

1^η συνάντηση: Πέμπτη, 25 Οκτωβρίου 2018, 18:00-20:00

Μια φορά κι έναν καιρό ήταν η τεχνητή νοημοσύνη και τα μεγάλα δεδομένα...

Εισηγητής: Γιώργος Γιαννακόπουλος, Δρ. Τεχνητής Νοημοσύνης, συνεργαζόμενος ερευνητής στο ΕΚΕΦΕ «Δημόκριτος»

Στη συνάντηση αυτή θα μιλήσουμε για το ρόλο των δεδομένων και της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινότητα και την επιστήμη. Θα μοιραστούμε τους μύθους και τις αλήθειες που τα δεδομένα κρύβουν ή αναδεικνύουν.

Θα μιλήσουμε για το πώς μπορούμε να ψευδோμαστε στηριγμένοι σε δεδομένα και για το πώς μπορούμε να αναγνωρίζουμε τέτοια ψέματα, με έμφαση στην επιστήμη και τη δημοσιογραφία. Θα συστηθούμε με την τεχνητή νοημοσύνη, και θα μάθουμε πώς στηρίζεται σε δεδομένα, για να μιμηθεί ανθρώπινες εργασίες και να υποβοηθήσει τον άνθρωπο. Θα μάθουμε τις υποσχέσεις της και τα όριά της, αλλά και το τι θέματα μπορεί να ανακινήσει στη σύγχρονη κοινωνία ως απειλή και ως ευκαιρία.

Η συνάντηση στοχεύει α) να συμβάλει στη βασική κατανόηση των εννοιών της τεχνητής νοημοσύνης και των μεγάλων δεδομένων, β) να μιλήσει για το πώς αυτά τα δεδομένα επηρεάζουν σήμερα πλευρές της αντίληψης και δράσης μας, μέσα από τη δημοσιογραφία και την επιστήμη, γ) να μοιραστεί το τι πρέπει να περιμένουμε αλλά και να προσέχουμε σε σχέση με τα δεδομένα και την τεχνητή νοημοσύνη στο παρόν και στο (ίσως όχι τόσο) εγγύς μέλλον.

2^η συνάντηση: Πέμπτη, 1 Νοεμβρίου 2018, 18:00-20:00

Ανάδειξη μνημείων και μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Εισηγήτριες: Δέσποινα Καταπότη, Επίκουρη καθηγήτρια Θεωρίας Πολιτισμού και Ψηφιακού Πολιτισμού, τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου
Αγγελική Χρυσάνθη, Visiting Research Fellow at Digital Humanities Research Centre, University of Chester, UK & External Lecturer, SAE Creative Media Education

Επί δεκαετίες, το κυρίαρχο μοντέλο ανάδειξης αρχαιολογικών χώρων, μνημείων ή/και τόπων ιστορικής σημασίας έθετε ως βασικό στόχο το σχεδιασμό διαδρομών και περιηγήσεων στο φυσικό χώρο. Τα τελευταία χρόνια, παρατηρείται ολοένα και περισσότερο η τάση ένταξης νέων τεχνολογιών στα προγράμματα σχεδιασμού. Με τη χρήση νέων τεχνολογιών επιτυγχάνεται ο εμπλουτισμός της διαδρομής στο φυσικό χώρο με πολυμεσική πληροφορία ή/και η διαμόρφωση περιβαλλόντων επικοινωνίας στο διαδικτυακό χώρο, που δεν προϋποθέτουν (ή δεν επιδιώκουν) την επαφή των χρηστών με το φυσικό χώρο. Τι συμβαίνει όμως όταν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή οι πλατφόρμες που λειτουργούν στα πρότυπα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης χρησιμοποιούνται σε προγράμματα πολιτιστικού σχεδιασμού; Πώς ακριβώς επηρεάζουν τα δομικά χαρακτηριστικά της επικοινωνίας στα κοινωνικά δίκτυα (διαρκής και ευρυφασματική συνδεσιμότητα, προφορικότητα, ασύγχρονη αλληλόδραση, πολυεστιακή πληροφορία) την επαφή μας με τα πολιτιστικά περιβάλλοντα;

Στο πλαίσιο της παρουσίασης, θα επιχειρήσουμε να διερευνήσουμε τα παραπάνω ερωτήματα μέσα από διάφορες μελέτες περίπτωσης, αλλά και να αναδείξουμε τρόπους μελλοντικής αξιοποίησής τους.

3^η συνάντηση: Πέμπτη, 8 Νοεμβρίου 2018, 18:00-20:00

Το ψηφιακό ταξίδι της γλώσσας II: Τεχνολογισσία και Ψηφιακά Κείμενα

Εισηγητής: Θανάσης Καρασίμος, Δρ. Υπολογιστικής Γλωσσολογίας, ερευνητής στην υποδομή ΑΠΟΛΛΩΝΙΣ | DARIAH-GR

Στην παρουσίαση αυτή θα γίνει ένα γρήγορο πέρασμα από τη Γλωσσολογία στην Υπολογιστική Γλωσσολογία και την Τεχνολογισσία που καθορίζει τα βήματα της ψηφιακότητας στην ανάλυση των προφορικών και γραπτών κειμένων. Θα γίνει αναφορά στην ψηφιακή απεικόνιση της ελληνικής γλώσσας και των διαλέκτων της μέσα από διάφορα project και θα αναδειχθεί το ψηφιακό αποτύπωμα αυτών των project. Επιπροσθέτως θα γίνει παρουσίαση της διαδικασίας πλήρους ψηφιακής επεξεργασίας των κειμένων, η οποία θα περιλαμβάνει ένα σύντομο τμήμα για την αρχική ψηφιοποίηση των κειμένων και τη σύνδεσή τους με τα απαραίτητα μεταδεδομένα, καθώς και μια εισαγωγική παρουσίαση των τεχνικών της υπολογιστικής γλωσσολογίας για την επεξεργασία της φυσικής γλώσσας. Επίσης, θα παρουσιαστεί η διαδικασία XML κωδικοποίησης των κειμένων, σύμφωνα με το πρότυπο του προγράμματος Text Encoding Initiative (TEI) και οι δυνατότητες που αυτή προσφέρει σε μεγάλο εύρος διαφορετικών κειμένων.

4^η συνάντηση: Πέμπτη, 15 Νοεμβρίου 2018, 18:00-20:00

Ψηφιακή Ιστορία και Πληθοπορισμός: δοκιμές ιστορίας στην πράξη

Εισηγήτρια: Δέσποινα Βαλατσού, Δρ. Ιστορίας ΕΚΠΑ, Κέντρο Έρευνας για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες

Σε αυτή τη συνάντηση θα γίνει μια σύντομη αναφορά στην ιστορία της ψηφιακής στροφής στην Ιστορία. Θα δοθεί έμφαση στις κυριότερες αλλαγές που συντελούνται στην επιστήμη της Ιστορίας στο θεωρητικό πλαίσιο ανάπτυξης των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών. Οι δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών παρέχουν τον τρόπο και τα μέσα για τη συμμετοχή όλων, όχι μόνο των επαγγελματιών ιστορικών, στην παραγωγή και στη διάδοση ιστορικού περιεχομένου και νοήματος. Η ιστορία δεν ασκείται πλέον μόνο στο πανεπιστήμιο και σε άλλα θεσμικά ακαδημαϊκά περιβάλλοντα, αλλά πραγματώνεται καθημερινά από το κοινό, από τον καθένα μας, στη δημόσια σφαίρα της ψηφιακής εποχής, το διαδίκτυο. Πρόσφατες μεθοδολογικές προσεγγίσεις στο πλαίσιο των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών και ειδικά στην Ψηφιακή Ιστορία δίνουν μεγάλη σημασία στο crowdsourcing, τον λεγόμενο πληθοπορισμό στα ελληνικά, ως ένα εναλλακτικό και πολλά υποσχόμενο μοντέλο παραγωγής και διάδοσης γνώσης και ιστορικής πληροφορίας. Σε αυτό το πλαίσιο, θα μιλήσουμε εκτενώς για την επίδραση της έννοιας της ψηφιακότητας στις πρακτικές μέσα από

τις οποίες κατανοούμε και προσεγγίζουμε το παρελθόν, είτε είμαστε επιστήμονες ιστορικοί είτε όχι. Παράλληλα, και με στόχο την καλύτερη κατανόηση των αλλαγών αυτών σε βιωματικό επίπεδο, θα γίνει πρακτική άσκηση – συμμετοχή σε crowdsourcing projects με ιστορικό περιεχόμενο.

5^η συνάντηση: Πέμπτη, 22 Νοεμβρίου 2018, 18:00-20:00

Η ιστορία ως έκθεμα. Η οπτικοποίηση του χρόνου σε ιστορική προοπτική

Εισηγήτρια: Ιουλία Πεντάζου, Δρ. Αρχιτεκτονικής του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, ιστορικός & επιμελήτρια με ειδίκευση στο σχεδιασμό ψηφιακών εφαρμογών

Η οπτικοποίηση δεδομένων και πληροφοριών αποτελεί ένα από τα *sine qua non* της ψηφιακής εποχής στο βαθμό που, ως πρακτική, συνδέεται άρρηκτα με το μετασχηματισμό συλλεγμένων και επεξεργασμένων δεδομένων σε «εικόνες με σημασία». Η απόλυτη σύνδεσή της με τη χρήση υπολογιστικών μέσων και κυρίως η έντονη παρουσία οπτικοποιημένων πληροφοριών σε κάθε τομέα της καθημερινής κουλτούρας, από την τηλεόραση και το βιβλίο έως τις ιστοσελίδες στο διαδίκτυο, έχουν συντελέσει ώστε να αντιμετωπίζεται ως μια σύγχρονη εξέλιξη της ψηφιακής εποχής. Πρόκειται ωστόσο για νέο φαινόμενο; Ποια ήταν τα οπτικά καθεστώτα πριν από την έλευση της ψηφιακής εποχής; Ποια είναι η σχέση της οπτικοποίησης με τη γνώση και με ποιον τρόπο οι διάφορες απεικονιστικές πρακτικές μεταφέρουν πληροφορίες αλλά και αντιλήψεις για την ιστορία; Με ποιους τρόπους οπτικοποιείται η ιστορική πληροφορία; Πώς οργανώνονται οπτικά οι αναπαραστάσεις της κύριας διάστασης της ιστορικής πληροφορίας, του χρόνου;

Η διάλεξη διερευνά τα παραπάνω ερωτήματα παρουσιάζοντας τρόπους οπτικοποίησης του χρόνου σε ιστορική προοπτική, ξεκινώντας από το 17^ο αιώνα και φτάνοντας σε σύγχρονες ψηφιακές αναπαραστάσεις. Συνδέει τις οπτικοποιήσεις του χρόνου με τις εμπειρίες των υποκειμένων που τις επινοούν, αλλά και την επιστημολογία των διαφορετικών εποχών. Παρακολουθεί τις σημασίες που μεταφέρονται μέσω των απεικονίσεων του χρόνου εξετάζοντας τους συμβολισμούς της εικόνας και τους τρόπους με τους οποίους διαφορετικές εποχές επιχειρούν να οπτικοποιήσουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τον κόσμο.

6^η συνάντηση: Πέμπτη, 29 Νοεμβρίου 2018, 18:00-20:00

Η Ιστορία ως θέαμα κι ως μωσαϊκό: Μεταμορφώσεις του παρελθόντος σε ψηφιακά δίκτυα

Εισηγητής: Μήτσος Μπιλάλης, Επίκουρος καθηγητής Θεωρίας και Τεχνολογίας της Ιστορίας, τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Σε κάθε δεδομένη ιστορική συγκυρία, το παρελθόν βιώνεται με ξεχωριστούς τρόπους: Οικείες συμβάσεις και συνήθειες δοκιμάζονται μπροστά στα εκάστοτε καινούργια δεδομένα, γεννώντας νέες πιθανότητες ιστορικής ενσυναίσθησης. Στο βαθμό που η «ψηφιακή εποχή»

συγκροτεί ένα πεδίο κοινωνικών και πολιτισμικών νεωτερισμών, πώς επηρεάζουν άραγε οι νεωτερισμοί αυτοί την ιστορική κουλτούρα των σύγχρονων κοινωνιών; Πώς αλλάζει η αίσθηση του παρελθόντος μέσα στους αστερισμούς των ψηφιακών δικτύων; Ποιοι καινούργιοι –ή λιγότερο καινούργιοι– μηχανισμοί έρχονται στο προσκήνιο προκειμένου να «προσαρμόσουν» την ιστορική πληροφορία στις επιταγές της ψηφιακότητας;

Στην συζήτησή μας θα δοκιμάσουμε να εμβαθύνουμε σε δύο από αυτούς τους μηχανισμούς: Θα συζητήσουμε την μετατροπή της Ιστορίας σε ψηφιακό θέαμα, επιμένοντας στην δραματουργική λειτουργία του παρελθόντος στον ψηφιακό κόσμο. Επιπλέον, θα επιχειρήσουμε να κατανοήσουμε την ψηφιακή Ιστορία ως μια εντατική διαδικασία κατακερματισμού των ιχνών του παρελθόντος σε μικρές ενότητες πληροφορίας, σε ψηφίδες ικανές να διακινούνται εντός των ψηφιακών δικτύων και να ανασυγκροτούνται σε διαφορετικές κάθε φορά αφηγήσεις.

7^η συνάντηση: Πέμπτη, 6 Δεκεμβρίου 2018, 18:00-20:00

Ψηφιακότητα και επιτελεστικές τέχνες

Εισηγήτρια: Βασιλική Λαλιώτη, Επίκουρη καθηγήτρια Ανθρωπολογίας της Επιτέλεσης, τμήμα Μουσικών Σπουδών, Φιλοσοφική Σχολή, ΕΚΠΑ

Παραδοσιακά οι επιτελεστικές τέχνες (π.χ. θέατρο, μουσική, χορός) χαρακτηρίζονται ως «ζωντανές τέχνες» επειδή προϋποθέτουν την ζωντανή παρουσία όλων των συμμετεχόντων (τελεστών και κοινού) στον ίδιο χώρο και χρόνο. Τις τελευταίες δεκαετίες, ωστόσο, η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών σ' αυτές τις τέχνες έχει αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε και βιώνουμε τόσο τον χώρο και τον χρόνο, όσο και τη ζωντανή ενσώματη παρουσία των ανθρώπων. Σε αυτή την παρουσίαση θα δούμε παραδείγματα από παραστάσεις όπου η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών παίζει πρωτεύοντα ρόλο και θα συζητήσουμε τους τρόπους με τους οποίους η πολιτισμική ανθρωπολογία μελετάει αυτές τις νέες εμπειρίες.

8^η συνάντηση: Πέμπτη, 13 Δεκεμβρίου 2018, 18:00-20:00

Μηχανές Turing

Εισηγητές: Ηρακλής Βογιατζής, Μανώλης Πατηνιώτης, Τμήμα Ιστορίας και Φιλοσοφίας της Επιστήμης, ΕΚΠΑ

Την τελευταία δεκαετία οι ψηφιακές τεχνολογίες καταλαμβάνουν όλο και μεγαλύτερα πεδία του φυσικού κόσμου και της κοινωνικής σφαίρας: κοινωνικές σχέσεις, μεταφορές, εργασία, γνώση, διασκέδαση... Στο σκληρό πυρήνα αυτών των τεχνολογιών βρίσκεται η αφηρημένη (ή υποθετική) μηχανή Turing. Η μηχανή Turing είναι για την εποχή μας, ό,τι η ατμομηχανή του Watt για τη βιομηχανική επανάσταση. Το πανίσχυρο αντικείμενο που ονομάζουμε υπολογιστής και βρίσκεται στο κινητό, στο laptop, ακόμα και στο ψυγείο μας είναι ένα μοντέλο

μηχανής Turing. Η μηχανή αυτή γεννήθηκε από την ανάγκη να αντικατασταθεί η ανθρώπινη υπολογιστική εργασία από αυτόματα και κατάφερε να αναγάγει όλες τις διαδικασίες που χρειάζονται για την επίλυση ενός προβλήματος σε τέσσερις βασικές ενέργειες: την ανάγνωση, τη μετακίνηση, την εκτύπωση και την αλλαγή εντολής. Το νοητικό κατασκευάσμα του Turing δύναται να αντικαταστήσει έναν άνθρωπο, εφόσον διαθέτει αρκετό χαρτί και τις κατάλληλες οδηγίες για την επίλυση του προβλήματος. Αυτή η ριζοσπαστική ιδέα διατυπώθηκε, στο άρθρο «Για τους υπολογίσιμους αριθμούς με εφαρμογή στο Entscheidungsproblem», το 1937 και καθόρισε την επιστήμη των υπολογιστών. Η θεώρηση όλων των προβλημάτων ως επιλύσιμων από μηχανές Turing αποτελεί ακόμα και σήμερα αντικείμενο συζήτησης τόσο σε επιστημονικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο. Ωστόσο, αυτό το εμβληματικό νοητικό τεχνούργημα της ψηφιακότητας αποτελεί τυφλό σημείο για τις ανθρωπιστικές επιστήμες, παρά το γεγονός ότι τις τελευταίες δεκαετίες επηρέασε σε πολύ σημαντικό βαθμό τη φυσιογνωμία τους. Σκοπός του σεμιναρίου είναι να παρουσιαστούν με εύληπτο και απλό τρόπο οι αρχές και η λειτουργία της μηχανής, καθώς επίσης αναπαραστάσεις και μοντέλα ως παραδείγματα εφαρμογής της.

9^η συνάντηση: Πέμπτη, 20 Δεκεμβρίου 2018, 18:00-20:00

Μάθηση βασισμένη σε ψηφιακά παιχνίδια και τεχνικές παιχνιδοποίησης στο πλαίσιο της εκπαίδευσης

Εισηγητής: Πέτρος Πετρίδης, Δρ. Κοινωνικής Ανθρωπολογίας | Μεταδιδακτορικός Υπότροφος, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Σε αυτή τη συνάντηση θα εξετάσουμε το ζήτημα της χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών και την εφαρμογή τεχνικών παιχνιδοποίησης στο πλαίσιο της εκπαίδευσης. Κατά τη διάρκεια της τρέχουσας χιλιετίας τα ψηφιακά παιχνίδια έπαψαν να αποτελούν αποκλειστική ενασχόληση των νέων κατά τον ελεύθερο χρόνο τους και σε μεγάλο βαθμό ενσωματώθηκαν, οργανικά, σε διαδικασίες τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης, σε σχολεία και πανεπιστήμια. Στη διάρκεια του σεμιναρίου θα προσεγγίσουμε, τόσο σε θεωρητικό όσο και σε πρακτικό επίπεδο, τις προαναφερθείσες διαδικασίες.

Το σεμινάριο απαρτίζεται από δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος θα εξετάσουμε τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία (digital game based learning). Θα δώσουμε ιδιαίτερη έμφαση στα σοβαρά παιχνίδια (serious games, δηλαδή παιχνίδια που σχεδιάζονται με βασικό γνώμονα όχι την ψυχαγωγία, αλλά τη μάθηση και την εκπαίδευση) και στη συνεισφορά τους τόσο στην άτυπη όσο και στην τυπική εκπαίδευση.

Στο δεύτερο μέρος θα επικεντρωθούμε στις τεχνικές παιχνιδοποίησης (gamification). Με τον όρο παιχνιδοποίηση νοείται η ένταξη στοιχείων, μηχανικής, αισθητικής, μεθόδων και λογικής των παιχνιδιών σε μη παιγνιώδη πλαίσια. Σε αντίθεση, δηλαδή, με την πρώτη περίπτωση (σοβαρά παιχνίδια, μάθηση βασισμένη σε ψηφιακά παιχνίδια), στην περίπτωση της παιχνιδοποίησης δεν πρόκειται για τη χρήση παιχνιδιών, αλλά για την ένταξη στοιχείων

τους (πόντοι εμπειρίας, εμβλήματα, ανέλιξη σε επίπεδα, αποστολές) στη διαδικασία του μαθήματος.

Κατά τη διάρκεια του σεμιναρίου θα παρουσιαστούν διαδραστικά παραδείγματα από συγκεκριμένες εφαρμογές, τεχνικές και παιχνίδια, όπως η εφαρμογή και γλώσσα προγραμματισμού scratch του Πανεπιστημίου MIT, οι πλατφόρμες classcraft και minecraft.edu, καθώς επίσης και υλικό από διάφορα σοβαρά παιχνίδια.