

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

ΚΑΣΑΠΑΚΗΣ ΒΛΑΣΙΟΣ

ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Ιανουάριος 2026

Περιεχόμενα

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ.....	3
ΠΡΟΦΙΛ	3
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ	3
ΣΠΟΥΔΕΣ	4
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ	4
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ & ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	7
ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ	7
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ	10
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ	10
Διατριβές.....	10
Editorials	10
Διεθνή Περιοδικά (με κριτές).....	10
Κεφάλαια σε Ξενόγλωσσα Βιβλία (με κριτές)	12
Κεφάλαια σε Εγκυκλοπαίδειες (με κριτές)	12
Διεθνή Συνέδρια (με κρίση στο πλήρες άρθρο)	12
Εισηγήσεις σε Διεθνή Συνέδρια (με κρίση στην περίληψη)	16
Υποβληθείσες εργασίες (υπό κρίση)	16
ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟ ΕΡΓΟ.....	16
ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ ΣΕ ΔΙΕΘΝΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑ.....	16
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ / ΗΜΕΡΙΔΩΝ	16
ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ & ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ.....	17
ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	17
ΓΛΩΣΣΕΣ	18
ΥΠΟΤΡΟΦΙΕΣ/ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ.....	18
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	18
διοικητικό έργο	19

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ημ/νία Γέννησης: 2 Δεκέμβριου 1985

Οικ/κή κατάσταση: Άγαμος

Διεύθυνση: Ιωακείμ 8, Τ.Κ. 81100, Μυτιλήνη, Λέσβος

Τηλέφωνα: +30 2251036638, +30 6945001081

E-mail v.kasapakis@aegean.gr



ΠΡΟΦΙΛ

Ο Β. Κασαπάκης κατέχει πτυχίο στην Πολιτισμική Τεχνολογία και Επικοινωνία, μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στην «Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία», διδακτορικό στο πεδίο των «Διάχυτων Παιχνιδιών» (Pervasive Games), και δίπλωμα εκπόνησης μεταδιδακτορικής έρευνας στο πεδίο «Διάδραση σε περιβάλλοντα Μικτής Πραγματικότητας», τα οποία έλαβε από το Πανεπιστήμιο Αιγαίου τα έτη 2007, 2009, 2016 και 2019, αντίστοιχα. Σήμερα υπηρετεί ως Μόνιμος Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου με γνωστικό αντικείμενο «Εκτεταμένη Πραγματικότητα» (ΦΕΚ Γ' 2277 – 20.06.2025). Η ερευνητική του δραστηριότητα εκτείνεται στις περιοχές της εικονικής και μικτής πραγματικότητας στα πεδία του πολιτισμού, της εκπαίδευσης, και των παιχνιδιών. Έχει δημοσιεύσει περισσότερα από 90 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 της Εκτεταμένης Πραγματικότητας. 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

Ιούνιος 20205 - Σήμερα	Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου με γνωστικό αντικείμενο «Εκτεταμένη Πραγματικότητα» (ΦΕΚ Γ' 2277 – 20.06.2025).
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]
[Φεβ 2010 – Ιούν 2010] Διδάσκων (βαθμολογική αντιστοιχία Λέκτορα), διδασκαλία μαθήματος χειμερινού εξαμήνου, Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών, Αθήνα, Ελλάδα.

ΣΠΟΥΔΕΣ

- [Απρ 2016 – Μαρ 2019] Μεταδιδακτορική έρευνα (Postdoc), Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (Department of Cultural Technology and Communication), Παν/μιο Αιγαίου, Ελλάδα. Τίτλος: Διάδραση σε περιβάλλοντα Μικτής Πραγματικότητας (Interaction in Mixed Reality Worlds)
- [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

- [Οκτ 2024 – Σήμερα] [Herit Adapt](#)

Φορέας χρηματοδότησης: EU – Interreg Euromed Programme, European Commission
Φορέας υλοποίησης: Sapienza University of Rome
Ρόλος στο έργο: Έμπειρος ερευνητής – Σχεδιασμός, ανάπτυξη και αξιολόγηση εφαρμογών Εκτεταμένης Πραγματικότητας για χώρους πολιτισμού.
- [Ιάν 2023 – Ιούν 2025] [VR tools for designing products aimed at people with visual and motor impairments \(VR 4 ALL\)](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Erasmus+
Φορέας υλοποίησης: Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων & Συστημάτων.
Ρόλος στο έργο: Έμπειρος ερευνητής – Σχεδιασμός, ανάπτυξη και αξιολόγηση μαθησιακών περιβαλλόντων Εικονικής Πραγματικότητας.
- [Μάι 2022 – Σήμερα] [Υλοποίηση Μαθησιακών Περιβαλλόντων Εικονικής Πραγματικότητας \(VRLEs\) για την Τριτοβάθμια Εκπαίδευση - REVEALING](#)

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

Ρόλος στο έργο: Έμπειρος ερευνητής – Σχεδιασμός, ανάπτυξη και αξιολόγηση μαθησιακών περιβαλλόντων Εικονικής Πραγματικότητας.

[Αυγ 2020 – Σήμερα]



TouristHub

[Συνάθροιση και παροχή ολοκληρωμένων τουριστικών και ταξιδιωτικών υπηρεσιών](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Ενιαία Δράση Κρατικών Ενισχύσεων Έρευνας, Τεχνολογικής Ανάπτυξης & Καινοτομίας «Ερευνώ-Δημιουργώ-Καινοτομώ».

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

Ρόλος στο έργο: Έμπειρος ερευνητής – Αξιολόγηση των τελικών εφαρμογών χρηστών στα πλαίσια της παροχής ολοκληρωμένων τουριστικών και ταξιδιωτικών υπηρεσιών.

[Φεβ 2021 – Σήμερα]



[Ψηφιακός Μετασχηματισμός Βορείου Αιγαίου στον Πολιτισμό και Τουρισμό e- Aegean CulTour](#)

Φορέας χρηματοδότησης: (ΕΤΠΑ), στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανταγωνιστικότητα Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία - ΕΠΑνΕΚ 2014-2020», Πρόσκληση 111 «Υποστήριξη της Περιφερειακής Αριστείας»

Φορέας υλοποίησης: Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.

Ρόλος στο έργο: Επιστημονικός υπεύθυνος υπό-έργου: [Aegean VR-MR Services]: Υπηρεσίες Εικονικής και Μικτής Πραγματικότητας

[Μάι 2020 – Σήμερα]



[Μη Λεκτική Επικοινωνία σε Περιβάλλοντα Εμβυθιστικής Εικονικής Πραγματικότητας](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας και Καινοτομίας (ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ.) στο πλαίσιο της Δράσης «1η Προκήρυξη ερευνητικών έργων ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ. για την ενίσχυση των μελών ΔΕΠ και Ερευνητών/τριών και την προμήθεια ερευνητικού εξοπλισμού μεγάλης αξίας»

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

Προϋπολογισμός έργου: €168.399.00

Ρόλος στο έργο: Έμπειρος ερευνητής - Υλοποίηση εφαρμογής εικονικής και μικτής πραγματικότητας για την προβολή και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

[Απρ 2020 – Δεκ 2020]

ΑΦΗΓΗΣΗ Ολοκληρωμένο σύστημα διαχείρισης και επιμέλειας ψηφιακού περιεχομένου και παραγωγής προσωποποιημένων ατομικών και συνεργατικών αφηγήσεων

Φορέας χρηματοδότησης: Άξονες Προτεραιότητας (Α.Π.) 1 «Ανάπτυξη επιχειρηματικότητας με Τομεακές προτεραιότητες» και 1Σ «Ανάπτυξη επιχειρηματικότητας με Τομεακές προτεραιότητες – Στερεά Ελλάδα και Νότιο Αιγαίο», Θεματικός Στόχος 1, Επενδυτική Προτεραιότητα 1β Ειδικός Στόχος 1.1. «Αύξηση επιχειρηματικών πρωτοβουλιών και συνεργασιών για την ανάπτυξη καινοτόμου επιχειρηματικότητας σύμφωνα με την εθνική στρατηγική έρευνας και καινοτομίας για έξυπνη εξειδίκευση (στρατηγική RIS3)».

Φορέας υλοποίησης: Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.

Ρόλος στο έργο: Έμπειρος ερευνητής - Υλοποίηση εφαρμογής εικονικής και μικτής πραγματικότητας για την προβολή και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

[Αυγ 2018 – Δεκ 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 – Ιούν 2018]



[H2020-ICT-2015/687960 SMARTBUY \(“Enhanced Buying Experiences in Smart Cities”\)](#)

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 \(“Holistic Personal public Eco-mobility”\)](#)

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.

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.

[Ιάν 2015 - Οκτ 2016]



[FP7-609026 MOVESMART \(“Renewable Mobility Services in Smart Cities”\)](#)

Φορέας χρηματοδότησης: 7^ο Πρόγραμμα Πλαίσιο της ΕΕ (FP7).

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

Προϋπολογισμός έργου: €3,2εκ.

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.

[Απρ 2014 - Ιούλ 2014]

[Δημιουργία τρισδιάστατων \(3D\) αναπαραστάσεων για την παρουσίαση παραδοσιακών επαγγελματιών του Β. Αιγαίου](#)

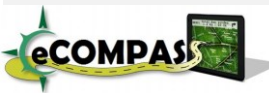
Φορέας χρηματοδότησης: Περιφερειακό Ταμείο Βορείου Αιγαίου.

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.

Προϋπολογισμός έργου: €41.170.

Ρόλος στο έργο: • Ερευνητής. Δημιουργία τρισδιάστατων γραφικών για την παρουσίαση των παραδοσιακών επαγγελματιών. • Έρευνα για φωτογραφικό υλικό.

[Φεβ 2013 - Οκτ 2014]



[FP7-288094 eCOMPASS \(“eco-Friendly Urban Multi-Modal Route Planning Services for Mobile Users”\)](#)

Φορέας χρηματοδότησης: 7^ο Πρόγραμμα Πλαίσιο της ΕΕ (FP7).

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

Προϋπολογισμός έργου: €4.078.910.

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.

[Μάι 2013 – Σεπ 2013]

[Παροχή ηλεκτρονικών υπηρεσιών ανάδειξης και προβολής του κάστρου της Μυτιλήνης, των Βυζαντινών και Οθωμανικών μνημείων και της καθημερινής ζωής της ευρύτερης περιοχής](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, Πολιτισμού και Αθλητισμού με συγχρηματοδότηση του Ευρωπαϊκού Ταμείου Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ).

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.

Προϋπολογισμός έργου: €245.500. Προϋπολογισμός Παν/μίου Αιγαίου: €30.000.

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής (αμισθί), Κατασκευή Τρισδιάστατων Ψηφιακών Αναπαραστάσεων στον περιβάλλοντα χώρο του Κάστρου.

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 Αιγαιοπελαγίτικου 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:
 - Εικονική Πραγματικότητα (ΥΕ), Ζ' Εξάμηνο, 2019 - Σήμερα
 - Τρισδιάστατα Γραφικά με Υπολογιστή (ΥΕ), ΣΤ' Εξάμηνο, 2019 – Σήμερα
 - Τεχνολογίες Πολυμέσων (Υ), Β' Εξάμηνο, 2019 – Σήμερα
- Αυτόνομη διδασκαλία σε Προπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών:
 - Κινητός και Διάχυτος Υπολογισμός (ΥΕ), Ζ' Εξάμηνο, 2016-2018
 - Τρισδιάστατα Γραφικά με Υπολογιστή (ΥΕ), ΣΤ' Εξάμηνο, 2016-2018
- Αυτόνομη διδασκαλία σε Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών (ΜΔΕ «Πολιτισμική Πληροφορική»):
 - Ανάπτυξη παιχνιδιών και εφαρμογών σε περιβάλλοντα μικτής και εικονικής πραγματικότητας I, 2019 – Σήμερα
 - Ανάπτυξη παιχνιδιών και εφαρμογών σε περιβάλλοντα μικτής και εικονικής πραγματικότητας II, 2019 – Σήμερα
- 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:
 - ο Προηγμένα Θέματα Εικονικής Πραγματικότητας, Γ΄ Εξάμηνο, 2010-2011.

Επίβλεψη εργασιών:

Επιβλέπων ολοκληρωμένων διδακτορικών διατριβών			
1	Dzardanova Elena (2020)	Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.	«The Body is the Message: Theoretical and Experimental Examination of the Body in Shared Mixed Reality Environments». «Το Σώμα είναι το Μήνυμα: Θεωρητική και Εφαρμοσμένη Διερεύνηση του Σώματος σε Διαμοιραζόμενα Περιβάλλοντα Μικτής Πραγματικότητας»
Επιβλέπων εν εξελίξει διδακτορικών διατριβών			
2	Μάριος Ιωαννίδης (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	«Σχεδιασμός και Αξιολόγηση Μεθόδων Ψηφιακής Διαδραστικής Αφήγησης για Παιχνίδια Εμβυθιστικής Εικονικής Πραγματικότητας». «Design and Evaluation of Interactive Digital Storytelling Techniques for Immersive Virtual Reality Games».
3	Νίκα Χρυσάνθη (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	«Παιχνίδια με Επίγνωση Θέσης; Μελέτη της Επίπτωσης του Αφηγηματικού Σχεδιασμού στην Προώθηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς». «Location Based Games: The Impact of Narrative Design on Promoting Cultural Heritage».
4	Θωμάς Χατζηδημήτρης (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	«Μελέτη και εκτίμηση ποιότητας εμπειρίας παικτών στα διάχυτα παιχνίδια». «Investigating and assessing the quality of experience of players in pervasive games».
5	Ανδρονίκη Αγελαδά (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	«Χρήση Εικονικών Χαρακτήρων στην Προβολή και Παρόθηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς». «Using Virtual Characters to Promote Cultural Heritage».
Μέλος Τριμελούς Επιτροπής εν εξελίξει διδακτορικών διατριβών			
1	Ελένη Πνευματικού (Επιβλέπουσα: Γαζή Αγγελική).	Σχολή Διεθνών Σπουδών, Επικοινωνίας και Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο.	Πολιτισμικό Τραύμα και Χωρική Μετατόπιση: Η χρήση εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας στην περίπτωση της κοινότητας της Ποντοκώμης
2	Μαγδαληνή Τσίγκα (Επιβλέπουσα: Τάνια Βαλαμώτη)	Το Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας, ΑΠΘ.	Η προετοιμασία της τροφής στο νεολιθικό οικισμό Ανάργυροι VIIc: Μία εξερεύνηση μέσα από τα μαγειρικά σκεύη
Μέλος Τριμελούς Επιτροπής Ολοκληρωμένων Διδακτορικών Διατριβών			
1	Αλέξανδρος Κοίλιας (Επιβλέπων: Χρήστος Αναγνωστόπουλος)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας	“Intelligent Modelling of Human Movement Behaviour During Virtual Crowd Interaction in Immersive Virtual Environments” (τίτλος στα Ελληνικά «Ευφυής μοντελοποίηση της συμπεριφοράς της ανθρώπινης κίνησης κατά τη διάρκεια αλληλεπίδρασης με εικονικό πληθυσμό σε εικονικά περιβάλλοντα».
Μέλος Επταμελούς Επιτροπής Ολοκληρωμένων Διδακτορικών Διατριβών			
1	Διόλατζης Ιωάννης (Επιβλέπων: Γεράσιμος Παυλογεωργάτος).	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας	Εφαρμογή της Θεωρίας των Επικύκλων στο Μηχανισμό των Αντικυθέρων»: Μελέτη της Πλανητικής Κίνησης στο Εμπρόσθιο Τμήμα του Μηχανισμού και Ανακατασκευή του
Διπλωματικές Εργασίες (ΠΜΣ Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας)			
1	Πεντεφούντας Αλέξανδρος (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Προβολή και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς με τη χρήση παιχνιδιού Εικονικής Πραγματικότητας.
2	Πουλιανός Κων/νος (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Ανάπτυξη εκπαιδευτικής εφαρμογής με τη χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας.
3	Αγελαδά Ανδρονίκη – Ταξιαρχούλα (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Παρουσίαση της παραγωγής του ούζου με την χρήση της εικονικής πραγματικότητας.

4	Δαμασκός Θεοφάνης (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Η εικονική πραγματικότητα ως μέσο προσβασιμότητας σε χώρους πολιτιστικού ενδιαφέροντος για άτομα με κινητική αναπηρία.
5	Μαραγκουδάκη Σοφία – Νιόβη (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Επαύξηση της επίγνωσης των χρηστών σε ζητήματα ιδιωτικότητας μέσω εικονικής πραγματικότητας (Συνεπιβλέπων).
6	Μαζαράκης Παναγής – Άγγελος (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Διαχείριση ασφαλών έξυπνων-συσκευών του διαδικτύου των πραγμάτων με χρήση επαυξημένης πραγματικότητας (Συνεπιβλέπων).
7	Ξυπτερά Σοφία (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Τεχνικές ζωγραφικής και τα καλλιτεχνικά ρεύματα μέσα από την εικονική πραγματικότητα (VR) (Συνεπιβλέπων).
8	Ξυπολιτάκη Μαρία (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Σχεδιασμός και ανάπτυξη κινητής εφαρμογής με χρήση Augmented Reality για την προώθηση του Ναυτικού Μουσείου Κρήτης.
9	Γραμματικάκη Μαρία- Γεωργία (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Baton VR – Διεύθυνση εικονικού μουσικού συνόλου σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας με αναγνώριση χειρονομιών και σε πραγματικό-χρόνο μετασχηματισμό των εκφραστικών παραμέτρων της μουσικής και της εικόνας (Συνεπιβλέπων)
10	Ιωαννίδης Μάριος (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Ανάπτυξη εφαρμογής υπολογιστή και VR εφαρμογής, για την έκθεση «Δάφνης και Χλόη», βασισμένη στο βιβλίο του Λόγγου και τους πίνακες του Μ.Σαγκάλ.
11	Κυκάλου Σταυρούλα (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Εικονική περιήγηση στα Λαγκάδια, το κρεμαστό χωριό της Αρκαδίας
12	Λιάμπα Άννα (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Προβολή και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς με τη χρήση Εικονικής Πραγματικότητας: Απόδραση από το φρούριο του Κούλε.
13	Τσιμάρας Ομηρος (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Gigantomachy: Μυθολογικό παιχνίδι Εικονικής Πραγματικότητας.
14	Φλάμος Ισίδωρος (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Παρουσίαση της Διαδικασίας Παραγωγής Μαστίχας με την χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας.
Πτυχιακές Εργασίες (Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας)			
1	Πάναλη Ιωαννά (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	Διατήρηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς με τη χρήση Εικονικής Πραγματικότητας
2	Βασιλόγαμβρος Παναγιώτης (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	Μελέτη της επίπτωσης των In-Game διαφημίσεων που προβάλλονται μέσω διεισδυτικών διεπαφών σε παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας στην εμπειρία των χρηστών.
3	Μαυρομηχάλης Αναστάσιος (2022)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	Μελέτη της Επίπτωσης του Εικονικού Χώρου στην Εμπειρία Παιχνιδιού
4	Μπίτσης Κωνσταντίνος (2022)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	Προβολή και προώθηση της ιστορίας του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη με τη χρήση μη-εμβυθιστικής Εικονικής Πραγματικότητας
6	Νησιώτης Ταξιάρχης (2023)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	Προβολή και προώθηση ιστορικών γεγονότων με τη χρήση ψυχαγωγικού παιχνιδιού εικονικής πραγματικότητας

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 Εκτεταμένης Πραγματικότητας.
- Δημιουργία και χρήση Τρισδιάστατων Γραφικών σε περιβάλλοντα Μικτής (επαυξημένη πραγματικότητα/επαυξημένη εικονικότητα) και Εικονικής Πραγματικότητας.

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] Gavalas, D., Sylaiou, S., **Kasapakis, V.**, & Dzardanova, E., Special issue on virtual and mixed reality in culture and heritage. *Personal and Ubiquitous Computing*, (**indexed in Thomson’s ISI Web of Knowledge**), 1-2, 2020.
- [E2] 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.
- [E3] Vosinakis, S., **Kasapakis, V.**, & Gavalas, D. (2023). Extended Reality (XR) as a Communication Medium: Special Issue Guest Editorial. *PRESENCE: Virtual and Augmented Reality* (**indexed in Thomson’s ISI Web of Knowledge**), 1-9.

Διεθνή Περιοδικά (με κριτές)

- [J1] Aufenanger, S., Bastian, J., Bastos, G., Castelhana, M., Dias-Ferreira, C., Fokides, E., Gavalas, D., **Kasapakis, V.**, Agelada, A., Kostas, A. and Koutromanos, G., (2025). Immersive virtual reality learning environments for higher education: A student acceptance study. *Computers & Education: X Reality*, 7, p.100105.
- [J2] **Kasapakis, V.**, & Dzardanova, E. (2024). Virtual reality learning environments: using high-fidelity avatars to enhance distance learning experience. *Interactive Learning Environments*, 32(6), 2357-2370.
- [J3] **Kasapakis, V.**, Dzardanova, E., Vosinakis, S., & Agelada, A. (2024). Sign language in immersive virtual reality: design, development, and evaluation of a virtual reality learning environment prototype. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 6657-6671.
- [J4] Papadopoulou, E. E., Kavroudakos, D., Agelada, A., Zouros, N., Soulakellis, N., & **Kasapakis, V.** (2025). Virtual reality in geoeeducation: the case of the Lesvos Geopark. *Interactive Learning Environments*, 33(2), 1653-1669.
- [J5] Kostadimas, D., **Kasapakis, V.**, & Kotis, K. (2025). A systematic review on the combination of VR, IoT and AI technologies, and their integration in applications. *Future Internet*, 17(4), 163.

- [J6] **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.
- [J7] Xenakis, I., Gavalas, D., **Kasapakis, V.**, Dzardanova, E., & Vosinakis, S. (2023). Non-Verbal Communication in Immersive Virtual Reality through the Lens of Presence: A Critical Review. *PRESENCE: Virtual and Augmented Reality*, 1-71.
- [J8] **Kasapakis, V.**, Dzardanova, E., & Agelada, A. (2023). Virtual reality in education: The impact of high-fidelity nonverbal cues on the learning experience. *Computers & Education: X Reality*, 2, 100020.
- [J9] **Kasapakis, V.**, & Dzardanova, E. (2022). Virtual reality learning environments: using high-fidelity avatars to enhance distance learning experience. *Interactive Learning Environments*, 1-14. [IF: 5.5.](#)
- [J10] Dzardanova, E., & **Kasapakis, V.** (2022). Virtual Reality: A Journey From Vision to Commodity. *IEEE Annals of the History of Computing*, 45(1), 18-30. [IF: 0.3.](#)
- [J11] Dzardanova E, **Kasapakis V**, Gavalas D, Sylaiou S. Virtual reality as a communication medium: a comparative study of forced compliance in virtual reality versus physical world. *Virtual Reality (SCI-E)*, 21:1, 2021. [IF: 5.095.](#)
- [J12] Bourg L, Chatzidimitris T, Chatzigiannakis I, Gavalas D, Giannakopoulou K, **Kasapakis V**, Konstantopoulos C, Kyriadis D, Pantziou G, Zaroliagis C. Enhancing shopping experiences in smart retailing. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing (SCI-E)*, 4:1-9, 2021. [IF: 7.104.](#)
- [J13] Chatzidimitris, T., Gavalas, D., **Kasapakis, V.**, Konstantopoulos, C., Kyriadis, D., Pantziou, G., & Zaroliagis, C.. "A location history-aware recommender system for smart retail environments". *Personal and Ubiquitous Computing (SCI-E)*, 1-12, 2020. [IF: 3.006.](#)
- [J14] Papadopoulou EE, **Kasapakis V**, Vasilakos C, Papakonstantinou A, Zouros N, Chroni A, Soulakellis N. Geovisualization of the Excavation Process in the Lesvos Petrified Forest, Greece Using Augmented Reality. *ISPRS International Journal of Geo-Information (SCI-E)*, 9(6):374, 2020. [IF: 2.899.](#)
- [J15] Vassilakis C, Kotis K, Spiliotopoulos D, Margaris D, **Kasapakis V**, Anagnostopoulos CN, Santipantakis G, Vouros GA, Kotsilieris T, Petukhova V, Malchanau A. A semantic mixed reality framework for shared cultural experiences ecosystems. *Big Data and Cognitive Computing (ESCI)*, 4(2):6, 2020.
- [J16] Sylaiou, S., **Kasapakis, V.**, Gavalas, D., & Dzardanova, E., "Avatars as storytellers: affective narratives in virtual museums". *Personal and Ubiquitous Computing (SCI-E)*, 1-13, 2020. [IF: 3.006.](#)
- [J17] E. Dzardanova, **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "On the Effect of Social Context in Virtual Reality", *IEEE Consumer Electronics Magazine (SCI-E)*, Special Issue in "Advanced Interaction and Virtual/Augmented Reality", 2018. [IF: 3.789](#)
- [J18] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "User-Generated Content in Pervasive Games", *ACM Computers in Entertainment (ESCI)*, 16(1), 3:1-3:23, 2018.
- [J19] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Occlusion Handling in Outdoors Augmented Reality Games", *Multimedia Tools and Applications (SCI-E)*, Springer Science, 76(7), pp 9829-9854, April 2017. [IF: 2.757.](#)
- [J20] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, G. Pantziou and N. Vathis, "Scenic Route Planning for Tourists", *Personal and Ubiquitous Computing (SCI-E)*, Springer Science, 21(1), pp. 137-155, February 2017. [IF: 3.006](#)
- [J21] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Revisiting Design Guidelines for Pervasive Games", *International Journal of Pervasive Computing and Communications (ESCI)*, Emerald, 13(4), pp. 386-407, 2017.
- [J22] **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 (SCI-E)*. Thematic issue on "Reflections and Advances in Ambient Intelligence", IOS Press, 8(5), pp. 501-514, October 2016. [IF: 2.105](#)

- [J23] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, G. Pantziou, N. Vathis and C. Zaroliagis, "The eCOMPASS Multimodal Tourist Tour Planner", *Expert Systems with Applications (SCI-E)*, Elsevier Science, 42(21), pp. 7303-7316, November 2015. [IF: 6.954](#)
- [J24] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, "Pervasive Gaming: Status, Trends and Design Principles", *Journal of Network and Computer Applications*, Elsevier Science (SCI-E), Vol. 55, pp. 213-236, September 2015. [IF: 6.281](#)
- [J25] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and N. Bubaris, "Pervasive Games Field Trials: Recruitment of Eligible Participants through Preliminary Game Phases", *Personal and Ubiquitous Computing (SCI-E)*, Special Issue on "Mobile and Pervasive Games", Springer Science, 19(3), 523-536, July 2015. [IF: 3.006](#).

Κεφάλαια σε Ξενόγλωσσα 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.
- [BC2] Katifori, A., Chysanthi, A., Agelada, A., Vayanou, M., & **Kasapakis, V.** (2025). Virtual Agents and Interactive Digital Narrative in XR Experiences for Cultural Heritage. *Designing for Engagement. Interactive Media for Cultural Heritage*, 335.

Κεφάλαια σε Εγκυκλοπαιδείες (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] Kostadimas, D., **Kasapakis, V.**, & Kotis, K. (2025, November). Exploiting VR, AIoT and Semantics Towards an Adaptive Virtual Museum. In 2025 20th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization (SMAP) (pp. 157-162). IEEE.
- [C2] **Kasapakis, V.**, Malisova, K., Agelada, A., Koutsabasis, P., Koronis, G., Vosinakis, S., Zaroliagis, C. and Gavalas, D., 2025, October. Using Immersive Vr to Enhance Universal Design for Motor-Impaired Users. In 2025 IEEE International Smart Cities Conference (ISC2) (pp. 1-6). IEEE.
- [C3] Amaxilatis, D., Chita, E., Vasileiou, E., Tsironis, N., Zaroliagis, C., Gavalas, D., Bailas, K., Gotsopoulou, M. and **Kasapakis, V.**, 2025, October. PaperXR: An Immersive Virtual Reality Training Tool for Sustainable and Resilient Workforce Development in Industrial Printing. In 2025 IEEE International Smart Cities Conference (ISC2) (pp. 1-6). IEEE.
- [C4] Barberis, L., Arena, L., Talin, T., Moretti, A., Malakuczi, V., **Kasapakis, V.**, & Chatzigiannakis, I. (2025, September). Digitally Rebuilding the Past: Using XR, Photogrammetry, and 3D Printing to Interpret Roman Heritage. In Proceedings of the 30th International Conference on 3D Web Technology (pp. 1-4).
- [C5] Ntantamis, O., Agelada, A., Dzardanova, E., & **Kasapakis, V.** (2024, November). Virtual Reality vs. Augmented Virtuality in Fire Extinguishing Training. In International Conference on ArtsIT, Interactivity and Game Creation (pp. 178-188). Cham: Springer Nature Switzerland.
- [C6] Melissourgos, G., Gavalas, D., & **Kasapakis, V.** (2025, June). Leveraging Virtual Reality to Support Inclusive Design for the Visually Impaired. In Proceedings of the 18th ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments (pp. 396-402).

- [C7] Arena, L., Barberis, L., Malakuczi, V., **Kasapakis, V.**, & Chatziannakis, I. (2025, June). Integrating Extended Reality in Cultural Heritage: From Visitor Experience to Sustainable Engagement. In International Conference on Extended Reality (pp. 36-59). Cham: Springer Nature Switzerland.
- [C8] **Kasapakis, V.**, & Morgado, L. (2024, December). Ancient Greek Technology: An Immersive Learning Use Case Described Using a Co-Intelligent Custom ChatGPT Assistant. In 2024 IEEE 3rd International Conference on Intelligent Reality (ICIR) (pp. 1-5). IEEE.
- [C9] Agelada, A., Rizopoulos, G., Flamos, I., & **Kasapakis, V.** (2022, December). Users as Craftspeople: Demonstrating Traditional Crafts using Interactive Immersive Virtual Reality. In 2022 IEEE International Conference on Artificial Intelligence and Virtual Reality (AIVR) (pp. 245-247). IEEE.
- [C10] Neamoniti, S., & **Kasapakis, V.** (2022, December). Hand Tracking vs Motion Controllers: The effects on Immersive Virtual Reality Game Experience. In 2022 IEEE International Symposium on Multimedia (ISM) (pp. 206-207). IEEE.
- [C11] Dzardanova, E., **Kasapakis, V.**, Vosinakis, S., & Psarrou, K. (2022, November). 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).
- [C12] Marios, I., & **Kasapakis, V.** (2022, November). Experience Variations Between Immersive and Non-Immersive RPGs. In Proceedings of the 28th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology (pp. 1-2).
- [C13] Vasilogamvros, P., & **Kasapakis, V.** (2022, November). The Effect of In-Game Advertising on Non-Immersive Game Experience. In 2022 IEEE Games, Entertainment, Media Conference (GEM) (pp. 1-3). IEEE.
- [C14] Malouta, A., Chrysanthi, A., & **Kasapakis, V.** (2022, October). Herstory: an AR storytelling application presenting women's heroic lives in public space. In 2022 International Conference on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET) (pp. 01-04). IEEE.
- [C15] **Kasapakis, V.**, Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., & Vosinakis, S. (2022, October). 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.
- [C16] Dzardanova, E., & **Kasapakis, V.** (2022, September). First Impressions Matter! IVR Haptic Feedback Effect on User Perception Towards Non-Player Characters. In Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games (pp. 1-3).
- [C17] Gavalas, D., **Kasapakis, V.**, Kavakli, E., Koutsabasis, P., Catapoti, D., & Vosinakis, S. (2022, July). ARtefact: A Conceptual Framework for the Integrated Information Management of Archaeological Excavations. In International Conference on Extended Reality (pp. 211-223). Cham: Springer Nature Switzerland.
- [C18] Dzardanova E, **Kasapakis V.** Does having a virtual body make a difference during cinematic vr experiences?. In Proceedings of the 14th International Workshop on Immersive Mixed and Virtual Environment Systems 2022 Jun 14 (pp. 1-4).
- [C19] **Kasapakis V**, Dzardanova E, Nikolakopoulou V, Vosinakis S, Xenakis I, Gavalas D. 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 2022 Jun 14 (pp. 47-50).
- [C20] Dzardanova E, **Kasapakis V.** Preliminary evaluation of an IVR user experience design model using eye-tracking attention measurements. In 2022 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW) 2022 Mar 12 (pp. 822-823). IEEE.
- [C21] Gavalas D, **Kasapakis V**, Kavakli E, Koutsabasis P, Catapoti D, Vosinakis S. ARtefact: A Conceptual Framework for the Integrated Information Management of Archaeological Excavations. In International Conference on Extended Reality 2022 (pp. 211-223). Springer, Cham.
- [C22] **Kasapakis V**, Dzardanova E, Nikolakopoulou V, Vosinakis S, Xenakis I, Gavalas D. Social Virtual Reality: Implementing Non-verbal Cues in Remote Synchronous Communication. In International Conference on Virtual Reality and Mixed Reality 2021 Nov 24 (pp. 152-157). Springer, Cham.

- [C23] **Kasapakis V**, Dzardanova E. Using high fidelity avatars to enhance learning experience in virtual learning environments. In 2021 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW) 2021 Mar 27 (pp. 645-646). IEEE.
- [C24] Gavalas D, Giannakopoulou K, **Kasapakis V**, Kehagias D, Konstantopoulos C, Kontogiannis S, Kypriadis D, Pantziou G, Paraskevopoulos A, Zaroliagis C. Renewable Mobility in Smart Cities: The MOVESMART Approach. In Smart Technologies for Smart Cities 2020 (pp. 135-157).
- [C25] Nika, C., Varelas, I., Bubaris, N., & **Kasapakis, V.**, "Interactive Spatial Storytelling for Location-Based Games: A Case Study". Proceedings of the *8th International Conference on Games and Learning Alliance (GALA 2019)*.
- [C26] Lorena Bourg, Thomas Chatzidimitris, Ioannis Chatzigiannakis, Damianos Gavalas, **Vlasios Kasapakis**, Charalampos Konstantopoulos, Damianos Kypriadis, Grammati Pantziou and Christos Zaroliagis "Enhanced Buying Experiences in Smart Cities: The SMARTBUY approach", Proceedings of the *2019 European Conference on Ambient Intelligence (AMI 2019)*.
- [C27] T. Chatzidimitris, D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, D. Kypriadis, G. Pantziou and C. Zaroliagis "A Location History-Aware Retail Product Recommender System", Proceedings of the *15th International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications (WiMob 2019)*.
- [C28] 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)*.
- [C29] 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)*.
- [C30] 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)*.
- [C31] **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)*.
- [C32] **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)*.
- [C33] **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)*.
- [C34] D. Gavalas, K. Giannakopoulou, **V. Kasapakis**, D. Kehagias, C. Konstantopoulos, S. Kontogiannis, D. Kypriadis, 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)*.
- [C35] **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.
- [C36] 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%).

- [C37] 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%).
- [C38] 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%).
- [C39] 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%).
- [C40] 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.
- [C41] **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.
- [C42] **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.
- [C43] **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.
- [C44] **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* [J].
- [C45] 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%).
- [C46] **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%).
- [C47] 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](#)**.
- [C48] **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.
- [C49] **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%).

- [C50] 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%).
- [C51] **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 τριανταέξι (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, Virtools.

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.

Φωτογραμμαμετρία (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

- Editorial Board:
 - [The Computer Games Journal](#), Springer Science (2016 - 2021).
 - Frontiers in Virtual Reality (2022 – Present)
- TPC Member:
 - GET' 2022: 15th International Conference on Game and Entertainment Technologies Lisbon, Portugal 20 – 22 July 2022
 - IEEE CoG2022: IEEE Conference on Games (CoG), August 21-24, Beijing, China.
 - GaLA Conf' 2022: 11th Games and Learning Alliance Conference, November 30 – December 2, Tampere Finland.
 - GaLA Conf' 2021: 10th International Conference, GALA 2021 La Spezia, Italy, December 1–2.
 - IEEE ISCC' 2020: 25th IEEE Symposium on Computers and Communications, July 8-10, Rennes, France.
 - GaLA Conf' 2020: 9th Games and Learning Alliance Conference, December 9th-10th 2020. Laval (virtual), France.
 - AmI' 2019: 15th European Conference, AmI 2019, November 13–15, Rome, Italy.
 - ISoCC' 2019: 2nd International Symposium on Computers and Communications, 26th August, Vancouver, Canada.
 - GaLA Conf' 2019: 9th Games and Learning Alliance Conference, November 27th-29th 2019, Athens, Greece.
 - WiMob' 2019: 15th IEEE International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications, Barcelona, Spain, October 21-23, 2019.
 - 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.

▪ Reviewer:

- International Conferences: IEEE WiMob, IEEE IoT, IEEE VTC, IEEE ISCC, IARIA ICIW, IEEE GLOBECOM, IEEE COMPSAC, ACM RecSys, IEEE ICC, IEEE WF-IoT.
- International Journals: 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, MDPI Applied Sciences.

ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ

- Συμμετοχή σε επιτροπές Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας:
 - Παραλαβής και Εκτέλεσης Εργασιών (Αναπλ. Προέδρου).
 - Προγράμματος προπτυχιακών σπουδών & εφαρμογής συστήματος πιστωτικών μονάδων- αναγνώρισης μαθημάτων (Μέλος).
 - Μέλος της επιτροπής διεξαγωγής κατατακτηρίων εξετάσεων (2020-Σήμερα).
- Μέλος της συντονιστικής επιτροπής ΠΜΣ «Ευφυή Συστήματα Πληροφορικής» (2020 – Σήμερα).
- Μέλος της συντονιστικής επιτροπής ΠΜΣ «Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία» (2020 – Σήμερα).
- Συντονιστής ειδίκευσης «Σχεδιασμός Ψηφιακών Πολιτιστικών Προϊόντων», ΠΜΣ «Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία» (2019 – Σήμερα).
- Μέλος της επιτροπής αξιολόγησης υποψηφίων για εισαγωγή στο ΠΜΣ «Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία» (2019 – Σήμερα).
- Συμμετοχή σε επιτροπές επιλογής εξωτερικών συνεργατών στο έργο: Ψηφιακός Μετασχηματισμός Βορείου Αιγαίου στον Πολιτισμό και Τουρισμό e- Aegean CulTour.
- Συμμετοχή σε επιτροπή προμήθειας κλιματιστικών κτηρίου Λέσχης. Πανεπιστήμιο Αιγαίου (2019).
- Συμμετοχή σε επιτροπή αξιολόγησης των υποψηφιοτήτων και την επιλογή υποψήφιου/ας για τη διεξαγωγή επικουρικού διδακτικού έργου στο πλαίσιο του προγράμματος σπουδών πρώτου κύκλου του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2021-2022 της θέσης με γνωστικό αντικείμενο «Πολυμέσα» (2021).
- Συμμετοχή σε επιτροπή αξιολόγησης των υποψηφιοτήτων και την επιλογή υποψήφιου/ας για τη διεξαγωγή επικουρικού διδακτικού έργου στο πλαίσιο του προγράμματος σπουδών πρώτου κύκλου του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου κατά το εαρινό εξάμηνο ακαδημαϊκού έτους 2021-2022 της θέσης με γνωστικό αντικείμενο «Πολυμέσα» (2022).