**ΘΕΜΑΤΑ ΕΡΓΑΣΙΩΝ (ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ + CASE STUDY)**

1. **GAMIFICATION** (Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification, Gamification in tourism, in Health /Fitness/ Sports, in Education, Techniques & Engagement, gamification and consumer marketing, Gamification for nonprofit marketing, gamification and service marketing,…….)
2. **Crowdsourcing** (Μοντέλα και πλατφόρμες εφαρμογών, best practices)
3. **Crowdfunding** (Μοντέλα, τεχνολογίες που εφαρμόζονται, παραδείγματα εφαρμογών, οφέλη)
4. **Sharing economy models** (choose a specific sector: jobs, food, education, accommodation, μουσική,….; εξετάστε εφαρμογές και τεχνικές σε διάφορα πεδία, τυπολογία διαφορετικών εφαρμογών,…)
5. **IoT models και εφαρμογές σε διάφορα επιχειρηματικά πεδία**
6. **Ιστοσελίδες σύγκρισης τιμών (Price comparison sites)**
7. **Dropshipping μοντέλο (Alibaba)**
8. **E-marketplaces** (σε συνδυασμό με επιχειρηματικό κλάδο
9. **Ψηφιακή συμπεριφορά καταναλωτών** (βλ. “we are social” report 2023- Hootsuite)
10. **Μobile models** (Τυπολογία μοντέλων, mobile advertising, push notification, augmented reality, advergaming –in-game advertising, mobile video advertising, push notification advertising, location based advertising, mobile coupons advertising,….), διερεύνηση συγκεκριμένου επιχειρηματικού κλάδου
11. **Mobile apps** (διερεύνηση συγκεκριμένου επιχειρηματικού κλάδου, ταξινόμηση βάσει κριτηρίων, πετυχημένες εφαρμογές)
12. **Mobile Health market/ applications**: εφαρμογές μέσω κινητών συσκευών στην Ελλάδα και το εξωτερικό
13. **Online shopping / Mobile shopping** (επιδρώντες παράγοντες, πρωτογενείς έρευνες σχετικά με την mobile αγοραστική συμπεριφορά), Βιβλιογραφική επισκόπηση & Έρευνα/ ερωτηματολόγιο σχετικά τις αντιλήψεις των φοιτητών
14. **Digital transformation** / Ψηφιακός μετασχηματισμός επιχειρήσεων /μετά τον Covid-19(σε συνδυασμό με επιχειρηματικό κλάδο)
15. **Η χρήση του Ηλεκτρονικού Επιχειρείν** & των κοινωνικών μέσων social media / networks για **τα αγροτικά προϊόντα** / **Agribusiness e-platforms** (σχετικές εφαρμογές/ παραδείγματα από Ελληνική και ξένη πραγματικότητα)
16. **Ε-ΤOURISM / M-TOURISM** (εφαρμογές του mobile marketing στους φορείς και οργανώσεις τουρισμού αυτή τη στιγμή, ενδιαφέρον για μελλοντική χρήση mobile τεχνολογιών, ετοιμότητα μετάβασης από το e-tourism στο m-tourism, εφαρμογή σε G2G, G2E, G2B και G2C υπηρεσίες). Eπικέντρωση μπορεί να γίνει σε τεχνολογικά καινοτομικές δραστηριότητες στο πεδίο της παρουσίασης του πολιτιστικού αποθέματος της Ελλάδας. Παραδείγματα δραστηριοτήτων αποτελούν εφαρμογές για την παρουσίαση/πληροφόρηση/ξενάγηση σε μνημεία/μουσεία με χρήση έξυπνων συσκευών (π.χ. smart-phones, iPad κ.ά.). Mobile Applications- τι είδους εφαρμογές υπάρχουν στην ελληνική αγορά (αγγλόφωνες και ελληνόφωνες εφαρμογές); Ποιές είναι οι δημοφιλέστερες; Οι δημοφιλέστερες από αυτές πώς κατηγοριοποιούνται: με βάση το περιεχόμενό τους (λειτουργία που επιτελούν) με βάση το κανάλι διανομής (μόνο σε κινητά, κυρίως διαδίκτυο και συμπληρωματικά σε κινητά, κυρίως σε κινητά και συμπληρωματικά στο διαδίκτυο).
17. **Social media platforms** (επιλογή συγκεκριμένης πλατφόρμας σε συνδυασμό με επιχειρηματικό κλάδο)…………..