

# ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

**Βοσινάκης Σπυρίδων**  
**Αναπληρωτής Καθηγητής**  
**Διευθυντής Εργαστηρίου Σχεδίασης Διαδραστικών Συστημάτων**

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 και επαυξημένης πραγματικότητας.

**Γλώσσες προγραμματισμού και περιβάλλοντα ανάπτυξης εφαρμογών:** Pascal, Delphi, C, C++, C#, Java, Eclipse, Python, Visual Studio, MFC, WPF, .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, AIML, WebGL, Unity3D, Vuforia, ARCore, OpenXR

**3D Μοντελοποίηση και συνθετική κίνηση:** Poser, 3ds, Blender, VICON motion capture, Rokoko studio, Character Creator

**Ανάπτυξη εφαρμογών για προηγμένες διεπαφές:** Wiimote, Kinect, Leap Motion, Android, Ultrahaptics, mobile VR (Cardboard, Samsung), immersive VR (HTC Vive, Oculus Rift/Quest), full-body VR (HTC Vive sensors), Hololens.

## **ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ**

---

Σεπτέμβριος 2019 – σήμερα

**Διευθυντής του Εργαστηρίου Σχεδίασης Διαδραστικών Συστημάτων** του Παν/μίου Αιγαίου.

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 2024 – Μάρτιος 2025

Έμπειρος ερευνητής στο έργο “Τεχνολογίες εμπυθιστικής ΕιΠ ως μέσο ενσυναίσθησης ΑμεΑ στη σχεδίαση-για-όλους - VR4All” (Erasmus+).

Ιανουάριος 2024 – Σεπτέμβριος 2025

**Επιστημονικά υπεύθυνος** του έργου “Developing Personality in Digital Character Design using Motion Capture, Wearable and Live Coding Technologies, applied to IMAGINE (Interactive Media, Animation, Games, Interactive Networked Environments) Narrative Worlds” (IMAGINE-MOCAP). Sub-action 2. Funding Projects in Leading-Edge Sectors – RRFQ: Basic Research Financing (Horizontal support for all Sciences), Hellenic Foundation for Research and Innovation (H.F.R.I.), HFRI-15668, 2024-2026.

Μάρτιος 2023 – Δεκέμβριος 2025

Έμπειρος ερευνητής στο έργο “HERITACT: Heritage activation through engaging experiences towards sustainable development”, CALL: HORIZON-CL2-2022-HERITAGE-01 (EU Horizon).

Ιανουάριος 2022 – Δεκέμβριος 2022

Έμπειρος ερευνητής στο έργο “IOHIVE: Design and Development of Innovative Digital Infrastructures and Services for the Support and Horizontal Monitoring of Agri-Food Practices”, Operational Program ‘Research Innovation Strategies for Smart Specialisation in South Aegean ΟΠΣ 3437’, under the call South Aegean Operational Plan 2014 – 2020.

Μάιος 2021 – Μάιος 2023

**Επιστημονικά υπεύθυνος** του έργου “e-Aegean CoulTour: Integrated infrastructure for

Culture and Tourism in South Aegean”, Δράση “Περιφερειακή Αριστεία”, Operational Programme Competitiveness, Entrepreneurship and Innovation 2014-2020 (ΕΡΑΝΕΚ).

Φεβρουάριος 2020 – Αύγουστος 2022

**Επιστημονικά υπεύθυνος** του έργου “Virtual Historic Sailing Ships (VHSS)”. ΓΓΕΤ, Δράση “Ανοιχτή Καινοτομία στον Πολιτισμό”, Operational Programme Competitiveness, Entrepreneurship and Innovation 2014-2020 (ΕΡΑΝΕΚ).

December 2019 – December 2022

**Επιστημονικά υπεύθυνος** του έργου “Non-verbal Communication in Immersive Virtual Reality (MetaVR)”, Πρώτη Πρόσκληση ΕΛΙΔΕΚ για υποστήριξη νέων ερευνητών.

Απρίλιος 2018 – Απρίλιος 2021

**Συντονιστής** του έργου “Μουσείων Τόπος”. ΓΓΕΤ, Δράση “Ερευνώ-Δημιουργώ-Καινοτομώ”, Operational Programme Competitiveness, Entrepreneurship and Innovation 2014-2020 (ΕΡΑΝΕΚ).

Απρίλιος 2018 – Φεβρουάριος 2020

Ερευνητής στο έργο “Aggregation and provision of integrated tourist and travel services” (TouristHub). Δράση “Ερευνώ-Δημιουργώ-Καινοτομώ”, Operational Programme Competitiveness, Entrepreneurship and Innovation 2014-2020 (ΕΡΑΝΕΚ).

Ιανουάριος 2018 – Δεκέμβριος 2021

**Επιστημονικά υπεύθυνος** του έργου “Ερευνητική υποδομή Πανεπιστημιακής Μονάδας Σύρου για την Ψηφιοποίηση Πολιτιστικής Κληρονομιάς”, ΠΕΠ Περιφέρειας 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 “PromONTOtion” 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 τρέχον ακαδημαϊκό έτος:

Εικονική Πραγματικότητα, Στούντιο 7<sup>α</sup>, Τεχνολογίες και Μεθοδολογίες Προγραμματισμού, Πρωτοτυποποίηση Διαδραστικών Συστημάτων

Σε προηγούμενα ακαδημαϊκά έτη:

Ψηφιακά Παιχνίδια και Παιγνιώδης Μάθηση, 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 το 2018.

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):**

- ΧArts 2025: Νέα μέσα στην τέχνη, Παν/μιο Αιγαίου, Σύρος
- Πολιτιστική Κληρονομιά & Εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση 2022: Παν/μιο Κρήτης, Αγ. Νικόλαος.
- DigArch 2016: 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 2015: Digital Technologies in Cultural Heritage & Tourism, Παν/μιο Αιγαίου, Δελφοί
- ΧArts 2015: Νέα μέσα στην τέχνη, Παν/μιο Αιγαίου, Σύρος
- HAISS 2013: 3ο Θερινό Σχολείο Τεχνητής Νοημοσύνης, Ιόνιο Παν/μιο, Κέρκυρα
- SSVR 2013: Educational Uses of 3D Graphics – Virtual Reality, Παν/μιο Αιγαίου, Ρόδος
- ΧArts 2013: Νέα μέσα στην τέχνη, Παν/μιο Αιγαίου, Σύρος
- Susede 2012: Emerging Theories, Methodologies and Applications in the Area of Design: Sustainability & Service Design, Παν/μιο Αιγαίου, Σύρος

#### **Διδασκαλία σε Εκπαιδευτικά Προγράμματα και Σεμινάρια:**

- Επιστημονική επιμέλεια και διδασκαλία εκπαιδευτικού σεμιναρίου στην «Σχεδίαση και Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών», Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς, Γενική Γραμματεία Επικοινωνίας και Ενημέρωσης, 2018.
- «Νέες τεχνολογίες, συστήματα ασφάλειας και υγιεινής στην αλυσίδα παραγωγής τροφίμων», Πρόγραμμα επικαιροποίησης Γνώσεων Αποφοίτων, Δημοκρίτειο Παν/μιο Θράκης, 2015.

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

Βασικός επιβλέπων σε ολοκληρωμένες **48 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.
- Άννα Γαρδέλη, “Επαυξάνοντας την συνεργασία: Ο ρόλος της Απτής Φορητής Επαυξημένης Πραγματικότητας σε μαθησιακές δραστηριότητες συνεργασίας για την ανάπτυξη υπολογιστικής σκέψης”, προς υποστήριξη Δεκ. 2025.

#### **Επίβλεψη διδακτορικών:**

- Επιβλέπων των υποψηφίων διδακτόρων:
  - Αθηνά Μπόστα από τον Φεβρουάριο του 2024. Αντικείμενο: Αξιολόγηση Εμπειρίας Χρήστη μέσω Βιομετρικών Δεδομένων.
  - Μαρίνα Στεργίου από τον Μάρτιο του 2021. Αντικείμενο: Ψηφιακά ενδύματα σε περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας.
  - Δημήτρης Μπαλτάς από τον Φεβρουάριο του 2021. Αντικείμενο: Διαδραστικές παραστάσεις μεικτής πραγματικότητας.
  - Σοφία Γαλάνη από τον Μάρτιο του 2021. Αντικείμενο: Φορητή επαυξημένη πραγματικότητα και άυλη πολιτιστική κληρονομιά.

#### **Επίβλεψη μεταδιδακτορικής έρευνας:**

Ολοκληρωμένα έργα μεταδιδακτορικής έρευνας ως επιβλέπων:

- Αλέξανδρος Αγάθος «Ψηφιακή Διαχείριση Βιομηχανικής Πολιτιστικής Κληρονομιάς», ολοκλήρωση το 2024.
- Παύλος Χατζηγηγορίου, “Digital Heritage Interactive Systems Design”, ολοκλήρωση το 2022.

## **ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ**

---

- **Μέλος ΟΜΕΑ** Τμήματος (προεδρεύων) από τον Σεπτέμβριο 2025.
- **Υπεύθυνος Πιστοποίησης Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών** από τον Ιανουάριο 2020 έως τον Μάιο 2021.
- **Διευθυντής Εργαστηρίου Σχεδίασης Διαδραστικών Συστημάτων** από το 2019 έως σήμερα.
- **Συντονιστής Ειδικών Επιστημονικών και Ψηφιακών Θεμάτων στο ΠΜΣ «Εφαρμοσμένες Αρχαιολογικές Επιστήμες»** του Τμήματος Μεσογειακών Σπουδών από το 2015 έως και το 2019.
- Μέλος **Επιτροπής Προγράμματος Σπουδών** από το 2011 έως το 2024.
- Μέλος **Επιτροπής Διδακτορικών Σπουδών** από το 2013 έως το 2021.
- 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

Μέλος του Μητρώου Πιστοποιημένων Αξιολογητών του ΕΛΙΔΕΚ

Αξιολόγηση φυσικού αντικειμένου δύο έργων στα πλαίσια του «ΠΕΠ Ιονίων Νήσων 2014 – 2020», 2021.

Αξιολόγηση φυσικού αντικειμένου τριών έργων στα πλαίσια της Δράσης «Ερευνώ – Δημιουργώ – Καινοτομώ» με χρηματοδότηση από το Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία» (ΕΠΑνΕΚ), 2019 - 2021.

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 / Κάλλλιπος», 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.

Βραβείο καλύτερου άρθρου (best paper award): Gardeli, A., & Vosinakis, S. (2018). The effect of tangible augmented reality interfaces on teaching computational thinking: A preliminary study. In *International conference on interactive collaborative learning* (pp. 673-684). Cham: Springer International Publishing.

Βραβείο καλύτερου άρθρου (best paper award): Vosinakis, S., Anastassakis, G., Koutsabasis, P., & Damianidis, K. (2024). User Experience Design and Evaluation of a Virtual Reality Museum Installation for Historic Sailing Ships. In *International Conference on Virtual Reality and Mixed Reality* (pp. 15-35). Cham: Springer Nature Switzerland.

Βραβείο καλύτερου άρθρου (best paper award): Kolokotroni, A., Stergiou, M., Baltas, D., Kalampratsidou, V., Kyriakoulakos, P., & Vosinakis, S. (2025). Expressing Digital Character Personality through Motion capture: A study of body movements and personality traits. In *Proceedings of the 3rd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter* (pp. 71-77).

Top viewed article award (2024) του περιοδικού *Computer Graphics & Virtual Worlds*: Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Kasarakis, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2024). Exploring the impact of non-verbal cues on user experience in immersive virtual reality. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 35(1), e2224.

## **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 “CHIGreece 2025: 3rd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter”, Σύρος, 2025.

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. *Frontiers in Virtual Reality* (Frontiers)
2. *Computers & Graphics* (Elsevier)
3. *International Journal of Human-Computer Studies* (Elsevier)
4. *Journal of Network and Computer Applications* (Elsevier)
5. *Graphical Models* (Elsevier)
6. *International Journal of Child-Computer Interaction* (Elsevier)
7. *Simulation Modelling Practice & Theory* (Elsevier)
8. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage* (Elsevier)

9. International Journal of Human-Computer Interaction (Taylor & Francis)
10. British Journal of Educational Technologies (BJET)
11. Transactions on Learning Technologies (IEEE)
12. Presence (MIT Press)
13. Virtual Reality (Springer)
14. 3D Research (Springer)
15. SpringerPlus (Springer)
16. Multimodal User Interfaces (Springer)
17. Multimodal Technologies and Interaction (MDPI)
18. Information (MDPI)
19. Applied Sciences (MDPI)
20. Int. J. of Intelligent Engineering Informatics (IJIEI) (Inderscience)
21. International Journal of Intelligent Engineering Informatics (Inderscience)
22. Journal of Online Learning and Teaching (MERLOT)
23. Mediterranean Archaeology & Archaeometry Journal
24. Journal of Media and Communication Studies (Academic Journals)
25. Journal of Zhejiang University SCIENCE
26. European Journal of Educational Research

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

1. CHI 2022
2. CHI Greece 2021, 2023, 2025
3. Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET) 2021, 2022, 2023
4. Digital Heritage 2025
5. EuroXR 2024, 2025
6. Computer Animation & Social Agents 2025
7. Interaction Design and Children 2021
8. VS-Games 2017, 2018, 2019
9. IEEE Conference on Games (CoG) 2019, 2021
10. IEEE Virtual Reality 2020
11. ICSoft 2019
12. Web3D 2015
13. IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies 2017, 2019, 2020
14. Computer Science and Electronic Engineering Conference CEEC 2015
15. Virtual Archaeology, Museums & Cultural Tourism VAMCT 2013, 2015
16. Computer Graphics International (CGI) 2013, 2015
17. IADIS Game and Entertainment Technologies 2011, 2012, 2013, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2022, 2023
18. Experiential Learning in Virtual Worlds 2012, 2013
19. WSCG 2011, 2012, 2013
20. SETN 2004, 2008, 2010, 2012, 2016, 2018, 2020, 2022
21. Innovations 2008
22. MIC-CCA 2008
23. Applied Computing 2007

24. Intelligent Virtual Agents 2005, 2006

## **ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ**

---

1. Presence (MIT Press)
2. Simulation Modelling Practice and Theory (Elsevier)
3. Heritage (MDPI)
4. International Journal of Computational Methods in Heritage Science (IGI global)
5. 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. E. Anastasovitis, S. Vosinakis, Special Issue on "Shaping Human-Centered Virtual Worlds", Electronics, MDPI, 2025.
2. S. Vosinakis, E. Nofal, M. Stavrakis, Special Issue on "Tangible Interaction, Gamification and Mixed Reality for the Dissemination and Interpretation of Cultural Heritage", Heritage, MDPI, 2023.
3. V. Kasapakis, S. Vosinakis, Special Issue on "User Experience in Extended Reality", Applied Sciences, MDPI, 2023.
4. S. Vosinakis, V. Kasapakis, D. Gavalas, Special Issue on "XR as a Communication Medium", Presence, MIT Press, 2023.
5. S. Vosinakis (ed), Special Issue on "Intelligent Virtual Agents", Multimodal Technologies & Interaction, MDPI Press, 2018.
6. G. Pavlidis, S. Vosinakis, I. Liritzis (eds), Special Issue on "Virtual Archaeology", Mediterranean Archaeology & Archaeometry Journal, 16(5), 2016.
7. 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.

## **ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΕΣ ΟΜΙΛΙΕΣ ΣΕ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑ**

---

1. P. Koutsabasis & S. Vosinakis, "Meaningful Immersion: Human-Centered Design for Learning and Cultural Heritage", Immersive Learning Research Network (iLRN) 2026 Conference.

2. Σ. Βοσινάκης, «Από το Μουσείο στο Βίωμα: Νέες Μορφές Πολιτιστικής Εμπειρίας στην Εκτεταμένη Πραγματικότητα», 6ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ψηφιοποίησης Πολιτιστικής Κληρονομιάς EUROMED 2025, Αθήνα.
3. Σ. Βοσινάκης, «Εκτεταμένη Πραγματικότητα (XR) στην Εκπαίδευση: Σύγχρονες Προσεγγίσεις, Κύκλος Ανάπτυξης και Παιδαγωγική Αξιοποίηση», 16ο διεθνές συνέδριο «Πληροφορική στην Εκπαίδευση», CIE2024, Πειραιάς.
4. S. Vosinakis, "Extended Reality Environments as Emerging Communication and Collaboration Spaces: Prospects and Pitfalls", IEEE19th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation & Personalization (SMAP'24), Athens, Greece.
5. S. Vosinakis, "Extended Reality Technologies in Education: Moving beyond the WOW Factor", Intelligent Tutoring Systems (ITS) 2021, Athens, Greece.
6. S. Vosinakis, "Serious Games: State of the Art and Application Areas", 9th Panhellenic Conference for IT in Education 2017, Syros.

## 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.
- [B2] Επιστημονική επιμέλεια της ελληνικής μετάφρασης του βιβλίου: Jesse Shell, "The art of Game Design: A book of Lenses", εκδόσεις Κλειδάριθμος, 2024.

## ΑΠΕΣΤΑΛΜΕΝΑ ΑΡΘΡΑ ΥΠΟ ΚΡΙΣΗ

---

1. Kasapakis, V., Koronis, G., Malisova, K., Koutsabasis, P., Vosinakis, S., & Gavalas, D. (2025) "Walking in Their Shoes: Evaluating the Effectiveness of VR Disability Simulations for Universal Design Education", *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*.
2. Kolokotroni, A., Stergiou, M., Malisova, K., Baltas, D., ElRaheb, K., Vosinakis, S., Stavrakis, M., & Kyriakoulakos, P. (2025) Personality in Motion: Applying the IMPACT framework in Motion Capture animated Digital Characters, *ACM Transactions on Applied Perception*.
3. Malisova, K., Nikopoulos, G., Baltas, D., Kolokotroni, A., Stergiou, M., Carle, M., Kalabratsidou, V., Zarmakoupis, A., Kougioumtzian, L., El Raheb, K., Zannos, I., Theodoropoulos, T., Kyriakoulakos, P., Stavrakis, M., Vosinakis, S. (2025) "The ECHO Framework: Designing Expressive Digital Characters across Transmedia Narratives", *Animation Practice, Process & Production*.

## ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ ΣΕ ΔΙΕΘΝΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

---

- [J42] Baltas, D., Kolokotroni, A., Malisova, K., Stergiou, M., Nikopoulos, G., Kalamratsidou, V., Zarmakoupis, A., Carle, M., El-Raheb, K., Zannos, I., Kougioumtzian, L., Theodoropoulos, A., Kyriakoulakos, P., Stavrakis, M., Vosinakis, S. (2025) IMAGINE Personalities: Augmenting Digital Character Workflows Using Motion Capture, Wearable Sensors, and Live Coding. *Sensors*, 25(22), 6976.
- [J41] Gardeli, A., & Vosinakis, S. (2025). Fostering computational thinking in young students through student generated challenges in tangible mobile augmented reality games. *Discover Education*, 4(1), 529.
- [J40] Vosinakis, S., Koutsabasis, P., Anastassakis, G., Papasalouros, A., & Damianidis, K. (2025). Designing and Evaluating an Immersive Vr Experience of A Historic Sailing Ship in Museum Contexts. *Computers & Graphics*, 133.
- [J39] Gardeli, A., & Vosinakis, S. (2025). Group dynamics in collaborative learning: Impact of emergent and scripted roles in tangible mobile augmented reality games. *Computers & Education: X Reality*, 7, 100102.
- [J38] El-Raheb, K., Kougioumtzian, L., Kalamratsidou, V., Theodoropoulos, A., Kyriakoulakos, P., & Vosinakis, S. (2025). Sensing the Inside Out: An Embodied Perspective on Digital Animation Through Motion Capture and Wearables. *Sensors*, 25(7), 2314.
- [J37] Galani, S., & Vosinakis, S. (2024). An augmented reality approach for communicating intangible and architectural heritage through digital characters and scale models. *Personal and Ubiquitous Computing*, 1-20.
- [J36] Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Kasapakis, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2023). Exploring the impact of non-verbal cues on user experience in immersive virtual reality. *Computer Animation and Virtual Worlds*, e2224.
- [J35] Kasapakis, V., Dzardanova, E., Vosinakis, S., & Agelada, A. (2023). Sign language in immersive virtual reality: design, development, and evaluation of a virtual reality learning environment prototype. *Interactive Learning Environments*, 1-15.
- [J34] Vosinakis, S., Kasapakis, V., & Gavalas, D. (2022). Extended Reality (XR) as a Communication Medium: Special Issue Guest Editorial. *PRESENCE: Virtual and Augmented Reality*, 31, 1-4.
- [J33] Xenakis, I., Gavalas, D., Kasapakis, V., Dzardanova, E., & Vosinakis, S. (2022). Nonverbal Communication in Immersive Virtual Reality through the Lens of Presence: A Critical Review. *PRESENCE: Virtual and Augmented Reality*, 31, 147-187.
- [J32] Koutsabasis, P., Partheniadis, K., Gardeli, A., Vogiatzidakis, P., Nikolakopoulou, V., Chatzigrigoriou, P., ... & 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 Technologies and Interaction*, 6(5), 36.
- [J31] Nikolakopoulou, V., Printezis, P., Maniatis, V., Kontizas, D., Vosinakis, S., Chatzigrigoriou, P., & Koutsabasis, P. (2022). Conveying Intangible Cultural Heritage in

Museums with Interactive Storytelling and Projection Mapping: The Case of the Mastic Villages. *Heritage*, 5(2), 1024-1049.

- [J30] Nikolakopoulou, V., Vosinakis, S., Nikopoulos, G., Stavrakis, 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 on Computing and Cultural Heritage*, 15(4), 1-21.
- [J29] Chatzigrigoriou, P., Nikolakopoulou, V., Vakkas, T., Vosinakis, S., & Koutsabasis, P. (2021). Is Architecture Connected with Intangible Cultural Heritage? Reflections from Architectural Digital Documentation and Interactive Application Design in Three Aegean Islands. *Heritage*, 4(2), 664-689.
- [J28] Liritzis, I., Volonakis, P., & Vosinakis, S. (2021). 3D Reconstruction of Cultural Heritage Sites as an Educational Approach. The Sanctuary of Delphi. *Applied Sciences*, 11(8), 3635.
- [J27] Vosinakis, S., Nikolakopoulou, V., Stavrakis, M., Fragkedis, L., Chatzigrigoriou, P., & 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.
- [J26] S. Vosinakis & A. Gardeli, "On the use of mobile devices as controllers for first-person navigation in public installations", *Information* 10 (7), 2019.
- [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. Stavrakis, "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. Stavrakis, 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**

---

- [BC4] Vosinakis, S., & Koutsabasis, P. (2025). Conveying Intangible Cultural Heritage Via Mixed-Reality Installations in Museums: Reflections from Three Case Studies. In *Interactive Media for Cultural Heritage* (pp. 3-26). Cham: Springer Nature Switzerland.
- [BC3] S. Vosinakis, "The Use of Digital Characters in Interactive Applications for Cultural Heritage", In *Applying Innovative Technologies in Heritage Science*, IGI Global, 2020.
- [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**

---

- [C77] Stergiou, M., Vosinakis, S. (2026). Digital Queens: A case study on cloth simulation, motion capture and XR technologies for addressing costume-choreography challenges, MOCO'26: Movement and Computing 2026, ACM.
- [C76] Baltas, D., Vosinakis, S. (2026). Extending the Site: XR modalities for Site-Specific Dance - A Comparative Study of XR Technologies in Studio-Based Practice. MOCO'26: Movement and Computing 2026, ACM.
- [C75] Kasapakis, V., Malisova, K., Agelada, A., Koutsabasis, P., Koronis, G., Vosinakis, S., Zaroliagis, C. and Gavalas, D. (2025). Using Immersive VR to Enhance Universal Design for Motor-Impaired Users. In 11th IEEE International Smart Cities Conference.
- [C74] Vosinakis, S., Bosta, A. (2025). Digital Characters Augmenting Cultural Spaces through Handheld and Head-Worn Devices. In *Virtual Reality and Mixed Reality: 22nd EuroXR International Conference, EuroXR 2025, Winterthur, Switzerland, September 3–5, 2025, Proceedings* (p. 169). Springer Nature.

- [C73] Bosta, A., & Vosinakis, S. (2025). Assessing the Immersive Experience with Physiological Measures: A Systematic Review. In *Virtual Reality and Mixed Reality: 22nd EuroXR International Conference, EuroXR 2025, Winterthur, Switzerland, September 3–5, 2025, Proceedings* (p. 169). Springer Nature.
- [C72] Bosta, A., & Vosinakis, S. (2025). A Multimodal Approach to User Experience Evaluation: Integration of Physiological, Behavioral, Contextual and Self-Report data with UserSense. In *Proceedings of the 3rd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter* (pp. 182-187).
- [C71] Kolokotroni, A., Stergiou, M., Baltas, D., Kalampratsidou, V., Kyriakoulakos, P., & Vosinakis, S. (2025). Expressing Digital Character Personality through Motion capture: A study of body movements and personality traits. In *Proceedings of the 3rd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter* (pp. 71-77).
- [C70] Stergiou, M., & Vosinakis, S. (2025). Exploring the role of Emerging Technologies in preservation and promotion of traditional costumes: The role of AI in current practices. In *Proceedings of the 3rd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter* (pp. 126-134).
- [C69] Tzortzoglou, F., Vosinakis, S., Gardeli, A., & Sofos, A. (2025). Interaction Design in Mobile Augmented Reality for Education: Insights from a Systematic Review. In *Proceedings of the 3rd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter* (pp. 212-221).
- [C68] S. Vosinakis, G. Anastassakis, P. Koutsabasis and K. Damianidis (2024) User Experience Design and Evaluation of a Virtual Reality Museum Installation for Historic Sailing Ships. Proceedings of 21st International Conference on Virtual Reality and Mixed Reality, EuroXR2024
- [C67] V. Nikolakopoulou, S. Vosinakis, M. Stavrakis and P. Koutsabasis (2024) Embodied Acts for Testing Mixed Reality Low-Fidelity Prototypes that Convey Intangible Cultural Heritage: Method and Case Study. Proceedings of 21st International Conference on Virtual Reality and Mixed Reality, EuroXR2024
- [C66] Stergiou, M., Baltas, D., & Vosinakis, S. (2024). Dancing with Themselves: An extended reality experiment for capturing partner dances. Proceedings of the 10th International Conference on Movement and Computing.
- [C65] Gardeli, A., & Vosinakis, S. (2023). Exploring the co-manipulation of physical and virtual objects in tangible mobile augmented reality for collaborative learning. In Proceedings of the 2nd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter (pp. 1-8).
- [C64] 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. In *Extended Reality: First International Conference, XR Salento 2022, Lecce, Italy, July 6–8, 2022, Proceedings, Part II* (pp. 211-223). Cham: Springer Nature Switzerland.
- [C63] Kasapakis, V., Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., & Vosinakis, S. (2022). Evaluation of a Virtual Reality Learning Environment testbed and Non-Verbal Cue Integration. In *2022 International Conference on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET)* (pp. 1-2). IEEE.

- [C62] Stergiou, M., & Vosinakis, S. (2022). Exploring costume-avatar interaction in digital dance experiences. In Proceedings of the 8th International Conference on Movement and Computing (pp. 1-6).
- [C61] Kasapakis, V., Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2022). Exploring non-verbal cues and user attention in IVR with eye tracking technologies. In Proceedings of the 14th International Workshop on Immersive Mixed and Virtual Environment Systems (pp. 47-50).
- [C60] Galani, S., & Vosinakis, S. (2022). Connecting Intangible Cultural Heritage and Architecture through Mobile Augmented Reality Narratives and Scale Models. In 2022 International Conference on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET) (pp. 1-8). IEEE.
- [C59] Dzardanova, E., Kasapakis, V., Vosinakis, S., & Psarrou, K. (2022). Sign Language in Immersive VR: Design, Development, and Evaluation of a Testbed Prototype. In Proceedings of the 28th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology (pp. 1-2).
- [C58] S. Vosinakis, V. Nikolakopoulou, G. Nikopoulos, L. Fragkedis, M. Stavrakis, N. Politopoulos, P. Koutsabasis (2021), Designing Mixed Reality Experiences that Provide Views to the Past: Reviving the Operation of an Industrial Olive Oil Factory, Proceedings of the Panhellenic Conference on Informatics (PCI), ACM.
- [C57] S. Vosinakis, G. Anastassakis "Touch Your Own Device! A COVID-Safe Alternative to Multi-touch Interactions with Public Touchscreens", Proc. of CHIGreece (ACM), 2021.
- [C56] P. Koutsabasis, K. Partheniadis, A. Gardeli, P. Vogiatzidakis, V. Nikolakopoulou, P. Chatzigrigoriou, S. Vosinakis, "Location-Based Games for Cultural Heritage: Applying the Design Thinking Process", Proc. of CHIGreece (ACM), 2021.
- [C55] Kasapakis, V., Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2021). Social Virtual Reality: Implementing Non-verbal Cues in Remote Synchronous Communication. In International Conference on Virtual Reality and Mixed Reality (pp. 152-157). Springer.
- [C54] P. Koutsabasis, A. Gardeli, K. Partheniadis, P. Vogiatzidakis, V. Nikolakopoulou, P. Chatzigrigoriou and S. Vosinakis (2021). Field Playtesting with Experts' Constructive Interaction: An Evaluation Method for Mobile Games for Cultural Heritage, Proceedings of IEEE Conference on Games.
- [C53] Ioakeim, N., Printezis, P., Skarimpas, C., Koutsabasis, P., Vosinakis, S., & Stavrakis, M. (2020, November). Kirini: An Interactive Projection-Mapping Installation for Storytelling About Mediterranean Beekeeping Heritage. In Euro-Mediterranean Conference (pp. 190-201). Springer, Cham.
- [C52] Bosta, A., Katsakioris, D., Nikolarakis, A., Koutsabasis, P., Vosinakis, S., & Stavrakis, M. (2020, November). Ex Machina: An Interactive Museum Kit for Supporting Educational Processes in Industrial Heritage Museums. In Euro-Mediterranean Conference (pp. 438-449). Springer, Cham.
- [C51] Koutsabasis, P., Gardeli, A., Partheniadis, K., Vogiatzidakis, P., Nikolakopoulou, V., Chatzigrigoriou, P., & Vosinakis, S. (2020). Learning About the Heritage of Tinian

Marble Crafts with a Location-Based Mobile Game and Tour App. In EuroMed (pp. 377-388).

- [C50] M. Stavrakis, D. Gavalas, P. Koutsabasis, S. Vosinakis, "User experience requirements and interface design for the TouristHub trip planning platform", Proc. of HCI International, LNCS (Springer), 2020.
- [C49] M. Stavrakis, D. Gavalas, P. Koutsabasis, S. Vosinakis, TouristHub: User Experience and Interaction Design for Supporting Tourist Trip Planning, Proc. of IEEE Intelligent Systems IS'20, IEEE, 2020.
- [C48] A. Gardeli & S. Vosinakis, "ARQuest: A Tangible Augmented Reality Approach to Developing Computational Thinking Skills", In Proceedings of the 11th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), IEEE, 2019.
- [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. Zissis "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. Zissis 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. Stavrakis, 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 ΧΩΡΙΣ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΠΛΗΡΟΥΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

---

- [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 (Ιανουάριος 2025) εμφανίζονται **2618 αναφορές** στο δημοσιευμένο έργο (**h-index: 28, i10-index: 60**).

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