



# Εισαγωγή στις Νέες Τεχνολογίες και Εργαστηριακές Εφαρμογές

Κώστας Μουρλάς

# Αντικείμενο Μαθήματος

1.2

Quit

## Διαλέξεις

- ◆ **Η Επανάσταση των Νέων Τεχνολογιών**
  - Γενικές Παρατηρήσεις
  - Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία και τα ΜΜΕ
  - Δίκτυα Πληροφοριών
- ◆ **Οι Νέες Τεχνολογίες με έμφαση:**
  - Τους υπολογιστές
  - Τα δίκτυα υπολογιστών και η χρήση του Διαδικτύου
  - Τη διαχείριση της πληροφορίας με τη χρήση υπολογιστών και δικτύων

# Αντικείμενο Μαθήματος (συν.)

1.3

Quit

## Εργαστήριο

- ◆ **Εκμάθηση Λογισμικού**
  - Επεξεργασίας Κειμένου (Word)
  - Δημιουργία Φύλων Εργασίας – Spreadsheets (Excel)
  - Λογισμικό Παρουσίασης (Powerpoint)
- ◆ **Εκμάθηση Χρήσης του Διαδικτύου**
  - Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο (e-mail)
  - Δημιουργία Ιστοσελίδων
  - Αναζήτηση στο Διαδίκτυο

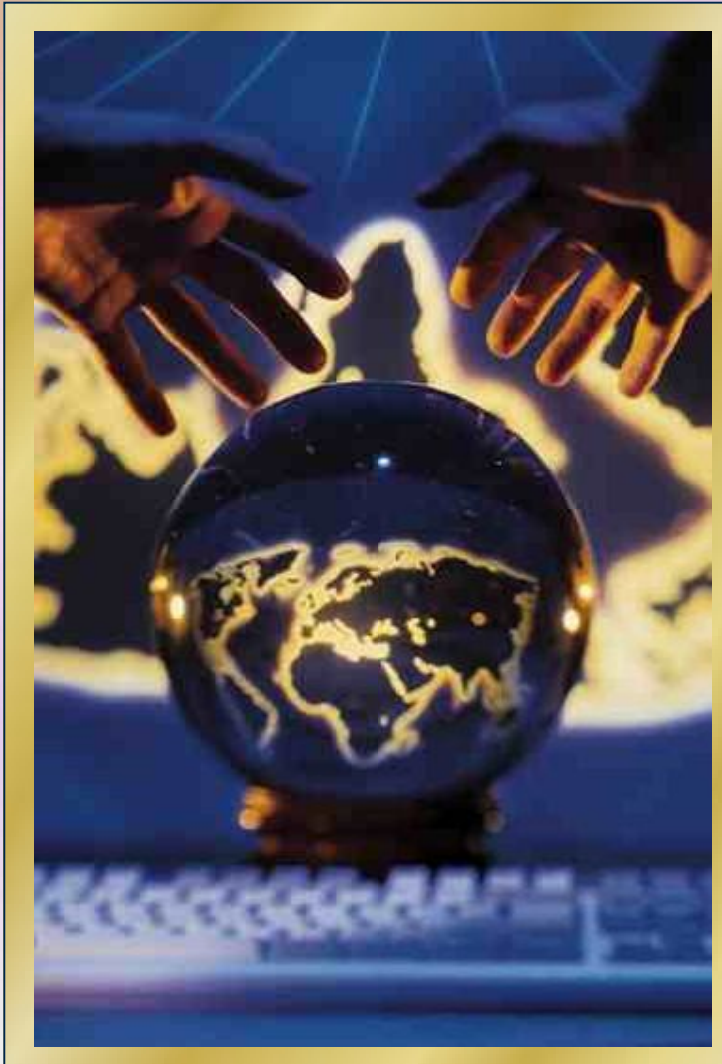
# Η Επανάσταση των Νέων Τεχνολογιών



# Οι Εποχές Αλλάζουν. . .

1.5

Quit



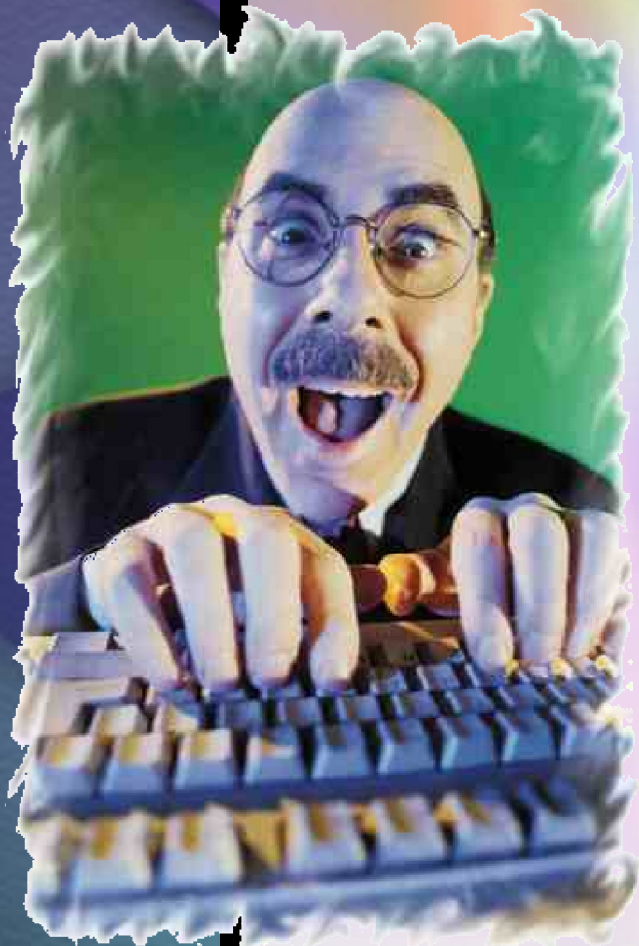
Technology  
Update



# Μείνε Εντός.....

1.6

Quit



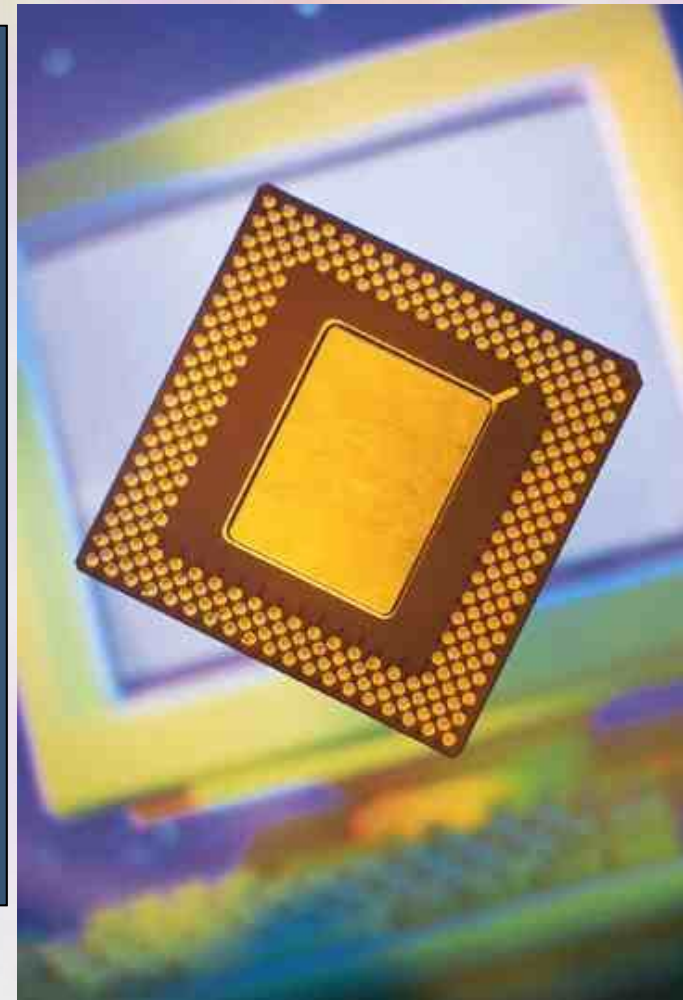
- ◆ Τα άτομα που γνωρίζουν τις νέες τεχνολογίες θεωρούνται ότι ανήκουν στο ρεύμα της εποχής!
- ◆ Όλοι οι άλλοι είναι απ' έξω κοιτάζοντας μέσα.

# Τι ονομάζουμε Νέες Τεχνολογίες;

1.7

Quit

Ονομάζουμε κυρίως τις Ψηφιακές Τεχνολογίες οι οποίες αντιπροσωπεύονται από τους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές και τους νέους τρόπους επεξεργασίας και διαχείρισης της πληροφορίας.



# Οι Πολίτες που Γνωρίζουν

1.8

Quit

*Στην Κοινωνία της Πληροφορίας*

**Χρησιμοποιούν**

**Διαχειρίζονται**

**Μεταδίδουν**

**Πληροφορία !**





# Η αγορά αναζητεί γνώστες Νέων Τεχνολογιών

1.9

Quit

- ◆ 83% πιστεύει ότι η γνώση νέων τεχνολογιών θεωρείται σημαντική ή πολύ σημαντική για την πρόσληψη ενός ατόμου.
- ◆ 96% απαιτούν βασικές γνώσεις επεξεργασίας κειμένου.
- ◆ 93% απαιτούν εμπειρία σε *Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο (e-mail)*.
- ◆ 86% απαιτούν βασικές γνώσεις σε φύλλα εργασίας (spreadsheets).
- ◆ 83% απαιτούν βασικές γνώσεις σε Βάσεις Δεδομένων.
- ◆ 75% απαιτούν βασικές γνώσεις σε λογισμικό παρουσίασης.
- ◆ 64% απαιτούν *internet* και γνώσεις αναζήτησης πληροφορίας.

# Ο Ανταγωνισμός στις Νέες Τεχνολογίες

1.10

Quit

Από ένα θετικό προσόν σε ένα  
απαραίτητο προσόν  
στην αγορά εργασίας



Οι Νέες Τεχνολογίες απαιτούν  
συνεχή εκμάθηση μιας και  
συνεχώς μεταβάλλονται.

# Οι Νέες Τεχνολογίες Διαχωρίζουν

1.11

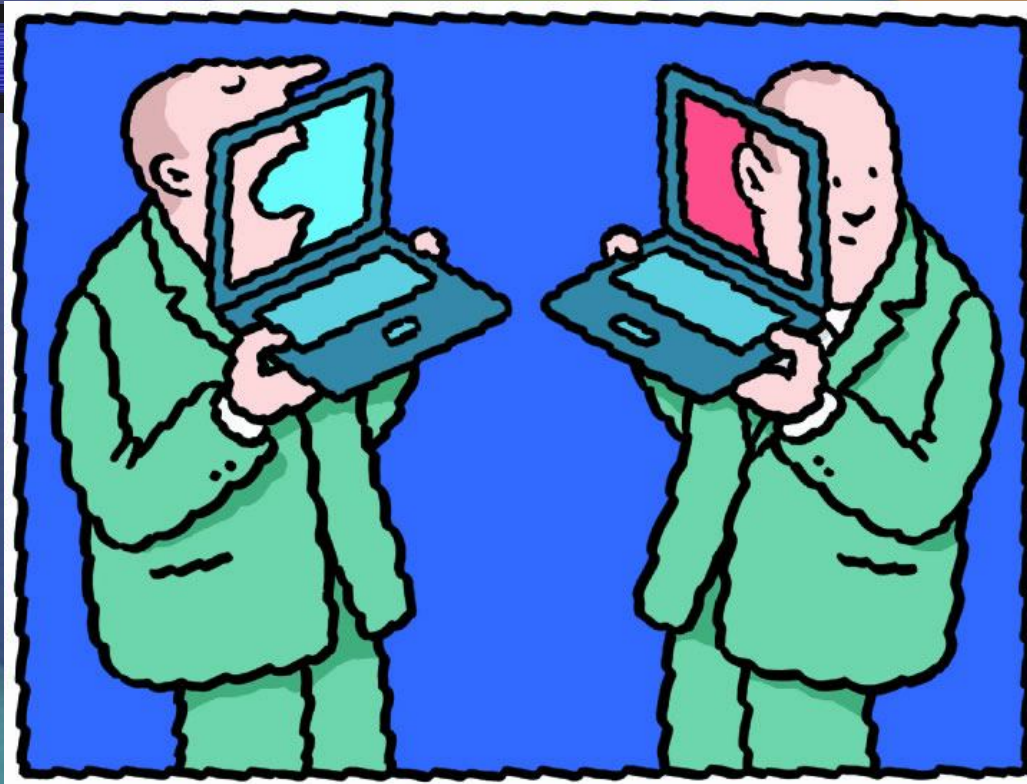
Quit

120 εκατομμύρια άνθρωποι  
είναι γνώστες της τεχνολογίας



Περισσότεροι από 100  
εκατομμύρια δεν γνωρίζουν

# Νέες Τεχνολογίες – Επικοινωνία και ΜΜΕ



# Ένας από τους στόχους του μαθήματος

1.13

Quit





- ◆ Εκτός από την εκμάθηση των βασικών αρχών της τεχνολογίας, ένα βασικό θέμα που θα μας απασχολεί είναι η σχέση και η συμβολή των Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία και τα ΜΜΕ

# Η πορεία Τεχνολογίας και Επικοινωνίας



1.14

Quit

## Computer Technology

1642 AD	1621	1833	1843
 <p>First mechanical adding machine (Blaise Pascal)</p>	 <p>Slide rule invented (Edmund Gunther)</p>	 <p>Babbage's difference engine (automatic calculator)</p>	 <p>World's first computer programmer, Ada Lovelace, publishes her notes</p>

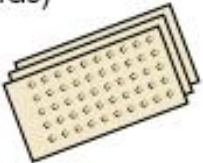







## Communications Technology

1562	1594	1639	1827	1835	1846	1866	1876
<p>First monthly newspaper (Italy)</p>	<p>First magazine (Germany)</p>	 <p>First printing press in North America</p>	<p>Photographs on metal plates</p>	<p>Telegraph (first long-distance digital communication system)</p>	<p>High-speed printing</p>	<p>Trans-atlantic telegraph cable laid</p>	 <p>Telephone invented</p>

# Η πορεία Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

1.15






1890		1900		1930		1944		1946	
Electricity used for first time in a data-processing project (punched cards)		Hollerith's automatic census-tabulating machine (used punched cards)		General theory of computers		First electro-mechanical computer (Mark I)		First programmable electronic computer in United States (ENIAC)	
									
1888	1894	1895	1912	1915	1928	1939	1946	1947	1948
Radio waves identified	Edison makes a movie	Marconi develops radio; motion-picture camera invented	Motion pictures become a big business	AT&T long-distance service reaches San Francisco	First TV demonstrated; first sound movie	Commercial TV broadcasting	Color TV demonstrated	Transistor invented	Reel-to-reel tape recorder
									

# Η πορεία Τεχνολογίας και Επικοινωνίας




1.16

Quit

## Computer Technology

1952	1963	1964	1967	1969	1970	1971	1975	1977	
UNIVAC computer correctly predicts election of Eisenhower as U.S. President	BASIC developed at Dartmouth	IBM introduces 360 line of computers	Hand-held calculator	ARPA-Net established, led to Internet		Micro-processor chips come into use; floppy disk introduced for storing data	First pocket calculator	First microcomputer (MIT's Altair 8800)	Apple II computer (first personal computer sold in assembled form)
									

## Communications Technology




1950	1952	1957	1961	1968	1975	1976	1977
Cable TV	Direct-distance dialing (no need to go through operator); transistor radio introduced	First satellite launched (Russia's Sputnik)	Push-button telephones	Portable video recorders; video cassettes	Flat-screen TV	First wide-scale marketing of TV computer games (Atari)	First interactive cable TV
							







# Η πορεία Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

1.17



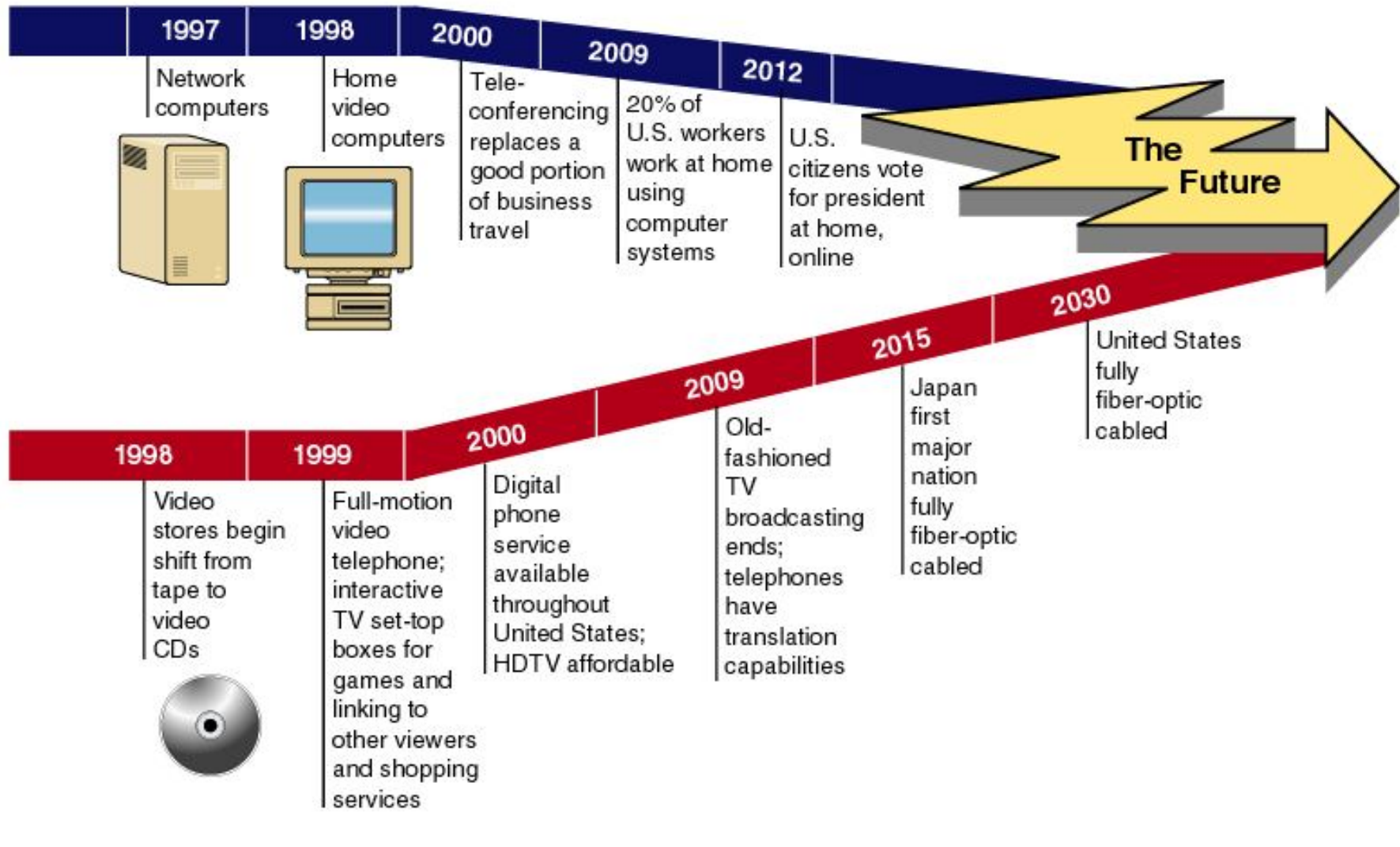
1978	1981	1982	1984	1993	1994
<p>5¼" floppy disk; Atari home videogame</p> 	<p>IBM introduces personal computer</p>	<p>Portable computers</p> 	<p>Apple Macintosh; first personal laser printer; desktop publishing takes hold</p> 	<p>Multi-media desktop computers; personal digital assistants</p>	<p>Apple and IBM introduce PCs with full-motion video built in; wireless data transmission for small portable computers; Web browser Mosaic invented</p>

1979	1982	1985	1990	1991	1994	1996
<p>3-D TV demonstrated</p> 	<p>Compact disks; European consortium launches multiple communications satellites</p>	<p>Cellular phone; Nintendo</p> 	<p>IRS accepts electronically filed tax returns</p> 	<p>CD-ROM games (Sega)</p>	<p>FCC selects HDTV standard</p>	<p>WebTV</p> 

# Η σύνδεση Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

1.18

Quit



# Η Επανάσταση της Τεχνολογίας: Σήμερα

1.19

Quit

- ◆ Νέες αποδοτικές υπηρεσίες
- ◆ Πως μας επηρεάζουν οι Νέες Τεχνολογίες:
  - Στην εργασία (mobile computing)
  - Στο σπίτι (Internet)
  - Στη διασκέδαση (e-mail, chat, newsgroups)
  - Στην εκπαίδευση

Και πιο γενικά

Στην Ενημέρωση και  
Την Επικοινωνία



# Η Επανάσταση της Τεχνολογίας: Αύριο

1.20

Quit

- ◆ Εικονικές Περιηγήσεις
- ◆ Ηλεκτρονική Ψήφος
- ◆ Τηλεϊατρική
- ◆ Ηλεκτρονικό Χρήμα
- ◆ Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση
- ◆ Τηλε-εκπαίδευση
- ◆ Τηλε-εργασία
- ◆ Ενημέρωση στο Διαδίκτυο

**ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ**

# Τηλεϊατρική

1.21

Quit



# Τηλε-συνδιάσκεψη

1.22

Quit



# Ρομποτική – Τεχνητή Νοημοσύνη

1.23

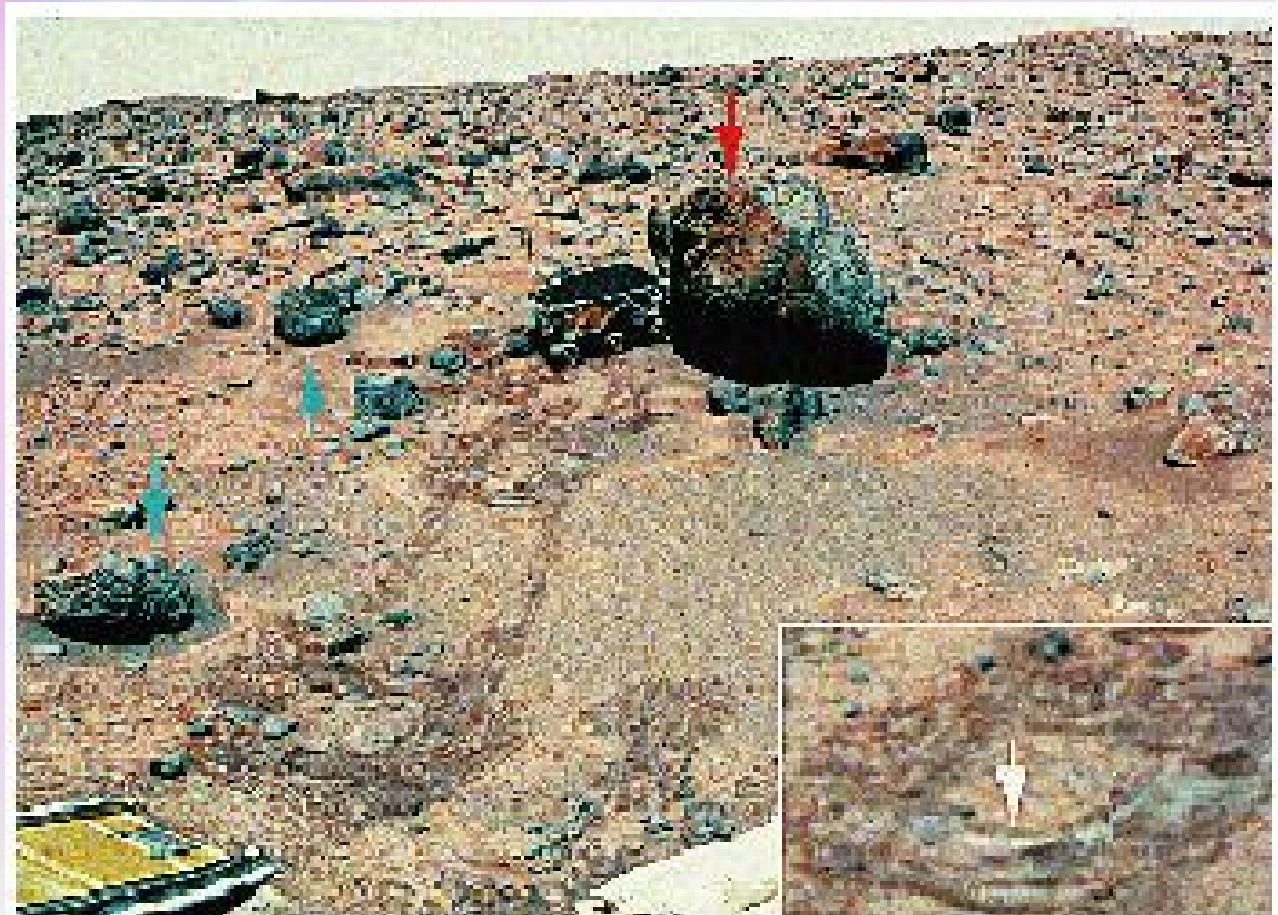
Quit





(Top left) Dante II volcano explorer. (Top right) The BOA (Big-On-Asbestos) is used to strip and bag asbestos containing insulation materials from pipes. (Bottom left) Testing Nomad in a desert in Chile, before using it to explore another planet's surface.

(Bottom right) NASA's Mars Pathfinder, used to explore part of the surface of Mars in 1997.







# Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση

1.25

Quit



# TAXISnet

Ηλεκτρονική υποβολή δηλώσεων

## e-oikonomia.gr

[www.e-Gov.gr](http://www.e-Gov.gr)

Your guide to e-Government



# Εκπαίδευση από Απόσταση

1.26

Quit

Start Playback of Recorded Lecture.

Position within WBT Structure. Pull-down Menu to Change Level.

Back / Next Buttons

The screenshot displays a web browser window with a navigation menu on the left and a main content area. The main content area shows a hierarchical diagram of course material with several tables and arrows indicating relationships. A video window in the bottom right corner shows a lecturer speaking. The interface includes various control buttons and a search bar.

**Navigation Menu (Left):**

- Home
- Publications
- Information
- ... (other menu items)

**Main Content Area:**

**Table 1 (Top Left):**

TECH A	link	cost
1	BC	1
2	BC	1
3	BC	1

**Table 2 (Top Right):**

FROM	TO	link	cost
1	2	BC	1
1	3	BC	1
2	4	BC	1
3	4	BC	1

**Table 3 (Bottom Left):**

TECH A	link	cost
1	BC	1
2	BC	1
3	BC	1

**Table 4 (Bottom Right):**

FROM	TO	link	cost
1	2	BC	1
1	3	BC	1
2	4	BC	1
3	4	BC	1

**Navigation Controls (Top):**

- Start Playback of Recorded Lecture (Play button)
- Position within WBT Structure. Pull-down Menu to Change Level (Dropdown menu)
- Back / Next Buttons (Left and Right arrow buttons)

**Video Window (Bottom Right):**

Recording of a lecture by a lecturer.

Index

Course Material

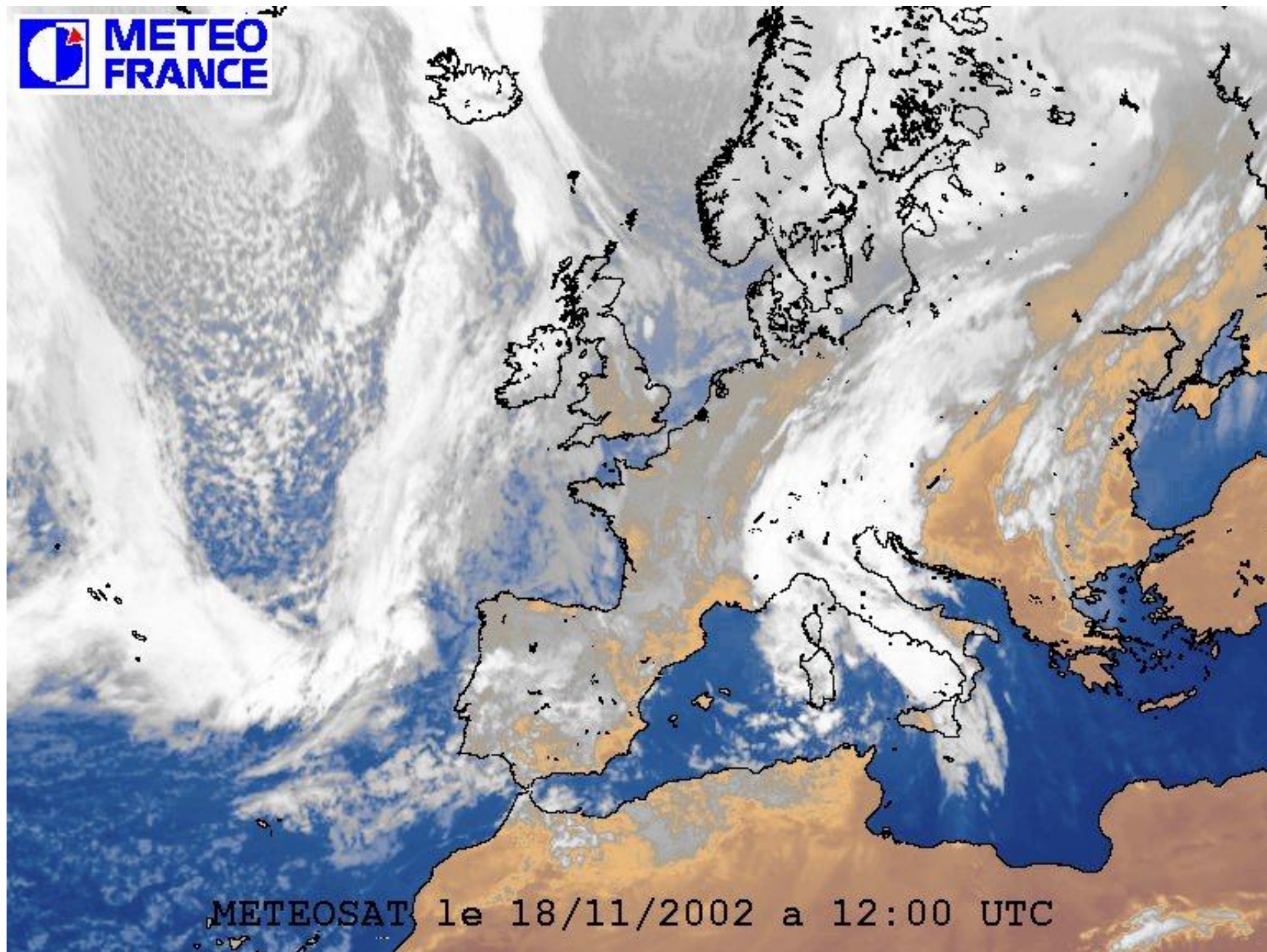
# Ενημέρωση μέσω Διαδικτύου

1.27

Quit

**CNN.com**

**ΤΟ ΒΗΜΑ**  
**ON LINE**



METEOSAT le 18/11/2002 a 12:00 UTC

# Online Αγορές

1.29

Quit

amazon.co.uk  
Try Prime

Shop by Department

Your Amazon.co.uk Today's Deals Gift Cards Sell Help

amazon Prime

Start your 30-day free trial

Unlimited streaming of Movies & TV

Unique Products from the Brightest Startups [See more](#)



VILLAGE WEB TICKET

- 1 Επιλογή Παράστασης
- 2 Επιλογή Θέσεων
- 3 Στοιχεία Πελάτη
- 4 Στοιχεία Πιστωτικής Κάρτας
- 5 Επιβεβαίωση Κράτησης

Τύπος Αίθουσας  
ΟΛΕΣ

Επιλογή κινηματογράφου  
Village ΡΕΝΤΗ  
Village ΠΑΓΚΡΑΤΙ  
Village AT THE MALL  
Village Cosmos ΘΕΣΣ.  
Village ΣΟΛΛΑΣ

Επιλογή ταινίας  
MINIONS (ΜΕΤΑΓΛ.)  
INSIDE OUT (GR)  
PAN (GR)  
HOTEL TRANSYLV. 2 GR  
ΣΝΟΥΠΙ- ΠΙΝΑΤΣ GR  
BRIDGE OF SPIES  
ΕΝΑΣ ΑΛΛΟΣ ΚΟΣΜΟΣ  
ΣΕΡΓΙΟΣ

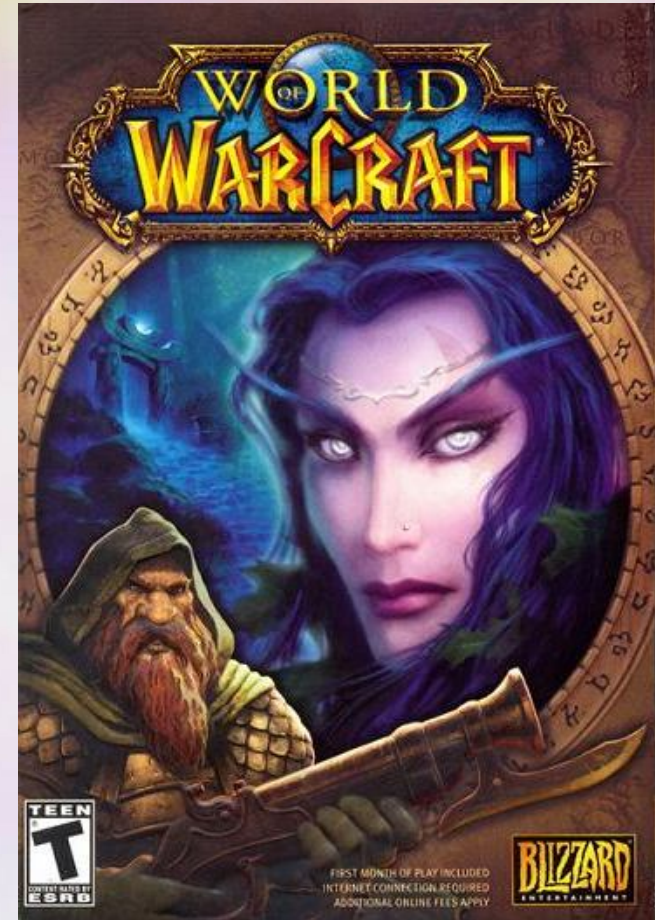
Νέα αναζήτηση

**Οδηγίες Πλοήγησης:** Στο πρώτο βήμα του Village Web Ticket επιλέγετε Τύπο Αίθουσας, Κινηματογράφο, Ταινία, Ημέρα και Ώρα. Προκειμένου να επιλέξετε Ημέρα και Ώρα πρέπει πρώτα να έχετε επιλέξει Κινηματογράφο και Ταινία. Το σύστημα μετά από κάθε επιλογή σας φιλτράρει τα δεδομένα και επιστρέφει τις εναλλακτικές λύσεις με βάση τις επιλογές σας. Πατήστε Αναζήτηση θέσεων για να συνεχίσετε. Χρησιμοποιώντας το σύστημα έκδοσης ειστηρίων μέσω Internet (Village WebTicket), συμφωνείτε με τους όρους χρήσης.

# Συνεργατικά Παιχνίδια & Διαδίκτυο



- ◆ Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) is a genre of computer role-playing games in which a very large number of players interact with one another within a virtual game world.



**World of Warcraft**

**3D**

**Q2 2015 - 5.6 Million Subscribers**

# WEB 2.0 - Κοινωνική Δικτύωση

1.31

Quit



# Κοινωνικά Δίκτυα – Social Media

1.32

Quit

## ◆ Communication

**Blogs:** [Blogger](#), [WordPress](#)

**Microblogging:** [FMyLife](#), [Twitter](#), [Yammer](#), [Google Buzz](#),  
[Identi.ca](#)

**Location-based social networks:** [Foursquare](#), [Facebook places](#),

**Social networking:** [Facebook](#), [Hi5](#), [LinkedIn](#), [MySpace](#)

**Events:** [Eventful](#), [The Hotlist](#), [Meetup.com](#), [Upcoming](#)

## ◆ Collaboration/authority building

**Wikis:** [PBworks](#), [Wetpaint](#), [Wikia](#), [Wikimedia](#), Wikispaces, Jottit

**Social bookmarking (or social tagging):** [CiteULike](#), [Google Reader](#)

**Social news:** [Digg](#), [Mixx](#), [NowPublic](#), [Reddit](#), [My2i](#), [Newsvine](#)

**Social navigation:** [Trapster](#), [Waze](#)

**Content Management Systems:** [Wordpress](#)

**Document Managing and Editing Tools:** [Google Docs](#)



# Κοινωνικά Δίκτυα – Social Media (2)

1.33

Quit

## ◆ Multimedia

Photography and art sharing: [deviantArt](#), [Flickr](#), [Photobucket](#)

Video sharing: [sevenload](#), [Viddler](#), [Vimeo](#), [YouTube](#)

Livestreaming: [Justin.tv](#), [Livestream](#), [OpenCU](#), [Skype](#)

Music and audio sharing: [Pandora Radio](#), [Last.fm](#), [MySpace Music](#)

Presentation sharing: [scribd](#), [SlideShare](#)

## ◆ Reviews and opinions

Product reviews: [epinions.com](#), [MouthShut.com](#)

Business reviews: [Customer Lobby](#), [Yelp, Inc.](#)

Community Q&A: [WikiAnswers](#), [Yahoo! Answers](#), [Fluther](#)

## ◆ Entertainment

Media and entertainment platforms: [Cisco Eos](#)

Virtual worlds: [Active Worlds](#), [Second Life](#), [The Sims Online](#)

Game sharing: [Kongregate](#), [Miniclip](#)

## ◆ Brand monitoring

Social media measurement: [Attensity](#), [Statsit](#), [Sysomos](#), [Vocus](#)

# Δίκτυα Πληροφορίας και Επικοινωνίας

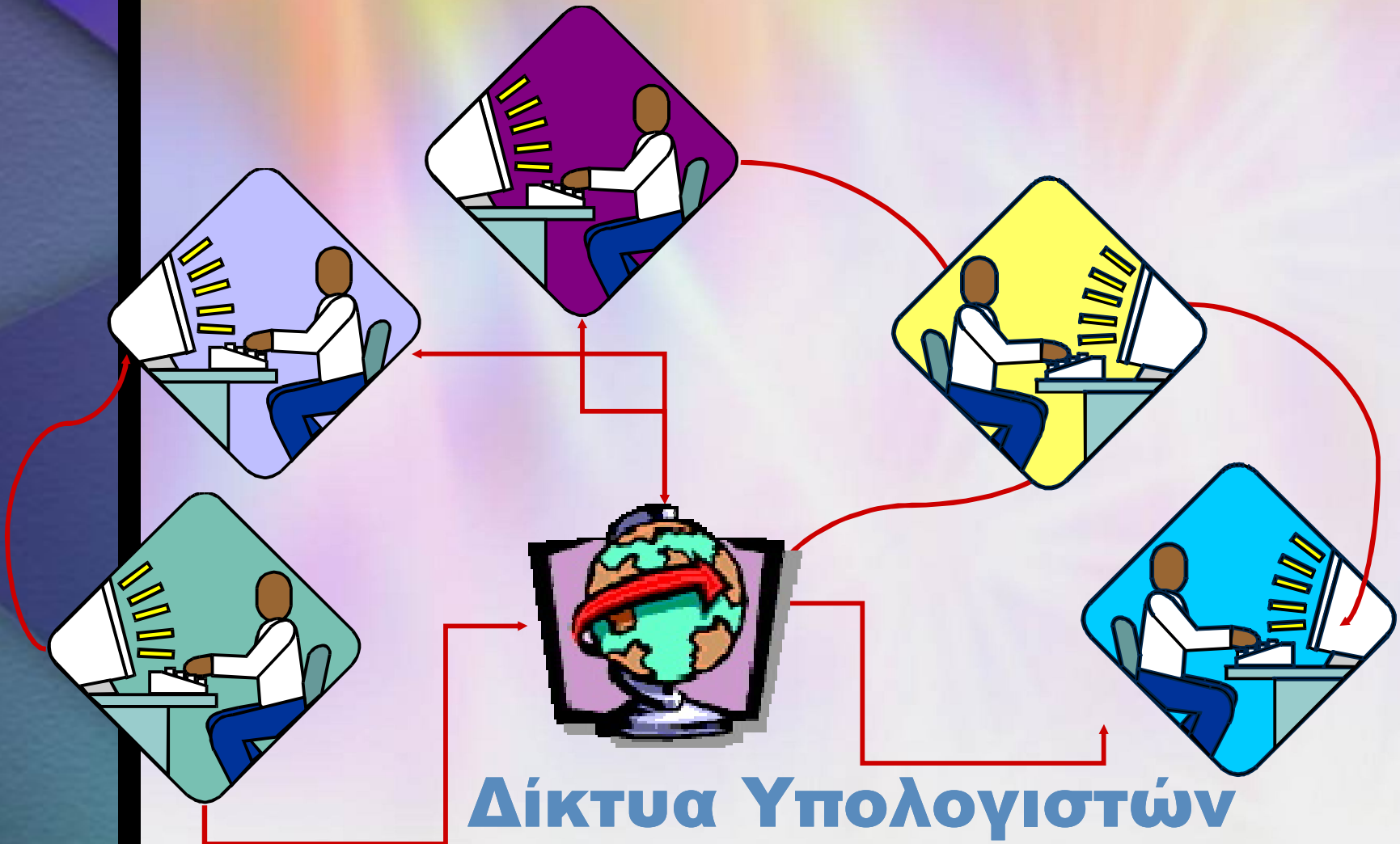


Εργαστηριακές Εφαρμογές, 2002-3

# Το Παγκόσμιο Χωριό

1.35

Quit



Global  
Village

www

# Δίκτυα Υπολογιστών

1.36

Quit

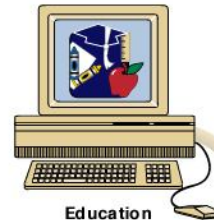


## Commerce

With inexpensive access charges, small companies could afford to act like big ones. Boundaries would be erased between company departments, suppliers, and customers. Designs for new products could be tested and exchanged with factories in remote locations. With information flowing faster, goods could be sent to market faster and inventories kept low.

## Government

An information highway could extend electronic democracy through electronic voting, allow interactive local-government meetings between electors and elected, and help deliver government services such as administering Social Security forms.



## Education

"Virtual" classrooms and distance learning would replace lecture halls and scheduled class times. Students could take video field trips to distant places and get information from remote museums and libraries (such as the Library of Congress).



## Home Services

Consumers would be able to receive movies on demand, home shopping, and videogames; do electronic bill paying; and tap into libraries



## Health Care

Through telemedicine, health-care providers and researchers could share medical images, patient records, and research and perform long-distance patient examinations. Interactive, multimedia materials directed to the public would outline health-care options.



## Information

Government records, patents, contracts, legal documents, and satellite maps could be made available to the public online. Libraries could also be digitized, with documents available for downloading.



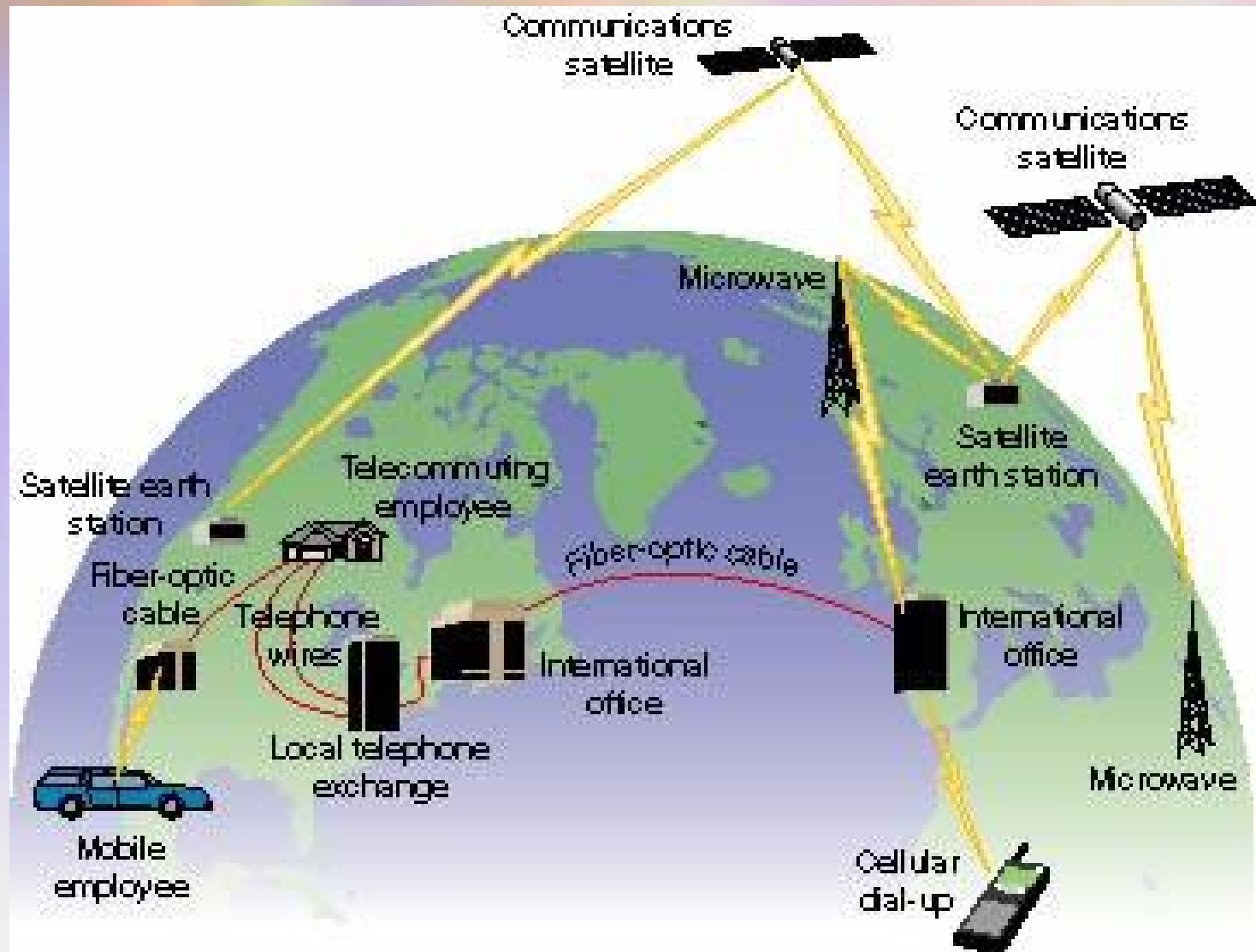
## Mobile Communications

Users with handheld personal communicators or personal digital assistants would be able to send and receive voice, fax, text, and video messages anywhere.

# Δίκτυα Επικοινωνίας

1.37

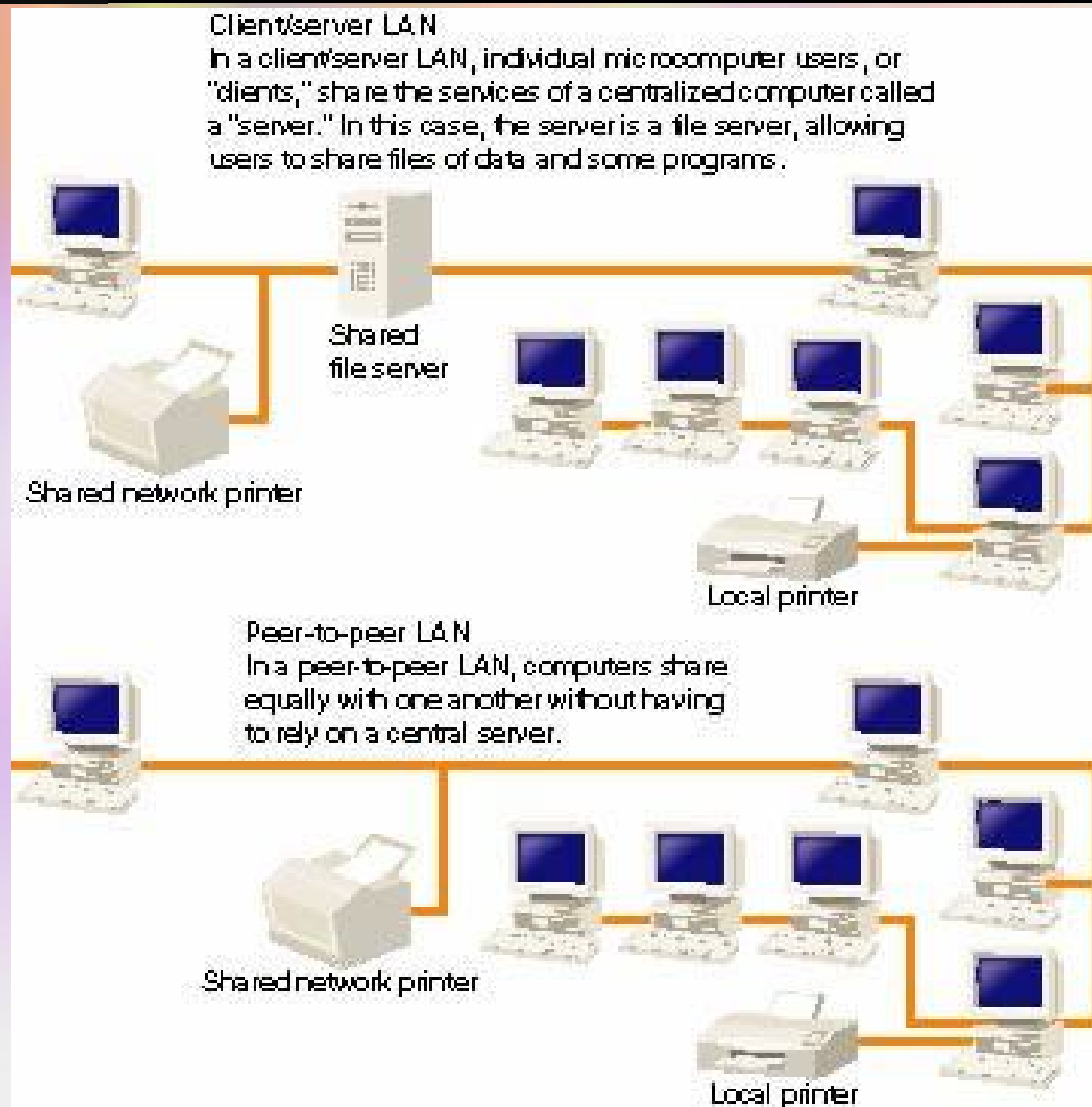
Quit



# Τοπικά Δίκτυα Υπολογιστών

1.38

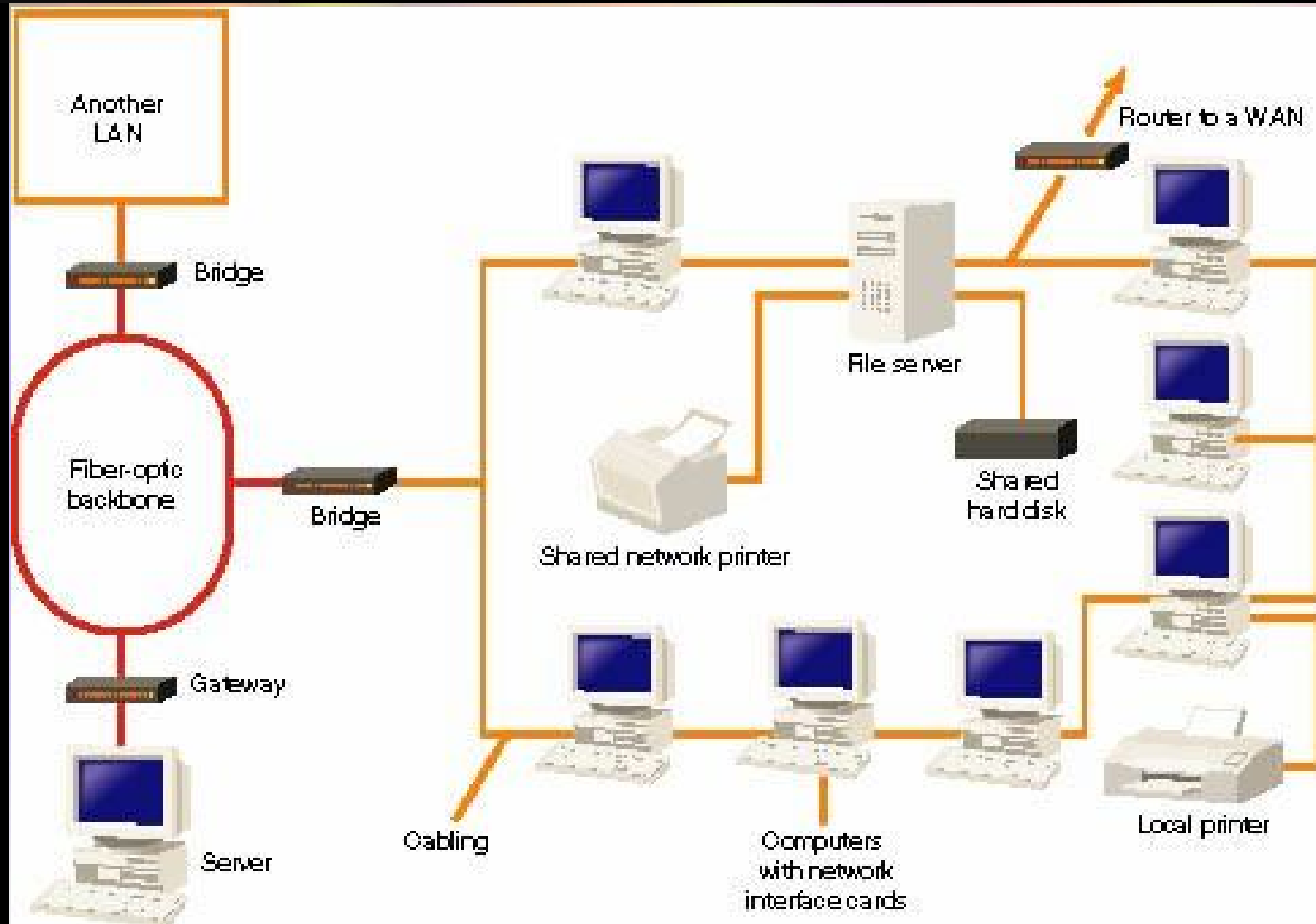
Quit



# Διασύνδεση Δικτύων

1.39

Quit



# Το να είσαι Online

1.40

Quit

- ◆ Internet (*the Net*)
- ◆ Internet Service Provider (ISP)
- ◆ Information Service (like AOL)
- ◆ Modems
- ◆ Online/Offline
- ◆ Download/Upload
- ◆ MP3 players





# Υπηρεσίες του Internet

1.41

Quit



- ◆ E-mail
- ◆ Chat
- ◆ Videophone
- ◆ Gaming
- ◆ Newsgroups
- ◆ Social media
- ◆ World Wide Web

# Αναζήτηση στο Διαδίκτυο

1.42

Quit

## Hyperlinks

Clicking on underlined or color term transfers you to another web page.



## Radio buttons

Act like station selector buttons on a car radio

Page range

All

Current page  Selection

Pages:

Enter page numbers and/or page ranges separated by commas. For example, 1,3,5-12

## Text boxes

Require you to type in information

Pages: