

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

Παναγιώτης Κουτσαμπάσης

Καθηγητής

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Πολυτεχνική Σχολή

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

<http://www.syros.aegean.gr/users/kgp>

ΣΥΡΟΣ, ΙΟΥΛΙΟΣ 2024

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1	ΣΠΟΥΔΕΣ.....	5
2	ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ.....	5
3	ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ	5
4	ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ.....	6
4.1	Δημοσιεύσεις	6
4.1.1	Βιβλία	6
4.1.2	Κεφάλαια σε βιβλία.....	6
4.1.3	Περιοδικά.....	6
4.1.4	Διεθνή Συνέδρια.....	9
4.1.5	Εθνικά συνέδρια	14
4.1.6	Διακρίσεις ερευνητικού έργου.....	14
4.2	Έργα Έρευνας και Ανάπτυξης.....	15
4.3	Επιστημονικές Επιτροπές και Κρίσεις	17
4.3.1	Επιστημονικές Ενώσεις (μέλος).....	17
4.3.2	Επιστημονικές Επιτροπές Περιοδικών	17
4.3.3	Οργανωτικές και Επιστημονικές Επιτροπές Συνεδρίων	18
4.3.4	Κριτής σε Επιστημονικά Περιοδικά.....	18
4.3.5	Κριτής σε Επιστημονικά Συνέδρια.....	19
5	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΕΡΓΟ	21
5.1	Διδασκαλία σε Προπτυχιακά Προγράμματα Σπουδών	21
5.2	Διδασκαλία σε Μεταπτυχιακά Προγράμματα Σπουδών.....	25
5.3	Επιβλέψεις.....	26
5.3.1	Επίβλεψη διδακτορικής έρευνας, ολοκληρωμένες διατριβές.....	26
5.3.2	Συμμετοχές σε 3μελείς επιτροπές διδακτορικής έρευνας, ολοκληρωμένες διατριβές	26
5.3.3	Συμμετοχές σε 7μελείς επιτροπές εξέτασης διδακτορικών διατριβών.....	26
5.3.4	Επίβλεψη διδακτορικής έρευνας, σε εξέλιξη	26
5.3.5	Συμμετοχές σε 3μελείς επιτροπές διδακτορικής έρευνας, σε εξέλιξη	27
5.3.6	Επίβλεψη διπλωματικών εργασιών	27
5.4	Άλλες περιπτώσεις διδασκαλίας, ομιλίες και εκπαιδευτικές συνεργασίες	27
5.4.1	Διδασκαλία σε θερινά σχολεία, προγράμματα δια βίου μάθησης, κ.α.....	27
5.4.2	Παρουσιάσεις και ομιλίες σε ανοικτές εκδηλώσεις και ημερίδες	28
6	ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ	29
7	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Επίβλεψη διπλωματικών εργασιών	31
7.1	Προπτυχιακών σπουδών.....	31
7.1.1	Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων. Πανεπιστήμιο Αιγαίου:	31
7.2	Μεταπτυχιακών σπουδών	33

7.2.1	ΠΜΣ, Σχεδίαση Βιομηχανικών και Διαδραστικών Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου:.....	33
7.2.2	ΠΜΣ, Πληροφοριακά Συστήματα. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.	35
8	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Σύνοψη Διδασκαλίας Μαθημάτων ανά Ακαδημαϊκό Έτος.....	36

Σύνοψη

Είμαι καθηγητής στο τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου, όπου έχω υπηρετήσει ως αναπληρωτής καθηγητής (2020 – 2024), επίκουρος καθηγητής (2014-2020), λέκτορας (2010-2014) και συμβασιούχος διδασκων (2003-2010). Επίσης, έχω υπηρετήσει (2017-2019) στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο ως Συνεργαζόμενο Εκπαιδευτικό Προσωπικό (ΣΕΠ) στο ΠΜΣ Πληροφοριακά Συστήματα (ΠΛΣ).

Είμαι πτυχιούχος του τμήματος Πληροφορικής (1995) του Οικονομικού Πανεπιστημίου της Αθήνας όπου ολοκλήρωσα και μεταπτυχιακό στα Πληροφοριακά Συστήματα (1997). Εκπόνησα διδακτορικό στο τμήμα Μηχανικών Πληροφορικών και Επικοινωνιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου (2002) στο αντικείμενο Πληροφοριακά Συστήματα και Επικοινωνία Ανθρώπου-Η/Υ.

Τα ερευνητικά μου ενδιαφέροντα αφορούν τη σχεδίαση (design) και αξιολόγηση της εμπειρίας του χρήστη στην Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Η/Υ (AA-H/Y), σε εύρος διαδραστικών τεχνολογιών και συστημάτων, με έμφαση στην ευχρηστία και προσβασιμότητα. Η ερευνητική μου δραστηριότητα συχνά αναλύει και προτείνει μεθόδους, οδηγίες, μελέτες περίπτωσης και τεχνικές αλληλεπίδρασης για τη φυσική AA-H/Y, ιδιαίτερα την εναέρια αλληλεπίδραση με χειρονομίες και με φορητές συσκευές, καθώς και σε περιπτώσεις μικτής, επαυξημένης, και εικονικής πραγματικότητας. Επίσης, με ενδιαφέρει η διδακτική της AA-H/Y και η σύνδεση της με τη σχεδιαστική πρακτική. Ως πεδία εφαρμογής των παραπάνω έχω εξετάσει κυρίως την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, την εκπαίδευση και μάθηση, και την υποστήριξη σχεδιαστών και ομάδων.

Έχω δημοσιεύσει πάνω από 100 εργασίες σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά, συνέδρια, κεφάλαια βιβλίων και βιβλία, μεταξύ των οποίων στα Inter. J. of Human-Computer Studies, Int. J. of Human-Computer Interaction, Behaviour and Information Technology, Virtual Reality, Presence, Design Studies, CoDesign, British Journal of Educational Technology, ACM Computing in Cultural Heritage, J. of Usability Studies, Mobile HCI, κ.α. Το δημοσιευμένο μου έργο έχει δείκτη παραπομπών h-index: 24 σύμφωνα με το Google scholar (> 1800 αναφορές) και h-index: 17 σύμφωνα με το Scopus (> 900 αναφορές). Διατελώ τακτικός κριτής εργασιών σε περίπου 40 περιοδικά και 30 διεθνή συνέδρια. Είμαι μέλος των ACM, ACM SIGCHI, Greek chapter on ACM SIGCHI, EUSSET.

Έχω διατελέσει επιστημονικός υπεύθυνος ή αναπληρωτής του, συντονιστής, τεχνικός υπεύθυνος και ερευνητής σε συνολικά 36 έργα έρευνας και/ή ανάπτυξης: 10 Ευρωπαϊκά συνεργατικά έργα έρευνας και ανάπτυξης, 3 έργα διακρατικής εκπαιδευτικής συνεργασίας και 23 εθνικά συνεργατικά έργα.

Διδάσκω επί 20 και πλέον χρόνια μαθήματα του ευρύτερου πεδίου της AA-H/Y σε προπτυχιακό και μεταπτυχιακό επίπεδο: αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή, σχεδίαση διαδραστικών συστημάτων (στούντιο), προηγμένες τεχνολογίες αλληλεπίδρασης και εφαρμογές, τεχνολογίες και μεθοδολογίες προγραμματισμού, σχεδίαση για όλους, τεχνολογική υποστήριξη συνεργατικής εργασίας, θεωρία και μεθοδολογία σχεδίασης, γνωστική επιστήμη, σχεδίαση ηλεκτρονικού επιχειρείν, διαχείριση και διοίκηση έργων πληροφοριακών συστημάτων, τεχνολογία λογισμικού, κ.α. Είμαι συγγραφέας δύο βιβλίων (διδασκικά εγχειρίδια, στα Ελληνικά) στο αντικείμενο της επικοινωνίας ανθρώπου-υπολογιστή.

Έχω επιβλέψει μία ολοκληρωμένη διδακτορική διατριβή, και ήμουν μέλος σε τέσσερις τριμελείς επιτροπές ολοκληρωμένων διδακτορικών διατριβών. Επίσης, έχω επιβλέψει συνολικά περίπου 100 διπλωματικές, εργασίες σε επίπεδο διπλώματος και μεταπτυχιακών προγραμμάτων, σημαντικός αριθμός των οποίων έχουν οδηγήσει σε δημοσιεύσεις σε περιοδικά και συνέδρια.

Στο τμήμα ΜΣΠΣ έχω συμβάλει, από την αρχή της λειτουργίας του, στη διαμόρφωση του προγράμματος σπουδών του και τη δημιουργία της κατεύθυνσης σπουδών Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων (προηγούμενη ονομασία: Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή) και είμαι ιδρυτικό μέλος του ομώνυμου εργαστηρίου. Έχω διατελέσει μέλος της 3μελούς συντονιστικής επιτροπής του μεταπτυχιακού προγράμματος Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων (2008-2015). Έχω διατελέσει εκπρόσωπος του τμήματος στην ολομέλεια του ΕΛΚΕ του Παν. Αιγαίου (2020-2023). Από τον Σεπτέμβριο του 2022 υπηρετώ ως πρόεδρος του τμήματος με τριετή θητεία.

1 ΣΠΟΥΔΕΣ

- 1998-2002 **Διδακτορικό Δίπλωμα (PhD)** Τμήμα Μηχανικών Πληροφοριακών και Επικοινωνιακών Συστημάτων, Σάμος, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- 1995-1997 **Μεταπτυχιακό Δίπλωμα (MSc) στα Πληροφοριακά Συστήματα**, Τμήμα Πληροφορικής, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- 1991-1995 **Πτυχίο Τμήματος Πληροφορικής**, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

2 ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ

- 2024-σήμερα **Καθηγητής**, (ημερομηνία εκλογής 24/7/2024) Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.
- 2020-2024 **Αναπληρωτής Καθηγητής** (ΦΕΚ Γ 838/6.6.2020) Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.
- 2017-2020 **Μόνιμος Επίκουρος Καθηγητής** (ΦΕΚ Γ 875/07.09.2017) Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.
- 2017-2019 **Σύμβουλος Καθηγητής** (ΣΕΠ, Συνεργαζόμενο Εκπαιδευτικό Προσωπικό), ΠΜΣ Πληροφοριακά Συστήματα (ΠΛΣ). Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- 2014-2017 **Επίκουρος Καθηγητής**, (ΦΕΚ Γ 317/14.03.2014) Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.
- 2010-2014 **Λέκτορας**, (ΦΕΚ Γ 463/07.06.2010, ημερομηνία εκλογής 09.07.2008) Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.
- 2003-2010 **Διδάσκων** (Π.Δ. 407/80, Λέκτορας), Πανεπιστήμιο Αιγαίου, τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.

3 ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ

- 2022-σήμερα **Πρόεδρος του Τμήματος** Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Μέλος της Συγκλήτου** του Πανεπιστημίου Αιγαίου.
- Μέλος Κοσμητείας** της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου.
- Πρόεδρος Ομάδας Εσωτερικής Αξιολόγησης (ΟΜΕΑ) Τμήματος** Μηχ. Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων
- Πρόεδρος Περιφερειακού Τμήματος Φοιτητικής Μέριμνας** της Πανεπιστημιακής Μονάδας Σύρου.
- 2020-2023 **Εκπρόσωπος Τμήματος στην Επιτροπή Ερευνών** και Διαχείρισης του ΕΛΚΕ Πανεπιστημίου Αιγαίου.
- 2008-2015 **Μέλος της 3μελούς συντονιστικής επιτροπής του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΠΜΣ) «Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων».**
- 2008-σήμερα **Ιδρυτικό μέλος του εργαστηρίου** Σχεδίασης Διαδραστικών Συστημάτων (προηγούμενη ονομασία: Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή).

2010 –σήμερα **Μέλος της Συνέλευσης** του τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων. Στην συνέλευση είχα κληθεί και είχα αναλάβει καθήκοντα, από το 2008, έτος εκλογής μου στη βαθμίδα του λέκτορα.

4 ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ

4.1 Δημοσιεύσεις

4.1.1 Βιβλία

- B1. **Κουτσαμπάσης, Π.** (2015) *Αξιολόγηση Διαδραστικών Συστημάτων με Επίκεντρο τον Χρήστη: Ευχρηστία, Προσβασιμότητα, Εμπειρία του Χρήστη, Συνεργατική Εργασία*. Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα. <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/2765>
- B2. **Κουτσαμπάσης, Π.** (2011) *Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή: Αρχές, Μέθοδοι και Παραδείγματα*. Εκδόσεις Κλειδάριθμος. <http://www.klidarithmos.gr/allhlepidrash-an8rwpoy-ypologisth-arxes-me8odoi-kai-paradeigmata>

4.1.2 Κεφάλαια σε βιβλία

- BC1. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** (2024) Conveying Intangible Cultural Heritage via Mixed-Reality installations in Museums: Reflections from three Case Studies. Interactive Media for Cultural Heritage, Springer Nature. In press.
- BC2. **Koutsabasis, P.** 2021. Evaluation in Virtual Heritage. In: Champion, E. M. (ed.) Virtual Heritage: A Guide. Pp. 115–127. London: Ubiquity Press. <https://www.ubiquitypress.com/site/chapters/e/10.5334/bck.k/>
- BC3. Nikolakopoulou V. and **Koutsabasis, P.** (2020) Methods and practices for assessing the user experience (UX) of interactive systems for cultural heritage: a review, in (G. Pavlidis , editor) *Applying Innovative Technologies in Heritage Science*, IGI Global. <https://www.igi-global.com/gateway/chapter/248603>
- BC4. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** Zaharias, P. Belk, M. (2012) Problem-based Learning in Virtual Worlds: Two Case Studies in User Interface Design, in (Mark Childs & Greg Withnail, eds.) *Experiential Learning in Virtual Worlds - Exploring the Complexities*, Interdisciplinary Press. <https://brill.com/view/book/edcoll/9789004372153/BP000004.xml>
- BC5. **Koutsabasis P.** (2010) E-business and Accessibility, in (In Lee, ed.) *Encyclopedia of E-Business Development and Management in the Global Economy*, IGI Global. <https://www.igi-global.com/chapter/business-web-accessibility/41218>

4.1.3 Περιοδικά

- J1. Nikolarakis, A. and Koutsabasis, P. (2024) Mobile AR Interaction Design Patterns for Storytelling in Cultural Heritage: A Systematic Review, *Multimodal Technologies and Interaction*, 8(6), 52. <https://www.mdpi.com/2414-4088/8/6/52>
- J2. Nikolakopoulou, V. Vosinakis, S. Nikopoulos, G. Stavarakis, M. Politopoulos, N. Fragkedis, L. **Koutsabasis, P.** (2022) Design and User Experience of a Hybrid Mixed Reality Installation that Promotes Tinian Marble Crafts Heritage, *ACM Journal of Computing and Cultural Heritage*, ACM. <https://doi.org/10.1145/3522743>
- J3. Nikolakopoulou, V. Printezis, P., Maniatis, V. Kontizas, D. Vosinakis, S. Chatzigrigoriou, P. and **Koutsabasis, P.** (2022) Conveying Intangible Cultural Heritage in Museums with Interactive Storytelling and Projection Mapping: The Case of the Mastic Villages, *Heritage*, MDPI. <https://doi.org/10.3390/heritage5020056>

- J4. **Koutsabasis, P.** Partheniadis, K. Gardeli, A. Vogiatzidakis, P. Nikolakopoulou, V. Chatzigrigoriou, P. Vosinakis, S. Filippidou, D. E. (2022). Co-Designing the User Experience of Location-Based Games for a Network of Museums: Involving Cultural Heritage Professionals and Local Communities. *Multimodal Technology and Interaction*, 2022, 6(5), 36. MDPI. <https://www.mdpi.com/2414-4088/6/5/36>
- J5. Vogiatzidakis, P. and **Koutsabasis P.** (2022) 'Address and Command': Two-Handed Mid-Air Interactions with Multiple Home Devices. *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 159, March 2022. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102755>
- J6. Chatzigrigoriou, P. Nikolakopoulou, V. Vakkas, T. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** (2021) Is architecture connected with intangible cultural heritage? Reflections from the digital documentation of local architecture and interactive application design for the case of marble, olive oil, and mastic heritage in three Aegean islands. *Heritage* 2021, 4(2), 664-689. MDPI. <https://doi.org/10.3390/heritage4020038>
- J7. Vosinakis, S. Nikolakopoulou, V. Stavarakis, M. Fragkedis, L. Chatzigrigoriou, P. and **Koutsabasis, P.** (2020) Co-Design of a Playful Mixed Reality Installation: An Interactive Crane in the Museum of Marble Crafts, *Heritage*, 3(4) 1496-1519. MDPI. <https://doi.org/10.3390/heritage3040083>
- J8. Vogiatzidakis, P. and **Koutsabasis, P.** (2020) Mid-Air Gesture Control of Multiple Home Devices in Spatial Augmented Reality Prototype, *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(4), MDPI. <https://doi.org/10.3390/mti4030061>
- J9. Vogiatzidakis, P. and **Koutsabasis, P.** (2019) Frame-based elicitation of mid-air gestures for a smart home device ecosystem, *Informatics*, 6(2), p.23, MDPI. <https://doi.org/10.3390/informatics6020023>
- J10. **Koutsabasis, P.** and Vogiatzidakis, P. (2019) Empirical Research in Mid-Air Interaction: A Systematic Review, *International Journal of Human-Computer Interaction*, Taylor & Francis. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1572352>
- ✓ Το άρθρο ήταν για περίπου ένα έτος στη λίστα των *Most Cited Articles* του περιοδικού κατά το διάστημα 2019-2022 και εμφανιζόταν στο *journal homepage*.
- J11. Vogiatzidakis, P. and **Koutsabasis, P.** (2018) Gesture Elicitation Studies for Mid-Air Interaction: A Review, *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(4), MDPI. <https://doi.org/10.3390/mti2040065>
- J12. **Koutsabasis, P.** and Vosinakis, S. (2018) Kinesthetic Interactions in Museums: Conveying Cultural Heritage by Making Use of Ancient Tools and (re-) Constructing Artworks, *Virtual Reality*, Springer. <https://doi.org/10.1007/s10055-017-0325-0>
- J13. Vosinakis, S. and **Koutsabasis, P.** (2018) Evaluation of Visual Feedback Techniques for Virtual Grasping with Bare Hands using Leap Motion and Oculus Rift. *Virtual Reality*, Springer. <https://doi.org/10.1007/s10055-017-0313-4>
- J14. Vosinakis, S. Anastassakis, G. **Koutsabasis, P.** (2018) Teaching and Learning Logic Programming in Virtual Worlds, *British Journal of Educational Technology*, Wiley. <https://doi.org/10.1111/bjet.12531>
- J15. **Koutsabasis, P.** (2017) Empirical Evaluations of Interactive Systems in Cultural Heritage: A Review, *International Journal on Computational Methods in Heritage Science*, IGI Global. Vol. 1. Issue 1. Jan-June 2017. <https://www.igi-global.com/gateway/article/178596>
- J16. Patsoule, E., & **Koutsabasis, P.** (2014). Redesigning websites for older adults: a case study. *Behaviour & Information Technology*, 33:6, 561-573, Taylor & Francis. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2013.810777>
- J17. **Koutsabasis, P.** & Istikopoulou, T. (2013) Perceived Web Site Aesthetics from Users and Designers: Implications for Evaluation Practice, *International Journal of Technology & Human Interaction*, Volume 9, Issue 2. IGI Global. <https://www.igi-global.com/gateway/article/77919>

- J18. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** Zaharias, P. (2013) Course Lectures as Problem-Based Learning Interventions in Virtual Worlds, LNCS Transactions on Edutainment IX, vol. 7544, p. 81-96, Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-37042-7_5
- J19. Vosinakis S. & **Koutsabasis, P.** (2013) Interaction Design Studio Learning in Virtual Worlds, Virtual Reality, 17:1, Springer. <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10055-013-0221-1>
- J20. **Koutsabasis, P.** Vosinakis, S. Malisova, K. Paparounas, N. (2012) On the Value of Virtual Worlds for Collaborative Design, Design Studies, 23:4, Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2011.11.004>
✓ Το άρθρο ήταν για περίπου ένα έτος 3^ο στη λίστα των Most Cited Articles του περιοδικού κατά το διάστημα 2012-2017 και εμφανιζόταν στο journal homepage.
- J21. **Koutsabasis, P.** & Vosinakis, S. (2012) Rethinking HCI Education for Design: Problem-Based Learning and Virtual Worlds at an HCI Design Studio, International Journal of Human-Computer Interaction, 28:8, Taylor & Francis. <https://doi.org/10.1080/10447318.2012.687664>
- J22. Vosinakis, S. & **Koutsabasis, P.** (2012) Problem-Based Learning for Design & Engineering Activities in Virtual Worlds, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 21:3, MIT Press. https://doi.org/10.1162/PRES_a_00117
- J23. Oikonomou, D. Moulitanitis, V. Lekkas, D. **Koutsabasis, P.** (2011) DSS for Health Emergency Response: a Contextual, User-Centred Approach, International Journal of User Driven Healthcare. 1:2. IGI-Global. <https://www.igi-global.com/gateway/article/54021>
- J24. **Koutsabasis, P.** Stavrakis, M. Spyrou, T. Darzentas, D. (2011) Perceived impact of asynchronous e-learning after long-term use: implications for design and development. International Journal of Human-Computer Interaction, 27:2. Taylor & Francis. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10447318.2011.537206>
- J25. Zaharias P. & **Koutsabasis, P.** (2011) Heuristic evaluation of e-learning courses: A comparative analysis of two e-learning heuristic sets, Campus-Wide Information Systems, 29: 1, Emerald. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/10650741211192046/full/html>
- J26. Vosinakis, S. & **Koutsabasis, P.** (2011) Engaging Students in HCI Design Activities in Virtual Worlds, Bulletin of the Technical Committee on Learning Technology, October, 2011. <https://tc.computer.org/tclt/ieee-lt-oct11/>
- J27. **Koutsabasis, P.** Vlachogiannis, E. Darzentas, J.S. (2010) Beyond Specifications: Towards a Practical Methodology for Evaluating Web Accessibility, Journal of Usability Studies, 5:4, Usability Professionals' Association (UPA). <https://uxpajournal.org/beyond-specifications-towards-a-practical-methodology-for-evaluating-web-accessibility/>
- J28. Zacharias, P. & **Koutsabasis, P.** (2010) Heuristic evaluation of e-learning: comparing two heuristic sets, Bulletin of the Technical Committee on Learning Technology, April, 2010. <https://tc.computer.org/tclt/ieee-lt-apr10/>
- J29. **Koutsabasis, P.** and Darzentas, J. (2009) Methodologies for Agent Systems Development: Underlying Assumptions and Implications for Design, AI & Society, 23: 3, Springer. <https://link.springer.com/article/10.1007/s00146-007-0110-9>
- J30. **Koutsabasis, P.** Stavrakis, M. Viorres, N. Darzentas, J.S. Spyrou, T. and Darzentas, J. (2008) A Descriptive Reference Framework for Personalisation of E-business. Electronic Commerce Research, 8:3, Springer. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10660-008-9021-1>
- J31. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** Stavrakis, M. Viorres, N. Darzentas, J. (2008) Virtual Environments for Collaborative Design: Requirements and Guidelines from a Social Action Perspective, CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 4:3, Taylor & Francis. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710880802250112>
- J32. Konstantopoulos M., Spyrou T., **Koutsabasis P.**, Darzentas J.S., Lambrinoudakis, C., Darzentas J., (2001) The Role of Directory Services in Online Education Delivery: The GESTALT Example.

International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning, 11:1/2, Inderscience. <https://www.inderscienceonline.com/doi/abs/10.1504/IJCEELL.2001.000378>

- J33. Konstantopoulos M., Darzentas J.S., **Koutsabasis P.**, Spyrou, T., Darzentas, J. (2001) Towards Integration of Learning Objects Metadata and Learner Profiles Design: Lessons Learnt from GESTALT, Interactive Learning Environments, 9:3, Taylor & Francis. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1076/ilee.9.3.231.3569>

4.1.4 Διεθνή Συνέδρια

- C1. Vosinakis, S. Anastassakis, G. **Koutsabasis, P.** Damianidis, K. (2024) User Experience Design and Evaluation of a Virtual Reality Museum Installation for Historic Sailing Ships, EuroXR 2024, Athens, Greece. Springer. In press.
- C2. Nikolakopoulou, V. Vosinakis, S. Stavrakis, M. **Koutsabasis, P.** (2024) Embodied Acts for Testing Mixed Reality Low Fidelity Prototypes that Convey Intangible Cultural Heritage: Method and Case Study, EuroXR 2024, Athens, Greece. Springer. In press.
- C3. Fidas, C. Sylaiou, S. Kuflik, T. Liarokapis, F. **Koutsabasis, P.** Wallace, M. Koukopoulos, M. Antoniou, A. Lykourantzou, I. Mania, K. 2023. Mobile and Multimodal HCI Design Approaches in Museums for People with Impairments. In Mobile HCI '23: ACM International Conference on Mobile Human-Computer Interaction, September 26–29, 2023, Athens, Greece. ACM, New York, NY, USA, 4 pages. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3565066.3609509>
- C4. **Koutsabasis, P.** Nikolarakis, A. Georgiadi S. Panopoulou, E. Engi, M. (2023) Mobile User Experience of Hiking and Learning about Geology. CHIGreece 2023, the 2nd International Conference of the Greek ACM SIGCHI Chapter, 27-28 September, Athens, Greece. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3609987.3609999>
- C5. Tsepapadakis, M. Gavalas, D. and **Koutsabasis, P.** (2022) 3D Audio + Augmented Reality + AI Chatbots + IoT: An Immersive Conversational Cultural Guide, XR Salento 2022 (1st International Conference on Extended Reality), Lecce, Italy, July 6-8 2022. Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-15546-8_22
✓ Το άρθρο έλαβε το Best Paper Award του συνεδρίου XR Salento 2022.
- C6. Gavalas, D. Kasapakis, V. Kavakli, E. **Koutsabasis, P.** Catapoti, D. Vosinakis, S. (2022) ARtefact: A Conceptual Framework for the Integrated Information Management of Archaeological Excavations, XR Salento 2022 (1st International Conference on Extended Reality), Lecce, Italy, July 6-8 2022. Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-15553-6_16
- C7. Nikolarakis, A. **Koutsabasis, P.** Gavalas, D. (2022) A Pervasive Location-Based Mobile Guide for Gamified Exploration, Audio Narrative and Visitor Socializing in Cultural Exhibitions, 24th International Conference on Human-Computer Interaction, 26 June - 1 July 2022. Online. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-06391-6_33
- C8. Vogiatzidakis P. and **Koutsabasis, P.** (2021) Mid-air gestures for manipulation of multiple targets in the physical space: comparing the usability of two interaction models. CHIGreece 2021, the 1st International Conference of the Greece ACM SIGCHI Chapter, Online November 2021, ACM. <https://doi.org/10.1145/3489410.3489425>
✓ Το άρθρο έλαβε το Best Paper Award του συνεδρίου CHIGreece 2021.
- C9. **Koutsabasis, P.** Partheniadis, K. Gardeli, A. Vogiatzidakis, P. Nikolakopoulou, V. Chatzigrigoriou, P. Vosinakis, S. (2021) Applying the Design Thinking Process for the Development of Mobile Location-Based Games for Cultural Heritage. CHIGreece 2021, the 1st International Conference of the Greece ACM SIGCHI Chapter, Online November 2021, ACM. <https://doi.org/10.1145/3489410.3489419>.
- C10. Vosinakis, S. Nikolakopoulou, V. Nikopoulos, G. Fragkedis, L. Stavrakis, M. Politopoulos, N. **Koutsabasis, P.** (2021) Designing Mixed Reality for Experiences that Provide a View to the Past:

Reviving the Operation of an Industrial Olive Oil Factory using Mixed Reality, 25th Pan-Hellenic Conference on Informatics with International Participation (PCI 2021), 26 - 28 November 2021, Volos, Greece. ACM. <https://doi.org/10.1145/3503823.3503831>

- C11. **Koutsabasis, P.** Gardeli, A. Partheniadis, K. Vogiatzidakis, P. Nikolakopoulou, V. Chatzigrigoriou, P. Vosinakis, S. (2021) Field Playtesting with Experts' Constructive Interaction for Evaluation of Location-Based Games for Cultural Heritage, IEEE Conference on Games, online + Copenhagen, Denmark, August 17-21, 2021. IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/document/9619049>
- C12. **Koutsabasis, P.** Gardeli, A. Partheniadis, K. Vogiatzidakis, P. Nikolakopoulou, V. Chatzigrigoriou, P. Vosinakis, S. (2021) Transferrable UX and gameplay across mobile learning games: An account based on the design thinking process', European Conference on Computer-Supported Cooperative Work, ECSCW 2021, Workshop on Transferable UX, online and in Zurich Switzerland 7-9 June 2021. EUSSET.
- C13. **Koutsabasis, P.** Partheniadis, K. Gardeli, A. Vogiatzidakis, P. Nikolakopoulou, V. Chatzigrigoriou, P. Vosinakis, (2020) Learning About the Heritage of Tinian Marble Crafts with a Location-Based Mobile Game and Tour App, EUROMED 2020, International Conference in Digital Cultural Heritage. 2-5 Noe. Cyprus. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-73043-7_31
- C14. Ioakeim, N. Printezis, P. Skarimpas, C. **Koutsabasis, P.** Vosinakis, S. Stavrakis, M. (2020) Kirini: An Interactive Projection-Mapping Installation for Storytelling about Mediterranean Beekeeping Heritage. EUROMED 2020 International Conference in Digital Cultural Heritage. 2-5 Noe. Cyprus. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-73043-7_16
- C15. Bosta, A. Katsakioris, D. Nikolarakis, A. **Koutsabasis, P.** Vosinakis, S. Stavrakis, M. (2020) Ex Machina - Interactive Museum Kit for supporting educational processes in Industrial Heritage Museums, EUROMED 2020 International Conference in Digital Cultural Heritage. 2-5 Noe. Cyprus. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-73043-7_36
- C16. Stavrakis, M. Gavalas, D. **Koutsabasis, P.** Vosinakis, S. User experience requirements and interface design for the TouristHub trip planning platform (2020) HCI International 2020, 19-24 July, Copenhagen, Denmark. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-49757-6_48
- C17. Stavrakis, M. **Koutsabasis, P.** Gavalas, D. Vosinakis, S. (2020) TouristHub: User experience and interaction design for supporting tourist trip planning, IEEE International Conference on Intelligent Systems, Varna, Voulgaria, 26-28 June 2020. IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/document/9199939>
- C18. **Koutsabasis, P.** Vosinakis, S. Stavrakis, M. Kyriakoulakos, P. (2018) Teaching HCI with the design studio approach: lessons learnt, HCI@PCI session in 22nd Pan-hellenic Conference on Informatics (PCI2018), ACM. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3291533.3291561>
- C19. Gkiti, C. Varia, E. Zikoudi, C. Kyrmanidou, A. Kyriakati, I. Vosinakis, S. Gavalas, D. Stavrakis, M. **Koutsabasis, P.** (2018) i-Wall: A Low-Cost Interactive Wall for Enhancing Visitor Experience and Promoting Industrial Heritage in Museums, World Conference in Digital Cultural Heritage, EUROMED 2018, Nicosia, Cyprus 29 Oct.-3 Noe. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-01762-0_8
- C20. Panopoulou, E. Kouros, K. Pasopoulou, A. Arsenikos, G. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** Stavrakis, M. Gavalas D. (2018) THREADS: A digital storytelling multi-stage installation on industrial heritage, World Conference in Digital Cultural Heritage, EUROMED 2018, Nicosia, Cyprus 29 Oct.-3 Noe. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-01762-0_40
- C21. Gaitanou, M. Charissi, E. Margari, I. Papamakarios, M. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** Gavalas, D. Stavrakis M. (2018) Design of an Interactive Experience Journey in a Renovated Industrial Heritage Site (2018) World Conference in Digital Cultural Heritage, EUROMED 2018, Nicosia, Cyprus 29 Oct.-3 Noe. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-01762-0_13

- C22. Dimitropoulos A. Dimitropoulos K. Kyriakou A. Malevitis M. Syrris S. Vaka S. **Koutsabasis P.** Stavrakis M. Vosinakis S. (2018) The Loom: Interactive Weaving through a Tangible Installation with Digital Feedback, ITN-DCH: Digital Heritage Conference 2017, 23-25 May 2017, Olimje, Slovenia. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-75826-8_17
- C23. Vosinakis, S. Avradinis, N. **Koutsabasis, P.** (2018) Learning about Intangible Heritage through Explorations and Natural Language Interactions in a Multi-Agent Virtual Environment, World Conference in Digital Cultural Heritage, EUROMED 2016, Nicosia, Cyprus 31 Oct.-5 Noe. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-75789-6_14
- C24. **Koutsabasis, P.** and Vosinakis, S. (2016) Adult and Children User Experience with Leap Motion in Digital Heritage: The Cycladic Sculpture Application, World Conference in Digital Cultural Heritage, EUROMED 2016, Nicosia, Cyprus 31 Oct.-5 Noe. Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-48496-9_28
- C25. **Koutsabasis, P.** and Domouzis, C. (2016) Mid-Air Browsing and Selection in Image Collections. International Working Conference on Advanced Visual Interfaces (AVI) 2016, Bari (Italy) 7-10 June 2016, ACM. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2909132.2909248>
- ✓ Με βάση την παραπάνω εργασία, στον φοιτητή του ΤΜΣΠΣ Χρήστο Δομούζη απονεμήθηκε το βραβείο Αριστείας του Πανεπιστημίου Αιγαίου 2017.
- C26. Vosinakis S. **Koutsabasis, P.** Makris, D. and Sagia, E. (2016). A Kinesthetic Approach to Digital Heritage using Leap Motion: The Cycladic Sculpture Application. 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), 2016, 7-9 September, Barcelona, IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7590334>
- C27. Koumoundourou, M. **Koutsabasis, P.** Darzentas, J.S. (2016) Informing the design of mobile device-based patient instructions leaflets: the case of Fentanyl patches. 2016 Design Research Society Conference, 27-30 June 2016, Brighton UK. DRS. <https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2016/researchpapers/140/>
- C28. Anagnostakis, G. Antoniou, M. Kardamitsi, E. Sachinidis, T. **Koutsabasis, P.** Stavrakis, M. Vosinakis, S. Zissis, D. (2016) Accessible Museum Collections for the Visually Impaired: Combining Tactile Exploration, Audio Descriptions and Mobile Gestures. Workshop on Mobile Cultural Heritage, Mobile HCI 2016 (18th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services), Florence, Italy, 5-9 September 2016, ACM. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2957265.2963118>
- C29. Georgiadi, N. Kokkoli-Papadopoulou, E. Kordatos, G. Partheniadis, K. Sparakis, M. **Koutsabasis, P.** Vosinakis, S. Zissis, D. Stavrakis, M. (2016) A Pervasive Role-Playing Game for Introducing Elementary School Students to Archaeology. Workshop on Mobile Cultural Heritage, Mobile HCI 2016 (18th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services), Florence, Italy, 5-9 September 2016, ACM. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2957265.2963117>
- C30. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** Anastassakis, G. (2014) A Platform for Teaching Logic Programming using Virtual Worlds, International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT'14, 7-10 July 2014, Athens, Greece, IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6901569>
- C31. Zissis, D. Lekkas, D. **Koutsabasis, P.** (2013) Design and Development Guidelines for Real-Time, Geospatial Mobile Applications: Lessons from 'MarineTraffic', 10th Int. Conf. in Mobile Web Information Systems (MobiWIS 2013), Paphos, Cyprus 26-28 August, Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-40276-0_9
- C32. **Koutsabasis, P.** Darzentas, J.S. Vosinakis, S. Stavrakis, M. Darzentas, J. (2013) On the Multidisciplinarity of HCI Education: Approaches at a Department of Product & Systems Design Engineering, 2nd Interaction Design and Human Computer Interaction Workshop, within the 5th International Conference on Typography and Visual Communication (ICTVC), 4-5 June 2013 University of Nicosia, Cyprus.

- C33. Papachristos, D. **Koutsabasis, P.** Nikitakos, N. (2012) Usability Evaluation at the Ship's Bridge: A Multi-Method Approach, 4th International Symposium on Ship Operations, Management and Economics, Athens, Greece, Nov. 8-9, 2012.
<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=8cf3bccbfd7dab62e9d6d0dafc7648c101c479f9>
- C34. Patsoule, E. & **Koutsabasis, P.** (2012) Redesigning Web Sites for Older Adults, 5th International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments (PETRA 2012), Crete, Greece, June 6-8 2012, ACM. <https://doi.org/10.1145/2413097.2413114>
- C35. Vosinakis, S. & **Koutsabasis, P.** (2012) Using Virtual Worlds to Support Interaction Design Studio Courses, Experiential Learning in Virtual Worlds, 12th-14th March 2012, Prague, Czech Republic, Interdisciplinary Press. <https://www.syros.aegean.gr/users/spyrosv/papers/prague12.pdf>
- C36. Zissis, D. Lekkas, D. **Koutsabasis, P.** (2011) Cryptographic Dysfunctionality-A Survey on User Perceptions of Digital Certificates, International Conference in Global Security Safety and Sustainability, Thessaloniki, Greece, 24-26 August 2011, Springer LNCS.
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-33448-1_12
- C37. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** & Zaharias, P. (2011) An Exploratory Study of Problem-Based Learning in Virtual Worlds, VS-Games 2011, May 4-6 2011, Technical University of Athens (NTUA), Athens, Greece, IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5962093>
- C38. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** Zaharias, P. (2011) Problem-based Learning in Virtual Worlds: a Case Study in User Interface Design, 20th - 22nd March 2011, Prague, Czech Republic., Interdisciplinary Press.
- C39. Vosinakis, S. & **Koutsabasis P.** (2011) A Framework for Problem-Based Learning Activities in Virtual Worlds, CIE2011 (Conference on Informatics in Education) Pireus, Greece, 8-9 October, 2011. <https://extev.syros.aegean.gr/papers/C40.pdf>
- C40. Oikonomou, D. Moulitanitis, V. Lekkas, D. **Koutsabasis, P.** (2009) Decision Support System Design for Cooperation in Emergency Situations at the Hellenic Centre of Emergency Response (EKAB), International Workshop on Mobile Information Technology for Emergency Response in conjunction with the ISCRAM'2009 Conference, May 10th, Goteborg, Sweden.
- C41. **Koutsabasis, P.** and Darzentas, J. (2008) Item-based Filtering and Semantic Networks for Personalized Web Content Adaptation in E-Commerce. Lecture Notes in Artificial Intelligence; Vol. 5138, Springer, Proceedings of the 5th Hellenic conference on Artificial Intelligence: Theories, Models and Applications (eds. J. Darzentas, G. Vouros, A. Arnellos, S. Vosinakis) 2-4 October, Syros, Greece, Springer LNAI. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-87881-0_14
- C42. Dougalis, E. Stavrakis, M. **Koutsabasis, P.** (2008) Supporting Educational Processes in Academia with a Collaborative Content Management Platform: Longitudinal Implications in Education, Administration and Social Life. ICIETE'08, International Conference on Institutional Evaluation Techniques in Education, Samos, Greece, 27-29 June 2008.
- C43. **Koutsabasis, P.** Spyrou, T. and Darzentas, J. (2007) Evaluating Usability Evaluation Methods: Criteria, Method and a Case study, Proceedings of the 12th International Conference on Human-Computer Interaction, Beijing, China, 2007, Vol. 4550, Springer LNCS.
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-73105-4_63
- C44. Stavrakis, M. Viorres, N. **Koutsabasis, P.** Darzentas, J. (2007) A Theoretical Framework of Co-Purposing in Systems Design, Proceedings of the 12th International Conference on Human-Computer Interaction, Vol. 4558, Beijing, China, 2007, Springer LNCS.
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-73354-6_20
- C45. Viorres, N. Papadopoulos, X. Stavrakis, M. Vlachogiannis, E. **Koutsabasis, P.** Darzentas, J. (2007) Major HCI Challenges for Open Source Software Adoption and Development, Proceedings of the 12th International Conference on Human-Computer Interaction, Vol. 4564, Beijing, China, 2007, Springer LNCS. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-73257-0_50

- C46. **Koutsabasis, P.** Spyrou, T. Darzentas, J.S. and Darzentas, J. (2007) On the Performance of Novice Evaluators in Usability Evaluations, 11th Panhellenic Conference on Informatics (PCI 2007) at Patras, Greece, 18-20 of May 2007. http://pci2007.upatras.gr/proceedings/PCI2007_volA/A_067-076_Koutsabasis.pdf
- C47. Vosinakis, S. **Koutsabasis, P.** Stavrakis, M. Viorres, N. Darzentas, J. (2007) Supporting Conceptual Design in Collaborative Virtual Environments, 11th Panhellenic Conference on Informatics (PCI 2007) at Patras, Greece, 18-20 of May 2007. http://pci2007.upatras.gr/proceedings/PCI2007_volA/A_047-056_Vosinakis.pdf
- C48. Nomikos, S. **Koutsabasis, P.** Darzentas J.S. Spyrou T. Darzentas, J. (2006) Towards a Conceptual Framework for the Design of Smart Packaging Services in Print and Cross-Media: the Role of Decision Support Systems, The International Conference Printing Technology, St Petersburg, Russia, 2006.
- C49. Darzentas, J. Arnellos, A. Darzentas, J.S. **Koutsabasis, P.** Spyrou, T. Viorres, N. Vlachogiannis, E. Velasco, C.A. Mohamad, Y. Abascal, J. Tomas-Guerra, J. Arrue-Recondo, M. Tsopelas, N. and Floratos, N. (2003), IRIS: Implementing an Open Environment Supporting Inclusive Design of Internet Applications. Human-Computer Interaction INTERACT'03 M. Rauterberg et al. (Eds.) IFIP, 2003, pp. 749-752. IOS Press.
- C50. Viorres, N. **Koutsabasis, P.** Arnellos, A. Darzentas, J. S. Velasco, C. Mohamad, Y. Spyrou, T. Darzentas, J. (2003) An Approach for Personalisation and Content Adaptation of Internet Applications based on User and Device Profiles, in Proceedings of HCI International 2003, 24-26 June 2003, Heraklion, Crete, Lawrence Erlbaum.
- C51. Spyrou T. Darzentas J. S. **Koutsabasis P.** Papadopoulos C. Hands, J. Darzentas J. (2002) Application and Evaluation of Standard-based, Web Brokerage Services: Addressing Industrial Designers' Needs for Technical Data, Proceedings of the 30th International Conference on Computers and Industrial Engineering, island of Tinos, Greece, June 29-July 2, 2002.
- C52. Velasco, C.A. Mohamad, Y. Gappa, H. Nordbrock, G. Pieper, M. Darzentas, J. Darzentas, J.S. **Koutsabasis, P.** Spyrou, T. (2002) IRIS: Towards an Environment that Supports Internet Design for All, International Conference on Assistive Technology (ICAT 2002) 24th - 25th April 2002, Derby, UK.
- C53. Darzentas, J. S. **Koutsabasis, P.** Spyrou, T. Velasco, C. A. Gappa, H. Nordbrock, G. and Darzentas, J. (2001) Enhancing the Applicability and Impact of Recommendations and Tools for Accessibility of Internet Services, presented in INTERACT 2001 (8th IFIP TC 13 conference on Human-Computer Interaction) in terms of Workshop on issues on the application of guidelines to the design of HCI systems for older people and people with disabilities. IOS Press.
- C54. **Koutsabasis, P.** Darzentas, J. S. Spyrou, T. Velasco, C. A. Mohamad, Y. Darzentas, J. (2001) Towards an Environment that Supports Internet Designers to Design for All, in Advances in Human-Computer Interaction I, 1st Panhellenic Conference on Human computer Interaction, December 7-9, Patras, Greece.
- C55. **Koutsabasis, P.** Darzentas J. S., Spyrou T., Abascal, J. Darzentas J. (2001) Designing Internet-based Systems and Services for All: Problems and Solutions, Proceedings of the 1st International Conference on User Access in Human-Computer Interaction, held under the same organisation with 9th International Conference on Human-Computer Interaction, August 5-10, New Orleans, Lawrence Erlbaum.
- C56. Theodoropoulos, V. **Koutsabasis, P.** Darzentas J.S. Spyrou T. Darzentas J., (2001) Designing a Postgraduate Curriculum in information systems: A Greek case, Proceedings of the 8th European Conference on Information Systems, Bled, Slovenia, 27-29 July 2001, pp. 1070-1080.
- C57. **Koutsabasis, P.** Darzentas, J. S., Spyrou, T. Lambrinoudakis, K., Darzentas, J. (2000) Aiding Designers to Design for All: The IRIS Approach, poster presentation in Proceedings of 6th ERCIM International Workshop on User Interfaces for All, Florence, Italy, 24-25 October, pp. 345-347.

- C58. **Koutsabasis P.**, Darzentas J. S., Spyrou T., Darzentas J., (1999), Facilitating User–System Interaction: the GAIA Interaction Agent, Proceedings of 32nd Hawaiian International Conference on System Sciences (HICSS 99), pp. 322, 5-8 January 1999, Maui, Hawaii, IEEE.
- C59. **Koutsabasis P.**, Darzentas J. S., Spyrou T., Darzentas J., (1998) An Interaction Agent in a Brokerage Environment: Methodology, Design and Application, short paper, proceedings of first ACM SIGART International Workshop on Interaction Agents, held in conjunction with ACM AVI98 (Advanced Visual Interfaces) pp. 58-61, L'Aquila, Italy, 24 May 1998. ACM.
- C60. **Koutsabasis P.**, Darzentas J. S., Spyrou T., Darzentas J. (1998), Intelligent Agents and Information Brokerage, Proceedings of 12th National Conference of the Greek Operational Research Society, pp. 1023-1042, Pythagorion, Samos, Greece, 4-6 September 1998.

4.1.5 Εθνικά συνέδρια

- C61. Χατζηγηρηγορίου Π., Νικολακοπούλου Β., Καλλιαμπέτσου Δ, Γαρδέλη Α., Αναστασάκης Γ., Βοσινάκης Σ., **Κουτσαμπάσης Π.** (2019) Ο Νεότερος Ελληνικός αστικός πολιτισμός μέσα από το ρεμπέτικο: Η περίπτωση του Εικονικού Μουσείου “Αρχείου Κουνάδη”, Πρώτο Διεθνές Συνέδριο “Φερεκύδης”, Ο Νεότερος Δυτικός Πολιτισμός και οι Ελληνικές Αναφορές του. 7-9 Ιουνίου 2019. Ερμούπολη, Σύρος.
- C62. Χατζηγηρηγορίου Π., Νικολακοπούλου Β., **Κουτσαμπάσης Π.** Βοσινάκης Σ. (2019) Μουσείων Τόπος: Σύνδεση υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς με χρήση προηγμένης τεχνολογίας. Πρώτο Διεθνές Συνέδριο “Φερεκύδης”, Ο Νεότερος Δυτικός Πολιτισμός και οι Ελληνικές Αναφορές του. 7-9 Ιουνίου 2019. Ερμούπολη, Σύρος.
- C63. **Κουτσαμπάσης Π.** (2018) Εύρος και Αποτίμηση Διαδραστικών Τεχνολογιών για την Ανάδειξη της Πολιτιστικής Κληρονομιάς, 8ο Διαπανεπιστημιακό Σεμινάριο Βιώσιμης Ανάπτυξης, Πολιτισμού και Παράδοσης, Σύρος, 25-30 Ιουνίου 2018.

4.1.6 Διακρίσεις ερευνητικού έργου

Έξι (6) συνολικά ετεροαναφορές από επιστημονική εργασία ανασκόπησης. Το άρθρο ανασκόπησης A Systematic Literature Review of Gesture Elicitation Studies, their Referents, and Gesture Vocabularies του περιοδικού ACM Computing Surveys (έτος δημοσίευσης 2024) περιέχει συνολικά έξι (6) ετεροαναφορές σε εργασίες μου στο πεδίο των μελετών εκμείευσης χειρονομιών και της εναέριας αλληλεπίδρασης ανθρώπου-υπολογιστή.

Πέντε (5) συνολικά ετεροαναφορές από ερευνητική επιστημονική εργασία. Το άρθρο με τίτλο Consistent, Continuous, and Customizable Mid-Air Gesture Interaction for Browsing Multimedia Objects on Large Displays, που έχει δημοσιευτεί στο Int.J.Hum.Comp.Int. (July, 2022) και έχει συ-συγγραφέα την καθ. Pattie Maes (διευθύντρια επί χρόνια του MIT Media Lab και του Fluid Interfaces group) περιέχει συνολικά πέντε (5) ετεροαναφορές σε εργασίες μου σχετικά με την εναέρια αλληλεπίδραση με χειρονομίες (mid-air gestural interaction), ενώ αναφέρει ιδιαίτερα:

- *More recently, Vogiatzidakis & Koutsabasis (2019) computed a consistency rate (CR) by computing the agreement for one user ... this is similar in principle to our case where the same command could be used on different media types, but always on the same device.*
- *Vogiatzidakis & Koutsabasis (2020) introduced a consistency routine process that checks gesture proposals for consistency before incorporating them into a real system.*
- *To compensate the problems posed by fine-grained finger pointing, users' hands are depicted as enlarged circles for each finger on the display (Fig. 2j), as recommended (Koutsabasis & Domouzis, 2016).*
- *Evaluation. This section reports the results of an experiment performed on the third Lui version, according to a procedure inspired by Vogiatzidakis & Koutsabasis (2022).*

Best paper award. Salento XR 2022, 1st International Conference on Extended Reality, Lecce, Italy, July 6-8, 2022. Η εργασία με τίτλο “3D Audio + Augmented Reality + AI Chatbots + IoT: An Immersive Conversational Cultural Guide” απέσπασε το βραβείο καλύτερου άρθρου (Best Paper award)."

Most cited article. International Journal of Human-Computer Interaction (2021, 2022) Η εργασία με τίτλο “Empirical Research in Mid-Air Interaction: A Systematic Review”, που δημοσιεύτηκε στο περιοδικό International Journal of Human-Computer Interaction ήταν στην πρώτη δεκάδα των εργασιών με τις περισσότερες ετεροαναφορές της τελευταίας τριετίας του περιοδικού κατά το χρονικό διάστημα 2019-2021 και εμφανιζόταν στο journal homepage.

Best paper award, CHI Greece 2021. Η εργασία με τίτλο “Mid-air gestures for manipulation of multiple targets in the physical space: comparing the usability of two interaction models” που παρουσιάστηκε στο συνέδριο CHIGreece 2021, the 1st International Conference of the Greece ACM SIGCHI Chapter, 26-28 Nov., απέσπασε το βραβείο καλύτερου άρθρου (Best Paper award).

Most cited article, Design Studies (2018-2019). Η εργασία με τίτλο “On the Value of Virtual Worlds for Collaborative Design” που δημοσιεύτηκε στο περιοδικό Design Studies ήταν για πάνω από ένα έτος το 3^ο στη λίστα των Most Cited Articles του περιοδικού κατά την πενταετία 2012-2017 και εμφανιζόταν στο journal homepage.

Βραβείο Αριστείας του Πανεπιστημίου Αιγαίου 2017. Με βάση την εργασία με τίτλο “Mid-Air Browsing and Selection in Image Collections” που παρουσιάστηκε στο συνέδριο International Working Conference on Advanced Visual Interfaces (AVI) 2016, Bari (Italy) 7-10 June 2016, απονεμήθηκε στον φοιτητή του ΤΜΣΠΣ Χρήστο Δομούζη το βραβείο Αριστείας του Πανεπιστημίου Αιγαίου 2017. Επρόκειτο για εργασία που βασίστηκε στη διπλωματική εργασία του, που είχε επιβλέψει.

Outstanding Reviewer για το περιοδικό Design Studies (2014).

Youth in Innovation award, EU (2007). Ομάδα φοιτητών (Ελένη Τσιουμπλέκου, Δημ. Γερονικολός) που επέβλεψα για την εκπόνηση εργασίας διαμόρφωσης πολύ-κριτηριακού πλαισίου ελέγχου προσβασιμότητας ξενοδοχείων και σχεδίασης πληροφορίας για σχετικές ιστοσελίδες, έλαβε βραβείο Youth in Innovation στο σχετικό διαγωνισμό της ΕΕ (2007).

4.2 Έργα Έρευνας και Ανάπτυξης

Επιστημονικά υπεύθυνος¹:

1. (2024 – 2025) Μεθοδολογικό πλαίσιο και εργαλεία για τη συμμετοχική σχεδίαση διαδραστικών εγκαταστάσεων χωρικής επαυξημένης και μεικτής πραγματικότητας στις τέχνες και τον πολιτισμό. Βιομηχανικό Διδακτορικό, Πέτρου Πρίντεζη, σε συνεργασία με την εταιρία White Fox.
2. (2021-2025) Ανάδειξη της Γεωλογικής Κληρονομιάς της Σύρου μέσα από Διαδραστικά Συστήματα (προγραμματική σύμβαση με το Δήμο Σύρου-Ερμούπολης).
3. (2018-2021) Μουσείων Τόπος. ΤΔΚ-15171 (Ερευνώ-Δημιουργώ-Καινοτομώ).

Τεχνικά υπεύθυνος (technical coordinator):

4. (2000-2003) IST IRIS: Incorporating the Requirements of People with Disabilities to Internet-based Systems.

Αναπληρωτής επιστημονικά υπεύθυνος:

5. (2020-2023) VHSS (Virtual Historic Sailing Ships), Ανάδειξη της ναυτικής πολιτιστικής κληρονομιάς με την ανάπτυξη ολοκληρωμένης πλατφόρμας 3D ψηφιακών αναπαραστάσεων

¹ Ως πρόεδρος του τμήματος έχω διατελέσει επιστημονικά υπεύθυνος και σε διάφορα έργα ανάπτυξης του τμήματος (επιχορήγηση ΤΣΜΕΔΕ, προγράμματα υποτροφιών, ταμείο από παρακράτηση εσόδων μεταπτυχιακών, κ.α.) που δεν περιλαμβάνονται σε αυτήν την λίστα.

ιστορικών ιστιοφόρων. Ειδικές Δράσεις «Υδατοκαλλιέργειες» - «Βιομηχανικά Υλικά» - «Ανοικτή Καινοτομία στον Πολιτισμό»

6. (2018-2021) ΕΔΚ (Ερευνώ-Δημιουργώ-Καινοτομώ) ToustHub, Συνάθροιση και Παροχή Ολοκληρωμένων Τουριστικών και Ταξιδιωτικών Υπηρεσιών
7. (2018-2021) ΕΔΒΜ SocialVR.
8. (2019-2021) Erasmus+ DESINNO (Design and Innovation Capacity Building in India)

Προσκεκλημένο μέλος της συμβουλευτικής επιτροπής (advisory board) της ομάδας διοίκησης (project management board):

9. (2017-2019) Horizon 2020 CULT-COOP Virtual Multimodal Museums (<http://vi-mm.eu>).

Μέλος της ερευνητικής ομάδας:

10. (2023-2025) IMAGINE MOCAP, ΕΛΙΔΕΚ.
11. (2023-2025) VR4ALL: Virtual Reality for All, Erasmus+, EU.
12. (2023-2025) HERITACT: Bridging the past and the future of cities through cultural heritage, New European Bauhaus, EU.
13. (2021-2023) OHIVE - Σχεδίαση και Ανάπτυξη Καινοτόμων Ψηφιακών Τεχνολογικών Υποδομών και Υπηρεσιών για την Υποστήριξη και οριζόντια παρακολούθηση αγροδιατροφικών πρακτικών. - Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Νότιο Αιγαίο 2014-2020»
14. (2021-2023) Περιφερειακή Αριστεία: Ψηφιακός Μετασχηματισμός Νοτίου Αιγαίου στον Πολιτισμό και Τουρισμό.
15. (2017-2019) Εικονικό Μουσείο Αρχείου Κουνάδη, Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος.
16. (2016-2017) MOOCAP (MOOCs for Accessibility Partnership). Erasmus+ EU
17. (2014-2015) Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα: Συγγραφή βιβλίου με τίτλο Αξιολόγηση Διαδραστικών Συστημάτων με Επίκεντρο τον Χρήστη: Ευχρηστία, Προσβασιμότητα, Εμπειρία του Χρήστη, Συνεργατική Εργασία. ΚΑΛΛΙΠΟΣ.
18. (2004-2007) IST BenToWeb (Benchmarking Tools and Methods for the Web, IST-2-004275), EU.
19. (2003-2005) IST IDCnet (Inclusive Design Curriculum Network, IST-2001-38786), EU.
20. (2000-2003) Διακρατική Συνεργασία Ελλάδας-Σλοβενίας. Χρήση μεθόδων και συστημάτων Βασισμένων σε Γνώση στην εκπαιδευτική διαδικασία. Συνεργασία με Laboratory for decision processes and knowledge-based systems, Faculty of Organisational Sciences, University of Maribor. EU.
21. (2000-2002) IST GUARDIANS (Gateway to User Access of Remote and Distributed Information and Network Services). EU.
22. (1999-2001) ACTS GESTALT (Getting Education Systems Talking Across Leading edge Technologies). EU.
23. (1996-1999) ACTS GAIA (Generic Architecture for Information Availability). EU.
24. (1996-1998) ACTS RENAISSANCE (Integration of High-Performance Services for Interactive Vocational Training). EU.

Μέλος της ομάδας ανάπτυξης:

25. (2007-2008) Συνεργατική Σχεδίαση και Διαδικτυακό Μάρκετινγκ στον κλάδο της Λαϊκής Παραδοσιακής Τέχνης, ΕΛΚΕΑ.
26. (2005-2007) E-FOLKART, Ηλεκτρονικές υπηρεσίες για την υποστήριξη της παραδοσιακής λαϊκής τέχνης. ΕΛΚΕΑ.

27. (2006-2010) EUREKA F-JEWEL, Functional Jewellery That Adds Aesthetics and Durability To Quality-Of-Life Enhancing Medical Appliances. EU.
28. (2005-2010) EUREKA RIGHTFIT, Making Garments That Fit Consumers' Needs And Wants. EU.
29. (2004-2010) DesignReq, Γενικευμένη Αρχιτεκτονική Συνεργατικού Συστήματος Υποστήριξης της Σχεδίασης Επίπλου, ΕΛΚΕΔΕ.
30. (2002-2004) EQUAL ΝΕΩΡΙΟΝ II - Προώθηση της ανταγωνιστικότητας και διασφάλιση της απασχόλησης στη ναυπηγική βιομηχανία. Συγχρηματοδοτούμενο έργο της Ευρωπαϊκής Ένωσης.
31. (1999-2000) ΕΠΕΑΕΚ, RESEXP "Διερεύνηση εναλλακτικών τρόπων χρηματοδότησης της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης μέσω της αξιοποίησης της κινητής και ακίνητης περιουσίας των ιδρυμάτων με μεγάλη γεωγραφική διασπορά".
32. (1999-2000) ΕΠΕΑΕΚ, RESINFO "Έρευνα της διασύνδεσης προπτυχιακών και μεταπτυχιακών σπουδών και της αγοράς εργασίας για σπουδές Πληροφοριακών & Επικοινωνιακών Συστημάτων".
33. (1999-2000) GUnet - Greek National Directory Services.
34. (1999-1999) ΕΔΕΤ, Μελέτη Οργάνωσης και Λειτουργίας των Δικτυακών Υπηρεσιών της ΕΔΕΤ (Εθνικό Δίκτυο Έρευνας και Τεχνολογίας).
35. (1998-2001) ΥΠΕΠΘ, ΑΙΓΑΙΟ-NET, "Σχεδίαση, Μελέτη, Ανάπτυξη δικτύου και υπηρεσιών στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου", Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων.
36. (1997-1997) HEDIVAN (Hellenic Electronic Data Interchange Value Added Network), Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

4.3 Επιστημονικές Επιτροπές και Κρίσεις

4.3.1 Επιστημονικές Ενώσεις (μέλος)

1. ACM
2. ACM SIGCHI (Special Interest Group in Computer-Human Interaction).
3. ACM Greek charter on CHI (Gr-CHI) - Μέλος συντονιστικής επιτροπής 2011, 2020-2024.
<https://greekchi.acm.org/>
4. EUSSET – European Society for Socially Embedded Technologies
5. Ινστιτούτο Σύρου, <https://syrosinstitute.eu/>

4.3.2 Επιστημονικές Επιτροπές Περιοδικών

1. Frontiers in Computer Science, Human-Media Interaction, Frontiers.
2. Computers, MDPI.
3. Information, MDPI.
4. International Journal of Technology and Human Interaction, IGI Global.
5. International Journal of Art, Culture and Design Technologies (IJCADT).
6. International Journal of Computational Methods in Cultural Heritage, IGI Global.

4.3.3 Οργανωτικές και Επιστημονικές Επιτροπές Συνεδρίων

1. 2024. 5th CAA-GR International Conference “Transforming heritage research in a transforming world”. Serres, Greece. Greek Chapter of the Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA) International network. Scientific Committee member.
2. 2023. CHIGreece. 1st International Conference of the Greek SIGCHI Chapter. Athens, Greece. Publications and Proceedings Chair.
3. 2023. 1st Workshop on Accessibility and Multimodal Interaction Design Approaches in Museums for People with Impairments. held as part of the MobileHCI2023 Conference <https://mobilehci.acm.org/2023/> Workshop chair.
4. 2023. ACM International Conference on Mobile Human-Computer Interaction (MobileHCI). Athens. 2023. Associate Program Committee Member.
5. 2023. Leading and Managing in the Digital Era, June 13-23, Athens, Syros, Greece. Scientific Committee member.
6. 2021. CHIGreece. 1st International Conference of the Greek SIGCHI Chapter. Online, Athens, Greece. Publications and Proceedings Chair.
7. 2021. ACM Conference on Interaction Design and Children (IDC), Associate Chair. Online. Athens, Greece. Associate Program Committee Member.
8. 2021. IEEE Conference on Games, Online, Associate Program Committee. Copenhagen, Denmark.
9. 2020. International Conference on Advanced Visual Interfaces. Ischia Island (Naples), Italy, June 9-12, 2020. Program Committee member.
10. 2016. Euromed 2016, International Conference on Digital Heritage, Program Committee member, 31 Oct. – 5 Nov. 2016, Cyprus. Scientific Committee member.
11. 2016. 8th Computer Science and Electronic Engineering (CEEC), University of Essex, UK, September 2016, IEEE. Scientific Committee member.
12. First International Design Workshop on 3D Printing Technology for Recycling Plastic (The new raw), Hermoupolis, Syros, 5-12 September, 2015. Συνεργασία με TU Delft, Better Future Factory Design Studio, Σχολή Αρχιτεκτόνων ΕΜΠ, τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Scientific Committee member.
13. 8th International Conference on Information Technology: New Generations (ITNG 2011), Las Vegas, USA 13th -15th April 2011. Program Committee member.
14. 5th Hellenic Conference on Artificial Intelligence, Syros, Greece, 2-4 October 2008. Program Committee member.

4.3.4 Κριτής σε Επιστημονικά Περιοδικά

1. ACM Transactions in Computer-Human Interaction (ACT TOCHI)
2. ACM Computing Surveys, ACM
3. International Journal of Human-Computer Studies, Elsevier
4. International Journal of Human-Computer Interaction, Taylor & Francis
5. Behaviour & Information Technology, Taylor & Francis
6. Design Studies, Elsevier (recognized as outstanding reviewer in 2014)
7. Digital Applications in Cultural Heritage, Elsevier,
8. Ergonomics, Taylor & Francis
9. Cartography and Geographic Information Science, Taylor and Francis.

10. Presence: Virtual and Augmented Reality, MIT Press.
11. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, IEEE
12. Frontiers in Virtual Reality, Frontiers
13. Frontiers in Computer Science –Human-Media Interaction
14. CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, Springer
15. Technology and Society, Elsevier.
16. ACM Journal on Computing and Cultural Heritage.
17. Computers & Education, Elsevier
18. Entertainment Computing, Elsevier
19. IEEE Transactions on Games
20. Personal and Ubiquitous Computing, Springer
21. Journal of Network and Computer Applications, Elsevier
22. Multimodal Technologies and Interaction, MDPI.
23. IEEE Access.
24. Environment and Planning B: Urban Analytics and City Science, Sage Publications
25. Sensors, MDPI
26. Applied Sciences, MDPI
27. Informatics, MDPI
28. Information, MDPI
29. International Journal of Computational Methods in Cultural Heritage, IGI Global
30. International Journal of Technology and Human Interaction, IGI Global
31. Journal of Interaction Science, Springer
32. Journal of Universal Computer Science
33. Mediterranean Archaeology & Archaeometry
34. Sustainability, MDPI.
35. Technologies, MDPI.

4.3.5 Κριτής σε Επιστημονικά Συνέδρια

1. 2023. INTERACT 2023 the 19th International Conference of Technical Committee 13 (Human-Computer Interaction) of IFIP (International Federation for Information Processing), York, UK. 2023.
2. 2023. ACM International Conference on Mobile Human-Computer Interaction. Athens. 2023.
3. 2023. CHIGreece. 2nd International Conference of the Greek SIGCHI Chapter. Athens, Greece.
4. 2023. Leading and Managing in the Digital Era, June 13-23, Athens, Syros, Greece.
5. 2022 - ACM SIGCHI Conference on Human factors in Computing Systems, April 30–May 5 New Orleans, LA.
6. 2021. CHIGreece. 1st International Conference of the Greek SIGCHI Chapter. 26-28 November. Online (Athens, Greece).
7. 2021. EAD (European Academy of Design) Conference. 11-16 October 2021. Online.

8. 2021 – Interaction Design and Children, ACM, Athens Greece.
9. 2021 – 8th IFIP TC.13 International Conference on Human-Computer Interaction – INTERACT 2021, Bari Italy.
10. 2021 - ACM SIGCHI Conference on Human factors in Computing Systems, Yokohama, Japan, online.
11. 2020 IEEE VR 27th IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces March 22nd - 26th, 2020, Atlanta, Georgia, USA.
12. 2020 - ACM SIGCHI Conference on Human factors in Computing Systems, April 25-30, Honolulu, Hawaii, USA.
13. 2019 - IFIP INTERACT, 2019, 7th IFIP TC.13 International Conference on Human-Computer Interaction – INTERACT 2019 2 – 6 September, 2019, Paphos, Cyprus.
14. 2019 - IEEE VR 2019, 26th IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces, March 23rd through March 27th, 2019, Osaka, Japan.
15. 2019 - DESFORM 2019, Design and Semantics of Form and Movement, XI EDITION, October 9-11 2019, MIT Cambridge, MA.
16. 2018 - PCI2018, 22nd Pan-hellenic Conference on Informatics, ACM.
17. 2018 - 27th International Conference on Robotics in Alpe-Adria Danube Region, 6-8 June, Patras, Greece.
18. 2017 - ACM SIGCHI Conference on Designing Interactive Systems (DIS), 10-15 June 2017, Edinburg, Scotland, UK.
19. 2017 - ACM SIGCHI Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (MOBILEHCI), 4th - 7th September, Vienna.
20. 2017 - 2nd International Symposium on Virtual Archaeology, Museums and Cultural Tourism, 23-26 Sept. Delphi, Greece.
21. 2016 - ACM SIGCHI Conference on Human factors in Computing Systems, April 18-03, 2016, Seoul, Korea.
22. 2016 - ACM AVI 2016 International Conference on Advanced Visual Interfaces. 6-9 June, 2016, Bari, Italy.
23. 2016 - Euromed 2016, International Conference on Digital Heritage, 31 Oct. – 5 Nov. 2016, Cyprus.
24. 2016 - 8th Computer Science and Electronic Engineering (CEECE), University of Essex, UK, September 2016, IEEE.
25. 2011 - 8th International Conference on Information Technology: New Generations (ITNG 2011), Las Vegas, USA 13th -15th April 2011.
26. 2010 - ACM SIGCHI Conference on Human factors in Computing Systems, 28th ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, 10-15 April, 2010, Atlanta, USA.
27. 2008 - 5th Hellenic Conference on Artificial Intelligence, Syros, Greece, 2-4 October 2008.
28. 2007 - ACM SIGCHI Conference on Human factors in Computing Systems, San Jose, CA, USA — April 30 - May 03, 2007.
29. 2007 - Applied Computing 2007, IADIS International Conference, Salamanca, Spain, 18-20 February 2007.
30. 2006 - Applied Computing 2006, IADIS International Conference, San Sebastian, Spain, 25-28 Feb 2006.
31. 2005 - INTERACT 2005, the Tenth IFIP TC13 International Conference on Human-Computer Interaction, 12-16 September 2005, Rome, Italy.

32. 2002 - HICSS 35 – 35th Hawaiian International conference on Systems Sciences, 7-10 January, 2002, island of Hawaii, Hawaii.
33. 2001 - Panhellenic conference on Human - Computer Interaction, (PCHCI 2001), 6-8 Dec. 2001, Patra, Greece.
34. 1998 - 12ο Εθνικό Συνέδριο της Ελληνικής Εταιρίας Επιχειρησιακών Ερευνών (ΕΕΕΕ), Πυθαγόρειο, Σάμος, 3-6 Σεπτ. 1998.

5 ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΕΡΓΟ

(Βλ. Παράρτημα 2 για σύνοψη της διδασκαλίας μαθημάτων ανά ακαδημαϊκό έτος)

5.1 Διδασκαλία σε Προπτυχιακά Προγράμματα Σπουδών

Στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου, τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, έχω διδάξει τα παρακάτω μαθήματα.

2023-2024

- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου
- «Ειδικά Θέματα Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου – Η/Υ», ΥΕΚ Ι Μάθημα 7^{ου} Εξαμήνου.
- «Σχεδίαση Υπηρεσιών» ΥΕΚ ΙΙΙ Μάθημα 7^{ου} Εξαμήνου.
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου.
- «Σχεδίαση και Προγραμματισμός Εφαρμογών σε Φορητές Συσκευές», ΥΕΚ Ι Μάθημα του 8^{ου} εξαμήνου.
- Σχεδίαση για Όλους, ΥΕΚ ΙΙΙ Μάθημα 8^{ου} Εξαμήνου.

2022-2023

- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου
- Πληροφορική, (εργαστήριο), Μάθημα 1^{ου} εξαμήνου.
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου
- «Σχεδίαση και Προγραμματισμός Εφαρμογών σε Φορητές Συσκευές», ΥΕΚ Ι Μάθημα του 8^{ου} εξαμήνου.

2021-2022

- «Προηγμένες Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης και Εφαρμογές» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου
- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου
- «Σχεδίαση και Προγραμματισμός Εφαρμογών σε Φορητές Συσκευές», ΥΕΚ Ι Μάθημα του 8^{ου} εξαμήνου.
- «Σχεδίαση για Όλους» ΥΕΚ 3 Μάθημα 8^{ου} εξαμήνου.

2020-2021

- «Προηγμένες Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης και Εφαρμογές» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου
- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου
- «Σχεδίαση και Προγραμματισμός Εφαρμογών σε Φορητές Συσκευές», ΥΕΚ Ι Μάθημα του 8^{ου} εξαμήνου.
- «Σχεδίαση για Όλους» ΥΕΚ 3 Μάθημα 8^{ου} εξαμήνου.

2019-2020

- «Προηγμένες Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης και Εφαρμογές» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου
- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου

2018-2019

- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 6^{ου} Εξαμήνου
- «Σχεδίαση και Προγραμματισμός Εφαρμογών σε Φορητές Συσκευές», ΥΕΚ Ι Μάθημα του 8^{ου} εξαμήνου.

2017-2018

- «Προηγμένες Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης και Εφαρμογές» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2017-2018)
- «Τεχνολογική Υποστήριξη Συνεργατικής Εργασίας» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2017-2018)
- «Σχεδίαση για Όλους», ΥΕΚ Ι Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου(κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2017-2018)
- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου(κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2017-2018)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2017-2018)

2016-2017

- «Προηγμένες Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης και Εφαρμογές» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2016-2017)
- «Τεχνολογική Υποστήριξη Συνεργατικής Εργασίας» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2016-2017)
- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου(κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2016-2017)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2016-2017)
- «Τεχνολογίες και Μεθοδολογίες Προγραμματισμού» ΥΠ Μάθημα του 2^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2016-2017)
- «Σχεδίαση για Όλους», ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου(κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2016-2017)

2015-2016

- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου(κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2015-2016)
- «Τεχνολογική Υποστήριξη Συνεργατικής Εργασίας» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2015-2016)
- «Προηγμένες Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης και Εφαρμογές» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2015-2016)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2015-2016)
- Σχεδίαση και Προγραμματισμός για τον Παγκόσμιο Ιστό ΥΕΚ Ι Μάθημα του 8^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2015-2016)

2014-2015

- «Τεχνολογική Υποστήριξη Συνεργατικής Εργασίας» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2014-2015)
- «Προηγμένες Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης και Εφαρμογές» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2014-2015)
- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου(κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2014-2015)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2014-2015)
- «Σχεδίαση και Προγραμματισμός Εφαρμογών για Φορητές Συσκευές» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 8^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2014-2015)
- «Στούντιο 7α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 8^{ου} Εξαμήνου(κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2014-2015)

2013-2014

- Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2013-2014)
- «Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2013-2014)

- «Πληροφορική II» ΥΠ Μάθημα του 3^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2013-2014)
- «Τεχνολογίες, Μεθοδολογίες Προγραμματισμού II» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2013-2014)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2013-2014)
- «Τεχνολογία και Προγραμματισμός στο Διαδίκτυο» ΥΠ Μάθημα του 6^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2013-2014)

2012-2013

- «Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2012-2013)
- «Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη» ΥΕΚ I Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2012-2013)
- «Τεχνολογίες, Μεθοδολογίες Προγραμματισμού II» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2012-2013)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2012-2013)
- «Τεχνολογία και Προγραμματισμός στο Διαδίκτυο» ΥΠ Μάθημα του 6^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2012-2013)

2011-2012

- «Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2011-2012)
- «Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη» ΥΕΚ I Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2011-2012)
- «Τεχνολογίες, Μεθοδολογίες Προγραμματισμού II» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2011-2012)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2011-2012)
- «Σχεδίαση Πληροφορίας» ΥΕΚ I Μάθημα του 8^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2011-2012)

2010-2011

- «Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2010-2011)
- «Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη» ΥΕΚ I Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2010-2011)
- «Τεχνολογίες, Μεθοδολογίες Προγραμματισμού II» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2010-2011)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2010-2011)

2009-2010

- «Ηλεκτρονική Μάθηση» ΕΕ Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2009-2010)
- «Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2009-2010)
- «Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη» ΥΕΚ I Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2009-2010)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2009-2010)
- «Τεχνολογίες, Μεθοδολογίες Προγραμματισμού II» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2009-2010)

2008-2009

- «Σχεδίαση Πολυμέσων» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2008-2009)
- «Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2008-2009)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Μηχανής» ΥΠ Μάθημα του 6^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2008-2009)
- «Τεχνολογίες, Μεθοδολογίες Προγραμματισμού ΙΙ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2008-2009)

2007-2008

- «Συστήματα Υποστήριξης Αποφάσεων» ΥΕΚ ΙΙΙ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2007-2008)
- «Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2007-2008)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Μηχανής» ΥΠ Μάθημα του 6^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2007-2008)
- «Τεχνολογίες, Μεθοδολογίες Προγραμματισμού ΙΙ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2007-2008)

2006-2007

- «Συστήματα Υποστήριξης Αποφάσεων» ΥΕΚ ΙΙΙ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2006-2007)
- «Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2006-2007)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Μηχανής» ΥΠ Μάθημα του 6^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2006-2007)
- «Σχεδίαση Ηλεκτρονικού Επιχειρείν» ΥΕΚ ΙΙΙ Μάθημα του 8^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2006-2007)

2005-2006

- «Συστήματα Υποστήριξης Αποφάσεων» ΥΕΚ ΙΙΙ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2005-2006)
- «Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2005-2006)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Μηχανής» ΥΠ Μάθημα του 6^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2005-2006)
- «Σχεδίαση Ηλεκτρονικού Επιχειρείν» ΥΕΚ ΙΙΙ Μάθημα του 8^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2005-2006)

2004-2005

- Συστήματα Υποστήριξης Αποφάσεων» ΥΕΚ ΙΙΙ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2004-2005)
- «Συνεργατικά Συστήματα» ΕΕ Μάθημα του 9^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2004-2005)
- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Μηχανής» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 6^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2004-2005)
- «Σχεδίαση Ηλεκτρονικού Επιχειρείν» ΥΕΚ ΙΙΙ Μάθημα του 8^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2004-2005)

2003-2004

- «Πληροφορική Ι» ΥΠ Μάθημα του 1^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2003-2004)
- «Πληροφορική ΙΙ» ΥΠ Μάθημα του 3^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2003-2004)
- «Αλγόριθμοι και δομές δεδομένων» ΕΕ Μάθημα του 7^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2003-2004)

- Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-μηχανής» ΥΕΚ Ι Μάθημα του 6^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2003-2004)
- «Γνωστική επιστήμη ΥΕΚ Ι Μάθημα του 8^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2003-2004)

2002-2003

- «Διαδραστική Σχεδίαση» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2002-2003)

2001-2002

- Τεχνολογίες, Μεθοδολογίες Προγραμματισμού Ι» ΥΠ Μάθημα του 3^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2001-2002)
- «Εργαστήρια Εφαρμογών Πληροφορικής ΙΙ» ΥΟ Μάθημα του 2^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2001-2002)
- «Τεχνολογίες, Μεθοδολογίες Προγραμματισμού ΙΙ» ΥΠ Μάθημα του 4^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2001-2002)

2000-2001

- «Πληροφορική και Πληροφοριακά Συστήματα Ι» ΥΠ Μάθημα του 1^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2000-2001)
- «Εισαγωγή στη Θεωρία και Μεθοδολογία Σχεδίασης Ι» ΥΠ Μάθημα του 1^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2000-2001)
- «Ελεύθερα Εργαστήρια Ι» ΥΟ Μάθημα του 1^{ου} Εξαμήνου (κατά το χειμερινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2000-2001)
- «Πληροφορική και Πληροφοριακά Συστήματα ΙΙ» ΥΠ Μάθημα του 2^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2000-2001)
- «Ελεύθερα Εργαστήρια ΙΙ» ΥΟ Μάθημα του 2^{ου} Εξαμήνου (κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2000-2001)

5.2 Διδασκαλία σε Μεταπτυχιακά Προγράμματα Σπουδών

Έχω διδάξει στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΠΜΣ) Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων, τα παρακάτω μαθήματα.

2003-2004 μέχρι 2009-2010 (7 ακαδημαϊκά έτη)

- «Διαδραστική Σχεδίαση» ΥΠ Μάθημα του 1^{ου} Εξαμήνου (χειμερινό εξάμηνο)
- «Διαδραστική Σχεδίαση-Εργονομία» ΥΠ Μάθημα του 2^{ου} Εξαμήνου (εαρινό εξάμηνο)
- «Σχεδίαση Διαδραστικών Πληροφοριακών Συστημάτων» ΥΕΚ Μάθημα του 3^{ου} Εξαμήνου (χειμερινό εξάμηνο)

2010-2011 μέχρι 2014-2015 (5 ακαδημαϊκά έτη)

- «Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή» ΥΠ Μάθημα του 1^{ου} Εξαμήνου (χειμερινό εξάμηνο)
- «Στούντιο Σχεδίασης Βιομηχανικών Προϊόντων και Διαδραστικών Συστημάτων» ΥΠ Μάθημα του 2^{ου} Εξαμήνου (εαρινό εξάμηνο)
- «Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη» ΥΠ Μάθημα του 2^{ου} Εξαμήνου (εαρινό εξάμηνο)

Επίσης, το 2017-2018 δίδαξα στο **Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΠΜΣ) Πληροφοριακά Συστήματα του ΕΑΠ**, ως Συνεργαζόμενο Εκπαιδευτικό Προσωπικό (ΣΕΠ, διάρκεια διδακτικής ενότητας: **1 ακαδημαϊκό έτος**).

2017-2018

- Σχεδιασμός και Υλοποίηση Λογισμικού (ΠΛΣ61).

5.3 Επιβλέψεις

5.3.1 Επίβλεψη διδακτορικής έρευνας, ολοκληρωμένες διατριβές

2016 - 2022 Παναγιώτης Βογιατζιδάκης. Μεθοδολογικό πλαίσιο σχεδίασης της αλληλεπίδρασης μέσω εναέριων χειρονομιών του χρήστη με πολλαπλούς στόχους στον φυσικό χώρο. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

5.3.2 Συμμετοχές σε 3μελείς επιτροπές διδακτορικής έρευνας, ολοκληρωμένες διατριβές

2014 - 2018 Πέλλας Νικόλαος, Εικονικοί κόσμοι στην εκπαίδευση. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

2012 - 2017 Μποφυλάτος Σπύρος. Σχεδίαση για Αειφορία. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

2016 - 2023 Μάρκος Κωνσταντάκης. Ανάλυση, σχεδιασμός και αξιολόγηση Επαυξημένης Πολιτισμικής Εμπειρίας Χρήστη. Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

2018 - 2023 Σπυριδούλα Σαλταπήδα, Αρχαίο θέατρο και ψηφιακό περιβάλλον: σχεδιάζοντας μια ψηφιακή μουσειοσκευή για το αρχαίο θέατρο του Άργους, Τμήμα Θεατρικών Σπουδών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου.

5.3.3 Συμμετοχές σε 7μελείς επιτροπές εξέτασης διδακτορικών διατριβών

2022 Παναγιώτης Βογιατζιδάκης. Μεθοδολογικό πλαίσιο σχεδίασης της αλληλεπίδρασης μέσω εναέριων χειρονομιών του χρήστη με πολλαπλούς στόχους στον φυσικό χώρο. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

2021 Διογένης Αλεξανδράκης. Παράγοντες που σχετίζονται με την αποδοχή και χρήση τεχνολογιών από μεγαλύτερους σε ηλικία ενήλικες: Εστιάζοντας σε δραστηριότητες ψηφιακής αφήγησης αναμνήσεων στο Διαδίκτυο, Τμήμα Πληροφορικής, Ιόνιο Πανεπιστήμιο.

2018 Πέλλας Νικόλαος, Εικονικοί κόσμοι στην εκπαίδευση. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

2017 Μποφυλάτος Σπύρος. Σχεδίαση για Αειφορία. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

2013 Γιάννης Ξενάκης, The role of aesthetic emotions in human-artifact interaction process, Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

2011 Δημήτρης Ζήσης, Methodologies and Technologies for Designing Secure Electronic Voting Information Systems. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

2011 Ειρήνη Μαυρομάτη: Εννοιολογικά μοντέλα, εργαλεία και διεπαφές για την ενδυνάμωση της αυτονομίας και δημιουργικότητας των χρηστών σε περιβάλλοντα διάχυτης υπολογιστικής ισχύος. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

5.3.4 Επίβλεψη διδακτορικής έρευνας, σε εξέλιξη

2023 – σήμερα Πέτρος Πρίντεζης: «Μεθοδολογικό πλαίσιο και εργαλεία για τη συμμετοχική σχεδίαση διαδραστικών εγκαταστάσεων χωρικής επαυξημένης και μεικτής πραγματικότητας στις τέχνες και τον πολιτισμό». Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

2022 – σήμερα Ανδρέας Νικολαράκης: Μεθοδολογικό πλαίσιο και ανάπτυξη τεχνολογικών εργαλείων για τη συ-σχεδίαση εμπειριών φορητής επαυξημένης πραγματικότητας στην Πολιτιστική Κληρονομιά. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

- 2020 - σήμερα Στεύη (Σταυρούλα) Γεωργιάδη, HCI and well-being — A theoretical and practical framework for motivating people to adopt a healthier lifestyle, applying interaction design, positive technologies and gamification techniques. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- 2017 - σήμερα Βασιλική Νικολακοπούλου. Αξιολόγηση της Εμπειρίας του Χρήστη στη Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομιά. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

5.3.5 Συμμετοχές σε 3μελείς επιτροπές διδακτορικής έρευνας, σε εξέλιξη

- 2021 - σήμερα Κατερίνα Μαλισόβα, Σχεδιασμός βιώσιμων διαδράσεων για την ευζωία του χρήστη (Design of Sustainable interactions that promotes user wellbeing). Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου
- 2021 - σήμερα Σοφία Γαλάνη, Συστήματα φορητής επαυξημένης πραγματικότητας για την προβολή και ανάδειξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου
- 2020 - σήμερα Κατερίνα Μπαζιάκου, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση». Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- 2019 - σήμερα Γιώργος Μαλινέσκος. Η εφαρμογή της εμβιομηχανικής μέσω της χρήσης τρισδιάστατων καμερών & ψηφιακής πλατφόρμας βάδισης για τον σχεδιασμό ορθωτικών βοηθημάτων κάτω άκρων. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου
- 2017 - σήμερα Άννα Γαρδέλη, Τεχνολογίες Επαυξημένης Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση, Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

5.3.6 Επίβλεψη διπλωματικών εργασιών

Έχω επιβλέψει 96 διπλωματικές εργασίες (βλ. παράρτημα):

- 62 διπλωματικές εργασίες στο τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Βλ. Παράρτημα.
- 30 διπλωματικές εργασίες στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών 'Σχεδίαση Διαδραστικών και βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων'. Βλ. Παράρτημα.
- 4 διπλωματικές εργασίες στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα 'Πληροφοριακά Συστήματα' του ΕΑΠ (Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο).

Έχω συμμετάσχει ως μέλος της εξεταστικής επιτροπής σε πάνω από άλλες 100 διπλωματικές εργασίες στο τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.

5.4 Άλλες περιπτώσεις διδασκαλίας, ομιλίες και εκπαιδευτικές συνεργασίες

5.4.1 Διδασκαλία σε θερινά σχολεία, προγράμματα δια βίου μάθησης, κ.α.

- 2020 Human Computer Interaction course at Erasmus+ Project DESINNO (Design and Innovation Capacity Building in India). 6-7 December 2020, Online.
- 2017 E-business Summer School, Department of Product & Systems Design Engineering, University of the Aegean, 18 – 24 July 2017, Syros, Greece
- 2015 Summer School on Extended Arts, XARTS'2015, Department of Product & Systems Design Engineering, University of the Aegean, Syros, Greece, 11 - 21 July 2013.

- 2015 ΠΕΓΑ (Πρόγραμμα Επικαιροποίησης Γνώσεων Αποφοίτων): Νέες Τεχνολογίες, Συστήματα Ασφάλειας και Υγιεινής στην Αλυσίδα Τροφίμων, 2-4 Φεβ. 2015, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης.
- 2013 Summer School on Educational Uses of 3D Graphics-Virtual Reality - SSVR'13, Department of Primary Education, University of the Aegean, Syros, Greece, 15 - 26 July 2013.
- 2013 Summer School on Extended Arts, XARTS'2013, Department of Product & Systems Design Engineering, University of the Aegean, Syros, Greece, 11 - 21 July 2013.
- 2012 Erasmus Intensive Program on Sustainable Service Design, Dept. Of Product & Systems Design Engineering, University of the Aegean, Syros, Greece, 16 Sept. 2012, Lecture on HCI and Service Design.

Ως υποψήφιος διδάκτορας έχω κάνει διαλέξεις στα μαθήματα:

- 1999-2000 Ηλεκτρονικό Εμπόριο στο μεταπτυχιακό τμήμα Οικονομικής Επιστήμης του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών
- 1999 Πληροφοριακά Συστήματα στο τμήμα Οικονομικής Επιστήμης του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών
- 1999 Human – Computer Interaction, του μεταπτυχιακού τμήματος Πληροφοριακών Συστημάτων του Abo Akademi University, Turku.

5.4.2 Παρουσιάσεις και ομιλίες σε ανοικτές εκδηλώσεις και ημερίδες

- 2022 - 2024 Χαιρετισμοί και σύντομες παρουσιάσεις του τμήματος στα πλαίσια διαφόρων εκδηλώσεων με το ρόλο του προέδρου του τμήματος (συναντήσεις εργασίας έργων, θερινά σχολεία, προσκεκλημένοι ομιλητές / καθηγητές (Erasmus), εκδηλώσεις που φιλοξενούνται στο τμήμα, κ.α.).
- 2016 - 2024 Παρουσιάσεις του τμήματος ή/και (δράσεων του) εργαστηρίου σχεδίασης διαδραστικών συστημάτων σε σχολεία του νησιού της Σύρου, ή και της χώρας (εκπαιδευτικές εκδρομές)
- 2022 «Σύρος – Πολιτισμός και Πανεπιστήμιο Αιγαίου», Θέατρο Απόλλων, Σύρος, Δεκέμβριος 2022. (παρουσίαση με Σπύρο Βοσινάκη, και υποψήφιους διδάκτορες του εργαστηρίου σχεδίασης διαδραστικών συστημάτων)
- 2021 «Μουσείων Τόπος». Άρθρο στο Περιοδικό Υ.Δ.Ε.Α. («Υλοποιώ. Δημιουργώ. Ερευνώ. Αναπτύσσω»), 1(4) Δεκέμβριος 2021, σελ. 24-26. ΕΛΚΕ Πανεπιστημίου Αιγαίου.
- 2020 «Παρουσίαση του έργου Μουσείων Τόπος». Ημερίδα Καινοτομίας και Έρευνας Πανεπιστημίου Αιγαίου Δημήτρης-Εδουάρδος Γαρδίκης, 19-20 Μαΐου 2020, online.
- 2020 «Αλληλεπίδραση με Χειρονομίες με Πολλαπλούς Στόχους». Ημερίδα Καινοτομίας και Έρευνας Πανεπιστημίου Αιγαίου Δημήτρης-Εδουάρδος Γαρδίκης, 19-20 Μαΐου 2020, online. (με Παν. Βογιατζιδάκη)
- 2019 «Θέματα σχεδίασης φορητών παιχνιδιών για την ανάδειξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς: Η περίπτωση του παιχνιδιού 'Εξερευνώντας την Μαρμαρούπολη' για την Τηνιακή Μαρμαροτεχνία, στο πλαίσιο του έργου Μουσείων Τόπος». Ημέρες Ευχρηστίας και Προσβασιμότητας, ACM Greek SIGCHI.
- 2019 «Εναέρια Αλληλεπίδραση με Πολλαπλούς Στόχους», Ημέρες Ευχρηστίας και Προσβασιμότητας, ACM Greek SIGCHI. (με Παν. Βογιατζιδάκη)
- 2018 «Παιχνίδια ρόλων και ανακάλυψης σε φορητές συσκευές για την ανάδειξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς: Η περίπτωση των φορητών εφαρμογών του έργου Μουσείων Τόπος. Ημέρες Ευχρηστίας και Προσβασιμότητας, ACM Greek SIGCHI.
- 2018 «Διαδραστικές Τεχνολογίες για την Ανάδειξη του Γεωλογικού Ενδιαφέροντος της Σύρου». Ημερίδα για το Γεωπάρκο Κυκλάδων, 20 Οκτωβρίου 2018.

2018	«Η Σχεδίαση για Όλους στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων». Διημερίδα Νοιάζομαι ("Ενδιαφέρομαι για το συνάνθρωπό μου, συμβάλλω στην καθημερινότητα των ανθρώπων με αναπηρία. Ερμούπολη, μια πόλη για όλους", Ερμούπολη, Σύρος, 21-22 Απριλίου 2018. (με Σπύρο Μποφυλάτο)
2017	«Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων για την Αξιοποίηση Πολιτιστικής Κληρονομιάς», Γενική Γραμματεία Επικοινωνίας και Ενημέρωσης, «Ψηφιακά Εργαλεία και Πολιτιστική Διαχείριση», 26-05-2017.
2017	«Σχεδίαση για αλλαγή κοινωνικής συμπεριφοράς: η περίπτωση της κατάργησης της πλαστικής σακούλας». Συνάντηση του έργου Life-Debug, Ερμούπολη, Σύρος, 10 Μαΐου, 2017.
2016	«Η Σημασία της Αξιολόγησης με Επίκεντρο τον Χρήστη στην Εξασφάλιση της Ποιότητας Διαδραστικών Συστημάτων». Συνάντηση Εργασίας, Γενική Γραμματεία Επικοινωνίας και Ενημέρωσης, Σύρος 31/6-2/7 2016.
2015	«Κιναισθητική αλληλεπίδραση ανθρώπου – υπολογιστή στο μουσείο: η περίπτωση της προσομοίωσης κατασκευής κυκλαδικών ειδωλίων». (με Σπύρο Βοσινάκη). Μουσείο Μαρμαροτεχνίας, Πύργος, Τήνος.
2010	«Η κατεύθυνση Επικοινωνίας Ανθρώπου-Υπολογιστή του προγράμματος σπουδών του τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων», Συνέδριο εργασίας: Η Εκπαίδευση σε θέματα Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου - Υπολογιστή στην Ελλάδα. ACM Greek SIGCHI.

6 ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ

2022-σήμερα	Πρόεδρος του Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.
2022-σήμερα	Μέλος της Συγκλήτου του Πανεπιστημίου Αιγαίου.
2022-σήμερα	Μέλος της Κοσμητείας της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου.
2022-σήμερα	Πρόεδρος της Ομάδας Εσωτερικής Αξιολόγησης (ΟΜΕΑ) Τμήματος.
2022-σήμερα	Πρόεδρος του περιφερειακού συμβουλίου φοιτητικής μέριμνας, της πανεπιστημιακής μονάδας Σύρου.
2022-σήμερα	Εκπροσώπηση τμήματος σε εξωτερικούς φορείς, ιδιαίτερα ΤΕΕ, ΕΘΑΑΕ.
2020-2023	Εκπρόσωπος του τμήματος στην Επιτροπή Ερευνών και Διαχείρισης του ΕΛΚΕ Πανεπιστημίου Αιγαίου.
2016-σήμερα.	Εκπρόσωπος ΤΜΣΠΣ για δράσεις ενημέρωσης της εκπαιδευτικής κοινότητας.
2016-σήμερα	Επιτροπές διενέργειας διαγωνισμών και παραλαβής τεχνολογικού εξοπλισμού.
2014-σήμερα	Επιμέλεια οδηγού σπουδών ΤΜΣΠΣ.
2014-σήμερα	Εισηγητής αναγνώρισης μαθημάτων εισακτέων στο ΤΜΣΠΣ με κατατακτήριες εξετάσεις.
2013-2022	Επιτροπή φοιτητικών θεμάτων και διπλωματικών εργασιών του ΤΜΣΠΣ. <i>Καθήκοντα: Έλεγχος θεμάτων διπλωματικών, ορισμός τριμελών επιτροπών, σύνταξη/αναθεώρηση κανονισμού διπλωματικών εργασιών, συντονισμός ημερίδων παρουσιάσεων διπλωματικών εργασιών.</i>
2013-σήμερα	Εκπροσώπηση του τμήματος σε συναντήσεις και συνομιλίες με τοπικούς φορείς της Σύρου (π.χ. Δήμος, Περιφέρεια, Επιμελητήριο, κ.α.).
2013- σήμερα	Επιτροπή επαγγελματικών δικαιωμάτων των αποφοίτων του ΤΜΣΠΣ.
2011-σήμερα	Μέλος σε εκλεκτορικά για θέσεις καθηγητών στο ΤΜΣΠΣ, το Παν. Αιγαίου και άλλα ΑΕΙ, και σε κάποια από αυτά μέλος της εισηγητικής επιτροπής.

- 2010-σήμερα Παρουσιάσεις του αντικειμένου του τμήματος σε μαθητές και καθηγητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.
- 2008 –σήμερα Τακτικό μέλος της Γενικής Συνέλευσης του τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων. Καθήκοντα και συμμετοχή σε επιτροπές
- 2008-σήμερα Ιδρυτικό μέλος του εργαστηρίου Σχεδίασης Διαδραστικών Συστημάτων (προηγούμενη ονομασία: Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή).
2018. Τοπική εφορευτική επιτροπή πρυτανικών εκλογών.
2017. Επιτροπή παρακολούθησης και παραλαβής εργασιών φύλαξης ΤΜΣΠΣ.
2017. Εισηγητική επιτροπή μετάταξης διοικητικού υπαλλήλου σε ΕΤΕΠ.
- 2014-2018 Επιτροπή διαχείρισης ιστότοπου τμήματος (και δημιουργίας νέου ιστότοπου).
- 2014-2015 Επιτροπή διαβούλευσης για διεθνή διαγωνισμό προμήθειας εργαστηριακού εξοπλισμού στο ΤΜΣΠΣ.
Καθήκοντα: Συγκέντρωση και σύνταξη προδιαγραφών για πάνω από 800 είδη εξοπλισμού, επικοινωνία με καθηγητές και διδάσκοντες του ΤΜΣΠΣ, ενημέρωση και απαντήσεις ερωτημάτων από ενδιαφερόμενους προμηθευτές.
2013. Εισηγητική επιτροπή για θέση ΕΤΕΠ Πληροφορικής (εισηγητική έκθεση, συνεντεύξεις).
- 2013, 2015 Μέλος εφορευτικής επιτροπής εκλογών προέδρου ΤΜΣΠΣ.
- 2008-2015 Μέλος της συντονιστικής επιτροπής του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΠΜΣ) «Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων».
Καθήκοντα: Συνεντεύξεις και επιλογή υποψηφίων, οικονομική διαχείριση προγράμματος, ακαδημαϊκή παρακολούθηση προγράμματος σπουδών.
2008. 2014.2019 Επιτροπές αναμόρφωσης προγράμματος σπουδών ΤΜΣΠΣ.
Καθήκοντα: Διεξαγωγή ομαδικών συνεδριών με φοιτητές, εισήγηση νέων μαθημάτων και στη βάση τμημάτων σχεδίασης του εξωτερικού.
- 2008, 2010, 2012. Επιτροπές επιλογής προσωπικού ΙΔΟΧ (συνεντεύξεις επιλογής)

7 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Επίβλεψη διπλωματικών εργασιών

7.1 Προπτυχιακών σπουδών

7.1.1 Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων. Πανεπιστήμιο Αιγαίου:

1. 2024. Χριστίνα Γαλάνη. Σχεδίαση και ανάπτυξη εφαρμογής ενοικίασης χώρων και εξοπλισμού για καλλιτέχνες.
2. 2024. Κατερίνα Πολίτη. Εικονική περιήγηση της εκκλησίας “Κοίμηση της Θεοτόκου” της Σύρου με κύριο έκθεμα το ομώνυμο έργο του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου.
3. 2024. Αντωνία Βλαχοπούλου, Σχεδίαση συστήματος υποστήριξης εύρεσης της πορείας του χρήστη και της επαναφοράς του στο μονοπάτι πεζοπορίας σε γεωλογικές περιοχές.
4. 2024. Μαγιούλα Παπαδημητρίου. Παιχνιδοποιημένη σχεδίαση ψηφιακού αντιγράφου ιστορικού οικισμού σε περιβάλλον Minecraft, για την ανάδειξη της πολιτιστικής του κληρονομιάς: Η περίπτωση της Άνω Σύρου.
5. 2023. Βασίλειος Τσιακαρδώνης. Διαδραστικό εκπαιδευτικό παιχνίδι για την εξοικείωση μαθητών μέσης εκπαίδευσης με την παραγωγή μελιού.
6. 2023. Ορέστης Χατζηκωστής, Σχεδίαση Εφαρμογής για φορητές συσκευές για υπηρεσία ταξιδιού με υπεραστικό λεωφορείο.
7. 2023. Μαρία Παπαδοπούλου, Διαδραστικό Έκθεμα για το Μουσείο Πλινθοκεραμοποιίας Τσαλαπάτα.
8. 2023. Κυριακή Μπατζαλή. Ηλεκτρονική υπηρεσία ιστού για την ενθάρρυνση της συμμετοχικής σχεδίασης σε θέματα τεχνολογίας μεταξύ εργαζομένων και στελεχών μιας επιχείρησης: Μελέτη περίπτωσης για την εταιρεία Crowdpolicy.
9. 2023. Αργυρώ Καραχάλιου. Καρίνα: Ένα Διαδραστικό Έκθεμα Μικτής Πραγματικότητας για την Ανάδειξη της Ξυλοναυπηγικής ως Κομμάτι Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Σύρου.
10. 2023. Μαγδαληνή Δεμερτζίδου. Συμμετοχικός σχεδιασμός και αξιολόγηση περιεχομένου κινουμένων σχεδίων επεξήγησης γεωλογικών διεργασιών για το νησί της Σύρου.
11. 2022. Χρύσα Ζυκούδη. Σχεδίαση Διαδραστικού Τοίχου για το Αρχαιολογικό Μουσείο Άρτας με Πολυμεσικό Υλικό και τη Χρήση του Touch Board της Bare Conductive.
12. 2022. Αδαμαντία Αλεξοπούλου. Επανασχεδίαση συστήματος έκδοσης εισιτηρίου για αστικά μέσα με αξιοποίηση τεχνολογίας απομακρυσμένης αλληλεπίδρασης, που ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες των χρηστών.
13. 2022. Κωνσταντίνα Αρέτα-Καλογεροπούλου. Αξιολόγηση Ευχρηστίας και Επανασχεδιασμός του Πληροφοριακού Συστήματος Aqua Manager.
14. 2022. Πέτρος Πρίντζης. Τρισδιάστατη Χαρτογράφηση Προβολής και Εφαρμογή σε Προβαλλόμενη Διαδραστική Σφαίρα για Γεωλογικό Μουσείο.
15. 2022. Άννα Παπασπήλιου. Virtual Reality τεχνολογία σε co-design meetings/workshops για τη βελτίωση εμπειρίας των συμμετεχόντων: Μελέτη περίπτωσης για την εταιρεία Ernst & Young.
16. 2022. Φίλιππος Νικολαΐδης. Μελέτη της σχέσης μεταξύ, VR τεχνολογίας και Μουσείων, μέσω σχεδίασης και υλοποίησης VR συστήματος, που ψηφιοποιεί την παλαιά διαδικασία εκτύπωσης και θα μπορεί να φιλοξενεί μαθητές Γυμνασίου/Λυκείου στο Τυπογραφικό Μουσείο Ιωαννίνων.
17. 2022. Ανδρέας Νικολαράκης. Φορητή Εφαρμογή Ξενάγησης για τον Εκθεσιακό Χώρο του Ινστιτούτου Κυβέλη με Οπτική Αναγνώριση Εκθεμάτων και Υποστήριξη Κοινωνικής Αλληλεπίδρασης Επισκεπτών.
18. 2021. Σταύρος Μαυρίκης. Διαδραστική πανοραμική (360ο) περιήγηση στο Βιομηχανικό Μουσείο της Ερμούπολης για φορητή συσκευή: Σχεδίαση, ανάπτυξη και εμπειρική αξιολόγηση.

19. 2020. Στράτος Φωτάκης. Παιχνιδοποιημένη Περιήγηση στο Δημαρχείο της Ερμούπολης με Εφαρμογή Φορητής Επαυξημένης Πραγματικότητας..
20. 2020. Εριάννα Πανοπούλου. Σχεδίαση Διαδραστικής Εγκατάστασης για την Ανάδειξη της Γεωλογικής Σημασίας της Σύρου.
21. 2020. Τηλέμαχος Ποθητός. Πλοήγηση σε τρισδιάστατο περιβάλλον με χρήση εναέριων χειρονομιών.
22. 2020. Γιώργος Αγγέλου. Σχεδιασμός φορητού διαδραστικού συστήματος για παιδιά για την εκμάθηση της δεξιότητας του σουτ στο μπάσκετ.
23. 2019. Κωνσταντίνος Δημητρόπουλος. Χαρτογράφηση και πλοήγηση σε αστικό περιβάλλον για ανθρώπους με κινητικά προβλήματα. Εφαρμογή στο πλαίσιο της Ερμούπολης.
24. 2019. Νίκος Νικολάου. Φορητές εφαρμογές εντοπισμού θέσης για την ανάδειξη και προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς: Σχεδίαση εφαρμογής φορητής επαυξημένης πραγματικότητας για την περίπτωση της αρχιτεκτονικής και καλλιτεχνικής κληρονομιάς της Ερμούπολης.
25. 2018. Φανή Παναγοπούλου. Μέθοδοι συσχεδίασης για την τεκμηρίωση και διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς.
26. 2017. Κατερίνα Δαλέζιου. Χειρονομίες Εναέριας Αλληλεπίδρασης για Χειρισμό Χάρτη.
27. 2017. Αγγελική Καμπουρέλη. Χειρονομίες Εναέριας Αλληλεπίδρασης για Πλοήγηση και Επιλογή σε Συλλογές Εικόνων.
28. 2016. Εύλο Σοφία. Εφαρμογές Κιναισθητικής Αλληλεπίδρασης για την Υποστήριξη της Παιγνιοθεραπείας.
29. 2016. Καιδατζή Κυριακή. Σχεδίαση Τουριστικής Πύλης Ιστού.
30. 2016. Δομούζης Χρήστος. Χειρονομίες Εναέριας Αλληλεπίδρασης για Πλοήγηση και Επιλογή σε Συλλογές Εικόνων.
31. 2016. Καλομοίρη Αθηνά. Σχεδίαση Εφαρμογής Ταμπλέτας για Διαγνωστικό Έλεγχο Πιλότου πριν την Πτήση.
32. 2016. Χατζηδάκη Σεμέλη. Σχεδίαση Φορητού Παιχνιδιού με Βάση την Τοποθεσία για το Α' Γυμνάσιο Σύρου.
33. 2016. Παπαβασιλείου Άννα. Σχεδίαση Διαδραστικής Εκπαιδευτικής Εφαρμογής Ιστορίας για Παιδιά με Δυσλεξία.
34. 2015. Αθανασίου Δώρα. Σχεδίαση διαδραστικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού για παιδιά με προβλήματα ακοής.
35. 2014. Έλενα Θεριού. Συνσχεδίαση με παιδιά για εκπαιδευτικές εφαρμογές βιωματικής μάθησης. Αρχές, μελέτη πλαισίου και εφαρμογή.
36. 2014. Αιμιλία Παπαδοπούλου. Κοινά Μοτίβα Σχεδιασμού Εφαρμογών Φορητών Συσκευών: Προτυποποίηση Εφαρμογών για Διαδικτυακό Εργαλείο Δημιουργίας και Διαχείρισης Εφαρμογών.
37. 2014. Σοφία Ντούλου. Συνεργατική σχεδίαση για την προώθηση κίνησης & άσκησης στο γραφείο.
38. 2014. Αργυρώ Φραγκούλη. Σχεδίαση εφαρμογής ταμπλέτας για συγγραφή άρθρων και διαχείριση σχετικού περιεχομένου προς υποστήριξη της συμμετοχικής δημοσιογραφίας.
39. 2014. Ιωάννα Μιχάλη. Σχεδίαση εφαρμογής πώλησης χειροποίητων κοσμημάτων, ρούχων και αξεσουάρ μέσω κοινωνικών δικτύων για χρήση από κινητό τηλέφωνο αφής.
40. 2014. Τσουνή Δανάη. Σχεδίαση Πολυαπτικού Συστήματος Παρουσίασης Εκθεμάτων σε Μουσεία.
41. 2014. Παπαδάκη Ιωάννα. Διαδραστική Εγκατάσταση σε Δημόσιο Χώρο. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
42. 2013. Νίκος Δερμιντζόγλου. Αειφόρος Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων: Μελέτη Περίπτωσης για τη Σχεδίαση Εφαρμογής Φορητού Τηλεφώνου για Έλεγχο του Κλιματισμού στο Α' Γυμνάσιο Σύρου.

43. 2013. Λεωνίδας Καπράλος. Σχεδίαση Υπηρεσιών Αεροπορικού Ταξιδιού για Επαγγελματίες Ταξιδιώτες.
44. 2013. Όλγα Σιδηροπούλου. Μέθοδοι Ταξινόμησης καρτών-Σύγκριση σε μελέτες περιπτώσεων.
45. 2013. Άρτεμις Πανουσιέρη. Σχεδιασμός φορητής εφαρμογής φαρμακευτικής περίθαλψης για ηλικιωμένους.
46. 2012. Δρακούλης Γιώργος. Συγκριτική Αξιολόγηση Ευχρηστίας Δικτυακών Τόπων.
47. 2012. Τζιόβα Παναγιώτα. Συνεργατική Σχεδίαση και Εικονικοί Κόσμοι. Εφαρμογή στη σχεδίαση εύρεσης πορείας (wayfinding).
48. 2012. Νούσα Ευαγγελία. Αλληλεπίδραση με την χρήση του βλέμματος (eye gaze interaction). Επισκόπηση, σχεδίαση εφαρμογής, υλοποίηση και αξιολόγηση.
49. 2011. Τσερκεζή Χριστίνα. Συνεργατική Σχεδίαση Υπηρεσιών και Εικονικοί Κόσμοι. Εφαρμογή στη σχεδίαση ερευνητικού ακαδημαϊκού εργαστηρίου.
50. 2011. Κανής Σίμος. Αλληλεπίδραση με χειρονομίες. Επισκόπηση, σχεδίαση εφαρμογής, υλοποίηση και αξιολόγηση.
51. 2011. Πανταζή Ανθούλα. Σχεδίαση εσωτερικών χώρων: σχεδιαστικές μέθοδοι και υποστήριξη τους από συνεργατικά εικονικά περιβάλλοντα.
52. 2011. Σκυριανού Γιολάντα. Συστήματα κοινωνικής δικτύωσης: επισκόπηση μεθόδων αξιολόγησης και διερεύνησης των επιπτώσεων χρήσης, και μελέτη περίπτωσης.
53. 2011. Πατσουλέ Εβελίνα: Σχεδίαση διεπαφών για σημαντικές ομάδες χρηστών (π.χ. ηλικιωμένοι, παιδιά, ΑμΕΑ): Σχεδίαση και ανάπτυξη διεπαφής και συγκριτική αξιολόγηση με συμμετοχή χρηστών.
54. 2011. Στουρνάρη Αναστασία: Μέθοδοι και εργαλεία απομακρυσμένης αξιολόγησης ευχρηστίας (remote usability evaluation). Συγκριτική μελέτη περίπτωσης (χρήση πολλαπλών μεθόδων αξιολόγησης με συμμετοχή χρηστών).
55. 2010. Μιχαλοστάμου Θεοδώρα. Υποστήριξη της συμβουλευτικής φοιτητών και του γραφείου διασύνδεσης: Μελέτη πλαισίου και σχεδίαση εφαρμογής.
56. 2010. Καστανιώτη Ιωάννα. Μέθοδοι επίγνωσης και επισκόπησης της σχεδίασης (design rationale, design review) κατά τη φάση του αντιληπτικού σχεδιασμού (conceptual design).
57. 2010. Καπάσσα Αφροδίτη. Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Μηχανής με καταδίωξη βλέμματος.
58. 2010. Τσιουμπλέκου Ελένη. Προσβασιμότητα και Τουρισμός: Μεθοδολογία αξιολόγησης προσβασιμότητας σε τουριστικά καταλύματα και σχεδίαση διαδραστικής εφαρμογής.
59. 2010. Φωτιάδης Θωμάς. Εταιρική ταυτότητα (brand identity) και σχεδίαση δικτυακών τόπων. Κριτική επισκόπηση και σχεδίαση εφαρμογής.
60. 2010. Χριστοδούλου Χρόνης: Προσβασιμότητα στο διαδίκτυο. Ανάπτυξη μεθόδου αξιολόγησης και εφαρμογή στους Top-100 Ελληνικούς δικτυακούς τόπους.
61. 2009. Φέτα Ελένη: Προσβασιμότητα και ηλεκτρονικός οδηγός προγράμματος (Electronic Programme Guide – E.P.G.) στην ψηφιακή τηλεόραση.
62. 2008. Δουγαλή Εύη: Επιπτώσεις υιοθέτησης και χρήσης συνεργατικών συστημάτων στην εκπαιδευτική διαδικασία: Η περίπτωση του E-class για την εκπαιδευτική κοινότητα του ΤΜΣΠΣ.

7.2 Μεταπτυχιακών σπουδών

7.2.1 ΠΜΣ, Σχεδίαση Βιομηχανικών και Διαδραστικών Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου:

1. 2017. Ευγενία Κασπαρίδου. Συγκριτική αξιολόγηση μεθόδων προσδιορισμού της εμπειρίας του χρήστη, με έμφαση στα συναισθήματα, για την ανατροφοδότηση της σχεδιαστικής διαδικασίας

2. 2017. Μπάμπου Στέλλα. Αλληλεπίδραση ανθρώπου υπολογιστή με καταδίωξη βλέμματος: Σχεδίαση εφαρμογής για μουσείο και αξιολόγηση της εμπειρίας του χρήστη..
3. 2016. Μπαζιάκου Κατερίνα. Αξιοποίηση Φορητών Τηλεφώνων για Καταγραφή Συμμετοχής και Απόδοσης Μαθητών στην Α' βάρθμια Εκπαίδευση.
4. 2015. Γιαννακάς Ιωάννης. Αξιολόγηση Πολυαπτικού Διαδραστικού Τραπεζιού για την Υποστήριξη της Εργασίας του Αρχιτέκτονα.
5. 2015. Λάζαρη Κατερίνα. Εκπαιδευτική Εφαρμογή Διδασκαλίας της Φιλοσοφίας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.
6. 2015. Νάκος Ηλίας. Εφαρμογή Κινησθητικού Ελέγχου για Εκμάθηση Κοινωνικών Δεξιοτήτων σε Αυτιστικά Παιδιά.
7. 2015. Στεργίου Άννα. Εφαρμογή Κινησθητικού Ελέγχου για τη Διδασκαλία Μαθηματικών.
8. 2015. Νικολακοπούλου Βασιλική. Πολυαπτική Εφαρμογή Διδασκαλίας Μαθηματικών.
9. 2014. Σχισμένου Κατερίνα. Φορητές τεχνολογίες στη μάθηση - σχεδίαση εφαρμογής αξιολόγησης παρουσιάσεων..
10. 2013. Ράλλη Ολυμπία. Σχεδίαση Επιτραπέζιου Πολυαπτικού Διαδραστικού Συστήματος και Ψηφιακών Εργαλείων για την Υποστήριξη του Αρχιτέκτονα: Το Εργαλείο "Κτηριολογικό Πρόγραμμα".
11. 2013. Θωμοπούλου Μαριλού. Σχεδίαση Επιτραπέζιου Πολυαπτικού Διαδραστικού Συστήματος και Ψηφιακών Εργαλείων για την Υποστήριξη του Αρχιτέκτονα: Το Εργαλείο "Σχεδίαση Ιδεών".
12. 2012. Κουταβά Μαρίνα. Σχεδίασης Υπηρεσίας Σύγκρισης Τιμών για τα Ελληνικά Σούπερ Μάρκετ.
13. 2011. Παρασχάκης Αριστείδης. Πολυμεσική εφαρμογή παρουσίασης του μηχανισμού των Αντικηθύνων. Σχεδίαση εφαρμογής, ανάπτυξη και αξιολόγηση.
14. 2011. Παππής Χρήστος. Τεχνικές αλληλεπίδρασης ανθρώπου – υπολογιστή με καταδίωξη βλέμματος (gaze interaction): Επισκόπηση, πειραματισμός και αξιολόγηση.
15. 2011. Τρακανιάρης Γιώργος: Ασύρματο Δίκτυο Αισθητήρων σε Φυτεμένα Δώματα.
16. 2010. Ιστικοπούλου Θεανώ: Αναγνώριση σημαντικών παραγόντων αισθητικής και μέτρηση και αξιολόγηση τους σε δικτυακούς τόπους.
17. 2010. Μπότης Γιώργος: Προσωποποιημένη προσαρμογή περιεχομένου στο διαδίκτυο με πληροφοριακά φίλτρα. Κριτική επισκόπηση και σχεδίαση εφαρμογής.
18. 2009. Στειακάκης Νικηφόρος. Μελέτη - Σχεδίαση - Αξιολόγηση συστήματος υποστήριξης εργασιών του τμήματος εργασιών του ΟΤΕ.
19. 2009. Σερκετζή Δέσποινα: Ανάγνωση ψηφιακών βιβλίων και άρθρων.
20. 2009. Σαϊτάκης Εμμανουήλ: Έξυπνο σπίτι: Επισκόπηση μεθόδων σχεδίασης και αξιολόγησης, εφαρμογών και τεχνολογιών.
21. 2009. Θαγγόπουλος Χρήστος: Σχεδίαση και αξιολόγηση διάδρασης και οπτικοποίησης της έκφρασης συναισθημάτων από συναισθηματικούς πράκτορες.
22. 2009. Τοκμακίδης Πρόδρομος: Διαδραστική αφήγηση ιστοριών και εκπαίδευση: σχεδίαση διαδραστικής εφαρμογής για παιδιά.
23. 2009. Σπανού-Αράπη Μελίνα. Σχεδίαση εκπαιδευτικής πολυμεσικής εφαρμογής εκμάθησης μουσικής.
24. 2009. Νησιώτης Αντώνης. Διαδραστικός χάρτης της Ερμούπολης. Επισκόπηση, σχεδίαση εφαρμογής, υλοποίηση και αξιολόγηση.
25. 2009. Βαμβακάρης Ιωάννης. Κατασκευή Διαδραστικού Τραπεζιού Πολυαπτικής Διεπαφής.

26. 2008. Πνευματικού Γεωργία: Έξυπνη Συσκευασία: επισκόπηση ερευνητικών ζητημάτων και παράδειγμα σχεδίασης στο χώρο της προσωπικής ιατροφαρμακευτικής περίθαλψης.
27. 2008. Θάνος Αντρέας: Σχεδίαση προσωπικών ιατρικών συσκευών με την μορφή λειτουργικών κοσμημάτων.
28. 2006. Πράπα Αναστασία, Ο ρόλος της αισθητικής στην σχεδίαση και αξιολόγηση δικτυακών τόπων.
29. 2006. Πεπόνas Δημήτριος, Μεθοδολογία αξιολόγησης της προσβασιμότητας δικτυακών πυλών.
30. 2005. Σφυρήs Φίλιππος, Ο ρόλος της επίγνωσης και της εμπιστοσύνης για τη σχεδίαση συνεργατικών συστημάτων.

7.2.2 ΠΜΣ, Πληροφοριακά Συστήματα. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

31. 2019. Γιώργος Γερμανός, Αξιοποίηση του αισθητήρα Kinect για εναέρια (mid-air) αλληλεπίδραση επισκεπτών με ψηφιακό περιεχόμενο σε χώρους πολιτισμού.
32. 2019. Χρυσάνθη Κανίδου. Δημιουργία Διαδραστικού Εκπαιδευτικού Παιχνιδιού για το Ρεμπέτικο Τραγούδι.
33. 2018. Μαρία Αθανασοδημητροπούλου, Σχεδιασμός και Αξιολόγηση Εφαρμογής Υπενθυμίσεων για Άτομα Τρίτης Ηλικίας.
34. 2018. Αναστάσιος Κίτσιος. Ανάπτυξη συστήματος ασύγχρονης τηλεεκπαίδευσης στα μαθηματικά μέσω της μεθοδολογίας STEM με χαρακτηριστικά παιγνιώδους μάθησης (gamification).

8 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Σύνοψη Διδασκαλίας Μαθημάτων ανά Ακαδημαϊκό Έτος

	2023- 24	2022- 23	2021- 22	2020- 21	2019- 20	2018- 19	2017- 18	2016- 17	2015- 16	2014- 15	2013- 14	2012- 13	2011- 12	2010- 11	2009- 10	2008- 09	2007- 08	2006- 07	2005- 06	2004- 05	2003- 04	2002- 03	2001- 02	2000- 01
Τμ. Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X									
Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Η/Υ																	X	X	X	X	X	X		
Αλληλεπίδραση Ανθρώπου- Μηχανής																								
Προηγμένες Τεχνολ. Αλληλ. και Εφαρμογές				X	X	X		X	X	X	X													
Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη																								
Ειδικά Θέματα Αλληλ. Ανθρ. – Η/Υ	X																							
Σχεδίαση και Προγραμ. Εφαρμ. σε Φορητές Συσκ.		X	X	X		X				X														
Στούντιο 7Α - Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων	X	X	X	X	X		X	X	X	X														
Τεχνολογική Υποστήριξη Συνεργατικής Εργασίας							X	X	X	X	X	X	X	X	X									
Συνεργατικά Συστήματα																	X	X	X	X	X			
Σχεδίαση για Όλους	X			X	X			X	X															
Τεχνολ. και Μεθοδολογίες Προγραμματισμού								X															X	
Τεχνολ. και Μεθοδολογίες Προγραμματισμού II								X															X	
Πληροφορική II											X	X	X	X	X	X	X						X	
Τεχνολ. και Προγραμ. στο Διαδίκτυο											X												X	X
Σχεδίαση Υπηρεσιών	X																							
Σχεδίαση Πληροφορίας																X								
Ηλεκτρονική Μάθηση																	X							
Σχεδίαση Πολυμέσων																		X						
Συστήματα Υποστήριξης Αποφάσεων																		X	X	X	X			
Σχεδίαση Ηλεκτρονικού Επιχειρείν																		X	X	X				
Πληροφορική I																						X		X
Αλγόριθμοι και Δομές Δεδομένων																					X			
Γνωστική Επιστήμη																					X			
Διαδραστική Σχεδίαση																						X		
Θεωρία και Μεθοδολογία Σχεδίασης																								X
Διπλωματική εργασία (επιβλέψεις)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					
ΠΜΣ Σχεδίαση Διαδρ. και Βιομηχ. Πρ. και Συστ.																								
Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Η/Υ										X	X	X	X	X										
Στούντιο Σχεδίασης Βιομηχ. Πρ. και Διαδρ. Συστ.										X	X	X	X	X										
Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη										X	X	X	X	X										
Διαδραστική Σχεδίαση																X	X	X	X	X	X	X		
Διαδραστική Σχεδίαση – Εργονομία																X	X	X	X	X	X	X		
Σχεδίαση Διαδρ. Πληρ. Συστημάτων																X	X	X	X	X	X	X		
Διπλωματική εργασία (επιβλέψεις)							X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
ΠΜΣ Πληροφοριακά Συστήματα (ΕΑΠ)																								
Σχεδιασμός και Υλοποίηση Λογισμικού							X																	
Διπλωματική Εργασία (επιβλέψεις)						X	X																	
Σύνολο μαθημάτων ανά έτος (χωρίς διπλωματικές)		3	5	5	3	2 ²	6	6	4	8	9	8	7	7	8	7	8	7	7	7	8	2	3	3

² Επιστημονική άδεια ενός εξαμήνου