



## ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

### ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΙΣ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

#### ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΘΕΜΑΤΑ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΕΞΑΜΗΝΟΥ

##### 1. Το Ψηφιακό Χάσμα

Κατά τη διάρκεια της προηγούμενης δεκαετίας, οι Πληροφοριακές και Επικοινωνιακές Τεχνολογίες (ICT) έγιναν διαθέσιμες, προσβάσιμες και οικονομικά ανεκτές για το ευρύ κοινό. Παρ' όλα αυτά το χάσμα παραμένει μεταξύ των χρηστών και των μη χρηστών ή μεταξύ των εχόντων και των μη εχόντων. Υπάρχουν πολλοί λόγοι για αυτό το «ψηφιακό χάσμα»: από την έλλειψη υποδομών ή πρόσβασης, μέχρι την έλλειψη κινήτρων για τη χρήση των ICT, την έλλειψη παιδείας για τη χρήση υπολογιστών ή των απαραίτητων δεξιοτήτων που χρειάζονται για να πάρει κανείς μέρος στην κοινωνία της πληροφορίας.

##### 2. Ψηφιακή Δημοκρατία

Σήμερα, χάρη στην τεχνολογία, δίνεται η δυνατότητα της άμεσης ψηφιακής δημοκρατίας, ανεξάρτητα αν ένα κράτος είναι μεγάλο ή μικρό. « Σήμερα όλος ο κόσμος έγινε ένα χωριό».

##### 3. Μουσική και Πειρατεία

Η εγχώρια αγορά των δισκογραφικών προϊόντων ακολουθεί μία πτωτική πορεία τα τελευταία χρόνια, η οποία οφείλεται κατά κύριο λόγο στην πειρατεία που θέτει σοβαρή απειλή στην ομαλή λειτουργία του κλάδου και ενισχύει την παραοικονομία, με όλες τις οικονομικές και κοινωνικές συνέπειες που αυτή συνεπάγεται.

##### 4. Πνευματικά Δικαιώματα και Διαδίκτυο

Σήμερα, παρά το κλείσιμο του Gamato.info, εκατοντάδες χιλιάδες Έλληνες χρήστες του διαδικτύου συνεχίζουν να ανταλλάσσουν περιεχόμενο που προστατεύεται από τον νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Οι κλώνοι του Gamato.info πολλαπλασιάζονται όπως και οι εναλλακτικοί του peer-to-peer τρόποι πρόσβασης σε προστατευόμενο περιεχόμενο.

##### 5. Νομική Προστασία και Διαδίκτυο

Είναι αναμφισβήτητο ότι η πειρατεία ηλεκτρονικών συνδρομητικών υπηρεσιών με χρήση παράνομων συσκευών πρόσβασης σε προστατευμένη υπηρεσία συνιστά παράνομη, εγκληματική πράξη.

##### 6. Διαφήμιση και Διαδίκτυο

Η επιρροή της διαφήμισης υπήρξε κι εξακολουθεί να είναι αναμφισβήτητη αισθητή, τόσο σε οικονομικά και επιχειρηματικά πλαίσια, όσο και σε ολόκληρο το φάσμα του κοινωνικού γίγνεσθαι. Με την παρουσία και την καθιέρωση της, η διαφήμιση, επηρέασε την αλλαγή του τρόπου ζωής και έπαιξε σημαντικό ρόλο στην τεχνολογική και πολιτική ζωή των κρατών.

## **7. Διαδίκτυο και Παγκοσμιοποίηση**

Το Διαδίκτυο δεν γνωρίζει σύνορα και όρια, πολιτικούς ή θρησκευτικούς φραγμούς. Από την Ευρώπη ως τη Λατινική Αμερική και από την Κίνα ως τη Νότια Αφρική, γνωρίζει παντού την ίδια δημοτικότητα...

## **8. Διαδίκτυο και Τουρισμός**

## **9. Ηλεκτρονική Τραπεζική**

## **10. Σημασιολογικός ιστός (Semantic web)**

## **11. Ηλεκτρονικός Ιατρικός Φάκελος**

Η ηλεκτρονική υγεία, δηλαδή η εφαρμογή τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών στον τομέα της υγείας, έχει ως στόχο τη συγκέντρωση, ανάλυση και αποθήκευση κλινικών δεδομένων σε όλες τις μορφές καθώς και την ανταλλαγή αυτών των δεδομένων ανάμεσα στις μονάδες παροχής υγείας, τους ασφαλιστικούς φορείς και τις υγειονομικές αρχές.

## **12. Ηλεκτρονική Υγεία**

## **13. Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση**

## **14. Κοινωνικά Δίκτυα**

## **15. Τηλεκπαίδευση**

## **16. Κινητό Ηλεκτρονικό Εμπόριο**

## **17. Ηλεκτρονικό Εμπόριο**

## **18. Γυναίκες και Διαδίκτυο**

## **19. Πράσινες Τεχνολογίες**

## **20. Χρήση Διαδικτύου: Στατιστικά στοιχεία**

## **21. Ασφάλεια στο Διαδίκτυο**

## **22. Ψυχολογικός Εκφοβισμός και Διαδίκτυο (Bullying)**

## **23. Βία στο Διαδίκτυο**

## **24. Η σοφία του πλήθους (crowdsourcing) και τα κοινωνικά δίκτυα**

## **25. Βιντεοπαιχνίδια και διαδίκτυο**

## **26. Σοβαρά παιχνίδια και διαδίκτυο (serious games)**

## **27. Έφηβοι και διαδίκτυο**

**28. Κοινωνικά Δίκτυα Επαγγελματικής Φύσης (LinkedIn, Researchgate)**

**29. Πληροφορικής και Πολιτισμός**

e-Culture, Ανάδειξη πολιτισμικών στοιχείων, Ανάδειξη πολιτιστικής κληρονομιάς, Cultural heritage

**30. Εικονικοί Κόσμοι**

Virtual worlds, εικονικά πολιτισμικά περιβάλλοντα, εικονικά περιβάλλοντα εκπαίδευσης

**31. Εικονικά μουσεία (Virtual museums)**

**32. Πληροφορική και Φυσική Γλώσσα (Natural Language Processing)**

Διαλογικά συστήματα με φυσική γλώσσα, Διεπαφές με φυσική γλώσσα, Αυτόματη μετάφραση, Εξαγωγή συναισθήματος από τον κοινωνικό ιστό (web sentiment analysis)

**33. Πληροφορική και Μουσική**

Ανάκτηση Μουσικής Πληροφορίας, Αυτόματη σύνθεση

**34. Κοινωνικά - συνεργατικά συστήματα**

Computer-supported collaborative systems

**35. Μοντελοποίηση χρήστη**

Αναγνώριση συγγραφέα, αναγνώριση συνθέτη, μοντελοποίηση παίκτη κλπ

**Χρήσιμες Πηγές**

<http://scholar.google.gr/>