αφορά την ατομική συμμετοχή κάθε εκπαιδευόμενου στο τελικό αποτέλεσμα (BAS). Όλοι οι βαθμοί θα είναι στην κλίμακα 0-10. Ο τύπος υπολογισμού του τελικού βαθμού στο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα έχει ως εξής:

$$(BAE_1+BAE_2+BAE_3+BAE_4)*0.1+BOE*BAS*0.06$$

και το αποτέλεσμα θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 5 για να ολοκληρωθεί με επιτυχία το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα.

Αξιολόγηση Προγράμματος

Για την αξιολόγηση των παρεχόμενων από το Πρόγραμμα υπηρεσιών σε επίπεδο εκπαιδευτικού έργου αλλά και διοικητικής και τεχνικής υποστήριξης, ο Εκπαιδευόμενος στο τέλος του προγράμματος καλείται να συμπληρώσει ενιαίο ερωτηματολόγιο, το οποίο περιλαμβάνει συγκεκριμένους άξονες και δείκτες αξιολόγησης, που επεξεργάζεται και παρακολουθείται από την ΜΕΑΕ του Ε.Α.Π.¹

Τύπος χορηγούμενου πιστοποιητικού

Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του προγράμματος, χορηγείται «Πιστοποιητικό Επιμόρφωσης» καθώς και «Παράρτημα Πιστοποιητικού Επιμόρφωσης», στα οποία αναγράφονται τα εξής στοιχεία: α) η διάρκεια του προγράμματος σε ώρες, β) η μέθοδος διδασκαλίας, γ) οι πιστωτικές μονάδες (ECTS) και δ) οι τίτλοι των θεματικών ή διδακτικών ενοτήτων του προγράμματος.

Τα πιστοποιητικά υπογράφονται από τον Επιστημονικά Υπεύθυνο του Προγράμματος, τον Πρόεδρο του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ και τον Διευθυντή του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ και θα είναι διαθέσιμα μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος. Σε περίπτωση μη επιτυχούς ολοκλήρωσης του Προγράμματος χορηγείται απλή «Βεβαίωση Παρακολούθησης». Για τη χορήγηση των πιστοποιητικών απαιτείται επιπλέον και η αποπληρωμή του συνόλου των διδάκτρων του Προγράμματος.

Λοιπές Υποχρεώσεις Εκπαιδευομένων

Πέρα από την επιτυχή ολοκλήρωση του προγράμματος, για τη χορήγηση του Πιστοποιητικού απαιτούνται τα εξής από τους εκπαιδευομένους:

- Αποπληρωμή του συνόλου των τελών συμμετοχής
- Αποδοχή συμμετοχής τους στη διαδικασία αξιολόγησης του προγράμματος

Υποχρεώσεις Εκπαιδευτών

- Επικοινωνεί μέσω της εκπαιδευτικής πλατφόρμας με τους εκπαιδευόμενους απαντώντας σε απορίες / διευκρινίσεις που τυχόν έχουν διατυπωθεί από τους εκπαιδευόμενους.
- Αναρτά στην εκπαιδευτική πλατφόρμα ανακοινώσεις αναφορικά με το μάθημα και τον τρόπο διεξαγωγής του
- Επιλύει απορίες, κατευθύνει τους εκπαιδευόμενους στην σωστή μελέτη του εκπαιδευτικού υλικού, προτείνει επιπρόσθετη βιβλιογραφία -εφόσον ζητηθεί.
- Παροτρύνει τους εκπαιδευόμενους για συμμετοχή στην εκπαιδευτική διαδικασία, εφόσον διαπιστωθεί ότι κάποιοι απέχουν από την εκπαιδευτική διαδικασία.
- Ασκεί κάθε έργο ή εργασία που άπτεται της εκπαιδευτικής υποστήριξης των εκπαιδευομένων.
- Βαθμολογεί τις ερωτήσεις ανάπτυξης (ερωτήσεις ανοικτού τύπου) και τις εργασίες των εκπαιδευομένων.

¹ Σύμφωνα με τον Εσωτερικό Κανονισμό Λειτουργίας του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ., Άρθρο 8

Δ. Τρόπος Επιλογής & Εγγραφή στο Πρόγραμμα

Απαιτούμενα τυπικά προσόντα και απαραίτητα δικαιολογητικά:

Οι υποψήφιοι πρέπει να διαθέτουν Απολυτήριο Λυκείου (ή ισοδύναμο τίτλο), να γνωρίζουν Αγγλικά και Ελληνικά και να έχουν εμπειρία στη χρήση υπολογιστών. Τυχόν επιπλέον προσόντα δεν είναι απαραίτητα, όμως θα συνυπολογιστούν σε περίπτωση ισοβαθμίας κατά την επιλογή των υποψηφίων φοιτητών.

Τρόπος επιλογής των εκπαιδευόμενων :

Κάθε χρόνο το Πρόγραμμα εκπαιδεύει μέχρι 60 νέους φοιτητές. Οι υποψήφιοι πρέπει να διαθέτουν Απολυτήριο Λυκείου (ή ισοδύναμο τίτλο), να γνωρίζουν Αγγλικά και Ελληνικά και να έχουν εμπειρία στη χρήση υπολογιστών. Τυχόν επιπλέον προσόντα δεν είναι απαραίτητα, όμως θα συνυπολογιστούν σε περίπτωση ισοβαθμίας κατά την επιλογή των υποψηφίων φοιτητών.

Τρόπος εγγραφής στο πρόγραμμα:

Η εγγραφή στο Πρόγραμμα γίνεται ηλεκτρονικά με την υποβολή Αίτησης Εγγραφής στο <https://apps.eap.gr/kedivim/web/>

Δίδακτρα και τρόπος πληρωμής: Η συμμετοχή των εκπαιδευόμενων στο κόστος φοίτησης είναι 500 €. Η πληρωμή των διδάκτρων γίνεται σε δύο δόσεις. Η πρώτη δόση θα πρέπει να καταβληθεί πριν την πρώτη ΤΗΛΕ-ΟΣΣ και δεύτερη δόση θα πρέπει να καταβληθεί όταν οι συμμετέχοντες συμπληρώσουν τις 250 ώρες.

Τα δίδακτρα καταβάλλονται σε τραπεζικό λογαριασμό του ΕΛΚΕ του ΕΑΠ, με τα παρακάτω στοιχεία:

-Αριθμός λογαριασμού (IBAN): GR84 0171 3190 0063 1915 1450 278

-Τράπεζα: Τράπεζα Πειραιώς

-Στοιχεία δικαιούχου: ΕΛΚΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

Στο αποδεικτικό κατάθεσης οπωσδήποτε να αναγράφεται κωδικός έργου:80235, το όνομα και το επίθετο του καταθέτη καθώς και ο τίτλος του προγράμματος: «Ανάπτυξη Ψυχαγωγικού Λογισμικού ».

Πληροφορίες:Ειρήνη Τερέζη, e-mail: eterezi@eap.gr, τηλ: 2610367542

Εκπαιδευτική Πλατφόρμα

Το πρόγραμμα υλοποιείται με τις προδιαγραφές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με τη χρήση κατάλληλα διαμορφωμένης εκπαιδευτικής πλατφόρμας. Η εκπαιδευτική πλατφόρμα, μέσω της οποίας θα διεξαχθεί η εκπαιδευτική διαδικασία, βρίσκεται στο σύνδεσμο: <https://learn.eap.gr/>