

Κωνσταντίνος Χωριανόπουλος

*Επίκουρος Καθηγητής
Τεχνολογίες Λογισμικού*

Βιογραφικό Σημείωμα

Περιεχόμενα

Ερευνητικά ενδιαφέροντα	3
Εργασία	3
Εκπαίδευση	4
Διακρίσεις	4
Έρευνα και τεχνολογική ανάπτυξη	5
Επίβλεψη διδακτορικών διατριβών	6
Επίβλεψη διπλωματικών και πτυχιικών εργασιών	6
Διδασκαλία μεταπτυχιακών μαθημάτων	7
Διδασκαλία προπτυχιακών μαθημάτων	8
Προσκεκλημένος ομιλητής	8
Γλώσσες	9
Υπόμνημα για την διδακτική των μαθημάτων	9
Επιστημονική και διοικητική υπηρεσία	10

Κωνσταντίνος Χωριανόπουλος

Επίκουρος Καθηγητής (Τεχνολογίες Λογισμικού)

Ιόνιο Πανεπιστήμιο
Τμήμα Πληροφορικής
Πλατεία Τσιριγώτη 7
Κτίριο Αρεταίος
49100 Κέρκυρα
Ελλάδα

users.ionio.gr/choko
+30 26610 87707
choko@ionio.gr

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)
 Επίκουρος Καθηγητής (2014–)
 Λέκτορας (2009–2014)
 Συμβασιούχος διδάσκοντας (2008–2009)
 Κέρκυρα, Ελλάδα
- 2009— 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 Αθήνας.
- 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 Αθήνας.
- 1999 ΔΙΠΛΩΜΑ
Σύστημα για την ανάπτυξη εφαρμογών γεωγραφικής πληροφόρησης στον παγκόσμιο ιστό, Επίβλεψη: Σταύρος Χριστοδουλάκης
Ηλεκτρονικών Μηχανικών και Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, Πολυτεχνείο Κρήτης.

Διακρίσεις

- 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
- 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)
5ο 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)
4ο Ευρωπαϊκό συνέδριο ([EuroITV 2006 Beyond Usability, Broadcast, and TV](#)) για την αμφίδρομη τηλεόραση, ΟΠΑ, Αθήνα, Ελλάδα.
- 2005 ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΟΣ ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ (KEYNOTE SPEAKER)

- 3ο 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

- 2016– ΑΝΟΙΧΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
Ανάπτυξη και συντήρηση συμπληρωματικού διαδραστικού και συμμετοχικού περιεχομένου για βιβλίο για την 3βάθμια εκπαίδευση. Αυτοχρηματοδότηση
- 2012– 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 συστήμα πληροφόρησης. 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)
- 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
Μεταδιδακτορική 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)

Επίβλεψη διδακτορικών διατριβών

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

Επίβλεψη διπλωματικών και πτυχιακών εργασιών

- 2018 ΖΗΣΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ, ΕΑΠ
Επαυξημένο φυσικό βιβλίο
- 2017 ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΑΠΑΠΟΥΛΟΣ, ΕΑΠ
Κινητός υπολογισμός και γεωγραφικοί χάρτες

2016	ΣΗΦΗΣ ΣΗΜΙΑΝΑΚΗΣ, ΕΑΠ <i>Κινητός υπολογισμός και βίντεο</i>
2015	ΙΠΠΟΚΡΑΤΗΣ ΚΑΠΕΝΕΚΑΚΗΣ, ΕΑΠ <i>Κινητός υπολογισμός και γεωγραφικοί χάρτες</i>
2014	ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΜΕΡΚΟΥΡΗΣ, ΕΑΠ <i>Ρομποτική και εκπαίδευση</i>
2013	ΚΑΡΟΛΟΣ ΤΑΛΒΗΣ, ΙΠ <i>Οπτικοποίηση δεδομένων</i>
2013	ΒΑΡΒΑΡΑ ΓΑΡΝΕΛΗ, ΙΠ <i>Βίντεο-παιχνίδια και εκπαίδευση</i>
2012	ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΙΛΙΟΥΔΗ, ΙΠ <i>Βίντεο και εκπαίδευση</i>
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>Ευχρηστία κινητών τηλεφώνων</i>

Διδασκαλία μεταπτυχιακών μαθημάτων

2011–	ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ-ΥΛΙΚΟΥ (ΣΔΥ60), ΕΑΠ <i>ΣΕΠ, Συντονιστής</i>
2009–2013	ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ, ΙΠ <i>Εργασίες</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>

Διδασκαλία προπτυχιακών μαθημάτων

2011–	ΑΠΑΝΤΑΧΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΖΕΙΝ (ΕΞΥΠΝΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ), ΙΙΙ <i>Εργασίες</i>
2009–	ΠΟΛΥΜΕΣΑ, ΙΙΙ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2008–	ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΝΘΡΩΠΟΥ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ, ΙΙΙ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2008–	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ, ΙΙΙ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2011–2016	ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ, ΙΙΙ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2008–2009	ΤΠΕ ΣΤΟΝ ΤΟΥΡΙΣΜΟ, ΙΙΙ <i>Διαλέξεις, Εργαστήριο</i>
2007–2008	ΤΕΧΝΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ, ΙΙΙ <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>

Προσκεκλημένος ομιλητής

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, Μαδέϊρα, 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,</i>

Sweden

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

Γλώσσες

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

Υπόμνημα για την διδακτική των μαθημάτων

Η βασική μαθησιακή φιλοσοφία που διατρέχει όλα τα μθήματα είναι ότι οι φοιτητές θα πρέπει να έχουν μεγάλη συμμετοχή στο περιεχόμενο του μαθήματος κυρίως μέσω των εργασιών, έτσι ώστε να μάθουν χρήσιμες δεξιότητες με συμμετοχικό τρόπο. Για να αυξήσουμε την συμμετοχή των φοιτητών βασιζόμαστε στους παρακάτω πυλώνες:

- Ιδιοκτησία της εργασίας με ατομικό ορισμό των προδιαγραφών
- Κοινό αποθετήριο με τα παραδοτέα εργασιών για όλους
- Δύο τουλάχιστον ενδιάμεσα παραδοτέα με προφορική παρουσίαση

Οι πρώτες διαλέξεις του μαθήματος χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν το γνωστικό πλαίσιο του κάθε μαθήματος και 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/σωστά των άλλων. Ταυτόχρονα τα δύο τουλάχιστον ενδιαμέσως 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> 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: 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), Trans-

actions 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, ιστοσελίδας τμήματος, οδηγού σπουδών