

Δρ. Αναστάσιος Δ. Θεοδωρόπουλος

Επίκουρος Καθηγητής

Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών | Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

ttheodor@uop.gr | tt@sch.gr

<https://users.uop.gr/~ttheodor> | <https://pda.uop.gr/staff-member/ttheodor>

Περιεχόμενα

1	Προσωπικά Στοιχεία	2
2	Σύντομο Βιογραφικό Σημείωμα	2
3	Σπουδές	3
4	Διδακτική Εμπειρία	3
5	Επίβλεψη Πτυχιακών, Διπλωματικών & Διδακτορικών	4
6	Εργασιακή Εμπειρία	6
7	Διοικητικό Έργο & Ακαδημαϊκή Συνεισφορά	6
8	Επιστημονικό & Ερευνητικό Έργο	7
9	Καλλιτεχνικό & Δημιουργικό Έργο	11
10	Αναλυτικός Κατάλογος Δημοσιεύσεων	12
11	Τεχνικές Δεξιότητες & Γλώσσες	15

Προσωπικά Στοιχεία

- **Γνωστικό Αντικείμενο:** Ανάπτυξη Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών και Εμπύχωση Χαρακτήρων
- **Ερευνητικά Ενδιαφέροντα:** Game Studies, Εμπειρία Χρήστη/Παίκτη (UX/PX), Εμβυθιστικές Τεχνολογίες (VR/AR), Game Education, Character Animation.
- **Ακαδημαϊκή Απήχηση:** 542 Ετεροαναφορές, h-index: 11, i10-index: 11 (Google Scholar).
- **Ημερομηνία Γέννησης:** 07 Ιουνίου 1978 | **Τόπος:** Τρίπολη, Αρκαδία

Σύντομο Βιογραφικό Σημείωμα

Ο Δρ. Αναστάσιος Θεοδωρόπουλος είναι Επίκουρος Καθηγητής στο Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, όπου διδάσκει και ερευνά στους τομείς της ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών, των εμβυθιστικών τεχνολογιών, της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-μηχανής και της εμπύχωσης χαρακτήρων σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Το διδακτικό και ερευνητικό του έργο εστιάζει στην ανάπτυξη video-games και στις δημιουργικές εφαρμογές των μηχανισμών παιχνιδιού (game mechanics) στην εκπαίδευση, την εικονική πραγματικότητα και τις τέχνες. Η διδακτορική του διατριβή αφορούσε καινοτόμες μεθοδολογίες διδασκαλίας και τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών για την εκμάθηση αρχών προγραμματισμού, ενώ στο πλαίσιο της μεταδιδακτορικής του έρευνας εξειδικεύτηκε στην ανάπτυξη εξατομικευμένων παιχνιδιών για την υποστήριξη της υπολογιστικής σκέψης. Ως επιστημονικός συνεργάτης του HCI-VR Lab, συμμετέχει σε ερευνητικά έργα που εξετάζουν τη σχέση τεχνολογίας, εμπειρίας χρήστη και πολιτισμού, μέσα από το πρίσμα των ψηφιακών παιχνιδιών, της διαδραστικής αφήγησης και της καλλιτεχνικής έκφρασης. Έχει συμβάλει καθοριστικά στη δημιουργία και ανάπτυξη της διαδραστικής υποδομής MobiCAVE, ενός φορητού συστήματος εμβυθιστικής εικονικής πραγματικότητας, σχεδιασμένου ειδικά για τη μελέτη και παρουσίαση ψηφιακών παιχνιδιών με στοιχεία σωματικής αλληλεπίδρασης, αφήγησης και παραστατικότητας. Διαθέτει πολυετή εμπειρία στη διδασκαλία μαθημάτων Πληροφορικής και Προγραμματισμού (από το 2006), σε διαφορετικά ηλικιακά και πολιτισμικά περιβάλλοντα, ενώ έχει διακριθεί με μαθητές του σε εθνικούς και διεθνείς διαγωνισμούς σχεδιασμού ψηφιακών παιχνιδιών. Για περισσότερα από δέκα χρόνια υπήρξε ενεργό μέλος της πρωτοβουλίας EU Code Week, ως Εθνικός Πρεσβευτής, προωθώντας τη δημιουργική διδασκαλία του προγραμματισμού μέσω παιχνιδιών και διαδραστικών δραστηριοτήτων. Έχει επιβλέψει και συνεπιβλέψει πτυχιακές και μεταπτυχιακές εργασίες στους τομείς του game development και της εμπύχωσης χαρακτήρων, με εργαλεία όπως Unity, Ren'Py, Godot και Maya. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών, τη μελέτη της εμπειρίας του παίκτη-χρήστη, την εμπύχωση ψηφιακών χαρακτήρων, την εκπαίδευση με παιχνίδια, τις διασυνδέσεις VR και performance, καθώς και τις πολιτισμικές εφαρμογές διαδραστικών και εμβυθιστικών τεχνολογιών. Έχει δημοσιεύσει σε διεθνή περιοδικά και συνέδρια, ενώ δραστηριοποιείται ως συντάκτης και επιμελητής σε έγκυρες διεθνείς επιστημονικές εκδόσεις. Είναι μέλος των οργανισμών ACM, SIGCHI (και CHIGreece), SIGGRAPH, SIGCSE, DiGRA (και του Δ.Σ. της DiGRA CEE), IGDA και ASIFA Hellas. Τον Οκτώβριο του 2024 συνδιοργάνωσε, μαζί με τη Δρ. Ελίνα Ροινιώτη, το διεθνές συνέδριο CEEGS 2024 στο Ναύπλιο με θέμα «Reimagining Games, Art, and Performativity», εστιάζοντας στις δημιουργικές διασταυρώσεις μεταξύ παιχνιδιών και τέχνης.

Σπουδές

- **2020 | Postdoc - Μεταδιδακτορική Έρευνα**

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών, Εργαστήριο HCI-VR.

Θέμα: «Designing a smart system for identifying personal learning characteristics in digital games that promote Computational Thinking». Έρευνα στην περιοχή των Ψηφιακών Παιχνιδιών.

- **2017 | PhD - Διδακτορικό Δίπλωμα**

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών.

Θέμα: «Framework for the effective implementation of alternative teaching methods for Informatics».

Η έρευνα εστίασε στη δημιουργία ενός πλαισίου για την αποτελεσματική εφαρμογή εναλλακτικών μεθόδων διδασκαλίας, με ιδιαίτερη έμφαση στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών ως εργαλείων εξατομικευμένης μάθησης.

- **2010 | MSc - Μεταπτυχιακό Δίπλωμα στην Πληροφορική**

University of the West of Scotland (UWS), Computing and Engineering School.

Τίτλος διπλωματικής: «A study on ICT in the Greek Secondary Education of Arcadia prefecture».

- **2004 | BSc - Βασικό Πτυχίο Μηχανικού Αυτοματισμού**

ΑΤΕΙ Πειραιά (νυν Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής), Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών.

Τίτλος διπλωματικής: «Το παρόν και το μέλλον της κυψελωτής τηλεφωνίας».

Διδακτική Εμπειρία

Τριτοβάθμια Εκπαίδευση & Ακαδημαϊκή Διδασκαλία

- **2022–Σήμερα | Επίκουρος Καθηγητής (επί θητεία)**

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών (Ναύπλιο).

Αυτοδύναμη διδασκαλία και εξ ολοκλήρου ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού στα μαθήματα:

- **Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών:** Αρχές σχεδιασμού (gameplay mechanics, αφήγηση) και πρακτική εφαρμογή (Unity, Godot, Ren'Py).
- **Άνθρωπος & Μηχανή:** Αρχές HCI και σχεδιασμός φιλικών διεπαφών.
- **Εικονική Πραγματικότητα:** Υλοποίηση εμβυθιστικών εφαρμογών (VR) σε παιχνίδια και τέχνες.
- **Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμπύχωση Χαρακτήρων I:** 2D animation, storyboarding, τεχνικές αφήγησης.
- **Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμπύχωση Χαρακτήρων II:** 3D animation, κίνηση, έκφραση προσώπου, διαδραστικά περιβάλλοντα.

- **2019–2021 | Ακαδημαϊκός Υπότροφος**

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών.

Διδασκαλία: Εισαγωγή στην Τεχνολογία, Εισαγωγή στις Ιδιοκατασκευές (Arduino/IoT), Επιμέλεια Ψηφιακών Εκθέσεων & VR, Άνθρωπος & Μηχανή, Εικονική Πραγματικότητα I.

- **2024–2025 | Διδασκαλία σε ΠΜΣ**

ΠΜΣ «Επιστήμη Υπολογιστών» (Τμήμα Πληροφορικής): Μάθημα «Ανάπτυξη Περιεχομένου Εφαρμογών & Παιχνιδιών».

ΠΜΣ «Δημιουργική Γραφή, Θέατρο και Πολιτιστικές Βιομηχανίες» (Τμήμα Θεατρικών Σπουδών): Διαλέξεις για Τεχνητή Νοημοσύνη και Λογοτεχνική Γραφή με ΑΙ.

- **2012–2020 | Αποσπάσεις σε Πανεπιστήμια (Εργαστηριακό Έργο)**

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών.

Υποστήριξη στα μαθήματα: Προγραμματισμός Ι & ΙΙ, Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός, Διάδραση Ανθρώπου-Μηχανής, Εικονική Πραγματικότητα. Συντονισμός της «Έκθεσης του CERN» στην Τρίπολη.

Δευτεροβάθμια & Μεταδευτεροβάθμια Εκπαίδευση

- **2005–2021 | Μόνιμος Εκπαιδευτικός Πληροφορικής:** Υπουργείο Παιδείας (Διεύθυνση Αρκαδίας). Διδασκαλία με έμφαση στην αλγοριθμική σκέψη και τον προγραμματισμό (ΑΕΠΠ).
- **2017–2019 | Συντονιστής Πληροφορικής:** Μέλος Κεντρικής Επιτροπής Εξετάσεων 59ου Βαθμολογικού Κέντρου (Τρίπολη).
- **2010–2012 | Τεχνικός Υπεύθυνος ΚΕ.ΠΑΗ.ΝΕ.Τ. Αρκαδίας:** Τεχνική υποστήριξη σχολείων και ανάπτυξη λογισμικού Δ.Δ.Ε.
- **2004–2006 | Εκπαιδευτής ΙΕΚ:** Διδασκαλία σε δημόσια ΙΕΚ Αττικής (Πληροφορική, Αυτοματισμοί, Δίκτυα).

Επιμορφωτικό Έργο

- **2020–2021:** Επιμορφωτής Πληροφορικής (ΑΠΘ) στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση.
- **2018–2019:** Επιμορφωτής Β' Επιπέδου (Παν. Πελοποννήσου - ΠΑΚΕ) σε Ψηφιακά Παιχνίδια και Διαγωνισμούς Πληροφορικής.

Επίβλεψη Πτυχιακών, Διπλωματικών & Διδακτορικών

Επίβλεψη Διδακτορικών Διατριβών

- **Μαλτέζου Δέσποινα** (Υποψήφια Διδάκτωρ, Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου): Μέλος Τριμελούς Συμβουλευτικής Επιτροπής.
Θέμα: «Σύγχρονες εκπαιδευτικές μέθοδοι με τη χρήση πολυμεσικού περιεχόμενου επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση».
- **Σπυροπούλου Ελισσάβετ** (Υποψήφια Διδάκτωρ, Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου): Μέλος Τριμελούς Συμβουλευτικής Επιτροπής.
Θέμα: «Η διδασκαλία (εφαρμογή και αξιολόγηση) της Νεοελληνικής Γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση σύμφωνα με τις αρχές της Διαφοροποιημένης Διδασκαλίας με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων καθοδηγούμενη από δεδομένα».
- **Κουγιουμτζόγλου Γεώργιος** (Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών, Παν. Πελοποννήσου): Μέλος Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής.
Θέμα: «Serious Game Simulator for Ship Evacuation purposes».
- **Ρόμπα Τζένη** (Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών, Παν. Πελοποννήσου): Μέλος Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής.

Θέμα: «Nano-Games for Cultural Venues».

- **Παπαδογιαννης Ηλίας** (Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών, Παν. Πελοποννήσου): Μέλος Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής.

Θέμα: «Educational Data Analysis».

- **Σαλταπίδα Σπυριδούλα** (Τμήμα Θεατρικών Σπουδών, Παν. Πελοποννήσου): Μέλος Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής.

Θέμα: «Ancient theatre and digital environment - Designing a museum device for the ancient theatre of Argos».

- **Νικολακοπούλου Βασιλική** (Πανεπιστήμιο Αιγαίου): Μέλος Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής. Θέμα: «(Co)Designing Mixed Reality Experiences for the Enrichment of Intangible Cultural Heritage in Museum Exhibits: Conceptual Framework, (Co)Design Methods, and Case Studies».

- **Ζέστας Ορέστης** (Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών, Παν. Πελοποννήσου): Μέλος Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής.

Θέμα: «Computer Vision Based Rehabilitation and Motor Function Assessment with Clinical Study and Validation for Upper Limb Recovery in Post Stroke Patients».

- **Δημητρούλης Μανώλης** (Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών, Παν. Πελοποννήσου): Μέλος Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής.

Θέμα: «Educational Robotics as a Tool for the Development of Collaboration Skills».

Πτυχιακές Εργασίες - Ακαδημαϊκό Έτος 2024-2025

- **Εικονική Πραγματικότητα στην Εκπαίδευση Επείγουσας Ιατρικής** (Τσαρτσάλη Β., Σουφλιά Ε.). Ανάπτυξη εφαρμογής VR για εκπαίδευση σε σενάρια πίεσης.
- **Σχεδιάζοντας Ψηφιακές Εμπειρίες Χαλάρωσης: Ανάπτυξη Cozy Game σε Pygame** (Αποστολίδου Σ.). Σχεδιασμός παιχνιδιού εστιάζοντας στην ατμόσφαιρα.
- **Η Ζωγραφική σε περιβάλλον VR ως απεικόνιση της ιστορικής πειρατείας στις Κυκλάδες** (Μπαρμπαραήγου Μ.). Συνδυασμός ζωγραφικής και 3D περιβαλλόντων.
- **Μεταφορά Δισδιάστατου Animation σε VR: Εργαλεία και Τεχνικές** (Συμεωνίδου Σ.). Ενσωμάτωση 2D animation σε VR.

Πτυχιακές Εργασίες - Ακαδημαϊκό Έτος 2023-2024

- **Υποστηρίζοντας τη διαδικασία ανάπτυξης Ψηφιακών Παιχνιδιών με την Τεχνητή Νοημοσύνη** (Βρέλλης Χ.). Χρήση GenAI στο Game Design.
- **Mirror: Η αφήγηση ενός έργου μέσω AR με τη συμβολή του Animation** (Παπά Ρ.). Αφηγηματική εμπειρία AR.
- **Σχεδιασμός Χαρακτήρων στα Βιντεοπαιχνίδια** (Προύτσου Δ.). Διαδικασία Character Design από το concept στην υλοποίηση.
- **Δίνοντας ζωή στο μήνυμα: Έρευνα του Animation στη διαφήμιση** (Λιάνου Β.). Επίδραση animation στην ψυχολογία καταναλωτή.
- **Εμφύχωση χαρακτήρων στα βιντεοπαιχνίδια** (Φιλίππου Α.Μ.). Εφαρμογή των 12 αρχών animation

σε gameplay.

Πτυχιακές Εργασίες - Ακαδημαϊκό Έτος 2022-2023

- Σχεδιασμός και ανάπτυξη ψευδο-τρισεδιάστατου παιχνιδιού σε Unity με αντιπολεμικά μηνύματα (Σφυράκης Μ.). 2.5D platformer με κοινωνικά μηνύματα.
- Voidborne: Σχεδιασμός και ανάπτυξη 2D παιχνιδιού περιπέτειας με pixel art (Βασιλειάδης Β.). Υλοποίηση σε Godot.
- Τρισεδιάστατη εικονική περιήγηση: 360 βίντεο για το Πολεμικό Μουσείο Ναυπλίου (Βλαχάκη Χ.). Παραγωγή σφαιρικού βίντεο.
- Παιγνιώδεις αλληλεπιδράσεις: ψηφιακό και φυσικό παιχνίδι (Κωστοπούλου Κ.). Υβριδικά παιχνίδια με Arduino και Unity.
- Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού (Μαζαράκη Σ.). Visual Novel με χρήση Ren'Py.

Εργασιακή Εμπειρία

- 2005–2006 | TIM Ελλάς Τηλεπικοινωνίες (Αθήνα): Human Resources, Quality & Security. Υποστήριξη συστημάτων HRIS, έλεγχος ποιότητας και ασφάλειας δεδομένων.
- 2004–2005 | Daltex AE (Αθήνα): Τεχνικός-Προγραμματιστής. Ανάπτυξη λογισμικού (firmware & software) για μηχανήματα ψηφιακών εκτυπώσεων και CNC.
- 2004–2005 | Ολυμπιακοί Αγώνες ΑΘΗΝΑ 2004: Μηχανικός Πληροφορικής (Venue IT, Ελληνικό). Υπεύθυνος δικτύου Admin, εγκατάσταση και διαχείριση συστημάτων ασφάλειας.

Διοικητικό Έργο & Ακαδημαϊκή Συνεισφορά

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου & Σχολή Καλών Τεχνών

- Επιτροπή Ψηφιακής Διακυβέρνησης: Συμμετοχή στο σχεδιασμό της ψηφιακής στρατηγικής.
- Επιτροπή Ιστοσελίδων: Παρακολούθηση αναβάθμισης ιστοσελίδων τμημάτων και ιδρύματος.
- Επιτροπή Πρακτικής Άσκησης: Τακτικό Μέλος.
- Επιτροπές Διαγωνισμών: Μέλος επιτροπών διενέργειας και αξιολόγησης.
- Κοσμητεία Σχολής Καλών Τεχνών (2024-Σήμερα): Μέλος, συμμετοχή στον στρατηγικό σχεδιασμό.
- Επιτροπή Κτηρίου «Καπναποθήκες»: Σχεδιασμός μεταστέγασης, κατανομή χώρων.
- Υπεύθυνος Πυρασφάλειας: Αρμόδιος για θέματα ασφάλειας εγκαταστάσεων.

Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών

- Αναθεώρηση ΠΠΣ: Κεντρικός ρόλος στην Επιτροπή Οδηγού Σπουδών (αναδιαμόρφωση μαθημάτων, συγγραφή οδηγιών).

- **Πιστοποίηση ΠΠΣ (ΕΘΑΑΕ):** Συμμετοχή στην προετοιμασία φακέλου, στρατηγικού σχεδίου και πολιτικών ποιότητας.
- **Επιτροπή Εξοπλισμού:** Καταγραφή αναγκών και τεχνικές προδιαγραφές.
- **Κανονισμός Πτυχιακών:** Συν-διαμόρφωση πλαισίου και ψηφιακού αποθετηρίου.
- **Εξωστρέφεια:** Διαχείριση ιστοσελίδας και social media.

Οργάνωση Συνεδρίων

- **General Chair – CEEGS 2024:** Επικεφαλής οργανωτικής επιτροπής (70+ ομιλητές, 18 χώρες).
- **HCI-VR Laboratory:** Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος, συντονισμός έργου MobiCAVE.
- **Λοιπές Διοργανώσεις:** Συμπόσιο «Ιάννης Ξενάκης», Ημερίδα Video Game Production, Εκδήλωση Marvin Carlson.

Επιστημονικό & Ερευνητικό Έργο

Η ερευνητική μου δραστηριότητα επικεντρώνεται κυρίως στις περιοχές των βιντεοπαιχνιδιών και των εμβυθιστικών τεχνολογιών, μέσα από τον ευρύτερο χώρο της Διάδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή (HCI). Στόχος μου είναι η σύνδεση της τεχνολογίας με την τέχνη, τον πολιτισμό και την εκπαίδευση, αναδεικνύοντας τη δυναμική των ψηφιακών παιχνιδιών και των διαδραστικών τεχνολογιών σε αυτά τα πεδία, με ιδιαίτερη έμφαση στα εξής:

- **Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών:** Η έρευνά μου επικεντρώνεται στην κατανόηση και την εφαρμογή προηγμένων μηχανισμών gameplay, στη δημιουργία παιγνιώδους περιεχομένου και στην ανάπτυξη παιχνιδιών με έντονα εμβυθιστικά χαρακτηριστικά. Ειδικότερα, διερευνώ πώς τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να σχεδιαστούν ώστε να ενισχύσουν την εμπειρία του χρήστη, προσφέροντας ταυτόχρονα εκπαιδευτικά, πολιτιστικά ή ψυχαγωγικά οφέλη. Μελετώ τις βασικές αρχές του gameplay design, όπως η δημιουργία μηχανισμών που εξασφαλίζουν διαρκή αλληλεπίδραση και ενθαρρύνουν τη συμμετοχή του παίκτη. Σχεδιάζω και αναπτύσσω μηχανισμούς που ενσωματώνουν χαρακτηριστικά όπως η στρατηγική σκέψη, οι προκλήσεις, η πρόοδος και η ανταμοιβή, σε συνδυασμό με την ιστορία και τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Αυτές οι τεχνικές επιδιώκουν να δημιουργήσουν μια δυναμική εμπειρία για τον χρήστη, η οποία προσαρμόζεται στις αποφάσεις του παίκτη και εξελίσσεται ανάλογα με την αλληλεπίδραση που έχει με το περιβάλλον ([J7], [C11], [C13], [C15], [C18], [C20], [C21], [C22], [C23], [C24]).
- **Εμπειρία Χρήστη/Παίκτη:** Εστιάζω στη μοντελοποίηση της εμπειρίας χρηστών και παικτών, καθώς και στη δημιουργία περιεχομένου που προσαρμόζεται στις ανάγκες διαφορετικών προφίλ χρηστών. Η έρευνά μου επικεντρώνεται στη βελτίωση της αλληλεπίδρασης με διαδραστικά συστήματα και ψηφιακά παιχνίδια, με στόχο την εξατομίκευση των εμπειριών και την ενίσχυση της εμπύθισης. Διερευνώ πώς οι χρήστες αλληλεπιδρούν με τα ψηφιακά περιβάλλοντα, λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες, τις προσδοκίες και τις προτιμήσεις τους. Εστιάζω επίσης στην ανάπτυξη τεχνικών και εργαλείων που βελτιώνουν τη συμμετοχικότητα, καθιστώντας τα παιχνίδια πιο προσίτα και ελκυστικά για διαφορετικές κατηγορίες παικτών. Ειδικότερα, εξετάζω τη χρήση δεδομένων συμπεριφοράς για τη δημιουργία δυναμικών μηχανισμών παιχνιδιού που προσαρμόζονται στον παίκτη, ενισχύοντας

την εμπειρία μέσω προσαρμοσμένων αφηγηματικών γραμμών, προκλήσεων και τρόπων αλληλεπίδρασης ([J3], [J9], [J11], [J14], [C10], [C12], [C15], [C16], [C21], [C23]).

- **Εμφύχωση Χαρακτήρων:** Μελετώ την τεχνική και καλλιτεχνική πλευρά της εμφύχωσης χαρακτήρων σε παιχνίδια και διαδραστικά περιβάλλοντα, εστιάζοντας στην ενσωμάτωση αφηγηματικών στοιχείων και ρεαλιστικών κινήσεων που ενισχύουν την εμπύθιση και την αλληλεπίδραση με τον χρήστη. Η έρευνά μου επικεντρώνεται στη δημιουργία χαρακτήρων που δεν είναι μόνο οπτικά ρεαλιστικοί, αλλά και συμπεριφορικά πειστικοί, ώστε να ανταποκρίνονται δυναμικά στις ενέργειες και τις αποφάσεις του παίκτη. Στην έρευνά μου, έχω συμμετάσχει στην ανάπτυξη εργαλείων και τεχνικών για τη βελτίωση της αλληλεπίδρασης μεταξύ χαρακτήρων και παικτών, με σκοπό την ενίσχυση της συναισθηματικής σύνδεσης και την ενσωμάτωση του χαρακτήρα στο αφηγηματικό σύμπαν του παιχνιδιού. Εστιάζω επίσης στην ανάπτυξη και εφαρμογή μεθόδων που επιτρέπουν τη ρεαλιστική κίνηση και έκφραση των χαρακτήρων, χρησιμοποιώντας τεχνολογίες όπως η κίνηση μέσω σκελετικών συστημάτων και η αναγνώριση του παίκτη μέσω τεχνικών μηχανικής μάθησης. Η δουλειά μου στοχεύει να προσφέρει στους παίκτες πιο πλούσιες και αυθεντικές εμπειρίες, όπου οι χαρακτήρες δεν είναι απλά οπτικά στοιχεία, αλλά ενεργά μέρη του κόσμου του παιχνιδιού με δυναμικές αντιδράσεις που ενισχύουν την αίσθηση της αλληλεπίδρασης και της πραγματικής συμμετοχής στο ψηφιακό σύμπαν ([C1], [C17], [C20], [C22], [C23], [C24], [C26]).
- **Μάθηση μέσω Ψηφιακών Παιχνιδιών:** Στην έρευνά μου, έχω εστιάσει στη χρήση παιχνιδιών για την εκμάθηση προγραμματισμού και την ενίσχυση της δημιουργικότητας των μαθητών. Έχω συμμετάσχει στην ανάπτυξη παιχνιδιών εκμάθησης προγραμματισμού, τα οποία παρέχουν πρακτικές ασκήσεις και σενάρια που ενσωματώνουν τις βασικές αρχές του προγραμματισμού με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο, προσαρμοσμένα στις ανάγκες του κάθε μαθητή και των μαθησιακών του χαρακτηριστικών ([T3], [T4], [C2], [C5], [C6], [C8], [C9], [BC1], [BC2], [C8], [J11], [C20]).
- **Εμβυθιστικές Τεχνολογίες (VR/AR):** Εστιάζω στη χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality - VR) και της Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality - AR) για τη δημιουργία διαδραστικών εμπειριών που ενισχύουν την αφήγηση, την τέχνη και την εκπαίδευση. Η έρευνά μου εξετάζει πώς οι τεχνολογίες αυτές μπορούν να αξιοποιηθούν για την ανάπτυξη νέων μορφών εικαστικής έκφρασης, εκπαιδευτικών εργαλείων και καλλιτεχνικών έργων που συνδυάζουν την τεχνολογία με δημιουργικές προσεγγίσεις, προσφέροντας καθηλωτικές εμπειρίες στους χρήστες. Συγκεκριμένα, έχω διερευνήσει τη χρήση της AR για την εκμάθηση προγραμματισμού, αναπτύσσοντας διαδραστικές εφαρμογές που επιτρέπουν τη βιωματική κατανόηση αφηρημένων εννοιών. Παράλληλα, εστιάζω στη δημιουργία εμβυθιστικών καλλιτεχνικών περιβαλλόντων μέσω VR, όπου οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδράσουν με ψηφιακά περιβάλλοντα και χαρακτήρες. Ενδιαφέρομαι ιδιαίτερα για τη σύνδεση της VR και της AR με την αφήγηση, εξετάζοντας πώς μπορούν να δημιουργηθούν διαδραστικές ιστορίες που εμπλέκουν δυναμικά τον χρήστη ([J8], [J10], [J13], [C16], [C19], [C20], [C25]).
- **Διαδραστικές Τεχνολογίες στις Τέχνες και τον Πολιτισμό:** Μελετώ και αξιοποιώ διαδραστικές τεχνολογίες, με ιδιαίτερη έμφαση στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών και κινούμενης ψηφιακής αναπαράστασης για την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και την ενσωμάτωση καλλιτεχνικών πρακτικών. Εξετάζεται ο τρόπος με τον οποίο τα παιχνίδια και οι τεχνολογίες εμφύχωσης χαρακτήρων μπορούν να αναδείξουν πολιτισμικά στοιχεία, να μεταδώσουν αφηγήσεις που συνδέονται με την ιστορία, την τέχνη και τις παραδόσεις, αλλά και να ενισχύσουν την εμπύθιση και τη

διαδραστικότητα σε εκπαιδευτικά και ψυχαγωγικά περιβάλλοντα ([J5], [J10], [C12], [C15], [C16], [C20], [C24], [C26]).

Χρηματοδοτούμενα Έργα

- **HCI-VR Lab (2023-Σήμερα):** Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος.
- **IMAGINE-MOCAP (2023-Σήμερα, ΕΛΙΔΕΚ):** Ερευνητής (Game Studies, Animation).
- **OPAMA (Σε εξέλιξη, ΣΕΑ):** Ερευνητής.
- **MobiCAVE (2022-2023, ΠΕΠ/EU):** Αναπληρωτής Επ. Υπεύθυνος (VR CAVE).
- **CrossCult (2014-2017, Horizon 2020):** Ερευνητής (Πολιτιστική κληρονομιά).

Κριτής & Επιμελητής σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά & Συνέδρια

Συμμετοχή ως Κριτής σε Επιστημονικά Περιοδικά και Συνέδρια. Έχω πολυετή εμπειρία ως κριτής σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά και συνέδρια, αξιολογώντας άρθρα και ερευνητικές εργασίες που αφορούν στους τομείς των ψηφιακών παιχνιδιών, της εκπαιδευτικής τεχνολογίας, των εμβυθιστικών τεχνολογιών και της διάδρασης ανθρώπου-μηχανής. Συγκεκριμένα, έχω συνεργαστεί με:

Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά:

- IEEE Transactions on Education (ToE), IEEE Access
- Education and Information Technologies (EAIT), Springer
- Behavior and Information Technology (TBIT), Computer Science Education Journal, Computers in Education (JLCE) - Taylor & Francis
- Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH), ACM
- International Journal of Child-Computer Interaction (CCI), Elsevier
- Education Sciences Journal, Sustainability Journal, Virtual Worlds Journal (Topical Advisory Panel), MDPI Applied Sciences, MDPI Education Sciences - MDPI
- Research and Practice in Technology Enhanced Learning (RPTEL) Journal
- Arts & Communication Journal

Διεθνή Συνέδρια:

- EDUCON Conference, EDUNINE Conference, IEEE VR Conference - IEEE
- SIGCSE Symposium, ITiCSE Conference, Designing Interactive Systems (DIS) - ACM
- ecoMEDIAeurope Conference
- European Conference on Games-Based Learning (ECGBL)

Ειδικές Συνεργασίες:

- Frontiers in Educational Psychology (Editor)
- Springer Book Proposals (Κριτής βιβλίων)
- Special Issue Call for Papers - Advances in Transmedia Character Personality Design - Scientific Committee <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/AFIMEC/announcement/view/471>

Εκδοτικά Συμβούλια & Ρόλοι σε Επιστημονικά Περιοδικά

- **Editor, Frontiers – Games for Impact:** <https://www.frontiersin.org/research-topics/57300/video-games-for-impact-design-projects-that-can-change-the-way-we-think>. Ως δημιουργός και editor του ειδικού τεύχους Games for Impact στο περιοδικό Frontiers, επιμελήθηκα τη συλλογή και δημοσίευση άρθρων που εξετάζουν τον τρόπο με τον οποίο τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να επηρεάσουν τις στάσεις και τις συμπεριφορές των παικτών.
- **Associate Editor**, Media Psychology Section, Frontiers in Psychology.
- **Editorial Team**, International Journal of Technology in Education & Science (IJTES).
- **Editorial Board Member**, Metaverse & Education.
- **Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής**, Digital Games in Education.
- **Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής**, Education Mind.
- **Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής**, Science Publishing Group (SGP), Education Journal.
- **Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής**, Science Research Association (SCIREA), Journal of Education.

Ρόλοι σε Επιστημονικά Συνέδρια

- Associate Chair, Works-In-Progress, ACM TEI 2024.
- CHI Play 2023, AC Member.
- DC Track Co-Chair, CHI Greece 2021 and 2023.
- Editor in reviewing work in progress section, CHI-Play 2023.
- Co-Editor, TEI Conference 2024.
- CHI GREECE 2021, 2023, και 2025 Young Researchers Chair μαζί με την Ελ Ράχεμπ.
- Μέλος Οργανωτικής Επιτροπής, Performing Space 2025.
- Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής, 38th International Conference on Computer Animation and Social Agents (CASA 2025).
- Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής, 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο “Ηλεκτρονική Μάθηση και Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι”.
- XARTS 2025 Scientific Committee https://xarts.aegean.gr/index.php/xarts2025_conference_full-program/

Επαγγελματικές Ενώσεις

- DiGRA CEE (Digital Games Research Association: Central and Eastern Europe). At-Large Board Member.
- Μέλος του CHI Greece (Greek Special Interest Group for Computer Human Interaction).
- Μέλος του DiGRA (Digital Games Research Association).
- Μέλος της ACM (Association for Computing Machinery).
- Μέλος του ACM SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques).
- Μέλος του ACM SIGCHI (Special Interest Group for Computer Human Interaction).

- Μέλος του ACM SIGCSE (Special Interest Group for Computer Science Education).
- Μέλος της ASIFA HELLAS (HELLENIC ANIMATION ASSOCIATION).
- Μέλος της IEEE Computer Society.
- Μέλος της CSTA (Computers Science Teachers Association).
- Μέλος του GDA (Game Developers Association of Greece).
- Μέλος του IGDA (International Game Developers Association).

Προσκεκλημένες Διαλέξεις & Ομιλίες

- Παρουσίαση παιχνιδιών εικονική πραγματικότητα με motion capture και επίδειξη του MobiCAVE VR στο Hybrid Conference "Games for Preserving Cultural Heritage" (Ιανουάριος 2025), που διοργανώθηκε από το Uppsala University και την ερευνητική ομάδα Play & Preserve. Στην ομιλία, μου μαζί με τη συνάδελφο μου κα. Α. Αντωνίου, εξερεύνησα τη σχέση μεταξύ ψηφιακών παιχνιδιών και πολιτιστικής κληρονομιάς, παρουσιάζοντας πώς η τεχνολογία VR μπορεί να λειτουργήσει ως γέφυρα ανάμεσα στο παρελθόν και το ψηφιακό μέλλον. <https://www.youtube.com/live/rxU7-c707gs>.
- Στην επιστημονική ημερίδα "Τουρισμός, Μετακινήσεις, και Περιβάλλον: Τεχνολογικές Προκλήσεις και Πρακτικές", που πραγματοποιήθηκε στις 8 Ιουνίου 2023, παρουσίασα το σύστημα Skeleton Tracking και τη χρήση του στα παιχνίδια που αναπτύσσουμε στο Εργαστήριο Επικοινωνίας Ανθρώπου-Μηχανής και Εικονικής Πραγματικότητας (HCI-VR Lab).
- Στην ημερίδα Networking Day του gi-Cluster στις 31 Μαρτίου 2023, παρουσίασα το ερευνητικό έργο του Εργαστηρίου Επικοινωνίας Ανθρώπου-Μηχανής και Εικονικής Πραγματικότητας (HCI-VR Lab), εστιάζοντας στην ανάπτυξη διαδραστικών ψηφιακών παιχνιδιών και εφαρμογών εμβύθισης (VR/AR).
- Προσκεκλημένος ομιλητής σε διαλέξεις στην Ελλάδα και online, με θέμα τα ψηφιακά παιχνίδια, τα περιβάλλοντα εκμάθησης προγραμματισμού και τεχνολογικές εξελίξεις.

Καλλιτεχνικό & Δημιουργικό Έργο

- **The Books of Jacob (2024):** Επιστημονικός & Τεχνικός Σύμβουλος VR. Διεθνής παράσταση σε 7 χώρες.
- **Digital Performance Now (2024):** VR Symposium. Παρουσίαση και εργαστήρια (Ναύπλιο). <https://pda.uop.gr/news/apologistiko-dt-digital-performance-now-vr-symposio>
- **Games Designed for MobiCave (ADAF 2025):** Συμμετοχή στο Athens Digital Arts Festival. <https://hci-vr.dit.uop.gr/games-designed-for-mobicave-adaf-2025/>
- **Brave New World (2023):** Επιστημονικός Σύμβουλος VR. Διεθνής παράσταση (Ελλάδα, Πολωνία, Ουκρανία, Γεωργία).
- **Breaking Off (2024):** Game Design, Επιστημονικός Σύμβουλος VR.
- **Prague Quadrennial (PQ 2023):** Συμμετοχή με την Ελληνική Αποστολή (Έργο: Transient Luminous Events, Arduino programming).

Αναλυτικός Κατάλογος Δημοσιεύσεων

Δημοσιεύσεις σε Περιοδικά με Κριτές (Journals)

- [J17] D. Baltas, A. Kolokotroni, ..., **A. Theodoropoulos**, et al. (2025). IMAGINE Personalities: Augmenting Digital Character Workflows Using Motion Capture, Wearable Sensors, and Live Coding. *Sensors*.
- [J16] A. Antoniou, **A. Theodoropoulos**, et al. (2025). AI-Enabled Cultural Experiences: A Comparison of Narrative Creation Across Different AI Models. *Electronics*, 14(20), 4043.
- [J15] K. El-Raheb, ..., **A. Theodoropoulos**, et al. (2025). Sensing the Inside Out: An Embodied Perspective on Digital Animation Through Motion Capture and Wearables. *Sensors*, 25(7), 2314.
- [J14] Demetroulis, E.A., ..., **Theodoropoulos**, A., et al. (2024). Collaboration Skills and Puzzles: Development of a Performance-Based Assessment. *Education Sciences*, 14(10), 1056.
- [J13] **Theodoropoulos**, A., et al. (2023). Developing an interactive VR CAVE for immersive shared gaming experiences. *Virtual Worlds*, 2(2), 162-181.
- [J12] Demetroulis, E. A., **Theodoropoulos**, A., et al. (2023). Collaboration skills in educational robotics. *Education Sciences*, 13(5), 468.
- [J11] **Theodoropoulos**, A. (2022). Participatory design and participatory debugging. *Int. Journal of Child-Computer Interaction*, 34, 100525.
- [J10] **Theodoropoulos**, A., & Antoniou, A. (2022). VR games in cultural heritage. *Applied Sciences*, 12(17), 8476.
- [J9] **Theodoropoulos**, A., & Lepouras, G. (2022). Game Design, Gender and Personalities in Programming Education. *Frontiers in Computer Science*, 4, 824995.
- [J8] **Theodoropoulos**, A., & Lepouras, G. (2021). Augmented Reality and programming education: A systematic review. *Int. Journal of Child-Computer Interaction*, 100335.
- [J7] Kougioumtzoglou, G., **Theodoropoulos**, A., & Lepouras, G. (2022). Design and development of a game-engine-based simulator specialised on ships evacuation. *IJHFMS*, 7(3-4).
- [J6] Γκάνιος, Α., ..., **Θεοδωρόπουλος**, Α., et al. (2020). Η Εκπαιδευτική Ρομποτική στην Υποστήριξη της Εκπαιδευτικής Διαδικασίας. *Open Schools Journal for Open Science*, 3(6).
- [J5] Pouloupoulos, V., ..., **Theodoropoulos**, A., et al. (2018). The Personality of the Influencers... *Heritage*, 1(2).
- [J4] **Theodoropoulos**, A., et al. (2017). Teacher and student views on educational robotics. *Application and Theory of Computer Technology*, 2(4).
- [J3] **Theodoropoulos**, A., et al. (2017). How do different cognitive styles affect learning programming? *ACM TOCE*, 17(1).
- [J2] **Theodoropoulos**, A., et al. (2016). Students teach students. *Education and Information Technologies*, 21(2).
- [J1] Antoniou A., **Theodoropoulos** A., et al. (2014). Facebook as teaching tool. *Int. Journal of Advances in Social Science and Humanities*, 2(3).

Κεφάλαια σε Συλλογικούς Τόμους (Book Chapters)

- [BC6] Theodoropoulos, A., et al. (2022). A Virtual Ship Evacuation Serious Game. In *GALA 2022*. Springer.
- [BC5] Theodoropoulos, A., et al. (2022). Turtle Heroes: Designing a Serious Game for a VR Interactive Tunnel. In *GALA 2022*. Springer.
- [BC4] Kougioumtzoglou, G., Theodoropoulos, A., et al. (2021). A Guide for the Development of Game-Based Evacuation Simulators. In *ICL 2020*. Springer.
- [BC3] Theodoropoulos, A., et al. (2021). Towards a Framework for Adaptive Gameplay... In *ICL 2020*. Springer.
- [BC2] Theodoropoulos, A., & Lepouras, G. (2020). Digital Game-Based Learning and Computational Thinking... In *Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking*. IGI Global.
- [BC1] Theodoropoulos A., et al. (2020). ATMF: A Student-Centered Framework... In *I3E 2019*. Springer Nature.

Πρακτικά Διεθνών Συνεδρίων με Κριτές (Conference Proceedings)

- [C33] C. Patergiannaki, A. Theodoropoulos (2025). Interpersonal expression of personality across different game genres. *CEEGS 2024*.
- [C32] O. Zestas, A. Theodoropoulos, N. Tselikas (2025). Real-Time Skeleton Tracking for Large-Scale Embodied Interactions in Virtual Environments. *CEEGS 2024*.
- [C31] G. Kougioumtzoglou, ..., A. Theodoropoulos (2025). The Evolution of Women and Gender Representation in computerized RPGs: The Baldur's Gate Paradigm. *DiGRA 2025*.
- [C30] A. Theodoropoulos, M.I. Ntetzonai, Y. Aggelakos (2025). Virtual Memories of Displacement: A Narrative Game in VR Exploring Refugee Stories through Symbolic Interaction. *DiGRA 2025*.
- [C29] A. Theodoropoulos, A. Antoniou, G. Lepouras (2025). Games in Cultural Venues Using Public VR: Designing Motion-Tracked and Story-Driven Experiences. *DiGRA 2025*.
- [C28] V. Kounadi, A. Theodoropoulos, G. Lepouras (2025). AI-Driven NPCs Enhancing Player Challenges and Skill Development in Games. *3rd International Conference of the ACM Greek SIGCHI*.
- [C27] K. El Raheb, A. Theodoropoulos (2025). Extending the Performing Space through Virtual Reality. *Performing Space 2023*.
- [C26] Theodoropoulos, A., et al. (2025). Editorial: Performing Personality in Game Characters. *CEEGS 2024*.
- [C25] Patergiannaki, C., & Theodoropoulos, A. (2025). Immersive Theater and Immersive Technologies. *10ο Διεθνές Συνέδριο για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας*.
- [C24] Xyrafis, G., Theodoropoulos, A., et al. (2025). Using Machine Learning for Facial Emotion Expressiveness Rating. *CEEGS 2024*.
- [C23] Zestas, O., Theodoropoulos, A., et al. (2025). Real-Time Skeleton Tracking... *CEEGS 2024*.
- [C22] Proutsou, D., & Theodoropoulos, A. (2025). Character Design in Video Games. *CEEGS 2024*.
- [C21] Patergiannaki, C., & Theodoropoulos, A. (2025). Interpersonal expression of personality across

different game genres. *CEEGS 2024*.

- [C20] Theodoropoulos, A., et al. (2025). Prometheus Unbound: Embodied Gaming in a VR Cave. *CEEGS 2024*.
- [C19] El Raheb, K., Theodoropoulos, A., et al. (2024). Brave New World... In *2nd 3ai International Symposium*.
- [C18] Theodoropoulos, A., et al. (2024). Pixel Prodigy: Exploring the Role of AI Tools in Game Design. In *2nd 3ai International Symposium*.
- [C17] Theodoropoulos, A., et al. (2024). Beyond the Stage... In *DCAC 2024*.
- [C16] Antoniou, A., Theodoropoulos, A., et al. (2023). Temporality in Cultural Informatics. *ACM Greek SIGCHI*.
- [C15] Diakoumakos, J., Theodoropoulos, A., et al. (2023). Species' Citadel's Timeline. *ACM Greek SIGCHI*.
- [C14] Antoniou, A., Theodoropoulos, A., et al. (2022). Effects of minimum content in cultural informatics. *26th Pan-Hellenic Conference on Informatics*.
- [C13] Theodoropoulos, A., et al. (2022). A virtual ship evacuation serious game. *GALA Conf*.
- [C12] Theodoropoulos, A., et al. (2022). Turtle heroes: designing a serious game for a VR interactive tunnel. *GALA Conf*.
- [C11] Kougioumtzoglou, G., Theodoropoulos, A., et al. (2020). A Guide for the Development of Game-based Evacuation Simulators. *ICL2020*.
- [C10] Theodoropoulos A., et al. (2020). Towards A Framework for Adaptive Gameplay... *ICL2020*.
- [C9] Theodoropoulos, A., et al. (2019). ATMF: A Student-Centered Framework... *Conf. on e-Business, e-Services and e-Society*.
- [C8] Theodoropoulos, A., & Lepouras, G. (2019). Promoting programming learning through European Code Week. *ELOER*.
- [C7] Antoniou, A., ..., Theodoropoulos, A., et al. (2018). The Human Computer Interaction and Virtual Reality Lab. *CIRA@ EuroMed*.
- [C6] Theodoropoulos, A., et al. (2018). Computing in the physical world engages students. *WiPSCE '18*.
- [C5] Theodoropoulos, A., et al. (2016). Educational Robotics in the service of CSE. *WiPSCE '16*.
- [C4] Θεοδωρόπουλος, Α., κ.α. (2016). Το Τμήμα Πληροφορικής... *10ο Πανελλήνιο Συνέδριο Καθηγητών Πληροφορικής*.
- [C3] Theodoropoulos, A., & Lepouras, G. (2016). Alternative teaching methods in Computer Science. *ELOER*.
- [C2] Theodoropoulos, A., et al. (2015). The Little ones, the Big ones and the Code. *7th CIE2015*.
- [C1] Theodoropoulos, A., et al. (2014). Virtual Worlds and eTwinning. *1st PanHellenic eTwinning Conference*.

Διατριβές & Τεχνικές Αναφορές

- [T4] Μεταδιδακτορική Έρευνα (2020): Designing a smart system for identifying personal learning characteristics...
- [T3] Διδακτορική Διατριβή (2017): Framework for the effective implementation of alternative teaching methods for Informatics.
- [T2] Μεταπτυχιακή Εργασία (2010): A study on ICT in the Greek Secondary Education of Arcadia prefecture.
- [T1] Πτυχιακή Εργασία (2004): Το παρόν και το μέλλον της κυψελωτής τηλεφωνίας.
- [TR1] Θεοδωρόπουλος, Α., Λέπουρας, Γ. (2013). Εισαγωγικές Σημειώσεις για τη γλώσσα προγραμματισμού C.

Τεχνικές Δεξιότητες & Γλώσσες

- **Γλώσσες:** Αγγλικά (C2), Γερμανικά (B1).
- **Game Engines:** Unity, Unreal Engine, Godot, Ren'Py.
- **Development:** C/C++, Java, Python, Swift, HTML/JS/PHP.
- **3D & Animation:** Autodesk Maya, Blender, Motion Builder, Adobe Animate.
- **Πιστοποιήσεις:** CompTIA A+, Network+, Security+.