

ΟΚΤ. 2022

Βιογραφικό Σημείωμα

Ιωάννης Ξενάκης Ph.D.



Επικοινωνία

Επώνυμο: Ξενάκης

Όνομα: Ιωάννης

Ημ. Γεν.: 26 Οκτωβρίου 1973

Εθνικότητα: Ελληνική

Email: ioanxenakis@gmail.com

Ιστότοπος: <http://ixen.syros.aegean.gr/>

Τηλ. : +306972233168

Τόπος διαμονής: Ερμούπολη, Σύρος

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΈΡΕΥΝΑΣ	4
ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟΥ	4
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ	10
ΣΠΟΥΔΕΣ	13
ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΟ ΔΙΠΛΩΜΑ (Ph.D.) ΜΗΧΑΝΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ	13
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΔΙΠΛΩΜΑ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ (M.Sc.) ΣΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ	14
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΔΙΠΛΩΜΑ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ (M.Sc.) ΣΤΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ	14
ΠΤΥΧΙΟ (B.A.) ΣΤΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ	14
ΠΤΥΧΙΟ (B.S.) ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ	15
ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ	16
Άρθρα υπό εξέλιξη	16
Άρθρα υπό κρίση	16
Επιμέλεια Εκδόσεων	17
Άρθρα σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά και Κεφάλαια σε Βιβλία με Κριτές	18
Διεθνή Συνεδρία με Κριτές	22
Αναφορές	23
Διακρίσεις	39
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ	44
Ομιλίες	44
Οργάνωση Διεθνών Συνεδρίων	45
Μέλος Συντακτικής Επιτροπής & Επιμελητής Εκδόσεων σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά	47
Κριτής σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά και Συνέδρια	50
Συμμετοχή σε Ευρωπαϊκά και Εθνικά Ερευνητικά και Αναπτυξιακά Έργα	54
Διδακτική Εμπειρία	58
Διδασκαλία σε Προπτυχιακές Σπουδές	58
Διδασκαλία σε Μεταπτυχιακές Σπουδές	69
Επιβλεπή Διπλωματικών Εργασιών	70
Άλλες Δραστηριότητες	73

ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ	73
ΕΡΓΑΣΙΑΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ	74
ΕΚΘΕΣΕΙΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ & ΣΧΕΔΙΑΣΗ	75

Περιοχές Ειδίκευσης και Έρευνας

Σύντομη περιγραφή του βιογραφικού

Έρευνα

Ο Ιωάννης Ξενάκης είναι μέλος της ερευνητικής ομάδας του **Εργαστηρίου Πολύπλοκων Συστημάτων & Σχεδίασης Υπηρεσιών (CSSD lab)** του Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων (ΤΜΣΠΣ) στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Το εργαστήριο επικεντρώνεται σε όλο το εύρος των γενικότερων περιοχών της Πολυπλοκότητας Συστημάτων και των συναφών θεωρητικών παραδειγμάτων, και ειδικότερα των προβληματικών χώρων σχεδίασης, και πιο συγκεκριμένα, στις ολιστικές, και με χρήση συστημικής 'γλώσσας' οργανωσιακές προσεγγίσεις σύλληψης, διερεύνησης, κατανόησης, ανάλυσης, και σχεδίασης Πολύπλοκων & Αυτόνομων Συστημάτων και Υπηρεσιών όπως αυτά αφορούν σε ποικίλα φαινόμενα και προβλήματα στα παρακάτω γνωστικά πεδία:

Πολυπλοκότητα Αλληλεπιδραστικών Οργανώσεων, Πολυπλοκότητα Σχεδιαστικών Διεργασιών, Θεωρία και Μεθοδολογία Σχεδίασης, Συστημική Θεωρία & Αυτό-οργάνωση, Σχεδίαση Υπηρεσιών, Σχεδίαση Κοινωνικής Καινοτομίας, Σχεδίαση για Όλους, Σχεδίαση Πληροφορίας, Αειφόρος Σχεδίαση, κ.α.

Ακαδημαϊκή – Επαγγελματική εμπειρία

Ο Ιωάννης Ξενάκης είναι Επίκουρος καθηγητής στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου με γνωστικό αντικείμενο «Σχεδιαστική Σκέψη και Λειτουργικός Ιδεασμός».

ΦΕΚ 3129/20.12.2021 τ.Γ'

Έχει μεγάλη διδακτική εμπειρία, στην ανάπτυξη της Σχεδιαστικής σκέψης και τον Λειτουργικό ιδεασμό. Ειδικά έχει διδάξει:

- ο 14 μαθήματα στο Προπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών, από αυτά τα
 - ο 7 στον Λειτουργικό ιδεασμό (functional ideation) και Ανάπτυξη ιδεών (Concept generation), στην Σχεδίαση διαδραστικών προϊόντων και συστημάτων σε Design Studios όλων των βαθμίδων,
 - ο 2 στον Ιδεασμό στις Γραφικές Τέχνες,
 - ο 4 στην Ιστορία του Design & Ιστορία Τέχνης
 - ο 1 στην Συναισθηματική & Αισθητική Σχεδίαση
- ο 3 μαθήματα στο Μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών
 - ο 2 στο γνωστικό της Σχεδίασης Διαδραστικών Προϊόντων και Συστημάτων σε Design Studios
 - ο 1 στην Πληροφορική

Έχει πολυετή εργασιακή εμπειρία στην βιομηχανία των γραφικών τεχνών, με εμπλοκή σε όλο το φάσμα της περάτωσης των εργασιών που άπτονται των γραφικών τεχνών: από την δημιουργία της ιδέας (concept generation) την σχεδίαση της υλοποίησης του έργου (production planning), ως την ανάπτυξη του προϊόντος (product development) και την βιομηχανική παραγωγή του εντύπου (production).

Ασκεί καλλιτεχνικό έργο ως εικαστικός, έχοντας στο ενεργητικό του 12 εκθέσεις ζωγραφικής από τις οποίες οι 5 είναι ατομικές.

Σπουδές

Είναι κάτοχος διδακτορικού διπλώματος (Ph.D), 2 μεταπτυχιακών τίτλων (masters), και 2 ακαδημαϊκών τίτλων. Αναλυτικά:

- ο Είναι κάτοχος Διδακτορικού διπλώματος (Ph.d.) με τίτλο " «Ο ρόλος των αισθητικών συναισθημάτων κατά την αλληλεπίδραση ανθρώπου-τεχνουργήματος» (The role of aesthetic emotions in human-artifact interaction process).
 - ο **Επιστημονικές περιοχές:** design theory, cognitive psychology, emotions, aesthetic theory, interaction design.
- ο Είναι κάτοχος 2 μεταπτυχιακών τίτλων:
 - A. Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης (M.Sc.) στη «Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων»
 - B. Αδιάσπαστο τίτλο σπουδών μεταπτυχιακού επιπέδου (integrated master) (M.Sc. & B.F.A.) στη ζωγραφική
- ο Είναι κάτοχος 2 ακαδημαϊκών τίτλων:
 - A. από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, Αθήνας (Bachelor's of Fine Arts, B.F.A.)
 - B. από την Σχολή Γραφικών Τεχνών και Καλλιτεχνικών Σπουδών, Αθήνα, (Bachelor of Science, B.S.)

Δημοσιευμένο έργο

Έχει δημοσιεύσει 10 peer-reviewed έγκριτες δημοσιεύσεις (επιστημονικά άρθρα, κεφάλαια σε βιβλία, ειδικές εκδόσεις) σε διεθνείς εκδοτικούς οίκους υψηλού και πολύ υψηλού κύρους. Ειδικά:

- Έχει κάνει την επιμέλεια εκδόσεων σε 1 βιβλίο-ειδικό τεύχος (Special Issue) σε peer-reviewed Q1 (υψηλότερη βαθμίδα) διεθνές εκδοτικό οίκο.
- Έχει δημοσιεύσει 8 peer-reviewed διεθνή περιοδικά με Impact Factor από 1.391 ως 4.05 που θεωρείται διεθνώς αρκετά υψηλό για την περιοχή έρευνας που εργαζόμαστε. Ειδικά:
 - ο 6 έχουν δημοσιευθεί σε περιοδικά στην βαθμίδα Q1¹ (highest value) στις περιοχές Philosophical and Theoretical Psychology, Product Design, Design Theory, Philosophy of Science.
 - ο 1 (μονογραφία) έχει δημοσιευθεί στην βαθμίδα Q2 (second highest value) στην περιοχή Philosophical and Theoretical Psychology και στην περιοχή του Product and Service Design.
- Έχει δημοσιεύσει 1 peer-reviewed Κεφάλαιο σε Επιστημονικό Βιβλίο διεθνή εκδοτικού οίκου.

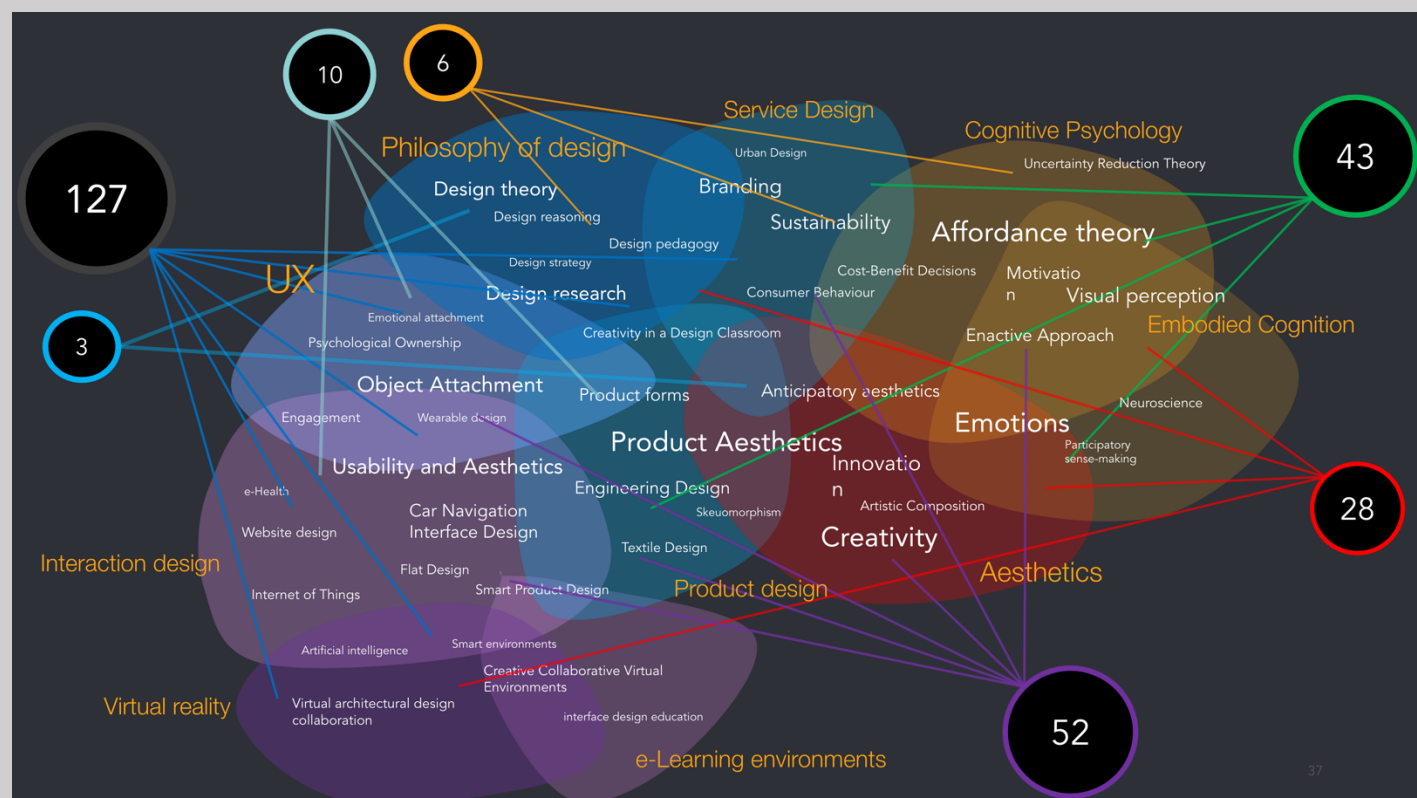
¹ Σύμφωνα με το **SJR*** , το σύνολο των επιστημονικών περιοδικών κατατάχθηκε και χωρίστηκε σε τέσσερις ίσες ομάδες. Το **Q1** αφορά τα περιοδικά με τις υψηλότερες τιμές, το **Q2** τη δεύτερη υψηλότερη τιμή, το **Q3** με τις τρίτες υψηλότερες τιμές και το **Q4** με τις χαμηλότερες τιμές.

* το **SCImago Journal & Country Rank** είναι ένας διεθνώς αναγνωρισμένος θεσμός αξιολόγησης επιστημονικών περιοδικών με βάση επιστημονικούς δείκτες που αναπτύσσονται από το **Scopus®** και την Elsevier B.V.

- Έχω 10 συμμετοχές σε peer-reviewed Διεθνή Συνέδρια.

Publications				Journal metrics			
Type of publication	Contribution	Publication	Area and topics	Rate	Impact factor	H index	SCImago Journal Rank
(1) Special Issue	1 st Guest Editor	New ideas in Psychology, ELSEVIER	Philosophical and Theoretical Psychology, Aesthetics & Design Theory	Q1	1.550	40	0.494
(8) peer-reviewed Journals	(1) <u>monographia</u>	Cognitive Processing, SPRINGER	Experimental & Cognitive Psychology, Design Theory, Emotions, Aesthetic Cognition	Q2	1.391	41	0.556
	(6) 1 st Author	Philosophical Psychology TAYLOR & FRANCIS GROUP	Philosophy of Science Psychology of Aesthetics, Empirical Aesthetics, Philosophical Aesthetics	Q1	1.770	47	0.634
		Design Studies, ELSEVIER	Arts & Humanities, Engineering, Social Sciences Design Theory, Perception - Affordances, Aesthetic Cognition	Q1	2.791	87	1.104
		Frontiers in Psychology, FRONTIERS MEDIA S.A.	Theoretical Psychology, Cognitive Science, Aesthetic Cognition, Design Theory, Emotional Design, Affordances	Q1	2.798	95	0.914
		(2) New ideas in Psychology , ELSEVIER	History & Philosophy of Science, Cognitive Psychology, Emotional Theory, Design Theory , Aesthetic Cognition	Q1	1.550	40	0.494
		Cybernetics & Human Knowing, IMPRINT ACADEMIC	Philosophy of Science, Second-order cybernetics, Cybersemiotics, Emotional Design	-	-	-	-
	(1) 2nd Author	New ideas in Psychology , ELSEVIER	History & Philosophy of Science, Cognitive Psychology, Emotional Theory, Design Theory , Aesthetic Cognition	Q1	1.550	40	0.494
(1) Book Chapter	1st Author	SPRINGER	Theoretical Psychology, Embodied Cognition, Aesthetic Cognition, Emotional Theory				
(10) Conferences			Theoretical Psychology, Design Theory, HCI, Aesthetics, Design and Emotional Theory , Non-Verbal Communication				

Αξιολόγηση - Διακρίσεις έργου



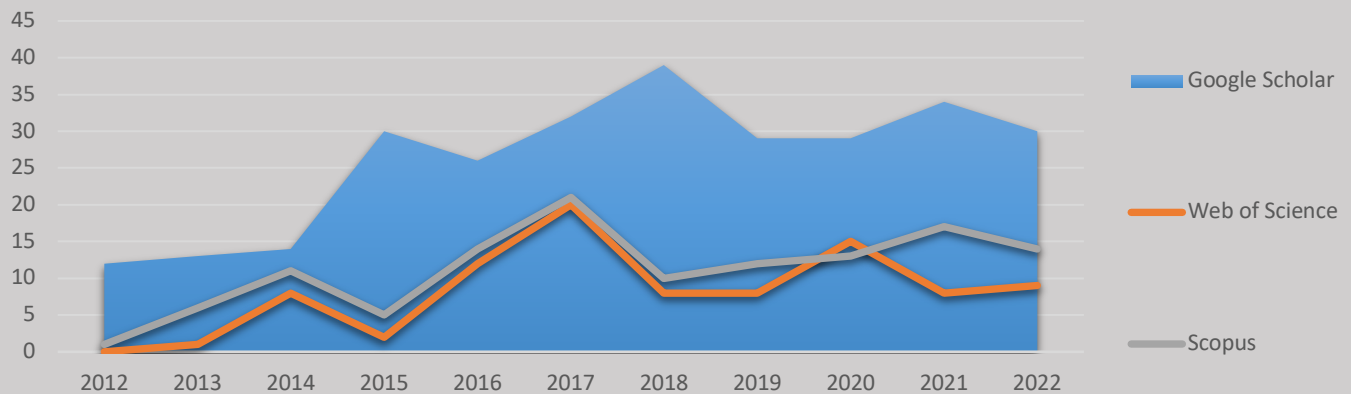
Citations in Research areas

Το έργο μου αναφέρεται παγκοσμίως σε έγκριτες διεθνείς δημοσιευμένες μελέτες και διδακτορικά. Οι έγκριτοι οίκοι αξιολόγησης καταγράφουν για το έργο μου

- ο Το [Google Scholar® metrics](#) καταγράφει 296 Citations (Οκτ. 2022) με:
 - ο Στο δείκτη h-index 7²
 - ο i10-index 6
- ο Το [Scopus® Author Identifier](#) καταγράφει 137 Citations (Οκτ. 2022) με
 - ο h-index 4

² Ο δείκτης **h** είναι μια μέτρηση του επιπέδου του συγγραφέα που προσπαθεί να μετρήσει τόσο την παραγωγικότητά του όσο και την επίδραση των δημοσιεύσεων του στην διεθνή κοινότητα. Ο δείκτης βασίζεται στο σύνολο των δημοσιεύσεων με τις περισσότερες αναφορές και στον αριθμό των αναφορών που έλαβαν σε δημοσιεύσεις από άλλους συγγραφείς. Ο δείκτης **i10** αναφέρεται στον αριθμό δημοσιεύσεων με 10 ή περισσότερες αναφορές.

Citations



- Εργασία του αναφέρεται σε κριτική αξιολόγηση υψηλής στάθμης στο περιοδικό *Psychological Review* με πολύ υψηλό Impact Factor: 8.572
- Εργασία του προτάθηκε από τη The Design Research Society και την Elsevier για το *Design Studies Award* ως μία από τις σημαντικότερες στο Design.
- Εργασία του τιμήθηκε το 2017 με διάκριση ως *Highly Cited Research* σύμφωνα με τις μετρήσεις του *Scopus®*.
- Δύο εργασίες του βρέθηκαν μεταξύ των most cited papers σύμφωνα με το *Scopus®*.
- Εργασία του που έχει φτάσει τις 24.687 αναγνώσεις, περισσότερες από το 97% όλων των άρθρων που έχουν δημοσιευτεί στο πολύ έγκριτο περιοδικό *Frontiers* και 2.334 downloads, περισσότερα από το 93% όλων των άρθρων που έχουν δημοσιευτεί στο ίδιο περιοδικό.
- Είναι ενεργό μέλος Επιμέλειας Εκδόσεων (Editorial Boards) σε 3 Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά
- Έχω τελέσει καλεσμένος Επιμελητής Εκδόσεων (Guest Editor) σε 2 Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά.
- Είναι ενεργός Κριτής σε 9 Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά
- Έχει τελέσει μέλος της οργανωτικής επιτροπής σε 2 Διεθνή και ένα 1 Ελληνικό συνέδριο.
- Έχει συμμετάσχει ως ερευνητικό μέλος σε 6 Ευρωπαϊκά και Εθνικά Αναπτυξιακά Ερευνητικά Προγράμματα



Ερευνητικά ενδιαφέροντα

Περιοχές έρευνας

Ο χώρος στον οποίο κινούμαι ερευνητικά εκτείνεται σε ένα ευρύ φάσμα επιστημών με βασικό στόχο την κατανόηση και εξήγηση των μηχανισμών που συνθέτουν και οργανώνουν την **σχεδιαστική σκέψη** ώστε:

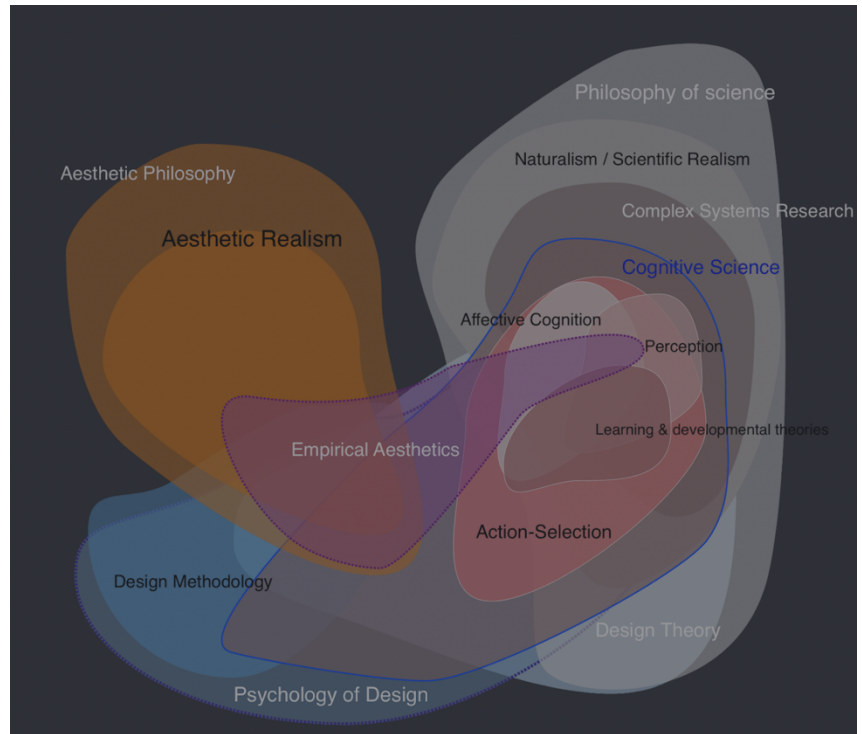
- ο Να ενισχυθεί η **αλληλεπιδραστική ικανότητα** του ατόμου να **εντοπίζει** και να **αξιολογεί** (αισθητικά/συναισθηματικά) αλληλεπιδραστικές ευκαιρίες για σχεδίαση, αποσκοπώντας στην συνολική ανάπτυξη της διερευνητικής αντίληψης ώστε
- ο Να ενισχυθεί η δυνατότητα του ατόμου να **αντιμετωπίζει** και να **μειώσει την σχεδιαστική αβεβαιότητα** κατά την εννοιολογική φάση της σχεδιαστικής διεργασίας, και ειδικά
- ο Να ενισχυθεί η **λήψη αποφάσεων που σχετίζονται με την παραγωγή εναλλακτικών ιδεών** (καινοτόμων σχεδιαστικών νοημάτων/αναπαραστάσεων).

ο

Το έργο μου ως σύνολο,

- ο η διδακτορική μου διατριβή,
- ο οι δημοσιεύσεις μου,
- ο τα ερευνητικά προγράμματα στα οποία έχω συμμετάσχει,
- ο το εκπαιδευτικό μου έργο, αλλά και
- ο το καλλιτεχνικό μου έργο,

απαιτεί την σύνθεση ενός διεπιστημονικού προφίλ που εκτείνεται από την επιλογή του φιλοσοφικού «παραδείγματος» ως θεωρητική βάση για την **ανάλυση και εξήγηση γνωστικών φαινομένων** που αφορούν την δόμηση επιλογών δράσης ως αναδυόμενες αναπαραστάσεις στα πλαίσια αλληλεπίδρασης, πεδίο που συσχετίζεται με την **φιλοσοφία της νόησης** και την **γνωστική επιστήμη** (empirical research programs in cognitive science) και συνδέει τόσο φιλοσοφικές αλλά και επιστημονικές περιοχές από τους χώρους:



- ο της **Φιλοσοφίας της Επιστήμης** (Philosophy of Science),
- ο της **Κυβερνητικής 2^{ης} τάξης** (Second-order Cybernetics),
- ο της **Φιλοσοφίας της Ενσώματης νόησης και Αλληλεπίδρασης** (Embodied cognition, Enactivism, Interactivism),
- ο της **Αισθητικής Φιλοσοφίας**,
- ο των Επιστημών Συμπεριφοράς και ιδιαίτερα της **Γνωστικής Ψυχολογίας** με στόχο να επιτευχθεί μια νατουραλιστική - ρεαλιστική περιγραφή της αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με το **πλαίσιο σχεδίασης** (άνθρωποι – αντικείμενα - κουλτούρα), με έμφαση σε περιοχές όπως:
 - ο Θεωρίες Συναισθημάτων/κινητοποίησης (Affective cognition/Motivation)
 - ο Θεωρίες Αντίληψης
 - ο Γνωστικές Θεωρίες Αισθητικής και Αισθητική Επιστήμη (Cognitive Aesthetics, Experimental Aesthetics, Neuroaesthetics)

και εκτείνεται ως τις δυνατότητες εφαρμογής των εξηγήσεων των παραπάνω φαινομένων σε θεωρητικά και εμπειρικά πεδία που στοχεύουν στην διερεύνηση της **Σχεδιαστικής Σκέψης**.

- ο της **Φιλοσοφίας της Σχεδίασης**,
- ο της **Επιστήμης και Θεωρίας Σχεδίασης** αναφορικά με τα:
 - Παραγωγή **σχεδιαστικών αναπαραστάσεων/ λειτουργικών ιδεών** (functional ideation),
 - **Συναισθηματικό Σχεδιασμό** (emotional/aesthetic design),
 - **Σχεδίαση αλληλεπίδρασης ανθρώπου με άνθρωπο** (service design),
 - **Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Τεχνουργήματος** (όπως ενδεικτικά αναφέρονται θέματα που αφορούν αλληλεπιδράσεις με προϊόντα, όπως σχεδίαση πληροφοριακών συστημάτων, βιομηχανικός σχεδιασμός κλπ.) και
 - **Μεθοδολογίες Σχεδίασης**

Τα ερευνητικά μου ενδιαφέροντα επικεντρώνονται:

Βάση των αρχών του Επιστημονικού Ρεαλισμού, της Συστημικής Σκέψης, της Ενσώματης Νόησης και της Οργανωσιακής προσέγγισης για τα πολύπλοκα συστήματα, μελετώ τις γνωστικές ικανότητες των ατόμων να επιλύουν πολύπλοκα, ασαφώς ορισμένα και ανοικτά αλληλεπιδραστικά προβλήματα (όπως τα σχεδιαστικά προβλήματα). Ειδικά, επικεντρώνομαι σε εξηγήσεις του λειτουργικού ρόλου των **αντιληπτικών** και των **συναισθηματικών/αισθητικών** διεργασιών στην παραγωγή και ανάπτυξη **σχεδιαστικών αναπαραστάσεων ή λειτουργικών ιδεών** των εμπλεκόμενων στην σχεδιαστική διεργασία (σχεδιαστές χρήστες/παρατηρητές) ώστε να αναπτύξουν αλληλεπιδραστικές δυνατότητες που θα τους επιτρέπουν όχι μόνο να επιλύουν αλλά και να μάθουν τρόπους να επιλύουν αλληλεπιδραστικά προβλήματα ώστε τελικά να μειώσουν την αλληλεπιδραστική-σχεδιαστική αβεβαιότητα που χαρακτηρίζει τα παραπάνω προβλήματα.

Εικαστικό έργο

Η εικαστική μου δράση μου αφορά ένα πολυετές ζωγραφικό έργο ως μια καταγραφή βιωματικών χώρων και σκέψεων μέσα από μια αλληγορική αναπαράσταση. Οι συνθέσεις μου με βάση τη μεικτή τεχνική είναι έργα που απομακρύνονται από την αξία της παραστατικότητας αναζητώντας όμως ταυτόχρονα στοιχεία και μορφές οικείες από το ορατό μας περιβάλλον. Πολλά από αυτά χαρακτηρίζονται από την ανάγκη του καλλιτέχνη για εξωτερίκευση της ανθρώπινης φθοράς μέσα από το εικαστικό λεξιλόγιο. Έτσι το ανθρώπινο σώμα μοιάζει τις περισσότερες φορές να είναι η αφορμή που άλλοτε είναι προφανές και άλλοτε μετουσιώνεται σε εικαστικές κηλίδες, αποτυπώνοντας την κατακερματισμένη πραγματικότητα την οποία βιώνουμε. Με εξπρεσιονιστική, ρομαντική διάθεση αλλά και σουρεαλιστικά στοιχεία, οι απεικονίσεις αυτές πολλές φορές ξεπερνούν το σώμα ως όριο και μετατρέπονται σε φανταστικούς – αλληγορικούς βιωματικούς χώρους.



Detail

Ioannis Xenakis (2006) mixed technique

Σπουδές

Διδακτορικό δίπλωμα (Ph.D.) Μηχανικού Σχεδίασης

2013

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Τίτλος διατριβής: "The role of aesthetic emotions in human-artifact interaction process", «Ο ρόλος των αισθητικών συναισθημάτων κατά την αλληλεπίδραση ανθρώπου-τεχνουργήματος»,

το Ph.D. αποδόθηκε το Μάρτιο του 2013, με 'άριστα', τον υψηλότερο βαθμό.

Supervisor: Professor John Darzentas,

Επιστημονικές περιοχές: αισθητική θεωρία, γνωστική ψυχολογία, συναισθήματα, θεωρία σχεδίασης, και σχεδίαση αλληλεπίδρασης.

Αυτό που προτείνεται στην διατριβή είναι μια νατουραλιστική εξήγηση των αισθητικών συναισθημάτων που αναδύονται σαν κανονιστικές λειτουργίες σε συνθήκες αβεβαιότητας κατά την αλληλεπίδραση, οι οποίες είναι διαθέσιμες στον γνωστικό πράκτορα προκειμένου να προσδώσει αξία στις δυναμικές προϋποθέσεις της αλληλεπίδρασης. Αυτές οι τιμές επηρεάζουν το σύστημα προσδοκίας του γνωστικού πράκτορα συμβάλλοντας στην εκπλήρωση του στόχου του. Οι αισθητικές αξίες θεωρούνται λειτουργικές ενδείξεις που ενισχύουν ή αποδυναμώνουν την προσδοκία του πράκτορα για επίλυση της δυναμικής αβεβαιότητας που αναδύθηκε κατά συγκεκριμένη αλληλεπίδραση. Οι εν λόγω αξίες προτείνεται ότι οδηγούν σε μηχανισμούς επίλυσης προβλημάτων, οι οποίοι βοηθούν τον πράκτορα να αναδιαμορφώσει τους αλληλεπιδραστικούς του στόχους. Αυτό σημαίνει ότι τα αισθητικά συναισθήματα επηρεάζουν τη διεργασία κατά την οποία ο πράκτορας επιλέγει δράση μέσω της διαμόρφωσης των προσδοκιών αλληλεπίδρασης ενδυναμώνοντας ή όχι τις αποφάσεις του να ενεργήσει. Ως εκ τούτου, τα αισθητικά συναισθήματα επηρεάζουν τις δυναμικές μορφές δράσης του πράκτορα, δηλαδή, τις αναδυόμενες αναπαραστάσεις του καθώς και τα αισθητικά του νοήματα. Έτσι, τα αισθητικά συναισθήματα παίζουν σημαντικό ρόλο στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, εξυπηρετώντας σημαντικές γνωστικές διεργασίες. Τα παραπάνω θεωρητικά ευρήματα βρίσκουν εφαρμογή στην θεωρία σχεδίασης προτείνοντας νέους τρόπους μελέτης της αισθητικής αλλά και εμπλουτίζοντας την έως τώρα κατανόηση του ρόλου της αισθητικής στη σχεδιαστική διεργασία.

Επιπλέον στόχος της διατριβής είναι να εξετάσει πώς τα παραπάνω θεωρητικά ευρήματα εφαρμόζονται στη σχεδιαστική διεργασία και πώς τα αισθητικά συναισθήματα επηρεάζουν το περιεχόμενο των σχεδιαστικών αναπαραστάσεων (design representations). Λαμβάνοντας υπόψη το σχεδιασμό ως μια ένσκηπη διεργασία, η οποία εμφανίζει έναν αλληλεπιδραστικό χαρακτήρα βασισμένο στη μελλοντική προσδοκία των σχεδιαστικών εκβάσεων, ο οποίος υποστηρίζει δράσεις βασισμένες στο νόημα μεταξύ των συμμετεχόντων στη σχεδίαση, προτείνεται ότι η αισθητική αναδύεται κατά τη σχεδιαστική διεργασία, με στόχο να στηρίξει τόσο τους σχεδιαστές όσο και τους χρήστες στη μείωση της σχεδιαστικής αβεβαιότητας (design-uncertainty). Ο όρος «σχεδιαστική αβεβαιότητα» εισάγεται σε αυτή τη διατριβή για να περιγράψει μια κατάσταση στην οποία, οι συμμετέχοντες εμπλέκονται στη σχεδίαση λαμβάνοντας αποφάσεις (δηλαδή παρέχουν και επιλέγουν δράσεις με το τεχνούργημα) που είναι αβέβαιες σε σχέση με το βαθμό εκπλήρωσης των εκάστοτε στόχων τους. Ακολουθώντας το παραπάνω επιχείρημα για το ρόλο της αισθητικής στη σχεδιαστική διεργασία, προτείνεται μια ισχυρή σχέση ανάμεσα στην αισθητική και τις προσφερόμενες δυνατότητες δράσης (affordances).

Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης (M.Sc.) στη Σχεδίαση

2007

Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Τίτλος διπλωματικής εργασίας: «Αισθητικές Κρίσεις στην Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Τεχνουργήματος. Μελέτη, Διεύρυνση και Εμπλουτισμός αντιληπτικού Πλαισίου»

Στην εργασία αυτή λαμβάνεται ως βάση το αντιληπτικό πλαίσιο των τριών επίπεδων αντίληψης του περιβάλλοντος του Norman και των συνεργατών του από τον χώρο της ψυχολογίας. Επίσης επιχειρείται η αναδιαμόρφωση και επέκτασή του, βασιζόμενοι σε θεωρητικές προσεγγίσεις που αφορούν την έννοια της αισθητικής ιδιότητας και της αισθητικής κρίσης στην αισθητική φιλοσοφία, την οικολογική θεωρία του Gibson για την άμεση αντίληψη, στην θεωρία της δραστηριότητας (activity theory) που εστιάζει στη γνωστική ανάπτυξη καθώς και στην αλληλο-εξέλιξη (co-evolution) του χρήστη και του περιβάλλοντος στο οποίο δρα, αλλά και σε σημαντικές μελέτες πάνω στην αλληλεπίδραση. Αυτή η νέα προσέγγιση είναι προσανατολισμένη στην αισθητική εμπειρία και την αισθητική αξιολόγηση του τεχνουργήματος με στόχο πρώτον, να αναπτύξει και στη συνέχεια να παρουσιάσει το νέο πλαίσιο αντίληψης του τεχνουργήματος παραθέτοντας αναλυτικά τα βήματα και τις διεργασίες που λαμβάνουν χώρα κατά την αλληλεπίδραση. Δεύτερον να εντοπίσει, κατά τη διάρκεια της αλληλεπίδρασης, το σημείο όπου παράγονται τα βασικά συναισθήματα της αισθητικής κρίσης, που δεν είναι άλλα από την ευχαρίστηση ή τη δυσαρέσκεια που οδηγούν το δέκτη στην αισθητική αξιολόγηση – κρίση.

Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης (M.Sc.) στη ζωγραφική

2004

Πτυχίο (B.A.) στη ζωγραφική

Το Τμήμα Εικαστικών Τεχνών της Σχολής Καλών Τεχνών της Α.Σ.Κ.Τ. υπάγεται στις διατάξεις του άρθρου 46 του ν. 4485/2017, βάση των οποίων απονέμεται στους πτυχιούχους του ενιαίου και **αδιάσπαστος τίτλος σπουδών μεταπτυχιακού επιπέδου** (integrated master), ειδικότερα, επιπέδου 7 του Εθνικού και Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων ([ΦΕΚ 4268/2018 τ. Β'](#)).

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ, ΑΘΗΝΑ

Η Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών είναι κυρίως εργαστηριακή σχολή. Κύρια λοιπόν διδακτική μονάδα είναι το Εργαστήριο, στο οποίο ο φοιτητής διδάσκεται όλα τα σχετικά με την έννοια και την πρακτική της Τέχνης που μαθαίνει. Το εργαστήριο του μεταδίδει όχι μόνο τεχνικές γνώσεις, αλλά και μια ορισμένη αντίληψη για την Τέχνη, αντίληψη η οποία συγκρούεται ενδεχομένως με κάποια άλλη, εξίσου νόμιμη, που εκφράζεται στη διδασκαλία άλλου Εργαστηρίου. Αποστολή της είναι να αναπτύσσει τις καλλιτεχνικές δεξιότητες των φοιτητών, παρέχοντάς τους τις αναγκαίες θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις πάνω στις εικαστικές τέχνες, αλλά και γενικότερα να συμβάλλει στην κοινωνική, πολιτιστική και οικονομική ανάπτυξη της χώρας.

Πτυχίο (B.S.) στην Τεχνολογία Γραφικών Τεχνών

1998

Σχολής Γραφικών Τεχνών και Καλλιτεχνικών Σπουδών,
Τ.Ε.Ι. ΑΘΗΝΑΣ

Στο Τμήμα Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών διδάσκονται μαθήματα θεωρητικά και εργαστηριακά, που καλύπτουν όλο το φάσμα των διαδικασιών παραγωγής ενός εντύπου. Στο αναλυτικό πρόγραμμα, εκτός από τα γενικά και άλλα μαθήματα, διδάσκονται μαθήματα τυπογραφίας, υλικών γραφικών τεχνών, μοντάζ, μεθόδων εκτύπωσης, βιβλιοδεσίας και κυτιοποιίας-συσκευασίας, όπως επίσης και μαθήματα σχεδιασμού πολυμέσων και εφαρμογών διαδικτύου.

Δημοσιεύσεις

Άρθρα υπό εξέλιξη

An organizational account of artifact function

Διερευνούμε μέσα από την οργανωσιακή προσέγγιση ένα από τα πιο δύσκολα προβλήματα στην περιοχή της επιστημολογίας του design: την έννοια της λειτουργίας, και ειδικά το πρόβλημα της αοριστίας της λειτουργίας και ερωτήματα που σχετίζονται με την πρωταρχική ή απόλυτη λειτουργία ενός σχεδιασμένου αντικειμένου. Οι Intentionalist Theories of Artefact Function (ένα τεχνούργημα αποκτά μια σωστή λειτουργία όταν και μόνο όταν κάποιος έχει κάποια πρόθεση να κάνει “κάτι” και αυτό αποτελεί την σωστή λειτουργία) αντιμετωπίζουν σοβαρό πρόβλημα καθώς οι προθέσεις του σχεδιαστή δεν συνδυάζονται πάντοτε με τη σωστή λειτουργία ενός αντικειμένου. Ενώ οι Evolutionary Theories of Artefact Function (η θεωρία βασίζεται στην ιστορικότητα της επιτυχίας της λειτουργίας που σημαίνει ότι η σωστή λειτουργία μπορεί να προσδιοριστεί μόνο μέσω εμπειρικής έρευνας) αντιμετωπίζουν σοβαρό πρόβλημα καθώς αδυνατούν να αποδώσουν οποιαδήποτε κατάλληλη λειτουργία σε καινοτόμα αντικείμενα. Κάτι βέβαια που αμφισβητεί την επιστημολογία του Design και την θεώρηση ότι δημιουργεί νέα αντικείμενα για την επίλυση νέων και μέχρι τώρα μη επιλυμένων προβλημάτων θέτοντας την ανάγκη για δημιουργικότητα υπό αμφισβήτηση.

Aesthetic development enables creativity and functional ideation

Shifting from aesthetic objects produced by creative minds to aesthetic minds creating novel objects, we focus on how the development of aesthetic cognition may foster creative thinking and novelty in ideation. We explain how aesthetic development enables creativity, describing also the type of high-order learning processes that contribute to the emergence of novel and functional ideas. We argue there is aesthetic development when there is a self-directed anticipatory capacity for learning while an individual constructs a progressive trajectory towards a proactively successful resolution of interaction uncertainty. Aesthetic development increases the ability of learners to cope with ill-defined and open-ended problems that characterize interaction uncertainties. Hence, learners can on-line improve their understanding for the goal state and their sense about which aspect in the situation is relevant to the goal, while they create (and ideate) ways to proactively resolve such problems. Aesthetic development opens the door to creativity by fostering the construction of even more challengingly novel and innovative ideas.

Άρθρα υπό κρίση

Non-verbal communication in Immersive Virtual Reality through the lens of presence: a systematic review

submitted 1

The explosive growth of Virtual Reality technologies and their envisioned pivotal role in the Metaverse highlights the urgency to theoretically and experimentally investigate aspects of non-verbal

communication in immersive environments. We provide an overview of empirical studies aiming at widening the discussion on how presence, as core social factor, is affected by the perception of non-verbal signals and how nonverbal communication may be effectively utilized to facilitate social interactions in such environments. Our review proposes a classification of the most fundamental code systems and modalities of non-verbal communication which we associate with conceptualizations of presence mostly related to interpersonal communication. We establish that the key research challenge is to go beyond simply studying non-verbal cues and technological settings in isolation. This especially holds when the aim is to facilitate such communications with the proper objective codes that will construct accurate subjective self-concepts representing and communicating all the needed nonverbal information.

Επιμέλεια Εκδόσεων

1. Επιστημονική Επιμέλεια της μετάφρασης του βιβλίου **Product Design and Development, 6th edition** των **Karl T. Ulrich** και **Steven D. Eppinger**
από τις **Εκδόσεις ΤΖΙΟΛΑ**

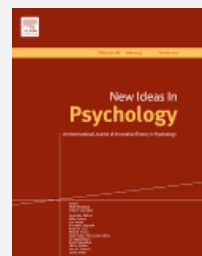
This book contains material developed for use in the interdisciplinary courses on product development that we teach. Participants in these courses include graduate students in engineering, industrial design students, and MBA students. While we aimed the book at interdisciplinary graduate-level audiences such as this, many faculty teaching graduate and undergraduate courses in engineering design have also found the material useful. Product Design and Development is also for practicing professionals. Indeed, we could not avoid writing for a professional audience, because most of our students are themselves professionals who have worked either in product development or in closely related functions.



2. **Xenakis, I., & Arnellos, A. (Eds.). (2017). Special Issue on Aesthetic Perception. New Ideas in Psychology, Elsevier.**

Edited articles

- I. **Aesthetic perception: A naturalistic turn**, Argyris Arnellos, Ioannis Xenakis (2 αναφορές)
- II. **Aesthetic interaction as fit between interaction attributes and experiential qualities**, Eva Lenz, Marc Hassenzahl, Sarah Diefenbach (21 αναφορές)
- III. **Emotions, values, and aesthetic perception**, Pentti Määttänen (14 αναφορές)
- IV. **Domain generality and domain specificity in aesthetic appreciation**, Thomas Jacobsen, Susan Beudt (18 αναφορές)
- V. **Aesthetic shapes our perception of every-day objects: An ERP study**, S. Righi, G. Gronchi, G. Pierguidi, S. Messina, M.P. Viggiano (20 αναφορές)
- VI. **Tensions in naturalistic, evolutionary explanations of aesthetic reception and production**, Aaron Kozbelt (15 αναφορές)
- VII. **Neurobiological foundations of aesthetics and art**, Edmund T. Rolls (25 αναφορές)
- VIII. **Towards a unified model of aesthetic pleasure in design**, Michaël Berghman, Paul Hekkert (38 αναφορές)



Q1
Impact Factor
1.883

Cited by 184

- IX. **Is aesthetic experience evidence for cognitive penetration?**, Daniel C. Burnston (6 αναφορές)
- X. **Up the nose of the beholder? Aesthetic perception in olfaction as a decision-making process**, Ann-Sophie Barwich (20 αναφορές)
- XI. **Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: A reply to aesthetic realism**, Ioannis Xenakis, Argyris Arnellos (5 αναφορές)

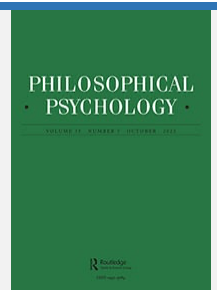
Άρθρα σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά και Κεφάλαια σε Βιβλία με Κριτές

3. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2022). **Ontological and conceptual challenges in the study of aesthetic experience. Philosophical Psychology, 0(0), 1–43.**

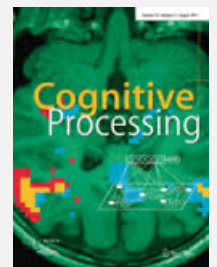
We explain that most of the explanations that traditionally have been used to conceptually and ontologically differentiate aesthetic experience from any other are not compatible with a naturalistic framework, since they are based on transcendental idealistic metaphysics, reductions, and on the assumption that the aesthetic is an a priori special ontology in the object and the mind. However, contemporary works that propose as an alternative to apply directly evidence and theory from the science of emotions to the problem of aesthetics introduce Aesthetic Science into a new set of problematic assumptions. We argue that conceptually equating or ontologically reducing the aesthetic to the theory of rewards cannot provide a clear alternative for any Aesthetic Science to naturalize the aesthetic experience as a heterogeneous class of events that are not already explained by affective science. This practice introduces a serious danger of making the term “aesthetic” and the respective scientific field pretty weak or completely redundant and unnecessary.

4. Xenakis, I. (2018). **Reducing uncertainty in sustainable interpersonal service relationships: The role of aesthetics. Cognitive Processing, 19(2), 215–229.**

Sustainable interpersonal service relationships (SISR) are the outcome of a design process that supports situated meaningful interactions between those being served and those in service. Service design is not just directed to simply satisfy the ability to perceive the psychological state of others, but more importantly, it should aim at preserving these relationships in relation to the contextual requirements that they functionally need, in order to be or remain sustainable. However, SISRs are uncertain since they have many possibilities to be in error in the sense that the constructed, situated meanings may finally be proven unsuccessful for the anticipations and the goals of those people engaged in a SISR. The endeavor of this paper is to show that aesthetic behavior plays a crucial role in the reduction of the uncertainty that characterizes such relationships. Aesthetic behavior, as an organized network of affective and cognitive processes, has an anticipatory evaluative function with a strong influence on perception by providing significance and value for those aspects in SISRs that exhibit many possibilities to serve goals that correspond to sustainable challenges. Thus, aesthetic behavior plays an important role in the construction of meanings that are related both to empathic and contextual aspects that constitute the entire situation in which a SISR takes place. Aesthetic behavior has a strong influence in meaning-making, motivating the selection of actions that contribute to our initial goal of interacting with uncertainty, to make the world a bit less puzzling and thus, to improve our lives, or in other words, to design.



Q1
Impact Factor
1.770



Q2
Impact Factor
1.391

Cited by 2

5. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2017). Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: a reply to aesthetic realism. *New Ideas in Psychology*, 47, 166–174.

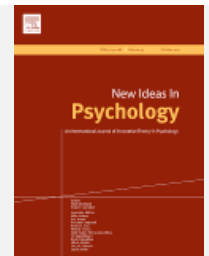
Following a naturalist-realist point of view, this paper attempts to contribute to the metaphysical question of whether or not reality includes aesthetics. During evolution, cognitive agents have constructed (goal-directed) regulatory abilities forming anticipatory contents in the form of feelings regarding opportunities for interaction. These feelings are considered to be the fundamental part of an evaluative or (what in this paper considered as aesthetic) behavior through which agents show a preference to aspects of their external world. Thus, 'aesthetic' denotes an agential behavior based on an organization of processes integrated in a form that identifies, evaluates, and compares sources of interaction-success or error in specific aspects of external reality. While agents approach the same aspects of reality as they all interact with the same world, our claim is that aesthetic normativity cannot be an objective feature of this reality. This model overcomes problems of correspondence in the sense that an agent's actions and thoughts ought to react to any pre-given (aesthetic) quality or norm, while at the same time it emphasizes the self-directedness of aesthetic behavior that enables the development of creative forms of cognition.

6. Arnellos, A., & Xenakis, I. (2017). Aesthetic perception: A naturalistic turn. *New Ideas in Psychology*, 47, 77–79.

Considerations have recently led to a wider consensus that traditional problems in aesthetics are in fact to be considered under the wider umbrella of the philosophy of perception. Accordingly, aesthetic 'processing', at its core, should be considered as a perceptual evaluative process. The investigation and understanding of aesthetic perception like any other natural process characteristic of living organisms could provide a different meaning to aesthetic interactions that challenges the philosophical tradition of aesthetics as merely a 'theory of value'. In consequence, considering the function of affective feelings in perception may deepen the naturalistic explanation of aesthetic perception, and studies of aesthetic phenomena may be generalized to wider areas of life. This is exactly the aim of our special issue: it is a collection of works from various scholars of the field expressing their views and perspectives on aesthetic perception, its content, and the conditions (biological, cognitive, and social) under which it takes place, as well as on art-centered versus embodied aesthetics. There are both theoretical and empirical contributions from researchers working in the domains of neuroscience, interaction design, and theoretical and philosophical psychology.

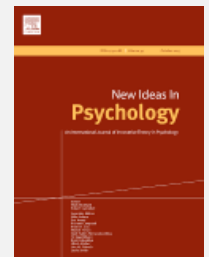
7. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience. In A. Scarinzi (Ed.), *Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy* (pp. 245–259). Springer Netherlands.

Nowadays, aesthetics are generally considered as a crucial aspect that affects the way we confront things, events, and states of affairs. However, the functional role of aesthetics in the interaction between agent and environment has not been addressed effectively. Our objective here is to provide an explanation concerning the role of aesthetics, and especially, of the aesthetic experience as a fundamental bodily and emotional activity in the respective interactions. An explanation of the functional role of the aesthetic experience could offer new orientations to our understanding of embodied cognition and of aesthetics as a fundamental part of it. We argue that aesthetic experience, especially its emotional dimension, is an evaluative process that influences the anticipation for stable and successful interactions with the environment. In other words, aesthetics facilitates sense-making as they affect what might be anticipated by an action tendency with respect to an environment.



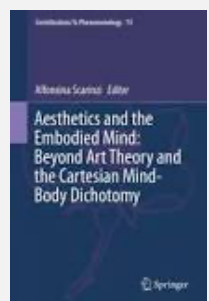
Q1
Impact Factor
1.883

Cited by 3



Q1
Impact Factor
1.883

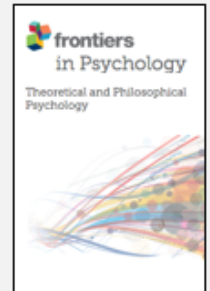
Cited by 1



Cited by 24

8. Xenakis I. & Arnellos A., (2014) Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective. *Front. Psychol.* 5:10 38.

Aesthetic perception is one of the most interesting topics for philosophers and scientists who investigate how it influences our interactions with objects and states of affairs. Over the last few years, several studies have attempted to determine “how aesthetics is represented in an object,” and how a specific feature of an object could evoke the respective feelings during perception. Despite the vast number of approaches and models, we believe that these explanations do not resolve the problem concerning the conditions under which aesthetic perception occurs, and what constitutes the content of these perceptions. Adopting a naturalistic perspective, we here view aesthetic perception as a normative process that enables agents to enhance their interactions with physical and socio-cultural environments. Considering perception as an anticipatory and preparatory process of detection and evaluation of indications of potential interactions (what we call ‘interactive affordances’), we argue that the minimal content of aesthetic perception is an emotionally valued indication of interaction potentiality. Aesthetic perception allows an agent to normatively anticipate interaction potentialities, thus increasing sense making and reducing the uncertainty of interaction. This conception of aesthetic perception is compatible with contemporary evidence from neuroscience, experimental aesthetics, and interaction design. The proposed model overcomes several problems of transcendental, art-centered, and objective aesthetics as it offers an alternative to the idea of aesthetic objects that carry inherent values by explaining ‘the aesthetic’ as emergent in perception within a context of uncertain interaction.



Q1
Impact Factor
2.798

Cited by 35

9. Xenakis I. & Arnellos A., (2013) The relation between interaction aesthetics and affordances. *Design Studies*, 34(1), 57-73.

Even though aesthetics and affordances are two important factors based on which designers provide effective ways of interaction through their artifacts, there is no study or theoretical model that relates these two aspects of design. We suggest a theoretical explanation that relates the underlying functionality of aesthetics, in particular, of interaction aesthetics and of affordances in the design process. Our claim is that interaction aesthetics are one among other factors that allow users to enhance the detection of action possibilities and consequently, the detection of affordances. Our aim is first to discuss the role of interaction aesthetics in the design process, and second to suggest an explanation for their role in the detection of affordances when users interact with artifacts.



Q1
Impact Factor
4.05

Cited by 114

- ο Το άρθρο προτάθηκε από τη **Design Research Society** και την **Elsevier** για το **Design Studies Award 2013**. Βρέθηκε μέσα στα 5 καλύτερα άρθρα της χρονιάς.
- ο Το άρθρο τιμήθηκε με διάκριση ως **Highly Cited Research** σύμφωνα με το **Scopus®**.
- ο Το άρθρο ήταν μεταξύ των **Most Cited Articles** για το περιοδικό *Design Studies* για τα έτη 2013 -2018, σύμφωνα με το **Scopus®**.
- ο Το άρθρο ήταν μεταξύ των **5th most downloaded** στο περιοδικό *Design Studies* 6 μήνες μετά την δημοσίευσή του.

10. Xenakis I., Arnellos A., Spyrou T. & Darzentas J., (2012) Modelling Aesthetic Judgment: An Interactive-semiotic Perspective. *Cybernetics & Human Knowing*, 19(3), 25–51

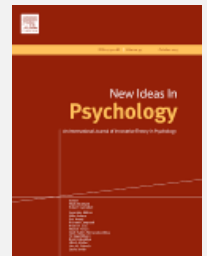
Aesthetic experience, as a cognitive activity is a fundamental part of the interaction process in which an agent attempts to interpret his/her environment in order to support the fundamental process of decision making. Proposing a four level interactive model, we underline and indicate the functions that provide the operations of aesthetic experience and, by extension, of aesthetic judgement. Particularly in this paper, we suggest an integration of the fundamental Peircean semiotic parameters and their related levels of semiotic organisation with the proposed model. Our aim is to provide a further theoretical understanding with respect to the perception of aesthetics and to enrich our models regarding the functionality of aesthetic interpretation, using the theoretical interpretive richness provided by the semiotic perspective.



Cited by 5

11. Xenakis I., Arnellos A. & Darzentas J., (2012) The Functional Role of Emotions in Aesthetic Judgement. *New Ideas in Psychology*, 30(2), 212-226

Exploring emotions, in terms of their evolutionary origin; their basic neurobiological substratum, and their functional significance in autonomous agents, we propose a model of minimal functionality of emotions. Our aim is to provide a naturalized explanation - mostly based on an interactivist model of emergent representation and appraisal theory of emotions - concerning basic aesthetic emotions in the formation of aesthetic judgment. We suggest two processes the Cognitive Variables Subsystem (CVS) which is fundamental for the accomplishment of the function of heuristic learning; and Aesthetic Appraisal Subsystem (AAS) which primarily affects the elicitation of aesthetic emotional meanings. These two subsystems (CVS and AAS) are organizationally connected and affect the action readiness of the autonomous agent. More specifically, we consider the emotional outcome of these two subsystems as a functional indication that strengthens or weakens the anticipation for the resolution of the dynamic uncertainty that emerges in the particular interaction.



**Q1
Impact Factor
1.883**

Cited by 33

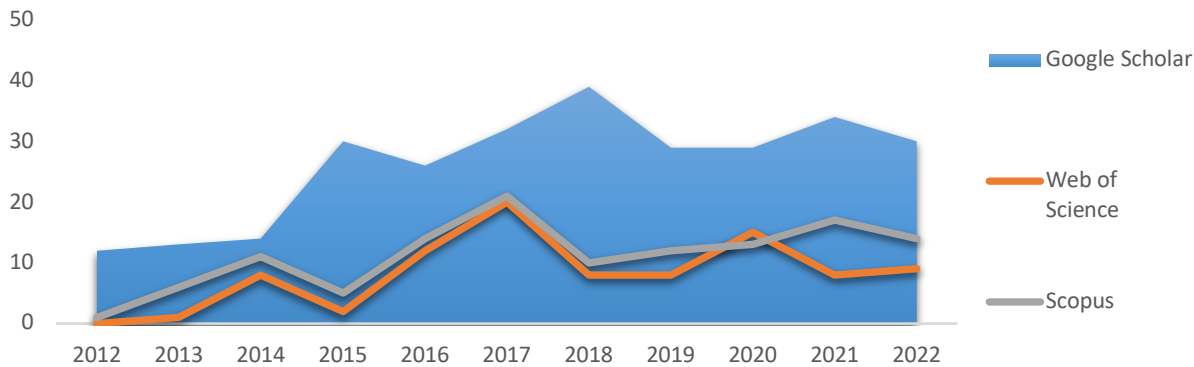
- ο Το άρθρο ήταν μεταξύ των **Most Cited Articles** για το περιοδικό New Ideas in Psychology για τα έτη 2011-2016, σύμφωνα με το [Scopus®](#).
- ο Το άρθρο ήταν το **3^ο most downloaded article** για το περιοδικό New Ideas of Psychology 6 μήνες μετά την δημοσίευσή του.

Διεθνή Συνέδρια με κριτές

1. Xenakis, I. (2022). Aesthetic development as a functional activation factor of creativity and ideation in the design process. 18th Hellenic Conference of Psychological Research.
2. Kasapakis, V., Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2022). Exploring non-verbal cues and user attention in IVR with eye tracking technologies. Proceedings of the 14th International Workshop on Immersive Mixed and Virtual Environment Systems, 47–50. <https://doi.org/10.1145/3534086.3534337>
3. Kasapakis, V., Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2021). Social Virtual Reality: Implementing Non-verbal Cues in Remote Synchronous Communication. In P. Bourdot, M. Alcañiz Raya, P. Figueroa, V. Interrante, T. W. Kuhlen, & D. Reiners (Eds.), Virtual Reality and Mixed Reality (pp. 152–157). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-90739-6_10
4. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2021). Aesthetic development as a factor of activation of creativity and functional ideation. Ημέρες Καινοτομίας & Έρευνας Πανεπιστημίου Αιγαίου - Δημήτρης Εδουάρδος Γαρδίκης, University of the Aegean, Greece.
5. Xenakis, I. (2016). Aesthetic science: towards a naturalized model of aesthetics. In 4th Hellenic Conference in Philosophy of Science (pp. 65–66). University of Athens, Greece.
6. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Feelings and the construction of perceptual content. In Interactivist Summer Institute 2015. Bilkent University, Ankara, Turkey
7. Xenakis I., (2013). On the role of aesthetic emotions in sense-making: towards a naturalized explanation of the aesthetic, Proceedings of the 1st International Conference Aesthetics and the Embodied Mind, Bremen, Germany.
8. Xenakis I. & Arnellos A. (2012). Reducing Uncertainty in the Design Process: the Role of Aesthetics, Presented at the, 8th International Conference on Design & Emotion, London, UK. Cited by 6
9. Xenakis I., Arnellos A. & Darzentas J. (2011). Emotions and their Functional Role in Aesthetic Judgment Interactivist Summer Institute 2011, Syros, Greece
10. Vosinakis S. & Xenakis I. (2011). A Virtual World Installation in an Art Exhibition: Providing a Shared Interaction Space for Local and Remote Visitors. Proceedings of the Re-thinking Technology in Museums 2011 (pp. 253-264), Limerick, Ireland Cited by 11

Αναφορές

Citations



**All
Citations**

235

Arnellos, A., & Xenakis, I. (2017). Aesthetic perception: A naturalistic turn. *New Ideas in Psychology*, 47, 77–79

1 Citations

1. SARAY KILIÇ, H., MERSİN, S., & İBRAHİMOĞLU, Ö. (2021). PSYCHOMETRIC EVALUATION OF THE TURKISH VERSION OF THE ENGAGEMENT WITH BEAUTY SCALE. *The Journal of International Social Research*, 14(76). <https://doi.org/10.17719/jjsr.11438>

Xenakis I., & Arnellos A., (2017) Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: a reply to aesthetic realism. *New Ideas in Psychology*, Elsevier. 10.1016/j.newideapsych.2017.03.014

3 Citations

2. Galvao, S. (2020). Addressing the Needs of English Language Learners at the Secondary Level: A Qualitative Single-Case Study [Ph.D.]. School of Education, Northcentral University.
3. Thiel, J. J. (2019). The production of “student voice” and its effects on academia (Ph.D.). Manchester Metropolitan University, Manchester, UK.
4. Xenakis, I. (2018). Reducing uncertainty in sustainable interpersonal service relationships: The role of aesthetics. *Cognitive Processing*, 19(2), 215–229.

Xenakis, I. (2018). Reducing uncertainty in sustainable interpersonal service relationships: The role of aesthetics. *Cognitive Processing*, 19(2), 215–229. <https://doi.org/10.1007/s10339-017-0819-4>

2 Citations

5. Ganczarek, J., Hünefeldt, T., & Belardinelli, M. O. (2018). From “Einführung” to empathy: exploring the relationship between aesthetic and interpersonal experience. *Cognitive Processing*, 1–5. doi:10.1007/s10339-018-0861-x
6. Sakti, D. B. (2018). Pola Komunikasi Karyawan Baru terhadap Karyawan Lama (Studi Deskriptif Kualitatif di RS PKU Muhammadiyah Kartasura Dilihat dari Sudut Pandang Teori Pengurangan Ketidakpastian) (Ph.D.). Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience. In A. Scarinzi (Ed.), Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy (pp. 245–259). Springer Netherlands.

24 Citations

7. Balakoğlu, M., & Erol, M. (2021). ÖĞRETİM ADAYLARININ DUYUSAL ALGI GELİŞİMİNİ ESTETİK OBJE SEÇİMLERİ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRME. 4, 328–344. <https://doi.org/10.29228/jiajournal.51714>
8. Dobrowolski, R., & Pezdek, K. (2021). Movement as a Somaesthetic Source of Subjectivity. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.688296>
9. Tschaepe, M. (2021). Somaesthetics of Discomfort. *European Journal of Pragmatism and American Philosophy*, XIII(1), Article 1. <https://doi.org/10.4000/ejpap.2264>
10. Finisguerra, A., Ticini, L. F., Kirsch, L. P., Cross, E. S., Kotz, S. A., & Urgesi, C. (2021). Dissociating embodiment and emotional reactivity in motor responses to artworks. *Cognition*, 212, 104663. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2021.104663>
11. Robson, I. (2020). Improving Sensemaking in Social Work: A worked example with Deleuze and Art. *Qualitative Social Work*, 1473325020968916. <https://doi.org/10.1177/1473325020968916>
12. Easler, L. (2020). Nurses' Aesthetic Responses and Emotional Judgements to Senior Leaders' Symbolism [Ph.D.]. College of Health Sciences, Walden University.
13. Iliopoulos, A. (2020). Early body ornamentation as Ego-culture: Tracing the co-evolution of aesthetic ideals and cultural identity. *Semiotica*, 232, 187–233. doi: 10.1515/sem-2019-0073
14. Ebenezer, O. (2019). Aesthetics Application in Solid Waste Management as a Means of Optimising Environmental Sustainability in Urbanizing Third-World Environments. *I.J. Engineering and Manufacturing*, (4), 15–32. doi: 10.5815/ijem.2019.04.02
15. Sørvoll, M., Obstfelder, A., Normann, B., & Øberg, G. K. (2019). Management and dissemination of professional expertise: Physiotherapists' perceptions of the supervision of dedicated aides working with children with cerebral palsy. *The Clinical Supervisor*, 1–21. doi: 10.1080/07325223.2019.1596855
16. Hatchwell, S. (2019). *Performance and Spectatorship in Edwardian Art Writing*. Springer.
17. Schwarzfischer, K. (2019). Ästhetik der Wirklichkeits-Konstruktion: Wie sind konkurrierende ästhetische (Design-)Präferenzen möglich? Ein kognitiv-semiotischer Ansatz. Königshausen u. Neumann.
18. Yang, T., Silveira, S., Formuli, A., Paolini, M., Pöppel, E., Sander, T., & Bao, Y. (2019). Aesthetic Experiences Across Cultures: Neural Correlates When Viewing Traditional Eastern or Western Landscape Paintings. *Frontiers in Psychology*, 10. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00798 [introduction citation]
19. Fang, W.-T., Gao, Y.-J., Tseng, C.-H., & Lin, P.-H. (2018). A Study on Audience Perception of Aesthetic Experience in Dance Performance. *設計學報*, 23(3), 23–46.
20. Jelić, A., & Fich, L. B. (2018). Using the Embodied Language Of Space To Develop Stress Assessment Tool For Architectural Experience. In L. B. Fich, A. Gimmler, L. Petrini, A. Jelić, A. Z. Djebbara, & P. Jönsson (Eds.), *Academy of neuroscience for Architecture: Shared Behavioral Outcomes* (pp. 78–79). La Jolla, Denmark: Aalborg Universitet.
21. Sørvoll, M., Obstfelder, A., Normann, B., & Øberg, G. K. (2018). Perceptions, actions and interactions of supervised aides providing services to children with cerebral palsy in pre-school settings: a qualitative study of knowledge application. *European Journal of Physiotherapy*, 0(0), 1–9. doi:10.1080/21679169.2018.1452978

22. Xenakis, I. (2018). Reducing uncertainty in sustainable interpersonal service relationships: the role of aesthetics. *Cognitive Processing*, in press. doi:10.1007/s10339-017-0819-4
23. Arnellos, A., & Xenakis, I. (2017). Aesthetic perception: A naturalistic turn. *New Ideas in Psychology*. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.06.002
24. Righi, S., Gronchi, G., Pierguidi, G., Messina, S., & Viggiano, M. P. (2017). Aesthetic shapes our perception of every-day objects: An ERP study. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.007
25. Määttänen, P. (2017). Emotions, values, and aesthetic perception. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.009
26. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2017). Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: a reply to aesthetic realism. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.014
27. Hansen, H., & Trank, C. Q. (2016). This Is Going to Hurt Compassionate Research Methods. *Organizational Research Methods*, 1-24.
28. Jelić, A., Tieri, G., De Matteis, F., Babiloni, F., & Vecchiato, G. (2016). The Enactive Approach to Architectural Experience: A Neurophysiological Perspective on Embodiment, Motivation, and Affordances. *Cognitive Science*, 481.
29. Olender, J. (2015). Sense for non-sense. Review of Enactive Cognition at the Edge of Sense-Making. *Making Sense of Non Sense. Avant : Journal of Philosophical-Interdisciplinary Vanguard*, 6(3), 102–112.
30. Xenakis I. & Arnellos A., (2014) Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective. *Front. Psychol.* 5:1038. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01038>

Xenakis, I., & Arnellos, A. (2014). Aesthetic perception and its minimal content: A naturalistic perspective. *Frontiers in Psychology*, 5(1038). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01038>.

35 Citations

31. Deng, W., Lin, Y., & Chen, L. (2021). Exploring Destination Choice Intention by Using the Tourism Photographic: From the Perspectives of Visual Esthetic Processing. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.713739>
32. Balakoğlu, M., & Erol, M. (2021). ÖĞRETMEN ADAYLARININ DUYUSAL ALGI GELİŞİMİNİ ESTETİK OBJE SEÇİMLERİ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRME. 4, 328–344. <https://doi.org/10.29228/jiajournal.51714>
33. Sarkar, A. (2021). Ecology of site-specific painting and drawing: Embodied and empathic mark-making in urban cites. *Visual Inquiry*, 10(1), 13–30. https://doi.org/10.1386/vi_00023_1
34. Keshav, P. K. P. (2021). UNDERSTANDING THE DISTINCTION BETWEEN SPACE AND TIME: A PHENOMENOLOGICAL INQUIRY [PhilArchive]. <https://philarchive.org/archive/KESUTD>
35. Wahed, W. J. E., Yusoff, S. B. M., Saad, N., & Pitil, P. P. (2021). Systematic Literature Review of Art Reception Survey (ARS) on Aesthetic Perception Studies And Future Research Directions. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(3), 997–1008.
36. Wahed, W. J. E., Yusoff, S. B. H. M., Saad, N., & Pitil, P. P. (2021). One Size Doesn't Fit All: Using Factor Analysis to Gather Validity Evidence When Using Art Reception Survey – Revised (Ars-Revised) On Sarawak Iban Pua Kumbu. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(14), 222–232.
37. Gribkova, E. D. (2020). Biologically inspired computational neural models for motivated behavior, learning, and memory [Ph.D.]. University of Illinois at Urbana-Champaign.

38. Attwood, A. I. (2020). Experiencing Art and Social Science: A Multimodal Poetic Perception of Social Ecological Cohesion. In P. L. Maarhuis & A. G. Rud (Eds.), *Imagining Dewey Artful Works and Dialogue about Art as Experience* (pp. 187–203). Brill Sense. https://doi.org/10.1163/9789004438064_012
39. Emeih Wahed, W. J., Saad, N., & Mohd Yusoff, S. B. Hj. (2020). Sarawak Pua Kumbu: Aesthetics Lies in The Eye Of The Beholder. *Asian Journal of University Education*, 16(3), 183–192. <https://doi.org/10.24191/ajue.v16i3.11082>.
40. Chang, Y.-C., & Jaisook, N. (2020). Differences in the influence of aesthetic experience on the innovative behaviors of Thai students and Chinese international students. *Journal of Applied Research in Higher Education*, ahead-of-print(ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/JARHE-05-2020-0133>
41. Crăciun, I., Popa, D., Serdean, F., & Tudose, L. (2020). On Approximate Aesthetic Curves. *Symmetry*, 12(9), 1394. <https://doi.org/10.3390/sym12091394>
42. Gribkova, E. D., Catanho, M., & Gillette, R. (2020). Simple Aesthetic Sense and Addiction Emerge in Neural Relations of Cost-Benefit Decision in Foraging. *Scientific Reports*, 10(1), 9627. doi: 10.1038/s41598-020-66465-0
43. Erdem, M. N. (2020). Medya İçeriğinde Şiddetin Sunumu Üzerine Argümantatif Bir Çalışma. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(2), 1198–1217. doi: 10.33206/mjss.526941
44. Usenyuk-Kravchuk, S., Garin, N., Klyusov, N., Dedevich, N., & Pokataeva, M. (2019). Light, Local, Repairable: A Designerly Exploration into an Ideal All-Terrain Vehicle. *The International Journal of Designed Objects*, 13(3–4), 1–14. doi: 10.18848/2325-1379/CGP/v13i02/1-14
45. Ebenezer, O. (2019). Aesthetics Application in Solid Waste Management as a Means of Optimising Environmental Sustainability in Urbanizing Third-World Environments. *I.J. Engineering and Manufacturing*, (4), 15–32. doi: 10.5815/ijem.2019.04.02
46. Baráth, Á. (2019). Creativity and Traces of Trauma in Children Wartime Drawings. *Journal of Psychiatry and Behavioral Health Forecast*, 2(1), 1–7.
47. Yang, T., Silveira, S., Formuli, A., Paolini, M., Pöppel, E., Sander, T., & Bao, Y. (2019). Aesthetic Experiences Across Cultures: Neural Correlates When Viewing Traditional Eastern or Western Landscape Paintings. *Frontiers in Psychology*, 10. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00798 [introduction citation]
48. Dev, K. (2018). *Data-Driven Modelling of Perceptual Properties of 3D Shapes* (Ph.D.). Lancaster University, Lancaster, Lancashire.
49. Xenakis, I. (2018). Reducing uncertainty in sustainable interpersonal service relationships: the role of aesthetics. *Cognitive Processing*, in press. doi:10.1007/s10339-017-0819-4
50. Turner, P. (2017). Aesthetics. In *A Psychology of User Experience* (pp. 109–130). Springer, Cham. doi:10.1007/978-3-319-70653-5_5
51. Eustaquio, L. (2017). Interference Modalities for Interaction and Performance Design. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(3), 71–82
52. Turner, P. (2017). *A Psychology of User Experience Involvement, Affect and Aesthetics*. Cham, Switzerland: Springer, Cham.
53. Bussey, M. (2017). Anticipatory Aesthetics: New Identities and Future Senses. In *The Aesthetics of Development* (pp. 49–70). Palgrave Macmillan, New York. doi:10.1057/978-1-349-95248-9_3
54. Eustáquio, L., & Carvalhais, M. (2017). Interaction Under Interference. In *5th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X*. Lisbon, Portugal.

55. Bussey, M. (2017). Anticipatory Aesthetics: The Senses and the Body in Anticipatory Theory and Practice. In R. Poli (Ed.), *Handbook of Anticipation* (pp. 1–14). Springer International Publishing.
56. Arnellos, A., & Xenakis, I. (2017). Aesthetic perception: A naturalistic turn. *New Ideas in Psychology*. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.06.002
57. Kozbelt, A. (2017). Tensions in naturalistic, evolutionary explanations of aesthetic reception and production. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.006
58. Righi, S., Gronchi, G., Pierguidi, G., Messina, S., & Viggiano, M. P. (2017). Aesthetic shapes our perception of every-day objects: An ERP study. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.007
59. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2017). Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: a reply to aesthetic realism. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.014
60. Jelić, A., Tieri, G., De Matteis, F., Babiloni, F., & Vecchiato, G. (2016). The Enactive Approach to Architectural Experience: A Neurophysiological Perspective on Embodiment, Motivation, and Affordances. *Cognitive Science*, 481.
61. Lu, Y.-N. (2016). *An Investigation into User's Pupillary Variations in the Preferences for Product Forms* (Ph.D.). Department of Industrial Design, National Cheng Kung University, Taiwan
62. Skulmowski, A., Augustin, Y., Pradel, S., Nebel, S., Schneider, S., & Rey, G. D. (2016). The negative impact of saturation on website trustworthiness and appeal: A temporal model of aesthetic website perception. *Computers in Human Behavior*, 61, 386–393.
63. Eustáquio, L. (2015). Evaluating engagement in aesthetic interaction through prosody. In E. Canli & R. M. Branco (Eds.), *UD15: 4TH PHD IN DESIGN RESEARCH FORUM* (pp. 344–353). Porto, Portugal.
64. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience. In A. Scarinzi (Ed.), *Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy* (pp. 245–259). Springer Netherlands.
65. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Feelings and the construction of perceptual content. In *Interactivist Summer Institute 2015*. Bilkent University, Ankara, Turkey

Xenakis, I., & Arnellos, A. (2013). The relation between interaction aesthetics and affordances. *Design Studies*, 34(1), 57–73. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2012.05.004>

114 Citations

66. Törnroth, S., Wikberg Nilsson, Å., & Luciani, A. (2022). Design thinking for the everyday aestheticisation of urban renewable energy. *Design Studies*, 79, 101096. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2022.101096>
67. Alzyod, H., & Ficzero, P. (2021). POTENTIAL APPLICATIONS OF ADDITIVE MANUFACTURING. *Design of Machines and Structures*, 11(2), 5–13. <https://doi.org/10.32972/dms.2021.009>
68. Trautmann, L. (2021). Principles of nature in product design. *Design of Machines and Structures*, 11(2), 44–58. <https://doi.org/10.32972/dms.2021.014>
69. Zamani, E. D., & Pouloudi, N. (2021). Generative mechanisms of workarounds, discontinuance and reframing: A study of negative disconfirmation with consumerised IT. *Information Systems Journal*, 31(3), 384–428. <https://doi.org/10.1111/isj.12315>
70. Esfahani, B. K., & Sareh, P. (2021). Insights into the role of gender in aesthetic design: A participatory study on the design of digital health wearables. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM)*. <https://doi.org/10.1007/s12008-021-00751-7>

71. Esfahani, B. K., & Ganji, D. (2021). The Importance of Product Language: An Exploratory Study of Smartwatches for Remote Healthcare. In T. Z. Ahram & C. S. Falcão (Eds.), *Advances in Usability, User Experience, Wearable and Assistive Technology* (pp. 67–73). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-80091-8_9
72. Uriona-Maldonado, M., Caliari, T., de Souza Costa, L. H., & Vaz, C. R. (2021). The Diffusion of Solar Photovoltaics in Brazil: A Technological Innovation System Approach. In L. Pereira, J. R. H. Carvalho, P. Krus, M. Klofsten, & V. J. De Negri (Eds.), *Proceedings of IDEAS 2019* (pp. 377–385). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-55374-6_37
73. Törnroth, S. (2021). *Energetic: Democratic conversations and aesthetic makings for emerging energy futures*. [Ph.D.]. Department of Social Sciences, Technology and Arts, Humans and Technology, Luleå University of Technology.
74. Andersen, E., Goucher-Lambert, K., Cagan, J., & Maier, A. (2021). Attention affordances: Applying attention theory to the design of complex visual interfaces. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 27(2), 338–351. <https://doi.org/10.1037/xap0000349>
75. Carpenter, N. (2021). *Digital Scripture: An Investigation of the Design and Use of a Mobile Application for Reading Sacred Text* [Ph.D., School of Teacher Education and Leadership, UTAH STATE UNIVERSITY]. <https://digitalcommons.usu.edu/etd/8047>
76. Jam, F., Azemati, H. R., Ghanbaran, A., Esmaily, J., & Ebrahimpour, R. (2021). The role of expertise in visual exploration and aesthetic judgment of residential building façades: An eye-tracking study. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, No Pagination Specified-No Pagination Specified. <https://doi.org/10.1037/aca0000377>
77. Marques, K., Ogliari, A., Fernandes, R. B., & Gomes, M. (2021). Affordance Based Design: The Affordance Digital Stimuli Tool to Stimulate Creativity During Product Design. In L. Pereira, J. R. H. Carvalho, P. Krus, M. Klofsten, & V. J. De Negri (Eds.), *Proceedings of IDEAS 2019* (pp. 197–207). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-55374-6_20
78. Crippen, M., & Schulkin, J. (2020). *Mind Ecologies: Body, Brain, and World*. Columbia University Press.
79. Goldsmith, A., Halsey, M., & Bright, D. (2020). Taking crime guns seriously: A socio-material perspective. *Criminology & Criminal Justice*, 1748895820971319. <https://doi.org/10.1177/1748895820971319>
80. El Amri, D., & Akrou, H. (2020). Perceived design affordance of new products: Scale development and validation. *Journal of Business Research*, 121, 127–141. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.08.010>
81. Burger, K. (2020). Understanding participant engagement in problem structuring interventions with self-determination theory. *Journal of the Operational Research Society*, 0(0), 1–15. <https://doi.org/10.1080/01605682.2020.1790307>
82. Harman, J. (2020). *Exploring the Effect of Visual Immersion during Procedural Knowledge Elicitation within Virtual Reality* [Ph.D.]. School of Computer Science, Science and Engineering Faculty, Queensland University of Technology (QUT).
83. Ito, S., Ito, S., & Suteu, I. (2020). AI Mobility Solutions for an Active Ageing Society. Introducing Aesthetic Affordances in the Design of Smart Wheelchairs. In H. Degen & L. Reinerman-Jones (Eds.), *Artificial Intelligence in HCI* (pp. 339–352). doi: 10.1007/978-3-030-50334-5_23
84. Da Silva, F., Camus, T., Brouillet, D., Jimenez, M., Viglieno, E., & Brunel, L. (2020). Is a letterbox always a letterbox? The role of affordances in guiding perceptual categorization. *Psychological Research*. doi: 10.1007/s00426-020-01328-x

85. Li, C., Lee, C.-F., & Xu, S. (2020). Stigma Threat in Design for Older Adults: Exploring Design Factors that Induce Stigma Perception. *International Journal of Design*, 14(1), 51–64.
86. van Buuren, A., Lewis, J. M., Guy Peters, B., & Voorberg, W. (2020). Improving public policy and administration: Exploring the potential of design. *Policy & Politics*, 48(1), 3–19. doi: 10.1332/030557319X15579230420063
87. Cash, P. (2020). Where next for design research? Understanding research impact and theory building. *Design Studies*. doi: 10.1016/j.destud.2020.03.001
88. Dolese, M. J., & Kozbelt, A. (2020). Communication and Meaning-Making Are Central to Understanding Aesthetic Response in Any Context. *Frontiers in Psychology*, 11. doi: 10.3389/fpsyg.2020.00473
89. Maher, P. (2020). Total Product Affordance Management During Improvement Projects (Ph.D.). Trinity College Dublin, The University of Dublin, Dublin, Ireland.
90. Privitera, M. B., Robert Garfield, M., & Gardner-Bonneau, D. (2019). Applied human factors in design. In *Applied Human Factors in Medical Device Design* (pp. 85–115). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-816163-0.00007-4>
91. Amri, D. E. (2019). L'affordance des innovations hybrides à travers l'œil du designer. *Gestion 2000*, Volume 36(4), 51–68. doi: 10.3917/g2000.364.0051
92. van Buuren, A., Lewis, J., Peters, B. G., & Voorberg, W. (2019). Improving public policy and administration: Exploring the potential of design. *Policy & Politics*, 48(1), 3–19. doi: 10.1332/030557319X15579230420063
- Harkan, L. A. (2019). Creative Networks: Toward Mapping Creativity in a Design Classroom (Ph.D.). UNIVERSITY OF NORTH TEXAS, Texas, USA.
93. Harkan, L. A. (2019). Creative Networks: Toward Mapping Creativity in a Design Classroom (Ph.D.). UNIVERSITY OF NORTH TEXAS, Texas, USA.
94. Rokhmawati, R. I., Az-Zahra, H. M., & Fadhillah, N. M. (2019). Redesigning a Website Using Affordance-Based Design. 2019 International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology (SIET), 295–300. doi: 10.1109/SIET48054.2019.8986129
95. Eustáquio, L., & Sousa, C. C. de. (2019). Creative Collaborative Virtual Environments. In *Encyclopedia of Information Science and Technology* (pp. 461–473).
96. Ceconello, M., Spallazzo, D., & Sciannamè, M. (2019). Design and AI: Prospects for dialogue. *Convergences - Journal of Research and Teaching Arts*, XII(23), 1–6.
97. Saleh, B., Rasul, M. S., & Affandi, & H. M. (2019). A CONTENT ANALYSIS ON QUALITY FOR CAD BASED PRODUCT DESIGN: DEVELOPING A FRAMEWORK FOR MALAYSIAN TECHNICAL TEACHER TRAINING INSTITUTE. *Journal of Technical Education and Training*, 11(2).
98. Heidt, M., Bischof, A., & Berger, A. (2019). Interactional Aesthetics of Blockchain Technology. In F. F.-H. Nah & K. Siau (Eds.), *HCI in Business, Government and Organizations. ECommerce and Consumer Behavior* (pp. 137–147). Springer International Publishing.
99. Chen, X. (2019). The New Thinking in Emotional User Experience: From Visual Metaphor to Interactive Affordance. In T. Ahram & C. Falcão (Eds.), *Advances in Usability and User Experience* (pp. 490–497). Springer International Publishing.
100. Amri, D. E. (2019). How do consumers categorize new hybrid products? *Psychology & Marketing*, 1–11. doi: 10.1002/mar.21189
101. Wu, C. M., & Li, P. (2019). The visual aesthetics measurement on interface design education. *Journal of the Society for Information Display*, 27(3), 138–146. doi: 10.1002/jsid.751

102. Gorantonaki, E. J., & Uzzell, D. (2018). Searching for coziness in a university library: When psychology and design come together. *Journal of Architectural and Planning Research*, 35(2), 91–105.
103. Abdullah, M. E. Z., & Rahman, K. A. A. A. (2018). Ergo-aesthetic approach through senses and behavioral assessment. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3.28), 1–4. doi: 10.14419/ijet.v7i3.28.20953
104. Saleh, B., Rasul, M. S., & Affandi, H. M. (2018). The Conceptual Framework of Quality Product Design Based on Computer Aided Design (CAD). *Creative Education*, 09, 2311. doi: 10.4236/ce.2018.914171
105. Griesel, G. (2018). framework for enhancing the design skill sets of Foundation Programme Landscape Architecture students (Ph.D.). Stellenbosch University, South Africa
106. Beck, J., & Bergqvist, E. S. (2018). Designing has no given problems, no given processes, and no given solutions. doi: 10.31219/osf.io/dz9xr
107. Eustáquio, L., & Sousa, C. C. de. (2018). Creative Collaborative Virtual Environments. In *Encyclopedia of Information Science and Technology*. IGI Global.
108. Urquhart, L., & Wodehouse, A. (2018). The line model of form and emotion : perspectives on Western design. *Human Technology*, 14(1), 27—66. doi:10.17011/ht/urn.201805242751
109. Folkmann, M. N. (2018). Exploring aesthetics in design: Implications for human–computer interaction. *Human Technology*, 14(1), 6–26. doi:10.17011/ht/urn.201805242750
110. Wang, Y., Yu, S., Wang, J., Ma, N., & Liu, Z. (2018). Introducing an evaluation framework for wearable devices design: Explain reasons of low user adoption. In *15th International Design Conference* (pp. 2357–2368). Dubrovnik, Croatia. doi:10.21278/idc.2018.0179
111. Cash, P., & Kreye, M. (2018). Exploring uncertainty perception as a driver of design activity. *Design Studies*, 54, 50–79. doi:10.1016/j.destud.2017.10.004
112. Castro, T. S. P. D. de, Osório, A., & Bond, E. (2018). The Networked Effect of Children and Online Digital Technologies. In *Encyclopedia of Information Science and Technology* (4th ed., pp. 7312–7326). IGI Global.
113. Eustáquio, L., & Sousa, C. C. de. (2018). Creative Collaborative Virtual Environments. In *Encyclopedia of Information Science and Technology* (4th ed., pp. 4146–4156). IGI Global.
114. Xenakis, I. (2018). Reducing uncertainty in sustainable interpersonal service relationships: the role of aesthetics. *Cognitive Processing*, in press. doi:10.1007/s10339-017-0819-4
115. Turner, P. (2017). Aesthetics. In *A Psychology of User Experience* (pp. 109–130). Springer, Cham. doi:10.1007/978-3-319-70653-5_5
116. Zha, Y. (2017). Unpacking communication tensions in visual transmediation from print to digital papers. *Communication Design*, 5(1–2), 165–182. doi:10.1080/20557132.2017.1402501
117. Eustaquio, L. (2017). Interference Modalities for Interaction and Performance Design. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(3), 71–82.
118. Turner, P. (2017). *A Psychology of User Experience Involvement, Affect and Aesthetics*. Cham, Switzerland: Springer, Cham.
119. Beck, J. (2017). *An Inquiry into Theory Use in HCI Research* (Ph.D.). School of Informatics, Computing, and Engineering, Indiana University, Indianapolis, USA.
120. Baxter, W. L. (2017). *Designing Circular Possessions Exploring Human-Object Relationships in the Circular Economy* (Ph.D.). Imperial College London, Dyson School of Design Engineering.

121. Zawawi, S. N. A., Anwar, R., & Abdullah, M. H. (2017). Creating Product Innovation: The Insight of Elicit in Design Process. *Advanced Science Letters*, 23(8), 7771–7774. doi:10.1166/asl.2017.9573
122. Kewell, B., Adams, R., & Parry, G. (2017). Blockchain for good? *Strategic Change*, 26(5), 429–437. doi:10.1002/jsc.2143
123. Xuan, L. (2017). Reconstruction of Artistic Patterns of Paper Vines from the Perspective of Aesthetics and Interaction. In *DEStech Transactions on Social Science, Education and Human Science* (pp. 187–192). Hong Kong, China. doi:10.12783/dtssehs/ssme2017/12954
124. Eustáquio, L., & Carvalhais, M. (2017). Interaction Under Interference. In *5th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X*. Lisbon, Portugal.
125. Jung, H., Wiltse, H., Wiberg, M., & Stolterman, E. (2017). Metaphors, materialities, and affordances: Hybrid morphologies in the design of interactive artifacts. *Design Studies*. doi:10.1016/j.destud.2017.06.004
126. Promann, M. (2017). Fire in the Kitchen: The Campfire Experience that Led to Innovation in Human Product Interaction. In *Design, User Experience, and Usability: Theory, Methodology, and Management* (pp. 174–185). Springer, Cham. doi:10.1007/978-3-319-58634-2_14
127. Arnellos, A., & Xenakis, I. (2017). Aesthetic perception: A naturalistic turn. *New Ideas in Psychology*. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.06.002
128. Molenveld, A., van Buuren, A., & Hagen, L. (2017). Taming the problem of urban climate adaptation Can design-thinking strengthen collaborative efforts? In *The Design of Policy and Governance Design: Principles, Practices and Potentials* (pp. 1–17). Singapore.
129. Kong, J., Beromi, M. M., Mariano, M., Goh, T. H., Antonio, F., Hazari, N., & Taylor, A. (2017). Colorful polymer solar cells employing an energy transfer dye molecule. *Nano Energy*. doi:10.1016/j.nanoen.2017.05.032
130. Lenz, E., Hassenzahl, M., & Diefenbach, S. (2017). Aesthetic interaction as fit between interaction attributes and experiential qualities. *New Ideas in Psychology*. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.010
131. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2017). Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: a reply to aesthetic realism. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.014
132. Hong, S. W., Jeong, Y., Kalay, Y. E., Jung, S., & Lee, J. (2016). Enablers and barriers of the multi-user virtual environment for exploratory creativity in architectural design collaboration. *CoDesign*, 12(3), 151–170.
133. Beck, J., & Stolterman, E. (2016). Examining the Types of Knowledge Claims Made in Design Research. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 2(3), 199–214. doi:10.1016/j.sheji.2017.02.001
134. Delaila Abd Aziz, Z., & Ariffin, S. (2016). Factors Influencing Brand Loyalty toward Fashion Hijabs: A Conceptual Paper. *International Academic Research Journal of Business and Technology*, 2(2), 194–198.
135. Haug, A. (2016). A Framework for the Experience of Product Aesthetics. *The Design Journal*, 19(5), 809–826.
136. Grushka, K., & Bellette, A. (2016). Artful Inquiry in the E-learning Journal. *LEARNing Landscapes*, 9(2), 261–283.
137. Urquhart, L., & Wodehouse, A. (2016). Form as an abstraction of mechanism. In *Design Research Society Conference (DRS 16)* (pp. 1–18). Brighton, UK.
138. Menatti, L., & Casado da Rocha, A. (2016). Landscape and Health: Connecting Psychology, Aesthetics, and Philosophy through the Concept of Affordance. *Front. Psychology*, 571.
139. Jelić, A., Tieri, G., De Matteis, F., Babiloni, F., & Vecchiato, G. (2016). The Enactive Approach to Architectural Experience: A Neurophysiological Perspective on Embodiment, Motivation, and Affordances. *Cognitive Science*, 481.

140. Nikolić, V., Radović, L., Nikolić, O., Marković, B., Mitković, P., Mitković, M., & Đurić, J. (2016). Proportional ratios and geometrical setups for achieving the floating effect of architectonic structures. *Tehnicki Vjesnik - Technical Gazette*, 23(2), 579–588.
141. Hsueh, S.-L., & Kuo, C.-H. (2016). Factors in an Interdisciplinary Curriculum for the Students of Industrial Design Designing Multifunctional Products. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(4), 1075–1089.
142. Christensen, B. T., & Ball, L. J. (2016). Dimensions of creative evaluation: Distinct design and reasoning strategies for aesthetic, functional and originality judgments. *Design Studies*, 45, Part A, 116–136.
143. Servidio, R., Davies, B., & Hapeshi, K. (2016). Human-Computer Interaction in Consumer Behaviour. In *Mobile Computing and Wireless Networks: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 1530–1549). Hershey, PA: Information Science Reference.
144. Kapkin, E. (2015). *Meaning Attribution Model of Product Forms: A Holistic Approach* (Ph.D.). Raleigh, North Carolina, USA.
145. Ononiwu, C. G. (2015). *MECHANISMS FOR EMERGENT USAGE OF ADAPTIVE INFORMATION SYSTEMS: A CRITICAL REALIST CASE OF e-FINANCIAL SYSTEMS IN SOUTH AFRICA* (Ph.D.). University of Cape Town, Cape Town.
146. Miric, M., & Lumby, N. (2015). Exploration of Affordances in Subscription-Based Digital Magazines. *International Circular of Graphic Education and Research*, 8, 54–63.
147. Ekmekçioğlu, D. (2015). Product Semantic Approach from Product Service System Perspective: A Case Study of Minibuses in Istanbul Public Transportation System. In E. Canli & R. M. Branco (Eds.), *UD15: 4TH PHD IN DESIGN RESEARCH FORUM* (pp. 25–34). Porto, Portugal.
148. Eustáquio, L. (2015). Evaluating engagement in aesthetic interaction through prosody. In E. Canli & R. M. Branco (Eds.), *UD15: 4TH PHD IN DESIGN RESEARCH FORUM* (pp. 344–353). Porto, Portugal.
149. Castro, T. S. P. D. de. (2015). “It’s a complicated situation”. Harm in everyday experiences with technology. A qualitative study with school-aged children (Ph.D.). Universidade do Minho Instituto de Educação, Portugal.
150. Bellette, A., & Grushka, K. (2015). Photomedia e-learning journal: beyond a traditional pedagogy. In *ACUADS CONFERENCE 2015: ART AND DESIGN EDUCATION IN THE GLOBAL* (pp. 1–17). Adelaide, Australia.
151. Leal, I., & Briede, J. C. (2015). Object Phenomenology and the Affordances. *REVISTA* 180, 35, 24–29.
152. Tavares, S. G. (2015). *URBAN COMFORT: Adaptive capacity in post-earthquake Christchurch* (Ph.D.). Lincoln University, Christchurch, New Zealand.
153. Rusmawati, G., Khan, S. M., Khalid, M., Basaree, R. O., & Anwar, R. (2015). Textile Designs Embellishments: Rethink Design Models For Fish Scales Texture Pattern Study. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, Special Issue for INTE 2015, 491–499.
154. Ba’ai, N. M., & Hashim, H. Z. (2015). Waste to Wealth: The Innovation of Areca catechu as a Biomaterial in Esthetics Seed-Based Jewelry. In O. H. Hassan, S. Z. Abidin, R. Anwar, & M. F. Kamaruzaman (Eds.), *Proceedings of the International Symposium on Research of Arts, Design and Humanities (ISRADH 2014)*. Singapore: Springer Singapore.
155. Hong, S. W., Jeong, Y., Kalay, Y. E., Jung, S., & Lee, J. (2015). Enablers and barriers of the multi-user virtual environment for exploratory creativity in architectural design collaboration. *CoDesign*, 0(0), 1–20.
156. Lazard, A., & Mackert, M. S. (2015). E-Health First Impressions and Visual Evaluations: Key Design Principles for Attention and Appeal. *ACM SIGDOC*, 3(4), 25–34.

157. Wu, L., Lei, T., Li, J., & Li, B. (2015). Skeuomorphism and Flat Design: Evaluating Users' Emotion Experience in Car Navigation Interface Design. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, and Usability: Design Discourse* (pp. 567–575). Springer International Publishing.
158. Bofylatos, S., Darzentas, J., Darzentas, J., & Spyrou, T. (2015). Designing an intensive programme based on Service Design and Design for Sustainability. In *CUMULUS Milan 2015 The Virtuous Circle. Design Culture and Experimentation*. Milan.
159. Baxter, W. L., Aurisicchio, M., & Childs, P. R. N. (2015). A psychological ownership approach to designing object attachment. *Journal of Engineering Design*, 0(0), 1–17.
160. Senior, T. (2015). *The Arts and Humanities in the Internet of Things*. REACT Hub, Bristol.
161. Servidio, R., Davies, B., & Hapeshi, K. (2015). Human-Computer Interaction in Consumer Behaviour. In H.-R. Kaufmann (Ed.), *Handbook of Research on Managing and Influencing Consumer Behavior* (pp. 397–416). Hershey, PA: Business Science Reference.
162. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience. In A. Scarinzi (Ed.), *Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy* (pp. 245–259). Springer Netherlands.
163. Amri, D. El. (2014). *Rôle de l'affordance dans la catégorisation, l'évaluation et l'adoption des nouveaux produits hybrides communicants par les consommateurs* (Ph.D.). UNIVERSITE PARIS EST CRETEIL, Paris, France.
164. Muñoz Tenjo, H. (2014). Vínculo diseño-estética-apropiación del conocimiento en exposiciones interactivas (Link design- aesthetics- learning appropriation in interactive exhibits). *Revista KEPES*, 10, 209–225.
165. Bartuskova, A., & Krejcar, O. (2014). Sequential Model of User Browsing on Websites - Three Activities Defined: Scanning, Interaction and Reading: In 10th International Conference on Web Information Systems and Technologies (pp. 143–148). Barcelona, Spain: SCITEPRESS - Science and Technology Publications.
166. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2014). Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective. *Frontiers in Psychology*, 5(1038). doi:10.3389/fpsyg.2014.01038
167. Niu, D. F., Xie, L., Yang, S., & Lyu, C. (2014). An Evaluation Model for the Interactive Interface of Electro-Mechanical Products Based on Feature Analysis. *Journal of Northeastern University (Natural Science)*, 35(6), 846–849.
168. Righi, S., Orlando, V., & Marzi, T. (2014). Attractiveness and affordance shape tools neural coding: Insight from ERPs. *International Journal of Psychophysiology*, 91(3), 240–253.
169. Pucillo, F., & Cascini, G. (2014). A framework for user experience, needs and affordances. *Design Studies*, 35(2), 160–179.
170. Grushka, K., Bellette, A., & Holbrook, A. (2014). Researching Photographic Participatory Inquiry in an E-Learning Environment. *McGill Journal of Education*, 49(3), 621–640.
171. Lazard, A. (2014). *What Can E-Health Do for You? The Influence of Perceived Affordances for Use of Medical Websites*. Department of Advertising and Public Relations The University of Texas at Austin.
172. Ying, F. T., Wang, G. Y., Tao, Y., & Cai, J. X. (2013). Integrating Controlling and Anthropomorphic Affordances on Smart Product Design. *Advanced Materials Research*, 718-720, 1352–1355.
173. Niu, D. F., Yang, S., & Deng, M. (2013). Principles of Interaction Design Research Based on Cognitive Characteristics. *Applied Mechanics and Materials*, 347-350, 3446–3449.
174. Braha, D., Brown, D. C., Chakrabarti, A., Dong, A., Fadel, G., Maier, J. R., ... Wood, K. (2013). DTM AT 25: ESSAYS ON THEMES AND FUTURE DIRECTIONS. Presented at the 2013 ASME International Design

Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference IDETC/CIE 2013, Portland, Oregon, USA.

175. Bellette, A., & Grushka, K. (2013). Embodiment of Photographic Imagery Through the Lens of Time + Light + Memory. In Arts Conference Papers. Budapest, Hungary.
176. Xenakis, I. (2013). The Role of Aesthetic Emotions in Human-artifact Interaction Process (Phd). Product & Systems Design Engineer, University of the Aegean, Syros, Greece.
177. Bauters, M., Burchert, J., Funke, T., Klamma, R., Koren, I., Kämäräinen, P., ... Purma, J. (2013). Concept & Prototype for Artefact and Mobile Layer (No. D4.1, MS21) (p. 97). Helsinki, Finland: Aalto University.
178. Turner, P. (2012). The figure and ground of engagement. *AI & SOCIETY*, 1–11.
179. Xenakis I., Arnellos A., Spyrou T. & Darzentas J., (2012) Modelling Aesthetic Judgment: An Interactive-semiotic Perspective. *Cybernetics & Human Knowing*, 19(3), 25–51

Xenakis I. & Arnellos A. (2012). Reducing Uncertainty in the Design Process: the Role of Aesthetics, Presented at the, 8th International Conference on Design & Emotion, London, UK.

7 Citations

180. Kulkarni, A. U., Salado, A., Xu, P., & Wernz, C. (2020). An evaluation of the optimality of frequent verification for vertically integrated systems. *Systems Engineering*, n/a(n/a). <https://doi.org/10.1002/sys.21564>
181. Cuervo Pulido, R., Hernández Mihajlovic, E., Cuervo Pulido, R., & Hernández Mihajlovic, E. (2020). How to assess creative cognition when teaching industrial design? An input for its learning. *Bitácora Urbano Territorial*, 30(2), 163–176. doi: 10.15446/bitacora.v30n2.81797
182. Foškulo, A., & Kokoruš, M. (2018). Streamlining the Decision-Making Process on Tubular Rigid Busbar Selection During the Planning / Designing Stage by Utilizing 3D Substation BIM Design Software. *Journal of Energy : Energija*, 67(3), 20–29.
183. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience. In A. Scarinzi (Ed.), *Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy* (pp. 245–259). Springer Netherlands.
184. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2014). Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective. *Frontiers in Psychology*, 5(1038). doi:10.3389/fpsyg.2014.01038
185. Xenakis, I. (2013). The Role of Aesthetic Emotions in Human-artifact Interaction Process (Phd). Product & Systems Design Engineer, University of the Aegean, Syros, Greece. Retrieved from DOI: 10.12681/eadd/29277
186. Xenakis I., Arnellos A., Spyrou T. & Darzentas J., (2012) Modelling Aesthetic Judgment: An Interactive-semiotic Perspective. *Cybernetics & Human Knowing*, 19(3), 25–51

Xenakis, I., Arnellos, A., & Darzentas, J. (2012). The functional role of emotions in aesthetic judgment. *New Ideas in Psychology*, 30(2), 212–226. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2011.09.003>

33 Citations

187. Tamás, B., Barta, A., & Szamosközi, I. (2021). The Role of Art Expertise on Visual Symmetry and Asymmetry Preference. 12th International Conference on Humanities, Psychology and Social Sciences, Paris, France.
188. Riechers, M., Loos, J., Balázs, Á., García-Llorente, M., Bieling, C., Burgos-Ayala, A., Chakroun, L., Mattijssen, T. J. M., Muhr, M. M., Pérez-Ramírez, I., Raatikainen, K. J., Rana, S., Richardson, M., Rosengren, L., & West, S.

- (2021). Key advantages of the leverage points perspective to shape human-nature relations. *Ecosystems and People*, 17(1), 205–214. <https://doi.org/10.1080/26395916.2021.1912829>
189. Finisguerra, A., Ticini, L. F., Kirsch, L. P., Cross, E. S., Kotz, S. A., & Urgesi, C. (2021). Dissociating embodiment and emotional reactivity in motor responses to artworks. *Cognition*, 212, 104663. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2021.104663>
 190. Jongste, H. de. (2020). *Playing with Mental Models*. In Thr.9. John Benjamins Publishing Company.
 191. Tabrizi, N., Zal, M. H., & Jafar Pishe, M. (2020). Assessing the role of tourism activities in Cultural ecosystem services (CES) development (Case study: District 3 of Isfahan). *Geographical Urban Planning Research (GUPR)*, 8(1), 115–136. <https://doi.org/10.22059/jurbangeo.2020.286210.1133>
 192. Riechers, M., Henkel, W., Engbers, M., & Fischer, J. (2019). Stories of Favourite Places in Public Spaces: Emotional Responses to Landscape Change. *Sustainability*, 11(14), 3851. doi: 10.3390/su11143851
 193. Menninghaus, W., Wagner, V., Wassiliwizky, E., Schindler, I., Hanich, J., Jacobsen, T., & Koelsch, S. (2019). What Are Aesthetic Emotions? *Psychological Review*, 126(2), 171–195. doi: 10.1037/rev0000135 **REVIEW CITATION [IF:8,214]**
 194. Imbir, K. K. (2018). Origin of Emotion Represented in Word Meaning Influences Complex Visual Search Effectiveness. *Polish Psychological Bulletin*, 49(2), 207–220. doi:10.24425/119488
 195. Xenakis, I. (2018). Reducing uncertainty in sustainable interpersonal service relationships: the role of aesthetics. *Cognitive Processing*, in press. doi:10.1007/s10339-017-0819-4
 196. Turner, P. (2017). Killing Time with Technology. In *A Psychology of User Experience* (pp. 131–148). Springer, Cham. doi:10.1007/978-3-319-70653-5_6
 - Turner, P. (2017). *A Psychology of User Experience Involvement, Affect and Aesthetics*. Cham, Switzerland: Springer, Cham.
 197. Turner, P. (2017). *A Psychology of User Experience Involvement, Affect and Aesthetics*. Cham, Switzerland: Springer, Cham.
 198. Curry, T. M. (2017). *Form Follows Feeling – The Acquisition of Design Expertise and the Function of Aesthetics in the Design Process* (Ph.D.). Delft University of Technology, Netherlands. doi:http://dx.doi.org/10.7480/abe.2017.6
 199. Righi, S., Gronchi, G., Pierguidi, G., Messina, S., & Viggiano, M. P. (2017). Aesthetic shapes our perception of every-day objects: An ERP study. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.007
 200. Määttänen, P. (2017). Emotions, values, and aesthetic perception. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.009
 201. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2017). Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: a reply to aesthetic realism. *New Ideas in Psychology*, in press. doi:10.1016/j.newideapsych.2017.03.014
 202. Lavocat, F., & Bolens, G. (Eds.). (2016). *Cognition et sensorimotricité, humour et timing chez Cervantès, Sterne et Proust*. In *Interprétation littéraire et sciences cognitives* (pp. 33–54). Paris, France: Hermann.
 203. Seo, S.-D. (2016). *A study on interaction-driven comparison between analog and digital gaming control interface on smartphone* (Ph.D.). IOWA STATE UNIVERSITY.
 204. Imbir, K. K. (2016). From heart to mind and back again. A duality of emotion overview on emotion-cognition interactions. *New Ideas in Psychology*, 43, 39–49.
 205. Jia Lü, Dongsheng Chen, & Yue Sui. (2016). Event-related potentials technique using in affective fashion design. *International Journal of Clothing Science and Technology*, 28(1), 77–91.

206. Kirsch, L. P., Urgesi, C., & Cross, E. S. (2016). Shaping and reshaping the aesthetic brain: Emerging perspectives on the neurobiology of embodied aesthetics. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 62, 56–68.
207. Liu, F., & Kang, J. (2016). A grounded theory approach to the subjective understanding of urban soundscape in Sheffield. *Cities*, 50, 28–39.
208. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience. In A. Scarinzi (Ed.), *Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy* (pp. 245–259). Springer Netherlands.
209. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2014). Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective. *Frontiers in Psychology*, 5(1038).
210. Miret Latas, M. À. (2014). *Arteterapia en un entorno escolar inclusivo y el Método del Análisis de la Interacción* (Ph.D.). Departamento de Pedagogía y Psicología de la UdL Doctorado Universitario en Educación, Sociedad y Calidad de Vida, Lleida, Spain.
211. McBride, R. (2014). Towards a Sublime State of Consciousness. *Journal of Consciousness Studies*, 21(11-12), 19–40.
212. Kirsch, L. P. (2014). *Shaping perception with Experience: Insights from brain and behaviour* (Ph.D.). Prifysgol Bangor University, Bangor, UK.
213. Adnan, W. A. W., Noor, N. L. M., Saman, F. M., Zailani, S. N., & Hashim, W. N. W. (2014). Evaluation of Graceful Movement in Virtual Fitting through Expressed Emotional Response and Emotion Expressed via Physiology Measures. In M. Kurosu (Ed.), *Human-Computer Interaction. Advanced Interaction Modalities and Techniques* (pp. 788–797). Springer International Publishing.
214. Xenakis I. & Arnellos A., (2013) The relation between interaction aesthetics and affordances. *Design Studies*, 34(1), 57-73.
215. Möttus, M., & Lamas, D. (2013). Visual Aesthetics of Interaction Design. In T. Stefanut & C. Rusu (Eds.), *RoCHI 2013*, Cluj-Napoca (pp. 153 – 158). Bucharest, Romania: Matrix Rom.
216. Möttus, M., Lamas, D., Pajusalu, M., & Torres, R. (2013). The evaluation of interface aesthetics. In *Proceedings of the International Conference on Multimedia, Interaction, Design and Innovation* (pp. 3:1–3:10). New York, NY, USA: ACM.
217. Coulton, P. (2013). Empathy in the Internet of Things. In *Proceedings of a workshop at the 27th International British Computer Society HCI Conference: The Internet of Things: Interacting with Digital Media in Connected Environments*. London.
218. Xenakis I. & Arnellos A. (2012). Reducing Uncertainty in the Design Process: the Role of Aesthetics, Presented at the, 8th International Conference on Design & Emotion, London, UK.
219. Xenakis I., Arnellos A., Spyrou T. & Darzentas J., (2012) Modelling Aesthetic Judgment: An Interactive-semiotic Perspective. *Cybernetics & Human Knowing*, 19(3), 25–51

Xenakis I., Arnellos A., Spyrou T. & Darzentas J., (2012) Modelling Aesthetic Judgment: An Interactive-semiotic Perspective. *Cybernetics & Human Knowing*, 19(3), 25–51

5 Citations

220. Styliadis, K. (2019). *Perceived Quality of Cars A Novel Framework and Evaluation Methodology* (Ph.D., Division of Product Development Department of Industrial and Materials Science CHALMERS UNIVERSITY OF TECHNOLOGY).

221. Search, P. (2019). Exploring the Dynamic Aesthetics of Interaction Design. In A. Marcus & W. Wang (Eds.), Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy and Theory (pp. 84–97). Springer International Publishing.
222. Šteflová, L., & Karpinský, P. (Eds.). (2018). CODEX HISTORICO-CRITICA Noetické východiská v kontexte interdisciplinárnych prístupov k histórii, literatúre, jazyku a umeniam. Prešov, Slovakia: Prešovská univerzita v Prešove.
223. Styliadis, K. (2015). Perceived Quality in the Automotive Industry (Msc). Chalmers University of Technology, Gothenburg, Sweden.
224. Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience. In A. Scarinzi (Ed.), Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy (pp. 245–259). Springer Netherlands.

Vosinakis S. & Xenakis I. (2011). A Virtual World Installation in an Art Exhibition: Providing a Shared Interaction Space for Local and Remote Visitors. Proceedings of the Re-thinking Technology in Museums 2011 (pp. 253-264), Limerick, Ireland

11 Citations

225. Sharma, T., Zhou, Z., Huang, Y., & Wang, Y. (2022). "It's A Blessing and A Curse": Unpacking Creators' Practices with Non-Fungible Tokens (NFTs) and Their Communities (arXiv:2201.13233). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2201.13233>
226. Lerario, A. (2021). Languages and Context Issues of ICTs for a New Role of Museums in the COVID-19 Era. Heritage, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.3390/heritage4040171>
227. Blumenstein, K. (2020). Interweaving Physical Artifacts with Data Visualization on Digital Media in Museums [Ph.D.]. Technische Universität Wien.
228. Vayanou, M., Chrysanthi, A., Katifori, A., & Antoniou, A. (2020). Cultural heritage and social experiences in the times of COVID 19. 2020 AVI2CH Workshop on Advanced Visual Interfaces and Interactions in Cultural Heritage, AVI2CH 2020.
229. Vosinakis, S., & Gardeli, A. (2019). On the Use of Mobile Devices as Controllers for First-Person Navigation in Public Installations. Information, 10(7), 238. doi: 10.3390/info10070238
230. Vosinakis, S. (2018). Mid-Air Interaction vs Smartphone Control for First-Person Navigation on Large Displays: A Comparative Study. In Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics (pp. 636–654). Springer, Cham. doi:10.1007/978-3-319-95282-6_45
231. Koutsabasis, P., & Vosinakis, S. (2018). Kinesthetic interactions in museums: conveying cultural heritage by making use of ancient tools and (re-) constructing artworks. Virtual Reality, 1–16. doi:10.1007/s10055-017-0325-0
232. Vosinakis, S., & Tsakonas, Y. (2016). VISITOR EXPERIENCE IN GOOGLE ART PROJECT AND IN SECOND LIFE-BASED VIRTUAL MUSEUMS: A COMPARATIVE STUDY. Mediterranean Archaeology and Archaeometry, 16(5), 19–27.
233. Song, M., & DiPaola, S. (2015). Exploring Different Ways of Navigating Emotionally-responsive Artwork in Immersive Virtual Environments. In Electronic Visualisation and the Arts (EVA 2015) (pp. 232–239). London, UK.

234. Alawad, A., Aljoufie, M., Tiwari, A., & Daghestani, L. (2015). Beyond Geographical and Cultural Barriers: The Concept of a Virtual Gallery for Arts, Design & Architecture Schools in Saudi Arabia. *Art and Design Review*, 03(04), 87–93.
235. Koutsabasis, P., & Vosinakis, S. (2016). Adult and Children User Experience with Leap Motion in Digital Heritage: The Cycladic Sculpture Application. In *EUROMED 2016*. Nicosia, Cyprus.

Διακρίσεις

“The relation between interaction aesthetics and affordances”, Design Studies, 2013

Για το άρθρο

1. Ένας από τους πιο σημαντικούς ερευνητές στο χώρο της ανάπτυξης της Σχεδιαστικής Σκέψης παγκοσμίως, ο γνωστικός ψυχολόγος **Prof. Donald Norman** μας τίμησε με προσωπική επιστολή και σχόλια σχετικά με το άρθρο. Το κείμενο που ακολουθεί είναι τμήμα της επιστολής:

“This is a very nice paper. It is simple, to the point, and introduces some important new considerations. I can say (with considerable aesthetic pleasure), that the Greeks have arrived bearing gifts... The paper introduces an important notion: let me call it “interaction aesthetics.” The authors argue that the anticipation of a desired (or undesired) result is one of the major factors driving the aesthetic experience in a positive (or negative) direction. This is clearly true for a wide range of emotional states (the ones that I identify with the behavioral level of my three-level model of emotion). They call these two states “aesthetic pleasure” and “aesthetic pain.” This is a very nice analysis. In addition, the authors point out that the process of discovering the possible range of actions (the affordances) is rich and complex, involving perception, past experience, and when those fail, a dynamic problem-solving state. This too is a very nice expansion of the traditional view of affordance...”

Prof. Donald Norman

Το δημοσιευμένο έργο του έχει **89.644 αναφορές**.

Έχει γράψει **20 βιβλία** και πάνω από **250 άρθρα** σε διεθνή περιοδικά υψηλού κύρους.

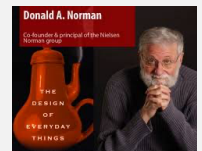
Συμβουλευτική επιτροπή πάνω από **50 εταιριών** τεχνολογίας και **design**. Οι πιο γνωστές είναι Nissan, Toyota,

Apple, BMW, Panasonic, DARPA

Έχει ενεργή θέση καθηγητή σε **9 πανεπιστήμια** στον πλανήτη σε περιοχές της γνωστικής ψυχολογίας και του **design**

ενώ έχει **διδάξει** σε **18 πανεπιστήμια** και ερευνητικά κέντρα παγκοσμίως.

Μέλος Συντακτικής Επιτροπής (editorial board) σε **19 διεθνή περιοδικά** υψηλού κύρους



2. Το ίδιο άρθρο προτάθηκε από την **Design Research Society (DRS)** και τις εκδόσεις **Elsevier** ως ένα από τα καλύτερα άρθρα του 2013, για το βραβείο **Design Studies Award 2013**. Το άρθρο διακρίθηκε για:

- Την ανάπτυξη του χώρου έρευνας της σχεδίασης,
- Την πρωτοτυπία της έρευνας,
- Το εύρος συνάφειας,
- Τη σαφήνεια και το ύψος γραφής



Η λίστα με τα καλύτερα άρθρα του 2013

The relation between interaction aesthetics and affordances, *Ioannis Xenakis, Argyris Arnellos*

Precedents reconceived: Urban design learning catalysed through data rich 3-D digital models, *Maged Senbel, Cynthia Girling, James T. White, Ron Kellett, Patrick F. Chan*

How does inclusive design relate to good design? Designing as a deliberative enterprise, *Ann Heylighen, Matteo Bianchin*

Soundscape as a design strategy for landscape architectural praxis, *Michael D. Fowler*

Function propagation through nested systems, *Nathan Crilly*

Collaborative problem–solution co-evolution in creative design, *Stefan Wiltchnig, Bo T. Christensen, Linden J. Ball*

A comparison of designer activity using core design situations in the laboratory and practice, *Philip J. Cash, Ben J. Hicks, Steve J. Culley*

Design, science and wicked problems, *Robert Farrell, Cliff Hooker*

Using templates and mapping strategies to support analogical transfer in biomimetic design, *Hyunmin Cheong, L.H. Shu*

3. Το ίδιο άρθρο τιμήθηκε το 2017 με διάκριση ως **Highly Cited Research** σύμφωνα με το **Scopus®** για τα έτη 2014-2016.



4. Το άρθρο ήταν μεταξύ των **Most Cited Articles** για το περιοδικό Design Studies για τα έτη 2013-2018, σύμφωνα με το **Scopus®**.
5. Το άρθρο ήταν μεταξύ των **5th most downloaded** στο περιοδικό Design Studies 6 μήνες μετά την δημοσίευσή του.

6. Το άρθρο βρέθηκε 5^ο στην λίστα με τα περισσότερα διαβασμένα άρθρα (Top 25 Hottest articles) στο Design Studies 6 μήνες μετά τη δημοσίευσή του (από τον Ιανουάριο έως το Μάρτιο του 2013).

Top 25 Hottest Articles

Engineering > Design Studies
January to March 2013

 RSS  Blog This!  Print [Show condensed](#)



- 1. Seeing things: consumer response to the visual domain in product design** 
Design Studies, Volume 25, Issue 6, November 2004, Pages 547-577
Crilly, N.; Moultrie, J.; Clarkson, P.J.
[Cited by Scopus \(143\)](#)
- 2. Creativity in the design process: co-evolution of problem-solution** 
Design Studies, Volume 22, Issue 5, September 2001, Pages 425-437
Dorst, K.; Cross, N.
[Cited by Scopus \(256\)](#)
- 3. Initial mental representations of design problems: Differences between experts and novices** 
Design Studies, Volume 34, Issue 2, March 2013, Pages 135-160
Bjorklund, T.A.
- 4. The core of 'design thinking' and its application** 
Design Studies, Volume 32, Issue 6, November 2011, Pages 521-532
Dorst, K.
[Cited by Scopus \(7\)](#)
- 5. The relation between interaction aesthetics and affordances** 
Design Studies, Volume 34, Issue 1, January 2013, Pages 57-73
Xenakis, I.; Arnellos, A.
- 6. Investigating design cognition in the construction and enactment of team mental models** 

“The Functional Role of Emotions in Aesthetic Judgement” New Ideas in Psychology, 2012

Για το άρθρο

7. Το άρθρο βρέθηκε 12^ο στην λίστα με τα περισσότερο διαβασμένα άρθρα (Top 25 Hottest articles) στο **New Ideas in Psychology** 6 μήνες μετά τη δημοσίευσή του (από τον Ιανουάριο έως το Μάρτιο του 2012).

Top 25 Hottest Articles
Psychology > New Ideas in Psychology
January to March 2012

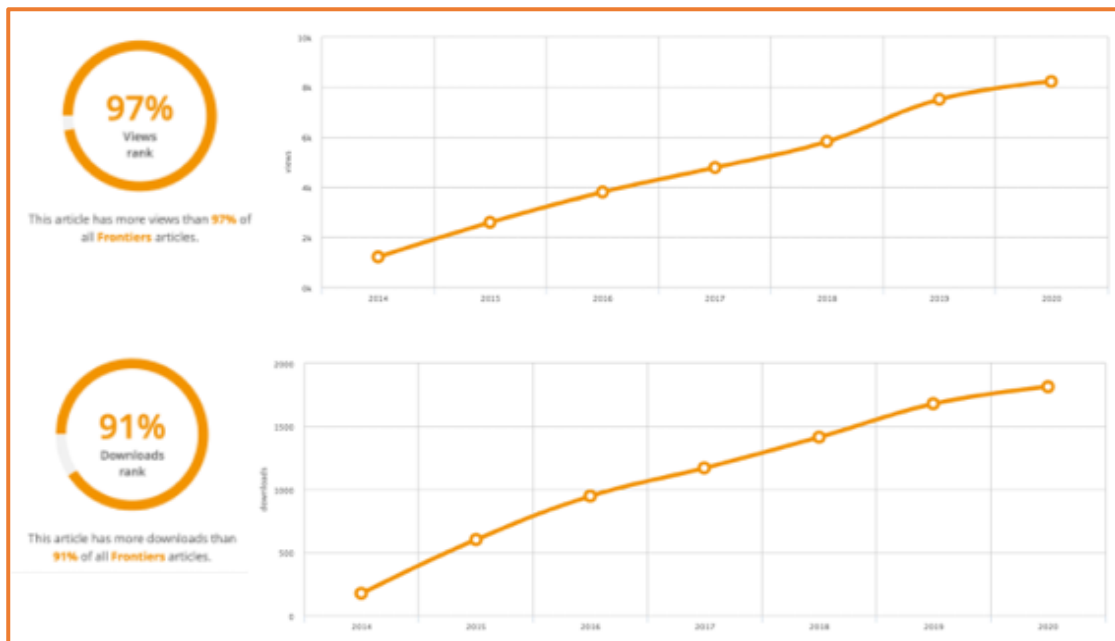
[RSS](#) [Blog This!](#) [Print](#) [Show condensed](#)

- 1. The concept of egocentrism in the context of Piaget's theory**
New Ideas in Psychology, Volume 29, Issue 3, December 2011, Pages 327-345
Kessolring, T.; Muller, U.
[Cited by Scopus \(11\)](#)
- 2. Egocentrism in moral development: Gibbs, Piaget, Kohlberg**
New Ideas in Psychology, Volume 29, Issue 3, December 2011, Pages 355-363
Boom, J.
[Cited by Scopus \(1\)](#)
- 3. Vygotsky, Piaget, and Education: a reciprocal assimilation of theories and educational practices**
New Ideas in Psychology, Volume 18, Issue 2-3, August 2000, Pages 187-213
DeVries, R.
[Cited by Scopus \(26\)](#)
- 4. Exploring the nature of cognitive flexibility**
New Ideas in Psychology, Volume 30, Issue 2, August 2012, Pages 190-200
Ionescu, T.
[Cited by Scopus \(13\)](#)
- 5. Piaget's stages: the unfinished symphony of cognitive development**
New Ideas in Psychology, Volume 30, Issue 2, August 2012, Pages 201-211
Sun, R.
[Cited by Scopus \(9\)](#)
- 11. Memory systems within a cognitive architecture**
New Ideas in Psychology, Volume 30, Issue 2, August 2012, Pages 227-240
Sun, R.
[Cited by Scopus \(9\)](#)
- 12. Agency and the Other: On the intersubjective roots of self-identity**
New Ideas in Psychology, Volume 30, Issue 1, April 2012, Pages 47-64
Kogler, H.H.
[Cited by Scopus \(6\)](#)
- 13. The functional role of emotions in aesthetic judgment**
New Ideas in Psychology, Volume 30, Issue 2, August 2012, Pages 212-226
Xenakis, I.; Arnellos, A.; Darzentas, J.
[Cited by Scopus \(10\)](#)

“Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective”
Front. Psychol, 2014

Για το άρθρο

8. Το άρθρο έχει φτάσει τις 24.687 αναγνώσεις, περισσότερες από το 97% όλων των άρθρων που έχουν δημοσιευτεί στο πολύ έγκριτο περιοδικό Frontiers και 2.334 downloads, περισσότερα από το 91% όλων των άρθρων που έχουν δημοσιευτεί στο ίδιο περιοδικό.



Ακαδημαϊκή Εμπειρία

Ομιλίες

October 2022

“Aesthetic development as a functional activation factor of creativity and ideation in the design process”

Panteion University,
Athens, Greece



May 2021

“ Aesthetic development as a factor of activation of creativity and functional ideation”

University of the Aegean, Greece



December 2016

“Aesthetic science: towards a naturalized model of aesthetics”

National and Kapodistrian University of Athens
University of Athens, Greece



June 2015

“Feelings and the construction of perceptual content”

Bilkent University,
Ankara, Turkey



August 2013

“On the role of aesthetic emotions in sense-making: towards a naturalized explanation of the aesthetic”

Hanse-Wissenschaftskolleg (HWK), Institute for Advanced Study,
Bremen, Germany



September 2012

“Design, Meaning and Aesthetics”

University of the Aegean,
Syros, Greece



“Reducing Uncertainty in the Design Process: The Role of Aesthetics”

Central Saint Martin's,
London, UK



July 2011

“Emotions and their Functional Role in Aesthetic Judgment”

University of the Aegean,
Syros, Greece



Οργάνωση Διεθνών Συνεδρίων

- 1

Title of the activity: 6th Interactivism Summer Institute (ISI 2011)	
Type of activity: International Conference	Geographical area: Non EU International
Convening entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece	
City convening entity: Department of Product and Systems Design Engineering, University of the Aegean & The Institute for Interactivist Studies	
Type of participation: Organizer & Speaker	
Nº assistants: 40	
Start-End date: 29/07/2011 - 01/08/2011	Duration: 4 days
Aims and scope: The gathering explores the frontiers of understanding of life, mind, and cognition. There is a growing recognition - across many disciplines - that phenomena of life and mind, including cognition and representation, are emergent of far-from-equilibrium, interactive, autonomous systems. Mind and biology, mind and agent, are being re-united. The classical treatment of cognition and representation within a formalist framework of encodingist assumptions is widely recognized as a fruitless maze of blind alleys. From neurobiology to robotics, from cognitive science to philosophy of mind and language, dynamic and interactive alternatives are being explored. Dynamic system approaches and autonomous agent research join in the effort. The interactivist model offers a theoretical approach to matters of life and mind, ranging from evolutionary- and neuro-biology (including the emergence of biological function) through representation, perception, motivation, memory, learning and development, emotions, consciousness, language, rationality, sociality, personality and psychopathology. This work has developed interfaces with studies of central nervous system functioning, the ontology of process, autonomous agents, philosophy of science, and all areas of psychology, philosophy, and cognitive science that address the person.	
- 2

Title of the activity: 5th Hellenic Conference on Artificial Intelligence (SETN 08)	
Type of activity: National conference	Geographical area: European Union
Convening entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece	
City convening entity: Department of product and systems design engineering, University of the Aegean & Hellenic Society of AI	
Type of participation: Organizer	
Nº assistants: 120	
Start-End date: 02/10/2008 - 04/10/2008	Duration: 3 days



Aims and scope: Artificial Intelligence (AI) is a dynamic field that constantly expands into new application areas, discovers new research challenges and facilitates the development of innovative products. Today's information overload and rapid technological advancement raise needs for effective management of the complexity and heterogeneity of knowledge, for intelligent and adaptable man-machine interfaces and for products and applications that can learn and take decisions on themselves. AI can provide the methods and techniques to address these needs.

3 Title of the activity: **Biosemiotics 2008**

Type of activity: International conference **Geographical area:** European Union

Convening entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

City convening entity: University of the Aegean and International Society for Biosemiotic Studies

Type of participation: Organizer

Nº assistants: 70

Start-End date: 23/06/2008 - 28/06/2008 **Duration:** 6 days

Aims and scope: Biosemiotics is an interdisciplinary research agenda investigating the myriad forms of communication and signification found in and between living systems. It is thus the study of representation, meaning, sense, and the biological significance of codes and sign processes, from genetic code sequences to intercellular signaling processes to animal display behavior to human semiotic artifacts such as this are exemplified by webpage.

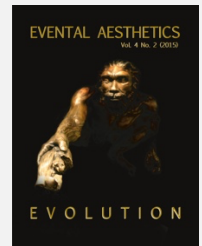


Μέλος Συντακτικής Επιτροπής & Επιμελητής Εκδόσεων σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά

Μέλος Συντακτικής Επιτροπής (editorial board) του διεθνούς περιοδικού

Evental Aesthetics

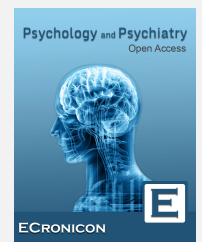
Evental Aesthetics is an international, peer reviewed journal dedicated to philosophical perspectives on aesthetic practices and experiences. Publishing about three issues a year, the journal is devoted to philosophical questions concerning every form of art as well as aesthetic matters from beyond the artworld. It welcomes perspectives from every philosophical tradition, experimental and creative approaches, and authors from every discipline.



Μέλος Συντακτικής Επιτροπής (editorial board) του διεθνούς περιοδικού

EC Psychology and Psychiatry

EC Psychology and Psychiatry (ECP) is an internationally peer reviewed journal that desires to publish articles on all aspects of Psychology, diagnosis, management and prevention of Psychological disorders. The journal aims to publish clinical and experimental work on all the topics related to Psychological care and medicine. The main motto of ECP is to bring latest developments and current research in Psychology and Psychiatry into light by publishing quality and original articles. We deal with all aspects of Psychological disorders and therapeutic interventions.



Μέλος Συντακτικής Επιτροπής (editorial board) του διεθνούς περιοδικού

SAGE Open

SAGE Open is an open access publication from SAGE. It publishes peer-reviewed, original research and review articles in an interactive, open access format. Articles may span the full spectrum of the social and behavioral sciences and the humanities.

SAGE Open seeks to be the world's premier open access outlet for academic research. As such, unlike traditional journals, SAGE Open does not limit content due to page budgets or thematic significance. Rather, SAGE Open evaluates the scientific and research methods of each article for validity and accepts articles solely on the basis of the research. This approach allows readers greater access and gives them the power to determine the significance of each article through SAGE Open's interactive comments feature and article-level usage metrics. Likewise, by not restricting papers to a narrow



discipline, SAGE Open facilitates the discovery of the connections between papers, whether within or between disciplines.

Επιμελητής Εκδόσεων (Guest editor) στο Διεθνές Επιστημονικό Περιοδικό

New Ideas in Psychology

New Ideas in Psychology is a journal for theoretical psychology in its broadest sense. The journal is looking for new and seminal ideas, from within Psychology and from other fields that have something to bring to Psychology. It welcomes presentations and criticisms of theory, of background metaphysics, and of fundamental issues of method, both empirical and conceptual. It puts special emphasis on the need for informed discussion of psychological theories to be interdisciplinary.

Σε συνεργασία με τον Dr. Argyris Arnellos ολοκληρώσαμε την επιμέλεια ενός **Ειδικού Τεύχους** (Special Issue) με θέμα στην **Αισθητική Αντίληψη** (Aesthetic perception).

Το θεωρητικό υπόβαθρο του Ειδικού Τεύχους:

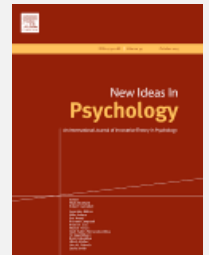
Η Αισθητική αντίληψη είναι ένα ευρέως διαδεδομένο θέμα από τους αρχαίους χρόνους ενώ πολλές θεωρίες εξακολουθούν να γράφονται ακόμα και στις μέρες μας. Φιλόσοφοι, θεωρητικοί της ψυχολογίας, και μελετητές εμπειρικών δεδομένων σε τομείς όπως η γνωστική ψυχολογία, η νευροεπιστήμη, και βέβαια οι μελετητές της σχεδιαστικής σκέψης στην περιοχή της σχεδίασης αλληλεπιδράσεων και προϊόντων έχουν δείξει ιδιαίτερο ενδιαφέρον να εξηγήσουν πως οι γνωστικοί πράκτορες έλκονται ή αποτυγχάνουν να προσελκυστούν από περιβάλλοντα, αντικείμενα, γεγονότα, και άλλους γνωστικούς πράκτορες.

Μια επικρατούσα οπτική σχετικά με την αισθητική αντίληψη είναι αυτή που έχει ως επίκεντρο την τέχνη. Η οπτική αυτή διαχωρίζει έντονα την αισθητική αντίληψη σε αυτή που αφορά την αντίληψη της τέχνης και αυτήν που αφορά την αντίληψη της καθημερινής πραγματικότητας. Παρά το γεγονός ότι η οπτική αυτή (τέχνο-κεντρική) συνεχίζει να έχει μεγάλη επιρροή στην αισθητική βιβλιογραφία ως και στις μέρες μας, μια σειρά από συγγραφείς την αμφισβητούν, ιδίως όσον αφορά την πιθανότητα η αισθητική αντίληψη να χαρακτηρίζεται από αντικειμενικό περιεχόμενο. Από τη σκοπιά της ενσωματωμένης γνώσης, δεν υπάρχει τίποτα που να περιορίζει την ανάδυση των αισθητικών φαινομένων σε αλληλεπιδράσεις που επικεντρώνονται μόνο στην αντίληψη της τέχνης. Αντίθετα, η αισθητική αντίληψη πρέπει να διερευνηθεί σε πολλαπλούς τομείς της ζωής όπως κάθε άλλη φυσική διεργασία που διέπει τους ζωντανούς οργανισμούς. Έτσι, η κατανόηση της λειτουργίας των συναισθηματικών διεργασιών και η επίδρασή τους στην αντίληψη μπορεί να βοηθήσει ώστε να εξηγηθεί η αισθητική αντίληψη, ενώ οι μελέτες των αισθητικών φαινομένων μπορούν να γενικευθούν σε ευρύτερες περιοχές της ζωής.

Στόχοι και πεδίο εφαρμογής του ειδικού τεύχους:

Το προτεινόμενο ειδικό τεύχος έχει ως στόχο να παρέχει ένα φόρουμ στο οποίο οι μελετητές να παρουσιάσουν τις απόψεις τους για την διαφορά της τέχνο-κεντρικής έναντι της ενσωματωμένης αισθητικής, και να παρέχουν την οπτική τους για την αισθητική αντίληψη, το περιεχόμενό της, καθώς και τις συνθήκες (βιολογικές, γνωστικές και κοινωνικές) βάσει των οποίων λαμβάνει χώρα.

Το ειδικό τεύχος είναι ανοικτό σε θεωρητικές και εμπειρικές μελέτες μέσα σε ένα ευρύ φάσμα επιστημονικών περιοχών, που περιλαμβάνουν αλλά δεν περιορίζονται: στη ψυχολογία, τη φιλοσοφία, τη νευροεπιστήμη, και την σχεδιαστική σκέψη.



Επιμελητής Εκδόσεων (Guest editor) στο Διεθνές Επιστημονικό Περιοδικό**SAGE Open**

SAGE Open is an open access publication from SAGE. It publishes peer-reviewed, original research and review articles in an interactive, open access format. Articles may span the full spectrum of the social and behavioral sciences and the humanities.

SAGE Open seeks to be the world's premier open access outlet for academic research. As such, unlike traditional journals, SAGE Open does not limit content due to page budgets or thematic significance. Rather, SAGE Open evaluates the scientific and research methods of each article for validity and accepts articles solely on the basis of the research. This approach allows readers greater access and gives them the power to determine the significance of each article through SAGE Open's interactive comments feature and article-level usage metrics. Likewise, by not restricting papers to a narrow discipline, SAGE Open facilitates the discovery of the connections between papers, whether within or between disciplines



Κριτής σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά και Συνέδρια

Scientific Reports, **Nature**

Scientific Reports is an online peer-reviewed open access scientific mega journal published by **Nature Research**, covering all areas of the natural sciences. The journal has announced that their aim is to assess solely the scientific validity of a submitted paper, rather than its perceived importance, significance or impact.

The journal publishes original research from all areas of the natural and clinical sciences:

Physical sciences are those academic disciplines that aim to uncover the underlying laws of nature — often written in the language of mathematics. It is a collective term for areas of study including astronomy, chemistry, materials science and physics.

Earth and environmental sciences cover all aspects of Earth and planetary sciences, and broadly encompass solid Earth processes, surface and atmospheric dynamics, Earth system history, climate and climate change, marine and freshwater systems, and ecology. It also considers the interactions between humans and these systems.

Biological sciences encompasses all the divisions of natural sciences examining various aspects of vital processes. The concept includes anatomy, physiology, cell biology, biochemistry and biophysics, and covers all organisms from microorganisms, animals to plants.

The health sciences study health, disease and healthcare. This field of study aims to develop knowledge, interventions and technology for use in healthcare to improve the treatment of patients.



Q1
Impact Factor
4.558

International Journal of Human–Computer Interaction, **Taylor & Francis Group**

The International Journal of Human-Computer Interaction addresses the cognitive, creative, social, health, and ergonomic aspects of interactive computing.

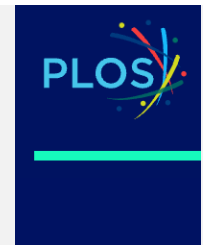
It emphasizes the human element in relation to the systems and contexts in which humans perform, operate, network, and communicate, including mobile apps, social media, online communities, and digital accessibility. The journal publishes original articles including reviews and reappraisals of the literature, empirical studies, and quantitative and qualitative contributions to the theories and applications of HCI.



Q1
Impact Factor
4.787

PLOS ONE

PLOS ONE is an inclusive journal community working together to advance science for the benefit of society, now and in the future. Founded with the aim of accelerating the pace of scientific advancement and demonstrating its value, we believe all rigorous science needs to be published and discoverable, widely disseminated and freely accessible to all.

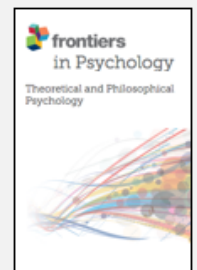


Q₁
Impact Factor
3.582

Frontiers in Psychology, Frontiers Media S.A.

Frontiers in Psychology is the largest journal in its field, publishing rigorously peer-reviewed research across the psychological sciences, from clinical research to cognitive science, from perception to consciousness, from imaging studies to human factors, and from animal cognition to social psychology. This multidisciplinary open-access journal is at the forefront of disseminating and communicating scientific knowledge and impactful discoveries to researchers, academics, clinicians and the public worldwide.

The journal publishes the best research across the entire field of psychology. Today, psychological science is becoming increasingly important at all levels of society, from the treatment of clinical disorders to our basic understanding of how the mind works. It is highly interdisciplinary, borrowing questions from philosophy, methods from neuroscience and insights from clinical practice - all in the goal of furthering our grasp of human nature and society, as well as our ability to develop new intervention methods.



Q₁
Impact Factor
2.798

Automation in Construction, Elsevier

Automation in Construction is an international journal for the publication of original research papers. The journal publishes refereed material on all aspects pertaining to the use of Information Technologies in Design, Engineering, Construction Technologies, and Maintenance and Management of Constructed Facilities. The scope of Automation in Construction is broad, encompassing all stages of the construction life cycle from initial planning and design, through construction of the facility, its operation and maintenance, to the eventual dismantling and recycling of buildings and engineering structures. The following list of topics is not intended to be exhaustive, but rather to indicate topics that fall within the journal's purview:

Computer-aided design, product modeling, decision support systems, classification and standardization, product data interchange

Computer-aided engineering, process simulation models, graphics



Q₁
Impact Factor
7.515

Robotics, metrology, logistics, automated inspection, demolition/remediation

Facilities management, management information systems, intelligent control systems

Biological Theory, Springer

Biological Theory is devoted to theoretical advances in the fields of evolution and cognition with an emphasis on the conceptual integration afforded by evolutionary and developmental approaches. The journal appeals to a wide audience of scientists, social scientists, and scholars from the humanities, particularly philosophers and historians of biology.



The international journal of Mediterranean Archaeology and Archaeometry, University of the Aegean

Mediterranean Archaeology & Archaeometry (MAA) is an interdisciplinary International Journal issued by The University of the Aegean, Department of Mediterranean Studies, Rhodes, Greece. MAA is published since 2001 and from 2008 is operating in updated format. The international journal MAA "Encourage international discussion on the coupling between archaeology and archaeometry in their broader sense, initiating forums of discussion on the establishment of widely accepted criteria of correct approach and solution of particularly current and future archaeological problems." It focuses in the Mediterranean region and on matters referred to interactions of Mediterranean with neighboring areas, but presents an international forum of research, innovations, discoveries, applications and meetings, concerning the modern approaches to the study of human past.



Q1
Impact Factor
0.486

Biological Sciences: Journal of Primatology, OMICS International Open Access Journals

The Journal of Primatology is an academic journal providing an opportunity to researchers and scientist to explore the advanced and latest research developments in the field of Primatology. The Journal of Primatology is of highest standards in terms of quality and concentrates on the scientific study of primates. This Journals deals with both living and extinct primates to understand aspects of their evolution and behavior.

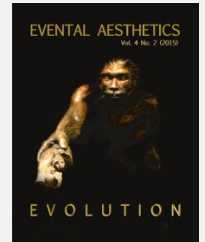
Primatology has many different sub-disciplines focusing on the anatomy, anthropology, physiology, psychology and genetics of the primates. The Journal of Primatology gives an opportunity for researchers to explore this field, providing the reader with a mix of review and methodology chapters which address the fundamentals of analysis methods, algorithms, data standards and databases. Journal of Primatology is a scholarly Open Access journal and aims to



publish the most complete and reliable source of information on the advanced and very latest research topics which include osteological paradox, sexual dimorphism in primates, primate evolution, primate ecology, non-human primate, primate cognition, primate research, primate conservation, rhesus macaque, immunobiology of primates etc..

Evental Aesthetics

Evental Aesthetics is an international, peer reviewed journal dedicated to philosophical perspectives on aesthetic practices and experiences. Publishing about three issues a year, the journal is devoted to philosophical questions concerning every form of art as well as aesthetic matters from beyond the artworld. It welcomes perspectives from every philosophical tradition, experimental and creative approaches, and authors from every discipline.



Συμμετοχή σε ευρωπαϊκά και εθνικά ερευνητικά και αναπτυξιακά έργα

6

Name of the project: **HERITACT - HORIZON-CL2-2022-HERITAGE-01**

Type of project: HORIZON-RIA

Geographical area: International

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean

Type of entity: University

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI, Co-PI....): Arnellos Argyris

Nº of researchers: 8

Participating entities:

1PANEPISTIMIO PATRON Greece Coordinator

2 MAYO COUNTY COUNCIL Ireland Partner

3 Accelerating Change Together Company Limited By Guaralreland Partner

4 LAND ITALIA SRL Italy Partner

5 UNIVERSITY COLLEGE DUBLIN, NATIONAL UNIVERSITY OF IE Partner

6 INSTITUT D'ARQUITECTURA AVANCADA DE CATALUNYA ES Partner

7 Stefano Boeri Architetti srl IT Partner

8 THINGS SRL IT Partner

9 Panagiotis Gkiokas & Co L.P. - MENTOR EL Partner

10 Municipality of Elefsina EL Partner

11 DIMOTIKI ANONIMI ETAREI POLITISTIKIS PROTEYOYSAS EL EL Affiliated

12 COMUNE DI MILANO Italy Partner

13 IDEAS 3493 SL ES Partner

14 PANEPISTIMIO AIGAIU EL Partner

15 EUROPEES NETWORK CULTURELE CENTRA IVZW

Funding entity or bodies: HORIZON-CL2-2022-HERITAGE-01

City funding entity: HORIZON-CL2-2022-HERITAGE-01

Start date: 2023

Total amount: 200.000

Relevant results: Co-Design.

Identify key words: Behavioral sciences;

5

Name of the project: **Nonverbal Communication in Immersive Virtual Reality**

Type of project: Social Sciences

Geographical area: National

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean
Type of entity: University
City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece
Name principal investigator (PI, Co-PI....): Spyros Vosinakis
N° of researchers: 5
Participating entity/entities: Social Computing Research Center - Cyprus University of Technology
Funding entity or bodies: Social Computing Research Center - Cyprus University of Technology
City funding entity: Cyprus University of Technology **Type of entity:** University
Start date: 2020 **Duration:** 3 years
Total amount: 200.000
Relevant results: Media and Communications.
Identify key words: Behavioral sciences;

4

Name of the project: **E-FOLKART: Electronic serviced for the support of folk art**

Type of project: Industrial research **Geographical area:** National
Degree of contribution: Investigator
Entity where project took place: University of the Aegean **Type of entity:** University
City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece
Name principal investigator (PI, Co-PI....): John Darzentas
N° of researchers: 15
Participating entity/entities: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design; University of the Aegean
Funding entity or bodies: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design
City funding entity: ATHENS, Attiki, Greece **Type of entity:** Technological Centre
Start date: 2007 **Duration:** 2 years
Total amount: 150.000
Relevant results: Electronic services for the support of traditional folk art.
Identify key words: Behavioral sciences; Esthetics; Theory of perception; Artistic creation

3 Name of the project: **F-JEWEL: Functional Jewellery That Adds Aesthetics And Durability To Quality-Of-Life Enhancing Medical Appliances**

Type of project: Industrial research

Geographical area: National

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean

Type of entity: University

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI, Co-PI....): John Darzentas

Nº of researchers: 12

Participating entity/entities: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design; University of the Aegean

Funding entity or bodies: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design

City funding entity: ATHENS, Attiki, Greece

Type of entity: Technological Centre

Start date: 2006

Duration: 2 years

Total amount: 150.000

Relevant results: Electronic services for the support of traditional folk art.

Identify key words: Medical equipment; Behavioural sciences; Esthetics; Theory of perception

2 Name of the project: **RIGHTFIT - Making Garments That Fit Consumers' Needs And Wants. Eureka EU**

Type of project: Industrial research

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI, Co-PI....): John Darzentas

Nº of researchers: 12

Participating entity/entities: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design; University of the Aegean

Funding entity or bodies: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design

City funding entity: ATHENS, Attiki, Greece

Start date: 2005

Total amount: 120.000

Relevant results: Making Garments That Fit Consumers' Needs And Wants

Identify key words: Marketing psychology and consumer behavior psychology; Behavioral sciences; Consumer demand

1

Name of the project: **DesignReq**

Type of project: Industrial research

Geographical area: National

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean

Type of entity: University

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI, Co-PI....): John Darzentas

N° of researchers: 12

Participating entity/entities: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design; University of the Aegean

Funding entity or bodies: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design

City funding entity: ATHENS, Attiki, Greece

Type of entity: Technological Centre

Start date: 2004

Duration: 1 years

Total amount: 100.000

Relevant results: Generalised Architecture of a Collaborative System for the Support of Furniture's Design.

Identify key words: Behavioral sciences; Cooperativism

Διδακτική Εμπειρία

Διδασκαλία σε Προπτυχιακές Σπουδές Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

1. Τίτλος μαθήματος: Στούντιο 3, Ιδεασμός

6 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 3

Περιεχόμενο

Το εργαστηριακό μάθημα σχεδίασης Στούντιο 3 του δεύτερου έτους, βασικό στόχο έχει την εισαγωγή στην δημιουργική, μεθοδολογική και πρακτική της διαδικασίας της σχεδίασης κατά το πρώτο στάδιο της σχεδιαστικής διαδικασίας, του ιδεασμού, και μέσω της συνεργασίας σε σχεδιαστικές ομάδες.

Σκοπός του μαθήματος είναι η εξάσκηση των φοιτητών, μέσω της συνεργατικής σχεδιαστικής διαδικασίας, σε βασικές έννοιες της σχεδίασης με έμφαση στην δημιουργική και μεθοδολογικά τεκμηριωμένη σχεδίαση κατά το στάδιο του ιδεασμού για την αποτύπωση ιδεών στον δισδιάστατο και τρισδιάστατο χώρο με αναλογικά και ψηφιακά εργαλεία. Η μεταφορά και εφαρμογή βασικών γνώσεων που αποκτήθηκαν κατά το 1ο Έτος (Σχέδιο, Μεθοδολογίες Σχεδίασης, Συστημική Θεωρία, κτλ.) κρίνεται σημαντική, και πραγματοποιείται μέσω της ανάλυσης, και μεθοδολογικής περιγραφής και διερεύνησης σχεδιαστικών περικειμένων.

Η ενδυνάμωση των γνωστικών διεργασιών και η άσκηση της τεχνικής και αισθητικής κρίσης αποτελούν βασική πρόθεση του μαθήματος και επιτυγχάνονται με την εκπαίδευση των φοιτητών στις βασικές έννοιες της σύνθεσης σχεδιαστικών προδιαγραφών και σχεδίων για την αποτύπωση σχεδιαστικών στόχων. Οι διαδικασίες της σχεδίασης διερευνώνται τόσο ως δημιουργικές και αναλυτικές μέθοδοι αλλά και ως εξορθολογισμένες πρακτικές για την διερεύνηση της δομής και της φόρμας του τεχνουργήματος, της διαδικασίας της κατασκευής συνθέσεων, της σημασίας της δυναμικής της πρότυπης μορφολογίας, αλλά και του χειρισμού των υλικών.

Βασικός στόχος του μαθήματος είναι επίσης η ανάπτυξη δεξιοτήτων στην αναπαράσταση των ιδεών στον δισδιάστατο και τρισδιάστατο χώρο με την επιλεκτική χρήση βασικών εννοιολογικών εργαλείων. Η αποτύπωση των ιδεών θα πραγματοποιείται μέσω αναλογικών και ψηφιακών εργαλείων τα οποία θα παρουσιάζονται και θα διερευνώνται μέσω ασκήσεων στο εργαστήριο (αναλογικό και ψηφιακό σε Η/Υ). Οι εργασίες δεν αποσκοπούν σε τελικό χρηστικό προϊόν αλλά, βάσει στόχου, στην αποτύπωση τελικού πρωτότυπου που ικανοποιεί τις προδιαγραφές που ετέθησαν στην περιγραφή του θέματος. Η σχεδιαστική διαδικασία προϋποθέτει την εξάσκηση σε διαφορετικά μέσα (παραδοσιακών και νέων) για την αποτύπωση των ιδεών. Η διερεύνηση των θεμάτων διεξάγεται μέσω σχεδίου, μοντελοποίησης, χρήσης τρισδιάστατων προγραμμάτων στον υπολογιστή, animation, φωτογραφία και διαφορετικών σχεδιαστικών τεχνικών.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Στο τέλος του μαθήματος, οι φοιτητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να αναγνωρίζουν και συνοψίζουν τα δικά τους μαθησιακά επιτεύγματα.
- Να αναπτύσσουν κριτικές και σχεδιαστικές ικανότητες που κατά κανόνα αποδεικνύονται με την ανάπτυξη και υποστήριξη σχεδιαστικών επιχειρημάτων και την επίλυση προβλημάτων στο πλαίσιο της επίλυσης σχεδιαστικών προβλημάτων.
- Να αποκτούν την ικανότητα να συγκεντρώνουν, να οργανώνουν την απαιτούμενη πληροφορία που εντάσσεται στο πλαίσιο σχεδίασης, αλλά και να ερμηνεύουν σε αυτή εκείνα τα στοιχεία που τους επιτρέπουν να αναγνωρίζουν ευκαιρίες για σχεδίαση.

Ακ. Έτη:
2007-08 - τώρα

13
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

- Να αναπτύσσουν πολλαπλές ιδέες για την αντιμετώπιση των εκάστοτε σχεδιαστικών ζητημάτων που αντιμετωπίζουν.

Να επικοινωνούν οπτικά ιδέες, λύσεις σε σχεδιαστικά προβλήματα τόσο σε ειδικευμένο όσο και σε μη-εξειδικευμένο κοινό.

Γνώσεις: Οι φοιτητές αποκτούν προχωρημένες γνώσεις στην μεθοδολογική επίλυση σχεδιαστικών προβλημάτων, ενώ αποκτούν κριτική κατανόηση των σχετικών θεωριών και αρχών που διέπουν την σύγχρονη σχεδιαστική πρακτική.

Δεξιότητες: Οι φοιτητές αποκτούν προχωρημένες δεξιότητες ενώ σταδιακά αποκτούν την δυνατότητα να οργανώνουν πληροφορίες, να παρουσιάζουν πολλαπλές ιδέες ως λύσεις σε σύνθετα και ανοιχτά και ασαφώς ορισμένα προβλήματα όπως είναι αυτά της σχεδίασης.

Ικανότητες: Οι φοιτητές, μέσω της συνεργατικής σχεδιαστικής διαδικασίας, εξασκούν προχωρημένες ικανότητες που τους επιτρέπουν να διαχειρίζονται σύνθετες τεχνικές και σχέδια εργασίας, όπου απαιτείται καταμερισμός στην ανάληψη ευθύνης για τη λήψη αποφάσεων στα απρόβλεπτα σχεδιαστικά περιβάλλοντα.

Από το **2007 έως σήμερα** με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**. Η ανάθεση διδασκαλίας έως το 2013 δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

Το 2012 και το 2014 συνέλαβα στην επανασχεδίαση του περιεχομένου του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει έως και σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

2. Τίτλος μαθήματος: Στούντιο 4, Concept Design

6 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 4

Περιεχόμενο

Το μάθημα Στούντιο 4 βασικό στόχο έχει την εισαγωγή στην μεθοδολογική, συνεργατική σχεδίαση στο εργαστήριο (Studio-Based Learning for Design) μέσω της υλοποίησης σχεδιαστικού έργου (Project-Based Learning for Design). Το μάθημα εστιάζει στην παραγωγή σχεδιαστικής γνώσης η οποία απαιτείται στα πρώτα στάδια της σχεδιαστικής διεργασίας και κυρίως στις φάσεις της Εννοιολογικής Σχεδίασης (conceptualisation phase). Σκοπός του μαθήματος είναι να ενσωματώσει τμήματα από την θεωρία της σχεδίασης (μεθοδολογίες σχεδίασης: θεωρητικά εργαλεία και μεθόδους) στην πρακτική χρήση παραδοσιακών και νέων μέσων με σκοπό την εκπαίδευση στην δημιουργία σχεδιαστικών προϊόντων. Έμφαση δίδεται στην εκμάθηση εννοιολογικών εργαλείων για την αποτύπωση σχεδιαστικών ιδεών (Concept Design and Development) και στις τεχνικές αποτύπωσης αυτών μέσω του τρισδιάστατου σχεδιασμού (3D) με τη χρήση αναλογικών και ψηφιακών μέσων (clay/paper modelling, maquette development - 3D modelling, texturing and lighting, rendering tools and methods, rapid prototyping). Επιμέρους στόχοι του μαθήματος είναι: Μεθοδολογική σχεδίαση με έμφαση στην υλοποίηση σχεδιαστικών στόχων, Εισαγωγή στην σχεδίαση μέσω της κατανόησης αναγκών και απαιτήσεων των χρηστών, Εισαγωγή στην εννοιολογική σχεδίαση με έμφαση στην λειτουργικότητα (functionality), την ευχρηστία (usability) την αισθητική ποιότητα (aesthetic quality) και την τεχνική αρτιότητα, Αποτύπωση των σχεδιαστικών ιδεών σε τρεις διαστάσεις με παραδοσιακά και νέα μέσα. Αξιολόγηση σχεδιαστικών ιδεών.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Στο τέλος του μαθήματος, οι φοιτητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

Ακ. Έτη:
2008-09 - τώρα

14
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

- Να ενσωματώνουν στην σχεδιαστική διεργασία σύνθετες μεθόδους που τους επιτρέπουν να ενισχύουν την δημιουργικότητά τους κατά την παραγωγή ιδεών.
- Να λειτουργούν συνεργατικά, να συνθέτουν και να επικοινωνούν τις ιδέες.
- Να χρησιμοποιούν εννοιολογικές μεθόδους και εργαλεία για την μοντελοποίηση του πλαισίου αλληλεπίδρασης.
- Να κάνουν χρήση τεχνικών πρωτοτυποποίησης για την παρουσίαση των ιδεών τους.
- Να τεκμηριώνουν τις σχεδιαστικές τους αποφάσεις.

Γνώσεις: Οι φοιτητές αποκτούν προχωρημένες γνώσεις στην μεθοδολογική επίλυση σχεδιαστικών προβλημάτων, ενώ αποκτούν κριτική κατανόηση των σχετικών θεωριών και αρχών που διέπουν την σύγχρονη σχεδιαστική πρακτική.

Δεξιότητες: Οι φοιτητές αποκτούν προχωρημένες δεξιότητες ενώ σταδιακά αποκτούν την δυνατότητα να οργανώνουν πληροφορίες, να παρουσιάζουν πολλαπλές ιδέες ως λύσεις σε σύνθετα και ανοιχτά και ασαφώς ορισμένα προβλήματα όπως είναι αυτά της σχεδίασης.

Ικανότητες: Οι φοιτητές, μέσω της συνεργατικής σχεδιαστική διαδικασίας, εξασκούν προχωρημένες ικανότητες που τους επιτρέπουν να διαχειρίζονται σύνθετες τεχνικές και σχέδια εργασίας, όπου απαιτείται καταμερισμός στην ανάληψη ευθύνης για τη λήψη αποφάσεων στα απρόβλεπτα σχεδιαστικά περιβάλλοντα.

Από το **2008 έως σήμερα** με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**. Η ανάθεση διδασκαλίας έως το 2013 δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

Το 2012 και το 2014 συνέλαβα στην επανασχεδίαση του περιεχομένου του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει έως και σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

3. Τίτλος μαθήματος: Αισθητική & Συναισθηματική Σχεδίαση

5 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 8

Περιεχόμενο

Στο θεωρητικό μέρος του μαθήματος θα αναπτυχθούν τα παρακάτω πεδία:

- Παρουσίαση των σημαντικότερων θεωριών περί συναισθηματικών διεργασιών και αισθητικών θεωρήσεων καθώς και κριτική περιγραφή των φαινόμενα που σχετίζονται με τα βασικά ερωτήματα της αισθητικής.
- Παρουσίαση των γνωστικών διεργασιών που οδηγούν τόσο τους σχεδιαστές αλλά και τους χρήστες να αποδώσουν συναισθηματική-αισθητική προτίμηση ή αξία στα περιβάλλοντα που αλληλεπιδρούν (αντικείμενα, κοινωνικο-πολιτιστικά πλαίσια, ανθρώπους, κλπ.).
- Παρουσίαση των πολύπλευρων διαστάσεων της αισθητικής στην σχεδίαση.

Στο εργαστηριακό μέρος του μαθήματος θα αναπτυχθούν τα παρακάτω πεδία :

- Εφαρμογή των αισθητικών θεωρήσεων στην σχεδίαση μεθόδων που θα ενισχύουν την εννοιολογική σχεδίαση

Ενίσχυση των σχεδιαστικών αποφάσεων σχετικά με την οπτικοποίηση συναισθηματικών-αισθητικών νοημάτων που θα πρέπει να επικοινωνηθούν κατά τη σχεδίαση.

**Ακ. Έτη:
2020-21 - τώρα**

**1 ακαδημαϊκά
εξάμηνα**

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Οι φοιτητές μέσα από την «Αισθητική και Συναισθητική Σχεδίαση» θα είναι σε θέση να:

- Εκτείνουν σχεδιαστικές αναπαραστάσεις και συναισθηματικά-αισθητικά νοήματα που δεν περιγράφονται από τους παραδοσιακούς κανόνες και ορισμούς περί αισθητικής.
- Σχεδιάζουν κριτικά σε θέματα σχετικά με τη αισθητική - συναισθητική σχεδίαση και να υποστηρίζουν θεωρητικά τις σχεδιαστικές τους αποφάσεις.
- Δημιουργούν δυναμικά μεθοδολογικά εργαλεία που θα τους βοηθούν να συγκεντρώνουν και να ερμηνεύουν στοιχεία από το πλαίσιο σχεδίασης ικανά να οργανώσουν αποφάσεις σχετικά με τις αισθητικές επιλογές.
- Εξάγουν σχεδιαστικές προδιαγραφές για την αντιμετώπιση των εκάστοτε σχεδιαστικών απαιτήσεων που θα υποστηρίζουν την αισθητική-συναισθηματική αλληλεπίδραση.

Γνώσεις: Οι φοιτητές αποκτούν τις βασικές γνώσεις σε αντικείμενα που άπτονται της αισθητικής και της συναισθηματικής επιστήμης με στόχο την επίλυση αντίστοιχων σχεδιαστικών προβλημάτων, ενώ διαμορφώνουν τα πρώτα τους βήματα στην κριτική κατανόηση των μεθόδων που διέπουν την σύγχρονη πρακτική.

Δεξιότητες: Οι φοιτητές αποκτούν βασικές δεξιότητες στο σχεδιασμό και την χρήση μεθοδολογικών εργαλείων που βοηθούν στην λήψη αισθηματικών σχεδιαστικών αποφάσεων .

Ικανότητες: Οι φοιτητές, μέσω της συνεργατικής σχεδίασης, εξασκούν ικανότητες που τους επιτρέπουν να διαχειρίζονται τεχνικές και σχέδια εργασίας, όπου απαιτείται καταμερισμός στην ανάληψη ρόλων για την επίλυση προβλημάτων στο χώρο της αισθητική-συναισθηματικής σχεδίασης.

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος θα έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα και αυτόνομη διδασκαλία στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**.

Το 2020 σχεδίασα το περιεχόμενο του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

4. Τίτλος μαθήματος: Εκτυπωτική

5 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 8

Περιεχόμενο

Στόχος του μαθήματος είναι η κατανόηση των βασικών αρχών που διέπουν την έντυπη σχεδίαση καθώς και των περιορισμών που θέτουν οι εκάστοτε μέθοδοι παραγωγής ώστε να ενταχθούν λειτουργικά στη σχεδιαστική διεργασία της παραγωγής έντυπων προϊόντων και συστημάτων.

Οι φοιτητές θα αποκτήσουν επιμέρους γνώσεις σε θέματα τυπογραφίας, υλικών γραφικών τεχνών, μοντάζ, μεθόδων εκτύπωσης, και συσκευασίας.

Η σύνδεση της θεωρίας με ασκήσεις για την επίλυση εφαρμοσμένων προβλημάτων έχει ως τελικό στόχο, οι φοιτητές να αποκτήσουν δεξιότητες σχετικά με την παρακολούθηση των συγχρόνων εξελίξεων στο χώρο της τεχνολογίας των γραφικών τεχνών, στο χώρο της οπτικής επικοινωνίας και εκδόσεων διάφορων ειδών εντύπου.

Απώτερος στόχος του μαθήματος είναι να εξοικειωθούν οι φοιτητές με τις βασικές έννοιες της τυπογραφίας, ώστε να μπορούν να αναγνωρίζουν, να διαμορφώνουν και να επεξεργάζονται τις διάφορες μορφές εντύπων καθώς και να προετοιμάζουν τις ιδέες τους για την εκτύπωση

Ακ. Έτη:
2017-18 – 2019-20

3 ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι φοιτητές είναι σε θέση να:

- κατανοήσουν ειδικά θέματα που αφορούν την επίλυση σχεδιαστικών προβλημάτων που εντάσσονται στην έντυπη σχεδίαση και ειδικά στα τεχνολογικά και μεθοδολογικά εργαλεία που συνιστούν την σχεδίαση και παραγωγή ενός ολοκληρωμένου οπτικού σχεδιασμού στο χώρο των εκτυπώσεων.
- χρησιμοποιούν τον τρόπο σκέψης, τη γνώση για τη σχεδίαση και την κατανόηση που απέκτησαν οριζόντια στην αντιμετώπιση σχεδιαστικών προβλημάτων με τρόπο αντίστοιχο και εφαρμογή στην περιοχή των εκτυπώσεων.
- αναπτύσσουν κριτικές και σχεδιαστικές ικανότητες που κατά κανόνα αποδεικνύονται με την ανάπτυξη και υποστήριξη σχεδιαστικών επιχειρημάτων και την επίλυση προβλημάτων στο πλαίσιο των γραφικών τεχνών..
- αποκτούν την ικανότητα να συγκεντρώνουν και να ερμηνεύουν στοιχεία που εντάσσονται στο ευρύτερο πλαίσιο της ανθρωποκεντρικής σχεδίασης ώστε να αναπτύξουν και στην συνέχεια να διαμορφώνουν ένα εύρος πιθανών επιλογών για την αντιμετώπιση των εκάστοτε σχεδιαστικών ζητημάτων στην περιοχή της οπτικής επικοινωνίας και της έντυπης σχεδίασης.
- συλλέγουν και να οργανώνουν την απαιτούμενη πληροφορία, να παρουσιάζουν πολλαπλές ιδέες, λύσεις σε εκτυπωτικά σχεδιαστικά προβλήματα τόσο σε ειδικευμένο όσο και σε μη-ειδικευμένο κοινό.
- αναπτύζουν σχεδιαστικές δεξιότητες αλλά και να αποκτήσουν γνώσεις, που τους είναι απαραίτητες ώστε να αντιμετωπίσουν σχεδιαστικά προβλήματα στην περιοχή των εκτυπώσεων αναπτύσσοντας έτσι την σχεδιαστική αυτονομία τους στην περιοχή.

Γνώσεις: Οι φοιτητές αποκτούν τις βασικές γνώσεις για την επίλυση σχεδιαστικών προβλημάτων που άπτονται στο χώρο της σχεδίασης εντύπου, ενώ διαμορφώνουν τα πρώτα τους βήματα στην κριτική κατανόηση των μεθόδων που διέπουν την σύγχρονη πρακτική.

Δεξιότητες: Οι φοιτητές αποκτούν βασικές δεξιότητες στο σχεδιασμό προτύπων διαφορετικών μέσων οπτικής επικοινωνίας ακολουθώντας σχεδιαστικούς περιορισμούς που επιβάλουν τα μέσα παραγωγής εντύπου.

Ικανότητες: Οι φοιτητές, μέσω της συνεργατικής σχεδίασης, εξασκούν ικανότητες που τους επιτρέπουν να διαχειρίζονται τεχνικές και σχέδια εργασίας, όπου απαιτείται καταμερισμός στην ανάληψη ευθύνης για την επίλυση συνολικών αποφάσεων στο χώρο της σχεδίασης του εντύπου

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος είχα πλήρη ανάθεση στο μάθημα και αυτόνομη διδασκαλία στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**.

Το 2018 επανασχεδίασα το περιεχόμενο του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει έως και σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

5. Τίτλος μαθήματος: Γραφιστική

3 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 9

Περιεχόμενο

Στο μάθημα αυτό εξετάζονται οι δυναμικές της οργάνωσης του χώρου όπως εφαρμόζονται στο τομέα των Γραφιστικών Εφαρμογών που είναι ο σχεδιασμός εντύπων, βιβλίων, περιοδικών, αφισών και άλλων μέσων οπτικής επικοινωνίας.

Εξετάζονται επίσης η τυπογραφία, τα σύμβολα γραφιστικής, οι εικόνες και ο τρόπος με τον οποίον εφαρμόζονται σε διαφορετικά έντυπα. Παράλληλα ερευνάται ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιούνται όλες οι παραπάνω εφαρμογές ως μέσο προώθησης κοινωνικών και πολιτικών ιδεών, καθώς και για διαφημιστικούς σκοπούς.

Στο μάθημα αυτό δίνεται η δυνατότητα στους σπουδαστές να εξελίσουν τις σχεδιαστικές τους ικανότητες και να τις εφαρμόσουν σε νέες ιδέες.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι φοιτητές είναι σε θέση να:

- Γνωρίζουν τις βασικές αρχές της γραφιστικής σχεδίασης.
- Αναγνωρίζουν τους περιορισμούς που θέτουν τα διαφορετικά πλαίσια σχεδίασης, καθώς και οι εκάστοτε μέθοδοι εκτύπωσης.
- Αναπτύσσουν και να εφαρμόζουν εννοιολογικά μεθοδολογικά εργαλεία ενταγμένα στους στόχους της γραφιστικής σχεδίασης.
- Συσχετίζουν το εννοιολογικό πλαίσιο με την κατάλληλη χρήση των δομικών στοιχείων (υποστρωμάτων, γραμμάτων, σχεδίων, εικόνων, κλπ.) για την εύστοχη αποτύπωση της πληροφορίας αποβλέποντας στη βιομηχανική παραγωγή του εντύπου.

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος είχα πλήρη ανάθεση στο μάθημα και αυτόνομη διδασκαλία στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**.

Το 2018 επανασχεδίασα το περιεχόμενο του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει έως και σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

Ακ. Έτη:
2018-19 – τώρα

**3 ακαδημαϊκά
εξάμηνα**

6. Τίτλος μαθήματος: Στούντιο 7α Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων (Interactive Systems Design)

6 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 8-9

Περιεχόμενο

Δημιουργική χρήση μεθόδων και εργαλείων για την εμπειρική έρευνα, σχεδίαση και αξιολόγηση που έχουν διδαχθεί οι φοιτητές σε υποχρεωτικά μαθήματα όπως η Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή, Ανάλυση και Σχεδίαση Πληροφοριακών Συστημάτων, Διαδραστική Σχεδίαση, Γνωστική Επιστήμη.

Εφαρμογή διαδραστικών τεχνολογιών που έχουν διδαχθεί οι φοιτητές στα υποχρεωτικά μαθήματα κατεύθυνσης: Σχεδίαση για Όλους, Ψηφιακές Μορφές Αφήγησης, Προηγμένες Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης και Εφαρμογές,

Ακ. Έτη:
2014-15

Σχεδίαση και Προγραμματισμός για τον Παγκόσμιο Ιστό, Σχεδίαση και Προγραμματισμός Εφαρμογών για Φορητές Συσκευές, Εικονική Πραγματικότητα.

Επαναληπτική διαδικασία εφαρμογής μεθόδων έρευνας, σχεδίασης, πρωτοτυποποίησης, αξιολόγησης.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι επιδιωκόμενοι μαθησιακοί στόχοι του μαθήματος συνοψίζονται στα παρακάτω:

- Εφαρμογή των σχεδιαστικών μεθόδων σε ένα αυθεντικό πλαίσιο

Κύριος μαθησιακός στόχος αυτής της φάσης είναι η εφαρμογή των σχεδιαστικών μεθόδων και εργαλείων, όπως π.χ. συνέντευξη, παρατήρηση, εθνογραφική μελέτη, που έχει σκοπό την εξάσκηση των φοιτητών στην βάση αυθεντικών προβλημάτων σε υπαρκτά πλαίσια σχεδίασης. Οι φοιτητές θα αποκομίσουν την εμπειρία της διεξαγωγής επιτόπιες παρατήρησης της δραστηριότητας των χρηστών στο πραγματικό πλαίσιο δράσης, θα εξοικειωθούν πώς να σχεδιάσουν το πρωτόκολλο έρευνας καθώς επίσης και να προσδιορίσουν τις κατάλληλες πηγές άντλησης πληροφοριών ή/και μετρήσεων και τα κατάλληλα μέσα καταγραφής, βάσει της κατανόησης των απαιτήσεων, ιδιαιτεροτήτων κάθε πεδίου μελέτης.

Σημαντικός μαθησιακός στόχος είναι επίσης η κατανόηση της μοντελοποίησης και ερμηνείας των ευρημάτων της έρευνας, ενώ ταυτόχρονα στόχο αποτελεί η ευρύτητα γνώσης αναφορικά με τις ποικίλες προκλήσεις και ευκαιρίες που μπορούν να προσφέρουν οι τεχνολογίες που διερευνώνται και αναπτύσσονται (π.χ. μέσω των τεχνολογικών δοκιμών).

Τέλος, οι φοιτητές/τριες θα αποκτήσουν την εμπειρία στο να αναλύουν μελέτες περίπτωσης και να σχεδιάζουν λειτουργικά πρωτότυπα εφαρμογών σε διαφορετικά πεδία όπως η ψυχαγωγία, η εκπαίδευση, ο πολιτισμός κτλ.

- Πρωτοτυποποίηση εφαρμογών με διαδραστικές τεχνολογίες αιχμής

Κύριοι μαθησιακοί στόχοι κατά την διαδικασία της πρωτοτυποποίησης είναι ο/η φοιτητής/τρια να μπορεί να μετατρέπει τις απαιτήσεις και προδιαγραφές της σχεδίασης σε δημιουργικές σχεδιαστικές ιδέες (concepts) και πρωτότυπα (prototypes), να κατανοεί τα εργαλεία λογισμικού, τις πλατφόρμες υλοποίησης και τις τεχνολογίες (hardware) που απαιτούνται για τον προγραμματισμό των διαδράσεων, να υλοποιεί και να προγραμματίζει απλά πρωτότυπα διαδραστικών συστημάτων, και να αναπτύσσει αυτά τα πρωτότυπα με χρήση διαφορετικών τεχνολογικών εργαλείων και πλατφορμών όπως π.χ. Unity, Arduino, Raspberry Pi, Android Studio, κτλ,

- Αξιολογήσουν πρωτότυπα με επίκεντρο τον χρήστη

Οι κύριοι μαθησιακοί στόχοι κατά την διαδικασία της αξιολόγησης διαδραστικών πρωτοτύπων είναι ο/η φοιτητής/τρια να μπορεί να εφαρμόζει τις σύγχρονες μεθοδολογίες αξιολόγησης ευχρηστίας, να πραγματοποιεί την σύνθεση και οργάνωση ενός πλάνου αξιολόγησης στην βάση του υπό σχεδίαση προβλήματος, να κάνει επιλογή των μεθόδων και εργαλείων ανάλογα με τους στόχους και τις ιδιαιτερότητες του υπό ανάπτυξη πρωτοτύπου και να την εφαρμόζει. Σημαντική κρίνεται η κατανόηση της οργάνωσης και ανάλυσης των δεδομένων που συγκεντρώνονται από την εφαρμογή της μεθόδου αξιολόγησης, καθώς και η σύνταξη μιας συνεκτικής και δομημένης έκθεσης αξιολόγησης που θα αναλύει τα προβλήματα ευχρηστίας ή εμπειρίας του χρήστη, και τέλος θα προτείνει συγκεκριμένες λύσεις για την διαμορφωτική βελτίωση του υπό σχεδίαση διαδραστικού συστήματος.

2 ακαδημαϊκά εξάμηνα

7. Τίτλος μαθήματος: Ιστορία Σχεδίασης και Τεχνολογίας Ι (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

4 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 1

Περιγραφή:

Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές στην ιστορία σχεδίασης και την ιστορία τεχνολογίας, τοποθετώντας αυτές στο πλαίσιο ευρύτερων πολιτισμικών φαινομένων. Προσεγγίζει την ιστορία της σχεδίασης και την ιστορία της τεχνολογίας ως άρρηκτα διασυνδεδεμένες με την ιστορία των πολιτισμών. Ως εκ τούτου, η εισαγωγή σε εξωδυτικούς πολιτισμούς (Αίγυπτος, Ισλάμ, Ινδίες, Άπω Ανατολή κ.) και σε στάδια της εξελικτικής πορείας του Ευρωπαϊκού πολιτισμού, από

Ακ. Έτη:
2007-08 – 2012-13

την Προϊστορία μέχρι τη Βιομηχανική Επανάσταση, νοηματοδοτεί μια μικρή, αλλά χαρακτηριστική, επιλογή έργων υλικού πολιτισμού και εφαρμοσμένων τεχνών. Οι φοιτητές έρχονται αντιμέτωποι με ερωτήματα όπως : ποιο είναι το κοινωνικό πλαίσιο των έργων αυτών, ποιες οι σημασίες τους μέσα στο συγκεκριμένο ιστορικό περιβάλλον, σε ποιους απευθύνονταν, ποιες ανάγκες εξυπηρετούσαν; Έρχονται, επίσης, σε επαφή με τις σημαντικότερες εξελίξεις της τεχνολογίας και με πιο σύνθετα φαινόμενα όπως η “επιστημονική επανάσταση”, έχοντας εφόδιο την πολιτισμική-ιστορική κατανόησή τους. Εξετάζονται τεχνολογικά επιτεύγματα θεμελιώδους σημασίας που επιδρούν καταλυτικά στο γνωσιακό υπόβαθρο του ανθρώπου, τις συνθήκες διαβίωσης, ακόμα και την κοσμοθεωρία των εκάστοτε κοινωνιών.

**6 ακαδημαϊκά
εξάμηνα**

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία **2/4 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

Από το 2007 συνέλαβα στον εμπλουτισμό του μαθήματος επικεντρώνοντας στο τμήμα της ύλης που αφορούσε τη Ιστορία των Σχεδιαστικών κινήματων και στην απαραίτητη συγγραφή νέου εκπαιδευτικού υλικού.

8. Τίτλος μαθήματος: Στούντιο 5 (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

6 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 5

Περιγραφή:

Στο Studio 5 γίνεται η εισαγωγή στην ολοκληρωμένη διαδικασία σχεδίασης, ενώ τα θέματα και η διαμόρφωση των εργασιών δίνουν προτεραιότητα στην ποιότητα της βασικής ιδέας [concept] και την ανατροφοδότηση της διαδικασίας με στοιχεία υψηλής εγκυρότητας.

Προϋπόθεση είναι η εφαρμογή μεθοδολογιών παρατήρησης δραστηριότητας και έρευνας πεδίου με σκοπό την τροφοδότηση και ανατροφοδότηση της διαδικασίας σχεδίασης με πρωτογενή δεδομένα και την ανακάλυψη ανεκπλήρωτων αναγκών των χρηστών.

Με την ολοκλήρωση της έρευνας οι ομάδες χρηστών, το πλαίσιο μέσα στο οποίο δρουν και το αντικείμενο σχεδίασης έχουν κατανοηθεί και αναλυθεί σε ικανό βάθος ώστε να καταρτιστούν πλήρεις, οργανωμένες και ιεραρχημένες προδιαγραφές για την σχεδίαση οι οποίες αποτελούν αφετηρία για τον ιδεασμό και παράλληλα κριτήρια αξιολόγησης.

Η καινοτομία, η δημιουργικότητα και το εύρος πειραματισμού είναι το ζητούμενο στην φάση του ιδεασμού όπου με σύγχρονα αλλά και παραδοσιακά εργαλεία οι ομάδες σχεδίασης επιχειρούν να παράξουν μία εκτεταμένη δεξαμενή βασικών ιδεών για την επίλυση των ζητημάτων που έχουν καταγραφεί με την μορφή των προδιαγραφών σχεδίασης.

Στόχος της σύνθεσης ολοκληρωμένων σχεδιαστικών προτάσεων είναι η εξισορρόπηση των επιρροών που έχουν η αισθητική, η λειτουργικότητα και η τεχνολογία στην εμπειρία του χρήστη και η εξερεύνηση εναλλακτικών στρατηγικών επίλυσης του ευρύτερου προβλήματος.

Προϋπόθεση για την επιτυχία των σταδίων του ιδεασμού και της σύνθεσης προκαταρκτικών σχεδίων είναι η εκτεταμένη αξιοποίηση εργαλείων πρωτοτυποποίησης, τόσο φυσικής όσο και ψηφιακής, με στόχο την αξιολόγηση ιδεών και σχεδίων και την περαιτέρω ανάπτυξη τους.

Εν τέλει βασική επιδίωξη του μαθήματος είναι η εξοικείωση με την επίλυση σύνθετων προβλημάτων με πολλαπλές λύσεις και το επίπεδο αυτοπεποίθησης και πρωτοβουλίας που αυτά απαιτούν.

**Ακ. Έτη:
2013-14**

**1 ακαδημαϊκό
εξάμηνο**

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/6 του μαθήματος**.

9. Τίτλος μαθήματος: Στούντιο 6 (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

6 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 6

Περιγραφή:

Τα θέματα των εργασιών αφορούν προϊόντα πλατφόρμας τεχνολογίας, όπου με δεδομένη την τεχνολογία επιχειρείται η επανασχεδίαση ή ο επαναπροσδιορισμός ενός προϊόντος ή συστήματος αιχμής. Προς αυτή την κατεύθυνση οι ομάδες σχεδίασης καλούνται να ερευνήσουν και να τοποθετηθούν πάνω σε επίκαιρα ζητήματα, αναζητώντας νέες ομάδες χρηστών, νέα πλαίσια χρήσης και νέες ανάγκες για τεχνολογικά προϊόντα της καθημερινότητας τα οποία εκτός από διάδραση μπορεί να περιλαμβάνουν και υπηρεσίες.

Η πολυδιάστατη λειτουργικότητα και η εγγενώς μεγαλύτερη περιπλοκότητα των αντικειμένων σχεδίασης επιβάλλουν εκτενέστερη έρευνα και ανάλυση, ενώ το μεγαλύτερο πλήθος των προδιαγραφών σχεδίασης αυξάνει την σημασία της παραγωγής επί μέρους σχεδιαστικών λύσεων κατά την φάση του ιδεασμού.

Η παρατήρηση της ανθρώπινης δραστηριότητας, η έρευνα πεδίου αλλά και η παραγωγή φυσικών και ψηφιακών πρωτοτύπων εξακολουθούν να αποτελούν προϋπόθεση για την [ανα]τροφοδότηση της διαδικασίας με στοιχεία υψηλής εγκυρότητας, με την διαφορά ότι οι ομάδες πρέπει να καταρτίσουν το δικό τους πλάνο δράσης, εξειδικευμένο στις απαιτήσεις του σχεδιαστικού τους έργου.

Το υψηλότερο επίπεδο τεχνολογίας και η περιπλοκότητα των υπό σχεδίαση προϊόντων και συστημάτων απαιτούν εμβάθυνση σε τεχνικές ανάστροφης μηχανικής, τεχνικής σχεδίασης και στην κατανόηση των μεθόδους παραγωγής για να φτάσουν οι σχεδιαστικές προτάσεις σε υψηλότερο επίπεδο τεχνικής αρτιότητας καθώς ο στόχος είναι η εισαγωγή στην φάση της λεπτομερούς σχεδίασης. Προς αυτή την κατεύθυνση ενθαρρύνεται και η αξιοποίηση τεχνικών ταχείας πρωτοτυποποίησης.

Παράλληλα εντάσσεται η σχεδίαση αλληλεπίδρασης ανάμεσα στον χρήστη και το προϊόν στο πλαίσιο της ολοκληρωμένης διαδικασίας σχεδίασης.

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/6 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

Ακ. Έτη:
2012-13**1 ακαδημαϊκό**
εξάμηνο**10. Τίτλος μαθήματος: Ιστορία Σχεδίασης και Τεχνολογίας II (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)**

4 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 2

Περιγραφή:

Παρουσιάζεται και συζητείται η Ιστορία της Τεχνολογίας και της Σχεδίασης από τη βιομηχανική επανάσταση έως σήμερα. Εξετάζονται οι μεγάλες διεθνείς εκθέσεις, πατέντες, Τεϋλορισμός, εξειδίκευση, τυποποίηση, μηχανοποίηση, κινήματα σχεδίασης, Arts and Crafts. Art Nouveau. Art Deco. Deutscher Werkbund. Wiener Werkstaette, το μοντέρνο κίνημα η σχολή Bauhaus, η σχολή της Ulm, Φονξιοναλισμός, Εργονομία, το design ως προπαγάνδα, το design ως στυλ, κρίση και κριτική του μοντερνισμού, Informal design, Eco design, Pop, Memphis. Εξετάζονται σημαντικές εταιρείες και σημαντικοί σχεδιαστές και συζητείται το έργο τους. Εξετάζονται ιστορικά θέματα που σχετίζονται με Σχεδίαση συστημάτων, εταιρική ταυτότητα, εθνική ταυτότητα και παγκοσμιοποίηση, νέα υλικά νέες τεχνολογίες, CAD-CAM, Interface design, Virtual reality, design και περιβάλλον.

Ακ. Έτη:
2007-08 – 2012-13**6 ακαδημαϊκά**
εξάμηνα

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία **2/4 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

Από το 2007 συνέλαβα στον εμπλουτισμό του μαθήματος επικεντρώνοντας στο τμήμα της ύλης που αφορούσε τη Ιστορία των Σχεδιαστικών κινήματων και στην απαραίτητη συγγραφή νέου εκπαιδευτικού υλικού.

11. Τίτλος μαθήματος: Στούντιο 7 (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

6 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 9

Περιγραφή:

Έχοντας ολοκληρώσει στα Studio 5 και 6 μία περιεκτική εισαγωγή στη σχεδίαση προϊόντων, οι φοιτητές/ήτριες αποκτούν στο Studio 7 τις γνώσεις και τις δεξιότητες για να είναι σε θέση να σχεδιάσουν σε επαγγελματικό επίπεδο ως μέλη μίας διεπιστημονικής ομάδας σχεδίασης. Έχοντας πλέον στη διάθεση τους τεχνολογίες αιχμής όπως CAM, rapid prototyping και 3D scanning τους δίνεται η δυνατότητα να σχεδιάσουν και να αναλύσουν με υπολογιστή πιο πολύπλοκα προϊόντα και συστήματα, έτοιμα προς παραγωγή. Παράλληλα εμβαθύνεται η επαφή με την βιομηχανία, είτε με θέματα εργασιών διαμορφωμένα σε συνεργασία με εταιρείες παραγωγής είτε με συμμετοχή σε σχεδιαστικούς διαγωνισμούς και εκθέσεις. Οι φοιτητές/ήτριες εργάζονται σε ομάδες και καλούνται να ολοκληρώσουν μία σχεδιαστική εργασία.

Ακ. Έτη:
2009-10 - 2010-11

**2 ακαδημαϊκά
εξάμηνα**

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/6 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

12. Τίτλος μαθήματος: Στούντιο 8 (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

6 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 10

Περιγραφή:

Οι φοιτητές/ήτριες πλέον εργάζονται ατομικά, με θέμα δικής τους επιλογής, προαιρετικά προετοιμάζοντας την διπλωματική τους εργασία. Βάσει της εκτίμηση τους για την εξέλιξη της τεχνολογίας, και των υλικών και κοινωνικών συνθηκών καλούνται να σχεδιάσουν τα καινοτόμα προϊόντα και συστήματα του άμεσου μέλλοντος. Η επαφή με την βιομηχανία αλλά και με ερευνητές ενθαρρύνεται ώστε οι προτάσεις να είναι όχι μόνο τεχνικά εφικτές αλλά και κατάλληλες προς παραγωγή. Προϋπόθεση για την ολοκλήρωση του μαθήματος είναι μία πρόταση θέματος στην αρχή του εξαμήνου συμπεριλαμβανομένης αρχικής έρευνας η οποία να υποστηρίζει την καινοτομία και την βιωσιμότητα της πρότασης.

Ακ. Έτη:
2009-10 - 2010-11

**2 ακαδημαϊκά
εξάμηνα**

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/6 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

13. Τίτλος μαθήματος: Ιστορία της Τέχνης I (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

3 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 8

Περιγραφή:

Στο μάθημα αυτό γίνεται σύντομη παρουσίαση των βασικών όρων, μεθοδολογιών και πρακτικών της ιστορίας της τέχνης. Με αναφορές σε συγκεκριμένα επιλεγμένα παραδείγματα, οι φοιτητές αποκτούν μια θεμελιώδη κατάρτιση για τις μεθόδους ανάγνωσης της εικόνας και του αντικειμένου διαχρονικά. Επιπλέον, γίνεται μια κατ' αρχήν παρουσίαση των στυλ που κατά καιρούς αναπτύχθηκαν στη δυτική τέχνη από την ελληνική αρχαιότητα μέχρι και το Μεσαίωνα.

Ακ. Έτη:
2008-09 - 2019-10

**2 ακαδημαϊκά
εξάμηνα**

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/3 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

14. Τίτλος μαθήματος: Ιστορία της Τέχνης II (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

3 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 9

Περιγραφή:

Το μάθημα αποτελεί μια αναδρομή στην ιστορία της τέχνης από την Αναγέννηση (14ος αιώνας), περίοδος που θεωρείται παραδοσιακά διαμορφωτική για το σύγχρονο κόσμο, μέχρι και τις τρέχουσες εικαστικές εξελίξεις. Επικεντρώνεται, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση, στον 19ο και τον 20ο αιώνα, όπου οι φοιτητές παρακολουθούν τη δημιουργία των ουσιαστικών κανόνων που ορίζουν τη σημερινή παραγωγή.

Ακ. Έτη:
2008-09

**1 ακαδημαϊκό
εξάμηνο**

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/3 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

Διδασκαλία σε Μεταπτυχιακές Σπουδές

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Α. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΠΜΣ)**«Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων»****1. Τίτλος μαθήματος: Σχεδίαση Βιομηχανικών Προϊόντων και Διαδραστικών Συστημάτων (Στούντιο Ι) (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)**

3 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 1

Περιγραφή:

Το μάθημα ασχολείται με την διαδικασία δημιουργίας-μελέτης, εξέλιξης και βελτιστοποίησης προϊόντων από την ιδέα ως το τελικό προϊόν. Οι φοιτήτριες/τές επεξεργάζονται και αναπτύσσουν έργα (projects) σχεδιάζοντας με μεθοδολογικό τρόπο προϊόντα. Οι κύριοι άξονες του μαθήματος είναι:

- Η ανάλυση του προϊόντος (έρευνα, ανάλυση και αξιολόγηση αγοράς, ανάλυση περιβάλλοντος, δομής, κλπ).
- Η σύνταξη του Brief (δεσμευτικά στοιχεία της εξέλιξης), εντοπισμός του προβληματικού χώρου, design guidelines.
- Η εξέλιξη του προϊόντος ή προκαταρκτικός σχεδιασμός (ideapool, concept,).
- Ο λεπτομερειακός σχεδιασμός, prototyping κλπ, μέχρι την τελική παρουσίαση.

Στα πλαίσια του μαθήματος ο σχεδιασμός θεωρείται ότι χαρακτηρίζεται από τον ορθολογιστικό τρόπο συγκέντρωσης στοιχείων και πληροφοριών, και το πέρασμα και την ενσωμάτωση τους στον τόπο της ιδέας και της αίσθησης με στόχο.

Το μάθημα εξελίσσεται ως μια ερευνητική διαδικασία η οποία ασχολείται με τον άνθρωπο και τις ανάγκες του στα πλαίσια της κοινωνίας. Η προσωπική γραμμή του σχεδιαστή και η εφαρμογή της θεωρίας στην πράξη είναι στόχος.

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**. Η ανάθεση διδασκαλίας ως το 2013 δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

Συνέλαβα στην επανασχεδίαση του περιεχομένου του μαθήματος κατά την αναδιאμόρφωση του προγράμματος σπουδών του ΠΜΣ καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

Ακ. Έτη:
2011-12 – 2015-16**5 ακαδημαϊκά**
εξάμηνα**2. Τίτλος μαθήματος: Σχεδίαση Βιομηχανικών Προϊόντων και Διαδραστικών Συστημάτων (Στούντιο ΙΙ) (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)**

3 ώρες/εβδομάδα

ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 2

Περιγραφή:

Η διαδραστική σχεδίαση αφορά στη μελέτη της επικοινωνίας των ανθρώπων με διαδραστικά προϊόντα και συστήματα. Η έμφαση είναι στη δημιουργική και συνεργατική σχεδίαση, ανακάλυψη και επιλογή διαλόγων, αλληλεπιδράσεων, διεπαφών και περιεχομένου διαδραστικών προϊόντων και συστημάτων κάθε είδους, συμπεριλαμβάνοντας από δικτυακούς τόπους και πολυμεσικές εφαρμογές ως εφαρμογές κινητών τηλεφώνων, φορητών, οικιακών ιατρικών, και άλλων συσκευών. Το μάθημα δίνει έμφαση στην ολοκληρωμένη σχεδίαση ενός

Ακ. Έτη:
2013-14 – 2015-16

έργου διαδραστικής σχεδίασης (interaction design project), π.χ. ενός συστήματος διαδικτύου, πολυμέσων/ψηφιακών μέσων, κ.α. Η σχεδίαση ξεκινάει από την έρευνα απαιτήσεων και αγοράς και καταλήγει στην σχεδίαση διαδραστικών πρωτοτύπων και την αξιολόγηση τους με συμμετοχή χρηστών.

**3 ακαδημαϊκά
εξάμηνα**

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**.

Συνέλαβα στην επανασχεδίαση του περιεχομένου του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών του ΠΜΣ καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

Β. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΠΜΣ) “Ολιστικά Εναλλακτικά Θεραπευτικά Συστήματα - Κλασική Ομοιοπαθητική” (υπό αναστολή)

3. Τίτλος μαθήματος: Εφαρμογές Πληροφορικής (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

**3 ώρες/εβδομάδα
ΕΞ. ΣΠΟΥΔΩΝ: 1-2**

Περιγραφή

Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές στη χρήση της πληροφορικής τεχνολογίας. Σκοπός του είναι η κατανόηση της αξίας και των δυνατοτήτων των πληροφοριακών συστημάτων. Έμφαση δίνεται σε αρχές, έννοιες και τάσεις των πληροφοριακών συστημάτων, που διατηρούν την χρησιμότητά τους για ικανό χρονικό διάστημα μέσα στο αντικείμενο των υπολογιστών και των εφαρμογών της πληροφορικής. Παρέχεται το νοητικό και θεωρητικό υπόβαθρο που εξηγεί τη λειτουργία των συσκευών, τους περιορισμούς του εξοπλισμού και τη λειτουργία του λογισμικού συστήματος και των εφαρμογών. Παρουσιάζεται η αναπαράσταση διαφόρων τύπων πληροφορίας σε ψηφιακή μορφή

**Ακ. Έτη:
2007-08 – 2011-12**

**8 ακαδημαϊκά
εξάμηνα**

Επίβλεψη Διπλωματικών Εργασιών

**Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ**

1. Kokkoli Papadopoulou, E. (2019). Studying the role of gender identity in the design process: a human-centered design approach. Creation of a combined methodological tool for collecting and modeling user data. (Thesis) Product & Systems Design Engineering, Aegean University, Syros, Greece.

Η παρούσα διπλωματική εργασία, μελετώντας τον ρόλο της έμφυλης ταυτότητας στη διαδικασία σχεδιασμού προϊόντων, στοχεύει στην δημιουργία ενός συνδυαστικού μεθοδολογικού εργαλείου, του Persona Modeling System (PMS), το οποίο θα λαμβάνει υπόψη την έμφυλη ταυτότητα στην σχεδιαστική διαδικασία, συγκριτικά με τις μέχρι τώρα προσεγγίσεις. Σκοπός αυτού του εργαλείου είναι η καλύτερη κατανόηση του απευθυνόμενου κοινού με απώτερο στόχο την σχεδίαση προϊόντων με ξεκάθαρα έμφυλα χαρακτηριστικά, πέραν του έμφυλου δίπολου, ώστε να υπάρχουν προϊόντα που ικανοποιούν τις συναισθηματικές ανάγκες όλων των απόμων.

2. Savopoulos, T., (2012). Interior design in commercial shops: studying the nodal points of the respective design decisions based on consumer psychology. (Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Στην παρούσα διπλωματική εργασία, συζητείται ο τρόπος με τον οποίο ο σχεδιαστής μπορεί να εκμεταλλευτεί στρατηγικά τη σχεδίαση του εσωτερικού χώρου ενός εμπορικού καταστήματος ώστε να επικοινωνήσει την εικόνα του και κατ' επέκταση της εταιρίας. Ταυτόχρονα καλείται να δημιουργήσει λειτουργικό και ελκυστικό περιβάλλον σε εργαζόμενους και καταναλωτές. Είναι γεγονός ότι οι εταιρείες σήμερα πρέπει να γνωρίζουν πως να εκμεταλλευτούν τα στρατηγικά εργαλεία που έχουν στα χέρια τους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ώστε να μπορούν να είναι βιώσιμες. Η ισχυρή ταυτοποίηση της κάθε εταιρίας, αλλά και των προϊόντων της, είναι το κλειδί για τη σημερινή αγορά. Οι καταναλωτές πλέον, δεν αγοράζουν απλά ένα προϊόν αλλά ένα τρόπο ζωής, μία φιλοσοφία. Η σημερινή αγορά, απαιτεί ισχυροποίηση του μηνύματος και ολοκληρωμένη επικοινωνία. Βασικό μέλημα είναι, μέσα από την υπάρχουσα επιστημονική βιβλιογραφία από τα πεδία της σχεδίασης, της αρχιτεκτονικής, της ψυχολογίας και του marketing/branding να εντοπιστούν οι παράγοντες που επηρεάζουν τις αποφάσεις του σχεδιαστή κατά την σχεδιαστική διεργασία. Στόχος της μελέτης είναι η ένταξη αυτών των παραγόντων σε μεθοδολογικά εργαλεία με σκοπό την υποστήριξη των σχεδιαστών στις σχεδιαστικές αποφάσεις τους.

3. Leontara, G.L., (2012). Studying corporate aesthetics: aesthetics as factors that affect the representation and interpretation of corporate design. (Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Η εταιρική αισθητική δεν περιορίζεται στα απτά στοιχεία της εταιρίας, αλλά κρύβει ένα σύνθετο δίκτυο χαρακτηριστικών (απτών και άυλων) τα οποία συνοδεύουν την ξεχωριστή ταυτότητα της κάθε εταιρίας, εισχωρώντας στην καθημερινή ζωή της. Κάθε άτομο ή ομάδα ατόμων, το οποίο έρχεται σε επαφή με τις διάφορες εταιρικές ενδείξεις, αναπτύσσει την δική του ερμηνεία ως προς αυτές. Επομένως στόχος της διπλωματικής αυτής εργασίας είναι να κατανοήσουμε τους παράγοντες αυτούς που οδηγούν στην ερμηνεία των ενδείξεων αυτών, ώστε να εντοπίσουμε τους επιμέρους παράγοντες που πιθανόν μπορούν να οδηγήσουν τους χρήστες σε μια θετική αισθητική εμπειρία και βέβαια σε μια θετική αισθητική κρίση.

4. Raftopoulou, M., (2012). Studying the subjective and multidimensional nature of color in design. (Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Η παρούσα διπλωματική εργασία έχει σκοπό να αναδείξει την πολύπλοκη φύση του χρώματος και την επίδρασή του στον άνθρωπο. Βασιζόμενοι στη σημειωτική προσέγγιση, όπου εξηγείται ο τρόπος με τον οποίο το οπτικό χρωματικό ερέθισμα ερμηνεύεται από τους εμπλεκόμενους χρήστες, απώτερος στόχος της εργασίας είναι να προταθούν οι παράγοντες εκείνοι που λαμβάνουν χώρα κατά τη σχεδίαση, αποσκοπώντας στην ανάπτυξη αποτελεσματικών μεθοδολογικών εργαλείων και συστημάτων, με τελικό στόχο την ενίσχυση της επιλογής των χρωματικών συνδυασμών.

5. Spanidou, I. (2012). Studying aesthetics in Human Computer Interaction: relating aesthetics to qualitative factors that form user experience. (Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και η ένταξη της στην καθημερινότητα του ανθρώπου δημιούργησε νέες ανάγκες στους χρήστες κάνοντας επιτακτική την ανάγκη μελέτης, εξέλιξης και ενσωμάτωσης νέων μη-οργανικών παραμέτρων ποιότητας στον διαδικτυακό σχεδιασμό. Στην παρούσα διπλωματική εργασία ερευνάται ο αναδυόμενος ρόλος της αισθητικής στον χώρο της αλληλεπίδρασης ανθρώπου υπολογιστή ως μια τέτοια παράμετρος, καθώς και η σχέση της με άλλες σημαντικές πτυχές που επηρεάζουν την συνολική εμπειρία του χρήστη. Στόχος της εργασίας είναι να διευκρινιστεί με ποιο τρόπο μπορεί να επηρεάσει άλλους αντιληπτούς και

μη παράγοντες προκειμένου να χαρακτηρίσει την αλληλεπίδραση και ποια είναι η συμβολή της στην δημιουργία και αξιολόγηση της εμπειρίας χρήστη.

6. Tsouloufa, D. (2011). Studying the Aesthetic Decisions in Design: Their Role and Their Integration in the Design Process (Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Στη διπλωματική αυτή διατριβή μελετάται η λήψη της αισθητικής απόφασης από το σχεδιαστή κατά τη διεργασία σχεδίασης ενός προϊόντος. Σκοπός είναι, βάσει της μελέτης του τρόπου λήψης της αισθητικής απόφασης και της προσπάθειας εντοπισμού των παραγόντων που λαμβάνουν χώρα, η διατύπωση μιας μεθοδολογίας σχεδίασης που υποστηρίζει το σχεδιαστή στη λήψη της εν λόγω απόφασης. Επιπλέον, για την πρόταση της σχεδιαστικής μεθοδολογίας διερευνώνται υπάρχουσες μεθοδολογίες που προσεγγίζουν και στηρίζουν την αισθητική απόφαση, έτσι ώστε να διακριθούν χρήσιμες διαδικασίες και βήματα που συνδυάζονται με νέα προτεινόμενα από την παρούσα εργασία. Συγχρόνως, επιχειρείται μια κριτική επισκόπηση αυτών των υπάρχοντων μοντέλων για την ανάδειξη των παραλείψεών τους, καθώς και της συνεισφοράς της προτεινόμενης σχεδιαστικής μεθοδολογίας.

Άλλες δραστηριότητες

Διδασκαλία

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟΥ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ (ΥΠΕΣΔΔΑ)

2006

Τίτλος προγράμματος: «Βασικές Έννοιες, Λειτουργία & Υπηρεσίες Δικτύου», «Λειτουργία & Έλεγχοι Δρομολογητή», «Ασφάλεια Δικτύου»

Περιγραφή: Το «ΣΥΖΕΥΞΙΣ» είναι ένα έργο με το οποίο επιδιώκεται η ανάπτυξη και ο εκσυγχρονισμός της τηλεπικοινωνιακής υποδομής του Δημόσιου Τομέα. Πρόκειται για ένα δίκτυο πρόσβασης και κορμού για τους φορείς του Δημοσίου, με σκοπό να καλύψει όλες τις ανάγκες για τη μεταξύ τους επικοινωνία με Τηλεφωνία (τηλεφωνική επικοινωνία ανάμεσα στους φορείς), Δεδομένα (επικοινωνία υπολογιστών - Internet) και Video (τηλεδιάσκεψη - τηλεκπαίδευση). Σκοπός του έργου είναι η βελτίωση της λειτουργίας των δημοσίων υπηρεσιών, με την αναβάθμιση της μεταξύ τους επικοινωνίας μέσω της παροχής προηγμένων τηλεματικών υπηρεσιών με χαμηλό κόστος, και η ενοποιημένη εξυπηρέτηση των πολιτών, με αυτοματοποιημένα και φιλικά προς τον χρήστη συστήματα πληροφόρησης και διεκπεραίωσης συναλλαγών με το Δημόσιο.

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

2005-2009

Τίτλος προγράμματος: Διδασκαλία εικαστικών στο δημοτικό σχολείο.

Περιγραφή: Στα μαθήματα αυτά οι μικροί μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες γνωστικές, ερευνητικές, κατασκευαστικές, πολιτιστικές. Ταυτόχρονα αναπτύσσουν την προσωπικότητα, το χαρακτήρα τους, αλλά και τις γνώσεις τους, «μαθαίνοντας πώς να μαθαίνουν», «πώς να αποδέχονται τους άλλους» και «πώς να είναι υπεύθυνοι και δημιουργικοί».

ΝΟΜΑΡΧΙΑΚΗ ΑΥΤΟΔΙΟΙΚΗΣΗ ΚΥΚΛΑΔΩΝ , ΝΟΜΑΡΧΙΑΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΛΑΪΚΗΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ – ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

2005-2007

Τίτλος προγράμματος: Υπεύθυνος υλοποίησης επιμορφωτικού προγράμματος με αντικείμενο τα «Εικαστικά».

Περιγραφή: Κοινωνικο-πολιτιστική εκπαίδευση και επιμόρφωση που αφορά θέματα πολιτισμού, και περιβάλλοντος καθώς και ενημέρωση για πολιτιστικά θέματα.

Εργασιακή Εμπειρία

Υπεύθυνος δημιουργικού τμήματος και παραγωγής στην εταιρία:

« Μεταξοτυπική Αθηνών Χρήστος Γαρμπής & ΣΙΑ Ο.Ε. ».

2001-2004

Η εταιρία έχει μακρόχρονη εμπειρία στον γραφικό σχεδιασμό και την παραγωγή διαφημιστικών έντυπων, με όλες τις επιμέρους δραστηριότητες για την πλήρη κάλυψη καθετοποιημένα των αναγκών της αγοράς. Δημιουργεί εκτυπώσεις σε κάθε υλικό και ανάγκη, χαρτί, ύφασμα, αυτοκόλλητο, back light αυτοκινήτου-δαπέδου. Πρωτοπορεί στην εφαρμογή μαγνήτη και εκμετάλλευση συστημάτων προβολής και προώθησης (stands, κάλυψη αυτοκινήτων-κτιρίων). Δική μου αρμοδιότητα ήταν η εμπλοκή σε όλο το φάσμα της περάτωσης των εργασιών που άπτονται των γραφικών τεχνών: από την δημιουργία της ιδέας (concept generation) την σχεδίαση της υλοποίησης του έργου (production planning), ως την ανάπτυξη του προϊόντος (product development) και την βιομηχανική παραγωγή του εντύπου (production).

Υπεύθυνος δημιουργικού τμήματος και παραγωγής στην εταιρία:

«Αφοι Λομβαρδια & ΣΙΑ ΟΕ »

1995-1998

Η εταιρία είναι μια από τις πρωτοπόρες τόσο στην βιομηχανική παραγωγή των γραφικών τεχνών όσο και στις καλλιτεχνικές εκτυπώσεις με παράδοση που ξεκινά από το 1952. Η εταιρία σήμερα, βρίσκεται ανάμεσα στις κορυφαίες του είδους. Με ιδιόκτητους παραγωγικούς και αποθηκευτικούς χώρους, υπερσύγχρονα μηχανήματα και δυνατότητα παραγωγής 35.000 τετραγωνικών μέτρων ημερησίως, καλύπτει ένα ευρύ φάσμα εκτυπώσεων σε υλικά και προϊόντα (χαρτί, ύφασμα, αυτοκόλλητο, συσκευασίες καλλυντικών, φαρμάκων, τροφίμων και βιομηχανικών εργαλείων). Καταφέρνει έτσι να ανταπεξέλθει με τις πλέον σύγχρονες ευρωπαϊκές προδιαγραφές, στις απαιτήσεις της αγοράς με τη μέγιστη δυνατή ποιότητα, συνέπεια και ευελιξία.

Πέρα από την εμπλοκή μου σε όλο το φάσμα της περάτωσης των εργασιών που άπτονται των γραφικών τεχνών: από την δημιουργία της ιδέας (concept generation) την σχεδίαση της υλοποίησης του έργου (production planning), ως την ανάπτυξη του προϊόντος (product development) και την βιομηχανική παραγωγή του εντύπου (production). Σε συνεργασία με ιδρυτή της εταιρίας, Άγγελο Λομβαρδια ο οποίος ήταν μαθητής του διάσημου Έλληνα ζωγράφου Π. Παρθένη φέραμε σε πέρας ένα μεγάλο αριθμό καλλιτεχνικών εκτυπώσεων για την αναπαραγωγή έργων τέχνης από διάσημους Έλληνες ζωγράφους όπως ο Μώραλης, ο Τσαρούχης, ο Τέσης, ο Γουναρόπουλος, ο Κοκκινίδης, και πολλοί άλλοι.

Εκθέσεις ζωγραφικής & σχεδίαση

Περισσότερα από 70 έργα μου βρίσκονται σε ιδιωτικές και δημόσιες συλλογές στην Ελλάδα αλλά και το εξωτερικό.

1. Ομαδική έκθεση, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Σύρος	2014
2. Ομαδική έκθεση, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Ελλάδα	
3. Ομαδική έκθεση, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Ελλάδα	2013
4. Ατομική έκθεση, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Ελλάδα	2012
5. Ομαδική έκθεση, GalleryAtrion, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα	2011
6. Ομαδική έκθεση, GalleryAtrion, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα	2010
7. Ατομική έκθεση, Αναδρομική 2002-2010, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Ελλάδα	
8. Ατομική έκθεση, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Άνω Σύρου, Ελλάδα	2008
9. Ατομική έκθεση, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Άνω Σύρου, Ελλάδα	2006
10. Ατομική έκθεση, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Άνω Σύρου, Ελλάδα	2005
11. Ομαδική έκθεση, "Απόφοιτοι 2004", Εργοστάσιο Α.Σ.Κ.Τ. Αθήνα, Ελλάδα	2004

12. Ομαδική έκθεση, 6^ο Εργαστήριο Ζωγραφικής ,
Πνευματικό Κέντρο Δήμου Αργολίδας, Ελλάδα

2003

13. Συντήρηση και τοιχογράφηση
Ι. Ν. Αγίας Παρασκευής, Άλιμος, Ελλάδα.