

# ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

**ΚΑΣΑΠΑΚΗΣ ΒΛΑΣΙΟΣ**

ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Νοέμβριος 2024

## Περιεχόμενα

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ.....	3
ΠΡΟΦΙΛ .....	3
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ .....	3
ΣΠΟΥΔΕΣ .....	4
ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ .....	4
ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ .....	9
ΣΥΝΟΨΗ ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟΥ & ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ .....	12
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ.....	12
Διατριβές.....	12
Editorials .....	12
Διεθνή Περιοδικά (με κριτές).....	13
Συντάκτης σε Ξενογλωσσους Συλλογικούς Τόμους.....	15
Κεφάλαια σε Βιβλία .....	15
Κεφάλαια σε Εγκυκλοπαίδειες (με κριτές) .....	15
Διεθνή Συνέδρια (με κρίση στο πλήρες άρθρο) .....	15
Εθνικά Συνέδρια (με κρίση στο πλήρες άρθρο) .....	19
Εισηγήσεις σε Διεθνή Συνέδρια (με κρίση στην περίληψη) .....	19
ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟ ΕΡΓΟ.....	19
ΕΤΕΡΟΑΝΑΦΟΡΕΣ (CITATIONS) .....	19
ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ ΣΕ ΔΙΕΘΝΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑ.....	20
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΗΜΕΡΙΔΩΝ .....	20
ΓΛΩΣΣΕΣ.....	20
ΥΠΟΤΡΟΦΙΕΣ/ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ.....	20
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ .....	21
ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ.....	22
ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΕΣ ΟΜΙΛΙΕΣ/ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ – ΔΙΕΘΝΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑ .....	23
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ .....	24

## ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ημ/νία Γέννησης:	2 Δεκέμβριου 1985
Οικ/κή κατάσταση:	Άγαμος
Διεύθυνση:	Ιωακείμ 8, Τ.Κ. 81131, 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 2018 αντίστοιχα. Σήμερα υπηρετεί ως Μόνιμος Επίκουρος Καθηγητής στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου (ΦΕΚ αρχικού διορισμού: 630/22.04.2019, τ. Γ', ΦΕΚ μονιμοποίησης: 2767/02.11.2022, τ. Γ') με γνωστικό αντικείμενο «Εκτεταμένη Πραγματικότητα – Extended Reality» (ΦΕΚ μεταβολής αντικειμένου: Β' 1601/2024 - 11.03.2024 – Προηγούμενο αντικείμενο «Τρισδιάστατα Γραφικά και Μικτή Πραγματικότητα»). Η έρευνά του εστιάζει σε όλο το εύρος της Εκτεταμένης Πραγματικότητας στα πεδία του πολιτισμού, της διαμεσολαβημένης επικοινωνίας, και των παιχνιδιών. Ακόμη, 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, του τουρισμού, και των παιχνιδιών. Έχει δημοσιεύσει περισσότερα από 70 άρθρα στα παραπάνω θέματα σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά, κεφάλαια βιβλίων, και πρακτικά διεθνών και εθνικών επιστημονικών συνεδρίων. Είναι μέλος της συντακτικής επιτροπής του διεθνούς επιστημονικού περιοδικού *Frontiers in Virtual Reality*, ενώ έχει επίσης διατελέσει μέλος της επιστημονικής επιτροπής προγράμματος διεθνών επιστημονικών συνεδρίων στο χώρο της Εκτεταμένης Πραγματικότητας και του Κινητού/Διάχυτου υπολογισμού. Συμμετέχει ή έχει συμμετάσχει ως ερευνητής σε πλήθος έργων έρευνας και ανάπτυξης που έχουν χρηματοδοτηθεί από εθνικούς και ευρωπαϊκούς πόρους. Τέλος, έως σήμερα, έχει επιβλέψει 1 ολοκληρωμένη διδακτορική διατριβή, 23 διπλωματικές εργασίες, και 7 πτυχιακές εργασίες στον τομέα της Εκτεταμένης Πραγματικότητας.

## ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ

[Απρ 2019 – Σήμερα]	Μόνιμος Επίκουρος Καθηγητής στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου με γνωστικό αντικείμενο «Εκτεταμένη Πραγματικότητα – Extended Reality» (ΦΕΚ αρχικού διορισμού: 630/22.04.2019, ΦΕΚ Μονιμοποίησης: 2767/02.11.2022, τ. Γ' – ΦΕΚ Μεταβολής Γνωστικού Αντικειμένου: ΦΕΚ Β 1601/2024 - 11.03.2024).
[Μαι 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»), αυτοδύναμη διδασκαλία μαθημάτων του χειμερινού και εαρινού εξαμήνου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
[Νοε 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»
[Ιουλ 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 – Μαρ 2011]	Διδάσκων (βαθμολογική αντιστοιχία Λέκτορα), διδασκαλία μαθήματος χειμερινού εξαμήνου, Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών, Αθήνα, Ελλάδα.
[Φεβ 2010 – Ιουν 2010]	

## 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)
[Μαι 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.

## ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

[Αυγ 2024 – Φεβ 2025]	<a href="#">HERIT ADAPT: Heritage and territory resilience through sustainable Tourism, climate change Adaptation and citizen engagement</a>
-----------------------	--



**HERIT ADAPT**

Φορέας χρηματοδότησης: Intereeg Euro-Med.

Φορέας υλοποίησης: Sapienza University of Rome.

Ρόλος στο έργο: Έμπειρος Ερευνητής – Επιτόπια έρευνα, σχεδιασμός και ανάπτυξη

εφαρμογών Εκτεταμένης Πραγματικότητας για την προβολή, προώθηση, και βιωσιμότητα τοποθεσιών και οργανισμών πολιτιστικής κληρονομιάς.

[Αυγ 2024 – Νοε 2024]

[Επέκταση και αναβάθμιση υπάρχουσας VR εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας με θέμα τον Μάρκο Μπότσαρη](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Περιφερειακή Ενότητα Ευρυτανίας.

Φορέας υλοποίησης: Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Ρόλος στο έργο: Επιστημονικό Υπεύθυνος - Υλοποίηση εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας για την προβολή και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

[Μαρ 2024 – Σήμερα]

[Ψηφιακό Εικονικό Μουσείο Βορείου Αιγαίου από την Επανάσταση του 1821 ως σήμερα](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΡΙΤΣΗΣ».

Φορέας υλοποίησης: Aegean Solutions – Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας - Εργαστήριο Εικόνας, Ήχου και Πολιτιστικής Αναπαράστασης.

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

[Ιαν 2024 – Σήμερα]

[Steame Teacher Facilitators Academy \(STEAME-ACADEMY\)](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Erasmus+

Φορέας υλοποίησης: Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Ρόδος, Ελλάδα.

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



[Μαρ 2024 – Σήμερα]

[Gender equality and anti-discrimination practices via virtual reality approaches \(GAIA\)](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας και Καινοτομίας (ΕΛΙΔΕΚ).

Φορέας υλοποίησης: Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών

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



[Απρ 2023 – Δεκ 2023]

[Virtual Reality in Higher Education \(VRinHE\)](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Erasmus+

Φορέας υλοποίησης: Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Ρόδος, Ελλάδα.

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



[Φεβ 2023 – Μαι 2023]

[Τρισδιάστατη Προβολή Κάστρου Μύρινας](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ).

Φορέας υλοποίησης: Εφορεία Αρχαιοτήτων Λέσβου - Aegean Solutions – Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας: Εργαστήριο Εικόνας, Ήχου και Πολιτιστικής Αναπαράστασης.

Ρόλος στο έργο: Έμπειρος ερευνητής - Υλοποίηση εφαρμογών εικονικής και μικτής



[Ιαν 2023 – Ιουν 2023]



πραγματικότητας για την προβολή και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

[ΕΛΙΑ: Μια αναπαράσταση των διαχρονικών τεχνικών παραγωγής ελαιόλαδου στη Λέσβο, με τη χρήση τεχνολογιών Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία (ΕΠΑνΕΚ).

Φορέας υλοποίησης: Αιγαίου Solutions ΑΕ, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Εφορεία Αρχαιοτήτων Λέσβου, Μουσείο Φυσικής Ιστορίας Απολιθωμένου Δάσους Λέσβου.

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

[Απρ 2023 – Σήμερα]



[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: Συν-συγγραφέας πρότασης - Έμπειρος ερευνητής – Σχεδιασμός, ανάπτυξη και αξιολόγηση μαθησιακών περιβαλλόντων Εικονικής Πραγματικότητας.

[Μαι 2022 – Ιουλ 2024]



[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: Συν-συγγραφέας πρότασης - Έμπειρος ερευνητής – Σχεδιασμός, ανάπτυξη και αξιολόγηση μαθησιακών περιβαλλόντων Εικονικής Πραγματικότητας.

[Αυγ 2020 – Σήμερα]



[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](#)

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: Συν-συγγραφέας πρότασης - Επιστημονικός υπεύθυνος υπό-έργου: [Aegean VR-MR Services]: Υπηρεσίες Εικονικής και Μικτής Πραγματικότητας

[Μαι 2020 – Ιουν 2023]

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



[Απρ 2020 – Δεκ 2020]

Φορέας χρηματοδότησης: Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας και Καινοτομίας (ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ.).

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

Ρόλος στο έργο: Συν-συγγραφέας πρότασης - Έμπειρος ερευνητής - Υλοποίηση εφαρμογών για τη διερεύνηση της επικοινωνίας σε περιβάλλοντα Εκτεταμένης Πραγματικότητας.

[ΑΦΗΓΗΣΗ Ολοκληρωμένο σύστημα διαχείρισης και επιμέλειας ψηφιακού περιεχομένου και παραγωγής προσωποποιημένων ατομικών και συνεργατικών αφηγήσεων](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία (ΕΠΑνεΚ).



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.

[Νοε 2019]

[INVESTMENT \(“INnovatiVe E-Services for booSting Tourist economy and Multimodal public Transportation”\)](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Cooperation Program “INTERREG V-A Greece-Italy 2014-2020”, Priority Axis: 3 - Cross Border and Sustainable Transport System (κωδικός πράξης: MIS 5003398).



Φορέας υλοποίησης: Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα Μηχανικών Η/Υ & Πληροφορικής (συντονιστής φορέας).

Ρόλος στο έργο: Έμπειρος ερευνητής.

[Οκτ 2018 – Σεπ 2022]

[Δημιουργία υποδομών για την αξιολόγηση και ανάπτυξη ανοικτών \(open source\) τεχνολογιών και λογισμικών διάδρασης σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας \(VR\)](#)

Φορέας χρηματοδότησης: Περιφερειακό Ταμείο Βορείου Αιγαίου.

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

Ρόλος στο έργο: Συν-συγγραφέας πρότασης - Έμπειρος ερευνητής - Συντάκτης της πρότασης - Ανάπτυξη πολυχρηστικής πλατφόρμας Μικτής Πραγματικότητας.



[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).

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

Ρόλος στο έργο: Συν-συγγραφέας πρότασης - Έμπειρος ερευνητής - Υλοποίηση πειραματικής πλατφόρμας μικτής πραγματικότητας για την υποστήριξη απομακρυσμένης σύγχρονης αλληλεπίδρασης χρηστών στο πλαίσιο διεξαγωγής

κοινωνικών πειραμάτων.

[Απρ 2016 – Ιουν 2018]



[H2020-ICT-2015/687960 SMARTBUY \(“Enhanced Buying Experiences in Smart Cities”\)](https://www.horizon2020-ict-2015/687960-smartbuy/)

Φορέας χρηματοδότησης: Horizon 2020 Programme της ΕΕ.

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

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.

[Ιαν 2016 – Ιουν 2018]



[CIP7-621133 HoPE \(“Holistic Personal public Eco-mobility”\)](https://www.ict-policy-support-programme.eu/cip7-621133-hope/)

Φορέας χρηματοδότησης: ICT Policy Support Programme της ΕΕ.

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

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.

[Ιαν 2015 - Οκτ 2016]



[FP7-609026 MOVESMART \(“Renewable Mobility Services in Smart Cities”\).](https://www.fp7-609026-movesmart/)

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

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

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.

[Απρ 2014 - Ιουλ 2014]



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

Φορέας χρηματοδότησης: Περιφερειακό Ταμείο Βορείου Αιγαίου.

Φορέας υλοποίησης: Το έργο ανέλαβε να ολοκληρώσει το Εργαστήριο Εικόνας, Ήχου και Πολιτιστικής Αναπαράστασης, με Επιστημονικό Υπεύθυνο τον Καθηγητή Δημήτρη Παπαγεωργίου.

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής. Δημιουργία τρισδιάστατων γραφικών για την παρουσίαση των παραδοσιακών επαγγελμάτων.

[Φεβ 2013 - Οκτ 2014]



[FP7-288094 eCOMPASS \(“eco-Friendly Urban Multi-Modal Route Planning Services for Mobile Users”\)](https://www.fp7-288094-ecompass/)

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

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

Ρόλος στο έργο: Ερευνητής.

[Μαι 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: 14η Εφορία Βυζαντινών Μνημείων, IMC A.E, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.



## ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

---

### Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

---

#### Αυτοδύναμη διδασκαλία

- Αυτοδύναμη διδασκαλία σε Προπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών – Υπό το καθεστώς του Επίκουρου Καθηγητή:
  - Εικονική Πραγματικότητα (ΥΕ), Ζ Εξάμηνο: 5 Εξάμηνα
  - Τρισδιάστατα Γραφικά με Υπολογιστή (ΥΕ), ΣΤ' Εξάμηνο: 5 Εξάμηνα
  - Τεχνολογίες Πολυμέσων (Υ), Β' Εξάμηνο : 5 Εξάμηνα
- Αυτοδύναμη διδασκαλία σε Προπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών - Υπό το καθεστώς απόκτησης ακαδημαϊκής διδακτικής εμπειρίας σε νέους επιστήμονες κατόχους διδακτορικού:
  - Κινητός και Διάχυτος Υπολογισμός (ΥΕ), Ζ' Εξάμηνο: 2 Εξάμηνα.
  - Τρισδιάστατα Γραφικά με Υπολογιστή (ΥΕ), ΣΤ' Εξάμηνο: 2 Εξάμηνα.
- Αυτοδύναμη διδασκαλία σε Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών (ΜΔΕ «Πολιτισμική Πληροφορική») – Υπό το καθεστώς του Επίκουρου Καθηγητή:
  - Ανάπτυξη Παιχνιδιών και Εφαρμογών σε περιβάλλοντα μικτής και εικονικής πραγματικότητας I: 3 Εξάμηνα
  - Ανάπτυξη Παιχνιδιών και Εφαρμογών σε περιβάλλοντα μικτής και εικονικής πραγματικότητας II: 3 Εξάμηνα
  - Προγραμματισμός παιχνιδιών και εφαρμογών σε περιβάλλοντα εκτεταμένης πραγματικότητας με τη γλώσσα C# I: 2 Εξάμηνα
  - Προγραμματισμός παιχνιδιών και εφαρμογών σε περιβάλλοντα εκτεταμένης πραγματικότητας με τη γλώσσα C# II: 2 Εξάμηνα

#### Συνδιδασκαλία & Εξ αποστάσεως ασύγχρονη διδασκαλία

- Συνδιδασκαλία σε Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών (ΜΔΕ «Πολιτισμική Πληροφορική»):
  - 3D Graphics I (συνδιδασκαλία): 2 Εξάμηνα
  - Κινητές Τεχνολογίες (συνδιδασκαλία): 3 Εξάμηνα.
  - 3D Graphics II (συνδιδασκαλία): 3 Εξάμηνα.
- Εξ αποστάσεως ασύγχρονη διδασκαλία στο πρόγραμμα Διά Βίου Μάθησης του Κέντρου Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων με τίτλο «Εισαγωγή στη Unity», 01/2024 – Σήμερα:
  - Ενότητες: Απόδοση σε πραγματικό χρόνο και εγκατάσταση της Unity, Γραφική διεπαφή και διαχείριση αντικειμένων, Τρισδιάστατα γραφικά και Unity, Φυσικές αλληλεπιδράσεις στη Unity, Κύκλος ζωής εφαρμογών και οπτικός προγραμματισμός, Ενεργοποιητές στη Unity, Διαχείριση Ήχου - Υλοποίηση διαδραστικής
- Εξ αποστάσεως ασύγχρονη διδασκαλία στο πρόγραμμα Διά Βίου Μάθησης του Πανεπιστημίου Αιγαίου «Κινητές Τεχνολογίες», 11/2024 – 05/2016:
  - Ενότητες: 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<sup>ο</sup> εξάμηνο, 2013-2014.

### Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών

- Προπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών:
  - Προηγμένα Θέματα Εικονικής Πραγματικότητας, Γ' Εξάμηνο, 2010-2011: 1 Εξάμηνο.

### Επίβλεψη εργασιών:

<b>Επιβλέπων ολοκληρωμένων διδακτορικών διατριβών</b>			
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.
<b>Επιβλέπων εν εξελίξει διδακτορικών διατριβών</b>			
1	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.
2	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.
3	Ανδρονίκη Αγελαδά (2020)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	Χρήση Εικονικών Χαρακτήρων στην Προβολή και Προώθηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς». «Using Virtual Characters to Promote Cultural Heritage.
<b>Μέλος Τριμελούς Επιτροπής εν εξελίξει διδακτορικών διατριβών</b>			
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: Μία εξερεύνηση μέσα από τα μαγειρικά σκεύη.
<b>Μέλος Τριμελούς Επιτροπής Ολοκληρωμένων Διδακτορικών Διατριβών</b>			
1	Αλέξανδρος Κοίλιας (Επιβλέπων: Χρήστος Αναγνωστόπουλος)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας	Intelligent Modelling of Human Movement Behavior During Virtual Crowd Interaction in Immersive Virtual Environments.
<b>Μέλος Επταμελούς Επιτροπής Ολοκληρωμένων Διδακτορικών Διατριβών</b>			
1	Διόλατζης Ιωάννης (Επιβλέπων: Γεράσιμος Παυλογεωργάτος).	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας	Εφαρμογή της Θεωρίας των Επικύκλων στο Μηχανισμό των Αντικυθήρων»: Μελέτη της Πλανητικής Κίνησης στο Εμπρόσθιο Τμήμα του Μηχανισμού και Ανακατασκευή του.
<b>Επίβλεψη Διπλωματικών Εργασιών (ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία)</b>			
1	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.
2	Πεντεφούντας Αλέξανδρος (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Προβολή και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς με τη χρήση παιχνιδιού Εικονικής Πραγματικότητας.
3	Πουλιανός Κων/νος (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Ανάπτυξη εκπαιδευτικής εφαρμογής με τη χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας.

4	Αγελαδά Ανδρονίκη – Ταξιαρχούλα (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Παρουσίαση της παραγωγής του ούζου με την χρήση της εικονικής πραγματικότητας.
5	Δαμασκός Θεοφάνης (2021)	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.
6	Μαραγκουδάκη Σοφία – Νιόβη (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Επαύξηση της επίγνωσης των χρηστών σε ζητήματα ιδιωτικότητας μέσω εικονικής πραγματικότητας (Συνεπιβλέπων).
7	Μαζαράκης Παναγής – Άγγελος (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Διαχείριση ασφαλών έξυπνων-συσκευών του διαδικτύου των πραγμάτων με χρήση επαυξημένης πραγματικότητας (Συνεπιβλέπων).
8	Ξυπετέρη Σοφία (2021)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Τεχνικές ζωγραφικής και τα καλλιτεχνικά ρεύματα μέσα από την εικονική πραγματικότητα (VR) (Συνεπιβλέπων).
9	Ξυπολιτάκη Μαρία (2021)	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.
10	Γραμματικάκη Μαρία-Γεωργία (2021)	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).
11	Κυκάλου Σταυρούλα (2022)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Εικονική περιήγηση στα Λαγκάδια, το κρεμαστό χωριό της Αρκαδίας .
12	Λιάμπα Άννα (2022)	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 (2022)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Gigantomachy: Μυθολογικό παιχνίδι Εικονικής Πραγματικότητας.
14	Φλάμος Ισίδωρος (2022)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Παρουσίαση της Διαδικασίας Παραγωγής Μαστίχας με την χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας.
15	Μαγκανιώτη Ελπινίκη (2023)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Εφαρμογή desktop με παιγνιώδη χαρακτήρα βασιζόμενο σε παραμύθια των Αδερφών Γκριμ.
16	Βυλιράκη Μαρία (2023)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Πρωτοκλήσι και Μάνδρα Έβρου: Μία πολυμεσική εικονική ξενάγηση (διαδραστικό ντοκιμαντέρ) στο πέρασμα των αιώνων.
17	Σιδηρόπουλος Ανδρέας (2023)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Προβολή Και Προώθηση της non-fiction Λογοτεχνίας με Χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας.
18	Φιλοσίδης Ιωάννης (2023)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Παιχνιδιού Εικονικής Πραγματικότητας με Θέμα τις Ελληνορωμαϊκές Μονομαχίες.
19	Μπαντίκης Άγγελος (2024)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Η χρήση της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση αρχαιολόγων: Το παράδειγμα του ανασκαφικού χώρου της Τούμπας Θεσσαλονίκης.
20	Matossian Albert Dicran (2024)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Σχεδιασμός και ανάπτυξη εκπαιδευτικής εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας:Ταξίδι στον αλλόκοτο κόσμο του Μαθηματοσούμπαντος. Η περίπτωση της Επιτεδοτεροχώρας του Ian Stewart.
21	Προβέτζας Άγγελος (2024)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Προβολή και προώθηση λογοτεχνικού περιεχομένου με τη χρήση εικονικής πραγματικότητας.
22	Μπακατσέλος Αλέξανδρος (2024)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία.	Σχεδιασμός, Ανάπτυξη και Αξιολόγηση Εικονικής Χρονοκάψουλας Πολιτιστικού Περιεχομένου.

23	Σιφάκης Δημήτρης (2024)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία	Προβολή και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς με τη χρήση ψυχαγωγικής εμπειρίας παιχνιδιού.
<b>Επίβλεψη Πτυχιακών Εργασιών (Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας)</b>			
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	Μαυρομαχάλης 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 .
7	Αλεξανδροπούλου Ίριδα (2024)	Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.	Μελέτη της επίπτωσης της ποιότητας γραφικών στην εμπειρία παιχνιδιών: Η περίπτωση ενός παιχνιδιού τρόμου.

## ΣΥΝΟΨΗ ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟΥ & ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ

- 1 βιβλίο στα ελληνικά (με συν-συγγραφείς)
- 2 διατριβές
- 3 editorials σε ειδικά τεύχη (special issues)
- 22 άρθρα σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά (με κριτές)
- 2 κεφαλαία σε διεθνείς συλλογικές εκδόσεις βιβλίων (με κρίση στο πλήρες κείμενο)
- 4 κεφάλαια σε διεθνείς συλλογικές εκδόσεις εγκυκλοπαιδειών (με κρίση στο πλήρες κείμενο)
- 45 άρθρα σε πρακτικά διεθνών συνεδρίων (με κρίση στο πλήρες άρθρο)
- 2 άρθρα σε πρακτικά εθνικών συνεδρίων (με κρίση στο πλήρες άρθρο)
- 1 εισήγηση σε διεθνές συνέδριο (με κρίση στην περίληψη)
- ~ 1250 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] Vosinakis, S., **Kasapakis, V.**, & Gavalas, D. 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, 2023

- [E2] 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.
- [E3] 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, 2015.

### Διεθνή Περιοδικά (με κριτές)

---

- [J1] Papadopoulou, E. E., Kavroudakis, D., Agelada, A., Zouros, N., Soulakellis, N., & **Kasapakis, V.** (2024). Virtual reality in geoeducation: the case of the Lesvos Geopark. *Interactive Learning Environments* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 1-17. IF: 3.7. [DOI Pending].
- [J2] **Kasapakis, V.**, & Dzardanova, E. (2024). Virtual reality learning environments: using high-fidelity avatars to enhance distance learning experience. *Interactive Learning Environments* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 32(6), 2357-2370. IF: 3.7. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2146140>
- [J3] Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., **Kasapakis, V.**, Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2024). Exploring the impact of non-verbal cues on user experience in immersive virtual reality. *Computer Animation and Virtual Worlds* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 35(1), e2224. IF: 1.0. <https://doi.org/10.1002/cav.2224>
- [J4] Bourg, L., Chatzidimitris, T., Chatzigiannakis, I., Gavalas, D., Giannakopoulou, K., **Kasapakis, V.**, ... & Zaroliagis, C. (2023). Enhancing shopping experiences in smart retailing. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 1-19. IF: 7.104. <https://doi.org/10.1007/s12652-020-02774-6>
- [J5] **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* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 1-15. IF: 3.7. <https://doi.org/10.1145/3562939.3565676>
- [J6] 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* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 1-71. IF: 0.7. [https://doi.org/10.1162/pres\\_a\\_00387](https://doi.org/10.1162/pres_a_00387)
- [J7] **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. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100020>
- [J8] Dzardanova, E., & **Kasapakis, V.** (2022). Virtual Reality: A Journey from Vision to Commodity. *IEEE Annals of the History of Computing* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 45(1), 18-30. IF: 0.3. [10.1109/MAHC.2022.3208774](https://doi.org/10.1109/MAHC.2022.3208774)
- [J9] 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* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 21:1, 2021. IF: 5.095. <https://doi.org/10.1007/s10055-021-00564-9>
- [J10] 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* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 1-12, 2020. IF: 3.006.

<https://doi.org/10.1007/s00779-020-01374-7>

- [J11] 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* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 9(6):374, 2020. IF: 2.8. <https://doi.org/10.3390/ijgi9060374>
- [J12] 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* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 4(2):6, 2020. IF: 3.7. <https://doi.org/10.3390/bdcc4020006>
- [J13] Sylaiou, S., **Kasapakis, V.**, Gavalas, D., & Dzardanova, E., "Avatars as storytellers: affective narratives in virtual museums". *Personal and Ubiquitous Computing* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 1-13, 2020. IF: 3.006. <https://doi.org/10.1007/s00779-019-01358-2>
- [J14] Dzardanova, E., **Kasapakis, V.**, & Gavalas, D. (2018). On the effect of social context in virtual reality: An examination of the determinants of human behavior in shared immersive virtual environments. *IEEE Consumer Electronics Magazine* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 7(4), 44-52. IF: 3.789. [10.1109/MCE.2018.2816204](https://doi.org/10.1109/MCE.2018.2816204)
- [J15] **Kasapakis, V.**, & Gavalas, D. (2017). User-generated content in pervasive games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 16(1), 1-23. <https://doi.org/10.1145/3161570>
- [J16] **Kasapakis, V.**, & Gavalas, D. (2017). Occlusion handling in outdoors augmented reality games. *Multimedia Tools and Applications* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 76, 9829-9854. IF: 2.757. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-3581-1>
- [J17] Gavalas, D., **Kasapakis, V.**, Konstantopoulos, C., Pantziou, G., & Vathis, N. (2017). Scenic route planning for tourists. *Personal and Ubiquitous Computing* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 21, 137-155. IF: 3.006. <https://doi.org/10.1007/s00779-016-0971-3>
- [J18] **Kasapakis, V.**, & Gavalas, D. (2017). Revisiting design guidelines for pervasive games. *International Journal of Pervasive Computing and Communications* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 13(4), 386-407. <https://doi.org/10.1108/IJPC-C-17-00007>
- [J19] **Kasapakis, V.**, Gavalas, D., & Galatis, P. (2016). 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**), 8(5), 501-514. IF: 2.105. [10.3233/AIS-160394](https://doi.org/10.3233/AIS-160394)
- [J20] Gavalas, D., **Kasapakis, V.**, Konstantopoulos, C., Pantziou, G., Vathis, N., & Zaroliagis, C. (2015). The eCOMPASS multimodal tourist tour planner. *Expert systems with Applications* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 42(21), 7303-7316. IF: 6.954. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2015.05.046>
- [J21] **Kasapakis, V.**, & Gavalas, D. (2015). Pervasive gaming: Status, trends and design principles. *Journal of Network and Computer Applications* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 55, 213-236. IF: 6.281. <https://doi.org/10.1016/j.jnca.2015.05.009>
- [J22] **Kasapakis, V.**, Gavalas, D., & Bubaris, N. (2015). Pervasive games field trials: recruitment of eligible participants through preliminary game phases. *Personal and Ubiquitous Computing* (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 19, 523-536. IF: 3.006. <https://doi.org/10.1007/s00779-015-0846-z>

## Συντάκτης σε Ξερόγλωσσους Συλλογικούς Τόμους

---

- [ED1] Dzardanova, E., **Kasapakis, V.**, & Macredie, R (2024). OXFORD UNIVERSITY PRESS, "Behind the Science of Virtual Reality". Contract Date: 27/11/2024 (σε εξέλιξη).

## Κεφάλαια σε Βιβλία

---

- [BC1] A. Katifori, A. Chrysanthi, A. Agelada, M. Vayanou, **V. Kasapakis**, "Virtual agents and interactive digital narrative in XR experiences for cultural heritage. Designing for engagement", accepted at: Visual Computing for Cultural Heritage, Springer, F. Liarakis, A. Voulodimos, N. Doulamis, A. Doulamis (Eds.), in press (**με κριτές – in press**).
- [BC2] G. Makrides, S. Aufenanger, J. Bastian, D. Gavalas, **V. Kasapakis**, A. Konstantopoulos, P. Solarz, T. Szemberg, J. Szpond, G. Bastos, and M. Castelhana, "Manual for VR-powered lessons", 2024.
- [BC3] **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 (**με κριτές**).
- [BC4] **B. Κασαπάκης** & Χ. Αναγνωστόπουλος "Μικτή και Εικονική Πραγματικότητα", Συλλογικός τόμος: Πολιτισμική Τεχνολογία και Επικοινωνία. 41 Όροι και Ορισμοί, Έκδοση: Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας - Σχολή Κοινωνικών Επιστημών, 2021.

## Κεφάλαια σε Εγκυκλοπαίδειες (με κριτές)

---

- [EN1] Gavalas, D., **Kasapakis, V.**, Dzardanova, E. (2019). Mobile Persuasive Applications. In: Lee, N. (eds) Encyclopedia of Computer Graphics and Games. Springer, Cham.
- [EN2] **Kasapakis, V.**, Gavalas, D., Dzardanova, E. (2018). 3D Modelling Through Photogrammetry in Cultural Heritage. In: Lee, N. (eds) Encyclopedia of Computer Graphics and Games. Springer, Cham.
- [EN3] **Kasapakis, V.**, Gavalas, D., Dzardanova, E. (2018). Mixed Reality. In: Lee, N. (eds) Encyclopedia of Computer Graphics and Games. Springer, Cham.
- [EN4] Dzardanova, E., **Kasapakis, V.**, Gavalas, D. (2018). Social Virtual Reality. In: Lee, N. (eds) Encyclopedia of Computer Graphics and Games. Springer, Cham.

## Διεθνή Συνέδρια (με κρίση στο πλήρες άρθρο)

---

- [C1] **V. Kasapakis**, E. Fokides, A. Kostas, A. Agelada, D. Gavalas, and G. Koutromanos, "Virtual reality for synchronous learning in higher education", in Proceedings of the International Conference on Extended Reality, Cham, Switzerland, September 2024, pp. 249–257.
- [C2] **V. Kasapakis**, L. Morgado, "Ancient Greek Technology: An Immersive Learning Use Case Described Using a Co-Intelligent Custom ChatGPT Assistant", accepted at: 2024 IEEE 3rd International Conference on Intelligent Reality.
- [C3] O. Ntantamis, A. Agelada, E. Dzardanova, and **V. Kasapakis**, "Virtual Reality vs. Augmented Virtuality in Fire Extinguishing Training", in Proceedings of the 2024 13th EAI International Conference on ArtsIT, Interactivity & Game Creation (ArtsIT), 2024, pp. 245-247, Springer. **Best Poster Award**.
- [C4] A. Agelada, G. Rizopoulos, I. Flamos, and **V. Kasapakis**, "Users as Craftspeople: Demonstrating Traditional Crafts using Interactive Immersive Virtual Reality", in Proceedings of the 2022 IEEE International Conference on Artificial Intelligence and Virtual Reality (AIVR), 2022, pp. 245-247, IEEE.

- [C5] S. Neamoniti and **V. Kasapakis**, "Hand Tracking vs Motion Controllers: The Effects on Immersive Virtual Reality Game Experience", in Proceedings of the 2022 IEEE International Symposium on Multimedia (ISM), 2022, pp. 206-207, IEEE.
- [C6] E. Dzardanova, **V. Kasapakis**, S. Vosinakis, and K. Psarrou, "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, 2022, pp. 1-2.
- [C7] Marios and **V. Kasapakis**, "Experience Variations Between Immersive and Non-Immersive RPGs", in Proceedings of the 28th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology, 2022, pp. 1-2.
- [C8] P. Vasilogamvros and **V. Kasapakis**, "The Effect of In-Game Advertising on Non-Immersive Game Experience", in Proceedings of the 2022 IEEE Games, Entertainment, Media Conference (GEM), 2022, pp. 1-3, IEEE.
- [C9] A. Malouta, A. Chrysanthi, and **V. Kasapakis**, "Herstory: An AR storytelling application presenting women's heroic lives in public space", in Proceedings of the 2022 International Conference on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET), 2022, pp. 01-04, IEEE.
- [C10] **V. Kasapakis**, E. Dzardanova, V. Nikolakopoulou, and S. Vosinakis, "Evaluation of a Virtual Reality Learning Environment testbed and Non-Verbal Cue Integration", in Proceedings of the 2022 International Conference on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET), 2022, pp. 1-2, IEEE.
- [C11] E. Dzardanova and **V. Kasapakis**, "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, 2022, pp. 1-3.
- [C12] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, E. Kavakli, P. Koutsabasis, D. Catapoti, and S. Vosinakis, "ARtefact: A Conceptual Framework for the Integrated Information Management of Archaeological Excavations", in Proceedings of the International Conference on Extended Reality, 2022, pp. 211-223, Cham: Springer Nature Switzerland.
- [C13] E. Dzardanova and **V. Kasapakis**, "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.
- [C14] **V. Kasapakis**, E. Dzardanova, V. Nikolakopoulou, S. Vosinakis, I. Xenakis, and D. Gavalas, "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.
- [C15] E. Dzardanova and **V. Kasapakis**, "Preliminary evaluation of an IVR user experience design model using eye-tracking attention measurements", in Proceedings of the 2022 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW), 2022, Mar. 12, pp. 822-823, IEEE.
- [C16] **V. Kasapakis**, E. Dzardanova, V. Nikolakopoulou, S. Vosinakis, I. Xenakis, and D. Gavalas, "Social Virtual Reality: Implementing Non-verbal Cues in Remote Synchronous Communication", in Proceedings of the International Conference on Virtual Reality and Mixed Reality, 2021, Nov. 24, pp. 152-157, Cham: Springer Nature Switzerland.
- [C17] **V. Kasapakis** and E. Dzardanova, "Using high fidelity avatars to enhance learning experience in virtual learning environments", in Proceedings of the 2021 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW), 2021, Mar. 27, pp. 645-646, IEEE.
- [C18] Gavalas, D., Giannakopoulou, K., Kasapakis, V., Kehagias, D., Konstantopoulos, C., Kontogiannis, S., Kypriadis, D., Pantziou, G., Paraskevopoulos, A. and Zaroliagis, C., 2020. Renewable mobility in smart cities: the MOVESMART Approach. Smart Technologies for Smart Cities, pp. 135-157.



- [C19] C. Nika, I. Varelas, N. Bubaris, and **V. Kasapakis**, "Interactive Spatial Storytelling for Location-Based Games: A Case Study", in Proceedings of the 8th International Conference on Games and Learning Alliance (GALA 2019), 2019.
- [C20] L. Bourg, T. Chatzidimitris, I. Chatzigiannakis, D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, D. Kyriadis, G. Pantziou, and C. Zaroliagis, "Enhanced Buying Experiences in Smart Cities: The SMARTBUY approach", in Proceedings of the 2019 European Conference on Ambient Intelligence (AMI 2019), 2019.
- [C21] T. Chatzidimitris, D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, D. Kyriadis, 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)*.
- [C22] 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)*.
- [C23] 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)*.
- [C24] 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)*.
- [C25] **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)*.
- [C26] **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)*.
- [C27] **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)*.
- [C28] 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)*.
- [C29] **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.
- [C30] 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%).
- [C31] 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%).

- [C32] A. Ioannidi, D. Gavalas and **V. Kasapakis**, “Flaneur: Augmented Exploration of the Architectural Urbanscape”, *Proceedings of the 22<sup>nd</sup> IEEE International Symposium on Computer and Communications (ISCC'2017)*, pp. 529-533, Heraklion, Crete, Greece, 3-6 July 2017 (acceptance ratio ~47%).
- [C33] P. Galatis, D. Gavalas, **V. Kasapakis**, G. Pantziou and C. Zaroliagis, “Mobile Augmented Reality Guides in Cultural Heritage”, *Proceedings of the 8<sup>th</sup> 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%).
- [C34] 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 21<sup>st</sup> IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC'2016)*, pp. 1151-1156, Messina, Italy, 27-30 June 2016.
- [C35] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, “Investigating User Generated Content in Pervasive Games”, *Proceedings the 5<sup>th</sup> International Workshop on Digital Entertainment, Networked Virtual Environments, and Creative Technology (DENVECT'16)*, co-located with the 21<sup>st</sup> IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC'2016), pp. 79-84, Messina, Italy, 27-30 June 2016.
- [C36] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and P. Galatis, “An Efficient Geometric Approach for Occlusion Handling in Outdoors Augmented Reality Applications”, *Proceedings of the 3<sup>rd</sup> 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.
- [C37] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, “Geolocative Raycasting for Real-Time Buildings Detection in Pervasive Games”, *Proceedings of the 14<sup>th</sup> International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames'2015)*, Zagreb, Croatia, 3-4 December 2015.
- [C38] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, “Determining Field of View in Outdoors Augmented Reality Applications”, *Proceedings of the 12<sup>th</sup> 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%).
- [C39] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, G. Pantziou, N. Vathis and C. Zaroliagis, “A Personalized Multimodal Tourist Tour Planner”, *Proceedings of the 13<sup>th</sup> International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM'2014)*, pp. 73-80, Melbourne, Australia, 25-28 November 2014.
- [C40] **V. Kasapakis** and D. Gavalas, “Blending History and Fiction in a Pervasive Game Prototype”, *Proceedings of the 13<sup>th</sup> International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM'2014)*, pp. 116-122, Melbourne, Australia, 25-28 November 2014.
- [C41] 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](#)**.
- [C42] **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.

- [C43] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and N. Bubaris, “Pervasive Games Research: A Design Aspects-Based State of the Art Report”, Proceedings of the 17<sup>th</sup> Panhellenic Conference on Informatics (PCI’2013), pp. 152-157, Thessaloniki, Greece, 19-21 September 2013.
- [C44] D. Gavalas, **V. Kasapakis**, C. Konstantopoulos, K. Mastakas and G. Pantziou, “A Survey on Mobile Tourism Recommender Systems”, Proceedings of the 3<sup>rd</sup> International Conference on Communications and Information Technology (ICCIT’2013), pp. 131-135, Beirut, Lebanon, 19-21 June 2013.
- [C45] **V. Kasapakis**, D. Gavalas and N. Bubaris, “Addressing Openness and Portability in Outdoor Pervasive Role-Playing Games”, Proceedings of the 3<sup>rd</sup> International Conference on Communications and Information Technology (ICCIT’2013), pp. 93-97, Beirut, Lebanon, 19-21 June 2013.

### Εθνικά Συνέδρια (με κρίση στο πλήρες άρθρο)

- [N1] **Κασαπάκης Β.**, Dzardanova, E., & Αγελαδά Α. (2024). Μη λεκτική επικοινωνία σε εικονικά περιβάλλοντα μάθησης. Ετήσιο Ελληνόφωνο Επιστημονικό Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας, 2(1), 91–97. *Best Paper Award*.
- [N2] Αγελαδά, Α., Παπαδοπούλου, Ε., **Κασαπάκης, Β.**, Κώστας, Α., & Σουλακέλλης, Ν. (2023). Η Χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας για την Ενίσχυση της Εκπαιδευτικής Εμπειρίας στα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs). Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 12(5), 140-152.

### 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”, 28<sup>th</sup> European Conference on Operational Research (EURO 2016), Poznan, Poland, 3-6 July 2016.

### 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: ~1500 διαφάνειες.

### ΕΤΕΡΟΑΝΑΦΟΡΕΣ (CITATIONS)

	Δημοσιεύσεις	Αναφορές	Ετερο-αναφορές	h-index
Google Scholar	85	1241	-	20
Scopus	69	753	679	14
Web of Science	56	450	313	10

---

## ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ ΣΕ ΔΙΕΘΝΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑ

---

- EAI ArtsIT 2024: 13th EAI International Conference: ArtsIT, Interactivity & Game Creation, Abu Dhabi, United Arab Emirates 13 – 15 November 2024.
- IEEE International Conference on Artificial Intelligence and Virtual Reality (AIVR) CA, USA, 12-14 Dec. 2022.
- VRST '22: 28th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology Tsukuba Japan 29 November 2022- 1 December 2022.
- International Conference on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET) Limassol – Nicosia, Cyprus, 4-7 Oct. 2022
- FDG22: 17th International Conference on the Foundations of Digital Games Athens Greece September 5 - 8, 2022
- MMVE '22: 14th International Workshop on Immersive Mixed and Virtual Environment Systems Athlone Ireland 14 June 2022.
- IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW), March 12-16, Christchurch, New Zealand, IEEE, 2022.
- 10<sup>th</sup> 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.
- 14<sup>th</sup> International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE'2017), London, UK, December 14-16, 2017.
- 22<sup>nd</sup> IEEE Symposium on Computers and Communications (IEEE ISCC'2017), Heraklion, Crete, Greece, July 3-6, 2017.
- 14<sup>th</sup> International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames'2015), Zagreb, Croatia, 3-4 December 2015.
- 12<sup>th</sup> 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.
- 17<sup>th</sup> Panhellenic Conference on Informatics (PCI'2013), Thessaloniki, Greece, 19-21 September 2013.

---

## ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ 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.

---

## 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'».

- Βραβείο καλύτερης εργασίας (Best Paper) [N1].
- Βραβείο καλύτερης αναρτημένης εργασίας (Best Poster Paper) [C1].
- Η εργασία [C37] επιλέχθηκε ως μία από της καλύτερες εργασίες του συνεδρίου που είχε ως αποτέλεσμα την πρόσκληση στο ειδικό τεύχος του συνεδρίου και την εκτεταμένη δημοσίευση του περιεχομένου της [J21].

---

## ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

---

- Διοργάνωση Ειδικού Τεύχους χωρίς Editorial: Kasapakis, V., & Vosinakis, S. User Experience in Extended Reality: Special Issue Guest Editor. Applied Sciences, MDPI (**indexed in Thomson's ISI Web of Knowledge**), 2023.
- **Editorial Board:**
  - [The Computer Games Journal](#), Springer Science (2016 - 2021).
  - [Frontiers in Virtual Reality](#) (2022 – Σήμερα)
- **TPC Member:**
  - EAI ArtsIT 2024: 13th EAI International Conference: ArtsIT, Interactivity & Game Creation, Abu Dhabi, United Arab Emirates 13 – 15 November 2024.
  - ICIR2024: IEEE 3rd International Conference on Intelligent Reality, Coimbra, Portugal 5-6 December 2024.
  - iLRN2024: 10th International Conference of the Immersive Learning Research Network, Glasgow, Scotland, 10-13 June 2024.
  - GALA 2023: Games and Learning Alliance Conference, Dublin, Ireland November 29 – December 2, 2023.
  - 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.
  - Aml' 2019: 15th European Conference, Aml 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.

- 14<sup>th</sup> International Conference on Intelligent Environments (IE'18), Special Session "Gamification, Playfulness, and Ludicity in Intelligent Environments", Rome, Italy, June 25-28, 2018.
- VTC'2018: 88<sup>th</sup> IEEE Vehicular Technology Conference, Chicago, USA, August 27-30, 2018.
- VTC'2018: 87<sup>th</sup> IEEE Vehicular Technology Conference, Porto, Portugal, June 3-6, 2018.
- WiMob'2017: 13<sup>th</sup> IEEE International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications, Rome, Italy, October 9-11, 2017.
- ISCC'2017: 22<sup>nd</sup> IEEE International Symposium on Computer and Communications, Heraklion, Greece, July 3-6, 2017.
- WiMob'2016: 12<sup>th</sup> IEEE International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications, New York, USA, October 17-19, 2016.
- ICIW'2016: 11<sup>th</sup> IARIA International Conference on Internet and Web Applications and Services, May 22-26, Valencia, Spain, 2016.
- ICIW'2015: 10<sup>th</sup> IARIA International Conference on Internet and Web Applications and Services, June 21-16, Brussels, Belgium, 2015.
- ICIW'2014: 9<sup>th</sup> IARIA International Conference on Internet and Web Applications and Services, July 20-14, Paris, France, 2014.

▪ **Reviewer:**

- International Conferences: IEEE ICIR, EAI ArtsIT, iLRN, IEEE WiMob, IEEE IoT, IEEE VTC, IEEE ISCC, IARIA ICIW, IEEE GLOBECOM, IEEE COMPSAC, ACM RecSys, IEEE ICC, IEEE WF-IoT, iLRN, EAI ArtsIT, ICIR.
- 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, Springer Virtual Reality, Elsevier Computers and Education: X Reality.

---

## **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 «Σχεδίαση 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).
- AKTO Art & Design: External examiner για προπτυχιακά και μεταπτυχιακά προγράμματα (2021 – Σήμερα).

---

## **ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΕΣ ΟΜΙΛΙΕΣ/ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ – ΔΙΕΘΝΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑ**

---

- Επισκέπτης καθηγητής:
  - [INESC TEC](#) - Institute for Systems and Computer Engineering, Technology and Science, Porto, Portugal, 19/11/2024 – 04/12/2024.
- Επισκέπτης ερευνητής:
  - Dipartimento di Informatica e Sistemistica - Sapienza, Universita' di Roma, Rome, Italy, 28/09/2024 – 28/10/2024. Επιτόπια έρευνα στο πλαίσιο του ερευνητικού έργου [Herit Adapt](#).
- Erasmus Training: Νοε 2024, Fachhochschule des Mittelstands, Germany. «Enhance the knowledge and skills of assistant professors in Artificial Intelligence and design by exposing them to advanced methodologies, tools, and practices used in European institutions».
- Erasmus Teaching: Αποδεκτή αίτηση από το πρόγραμμα Erasmus για μετακίνηση τον Απρίλιο του 2025 στο SWPS University, Department of Culture and Media, Warsaw, Poland, με σκοπό την διεξαγωγή διαλέξεων με θέμα τον ψηφιακό πολιτισμό.
- Προσκεκλημένες ομιλίες:
  - Realization of Virtual Reality Learning Environments, Inter-Mediterranean Peace and Collaboration (IMPACT), Jan 2024.
  - Beyond the Classroom Walls: Exploring VR in Education, EUROMATH & EUROSCIENCE, TOR VERGATA UNIVERSITY OF ROME, Italy, Mar 2024.
  - [VR learning environment for STEAME PBL activities](#), STEAME TEACHER FACILITATORS ACADEMY, Oct 2024.
  - [Navigating the Future: Harnessing Social Virtual Environments for Education](#), STEAME TEACHER FACILITATORS ACADEMY, Nov 2023.
  - Interactive Virtual Reality Learning Environments, STEAME Festival, Nicosia University, Cyprus, Dec 2023.

- Cultural Representation and ICT: problems and prospects interconnected with VR technologies, 2<sup>nd</sup> International Biennale on Practical Philosophy, Nov 2021.
- 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.

## ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

<p><b>Ανάπτυξη Εφαρμογών/Παιχνιδιών (Επιλεγμένες εφαρμογές)</b></p> <p><b>Programming Languages:</b> C#, Java</p> <p><b>Markup Languages:</b> HTML, CSS</p> <p><b>Game Engines/IDEs:</b> Unity 3D, Unreal Engine, Android Studio, Visual Studio</p> <p><b>3D Graphics Software:</b> Cinema 4D, 3Ds Max, Blende</p> <p><b>Open-Source Platforms:</b> Arduino</p> <p><b>Motion Capture:</b> Rokoko, Optitrack, Vicon Systems, ManusVR, BinaryVR, Hi5 Gloves, Vive Trackers, Pupil Labs Eye Tracking, Vive Eye Tracking</p> <p><b>VR/MR SDKs:</b> SteamVR, XR Interaction Toolkit, ARCore, AR Foundation</p>	<p>VRChat Collaborative Virtual Reality Learning Environments (2023) - <a href="#">Link</a></p> <p>Virtual Representation of the Teriade Museum (2022) - <a href="#">Link</a></p> <p>Virtual Representation of the Municipal Art Gallery of Mytilene (2022) - <a href="#">Link</a></p> <p>Mytilene Mansions promotion through Augmented Reality (2022) - <a href="#">Link</a></p> <p>Full body motion and non-verbal cues support in collaborative virtual reality environments (2021) - <a href="#">Link</a></p> <p>Sign Language in Social Virtual Reality (2021) - <a href="#">Link</a></p> <p>Non-Verbal Cues Motion Capture in Virtual Reality (2021) – <a href="#">Link</a></p> <p>Virtual Representation of the Death of Markos Botsaris &amp; the sunker church of Kremasta (2021) - <a href="#">Link</a></p> <p>Virtual Reality Distance Learning Platform (2020) - <a href="#">Link</a></p> <p>VR Basketball – <a href="#">Accepted and published in Oculus Store</a> (2019) - <a href="#">Link</a></p> <p>Open-Source Virtual Reality Glove Design and Development (2017) - <a href="#">Link</a></p> <p>Augmented Virtuality Using Motion Capture Technologies (2017) - <a href="#">Link</a></p> <p>Mobile Route Planning Application (2016) - <a href="#">Link</a></p> <p>Mobile Tourist Tour Planner Application (2015) - <a href="#">Link</a></p> <p>Geolocative Raycasting for Field of View Calculation in Pervasive Games and Cultural Heritage (2015) – <a href="#">Link 1</a>, <a href="#">Link 2</a></p> <p>Five Minutes: To Escape: Personal Game Design/Development Project (2015) - <a href="#">Link</a></p>
<p><b>Σύμβουλος Σχεδιασμού/Ανάπτυξης Εφαρμογών (Επιλεγμένες εφαρμογές)</b></p>	<p>Virtual Simulation of the Mastic Production Process - <a href="#">Link</a></p> <p>Virtual Visit at the Castle of Mytilene - <a href="#">Link</a></p> <p>Virtual Simulation of the Ouzo Production Process - <a href="#">Link</a></p> <p>Olive Oil Production through Virtual Reality – <a href="#">Link</a></p> <p>Making Terraces - <a href="#">Link</a></p>
<p><b>Επίβλεψη Σχεδιασμού/Ανάπτυξης Εφαρμογών Φοιτητών/τριων (Επιλεγμένες εφαρμογές)</b></p>	<p>Postgraduate student projects (2023) - <a href="#">Link</a></p> <p>Undergraduate student projects (2023) - <a href="#">Link</a></p> <p>Undergraduate student projects (2022) – <a href="#">Link</a></p>



Undergraduate student projects (2021) - [Link](#)

Blue stories in VR – Sofia Neamoniti (2022) - [Link](#)

The Sealed Truth – Vasilogamvros Panagiotis (2022) - [Link](#)

Gigantomachy – Omiros Tsimaras (2023) - [Link](#)