

# Ανάπτυξη εφαρμογής εξελιγμένης Αλληλεπίδρασης Α-Υ

---

**Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή (7<sup>ο</sup>)**

**Εργαστήριο και Εξαμηνιαία Εργασία 2024 - 2025**

## A black and white portrait of a man with a prominent mustache, wearing a suit and tie. The man is looking slightly to the left of the camera. The image is framed by a white border.

## Tabulating machine (1889)

[illegible]

# Οι αρχές

---

## Batch Computing



Teletype Model 33 (1963)



IBM 029 Card Punch (1963)



Datapoint 3300 (1967)

Τα μηχανήματα είναι τηλέτυποι, τερματικά (terminals) γιατί είναι στην άκρη (τερματισμό) του δικτύου του απομακρυσμένου κεντρικού υπολογιστή

---

## The Mother of all demos (1968)

---



Douglas Engelbart (1925 - 2013)

Turing Award 2007

---

# The Xerox Alto (1972)



Palo Alto Research Center





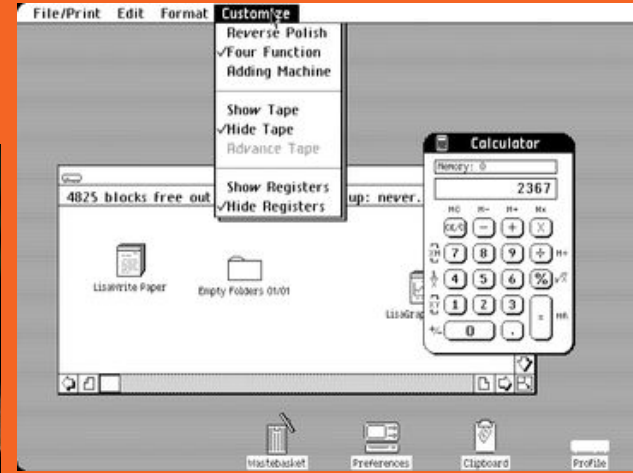
# The Personal Computer (PC) - 80's



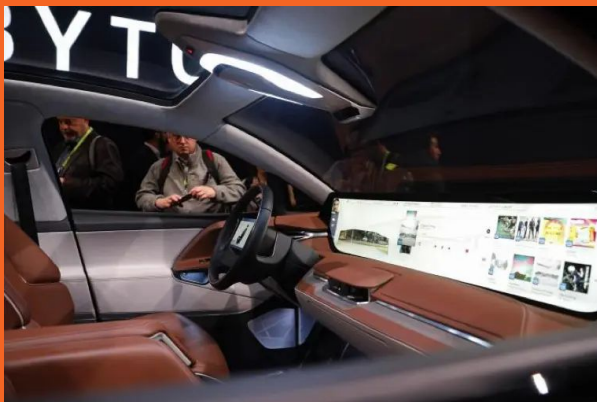
IBM model 5150 (IBM PC) 1981



Apple Lisa (1983)



Τώρα



Smart Car



Smart Home

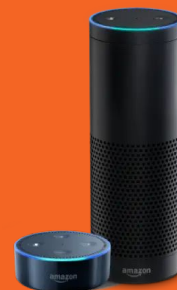
iPhone (2007 - )



Augmented Reality



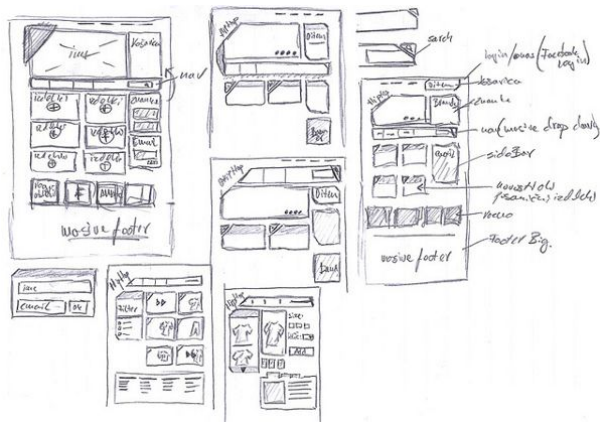
VR



Alexa

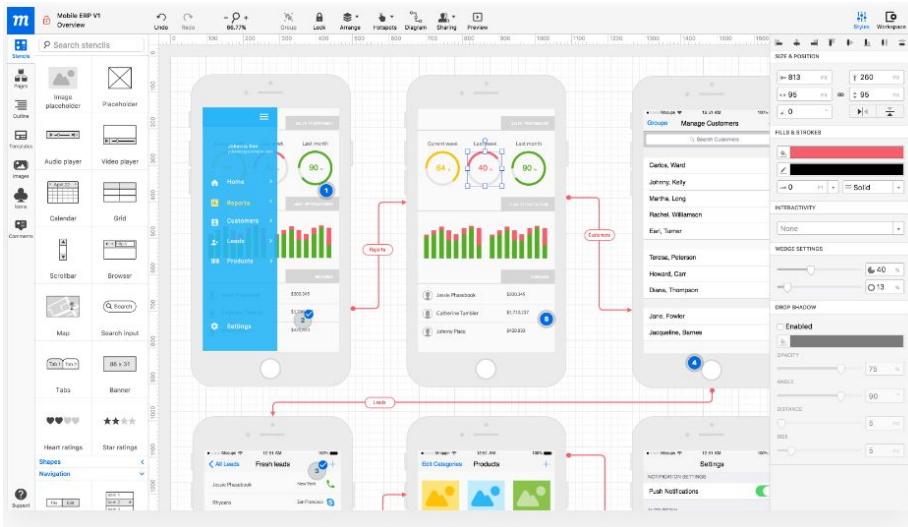


Haptic Suit

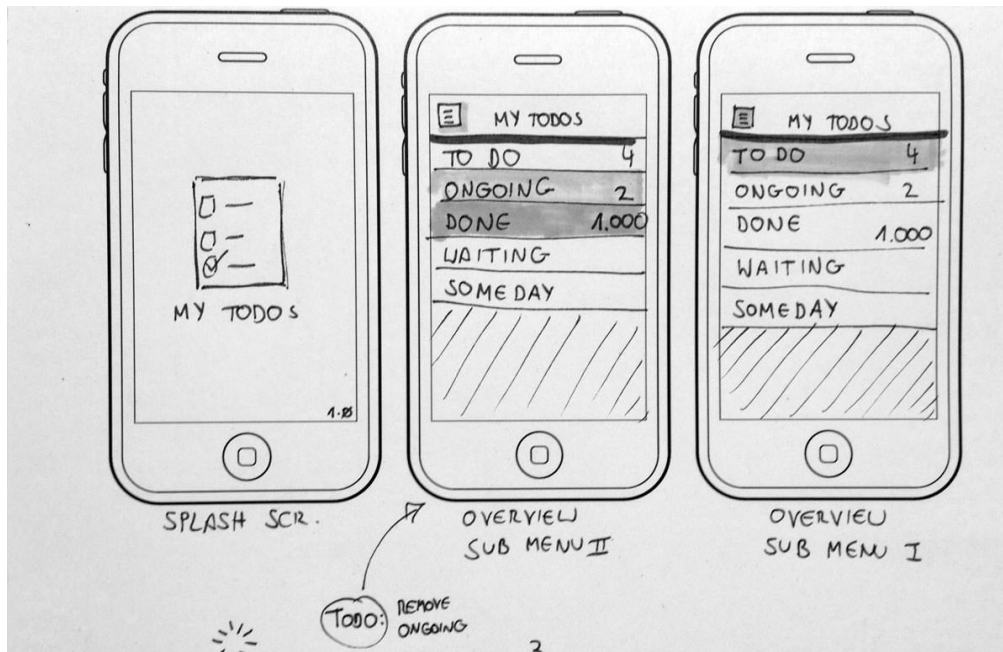


## Πρωτοτυποποίηση UI/UX

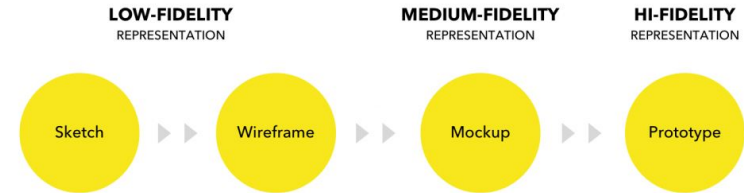
- Κείμενο
- Wireframes
- Σχεδιαστικό ομοίωμα (mockup)
- Λειτουργικό πρωτότυπο







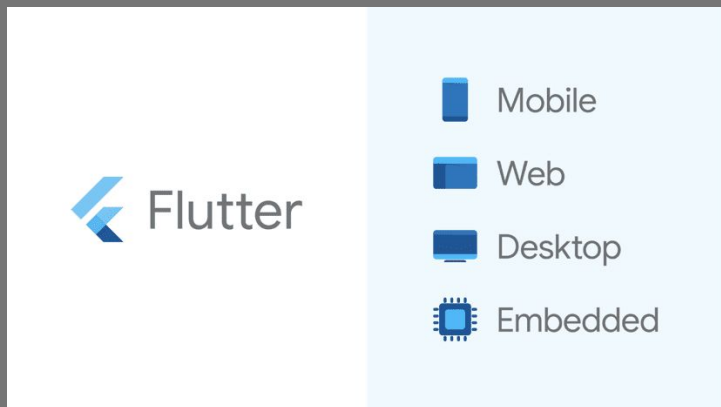
## Process of designing your first app



- Sketch: Σκίτσο σε χαρτί
- Wireframe (page schematic): Σχεδιάγραμμα σελίδων
- Mockup: Σχεδιαστικό (στατικό) ομοίωμα
- Prototype: Λειτουργικό πρωτότυπο. Στοιχεία αλληλεπίδρασης και UX

## Το εξαμηνιαίο project

- Ομαδική εργασία, ομάδες 2 ή 3 ατόμων
- Α' Φάση: Πρωτοτυποποίηση χαμηλής πιστότητας της εφαρμογής. Λήψη feedback (0/5)
- Β' Φάση: Πρωτοτυποποίηση υψηλής πιστότητας σε Figma (1.5/5)
- Γ' Φάση: Ανάπτυξη λειτουργικού demo της εφαρμογής σε Flutter (3.5/5)



## Pokemon GO (2016)



- Ο υπολογιστής είναι μια διαρκώς διευρυνόμενη έννοια
  - Το hardware διαρκώς ισχυροποιείται
  - Embedded systems
  - Internet παντού
  - Η πανδημία επιτάχυνε τη χρήση τεχνολογιών πχ NFC
  - Μην ξεχνάμε: η μηχανική μάθηση και τα ευφυή συστήματα γνωρίζουν εκρηκτική ανάπτυξη
  - Ο Engelbart το 1968 έφτιαξε το πρώτο (ξύλινο) mouse. Τι θα έκανε με τις σημερινές μας δυνατότητες;
-