

# Βιογραφικό Σημείωμα

Δρ. Αναστάσιος Δ. Θεοδωρόπουλος

Ελληνική Έκδοση, Φεβρουάριος 2025

# Περιεχόμενα

Προσωπικές Πληροφορίες .....	3
Εκπαίδευση .....	4
Διδακτική Εμπειρία .....	4
◇ Ως Επίκουρος Καθηγητής (επί θητεία) .....	4
◇ Μεταπτυχιακά Προγράμματα .....	5
◇ Ως Συμβασιούχος Διδάσκων .....	5
◇ Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση .....	6
◇ Επιμορφωτής .....	6
◇ Αποσπάσεις σε Πανεπιστήμια .....	6
◇ Μεταδευτεροβάθμια Εκπαίδευση .....	7
Εργασιακή Εμπειρία .....	7
Διοικητική Εμπειρία (ως Επίκουρος Καθηγητής επί θητεία) .....	9
Βασικές Διοικητικές Συμμετοχές .....	9
◇ Νέες Ιστοσελίδες ΠΑΠΕΛ και Τμημάτων .....	9
◇ Πρακτική Άσκηση ΠΑΠΕΛ .....	9
◇ Επιτροπές Διαγωνισμών ΠΑΠΕΛ .....	9
◇ Κοσμητεία της Σχολής Καλών Τεχνών .....	9
◇ Αναθεώρηση & Σχεδιασμός Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών ΤΠΨΤ .....	10
◇ Πιστοποίηση ΠΠΣ του ΤΠΨΤ .....	11
◇ Ιστοσελίδα ΤΠΨΤ .....	12
◇ Κοινωνικά Δίκτυα ΤΠΨΤ .....	12
◇ Κανονισμός Πτυχιακής Εργασίας ΤΠΨΤ .....	12
◇ Εξοπλισμός ΤΠΨΤ .....	13
◇ Λίστα Λογισμικών ΤΠΨΤ .....	13
◇ Κατατακτήριες Εξετάσεις ΤΠΨΤ .....	13
◇ Αξιολογήσεις-Επιτροπές ΤΠΨΤ .....	13
◇ Στατιστικά ΤΠΨΤ .....	13
◇ Ερωτηματολόγια Μαθημάτων & Ακαδημαϊκός Σύμβουλος ΤΠΨΤ .....	14
Διοικητικοί Ρόλοι & Συντονισμός Ερευνητικών και Επιστημονικών Εκδηλώσεων .....	14
◇ Διοργανώσεις ΤΠΨΤ .....	14

◇ Διεθνές Συνέδριο CEEGS 2024.....	14
◇ Εργαστήριο HCI-VR .....	15
◇ Σύστημα Mobi CAVE VR .....	15
Γνώσεις Προγραμματισμού.....	16
Ξένες Γλώσσες .....	16
Επιστημονική – Ερευνητική Δραστηριότητα .....	16
Βραβεία & Διακρίσεις.....	23
Καλλιτεχνική Συμμετοχή & Δημιουργική Δράση σε Ψηφιακές & Διαδραστικές Παραστάσεις.....	23
Συμμετοχή σε Εγκριμένα Χρηματοδοτούμενα Ερευνητικά Προγράμματα .....	24
Διδακτορική – Μεταδιδακτορική Έρευνα.....	25
Επίβλεψη Πτυχιικών Εργασιών (ως Επίκουρος Καθηγητής – επί θητεία).....	26
Επίβλεψη Πτυχιικών Εργασιών (ως συμβασιούχος διδάσκων – Αποσπασμένος Εκπαιδευτικός).....	28
Επίβλεψη Εργασιών Μεταπτυχιακά .....	28
Διδακτορικά .....	28
Επιστημονικές Δημοσιεύσεις.....	29
◇ Περιοδικά με Σύστημα Κριτών.....	29
◇ Κεφάλαια σε Βιβλία .....	30
◇ Πρακτικά σε Συνέδρια με Κρίση.....	30
◇ Διατριβές & Διπλωματικές .....	32
◇ Τεχνικές Αναφορές - Σημειώσεις.....	33

## Προσωπική Δήλωση

Είμαι Επίκουρος Καθηγητής στο **Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών** του **Πανεπιστημίου Πελοποννήσου**, με γνωστικό αντικείμενο την “**Ανάπτυξη Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών και την Εμφύχωση Χαρακτήρων**”. Έχω περισσότερα από 19 χρόνια **διδασκτικής εμπειρίας** σε μαθητές και ενήλικες, σε διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα. Ως εκπαιδευτικός, υιοθετώ την εξής πρακτική: Από τη μια μεριά, βοηθώ τους μαθητές μου να αναπτύξουν απαραίτητες ικανότητες όπως η υπολογιστική σκέψη και να χτίσουν πολύτιμες δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν σε κάθε τομέα της ζωής τους. Από την άλλη, φροντίζω να τους παρέχω ευκαιρίες για αξιοποίηση κριτικής και δημιουργικής σκέψης, ώστε να αναπτύξουν αντανακλαστικά που θα τους βοηθήσουν όχι μόνο να καταλάβουν πώς να εκτελούν μια λειτουργία, αλλά να είναι σε θέση να αιτιολογήσουν και το πώς έφτασαν σε συγκεκριμένες λύσεις. Προσπαθώ λοιπόν, να συν-αξιοποιώ αυτές τις αρχές στην διδασκαλία μου. Είμαι επίσης επιστημονικός συνεργάτης και ερευνητής στους τομείς των ψηφιακών παιχνιδιών και των εμβυθιστικών τεχνολογιών στο **HCI-VR Lab**. Η έρευνά μου επικεντρώνεται στις **ψηφιακά παιχνίδια (Game Studies)**, με έμφαση στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη, την εμπειρία χρήστη/παίκτη, τις τεχνολογίες εμβύθισης (VR/AR), και την εμφύχωση χαρακτήρων. Στόχος μου είναι η αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών ως εργαλεία μάθησης και η ανάπτυξη διαδραστικών περιβαλλόντων που συνδυάζουν δημιουργικότητα, τέχνες και καινοτόμες τεχνολογίες. Έχω συμμετάσχει σε διεθνείς και εθνικούς διαγωνισμούς σχεδιασμού και ανάπτυξης παιχνιδιών, λαμβάνοντας βραβεία για εκπαιδευτικά έργα, ενώ ως Εθνικός Πρεσβευτής της **EU Code Week**, προωθώ τη χρήση των παιχνιδιών στον προγραμματισμό. Έχω επίσης επιβλέψει διπλωματικές εργασίες σε αντικείμενα όπως η εμφύχωση χαρακτήρων και η ανάπτυξη παιχνιδιών με εργαλεία όπως Unity, Ren'Py, Godot και Maya. Τα τελευταία χρόνια, η έρευνά μου έχει ενταχθεί σε εθνικά και ευρωπαϊκά προγράμματα που εξετάζουν τη διασύνδεση παιχνιδιών με τις τέχνες και τον πολιτισμό.

## Προσωπικές Πληροφορίες

- Ημερομηνία Γέννησης: 07 Ιουνίου 1978
- Τόπος Γέννησης: Τρίπολη, Πελοπόννησος, Ελλάδα
- Οικογενειακή Κατάσταση: Έγγαμος, δύο παιδιά
- Προσωπική Ιστοσελίδα: <https://users.uop.gr/~ttheodor>
- Επικοινωνία: [ttheodor@uop.gr](mailto:ttheodor@uop.gr), [tt@sch.gr](mailto:tt@sch.gr)
- Διαδικτυακά Προφίλ:
  - <http://www.linkedin.com/in/anatheodor>, Δραστηριότητες και ενδιαφέροντα στον χώρο των Ψηφιακών Παιχνιδιών, των Τεχνολογιών Εμβύθισης, και της Εκπαίδευσης.
  - <http://www.twitter.com/anatheodor>, και <https://discord.com/channels/anatheodor>, Σχόλια για Ψηφιακά Παιχνίδια, την προώθηση της υπολογιστικής σκέψης μέσω προγραμματισμού, και τις Ψηφιακές Τέχνες.

## Εκπαίδευση

### 2020 - Postdoc

- Περάτωση Μεταδιδακτορικής Έρευνας στο τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου στο εργαστήριο Διάδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή και Εικονικής Πραγματικότητας, στην περιοχή των Ψηφιακών Παιχνιδιών, με θέμα «Designing a smart system for identifying personal learning characteristics in digital games that promote Computational Thinking».

### 2017 - PhD

- Διδακτορικό δίπλωμα (PhD) στο γνωστικό πεδίο της Διάδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή και την περιοχή της Διδακτικής της Πληροφορικής, από το τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, με τίτλο διατριβής «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 (MSc) στην Πληροφορική, από το Computing and Engineering School του Πανεπιστημίου Δυτικής Σκωτίας (University of the West of Scotland, UWS). Τίτλος διπλωματικής εργασίας «A study on ICT in the Greek Secondary Education of Arcadia prefecture».

### 2004 - BSc

- Βασικό πτυχίο (BSc) «Μηχανικός Αυτοματισμού», Σχολή Τεχνολογιών Εφαρμογών του τμήματος Αυτοματισμού του ΑΤΕΙ Πειραιά (νυν Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής). Τίτλος διπλωματικής εργασίας «Το παρόν και το μέλλον της κυψελωτής τηλεφωνίας».

## Διδακτική Εμπειρία

### ◊ Ως Επίκουρος Καθηγητής (επί θητεία)

### 2022 – Σήμερα

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου - Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών, Ναύπλιο | Επίκουρος Καθηγητής

- **Διδασκαλία και ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού** σε μαθήματα που εστιάζουν στις σύγχρονες πτυχές των ψηφιακών τεχνών και της τεχνολογίας. Έχω δημιουργήσει εξ ολοκλήρου το εκπαιδευτικό υλικό, σχεδιάζοντας τη διδακτική προσέγγιση και τις πρακτικές εφαρμογές για τα εξής μαθήματα:
  - **Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών** – <https://eclass.uop.gr/courses/2858/>  
Εισαγωγή στις αρχές σχεδιασμού και ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών, εστιάζοντας σε μηχανισμούς gameplay, αφηγηματικές τεχνικές και πρακτική εφαρμογή μέσω Unity και Ren'Py.
  - **Άνθρωπος & Μηχανή** – <https://eclass.uop.gr/courses/513/>  
Εμβάθυνση στις αρχές της Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή (HCI), με έμφαση στον σχεδιασμό φιλικών προς τον χρήστη διεπαφών και διαδραστικών περιβαλλόντων.
  - **Εικονική Πραγματικότητα** – <https://eclass.uop.gr/courses/1434/>  
Ανάλυση και υλοποίηση εμβυθιστικών εφαρμογών με χρήση τεχνολογιών VR, τόσο σε παιχνίδια όσο και σε καλλιτεχνικές δημιουργίες, με έμφαση στη διάδραση και την αφήγηση.

- **Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων I** – <https://eclass.uop.gr/courses/3829/>  
Εισαγωγή στις βασικές αρχές του animation και της εμφύχωσης χαρακτήρων, με έμφαση στο 2D animation, το storyboarding και τις τεχνικές αφήγησης μέσω κίνησης.
- **Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων II** – <https://eclass.uop.gr/courses/2859/>  
Εμβάθυνση στις προηγμένες τεχνικές εμφύχωσης χαρακτήρων, με έμφαση στο 3D animation, στην έκφραση προσώπου, την κίνηση και την ενσωμάτωση τους σε ψηφιακά παιχνίδια και διαδραστικά περιβάλλοντα.

#### ◊ Μεταπτυχιακά Προγράμματα

**2024-2025**

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου – Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, ΠΜΣ «Επιστήμη Υπολογιστών» | Διδάσκων - *Μάθημα: Ανάπτυξη Περιεχομένου Εφαρμογών & Παιχνιδιών*

- Διδασκαλία και ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος σπουδών «Επιστήμη Υπολογιστών», με έμφαση στην ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου.
  - Διδασκαλία και ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος σπουδών «Επιστήμη Υπολογιστών», με έμφαση στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.
  - Το μάθημα εξετάζει τη διαδικασία ανάπτυξης διαδραστικών εφαρμογών και ψηφιακών παιχνιδιών, αξιοποιώντας σύγχρονες τεχνολογίες και εργαλεία ανάπτυξης.
  - Ανάλυση θεμελιωδών αρχών σχεδιασμού εμπειρίας χρήστη, αφηγηματικών τεχνικών και μηχανισμών παιχνιδιού, με πρακτική εφαρμογή μέσω game engines και interactive media frameworks.

**2024-2025**

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου – Τμήμα Θεατρικών Σπουδών, ΠΜΣ «Δημιουργική Γραφή, Θέατρο και Πολιτιστικές Βιομηχανίες: Καλλιτεχνικές, ερευνητικές και παιδαγωγικές εφαρμογές» | Διδάσκων (Διαλέξεις)

- Παρουσίαση δύο διαλέξεων στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος, με επίκεντρο την Τεχνητή Νοημοσύνη και τη δημιουργική γραφή.
  - Εισαγωγή στην Τεχνητή Νοημοσύνη: Θεμελιώδεις αρχές, τρόπος λειτουργίας, περιορισμοί και προοπτικές της AI, με έμφαση στις εφαρμογές της στις πολιτιστικές βιομηχανίες.
  - Πειραματισμοί στη λογοτεχνική γραφή με AI: Εξερεύνηση εργαλείων και τεχνικών για τη δημιουργία ποιημάτων, μυθιστορημάτων και θεατρικών έργων μέσω αλγορίθμων και μοντέλων τεχνητής νοημοσύνης.

#### ◊ Ως Συμβασιούχος Διδάσκων

**2019 – 2021**

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου - Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών, Ναύπλιο | Ακαδημαϊκός Υπότροφος

- Αυτόνομη διδασκαλία και ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού στο πλαίσιο του προγράμματος «Απόκτηση ακαδημαϊκής διδακτικής εμπειρίας σε νέους επιστήμονες κατόχους διδακτορικού». Δημιούργησα εξ ολοκλήρου το εκπαιδευτικό υλικό, σχεδίασα τη διδακτική προσέγγιση και ανέπτυξα τις ψηφιακές πλατφόρμες για τα μαθήματα:

- **Εισαγωγή στην Τεχνολογία** – <https://eclass.uop.gr/courses/301/>  
Παρουσιάζει βασικές έννοιες της τεχνολογίας, της πληροφορικής, των υπολογιστικών συστημάτων και των ψηφιακών τεχνών, προσφέροντας στους φοιτητές μια εισαγωγική θεμελίωση στις θεματικές που θα συναντήσουν στις σπουδές τους.
- **Άνθρωπος & Μηχανή** – <https://eclass.uop.gr/courses/513/>  
Εστιάζει στη σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση διαδραστικών συστημάτων που υποστηρίζουν ανθρώπινες δραστηριότητες, με έμφαση στις τέχνες και τη σχέση ανθρώπου-μηχανής.
- **Εικονική Πραγματικότητα I** – <https://eclass.uop.gr/courses/1434/>  
Εξετάζει τις τεχνολογίες Εικονικής Πραγματικότητας (ΕΠ), τα εικονικά περιβάλλοντα και τις μεθόδους διάδρασης, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στις εφαρμογές στις ψηφιακές τέχνες και στο λογισμικό.
- **Εισαγωγή στις Ιδιοκατασκευές** – <https://eclass.uop.gr/courses/2599/>  
Παρουσιάζει τις βασικές αρχές των ιδιοκατασκευών ψηφιακού περιεχομένου με χρήση μικροελεγκτών (Arduino), αισθητήρων και διαδραστικών εφαρμογών, με έμφαση στις εφαρμογές στο Internet of Things (IoT) και την performance art.
- **Επιμέλεια Ψηφιακών Εκθέσεων και Εικονική Πραγματικότητα** – <https://eclass.uop.gr/courses/2600/>  
Εξετάζει τον σχεδιασμό, την υλοποίηση και την αξιολόγηση ψηφιακών εκθέσεων με καινοτόμες τεχνολογίες όπως η Εικονική Πραγματικότητα (ΕΠ), προσφέροντας στους φοιτητές πρακτικές δεξιότητες για την επιμέλεια εικονικών εκθέσεων.

#### ◇ Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

2005 – 2021

Υπουργείο Παιδείας - Ελλάδα | Μόνιμος Εκπαιδευτικός Πληροφορικής

- Διδασκαλία μαθημάτων Πληροφορικής, σε δημόσια σχολεία της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, στην διεύθυνση Αρκαδίας.

#### ◇ Επιμορφωτής

2020 – 2021

Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο | Επιμορφωτής Πληροφορικής

- Υλοποίηση σύγχρονης και ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης εκπαιδευτικών Πληροφορικής (ΠΕ86), στα πλαίσια του έργου ο έργου "Γαχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (ολιστική προσέγγιση)".

2018 – 2019

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου - ΠΑΚΕ | Επιμορφωτής Πληροφορικής

- Επιμορφωτικό έργο σε καθηγητές Πληροφορικής (δια ζώσης και εξ αποστάσεως) οι οποίοι στην συνέχεια θα δράσουν ως επιμορφωτές εκπαιδευτικών Πληροφορικής σε όλη την Ελλάδα, στα πλαίσια του έργου «Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη». Αντικείμενα: Ψηφιακά Παιχνίδια (ανάπτυξη και περιβάλλοντα) και Διαγωνισμοί και Ολυμπιάδες Πληροφορικής.

#### ◇ Αποσπάσεις σε Πανεπιστήμια

## 2019 – 2020

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου | Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Τρίπολη | Αποσπασμένος Εκπαιδευτικός Πληροφορικής

- Εργαστηριακό Έργο στα μαθήματα: Προγραμματισμός Ι, Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός, Διάδραση Ανθρώπου-Μηχανής, Συν-επίβλεψη διπλωματικών εργασιών με θεματολογία τα Ψηφιακά Παιχνίδια.

## 2012 & 2016

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου | Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Τρίπολη | Αποσπασμένος Εκπαιδευτικός Πληροφορικής

- Αποσπασμένος Εκπαιδευτικός Πληροφορικής (Σεπτ. 2012 - Αυγ. 2013 & Σεπτ. 2015 - Αυγ. 2016) με εργαστηριακό έργο στα μαθήματα: Εισαγωγή στην Επιστήμη της Πληροφορικής και των Τηλεπικοινωνιών, Προγραμματισμός Ι, Προγραμματισμός ΙΙ, Διάδραση Ανθρώπου-Μηχανής και Εικονική Πραγματικότητα. Επιπλέον, μέλος της διοργανωτικής επιτροπής της «Έκθεσης του CERN» στην Τρίπολη (<http://cern-expro.uop.gr/>) με συντονισμό δεκάδων εκπαιδευτικών επισκέψεων από σχολικές μονάδες της περιφέρειας Πελοποννήσου.

### ◊ Μεταδευτεροβάθμια Εκπαίδευση

## 2004 – 2006

Υπουργείο Παιδείας – Δημόσια ΙΕΚ | Ωρομίσθιος Εκπαιδευτικός Πληροφορικής

- Εκπαιδευτής στη μετα-δευτεροβάθμια εκπαίδευση, σε δημόσια Ι.Ε.Κ (στην Αττική) στις παρακάτω ειδικότητες και μαθήματα: Τεχνικός Αερίων Καυσίμων: Όργανα Μέτρησης Αυτοματισμού και Ελέγχου, ΙΕΚ Αγ. Δημητρίου // Τεχνικός Αυτοματισμών: Βιομηχανικά Ηλεκτρονικά, Αυτοματοποιημένες Εγκαταστάσεις, ΙΕΚ Ηλιούπολης // Τεχνικός Τεχνολογίας Internet: Λειτουργικά Συστήματα (Ι&ΙΙ), ΙΕΚ Αργυρούπολης // Τεχνικός Τεχνολογίας Internet: Εισαγωγή στην Πληροφορική, ΙΕΚ Γλυφάδας // Τεχνικός Συστημάτων Η/Υ: Επικοινωνίες Δεδομένων / Τεχνολογίες, Αρχές Συντήρησης Υπολογιστών, Διαθεματική Εργασία, ΙΕΚ Αργυρούπολης // Τεχνικός Δικτύων Η/Υ: Τηλεπικοινωνίες, Ηλεκτρονικές και Ψηφιακές Μετρήσεις, ΙΕΚ Γλυφάδας.

## Εργασιακή Εμπειρία

### 2017 – 2019

Υπουργείο Παιδείας – 59ο Βαθμολογικό Κέντρο Πανελλαδικών Εξετάσεων | Συντονιστής Πληροφορικής

- Μέλος της κεντρικής επιτροπής εξετάσεων του 59<sup>ου</sup> Βαθμολογικού Κέντρου με έδρα την Τρίπολη και συντονιστής των εκπαιδευτικών Πληροφορικής (ΠΕ86) για το πανελλαδικώς εξεταζόμενο μάθημα Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον.

### 2010 – 2012

Υπουργείο Παιδείας – Κέντρο Πληροφορικής και Νέων Τεχνολογιών | Εκπαιδευτικός Πληροφορικής



- Τεχνικός Υπεύθυνος του ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ., νομός Αρκαδίας Τεχνική υποστήριξη για τις υποδομές νέων τεχνολογιών σε κάθε σχολείο Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Αρκαδία. Όσον αφορά την υποστήριξη των διοικητικών δομών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης Αρκαδίας αναφέρονται ενδεικτικά τα εξής: δημιουργία portal Δ.Δ.Ε. Αρκαδίας, αλλαγή του τηλεφωνικού κέντρου της διεύθυνσης, εγκατάσταση File Server για ανταλλαγή αρχείων και ηλεκτρονική ενδοεπικοινωνία των υπαλλήλων της διεύθυνσης, δημιουργία εφαρμογής Ηλεκτρονικού Πρακτικού της Δ.Δ.Ε Αρκαδίας, δημιουργία εφαρμογής μισθοδοσίας.

## 2005 – 2006

TIM Ελλάς Τηλεπικοινωνίες, Αθήνα | Human Resources, Quality & Security

- Υποστήριξη στη διαχείριση δεδομένων προσωπικού μέσω εξειδικευμένων συστημάτων HRIS (Human Resources Information Systems).
- Συμμετοχή σε διαδικασίες ελέγχου ποιότητας και ασφάλειας, με έμφαση στη διαχείριση δεδομένων και την ανάπτυξη αναφορών για τη συμμόρφωση με εσωτερικές και εξωτερικές απαιτήσεις.
- Παραμετροποίηση λογισμικών για την αυτοματοποίηση διαδικασιών HR και τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας του τμήματος.

## 2004 – 2005

Daltec AE, Αθήνα | Τεχνικός-Προγραμματιστής ηλεκτρονικών μηχανημάτων

- Εγκατάσταση, συντήρηση και προγραμματισμός λογισμικού (firmware & software) σε εξειδικευμένα μηχανήματα επιγραφοποιίας και ψηφιακών εκτυπώσεων, όπως Routers, Laser Systems και Plotters.
- Ανάπτυξη και παραμετροποίηση λογισμικών για τη βελτιστοποίηση της λειτουργίας και της διασύνδεσης των μηχανημάτων με άλλες συσκευές και δίκτυα.
- Υποστήριξη και αναβάθμιση συστημάτων για την κάλυψη εξειδικευμένων απαιτήσεων των πελατών.

## 2004 – 2005

Ολυμπιακοί και Παραολυμπιακοί αγώνες, ΑΘΗΝΑ 2004 | Μηχανικός Πληροφορικής

- Υπεύθυνος για τη σωστή λειτουργία του δικτύου Η/Υ “Admin” και την εγκατάσταση, διαχείριση και παραμετροποίηση συστημάτων δικτύου και ασφάλειας σε δύο venues στις εγκαταστάσεις του Ελληνικού (HEL/HEF).
- Ανάπτυξη και προσαρμογή αυτοματοποιημένων λύσεων διαχείρισης για τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας στην παρακολούθηση και λειτουργία των συστημάτων κατά τη διάρκεια των Αγώνων.
- Διαχείριση και παραμετροποίηση λογισμικού για την ασφάλεια των δεδομένων, την υποστήριξη κρίσιμων λειτουργιών και την επίβλεψη των τεχνολογικών αναγκών πριν, κατά τη διάρκεια και μετά την ολοκλήρωση των Αγώνων.
- Υποστήριξη της ομάδας ανάπτυξης με εργαλεία αυτοματοποίησης για την επίλυση τεχνικών ζητημάτων σε πραγματικό χρόνο.

## Διοικητική Εμπειρία (ως Επίκουρος Καθηγητής επί Θητεία)

Διαθέτω εκτενή εμπειρία σε διοικητικές και ακαδημαϊκές επιτροπές, συμβάλλοντας ενεργά στη διαμόρφωση και βελτίωση του εκπαιδευτικού και ερευνητικού περιβάλλοντος. Ως μέλος ΔΕΠ, συμμετέχω σε πολλαπλές διοικητικές επιτροπές του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, υποστηρίζοντας την ανάπτυξη του Τμήματος Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών (ΤΠΨΤ), τόσο σε επίπεδο σπουδών όσο και σε οργανωτικές και τεχνικές διαδικασίες.

### Βασικές Διοικητικές Συμμετοχές

#### ◇ Νέες Ιστοσελίδες ΠΑΠΕΛ και Τμημάτων

Ως μέλος της επιτροπής παρακολούθησης του έργου αναβάθμισης των ιστοσελίδων των 22 τμημάτων του Πανεπιστημίου και του ιδρυματικού site:

- Συμμετείχα στην παρακολούθηση και αξιολόγηση της προόδου του έργου μαζί με τους συναδέλφους κο Πλατή Ν. και κο Τσιωτάκη Π. (διάρκεια: 1 έτος).
- Διασφάλισα ότι οι αναγκαίες αναβαθμίσεις πραγματοποιούνταν σύμφωνα με τις τεχνικές απαιτήσεις και τις ανάγκες των χρηστών.
- Συνέβαλα στον σχεδιασμό, την υλοποίηση και την παρακολούθηση της αποτελεσματικότητας των νέων ιστοσελίδων, βελτιώνοντας την εμπειρία χρήστη για φοιτητές, καθηγητές και το ευρύτερο κοινό.

#### ◇ Πρακτική Άσκηση ΠΑΠΕΛ

Αναπληρωματικό μέλος της επιτροπής πρακτικής άσκησης:

- Παρακολούθηση και το συντονισμό των πρακτικών ασκήσεων των φοιτητών.
- Τη διασφάλιση της ομαλής εφαρμογής του προγράμματος.

#### ◇ Επιτροπές Διαγωνισμών ΠΑΠΕΛ

Μέλος επιτροπών διενέργειας, αξιολόγησης, ενστάσεων και παραλαβής διαγωνισμών, συμβάλλοντας στην:

- Διασφάλιση διαφάνειας και αντικειμενικότητας.
- Ορθή διαδικασία υλοποίησης έργων του Ιδρύματος.

#### ◇ Κοσμητεία της Σχολής Καλών Τεχνών

Από το ακαδημαϊκό έτος 2024-2025, είμαι μέλος της Κοσμητείας της Σχολής Καλών Τεχνών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Στο πλαίσιο αυτό:

- Συμβάλλω στη στρατηγική ανάπτυξη και τον ακαδημαϊκό σχεδιασμό της Σχολής.
- Συμμετέχω στη διαμόρφωση πολιτικών για την εκπαίδευση, την έρευνα και τη διασύνδεση με την καλλιτεχνική κοινότητα.
- Συμμετέχω στην διατμηματική επιτροπή διαμόρφωσης του κτηρίου Καπναποθηκών όπου θα μεταστεγαστούν τα τμήματα της Σχολής. υμμετέχω στην διατμηματική επιτροπή διαμόρφωσης του κτηρίου Καπναποθηκών, όπου θα μεταστεγαστούν τα Τμήματα της Σχολής, με αρμοδιότητες που περιλαμβάνουν:

- Την καταγραφή των αναγκών των δύο Τμημάτων σε χώρους διδασκαλίας, καλλιτεχνικών εργαστηρίων και παρουσιάσεων.
- Την εκπόνηση σχεδίου κατανομής των εσωτερικών χώρων του κτηρίου σύμφωνα με τις εκπαιδευτικές και καλλιτεχνικές ανάγκες.
- Τη διαμόρφωση και αξιοποίηση του περιβάλλοντος χώρου του κτηρίου.
- Το συντονισμό με τη Διεύθυνση Τεχνικών Υπηρεσιών του Πανεπιστημίου για την έγκριση και υλοποίηση των απαραίτητων τροποποιήσεων.
- Την παρακολούθηση της προόδου των εργασιών, ώστε να διασφαλιστεί η ομαλή και έγκαιρη μετάβαση των Τμημάτων στο νέο χώρο.

#### ◇ Αναθεώρηση & Σχεδιασμός Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών ΤΠΨΤ

- Ως μέλος της **τριμελούς επιτροπής** για τον Οδηγό Σπουδών του Τμήματος Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών (ΤΠΨΤ), έχω διαδραματίσει **κεντρικό** ρόλο στη διαμόρφωση, αναθεώρηση και βελτίωση του Προγράμματος Προπτυχιακών Σπουδών (ΠΠΣ) κατά τα ακαδημαϊκά έτη 2022-2023, 2023-2024 και 2024-2025. Η περίοδος αυτή ήταν ιδιαίτερα κρίσιμη, καθώς το Τμήμα, έχοντας πλέον μόνιμα μέλη ΔΕΠ, έπρεπε να οργανώσει και να θέσει νέες δομές από την αρχή, με στόχο τη δημιουργία ενός σύγχρονου, **φοιτητοκεντρικού** και **διεπιστημονικού** προγράμματος σπουδών. Η αναθεώρηση του ΠΠΣ υπήρξε μια συστηματική και πολυεπίπεδη διαδικασία, στην οποία έχω συμβάλει ουσιαστικά, συντονίζοντας και διαμορφώνοντας στρατηγικά τις αλλαγές του προγράμματος. Ο σχεδιασμός των τροποποιήσεων στηρίχθηκε σε ανάλυση δεδομένων (αξιολόγηση φοιτητών, συγκριτική αξιολόγηση με άλλα ιδρύματα, ανάγκες της αγοράς εργασίας, συναντήσεις με ειδικούς σύμβουλους του ΠΠΣ, Διεθνείς εκπαιδευτικές πρακτικές στις Παραστατικές και Ψηφιακές Τέχνες) και στη διαρκή βελτίωση της εκπαιδευτικής εμπειρίας. Συγκεκριμένα, οι αλλαγές στο ΠΠΣ περιλάμβαναν:
  - Αναδιάρθρωση της **δομής** του προγράμματος σπουδών, με εισαγωγή, κατάργηση και αναδιαμόρφωση μαθημάτων ώστε να διασφαλιστεί η συνοχή και η προοδευτικότητα της μάθησης.
  - Αναθεώρηση **μαθησιακών στόχων** και **περιεχομένων** μαθημάτων, λαμβάνοντας υπόψη τις εξελίξεις στις Παραστατικές και Ψηφιακές Τέχνες και την ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών.
  - Ενίσχυση του πρακτικού και εφαρμοσμένου χαρακτήρα των σπουδών, με περισσότερα εργαστηριακά μαθήματα, project-based learning και συνδέσεις με τη βιομηχανία.
  - Ανακατανομή **πιστωτικών μονάδων (ECTS)** ώστε να υπάρχει ισορροπημένος φόρτος εργασίας ανά εξάμηνο.
  - Ενσωμάτωση των συστάσεων **αξιολόγησης**, διασφαλίζοντας ότι το πρόγραμμα πληροί τα διεθνή ακαδημαϊκά πρότυπα.
  - Αναπροσαρμογή της **κατανομής διδασκαλίας** μεταξύ των διδασκόντων, με στόχο τη βέλτιστη αξιοποίηση των ειδικότητων των μελών ΔΕΠ.
  - Επιπλέον, έχω διαδραματίσει κεντρικό ρόλο στη διαδικασία **έγκρισης και πιστοποίησης** του ΠΠΣ, συντονίζοντας τη συλλογή και ανάλυση δεδομένων, τη συγγραφή εισηγήσεων και την τεκμηρίωση των αλλαγών που προτείνονται κάθε χρόνο. Σε συνεργασία με τη ΜΟ.ΔΙ.Π. του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου και τις διοικητικές υπηρεσίες, διασφαλίζω ότι το ΠΠΣ ευθυγραμμίζεται με τις προδιαγραφές ποιότητας και τις διεθνείς καλές πρακτικές στην ανώτατη εκπαίδευση. Η διαρκής αυτή αναθεώρηση του ΠΠΣ έχει διαμορφώσει το ΤΠΨΤ ως ένα σύγχρονο, καινοτόμο και ακαδημαϊκά

ανταγωνιστικό τμήμα, εξοπλίζοντας τους φοιτητές με δυνατές θεωρητικές βάσεις και ισχυρά τεχνικά εφόδια για τη σταδιοδρομία τους στον χώρο των Ψηφιακών Τεχνών, της Παραστατικής Τέχνης και της δημιουργικής βιομηχανίας.

- Ένας από τους βασικούς τομείς ήταν η επίβλεψη και καθοδήγηση της διαδικασίας δημιουργίας των **Αναλυτικών Περιγραμμάτων Μαθημάτων**. Η εργασία αυτή περιλάμβανε καθορισμό σαφών μαθησιακών αποτελεσμάτων σύμφωνα με τις βέλτιστες εκπαιδευτικές πρακτικές και τις ανάγκες της αγοράς εργασίας - Δομή και αλληλουχία των μαθημάτων, ώστε να υποστηρίζουν σταδιακά την εξειδίκευση των φοιτητών - Εξασφάλιση διαφάνειας και ομοιογένειας μεταξύ των μαθημάτων, ώστε το πρόγραμμα να είναι ευέλικτο και προσαρμοσμένο στις ακαδημαϊκές και επαγγελματικές απαιτήσεις.
- Συγγραφή και διαμόρφωση του **Οδηγού Μεταβατικών Διατάξεων Μαθημάτων του ΤΠΨΤ**, ο οποίος παρέχει σαφείς οδηγίες για τους φοιτητές που εισήχθησαν το 2019, 2020 και 2021 σχετικά με τις αλλαγές στο πρόγραμμα σπουδών. Ο οδηγός περιγράφει τις διατάξεις που διασφαλίζουν την ομαλή προσαρμογή τους στο αναθεωρημένο ΠΠΣ, καθορίζοντας την αντιστοιχία νέων και παλαιότερων μαθημάτων, τυχόν εξαιρέσεις και ειδικές ρυθμίσεις. Επιπλέον, αποτελεί ένα δυναμικό έγγραφο, το οποίο ανανεώνεται όποτε κρίνεται απαραίτητο από την Επιτροπή Προγράμματος Σπουδών, ώστε να ανταποκρίνεται στις εξελίξεις του προγράμματος και στις ανάγκες των φοιτητών. Η σύνταξη του οδηγού είχε ιδιαίτερη σημασία για τη διασφάλιση της ακαδημαϊκής **συνέχειας** και την εύρυθμη φοίτηση των φοιτητών που επηρεάζονται από τις τροποποιήσεις του ΠΠΣ. <https://pda.uop.gr/odigos-metabatikon-diataxeon-mathimatou>
- Συγγραφή και ανάπτυξη του **'Οδηγού Μαθημάτων Ψηφιακών Δεξιοτήτων'**, σε συνεργασία με το συνάδελφο Β. Ψαρρά, ο οποίος περιλαμβάνει τη λίστα των μαθημάτων από το Πρόγραμμα ΠΠΣ του ΤΠΨΤ που σχετίζονται με την Πιστοποίηση Ψηφιακών Δεξιοτήτων (ΠΨΔ). Ο οδηγός συνδυάζει το καλλιτεχνικό και το τεχνολογικό στοιχείο, περιλαμβάνοντας μαθήματα από όλα τα έτη σπουδών του Τμήματος. <https://pda.uop.gr/odigos-mathimatou-psifiakon-dexiotiton>
- Επιμελήθηκα, μαζί με την Επιτροπή Σπουδών, τη δημιουργία του **Παραρτήματος Διπλώματος** του ΤΠΨΤ σε ελληνικά και αγγλικά, διασφαλίζοντας την ακριβή αποτύπωση των προσόντων των αποφοίτων σύμφωνα με τα διεθνή ακαδημαϊκά πρότυπα.
- Δημιουργία και διαμόρφωση του **Οδηγού Περάτωσης Σπουδών** του ΤΠΨΤ. Ο οδηγός περιλαμβάνει πίνακες μαθημάτων με τις αντίστοιχες αντιστοιχίσεις, διευκολύνοντας την παρακολούθηση της διαδικασίας ολοκλήρωσης των σπουδών για τους φοιτητές του Τμήματος. Επίσης, σε συνεργασία με τη Γραμματεία, πραγματοποιείτε ως τώρα ο έλεγχος των περατώσεων σπουδών που οδήγησαν στους πρώτους απόφοιτους του ΤΠΨΤ (ο οδηγός βρίσκεται [εδώ](#)).

Η **συστηματική αναθεώρηση** του ΠΠΣ (<https://pda.uop.gr/odigos-spydon>) έχει μετατρέψει το ΤΠΨΤ σε ένα σύγχρονο, καινοτόμο και ανταγωνιστικό ακαδημαϊκό τμήμα, προσφέροντας στους φοιτητές ισχυρές θεωρητικές βάσεις και τεχνικές δεξιότητες για μια επιτυχημένη σταδιοδρομία στις Ψηφιακές και Παραστατικές Τέχνες, καθώς και στη δημιουργική βιομηχανία.

#### ◇ Πιστοποίηση ΠΠΣ του ΤΠΨΤ

- Έχω διαδραματίσει κεντρικό ρόλο στη διαδικασία πιστοποίησης του Προγράμματος Προπτυχιακών Σπουδών (ΠΠΣ) του Τμήματος Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών (ΤΠΨΤ), μια πολύμηνη και απαιτητική εργασία που βρίσκεται σε εξέλιξη. Συμμετείχα ενεργά στη διαμόρφωση, τεκμηρίωση και οργάνωση του φακέλου πιστοποίησης, εξασφαλίζοντας ότι το πρόγραμμα πληροί τα υψηλά ακαδημαϊκά πρότυπα και ανταποκρίνεται

στις ανάγκες των φοιτητών και της αγοράς εργασίας. Ο φάκελος πιστοποίησης, στον οποίο έχω συνεισφέρει καθοριστικά, περιλαμβάνει:

- Στρατηγικό και Επιχειρησιακό Σχέδιο Τετραετίας, με στόχους ανάπτυξης του προγράμματος.
- Πολιτικές ποιότητας και φοιτητοκεντρική μάθηση, προσαρμοσμένες στις σύγχρονες διδακτικές μεθόδους.
- Αξιολόγηση διδακτικού προσωπικού και μαθησιακών πόρων, με τεκμηριωμένες διαδικασίες διασφάλισης ποιότητας.
- Ανάλυση αγοράς εργασίας και απορρόφησης αποφοίτων, για τη σύνδεση του προγράμματος με τις επαγγελματικές προοπτικές.
- Δημόσια πληροφόρηση και εσωτερική αξιολόγηση, διασφαλίζοντας διαφάνεια και συνεχή βελτίωση.

Η εργασία μου επικεντρώθηκε στη σύνταξη και οργάνωση των κρίσιμων ενοτήτων της Έκθεσης Πιστοποίησης, που καλύπτει θέματα στρατηγικής, φοιτητοκεντρικής μάθησης, ποιότητας διδασκαλίας και αξιολόγησης. Ο στόχος είναι η αναγνώριση του ΤΠΨΤ ως πρότυπου ακαδημαϊκού ιδρύματος στον τομέα των Ψηφιακών και Παραστατικών Τεχνών.

#### ◇ **Ιστοσελίδα ΤΠΨΤ**

- Έχω συμβάλει ενεργά στη διαμόρφωση και ανάπτυξη της Ιστοσελίδας του ΤΠΨΤ (με τους συναδέλφους κ. Β. Ψαρρά, κ. Ν. Βασιλόπουλο καθώς και την κα. Μ. Βαρσαμοπούλου (για την επιμέλεια των Αγγλικών στοιχείων της ιστοσελίδας). Στην αρμοδιότητά μου περιλαμβάνεται η συνεισφορά στη σχεδίαση και στην ανανέωση του περιεχομένου της ιστοσελίδας σε συνεργασία με την αρμόδια επιτροπή, διασφαλίζοντας ότι αντανακλά τις σύγχρονες ανάγκες του τμήματος και παρέχει έγκαιρη και ακριβή πληροφορία για το πρόγραμμα σπουδών, τις ερευνητικές δραστηριότητες, καθώς και τις εκδηλώσεις του τμήματος. Ακαδημαϊκά έτη 2019-2020, 2020-2021, 2021-2022, 2022-2023 και 2024-2025.

#### ◇ **Κοινωνικά Δίκτυα ΤΠΨΤ**

- Δημιουργία, συντήρηση και διαχείριση της διαδικτυακής παρουσίας του ΤΠΨΤ από το 2019 έως σήμερα, σε συνεργασία με το συνάδελφο κ. Β. Ψαρρά, ο οποίος έχει αναλάβει τον κύριο ρόλο στην υλοποίηση και την ανανέωση του περιεχομένου. Η διαδικτυακή παρουσία περιλαμβάνει την επίσημη ιστοσελίδα του Τμήματος, καθώς και τα κοινωνικά δίκτυα (Facebook, Vimeo, Instagram, YouTube, LinkedIn)

#### ◇ **Κανονισμός Πτυχιακής Εργασίας ΤΠΨΤ**

- Ως μέλος της επιτροπής ΠΠΣ (μαζί με τους συναδέλφους κα. Τζίνα Γιωτάκη και κ. Β. Ψαρρά), συνέβαλα στη **συγγραφή και διαμόρφωση** του Κανονισμού Πτυχιακής Εργασίας (ΠΕ) του ΤΠΨΤ, με στόχο τη δημιουργία ενός σαφούς και οργανωμένου πλαισίου για τη διαδικασία εκπόνησης των πτυχιακών εργασιών. Ο κανονισμός περιλαμβάνει οκτώ άρθρα, τα οποία καλύπτουν όλα τα στάδια της ΠΕ, από τη δήλωση και εκπόνηση έως την υποβολή, εξέταση και αξιολόγηση. Επίσης, ορίζει τη δομή της εργασίας, διασφαλίζοντας σαφείς προδιαγραφές για το περιεχόμενο και την οργάνωσή της, ενώ περιλαμβάνει ρυθμίσεις για τα πνευματικά δικαιώματα και ζητήματα λογοκλοπής, προάγοντας την ακαδημαϊκή δεοντολογία. Η διαμόρφωση του Κανονισμού ΠΕ υπήρξε κομβικής σημασίας για την ενίσχυση της ακαδημαϊκής ποιότητας, προσφέροντας στους φοιτητές ένα σαφές και λειτουργικό πλαίσιο που διευκολύνει τη διαδικασία της πτυχιακής και ενισχύει την ερευνητική τους εμπειρία.

- Δημιουργία και υλοποίηση του 'Ψηφιακού Αποθετηρίου Πτυχιακών Εργασιών' για το ΤΠΨΤ. Το αποθετήριο λειτουργεί μέσω ηλεκτρονικής φόρμας, στην οποία οι φοιτητές υποβάλλουν τα στοιχεία (συγγραφέας, τίτλος κ.λπ.) και τα ηλεκτρονικά τεκμήρια (αναφορά, συνοδευτικά αρχεία) των πτυχιακών τους εργασιών. Τα δεδομένα αποθηκεύονται σε ειδικό λογαριασμό ([pda\\_thesis@go.uop.gr](mailto:pda_thesis@go.uop.gr)), διευκολύνοντας την οργανωμένη καταγραφή και αρχειοθέτηση των πτυχιακών εργασιών.  
Σύνδεσμος: <https://forms.gle/dnHsoDMt29f4r67G8>.

#### ◊ Εξοπλισμός ΤΠΨΤ

- Ως μέλος της επιτροπής εξοπλισμού του ΤΠΨΤ, έχω την ευθύνη για την καταγραφή των αναγκών του τμήματος σε εξοπλισμό και τη διασφάλιση της αναγκαίας υποδομής για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και ερευνητικών δραστηριοτήτων. Στη διάρκεια αυτής της διαδικασίας, συνεργάστηκα με τα υπόλοιπα μέλη της επιτροπής για να αξιολογήσουμε τις ανάγκες των φοιτητών και των καθηγητών σε διάφορους τομείς, από τις τεχνολογικές υποδομές μέχρι τον εξοπλισμό για τις πρακτικές και καλλιτεχνικές εφαρμογές.
- Λεπτομερής καταγραφή εξοπλισμού τμήματος στους εργαστηριακούς χώρους του (μικρή αίθουσα Η/Υ, B2, A3, A1, A2, B1) στο αρχείο φυσικής απογραφής παγίων εξοπλισμών
- Δημιουργία πρωτογενούς οικονομικού αιτήματος προς ΠΑΠΕΛ (Ιανουάριος 2025) με κατηγορίες εξοπλισμού για οπτικοακουστικά, τεχνολογικά, παραστατικά και εικαστικά μέσα
- Υπεύθυνοι για την συλλογή αναγκών από το διδακτικό προσωπικό, καταγραφή εξοπλισμού με διάφορες μορφές ψηφιακής τεχνολογίας ως προς την σύλληψη, τον σχεδιασμό, την δημιουργία πολυμεσικού έργου.

#### ◊ Λίστα Λογισμικών ΤΠΨΤ

- Έρευνα, καταγραφή και δημιουργία λίστας λογισμικών που σχετίζονται με κατηγορίες μαθημάτων του ΤΠΨΤ, σε πεδία ψηφιακής επεξεργασίας εικόνας, επεξεργασίας βίντεο, δημιουργία motion graphics, ανάπτυξη 3D περιεχόμενου, επεξεργασία ήχου, περιβάλλοντα προγραμματισμού, game engines κ.α. σε συνεργασία με το συνάδελφο κ. Β. Ψαρρά.

#### ◊ Κατατακτήριες Εξετάσεις ΤΠΨΤ

- Υπεύθυνος για τη διεξαγωγή της εξέτασης, τον σχεδιασμό των θεμάτων και τη βαθμολόγηση στο μάθημα 'Εισαγωγή στην Τεχνολογία' στο ΤΠΨΤ από το 2022 έως σήμερα.

#### ◊ Αξιολογήσεις-Επιτροπές ΤΠΨΤ

- Συνεισφορά σε επιτροπές αξιολόγησης και εντεταλμένων αρμοδιοτήτων, όπως η συμμετοχή μου ως Μέλος της Τριμελούς Επιτροπής Αξιολόγησης των Υποψηφίων στο πλαίσιο της πράξης 'Απόκτηση Ακαδημαϊκής Διδακτικής Εμπειρίας σε Νέους Επιστήμονες Κατόχους Διδακτορικού' για τα ακαδημαϊκά έτη 2022-2023, 2023-2024 και 2024-2025. Συμμετοχή στη διαδικασία αξιολόγησης υποψηφίων για την ενίσχυση της ακαδημαϊκής και διδακτικής εμπειρίας νέων επιστημόνων.

#### ◊ Στατιστικά ΤΠΨΤ

- Για τα ακαδημαϊκά έτη 2022-2023 και 2023-2024, σε συνεργασία με τη Γραμματεία, συνέβαλα στη συλλογή, ανάλυση και παρουσίαση **δεδομένων ποιότητας** για το ΤΠΨΤ. Τα στατιστικά αφορούσαν το πρόγραμμα σπουδών (μαθήματα).
- ◊ **Ερωτηματολόγια Μαθημάτων & Ακαδημαϊκός Σύμβουλος ΤΠΨΤ**
  - Εισαγωγή και υλοποίηση διαδικασίας για Εσωτερικά Ερωτηματολόγια Μαθημάτων στο ΤΠΨΤ, για την αξιολόγηση με ποιοτική προσέγγιση, πέρα από τα ερωτηματολόγια της ΜΟΔΙΠ. Η διαδικασία εφαρμόζεται π.χ., σε μαθήματα με συνέχεια και προαπαιτούμενο όπως "Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων Ι και ΙΙ", προκειμένου να συλλεχθούν αναλυτικές και εξατομικευμένες ανατροφοδοτήσεις από τους φοιτητές, για τη βελτίωση της διδασκαλίας και των μαθησιακών αποτελεσμάτων."
  - Υποστηρίζω τους φοιτητές σε θέματα Οδηγού Σπουδών, Επαγγελματικής Αποκατάστασης και επιλογής μαθημάτων. Βοηθώ να κατανοήσουν τις απαιτήσεις του προγράμματος σπουδών, να επιλέξουν τα κατάλληλα μαθήματα, να προετοιμαστούν για την επαγγελματική τους σταδιοδρομία και να παρακολουθήσουν τις εξελίξεις που αφορούν τις περατώσεις σπουδών τους. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην ενημέρωση για τις αλλαγές που έχουν γίνει στα προγράμματα σπουδών σε όλα τα προηγούμενα έτη του ΤΠΨΤ, λόγω των διαφορών στις ανάγκες του τμήματος και των διδασκόντων. Επιπλέον, παρέχω καθοδήγηση σχετικά με την ορθή εφαρμογή των ECTS και των διαδικασιών που σχετίζονται με τις ακαδημαϊκές και διοικητικές απαιτήσεις του Τμήματος. Ενημερώνω επίσης για την αριβή διαδικασία περάτωσης σπουδών και τις σχετικές απαιτήσεις.

## Διοικητικοί Ρόλοι & Συντονισμός Ερευνητικών και Επιστημονικών Εκδηλώσεων

### ◊ Διοργανώσεις ΤΠΨΤ

- Έχω αναλάβει **διοργανωτικούς ρόλους στο ΤΠΨΤ σε σημαντικά συνέδρια και ημερίδες**, όπως:
- **Ημερίδα Marvin Carlson:** Συνέβαλα στην οργάνωση της ομιλίας του παγκοσμίου φήμης Αμερικανού θεατρολόγου Marvin Carlson με τίτλο "Τα Εθνικά Θέατρα στον 21ο αιώνα" ("National Theaters in the 21st Century"), στο Ναύπλιο. Η ομιλία συνδιοργανώθηκε με το Ανοιχτό Πανεπιστήμιο Κύπρου και υποστηρίχθηκε από τον Δήμο Ναυπλιέων, τον ΔΟΠΠΑΤ, και το Κέντρο Ελληνικών Σπουδών του Πανεπιστημίου Harvard.
  - **Δια-πανεπιστημιακό συμπόσιο Ξενάκη:** Μέλος της οργανωτικής επιτροπής του διεθνούς επετειακού συνεδρίου για τα 100 χρόνια από τη γέννηση του Ιάννη Ξενάκη. Συνέβαλα στην διοργάνωση και συντονισμό των διαδικασιών που απαιτήθηκαν για την επιτυχή διεξαγωγή του συνεδρίου στο Ναύπλιο.
  - **Ημερίδα Video game production στην Ελλάδα:** Μέλος της συνδιοργανωτικής επιτροπής της ημερίδας "Video game production στην Ελλάδα", η οποία πραγματοποιήθηκε στο Πάντειο Πανεπιστήμιο. Η ημερίδα πραγματεύτηκε τη διαδικασία παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών στην Ελλάδα, εξετάζοντας τη σχέση της παραγωγής με το κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο και τις διεθνείς αγορές.
- ◊ **Διεθνές Συνέδριο CEEGS 2024**

- **General Chair του συνεδρίου CEEGS 2024:** Είχα την ευθύνη της οργάνωσης και συντονισμού της προετοιμασίας του συνεδρίου μαζί με τη συνάδελφο Ελίνα Ροϊνιώτη, το οποίο διήρκεσε οργανωτικά περίπου ένα χρόνο με σκοπό την ενίσχυση της επιστημονικής και επαγγελματικής δικτύωσης στους τομείς των ψηφιακών παιχνιδιών και της τέχνης. Επίσης ήμουν **Επιστημονικά Υπεύθυνος** του έργου 80788 για το Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, για το διεθνές συνέδριο **CEEGs 2024** <https://ceegs2024.uop.gr/>. Το συνέδριο διεξήχθη με πολύ μεγάλη επιτυχία (δελτίο τύπου <https://www.uop.gr/news/diethnes-diepistimoniko-synedrio-ceegs2024-deltio-typon>) καθώς συγκέντρωσε πάνω από 70 ομιλητές από 18 χώρες και περιλάμβανε 6 εργαστήρια (workshops), προσφέροντας μια εξαιρετική πλατφόρμα για τη συζήτηση και την ανταλλαγή ιδεών γύρω από τα ψηφιακά παιχνίδια και τις τέχνες. Επιπλέον, το πρόγραμμα περιλάμβανε 2 κεντρικές ομιλίες (keynotes) από διεθνώς αναγνωρισμένους επιστήμονες και επαγγελματίες του χώρου, με συμμετοχή από τα πιο μεγάλα ονόματα στον τομέα των game studies. Σκοπός μου ήταν να διασφαλίσω την υψηλή ποιότητα των εργασιών, να διευκολύνω τη συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων και να δημιουργήσω ένα δυναμικό περιβάλλον για την προώθηση της επιστημονικής έρευνας και καινοτομίας. Η επιτυχία του συνεδρίου αποτέλεσε απόδειξη της συλλογικής προσπάθειας, της ακαδημαϊκής συνεργασίας και της σημασίας του CEEGS ως κορυφαίου γεγονότος στον τομέα των ψηφιακών παιχνιδιών και της ψηφιακής τέχνης.
- Συντονιστής στο πάνελ, «Panel 15 Approaches to Game Design» όπου συμμετείχα σε συζητήσεις και ανάλυση σύγχρονων προσεγγίσεων και καινοτόμων τάσεων στο σχεδιασμό παιχνιδιών. Εστίασα στη σύνδεση θεωρίας και πράξης στο σχεδιασμό εμπειριών παιχνιδιού, αναλύοντας τη σημασία των παιχνιδιών ως μέσα έκφρασης και δημιουργικότητας, καθώς και τη συμβολή τους στην ανάπτυξη νέων προσεγγίσεων στο game design. <https://ceegs2024.uop.gr/ceegs2024/prel/>

#### ◇ Εργαστήριο HCI-VR

- **HCI-VR Laboratory @ ΠΑΠΕΛ:** Ως Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος του Εργαστηρίου Διάδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή και Εικονικής Πραγματικότητας (**HCI-VR Lab**), έργο 80357, έχω αναλάβει σημαντικό διοικητικό και ερευνητικό ρόλο στη διαχείριση και ανάπτυξη των δραστηριοτήτων του εργαστηρίου. Συντονίζω ερευνητικές πρωτοβουλίες και έργα που αφορούν την αλληλεπίδραση ανθρώπου-μηχανής, τη σχεδίαση και ανάπτυξη εμβυθιστικών εφαρμογών VR/AR, καθώς και την ενσωμάτωσή τους στα ψηφιακά παιχνίδια και τις δημιουργικές βιομηχανίες. Παράλληλα, συμμετέχω ενεργά στη στρατηγική κατεύθυνση του εργαστηρίου, συντονίζοντας ερευνητικές ομάδες και επιβλέποντας την εξέλιξη των τεχνολογικών πειραμάτων. Ένα από τα πιο καινοτόμα έργα που έχω αναπτύξει είναι το VR Mobi CAVE, ένα διαδραστικό σύστημα Εικονικής Πραγματικότητας που επιτρέπει στους χρήστες να αλληλεπιδρούν φυσικά με το εικονικό περιβάλλον, χρησιμοποιώντας το σώμα τους ως χειριστήριο. Η συμβολή μου εκτείνεται και στη διαχείριση πόρων, την ανάπτυξη συνεργασιών με άλλα ερευνητικά κέντρα και πανεπιστήμια, καθώς και στην εξασφάλιση χρηματοδοτήσεων για την εξέλιξη του εργαστηρίου.

#### ◇ Σύστημα Mobi CAVE VR

- **Mobi CAVE VR @ HCI-VR Lab:** Το έργο MobiCave (05/2021 – 10/2023) είχε ως στόχο την προμήθεια και αξιοποίηση εξοπλισμού αιχμής για το Εργαστήριο Επικοινωνίας Ανθρώπου – Μηχανής και Εικονικής Πραγματικότητας (EAM-ΕΠ) του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Το έργο επικεντρώθηκε στην ανάπτυξη εφαρμογών επίδειξης που αξιοποιούν την εικονική πραγματικότητα και συναφείς τεχνολογίες για την ενίσχυση της εμπειρίας σε χώρους πολιτισμού, όπως μουσεία και τουριστικές εκθέσεις, καθώς και για την εκπαιδευτική χρήση από τη μαθητική κοινότητα. Μέσω του MobiCave, αποκτήθηκε ένα ολοκληρωμένο, μεταφερόμενο



οπτικοακουστικό σύστημα προβολής με τεχνολογίες αιχμής, επιτρέποντας τη δημιουργία και παρουσίαση πρωτότυπων διαδραστικών εμπειριών. Το έργο ενίσχυσε τη δυναμική του εργαστηρίου, το οποίο στοχεύει στρατηγικά να εξελιχθεί σε ηγετικό ερευνητικό κέντρο σε ευρωπαϊκό επίπεδο στον τομέα της Εικονικής Πραγματικότητας και των εφαρμογών της. Ως Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος στο έργο 80578 - Αναβάθμιση ερευνητικών υποδομών του ΕΑΜ-ΕΠ, συνέβαλα στην ανάπτυξη καινοτόμων τεχνολογικών λύσεων, στην επίλυση υφιστάμενων ερευνητικών περιορισμών και στη στρατηγική ενίσχυση της ερευνητικής παρουσίας του εργαστηρίου στον διεθνή χώρο <https://mobicave.uop.gr/>.

## Γνώσεις Προγραμματισμού

Γλώσσες	C/C++, Java, Python, Swift.
ΛΣ	Unix, Linux, Windows OS - Άριστη γνώση σε διαχείριση υπολογιστικών συστημάτων.
Game Engines	Unity, Unreal, Ren'Py, Godot.
Animation/3D	Autodesk Maya, Blender, Adobe Animate, OpenTooz, Motion Builder.
Λογισμικά	Πολύ καλή γνώση χρήσης περιβαλλόντων ανάπτυξης λογισμικού (IDE) όπως NetBeans IDE, Visual Studio Code, Sublime Text, Ninja Python IDE.
Διαδίκτυο	Στην πλευρά του χρήστη (HTML, Javascript, CSS) - Στην πλευρά του διακομιστή (PHP), διασύνδεση με βάσεις δεδομένων.
Βάσεις	SQL (My SQL, MS SQL), SQL Server.
Πρόσθετα	Χρήση αποθετηρίων κώδικα (Git, GitHub, Subversion κλπ.) - Διαχείριση Web / Mail Server, Διαχείριση / Συντήρηση Δικτύων, CMS (Drupal, WordPress).
Πιστοποιήσεις	CompTIA: A+ (Hardware & Software), Network+, Security+, Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών Πληροφορικής Β' Επίπεδο, MIT edX MOOC: Python.

## Ξένες Γλώσσες

- Αγγλικά: Άριστη γνώση (C2).
- Γερμανικά: Μέτρια γνώση (B1).

## Επιστημονική – Ερευνητική Δραστηριότητα

### ◇ Ερευνητικό Ενδιαφέρον

- 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 εμπυθιστικά 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], [J12], [J14], [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 την 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]).
- Η αναγνώριση της μέχρι σήμερα ερευνητικής μου προσπάθειας αντικατοπτρίζεται σύμφωνα με το **Google Scholar** σε μια λίστα με **43** δημοσιεύσεις και **409** αναφορές. Αναλυτικά στο παρόν έγγραφο ή στους συνδέσμους:
  - <https://scholar.google.com/citations?user=THj548AAAAJ&hl=en>
  - <https://www.researchgate.net/profile/Anastasios-Theodoropoulos>
  - <https://orcid.org/0000-0002-0143-4228>



Anastasios Theodoropoulos

FOLLOWING

Department of Performing & Digital Arts, HCI-VR Lab, University of Peloponnese, Greece

Verified email at uop.gr - [Homepage](#)

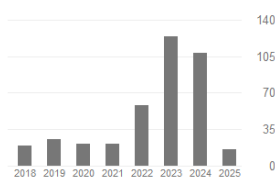
[Game Studies](#) [Player Experience](#) [Immersive Technologies](#) [Game Education](#) [Character Animation](#)

Cited by

VIEW ALL

	All	Since 2020
Citations	411	351
h-index	11	10
i10-index	11	10

TITLE	CITED BY	YEAR
<a href="#">Augmented Reality and programming education: A systematic review</a> A Theodoropoulos, G Lepouras International Journal of Child-Computer Interaction 30, 100335	96	2021
<a href="#">VR games in cultural heritage: A systematic review of the emerging fields of virtual reality and culture games</a> A Theodoropoulos, A Antoniou Applied Sciences 12 (17), 8476	81	2022



## ◇ Ερευνητικές Δράσεις

- **General Chair** μαζί με τη συνάδελφό μου Ελίνα Ροϊνιώτη καθώς και **Επιστημονικά Υπεύθυνος** του έργου για το Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, για το διεθνές συνέδριο **CEEGS 2024** <https://ceegs2024.uop.gr/>. Το συνέδριο έκλεισε με μεγάλη επιτυχία και συγκέντρωσε πάνω από 70 ομιλητές από 18 χώρες και περιλάμβανε 6 εργαστήρια (workshops), προσφέροντας μια εξαιρετική πλατφόρμα για τη συζήτηση και την ανταλλαγή ιδεών γύρω από τα ψηφιακά παιχνίδια και τις τέχνες. Επιπλέον, το πρόγραμμα περιλάμβανε 2 κεντρικές ομιλίες (keynotes) από διεθνώς αναγνωρισμένους επιστήμονες και επαγγελματίες του χώρου, με συμμετοχή από τα πιο μεγάλα ονόματα στον τομέα των game studies. Σκοπός μου ήταν να διασφαλίσω την υψηλή ποιότητα των εργασιών, να διευκολύνω τη συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων και να δημιουργήσω ένα δυναμικό περιβάλλον για την προώθηση της επιστημονικής έρευνας και καινοτομίας. Η επιτυχία του συνεδρίου αποτέλεσε απόδειξη της συλλογικής προσπάθειας, της ακαδημαϊκής συνεργασίας και της σημασίας του CEEGS ως κορυφαίου γεγονότος στον τομέα των ψηφιακών παιχνιδιών και της ψηφιακής τέχνης.
- **Εργαστήριο Performing Personality in Game Characters and Digital Narratives.** Σε συνεργασία με τη συνάδελφό μου, Κατερίνα Ελ Ράχεμπ, διοργανώσαμε ένα διαδραστικό εργαστήριο στο πλαίσιο του CEEGS 2024 Conference, που πραγματοποιήθηκε στις 12 Οκτωβρίου 2024, στο ιστορικό Κτήριο Βουλευτικού στο Ναύπλιο, με 45 συμμετέχοντες. Το εργαστήριο επικεντρώθηκε στη διασαύρωση της τεχνολογίας motion capture και του σχεδιασμού χαρακτήρων σε βιντεοπαιχνίδια, τονίζοντας πώς αυτές οι τεχνολογίες ενισχύουν την προσωπικότητα και την έκφραση των χαρακτήρων. Οι συμμετέχοντες εξερεύνησαν καινοτόμες προσεγγίσεις στον σχεδιασμό χαρακτήρων, εξετάζοντας την επίδραση του motion capture στο game design, την κινούμενη εικόνα και τα διαδραστικά μέσα. Το εργαστήριο περιλάμβανε παρουσιάσεις σχετικά με την συναισθηματική έκφραση, τον σχεδιασμό μη ανθρώπινων χαρακτήρων και την πραγματική απόδοση, ενώ οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν τεχνολογία motion capture για να ζωντανέψουν ψηφιακούς χαρακτήρες. Για περισσότερες λεπτομέρειες, [Call for Papers](#) και [τελική σελίδα](#).
- **Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος** στο Εργαστήριο Διάδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή και Εικονικής Πραγματικότητας (**HCI-VR Lab**), όπου επικεντρώνομαι κυρίως στην έρευνα και ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών και διαδραστικών συστημάτων. Το εργαστήριο διαπραγματεύεται το συνδυασμό των τελευταίων τεχνολογιών VR και AR με τον τομέα των ψηφιακών παιχνιδιών, εστιάζοντας στην ανάπτυξη εμβυθιστικών παιχνιδιών και εφαρμογών και την αλληλεπίδραση ανθρώπου-μηχανής. Ένα από τα πιο σημαντικά έργα που έχω λάβει μέρος είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του VR Mobi CAVE, ένα διαδραστικό σύστημα Εικονικής Πραγματικότητας σε φυσικό περιβάλλον, όπου χρησιμοποιούμε το σώμα του παίκτη ως χειριστήριο για την

αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Το VR Mobi CAVE επιτρέπει στους παίκτες να κινούνται ελεύθερα μέσα σε έναν εικονικό κόσμο, αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον και τους χαρακτήρες μέσω φυσικών κινήσεων, ενισχύοντας την εμπύθιση και την αυθεντικότητα της εμπειρίας. Η έρευνά μου επικεντρώνεται στην αισθητηριακή αλληλεπίδραση, τη χρήση του σώματος ως εργαλείο χειρισμού, και την ενσωμάτωση αυτών των τεχνολογιών σε παιχνίδια και προσομοιωτές.

#### ◊ **Μετάφραση & Επιμέλεια Βιβλίου**

- Μετάφραση και επιμέλεια του βιβλίου **Essential Programming for the Technical Artist** του Chris Roda (Copyright 2024), το οποίο θα κυκλοφορήσει στα ελληνικά από τις Εκδόσεις Παπαζήση εντός του 2025. Το βιβλίο βασίζεται σε ένα επιτυχημένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα που στοχεύει να εξοικειώσει τεχνικούς καλλιτέχνες χωρίς προηγούμενη εμπειρία στον προγραμματισμό με τις βασικές αρχές της Python, μέσα από πρακτικά παραδείγματα που προέρχονται από πραγματικά περιβάλλοντα παραγωγής. Εστιάζοντας στις ανάγκες των καλλιτεχνών, το βιβλίο καλύπτει θεμελιώδεις έννοιες όπως συναρτήσεις, τύπους δεδομένων, αντικειμενοστραφή προγραμματισμό, διαχείριση εξαιρέσεων, επεξεργασία αρχείων, δημιουργία γραφικών διεπαφών, καθώς και τις προδιαγραφές του PEP 8 και τις κανονικές εκφράσεις. Επιπλέον, αξιοποιεί το λογισμικό 3D animation SideFX Houdini, προσφέροντας ένα γνώριμο περιβάλλον στους ψηφιακούς καλλιτέχνες για πειραματισμό και εφαρμογή των εννοιών του προγραμματισμού στην παραγωγή γραφικών στοιχείων.

#### ◊ **Ambassador της EU Code Week**

- Από το 2015, συμμετέχω ως Ambassador της EU Code Week για την Ελλάδα, προωθώντας τη διδασκαλία του προγραμματισμού και της υπολογιστικής σκέψης σε νέους και εκπαιδευτικούς. Η EU Code Week, που ξεκίνησε το 2013 από τους Young Advisors for the Digital Agenda Europe και υποστηρίζεται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, στοχεύει στη διάδοση της κωδικοποίησης ως βασικής δεξιότητας στον ψηφιακό κόσμο.
- Μέσα από τη συλλογική προσπάθεια της ελληνικής κοινότητας, η Ελλάδα έχει κατακτήσει υψηλή θέση στις συμμετοχές μεταξύ των χωρών της E.E., με πολλές ειδηλώσεις κάθε χρόνο. Έχουμε διοργανώσει δύο πανελλαδικά hackathons, όπου οι νικητές εκπροσώπησαν τη χώρα μας σε ευρωπαϊκούς διαγωνισμούς, προβάλλοντας την καινοτομία και τη δημιουργικότητα της ελληνικής κοινότητας. Παράλληλα, υλοποιήσαμε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα “Animate a Name”, ένα πολυμήνο επιμορφωτικό πρόγραμμα για εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, το οποίο εισήγαγε τις βασικές αρχές του προγραμματισμού μέσω της τέχνης του animation. Μέσα από αυτές τις δράσεις, επιδιώκουμε να καταστήσουμε τον προγραμματισμό προσιτό και διασκεδαστικό, ενισχύοντας τις ψηφιακές δεξιότητες της επόμενης γενιάς.
- Περισσότερες πληροφορίες: <https://codeweek.eu/>.

#### ◊ **DiGRA CEE**

- Από το 2024, είμαι Board Member του DiGRA CEE (Digital Games Research Association: Central and Eastern Europe), μιας ακαδημαϊκής κοινότητας που υποστηρίζει και αναπτύσσει τη συζήτηση γύρω από τις Game Studies και συναφή πεδία στην Κεντρική και Ανατολική Ευρώπη. Βασική δραστηριότητα είναι η διοργάνωση του ετήσιου συνεδρίου CEE Game Studies Conference (CEEGS), το οποίο αποτελεί σημείο συνάντησης για ερευνητές από όλο τον κόσμο, χωρίς περιορισμό σε θεματικές που αφορούν αποκλειστικά την περιοχή. Μέσα από αυτήν τη συμμετοχή, συμβάλλω στη διαμόρφωση του διαλόγου για τα Game Studies, ενισχύοντας τη συνεργασία μεταξύ ακαδημαϊκών, δημιουργών και επαγγελματιών του χώρου. Περισσότερες πληροφορίες: <https://ceegs.fsv.cuni.cz/>.

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

##### *Διεθνή Συνέδρια*

- EDUCON Conference, IEEE
- EDUNINE Conference, IEEE
- SIGCSE Symposium, ACM
- ITiCSE Conference, ACM
- IEEE VR Conference, IEEE
- 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**)

#### ◇ Εκδοτικά Συμβούλια & Ρόλοι σε Επιστημονικά Περιοδικά

- Editor, **Frontiers – Games for Impact** ([Link](#)). 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. Το τεύχος επικεντρώνεται σε παιχνίδια και έργα σχεδίασης που αποσκοπούν στην προώθηση κοινωνικών και περιβαλλοντικών αλλαγών, με έμφαση σε θέματα ένταξης, διαφορετικότητας και καταπολέμησης στερεοτύπων, ενώ αναλύει τη δυναμική τους στην ενίσχυση της συναισθηματικής σύνδεσης των παικτών με τα μηνύματα που μεταφέρουν.
- Associate Editor, **Media Psychology Section, Frontiers in Psychology** ([Link](#)).
- Editorial Team, **International Journal of Technology in Education & Science (IJTES)** ([Link](#)).
- Editorial Board Member, **Metaverse & Education**.

- Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής, *Digital Games in Education* ([Link](#)).
- Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής, *Metaverse & Education* ([Link](#)).
- Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής, *Education Mind* ([Link](#)).
- Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής, *Science Publishing Group (SGP)*, *Education Journal* ([Link](#)).
- Μέλος Επιστημονικής Επιτροπής, *Science Research Association (SCIREA)*, *Journal of Education* ([Link](#)).

#### *Ρόλοι σε Επιστημονικά Συνέδρια*

- Associate Chair, *Works-In-Progress*, *ACM TEI 2024* ([Link](#)).
- 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 <https://chigreece.gr/2021/> και 2023 <https://chigreece.gr/2023/>, Young Researchers Chair μαζί με την Κ. Ελ Ράχεμπ.

#### ◇ **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). Η ομιλία μου επικεντρώθηκε στις δυνατότητες του real-time Skeleton Tracking για τη δημιουργία διαδραστικών εμπειριών, όπου οι κινήσεις του χρήστη ανιχνεύονται και μεταφέρονται σε ψηφιακούς χαρακτήρες, επιτρέποντας φυσική αλληλεπίδραση σε εικονικά περιβάλλοντα.
- 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). Η

παρουσίαση επικεντρώθηκε στα παιχνίδια που αναπτύσσουμε στο HCI-VR Lab, τα οποία ενσωματώνουν τεχνολογίες όπως *Skeleton Tracking*, *Motion Capture* και *VR interaction*, με στόχο την ενίσχυση της εμπειρίας χρήστη και τη δημιουργία καινοτόμων *immersive gaming περιβαλλόντων*. Επιπλέον, συζητήθηκαν οι εφαρμογές αυτών των τεχνολογιών τόσο στη βιομηχανία ψυχαγωγικών παιχνιδιών όσο και σε τομείς όπως η εκπαίδευση και ο πολιτισμός.

- Προσκεκλημένος ομιλητής σε διαλέξεις στην Ελλάδα και online, με θέμα τα ψηφιακά παιχνίδια, τα περιβάλλοντα εκμάθησης προγραμματισμού και τεχνολογικές εξελίξεις (Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο, Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση Αρκαδίας, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Ημερίδα από Πανεπιστήμιο Λευκωσίας στο Άργος).

## Βραβεία & Διακρίσεις

- **5η Θέση στον Διεθνή Διαγωνισμό Brains and Games (2021)** με το παιχνίδι **Odyssey: Wonderlust**. Το έργο αφορά τη σύλληψη και τον διανοητικό σχεδιασμό ενός μελλοντικού ψηφιακού παιχνιδιού που αξιοποιεί τεχνολογίες brain-to-brain interaction (BBI).

[🔗 Διαγωνισμός Brains and Games](#) | [Παρουσίαση του έργου](#)

- **1η Θέση στον Πανελλήνιο Διαγωνισμό Brains & Games Greece (2021)** – Κατηγορία Λυκείου, με το παιχνίδι **Unpain The Brain**. Το έργο αφορά τη σύλληψη και το σχεδιασμό ενός ψηφιακού παιχνιδιού βασισμένου σε τεχνολογίες brain-to-brain interaction (BBI).

[🔗 Περισσότερες πληροφορίες](#)

- **1η Θέση στον Πανελλήνιο Διαγωνισμό Brains & Games Greece (2021)** – Κατηγορία Γυμνασίου, με το παιχνίδι **DØR - ONE WAY HOME**. Το έργο αφορά τη σύλληψη και τον διανοητικό σχεδιασμό ενός μελλοντικού ψηφιακού παιχνιδιού βασισμένου σε τεχνολογίες brain-to-brain interaction (BBI).

[🔗 Περισσότερες πληροφορίες](#)

## Καλλιτεχνική Συμμετοχή & Δημιουργική Δράση σε Ψηφιακές & Διαδραστικές Παραστάσεις

- Παράσταση «**The Books of Jacob**» (Δεκέμβριος 2024)

Ρόλος: *Επιστημονικός Σύμβουλος – Εφαρμογή VR, Τεχνικός Σύμβουλος*

Digital Performance Network | Πολωνία, Σερβία, Ουκρανία, Καζακιστάν, Ελλάδα, ΗΠΑ

Συμμετοχή στην ψηφιακή παράσταση "The Books of Jacob", ένα VR θέαμα που αναβιώνει την ιστορία του Ιακώβου Φρανκ σε 7 χώρες ταυτόχρονα (Νέα Υόρκη, Σερβία, Πολωνία, Ουκρανία, Καζακιστάν, Ελλάδα). Συνεργασία με ηθοποιούς που έπαιζαν σε φυσικές σκηνές και ψηφιακή σκηνή VR, δημιουργώντας μια μοναδική υβριδική εμπειρία. Προσφορά τεχνικής καθοδήγησης για τη χρήση των VR εργαλείων και των τεχνολογιών που χρησιμοποιήθηκαν στην παραγωγή.

<https://dreamadoptionsociety.com/digitalperformancenetwork/f/the-books-of-jacob>

- Παράσταση «**Brave New World**» (Δεκέμβριος 2023)



Ρόλος: *Επιστημονικός Σύμβουλος – Εφαρμογή VR, Τεχνική Υποστήριξη – Εφαρμογή VR*  
Θέατρο Λιθογραφείον, Πάτρα – Ελλάδα

Συμμετοχή στην πρώτη διεθνή παράσταση που πραγματοποιήθηκε σε 4 θεατρικούς χώρους (Πάτρα, Πολωνία, Γεωργία, Ουκρανία) με τη χρήση Εικονικής Πραγματικότητας (VR). Συνεργασία με διεθνείς ομάδες καλλιτεχνών και τεχνικών για την εφαρμογή τεχνολογιών VR και live streaming, δημιουργώντας έναν υβριδικό θεατρικό κόσμο που συνδυάζει το πραγματικό και το εικονικό. Παροχή τεχνικής υποστήριξης στην εφαρμογή VR, προγραμματισμός και επικοινωνία με τα άλλα θεατρικά σημεία. Υποστήριξη διαδραστικών στοιχείων για τους θεατές, οι οποίοι είχαν την ευκαιρία να φορέσουν VR κράνη και να συμμετέχουν στον εικονικό κόσμο της παράστασης. Συνεργασία με ακαδημαϊκούς και καλλιτέχνες στον τομέα των ψηφιακών τεχνών και της παραστατικής τέχνης, συνδυάζοντας θεωρία και πράξη στην ερευνητική ανάπτυξη του έργου.

<https://dreamadoptionociety.com/digitalperformancenetwork/f/brave-new-world>

- Έκθεση **PRAGUE QUADRENNIAL 2023**

Το ΤΠΨΤ, συμμετείχε ως μέρος της Ελληνικής αποστολής στην Διεθνή Έκθεση Prague Quadrennial of Performance Design and Space 2023 στην Πράγα, 8-18 Ιουνίου 2023, την σημαντικότερη διεθνή έκθεση στα πεδία της σκηνογραφίας, των παραστατικών τεχνών, θεατρικής αρχιτεκτονικής και υβριδικών καλλιτεχνικών προσεγγίσεων. Υπήρξα υπεύθυνος για τον **προγραμματισμό με Arduino σε έργο** (set of coordinates-mobile site-performance for camera, LED light, arduino programming, bike), στο δημόσιο χώρο, με θέμα τη σχέση φωτός, performance και δημιουργικών τεχνολογιών.

Transient Luminous Events (2023), <https://transientluminousevents.wordpress.com/>

Σύλληψη & επιμέλεια: Βασίλης Ψαρράς  
Συμμετοχή: Χρυσή Στόικου.

- VR Game - Experience «**Breaking Off**» (Σεπτέμβριος 2024)

Ρόλος: *Game Design, Επιστημονικός Σύμβουλος – Εφαρμογή VR, Συντονισμός Παραγωγής*  
Θέατρο Λιθογραφείον, Πάτρα – Ελλάδα

Στο έργο αυτό, συμμετείχα στον σχεδιασμό του VR παιχνιδιού, το οποίο εξερευνά τα θέματα της εκτοπισμένης μνήμης και της ανθεκτικότητας μέσω της διαδραστικής αφήγησης και της τεχνολογίας VR. Ο στόχος ήταν να δημιουργηθεί μια προσωπική, συναισθηματική εμπειρία για τον παίκτη μέσω αντικειμένων που λειτουργούν ως πύλες σε θραύσματα μνήμης από το ταξίδι του πρωταγωνιστή. Το έργο παρουσιάζει τον εκτοπισμό, τη μετανάστευση και την ανθεκτικότητα με έναν δυναμικό και διαδραστικό τρόπο.

[https://www.youtube.com/watch?v=NoUY3t08Qnc&ab\\_channel=INTERALIA](https://www.youtube.com/watch?v=NoUY3t08Qnc&ab_channel=INTERALIA)

Δημιουργοί: Μάριος Ηλίας Ντετζοναΐ, Γιάννης Αγγελάκος, Αναστάσιος Θεοδωρόπουλος  
Παραγωγή: Inter Alia & Outcast Europe

Συμμετοχή σε Εγκειρισμένα Χρηματοδοτούμενα  
Ερευνητικά Προγράμματα

Τίτλος Έργου	Πηγή	Περίοδος	Ρόλος
<b>OPAMA</b>	SUB1.1. Συμπράξεις Ερευνητικής Αριστείας – ΣΕΑ	Σε εξέλιξη	Ερευνητής Game Studies, Animation
<b>Play Lab</b> (H.F.R.I.'s 2nd Call for the procurement of High Value Research Equipment)	ΕΛΙΔΕΚ	Σε εξέλιξη	Επιστημονικός Υπεύθυνος για τη δημιουργία του «Playful Interactive Technologies Laboratory»
<b>CEEGS</b> 2024 International Conference	Self-Funded	2024	General Chair, Επιστημονικός Υπεύθυνος
<b>HCI-VR</b> Lab	Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου	2023- Σε εξέλιξη	Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος
<b>IMAGINE-MOCAP:</b> Developing Personality in Digital Character Design using Motion Capture, Wearable and Live Coding Technologies, applied to IMAGINE (Interactive Media, Animation, Games, Interactive Networked Environments) Narrative Worlds	ΕΛΙΔΕΚ	2023- Σε εξέλιξη	Ερευνητής Game Studies, Animation
Human Computer Interaction and Virtual Reality ( <b>HCI-VR</b> ) Lab, University of the Peloponnese, <b>Research Infrastructure Upgrade.</b>	ΠΕΠ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣ ΟΥ και EU	2022-2023	Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος, Υπεύθυνος για την κατασκευή υποδομής VR CAVE και τα έργα παιχνιδιών
<b>CrossCult:</b> Empowering reuse of digital cultural heritage in context-aware crosscuts of European history, National participation	Horizon 2020	2014-2017	Ερευνητής, Τεχνολογικά Μοντέλα-Εφαρμογές

## Διδακτορική – Μεταδιδακτορική Έρευνα

### ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

- Στα πλαίσια της διδακτορικής μου διατριβής με τίτλο «*Framework for the Effective Implementation of Alternative Teaching Methods for Informatics*», η έρευνά μου επικεντρώθηκε στη χρήση καινοτόμων

προσεγγίσεων για τη διδασκαλία της Πληροφορικής, με ιδιαίτερη έμφαση στα ψηφιακά παιχνίδια ως εκπαιδευτικά εργαλεία. Εξερεύνησα τρόπους βελτίωσης της διδακτικής της Πληροφορικής, εστιάζοντας στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών για την εκμάθηση προγραμματισμού, με στόχο την ενίσχυση της δέσμευσης των μαθητών και την επίτευξη καλύτερων μαθησιακών αποτελεσμάτων. Σχεδίασα και ανέπτυξα το Πλαίσιο Εναλλακτικών Μεθόδων Διδασκαλίας (ΠΕΜΔ), ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο που συνδυάζει παραδοσιακές και σύγχρονες μεθόδους, αξιοποιώντας ψηφιακά παιχνίδια για την εξατομίκευση της διδασκαλίας. Το ΠΕΜΔ λαμβάνει υπόψη προσωπικά μαθησιακά χαρακτηριστικά, όπως το γνωστικό στυλ των μαθητών, καθώς και χαρακτηριστικά προσωπικότητας που επηρεάζουν την αλληλεπίδρασή τους με τα παιχνίδια. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στη συνεξέταση της προσωπικότητας των παικτών και της αποτελεσματικότητας των παιχνιδιών ως εργαλεία μάθησης, καθώς και στη μοντελοποίηση της εμπειρίας χρήστη για την προσαρμογή της εκπαιδευτικής διαδικασίας στις ανάγκες κάθε μαθητή. Τα ευρήματα της έρευνας βασίστηκαν σε πειραματικά δεδομένα από μαθητές όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης, ενώ αναδείχθηκε η δυναμική των ψηφιακών παιχνιδιών όχι μόνο ως μέσο διδασκαλίας αλλά και ως εργαλείο που ενισχύει την υπολογιστική σκέψη και τη δημιουργικότητα. <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/41143>

## ΜΕΤΑΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

- Μεταδιδακτορική έρευνα στην περιοχή της Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, στο πλαίσιο του έργου με κωδικό 0287-7 και τίτλο: «Εθνική Συμμετοχή Ευρωπαϊκών Ερευνητικών Έργων Πανεπιστημίου Πελοποννήσου για τα έτη 2014-2016- CrossCult», από 20/06/2017 μέχρι και 19/06/2019. Κατά τη διάρκεια της εν λόγω σύμβασης έχω 2 δημοσιεύσεις σε διεθνή επιστημονικά συνέδρια και περιοδικά. Το Έργο CrossCult είχε σκοπό, χρησιμοποιώντας τεχνολογίες αιχμής να συνδέσει υφιστάμενα ψηφιακά πολιτιστικά στοιχεία και να τα συνδυάσει με διαδραστικές εμπειρίες που αποσκοπούν στην αύξηση της διατήρησης, στην τόνωση του προβληματισμού και στη βοήθεια των Ευρωπαίων πολιτών να εκτιμήσουν το παρελθόν και το παρόν τους με ολιστικό τρόπο.
- Η μεταδιδακτορική μου έρευνα, ολοκληρωμένη τον Μάιο του 2020, πραγματοποιήθηκε στο Εργαστήριο Διάδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή και Εικονικής Πραγματικότητας του Τμήματος Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, υπό την επίβλεψη του καθηγητή Δρ. Λέπουρα Γεωργίου. Η έρευνα επικεντρώθηκε στην υποστηριζόμενη από ψηφιακά παιχνίδια μάθηση (Digital Game-Based Learning) και είχε ως στόχο τη μελέτη ψηφιακών παιχνιδιών ως εργαλείων για την εκμάθηση βασικών αρχών προγραμματισμού. Μέσα από αυτή την έρευνα, ανέπτυξα ένα έξυπνο σύστημα σχεδιασμού για την αναγνώριση προσωπικών μαθησιακών χαρακτηριστικών στους μαθητές, το οποίο βασίζεται στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών για την ενίσχυση της υπολογιστικής σκέψης (Computational Thinking). Παράλληλα, διερεύνησα τα χαρακτηριστικά που επηρεάζουν τόσο τη μαθησιακή διαδικασία όσο και τη δέσμευση των μαθητών, αναδεικνύοντας τη σημασία της εξατομίκευσης στην εκπαιδευτική εμπειρία. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στη χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) και της συνύπαρξης Εικονικών Πραγματικών αντικειμένων για την εκμάθηση προγραμματισμού, συνδυάζοντας στοιχεία φυσικής και ψηφιακής αλληλεπίδρασης. Ο τίτλος της διατριβής ήταν: «*Designing a smart system for identifying personal learning characteristics in digital games that promote Computational Thinking*». Η έρευνα αυτή υπογράμμισε τη δυναμική των ψηφιακών παιχνιδιών και των εμβυθιστικών τεχνολογιών ως καινοτόμων εργαλείων μάθησης και ανάπτυξης δεξιοτήτων.

Επίβλεψη Πτυχιακών Εργασιών (ως Επίκουρος  
Καθηγητής – επί θητεία)

## Προπτυχιακά

- 2024 – Επίβλεψη πτυχιακής εργασίας του κ. Βρέλλη, με τίτλο: “Υποστηρίζοντας τη διαδικασία ανάπτυξης Ψηφιακών Παιχνιδιών με την Τεχνητή Νοημοσύνη”. Η εργασία εξετάζει τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στην ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών, με στόχο να ενισχύσει τη δημιουργική διαδικασία και να διευκολύνει ανεξάρτητους δημιουργούς. Ανάπτυξη του «Code Name Oldfield: Operation Phantom», stealth action espionage, 2D, pixel art game.
- 2024 – Επίβλεψη πτυχιακής εργασίας της κ. Παπά, με τίτλο: “Mirror: Η Αφήγηση Ενός Έργου Μέσω της Επαυξημένης Πραγματικότητας, με τη Συμβολή του Animation”. Η εργασία επικεντρώνεται στη δημιουργία μιας προσωπικής ιστορίας για την κρίση ταυτότητας, συνδυάζοντας 2D animation και Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR).
- 2024 – Συν-επίβλεψη πτυχιακής εργασίας του κ. Παπαδόπουλου, με τίτλο: “Εικονική Πραγματικότητα στο Θέατρο: Εξερευνώντας Αλληλεπιδράσεις Ηθοποιού-Μηχανής”. Η εργασία εξετάζει την επίδραση της Εικονικής Πραγματικότητας (VR) στο θέατρο, επικεντρωμένη στην αλληλεπίδραση μεταξύ ηθοποιών και εικονικών στοιχείων.
- 2024 – Επίβλεψη πτυχιακής εργασίας της κ. Προύτσου, με τίτλο: “Σχεδιασμός Χαρακτήρων στα Βιντεοπαιχνίδια: Από την Ιδέα στη Δημιουργία στον Ψηφιακό Κόσμο”. Η εργασία εστιάζει στη δημιουργική διαδικασία του character design για βιντεοπαιχνίδια, εξετάζοντας τη σημασία των αρχετύπων, του ψυχολογικού και ιστορικού υπόβαθρου, καθώς και τη διαμόρφωση των φυσικών χαρακτηριστικών, όπως ανατομία, εκφράσεις και χρωματολογία.
- 2024 – Επίβλεψη πτυχιακής εργασίας της κ. Λιάνου, με τίτλο: “Δίνοντας Ζωή στο Μήνυμα: Έρευνα του Animation στη Διαφήμιση και την Επίδρασή του στις Αντιλήψεις των Καταναλωτών”. Η εργασία εξετάζει την αποτελεσματικότητα του animation ως διαφημιστικού μέσου και την επίδρασή του στις αντιλήψεις και την ψυχολογία των καταναλωτών στην Ελλάδα.
- 2024 – Επίβλεψη πτυχιακής εργασίας της κ. Μαζαράκη, με τίτλο: “Σχεδιασμός & Ανάπτυξη Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού”. Η εργασία αναλύει τη διαδικασία σχεδίασης, ανάπτυξης και δημιουργίας ενός ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού, με τίτλο "Under The Music".
- 2023 – Επίβλεψη πτυχιακής εργασίας της κ. Βλαχάκη, με τίτλο: “Τρισδιάστατη Εικονική Περιήγηση σε Χώρους Πολιτισμού: Δημιουργία 360° Σφαιρικού Βίντεο για το Πολεμικό Μουσείο στο Παράρτημα Ναυπλίου”. Η εργασία περιλάμβανε τη θεωρητική διερεύνηση της Εικονικής Πραγματικότητας και των εφαρμογών της σε χώρους πολιτισμού, καθώς και τη δημιουργία ενός 360° σφαιρικού βίντεο με στερεοσκοπική όραση για το Πολεμικό Μουσείο Ναυπλίου.
- 2023 – Επίβλεψη πτυχιακής εργασίας της κ. Κωστοπούλου, με τίτλο: “Παιγνιώδεις Αλληλεπιδράσεις: Ψηφιακό και Φυσικό Παιχνίδι”. Η εργασία εξετάζει τη σύνδεση ψηφιακών και φυσικών παιχνιδιών, με την ανάπτυξη ενός 2D παιχνιδιού πλατφόρμας σε Unity, το οποίο συνδυάζεται με ένα φυσικό παιχνίδι λαβυρίνθου μέσω Arduino. Εστιάζει στη σχεδίαση, την υλοποίηση και τη διερεύνηση της επίδρασης τέτοιων αλληλεπιδράσεων στην εμπύθιση και την εμπειρία του χρήστη.
- 2023 – Συν-επίβλεψη διατμηματικής πτυχιακής εργασίας μαζί με το συνάδελφο κ. Ν. Πλατή, των κ. Λουκά και κ. Σφυράκη, με τίτλο: “Σχεδιασμός και Ανάπτυξη ψευδο-τρισεδιάστατου παιχνιδιού σε Unity με αντιπολεμικά μηνύματα”. Η εργασία περιλάμβανε τη δημιουργία ενός παιχνιδιού platformer με ψευδο-τρισεδιάστατα γραφικά, χρησιμοποιώντας Unity για την ανάπτυξη και Blender για την τέχνη του animation. Το παιχνίδι είχε αντιπολεμικό χαρακτήρα και η εργασία εστίασε στη σχεδίαση, την υλοποίηση και την ανάλυση του είδους.

- 2023 – Συν-επίβλεψη διατμηματικής πτυχιακής εργασίας μαζί με το συνάδελφο κ. Ν. Πλατή, των κ. Βασιλειάδη και κ. Καράλη, με τίτλο: “Σχεδιασμός και ανάπτυξη 2D παιχνιδιού περιπέτειας με Pixel Art”. Η εργασία περιλάμβανε τη δημιουργία του παιχνιδιού Voidborne στη μηχανή Godot, με ανάλυση γραφικών, προγραμματισμού και καλών πρακτικών μέσω Gaming Design Document (GDD).

## Επίβλεψη Πτυχιακών Εργασιών (ως συμβασιούχος διδάσκων – Αποσπασμένος Εκπαιδευτικός)

- 2021 - Συν-επίβλεψη διπλωματικής εργασίας της κ. Μεταξά, προπτυχιακής φοιτήτριας του τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου με τίτλο: “Σχεδιασμός και ανάπτυξη ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού με στόχο τη χωρική σκέψη”. Στην εργασία αυτή αναλύονται τα βασικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών καθώς και η λογική με την οποία παίρνονται διάφορες σχεδιαστικές αποφάσεις αλλά και διάφορες καλές πρακτικές που αξίζει να ακολουθηθούν. Στο αφηγηματικό παιχνίδι με τίτλο «Μίτος», που δημιουργήθηκε σε Ren'Py με πρωτότυπα γραφικά, ο παίκτης απαντά σε γρίφους που έχουν σκοπό να δημιουργήσουν το προφίλ χωρικής σκέψης.
- 2020 - Συν-επίβλεψη διπλωματικής εργασίας του κ. Τσούλου, προπτυχιακού φοιτητή του τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Πραγματοποίησε διπλωματική εργασία με τίτλο: “Σχεδιασμός και ανάπτυξη ηλεκτρονικού παιχνιδιού φαντασίας λαβυρίνθου”. Στην εργασία αυτή αναλύονται τα βασικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών καθώς και η λογική με την οποία παίρνονται διάφορες σχεδιαστικές αποφάσεις αλλά και διάφορες καλές πρακτικές που αξίζει να ακολουθηθούν. Στο παιχνίδι με τίτλο «Amaze», που δημιουργήθηκε σε Unity, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να περιηγηθεί σε ένα εικονικό λαβύρινθο-δάσος, που σχεδιάστηκε εξ’ ολοκλήρου από το μηδέν και να αλληλεπιδράσει με διάφορα αντικείμενα όπως κρυστάλλους που του δίνουν πόντους, εξτρά ταχύτητα κ.λπ. προκειμένου να καταφέρει τελικά να βρει την πύλη εξόδου και να βγει από τον λαβύρινθο.
- 2019 - Συν-επίβλεψη διπλωματικής εργασίας του κ. Δημητρίου, προπτυχιακού φοιτητή του τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Πραγματοποίησε διπλωματική εργασία με τίτλο: “Σχεδιασμός και Υλοποίηση Παιχνιδιού Πρώτου Προσώπου Τύπου Survival Horror”. Αποτέλεσμα της εργασίας ήταν ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός τρισδιάστατου ηλεκτρονικού παιχνιδιού, πρώτου προσώπου, με τη μηχανή παιχνιδιών Unity καθώς και με επεξεργασία στοιχείων ήχου και εικόνων.

## Επίβλεψη Εργασιών Μεταπτυχιακά

- 2022 - Μέλος 3μελούς Επιτροπής Μεταπτυχιακής Διπλωματικής σε Games, ΠΜΣ «Επιστήμη Υπολογιστών», στο Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Επιβλέπων: Δρ. Πλατής

## Διδακτορικά

- 2023 (defense year) - Member of the seven-member committee of the Ph.D. Saltapida Spyridoula, Department of Theatrical Studies, University of the Peloponnese/Greece, researching Ancient theatre and digital environment - Designing a museum device for the ancient theatre of Argos.

- 2023 (*defense year*) - Member of the seven-member committee of the Ph.D. Papadogiannis Ilias, Department of Informatics and Telecommunications, University of the Peloponnese/ Greece, researching Educational Data Analysis.
- 2022 (*defense year*) - Member of the three-member committee of the Ph.D. Kougioumtzoglou George, Department of Informatics and Telecommunications, University of the Peloponnese/ Greece, researching-developing a Serious Game Simulator for Ship Evacuation purposes.
- 2022 (*defense year*) - Member of the seven-member committee of the Ph.D. Jenny Rompa Department of Informatics and Telecommunications, University of the Peloponnese/ Greece, researching-developing Nano-Games for Cultural Venues.

## Επιστημονικές Δημοσιεύσεις

### ◇ Περιοδικά με Σύστημα Κριτών

[J14]	Demetroulis, E.A., Papadogiannis, I., Wallace, M., Pouloupoulos, V., <b>Theodoropoulos, A.</b> , Vasilopoulos, N., Antoniou, A. and Dasakli, F., 2024. Collaboration Skills and Puzzles: Development of a Performance-Based Assessment—Results from 12 Primary Schools in Greece. <i>Education Sciences</i> , 14(10), p.1056.
[J13]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Stavropoulou, D., Papadopoulos, P., Platis, N., & Lepouras, G. (2023, May). Developing an interactive VR CAVE for immersive shared gaming experiences. In <i>Virtual Worlds</i> (Vol. 2, No. 2, pp. 162-181). MDPI.
[J12]	Demetroulis, E. A., <b>Theodoropoulos, A.</b> , Wallace, M., Pouloupoulos, V., & Antoniou, A. (2023). Collaboration skills in educational robotics: A methodological Approach—Results from two case studies in primary schools. <i>Education Sciences</i> , 13(5), 468.
[J11]	<b>Theodoropoulos, A.</b> (2022). Participatory design and participatory debugging: Listening to students to improve computational thinking by creating games. <i>International Journal of Child-Computer Interaction</i> , 34, 100525.
[J10]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , & Antoniou, A. (2022). VR games in cultural heritage: A systematic review of the emerging fields of virtual reality and culture games. <i>Applied Sciences</i> , 12(17), 8476.
[J9]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , & Lepouras, G. (2022). Game Design, Gender and Personalities in Programming Education. <i>Frontiers in Computer Science</i> , 4, 824995.
[J8]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , & Lepouras, G. (2021). Augmented Reality and programming education: A systematic review. <i>International Journal of Child-Computer Interaction</i> , 100335.
[J7]	Kougioumtzoglou, G., <b>Theodoropoulos, A.</b> , & Lepouras, G. (2022). Design and development of a game-engine-based simulator specialised on ships evacuation. <i>International journal of human factors modelling and simulation</i> , 7(3-4), 301-328.
[J6]	A. Γιάνιος, Α. Γρηγορίου, Ν. Δούλου, Λ. Ζαχαρόπουλος, Γ. Κατσιαρδής, Δ. Μπιλίδα, Π. Παπαδόπουλος, Γ. Ρούσος, <b>A. Θεοδωρόπουλος</b> , Γ. Αγγελόπουλος. (2020). Η Εκπαιδευτική Ρομποτική στην Υποστήριξη της Εκπαιδευτικής Διαδικασίας. <i>Open Schools Journal for Open Science</i> 3(6), DOI: 10.12681/osj.24301.
[J5]	Pouloupoulos, V., Vassilakis, C., Antoniou, A., Lepouras, G., <b>Theodoropoulos, A.</b> , & Wallace, M. (2018). The Personality of the Influencers, the Characteristics of Qualitative Discussions and Their Analysis for Recommendations to Cultural Institutions. <i>Heritage</i> , 1(2), 239-253.
[J4]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Antoniou, A., & Lepouras, G. (2017). Teacher and student views on educational robotics: The Pan-Hellenic competition case. <i>Application and Theory of Computer Technology</i> , 2(4), 1-23.

[J3]	<b>Theodoropoulos, A.,</b> Antoniou, A., & Lepouras, G. (2017). How do different cognitive styles affect learning programming? Insights from a game-based approach in Greek schools. <i>ACM Transactions on Computing Education (TOCE)</i> , 17(1), 3.
[J2]	<b>Theodoropoulos, A.,</b> Antoniou, A., & Lepouras, G. (2016). Students teach students: Alternative teaching in Greek secondary education. <i>Education and Information Technologies</i> , 21(2), 373-399.
[J1]	Antoniou A., <b>Theodoropoulos A.,</b> Christopoulou K., Lepouras G. (2014). Facebook as teaching tool in Higher Education: A case Study. <i>International Journal of Advances in Social Science and Humanities</i> , 2(3), 43-56.

◇ Κεφάλαια σε Βιβλία

[BC6]	<b>Theodoropoulos, A.,</b> Kougioumtzoglou, G., Lepouras, G. (2022). A Virtual Ship Evacuation Serious Game: Assessment of Data and Passenger Training. In: Kiili, K., Antti, K., de Rosa, F., Dindar, M., Kickmeier-Rust, M., Bellotti, F. (eds) Games and Learning Alliance. GALA 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13647. Springer, Cham. <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-031-22124-8_21">https://doi.org/10.1007/978-3-031-22124-8_21</a>
[BC5]	<b>Theodoropoulos, A.,</b> Roinioti, E., Dejonai, M., Aggelakos, Y., Lepouras, G. (2022). Turtle Heroes: Designing a Serious Game for a VR Interactive Tunnel. In: Kiili, K., Antti, K., de Rosa, F., Dindar, M., Kickmeier-Rust, M., Bellotti, F. (eds) Games and Learning Alliance. GALA 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13647. Springer, Cham. <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-031-22124-8_1">https://doi.org/10.1007/978-3-031-22124-8_1</a>
[BC4]	Kougioumtzoglou, G., <b>Theodoropoulos, A.,</b> Lepouras, G. (2021). A Guide for the Development of Game-Based Evacuation Simulators. In: Auer, M.E., Rüttemann, T. (eds) Educating Engineers for Future Industrial Revolutions. ICL 2020. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol 1328. Springer, Cham. <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-030-68198-2_51">https://doi.org/10.1007/978-3-030-68198-2_51</a>
[BC3]	<b>Theodoropoulos, A.,</b> Pouloupoulos, V., Lepouras, G. (2021). Towards a Framework for Adaptive Gameplay in Serious Games that Teach Programming: Association Between Computational Thinking and Cognitive Style. In: Auer, M.E., Rüttemann, T. (eds) Educating Engineers for Future Industrial Revolutions. ICL 2020. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol 1328. Springer, Cham. <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-030-68198-2_49">https://doi.org/10.1007/978-3-030-68198-2_49</a>
[BC2]	<b>Theodoropoulos, A.,</b> & Lepouras, G. (2020). Digital Game-Based Learning and Computational Thinking in P-12 Education: A Systematic Literature Review on Playing Games for Learning Programming. In <i>Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking in P-12 Education</i> (pp. 158-179). IGI Global.
[BC1]	<b>Theodoropoulos A.,</b> Vassilakis C., Antoniou, A., Wallace, M., & Lepouras, G. (2020). ATMF: A Student-Centered Framework for the Effective Implementation of Alternative Teaching Methods for CSEd. In <i>Digital Transformation for a Sustainable Society in the 21st Century: I3E 2019 IFIP WG 6.11 International Workshops, Trondheim, Norway, September 18-20, 2019, Revised Selected Papers</i> (Vol. 573, p. 116). Springer Nature.

◇ Πρακτικά σε Συνέδρια με Κρίση

[C26]	<b>Theodoropoulos, A.,</b> El Raheb, K., Kyriakoulakos, P., Kougioumtzian, L., Kalampratsidou, V., Nikopoulos, G., Stergiou, M., Baltas, D., Kolokotroni, A., Malisova, K., Vosinakis, S., & Zannos, I. (2025). Editorial: Performing Personality in Game Characters and Digital Narrative. CEEGS 2024, University of the Peloponnese. <a href="https://doi.org/10.26263/G9GN-W820">https://doi.org/10.26263/G9GN-W820</a>
-------	--

[C25]	Patergiannaki, C., & <b>Theodoropoulos, A.</b> (2025). <i>Καινοτόμες διδακτικές πρακτικές και μέθοδοι στον εκπαιδευτικό κλάδο ΠΙΕ78 - ΠΙΕ9</i> , <a href="#">Immersive Theater and Immersive Technologies in Education</a> . 10ο Διεθνές Συνέδριο για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας.
[C24]	Χυραφίς, G., <b>Theodoropoulos, A.</b> , & Τρυφονόπουλος, C. (2025). <i>Using Machine Learning for Facial Emotion Expressiveness Rating of Actors</i> . CEEGS 2024, University of the Peloponnese. <a href="https://doi.org/10.26263/M8D0-TI69">https://doi.org/10.26263/M8D0-TI69</a>
[C23]	Zestas, O., <b>Theodoropoulos, A.</b> , & Τσελικάς, N. (2025). <i>Real-Time Skeleton Tracking for Large-Scale Embodied Interactions in Virtual Environments</i> . CEEGS 2024, University of the Peloponnese. <a href="https://doi.org/10.26263/7KG1-SV56">https://doi.org/10.26263/7KG1-SV56</a>
[C22]	Proutsou, D., & <b>Theodoropoulos, A.</b> (2025). <i>Character Design in Video Games: From Idea to Creation in the Digital World</i> . CEEGS 2024, University of the Peloponnese. <a href="https://doi.org/10.26263/YC42-0P82">https://doi.org/10.26263/YC42-0P82</a>
[C21]	Patergiannaki, C., & <b>Theodoropoulos, A.</b> (2025). <i>Interpersonal expression of personality across different game genres</i> . CEEGS 2024, University of the Peloponnese. <a href="https://doi.org/10.26263/HAYA-AD88">https://doi.org/10.26263/HAYA-AD88</a>
[C20]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Ροϊνιώτη, E., Παπαδόπουλος, P., & Λεπούρας, G. (2025). <i>Prometheus Unbound: Embodied Gaming in a VR Cave Environment</i> . CEEGS 2024, University of the Peloponnese. <a href="https://doi.org/10.26263/P7PR-TF04">https://doi.org/10.26263/P7PR-TF04</a>
[C19]	K El Raheb, <b>A Theodoropoulos</b> , P Papadopoulos, C Badeka, K Mizaras, C Stathopoulos, E Detorakis, Brave New World: Weaving Interactive Directions and Dystopian Dramaturgy with Virtual Reality Theatre Interactions, In <i>2d 3ai international symposium - Art in the Age of Artificial Intelligence</i> , 2024/5, Corfu, Greece.
[C18]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Vrellis, C., Παπαδόπουλος P., Λεπούρας G., Pixel Prodigy: Exploring the Role of AI Tools in the Art of Game Design and Development, In <i>2d 3ai international symposium - Art in the Age of Artificial Intelligence</i> , 2024/5, Corfu, Greece.
[C17]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , El Raheb, K. M., Lithografeion, T., & Productions, M. O. Z. Beyond the Stage: Advancements in Human-Computer Interactions in a VR Theater, In <i>6th International Conference Digital Culture &amp; AudioVisual Challenges</i> , 2024/5, Corfu, Greece.
[C16]	Antoniou, A., <b>Theodoropoulos, A.</b> , Pouloupoulos, V., Wallace, M., & Triantafyllou, I. (2023, September). Temporality in Cultural Informatics. In <i>Proceedings of the 2nd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter</i> (pp. 1-5).
[C15]	Diakoumakos, J., <b>Theodoropoulos, A.</b> , & Lepouras, G. (2023, September). Species' Citadel's Timeline: A Virtual Reality Experience in a peripheral Archaeological Museum. In <i>Proceedings of the 2nd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter</i> (pp. 1-9).
[C14]	Antoniou, A., <b>Theodoropoulos, A.</b> , Rompa, J., Giannakopoulou, F., Lepouras, G., & Triantafyllou, I. (2022, November). Effects of minimum content in cultural informatics. In <i>Proceedings of the 26th Pan-Hellenic Conference on Informatics</i> (pp. 219-222).
[C13]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Kougioumtzoglou, G., & Lepouras, G. (2022, November). A virtual ship evacuation serious game: assessment of data and passenger training. In <i>International Conference on Games and Learning Alliance</i> (pp. 212-222). Cham: Springer International Publishing.
[C12]	<b>Theodoropoulos, Anastasios</b> , et al. "Turtle heroes: designing a serious game for a VR interactive tunnel." <i>International Conference on Games and Learning Alliance</i> . Cham: Springer International Publishing, 2022.
[C11]	Kougioumtzoglou G. <b>Theodoropoulos A.</b> , and Lepouras G. (2020). A Guide for the Development of Game-based Evacuation Simulators. In <i>Educating Engineers for Future Industrial Revolutions 23<sup>rd</sup> - International Conference on Interactive Collaborative Learning (CL2020) – Accepted paper for the Special Session Games in Engineering Education (GinEE) (Presentation date, online at 25 September 2020) – Springer Proceedings</i> .
[C10]	<b>Theodoropoulos A.</b> , Pouloupoulos V. and Lepouras G. (2020). Towards A Framework for Adaptive Gameplay in Serious Games That Teach Programming: Association Between Computational Thinking and Cognitive Style. In <i>Educating Engineers for Future Industrial Revolutions</i>



	<i>23<sup>rd</sup> - International Conference on Interactive Collaborative Learning (CL2020) – Accepted paper for the Special Session Games in Engineering Education (GinEE) (Presentation date, online at 25 September 2020) – Springer Proceedings.</i>
[C9]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Vassilakis, C., Antoniou, A., Wallace, M., & Lepouras, G. (2019, September). ATMF: A Student-Centered Framework for the Effective Implementation of Alternative Teaching Methods for CSEd. In Conference on e-Business, e-Services and e-Society (pp. 116-127). Springer, Cham.
[C8]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Lepouras, G. (2019). Promoting programming learning through European Code Week and Digital Games (in Greek). In <i>Abstracts Proceedings of the 2<sup>nd</sup> PanHellenic Conference on Digital Education and eLearning 2.0 (ELOER)</i> , Korinthos Greece.
[C7]	Antoniou, A., Vassilakis, C., <b>Theodoropoulos, A.</b> , & Lepouras, G. (2018). The Human Computer Interaction and Virtual Reality Lab (University of Peloponnese): Overview and Current Challenges. In <i>CIRA@ EuroMed</i> (pp. 84-93).
[C6]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Leon, P., Antoniou, A., & Lepouras, G. (2018, October). Computing in the physical world engages students: impact on their attitudes and self-efficacy towards computer science through robotic activities. In <i>Proceedings of the 13<sup>th</sup> Workshop in Primary and Secondary Computing Education</i> (p. 13). ACM.
[C5]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Antoniou, A., & Lepouras, G. (2016, October). Educational Robotics in the service of CSE: A study based on the PanHellenic competition. In <i>Proceedings of the 11<sup>th</sup> Workshop in Primary and Secondary Computing Education</i> (pp. 84-87). ACM.
[C4]	<b>A. Θεοδωρόπουλος</b> , Θ. Τριάντος και Μ. Γουάλλες, Το Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου στην Υπερησία της Σχολικής Εκπαίδευσης, <i>Πρακτικά Εργασιών 10<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου Καθηγητών Πληροφορικής</i> , Ναύπλιο 15-17 Απριλίου 2016.
[C3]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Lepouras, G. (2016). Alternative teaching methods in Computer Science (in Greek). In <i>Abstracts Proceedings of the PanHellenic Conference on Digital Education and eLearning 2.0 (ELOER)</i> , Korinthos Greece, 33.
[C2]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Antoniou, A., & Lepouras, G. (2015). The Little ones, the Big ones and the Code: Utilization of digital educational games in primary school pupils. In <i>Proceedings of the 7<sup>th</sup> Conference on Informatics in Education (7<sup>th</sup> CIE2015)</i> , Piraeus Greece, 49-59.
[C1]	<b>Theodoropoulos, A.</b> , Souvatzoglou, V. (2014). Virtual Worlds and eTwinning: Design and implementation of a project using web comics (in Greek). In <i>Proceedings of the 1<sup>st</sup> PanHellenic eTwinning Conference</i> , Patras Greece, 601 – 610.

◊ Διατριβές & Διπλωματικές

[T4]	<b>Θεοδωρόπουλος, Α.</b> , (2020). «Designing a smart system for identifying personal learning characteristics in digital games that promote Computational Thinking», Μεταδιδακτορική Έρευνα, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών, Εργαστήριο Διάδρασης-Ανθρώπου Υπολογιστή και Εικονικής Πραγματικότητας.
[T3]	<b>Θεοδωρόπουλος, Α.</b> , (2017). «Framework for the effective implementation of alternative teaching methods for Informatics», Διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών. <a href="https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/41143">https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/41143</a>

[T2]	<b>Θεοδωρόπουλος, Α.</b> , (2010). «A study on ICT in the Greek Secondary Education of Arcadia prefecture», Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία, <i>University of the West of Scotland (UWS)</i> .
[T1]	<b>Θεοδωρόπουλος, Α.</b> , (2004). «Το παρόν και το μέλλον της κυβελωτής τηλεφωνίας», Προπτυχιακή διπλωματική εργασία, <i>ΤΕΙ Πειραιά (νυν Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής), Τμήμα Αυτοματισμού</i>

◊ Τεχνικές Αναφορές - Σημειώσεις

[TR1]	<b>Θεοδωρόπουλος, Α.</b> , Λέπουρας, Γ. (2013), Εισαγωγικές Σημειώσεις για τη γλώσσα προγραμματισμού C, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Τρίπολη, Ελλάδα. Εργαστήριο Διάδρασης-Ανθρώπου Υπολογιστή και Εικονικής Πραγματικότητας.
-------	---