

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

ΚΑΣΑΠΑΚΗΣ ΒΛΑΣΙΟΣ

ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Περιεχόμενα

| | |
|--------------------------------------------------------------|----|
| ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ..... | 3 |
| ΠΡΟΦΙΛ | 3 |
| ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ | 3 |
| ΣΠΟΥΔΕΣ | 4 |
| ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ | 4 |
| ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ & ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ | 5 |
| ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ | 6 |
| ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ | 6 |
| ΣΥΝΟΨΗ ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟΥ & ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ | 6 |
| ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ..... | 7 |
| Διατριβές..... | 7 |
| Editorials | 7 |
| Διεθνή Περιοδικά (με κριτές)..... | 7 |
| Κεφάλαια σε Ξενόγλωσσα Βιβλία (με κριτές) | 8 |
| Κεφάλαια σε Εγκυκλοπαίδειες (με κριτές) | 8 |
| Διεθνή Συνέδρια (με κρίση στο πλήρες άρθρο) | 8 |
| Εισηγήσεις σε Διεθνή Συνέδρια (με κρίση στην περίληψη) | 10 |
| Υποβληθείσες εργασίες (υπό κρίση) | 10 |
| ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟ ΕΡΓΟ..... | 10 |
| ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ ΣΕ ΔΙΕΘΝΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑ..... | 10 |
| ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ / ΗΜΕΡΙΔΩΝ | 11 |
| ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ & ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ | 11 |
| ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ | 11 |
| ΓΛΩΣΣΕΣ..... | 12 |
| ΥΠΟΤΡΟΦΙΕΣ/ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ..... | 12 |
| ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ | 12 |

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Τηλέφωνα: +30 2251036638
E-mail: v.kasapakis@aegean.gr
Web site: www.vlasioskasapakis.com

ΠΡΟΦΙΛ

Ο Β. Κασαπάκης κατέχει πτυχίο στην Πολιτισμική Τεχνολογία και Επικοινωνία, μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στην «Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία» και διδακτορικό στο πεδίο των «Διάχυτων Παιχνιδιών» (Pervasive Games), τα οποία έλαβε από το Πανεπιστήμιο Αιγαίου τα έτη 2007, 2009 και 2016, αντίστοιχα. Σήμερα υπηρετεί ως εντεταλμένος διδάσκων στο προπτυχιακό και μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Ακόμη, υπηρετεί ως Επίκουρος Καθηγητής στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας με αντικείμενο «Τρισδιάστατα Γραφικά και Μικτή Πραγματικότητα». Η ερευνητική του δραστηριότητα εκτείνεται στις περιοχές του κινητού και διάχυτου υπολογισμού, της σχεδίασης και ανάπτυξης κινητών εφαρμογών και εφαρμογών ιστού στα πεδία του πολιτισμού και του τουρισμού. Πιο πρόσφατα, η έρευνά του εστιάζει σε όλο το εύρος της μικτής πραγματικότητας (επαυξημένης πραγματικότητας/εικονικότητας) αλλά και στην εικονική πραγματικότητα, στα πεδία των παιχνιδιών, των τεχνολογιών διάδρασης και του πολιτισμού. Έχει δημοσιεύσει περισσότερα από 30 άρθρα στα παραπάνω θέματα σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά, κεφάλαια βιβλίων και πρακτικά διεθνών επιστημονικών συνεδρίων. Είναι μέλος της συντακτικής επιτροπής του διεθνούς επιστημονικού περιοδικού 'The Computer Games Journal' (Springer), ενώ έχει επίσης διατελέσει μέλος της επιστημονικής επιτροπής προγράμματος διεθνών επιστημονικών συνεδρίων στο χώρο του κινητού/διάχυτου υπολογισμού και των παιχνιδιών. Συμμετέχει ή έχει συμμετάσχει ως ερευνητής σε πλήθος έργων έρευνας και ανάπτυξης που έχουν χρηματοδοτηθεί από εθνικούς και ευρωπαϊκούς πόρους. Μεταξύ αυτών τα ερευνητικά έργα TouristHub (ΓΓΕΤ), SMARTBUY (H2020-ICT-2015/687960), HoPE (EC/CIP7/621133), MOVESMART (EC/FP7/609026), eCOMPASS (EC/FP7/288094).

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ

| | |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Απρ 2019 - Σήμερα | Επίκουρος Καθηγητής στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου με γνωστικό αντικείμενο «Τρισδιάστατα Γραφικά και Μικτή Πραγματικότητα» (ΦΕΚ Γ 630 - 22.04.2019). |
| [Μάι 2014 – Απρ 2019] | Βοηθός Ψηφιοποίησης Κίνησης και Μοντάζ Βίντεο των Προπτυχιακών Διπλωματικών Εργασιών και Μεταπτυχιακών Διατριβών και Επικουρικό Έργο στη Συντήρηση Εκπαιδευτικών Εργαστηρίων του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. |
| [Φεβ 2016 – Ιουν 2018] | Διδάσκων (με σύμβαση έργου), συνδιδασκαλία μεταπτυχιακών μαθημάτων του ΠΜΣ «Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία» - Κατεύθυνση «Σχεδίαση Ψηφιακών Πολιτιστικών Προϊόντων», Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. |
| [Οκτ 2016 – Ιουν 2018] | Διδάσκων (υπό το καθεστώς του Πανεπιστημιακού Υποτρόφου στο πλαίσιο της πράξης «Απόκτηση Ακαδημαϊκής Διδακτικής Εμπειρίας σε Νέους Επιστήμονες Κατόχους Διδακτορικού στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου»), αυτόνομη διδασκαλία μαθημάτων του χειμερινού και εαρινού εξαμήνου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. |
| [Νοέ 2017] | Ειδικός Επιστημονικός Συνεργάτης στο πλαίσιο του έργου «Ανάπτυξη Εφαρμογής Επαυξημένης Πραγματικότητας για Χώρους Πολιτισμικής Κληρονομιάς», Τμήμα Επικοινωνίας και Σπουδών Διαδικτύου, Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου, Κύπρος. |
| [Δεκ 2013] | Δημιουργία και διαχείριση της ιστοσελίδας του Διεθνούς Φεστιβάλ Ντοκιμαντέρ «AegeanDocs» |
| [Ιούλ 2012] | Υπεύθυνος διαχείρισης Social Media για το Θερινό Πρόγραμμα Σπουδών στις Οπτικοακουστικές Τέχνες και την Επικοινωνία του Πανεπιστημίου Αιγαίου, Κύκλος 'Η, |

Πραγματικότητα μέσα από το Φακό, Β' Φάση.

[Φεβ 2011 – Μάρ 2011]

Διδάσκων (βαθμολογική αντιστοιχία Λέκτορα), διδασκαλία μαθήματος χειμερινού εξαμήνου, Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών, Αθήνα, Ελλάδα.

[Φεβ 2010 – Ιούν 2010]

ΣΠΟΥΔΕΣ

[Μάι 2010 – Απρ 2016]

Διδακτορικό δίπλωμα (PhD), Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (Department of Cultural Technology and Communication), Παν/μιο Αιγαίου, Ελλάδα. Τίτλος διατριβής: «*Διάχυτα Παιχνίδια Ρόλων: Σχεδίαση, Ανάπτυξη και Αξιολόγηση ενός Ερευνητικού Πρωτοτύπου*» ("Pervasive Role Playing Games: Design, Development and Evaluation of a Research Prototype"). Βαθμολογία: Άριστα.

[Οκτ 2007 - Φεβ 2009]

Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης στην Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία (MSc in Cultural Informatics and Communication), Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Παν/μιο Αιγαίου, Ελλάδα. Τίτλος διατριβής: «*Αναπαράσταση ενός ιστορικού γεγονότος με τη χρήση τρισδιάστατων γραφικών: Οι Βίκινγκς στην Αγγλία και στο μοναστήρι του Λίντισφαρν*» ("Reenacting a Historical Event Using 3D Graphics: The Vikings in England and the Lindisfarne Monastery"). Βαθμολογία: 8,74/10.

[Σεπ 2003- Οκτ 2007]

Πτυχίο στην Πολιτισμική Τεχνολογία και Επικοινωνία, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Παν/μιο Αιγαίου. Βαθμολογία: 6,84/10.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

[Αυγ 2018 – Οκτ 2019]

«Κοινωνική Αλληλεπίδραση σε Περιβάλλοντα Εικονικής Πραγματικότητας»

Φορέας χρηματοδότησης: Πρόγραμμα «Υποστήριξη ερευνητών με έμφαση στους νέους ερευνητές», Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» με συγχρηματοδότηση από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο (Ε.Κ.Τ.) (κωδικός πράξης: MIS 5004223). Χρηματοδοτήθηκαν 242 εκ των 2815 προτάσεων που υποβλήθηκαν (~8.6%).

Φορέας υλοποίησης: Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων & Συστημάτων.

Προϋπολογισμός έργου: €62.650.

Ρόλος στο έργο: Έμπειρος ερευνητής - Υλοποίηση πειραματικής πλατφόρμας μικτής πραγματικότητας για την υποστήριξη απομακρυσμένης σύγχρονης αλληλεπίδρασης χρηστών στο πλαίσιο διεξαγωγής κοινωνικών πειραμάτων.

[Απρ 2016 -]

H2020-ICT-2015/687960 SMARTBUY ("Enhanced Buying Experiences in Smart Cities").



Website: <http://smartbuy.tech/>

Φορέας χρηματοδότησης: Horizon 2020 Programme της ΕΕ.

Φορέας υλοποίησης: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος» (ITYE), Πάτρα.

Προϋπολογισμός έργου: €1,42εκ. Προϋπολογισμός ΙΤΥΕ: €383.750.

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.

[Ιάν 2016 – Ιούν 2018]

CIP7-621133 HoPE ("Holistic Personal public Eco-mobility").



Website: <http://hope-eu-project.eu/>

Φορέας χρηματοδότησης: ICT Policy Support Programme της ΕΕ.

Φορέας υλοποίησης: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος» (ITYE), Πάτρα.

Προϋπολογισμός έργου: €3,6εκ. Προϋπολογισμός ΙΤΥΕ: €284.930.

| | |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.</p> |
| [Ιάν 2015 - Οκτ 2016] | <p>FP7-609026 MOVESMART (“Renewable Mobility Services in Smart Cities”).</p> <p>Website: http://movesmartfp7.eu/</p> <p>Φορέας χρηματοδότησης: 7^ο Πρόγραμμα Πλαίσιο της ΕΕ (FP7).</p> <p>Φορέας υλοποίησης: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος» (ITYE), Πάτρα.</p> <p>Προϋπολογισμός έργου: €3,2εκ.</p> <p>Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.</p> |
| |  |
| [Απρ 2014 - Ιούλ 2014] | <p>«Δημιουργία τρισδιάστατων (3D) αναπαραστάσεων για την παρουσίαση παραδοσιακών επαγγελμάτων του Β. Αιγαίου».</p> <p>Website: http://traditional-professions.aegean.gr/</p> <p>Φορέας χρηματοδότησης: Περιφερειακό Ταμείο Βορείου Αιγαίου.</p> <p>Φορέας υλοποίησης: Περιφερειακό Ταμείο Ανάπτυξης Περιφέρειας Βορείου Αιγαίου. Το έργο ανέλαβε να ολοκληρώσει το Εργαστήριο Εικόνας, Ήχου και Πολιτιστικής Αναπαράστασης, με Επιστημονικό Υπεύθυνο τον Καθηγητή Δημήτρη Παπαγεωργίου.</p> <p>Προϋπολογισμός έργου: €41.170.</p> <p>Ρόλος στο έργο: • Ερευνητής. Δημιουργία τρισδιάστατων γραφικών για την παρουσίαση των παραδοσιακών επαγγελμάτων. • Έρευνα για φωτογραφικό υλικό.</p> |
| [Φεβ 2013 - Οκτ 2014] | <p>FP7-288094 eCOMPASS (“eco-Friendly Urban Multi-Modal Route Planning Services for Mobile Users”).</p> <p>Website: http://www.ecompass-project.eu/</p> <p>Φορέας χρηματοδότησης: 7^ο Πρόγραμμα Πλαίσιο της ΕΕ (FP7).</p> <p>Φορέας υλοποίησης: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος» (ITYE), Πάτρα (συντονιστής φορέας).</p> <p>Προϋπολογισμός έργου: €4.078.910.</p> <p>Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.</p> |
| |  |
| [Μάι 2013 – Σεπ 2013] | <p>«Παροχή ηλεκτρονικών υπηρεσιών ανάδειξης και προβολής του κάστρου της Μυτιλήνης, των Βυζαντινών και Οθωμανικών μνημείων και της καθημερινής ζωής της ευρύτερης περιοχής».</p> <p>Website: http://mytilene-castle.gr/contributors.php</p> <p>Φορέας χρηματοδότησης: Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, Πολιτισμού και Αθλητισμού με συγχρηματοδότηση του Ευρωπαϊκού Ταμείου Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ).</p> <p>Φορέας υλοποίησης: 14^η Εφορία Βυζαντινών Μνημείων, στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος Ψηφιακή Σύγκλιση του ΕΣΠΑ. Ανάδοχος του έργου: IMC Α.Ε. Υπεργολάβος του έργου: Ειδικός Λογαριασμός Έρευνας του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Το έργο ανέλαβε να ολοκληρώσει το Εργαστήριο Εικόνας, Ήχου και Πολιτιστικής Αναπαράστασης, με Επιστημονικό Υπεύθυνο τον Αν. Καθηγητή Δημήτρη Παπαγεωργίου.</p> <p>Προϋπολογισμός έργου: €245.500. Προϋπολογισμός Παν/μίου Αιγαίου: €30.000.</p> <p>Ρόλος στο έργο: Ερευνητής (αμισθί), Κατασκευή Τρισδιάστατων Ψηφιακών Αναπαραστάσεων στον περιβάλλοντα χώρο του Κάστρου.</p> |

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ & ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

[Σεπ 2013 – Μάι 2016] Πρόγραμμα Διά Βίου Μάθησης του Πανεπιστημίου Αιγαίου «Κινητές Τεχνολογίες».

Φορέας χρηματοδότησης: Πράξη «Το Πανεπιστήμιο Αιγαίου, βασικός παράγοντας για την οικονομική και κοινωνική ανάπτυξη του Αιγαίοπελαγίτικου χώρου», του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», με συγχρηματοδότηση από την Ευρωπαϊκή Ένωση και Εθνικούς Πόρους.

Ρόλος στο έργο: Διδάσκων.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

- Αυτόνομη διδασκαλία σε Προπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών:
 - Κινητός και Διάχυτος Υπολογισμός, Ζ' Εξάμηνο, 2016-2018
 - Τρισδιάστατα Γραφικά με Υπολογιστή, ΣΤ' Εξάμηνο, 2016-2018
- Αυτόνομη διδασκαλία (συνδιδασκαλία) σε Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών (ΜΔΕ «Πολιτισμική Πληροφορική»):
 - 3D Graphics I (συνδιδασκαλία), 2016-2018
 - Κινητές Τεχνολογίες (συνδιδασκαλία), 2016-2018
 - 3D Graphics II (συνδιδασκαλία), 2016-2018
- Εξ αποστάσεως ασύγχρονη διδασκαλία στο πρόγραμμα Διά Βίου Μάθησης του Πανεπιστημίου Αιγαίου «Κινητές Τεχνολογίες»:
 - Εισαγωγή στην Ανάπτυξη Κινητών Εφαρμογών στην Πλατφόρμα Android (3 συνεδρίες), Ανάπτυξη Προηγμένων Κινητών Εφαρμογών στην Πλατφόρμα Android (4 συνεδρίες), Υλοποίηση Κινητών Εφαρμογών Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality) στην Πλατφόρμα Android (1 συνεδρία).
- Επικουρικό έργο:
 - Διαλέξεις (3 ώρες / εβδομάδα για 6 εβδομάδες) στο εργαστηριακό μέρος του μαθήματος «Κινητές Τεχνολογίες», 7^ο εξάμηνο, 2013-2014.

Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών

- Προπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών:
 - Προηγμένα Θέματα Εικονικής Πραγματικότητας, Γ' Εξάμηνο, 2010-2011.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ

- Τεχνολογίες, εφαρμογές και συστήματα κινητού και διάχυτου υπολογισμού (κινητά/διάχυτα παιχνίδια, κινητές εφαρμογές για την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, κινητός τουρισμός)
- Τεχνολογίες, εφαρμογές, παιχνίδια και συστήματα Μικτής Πραγματικότητας (επαυξημένη πραγματικότητα / επαυξημένη εικονικότητα).
- Τεχνολογίες, εφαρμογές, παιχνίδια και συστήματα Εικονικής Πραγματικότητας.
- Δημιουργία και χρήση Τρισδιάστατων Γραφικών σε περιβάλλοντα Μικτής (επαυξημένη πραγματικότητα / επαυξημένη εικονικότητα) και Εικονικής Πραγματικότητας.

ΣΥΝΟΨΗ ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟΥ & ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ

- 1 βιβλίο στα ελληνικά (με συν-συγγραφείς)
- 2 διατριβές
- 1 editorial σε ειδικό τεύχος (special issues) περιοδικού καταλογοποιημένο στο Thomson's ISI Web of Knowledge
- 9 άρθρα σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά (με κριτές)
 - 7 σε περιοδικά καταλογοποιημένα στο Thomson's ISI Web of Knowledge
 - 1 σε περιοδικό της IEEE, 1 σε περιοδικό της ACM, 2 σε περιοδικά του Elsevier, 3 σε περιοδικά του Springer Science, 1 σε περιοδικό της IOS Press, 1 σε περιοδικό της Emerald

- σε 6 κύριος ερευνητής/συγγραφέας
- 1 κεφαλαίο σε διεθνείς συλλογικές εκδόσεις βιβλίων (με κρίση στο πλήρες κείμενο) της IGI Global.
- 3 κεφάλαια σε διεθνείς συλλογικές εκδόσεις εγκυκλοπαιδειών (με κρίση στο πλήρες κείμενο)
- 26 άρθρα σε πρακτικά διεθνών συνεδρίων (με κρίση στο πλήρες άρθρο)
- 1 εισήγηση σε διεθνές συνέδριο (με κρίση στην περίληψη)
- ~ 284 ετεροαναφορές (citations)

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ

Διατριβές

- [D1] **V. Kasapakis**, “Pervasive Role Playing Games: Design, Development and Evaluation of a Research Prototype” («Διάχυτα Παιχνίδια Ρόλων: Σχεδίαση, Ανάπτυξη και Αξιολόγηση ενός Ερευνητικού Πρωτοτύπου»), *Διδακτορική διατριβή*, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (Department of Cultural Technology and Communication), Παν/μιο Αιγαίου, Ελλάδα, Φεβρουάριος 2016.
- [D2] **V. Kasapakis**, “Reenacting a Historical Event Using 3D Graphics: The Vikings in England and the Lindisfarne Monastery” («Αναπαράσταση ενός ιστορικού γεγονότος με τη χρήση τρισδιάστατων γραφικών: Οι Βίκινγκς στην Αγγλία και στο μοναστήρι του Λίντισφαρν»), *Μεταπτυχιακή διατριβή*, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (Department of Cultural Technology and Communication), Παν/μιο Αιγαίου, Ελλάδα, Φεβρουάριος 2009.

Editorials

- [E1] D. Gavalas, **V. Kasapakis** and B. Guo, “Mobile and Pervasive Games”, Editorial για ειδικό τεύχος (special issue) του περιοδικού *Personal and Ubiquitous Computing* (**indexed in Thomson’s ISI Web of Knowledge**), Springer Science, 19(3), 493-494, July 2015.

Διεθνή Περιοδικά (με κριτές)

- [J1] E. Dzardanova, **V. Kasapakis** and D. Gavalas, “On the Effect of Social Context in Virtual Reality”, *IEEE Consumer Electronics Magazine* (**indexed in Thomson’s ISI Web of Knowledge**), Special Issue in “Advanced Interaction and Virtual/Augmented Reality”, *in press*.
- [J2] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, “User-Generated Content in Pervasive Games”, *ACM Computers in Entertainment*, 16(1), 3:1-3:23, 2018.
- [J3] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, “Occlusion Handling in Outdoors Augmented Reality Games”, *Multimedia Tools and Applications* (**indexed in Thomson’s ISI Web of Knowledge**), Springer Science, 76(7), pp 9829-9854, April 2017.
- [J4] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, G. Pantziou and N. Vathis, “Scenic Route Planning for Tourists”, *Personal and Ubiquitous Computing* (**indexed in Thomson’s ISI Web of Knowledge**), Springer Science, 21(1), pp. 137-155, February 2017.
- [J5] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, “Revisiting Design Guidelines for Pervasive Games”, *International Journal of Pervasive Computing and Communications*, Emerald, 13(4), pp. 386-407, 2017.
- [J6] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and P. Galatis, “Augmented Reality in Cultural Heritage: Field of View Awareness in an Archaeological Site Mobile Guide”, *Journal of Ambient Intelligence and Smart Environments* (**indexed in Thomson’s ISI Web of Knowledge**), thematic issue on “Reflections and Advances in Ambient Intelligence”, IOS Press, 8(5), pp. 501-514, October 2016.
- [J7] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, G. Pantziou, N. Vathis and C. Zaroliagis, “The eCOMPASS Multimodal Tourist Tour Planner”, *Expert Systems with Applications* (**indexed in Thomson’s ISI Web of Knowledge**), Elsevier Science, 42(21), pp. 7303-7316, November 2015.
- [J8] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, “Pervasive Gaming: Status, Trends and Design Principles”, *Journal of Network and Computer Applications*, Elsevier Science (**indexed in Thomson’s ISI Web of Knowledge**), Vol. 55, pp. 213-236, September 2015.

- [J9] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and N. Bubaris, "Pervasive Games Field Trials: Recruitment of Eligible Participants through Preliminary Game Phases", *Personal and Ubiquitous Computing (indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge)*, Special Issue on "Mobile and Pervasive Games", Springer Science, 19(3), 523-536, July 2015.

Κεφάλαια σε Ξερόγλωσσα Βιβλία (με κριτές)

- [BC1] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Design Aspects and Context-Awareness in Pervasive Games", in *"Creating Personal, Social, and Urban Awareness through Pervasive Computing"*, B. Guo, D. Riboni and P. Hu (Eds.), DOI: 10.4018/978-1-4666-4695-7, ISBN10: 1466646950, Chapter 6, pp. 131-156, IGI Global, October 2013.

Κεφάλαια σε Εγκυκλοπαίδειες (με κριτές)

- [EN1] E. Dzardanova, **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Social Virtual Reality", *accepted from the Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer Science, 2018.
- [EN2] **V. Kasapakis**, E. Dzardanova and D. Gavalas, "Mixed Reality", *accepted from the Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer Science, 2018.
- [EN3] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and E. Dzardanova, "3D Modelling through Photogrammetry in Cultural Heritage", *submitted to the Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer Science.

Διεθνή Συνέδρια (με κρίση στο πλήρες άρθρο)

- [C1] Lorena Bourg, Thomas Chatzidimitris, Ioannis Chatzigiannakis, Damianos Gavalas, **Vlasios Kasapakis**, Charalampos Konstantopoulos, Damianos Kyriadis, Grammati Pantziou and Christos Zaroliagis "Enhanced Buying Experiences in Smart Cities: The SMARTBUY approach", *accepted from the 2019 European Conference on Ambient Intelligence (AMI 2019)*.
- [C2] T. Chatzidimitris, D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, D. Kyriadis, G. Pantziou and C. Zaroliagis "A Location History-Aware Retail Product Recommender System", *accepted from the 15th International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications (WiMob 2019)*.
- [C3] S. Sylaiou, **V. Kasapakis**, E. Dzardanova and D. Gavalas, "Assessment of Virtual Guides' Credibility in Virtual Museum Environments", *Proceedings of the 6th International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics (SALENTO AVR 2019)*.
- [C4] E. Dzardanova, **V. Kasapakis**, D. Gavalas and S. Sylaiou, "Exploring aspects of obedience in VR-mediated communication", *Proceedings of the 11th International Conference on Quality of Multimedia Experience (QoMEX 2019)*.
- [C5] S. Sylaiou, **V. Kasapakis**, E. Dzardanova, and D. Gavalas, "Leveraging Mixed Reality Technologies to Enhance Museum Visitor Experiences", *Proceedings of the 9th International Conference on Intelligent Systems (IS' 2018)*.
- [C6] **V. Kasapakis**, E. Dzardanova, D. Gavalas and S. Sylaiou, "Remote Synchronous Interaction in Mixed Reality Gaming Worlds", *Proceedings of the the 10th International Workshop on Immersive Mixed and Virtual Environment Systems (MMVE'2018)*, co-located with *ACM Multimedia Systems Conference (MMSys'2018)*.
- [C7] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and E. Dzardanova, "Robust Outdoors Marker-Based Augmented Reality Applications: Mitigating the Effect of Lighting Sensitivity", *Proceedings of the the 5th International Workshop on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics (SALENTO AVR'2018)*.
- [C8] **V. Kasapakis**, E. Dzardanova and C. Paschalidis, "Conceptual and Technical Aspects of Full-Body Motion Support in Virtual and Mixed Reality", *Proceedings of the the 5th International Workshop on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics (SALENTO AVR'2018)*.
- [C9] D. Gavalas, K. Giannakopoulou, **V. Kasapakis**, D. Kehagias, C. Konstantopoulos, S. Kontogiannis, D. Kyriadis, G. Pantziou, A. Paraskevopoulos, C. Zaroliagis, "Renewable Mobility in Smart Cities: Cloud-Based Services",

Proceedings of the *8th International Workshop on Management of Cloud and Smart City Systems (MoCS'2018)*, held in conjunction with the *23rd IEEE International Symposium on Computer and Communications (ISCC'2018)*.

- [C10] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and E. Dzardanova, "Creating Room-Scale Interactive Mixed-Reality Worlds Using Off-the-Shelf Technologies", Proceedings of the *14th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE'2017)*, LNCS Vol. 10714, Springer-Verlag, A.D. Cheok, M. Inami, T. Romão (Eds.), pp. 1-13, London, UK, 14-16 December 2017.
- [C11] J. Dibbelt, D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, S. Kontogiannis, G. Pantziou, D. Wagner, C. Zaroliagis, "Multimodal Route and Tour Planning in Urban Environments", Proceedings of the *2017 International Workshop on Smart Cities and IoT Services (SmartIoT'2017)*, held in conjunction with the *22nd IEEE International Symposium on Computer and Communications (ISCC'2017)*, pp. 214-219, Heraklion, Crete, Greece, 3-6 July 2017 (acceptance ratio ~50%).
- [C12] E. Dzardanova, **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Affective Impact of Social Presence in Immersive 3D Virtual Worlds", Proceedings of the *6th International Workshop on Digital Entertainment, Networked Virtual Environments and Creative Technology (DENVECT'2017)*, co-located with the *22nd IEEE International Symposium on Computer and Communications (ISCC'2017)*, pp. 6-11, Heraklion, Crete, Greece, 3-6 July 2017 (acceptance ratio ~45%).
- [C13] A. Ioannidi, D. Gavalas and **V. Kasapakis**, "Flaneur: Augmented Exploration of the Architectural Urbanscape", Proceedings of the *22nd IEEE International Symposium on Computer and Communications (ISCC'2017)*, pp. 529-533, Heraklion, Crete, Greece, 3-6 July 2017 (acceptance ratio ~47%).
- [C14] P. Galatis, D. Gavalas, **V. Kasapakis**, G. Pantziou and C. Zaroliagis, "Mobile Augmented Reality Guides in Cultural Heritage", Proceedings of the *8th EAI International Conference on Mobile Computing, Applications and Services (MobiCASE'2016)*, pp. 11-19, EAI, Cambridge, UK, 30 November – 1 December 2016, (acceptance ratio ~38%).
- [C15] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, K. Mastakas, G. Pantziou, N. Vathis and C. Zaroliagis, "Scenic Athens: A personalized scenic route planner for tourists", Proceedings of the *21st IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC'2016)*, pp. 1151-1156, Messina, Italy, 27-30 June 2016.
- [C16] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Investigating User Generated Content in Pervasive Games", Proceedings the *5th International Workshop on Digital Entertainment, Networked Virtual Environments, and Creative Technology (DENVECT'16)*, co-located with the *21st IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC'2016)*, pp. 79-84, Messina, Italy, 27-30 June 2016.
- [C17] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and P. Galatis, "An Efficient Geometric Approach for Occlusion Handling in Outdoors Augmented Reality Applications", Proceedings of the *3rd International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics (SALENTO AVR 2016)*, LNCS Vol. 9768 (Part I), Springer-Verlag, L.T. De Paolis and A. Mongelli (Eds.), pp. 418-434, Otranto, Italy, 15-18 June 2016.
- [C18] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Geolocative Raycasting for Real-Time Buildings Detection in Pervasive Games", Proceedings of the *14th International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames'2015)*, Zagreb, Croatia, 3-4 December 2015.
- [C19] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Determining Field of View in Outdoors Augmented Reality Applications", Proceedings of the *12th European Conference on Ambient Intelligence (AmI'2015)*, LNCS Vol. 9425, Springer-Verlag, B. De Ruyter, A. Kameas, P. Chatzimisios, I. Mavrommati (Eds.), pp. 344-348, Athens, Greece, 11-13 November 2015 (acceptance ratio ~54%). Selected among the best conference papers; invited for submission of an extended version to a Thematic Issue of the *Journal of Ambient Intelligence and Smart Environments* [J6].
- [C20] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, G. Pantziou, N. Vathis and C. Zaroliagis, "A Personalized Multimodal Tourist Tour Planner", Proceedings of the *13th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM'2014)*, pp. 73-80, Melbourne, Australia, 25-28 November 2014 (acceptance ratio ~41%).
- [C21] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Blending History and Fiction in a Pervasive Game Prototype", Proceedings of the *13th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM'2014)*, pp. 116-122, Melbourne, Australia, 25-28 November 2014 (acceptance ratio ~41%).

- [C22] T. Chatzidimitris, D. Gavalas and **V. Kasapakis**, "PacMap: Transferring PacMan to the Physical Realm", Proceedings of the *International Conference on Pervasive Games (PERGAMES'2014)*, LNICST Vol. 150, R. Giaffreda et al. (Eds.), Springer-Verlag, pp. 139-144, Rome, Italy, 27 October 2014 – **Featured in the January 2015 issue of [MIT Technology Review](#)**.
- [C23] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and T. Chatzidimitris, "Evaluation of Pervasive Games: Recruitment of Qualified Participants through Preparatory Game Phases", Proceedings of the *International Conference on Pervasive Games (PERGAMES'2014)*, LNICST Vol. 150, R. Giaffreda et al. (Eds.), Springer-Verlag, pp. 118-124, Rome, Italy, 27 October 2014.
- [C24] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and N. Bubaris, "Pervasive Games Research: A Design Aspects-Based State of the Art Report", Proceedings of the *17th Panhellenic Conference on Informatics (PCI'2013)*, pp. 152-157, Thessaloniki, Greece, 19-21 September 2013 (acceptance ratio ~64%).
- [C25] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, K. Mastakas and G. Pantziou, "A Survey on Mobile Tourism Recommender Systems", Proceedings of the *3rd International Conference on Communications and Information Technology (ICCIT'2013)*, pp. 131-135, Beirut, Lebanon, 19-21 June 2013 (acceptance ratio ~40%).
- [C26] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and N. Bubaris, "Addressing Openness and Portability in Outdoor Pervasive Role-Playing Games", Proceedings of the *3rd International Conference on Communications and Information Technology (ICCIT'2013)*, pp. 93-97, Beirut, Lebanon, 19-21 June 2013 (acceptance ratio ~40%).

Εισηγήσεις σε Διεθνή Συνέδρια (με κρίση στην περίληψη)

- [A1] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, G. Pantziou, N. Vathis and C. Zaroliagis, "Multimodal Tourist Tour Planning", Special Session "Sustainable Multimodal Urban Mobility", *28th European Conference on Operational Research (EURO 2016)*, Poznan, Poland, 3-6 July 2016.

Υποβληθείσες εργασίες (υπό κρίση)

- [S1] D. Gavalas, **V. Kasapakis** and E. Dzardanova, "Mobile Persuasive Applications", *submitted to the Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer Science.

ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟ ΕΡΓΟ

- Συγγραφή συγγραμμάτων:



«[Κινητές Τεχνολογίες - Κινητός Ιστός, Κινητές Εφαρμογές στην Πλατφόρμα Android, Επαυξημένη πραγματικότητα](#)», ISBN: 978-960-578-007-4, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 50657185, σελ. 442, Συγγραφείς: Δ. Γαβαλάς, **Β. Κασαπάκης**, Θ. Χατζηδημήτρης, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών, 2015. Διανέμεται ως πανεπιστημιακό σύγγραμμα σε 21 μαθήματα (σε 12 τμήματα ΑΕΙ και 5 τμήματα ΤΕΙ).

- Διαφάνειες για πανεπιστημιακές παραδόσεις και εργαστηριακές ασκήσεις: ~1000 διαφάνειες.

ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ ΣΕ ΔΙΕΘΝΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑ

- 10th International Workshop on Immersive Mixed and Virtual Environment Systems (MMVE'2018), co-located with ACM Multimedia Systems Conference (MMSys'2018), Amsterdam, NE, June 12-15, 2018.

- 14th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE'2017), London, UK, December 14-16, 2017.
- 22nd IEEE Symposium on Computers and Communications (IEEE ISCC'2017), Heraklion, Crete, Greece, July 3-6, 2017.
- 14th International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames'2015), Zagreb, Croatia, 3-4 December 2015.
- 12th European Conference on Ambient Intelligence (AmI'2015), Athens, Greece, 11-13 November 2015.
- International Conference on Pervasive Games (PERGAMES'2014), Rome, Italy, 27 October 2014.
- 17th Panhellenic Conference on Informatics (PCI'2013), Thessaloniki, Greece, 19-21 September 2013.

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ / ΗΜΕΡΙΔΩΝ

- 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Athens, Greece, 6-9 April 2011.
- Ημερίδα με θέμα «Παιχνίδι, αφήγηση, τεχνολογία, αναζητώντας το ψηφιακό ανάλογο της ανθρώπινης παραμυθίας», Πανεπιστήμιο Αθηνών, 17 Ιουνίου 2010.

ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ & ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

- Ημερίδα με θέμα «Εικονική Πραγματικότητα και Πολιτισμός», Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Μυτιλήνη, Ελλάδα, 15/03/2018.
- Ημερίδα "Net and Zelda, Internet stories and Video games", Τίτλος διάλεξης «Barbarossa: Ένα διαπραγματικό παιχνίδι ρόλων στην πόλη της Μυτιλήνης», Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, 31/01/2015.
- Σεμινάρια συνολικής διάρκειας τριαντάξι (36) ωρών με θέμα «Game Development/Πειραματικά Παιχνίδια» στο ΙΕΚ ΑΚΤΟ, Αθήνα, Ελλάδα 01/05/2011 – 01/12/2013.

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Λειτουργικά Συστήματα

MS-Windows, Linux, MS-DOS, MacOs.

Προγραμματισμός

Εμπειρία σε αντικειμενοστραφή (Java, C++, C#, VB.NET) και διαδικαστικό προγραμματισμό (C, Pascal), Προγραμματισμός σε κινητές συσκευές: Java ME, Android, iOS.

Web περιβάλλοντα / Ανάπτυξη ιστοσελίδων

Γλώσσες σήμανσης / μορφοποίησης: HTML/CSS, XML; client-side programming: Javascript (jQuery, Mobile jQuery), Ajax; server-side programming: Java Servlets, PHP; Mobile Web: mobile-specific & responsive web design; Web Services, Web CMS (Joomla!/ Wordpress / Blogger), Adobe Dreamweaver, Notepad ++.

Βάσεις Δεδομένων

MySQL, SQLite, MS SQL Server, MS Access.

Λογισμικό/Εργαλεία Ανάπτυξης Εφαρμογών

Unity 3D, Unreal Engine, Cry Engine, Oculus SDK, Vuforia SDK, Google VR SDK, ARCore, Android Studio, NetBeans, MIT App Inventor, Virttools.

Λογισμικό/Εργαλεία Δημιουργίας Τρισδιάστατων Γραφικών

Autodesk 3D Studio Max / Maya, Sketch Up, Cinema 4D, Blender, Adobe Fuse/Mixamo.

Καταγραφή κίνησης (Motion Capture): Vicon Blade/Tracker/Pegasus/DatastreamSDK, Autodesk Motion Builder, FaceShift.

Φωτογραμμετρία (Photogrammetry): Autodesk Recap, Agisoft Photoscan.

Τρισδιάστατη σάρωση (3D Scanning): Kinect SDK, Skanect 3D.

Λογισμικό/Εργαλεία Τρισδιάστατης Εκτύπωσης

Autodesk Fusion 360, XYZmaker.

Εργαλεία Δημιουργίας Δισδιάστατων Γραφικών

Adobe Photoshop, GIMP, Illustrator.

Μοντάζ Βίντεο

Adobe Premiere, Lightworks.

ΓΛΩΣΣΕΣ

- Καλή γνώση Αγγλικής (B2 - First Certificate in English), University of Cambridge, 2000.

ΥΠΟΤΡΟΦΙΕΣ/ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ

- Ένα αφιέρωμα στην εργασία [C13] (που παρουσιάστηκε στο διεθνές συνέδριο PERGAMES'2014) δημοσιεύθηκε στο τεύχος Ιανουαρίου 2015 του περιοδικού [MIT Technology Review](#).
- Βραβείο συμμετοχής στον τελικό του διαγωνισμού καινοτομικής επιχειρηματικότητας «Aegean Startups» με την πρόταση «Δημιουργία του Pervasive Massive Multiplayer Online Role Playing Game 'Line Between'».

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- IEEE Membership
- Μέλος συντακτικών επιτροπών (editorial boards) επιστημονικών περιοδικών:
 - [The Computer Games Journal](#), Springer Science (2016 -).
- Μέλος της Επιστημονικής Επιτροπής Προγράμματος (TPC member) διεθνών συνεδρίων:
 - WiMob'2018: 14th IEEE International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications, Limassol, Cyprus, October 15-17, 2018.
 - ISoCC' 2018: International Symposium on Computers and Communications, Las Vegas, USA, August 27-29.
 - 14th International Conference on Intelligent Environments (IE'18), Special Session "Gamification, Playfulness, and Ludicity in Intelligent Environments", Rome, Italy, June 25-28, 2018.
 - VTC'2018: 88th IEEE Vehicular Technology Conference, Chicago, USA, August 27-30, 2018.
 - VTC'2018: 87th IEEE Vehicular Technology Conference, Porto, Portugal, June 3-6, 2018.
 - WiMob'2017: 13th IEEE International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications, Rome, Italy, October 9-11, 2017.
 - ISCC'2017: 22nd IEEE International Symposium on Computer and Communications, Heraklion, Greece, July 3-6, 2017.
 - WiMob'2016: 12th IEEE International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications, New York, USA, October 17-19, 2016.
 - ICIW'2016: 11th IARIA International Conference on Internet and Web Applications and Services, May 22-26, Valencia, Spain, 2016.
 - ICIW'2015: 10th IARIA International Conference on Internet and Web Applications and Services, June 21-16, Brussels, Belgium, 2015.
 - ICIW'2014: 9th IARIA International Conference on Internet and Web Applications and Services, July 20-14, Paris, France, 2014.

- Τακτικός κριτής (reviewer) σε:
 - Διεθνή συνέδρια: IEEE WiMob, IEEE IoT, IEEE VTC, IEEE ISCC, IARIA ICIW, IEEE GLOBECOM, IEEE COMPSAC, ACM RecSys, IEEE ICC, IEEE WF-IoT.
 - Διεθνή περιοδικά: Springer The Computer Games Journal, Hindawi Wireless Communications and Mobile Computing Journal, Elsevier Pervasive and Mobile Computing Journal, Elsevier Journal of Systems and Software, Springer Personal and Ubiquitous Computing Journal.
 - Τόμους Βιβλίων: IGI Global