

# Κωνσταντίνος Χωριανόπουλος

Αναπληρωτής Καθηγητής  
Τεχνολογίες Λογισμικού  
Ιόνιο Πανεπιστήμιο

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

3 Σεπτεμβρίου 2023

# Περιεχόμενα


<b>Ερευνητικά ενδιαφέροντα</b>	<b>3</b>
<b>Εργασία</b>	<b>3</b>
<b>Εκπαίδευση</b>	<b>4</b>
<b>Γλώσσες</b>	<b>4</b>
<b>Διακρίσεις</b>	<b>4</b>
<b>Έρευνα και τεχνολογική ανάπτυξη</b>	<b>5</b>
<b>Διδασκαλία</b>	<b>7</b>
Επίβλεψη διδακτορικών διατριβών	7
Επίβλεψη διπλωματικών και πτυχιακών εργασιών	7
Διδασκαλία μεταπτυχιακών μαθημάτων	8
Διδασκαλία προπτυχιακών μαθημάτων	8
Προσκεκλημένος ομιλητής	9
<b>Υπόμνημα για την διδακτική των μαθημάτων</b>	<b>10</b>
<b>Επιστημονική και διοικητική υπηρεσία</b>	<b>11</b>
<b>Υπόμνημα για τα επιστημονικά δημοσιεύματα</b>	<b>13</b>
<b>Βιβλιογραφία</b>	<b>14</b>
Διατριβές	14
Βιβλία	14
Επιμέλεια βιβλίων	15
Επιμέλεια περιοδικών	15
Περιοδικά	15
Συνέδρια	18
Συμπόσια	23
Κεφάλαια σε βιβλία	26

# Κωνσταντίνος Χωριανόπουλος

Αναπληρωτής Καθηγητής (Τεχνολογίες Λογισμικού)

Ιόνιο Πανεπιστήμιο  
Τμήμα Πληροφορικής  
Πλατεία Τσιριγώτη 7  
49100 Κέρκυρα  
Ελλάδα

 [users.ionio.gr/choko](https://users.ionio.gr/choko)  
 [choko@ionio.gr](mailto:choko@ionio.gr)  
 ORCID

 +30 26610 87707

## Ερευνητικά ενδιαφέροντα

Διάδραση ανθρώπου και υπολογιστή   Τεχνολογίες λογισμικού   Προγραμματισμός πολυμέσων   Διάδραση με βίντεο   Κινητός και διάχυτος υπολογισμός   Κοινωνικά και συνεργατικά συστήματα   Επικοινωνία και μάθηση

## Εργασία

- 2008—    ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ (ΙΠ)  
Αναπληρωτής Καθηγητής (2020—)  
Επίκουρος Καθηγητής (2014–2020)  
Λέκτορας (2009–2014)  
Συμβασιούχος διδάσκοντας (2008–2009)  
Κέρκυρα, Ελλάδα
- 2006—    ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ (ΕΑΠ)  
Συνεργαζόμενο Εκπαιδευτικό Προσωπικό (ΣΕΠ)  
Αθήνα, Ελλάδα
- 2006—2008    BAUHAUS-UNIVERSITY OF WEIMAR  
Μεταδιδακτορικός ερευνητής  
Βαϊμάρη, Γερμανία
- 2006—2008    ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
Συμβασιούχος διδάσκοντας  
Σύρος, Ελλάδα
- 2005–2006    ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΝΑΥΤΙΚΟ  
Ναύτης  
Χανιά-Αθήνα, Ελλάδα
- 2004–2005    IMPERIAL COLLEGE LONDON  
Μεταδιδακτορικός ερευνητής  
Λονδίνο, Αγγλία
- 2000–2004    ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΑΣ  
Μεταπτυχιακός ερευνητής

Αθήνα, Ελλάδα

1997–1999 ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ  
Προπτυχιακός ερευνητής  
Χανιά, Ελλάδα

## Εκπαίδευση

2004 ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΟ  
*Virtual television channels: Conceptual model, user interface design and affective usability evaluation*, Επίβλεψη: Διομήδης Σπινέλλης  
Διοικητική Επιστήμη και Τεχνολογία, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθένas.

2001 ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ  
Σχεδίαση της διεπαφής με το χρήστη και αξιολόγηση της ευχρηστίας για εφαρμογές αμφίδρομης διαφήμισης στην ψηφιακή τηλεόραση, Επίβλεψη: Γεώργιος Δουκίδης  
Μάρκετινγκ και Επικοινωνία, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθένas.

1999 ΔΙΠΛΩΜΑ  
Σύστημα για την ανάπτυξη εφαρμογών γεωγραφικής πληροφόρησης στον παγκόσμιο ιστό, Επίβλεψη: Σταύρος Χριστοδουλάκης  
Ηλεκτρονικών Μηχανικών και Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, Πολυτεχνείο Κρήτης.

## Γλώσσες

Ελληνικά (Μητρική)  
Αγγλικά (Άριστο)  
Ισπανικά (Προχωρημένο)  
Γαλλικά (Βασικό)

## Διακρίσεις

2003–2021 ΛΙΣΤΑ ΚΟΡΥΦΑΙΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΩΝ ΤΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΣΤΑΝΦΟΡΝΤ  
*Βάση δεδομένων επιστημονικών ετεροαναφορών*

2014–2016 ΕΠΙΣΚΕΠΤΗΣ ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ  
*Norwegian University of Science and Technology (NTNU), Τροντχάιμ, Νορβηγία*

2015 ΣΥΝ-ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ (PROGRAM CO-CHAIR)  
*14th International Conference on Entertainment Computing (ICEC) 2015, NTNU, Norway*

2012 ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΟΣ ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ (KEYNOTE SPEAKER)  
*WebMedia 2012 ACM SIGMM conference, Sao Paulo, Brazil, 2012*

2012 ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ (START-UP COMPETITION)  
*1st International Create Challenge 2012, Martigny, Switzerland, 2012*

2010–2011 ΥΠΟΤΡΟΦΙΑ MICROSOFT RESEARCH USA  
Υποτροφία για την εκτέλεση του ερευνητικού προγράμματος Videopal

- 2009–2011 ΥΠΟΤΡΟΦΙΑ MARIE CURIE  
Υποτροφία για την εκτέλεση του ερευνητικού προγράμματος CULT (Cultural Understanding through Learning and Technology)
- 2007 ΣΥΝ-ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ (PROGRAM CO-CHAIR)  
50 Ευρωπαϊκό συνέδριο *EuroITV 2007 Interactive TV as a Shared Experience* για την αμφίδρομη τηλεόραση, CWI, Amsterdam, the Netherlands
- 2007 ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΟΣ ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ (KEYNOTE SPEAKER)  
Συνέδριο *Eyes on Interactive Television (EyesonITV) 2007*, Vasa, Finland, May 2007.
- 2006 ΣΥΝ-ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ (PROGRAM CO-CHAIR)  
40 Ευρωπαϊκό συνέδριο (*EuroITV 2006 Beyond Usability, Broadcast, and TV*) για την αμφίδρομη τηλεόραση, ΟΠΑ, Αθήνα, Ελλάδα.
- 2005 ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΟΣ ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ (KEYNOTE SPEAKER)  
30 ευρωπαϊκό συνέδριο *European Conference on Interactive Television (EuroITV) 2005 User Centred ITV Systems, Programmes and Applications*, Aalborg, Denmark.
- 2003 ΥΠΟΤΡΟΦΙΑ NSF (USA)  
National Science Foundation (NSF) για τη συμμετοχή (35% acceptance rate) στο πάνελ των διδακτορικών φοιτητών (*doctoral consortium*) στο συνέδριο ACM SIGCHI conference on Human factors in computing systems 2003, Ft Lauderdale, Florida, USA.

## Έρευνα και τεχνολογική ανάπτυξη

- 2023– ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΟ GITHUB  
Πρόγραμμα εκπαίδευσης για την δια βίου μάθηση ΚΕΔΙΒΙΜ ΕΑΠ
- 2021–2022 ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ  
Ανοιχτό βιβλίο για την 3βάθμια εκπαίδευση ΚΑΛΛΙΠΟΣ+ ΕΜΠ
- 2020–2021 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΡΟΛΩΝ  
Επιστημονικά Υπεύθυνος ΕΔΒΜ Υπουργείο Ανάπτυξης
- 2016–2020 ΑΝΟΙΧΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ  
Ανάπτυξη και συντήρηση συμπληρωματικού διαδραστικού και συμμετοχικού περιεχομένου για *βιβλίο για την 3βάθμια εκπαίδευση*. Αυτοχρηματοδότηση
- 2015–2018 TRAMOOC (TRANSLATION FOR MASSIVE OPEN ONLINE COURSES)  
Σχεδίαση και αξιολόγηση διεπαφής για την μετάφραση των υπότιτλων σε βίντεο μαθήματα. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (Horizon2020)
- 2012–2018 ΑΝΟΙΧΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ  
Ανάπτυξη και συντήρηση υπηρεσιών που βασίζονται σε έργα λογισμικού ανοιχτού κώδικα, όπως *ανάλυση διάδρασης με βίντεο*, *οπτικοποίηση δεδομένων από κοινωνικά μέσα*, και τα *γεωγραφικά σύστημα πληροφόρησης*. Αυτοχρηματοδότηση
- 2010–2011 VIDEOPAL  
Το έργο Videopal μελετά μια τεχνολογική παρέμβαση σε δύο απομακρυσμένες αίθουσες διδασκαλίας, η μια βρίσκεται στην Ελλάδα και η άλλη στις ΗΠΑ. Η τεχνολογική παρέμβαση εστιάζει στην ασύγχρονη επικοινωνία μέσω βίντεο για παιδιά στις τελευταίες τάξεις του δημοτικού. Microsoft Research USA
- 2009–2011 CULT (CULTURAL UNDERSTANDING THROUGH LEARNING AND TECHNOLOGY)

Μελέτη των κοινωνικών επιπτώσεων της τοποθέτησης ενός συστήματος διάχυτου υπολογισμού στον φυσικό χώρο. Το σύστημα περιλαμβάνει εύχρηστο και ευχάριστο λογισμικό που επιτρέπει την κοινωνική διάδραση, τόσο από μακριά όσο και από κοντά, με πολλαπλά μέσα και συσκευές χρήστη. Τα σχολεία που συμμετέχουν βρίσκονται τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό. Με αυτό τον τρόπο τα αποτελέσματα του έργου αφορούν γενικότερα όλες εκείνες τις κοινότητες που βρίσκονται μακριά από τις πόλεις αλλά επιθυμούν να έχουν ίσες ευκαιρίες στην επικοινωνία και στην συμμετοχή στα κοινά. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (Marie Curie FP7-ERG)

- 2002–2010 UITV (UNDERSTANDING INTERACTIVE TELEVISION)  
Εκδότης του διεθνούς ηλεκτρονικού *ενημερωτικού δελτίου για την αμφίδρομη ψηφιακή τηλεόραση* με περισσότερους από 800 εγγεγραμμένους συνδρομητές (καθηγητές, ερευνητές, στελέχη διεθνών οπτικοακουστικών οργανισμών και τηλεοπτικών σταθμών). Αυτοχρηματοδότηση
- 2006–2008 MEDIACITY  
Μεταδιδασκαλική έρευνα και διδασκαλία στην διεπιστημονική περιοχή των *νέων μέσων και της αρχιτεκτονικής*. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (Marie Curie FP6-ToK)
- 2004–2005 TIRAMISU (THE INNOVATIVE RIGHTS AND ACCESS MANAGEMENT INTER-PLATFORM SOLUTION)  
Το έργο αυτό είχε αντικείμενο τη σχεδίαση και ανάπτυξη ενός πληροφορικού συστήματος διαχείρισης δικαιωμάτων ψηφιακού περιεχομένου. Απασχόληση με τη συλλογή των απαιτήσεων για τους χρήστες και τον σχεδιασμό του επιχειρηματικού μοντέλου για την διανομή και τιμολόγηση περιεχομένου πολυμέσων. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (FP6-IST)
- 2001–2003 CONTESSA (CONTENT TRANSFORMATION ENGINE SUPPORTING UNIVERSAL ACCESS)  
Στο έργο αυτό έγινε η ανάπτυξη εργαλείων συγγραφής πολυμεσικού περιεχομένου, το οποίο θα μπορεί αυτόματα να προσαρμόζεται σε υβριδικά δίκτυα (π.χ. μετάδοση μέσω Internet, TV, wireless) και σε πολλαπλές καταναλωτικές συσκευές (π.χ. κινητό τηλέφωνο, υπολογιστής, τηλεόραση, κτλ). Απασχόληση στη διαχείριση του έργου. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (FP5-IST)
- 2000–2001 IMEDIA (INTELLIGENT MEDIATION ENVIRONMENT FOR DIGITAL INTERACTIVE ADVERTISING)  
Στο έργο αυτό έγινε ανάπτυξη ενός πρωτότυπου συστήματος αμφίδρομης διαφήμισης για την ψηφιακή τηλεόραση, το οποίο δημιουργεί ένα ξεχωριστό διαφημιστικό διάλειμμα σε κάθε οικιακό αποκωδικοποιητή, με βάση τα προφίλ των χρηστών. Απασχόληση στη σχεδίαση και αξιολόγηση της διεπαφής με το χρήστη. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (FP5-IST)
- 1997–1999 CAMPIELLO (INTERACTING IN COLLABORATIVE ENVIRONMENTS TO PROMOTE AND SUSTAIN THE MEETING BETWEEN INHABITANTS AND TOURISTS)  
Στο έργο αυτό μελετήθηκαν οι δυνατότητες για χρήση κοινωνικών συστημάτων γεωγραφικής πληροφόρησης σε περιοχές με πολιτιστικό ενδιαφέρον και έντονη τουριστική ανάπτυξη, όπως είναι τα Χανιά και η Βενετία. Σχεδίαση και υλοποίηση της διεπαφής με το χρήστη για ένα γεωγραφικό σύστημα πληροφόρησης μέσω Web. Ευρωπαϊκή Επιτροπή (FP4-ESPRIT)

## Διδασκαλία

### ΕΠΙΒΛΕΨΗ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΩΝ ΔΙΑΤΡΙΒΩΝ

- 2018– ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΑΤΗΝΙΩΤΗΣ  
*Βίντεο-παιχνίδια και Εκπαίδευση*
- 2017– ΜΑΝΟΥΣΟΣ ΚΑΜΗΛΑΚΗΣ  
*Γεωγραφικά Συστήματα Πληροφόρησης*
- 2016–2021 ΔΙΟΓΕΝΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΚΗΣ  
*Κοινωνικά και Συνεργατικά Συστήματα*
- 2014–2019 ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΜΕΡΚΟΥΡΗΣ  
*Ρομποτική και Εκπαίδευση*
- 2013–2017 ΒΑΡΒΑΡΑ ΓΑΡΝΕΛΗ  
*Βίντεο-παιχνίδια και Εκπαίδευση*

### ΕΠΙΒΛΕΨΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

- 2022 ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΑΣΤΡΟΠΕΚΑΚΗΣ, ΕΑΠ  
*Συνεργατικά συστήματα επανυξημένης ψηφιακής εκπαίδευσης*
- 2022 ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΔΟΥΛΑΒΕΡΑΣ, ΕΑΠ  
*Α νάλυσης συμπεριφοράς πλήθους σε δημόσιο χώρο*
- 2020 ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΜΠΑΤΟΓΛΟΥ, ΕΑΠ  
*Συμπληρωματικές διεπαφές επεξεργασίας γεωγραφικού χάρτη*
- 2019 ΜΠΕΤΥ ΧΩΡΙΑΝΟΠΟΥΛΟΥ, ΕΑΠ  
*Διδακτική της ρομποτικής στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση*
- 2018 ΖΗΣΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ, ΕΑΠ  
*Επανυξημένο φυσικό βιβλίο*
- 2017 ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΑΠΑΠΟΛΥΖΟΣ, ΕΑΠ  
*Κινητός υπολογισμός και γεωγραφικοί χάρτες*
- 2016 ΣΗΦΗΣ ΣΗΜΙΑΝΑΚΗΣ, ΕΑΠ  
*Κινητός υπολογισμός και βίντεο*
- 2015 ΙΠΠΟΚΡΑΤΗΣ ΚΑΠΕΝΕΚΑΚΗΣ, ΕΑΠ  
*Κινητός υπολογισμός και γεωγραφικοί χάρτες*
- 2015 ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΑΡΔΑΛΗΣ, ΙΠ  
*Πλατφόρμα διάχειρισης ψηφιακών γεωγραφικών χαρτών*
- 2014 ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΜΕΡΚΟΥΡΗΣ, ΕΑΠ  
*Ρομποτική και εκπαίδευση*
- 2013 ΚΑΡΟΛΟΣ ΤΑΛΒΗΣ, ΙΠ  
*Οπτικοποίηση δεδομένων από κοινωνικά δίκτυα*
- 2013 ΒΑΡΒΑΡΑ ΓΑΡΝΕΛΗ, ΙΠ  
*Βίντεο-παιχνίδια και εκπαίδευση*
- 2012 ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΙΛΙΟΥΔΗ, ΙΠ  
*Βίντεο και εκπαίδευση*

2011	ΙΩΑΝΝΗΣ ΛΕΥΤΕΡΙΩΤΗΣ, ΙΠ <i>Πολυαπτική διάδραση</i>
2011	ΧΡΥΣΟΥΛΑ ΓΚΟΝΕΛΑ, ΙΠ <i>Διάδραση και βίντεο</i>
2010	ΓΙΟΥΛΗ ΣΤΑΜΑΤΟΥΚΟΥ, ΕΑΠ <i>Εκπαιδευτικό βίντεο-παιχνίδι</i>
2010	ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΙΚΑΛΕΦ, ΕΑΠ <i>Εκπαίδευση και μουσείο</i>
2007	ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΚΟΥΤΣΟΥΡΕΛΑΚΗΣ, ΕΑΠ <i>Ευχρηστιά κινητών τηλεφώνων</i>

#### ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

2011–	ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ-ΥΛΙΚΟΥ (ΣΔΥ60), ΕΑΠ <i>ΣΕΠ, Συντονιστής</i>
2020–	ΟΠΤΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ, ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ <i>Εργασίες</i>
2009–2013, 2019–	ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ), ΙΠ <i>Εργασίες</i>
2019–2020	ΔΙΑΧΥΤΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ, ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ <i>Εργασίες, 50%</i>
2019–2020	ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ, ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ <i>Εργασίες, 50%</i>
2009–2013	ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ, ΙΠ <i>Διαλέξεις</i>
2010–2011	ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ (ΠΛΣ60), ΕΑΠ <i>ΣΕΠ</i>
2009–2010	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ (ΠΛΣ61), ΕΑΠ <i>ΣΕΠ</i>
2007–2008	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ, ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΤΕΧΝΩΝ ΒΕΡΟΛΙΝΟΥ <i>Διαλέξεις, Εργασίες</i>
2006–2008	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ, ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ <i>Διαλέξεις</i>

#### ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

2020–	ΟΠΤΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ, ΙΠ <i>Εργασίες</i>
2008–	ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΝΘΡΩΠΟΥ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ, ΙΠ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2008–	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ, ΙΠ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>



2011–	ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (ΚΙΝΗΤΑ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΜΕΣΑ), ΙΠ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2009–2019	ΠΟΛΥΜΕΣΑ, ΙΠ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2011–2014	ΑΠΑΝΤΑΧΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΖΕΙΝ, ΙΠ <i>Εργασίες</i>
2008–2009	ΤΠΕ ΣΤΟΝ ΤΟΥΡΙΣΜΟ, ΙΠ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2007–2008	ΤΕΧΝΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ, ΙΠ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2006–2008	ΠΟΛΥΜΕΣΑ, ΠΑ <i>Διαλέξεις, 50%</i>
2006–2007	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ, ΠΑ <i>Εργαστήριο, 50%</i>
2006–2008	ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ, ΠΑ <i>Εργαστήριο</i>
2006–2008	ΘΕΩΡΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΠΑ <i>Διαλέξεις</i>
2004–2005	ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ, ΟΠΑ <i>Διαλέξεις, 50%</i>

#### ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΟΣ ΟΜΙΛΗΤΗΣ

2022	ΕΥΧΡΗΣΤΙΑ ΚΑΙ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, Διεθνές Συνέδριο, Ελληνική Ομάδα Ευχρηστίας, ΕΚΠΑ, Αθήνα, Ελλάδα</i>
2021	ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ ΣΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΣΥΣΠΕΡΓΑΣΙΑΣ <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, Επέτειος 20 ετών, ΟΠΑ, Αθήνα, Ελλάδα</i>
2015	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, Ευχρηστία και Καινοτομία, ΕΚΠΑ, Αθήνα, Ελλάδα</i>
2014	OPEN SYSTEM AND OPEN DATA FOR EPIDEMIOLOGY <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, Madeira Interactive Technologies Institute, Μαδρίδα, Πορτογαλία</i>
2013	OPEN SYSTEM AND OPEN DATA FOR EPIDEMIOLOGY <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, Health Informatics Day, ΕΚΠΑ, Αθήνα, Ελλάδα</i>
2012	UBIQUITOUS COMPUTING AND INTERACTION <i>Σεμινάριο, Aarhus University, Aarhus, Denmark</i>
2012	INTERACTION DESIGN FOR UBIQUITOUS LEARNING AND ENTERTAINMENT THROUGH VIDEO TECHNOLOGIES <i>Σεμινάριο, Sao Paulo University, Sao Carlos, Brazil</i>
2012	GRAPHICAL INTERFACES FOR NAVIGATING WEB VIDEO <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, Chalmers University of Technology, Gothenburg, Sweden</i>

2012	DIGITAL MEDIA PEDAGOGY <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, KTH, Stockholm, Sweden</i>
2012	USER-CENTERED DESIGN AND DEVELOPMENT METHODS FOR TV AND VIDEO INTERACTION <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, University of Aveiro, Aveiro, Portugal</i>
2010	Η ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ Η ΕΡΕΥΝΑ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΤΟ ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ <i>Σεμινάριο, Ημέρες Ευχρηστίας και Προσβασιμότητας 2010, ΕΚΠΑ, Αθήνα, Ελλάδα</i>
2007	ΑΠΟ ΤΑ ΜΕΣΑ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Κέρκυρα, Ελλάδα</i>
2006	INTERACTION DESIGN FOR AMBIENT SYSTEMS <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, Αρχιτεκτονικά μέσα επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Κύπρου, Λευκωσία, Κύπρος</i>
2006	SUPPORTING THE SOCIAL USES OF INTERACTIVE TV <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, Social computing course, University of the Arts (UDK), Βερολίνο, Γερμανία</i>
2005	USER INTERFACE DESIGN FOR INTERACTIVE TV <i>Προσκεκλημένος ομιλητής, HCI course, University College London, London, England</i>
2002	ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ ΜΕ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ ΓΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΑΜΦΙΔΡΟΜΗΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ <i>Διεθνές μεταπτυχιακό GEM, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθήνας, Αθήνα, Ελλάδα</i>

## Υπόμνημα για την διδακτική των μαθημάτων

Η βασική μαθησιακή φιλοσοφία που διατρέχει όλα τα μαθήματα είναι ότι οι φοιτητές θα πρέπει να έχουν μεγάλη συμμετοχή στο περιεχόμενο του μαθήματος κυρίως μέσω των εργασιών, έτσι ώστε να αποκτήσουν γνώσεις με ενεργητικό τρόπο και να αποκτήσουν χρήσιμες δεξιότητες. Ακόμη, θα πρέπει να αποκτήσουν την δεξιότητα της συνεργασίας σε μικρές ομάδες και την κριτική σκέψη για την αξιολόγηση της προόδου όλης της τάξης.

Εκτός από τις γνώσεις και τις δεξιότητες η πανεπιστημιακή εκπαίδευση πρέπει να προσφέρει κυρίως τον επιστημονικό τρόπο σκέψης όπως έχει διαμορφωθεί και όπως εξελίσσεται στο αντίστοιχο αντικείμενο.

Για να αυξήσουμε την συμμετοχή των φοιτητών βασιζόμαστε στους παρακάτω πυλώνες:

- Ιδιοκτησία της εργασίας με ατομικό ορισμό των προδιαγραφών
- Συνεργασία σε μικρές ομάδες
- Ομότιμη αξιολόγηση της πρόοδου σε μέλη άλλων ομάδων
- Κοινό αποθετήριο με τα παραδοτέα εργασιών για όλους
- Δύο τουλάχιστον ενδιάμεσα παραδοτέα με προφορική παρουσίαση

Τα μαθήματα δεν βασίζονται στις διαλέξεις, αλλά στις ομότιμες συζητήσεις. Οι σποραδικές και ευκαιριακές διαλέξεις του μαθήματος χρησιμοποιούνται για να

εμπνεύσουν τους φοιτητές μέσω των πρακτικών εφαρμογών που έχει η αντίστοιχη γνώση. Το πρώτο παραδοτέο καλεί τους φοιτητές να διαλέξουν μια από τις θεματικές εργασίες (π.χ., κατασκευή εκπαιδευτικού βιντεοπαιχνιδιού) και να ορίσουν μόνοι τους τις προδιαγραφές (π.χ., μαθηματικά 6ης δημοτικού) μέσα στο πλαίσιο που περιγράφει η αντίστοιχη εκφώνηση. Με αυτόν τον τρόπο υπάρχουν συγκεκριμένα και κοινά κριτήρια βαθμολόγησης, αλλά και περιθώριο ο κάθε φοιτητής να κάνει αυτό που τον ενδιαφέρει.

Όλοι οι φοιτητές παραδίδουν στην ίδια περιοχή, έτσι ώστε να υπάρχει διαφάνεια και δυνατότητα να μαθαίνουν από τα λάθη και τα σωστά των άλλων. Η αξιολόγηση είναι συνεχής και ξεκινάει από τις πρώτες εβδομάδες, έτσι ώστε να έχει σκοπό την βελτίωση και όχι απλά την βαθμολόγηση στην εξεταστική όταν θα είναι πια αργά. Επιπλέον, η αξιολόγηση δεν γίνεται μόνο από τον διδάσκοντα αλλά κυρίως ομότιμα μεταξύ των φοιτητών και με βάση τα διαφανή και αντικειμενικά κριτήρια της εκφώνησης. Ο σκοπός της ομότιμης αξιολόγησης, η οποία γίνεται δημόσια και τεκμηριωμένα, είναι να μυήσει τους φοιτητές στην επιστημονική μέθοδο αξιολόγησης δημοσιεύσεων, αλλά και να δημιουργήσει μια κοινότητα μάθησης.

Ταυτόχρονα τα δύο τουλάχιστον ενδιάμεσα παραδοτέα παρουσιάζονται προφορικά, έτσι ώστε να υπάρχει διαπροσωπική επικοινωνία και συμβουλές για βελτίωση. Καθώς το μάθημα προχωράει, τα έργα των φοιτητών δίνουν στον διδάσκοντα καλύτερη εικόνα της πρόδοου και επιτρέπουν διορθωτικές κινήσεις. Επιπλέον, οι διαλέξεις αρχίζουν να περιστρέφονται λιγότερο γύρω από την “ύλη” και περισσότερο πάνω στα έργα των φοιτητών (π.χ., επιτυχημένα έργα, σημεία για βελτίωση), έτσι ώστε να υπάρχει μια αίσθηση επίδρασης.

Η παραπάνω διαδικασία είναι οργανωμένη σε αποθετήρια κώδικα στο σύστημα github: <https://github.com/courses-ionio> Η χρήση του github αντί για ένα παραδοσιακό σύστημα τύπου eclass προσφέρει δεξιότητες χρήσης ενός επαγγελματικού εργαλείου πληροφορικής. Επιπλέον, η διεξαγωγή μεγάλου μέρους του μαθήματος στο σύστημα github μετατρέπει το μάθημα και την τάξη σε ένα έργο πληροφορικής σε μια εταιρεία. Με αυτόν τον τρόπο η διδακτική του μαθήματος δεν είναι απλά θεωρητική αλλά είναι το ίδιο το γνωστικό αντικείμενο. Για την βέλτιστη εφαρμογή των παραπάνω μεθόδων απαιτείται και η συμμετοχή των βοηθών του μαθήματος (υποψήφιοι διδάκτορες) με αναλογία 20 περίπου φοιτητές για κάθε βοηθό.

## Επιστημονική και διοικητική υπηρεσία

**Συντακτική επιτροπή:** ACM Computers in Entertainment, Elsevier Entertainment Computing, Journal of Virtual Reality and Broadcasting

**Επιτροπές συνεδρίων:** ACM SIGCHI CHI Greece 2021-2023, 14th International Conference on Entertainment Computing (ICEC 2015), 13th International Conference on Entertainment Computing (ICEC 2014), ACM TVX 2014, EuroITV 2005-2013, 21st ACM International Conference on Multimedia (ACM Multimedia 2013), Workshop on Multi-User Services for Social TV (MUSST2013), CVRB 2013 - 1st International Conference on Virtual Reality and Broadcasting, International Conference on MultiMedia Modeling (MMM 2012, 2014-2015), 4th International Conference on Embedded and Multimedia Computing (EM-Com 2009), 6th International Conference on Ubiquitous Intelligence and Computing (UIC 2009), 1st International Conference on Designing Interactive User Experiences for TV and Video (UXTVo8), 2nd International Conference on Multimedia and Ubiquitous

Engineering (MUE 2008), IFIP Entertainment Computing Symposium (ECS-2008), Ambisys 2008 Workshop on Ambient Media Delivery and Interactive Television (AMDIT 2008), European Interactive TV (EuroITV) conference (2005-2010), IET Intelligent Environments 2007, IET Intelligent Environments 2008, ACM SIGCHI 2006 Workshop on sociable and mobile ITV, ACM SIGCHI 2007 workshop on Shared Encounters: Content Sharing as Social Glue in Everyday Places, ACM SIGCHI 2007 Workshop on Supporting non-professional users in the new media landscape

**Ομάδες εργασίας:** Vice-Chair of the [IFIP Working Group on Interactive TV](#), Technical Committee on Entertainment Computing (TC14), International Federation for Information Processing (IFIP)

**Μέλος:** IFIP, TEE, ACM

**Κριτής:**

*Περιοδικά:* Computers and Education (Elsevier), The International Review of Research in Open and Distance Learning, Journal of Computer Assisted Learning (Wiley), Human Technology: An Interdisciplinary Journal on Humans in ICT Environments, Journal of Experimental Child Psychology (Elsevier), Entertainment Computing (Elsevier), Multimedia Systems Journal (ACM/Springer), Information Sciences Journal (Elsevier), Personal and Ubiquitous Computing (Springer), Transactions on Multimedia (IEEE), Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications (ACM TOMCCAP), Multimedia Tools and Applications (Springer), International Journal of Human-Computer Interaction (Taylor and Francis), Behaviour and Information Technology (Taylor and Francis), Telematics and Informatics (Elsevier), Computers in Entertainment (ACM), Journal of Virtual Reality and Broadcasting, International Journal of E-Services and Mobile Applications (IGI)

*Συνέδρια:* UbiComp 2012, 18th International Conference on MultiMedia Modeling (MMM 2012), 7th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'11), 7th International Conference on Pervasive Computing (Pervasive 2009), ACM SIGCHI Papers and Notes (2007-2013), ACM SIGCHI UIST Demos (2008), ACM SIGCHI UIST Papers (2007), IET Intelligent Environments (2007-2008), ACM SIGCHI Student Papers (2003-2006), ACM SIGCHI Research in Progress (2003-2006, 2008, 2011), ACM SAC 2004 - Special Track on Ubiquitous Computing, Cross Media Service Delivery Conference 2003

**Ανάπτυξη συστήματος:** Υλοποίηση συστήματος διαχείρισης και πλοήγησης περιεχομένου για την πύλη UITV.INFO <http://uitv.epidro.me> Το σύστημα επιτρέπει την εύκολη ενημέρωση της πύλης με περιεχόμενο σχετικά με την έρευνα στην ψηφιακή τηλεόραση. Αποθετήριο ανοικτού κώδικα για το εκπαιδευτικό και ερευνητικό λογισμικό στο τμήμα: <https://github.com/ioniodi>

**Σύμβουλος έκδοσης:** Συνεργασία (2006-2008) με την φοιτητική ομάδα που είναι υπεύθυνη για την διαδικτυακή πύλη του Πανεπιστημίου Αιγαίου (<http://my.aegean.gr>).

**Διοικητικό έργο και επιτροπές (Τμήμα Πληροφορικής, Ιόνιο Πανεπιστήμιο):** Προγράμματος σπουδών, πρακτικής άσκησης, αναμόρφωσης της κατεύθυνσης ανθρωπιστικές και κοινωνικές επιστήμες, [συνεργατικής ιστοσελίδας τμήματος](#), οδηγού σπουδών, μετασχηματισμός του github σε πλατφόρμα συνεργατικής μάθησης, εξ αποστάσεως διδασκαλία και αξιολόγηση.

**Εκλεκτορικά:** Διαδραστική Σχεδίαση (Πανεπιστήμιο Αιγαίου, μέλος), Ψηφιακά Μέσα (Ιόνιο Πανεπιστήμιο, μέλος), Εκπαιδευτική Τεχνολογία (Ιόνιο

## Υπόμνημα για τα επιστημονικά δημοσιεύματα

Το μεγαλύτερο μέρος της έρευνας αφορά την κατασκευή λογισμικού για την διάδραση ανθρώπου-υπολογιστή. Ταυτόχρονα, η μεθοδολογία αντιμετώπισης των ερευνητικών θεμάτων διατρέχει ένα διεπιστημονικό άξονα, με βασικούς πυλώνες:

- Ανάπτυξη εργαλείων λογισμικού,
- Ανθρωποκεντρική σχεδίαση της αλληλεπίδρασης με τον χρήστη,
- Πειράματα με χρήστες στο εργαστήριο ή τις μελέτες στο πεδίο

Τα ερευνητικά ενδιαφέροντα εστιάζουν κυρίως στις παρακάτω περιοχές:

*Επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή:* Το βασικό υπόβαθρο καθώς και ένα σημαντικό τμήμα της έρευνας, όπως φαίνεται και από την πτυχιακή εργασία (T1), την μεταπτυχιακή διατριβή (T2) και τη διδακτορική διατριβή (T3), αφορά κυρίως την σχεδίαση λογισμικού διάδρασης ανθρώπου-υπολογιστή. Το αντικείμενο αυτό αντιμετωπίζεται από διαφορετικές πλευρές και σε διαφορετικά πεδία εφαρμογής: 1) Στην πτυχιακή εργασία (T1) έγινε υλοποίηση της αλληλεπίδρασης με τον χρήστη για ένα σύστημα γεωγραφικής πληροφόρησης με ηλεκτρονικό χάρτη μέσω Web, 2) στην μεταπτυχιακή διατριβή (T2) έγινε μελέτη και αξιολόγηση της αλληλεπίδρασης με τον χρήστη για ένα σύστημα αμφίδρομης διαφήμισης στην ψηφιακή τηλεόραση, και 3) στην διδακτορική διατριβή (T3) έγινε σχεδίαση, υλοποίηση και αξιολόγηση της αλληλεπίδρασης του χρήστη με εφαρμογές αμφίδρομης τηλεόρασης και ειδικά με ένα υπόδειγμα μουσικής τηλεόρασης. Εκτός από την περίπτωση της τηλεόρασης (J1, J2, J3, J4, J7), επιπλέον μελέτες της διάδρασης με τον χρήστη έχουν γίνει για την περίπτωση των έξυπνων κινητών τηλεφώνων (J9, J10, J14), των γεωγραφικών συστημάτων πληροφόρησης (J16, J24), των συστημάτων διαπροσωπικής επικοινωνίας (J12, J13), των μεγάλων πολυαπτικών οθονών (P23, P24, P33, J22), και της εκπαιδευτικής ρομποτικής (J25).

*Διαδραστική τηλεόραση και βίντεο:* Η βασική φιλοσοφία που διατρέχει την έρευνα για την ψηφιακή τηλεόραση είναι η θεώρηση των χρηστών ως θεατές ή ως παραγωγούς οπτικοακουστικού περιεχομένου (J1, J3, J4, J7, B1). Η προσέγγιση αυτή έρχεται σε αντίθεση με την ισχύουσα θεώρηση του χρήστη αλληλεπιδραστικών πολυμέσων ως χρήστη επιτραπέζιου υπολογιστή. Έχει γίνει εκτεταμένη εμπειρική έρευνα σε θέματα όπως: 1) Σχεδιασμός και ανάπτυξη εργαλείων προγραμματισμού που είναι κατάλληλα για τη ροή εργασίας των παραγωγών τηλεοπτικού περιεχομένου (J1, J4), 2) σχεδίαση της διεπαφής έτσι ώστε να διευκολύνει την αλληλεπίδραση του τηλεθεατή με την πλούσια οπτική γλώσσα του τηλεοπτικού προγράμματος (J2, J3, J5, P2, P4). Ακόμη, έγινε σχεδιασμός ενός μοντέλου που διευκολύνει την καθολική πρόσβαση των τηλεθεατών σε αμφίδρομο τηλεοπτικό περιεχόμενο (P5). 3) Ειδική μεθοδολογία αξιολόγησης της ευχρηστίας (J4), η οποία λαμβάνει υπόψη την χρήση και τις ανάγκες του τηλεοπτικού κοινού (P7). Καθώς το βίντεο έγινε μετά το 2005 σταδιακά διαθέσιμο και μέσω της ευρυζωνικότητας, η έρευνα αυτή έχει επεκταθεί και συνεχίζεται στην μελέτη της διάδρασης με δικτυακό βίντεο (J11, J15, J18, J19, P20).

*Εκπαιδευτικές τεχνολογίες και διδακτική του προγραμματισμού:* Η χρήση των υπολογιστών για την διευκόλυνση της μάθησης και ειδικά η διδακτική του προγραμματισμού έχουν σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση γενικά και ειδικά σε αυτήν της πληροφορικής. Η έρευνα για την διευκόλυνση της μάθησης εστιάζει στις τεχνολογίες του βίντεο και της διάδρασης (J20, J27), καθώς και στις τεχνολογίες των εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών (J17, J23, J28). Η τρέχουσα έρευνα για την διδακτική του προγραμματισμού, εστιάζει στην χρήση της ρομποτικής (J25).

*Κινητός και διάχυτος υπολογισμός:* Ένα σημαντικό και αυξανόμενο τμήμα της έρευνας αφορά τη σχεδίαση και τις κοινωνικές πτυχές των τεχνολογιών κινητού και διάχυτου υπολογισμού. Η έρευνα σε αυτές τις περιοχές μπορεί να αναδείξει περισσότερο σημαντικές πτυχές των υπολογιστικών και δικτυακών εφαρμογών σε σχέση με τις παραδοσιακές που έχουν έμφαση κυρίως στον χώρο της εργασίας. Εκτός από τα συστήμα ψυχαγωγίας μέσω της τηλεόρασης (J1, J2), έχει γίνει μελέτη σε κινητά και διάχυτα συστήματα (J14, J26). Ακόμη, έγινε κατασκευή λογισμικού διάδρασης για συνεργασία πολλών χρηστών πάνω στην ίδια μεγάλη πολυαπτική οθόνη (J22). Τέλος, γίνεται μελέτη στα γεωγραφικά συστήματα πληροφόρησης (J16, J24) και στις κινητές τεχνολογίες θέσης αφού έχουν κεντρικό ρόλο στην καθημερινότητα του χρήστη.

*Συνεργατικά και κοινωνικά μέσα:* Σε ένα δεύτερο επίπεδο, επιπλέον έρευνα έχει γίνει στο πεδίο των κοινωνικών μέσων, η οποία ενισχύει και διευρύνει το πεδίο εφαρμογής των καθιερωμένων επιχειρηματικών μοντέλων της βιομηχανίας της τηλεόρασης (J6) σε νέους τομείς, όπως το διαδίκτυο και τα κινητά τηλέφωνα (J5). Επίσης, έχει γίνει μελέτη των προτιμήσεων και της συμπεριφοράς των χρηστών σε σε εικονικούς κόσμους (J8). Τέλος γίνεται ανάπτυξη συστήματος και ανάλυση των δεδομένων από κοινωνικά δίκτυα για την διευκόλυνση στον εντοπισμό κοινωνικών φαινομένων όπως η εξάπλωση της γρίπης (J21).

## Βιβλιογραφία

### ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ

- [T1] Χωριανόπουλος, Κ. *Σύστημα για την ανάπτυξη εφαρμογών γεωγραφικής πληροφόρησης στον παγκόσμιο ιστό*. 1999.
- [T2] Χωριανόπουλος, Κ. *Σχεδίαση της διεπαφής με το χρήστη και αξιολόγηση της ευχρηστίας για εφαρμογές αμφίδρομης διαφήμισης στην ψηφιακή τηλεόραση*. 2001.
- [T3] Χωριανόπουλος, Κ. «Αμφίδρομα Κανάλια Τηλεόρασης: Μοντέλο σχεδίασης, υλοποίηση, και αξιολόγηση της συναισθηματικής ποιότητας της διεπαφής με το χρήστη». Διδακτορική διατρ. Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθήνας, 2004, σ. 198.

### BIBΛΙΑ

- [B1] Cesar, P. and Chorianopoulos, K. *The Evolution of TV Systems, Content, and Users Toward Interactivity*. Vol. 2. 4. 2009, p. 95.

#### ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΒΙΒΛΙΩΝ

- [E1] Cesar, P., Chorianopoulos, K., and Jensen, J. F., eds. *Interactive TV: A Shared Experience*. Springer, 2007, p. 236.
- [E2] Eckardt, F., Geelhaar, J., Colini, L., et al., eds. *MEDIACITY. Situations, Practices and Encounters*. Frank & Timme GmbH, 2008, p. 439.
- [E3] Cesar, P., Geerts, D., and Chorianopoulos, K., eds. *Social Interactive Television: Immersive Shared Experiences and Perspectives (Premier Reference Source)*. IGI Global, 2009, p. 362.
- [E4] Willis, K. S., Roussos, G., Chorianopoulos, K., and Struppek, M., eds. *Shared Encounters*. Springer, Dec. 2010, p. 311.
- [E5] Chorianopoulos, K., Divitini, M., Hauge, J. B., Jaccheri, L., and Malaka, R., eds. *Entertainment Computing-ICEC 2015: 14th International Conference, ICEC 2015, Trondheim, Norway, September 29-October 2, 2015, Proceedings*. Vol. 9353. Springer, 2015.

#### ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ

- [G1] Chorianopoulos, K. and Lekakos, G. «Learn and play with interactive TV.» In: *Computers in Entertainment* 5.2 (Apr. 2007), p. 4.
- [G2] Chorianopoulos, K. and Lekakos, G. «Methods and Applications in Interactive Broadcasting.» In: *Journal of Virtual Reality and Broadcasting* 4 (2007), p. 8.
- [G3] Cesar, P., Bulterman, D. C. A., Chorianopoulos, K., and Jensen, J. F. «Multimedia systems, languages, and infrastructures for interactive television.» In: *Multimedia Systems* 14.2 (Mar. 2008), pp. 71–72.
- [G4] Cesar, P., Chorianopoulos, K., and Jensen, J. F. «Social television and user interaction.» In: *Computers in Entertainment* 6.1 (May 2008), p. 1.
- [G5] Chorianopoulos, K. «Personalized and mobile digital TV applications.» In: *Multimedia Tools and Applications* 36.1-2 (Jan. 2008), pp. 1–10.
- [G6] Chorianopoulos, K. and Lekakos, G. «Introduction to Social TV: Enhancing the Shared Experience with Interactive TV.» In: *International Journal of Human-Computer Interaction* 24.2 (Feb. 2008), pp. 113–120.
- [G7] Yu, Z., Lugmayr, A., Chorianopoulos, K., and Mei, T. «Introduction to the special issue on multimedia intelligent services and technologies.» In: *Multimedia Systems* 16.4-5 (June 2010), pp. 215–217.
- [G8] Chorianopoulos, K. and Geerts, D. «Introduction to User Experience Design for TV Apps.» In: *Entertainment Computing* (Mar. 2011).
- [G9] Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., Ronchetti, M., Szegedi, P., and Teasley, S. «Video-Based Learning and Open Online Courses.» en. In: *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)* 9.1 (Feb. 2014), pp. 4–7.

#### ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

- [J1] Chorianopoulos, K. and Spinellis, D. «Affective usability evaluation for an interactive music television channel.» In: *Comput. Entertain.* 2.3 (July 2004), pp. 14–14.

- [J2] Chorianopoulos, K. and Spinellis, D. «User interface development for interactive television: extending a commercial DTV platform to the virtual channel API.» In: *Computers & Graphics* 28.2 (Apr. 2004), pp. 157–166.
- [J3] Chorianopoulos, K. «Animated Character Likeability Revisited: The Case of Interactive TV.» In: *Journal of Usability Studies* 1.4 (2006), pp. 171–184.
- [J4] Chorianopoulos, K. and Spinellis, D. «User interface evaluation of interactive TV: a media studies perspective.» In: *Universal Access in the Information Society* 5.2 (May 2006), pp. 209–218.
- [J5] Chorianopoulos, K. «Content-Enriched Communication: Supporting the Social Uses of TV.» In: *Communications Network Journal* 6.1 (2007), pp. 23–30.
- [J6] Chorianopoulos, K. and Spinellis, D. «Coping with TiVo: Opportunities of the networked digital video recorder.» In: *Telematics and Informatics* 24.1 (Feb. 2007), pp. 48–58.
- [J7] Chorianopoulos, K. «User Interface Design Principles for Interactive Television Applications.» In: *International Journal of Human-Computer Interaction* 24.6 (Aug. 2008), pp. 556–573.
- [J8] Banakou, D. and Chorianopoulos, K. «The effects of Avatars Gender and Appearance on Social Behavior in Online 3D Virtual Worlds.» In: *Journal of Virtual Worlds Research* 2.5 (2010).
- [J9] Koutsourelakis, C. and Chorianopoulos, K. «Icons in mobile phones Comprehensibility differences between older and younger users.» In: *Information Design Journal* 18.1 (2010), pp. 22–35.
- [J10] Koutsourelakis, C. and Chorianopoulos, K. «Unaided Icon Recognition in Mobile Phones: A Comparative Study with Young Users.» In: *The Design Journal* 13.3 (2010), pp. 313–328.
- [J11] Chorianopoulos, K. «Collective intelligence within web video.» en. In: *Human-centric Computing and Information Sciences* 3.1 (June 2013), p. 10.
- [J12] Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., Giotopoulos, K. K., and Vlamos, P. «Using Facebook out of habit.» In: *Behaviour & Information Technology* 32.6 (Mar. 2013), pp. 594–602.
- [J13] Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., Inkpen, K., Du, H., and Johns, P. «Understanding childrens behavior in an asynchronous video-mediated communication environment.» In: *Personal and Ubiquitous Computing* 17.8 (Apr. 2013), pp. 1621–1629.
- [J14] Mikalef, K., Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Does informal learning benefit from interactivity? The effect of trial and error on knowledge acquisition during a museum visit.» In: *International Journal of Mobile Learning and Organisation* 7.2 (2013), pp. 158–175.
- [J15] Avlonitis, M. and Chorianopoulos, K. «Video Pulses: User-based modeling of interesting video segments.» In: *Advances in Multimedia* (2014), pp. 1–9.
- [J16] Chorianopoulos, K. «Community-based Pedestrian Mapmaking.» en. In: *The Journal of Community Informatics* 10.3 (2014).



- [J17] Chorianopoulos, K. and Giannakos, M. N. «Design Principles for Serious Video Games in Mathematics Education: From Theory to Practice.» In: *International Journal on Serious Games* 1.3 (2014), pp. 51–59.
- [J18] Gkonela, C. and Chorianopoulos, K. «VideoSkip: event detection in social web videos with an implicit user heuristic.» In: *Multimedia Tools and Applications* 69.2 (Feb. 2014), pp. 383–396.
- [J19] Karydis, I., Avlonitis, M., Chorianopoulos, K., and Sioutas, S. «Identifying Important Segments in Videos: A Collective Intelligence Approach.» en. In: *International Journal on Artificial Intelligence Tools* 23.02 (Apr. 2014).
- [J20] Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., and Chrisochoides, N. «Making sense of video analytics: Lessons learned from clickstream interactions, attitudes, and learning outcome in a video-assisted course.» en. In: *The International Review of Research in Open and Distributed Learning* 16.1 (Jan. 2015).
- [J21] Chorianopoulos, K. and Talvis, K. «Flutrack.org: Open-source and linked data for epidemiology.» In: *Health Informatics Journal* 22.4 (Sept. 2016), pp. 962–974.
- [J22] Leftheriotis, I., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Design and implement chords and personal windows for multi-user collaboration on a large multi-touch vertical display.» In: *Human-centric Computing and Information Sciences* 6.1 (Dec. 2016), p. 14.
- [J23] Garneli, V., Giannakos, M., and Chorianopoulos, K. «Serious games as a malleable learning medium: The effects of narrative, gameplay, and making on students' performance and attitudes.» In: *British Journal of Educational Technology* 48.3 (May 2017), pp. 842–859.
- [J24] Kapenekakis, I. and Chorianopoulos, K. «Citizen science for pedestrian cartography: collection and moderation of walkable routes in cities through mobile gamification.» In: *Human-centric Computing and Information Sciences* 7.1 (May 2017), p. 10.
- [J25] Merkouris, A., Chorianopoulos, K., and Kameas, A. «Teaching Programming in Secondary Education Through Embodied Computing Platforms: Robotics and Wearables.» In: *ACM Transactions on Computing Education* 17.2 (May 2017), pp. 1–22.
- [J26] Moholdt, T., Weie, S., Chorianopoulos, K., Wang, A. I., and Hagen, K. «Exergaming can be an innovative way of enjoyable high-intensity interval training.» In: *BMJ Open Sport & Exercise Medicine* 3.1 (Aug. 2017), e000258.
- [J27] Chorianopoulos, K. «A Taxonomy of Asynchronous Instructional Video Styles.» en. In: *The International Review of Research in Open and Distributed Learning* 19.1 (Jan. 2018).
- [J28] Garneli, V. and Chorianopoulos, K. «Programming video games and simulations in science education: exploring computational thinking through code analysis.» In: *Interactive Learning Environments* 26.3 (Mar. 2018), pp. 386–401.

- [J29] Garneli, V. and Chorianopoulos, K. «The effects of video game making within science content on student computational thinking skills and performance.» In: *Interactive Technology and Smart Education* 16.4 (2019), pp. 301–318.
- [J30] Garneli, V., Patiniotis, K., and Chorianopoulos, K. «Integrating Science Tasks and Puzzles in Computer Role Playing Games.» In: *Multimodal Technologies and Interaction* 3.3 (2019).
- [J31] Merkouris, A. and Chorianopoulos, K. «Programming Embodied Interactions with a Remotely Controlled Educational Robot.» In: *ACM Trans. Comput. Educ.* 19.4 (July 2019), 40:1–40:19.
- [J32] Merkouris, A., Chorianopoulou, B., Chorianopoulos, K., and Chrisikopoulos, V. «Understanding the Notion of Friction Through Gestural Interaction with a Remotely Controlled Robot.» In: *Journal of Science Education and Technology* 28 (2019), pp. 209–221.
- [J33] Alexandrakis, D., Chorianopoulos, K., and Tselios, N. «Connections between Older Greek Adults’ Implicit Attributes and Their Perceptions of Online Technologies.» In: *Technologies* 8.4 (2020).
- [J34] Alexandrakis, D., Chorianopoulos, K., and Tselios, N. «Digital Storytelling Experiences and Outcomes with Different Recording Media: An Exploratory Case Study with Older Adults.» In: *Journal of Technology in Human Services* 38.4 (2020), pp. 352–383.
- [J35] Alexandrakis, D., Chorianopoulos, K., and Tselios, N. «Older Adults and Web 2.0 Storytelling Technologies: Probing the Technology Acceptance Model through an Age-related Perspective.» In: *International Journal of Human–Computer Interaction* (2020), pp. 1–13.
- [J36] Garneli, V., Patiniotis, K., and Chorianopoulos, K. «Designing Multiplayer Serious Games with Science Content.» In: *Multimodal Technologies and Interaction* 5.3 (2021).

#### ΣΥΝΕΔΡΙΑ

- [P1] Bozios, T., Lekakos, G., Skoularidou, V., and Chorianopoulos, K. «Advanced Techniques for Personalized Advertising in a Digital TV Environment: The iMEDIA System.» In: *eBusiness and eWork Conference*. Citeseer, 2001, pp. 1025–1031.
- [P2] Lekakos, G., Chorianopoulos, K., and Spinellis, D. «Information Systems in the Living Room: A Case Study of Personalized Interactive TV Design.» In: *ECIS 2001*. 2001, pp. 319–329.
- [P3] Lekakos, G., Papakyriakopoulos, D., and Chorianopoulos, K. «An integrated approach to interactive and personalized TV advertising.» In: *Personalized TV 01*. 2001.
- [P4] Chorianopoulos, K., Lekakos, G., and Spinellis, D. «Intelligent user interfaces in the living room.» In: *Proceedings of the 8th international conference on Intelligent user interfaces - IUI ’03*. New York, New York, USA: ACM Press, 2003, pp. 230–232.
- [P5] Chorianopoulos, K., Lekakos, G., and Spinellis, D. «The Virtual Channel Model for Personalized Television.» In: *Proceedings of the 1st European Conference on Interactive TV (EuroITV 2003)*. 2003, p. 9.

- [P6] Chorianopoulos, K. and Spinellis, D. «A Metaphor for Personalized Television Programming.» In: *Universal Access. Theoretical Perspectives, Practice, and Experience*. Ed. by Carbonelle, N. and Staphanidis, C. Springer-Verlag, 2003, pp. 187–194.
- [P7] Livaditi, J., Vassilopoulou, K., Lougos, C., and Chorianopoulos, K. «Needs and gratifications for interactive TV implications for designers.» In: *36th Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2003. Proceedings of the*. IEEE, Jan. 2003, 9 pp.
- [P8] Chorianopoulos, K. «Ambient and social TV: a conceptual design that connects everyday life in a sporadic community.» In: *3rd IET International Conference on Intelligent Environments, 2007. IE 07*. Ulm, 2007, pp. 585–588.
- [P9] Chorianopoulos, K. «Interactive TV design that blends seamlessly with everyday life.» In: *Proceedings of the 9th conference on User interfaces for all*. ERCIM'06. Berlin: Springer-Verlag, 2007, pp. 43–57.
- [P10] Chorianopoulos, K. and Rieniets, T. «City of collision: an interactive video installation to inform and engage.» In: *IET Conference Publications*. Vol. 2007. CP531. 2007, pp. 502–509.
- [P11] Cesar, P. and Chorianopoulos, K. «Interactivity and user participation in the television lifecycle.» In: *Proceeding of the 1st international conference on Designing interactive user experiences for TV and video - uxtv '08*. New York, New York, USA: ACM Press, Oct. 2008, pp. 125–128.
- [P12] Chorianopoulos, K. «Connecting remote educational spaces with mediated presence.» In: *Mediacity: Situations, Practices, and Encounters*. Ed. by Eckardt, F. Frank & Ti. Berlin, 2008, pp. 227–244.
- [P13] Oumard, M., Mirza, D., Kroy, J., and Chorianopoulos, K. «A cultural probes study on video sharing and social communication on the internet.» In: *Proceedings of the 3rd international conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts - DIMEA '08*. DIMEA '08. New York, New York, USA: ACM Press, 2008, pp. 142–148.
- [P14] Riecke, R., Juers, A., and Chorianopoulos, K. «Interaction Design in Television Voting: A Usability Study on Music TV and Input Devices.» In: *Proceedings of the 6th European conference on Changing Television Environments*. Ed. by Tscheligi, M., Obrist, M., and Lugmayr, A. Vol. 5066. Lecture Notes in Computer Science. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2008, pp. 268–272.
- [P15] Banakou, D., Chorianopoulos, K., and Anagnostou, K. «Avatars Appearance and Social Behavior in Online Virtual Worlds.» In: *2009 13th Panhellenic Conference on Informatics*. IEEE, Sept. 2009, pp. 207–211.
- [P16] Chorianopoulos, K. «Evaluating the social effects of distant education beyond the desktop computer.» In: *5th International Conference on Open and Distance Learning (ICODL)*. Athens: Hellenic Open University Press, 2009, pp. 117–121.
- [P17] Chorianopoulos, K. and Cesar, P. «Taking Social TV beyond chatting: How the TV viewer adds value to the Network.» In: *MCIS 2009*. Athens, 2009, p. 39.

- [P18] Chorianopoulos, K. and Polymeris, G. «A case study of the deployment of cultural probes in remote schools.» In: *7th Pan-Hellenic Conference with International Participation «ICT in Education»*. Ed. by Jimoyiannis, A. Corinth: University of Peloponnese, Korinthos, Greece, 23-26 September 2010, 2010, pp. 185–188.
- [P19] Giannakos, M. N., Giotopoulos, K. K., and Chorianopoulos, K. «In the face (book) of the daily routine.» In: *Proceedings of the 14th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '10*. New York, New York, USA: ACM Press, Oct. 2010, pp. 153–157.
- [P20] Chorianopoulos, K., Leftheriotis, I., and Gkonela, C. «SocialSkip: Pragmatic Understanding within Web Video.» In: *9th european conference on European interactive television conference (EuroITV '11)*. 2011, pp. 25–28.
- [P21] Du, H., Inkpen, K., Chorianopoulos, K., et al. «VideoPal: Exploring Asynchronous Video-Messaging to Enable Cross-Cultural Friendships.» In: *ECSCW 2011: Proceedings of the 12th European Conference on Computer Supported Cooperative Work, 24-28 September 2011, Aarhus Denmark*. Ed. by Bødker, S., Bouvin, N. O., Wulf, V., Ciolfi, L., and Lutters, W. London: Springer London, 2011, pp. 273–292.
- [P22] Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., Johns, P., Inkpen, K., and Du, H. «Childrens Interactions in an Asynchronous Video Mediated Communication Environment.» In: *Human-Computer Interaction – INTERACT 2011*. Ed. by Campos, P., Graham, N., Jorge, J., et al. Vol. 6946. Lecture Notes in Computer Science. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2011, pp. 199–206.
- [P23] Kravvaris, D., Thanou, E., and Chorianopoulos, K. «Evaluation of Tip-Activated and Push-Button Infrared Pens for Interactive Whiteboards.» In: *Informatics (PCI), 2011 15th Panhellenic Conference on*. 2011, pp. 287–291.
- [P24] Leftheriotis, I. and Chorianopoulos, K. «Multi-user Chorded Toolkit for Multi-touch Screens.» In: *3rd ACM SIGCHI symposium on Engineering interactive computing systems (EICS '11)*. 2011, pp. 161–164.
- [P25] Leftheriotis, I. and Chorianopoulos, K. «User Experience Quality in Multi-Touch Tasks.» In: *3rd ACM SIGCHI symposium on Engineering interactive computing systems (EICS '11)*. 2011, pp. 277–282.
- [P26] Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Math is not only for Science Geeks : Design and Assessment of a Storytelling Serious Video Game.» In: *In Proceedings of the 2012 12th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*. ix. IEEE Computer Society, 2012, pp. 418–419.
- [P27] Leftheriotis, I., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Tool support for developing scalable multiuser applications on multi-touch screens.» In: *Proceedings of the 2012 ACM international conference on Interactive tabletops and surfaces - ITS '12*. New York, New York, USA: ACM Press, Nov. 2012, pp. 371–374.

- [P28] Leftheriotis, I., Gkonela, C., and Chorianopoulos, K. «Efficient Video Indexing on the Web : A System that Crowdsources User Interactions with a Video Player.» In: *2nd International ICST Conference on User Centric Media (UCMEDIA 2010)*. Ed. by Alvarez, F. and Costa, C. Vol. 60. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, Jan. 2012, pp. 123–131.
- [P29] Mikalef, K., Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Do Not Touch the Paintings! The Benefits of Interactivity on Learning and Future Visits in a Museum.» In: *ICEC 2012*. Ed. by Herrlich, M., Malaka, R., and Masuch, M. Vol. 7522. Lecture Notes in Computer Science. Berlin, Heidelberg: Springer, 2012, pp. 553–561.
- [P30] Garneli, V., Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Learning by Playing and Learning by Making.» In: *4th International Conference on Serious Games Development and Applications (SGDA 2013), Trondheim, Norway on 25-27 September 2013*. 2013, pp. 76–85.
- [P31] Ilioudi, C., Chorianopoulos, K., and Giannakos, M. N. «Comparing the camera shot styles of video lectures: Close-up versus broad framing of whiteboard and lecturer.» In: *7th International Conference in Open and Distance Learning 2013*. Ed. by Lionarakis, A. Athens, 2013, pp. 1–7.
- [P32] Makris, D., Euaggelopoulos, K., Chorianopoulos, K., and Giannakos, M. N. «Could you help me to change the variables ? Comparing instruction to encouragement for teaching programming.» In: *WiPSCE '13, November 11-13, 2013, Aarhus, Denmark*. 2013.
- [P33] Rautiainen, M., Heikkinen, A., Sarvanko, J., et al. «Time shifting patterns in browsing and search behavior for catch-up TV on the web.» In: *Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video - EuroITV '13*. New York, New York, USA: ACM Press, June 2013, pp. 117–120.
- [P34] Chorianopoulos, K., Giannakos, M. N., and Chrisochoides, N. «Design Principles for Serious Games in Mathematics.» In: *Proceedings of the 18th Panhellenic Conference on Informatics - PCI '14*. New York, New York, USA: ACM Press, Oct. 2014, pp. 1–5.
- [P35] Chorianopoulos, K., Giannakos, M. N., Chrisochoides, N., and Reed, S. «Open Service for Video Learning Analytics.» In: *2014 IEEE 14th International Conference on Advanced Learning Technologies*. IEEE, July 2014, pp. 28–30.
- [P36] Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., and Chrisochoides, N. «Collecting and making sense of video learning analytics.» In: *2014 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE) Proceedings*. IEEE, Oct. 2014, pp. 1–7.
- [P37] Garneli, V., Giannakos, M. N., and Chorianopoulos, K. «Computing education in K-12 schools: A review of the literature.» English. In: *2015 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*. IEEE, Mar. 2015, pp. 543–551.
- [P38] Giannakos, M. N., Garneli, V., and Chorianopoulos, K. «Exploring the Importance of Making in an Educational Game Design.» In: *ICEC 2015*. Trondheim, Norway: Springer, 2015.

- [P39] Kravvaris, D., Kermanidis, K. L., and Chorianopoulos, K. «Ranking educational videos: The impact of social presence.» In: *2015 IEEE 9th International Conference on Research Challenges in Information Science (RCIS)*. IEEE, May 2015, pp. 342–350.
- [P40] Leftheriotis, I., Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Interaction Space of Chords on a Vertical Multi-touch Screen.» In: *Proceedings of the 2015 International Conference on Interactive Tabletops & Surfaces - ITS '15*. New York, New York, USA: ACM Press, Nov. 2015, pp. 355–360.
- [P41] Merkouris, A. and Chorianopoulos, K. «Introducing Computer Programming to Children through Robotic and Wearable Devices.» In: *WiPSCE 2015: The 10th Workshop in Primary and Secondary Computing Education*. London: ACM, 2015.
- [P42] Merkouris, A. and Chorianopoulos, K. «Programming Human-Robot Interactions in Middle School : The Role of Mobile Input Modalities in Embodied Learning.» In: *International Conference on Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning (IMCL2017)*. Springer, Nov. 2017, pp. 146–153.
- [P43] Deliyannis, I., Symianakis, S., and Chorianopoulos, K. «ActionTrip: automating egocentric video production through gestural interaction and landmark awareness.» In: *Proceedings of the 22nd Pan-Hellenic Conference on Informatics*. ACM. 2018, pp. 127–132.
- [P44] Merkouris, A. and Chorianopoulos, K. «Programming touch and full-body interaction with a remotely controlled robot in a secondary education STEM course.» In: *Proceedings of the 22nd Pan-Hellenic Conference on Informatics*. ACM. 2018, pp. 225–229.
- [P45] Alexandrakis, D., Chorianopoulos, K., and Tselios, N. «Insights on Older Adults' Attitudes and Behavior Through the Participatory Design of an Online Storytelling Platform.» In: *Human-Computer Interaction – INTERACT 2019*. Ed. by Lamas, D., Loizides, F., Nacke, L., et al. Cham: Springer International Publishing, 2019, pp. 465–474.
- [P46] Garneli, V., Sotides, C., Patiniotis, K., Deliyannis, I., and Chorianopoulos, K. «Designing a 2D Platform Game with Mathematics Curriculum.» In: *Games and Learning Alliance*. Ed. by Liapis, A., Yannakakis, G. N., Gentile, M., and Ninaus, M. Cham: Springer International Publishing, 2019, pp. 42–51.
- [P47] Kamilakis, M. and Chorianopoulos, K. «Mobile Mapmaking: A Field Study of Gamification and Cartographic Editing.» In: *Human-Computer Interaction – INTERACT 2019*. Ed. by Lamas, D., Loizides, F., Nacke, L., et al. Cham: Springer International Publishing, 2019, pp. 427–435.
- [P48] Vassilakis, N., Garneli, V., Patiniotis, K., Deliyannis, I., and Chorianopoulos, K. «Adapting a Classic Platform Video Game to the Carbohydrate Counting Method for Insulin-Dependent Diabetics.» In: *Proceedings of the 5th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good*. GoodTechs '19. Valencia, Spain: ACM, 2019, pp. 149–154.

- [P49] Alexandrakis, D., Chorianopoulos, K., and Tselios, N. «Implicit Factors Related to Greek Older Adults' Perceived Usability of Online Technologies: An Exploratory Study.» In: *Proceedings of the 13th ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments*. PETRA '20. Corfu, Greece: Association for Computing Machinery, 2020.
- [P50] Garneli, V. and Chorianopoulos, K. «Employing Social Interactions of Multiplayer Role-Playing Games in a Serious Game.» In: *International Conference on Games and Learning Alliance*. Springer. 2021, pp. 220–229.
- [P51] Kamilakis, M., Batoglou, E., and Chorianopoulos, K. «Pedestrian Path Making: Create on Mobile and Edit on Desktop.» In: *CHI Greece 2021: 1st International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter*. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2021.
- [P52] Merkouris, A., Garneli, V., and Chorianopoulos, K. «Programming Human-Robot Interactions for Teaching Robotics within a Collaborative Learning Open Space: Robots Playing Capture the Flag Game.» In: *CHI Greece 2021: 1st International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter*. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2021.

#### ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΑ

- [W1] Chorianopoulos, K. «The digital set-top box as a virtual channel provider.» In: *CHI '03 extended abstracts on Human factors in computing systems (CHI '03)*. ACM Press, 2003, pp. 666–667.
- [W2] Chorianopoulos, K. and Spinellis, D. «Usability design for the home media station.» In: *Proceedings of the 10th HCI International Conference*. 2003, pp. 439–443.
- [W3] Chorianopoulos, K., Barria, J., Regner, T., and Pitt, J. «Cross Media Digital Rights Management for Online Music Stores.» In: *First International Conference on Automated Production of Cross Media Content for Multi-Channel Distribution (AXMEDIS'05)*. Washington: IEEE, 2005, pp. 257–260.
- [W4] Teran, M., Chorianopoulos, K., Willis, K. S., and Colini, L. «Dousing for Dummies : methods for raising public awareness of ambient communications.» In: *Adjunct Proceedings of British Human Computer Interaction conference 2006, 11-15 September 2006, London*. 2006, pp. 1–3.
- [W5] Willis, K. S., Chorianopoulos, K., Struppek, M., and Roussos, G. «Shared encounters workshop.» In: *CHI '07 extended abstracts on Human factors in computing systems - CHI '07*. CHI '07. New York, New York, USA: ACM Press, 2007, pp. 2881–2884.
- [W6] Chorianopoulos, K., Fernández, F. J. B., Salcines, E. G., and de Castro Lozano, C. «Delegating the visual interface between a tablet and a TV.» In: *Proceedings of the International Conference on Advanced Visual Interfaces - AVI '10*. New York, New York, USA: ACM Press, May 2010, p. 418.

- [W7] Chorianopoulos, K. and Tsaknaki, V. «CELL: Connecting Everyday Life in an archipeLago.» In: *workshop Mind the Gap — Towards Seamless Remote Social Interaction (10th Advanced Visual Interfaces conference AVI 2010)*. Ed. by Quinn, K. I. and Gross, T. Rome, 2010.
- [W8] Spiridonidou, A., Kampi, I., and Chorianopoulos, K. «Exploring everyday life in remote schools: A large-scale study with cultural probes and affinity diagrams.» In: *workshop on Digital Technologies and Marginalized Youth, IDC 2010*. 2010.
- [W9] Du, H., Inkpen, K., Tang, J., et al. «VideoPal : An Asynchronous Video Based Communication System to Connect Children from US and Greece.» In: *Adjunct Proceedings of CSCW 2011*. 2011.
- [W10] Du, H., Inkpen, K., Tang, J., et al. «VideoPal : System Description.» In: *Adjunct Proceedings of CSCW 2011*. Figure 1. 2011, pp. 1–2.
- [W11] Aasbakken, M., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Evaluation of User Engagement and Message Comprehension in a Pervasive Software Installation.» In: *2nd International Workshop on Games and Software Engineering Realizing User Engagement with Game Engineering Techniques , ICSE 2012 workshop*. IEEE, 2012, pp. 27–30.
- [W12] Avlonitis, M., Chorianopoulos, K., and Shamma, D. A. «Crowdsourcing user interactions within web video through pulse modeling.» In: *Proceedings of the ACM multimedia 2012 workshop on Crowdsourcing for multimedia - CrowdMM '12*. New York, New York, USA: ACM Press, Oct. 2012, p. 19.
- [W13] Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., Jaccheri, L., and Chrisochoides, N. «This Game Is Girly! Perceived Enjoyment and Student Acceptance of Edutainment.» In: *Edutainment 2012*. Springer, 2012, pp. 89–98.
- [W14] Armeni, I. and Chorianopoulos, K. «Pedestrian navigation and shortest path: Preference versus distance.» In: *Workshop Proceedings of the 9th International Conference on Intelligent Environments IE'13, July 16-19, 2013, Athens, Greece*. IOS, 2013, pp. 647–652.
- [W15] Chorianopoulos, K. and Giannakos, M. N. «Merging learner performance with browsing behavior in video lectures.» In: *WAVE 2013 The Workshop on Analytics on Video-based Learning*. 2013, pp. 38–42.
- [W16] Giannakis, K., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «User Requirements for Gamifying Sports Software.» In: *3rd International Workshop on Games and Software Engineering: Engineering Computer Games to Enable Positive, Progressive Change (GAS)*. IEEE, 2013, pp. 22–26.
- [W17] Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., Ronchetti, M., Szegedi, P., and Teasley, S. «Analytics on video-based learning.» In: *LAK '13 Proceedings of the Third International Conference on Learning Analytics and Knowledge*. ACM, Apr. 2013, pp. 283–284.
- [W18] Ilioudi, C., Giannakos, M. N., and Chorianopoulos, K. «Investigating Differences among the Commonly Used Video Lecture Styles.» In: *WAVE 2013 The Workshop on Analytics on Video-based Learning*. Vol. i. 2013, pp. 21–26.



- [W19] Chorianopoulos, K., Giannakos, M. N., and Chrisochoides, N. «Open system for video learning analytics.» In: *Proceedings of the first ACM conference on Learning @ scale conference - L@S '14*. New York, New York, USA: ACM Press, Mar. 2014, pp. 153–154.
- [W20] Talvis, K., Chorianopoulos, K., and Kermanidis, K. L. «Real-Time Monitoring of Flu Epidemics through Linguistic and Statistical Analysis of Twitter Messages.» English. In: *9th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization*. Corfu, Greece: IEEE, 2014, pp. 83–87.
- [W21] Chorianopoulos, K. and Pardalis, K. «Mapito.org: Open Geographic Platform for Locative Media Apps.» In: *Hybrid City*. Athens, 2015.
- [W22] Garneli, V., Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Serious Game Development as a Creative Learning Experience: Lessons Learnt.» In: *2015 IEEE/ACM 4th International Workshop on Games and Software Engineering*. IEEE, May 2015, pp. 36–42.
- [W23] Hagen, K., Weie, S., Chorianopoulos, K., Wang, A. I., and Jaccheri, L. «Pedal Tanks A Multiplayer Exergame Based on Teamwork and Competition.» In: *ICEC 2015*. Trondheim, Norway: Springer, 2015.
- [W24] Leftheriotis, I., Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., and Jaccheri, L. «Investigating the Potential of a Two-finger Chord Button in Multi-touch Applications.» In: *Proceedings of the 2015 International Conference on Interactive Tabletops & Surfaces - ITS '15*. New York, New York, USA: ACM Press, Nov. 2015, pp. 337–342.
- [W25] Takoulidou, E. and Chorianopoulos, K. «Crowdsourcing experiments with a video analytics system.» In: *IISA*. Corfu, Greece, 2015.
- [W26] Hagen, K., Chorianopoulos, K., Wang, A. I., Jaccheri, M. L., and Weie, S. «Gameplay as Exercise Designing an Engaging Multiplayer Biking Exergame.» In: *CHI 2016 Adjunct Proceedings*. May. 2016.
- [W27] Chorianopoulos, K. «Immortality and resurrection of the digital self.» In: *Proceedings of the Digital Culture & AudioVisual Challenges (DCAC) Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology*. Ionian University. 2018, p. 4.
- [W28] Chorianopoulos, K. «Softwork: What are humans useful for?» In: *Proceedings of the Digital Culture & AudioVisual Challenges (DCAC) Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology*. Ionian University. 2019, p. 5.
- [W29] Chorianopoulos, K. «My timeline is bigger than yours.» In: *Unpublished draft*. 2020, p. 5.
- [W30] Garneli, V., Patiniotis, K., and Chorianopoulos, K. «Game Mechanics of a Character Progression Multiplayer Role-Playing Game with Science Content.» In: *Games and Learning Alliance*. Ed. by Marfisi-Schottman, I., Bellotti, F., Hamon, L., and Klemke, R. Cham: Springer International Publishing, 2020, pp. 415–420.
- [W31] Chorianopoulos, K. «Metaphors to die for: Digital transformation for learning and work.» In: *Unpublished draft*. 2021, p. 7.

## ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΣΕ ΒΙΒΛΙΑ

- [C1] Lekakos, G. and Chorianopoulos, K. «Personalized Advertising Methods in Digital Interactive Television.» In: *Encyclopedia of Multimedia Technology and Networking*. Ed. by Pagani, M. 3rd. IGI Press, 2009, pp. 1142–1147.
- [C2] Chorianopoulos, K. «Scenarios of Use for Sociable Mobile TV.» In: *Mobile TV: Customizing Content and Experience*. Ed. by Marcus, A., Roibás, A. C., and Sala, R. Human-Computer Interaction Series. London: Springer London, 2010, pp. 243–254.
- [C3] Chorianopoulos, K. and Rieniets, T. «Shared-Screen Interaction: Engaging Groups in Map-Mediated Nonverbal Communication.» In: *Shared Encounters*. 1st ed. Springer, 2010. Chap. 5, pp. 81–98.
- [C4] Willis, K. S., Roussos, G., Chorianopoulos, K., and Struppek, M. «Shared Encounters.» In: *Shared Encounters*. Ed. by Willis, K. S., Roussos, G., Chorianopoulos, K., and Struppek, M. Computer Supported Cooperative Work. London: Springer London, 2010. Chap. 1, pp. 1–15.
- [C5] Chorianopoulos, K., Shamma, D. A., and Kennedy, L. «Social Video Retrieval: Research Methods in Controlling, Sharing, and Editing of Web Video.» In: *Social Media Retrieval*. Ed. by Ramzan, N., Zwol, R. van, Lee, J.-S., Clüver, K., and Hua, X.-S. Springer, 2013, pp. 3–22.