

6. ΣΧΕΔΙΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΕΝΟΤΗΤΑΣ FIGMA - ΓΕΝΕΤΙΚΗ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ



Version 1.0

1. ΣΧΕΔΙΟ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

Σχέδιο ενότητας	
Τίτλος ενότητας	Ενότητα: FIGMA - Γενετική Τεχνητή Νοημοσύνη
Διάρκεια	3 ώρες (σύνολο)
Learning Objectives	Με το τέλος αυτής της ενότητας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση για: - • Κατανόηση βασικών όρων στον ψηφιακό σχεδιασμό και την τεχνητή νοημοσύνη, όπως το Frame στο Figma, το Prompt για Generative AI και το Layer στον οπτικό σχεδιασμό, καθώς και ανάπτυξη αυτοπεποίθησης κατά τη χρήση τους. • Αναγνώριση της σημασίας του οπτικού σχεδιασμού και των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για την εκπαίδευση, την εργασία και την καθημερινή επικοινωνία, με ιδιαίτερη έμφαση στους Κωφούς δημιουργούς που επικοινωνούν οπτικά. • Περιγραφή της διαδικασίας μετατροπής μιας ιδέας σε ψηφιακό προϊόν: από το σκίτσο στο Figma και τη δημιουργία στοιχείων με AI έως την τελική παρουσίαση στην οθόνη. • Κατανόηση του τρόπου επίδρασης των σχεδιαστικών επιλογών στην εμπειρία χρήστη και τις μελλοντικές ευκαιρίες, καθώς και ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργίας προσεγμένου, προσβάσιμου και οπτικά σαφούς περιεχομένου.
Lesson Plan	1. Βασικά στοιχεία ψηφιακού σχεδιασμού και ανάπτυξης Εκπαιδευτική Ενότητα για Κωφούς Νέους Διάρκεια: ~90 λεπτά (2 θέματα × 40 λεπτά, + Διάλειμμα 10 λεπτά)

1. Εισαγωγή στο Figma (40 λεπτά)

Στόχος:

Παρουσίαση του Figma στους συμμετέχοντες ως ένα συνεργατικό εργαλείο σχεδίασης για τη δημιουργία διεπαφών χρήστη.

Κύρια σημεία που πρέπει να καλυφθούν:

- **Τι είναι το Figma;** Ένα εργαλείο που βασίζεται σε πρόγραμμα περιήγησης για το σχεδιασμό ιστότοπων, εφαρμογών και ψηφιακών προϊόντων.
- **Γιατί το χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές:** Συνεργασία σε πραγματικό χρόνο, καθαρή οπτική διάταξη, προσβάσιμες ροές εργασιών σχεδίασης.
- **Κατανόηση πλαισίων, σχημάτων και εργαλείων κειμένου:** Πώς να τοποθετήσετε βασικά στοιχεία, να οργανώσετε το χώρο και να προσθέσετε οπτικό νόημα.

Δραστηριότητα: “Design Relay” :

- **Ομαδική δραστηριότητα:** Σε μικρές ομάδες, οι συμμετέχοντες προσθέτουν εναλλάξ ένα στοιχείο σχεδίασης (π.χ. κουμπί, κείμενο, εικονίδιο) σε ένα κοινόχρηστο αρχείο Figma.
- **Παράδειγμα εργασίας:** "Σχεδιάστε μια απλή οθόνη εφαρμογής για κινητά".
- Χρησιμοποιήστε ένα οπτικό πρότυπο για να καθοδηγήσετε τη διάταξη (πλαίσιο εκκίνησης με ετικέτες).
- Χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης για διατήρηση του ρυθμού.
- **Τελικό αποτέλεσμα:** κάθε ομάδα δείχνει τη συνεργατική της σχεδίαση οθόνης.

Διδακτική Μεθοδολογία:

- Ζωντανή επίδειξη εργαλείων και διεπαφής Figma μέσω προβολέα ή κοινής χρήσης οθόνης.
- Πρακτική ομαδική εργασία στο Figma χρησιμοποιώντας φορητούς υπολογιστές ή tablet.
- Σαφείς οπτικές οδηγίες που εμφανίζονται βήμα προς βήμα, με χρήση νοηματικής γλώσσας.
- Ενθαρρύνετε την κατάδειξη και την οπτική εξήγηση κατά τη διάρκεια της ομαδικής εργασίας.

2. Εισαγωγή στο Generative AI (40 λεπτά)

Στόχος:

Εισαγωγή των συμμετεχόντων στο Generative AI ως δημιουργικό εργαλείο για την παραγωγή εικόνων και οπτικού περιεχομένου με τη χρήση προτοπών κειμένου.

Κύρια σημεία που πρέπει να καλυφθούν:

- **Τι είναι το Generative AI;** Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης που δημιουργούν νέο περιεχόμενο —όπως εικόνες— με βάση γραπτές προτροπές.
- **Γιατί το χρησιμοποιούν οι δημιουργοί:** Γρήγορη δημιουργία ιδεών, οπτική αφήγηση, σχεδιαστική έμπνευση.
- **Κατανόηση των προτροπών, των στυλ και των αποτελεσμάτων:** Πώς να γράψετε αποτελεσματικές προτροπές, να επιλέξετε οπτικά στυλ και να βελτιώσετε τα αποτελέσματα.

Δραστηριότητα:

	● Ομαδική δραστηριότητα: Σε μικρές ομάδες, κάθε συμμετέχων γράφει ή τροποποιεί μια προτροπή κειμένου για να δημιουργήσει μια νέα εικόνα χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο Generative AI (π.χ. DALL·E, Canva AI, Bing Image Creator). ● Παράδειγμα εργασίας: "Σχεδιάστε μια αφίσα για μια εκδήλωση φιλική προς τους κωφούς". ● Κάθε ομάδα δημιουργεί μια σειρά από εξελισσόμενες εικόνες από προτροπή σε προτροπή. ● Οπτική γκαλερί στο τέλος: Εμφανίστε τα αποτελέσματα σαν μια αλυσίδα τέχνης. ● Προαιρετική ψηφοφορία: Ποιο ζεύγος προτροπής-εικόνας ήταν το πιο δημιουργικό, σαφές ή διασκεδαστικό; Διδακτική Μεθοδολογία: ● Ζωντανή επίδειξη δημιουργίας εικόνων AI με χρήση προβολέα ή κοινόχρηστης οθόνης. ● Σαφείς, βήμα προς βήμα οδηγίες που εμφανίζονται οπτικά και με χρήση νοηματικής γλώσσας. ● Πρακτική δημιουργική εργασία σε ομάδες που χρησιμοποιούν φορητούς υπολογιστές ή tablet. ● Ενθαρρύνετε την συζήτηση πάνω στα αποτελέσματα
Απαιτούμενα υλικά	● Φορητός υπολογιστής ● Σύνδεση στο ίντερνετ ● Λεξιλόγιο ● Youtube ● Προβολέας ● Έντυπο υλικό ● Κινητό τηλέφωνο

2.

5

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

3.

4. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

Περιεχόμενο	Περιγραφή	Περιεχόμενο
Περιεχόμενο μαθήματος	Ψηφιακός γραμματισμός	Ψηφιακός γραμματισμός σημαίνει να έχετε τις γνώσεις και τις δεξιότητες για να χρησιμοποιήσετε ψηφιακά εργαλεία όπως λογισμικό σχεδιασμού και γλώσσες προγραμματισμού για τη δημιουργία εφαρμογών, ιστότοπων και διαδικτυακού περιεχομένου. Περιλαμβάνει την κατανόηση του τρόπου λειτουργίας των ψηφιακών συστημάτων και τη δυνατότητα κατασκευής και σχεδίασης απλών ψηφιακών προϊόντων. Βασική ορολογία: ● Figma: Ένα εργαλείο ψηφιακής σχεδίασης που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία διατάξεων εφαρμογών και ιστοτόπων. Μπορείτε να σχεδιάσετε πώς φαίνεται μια οθόνη χρησιμοποιώντας πλαίσια, σχήματα και κείμενο. Είναι εξαιρετικό για ομαδική εργασία και οπτική σκέψη.

	● Generative AI: Τεχνολογία που δημιουργεί νέο περιεχόμενο, όπως εικόνες, κείμενο ή σχέδια, από τις οδηγίες σας. Πληκτρολογείτε μια προτροπή (εντολή κειμένου) και το AI τη μετατρέπει σε εικόνα ή ιδέα. ● Προτροπή: Μια σύντομη οδηγία κειμένου που δίνετε στο Generative AI. Για παράδειγμα: "Ένα κόκκινο ρομπότ σε ένα δάσος". Το AI διαβάζει τα λόγια σας και δημιουργεί κάτι με βάση αυτά. ● Πλαίσιο (στο Figma): Ένα δοχείο για στοιχεία σχεδίασης. Μπορεί να είναι μια πλήρης οθόνη, μια περιοχή κουμπιών ή μια ενότητα διάταξης. Σκεφτείτε το σαν μια "σελίδα" ή "καμβά" για το σχέδιό σας. ● Layer: Ένα μεμονωμένο αντικείμενο στο σχέδιό σας (όπως ένα πλαίσιο κειμένου ή μια εικόνα). Τα επίπεδα στοιβάζονται το ένα πάνω στο άλλο, όπως τα αυτοκόλλητα ή τα αποκόμματα χαρτιού. ● Στυλ: Μια οπτική εμφάνιση που εφαρμόζεται σε ένα σχέδιο ή μια εικόνα που δημιουργείται από AI. Τα στυλ μπορεί να είναι "ρεαλιστικά", "κινούμενα σχέδια", "3D", "ακουαρέλα" κ.λπ. ● Εξαγωγή: Αποθήκευση του σχεδίου ή της εικόνας σας σε μορφή με δυνατότητα κοινής χρήσης, όπως PNG, JPG ή PDF, ώστε οι άλλοι να μπορούν να το δουν ή να το χρησιμοποιήσουν. Το να είσαι ψηφιακά εγγράμματος σημαίνει ότι μπορείς: ● Να μοιράζεστε τις ιδέες σας με οπτικό τρόπο ● Να συνεργαστάζεστε σε δημιουργικά έργα
--	---

		• Να χρησιμοποιείτε εργαλεία AI με έξυπνους και διασκεδαστικούς τρόπους • Να σχεδιάζετε για την προσβασιμότητα και τις ανάγκες της κοινότητάς σας
Σύνοψη βίντεο	Σύνδεσμοι Youtube	Vocabulary : Figma - https://www.youtube.com/watch?v=3pb31mjG6-M Generative AI - https://youtu.be/79ZJ63SIfBY Hot reload - https://www.youtube.com/watch?v=FLoOcQ8Z8pQ Prototyping - https://www.youtube.com/watch?v=QtKyTlIdrj4 UI/UX Design - https://www.youtube.com/watch?v=cFohbpYVvYk
Activity		1. Παιχνίδι ρόλων: Δημιουργήστε και ελέγξτε μια απλή εφαρμογή (Figma) Στόχος: Κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του σχεδιασμού. (Υπάρχουν έτοιμα πρότυπα διαθέσιμα στο Figma, με τα οποία αξίζει να εργαστείτε) 1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες των 3-4 ατόμων. 2. Δώστε σε κάθε ομάδα μια προπαρασκευασμένη ιδέα εφαρμογής (π.χ. "Εφαρμογή καιρού", "Λίστα υποχρεώσεων"). 3. Φάση σχεδιασμού (παλέτα χρωμάτων, χρωματικές μεταβάσεις) 4. Σχεδιασμός της αρχικής σελίδας (π.χ. εγγραφή) 5. Εισαγωγή εικονιδίων και εικόνων 6. Στοιχεία χρωματισμού και σκίασης

	7. Φανταστείτε να δοκιμάζετε την εφαρμογή: τι λείπει; 8. Συζητήστε τι ήταν δύσκολο κατά τη διάρκεια της διαδικασίας; 2. Σενάρια πραγματικής ζωής: Καθημερινή επίλυση προβλημάτων με το ChatGPT Στόχος: Επίδειξη των τρόπων υποβοήθησης από το ChatGPT σε καθημερινές εργασίες, στο επαγγελματικό περιβάλλον και στην προσωπική ζωή. 1. Παρουσίαση οπτικών σεναρίων Χρησιμοποιήστε καθαρά εικονίδια ή εικόνες για να παρουσιάσετε σύντομες, πραγματικές καταστάσεις όπως: •   “Δεν ξέρετε τι να μαγειρέψετε αυτή την εβδομάδα.” •  “Πρέπει να γράψετε ένα ευγενικό email στο αφεντικό σας.” • ☐ “Θέλετε να καθαρίσετε το αυτοκίνητό σας σαν επαγγελματία.” •  “Θέλετε να σχεδιάσετε μια εβδομαδιαία λίστα αγορών και μενού.” •  “Δεν ξέρετε πώς να εξηγήσετε το πρόβλημά σας στην υποστήριξη πελατών.” 2. Δραστηριότητα: Εργασία σε ζευγάρια – Τι θα ρωτούσατε το ChatGPT; Οι συμμετέχοντες εργάζονται σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες. Για κάθε σενάριο,:
--	--

	1. Σκέφτονται μια ερώτηση (προτροπή) που θα μπορούσαν να πληκτρολογήσουν στο ChatGPT. 2. Γράφουν ή σχεδιάζουν την αναμενόμενη απάντηση (κείμενο, βήματα ή συμβουλές). 3. Προαιρετικά: Συγκρίνετε τις απαντήσεις τους με μια πραγματική απάντηση ChatGPT που εμφανίζεται σε μια οθόνη. 💬 Παράδειγμα σχεδιασμού συνταγών: ❏ 🗣️ Προτροπή: «Κάνε ένα εβδομαδιαίο πρόγραμμα γευμάτων για μια χορτοφαγική οικογένεια, με απλές συνταγές.» 📋 Απάντηση: Μενού 7 ημερών + λίστα αγορών + συμβουλές προετοιμασίας. 3. Άσκηση λογικής και προσαρμογής Ρωτήστε τους συμμετέχοντες: • Πώς θα αλλάζατε την προτροπή για να το κάνετε πιο προσωπικό; ("Προσθέστε επιλογές χωρίς γλουτένη" / "Χρησιμοποιήστε μόνο συστατικά κάτω των 10 €" / "Κατάλληλο για παιδιά") • Τι είδους λεπτομέρειες κάνουν μια προτροπή καλύτερη; (Συγκεκριμένα: τόπος, στυλ, στόχος κ.λπ.) Προαιρετική σύντομη εργασία λογικής:
--	---

		🗣️ “Εάν θέλετε να τρώτε 3 γεύματα την ημέρα για 5 ημέρες και κάθε συνταγή πρέπει να διαρκεί λιγότερο από 30 λεπτά, πόσα συνολικά λεπτά θα αφιερώσετε στο μαγείρεμα αυτή την εβδομάδα;” 4. Ανακεφαλαίωση: Οπτικό Κουίζ + Ομαδικός Προβληματισμός Γρήγορο οπτικό κουίζ: "Ποια προτροπή είναι καλύτερη;" Δείξτε δύο παραδείγματα προτροπών για την ίδια εργασία —μία αόριστη, μία λεπτομερή— και ρωτήστε: ☐ Ποια προτροπή έχει το καλύτερο αποτέλεσμα από το ChatGPT; Έπειτα ρωτήστε: 💬 Πώς θα μπορούσαν αυτές οι δεξιότητες να βοηθήσουν στη ζωή σας; • Σχολικές εργασίες; • Email; • Οργάνωση της εβδομάδα σας; • Δημιουργικά έργα;
Assessment	Quiz	1. Σε ποιες περιπτώσεις χρησιμοποιείται κυρίως το Figma? A) Σύνταξη κώδικα για ιστότοπους B) Ανάπτυξη παιχνιδιών

	C) Σχεδίαση εφαρμογών και ιστοσελίδων ✓ D) Παρακολούθηση βίντεο 2. Στο Figma, τι είναι το "Frame"; A) Ένα αρχείο βίντεο B) Ένα κοντέινερ για στοιχεία σχεδίασης, όπως μια διάταξη οθόνης ✓ C) Μια εικόνα φόντου D) Ένα χρωματικό εφέ 3. Γιατί αρέσει στους σχεδιαστές να χρησιμοποιούν το Figma; A) Λειτουργεί μόνο σε έναν υπολογιστή B) Επιτρέπει τη συνεργασία σε πραγματικό χρόνο στο διαδίκτυο ✓ C) Φτιάχνει μόνο τυπωμένες αφίσες D) Πολλά χρώματα είναι διαθέσιμα 4. Ποιος μπορεί να χρησιμοποιήσει το ChatGPT; A) Διευθυντής πληροφορικής B) Οποιοσδήποτε ✓ C) Εκπαιδευτικοί
--	---

	D) Γιατροί 5. Τι κάνει μια προτροπή καλύτερη όταν χρησιμοποιείτε το ChatGPT; A) Κάνοντας το όσο το δυνατόν πιο σύντομη B) Χρησιμοποιώντας μόνο μία λέξη B) Προσθήκη σαφών λεπτομερειών σχετικά με το τι χρειάζεστε ☒ D) Εισαγάγετε την ΟΥΣΙΑ με κεφαλαία γράμματα.
--	--

1.