

**Μόδεστος Σταυράκης**  
Ερευνητής/Διδάσκων Π.Δ. 407/80

**Πανεπιστήμιο Αιγαίου**  
Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων & Συστημάτων  
84100 Ερμούπολη, Σύρος

## **ΥΠΟΜΝΗΜΑ ΣΤΑΔΙΟΔΡΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΔΗΜΟΣΙΕΥΜΑΤΩΝ**

### **1 Προσωπικά Στοιχεία**

- E-mail: modestos[at]aegean.gr
- Ιστοσελίδα: [www.syros.aegean.gr/users/modestos](http://www.syros.aegean.gr/users/modestos)
- Τηλ.: 22810-97119, 22810-97120

**Ιούνιος 2012**

## 2 Περιεχόμενα

<b>1</b>	<b>ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ</b> .....	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΈΡΕΥΝΑΣ</b> .....	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>ΣΠΟΥΔΕΣ</b> .....	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ</b> .....	<b>5</b>
5.1	ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ .....	5
5.1.1	Διδασκαλία προπτυχιακών μαθημάτων (13): .....	5
5.1.2	Διδασκαλία μεταπτυχιακών μαθημάτων (6): .....	5
5.1.3	Διαλέξεις σε μαθήματα και συμμετοχή στο εργαστήριο (5): .....	6
5.2	ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΣΕ ΜΗ-ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ.....	6
<b>6</b>	<b>ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ</b> .....	<b>6</b>
6.1	ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ .....	8
6.1.1	Συμμετοχή σε διεθνή και εθνικά ερευνητικά προγράμματα: .....	8
<b>7</b>	<b>ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b> .....	<b>10</b>
7.1	ΕΠΙΒΛΕΨΗ & ΣΥΝ-ΕΠΙΒΛΕΨΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ .....	10
<b>8</b>	<b>ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ</b> .....	<b>10</b>
8.1.1	Επιστημονικές Επιτροπές σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά (3).....	10
8.1.2	Επιστημονικές Επιτροπές σε Διεθνή Επιστημονικά Συνέδρια (4).....	10
<b>9</b>	<b>ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ</b> .....	<b>11</b>
9.1	Άρθρα σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά .....	11
9.2	Κεφάλαια σε Βιβλία .....	11
9.3	Δημοσιεύσεις σε Πρακτικά Συνεδρίων .....	11
<b>10</b>	<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ</b> .....	<b>12</b>

### 3 Περιοχές Ειδίκευσης και Έρευνας

- *Διαδραστική Σχεδίαση*: Ερευνα και ανάπτυξη επιστημολογίας (θεωριών, μεθοδολογιών και μεθόδων) της διάδρασης σε κοινωνικά συστήματα, συστήματα αλληλεπίδρασης ανθρώπου-τεχνουργήματος, συστήματα αλληλεπίδρασης ανθρώπου-υπηρεσιών, συστήματα αλληλεπίδρασης ανθρώπου-περιβάλλοντος. Επιστημολογική ανάλυση της συστημικής σκέψης και διατύπωση θεωριών για την δημιουργία των βάσεων της διαδραστικής σχεδίασης.
- *Ανθρώπινη δημιουργικότητα και δημιουργικότητα με ψηφιακά μέσα*: διερεύνηση των ανθρώπινων δημιουργικών διεργασιών και της ανθρώπινης εμπειρίας σε πλαίσια δημιουργική δράσης. Δημιουργική χρήση διαδραστικών τεχνολογιών για την σχεδίαση τεχνουργημάτων και έργων τέχνης που συμπεριλαμβάνουν γραφικά σε υπολογιστές, μοντελοποίηση και σχεδίαση με υπολογιστή, οπτικοποίηση πληροφορίας (visualisation), αλληλεπίδραση ανθρώπου υπολογιστή, τεχνητή ζωή (alife) και δημιουργική χρήση και προγραμματισμός μικρο-ελεγκτών (arduino).
- *Μελέτη και Σχεδίαση Διαδραστικών Προϊόντων & Υπηρεσιών*: Θεωρητική προσέγγιση στην ανάλυση και σύνθεση μεθόδων και μεθοδολογιών και πρακτική εφαρμογή στις διαδικασίες σχεδίασης διαδραστικών προϊόντων (υλικών τεχνουργημάτων και των ψηφιακών τους υποδομών) και υπηρεσιών. Μέσω των μαθημάτων των εργαστηρίων σχεδίασης του Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, έμφαση δίδεται στην διαδικασία της έρευνας της συνεργατικής εφαρμογής θεωρητικών μοντέλων, πρακτικών και τεχνικών διαδραστικής σχεδίασης.
- *Συνεργατική Σχεδίαση και Συνεργατικά Συστήματα για την Σχεδίαση*: Ανάλυση Περικειμένων Συνεργατικής Σχεδίασης, Σχεδίαση Συστημάτων Συνεργατικής Σχεδίασης (Computer Supported Collaborative Systems) και συστημάτων συνεργατικής διαχείρισης σχεδιαστικών πόρων (Digital Asset Management Systems) με έμφαση σε συστήματα κοινωνικής δικτύωσης, εικονικά συνεργατικά συστήματα, και συστήματα απομακρυσμένης συνεργασίας.
- *Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή (human-computer interaction)*: Ερευνα και ανάπτυξη περιβαλλόντων αλληλεπίδρασης ανθρώπου υπολογιστή με έμφαση στην σχεδίαση της αλληλεπίδρασης για την συνεργατική σχεδίαση διεπαφών, με επίκεντρο τις ανάγκες του χρήστη/ανθρώπου. Ανάπτυξη εργαλείων με βάση τεχνολογίες: καταδίωξης βλέμματος, πολύ-απτικά εργαλεία, αυτοστερεοσκοπικές οθόνες, συσκευές σύλληψης κίνησης (motion tracking), γάντια δεδομένων με ανάδραση κτλ.
- *Συστήματα για την μαζική εξατομίκευση σχεδιασμένων προϊόντων*: Έρευνα και ανάπτυξη μεθόδων και τεχνολογιών για την υποστήριξη της μαζικής εξατομίκευσης (mass customization) στη βιομηχανία παραγωγής προϊόντων και την αναπαράσταση των διαδικασιών αλληλεπίδρασης μέσω πλατφόρμων ιστού. Μέθοδοι σχεδίασης ψηφιακών υποδομών ηλεκτρονικού εμπορίου για την υποστήριξη των σχέσεων B2B και B2C.
- *Σχεδίαση για όλους και προσβασιμότητα (Design for All, Accessibility)*: Ερευνα των μεθόδων και πρακτικών για την παραγωγή εύχρηστων και προσβάσιμων σε όλους προϊόντων και υπηρεσιών με έμφαση σε βιομηχανικά προϊόντα και τις ψηφιακές υπηρεσίες.
- *Ασύγχρονη Τηλεκπαίδευση*: Δημιουργία και υποστήριξη πλατφόρμων τηλεκπαίδευσης για ηλεκτρονική μάθηση (e-Learning) και διαχείρισης ηλεκτρονικών μαθημάτων (Course Management Systems) με έμφαση σε εργαλεία ανοικτού κώδικα. Σχετικές πλατφόρμες: Gunet e-class, Moodle, Claroline.
- *Εικονική Πραγματικότητα*: Εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας στην σχεδίαση προϊόντων και την αλληλεπίδραση των εμπλεκόμενων (σχεδιαστών, τεχνιτών, πελατών κτλ).
- *Πληροφορική*: Γλώσσες προγραμματισμού και σύγχρονα εργαλεία ανάπτυξης λογισμικού: C/C++, Java.

- *Scripting languages*: PHP, Python, Perl, VBscript, Jscript ect.
- *Βιβλιοθήκες Γραφικών*: DirectX/3D, OpenGL.
- *Σχεδιαστικά πακέτα τρισδιάστατης μοντελοποίησης*: Softimage, Maya, 3D Studio, AutoCAD, Pro/Engineer Wildfire, Mudbox, Z-brush, Lightwave, Blender.
- *Σχεδιαστικά πακέτα δισδιάστατου σχεδιασμού*: Adobe Photoshop, Illustrator Corel Painter.
- *Σχεδιαστικά πακέτα διαδραστικής σχεδίασης, πολυμέσων και web*: Processing, Adobe Flash, Director, Dreamweaver.
- *Μηχανές Απόδοσης (Rendering Engines)*: Mental Ray, RenderMan, V-Ray, Brazil, POV-Ray.
- *Εργαλεία ανάπτυξης εφαρμογών σε φορητές συσκευές (handhelds, smart-phones, digital pads, κτλ)*: Android SDK.
- Interaction design, Electronics and circuit programming: Arduino, Processing.
- Interaction design and platforms of natural user interfaces (NUIs): Gaze interaction (ITU gaze tracker), multi-touch screens (NUI Group CCV), haptics (Cybergrasp).

## 4 Σπουδές

- 2002-2009 **Διδακτορικό Δίπλωμα (Ph.D)**,  
Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Σύρος.  
Τριμελής Επιτροπή: *Ιωάννης Δαρζέντας, Νικόλαος Σαπίδης, Θωμάς Σπύρου*  
Περιγραφή: *Αλληλεπίδραση για την Σχεδίαση: Ένα θεωρητικό πλαίσιο για την περικείμενη συνεργασία. (Interaction for Design: A theoretical framework for contextual collaboration).*
- 1999-2000 **MSc CAGTA (Computer Aided Graphical Technology Applications)**  
School of Computing and Mathematics, University of Teesside.  
Περιγραφή: *Μεταπτυχιακό στο χώρο της σχεδίασης διαδραστικών εφαρμογών για την σχεδίαση με Η/Υ, υλοποίηση αλγορίθμων για την σχεδίαση με Η/Υ (Graphics Programming and Algorithm), προσομοίωση για την σχεδίαση προϊόντων, ψηφιακή συνθετική κίνηση.*  
Υποτροφία: *E.S.F. funded.*
- 1996-1999 **BA (Honours) Creative Visualisation**  
School of Computing and Mathematics, University of Teesside.  
Περιγραφή: *Εννοιολογική Σχεδίαση Ψηφιακών Προϊόντων και Υπηρεσιών, Σχεδίαση Διαδραστικών Εφαρμογών, Διαδραστικά Πολυμέσα, Πληροφορική Κινηματογραφία (computer Animation), Οπτικοποίηση (visualisation).*  
Πτυχίο: *Αριστείο (First Class Honours).*  
Υποτροφία: *Middlesbrough Borough council.*
- 1994 -1996 **3D Animation and Multimedia Productions,**  
AKTO Art and Design, Αθήνα.  
Περιγραφή: *Διαδραστικά Πολυμέσα, Πληροφορική Κινηματογραφία (Computer Animation), Διαδραστικός Κινηματογράφος, Σκηνοθεσία, Θεωρία Κινηματογραφίας, Γραφιστική Κινηματογράφου, Αρχές Αισθητικής, Post Production.*  
Πτυχίο: *Αριστείο και πρώτος έπαινος. (8,68/10).*

## 5 Επαγγελματική Εμπειρία

### 5.1 Ακαδημαϊκή Εμπειρία

- Φεβρουάριος 2001 – Σήμερα: Διδάσκων βάσει του ΠΔ 407/1980 στη βαθμίδα του Λέκτορα, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα: Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων & Συστημάτων

#### 5.1.1 Διδασκαλία προπτυχιακών μαθημάτων (13):

1. «**Εργαστήρια Εφαρμογών Πληροφορικής II (2051)**», Ακαδημαϊκά έτη 2001-3, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Λευκοθέα Βίγλη-Παπαδάκη, Θωμάς Σπύρου, Αργύρης Αρνέλλος.
2. «**Εργαστήρια Εφαρμογών Πληροφορικής I (1051)**», Ακαδημαϊκό έτος 2002-3, Χειμερινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Λευκοθέα Βίγλη-Παπαδάκη, Θωμάς Σπύρου, Ευάγγελος Βλαχογιάννης.
3. «**Οπτικοακουστικές Τεχνικές (7550)**», Ακαδημαϊκά έτη 2003-4 & 2007-10, Χειμερινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Παναγιώτης Κυριακουλάκος.
4. «**Τεχνολογία Πολυμέσων (8050)**», Ακαδημαϊκά έτη 2003-4 & 2008-9, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Παναγιώτης Κυριακουλάκος, Σοφία Κυρατζή.
5. «**Πληροφορική Κινηματογραφία (9602)**», Ακαδημαϊκά έτη 2004-10, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Παναγιώτης Κυριακουλάκος.
6. «**Παραστατική Κινηματογραφία**», Ακαδημαϊκό έτος 2004-7, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Παναγιώτης Κυριακουλάκος. (Διαλέξεις και Εργαστήριο)
7. «**Παιχνίδια Υπολογιστών / Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία (9851)**», Ακαδημαϊκό έτος 2008-9, Χειμερινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Σπυρίδων Βοσινάκης, Νικόλαος Βιορρές.
8. «**Ειδικά Θέματα Πληροφορικής Κινηματογραφίας (9950)**», Ακαδημαϊκά έτη 2005-10, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Παναγιώτης Κυριακουλάκος, Τζένη Δαρζέντα.
9. «**Στούντιο III, Δισδιάστατος και τρισδιάστατος Σχεδιασμός με Νέα και Παραδοσιακά Μέσα (3252)**», Ακαδημαϊκό έτος 2009-10, Χειμερινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Ιωάννης Ξενάκης, Αγγελική Μπρισνόβαλη.
10. «**Στούντιο Σχεδίασης VII, (7302)**», Ακαδημαϊκό έτος 2009-10, Χειμερινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Ιωάννης Ξενάκης, Σέργιος Φωτιάδης, Ευγένιος Σκουρμπούτης, Δάνος Παπαδόπουλος, Παναγιώτης Δραμυτινός.
11. «**Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη (9800)**», Ακαδημαϊκό έτος 2009-10, Χειμερινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Σπυρίδων Βοσινάκης, Παναγιώτης Κουτσαμπάσης.
12. «**Στούντιο IV, Δισδιάστατος και Τρισδιάστατος Σχεδιασμός (4302)**», Ακαδημαϊκό έτος 2010, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Ιωάννης Ξενάκης.
13. «**Στούντιο Σχεδίασης VIII, (8301)**», Ακαδημαϊκό έτος 2010, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Ιωάννης Ξενάκης, Σέργιος Φωτιάδης, Ευγένιος Σκουρμπούτης, Δάνος Παπαδόπουλος, Παναγιώτης Δραμυτινός.

#### 5.1.2 Διδασκαλία μεταπτυχιακών μαθημάτων (6):

1. «**Σχεδίαση Βιομηχανικών Προϊόντων και Διαδραστικών Συστημάτων**», Ακαδημαϊκά έτη 2002-4, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Παναγιώτης Κουτσαμπάσης, Τζένη Δαρζέντα.
2. «**Εφαρμογές Πληροφορικής**», Ακαδημαϊκά έτη 2007-10, Χειμερινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Σπυρίδων Βοσινάκης, Νικόλαος Βιορρές, Ιωάννης Ξενάκης.
3. «**Πληροφοριακά Συστήματα - Εφαρμογές**» Ακαδημαϊκά έτη 2007-10, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Σπυρίδων Βοσινάκης, Ιωάννης Ξενάκης.

4. «Πληροφορική και Σχεδιαστικά Περιβάλλοντα Διαδικτύου και Ψηφιακών Μέσων» – Α' εξάμηνο. Ακαδημαϊκά έτη 2010-2011. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Π. Κυριακούλάκος, Δ. Λέκκας, Β. Βλαχογιάννης
5. «Σχεδίαση Βιομηχανικών Προϊόντων και Διαδραστικών Συστημάτων (Στούντιο 2)» – Β' εξάμηνο, Ακαδημαϊκά έτη 2011. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Π. Κουτσαμπάσης, Σ. Βοσινάκης
6. «Προηγμένες διεπαφές», Β' εξάμηνο, Ακαδημαϊκά έτη 2011. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Π. Κουτσαμπάσης, Σ. Βοσινάκης.

#### 5.1.3 Διαλέξεις σε μαθήματα και συμμετοχή στο εργαστήριο (5):

1. «**Διαδραστική Σχεδίαση**», Προπτυχιακό ΤΜΣΠΣ, Ακαδημαϊκά έτη 2002-3, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Ειρήνη Μαυρομάτη. (Διαλέξεις)
2. «**Πληροφορική Ι**», Ακαδημαϊκά έτη 2002-4, Χειμερινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Θωμάς Σπύρου, Ιωάννης Γαβιώτης. (Εργαστήριο).
3. «**Μέθοδοι Ανάπτυξης Προϊόντων και Συστημάτων**», Ακαδημαϊκό έτος 2008, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Νικόλαος Σαπίδης, Σπυρίδων Βοσινάκης, Σοφία Κυρατζή. (Διαλέξεις και εργαστήριο)
4. «**Σχεδίαση Πολυμέσων**», Ακαδημαϊκό έτος 2004-2008, Χειμερινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Παναγιώτης Κυριακούλάκος. (Διαλέξεις και Εργαστήριο)
5. «**Παραστατική Κινηματογραφία**», Ακαδημαϊκό έτος 2007-2009, Εαρινό Εξάμηνο. Συνεργαζόμενοι διδάσκοντες: Παναγιώτης Κυριακούλάκος. (Διαλέξεις και Εργαστήριο)

#### 5.2 Εμπειρία σε μη-ακαδημαϊκή διδασκαλία

- 2001-2002. Εκπαιδευτής των Συνεργατών Υποστήριξης και Καθοδήγησης (ΣΥΚ) στα πλαίσια του έργου Δικτυωθείτε.
- 2007. Μέλος του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης.

## 6 Ερευνητική Εμπειρία

Συμμετοχή στα παρακάτω ερευνητικά έργα ως ερευνητής με κύριες δραστηριότητες (ανάλογα με το έργο) τις παρακάτω:

- **Μάιος 2002 – σήμερα:** Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Μηχανικών Παραγωγής Προϊόντων & Συστημάτων (Τ.Μ.Σ.Π.Σ.)

Το γνωστικό αντικείμενο του Τ.Μ.Σ.Π.Σ. είναι η ολοκληρωμένη Σχεδίαση Προϊόντων και Συστημάτων με την δημιουργική χρήση γνώσης και ιδεών από ένα ευρύ φάσμα των τεχνών και των επιστημών, με έμφαση στην χρήση νέων τεχνολογιών. Οι δραστηριότητες του τμήματος στις οποίες συνεργάστηκα, αφορούν στους ακαδημαϊκούς, ερευνητικούς και βιομηχανικούς κλάδους: (1) Σχεδίαση διαδραστικών προϊόντων και υπηρεσιών, (2) Σχεδίαση βιομηχανικών προϊόντων, (3) Σχεδίαση Συστημάτων, (4) Σχεδίαση Τεχνολογιών για την Σχεδίαση Προϊόντων, (5) Τεχνολογία Δικτύων και Επικοινωνιών, (6) Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση, (7) Εκπαιδευτική και Πολιτιστική Τεχνολογία, (8) Εικονική πραγματικότητα, (9) Προσβασιμότητα για Άτομα με Ειδικές Ανάγκες (10) Διαδραστικά Πολυμέσα, (11) Σχεδίαση Οπτικοακουστικών Μέσων, (12) Σχεδίαση υποδομών για την παροχή υπηρεσιών τεχνολογιών πληροφορικής σε οργανισμούς διαχείρισης (B2B & B2C), (13) Σχεδίαση και Αξιολόγηση Τεχνολογιών Ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης και (14) Συμμετοχή στην διοργάνωση συνεδρίων, (15) Συμμετοχή στην ερευνητική ομάδα σχεδίασης Διαδραστικών Συστημάτων ([isd.syros.aegean.gr](http://isd.syros.aegean.gr)).

Καθήκοντα:

- Διαχείριση έργων, συγγραφή προτάσεων και παραδοτέων.
- Συμμετοχή και παρουσίαση αποτελεσμάτων των έργων κατά την αξιολόγηση τους (reviews).

- Σχεδίαση, ανάπτυξη-υλοποίηση και έλεγχος λογισμικού,
- Συστημική ανάλυση και καταγραφή απαιτήσεων για την σχεδίαση διαδραστικών προϊόντων και υπηρεσιών,
- Ανθρωποκεντρική αξιολόγηση διαδραστικών συστημάτων,
- Συγγραφή των αποτελεσμάτων σε παραδοτέα,
- Συμμετοχή και παρουσιάσεις σε ανοικτές συναντήσεις των συνεργατών των έργων.

Σχετικές Δράσεις σε Έργα:

- Σχεδίαση σεναρίων και οργάνωση διαδραστικών εφαρμογών,
- Σχεδίαση διαδραστικών εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας για την συνεργατική σχεδίαση,
- Σχεδίαση και προγραμματισμός εικονικών περιβαλλόντων,
- Σχεδίαση διαδραστικών διεπαφών (User Interfaces) ιστοτόπων κοινωνικής δικτύωσης και πυλών (portals) ηλεκτρονικής διακυβέρνησης,
- Σχεδίαση και ανάπτυξη υποδομών Ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης ([edu.aegean.gr](http://edu.aegean.gr): Διαχειριστής)
- Σχεδίαση και ανάπτυξη υποδομών Συνεργατικής Σχεδίαση ([cocreate.aegean.gr](http://cocreate.aegean.gr): Διαχειριστής)

**Συνεργάτες:** Καθ. Ιωάννης Δαρζέντας, Καθ. Νικόλαος Σαπίδης, Επ. Καθ. Θωμάς Σπύρου, Αν. Καθ. Φίλιππος Αζαριάδης, Σπυρίδων Βοσινάκης, Παναγιώτης Κυριακούλάκος, Τζένη Δαρζέντα, Αρνέλλος Αργύρης, Σοφία Κυρατζή, Ευάγγελος Βλαχογιάννης, Νικόλαος Βιορρές, Ιωάννης Ξενάκης,

- **Φεβρουάριος 2001 – 2002:** Ι.Π.ΤΗΛ. – Ινστιτούτο Πληροφορικής και Τηλεματικής.

Το Ι.Π.ΤΗΛ. λειτουργεί υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων και υλοποιεί ευρωπαϊκά και εθνικά ερευνητικά προγράμματα με αποδέκτες οργανισμούς και επιχειρήσεις. Οι δραστηριότητες του ινστιτούτου στις οποίες συνεργάστηκα, αφορούν στους ακαδημαϊκούς, ερευνητικούς και βιομηχανικούς κλάδους: (1) Επεξεργασία Σήματος και Εικόνας, (2) Αναγνώριση Προτύπων και Μάθηση Μηχανής, (3) Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Μηχανής, (4) Τεχνητή Νοημοσύνη, (5) Τεχνολογία δικτύων και Επικοινωνιών, (6) Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση, (7) Εκπαιδευτική και Πολιτιστική Τεχνολογία, (8) Εικονική πραγματικότητα, (9) Προσβασιμότητα για Άτομα με Ειδικές Ανάγκες (10) Διαδραστικά Πολυμέσα, (11) Ασφάλεια Πολυμεσικού Περιεχομένου και (12) Σχεδίαση υποδομών για την παροχή υπηρεσιών τεχνολογιών πληροφορικής σε οργανισμούς διαχείρισης πολιτιστικής κληρονομιάς (B2B & B2C).

Καθήκοντα:

- Διαχείριση έργων, συγγραφή προτάσεων και παραδοτέων.
- Συμμετοχή και παρουσίαση προτάσεων σε διαπραγματεύσεις (negotiations) με την Ευρωπαϊκή Ένωση για την έγκρισή τους,
- Συμμετοχή και παρουσίαση αποτελεσμάτων των έργων κατά την αξιολόγηση τους (reviews) στην Ευρωπαϊκή Ένωση.
- Συμμετοχή και παρουσίαση αποτελεσμάτων των έργων σε EU concentration meetings.
- Ως προς την έρευνα και ανάπτυξη:
  - Σχεδίαση, ανάπτυξη-υλοποίηση και έλεγχος λογισμικού
  - Ανθρωποκεντρική αξιολόγηση διαδραστικών συστημάτων
  - Συγγραφή των αποτελεσμάτων σε παραδοτέα,
  - Συμμετοχή και παρουσιάσεις σε ανοικτές συναντήσεις των συνεργατών των έργων.

Σχετικές Δράσεις σε Έργα:

- Σχεδίαση σεναρίων και οργάνωση διαδραστικών εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας και πολυμέσων.
- Σχεδίαση διαδραστικών εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας για άτομα με ειδικές ανάγκες,
- Σχεδίαση και προγραμματισμός εικονικών περιβαλλόντων,
- Σχεδίαση διαδραστικών διεπαφών (User Interfaces) ιστοτόπων κοινωνικής δικτύωσης και πυλών (portals) ηλεκτρονικής διακυβέρνησης ([go-online.gr](http://go-online.gr)),
- Σχεδίαση μηχανολογικών εφαρμογών για την εικονική συναρμολόγηση (virtual assembly)
- Σχεδίαση περιβάλλοντος διεπαφής για λογισμικό επεξεργασίας υποτίτλων σε ψηφιακή πλατφόρμα MPEG7 (DVDROM & Internet).

**Συνεργάτες:** Καθ. Μιχαήλ-Γεράσιμος Στρίντζης, Δημήτριος Τζοβάρας, Ευστράτιος Μαλασιώτης, Γεώργιος Νικολάκης, Γεώργιος Φεργάδης, Λάμπρος Μακρής.

## 6.1 Ερευνητικές Δραστηριότητες

Βασική/ακαδημαϊκή και αναπτυξιακή έρευνα σε θέματα που εμπίπτουν στα ερευνητικά πεδία: Διαδραστική Σχεδίαση, Σχεδίαση με Η/Υ, Γεωμετρική Μοντελοποίηση Προϊόντων, Μελέτη Διαδραστικών Προϊόντων & Υπηρεσιών, Αλληλεπιδραστικών Υπηρεσιών Διαδικτύου, Συνεργατική Σχεδίαση, Ασύγχρονη Τηλεκπαίδευση, Διαδραστικά Πολυμέσα, Διαδραστικές Εγκαταστάσεις Ευρείας Κλίμακας, Διαχείριση και Σχεδίαση Πολυμεσικού Περιεχομένου, Σχεδίαση Οπτικοακουστικών Μέσων, Συνθετική Κίνηση, Διαδραστικός Κινηματογράφος.

### 6.1.1 Συμμετοχή σε διεθνή και εθνικά ερευνητικά προγράμματα:

#### 6.1.1.1 Διεθνή και Ευρωπαϊκά Προγράμματα

1. 2001-2002: IST ENORASI, Virtual Environments for the Training of Visually Impaired, IST-2000-25231. (Ι.Π.ΤΗΛ) (Η εργασία έχει δημοσιευθεί στα J1, C1, C2, C3 & B1)
2. 2001-2002: IST REGNET, Cultural Heritage in Regional Networks, IST-2000-26231. (Ι.Π.ΤΗΛ)
3. 2001-2002: IST ASPIS, An Authentication and Protection Innovative Software System for DVDROM and Internet, IST-1999-12554. (Ι.Π.ΤΗΛ)
4. 2002: IST SHOPLAB, The ShopLab Network for Test and Design of Hybrid Shop Environments based on Multimodal Interface Technologies, IST-2000-28143. (Ι.Π.ΤΗΛ - Systema)
5. 2002: IST GUARDIANS (Gateway to User Access of Remote and Distributed Information and Network Services). (Πανεπιστήμιο Αιγαίου)
6. 2003: IST IRIS (Incorporating the Requirements of People with Special Needs or Impairments to Internet-based systems and Services) (Πανεπιστήμιο Αιγαίου)
7. 2005-2007: IST BenToWeb (Benchmarking Tools and Methods for the Web, IST-2-004275). (Πανεπιστήμιο Αιγαίου)

#### 6.1.1.2 Εθνικά αναπτυξιακά προγράμματα

1. 2002. ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ ([www.go-online.gr](http://www.go-online.gr)), Έργο Εκπαιδευτικής Στήριξης του Προγράμματος ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ Δράση 1: Υπηρεσίες Πληροφόρησης και Υποστήριξης των ΜΜΕ στις πρακτικές του Ηλεκτρονικού Εμπορίου. (Ι.Π.ΤΗΛ.)
2. 2002: VRSENSE (SDK), Εργαλείο παροχής προηγμένων υπηρεσιών πληροφορικής με χρήση εικονικής πραγματικότητας (3D games, VR-NARRATOR / VR-STORYTELLER, Virtual Assembly Planning, Virtual Exhibition). (Ι.Π.ΤΗΛ.)



3. 2002-2010. ΔΙΚΤΥΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ του Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων. Σχεδίαση πλατφόρμας ασύγχρονης τηλεεκπαίδευσης (<http://edu.aegean.gr>)
4. 2002-2004. EQUAL NEΩΡΙON II - Προώθηση της ανταγωνιστικότητας και διασφάλιση της απασχόλησης στη ναυπηγική βιομηχανία. Συγχρηματοδοτούμενο έργο της Ευρωπαϊκής Ένωσης.
5. 2002-2004. EQUAL RHODOS, Νησιώτικη Συμπολιτεία - Ισότιμη Πρόσβαση. Σχεδίαση Πύλης
  - Σχεδίαση Πλατφόρμας Ασύγχρονης Τηλε-εκπαίδευσης στα πλαίσια του έργου. (<http://edu.aegean.gr/equalRhodos>)
6. 2003. Βιομηχανία Επίπλου, Ανάπτυξη συστήματος απεικόνισης τριών διαστάσεων (3D) και επεξεργασίας αντικειμένων για τη Βιομηχανία Επίπλου και Διακόσμησης. (I.Π.ΤΗΛ. - Systema)
7. 2004. EQUAL – EUNETYARD, Promotion of competitiveness and insurance of occupation on shipbuilding industry (transnational) (<http://www.labor-ministry.gr/ekt/equal/>)
8. 2004. EPYNA: Educational Portal of South Aegean (2004), Εκπαιδευτική Πύλη Νοτίου Αιγαίου (<http://www.epyna.gr>)
9. 2004. WATCH OUT – Eyes of the City (Olympic Games Interactive Game Installation, Athens 2004).
  - Σχεδιασμός συστήματος Διαδραστικής Εφαρμογής: υλοποίηση επεξεργασίας ψηφιακής εικόνας / βίντεο, και διάδοση σήματος μέσω δικτύου. Σχεδιασμός βάσεων δεδομένων, επεξεργασία μηνυμάτων μέσω SMS server, subtitling in realtime. (<http://www.watch-out.net/>) (Maurice Benayoun, Φαντασία Οπτικοακουστική) (Η εργασία έχει δημοσιευθεί στο C5)
10. 2004-2006. EUREKA RIGHTFIT I, Making Garments That Fit Consumers' Needs And Wants. EU.
  - Διερεύνηση και καταγραφή των απαιτήσεων των εμπλεκόμενων στο κύκλο ζωής της σχεδίασης ενδύματος για τη σωστή εφαρμογή του και την αναγνώριση του βαθμού ικανοποίησης των απαιτήσεων αυτών από σχετικά λογισμικά περιβάλλοντα υποστήριξης. Σχεδίαση πληροφοριακού περιβάλλοντος υποστήριξης των εμπλεκόμενων.
11. 2005-2010. EUREKA RIGHTFIT II, Making Garments That Fit Consumers' Needs And Wants. EU.
12. 2004-2010. DesignReq, Γενικευμένη Αρχιτεκτονική Συνεργατικού Συστήματος Υποστήριξης της Σχεδίασης Επίπλου (ΕΛ.ΚΕ.ΔΕ).
13. 2005. Σχεδίαση πληροφοριακής δομής μεταδεδομένων. (Τ.Μ.Σ.Π.Σ.)
14. 2005. Expo2005, Σχεδίαση πέντε διαδραστικών εφαρμογών με θέματα προβολής της σύγχρονης Ελλάδας για το ελληνικό περίπτερο στην Διεθνή Έκθεση της Ιαπωνίας (Μάρτιος-Σεπτέμβριος 2005), παραγωγή: Cinegram, εκτέλεση παραγωγής: Post Reality.
15. 2005. E-University, Design and development of prototype infrastructures and advanced services for the manifestation of e-University. Research, design implementation and operation of U-PORTAL & WAI. (<http://e-university.gunet.gr/>)
16. 2006. Αναμόρφωση προπτυχιακών σπουδών (Υποέργο 5). (Τ.Μ.Σ.Π.Σ.)
17. 2007-. E-FOLKART, Ηλεκτρονικές υπηρεσίες για την υποστήριξη της παραδοσιακής λαϊκής τέχνης. (ΕΛ.ΚΕ.Α.)
18. 2007-. Πλοίων Ιδέες, Ναυτικό Μουσείο Ελλάδας. Παραγωγή Φαντασία Οπτικοακουστική.

- Σχεδίαση και υλοποίηση διαδραστικής πολυμεσικής εφαρμογής για την παρουσίαση του ιστορικού περιεχομένου και των υπηρεσιών του μουσείου.
19. 2006-2010. EUREKA F-JEWEL, Functional Jewellery That Adds Aesthetics And Durability To Quality-Of-Life Enhancing Medical Appliances. EU.
    - Διερεύνηση των ευκαιριών συνεργασίας δύο - εκ πρώτης όψεως - πολύ διαφορετικών βιομηχανιών: της βιομηχανίας κοσμημάτων και αυτήν της σχεδίασης ιατρικών συσκευών. Η τεχνολογική ανάπτυξη του έργου αφορά κατ' αρχήν στην σχεδίαση, ανάπτυξη και λειτουργία ενός διαδικτυακού χώρου συνεργασίας (web-based collaborative space) ο οποίος θα συμβάλει στην από κοινού συνεργασία των δύο βιομηχανιών.
  20. 2008-. Συνεργατική Σχεδίαση και Διαδικτυακό Μάρκετινγκ στον κλάδο της Λαϊκής Παραδοσιακής Τέχνης. (ΕΛ.ΚΕ.Α.)
  21. 2008-. Σχεδίαση υποδομών μαθημάτων ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης για τα μαθήματα του μεταπτυχιακού προγράμματος «Ολιστικά εναλλακτικά συστήματα - Κλασική Ομοιοπαθητική». (Π.Μ.Σ. του Τ.Μ.Σ.Π.Σ.)
  22. 2008-2009. Πάμε Ακρόπολη, Σχεδίαση στερεοσκοπικού βίντεο αναπαράστασης του Λόφου της Ακροπόλεως για το σύγχρονο Μουσείο Ακρόπολης. (Σχεδίαση παραγωγής PLD)
  23. 2008-2009. Αρχαίος Ναός, Σχεδίαση στερεοσκοπικού βίντεο αναπαράστασης Ναών της Ακροπόλεως για το σύγχρονο Μουσείο Ακρόπολης. (Σχεδίαση παραγωγής PLD)

## 7 Ακαδημαϊκές δραστηριότητες

- **2002-σήμερα:** Ερευνητής, Μέλος της Ερευνητικής Ομάδας Διαδραστικών Συστημάτων με επικεφαλής τον Καθ. Ι. Δαρζέντα.
- **2003-2007:** Εκπόνηση Διδακτορικής Διατριβής.
- **2000-2002:** Ερευνητής, Μέλος της Ερευνητικής Ομάδας *Εικονικής πραγματικότητας* με επικεφαλής τον Καθ. Μ. Στρίντζη.

### 7.1 Επίβλεψη & Συν-επίβλεψη Διπλωματικών Εργασιών

- Επίβλεψη είκοσι (20) διπλωματικών εργασιών στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων και στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών: Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων.
- Συν-επίβλεψη δεκατριών (13) διπλωματικών εργασιών στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων και στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών: Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων.

## 8 Επιστημονική Δραστηριότητα

### 8.1.1 Επιστημονικές Επιτροπές σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά (3)

- IEEE Multimedia
- International Journal of Design
- Universal Access in the Information Society

### 8.1.2 Επιστημονικές Επιτροπές σε Διεθνή Επιστημονικά Συνέδρια (4)

- Human Computer Interaction, CHI2004, Vienna Austria
- Human Computer Interaction International HCII, 2003-
- 5th Hellenic Conference on Artificial Intelligence, Setn2008, Ermoupolis Syros

- Accessible Design in the Digital World Conference.

## 9 Δημοσιεύσεις

### 9.1 Άρθρα σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά

- J1. Tzouvaras, D., Nikolakis, G., Fergadis, G., Malassiotis, S., & Stavrakis, M. (2004). Design and implementation of haptic virtual environments for the training of the visually impaired. *Neural Systems and Rehabilitation Engineering, IEEE Transactions on* [see also *IEEE Trans. on Rehabilitation Engineering*], 12(2), 266-278. doi:10.1109/TNSRE.2004.828756.
- J2. Koutsabasis, P., Stavrakis, M., Viorres, N., Darzentas, J., Spyrou, T., & Darzentas, J. (2008). A descriptive reference framework for the personalisation of e-business applications. *Electronic Commerce Research*, 8(3), 173-192. Springer, doi:10.1007/s10660-008-9021-1.
- J3. Vosinakis, S., Koutsabasis, P., Stavrakis, M., Viorres, N., & Darzentas, J. (2008). Virtual Environments for Collaborative Design: Requirements and Guidelines from a Social Action Perspective. *CoDesign*, 4(3), 133-150. doi:10.1080/15710880802250112.
- J4. Koutsabasis, P., Stavrakis, M., Spyrou, T., & Darzentas, J. (2011). Perceived impact of asynchronous e-learning after long-term use: implications for design and development. *International Journal of Human-Computer Interaction*.

### 9.2 Κεφάλαια σε Βιβλία

- B1. Tzouvaras, D., Nikolakis, G., Fergadis, G., Malassiotis, S., & Stavrakis, M. (2002). Virtual Environments for the Training of Visually Impaired. In S. Keates, P. Clarkson, P. Langdon, & P. Robinson (Eds.), *Universal Access and Assistive Technology*. London: SPRINGER-VERLAG LONDON LIMITED.

### 9.3 Δημοσιεύσεις σε Πρακτικά Συνεδρίων

- C1. Tzouvaras, D., Nikolakis, G., Fergadis, G., Malassiotis, S., & Stavrakis, M. (2002). ENORASI – Design and Implementation of Virtual Environments for Training of the Visually Impaired. In *ASSETS 2002* (pp. 41-48). Presented at the SIGCAPH ACM, Edinburg, UK. Retrieved from <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=638249.638259>.
- C2. Tzouvaras, D., Nikolakis, G., Fergadis, G., Malassiotis, S., & Stavrakis, M. (2002c). Feasibility Study of a Human-Computer Interaction System for the Training of Visually Impaired. In *SETN-2002*. Presented at the 2nd Hellenic Conference On Artificial Intelligence, Thessaloniki, Greece.
- C3. Tzouvaras, D., Nikolakis, G., Fergadis, G., Malassiotis, S., & Stavrakis, M. (2002a). Virtual Environments for the Training of Visually Impaired (pp. 151-160). Presented at the CUWATTS Conference, Cambridge. (δημοσιεύθηκε και ως κεφάλαιο βιβλίου. Βλ. B1)
- C4. Stavrakis, M., Spyrou, T., & Darzentas, J. (2003). Synthesising Creativity: Systems to support interactive human processes for aesthetic product design. Presented at the 10th International Conference on Human – Computer Interaction (HCI2003), Crete, Greece.
- C5. Kyriakoulakos, P., Stavrakis, M., & Benayoun, M. (2007). From Immersion Art to Fusion Art: Watch-Out! The Eyes of the City in Athens 2004 Olympic Games. Poster presentation presented at the Intuition 2007, Athens. Retrieved from <http://www.intuition2007.org/>
- C6. Stavrakis, M., Chnarakis, N., Gavogiannis, A., Spyrou, T., & Darzentas, J. (2007). A multi-methodological view for the collaborative design of virtual environments. Presented at the 4th Intuition International Conference and Workshop, Athens.
- C7. Viorres, N., Xenofon, P., Stavrakis, M., Vlachogiannis, E., Koutsabasis, P., & Darzentas, J. (2007). Major HCI Challenges for Open Source Software Adoption and Development. In *Lecture Notes in Computer Science, Online Communities and Social Computing* (Vol. 4558, pp. 455-464). Springer. Retrieved from [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-540-73257-0\\_50](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-540-73257-0_50).

- C8. Stavrakis, M., Viorres, N., Koutsabasis, P., & Darzentas, J. (2007). A Theoretical Framework of Co-purposing in Systems Design. In *Lecture Notes in Computer Science, Human Interface and the Management of Information. Interacting in Information Environments* (Vol. 4558, pp. 176-184). Springer. Retrieved from [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-540-73354-6\\_20](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-540-73354-6_20).
- C9. Vosinakis, S., Koutsabasis, P., Stavrakis, M., Viorres, N., & Darzentas, J. (2007). Supporting Conceptual Design in Collaborative Virtual Environments. Presented at the 11th Panhellenic Conference on Informatics (PCI 2007), Patras, Greece.
- C10. Dougalis, E., Stavrakis, M., & Koutsabasis, P. (2008). Supporting educational processes in academia with a collaborative content management platform: longitudinal implications in education, administration and social life. In *ICIETE2008*. Presented at the International Conference on Institutional Evaluation Techniques in Education, Samos, Greece.
- C11. Verigakis, N., Stavrakis, M., & Darzentas, J.D. (2010). Educational Interactive Storytelling for Narrative Comprehension and Recall in Dyslexic Children: Employing a Mythic Narrative Structure. In *First International Workshop on Interactive Storytelling for Children*. Presented at the IDC 2010, Barcelona, Spain: ACM.

## 10 Βιβλιογραφικές Παραπομπές

- **Τριάντα Δύο (32)** βιβλιογραφικές ετερο-αναφορές μέχρι τον Ιούνιο του 2010: 15 στην εργασία [J1], 2 στην εργασία [J2], 3 στην εργασία [C1], 1 στην εργασία [C3], 1 στην εργασία [C4], 7 στην εργασία [C7], 2 στην εργασία [C9], 1 στην εργασία [C11].

Αναλυτικά:

**[J1]** Tzovaras, D., Nikolakis, G., Fergadis, G., Malassiotis, S., & Stavrakis, M. (2004). Design and implementation of haptic virtual environments for the training of the visually impaired. *Neural Systems and Rehabilitation Engineering, IEEE Transactions on* [see also *IEEE Trans. on Rehabilitation Engineering*], 12(2), 266-278. doi:10.1109/TNSRE.2004.828756.

1. Aguilera, E. J. G., Bernsen, N. O., Rodríguez, S., Bescós, L. D., Fanard, F. X., Correa, P., Hernandez, B. M., et al. (2004). Project ref. no. FP6-507609 Project acronym SIMILAR Deliverable status R Contractual date of delivery.
2. Jason Rotella, (2005). Predictive Tracking of Quasi Periodic Signals for Active Relative Motion Cancellation in Robotic Assisted Coronary Artery Bypass Graft Surgery, M.S. Thesis, Case Western Reserve University. Retrieved fr. <http://robotics.case.edu/publications.html>
3. Kahol, K., Tripathi, P., McDaniel, T., & Panchanathan, S. (2005). Modeling context in haptic perception, rendering and visualization. *Advances in Multimedia Information Systems, Proceedings*, 3665, 102-114.
4. Kahol, K., Tripathi, P., & Panchanathan, S. (2005). Haptic User Interfaces: Design, testing and evaluation of haptic cueing systems to convey shape, weight, material and texture information. *Human-Computer Interaction, Las Vegas Nevada*.
5. Formaglio, A., & Prattichizzo, D. (2005). A smooth approximation of mobile platform displacement for mobile haptic interfaces. In *Proceedings of 2nd international conference on enactive interfaces, Genoa*.
6. Karpov, A., Ronzhin, A., Nechaev, E., & Chernakova, S. (2005). Multimodal system for hands-free PC control. *IN PROC. OF 13-TH EUROPEAN SIGNAL PROCESSING CONFERENCE EUSIPCO-2005*.
7. Aysal, T. C., & Barner, K. E. (2006). Stochastic and Deterministic Models for Haptic Pseudo-Textures. In *Haptic Interfaces for Virtual Environment and Teleoperator Systems, International Symposium on* (Vol. 0, p. 71). Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer Society. doi:<http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/VR.2006.125>

8. Kahol, K., Tripathi, P., Mcdaniel, T., Bratton, L., & Panchanathan, S. (2006). Modeling context in haptic perception, rendering, and visualization. *ACM Trans. Multimedia Comput. Commun. Appl.*, 2(3), 219-240. doi:[10.1145/1152149.1152153](https://doi.org/10.1145/1152149.1152153)
9. Kaklanis, N., Gonzalez Calleros, J. M., Vanderdonckt, J., (2008). Hapgets, Towards Haptically-enhanced Widgets based on a User Interface Description Language. E.D. Tzouvaras, D., In Proc. of Multimodal interaction through haptic feedback (MITH) Workshop. Naples.
10. Pascale, M., Mulatto, S., & Prattichizzo, D. (2008). Bringing Haptics to Second Life for Visually Impaired People. In Proceedings of the 6th international conference on Haptics: Perception, Devices and Scenarios (pp. 896-905). Madrid, Spain: Springer-Verlag. Retrieved from <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1423891>
11. Μπάντιος, Α. (2008). Σχεδίαση εκπαιδευτικού παιχνιδιού ως βοήθημα ανάπτυξης δεξιοτήτων προσανατολισμού και κινητικότητας από άτομα με προβλήματα όρασης (Διπλωματική Εργασία). Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Σύρος.
12. Kahol, K., & Panchanathan, S. (2008). Neuro-cognitively inspired haptic user interfaces. *Multimedia Tools Appl.*, 37(1), 15-38, Springer
13. Binns, A., Bunce, C., Dickinson, C., Harper, R., Tudor-Edwards, R., & Woodhouse, M. (2009). Low vision service outcomes: a systematic review. Low Vision Service Model Evaluation (LOVSME) project.
14. Jonson, K. A. (2009). Multi-Sensory Human Computer Interaction: Enabling the Visually and/or Hearing Impaired Computer Users (Master's thesis). University of Colorado, Colorado Springs.
15. Perez, C., Donoso, J., & Medina, L. (2010). A critical experimental study of the classical tactile threshold theory. *BMC Neuroscience*, 11(1), 76. doi:[10.1186/1471-2202-11-76](https://doi.org/10.1186/1471-2202-11-76)

**[J2]** Koutsabasis, P., Stavrakis, M., Viorres, N., Darzentas, J., Spyrou, T., & Darzentas, J. (2008). A descriptive reference framework for the personalisation of e-business applications. *Electronic Commerce Research*, 8(3), 173-192. Springer, doi:[10.1007/s10660-008-9021-1](https://doi.org/10.1007/s10660-008-9021-1).

16. Mohammad Arshad Sheikh, (2009) Conversion Rate Problem of SMEs in Internet Marketing - a Developing Country Perspective, MSc Thesis, Blekinge Institute of Technology, School of Management.
17. Casemore, C. (2008) E-Marketing and E-Commerce: Revolutionizing the Business Sector, University of Guelph, Guelph, ON.

**[C1]** Tzouvaras, D., Nikolakis, G., Fergadis, G., Malassiotis, S., & Stavrakis, M. (2002). ENORASI – Design and Implementation of Virtual Environments for Training of the Visually Impaired. In ASSETS 2002 (pp. 41-48). Presented at the SIGCAPH ACM, Edinburg, UK.

18. Avizzano, C., Marcheschi, S., Angerilli, M., Fontana, M., Bergamasco, M., Gutierrez, T., & Mannegeis, M. (2003). A multi-finger haptic interface for visually impaired people. In Robot and Human Interactive Communication, 2003. Proceedings. ROMAN 2003. The 12th IEEE International Workshop on (pp. 165-170). Presented at the Robot and Human Interactive Communication, 2003. Proceedings. ROMAN 2003. The 12th IEEE International Workshop on. doi:[10.1109/ROMAN.2003.1251838](https://doi.org/10.1109/ROMAN.2003.1251838)
19. Williams, P., Jamali, H. R., & Nicholas, D. (2006). Using ICT with people with special education needs: what the literature tells us. *Aslib Proceedings*, 58(4), 330-345. doi:[10.1108/00012530610687704](https://doi.org/10.1108/00012530610687704)
20. Trewin, S., Laff, M., Hanson, V., & Cavender, A. (2009). Exploring Visual and Motor Accessibility in Navigating a Virtual World. *ACM Trans. Access. Comput.*, 2(2), 1-35. doi:[10.1145/1530064.1530069](https://doi.org/10.1145/1530064.1530069)

**[C3]** Tzouvaras, D., Nikolakis, G., Fergadis, G., Malassiotis, S., & Stavarakis, M. (2002a). Virtual Environments for the Training of Visually Impaired (pp. 151-160). Presented at the CUWATTS Conference, Cambridge.

21. Lécuyer, A., Mobuchon, P., Mégard, C., Perret, J., Andriot, C., & Colinot, J. (2003). HOMERE: a Multimodal System for Visually Impaired People to Explore Virtual Environments. *PROC. OF IEEE VR*, 251--258.

**[C4]** Stavarakis, M., Spyrou, T., & Darzentas, J. (2003). Synthesising Creativity: Systems to support interactive human processes for aesthetic product design. Presented at the 10th International Conference on Human – Computer Interaction (HCI2003), Crete, Greece.

22. Hellinger, U. (2007). Computational support of human creativity in design (Master's thesis). Laboratoire d' informatique Grenoble Equipe MAGMA, Institut für Algorithmen und kognitive Systeme, Grenoble.

**[C7]** Viorres, N., Xenofon, P., Stavarakis, M., Vlachogiannis, E., Koutsabasis, P., & Darzentas, J. (2007). Major HCI Challenges for Open Source Software Adoption and Development. In *Lecture Notes in Computer Science, Online Communities and Social Computing* (Vol. 4558, pp. 455-464). Springer. Retrieved from [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-540-73257-0\\_50](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-540-73257-0_50).

23. Iivari, N. (2008) Empowering the users? A critical textual analysis of the role of users in open source software development, accepted for publication, *AI & Society*, Springer.
24. Iivari, N., Hedberg, H. and Kirves, T. (2008) Usability in Company Open Source Software Context - Initial Findings from an Empirical Case Study, in *Open Source Development, Communities and Quality*, IFIP, pp. 359-365, ISBN: 978-0-387-09683-4.
25. Hedberg, H. & Iivari, N. (2009) Integrating HCI Specialists into Open Source Software Development Projects, in C. Boldyreff et al. (Eds.): *Open Source Software 2009*, IFIP AICT 299, pp. 251–263, 2009.
26. Bach, P.M. (2009) Supporting the User Experience in CodePlex, an Open Source Project Hosting Website, in *Proceedings of the 5th International Conference on Open Source Systems (OSS 2009)*, Doctoral Consortium, June 3, 2009, Skovde, Sweden, June 3–6, 2009, pp. 95-107.
27. Iivari, N. (2009) “Constructing the users” in open source software development: An interpretive case study of user participation, *Information Technology & People*, Year: 2009, Volume: 22, Issue: 2, Pages: 132 - 156, Emerald Group Publishing Limited.
28. Iivari, N. (2009) Discourses on User Participation: Findings from Open source Software Development Context, Chapter IV in Panayiotis Zaphiris (Ed.) *Cross-Disciplinary Advances in Human Computer Interaction*, Idea Group Inc.
29. Rasa, A. & Capretz, L.F. (2010) Contributors' preference in open source software usability: an empirical study, *International Journal of Software Engineering & Applications* Vol. 1, Num. 2, April. 2010.

**[C9]** Vosinakis, S., Koutsabasis, P., Stavarakis, M., Viorres, N., & Darzentas, J. (2007). Supporting Conceptual Design in Collaborative Virtual Environments. Presented at the 11th Panhellenic Conference on Informatics (PCI 2007), Patras, Greece.

30. Uflacker, M. (2009) Computational Analysis of Virtual Team Collaboration in the Early Stages of Engineering Design, in Meinel, C. et al (Eds) *Proceedings of the 4th Ph.D. Retreat of the HPI Research School on Service-Oriented Systems Engineering*, Fall 2009, University of Potsdam.
31. Uflacker, M., & Zeier, A. (2011). A semantic network approach to analyzing virtual team interactions in the early stages of conceptual design. *Future Gener. Comput. Syst.*, 27(1), 88-99.

**[C11]** Verigakis, N., Stavrakis, M., & Darzentas, J. (2010). Educational Interactive Storytelling for Narrative Comprehension and Recall in Dyslexic Children: Employing a Mythic Narrative Structure. In First International Workshop on Interactive Storytelling for Children. Presented at the IDC 2010, Barcelona, Spain: ACM.

32. Garzotto, F., Paolini, P., & Sabiescu, A. (2010). Interactive storytelling for children. In Proceedings of the 9th International Conference on Interaction Design and Children (pp. 356-359). Barcelona, Spain: ACM. doi:10.1145/1810543.1810613.