

# ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

**Βοσινάκης Σπυρίδων**  
**Αναπληρωτής Καθηγητής**

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου  
Κωνσταντινουπόλεως 2  
Ερμούπολη, 84100, Σύρος  
Τηλ: 22810 97125  
E-Mail: [spyrosv@aegean.gr](mailto:spyrosv@aegean.gr)

**Προσωπική Σελίδα**

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

**Ημερομηνία Γέννησης:** 7 Ιανουαρίου 1976

**Υπηκοότητα:** Ελληνική

**Οικογενειακή Κατάσταση:** Έγγαμος με δύο παιδιά

## ΣΠΟΥΔΕΣ

---

Νοέμβριος 1998 – Μάιος 2003

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Τμήμα Πληροφορικής

**Διδακτορική Διατριβή** με τίτλο «Ευφυείς Πράκτορες σε Εικονικά Περιβάλλοντα»

Σεπτέμβριος 1999 – Σεπτέμβριος 2000

UNIVERSITY OF HULL, UK

**Μεταπτυχιακές σπουδές (MSc)** με τίτλο «Γραφικά Η/Υ και Εικονικά Περιβάλλοντα», απέσπασε «διάκριση» (Distinction).

Σεπτέμβριος 1993 – Μάρτιος 1998

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Τμήμα Πληροφορικής

Εισαγωγή στην 10η θέση μέσω Πανελληνίων Εξετάσεων

**Πτυχίο Πληροφορικής** (Λίαν Καλώς)

Σεπτέμβριος 1987 – Ιούνιος 1993

ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΑΘΗΝΩΝ

**Απολυτήριο Ελληνικού Λυκείου** (βαθμός: 17.7)

**Απολυτήριο Γερμανικού Λυκείου - Abitur** (βαθμός: 1.7 σε κλίμακα 1 - 6, με άριστα το 1)

## ΓΛΩΣΣΕΣ

---

**Ελληνικά:** μητρική γλώσσα

**Αγγλικά:** πλήρης επάρκεια (Cambridge Proficiency, MSc ετήσιας διάρκειας στο Πανεπιστήμιο του Hull)

**Γερμανικά:** πλήρης επάρκεια (Mittelstufe, εξαετείς σπουδές μέσης εκπαίδευσης στη Γερμανική Σχολή Αθηνών, Απολυτήριο Γερμανικού Λυκείου (Abitur))

## ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

---

Πολυετής εμπειρία στη σχεδίαση και ανάπτυξη εφαρμογών με έμφαση σε προηγμένες διεπαφές, τρισδιάστατα γραφικά και περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας.

**Γλώσσες προγραμματισμού και περιβάλλοντα ανάπτυξης εφαρμογών:** Pascal, Delphi, C, C++, C#, Java, Eclipse, Python, Visual Studio, MFC, .NET, Git

**Λογικός προγραμματισμός:** Prolog, CLIPS

**Διαδικτυακός προγραμματισμός:** HTML, Javascript, Java applets, PHP

**Ανάπτυξη πολυμεσικών / 3D εφαρμογών:** OpenGL, VRML/EAI, X3D, Java3D, Flash/Actionscript, OpenSimulator/LSL/OSSL, Unity3D, AIML

**3D Μοντελοποίηση:** Poser, 3D Studio, Blender

**Ανάπτυξη εφαρμογών για προηγμένες διεπαφές:** Wiimote, Kinect, Leap, Oculus Rift, Android

## ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

---

Αύγουστος 2018 – σήμερα

**Αναπληρωτής Καθηγητής** στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Παν/μίου Αιγαίου με αντικείμενο «Εικονική Πραγματικότητα».

Ιούνιος 2012 – Ιούλιος 2018

**Επίκουρος Καθηγητής** στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Παν/μίου Αιγαίου με αντικείμενο «Εικονική Πραγματικότητα». **Μονιμοποίηση** στη βαθμίδα του Επίκουρου Καθηγητή τον Μάρτιο του 2016.

Ιανουάριος 2012 – Μάρτιος 2015

Εργασία ως εξωτερικός συνεργάτης με καθήκοντα **αναλυτή / προγραμματιστή** στην εταιρία Human Innovation Technologies S.A. Σχεδίαση και ανάπτυξη τρισδιάστατων περιβαλλόντων προσομοίωσης για εκπαίδευση και αξιολόγηση ανθρώπινου δυναμικού σε Unity3D.

Απρίλιος 2007 – Ιούνιος 2012

**Λέκτορας** στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Παν/μίου Αιγαίου με αντικείμενο «Εικονική Πραγματικότητα».

Φεβρουάριος 2004 – Φεβρουάριος 2007

**Διδασκαλία σύμφωνα με το ΠΔ407/80** στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου (πέντε εξάμηνα), στο Πανεπιστήμιο Πειραιώς (τρία εξάμηνα), και στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο (ένα εξάμηνο).

Σεπτέμβριος 2004 – Μάρτιος 2005

Εργασία ως **αναλυτής / προγραμματιστής** στο Κέντρο Πληροφορικής Υποστήριξης Ελληνικού Στρατού (ΚΕΠΥΕΣ). Επέκταση συστήματος τρισδιάστατης απεικόνισης χαρτών και ανάπτυξη συστήματος GIS (geographic information system).

Ιανουάριος 2004 – Μάιος 2004

Εργασία ως **αναλυτής / προγραμματιστής** στη διάρκεια της στρατιωτικής θητείας στο Κέντρο Πληροφορικής Υποστήριξης Ελληνικού Στρατού (ΚΕΠΥΕΣ). Αναπτύχθηκε εξαρχής σύστημα τρισδιάστατης απεικόνισης χαρτών με δυνατότητες πλοήγησης, εξερεύνησης και εστίασης, το οποίο επέτρεπε την προσθήκη τρισδιάστατων αντικειμένων από σχετική βάση δεδομένων πάνω στο χάρτη. Το σύστημα υλοποιήθηκε σε Java3D.

Ιούλιος 1998 – Σεπτέμβριος 1999

Εργασία ως **προγραμματιστής** στην εταιρία ανάπτυξης λογισμικού π-Systems (προγραμματισμός σε C++, βελτίωση και επέκταση προϋπάρχουσας τρισδιάστατης μηχανής).

## **ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΡΓΑ ΕΡΕΥΝΑΣ & ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ**

---

Απρίλιος 2018 – Απρίλιος 2021

Συντονιστής του έργου «Μουσείων Τόπος» του προγράμματος Ενιαίας Δράσης Κρατικών Ενισχύσεων Έρευνας, Τεχνολογικής Ανάπτυξης & Καινοτομίας «ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ – ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ».

Ιανουάριος 2018 – Δεκέμβριος 2020

Επιστημονικός υπεύθυνος του υποέργου «Ερευνητική Υποδομή της Πανεπιστημιακής Μονάδας Σύρου για την Ψηφιοποίηση Πολιτιστικής Κληρονομιάς» του έργου «Ενίσχυση ερευνητικών υποδομών του Πανεπιστημίου Αιγαίου, για την υποστήριξη της στρατηγικής της έξυπνης εξειδίκευσης στο Νομό Κυκλάδων», χρηματοδοτούμενο από το Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Νοτίου Αιγαίου.

Σεπτέμβριος 2017 – Σεπτέμβριος 2018

Συμμετοχή ως έμπειρος ερευνητής και συντονιστής της ομάδας του Παν/μίου Αιγαίου σε έργο ανάπτυξης εικονικού μουσείου με βάση το πολιτιστικό υλικό του Αρχείου Κουνάδη. Υποτροφία από το Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος.

Φεβρουάριος 2017 – Απρίλιος 2018

Συμμετοχή ως ειδικός (expert) σε ομάδα εργασίας του έργου Virtual Multimodal Museums (ViMM), χρηματοδοτούμενου από το πρόγραμμα της ΕΕ Horizon 2020 (CULT-COOP-8-2016).

Ιανουάριος 2016 – Δεκέμβριος 2016

Συμμετοχή ως έμπειρος ερευνητής στο έργο “Digital Enterprise for Learning Practice of Heritage Initiative FOR Delphi (Delphi4Delphi)” με στόχο την ψηφιοποίηση και ανάδειξη μέρους του αρχαιολογικού χώρου των Δελφών σε συνεργασία με την Εφορεία Αρχαιοτήτων Φωκίδος, το Ερευνητικό Κέντρο «Αθηνά» και το University of California, San Diego.

Δεκέμβριος 2012 – Μάρτιος 2014

Συμμετοχή ως έμπειρος ερευνητής στο έργο “PromONTOfion” του προγράμματος «Αρχιμήδης ΙΙΙ – Ενίσχυση Ερευνητικών Ομάδων στο Αλεξάνδρειο ΤΕΙ Θεσσαλονίκης». Σχεδιασμός και ανάπτυξη πολυχρηστικού βιντεοπαιχνιδιού.

Οκτώβριος 2006 – Νοέμβριος 2008

Συμμετοχή ως ερευνητής – προγραμματιστής στο έργο «Εικονικό Περιβάλλον Παρουσίασης Επίπλων», EUREKA SPSF. Ανάπτυξη διαδραστικής εφαρμογής εικονικής επίπλωσης σε περιβάλλον Java3D.

Ιούνιος 2004 – Αύγουστος 2006

Συμμετοχή ως Μεταδιδακτορικός Ερευνητής στο Πρόγραμμα «Πυθαγόρας: Ενίσχυση Ερευνητικών Ομάδων στα Πανεπιστήμια» με αντικείμενο έρευνας «Διαχείριση Χωρο-χρονικών Δεδομένων και Γνώσης σε Ευφυή Εικονικά Περιβάλλοντα»

Μάιος 2000 – Μάιος 2001

Εργασία ως ερευνητής / προγραμματιστής στα πλαίσια του προγράμματος ΠΕΝΕΔ 99 με τίτλο «Ευφυείς νοηματικές γλώσσες και εφαρμογές στα πολυμέσα, υπερμέσα και την εικονική πραγματικότητα»

Νοέμβριος 1997 – Μάρτιος 1998

Ανάπτυξη εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας – εικονική ξενάγηση στο Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Εκσυγχρονισμός Βιβλιοθήκης Πανεπιστημίου Πειραιά, πρόγραμμα κάθετης δράσης στα πλαίσια του 2ου ΚΠΣ, ΕΠΕΑΕΚ, Υποπρόγραμμα 3, Μέτρο 3.1.

## **ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ**

---

**Διδασκαλία ως μέλος ΔΕΠ στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων** του Παν/μίου Αιγαίου από το 2007 έως σήμερα.

Στο ακαδημαϊκό έτος 2016-2017:

Εικονική Πραγματικότητα, Παιχνίδια Υπολογιστών / Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία, Τεχνητή Νοημοσύνη, Στούντιο 7<sup>α</sup>, Τεχνολογίες και Μεθοδολογίες Προγραμματισμού.

Σε προηγούμενα ακαδημαϊκά έτη:

Τεχνολογία και Προγραμματισμός στο Διαδίκτυο, Τεχνολογίες και Μεθοδολογίες Προγραμματισμού II, Διαδραστική Σχεδίαση, Σχεδίαση Συστημάτων Εικονικής Πραγματικότητας (Μεταπτυχιακό), Διαδραστική Σχεδίαση (Μεταπτυχιακό), Επικοινωνία Ανθρώπου – Υπολογιστή (Μεταπτυχιακό), Διαδραστική Σχεδίαση/Εργονομία (Μεταπτυχιακό), Σχεδίαση Βιομηχανικών Προϊόντων και Διαδραστικών Συστημάτων (Στούντιο 2) (Μεταπτυχιακό), Προηγμένες Διεπαφές Χρήστη (Μεταπτυχιακό)

**Διδασκαλία στο ΠΜΣ «Εφαρμοσμένες Αρχαιολογικές Επιστήμες» του Τμήματος**

**Μεσογειακών Σπουδών** του Παν/μίου Αιγαίου:

Εφαρμογές Πληροφορικής (Εικονικά Μουσεία, Κυβερνοαρχαιολογία) – από το 2016 έως σήμερα.

Προσκεκλημένη διδασκαλία στο ΠΜΣ «**Σχεδιασμός Αιχμής: Καινοτομία και**

**Διεπιστημονικότητα στον Αρχιτεκτονικό Σχεδιασμό**» του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης

Πραγματοποίηση Workshop διάρκειας μίας εβδομάδας (40 ώρες διδασκαλίας) με αντικείμενο τις σύγχρονες διαδραστικές τεχνολογίες, Δεκέμβριος 2017.

**Διδασκαλία σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 5 του Π.Δ. 407/80:**

Χειμερινό Εξάμηνο 2006-2007

*Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν. Αιγαίου*  
Εικονική Πραγματικότητα, Computer Games/Edutainment, Σχεδίαση Πολυμέσων, Σχεδίαση Συστημάτων Εικονικής Πραγματικότητας (Μεταπτυχιακό)

Εαρινό Εξάμηνο 2005-2006

*Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν. Αιγαίου*  
Τεχνολογία και Προγραμματισμός στο Διαδίκτυο, Τεχνητή Νοημοσύνη

Χειμερινό Εξάμηνο 2005-2006:

*Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν. Αιγαίου*  
Εικονική Πραγματικότητα, Computer Games/Edutainment, Σχεδίαση Πολυμέσων,  
Σχεδίαση Συστημάτων Εικονικής Πραγματικότητας (Μεταπτυχιακό)  
*Τμήμα Πληροφορικής, Παν. Πειραιώς*  
Εικονική Πραγματικότητα

Θερινό Εξάμηνο 2004-2005:

*Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν. Αιγαίου*  
Διαδραστική Σχεδίαση, Τεχνητή Νοημοσύνη  
*Τμήμα Πληροφορικής, Παν. Πειραιώς*  
Εικονική Πραγματικότητα  
Ευφυή Εικονικά Περιβάλλοντα (Μεταπτυχιακό)

Χειμερινό Εξάμηνο 2004-2005:

*Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν. Αιγαίου*  
Εικονική Πραγματικότητα, Computer Games/Edutainment, Σχεδίαση Νέων Μέσων  
(Πολυμέσων), Σχεδίαση Συστημάτων Εικονικής Πραγματικότητας (Μεταπτυχιακό)  
*Τμήμα Πληροφορικής, Ιόνιο Πανεπιστήμιο*  
Εισαγωγή στον Προγραμματισμό  
*Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο*  
Εισαγωγή στην Ψηφιακή Τεχνολογία

Εαρινό Εξάμηνο 2003-2004:

*Τμήμα Πληροφορικής, Παν. Πειραιώς*  
Τεχνητή Νοημοσύνη

#### **Διδασκαλία σε Θερινά Σχολεία (Summer Schools):**

- Sudede 2012: Emerging Theories, Methodologies and Applications in the Area of Design: Sustainability & Service Design, Παν/μιο Αιγαίου, Σύρος
- XArts 2013: Νέα μέσα στην τέχνη, Παν/μιο Αιγαίου, Σύρος
- SSVR 2013: Educational Uses of 3D Graphics – Virtual Reality, Παν/μιο Αιγαίου, Ρόδος
- HAIS 2013: 3ο Θερινό Σχολείο Τεχνητής Νοημοσύνης, Ιόνιο Παν/μιο, Κέρκυρα
- XArts 2015: Νέα μέσα στην τέχνη, Παν/μιο Αιγαίου, Σύρος
- DigArch 2015: Digital Technologies in Cultural Heritage & Tourism, Παν/μιο Αιγαίου, Δελφοί
- CREA 2016: Technology Inspired Ventures in the Creative and Cultural Industries, Παν/μιο Αιγαίου, Σύρος.
- DigArch 2016: Digital Technologies in Cultural Heritage & Tourism, Παν/μιο Αιγαίου, Δελφοί

#### **Διδασκαλία σε Πρόγραμμα επικαιροποίησης Γνώσεων Αποφοίτων (ΠΕΓΑ):**

- «Νέες τεχνολογίες, συστήματα ασφάλειας και υγιεινής στην αλυσίδα παραγωγής τροφίμων», Δημοκρίτειο Παν/μιο Θράκης, 2015.

#### **Επίβλεψη διπλωματικών εργασιών:**

Βασικός επιβλέπων σε ολοκληρωμένες **33 προπτυχιακές** και **21 μεταπτυχιακές** διπλωματικές εργασίες στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

#### **Ολοκληρωμένα διδακτορικά ως επιβλέπων:**

- Νικόλαος Πέλλας, “Exploring the development of high school students’ computational problem-solving strategies by utilizing three-dimensional (3D) virtual worlds”, Απρ. 2019, βαθμός: Άριστα.

### Επίβλεψη διδακτορικών:

- Επιβλέπων της υποψήφιας διδάκτωρ Άννας Γαρδέλη από τον Δεκέμβριο του 2017. Αντικείμενο: Φορητή επαυξημένη πραγματικότητα και εμπειρική μάθηση.
- Μέλος της τριμελούς συμβουλευτικής επιτροπής των υποψηφίων διδακτόρων:
  - Αλεξιάδου Παρασκευή (Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν/μιο Αιγαίου)
  - Ιωάννου Δημήτρης (Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν/μιο Αιγαίου),
  - Καλίνα Νταμπίζα (Αρχιτεκτονικής, ΑΠΘ)
  - Βολονάκης Παντελής (Μεσογειακών Σπουδών, Παν/μιο Αιγαίου)
  - Βογιατζιδάκης Παναγιώτης (Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν/μιο Αιγαίου)
  - Καλλιαμπέτσου Δανάη (Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν/μιο Αιγαίου)
  - Νικολακοπούλου Βασιλική (Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Παν/μιο Αιγαίου)

### ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ

---

- **Συντονιστής Ειδικών Επιστημονικών και Ψηφιακών Θεμάτων στο ΠΜΣ «Εφαρμοσμένες Αρχαιολογικές Επιστήμες»** του Τμήματος Μεσογειακών Σπουδών από το 2015 έως σήμερα.
- Μέλος **Επιτροπής Προγράμματος Σπουδών** από το 2011 έως σήμερα.
- Μέλος **Επιτροπής Διδακτορικών Σπουδών** από το 2013 έως σήμερα.
- Τμηματικός υπεύθυνος των **Ανοικτών Ακαδημαϊκών Μαθημάτων (Open Courses)** από το 2013 έως σήμερα.
- Τμηματικός υπεύθυνος εφαρμογής **ECTS** από το 2010 έως σήμερα.
- Τμηματικός Υπεύθυνος **Erasmus** από το 2007 έως και το 2011.
- Μέλος **Συντονιστικής Επιτροπής ΠΜΣ «Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων»** από το 2010 έως το 2017.
- Μέλος **Επιτροπής Αξιολόγησης Υποψηφίων για διδασκαλία σύμφωνα με το ΠΔ104/80** τα έτη 2015, 2016 και 2017.

### ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΕΡΓΩΝ

---

Μέλος του Μητρώου Πιστοποιημένων Αξιολογητών της ΓΓΕΤ

Αξιολόγηση τριών προτάσεων στο πλαίσιο της Πρόσκλησης ΕΔΒΜ34 «Υποστήριξη ερευνητών με έμφαση στους νέους ερευνητές», συγχρηματοδοτούμενη από Ε.Κ.Τ. / Ε.Π. «Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», 2017.

Ενδιάμεση και τελική αξιολόγηση έργου στα πλαίσια της Δράσης «Συνεργασία» με χρηματοδότηση από το Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Ανταγωνιστικότητα και Επιχειρηματικότητα» (ΕΠΑΝ-II), 2015.

Αξιολόγηση πρότασης στη Δράση «Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα / Κάλλιπος», συγχρηματοδοτούμενη από Ε.Κ.Τ. / Ε.Π. «Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», 2014.

## **ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ**

---

Τιμητική εγγραφή και χρηματική αμοιβή από την British Computer Society ως καλύτερος μεταπτυχιακός φοιτητής στο MSc in Computer Graphics and Virtual Environments για την περίοδο 1999 – 2000.

Υποτροφία του Ιδρύματος Βασίλη και Ελίζας Γουλανδρή, κατόπιν προκηρύξεως, για μεταπτυχιακές σπουδές στο εξωτερικό με θέμα την Εικονική Πραγματικότητα.

## **ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ**

---

Φυσικές Διεπαφές Χρήστη, 3D Διεπαφές Χρήστη, Ευχρηστία Εικονικών Περιβαλλόντων, Εικονικοί Πράκτορες, Ευφυή Εικονικά Περιβάλλοντα, Εικονικοί Κόσμοι στην Εκπαίδευση, Παιχνίδια Σοβαρού Σκοπού, Ψηφιακή/Εικονική Πολιτιστική Κληρονομιά, Συνεργατικά Εικονικά Περιβάλλοντα, Εικονικοί Κόσμοι στη Σχεδίαση, Προσωποποίηση Χρηστών σε Εικονικά Περιβάλλοντα.

## **ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΩΝ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ**

---

Συμμετοχή στην οργανωτική και επιστημονική επιτροπή του συνεδρίου “VAMCT 15: 2<sup>nd</sup> International Symposium on Virtual Archaeology, Museums and Cultural Tourism”, Delphi, Greece, September 23-26, 2015.

Συμμετοχή στην επιστημονική ομάδα διαχείρισης (steering group) του ετήσιου συνεδρίου “*Experiential Learning in Virtual Worlds*” από το 2011 μέχρι και το 2014.

Συμμετοχή στην οργανωτική και επιστημονική επιτροπή του συνεδρίου “VAMCT 13: 1<sup>st</sup> International Workshop on Virtual Archaeology, Museums and Cultural Tourism”, Delphi, Greece, September 26-28, 2013.

Συμμετοχή στην οργανωτική και επιστημονική επιτροπή του συνεδρίου “*SETN 08: 5<sup>th</sup> Hellenic Conference on Artificial Intelligence*”, Syros, Greece, October 2-4, 2008.

Συμμετοχή στην οργανωτική και επιστημονική επιτροπή του συνεδρίου “*IVA 05: 5<sup>th</sup> International Working Conference on Intelligent Virtual Agents*”, Kos Island, Greece, September 12-14, 2005.

## **ΚΡΙΣΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΩΝ ΑΡΘΡΩΝ**

---

Συμμετοχή ως κριτής στα επιστημονικά περιοδικά:

1. Computers & Graphics (Elsevier)
2. International Journal of Human-Computer Studies (Elsevier)
3. Journal of Network and Computer Applications (Elsevier)
4. Graphical Models (Elsevier)
5. International Journal of Child-Computer Interaction (Elsevier)
6. British Journal of Educational Technologies (BJET)
7. Transactions on Learning Technologies (IEEE)

8. Virtual Reality (Springer)
9. 3D Research (Springer)
10. SpringerPlus (Springer)
11. Multimodal Technologies and Interaction (MDPI)
12. Int. J. of Intelligent Engineering Informatics (IJIEI) (Inderscience)
13. International Journal of Intelligent Engineering Informatics (Inderscience)
14. Journal of Online Learning and Teaching (MERLOT)
15. Mediterranean Archaeology & Archaeometry Journal
16. Journal of Media and Communication Studies (Academic Journals)
17. Journal of Zhejiang University SCIENCE

Συμμετοχή ως μέλος της επιτροπής προγράμματος ή κριτής στα επιστημονικά συνέδρια:

1. VS-Games 2017, 2018, 2019
2. IEEE Conference on Games (CoG) 2019
3. ICSOFT 2019
4. IEEE ICALT 2019
5. Web3D 2015
6. IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies 2017
7. Computer Science and Electronic Engineering Conference CEEC 2015
8. Virtual Archaeology, Museums & Cultural Tourism VAMCT 2013, 2015
9. Computer Graphics International (CGI) 2013, 2015
10. IADIS Game and Entertainment Technologies 2011, 2012, 2013, 2015, 2016, 2017, 2018.
11. Experiential Learning in Virtual Worlds 2012, 2013
12. WSCG 2011, 2012, 2013
13. SETN 2004, 2008, 2010, 2012, 2016, 2018
14. Innovations 2008
15. MIC-CCA 2008
16. Applied Computing 2007
17. Intelligent Virtual Agents 2005, 2006

Συμμετοχή σε επιστημονική επιτροπή περιοδικών:

1. International Journal of Computational Methods in Heritage Science (IGI global)
2. International Journal of Interactive Multimedia (Intech publisher)

## **ΕΚΔΟΣΗ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΩΝ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ**

---

1. J. Darzentas, G.A. Vouros, S. Vosinakis and A. Arnellos (Editors). "Artificial Intelligence: Theories, Models and Applications", Proceedings of the 5th Hellenic Conference on Artificial Intelligence, SETN 2008, Lecture Notes in Artificial Intelligence, vol. 5138, Springer, 2008.
2. T. Panayiotopoulos, S. Vosinakis (Editors). "Intelligent Agents and Virtual Reality", Workshop of Artificial Intelligence Human Networks, Athens University of Business and Economics, July 29, 2001.

## **ΕΚΔΟΣΗ ΕΙΔΙΚΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ (Special Issue) ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ**

---

1. S. Vosinakis (ed), Special Issue on “Intelligent Virtual Agents”, *Multimodal Technologies & Interacion*, MDPI Press, forthcoming.
2. G. Pavlidis, S. Vosinakis, I. Liritzis (eds), Special Issue on “Virtual Archaeology”, *Mediterranean Archaeology & Archaeometry Journal*, 16(5), 2016.
3. A. Flaten, M. Forte, T. E. Levy, G. Pavlidis, S.Vosinakis, I. Liritzis (eds), Special Issue on “Virtual Archaeology”, *Mediterranean Archaeology & Archaeometry Journal*, vol 14(4), 2014.

## **ΑΡΘΡΑ ΣΕ ΕΞΕΛΙΞΗ**

---

1. S. Vosinakis, “The effect of computer simulation games on learning introductory programming: A comparative study on high school students' learning performance by assessing computational problem-solving strategies”, submitted to Salento AVR 2018 Conference.
2. A. Gardeli and S. Vosinakis, “A physical programming platform for an AR-based system, using 3D printing”, submitted to ICL 2018 Conference.

## **ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ**

---

[MSC] S. Vosinakis, “Simulated Human”, MSc dissertation, University of Hull, UK, 2000.

[PHD] Σ. Βοσινάκης, «Ευφυείς Πράκτορες σε Εικονικά Περιβάλλοντα», Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, 2003.

## **ΒΙΒΛΙΑ**

---

[B1] Σ. Βοσινάκης, «Εικονικοί Κόσμοι: Σύγχρονες Προσεγγίσεις, Εφαρμογές, και Ανάπτυξη σε Περιβάλλον OpenSimulator», Εκδόσεις Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 2015.

## **ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ ΣΕ ΔΙΕΘΝΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ**

---

- [J25] N. Pellas and S. Vosinakis, “The effect of simulation games on learning computer programming: A comparative study on high school students' learning performance by assessing computational problem-solving strategies”, *Education and Information Technologies*, 23, 2423-2452, 2018.
- [J24] T. Ekonomou, and S. Vosinakis, “Mobile Augmented Reality games as an engaging tool for cultural heritage dissemination: A case study”. *Sci. Cult*, 4, 97-107, 2018.
- [J23] P. Koutsabasis and S. Vosinakis, “Kinesthetic Interactions in Museums: Conveying Cultural Heritage by Making Use of Ancient Tools and (re-) Constructing Artworks”, *Virtual Reality*, Special Issue, vol. 22(2), 2018.

- [J22] S. Vosinakis, G. Anastassakis, P. Koutsabasis, "Teaching and Learning Logic Programming in Virtual Worlds Using Interactive Microworld Representations", *British Journal of Educational Technology (BJET)*, 49(1), 2018.
- [J21] S. Vosinakis and P. Koutsabasis, "Evaluation of Visual Feedback Techniques for Virtual Grasping with Leap Motion and Oculus Rift", *Virtual Reality*, vol. 22(1), 2018.
- [J20] A. Gardeli, S. Vosinakis, K. Englezos, D. Mavroudi, M. Stratis and M. Stavarakis, "Design and Development of Games and Interactive Products for the Reduction of Plastic Bags", *EAI Endorsed Transactions on Serious Games*, 4(12), 2017.
- [J19] S. Vosinakis, "Digital Characters in Cultural Heritage Applications", *International Journal of Computational Methods in Heritage Science (IJCMHS)*, vol. 1(2), 2017.
- [J18] A. Gardeli, S. Vosinakis, "Creating the Computer Player: An Engaging and Collaborative Approach to Introduce Computational Thinking by Combining 'Unplugged' Activities with Visual Programming", *Italian Journal of Educational Technology*, special issue on "Computational Thinking", vol.25(2), 2017.
- [J17] I. Liritzis, G. Pavlidis, S. Vosinakis, A. Koutsoudis, P. Volonakis, N. Petrochilos, M.D. Howland, B. Liss, and T.E. Levy, "Delphi4Delphi: first results of the digital archaeology initiative for ancient Delphi, Greece", *Antiquity*, 90(354), 2016.
- [J16] S. Vosinakis, N. Avradinis, "Virtual Agora: Representation of an Ancient Greek Agora in Virtual Worlds using Biologically-inspired Motivational Agents", *Mediterranean Archaeology and Archaeometry Journal*, 16(5), special issue on "Virtual Archaeology", 2016.
- [J15] S. Vosinakis, Y. Tsakonas, "Visitor Experience in Google Art Project and in Second Life-based Virtual Museums: A Comparative Study", *Mediterranean Archaeology and Archaeometry Journal*, 16(5), Special Issue on "Virtual Archaeology", 2016.
- [J14] B. Bonis, S. Vosinakis, I. Andreou, and T. Panayiotopoulos, "Adaptive Virtual Exhibitions", *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 33(3), 2013.
- [J13] S. Vosinakis and P. Koutsabasis, "Interaction Design Studio Learning in Virtual Worlds", *Virtual Reality*, 17(1), 2013.
- [J12] S. Vosinakis, P. Koutsabasis and P. Zaharias, "Course Lectures as Problem-Based Learning Interventions in Virtual Worlds", *LNCS Transactions on Edutainment IX*, vol. 7544, 2013.
- [J11] S. Vosinakis and J. Papadakis, "Enhancing semantic and social navigation in information-rich virtual worlds", *International Journal of Interactive Worlds*, vol. 2012 (2012), Article ID 670995.
- [J10] P. Koutsabasis and S. Vosinakis, "Rethinking HCI Education for Design: Problem-Based Learning and Virtual Worlds at an HCI Design Studio", *International Journal of Human Computer Interaction*, vol. 28(8), 2012.

- [J9] S. Vosinakis, P. Koutsabasis, "Problem-based Learning for Design & Engineering Activities in Virtual Worlds", *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 21(3), 2012.
- [J8] P. Koutsabasis, S. Vosinakis, K. Malisova and N. Paparounas, "On the Value of Virtual Worlds for Collaborative Design", *Design Studies*, vol. 33(4), 2012.
- [J7] S. Vosinakis, P. Koutsabasis, "Engaging Students in HCI Design Activities in Virtual Worlds", *IEEE Learning Technology Newsletter*, special issue on Virtual Worlds for Academic, Organizational and Life-long Learning, October 2011.
- [J6] B. Bonis, J. Stamos, S. Vosinakis, I. Andreou and T. Panayiotopoulos, "A Platform for Virtual Museums with Personalized Content", *Multimedia Tools and Applications*, Springer, vol. 42 (2), pp. 139-159, 2009.
- [J5] S. Vosinakis, P. Koutsabasis, M. Stavarakis, N. Viorres, J. Darzentas, "Virtual Environments for Collaborative Design: Requirements and Guidelines from a Social Action Perspective", *CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, Taylor & Francis, vol 4(3), pp.133-150, 2008.
- [J4] A. Arnellos, S. Vosinakis, T. Spyrou, J. Darzentas, "The Emergence of Autonomous Representations in Artificial Agents", *Journal of Computers (JCP)*, ISSN : 1796-203X Vol. 1 Iss. 6, pp. 29-36, 2006.
- [J3] S. Vosinakis, T. Panayiotopoulos, "A tool for constructing 3D Environments with Virtual Agents", *Multimedia Tools and Applications*, Kluwer Academic Publishers, Volume 25, Number 2, February 2005, pp. 253-279.
- [J2] N. Avradinis, S. Vosinakis, T. Panayiotopoulos, A. Belesiotis, I. Giannakas, R. Koutsiamanis, K. Tilelis, "An Unreal Based Platform for Developing Intelligent Virtual Agents", *WSEAS Transactions on Information Science and Applications*, August 2004, pp. 752-756.
- [J1] S. Vosinakis, T. Panayiotopoulos. "A Task Definition Language for Virtual Agents", *Journal of WSCG*, vol.11(3), ISSN 1213-6972, UNION Agency – Science Press, pp. 512-519, 2003.

## **ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ ΣΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΒΙΒΛΙΩΝ ΜΕ ΚΡΙΣΗ ΠΛΗΡΟΥΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ**

---

- [BC2] I. Liritzis, G. Pavlidis, S. Vosinakis, A. Koutsoudis, P. Volonakis, M.D. Howland, T.E. Levy, "Delphi4Delphi: Data Acquisition of Spatial Cultural Heritage Data for Ancient Delphi, Greece". In **Heritage and Archaeology in the Digital Age** (pp. 151-165). Springer, 2017.
- [BC1] S. Vosinakis, P. Koutsabasis, P. Zaharias, M. Belk, "*Problem-based Learning in Virtual Worlds: Two Case Studies in User Interface Design*", **Experiential Learning in Virtual Worlds - Exploring the Complexities**, Interdisciplinary Press, 2013.

## ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ ΣΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΩΝ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ ΜΕ ΚΡΙΣΗ ΠΛΗΡΟΥΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

---

- [C47] P. Koutsabasis, S. Vosinakis, M. Stavrakis, & P. Kyriakoulakos, "Teaching HCI with a studio approach: lessons learnt". In Proceedings of the 22nd Pan-Hellenic Conference on Informatics (pp. 282-287). ACM, 2018.
- [C46] M. Gaitanou, E. Charissi, I. Margari, M. Papamakarios, S. Vosinakis, P. Koutsabasis and M. Stavrakis, "Design of an Interactive Experience Journey in a Renovated Industrial Heritage Site", In Euro-Mediterranean Conference (pp. 150-161). Springer, Cham, 2018.
- [C45] E. Panopoulou, K. Kouros, A. Pasopoulou, G. Arsenikos, S. Vosinakis, P. Koutsabasis, and D. Gavalas, "THREADS: A digital storytelling multi-stage installation on industrial heritage", In Euro-Mediterranean Conference (pp. 457-469). Springer, Cham, 2018.
- [C44] C. Gkiti, E. Varia, C. Zikoudi, A. Kirmanidou, I. Kyriakati, S. Vosinakis and P. Koutsabasis, "i-Wall: A Low-Cost Interactive Wall for Enhancing Visitor Experience and Promoting Industrial Heritage in Museums", In Euro-Mediterranean Conference (pp. 90-100). Springer, Cham, 2018.
- [C43] A. Gardeli and S. Vosinakis, "The Effect of Tangible Augmented Reality Interfaces on Teaching Computational Thinking: A Preliminary Study", In International Conference on Interactive Collaborative Learning (pp. 673-684). Springer, Cham, 2018.
- [C42] S. Vosinakis, "Mid-Air Interaction vs Smartphone Control for First-Person Navigation on Large Displays: A Comparative Study", In International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics (pp. 636-654). Springer, Cham, 2018.
- [C41] A. Gardeli, S. Vosinakis, K. Englezos, D. Mavroudi, M. Stratis and M. Stavrakis, "A Week Without Plastic Bags: Creating Games and Interactive Products for Environmental Awareness", 14<sup>th</sup> International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, ACE 2017.
- [C40] N. Pellas, S. Vosinakis, "Learning to think and practice computationally via a 3D simulation game", IMCL'17, International Conference on Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning, special track on "Interactive Collaborative and Blended Learning", 2017.
- [C39] Anastasios Dimitropoulos, Konstantinos Dimitropoulos, Angeliki Kyriakou, Maximos Malevitis, Stelios Syrris, Stella Vaka, Panayiotis Koutsabasis, Spyros Vosinakis, Modestos Stavrakis, "The Loom: Interactive Weaving through a Tangible Installation with Digital Feedback", Initial Training Network (ITN) on Digital Cultural Heritage (DCH) Final Conference on Digital Heritage, 2017.
- [C38] N. Pellas, S. Vosinakis, "How can a simulation game support the development of computational problem-solving strategies?", IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), 2017.

- [C37] S. Vosinakis, N. Avradinis and P. Koutsabasis, *"Dissemination of Intangible Cultural Heritage using a Multi-Agent Virtual World"*, Workshop on Virtual Reality, Gamification and Cultural Heritage, International Conference on Digital Heritage (EUROMED), 2016.
- [C36] P. Koutsabasis and S. Vosinakis, *"Adult and Children User Experience with Leap Motion in Digital Heritage: The Cycladic Sculpture Application"*, International Conference on Digital Heritage (EUROMED), 2016.
- [C35] G. Anagnostakis, M. Antoniou, E. Kardamitsi, T. Sachinidis, P. Koutsabasis, M. Stavrakis, S. Vosinakis and D. Zisis *"Accessible Museum Collections for the Visually Impaired: Combining Tactile Exploration, Audio Descriptions and Mobile Gestures"*, 18<sup>th</sup> International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (MOBILEHCI), 2016.
- [C34] N. Georgiadi, E. Kokkoli-Papadopoulou, G. Kordatos, K. Partheniadis, M. Sparakis, P. Koutsabasis, S. Vosinakis, D. Zisis and M. Stavrakis *"A Pervasive Role-Playing Game for Introducing Elementary School Students to Archaeology"*, 18<sup>th</sup> International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (MOBILEHCI), 2016.
- [C33] S. Vosinakis, P. Koutsabasis, D. Makris and E. Sagia, *"A Kinesthetic Approach to Digital Heritage using Leap Motion: The Cycladic Sculpture Application"*, 8<sup>th</sup> International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), 2016.
- [C32] M. Maragoudakis, K. Kermanidis and S. Vosinakis, *"Modeling Promotion Factors using Bayesian Networks and Video Games"*, International Conference on Information Science and Applications (ICISA), 2016.
- [C31] K.L. Kermanidis, M. Maragoudakis and S. Vosinakis, *"House of Ads: a Multiplayer Action Game for Annotating Ad Video Content"*, Proc. of the 16th International Conference on Engineering Applications of Neural Networks (INNS) (EANN '15), Lazaros Iliadis and Chrisina Jane (Eds.). ACM, 2015.
- [C30] K.L. Kermanidis, M. Maragoudakis, S. Vosinakis, *"Crowdsourcing for the Development of a Hierarchical Ontology in Modern Greek for Creative Advertising"*, Proc. of CCURL 2014, Workshop on Collaboration and Computing for Under-Resourced Languages in the Linked Open Data Era, 2014.
- [C29] S. Vosinakis, G. Anastassakis and P. Koutsabasis, *"A Platform for Teaching Logic Programming using Virtual Worlds"*, Proc. of IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT'14, 2014.
- [C28] M. Maragoudakis, K. L. Kermanidis, and S. Vosinakis. *"Extracting Knowledge from Collaboratively Annotated Ad Video Content."*, Proc. of Artificial Intelligence Applications and Innovations. Springer Berlin Heidelberg, pp. 85-95, 2014.

- [C27] P. Kyriakoulakos, and S. Vosinakis. "Adapting an Animation TV Special to Games in a Games Design University Course." Proceedings of the 18th Panhellenic Conference on Informatics. ACM, 2014.
- [C26] K. L. Kermanidis, M. Maragoudakis, S. Vosinakis and N. Exadaktylos, "Designing a Support Tool for Creative Advertising by Mining Collaboratively Tagged Ad Video Content: The Architecture of PromONTotion", Proc. of the 9th International Conference on Artificial Intelligence Applications and Innovations, AIAI 2013.
- [C25] S. Vosinakis, "Laboratory presentation of Open Simulator platform for Virtual Worlds in Education", proc. of the 7th National Conference on ICT and Education, 2013.
- [C24] S. Vosinakis, P. Koutsabasis, "A Framework for Problem-Based Learning Activities in Virtual Worlds", 3rd Conference on Informatics in Education (CIE), 2011.
- [C23] S. Vosinakis, P. Koutsabasis and P. Zaharias, "An Exploratory Study of Problem-Based Learning in Virtual Worlds", VS-GAMES 2011: 3rd International Conference in Games and Virtual Worlds for Serious Applications, 2011.
- [C22] S. Vosinakis and I. Papadakis, "Virtual Worlds as Information Spaces: Supporting Semantic and Social Navigation in a shared 3D Environment", Workshop on "Leveraging the Potential of Virtual Worlds", VS-GAMES 2011: 3rd International Conference in Games and Virtual Worlds for Serious Applications, 2011.
- [C21] S. Vosinakis and I. Xenakis, "A Virtual World Installation in an Art Exhibition: Providing a Shared Interaction Space for Local and Remote Visitors", Re-thinking Technology in Museums, 2011.
- [C20] P. Zaharias, I. Andreou and S. Vosinakis, "Educational Virtual Worlds, Learning Styles and Learning Effectiveness: an empirical investigation", Proc. of HCICTE 2010.
- [C19] A. Zoumpoulaki, N. Avradinis and S. Vosinakis, "A Multi-Agent Simulation Framework for Emergency Evacuations Incorporating Personality and Emotions", Proceedings of SETN 2010, Greece, Lecture Notes in Artificial Intelligence, Springer, 2010.
- [C18] D. Lekkas, S. Vosinakis, C. Alifieris and J. Darzentas, "MarineTraffic: Designing a Collaborative Interactive Vessel Traffic Information System", The International Workshop on Harbour, Maritime & Multimodal Logistics Modelling and Simulation, 2008.
- [C17] A. Arnellos, S. Vosinakis, G. Anastassakis and J. Darzentas, "Autonomy in Virtual Agents: Integrating Perception and Action on Functionally Grounded Representations", SETN'08, Greece, 2008, Lecture Notes in Artificial Intelligence, Springer, vol. 5138, 2008.
- [C16] S. Vosinakis, P. Azariadis and N. Sapidis, "A Virtual Reality Environment Supporting the Design and Evaluation of Interior Spaces", 4th INTUITION International Conference on Virtual Reality and Virtual Environments, Athens, 2007.

- [C15] S. Vosinakis, N. Pelekis, Y. Theodoridis and T. Panayiotopoulos, "*Handling Spatial Vagueness in Virtual Agent Control*", GRAPP 2007, International Conference on Computer Graphics Theory and Applications, Barcelona, Spain, 2007.
- [C14] S. Vosinakis, G. Anastassakis and T. Panayiotopoulos, "*Modeling Spatiotemporal Uncertainty in Dynamic Virtual Environments*", Intelligent Virtual Agents 2007, Lecture Notes in Computer Science, vol. 4722, 2007.
- [C13] B. Bonis, J. Stamos, S. Vosinakis, I. Andreou and T. Panayiotopoulos, "*Personalization of Content in Virtual Exhibitions*", 2nd International Conference on Semantic and Digital Media Technologies, Lecture Notes in Computer Science, vol. 4816, 2007.
- [C12] S. Vosinakis, P. Koutsabasis, M. Stavarakis, N. Viorres, J. Darzentas, "*Supporting Conceptual Design in Collaborative Virtual Environments*", PCI 2007, Patras, Greece, 2007.
- [C11] N. Pelekis, S. Vosinakis, T. Panayiotopoulos and Y. Theodoridis, "*Towards a Virtual Agent Control Architecture Using a Spatiotemporal Data Management Framework*", 4th INTUITION International Conference on Virtual Reality and Virtual Environments, Athens, 2007.
- [C10] N. Pelekis, Y. Theodoridis, S. Vosinakis, T. Panayiotopoulos, "*Hermes - A Framework for Location-Based Data Management*", EDBT 2006, Lecture Notes in Computer Science, vol. 3896, pp.1130-1134, 2006.
- [C9] A. Arnellos, S. Vosinakis, T. Spyrou, J. Darzentas, "*Towards Representational Autonomy of Agents in Artificial Environments*", SETN 2006, Lecture Notes in Artificial Intelligence, vol. 3955, Springer, pp.474-477, 2006.
- [C8] S. Vosinakis, "*A Fuzzy Model for Agent Control in Virtual Environments*", CSITeA-04, International Conference on Computer Science, Software Engineering, Information Technology, e-Business, and Applications, December 27-29, Cairo, Egypt, 2004.
- [C7] N. Avradinis, T. Panayiotopoulos, S. Vosinakis. "*Synthetic Characters with Emotional States*", SETN 2004, George A. Vouros and Themis Panayiotopoulos (Eds.): Lecture Notes in Computer Science, vol. 3025, Springer, pp. 505-514, 2004.
- [C6] S. Vosinakis, T. Panayiotopoulos, "*Programmable Agent Perception in Intelligent Virtual Environments*", IVA 2003, Thomas Rist, Ruth Aylett, Daniel Ballin, Jeff Rickel (Eds.): Lecture Notes in Computer Science, vol. 2792, Springer, pp. 202-206, 2003.
- [C5] S. Vosinakis, T. Panayiotopoulos. "*SimHuman: A Platform for real time Virtual Agents with Planning Capabilities*", IVA 2001, A. de Antonio, R. Aylett, D. Ballin (Eds.), Lecture Notes in Artificial Intelligence, vol. 2190, Springer, pp.210-223, 2001.
- [C4] T. Panayiotopoulos, S. Vosinakis, G. Kalligatsis, K. Kambassi, "*Web-based, Dynamic and Intelligent Simulation Systems*", Intelligent Systems and Control (ISC), Hawaii, 2000.

- [C3] T. Panayiotopoulos, S. Vosinakis, N. Avradinis. *“Using Virtual Reality Techniques for the Simulation of Physics Experiments”*, 4th World Multiconference on Systemics, Cybernetics and Informatics (SCI), Florida, 2000.
- [C2] T. Panayiotopoulos, S. Vosinakis, S. Kousidou, L. Balafa. *“Visualising Logic Programs in Virtual Worlds”*, ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology (VRST '99), London, 1999, short paper.
- [C1] S. Vosinakis, G. Anastassakis, T. Panayiotopoulos. *“DIVA: Distributed Intelligent Virtual Agents”*, Workshop on Intelligent Virtual Agents (Virtual Agents '99), Salford, 1999.

## **ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ ΣΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΩΝ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ ΜΕ ΚΡΙΣΗ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

---

- [CA10] S. Vosinakis, N. Avradinis, *“Virtual Agora: Representation of an Ancient Greek Agora in Virtual Worlds using Biologically-inspired Motivational Agents”*, VAMCT15, 2<sup>nd</sup> International Symposium on Virtual Archaeology, Museums and Cultural Tourism, Delphi, Greece, 2015.
- [CA9] S. Vosinakis, Y. Tsakonas, *“Visitor Experience in Google Art Project and in Second Life-based Virtual Museums: A Comparative Study”*, VAMCT15, 2<sup>nd</sup> International Symposium on Virtual Archaeology, Museums and Cultural Tourism, Delphi, Greece, 2015.
- [CA8] S. Vosinakis, *“Cultural Heritage Representation in Virtual Worlds: Towards Rich Interactive, Adaptive and Social Experiences”*, VAMCT13, 1<sup>st</sup> International Workshop on Virtual Archaeology, Museums and Cultural Tourism, Delphi, Greece, 2013.
- [CA7] P. Koutsabasis, J. Darzentas, S. Vosinakis, M. Stavrakis and J. Darzentas, *“On the Multidisciplinarity of HCI Education: Approaches at a Department of Product & Systems Design Engineering”*, 2nd Interaction Design & Human-Computer Interaction Workshop, 2013.
- [CA6] S. Vosinakis, P. Koutsabasis, *“Using Virtual Worlds to support Interaction Design Studio courses”*, 2nd Global Conference: Experiential Learning in Virtual Worlds, Prague, 2012.
- [CA5] S. Vosinakis, P. Koutsabasis and P. Zaharias, *“Problem-based Learning in Virtual Worlds: a Case Study in User Interface Design”*, 1st Global Conference: Experiential Learning in Virtual Worlds, Prague, 2011.
- [CA4] S. Vosinakis, T. Panayiotopoulos. *“Design and Implementation of Synthetic Humans for Virtual Environments and Simulation Systems”*, Advances in Signal Processing and Computer Technologies, G.Antoniou, N.E. Mastorakis, O. Planfilov (Eds.), Electrical and Computer Engineering Series, WSES Press, pp.315-320, 2001.
- [CA3] V. S. Belessiotis, S. Vosinakis, N. Alexandris. *“The use of the Virtual Agent SimHuman in the ISM scenario system”*, Advances in Automation, Multimedia and Video Systems,

and Modern Computer Science, V.V. Kluev, C.E.D'Attellis, N.E. Mastorakis (Eds.), Electrical and Computer Engineering Series, WSES Press, pp.97-101, 2001.

[CA2] T. Panayiotopoulos, N. Zacharis, S. Vosinakis. *"Intelligent Guidance in a Virtual University"*, SOFTCOM'98, Advances in Intelligent Systems: Concepts, Tools and Applications, (S. Tzafestas ed.), Chapter 10, pp.109-119, Kluwer Academic Publishers, Netherlands, 1999.

[CA1] T. Panayiotopoulos, G. Katsirelos, S. Vosinakis, S. Kousidou. *"An Intelligent Agent Framework in VRML worlds"*, EURISCON'98, Advances in Intelligent Systems: Concepts, Tools and Applications, (S. Tzafestas ed.), Chapter 3, pp.33-43, Kluwer Academic Publishers, Netherlands, 1999.

## ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΣΕ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑ

---

[CP8] Σ. Βοσινάκης, «Παιχνίδια Σοβαρού Σκοπού: Σύγχρονες Σχεδιαστικές Προσεγγίσεις και Πεδία Εφαρμογής», 9<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σύρος 2017, προσκεκλημένος ομιλητής.

[CP7] Σ. Βοσινάκης, Η. Μυγδάλης, «Πρόσφατες Εξελίξεις στον τομέα της Ιατρικής Εικονικής Πραγματικότητας», 23ο Ιατρικό Συνέδριο Ενόπλων Δυνάμεων, Θεσσαλονίκη, 2010, πόστερ.

[CP6] Σ. Βοσινάκης, Η. Μυγδάλης, «Εικονική Πραγματικότητα για την Αντιμετώπιση Φοβιών», 23ο Ιατρικό Συνέδριο Ενόπλων Δυνάμεων, Θεσσαλονίκη, 2010.

[CP5] A. Arnellos, C. El-Hani, S. Vosinakis, J. Queiroz and J. Darzentas, *"A Biosemiotic Modeling of Signal Transduction in the B-cells Activation: Implications for Simulation Methods"*, 9th International Conference in Biosemiotics, Hermoupolis, Syros, 2008.

[CP4] A. Arnellos, S. Vosinakis, *"Emergence of Representational Structures in Virtual Agents"*, IVA2005: Fifth International Working Conference on Intelligent Virtual Agents, Kos Island, Greece, 2005, poster presentation.

[CP3] T. Panayiotopoulos, S. Vosinakis, N. Avradinis. *"Intelligent Virtual Environments"*, Workshop on Intelligent Agents and Virtual Reality, Artificial Intelligence Human Networks, Athens University of Business and Economics, pp.3-8, June 29, 2001

[CP2] S. Vosinakis, T. Panayiotopoulos. *"SimHuman: Structure, Functionality and Behaviour of a Believable Agent"*, Workshop on Intelligent Agents and Virtual Reality, Artificial Intelligence Human Networks, Athens University of Business and Economics, pp.9-15, June 29, 2001.

[CP1] T. Panayiotopoulos, S. Vosinakis, N. Avradinis, G. Katsirelos. *"Interactive Experimentation in Virtual Laboratories"*, Virtuality in Education, CAL '99, London, 1999.

## ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΤΟ ΔΗΜΟΣΙΕΥΜΕΝΟ ΕΡΓΟ

---

Σύμφωνα με τα στοιχεία του google scholar (Μάιος 2019) εμφανίζονται **823 αναφορές** στο δημοσιευμένο έργο (**h-index: 16**).

Σελίδα στο google scholar: <https://scholar.google.gr/citations?user=KjA46IQAAAAJ>