

**Βιογραφικό σημείωμα / υπόμνημα
επιστημονικής δραστηριότητας και
δημοσιεύσεων**

της

Δρ. Στέλλας Συλαίου

Αρχαιολόγος Α.Π.Θ., MSc, MA, Διδάκτωρ
του Διατμηματικού Μεταπτυχιακού Προγράμματος
Προστασία, Συντήρηση κι Αποκατάσταση Μνημείων Πολιτισμού
του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης

Θεσσαλονίκη, Δεκέμβριος 2013

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ	5
2. ΣΠΟΥΔΕΣ	5
2.1 Ανώτατη Εκπαίδευση	5
2.2 ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ– ΥΠΟΤΡΟΦΙΕΣ	8
2.3 Μεταπτυχιακά Σεμινάρια – Ειδική εκπαίδευση.....	9
2.4 Ξένες Γλώσσες.....	10
2.5 Ειδικές Γνώσεις Η/Υ.....	10
2.6 Σεμινάρια- ημερίδες.....	11
3. Επαγγελματική δραστηριότητα	14
3.1 Εθελοντική εργασία	14
3.2 Επαγγελματική Εμπειρία.....	14
4. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ	15
4.1 ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ	15
4.2 ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΥΣ ΦΟΡΕΙΣ	17
4.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΤΡΟΠΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ	18
5. ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΕΡΓΟ	20
6. ΟΜΙΛΙΕΣ- ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ ΣΕ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ	25
7. ΣΥΓΓΡΑΜΜΑΤΑ	29
7.1 ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ	29
7.2 ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ	29

7.2.1 ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ ΣΕ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ	29
7.2.2 ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ ΣΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΩΝ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ ΜΕ ΚΡΙΤΕΣ	30
7.2.3 ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΒΙΒΛΙΩΝ.....	34
7.2.4 ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΒΙΒΛΙΩΝ	35
7.2.5 ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΕΣ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ	35
8. ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΤΟ ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟ ΕΡΓΟ (CITATIONS) (181)	35
9. ΣΥΓΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ.....	54
9.1 Διατριβές.....	54
9.2 Επιστημονικές δημοσιεύσεις.....	56
9.2.1 Δημοσιεύσεις σε επιστημονικά περιοδικά	56
9.2.2 Δημοσιεύσεις σε πρακτικά επιστημονικών συνεδρίων.....	60
9.2.3 Συμμετοχή σε συγγραφή βιβλίων	72

Βιογραφικό σημείωμα

1. Προσωπικά Στοιχεία

Όνοματεπώνυμο:	Στέλλα Συλαίου		
Όνομα Πατρός:	Ιωάννης	Όνομα Μητέρας:	Αικατερίνη (γένος Καλογιάννη)
Ημερομηνία γέννησης:	27 Ιανουαρίου 1975		
Τόπος γέννησης:	Θεσσαλονίκη		
Διεύθ. μόνιμης κατοικίας:	Λασκαράτου 11, Ντεπώ, 546 46, Θεσσαλονίκη		
Τηλέφωνα:	6976 634102	E-mail:	ssylaiou@yahoo.gr, sylaiou@gmail.com
Ιστοσελίδες	https://www.researchgate.net/profile/Stella_Sylaiou		

2. Σπουδές

2.1 Ανώτατη Εκπαίδευση

1997: **Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας**, πτυχίο Ιστορίας-Αρχαιολογίας (ειδίκευση Αρχαιολογία) με βαθμό *Λίαν Καλώς* (7,42).

(Η κατεύθυνση που ακολούθησα σύμφωνα με τα περισσότερα μαθήματα επιλογής ήταν αυτή της Βυζαντινής Αρχαιολογίας).

2001: **Πανεπιστήμιο του Southampton της Αγγλίας, Department of Arts and Department of Computer Science**, μεταπτυχιακό δίπλωμα ειδίκευσης, Master of Science στην Πληροφορική Εφαρμοσμένη στην Αρχαιολογία (MSc in Archaeological Computing/ Archaeological Science), με ειδίκευση στην εφαρμογή της Εικονικής Πραγματικότητας και τη δημιουργία εικονικών αναπαραστάσεων στην Αρχαιολογία (Virtual Reality and Reconstruction in Archaeology).

Τα μαθήματα που παρακολούθησα και ολοκλήρωσα επιτυχώς ήταν:

- **Σχεδιαστικά και συστήματα επεξεργασίας εικόνας για Αρχαιολόγους (Drawing and Imaging Systems for Archaeologists)**. Θεωρητικά μαθήματα που αφορούσαν τις αρχαιολογικές εικονικές αναπαραστάσεις και ασκήσεις για την εκμάθηση του σχεδιαστικού προγράμματος AutoCAD και προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνων.
- **Ποσοτική Ανάλυση Δεδομένων (Quantitative Data Analysis)**. Θεωρία της στατιστικής και μέθοδοι που χρησιμοποιούνται από την Αρχαιολογία, καθώς και ασκήσεις με το στατιστικό πρόγραμμα SPSS που έδιναν απαντήσεις σε θεωρητικά αρχαιολογικά ερωτήματα.
- **Γλώσσα προγραμματισμού C (C Programming)**. Μάθημα που αφορούσε τη θεωρία, που γίνονταν με παρουσιάσεις στην τάξη, καθώς και την πρακτική εξάσκηση, που γίνονταν σε μια σειρά από εργαστήρια με ασκήσεις για τη δημιουργία προγραμμάτων με τη γλώσσα προγραμματισμού C.
- **Εισαγωγή στους υπολογιστές (Introduction to Computing)**. Στο πλαίσιο του μαθήματος παρουσιάστηκαν μια σειρά από εισηγήσεις διαφόρων αρχαιολόγων με ειδίκευση στην Πληροφορική σε διάφορα θέματα σχετικά με ζητήματα που αφορούσαν την εφαρμογή της Πληροφορικής στην Αρχαιολογία. Η εργασία του μαθήματος αφορούσε τα προβλήματα που παρουσιάζονται από τη

χρήση των υπολογιστών σε διάφορους τομείς έρευνας της Αρχαιολογίας.

- **Γεωγραφικά Συστήματα Πληροφοριών (Geographical Information Systems).** Μέσα από παρουσιάσεις και εργαστήρια με ασκήσεις στα προγράμματα ERDAS, GRASS και ArcView δόθηκαν οι βασικές αρχές λειτουργίας των ΓΣΠ. Η πρώτη εργασία ήταν θεωρητική και αφορούσε τις ενδεχόμενες αρνητικές επιπτώσεις και τα προβλήματα που προκύπτουν στους αρχαιολόγους από τη χρήση των ΓΣΠ. Η επόμενη εργασία είχε να κάνει με το πρακτικό κομμάτι της δημιουργίας ενός ΓΣΠ, με σκοπό τη διερεύνηση ενός θεωρητικού αρχαιολογικού ερωτήματος. Πιο συγκεκριμένα, ενδιέφερε να εξεταστεί η ορατότητα μεταξύ των κυκλικών τύμβων της Εποχής του Χαλκού, που βρίσκονται στο Isle of Wight της Νότιας Αγγλίας. Με βάση ένα δισδιάστατο χάρτη με ισοϋψείς δημιουργήθηκε και διορθώθηκε το Ψηφιακό Μοντέλο Εδάφους της περιοχής με τη βοήθεια των προγραμμάτων AutoCAD Map και ARC/INFO ArcView και 3D Analyst. Οι πληροφορίες για τους τύμβους οργανώθηκαν σε βάση δεδομένων, που δημιουργήθηκε με το πρόγραμμα Microsoft Access, και ακολούθως ενσωματώθηκαν στο ΓΣΠ. Τέλος, η Cumulative Viewshed Analysis που χρησιμοποιεί ως εργαλείο της τη στατιστική, καταδειξίει τις περιοχές των τύμβων που ήταν ορατές μεταξύ τους, με σκοπό να διερευνηθεί το αν οι κυκλικοί τύμβοι της συγκεκριμένης χρονολογικής περιόδου είχαν ορατότητα μεταξύ τους και αν ναι, ποια μπορεί να είναι η αρχαιολογική εξήγηση αυτού του φαινομένου.
- **Ηλεκτρονική Δημοσίευση και Πολυμέσα (Electronic Publication and Multimedia).** Το μάθημα αφορούσε την ηλεκτρονική δημοσίευση (στο Διαδίκτυο, σε informative kiosks κ.α.) και τη δημιουργία πολυμέσων με σκοπό την παρουσίαση της αρχαιολογικής πληροφορίας. Η πρώτη εργασία είχε να κάνει με το πώς μπορεί η Extensible Markup Language (XML) να επηρεάσει την αρχαιολογική δημοσίευση και γιατί μπορεί να έχει μεγαλύτερη επίδραση από τη Standard Generalized Markup Language (SGML). Η δεύτερη εργασία αφορούσε τη δημιουργία ιστοτόπου με αρχαιολογικό υλικό από τις βυζαντινές εκκλησίες της Θεσσαλονίκης. Η τρίτη εργασία αφορούσε τη δημιουργία εγγράφου που περιλάμβανε το προαναφερόμενο αρχαιολογικό υλικό με το πρόγραμμα LATEX και τη δημιουργία της βιβλιογραφίας του με το πρόγραμμα BIBTEX, καθώς και τη δημιουργία εγγράφου PDF (α) σε μορφή που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από υπολογιστή, (β) σε μορφή με τους κατάλληλους συνδέσμους (links) που μπορεί να δημοσιευτεί στο Διαδίκτυο, (γ) σε μορφή που μπορεί να παρουσιαστεί σε informative kiosk.
- **Αναπαράσταση και Σχεδιοκίνηση για την Αρχαιολογία (Reconstruction and Animation for Archaeology).** Στο μάθημα παρουσιάστηκαν οι αρχές που διέπουν τις εικονικές αναπαραστάσεις στην Αρχαιολογία και έγινα μια σειρά από εργαστήρια για την εκμάθηση του προγράμματος 3D Studio Max. Η πρώτη εργασία αφορούσε το αν οι εικονικές αναπαραστάσεις αρχαίων τοποθεσιών που δημιουργήθηκαν από υπολογιστή έχουν ουσιαστική προσφορά στην αρχαιολογική θεωρία, καθώς και τη διερεύνηση του ρόλου που παίζουν/ μπορούν να παίξουν στην αρχαιολογική ερμηνεία. Η δεύτερη εργασία είχε να κάνει με ένα σενάριο, σύμφωνα με το οποίο ένας ερευνητής του Βρετανικού Μουσείου ενδιαφέρονταν να παρουσιάσει εικόνες που προέρχονταν από ένα μοντέλο τρισδιάστατης εικονικής αναπαράστασης ενός μοναστηριού, του Quarr Abbey, που δημιουργήθηκε με AutoCAD και 3D Studio Max, ως τμήμα πολυμεσικής παρουσίασης σε μουσείο. Σκοπός ήταν να αξιολογηθεί η προσπάθεια παρουσίασης μιας εικονικής αναπαράστασης στο πλαίσιο ενός μουσείου. Επίσης, σχεδιάστηκαν και δημιουργήθηκαν μια σειρά από videos με σχεδιοκίνηση (animation), κατάλληλα

για την παρουσίαση της εικονικής αναπαράστασης σε ένα μουσείο, καθώς και συζητήθηκαν και αιτιολογήθηκαν οι επιλογές και οι μέθοδοι που χρησιμοποιήθηκαν, για τη δημιουργία τόσο της εικονικής αναπαράστασης, όσο και της σχεδιοκίνησης.

- **Ερευνητικές ικανότητες (Research Skills).** Στο πλαίσιο του μαθήματος έγινε γραπτή παρουσίαση του θέματος που επιλέχτηκε για τη μεταπτυχιακή εργασία και παρουσίασή του με το πρόγραμμα Powerpoint στην τάξη.

Μεταπτυχιακή εργασία (thesis): «Μια εικονική αναπαράσταση του Quarr Abbey στο Isle of Wight (N. Αγγλία) και μερικά ζητήματα προς εξέταση» (Dissertation: 'A virtual reconstruction of Quarr Abbey, Isle of Wight and some issues of consideration').

2003: **Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο στην Πάτρα,** Μεταπτυχιακό πιστοποιητικό εξειδίκευσης στην «Ανοικτή και εξ' Αποστάσεως Εκπαίδευση» στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού διπλώματος ειδίκευσης *Εκπαίδευση Ενηλίκων*.

2008: **Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Αρχιτεκτονικής,** Διδακτορική διατριβή που εκπονήθηκε στο Διατμηματικό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα «*Προστασία, συντήρηση και αποκατάσταση μνημείων πολιτισμού*» των Τμημάτων της Αρχιτεκτονικής, του Ιστορικού-Αρχαιολογικού, των Αγρονόμων-Τοπογράφων Μηχανικών, των Ηλεκτρολόγων Μηχανικών, Μηχανολόγων Μηχανικών και των Χημικών Μηχανικών, υπό την επίβλεψη τριμελούς συμβουλευτικής επιτροπής που αποτελούνταν από τους κ. κ. Π. Πατιά (Καθηγητή του Τμήματος Αγρονόμων-Τοπογράφων Μηχανικών, Τομέας Φωτογραμμετρίας και Τηλεπισκόπησης, Επιβλέποντα), Ο. Γεωργούλα (Αναπληρώτρια Καθηγήτρια του Τμήματος Αγρονόμων-Τοπογράφων Μηχανικών, Τομέας Φωτογραμμετρίας και Τηλεπισκόπησης,) και Κ. Κωτσάκη (Καθηγητή Τμήματος Ιστορίας και Αρχαιολογίας, Τομέας Προϊστορικής Αρχαιολογίας) με θέμα: «*Παρουσίαση και ανάδειξη κινητών έργων πολιτισμού με τη βοήθεια των Νέων Τεχνολογιών της Πληροφορικής*». Το αντικείμενο έρευνας της διδακτορικής διατριβής ήταν η αξιολόγηση διεπαφών εικονικών μουσείων από απλούς χρήστες και από ειδικούς πεδίου, δηλαδή μουσειολόγους, και από ειδικούς ευχρηστίας για την αποτελεσματική ανάδειξη και προβολή κινητών έργων πολιτισμού με τη βοήθεια των Νέων Τεχνολογιών της Πληροφορικής. Η συμβολή της εργασίας ήταν η εξαγωγή μιας ομάδας δεικτών που μπορούν να χρησιμοποιούνται στην αξιολόγηση εικονικών περιβαλλόντων στο Διαδίκτυο.

Μέρος της διδακτορικής διατριβής εκπονήθηκε στο Graduate Centre του School of Science and Technology (Centre of VLSI and Computer Graphics) του Πανεπιστημίου του Sussex στην Αγγλία με την υποτροφία Marie Curie for the Transfer of Knowledge της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Τα αποτελέσματα της έρευνας παρουσιάζονταν σε τακτά χρονικά διαστήματα στους φοιτητές του Τμήματος στο πλαίσιο εργαστηριακών μαθημάτων και δημοσιεύτηκαν σε διεθνή συνέδρια και περιοδικά.

2009:	Μεταδιδακτορική έρευνα με υποτροφία του Ιδρύματος Κρατικών Υποτροφιών στον τομέα της Μουσειολογίας με θέμα « <i>Συμβολή της Φωτογραμμετρίας στην οπτική αντίληψη των μουσειακών έργων τέχνης</i> » κι επιστημονικό υπεύθυνο τον καθηγητή Π. Πατιά.
2010:	Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης στο Διαπανεπιστημιακό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΔΠΜΣ) Μουσειολογίας των τμημάτων Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Μηχανολόγων Μηχανικών, Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης του Α.Π.Θ. και Παιδαγωγικού Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας. Μαθήματα: α) Ζητήματα Οργάνωσης και Διοίκησης, β) Ζητήματα Μουσειολογίας, γ) Ζητήματα Πολιτισμού, δ) Εφαρμοσμένη Μουσειολογία, ε) Αρχιτεκτονικός προγραμματισμός, στ) Μουσειοπαιδαγωγική. Μεταπτυχιακή εργασία: <i>Πολιτισμική Πληροφορική: Πεδίο συνεργασίας διαφόρων ειδικοτήτων.</i>
2012:	Μεταδιδακτορική έρευνα με Υποτροφία Αριστείας Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης για μεταδιδακτορική έρευνα με θέμα <i>Η Εθελοντική Γεωγραφική Πληροφορία και ο συνεργατικός σχεδιασμός (crowdsourcing) ως εργαλείο προβολής και ανάδειξης της Πολιτισμικής Κληρονομιάς</i> με επιστημονικό υπεύθυνο τον καθ. Π. Πατιά.

2.2 Διακρίσεις- Υποτροφίες

Σεπτέμβριος 1992:	Διάκριση επίδοσης και βράβευση από τον Οργανισμό Λιμένος Θεσσαλονίκης για τη σειρά κατάταξης στις Πανελλήνιες Εισαγωγικές Εξετάσεις (8 ^η).
Οκτώβριος 1996- Μάιος 1997:	Εκπαιδευτική υποτροφία <i>ERASMUS</i> από την Ευρωπαϊκή Ένωση για το πρόγραμμα ανταλλαγής και κινητικότητας φοιτητών στο Istituto degli Studi dell' Antichità 'Giorgio Pasquali', στη Φλωρεντία της Ιταλίας.
Μάιος - Δεκέμβριος 2004:	Ερευνητική υποτροφία <i>Marie Curie - Host Fellowship for the Transfer of Knowledge</i> από την Ευρωπαϊκή Ένωση στον τομέα της Πληροφορικής (Computer Science) για το Graduate Centre του School of Science and Technology (Centre of VLSI and Computer Graphics) του Πανεπιστημίου του Sussex στην Αγγλία.
2004:	Εκπαιδευτική και ερευνητική υποτροφία, Τμήμα Αγρονόμων Τοπογράφων Μηχανικών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης για τη συμμετοχή μου στο 2 ^ο διεθνές συνέδριο Μουσειολογίας στη Μυτιλήνη.
2004:	Εκπαιδευτική και ερευνητική υποτροφία, Τμήμα Επιστήμης Υπολογιστών (Department of Computer Science), Πανεπιστήμιο του Sussex της Αγγλίας, Marie Curie Fellowship for the Transfer of Knowledge για τη συμμετοχή μου στο συνέδριο VSSM 2004 στην Ιαπωνία.
2005:	Εκπαιδευτική και ερευνητική υποτροφία, Τμήμα Αγρονόμων Τοπογράφων Μηχανικών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου

	Θεσσαλονίκης για τη συμμετοχή μου στο 10ο συνέδριο CIPA 2005 στο Torino της Ιταλίας.
2006:	Εκπαιδευτική και ερευνητική υποτροφία, Τμήμα Αγρονόμων Τοπογράφων Μηχανικών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης για τη συμμετοχή μου στο 37th CIPA International Workshop on e-Documentation and Standardisation in Cultural Heritage, 7th VAST International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage, 4th Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage, 1st Euro-Med Conference on IT in Cultural Heritage, στη Λευκωσία της Κύπρου.
2007:	Εκπαιδευτική και ερευνητική υποτροφία, Τμήμα Αγρονόμων Τοπογράφων Μηχανικών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης για τη συμμετοχή μου στο 10 ^ο VSMM συνέδριο σε Virtual Systems and Multimedia στη Λευκωσία της Κύπρου.
2010-2011:	Υποτροφία μεταδιδακτορικής έρευνας από το Ίδρυμα Κρατικών Υποτροφιών στον κλάδο της Μουσειολογίας του Τομέα Επιστημών Επικοινωνίας και Πληροφόρησης με θέμα φωτογραμμετρία και η οπτική αντίληψη έργων τέχνης.
Μάιος 2011:	Υποτροφία Grundtvig για τη συμμετοχή στο σεμινάριο-workshop (30 ώρες)-trainer's training course: Art and Dialogue από τη MKO élan intercultural, for a better experience of cultural diversity, 9-13 Μάη, Παρίσι, Γαλλία.
Δεκέμβριος 2012- Σεπτέμβριος 2013:	Υποτροφία Αριστείας Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης για μεταδιδακτορική έρευνα με θέμα <i>Η Εθελοντική Γεωγραφική Πληροφορία και ο συνεργατικός σχεδιασμός (crowdsourcing) ως εργαλείο προβολής και ανάδειξης της Πολιτισμικής Κληρονομιάς</i> με επιστημονικό υπεύθυνο τον καθ. Π. Πατιά.
Σεπτέμβριος 2013:	Εκπαιδευτική και ερευνητική υποτροφία, Kunsthistorisches Institut in Florenz - Max-Planck-Institut, Max Planck Research Group "Objects in the Contact Zone - The Cross-Cultural Lives of Things" για τη συμμετοχή μου στο συνέδριο Images of the Art Museum: Connecting Gaze and Discourse in the History of Museology, 26-28 Σεπτέμβρη, στη Φλωρεντία της Ιταλίας.
Νοέμβριος 2013:	Εκπαιδευτική και ερευνητική υποτροφία από τη μη-κερδοσκοπική οργάνωση Museum Computer Network (MCN), για τη συμμετοχή μου στο συνέδριο Museum Computer Network's 41 st annual conference (MCN 2013), 20-23 Νοέμβρη, στο Μόντρεαλ του Καναδά.

2.3 Μεταπτυχιακά Σεμινάρια – Ειδική εκπαίδευση

Σεπτέμβριος 2002:	Υποτροφία από την Ευρωπαϊκή Ένωση, στο πλαίσιο των προγραμμάτων HERMES και MEDRESSA, για σεμινάριο με θέμα Multimedia for Cultural Heritage.
--------------------------	---

Ιούλιος 2003:	Υποτροφία από την Ευρωπαϊκή Ένωση, στο πλαίσιο του προγράμματος HERMES, για σεμινάριο με θέμα New Methods of Work and Electronic Commerce with special emphasis on "Smart" Organizations και Virtual Reality and Access to Cultural Heritage Content through the Internet στο Ε.Μ.Π. Αθηνών.
Ιούλιος 2004:	Υποτροφία από το Πανεπιστήμιο του Sussex για την παρακολούθηση του συνεδρίου EVA London 2004 και του Workshop Making cultural websites accessible .
20-26 Σεπτέμβρη 2004:	Ερευνητική και εκπαιδευτική υποτροφία από το πρόγραμμα EPOCH (European Research Network on Excellence in Processing Open Cultural Heritage) για το Διεθνές Θερινό Σχολείο Museum and the Internet: Presenting Cultural Heritage Resources on-line στη Ρουμανία που οργανώθηκε από το CIMEC- Institute for Cultural Memory, Bucharest, Romania.
9-13 Μάη 2011:	Σεμινάριο-workshop (30 ώρες)-trainer's training course: Art and Dialogue από τη ΜΚΟ élan intercultural, for a better experience of cultural diversity (Course reference number in Lifelong Learning Program Grundtvig Catalogue: FR-2011-344-001), Modules: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Acquisition and application of a new holistic model for addressing range of issues informing the current challenges facing contemporary art and artists in reaching general audiences in their own countries and beyond</i> • <i>Developing resources, skills and opportunities to develop new approaches and paradigms in addressing different audiences</i> • <i>Acquisition and application of models for approaching art as a forum for inter-cultural dialogue and the socio-political importance of art in development of civil society in a culturally heterogeneous Europe</i>

2.4 Ξένες Γλώσσες

Αγγλικά:	First Certificate in English, Lower (Grade: B), TOEFL (597), IELTS (6,5), μεταπτυχιακός τίτλος σπουδών από αγγλικό πανεπιστήμιο (MSc in Archaeological Computing/ Archaeological Science, University of Southampton, U.K.).
Γαλλικά:	Certificat de Langue française, DELF 1-6 (Diplôme d'études en langue française 1er-2nd degré), Certificat pratique de langue française (Sorbonne I), Diplôme Supérieur d' Études françaises (Sorbonne II).
Ιταλικά:	CELI 3-4 (Certificato di Conoscenza della Lingua Italiana), Università di Perugia.

2.5 Ειδικές Γνώσεις Η/Υ

- **Λειτουργικά συστήματα:** Microsoft Windows (97, 98, NT, 2000, XP).
- **Σχεδιαστικά προγράμματα:** AutoDesk AutoCAD, 3D Studio Max.

- **Δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων από εικόνες:** VRWorx, Object Modeler.
- **Στατιστικό πακέτο:** SPSS.
- **Φύλλα εργασίας:** Microsoft Excel.
- **Γεωγραφικά συστήματα πληροφοριών (G.I.S.):** ESRI ARC/INFO, ArcView (3D Analyst).
- **Προγράμματα επεξεργασίας εικόνας:** Adobe Photoshop.
- **Προγράμματα επεξεργασίας κειμένου:** Microsoft Word, StarOffice.
- **Πρόγραμμα παρουσιάσεων δεδομένων:** Microsoft Powerpoint, Macromedia Director.
- **Πρόγραμμα κατασκευής βάσεων δεδομένων:** Microsoft Access
- **Προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων:** HTML (HyperText Markup Language), Frontpage, Macromedia DreamWeaver, 1st Page.
- **Γλώσσα προγραμματισμού:** C

2.6 Σεμινάρια- ημερίδες

Φεβρουάριος-Μάιος 1998: Data Station/ Εργαστήριο Εφαρμοσμένης Πληροφορικής: Σεμινάριο Πληροφορικής **Αυτοματισμός γραφείου με χρήση Η/Υ με θέματα: MS-DOS, Windows, Word, Excel**

Μάιος-Ιούνιος 1999: AutoDesk/Authorized Training Center infoTECH: **Certificate of Completion in AutoCAD 14, Level II**

Μάρτιος-Ιούνιος 2000: Computer International/Computer Training Centers: **Microsoft Access**

Μάιος-Ιούνιος 2000: Hellas Πληροφορική/Εκπαιδευτικό Κέντρο Υπολογιστών: **Microsoft Frontpage, HTML**

Απρίλιος 2002: Σεμινάριο Αμερικανικών Σπουδών του Πανεπιστημίου Μακεδονίας του Τμήματος Οικονομικών και Κοινωνικών Σπουδών σε συνεργασία με το Αμερικανικό Προξενείο με θέμα: **"Discovering our New World", International Relations, Demographics, Economics, Information Technology, Culture**

Ιούνιος 2002: Διήμερο εργαστήριο επιχειρηματικότητας που διοργάνωσε το Κέντρο Ερευνών για Θέματα Ισότητας (Κ.Ε.Θ.Ι), με επιμέρους θέματα: **Έρευνα και τμηματοποίηση αγοράς, Ανάπτυξη πολιτικής προϊόντων, Ανάπτυξη προγράμματος μάρκετινγκ, Χρηματοοικονομικός σχεδιασμός**

Σεπτέμβριος 2002: Τετραήμερο σεμινάριο στο Αμμάν της Ιορδανίας, με θέμα **Multimedia for Cultural Heritage**, υπό την εποπτεία του Υπουργείου Πολιτισμού της Ιορδανίας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Μάιος-Σεπτέμβριος 2003: Εκπαιδευτικό σεμινάριο στο πρόγραμμα **Macromedia Director** από το Εργαστήριο Ελευθέρων σπουδών Intergraphics.

Ιούλιος 2003: Σεμινάριο στο Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο με θέμα **New Methods of Work and Electronic Commerce with special emphasis on "Smart" Organizations και Virtual Reality and Access to Cultural Heritage Content through the Internet**, στο πλαίσιο του χρηματοδοτούμενου από την Ευρωπαϊκή Ένωση προγράμματος HERMES (Information Society Technologies).

Νοέμβρης 2003: Εκπαιδευτικό σεμινάριο χρηστών Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (G.I.S.), **ArcInfo, ArcView**, που οργανώθηκε από την εταιρεία Marathon Data Systems (MDS).

31 Οκτώβρη-1 Νοέμβρη 2003: 2^ο Διεθνές Εργαστήριο (Workshop) για τις **Τεχνολογίες της Πληροφορικής, τις Τέχνες και την Πολιτιστική Κληρονομιά, Τεχνολογίες Ψηφιακής Τέχνης, Εφαρμογές και Πολιτικές** (2nd International Workshop on ICTs, Arts and Cultural Heritage, Digital Art Technologies, Applications & Policy), Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, Αθήνα, Ελλάδα

Φεβρουάριος-Απρίλιος 2004 : Autodesk/Authorized Training Center infoTECH: **Certificate of Completion in 3D Studio Max, Level I**

Ιούλιος 2004: Εργαστήριο (Workshop) με θέμα **Making Cultural Websites Accessible** στο πλαίσιο του συνεδρίου EVA London 2004 (Conference in Electronic Imaging & the Visual Arts).

20-26 Σεπτέμβρη 2004: Διεθνές Θερινό Σχολείο (International Summer Course) – **Museum and the Internet: Presenting Cultural Heritage Resources on-line**, Βυστινί Ρουμανία, χρηματοδοτούμενο από το ευρωπαϊκό πρόγραμμα EPOCH (European Research Network on Excellence in Processing Open Cultural Heritage) που εντάσσεται στο 6^ο Κοινοτικό Πλαίσιο Στήριξης.

9 Φεβρουαρίου 2005: Ημερίδα για το 6ο Πρόγραμμα Πλαίσιο **Πολίτες και διακυβέρνηση στην κοινωνία της γνώσης**, που οργανώθηκε από την Επιτροπή Ερευνών του Α.Π.Θ.

4 Μαρτίου 2005: Ημερίδα **Εκπαίδευση και Πολιτισμός** που διοργανώθηκε από το Γραφείο Πολιτιστικών Θεμάτων της Διεύθυνσης Β΄βαθμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Θεσσαλονίκης.

Μάρτιος 2005: Εκπαιδευτικό σεμινάριο στη **Μεθοδολογία Οργάνωσης Περιβαλλόντων Τηλεκπαίδευσης**, που οργανώθηκε από το Κέντρο Υποστήριξης Εκπαίδευσης Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (Κ.Υ.Π.Ε.).

Μάρτιος 2005: Εκπαιδευτικό σεμινάριο στη **Δημιουργία e-μαθήματος στο Blackboard**, από το Κέντρο Υποστήριξης Εκπαίδευσης Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (Κ.Υ.Π.Ε.).

Μάρτιος 2005: Εκπαιδευτικό σεμινάριο στις **Μεθοδολογίες Αξιολόγησης Διαδικτυακών Τόπων Τηλεκπαίδευσης**, που οργανώθηκε από το Κέντρο Υποστήριξης Εκπαίδευσης Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (Κ.Υ.Π.Ε.).

Ιούνιος 2005: Εκπαιδευτικό σεμινάριο στη **Σχεδίαση Περιβαλλόντων Ηλεκτρονικής Μάθησης**, που οργανώθηκε από το Κέντρο Υποστήριξης Εκπαίδευσης Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (Κ.Υ.Π.Ε.).

Ιούνιος 2005: Εκπαιδευτικό σεμινάριο στην **Ενσωμάτωση της Τεχνολογίας στην Διδακτική Πρακτική**, που οργανώθηκε από το Κέντρο Υποστήριξης Εκπαίδευσης Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (Κ.Υ.Π.Ε.).

Σεπτέμβρης 2006: Εκπαιδευτικό σεμινάριο χρηστών Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (G.I.S.), **ArcGIS 9.1, ArcView**, που οργανώθηκε από την εταιρεία Marathon Data Systems (MDS).

11-12 Μάη 2007: Διήμερο εργαστήριο (workshop) **Η αξιολόγηση των εφαρμογών νέων τεχνολογιών στον πολιτισμό: Ζητήματα, μέθοδοι και προσεγγίσεις** από το Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου και το CHIRON (**C**ultural **H**eritage **I**nformatics **R**esearch **O**riented **N**etwork) που χρηματοδοτείται από το 6^ο Πλαίσιο του προγράμματος Marie Curie της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Μυτιλήνη Ελλάδα.

16 Νοεμβρίου- 7 Δεκεμβρίου 2007: 12ωρο σεμινάριο για **Ψηφιοποίηση και Επεξεργασία εικόνας με το πρόγραμμα Photoshop**, που οργανώθηκε από το Κέντρο Υποστήριξης Εκπαίδευσης Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (Κ.Υ.Π.Ε.).

3 Δεκέμβρη 2007: Ειδικό σεμινάριο για τη **χρήση των προγραμμάτων Tesauro Linguae Graecae (TLG), Brehpols, Migne (Patrologia Graeca)** που διοργανώθηκε από τη Μονάδα Εκπαίδευσης και Επιμόρφωσης Χρηστών της Κεντρικής Βιβλιοθήκης του ΑΠΘ.

3 Νοέμβρη 2011: Ημερίδα για το 7^ο ΠΠ για την έρευνα της ΕΕ (Social Sciences and Humanities), Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών.

11 Νοέμβρη 2011: Ημερίδα με τίτλο «**Ψηφιακές Υπηρεσίες Πολιτισμού**» που διοργανώθηκε από την Ειδική Υπηρεσία Διαχείρισης του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ψηφιακή Σύγκλιση» της Ειδικής Γραμματείας Ψηφιακού Σχεδιασμού του Υπουργείου Οικονομίας, Ανταγωνιστικότητας και Ναυτιλίας στην Αθήνα.

31 Ιανουαρίου 2012: Διάλεξη του Dr. Tomi Kauppinen από το Muenster Semantic Interoperability Lab (MUSIL), Institute for Geoinformatics, University of Muenster με τίτλο: Spatiotemporal and Semantic Modeling and Reasoning. Case examples from Digital Cultural Heritage, Geochanges and Linked Science στο πλαίσιο του ΔΠΜΣ Γεωπληροφορική.

3. Επαγγελματική δραστηριότητα

3.1 Εθελοντική εργασία

10 Ιουλίου-1 Αυγούστου 1994: Προϊστορική ανασκαφή της Άνω Τούμπα Θεσσαλονίκης, με υπεύθυνο τον καθ. Προϊστορικής Αρχαιολογίας, κ. Κ. Κωτσάκη.

15 Αυγούστου-1 Σεπτέμβρη 1994: Βυζαντινή ανασκαφή του Αγίου Γεωργίου Πέγεις στην Πάφο της Κύπρου, με υπεύθυνο τον καθ. Βυζαντινής Αρχαιολογίας, κ. Χ. Μπακιρτζή.

Ιούλιος 1995: Βυζαντινή ανασκαφή των Φιλίππων Καβάλας, με υπεύθυνο τον καθ. Βυζαντινής Αρχαιολογίας, κ. Γ. Γούναρη.

10-21 Αυγούστου 1996: Προϊστορική ανασκαφή του Δισπηλιού Καστοριάς, με υπεύθυνο τον καθ. Προϊστορικής Αρχαιολογίας, κ. Γ. Χουρμουζιάδη.

20 Σεπτέμβρη 2009-20 Φεβρουαρίου 2010: Δημιουργία Εικονικού Μουσείου για τη Μακεδονική Καλλιτεχνική Εταιρεία ΤΕΧΝΗ, που περιλαμβάνει κάποιους από τους ζωγραφικούς πίνακες που έχει στην κατοχή της η Εταιρεία.

3.2 Επαγγελματική Εμπειρία

Σεπτέμβριος- Δεκέμβριος 1997: Καταγραφή κεραμικής στη βυζαντινή ανασκαφή του Κάστρου Πλαταμώνα, για την 9η Εφορεία Βυζαντινών Αρχαιοτήτων, με υπεύθυνη την κ. Κ. Λομβέρδου-Τσιγαρίδα.

Ιούνιος- Σεπτέμβριος 1998: Καταγραφή αρχαϊκών και κλασικών ειδωλίων στο Μουσείο Αιανής στην Κοζάνη και ανασκαφή στην προϊστορική θέση Πόρτα Ξηρολίμνης στην Κοζάνη, για την ΙΖ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, με υπεύθυνη την κ. Γ. Καραμήτρου-Μεντεσίδη.

Απρίλιος- Σεπτέμβριος 1999: Ανασκαφή στις ελληνιστικές θέσεις Λειβ-ηρα στην Παραλία Σκοτίνας, Κρανιά στην Παραλία Παντελεήμονα, Τρία Πλατάνια στον Πλαταμώνα, για τη ΙΣΤ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, με υπεύθυνη την κ. Έ. Πουλάκη.

Μάιος - Νοέμβριος 2002: Εξωτερική συνεργάτης 9ης Βυζαντινής Εφορείας Αρχαιοτήτων σε σχεδίαση δισδιάστατων και τρισδιάστατων αρχαιολογικών θεμάτων (βλ. χάρτη της Κεντρικής Μακεδονίας, χάρτη της Υστεροβυζαντινής Θεσσαλονίκης, Βυζαντινό λουτρό στην οδό Θεοτοκοπούλου στο Ch. Bakirtzis, 2003, The Urban Continuity and Size of Late Byzantine Thessalonike, *Dumbarton Oaks Papers*, No 57, Symposium on the Late Byzantine Thessalonike, Washington D.C.).

Νοέμβριος 2002- Μάιος 2003: Εργασίες στον τομέα της πληροφορικής (δισδιάστατη σχεδίαση, δημιουργία βάσεων δεδομένων, χρήση υπολογιστικών φύλλων (Excel), επεξεργασία εικόνων κλπ.) και καταγραφές ευρημάτων από ανασκαφές στο νομό Πιερίας, ΙΣΤ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, με υπεύθυνη την κ. Ε. Πουλάκη- Παντερμαλή.

1 Σεπτέμβρη- 20 Οκτώβρη 2005: Συλλογή φωτογραμμετρικών δεδομένων για τον Τομέα Κτηματολογίου, Χαρτογραφίας και Φωτογραμμετρίας του Α.Π.Θ.

Ιανουάριος -Ιούνιος 2005: Συμμετοχή στο πρόγραμμα TIME με το Τμήμα Αρχιτεκτόνων, συλλογή και επεξεργασία αρχαιολογικού υλικού για τη δημιουργία δικτυακού τόπου που θα γίνει χρήση του στην επίσημη παρουσίαση της Πολυτεχνικής Σχολής στη Γενική Συνέλευση του TIME, Τμήμα Πολιτικών Μηχανικών

Α.Π.Θ.

Φεβρουάριος 2005– Αύγουστος 2006: Παρακολούθηση και συμβολή στη διεκπεραίωση όλων των ενεργειών λειτουργίας του Τμήματος Μηχανικών Χωροταξίας και Ανάπτυξης, σύμφωνα με τις προδιαγραφές του προγράμματος σπουδών, υποστήριξη στην εκπόνηση μελέτης αξιολόγησης και διεξαγωγή ημερίδας στο πλαίσιο του προγράμματος του Τμήματος Μηχανικών Χωροταξίας και Ανάπτυξης, που χρηματοδοτείται από το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων.

Αύγουστος- Δεκέμβριος 2006: Δημιουργία G.I.S. για τα σπήλαια της Βορείου Ελλάδας, για την Εφορεία Παλαιοανθρωπολογίας και Σπηλαιολογίας Βορείου Ελλάδας.

Μάιος – Ιούνιος 2007: Καταχώρηση δεδομένων σε Η/Υ, Επιτροπή Ερευνών ΑΠΘ.

Οκτώβρης 2007- Ιανουάριος 2008: Εργασία για το πρόγραμμα 'Αποτύπωση, τεκμηρίωση και ανάδειξη του αρχαιολογικού πάρκου του Δίου Πιερίας με ψηφιακές μεθόδους' στην εταιρία Geoanalysis.

26 Φλεβάρη- 26 Δεκέμβρη 2008: Τεκμηρίωση του πολιτιστικού αποθέματος, δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής, δημιουργία εντύπου στο πλαίσιο του προγράμματος *Ανάδειξη των μεταβυζαντινών μνημείων στην Μητροπολιτική Περιφέρεια Γουμένισσης-Αξιουπόλεως-Πολυκάστρου*, το οποίο υλοποιήθηκε στον Δήμο Ευρωπού για τη μη Κυβερνητική Οργάνωση με την επωνυμία «ΦΙΛΟΚΑΛΙΑ», που εδρεύει στην Γουμένισσα.

22 Ιουνίου 2011– 30 Οκτωβρίου 2012: *Αρχαιολογικό Κτηματολόγιο* του Τμήματος Κτηματολογίου και Διαχείρισης Ακινήτων του Υπουργείου Πολιτισμού και Τουρισμού, που χρηματοδοτείται από το Εθνικό Στρατηγικό Πλαίσιο Αναφοράς (Ε.Σ.Π.Α.) 2007-2013. Θέση: Υπεύθυνη Τομέα για τις Περιοχές Προστασίας Πολιτιστικού Περιβάλλοντος (Αρχαιολογικών Χώρων και Αρχαίων Μνημείων), συνεργάτιδα στον Τομέα για τα Νεώτερα Μνημεία.

9 Σεπτεμβρίου 2013- σήμερα: Αρχαιολόγος με ειδικευση στην Πληροφορική για το Υποέργο Επιλογή, επιστημονική τεκμηρίωση και ποιοτικός έλεγχος περιεχομένου και υπηρεσιών των έργων (α) *Δίκτυο Εικονικής Περιήγησης στο Αρχαίο Βασίλειο των Μακεδόνων*, (β) *Εικονικό Μουσείο: Μέγας Αλέξανδρος από τις Αιγές στην Οικουμένη*, (γ) *Επιμέλεια έκθεσης για το Πολυκεντρικό Μουσείο των Αιγών* για τη ΙΖ' Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, ΥΠΠΟ.

4. Ερευνητική δραστηριότητα

4.1 Συμμετοχή σε ερευνητικά προγράμματα

1. Οκτώβριος 2003-Μάρτιος 2004: «**Αποκατάσταση και χρήση οχυρώσεων κάστρων πρώιμης μεσαιωνικής περιόδου σε χώρες της Ανατολικής Μεσογείου**», Επιστημονικός υπεύθυνος: Καθηγητής Κ. Πιτιλάκης. Αντικείμενο: Ανάπτυξη Πρότυπου Έμπειρου Συστήματος και Εισαγωγή Δεδομένων που αφορούν την Παθολογία Κάστρων που χρηματοδοτήθηκε από τη European Commission-Research Directorate-General και τη Γενική Γραμματεία Έρευνας και Τεχνολογίας, για το Τμήμα Πολιτικών Μηχανικών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (Α.Π.Θ.). INCO-MED Project: FORTMED: "*Restoration and Use of the Early Medieval Fortifications in the East Mediterranean Countries*". Υπεύθυνη θέση: Δημιουργία πρότυπου συστήματος ανάκτησης δεδομένων σε CD-ROM.

2. Ιούνιος-Νοέμβριος 2004: «Σχεδιασμός και ανάπτυξη του αμπελουργικού μητρώου Κύπρου», Επιστημονικός υπεύθυνος: Καθηγητής Π. Πατιάς. Αντικείμενο: Συλλογή και καταχώρηση αρχαιολογικών δεδομένων που βασίστηκε σε ένα Γεωγραφικό Σύστημα Πληροφοριών με μια χαρτογραφική βάση αναφοράς που κάλυπτε το σύνολο των εκτάσεων που καλλιεργούνται με αμπέλια και καταρτίστηκε από κτηματολογικά σχέδια, ορθοεικόνες (από αεροφωτογραφίες και δορυφορικές εικόνες) και άλλα χαρτογραφικά στοιχεία. Το Μητρώο περιείχε επίσης κλιματολογικά κι εδαφολογικά δεδομένα, καθώς και στοιχεία καλλιέργειας και παραγωγής και χρηματοδοτήθηκε από το Συμβούλιο Αμπελουργικών Προϊόντων Κύπρου. Υπεύθυνη θέση: Συλλογή και καταχώρηση αρχαιολογικών στοιχείων.

3. Ιούνιος 2004- Ιούνιος 2006: «Οι νέες τεχνολογίες εργαλείο ανάδειξης της διαχρονικής πορείας της αμπέλου και του οίνου στην περιβαλλοντική εκπαίδευση», Αντικείμενο: Έρευνα της πορείας της αμπέλου και του κρασιού και συλλογή ιστορικών και αρχαιολογικών δεδομένων, δημιουργία πολυμεσικού CD στο πλαίσιο του προγράμματος Θράκη-Αιγαίο-Κύπρος του Υπουργείου Μακεδονίας-Θράκης, που χρηματοδοτήθηκε από το Γραφείο Προγραμματισμού της Κυπριακής Δημοκρατίας. Η διάρκεια του προγράμματος είναι δύο έτη, 2004-2006. Υπεύθυνη θέση: Συλλογή αρχαιολογικών στοιχείων και συγγραφή κειμένου για τη αρχαιολογία και τη θρησκεία, σε συνεργασία με την Έφη Οικονόμου.

4. Μάιος-Δεκέμβριος 2004: «ARCO (Augmented Representation of Cultural Objects)», Επιστημονικός υπεύθυνος: Καθηγητής M. White. Αντικείμενο: στο Graduate Centre του School of Science and Technology, Department of Informatics (Centre of VLSI and Computer Graphics) του Πανεπιστημίου του Sussex στην Αγγλία, το οποίο αφορά ένα πρότυπο σύστημα που δημιουργεί και κάνει διαθέσιμα στο κοινό εικονικά μουσεία, είτε μέσα στο κτίριο του μουσείου (μέσω informative kiosks), είτε στο περιβάλλον του Διαδικτύου και χρηματοδοτήθηκε από το 5ο Κοινωνικό Πλαίσιο Στήριξης της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Υπεύθυνη θέση: Αξιολόγηση του συστήματος με μεθόδους αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή (Human-Computer Interaction Methods).

5. Απρίλιος 2006-Απρίλιος 2008: «Ανάπτυξη ενός απλού πρότυπου συστήματος για την αποτύπωση και διαχείριση δεδομένων αρχαιολογικών ανασκαφών», Επιστημονικός υπεύθυνος: Καθηγητής Π. Πατιάς. Αντικείμενο: Το σύστημα επιτρέπει την τρισδιάστατη ανακατασκευή ενός αρχαιολογικού χώρου σε σημαντική ακρίβεια (από μερικά χιλιοστά μέχρι 1-2 εκατοστά), τη γρήγορη και σε πραγματικό χρόνο αποτύπωση και τεκμηρίωση, την παραγωγή προϊόντων για διάφορες χρήσεις (3D γραφικά, ορθοφωτομωσαϊκά, 3D ψηφιακά ανάγλυφα των επιφανειών, φωτορεαλιστικές απόψεις και οπτικοποίηση των τρισδιάστατων αντικειμένων, τεκμηρίωση των βάσεων δεδομένων για το GIS κλπ.) με τη χρήση των ελάχιστων δυνατών γνώσεων ψηφιακής φωτογραμμετρίας και συστημάτων CAD, μέσω ενός εύχρηστου και φιλικού περιβάλλοντος εργασίας. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα διακρατικής συνεργασίας με τη Γαλλία, που χρηματοδοτήθηκε από τη Γενική Γραμματεία Έρευνας και Τεχνολογίας του Υπουργείου Ανάπτυξης. Η διάρκεια του προγράμματος είναι δύο έτη (2006-2008). Υπεύθυνη θέση: Κύριος ερευνητής.

6. 2007: «Αποτύπωση με laser scanner και οπτικοποίηση του σπηλαιού του Πολυφήμου στη Μαρώνια Θράκης», Επιστημονικός υπεύθυνος: Καθηγητής

Π. Πατιάς. Αντικείμενο: σάρωση και οπτικοποίηση της Μεγάλης Αίθουσας και της Αίθουσας του Βωμού και δημιουργία με ακρίβεια της τρισδιάστατης αποτύπωσης του εσωτερικού του σπηλαίου, κάτοψης και τομών του και στο οποίο συνεργάστηκαν η Εφορεία Παλαιοανθρωπολογίας και Σπηλαιολογίας Β. Ελλάδος και το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο/ Επιτροπή Ερευνών και χρηματοδότηση από Υπουργείο Πολιτισμού. Υπεύθυνη θέση: Συντονιστής της ερευνητικής ομάδας.

7. 20 Ιουνίου 2008- 20 Ιουνίου 2009: «Μακεδονικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης- Εικονικό Μουσείο», Αντικείμενο: Ψηφιοποίηση αντικειμένων, ανάλυση, αξιολόγηση εφαρμογής εικονικού μουσείου, δημιουργία του Εικονικού Μακεδονικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης, έργου συγχρηματοδοτούμενου από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ) κατά 80% και από Εθνικούς πόρους κατά 20% (Μέτρο: 1.3, Κατηγορία πράξης : Ανάδειξη, προβολή και επικοινωνία του Ελληνικού Πολιτισμού στην ΚτΠ) αξιοποιήθηκαν υπάρχουσες, αλλά και αναδυόμενες τεχνολογίες, όπως πανοραμικές εικόνες, τρισδιάστατα διαδραστικά περιβάλλοντα σε ΧVR, με ψηφιοποιημένα μοντέλα εκατό περίπου εκθεμάτων. Υπεύθυνη θέση: Υπεύθυνη αξιολόγησης των διεπαφών του εικονικού μουσείου και υπεύθυνη συγγραφής αναφορών και τελικής έκθεσης προόδου.

8. 2010–2011: Μεταδιδακτορική έρευνα με υποτροφία από το Ίδρυμα Κρατικών Υποτροφιών στον κλάδο της Μουσειολογίας του Τομέα Επιστημών Επικοινωνίας και Πληροφόρησης με τίτλο *Συμβολή της Φωτογραμμετρίας στην οπτική αντίληψη των έργων τέχνης*.

9. 22 Ιουνίου 2011– 30 Οκτωβρίου 2012: «Αρχαιολογικό Κτηματολόγιο» του Τμήματος Κτηματολογίου και Διαχείρισης Ακινήτων του Υπουργείου Πολιτισμού και Τουρισμού, που χρηματοδοτείται από το Εθνικό Στρατηγικό Πλαίσιο Αναφοράς (Ε.Σ.Π.Α.) 2007-2013. Θέση: Υπεύθυνη Τομέα για τις Περιοχές Προστασίας Πολιτιστικού Περιβάλλοντος (Αρχαιολογικών Χώρων και Αρχαίων Μνημείων), συνεργάτιδα στον Τομέα για τα Νεώτερα Μνημεία, υπεύθυνη για το σχέδιο διαχείρισης ποιότητας του έργου.

10. 2012–2013: Μεταδιδακτορική έρευνα με υποτροφία Αριστείας από την Επιτροπή Ερευνών ΑΠΘ και θέμα *Η Εθελοντική Γεωγραφική Πληροφορία και ο συνεργατικός σχεδιασμός (crowdsourcing) ως εργαλείο προβολής και ανάδειξης της Πολιτισμικής Κληρονομιάς*.

4.2 Συμμετοχή σε Επιστημονικούς Φορείς

- ❖ Μέλος του European Consulting Network (ECN)
- ❖ Μέλος του International Council of Museums (ICOM)
- ❖ Μέλος του International Council on Monuments and Sites (ICOMOS).
- ❖ Μέλος της ISPRS - Commission V - Close-Range Sensing: Analysis and Applications και πιο συγκεκριμένα στο Working Group V / 2 - Cultural heritage data acquisition and processing, 2008-2012.
- ❖ Μέλος της European Association of Archaeologists (EAA).
- ❖ Μέλος της Aerial Archaeology Research Group (AARG).

- ❖ Μέλος των Εφαρμογών Πληροφορικής και Ποσοτικών Μεθόδων στην Αρχαιολογία (CAA) – Ελληνικό Παράρτημα (<http://www.caa-gr.org/>)
- ❖ Μέλος της Ελληνικής Εταιρείας για την προστασία του Περιβάλλοντος και της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.
- ❖ Μέλος της Ελληνικής Εταιρείας Επιστημόνων Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Υπολογιστών (ΕΠΥ).

4.3 Αξιολογήσεις και επιτροπές συνεδρίων και περιοδικών

- Αξιολογήτρια (evaluator) προτάσεων για την Ευρωπαϊκή Ένωση, FP7-ICT-2011-9-ICT-Information and Communication Technologies – Cultural Heritage, 5 και 6- **2012**.
- Ελέγκτρια (reviewer) του έργου Network Of Excellence (NoE) V-MusT.net (Budget: 4.550.000 Euros), EE FP5 IST στον τομέα Virtual Museums, ICT Programme, **2012** (Amsterdam, the Netherlands), **2013** (Rome, Italy), **2014** (Sarajevo, Bosnia and Herzegovina).
- Ελέγκτρια (reviewer) του έργου eCultValue (Budget: 4.550.000 Euros), **2014** (Luxembourg).
- Secondary Proposer για το COST Action Proposal «Intelligent Management of Heritage Buildings», **2013-2014**.
- Μέλος της Ομάδας Επιτόπιας Επαλήθευσης/ Ενδιάμεσης Πιστοποίησης του φυσικού και οικονομικού αντικειμένου του έργου με κωδικό 09ΣΥΝ-62-1129 και τίτλο «Εξατομικευμένο Σύστημα Προγραμματισμού Πολιτιστικών Διαδρομών» (συντ.τίτλου: myVisitPlannerGR) στο πλαίσιο της Δράσης «Συνεργασία», Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων Ειδική Υπηρεσία Διαχείρισης και Εφαρμογής δράσεων στους τομείς Έρευνας, Τεχνολογικής Ανάπτυξης και Καινοτομίας (ΕΥΔΕ-ΕΤΑΚ), Δεκέμβρης **2013**.
- Κριτής ενταγμένη στο Μητρώο αξιολογητών της Education Audiovisual Culture Executive Agency της Ευρωπαϊκής Ένωσης (**2012**).
- Κριτής ενταγμένη στο Μητρώο Εμπειρογνομώνων της Ειδικής Υπηρεσίας Διαχείρισης κι Εφαρμογής Δράσεων στους Τομείς της Έρευνας, Τεχνολογικής Ανάπτυξης και της Καινοτομίας (ΕΥΔΕ ΕΤΑΚ) με σκοπό την αξιολόγηση – πιστοποίηση φυσικού και οικονομικού αντικειμένου συγχρηματοδοτούμενων έργων της ΕΥΔΕ ΕΤΑΚ και της Γενικής Γραμματείας Έρευνας και Τεχνολογίας (ΓΓΕΤ) (ΑΔΑ: ΒΕΑΥ9-Σ0Β).
- Μελετήτρια ενταγμένη στο Μητρώο Εξωτερικών Συνεργατών και Εμπειρογνομώνων της Ελληνικής Εταιρείας Τοπικής Ανάπτυξης & Αυτοδιοίκησης (ΕΕΤΑΑ) (ημερομηνία ένταξης: 20/2/**2012**).
- Κριτής στο διεθνές επιστημονικό περιοδικό International Journal of Computers and Education, Elsevier Publisher (**2010**).
- Κριτής στο διεθνές επιστημονικό περιοδικό International Journal of Cultural Heritage (**2010**).

- Κριτής στο διεθνές επιστημονικό περιοδικό ACM Journal on Computing and Cultural Heritage (**2013**).
- Κριτής στο διεθνές επιστημονικό περιοδικό Archaeology (εκδ. Scientific and Academic Publishing), <http://journal.sapub.org/archaeology> (**2012**).
- Κριτής στο διεθνές επιστημονικό περιοδικό Scientific Research and Essays, Open Access Journals (**2011**).
- Κριτής στο επιστημονικό περιοδικό ΧωροΓραφίες του Τμήματος Γεωπληροφορικής και Τοπογραφίας του ΤΕΙ Σερρών (**2012**).
- Κριτής στο διεθνές επιστημονικό συνέδριο 10th VAST International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage, που οργανώθηκε από τη EUROGRAPHICS Association σε συνεργασία με το ευρωπαϊκό πρόγραμμα EPOCH (European Research Network on Excellence in Processing Open Cultural Heritage), Μάλτα, 22-25 Σεπτέμβρη **2009**.
- Κριτής στο διεθνές επιστημονικό συνέδριο Web Virtual Reality and Three-Dimensional Worlds 2010 Conference (Web3DW 2010), IADIS (International Association for Development of the Information Society), Freiburg, Γερμανία, 27 - 29 Ιουλίου **2010**.
- Κριτής στο διεθνές επιστημονικό συνέδριο IADIS Computer Graphics, Visualization, Computer Vision and Image Processing (CGVCVIP) Conference, Ρώμη, Ιταλία 24-26 Ιουλίου **2011**.
- Κριτής στο συνέδριο Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA 2012), που διοργανώνεται από το Archaeological Computing Research Group (Faculty of Humanities) στο Πανεπιστήμιο του Southampton στις 26-30 Μάρτη **2012**.
- Κριτής στο διεθνές επιστημονικό συνέδριο Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology CAA 2013 Perth - Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology, 25-28 March **2013**, Perth, Western Australia.
- Κριτής και Technical Program Committee στο Third International Conference on Business Intelligence and Technology, BUSTECH 2013, που οργανώθηκε από την International Academy, Research, and Industry Association (IARIA), το Universidad Politecnica de Valencia και το Instituto de Investigación para la Gestión Integrada de Zonas Costeras (IGIC) στις 27 Μάη- 1 Ιούνη **2013** στη Valencia της Ισπανίας.
- Κριτής στο International Symposium on Cognition/ Knowledge Science and Engineering: CKSE 2013, in the context of the 7th International Conference on Knowledge Generation, Communication and Management: KGCM 2013 στις 9-12 Ιουλίου 2013 στο Orlando, Florida, USA.
- Κριτής στο IADIS International Conference on Computer Graphics, Visualisation, Computer Vision and Image Processing στην Prague, Czech Republic, στις 22 - 24 Ιουλίου **2013** (<http://www.cgv-conf.org/>) μέρος του

IADIS Multi Conference on Computer Science and Information Systems (MCCSIS 2013) στην Prague, Czech Republic, στις 22 - 26 Ιουλίου 2013 (<http://www.mccsis.org>).

- Κριτής στο 18th World Multi-Conference on Systemics, Cybernetics and Informatics: WMSCI 2014, July 15-18 **2014**, Orlando Florida, USA (<http://www.iiis2014.org/wmsci/Website/PCReviewers.asp?vc=1>).
- Κριτής στο επιστημονικό συνέδριο *Η εκπαίδευση στην εποχή των Τ.Π.Ε. Προσεγγίσεις της σχολικής διαδικασίας μέσα από την ψηφιακή διάσταση*, που οργανώνεται από την Επιστημονική Ένωση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας για τη Διάδοση των Τεχνολογιών Πληροφορίας κι Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, Αθήνα, 19-20/10/**2013**, <http://synedrio10.com/index.html>
- Κριτής του e-book proposal "Photographs across Time", Bentham Science Publishers, **2012**.
- Column Editor στο διεθνές επιστημονικό περιοδικό South-Eastern European Journal of Earth Observation and Geomatics (**2012, 2013**).
- Guest Editor στο special issue *Museum education today: synergies and innovations in multicultural contexts* του διεθνούς επιστημονικού περιοδικού Museum and Society (**2013**) του Τμήματος Μουσειολογίας του Πανεπιστημίου του Leicester, UK.
- Μέλος της Επιστημονικής Επιτροπής του Νέου Παιδαγωγού- του δικτυακού περιοδικού για τον παιδαγωγό του σήμερα, ISSN: 2241-6781, (**2012**), <http://www.neospaidagogos.gr/periodiko/committees.html>
- Διοργανώτρια Συμποσίου, σε συνεργασία με τη Dr. Αναστασία Φιλιππουπολίτη (λέκτορα Μουσειοπαιδαγωγικής, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης), με τίτλο *Museum education today: synergies and innovations between formal and non-formal educational contexts*, στο πλαίσιο του 1st International Conference on Reimagining Schooling/ 1ο Διεθνές Συνέδριο ...για να ξαναφανταστούμε το σχολείο, 28-29 Ιουνίου **2013**, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα.
- Μέλος της Επιστημονικής Επιτροπής του πρώτου συνεδρίου «Εφαρμογές Πληροφορικής και Ποσοτικές Μέθοδοι στην Αρχαιολογία» (CAA-Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology) Ελληνικό παράρτημα του διεθνούς μη κερδοσκοπικού οργανισμού (CAA-GR) που διοργανώνεται από το Ελληνικό παράρτημα του διεθνούς μη κερδοσκοπικού οργανισμού (CAA-GR) στο Ινστιτούτο Μεσογειακών Σπουδών, Ρέθυμνο Κρήτης, 7-8 Μαρτίου **2014**.
- Μέλος της Επιστημονικής Επιτροπής του συνεδρίου «Η Εκπαίδευση στην εποχή των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ)», που οργανώνεται από την Επιστημονική Ένωση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας για τη διάδοση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και τον εκπαιδευτικό κόμβο e-Πρωτοβάθμια, Αθήνα, 18 και 19 Οκτωβρίου **2014**.

5. Διδακτικό Έργο

• **Επικουρικό εκπαιδευτικό έργο:**

Μάιος–Ιούνιος 2003: Επιμορφώτρια σε θέματα πληροφορικής εφαρμοσμένης στον Πολιτισμό, για το πρόγραμμα «*Κατάρτιση και Αξιοποίηση πολιτιστικών στελεχών*» της Νομαρχιακής Επιτροπής Λαϊκής Επιμόρφωσης (Ν.Ε.Λ.Ε.) Θεσ/νίκης.

Σεπτέμβριος 2003–Μάιος 2004: Ωρομίσθια καθηγήτρια στην Πρόσθετη Διδακτική Διδασκαλία Αρχαίων Ελληνικών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (21ο Ενιαίο Λύκειο Θεσσαλονίκης).

Μάρτιος–Ιούνιος 2004: Επιμορφώτρια σε θέματα πληροφορικής, καθώς και πληροφορικής εφαρμοσμένης στον Πολιτισμό, για το πρόγραμμα «*Κατάρτιση και Αξιοποίηση πολιτιστικών στελεχών*» της Νομαρχιακής Επιτροπής Λαϊκής Επιμόρφωσης (Ν.Ε.Λ.Ε.) Θεσ/νίκης.

Φεβρουάριος 2006–σήμερα: Εξωτερική συνεργάτιδα-εισηγήτρια στο Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων της Γενικής Γραμματείας Εκπαίδευσης Ενηλίκων (Γ.Γ.Ε.Ε.), (Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης) σε θέματα Νέων Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Αριθμός μητρώου ΕΚΔΔΑ: 008544).

• **Αυτοδύναμη διδασκαλία:**

Μάρτιος 2009- Αύγουστος 2009: Διδάσκουσα στη βαθμίδα του λέκτορα με σύμβαση εργασίας Ιδιωτικού Δικαίου ορισμένου χρόνου (άρθρο 5 του Π.Δ. 407/80), στο Τμήμα Πλαστικών Τεχνών κι Επιστημών της Τέχνης του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Διδασκαλία των προπτυχιακών μαθημάτων: «*Ιστορία των Πολιτισμών*» και «*Πολιτισμική Πολιτική και Διαχείριση*», «*Θέματα Μουσειολογίας*», «*Μουσειοπαιδαγωγική*».

Σεπτέμβριος 2009- Φεβρουάριος 2010: Διδάσκουσα στη βαθμίδα του λέκτορα με σύμβαση εργασίας Ιδιωτικού Δικαίου ορισμένου χρόνου (άρθρο 5 του Π.Δ. 407/80), στο Τμήμα Πλαστικών Τεχνών κι Επιστημών της Τέχνης του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Διδασκαλία του προπτυχιακού μαθήματος: «*Μουσειολογία*» και του μεταπτυχιακού μαθήματος: «*Επιμέλεια εκθέσεων*».

Σεπτέμβριος 2009- Φεβρουάριος 2010: Διδάσκουσα στη βαθμίδα της επίκουρης καθηγήτριας με σύμβαση εργασίας Ιδιωτικού Δικαίου ορισμένου χρόνου (άρθρο 5 του Π.Δ. 407/80), στο Τμήμα Εικαστικών κι Εφαρμοσμένων Τεχνών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας στη Φλώρινα. Διδασκαλία του προπτυχιακού μαθήματος: «*Διαχείριση Πολιτισμού*».

Σεπτέμβριος 2009- Φεβρουάριος 2010: Διδάσκουσα του μαθήματος «*Μουσειολογία*» στο Δημόσιο Πολιτιστικό Ι.Ε.Κ. Θεσσαλονίκης, στην ειδικότητα Φύλακας μουσείων και Αρχαιολογικών Χώρων.

Μάρτιος 2010- Αύγουστος 2010: Διδάσκουσα στη βαθμίδα του λέκτορα με σύμβαση εργασίας Ιδιωτικού Δικαίου ορισμένου χρόνου (άρθρο 5 του Π.Δ. 407/80), στο Τμήμα Πλαστικών Τεχνών κι Επιστημών της Τέχνης του Πανεπιστημίου

Ιωαννίνων. Διδασκαλία των προπτυχιακών μαθημάτων: «Ιστορία των Πολιτισμών» και «Πολιτισμική Πολιτική και Διαχείριση», «Θέματα Μουσειολογίας», «Μουσειοπαιδαγωγική» και του μεταπτυχιακού μαθήματος: «Μουσειολογία».

Σεπτέμβριος 2010- Φεβρουάριος 2011: Διδάσκουσα στη βαθμίδα του λέκτορα με σύμβαση εργασίας Ιδιωτικού Δικαίου ορισμένου χρόνου (άρθρο 5 του Π.Δ. 407/80), στο Τμήμα Πλαστικών Τεχνών κι Επιστημών της Τέχνης του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Διδασκαλία του προπτυχιακού μαθήματος: «Μουσειολογία» και του μεταπτυχιακού μαθήματος: «Επιμέλεια εκθέσεων».

Σεπτέμβριος 2010- Φεβρουάριος 2011: Διδάσκουσα στη βαθμίδα του λέκτορα με σύμβαση εργασίας Ιδιωτικού Δικαίου ορισμένου χρόνου (άρθρο 5 του Π.Δ. 407/80), στο Τμήμα Εικαστικών κι Εφαρμοσμένων Τεχνών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας στη Φλώρινα. Διδασκαλία του μαθήματος: «Μουσειολογία».

Οκτώβριος 2010- Αύγουστος 2013: Επίβλεψη διπλωματικών εργασιών για το Μεταπτυχιακό Διοίκηση Πολιτιστικών Μονάδων του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Οκτώβριος 2011- Αύγουστος 2012: Διδάσκουσα της θεματικής ενότητας *Πολιτιστική Επικοινωνία* (ΔΠΜ61) του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Διοίκησης Πολιτιστικών Μονάδων του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Οκτώβριος 2012- Αύγουστος 2013: Διδάσκουσα της θεματικής ενότητας *Πολιτιστική Επικοινωνία* (ΔΠΜ61) του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Διοίκησης Πολιτιστικών Μονάδων του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Οκτώβριος 2012- Φεβρουάριος 2013: Διδάσκουσα στη βαθμίδα του λέκτορα με σύμβαση εργασίας Ιδιωτικού Δικαίου ορισμένου χρόνου (άρθρο 5 του Π.Δ. 407/80), στο Τμήμα Εικαστικών κι Εφαρμοσμένων Τεχνών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας στη Φλώρινα. Διδασκαλία του μαθήματος: «Μουσειολογία-Μουσειοπαιδαγωγική και Διαχείριση Πολιτισμού» και δημιουργία ψηφιακών μαθημάτων (ανάρτηση πληροφοριών και δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού, θεματική κατάταξη και κατηγοριοποίηση, συγκέντρωση ηλεκτρονικών πηγών) μέσω της πλατφόρμας ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης eClass.

Οκτώβριος 2012- Αύγουστος 2013: Διδάσκουσα του μαθήματος «Συστήματα Τεκμηρίωσης Πολιτιστικών Πόρων» και δημιουργία ψηφιακών μαθημάτων στην πλατφόρμα e-Learning, μέσω του Συστήματος Ηλεκτρονικής Εκπαίδευσης (συγκέντρωση ηλεκτρονικών πηγών, θεματική κατάταξη και κατηγοριοποίηση, δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού, διαφανειών και σημειώσεων) του Τμήματος Γεωπληροφορικής και Τοπογραφίας του ΑΤΕΙ Σερρών.

Οκτώβριος 2013- Αύγουστος 2014: Επίβλεψη έξι διπλωματικών εργασιών για το Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Διοίκησης Πολιτιστικών Μονάδων του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Επίβλεψη διπλωματικών εργασιών:

2010-2011:

- 1.** *Ο ρόλος των μουσείων μοντέρνας τέχνης στη διαμόρφωση των κοινωνιών που τα φιλοξενούν: Η περίπτωση του μουσείου Guggenheim στο Bilbao, Ειρήνη Πλακιά, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).*
- 2.** *Σύγχρονες μέθοδοι και στρατηγικές εκπαίδευσης του παιδικού και εφηβικού κοινού στο Μουσείο Τέχνης του 21ου αιώνα. Μελέτη και παρουσίαση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των Μουσείων Σύγχρονης Τέχνης του εξωτερικού, (διπλωματική εργασία), Χάρριετ Μητράκου, Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).*
- 3.** *Διακίνηση πολιτιστικών αγαθών: Τα μνημεία ως αντικείμενο συναλλαγής και εμπορίου, Κατερίνα Κάκκου, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).*
- 4.** *Το Μουσείο ως περιβάλλον μάθησης και εκπαίδευσης- Μαθησιακές ευκαιρίες - σχολικά εκπαιδευτικά προγράμματα στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας της Μεγάλης Βρετανίας, Ιωάννα Ευσταθίου, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).*
- 5.** *Η διαχείριση και η εισφορά προς το κοινό των αντικειμένων ως διαπαιδαγωγική λειτουργία του μουσείου. Ο μίτος της επαφής των ανθρώπων με τα εκθέματα από την άμεση απλότητα του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου ως την σαγηνευτική ερμηνευτική χρήση των πολυμέσων στο Μουσείο του Λούβρου, Φωτεινή Αλεξανδράκη, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).*
- 6.** *Ο ρόλος του πολιτισμού στην εκπαίδευση: Η Κάμερα Ζιζάνιο του Νεανικού Πλάνου, Αχιλλεύς Ρουσιάκης, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.*
- 7.** *ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ. Πολιτιστικές πρωτεύουσες: Θεσσαλονίκη-Λίβερπουλ, Λαμπρινή Παπακώστα, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.*

2011-2012:

- 1.** *Οι πολιτιστικοί θεσμοί ως μοχλός ενδογενούς ανάπτυξης των κοινωνιών. Συγκριτική προσέγγιση του Διεθνούς Φεστιβάλ Εδιμβούργου και του Ελληνικού Φεστιβάλ, Ελένη Καζάκη, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).*
- 2.** *Μουσείο και πολιτιστικές δράσεις: Η περίπτωση της Δημοτικής Πινακοθήκης Λάρισας Γ.Ι Κατσιόγρα, Μιχάλης Βακαλούλης, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό*

Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).

3. *Η πολιτιστική επικοινωνία σε τοπικό επίπεδο: πρόταση σχεδιασμού επικοινωνιακής πολιτικής για την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς της πόλης της Χάλκιδας*, Δέσποινα Βογιατζή, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).
4. *Οι επικοινωνιακές διαστάσεις των περιφερειακών μουσείων. Η περίπτωση του Αρχαιολογικού Μουσείου Ρόδου*, Μαρία Αγιακάτσικα, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.
5. *Η επικοινωνιακή πολιτική στο Αρχαιολογικό Μουσείο Σπάρτης: παρόν και μέλλον*, Νικολέττα Κουλογεωργίου, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.

2012-2013

1. *Δικτυακοί τόποι ελληνικών ακαδημαϊκών και ερευνητικών βιβλιοθηκών ως επικοινωνιακά εργαλεία: αποτίμηση διαδραστικότητας και επικοινωνιακών τάσεων στο νέο ψηφιακό τοπίο*, Στέργιος Μηντζαρίδης, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).
2. *Η επικοινωνιακή πολιτική των πολιτισμικών οργανισμών: η περίπτωση της Κρατικής Ορχήστρας Θεσσαλονίκης*, Άλκηστη Χαρσούλη, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).
3. *Οι επιπτώσεις της οικονομικής κρίσης στην λειτουργία των μη κερδοσκοπικών πολιτιστικών οργανισμών*, Αγγελική Χατζηγεωργίου, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).
4. *Πληροφοριακός Γραμματισμός και ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες: Διερεύνηση δεξιοτήτων Πληροφοριακού Γραμματισμού χρηστών της Βιβλιοθήκης του Αλεξάνδρειου ΤΕΙ Θεσσαλονίκης*, Μαργαρίτα Χατζηλία, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).
5. *Το φαινόμενο Crowdsourcing: η επικοινωνία των πολιτιστικών οργανισμών με το κοινό και η αξιοποίηση της γνώσης του πλήθους (crowd)*, Φανή Χριστοδουλάτου, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα (κύρια επιβλέπουσα).
6. *Επικοινωνιακές στρατηγικές για την ανανέωση του κοινού: Η περίπτωση του θεάτρου Απόλλων της Σύρου*, Χάρης Βεκρής, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού

Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.

7. Προσχολική ηλικία και μουσειακή αγωγή. Συσχέτιση των αναγκών των νηπίων με τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων- Το μουσείο Μπενάκη, Σοφία Κικιώνη, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.

2013-2014

1. Τέχνη, πολίτες και πολιτική: αλληλοσυσχετισμοί και συναρτήσεις, (διπλωματική εργασία), Νάντια Νούσια, Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.
2. Το σύγχρονο Μουσείο ως χώρος εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας. Εκπαιδευτικές / διαδραστικές προτάσεις με στόχο την προσέγγιση και προσέλκυση του μαθητικού κοινού μέσα από μια διαπολιτισμική προσέγγιση. Μελέτη της περίπτωσης του Μουσείου Προϊστορικής Θήρας, (διπλωματική εργασία), Μαγδαληνή Δούκα, Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.
3. Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια στον πολιτισμό για μικρούς μαθητές, (διπλωματική εργασία), Σοφία Καρπέτη, Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.
4. Επικοινωνιακή σχέση Λαογραφικών Μουσείων και νεανικού κοινού. Τοπικά παραδείγματα του «Λαογραφικού Εθνολογικού Μουσείου Μακεδονίας - Θράκης» και του «Λαογραφικού και Ιστορικού Μουσείου Ξάνθης», Ουρανία Μυλωνά, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.
5. Η Εικαστική Τέχνη ως κάθαρση-λύτρωση. Από τον Προύστ και τον Καβάφη, διάλογοι με την Τέχνη και πώς αυτή επιδρά έως την σύγχρονη εποχή και τα ερωτηματικά που θέτει. Νομικό πλαίσιο προστασίας της απόκτησης αλλά και ψηφιακής έκφρασης της Τέχνης, στην προσπάθειά της να παίξει ρόλο ίσωσης της κοινωνίας, Μαρίνα Πιέρρου, (διπλωματική εργασία), Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.
6. Τα θεατροπαιδαγωγικά προγράμματα στην εκπαίδευση: Μια εναλλακτική προσέγγιση μάθησης, (διπλωματική εργασία), Άννα Χιώτου, Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Εξειδίκευσης «Διοίκηση πολιτισμικών μονάδων», που οδηγεί στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Εξειδίκευσης (master) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Πάτρα.

6. Ομιλίες- Διαλέξεις σε σεμινάρια κατάρτισης

- ο **22 Σεπτεμβρίου 2004**: *Digital image formats for virtual museums exhibitions on the Internet*, παρουσίαση στο Διεθνές Summer Course (20-26/9/2004), με τίτλο *Museum and the Internet: Presenting Cultural Heritage Resources online* που διοργανώθηκε από το cIMeC (Institutul de Memorie Culturală), Ρουμανία και το

EPOCH (European Research Network on Excellence in Processing Open Cultural Heritage).

- **11 Νοεμβρίου 2005:** Η διαχρονική πορεία της αμπέλου και του οίνου στην αρχαιολογία και τη θρησκεία, παρουσίαση σε συνεργασία με την Έφη Οικονόμου στην ημερίδα που έγινε στο πλαίσιο του προγράμματος «Θράκη, Αιγαίο, Κύπρος» με τίτλο «Οι νέες τεχνολογίες εργαλείο ανάδειξης της διαχρονικής πορείας της αμπέλου και του οίνου στην περιβαλλοντική εκπαίδευση», Ίασμος Θράκης.
- **11 Νοεμβρίου 2005:** Η διαχρονική πορεία της αμπέλου και του οίνου στην λαογραφία, παρουσίαση σε συνεργασία με την Αθανασία Μουράτη στην ημερίδα που έγινε στο πλαίσιο του προγράμματος «Θράκη, Αιγαίο, Κύπρος» με τίτλο «Οι νέες τεχνολογίες εργαλείο ανάδειξης της διαχρονικής πορείας της αμπέλου και του οίνου στην περιβαλλοντική εκπαίδευση», Ίασμος Θράκης.
- **1 Απριλίου 2006:** Η διαχρονική πορεία της αμπέλου και του οίνου στην αρχαιολογία και τη θρησκεία και η ανάδειξή της με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών στο πλαίσιο της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης, παρουσίαση σε συνεργασία με την Έφη Οικονόμου στην ημερίδα που έγινε στο πλαίσιο του προγράμματος «Θράκη, Αιγαίο, Κύπρος» με τίτλο «Οι νέες τεχνολογίες εργαλείο ανάδειξης της διαχρονικής πορείας της αμπέλου και του οίνου στην περιβαλλοντική εκπαίδευση», Μύκονος.
- **1 Απριλίου 2006:** Η διαχρονική πορεία της αμπέλου και του οίνου στη λαογραφία και η ανάδειξή της με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών στο πλαίσιο της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης, παρουσίαση σε συνεργασία με την Αθανασία Μουράτη, στην ημερίδα που έγινε στο πλαίσιο του προγράμματος «Θράκη, Αιγαίο, Κύπρος» με τίτλο «Οι νέες τεχνολογίες εργαλείο ανάδειξης της διαχρονικής πορείας της αμπέλου και του οίνου στην περιβαλλοντική εκπαίδευση», Μύκονος.
- **21 Φεβρουαρίου 2006:** 4ωρη εισήγηση με τίτλο *Πολιτισμός και νέες τεχνολογίες*, στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων «Εξωτερική πολιτική-Διεθνείς σχέσεις στο χώρο του Πολιτισμού», Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **22 Μαΐου 2006:** 3ωρη εισήγηση με τίτλο *Πολιτισμός και νέες τεχνολογίες-προβολή σε διεθνές επίπεδο*, στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων «Δημόσια διοίκηση και πολιτιστική διαχείριση», Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **7 Ιουνίου 2006:** 4ωρη εισήγηση με τίτλο *Η εφαρμογή των νέων Τεχνολογιών στον Πολιτισμό, η περίπτωση των εικονικών μουσείων*, στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων «Μουσεία και τοπική κοινωνία», Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **10 Νοεμβρίου 2006:** 7ωρη εισήγηση με τίτλο *Η εφαρμογή των νέων Τεχνολογιών στον Πολιτισμό, η περίπτωση των εικονικών μουσείων*, στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων «Μουσεία και τοπική κοινωνία», Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Αθήνας, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **18 Δεκέμβρη 2006:** 7ωρη εισήγηση με τίτλο *Χρήση Διαδικτύου και οπτικοακουστικών μέσων στις σχολικές βιβλιοθήκες*, στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων «Διαχείριση σχολικών βιβλιοθηκών με τη χρήση τεχνολογιών Πληροφορικής και επικοινωνιών», Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **4-15 Ιουνίου 2007:** Εισηγήσεις διάρκειας 56 ωρών με τίτλο *AUTOCAD I* στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων του Ινστιτούτου Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του

Υπουργείου Ανάπτυξης, με ανάδοχο το ΚΕΚ Τεχνική Εκπαιδευτική στη Θεσσαλονίκη.

- **18-22 Ιουνίου 2007:** Εισηγήσεις διάρκειας 35 ωρών με τίτλο *AUTOCAD I* στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων του Ινστιτούτου Επιμόρφωσης, του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης, με ανάδοχο το ΚΕΚ Ευρωπαϊκή Προώθηση στη Λευκόβρυση Κοζάνης.
- **4-6 Ιουλίου 2007:** Εισηγήσεις διάρκειας 21 ωρών με τίτλο *AUTOCAD I* στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων του Ινστιτούτου Επιμόρφωσης, του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης, με ανάδοχο το ΚΕΚ Δήμητρα στη Λάρισα.
- **6 Ιουλίου 2007:** 7ωρη εισήγηση με τίτλο *Χρήση Διαδικτύου και οπτικοακουστικών μέσων στις σχολικές βιβλιοθήκες*, στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων «Διαχείριση σχολικών βιβλιοθηκών με τη χρήση τεχνολογιών Πληροφορικής και επικοινωνιών», Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **27-28 Σεπτεμβρίου και 1-3 Οκτωβρίου 2007:** Εισηγήσεις διάρκειας 35 ωρών με τίτλο *AUTOCAD I* στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων του Ινστιτούτου Επιμόρφωσης, του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης, με ανάδοχο το ΚΕΚ Ευρωπαϊκή Προώθηση στα Ιωάννινα.
- **5 Οκτωβρίου 2007:** 6ωρη εισήγηση με τίτλο *Παραδοσιακές και Ψηφιακές Μέθοδοι Προστασίας της Πολιτιστικής Κληρονομιάς στις Ιερές Μητροπόλεις*, Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Λάρισας, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **19 Οκτωβρίου 2007:** 7ωρη εισήγηση με τίτλο *Ψηφιακές Μέθοδοι Προστασίας, Ανάδειξης και Διάδοσης της Πολιτιστικής Κληρονομιάς*, στο πλαίσιο του επιμορφωτικού προγράμματος «Πολιτιστικές Εκδηλώσεις στους Οργανισμούς Τοπικής Αυτοδιοίκησης» Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **24 Οκτωβρίου 2007:** 7ωρη εισήγηση με τίτλο *Ψηφιακές Μέθοδοι Προστασίας, Ανάδειξης και Διάδοσης της Πολιτιστικής Κληρονομιάς*, στο πλαίσιο του επιμορφωτικού προγράμματος «Δημόσια Διοίκηση και Πολιτιστική Διαχείριση» Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Κοζάνης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **29-31 Οκτωβρίου και 1-2 Νοεμβρίου 2007:** Εισηγήσεις διάρκειας 35 ωρών με τίτλο *AUTOCAD I* στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων του Ινστιτούτου Επιμόρφωσης, του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης, με ανάδοχο το ΚΕΚ Ευρωπαϊκή Προώθηση στη Λευκόβρυση Κοζάνης.
- **8 Νοεμβρίου 2007:** 7ωρη εισήγηση με τίτλο *Ψηφιακές Μέθοδοι Προστασίας, Ανάδειξης και Διάδοσης της Πολιτιστικής Κληρονομιάς*, στο πλαίσιο του επιμορφωτικού προγράμματος «Δημόσια Διοίκηση και Πολιτιστική Διαχείριση» Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **28 Νοεμβρίου 2007:** 7ωρη εισήγηση με τίτλο *Παραδοσιακές και Ψηφιακές Μέθοδοι Προστασίας της Πολιτιστικής Κληρονομιάς στις Ιερές Μητροπόλεις*, Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **21-25 Ιανουαρίου 2008:** Εισηγήσεις διάρκειας 35 ωρών με τίτλο *AUTOCAD I* στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων του Ινστιτούτου Επιμόρφωσης, του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης, με ανάδοχο το ΚΕΚ Ευρωπαϊκή Προώθηση στα Ιωάννινα.

- **23 Ιουνίου 2008:** 6ωρη Τηλεδιάσκεψη με θέμα *Μουσειακή Εκπαίδευση και Εκπαιδευτικά Προγράμματα στον Πολιτισμό*, Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης Θεσσαλονίκης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **5-6 Νοεμβρίου 2008:** 14ωρη Τηλεδιάσκεψη με θέμα *Επεμβάσεις Συντήρησης Ιστορικών Κτιρίων και Υλικά Κατασκευής*, Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **26 Φεβρουαρίου 2009:** 7ωρη εισήγηση με θέμα *οι Ν/Τ της Πληροφορικής στην υπηρεσία της Επικοινωνίας*, Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **11 Μαρτίου 2009:** 7ωρη εισήγηση με θέμα *Πολιτισμική Πληροφορική: Η περίπτωση των εικονικών μουσείων. Δημιουργία πολυμέσων/Πρακτικές εφαρμογές*, στο πλαίσιο του επιμορφωτικού προγράμματος Αξιοποίηση εφαρμογών Web και πολυμέσων για πολιτιστική προβολή, Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **12-13 Νοεμβρίου 2009:** Εισηγήσεις διάρκειας 14 ωρών με θέμα *Δημιουργία και ανάρτηση εκπαιδευτικού υλικού στο Διαδίκτυο και Εκπαιδευτικά Προγράμματα σε online υπηρεσίες βιβλιοθηκών (Πρακτικές εφαρμογές)* στο πλαίσιο του προγράμματος Καινοτόμες Εκπαιδευτικές δράσεις στις Βιβλιοθήκες Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Κομοτηνής, Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης.
- **15-16 Μαΐου 2010:** Συλαίου Σ., Ταμπάκη Σ., Εκπαιδευτικά παιχνίδια και Διαδίκτυο, Συμπόσιο αφιερωμένο στη μνήμη του Δ. Κωνσταντίου με θέμα «στα ίχνη της σύγχρονης μουσειολογίας» υπό την αιγίδα του Υπουργείου Πολιτισμού και Τουρισμού και με αφορμή τη διεθνή ημέρα των μουσείων: Μουσεία και Κοινωνική Αρμονία, με φορείς διοργάνωσης το Διαπανεπιστημιακό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Μουσειολογία», δια της Κοσμητείας της Πολυτεχνικής Σχολής και το Τμήματος Αρχιτεκτόνων του Α.Π.Θ., Μακεδονικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, Εταιρεία Ελλήνων Μουσειολόγων, Ελληνικό Τμήμα του Διεθνούς Συμβουλίου των Μουσείων.
- **8-9 Ιουνίου 2011:** Εισηγήσεις διάρκειας 14 ωρών με τίτλο *AUTOCAD I* στο πλαίσιο των επιμορφωτικών σεμιναρίων του Ινστιτούτου Επιμόρφωσης Θεσσαλονίκης, του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης του Υπουργείου Ανάπτυξης Θεσσαλονίκης.
- **15 Σεπτεμβρίου 2011:** Παρουσίαση κατόπιν πρόσκλησης του *Αρχαιολογικού Κτηματολογίου* του Υπουργείου Πολιτισμού και Τουρισμού μαζί με τον Χριστόφορο Βραδή στο EuroRis-Net Project Cross Border Event: Funding Opportunities for Research Infrastructures, Λευκωσία, Κύπρος.
- **3 Δεκεμβρίου 2011:** Παρουσίαση κατόπιν πρόσκλησης του έργου *Αρχαιολογικού Κτηματολογίου* του Υπουργείου Πολιτισμού και Τουρισμού στην Open Data Hackathon, ή αλλιώς Ημέρα Ανοικτών Δεδομένων, διοργανώνεται από την Εταιρεία Ελεύθερου Λογισμικού / Λογισμικού Ανοικτού Κώδικα (www.ellak.gr) σε συνεργασία με το Ερευνητικό Κέντρο «Αθηνά» και σε σύμπραξη με την Ελληνική κοινότητα εθελοντών στις αίθουσες πολυμέσων της Βιβλιοθήκης του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου (Πολυτεχνειούπολη Ζωγράφου).
- **29 Μαρτίου 2012:** Παρουσίαση κατόπιν πρόσκλησης του έργου του *Αρχαιολογικού Κτηματολογίου* του Υπουργείου Πολιτισμού και Τουρισμού στην ενημερωτική ημερίδα «Δράσεις Πολιτισμού και Τουρισμού στο ΕΣΠΑ: Συμβολή στην αναπτυξιακή προσπάθεια της χώρας», που οργανώθηκε από την Ειδική Υπηρεσία Πολιτισμού και Τουρισμού.

7. Συγγράμματα

7.1 Διατριβές

Δ1. Sylaiou S., 2001, A virtual reconstruction of Quarr Abbey, Isle of Wight and some issues of consideration (Μια εικονική αναπαράσταση του Quarr Abbey στο Isle of Wight (N. Αγγλία) και μερικά ζητήματα προς εξέταση), μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία (Dissertation), Πανεπιστήμιο Southampton, Αγγλία, Τμήμα Αρχαιολογίας (σε συνεργασία με το Τμήμα Επιστήμης των Υπολογιστών).

Δ2. Συλαίου Σ., 2008, Ανάδειξη και προβολή κινητών έργων πολιτισμού με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών, διδακτορική διατριβή στο Διατμηματικό μεταπτυχιακό πρόγραμμα Προστασία, Συντήρηση και Αποκατάσταση Μνημείων Πολιτισμού της Πολυτεχνικής Σχολής.

Δ3. Συλαίου Σ., 2010, Πολιτιστική Πληροφορική: πεδίο συνεργασίας διαφορετικών ειδικοτήτων, μεταπτυχιακή εργασία, Διαπανεπιστημιακό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΔΠΜΣ) Μουσειολογίας των τμημάτων Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Μηχανολόγων Μηχανικών, Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης του Α.Π.Θ. και Παιδαγωγικού Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας.

7.2 Επιστημονικές δημοσιεύσεις

7.2.1 Δημοσιεύσεις σε επιστημονικά περιοδικά

Π1. Sylaiou S., Patias P., (2004). Virtual reconstructions in Archaeology and some issues for consideration. *ΊΜΕρος*, περιοδική έκδοση για τον Πολιτισμό και την Τεχνολογία του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού (4), Αθήνα, Ελλάδα, σελ. 180-191.

Π2. Συλαίου Σ., Πατιάς Π., (2004). Οι νέες τεχνολογίες εργαλείο ανάδειξης της διαχρονικής πορείας της αμπέλου και του οίνου στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. *Ηλεκτρονικό Περιοδικό Museology του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου* (2).

Π3. Karoulis, A., Sylaiou, S., White, M., (2006). Usability evaluation of a virtual museum interface. *Journal Informatica*, 17(3), IOS Press, σελ. 363-380. ISSN: 0868-4952, indexed, IF 2004: 0, 26.

Π4. Sylaiou S., Karoulis A., Stavropoulos I., Patias P., (2008). Presence-centered assessment of virtual museums' technologies. *DESIDOC Bulletin of Information Technology, DESIDIC Journal of Library and Information Technology, Special Issue on Online Exhibitions*, 28(4), σελ. 55-61 (July 2008), (invited article). ISSN 0974-0643.

Π5. Sylaiou, S., Economou, M., Karoulis, A., and White, M., (2008). The evaluation of ARCO: a lesson in curatorial competence and intuition with new technology. *ACM Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment*, 6(2) (April/June), New York: ACM Press. ISSN: 1544-3574 (Impact Factor: 0.033 (2008), Doi: 10.1145/1371216.1371226.

Π6. Sylaiou S., Liarokapis F., Kotsakis K., Patias P., (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*, 10(4),

2009, October-December 2009, pp. 520-528, Amsterdam: Elsevier. ISSN 1296-2074, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor: 1.505), Doi: 10.1016/j.culher.2009.03.003.

- Π7.** Sylaiou S., Mania K., Karoulis A., White M. (2010). Presence-centred Usability Evaluation of a Virtual Museum: Exploring the Relationship between Presence, Previous User Experience and Enjoyment. *International Journal of Human-Computer Studies (IJHCS)*, 68(5), May 2010, pp. 243-253, Amsterdam: Elsevier, Academic Press. ISSN: 1071-5819, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor: 1.769, 5-Year IF: 2.513), <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581909001761>, <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhcs.2009.11.002>.
- Π8.** Kaimaris D., Sylaiou S., Georgoula O., Patias P. (2011). GIS of Landmarks Management. *Journal of Cultural Heritage*, 12(1), March 2011, pp. 65-73, Amsterdam: Elsevier. indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor: 1.162), <http://dx.doi.org/10.1016/j.culher.2010.09.001>.
- Π9.** Συλαίου Σ., Μπασσιούκα Σ., Πότσιου Χρ., Πατιάς Π. (2012). Η Εθελοντική Γεωγραφική Πληροφορία ως εργαλείο ανάδειξης της Πολιτισμικής Κληρονομιάς. *ΧΩΡΟγραφίες, Περιοδικό του Τμήματος Γεωπληροφορικής και Τοπογραφίας του ΤΕΙ Σερρών*, 3(1), <http://geo.teiser.gr/ojs/index.php/Chorografies/article/view/34>
- Π10.** Sylaiou S., Mania K., Liarokapis F., White M., Walczak K., Wojciechowski R., Wiza W. (2013). Evaluation of an Augmented Reality Educational Game. *Simulation and Gaming Journal*, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor: 0.9).
- Π11.** Vavouranakis G., Sylaiou S. (2013). Monuments in times of crisis: thoughts on the case of Greece. *International Journal of Cultural Policy* (under review), (Impact Factor: 0.755).
- Π12.** Sylaiou S., Pujol-Tost L., Liarokapis F., Paliokas I., Killintzis V. (2013). Exploring the educational impact of Virtual Museums. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage* (submitted).
- Π13.** Sylaiou S., Mania K., Killintzis V. (forthcoming). A novel evaluation framework for virtual museums: Cultural Heuristics. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage* (submitted).
- Π14.** Sylaiou S., Lagoudi E. (forthcoming). Motivation and Crowdsourcing Cultural Heritage projects: why do people want to participate? *Museum Management and Curatorship* (submitted).

7.2.2 Δημοσιεύσεις σε πρακτικά επιστημονικών συνεδρίων με κριτές

Εργασίες που έχουν παρουσιασθεί σε διεθνή και πανελλήνια συνέδρια και έχουν δημοσιευτεί μετά από κρίση στα πρακτικά.

- Σ1.** Sylaiou S., Patias P., Georgoula O., Sechidis L., (2004). Digital image formats suitable for museum publications, 2nd International Museology Conference in *Technology for the Cultural Heritage: Management - Education - Communication*,

Μυτιλήνη, Ελλάδα, 28 Ιουνίου-2 Ιουλίου 2004, σελ. 482-491, http://eap.academia.edu/StellaSylaiou/Papers/433347/Digital_Image_Formats_Suitable_for_Museum_Publications.

- Σ2.** Sechidis L., Gemenetzis D., Sylaiou S., Patias P., Tsioukas V., (2004). OPENVIEW: A free system for stereoscopic representations of 3D models or scenes, XXth Congress of International Society of Photogrammetry and Remote Sensing (ISPRS), Κωνσταντινούπολη, Τουρκία, ISPRS, vol. 35/B, ISSN 1682-1777, σελ. 819-823, 12-23 Ιουλίου 2004, <http://www.isprs.org/proceedings/XXXV/congress/comm5/papers/662.pdf>.
- Σ3.** Sylaiou S., Almosawi A., Mania K., White M., (2004). Preliminary Evaluation of the Augmented Representation of Cultural Objects System, in Proceedings of the 10th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, Hybrid Realities-Digital Partners, Explorations in Art, Heritage, Science and the Human Factor, VSMM 2004 Conference, Softopia Japan, Ogaki, Ιαπωνία, σελ. 426-431, 17-19 Νοέμβρη 2004, ISBN 4-274-90634-5 (Ohmsha, Ltd.), ISBN 1-58603-481-2 (IOS Press), <http://eprints.sussex.ac.uk/1666/>.
- Σ4.** Sechidis L., Kaimaris D., Sylaiou S., Georgoula O., Patias P., (2004). From 3D Model to Stereoscopic Video: A case study based on an ancient theatre:
- Proceedings of the 5th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST 2004, Oudenaarde Βρυξέλλες, Βέλγιο, , Chrysanthou Y., Cain K., Silberman N., Niccolucci F., (Eds.), Eurographics Association, σελ., 6-10 Δεκέμβρη 2004 (ISBN: 3-905673-18-5), http://www.epoch.eu/index.php?option=com_content&task=view&id=209&Itemid=315.
 - Proceedings of the Remote Sensing Archaeology Conference, Beijing, Κίνα, σελ. 162-167, 18-21 Οκτώβρη 2004.
- Σ5.** Liarokapis F., Sylaiou S., Basu A., Mourkoussis N., White M., Lister, P.F., (2004). An Interactive Visualisation Interface for Virtual Museums, Proceedings of the 5th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage (VAST 2004), Oudenaarde Βρυξέλλες, Βέλγιο, Chrysanthou Y., Cain K., Silberman N., Niccolucci F., (Eds.), Eurographics Association, σελ. 47-56, 6-10 Δεκέμβρη 2004, ISBN: 3-905673-18-5, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.83.9361&rep=rep1&type=pdf>
- Σ6.** Sechidis L., Sylaiou S., Patias P., (2005). Stereoscopic visualization and database information retrieval, XXth International Symposium (the ICOMOS & ISPRS Committee on Documentation of Cultural Heritage), the CIPA International Archives for Documentation of Cultural Heritage, Vol. XX-2005 International Symposium, the ISPRS International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Services Vol. XXXVI-5/C34, Τορίνο, Ιταλία, σελ. 1132-1137, 26 Σεπτέμβρη- 1 Οκτώβρη 2005, <http://cipa.icomos.org/text%20files/TURIN/1132.pdf>
- Σ7.** Sylaiou S., Liarokapis F., Sechidis L., Patias P., Georgoula O., (2005). Virtual museums, the first results of a survey on methods and tools, XXth International Symposium (the ICOMOS & ISPRS Committee on Documentation of Cultural Heritage), the CIPA International Archives for Documentation of Cultural

Heritage, Vol. XX-2005 International Symposium, the ISPRS International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Services Vol. XXXVI-5/C34, Torino, Italia, σελ. 1138-1143, 26 Σεπτεμβρη- 1 Οκτώβρη 2005, <http://cipa.icomos.org/text%20files/TURIN/1138.pdf>

- Σ8.** Karoulis A., Sylaiou S., White M., (2006). Combinatory Usability Evaluation of an Educational Virtual Museum Interface, 6th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT 2006), Kerkrade, The Netherlands, σελ. 340-342, 5-7 July 2006, <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1156199>, <http://www.mii.lt/informatica/pdf/INFO641.pdf>
- Σ9.** Συλαίου Σ., Καρούλης Α., White M., (2006). Συνδυαστική Αξιολόγηση μιας Εκπαιδευτικής Διεπιφάνειας Εικονικού Μουσείου, 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ε.Τ.Π.Ε. (Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση), «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση», Ε.Τ.Π.Ε., Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, σελ. 718-725, 5-8 Οκτωβρίου 2006.
- Σ10.** Patias P., Sylaiou S., Sechidis L., Spartalis I., Grussenmeyer P., Landes T., Alby E., (2006). A proposed low-cost system for 3D archaeological documentation, *The e-volution of Information Technology in Cultural Heritage. Where Hi-Tech Touches the Past: Risks and Challenges for the 21st Century*, 37th CIPA International Workshop on e-Documentation and Standardisation in Cultural Heritage, 7th VAST International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage, 4th Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage, 1st Euro-Med Conference on IT in Cultural Heritage, Λευκωσία, Κύπρος, 30 Οκτωβρίου- 4 Νοεμβρίου 2006, http://halshs.archives-ouvertes.fr/view_by_stamp.php?label=SHS&halsid=hsmuami23m77qg5gi4hq3l5i3&action_todo=view&id=halshs-00264610&version=1.
- Σ11.** Sylaiou S., Karoulis A., White M., (2007). Virtual Museum Interface Evaluation: the ARCO case, Panhellenic Conference on Informatics (PCI 2007), που οργανώνεται από την ΕΠΥ (Ελληνική Εταιρεία Επιστημόνων και Επαγγελματιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών) και το Τμήμα Μηχανικών Η/Υ και Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πατρών, σελ. 127-134, Πάτρα, 18-20 Μάη 2007.
- Σ12.** Patias P, Chrysanthou Y., Sylaiou S., Georgiadis H., Stylianidis, S., (2008). The development of an e-museum for contemporary arts, M. Ioannides, A. Addison, A. Georgopoulos, L. Kalisperis (Eds), VSMM 2008, Digital Heritage – Proceedings of the 14th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, 20-25 October, Nicosia, Cyprus, pp. 268-274.
- Σ13.** Patias, P., Sylaiou S., Georgiadis Ch., Georgoula, O., Kaimaris, D., Stylianidis, S., (2008). 3D Mapping of Cultural Heritage: the case study of the cave of Polyphemus Cyclope, VSMM Conference on Virtual Systems and Multimedia dedicated to Cultural Heritage 2008, 20-25 Οκτώβρη, Λευκωσία, Κύπρος.
- Σ14.** Sylaiou S., Georgiadis Ch., Panti A., Patias P., (2008). Recording of Cultural and Natural Heritage with Ground-Based Laser Scanning: case-study of Maroneia cave, Συνέδριο του Υπουργείου Πολιτισμού *Η Ψηφιακή Κληρονομιά στο νέο*

περιβάλλον γνώσης: κοινοί χώροι & ανοιχτές οδοί πρόσβασης στην πολιτισμική πληροφορία, Digital Heritage in the New Knowledge Environment: Shared spaces & open paths to cultural content, Hellenic Ministry of Culture Directorate of the National Archive of Monuments, σελ. 52-54, Αθήνα, Ελλάδα.

- Σ15.** Liarokapis, F., Sylaiou S., Mountain D., (2008). *Personalizing Virtual and Augmented Reality for Cultural Heritage Indoor and Outdoor Experiences*, Proceedings of the 9th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage (VAST '08), Eurographics, Braga, Πορτογαλία, 2-5 Δεκέμβρη 2008, σελ. 55-62. ISBN: 978-3-905674-14-9.
- Σ16.** Liarokapis, F., Sylaiou S., (2010). *Experiencing Personalised Heritage Exhibitions through Multimodal Mixed Reality Interfaces*. Proceedings of the 5th International Workshop on Ubiquitous and Collaborative Computing (iUBICOM '10), In conjunction with the 24th BCS Conference on Human Computer Interaction (HCI 2010), University of Abertay, Dundee, 7 September, (2010).
- Σ17.** Ταμπάκη Σ., Συλαίου Σ., (2011). *Δημιουργικότητα: Μέθοδοι κι εργαλεία εκπαιδευτικών παιχνιδιών*. Ευρωπαϊκό συνέδριο OMEP 2011, Perspectives on Creativity and Learning in Early Childhood, Λευκωσία, Κύπρος, 6-8 May 2011.
- Σ18.** Vradis C., Sylaiou S. (2011), "Hellenic Archaeological Cadastre", Information Day on European Funding Opportunities for Research Infrastructure, ARTOS Foundation, Nicosia, Cyprus, 15 September 2011.
- Σ19.** Γιουρούσης Α., Βαβουρανάκης Γ., Βραδής Χ., Μπασιούκα Σ., Συλαίου Σ., (2012). *Αρχαιολογικό Κτηματολόγιο*, 7ο Πανελλήνιο Συνέδριο HellasGIs, 17 και 18 Μαΐου 2012, Ελληνική Εταιρεία Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (HellasGIs).
- Σ20.** Chatzilia M., Sylaiou S., (2013). *Assessing Information Literacy Skills among Undergraduate Students at the Alexander Technological Educational Institute of Thessaloniki*, European Conference on Information Literacy (ECIL), Department of Information Management of Hacettepe University and Department of Information and Communication Sciences of Zagreb University, 22-25 October 2013, Istanbul, Turkey.
- Σ21.** Sylaiou S., Basiouka S., Patias P., Stylianidis E., (2013). *The Volunteered Geographic Information in Archaeology*. ISPRS Annals of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, Volume II-5/W1, 2013, XXIV International CIPA Symposium, 2 – 6 September 2013, Strasbourg, France, <http://www.isprs-ann-photogramm-remote-sens-spatial-inf-sci.net/II-5-W1/301/2013/isprsannals-II-5-W1-301-2013.pdf>.
- Σ22.** Sylaiou S., Tampaki S. (2013). *Crowdsourcing in Education: Challenges and perspectives*, 1st International Conference on Reimagining Schooling/ 1ο Διεθνές Συνέδριο ...για να ξαναφανταστούμε το σχολείο, 28-29 Ιουνίου 2013, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα.
- Σ23.** Sylaiou S., Filippoupoliti A. (2013). *Museum Education and Creative ICT*, στο συμπόσιο Museum education today: synergies and innovations between formal and non-formal educational contexts στο πλαίσιο του 1st International

Conference on Reimagining Schooling/ 1ο Διεθνές Συνέδριο ...για να ξαναφανταστούμε το σχολείο, 28-29 Ιουνίου 2013, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα.

- Σ24.** Sylaiou S., Mania K., Paliokas Y., Killintzis V., Liarokapis F., Patias P. (2013). *Exploring the effect of diverse technologies incorporated in virtual museums on visitors' perceived sense of presence*. In: J.A. Botía and D. Charitos, Workshop Museums and Intelligent Environments (MasIE) proceedings of the 9th International Conference on Intelligent Environments - IE'13, organized by IEEE, National Technical University of Athens, University of Thessaly, Hellenic Open University, Volume of the Ambient Intelligence and Smart Environments Series (ISI indexed), IOS Press, pp. 493-506.
- Σ25.** Baniotopoulou E., Sylaiou S. (2013). *Guggenheim Abu Dhabi: Where the Wind Blows / Where the Winds Blow*, Images of the Art Museum: Connecting Gaze and Discourse in the History of Museology, International Conference Florence, 26-28 September 2013, Kunsthistorisches Institut in Florenz - Max-Planck-Institut, organized by the Max Planck Research Group "Objects in the Contact Zone - The Cross-Cultural Lives of Things" directed by Eva-Maria Troelenberg.
- Σ26.** Sylaiou S., Lagoudi E. (2013). *The role of the citizens in curating and funding in the time of crisis*, International Symposium 'Curatorial Practices Reframed: Politics and Pedagogy in Curating Contemporary Art', Nicosia, Cyprus in November 1-2, 2013.
- Σ27.** Sylaiou S., Patias P., Gelos L., Ziogas Y. (2013). *Saccadic Universe: eye-gaze controlled navigation to the landscape's images*, Proceedings of the re-new digital arts festival, The BIG PICTURE, the confluence of art, science and technology Copenhagen, Denmark, in collaboration with Aalborg University, CIID, The IT University and the Athelas New Music Festival, October 29-November 1, 2013, pp. 48-55, ISSN 2245-7801.
- Σ28.** Συλαίου Σ., Πατιάς Π. (2014). *Αξιοποιώντας την ευφυΐα του πλήθους: Crowdsourcing εφαρμογές στην Πολιτιστική Κληρονομιά*, Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA-GR), Ρέθυμνο Κρήτη, 7-8 Μαρτίου 2014.
- Σ29.** Sylaiou S. (2014). *Museum as Polis: navigating the landscape of citizen curation and crowdsourcing*, 36th ANNUAL ICOFOM SYMPOSIUM, Paris, France, June 5-9, 2014, ICOFOM Study Series (ISS) 44 (υποβλήθηκε).

7.2.3 Συμμετοχή σε συγγραφή βιβλίων

- B1.** Sylaiou S., Sechidis L., Georgoula O., Patias P., (2008). *Emerging digital image formats for virtual museums on the Internet*, Museums and the Internet - Presenting Cultural Heritage Resources On-line. Selected Papers from the International Summer Course in Buşteni, Romania, 20th- 26th of September 2004, cIMeC (Institutul de Memorie Culturală), Romania and EPOCH (European Research Network of Excellence in Processing Open Cultural Heritage), σελ. 151-156, (EPOCH Series).
- B2.** Sylaiou S., Liarokapis F., White M., (2013). *Digital Heritage Systems: the ARCO Evaluation*, κεφάλαιο στο βιβλίο Cases on Usability Engineering:

Design and Development of Digital Products (Ed. Prof. Miguel Garcia, Algoma University, Canada), σελ. 321-354, A volume in the Advances in Human and Social Aspects of Technology (AHSAT) Book Series, IGI Global Publications.

- B3.** Συλαίου Σ., Πατιάς Π. (2013). Τεχνολογία καταγραφής οφθαλμικών κινήσεων (eye tracking) και οι εφαρμογές της στον τομέα της Τέχνης και του Πολιτισμού. Στο Κ.Β. Κατσάμπαλος, Δ. Ρωσσικόπουλος, Σ. Σπαταλάς, Κ. Τοκμακίδης (Επιμ.), *Περί μετρήσεων γαιών και κατασκευών*, Τιμητικός τόμος αφιερωμένος στον Ομότιμο Καθηγητή Δημήτριο Γ. Βλάχο, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Αγρονόμων Τοπογράφων Μηχανικών, Τομέας Γεωδαισίας και Τοπογραφίας, Θεσσαλονίκη, σελ. 177-189.
- B4.** Chatzilia M., Sylaiou S., (2013). *Assessing Information Literacy Skills among Undergraduate Students at the Alexander Technological Educational Institute of Thessaloniki*. In Kurbanoglu S., Grassian E., Mizrachi D., Catts R., Špiranec S. (Eds.), *Worldwide Commonalities and Challenges in Information Literacy Research and Practice, European Conference on Information Literacy, ECIL 2013, Istanbul, Turkey, October 2013, Revised Selected Papers, Communications in Computer and Information Science 397*, pp. 450-457.
- B5.** Chountasi M., Sylaiou S. (2014). Hybridity, Public Spaces and Open-air Exhibitions: the Case of 'Visual Dialogues 2012' in an Athenian Park. In Despina Catapoti (University of the Aegean) and Ingrid Berg (eds.), "Infopaths" in "Hybrid Environments": *Examples from Archaeology, Museology, Urban Geography and Computer Interface Design*" (accepted).

7.2.4 Επιμέλεια βιβλίων

Liarokapis F, Sylaiou S., De Freitas S. (Eds) (forthcoming), *Reconstructing Cultural Heritage: Building Immersive Experiences*. Springer Series on Cultural Computing.

7.2.5 Πανεπιστημιακές σημειώσεις

Σημειώσεις με τίτλο **Τεκμηρίωση Πολιτιστικών Πόρων** για το μάθημα Συστήματα Τεκμηρίωσης Πολιτιστικών Πόρων του Τμήματος Γεωπληροφορικής και Τοπογραφίας του ΤΕΙ Σερρών, ακαδημαϊκό έτος 2012-2013.

8. Αναφορές στο συγγραφικό έργο (citations) (181)

- Σ1.** Sylaiou S., Patias P., Georgoula O., Sechidis L., (2004). **Digital image formats suitable for museum publications**, 2nd International Museology Conference in *Technology for the Cultural Heritage: Management - Education - Communication*, Μυτιλήνη, Ελλάδα, 28 Ιουνίου-2 Ιουλίου 2004, σελ. 482-491, http://eap.academia.edu/StellaSylaiou/Papers/433347/Digital_Image_Formats_Suitable_for_Museum_Publications
- 1) Venkatesh S. K., Wang G., Seet J. E. (2012). Mri for Transformation of Preserved Organs and Their Pathologies Into Digital Formats for Medical Education and Creation of A Virtual Pathology Museum. A Pilot Study. *Clinical Radiology*, 68(3):e114-22. <http://en.zl50.com/120130603184594438.html>
- Σ2.** Sechidis L., Gemenetzis D., Sylaiou S., Patias P., Tsioukas V., (2004). **OPENVIEW: A free system for stereoscopic representations of 3D models or scenes**, XXth Congress of International Society of Photogrammetry and Remote Sensing (ISPRS), Κωνσταντινούπολη, Τουρκία, ISPRS, vol. 35/B, ISSN 1682-1777, σελ. 819-823, 12-23 Ιουλίου 2004,

<http://www.isprs.org/proceedings/XXXV/congress/comm5/papers/662.pdf>.

- 2) Koidis P., Patias P., Tsioukas V. (2004). 3D Visualization of Dental Data for Virtual Treatment Planning, *XXth Congress of International Society of Photogrammetry and Remote Sensing (ISPRS)*, Κωνσταντινούπολη, Τουρκία, ISPRS, ISSN 1682-1777.
- 3) Janowski A., Sawicki P., Szulwic J. (2004). Wizualizacja 3D w standardzie OpenGL obiektu architektonicznego na podstawie danych fotogrametrycznych, *Fotogrametria, Teledetekcja i GIS W ŚWIETLE XX KONGRESU ISPRS*, Białobrzegi k/Warszawy 21 - 23 październik 2004.
- 4) Reitinger B., Sormann M., Karner K. (2004). Exploring reconstructed 3D models in a virtual reality environment, *CD Proceedings of VisionTech, International Workshop on Vision Techniques applied to the Rehabilitation of City Centres*.
<http://www.vrvis.at/2d3d/creativehistories/publications/Exploring%20Reconstructed%203D%20Models%20in%20a%20Virtual%20Reality%20Environment.pdf>
- 5) Janowski A., Sawicki P., Szulwic J. (2006). Metoda Wizualizacji 3D w Standardzie OPENGL Obiektów Bliskiego Zasięgu the 3D Visualization (Method of Close Range Objects in the OPENGL Standard), *Archiwum Fotogrametrii, Kartografii i Teledetekcji*, Vol. 16, 2006, pp. 239- 247, ISBN 978-83-920594-5-X.
- 6) Digitech III, Μελέτη Τεχνολογιών Ψηφιοποίησης σε Τρεις Διαστάσεις, Ινστιτούτο Πολιτιστικής και Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας,
<http://www.observatory.gr/files/meletes/monuments.pdf>

Σ3. Sylaiou S., Almosawi A., Mania K., White M., (2004). Preliminary Evaluation of the Augmented Representation of Cultural Objects System, in Proceedings of the 10th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, Hybrid Realities-Digital Partners, Explorations in Art, Heritage, Science and the Human Factor, VSMM 2004 Conference, Softopia Japan, Ogaki, Ιαπωνία, σελ. 426-431, 17-19 Νοέμβρη 2004, ISBN 4-274-90634-5 (Ohmsha, Ltd.), ISBN 1-58603-481-2 (IOS Press), <http://eprints.sussex.ac.uk/1666/>.

- 7) Champion E. M. (2006). Evaluating Cultural Learning in Virtual Environments by, Submitted in total fulfillment of requirements for the degree of Doctor of Philosophy, Department of Geomatics, Faculty of Engineering and the Faculty of Architecture, Building and Planning, The University of Melbourne.
- 8) Tanya René Beelders (2006). Διπλωματική εργασία με τίτλο "A comparative study on users' responses to graphics, text and language in a word processor interface". Magister Scientiae της Faculty of Natural and Agricultural Sciences, Department of Computer Science and Informatics του Πανεπιστημίου του Free State Bloemfontein South Africa, <http://etd.uovs.ac.za/ETD-db//theses/available/etd-06282007-112050/unrestricted/BeeldersTR.pdf>
- 9) Kostaras N., Xenos M. (2012). Usability evaluation of Augmented Reality systems, *Intelligent Decision Technologies Journal*, Volume 6, Number 2 / 2012, pp. 139-149.
- 10) Angeletaki A. (2013). How is the use of Virtual Reality technology challenging the museum-library sector? The case of the University Museum and Library of Trondheim, Norway, *CAA2013, Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology UK Conference*, 22nd - 23rd February, 2013.

Σ4. Sechidis L., Kaimaris D., Sylaiou S., Georgoula O., Patias P., (2004). From 3D Model to Stereoscopic Video: A case study based on an ancient theatre Proceedings of the Remote Sensing Archaeology Conference, Beijing, Κίνα, σελ. 162-167, 18-21 Οκτώβρη 2004.

11) Changlin W., Yueping N., Lin Y., Xiangtao F. (2004). Environmental Remote Sensing Information Technology in Archaeology and Cultural Heritage Conservation, 25th ACRS (Asian Conference on Remote Sensing), Chiang Mai, November 2004

12) Kaimaris D., Kouzeleas St., Karagiannaki Chr., Linaki E. (2012). Detection of Urban Alteration with the Use of CAD and Remote Sensing Data: The Case of Trikala, Center Greece, International Journal of Applied Science and Technology Vol. 2 No. 4; April 2012, <http://cumincades.scix.net/data/contrib/att/460e.content.09121.pdf>

Σ5. Liarokapis F., Sylaiou S., Basu A., Mourkoussis N., White M., Lister, P.F., (2004). An Interactive Visualisation Interface for Virtual Museums, Proceedings of the 5th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage (VAST 2004), Oudenaarde Βρυξέλλες, Βέλγιο, Chrysanthou Y., Cain K., Silberman N., Niccolucci F., (Eds.), Eurographics Association, σελ. 47-56, 6-10 Δεκέμβρη 2004, ISBN: 3-905673-18-5,

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.83.9361&rep=rep1&type=pdf>

13) Il sistema della TELECONTIGUITÀ, presentazione – stato dell'arte della ricerca internazionale – autore e responsabile scientifico, Stato dell'arte della Ricerca Internazionale, http://serviziweb.unimol.it/unimol/allegati/pagine/3904/Telecont_%20INFO.doc

14) Stefano Costa, (2005). Πτυχιακή εργασία, «Archeologia e Virtual Heritage. Il sito fortificato medievale di Donetta (GE) dallo scavo archeologico alla ricostruzione virtuale» κι επιβλέποντα τον καθηγητή Marco Biagini, στο πλαίσιο του Corso di Laurea της Facoltà di Lettere e Filosofia, με κατεύθυνση Conserazione dei Beni Culturali archeologico και σε συνεργασία με την ερευνητική ομάδα ELIOS (ELectronics for InFoRmation Society) του Dipartimento di Ingegneria Biofisica και Elettronica dell' Università degli Studi di Genova, για το ακαδημαϊκό έτος 2004/2005 (η αναφορά έγινε στο πέμπτο κεφάλαιο Virtual heritage e archaeologia virtuale), <http://www.linux.it/~steko/images/tesi.pdf>

15) Monthienvichienchai R., Conlan O., Seyedarabi F. (2005). Can Museum Exhibits Support Personalised Learning in Collaborative Classroom Activities By Using Augmented Reality?, CELDA2005, Cognition and Exploratory Learning in Digital Age, Porto, Portugal, December 2005, Endorsed by: IEEE Technical Committee on Learning Technology and Japanese Society of Information and Systems in Education, https://www.cs.tcd.ie/Owen.Conlan/publications/CELD05_monthienvichienchai_B.pdf

16) Drap P., Chapman P., Conte G., Gambogi P., Gauch F., Hanke K., Long L., Loureiro V., Papini O., Pascoal A., Richards J., Roussel D. (2006). VENUS, Virtual ExploratioN of Underwater Sites, 30. October – 4. November 2006 Nicosia, Cyprus (Edited by M. Ioannides, D. Arnold, F. Niccolucci, K. Mania), pp. 86.

- 17) THE ANTIKYTHERA MECHANISM in Mixed Reality spaces, (2006). Kolsouzoglou Anthony, http://users.ntua.gr/ar01664/Antikythera_Mechanism/Antikythera_Mechanism.htm
- 18) Carrozzino M., Bergamasco M. (2010). Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums, *Journal of Cultural Heritage*, Volume 11, Issue 4, October–December 2010, pp. 452–458, DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.culher.2010.04.001>,
- 19) Johnson M. J. (2010). Narrative Maps An interactive visualisation interface for the geographic and temporal display of historical data, Dissertation MSc Geographical Information Science The University of Edinburgh <http://www.mendeley.com/research/narrative-maps-an-interactive-visualisation-interface-for-the-geographic-and-temporal-display-of-historical-data/>
- 20) Zoghbi Th. (2010). An Interface for 3D Content for Cultural Heritage Applications. A thesis submitted for the degree of Master of Science at the University of East Anglia February 2010, <https://ueaeprints.uea.ac.uk/34310/1/2010ZoghbiTPhD.pdf>.
- 21) Jasink A. M., Grazia Tucci G., Bombardieri L. (Eds), (2012). MUSINT Le Collezioni archeologiche egee e cipriote in Toscana, *Ricerche ed esperienze di museologia interattiva*, Collana: Strumenti per la didattica e la ricerca, Comitato Scientifico: Periploi – Studi Egei e Ciprioti.
- 22) Torres D. L. (2012). La realidad aumentada: un nuevo recurso dentro de las tecnologías de la información y la comunicación (tic) para los museos del siglo XXI (Augmented reality: a new resource in Information and Communication Technology for museums in the 21st century), *INTERVENCIÓN, Revista Internacional de Conservación, Restauración y Museología*, num. 5.
- 23) Valentini P. P. (2013). Enhancing User Role in Augmented Reality Interactive Simulations, Chapter 10 in *Human Factors in Augmented Reality Environments*, pp. 233-256 (σελ. 254).
- 24) Angeletaki A., Carrozzino M., Giannakos M. N. (2013). *Mubil: Creating an Immersive Experience of Old Books to Support Learning in a Museum-Archive Environment*, Entertainment Computing – ICEC 2013, Lecture Notes in Computer Science Volume 8215, 2013, pp 180-184.
- Σ7. Sylaiou S., Liarokapis F., Sechidis L., Patias P., Georgoula O., (2005). Virtual museums, the first results of a survey on methods and tools, XXth International Symposium (the ICOMOS & ISPRS Committee on Documentation of Cultural Heritage), the CIPA International Archives for Documentation of Cultural Heritage, Vol. XX-2005 International Symposium, the ISPRS International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Services Vol. XXXVI-5/C34, Torino, Italia, σελ. 1138-1143, 26 Σεπτεμβρη- 1 Οκτώβρη 2005, <http://cipa.icomos.org/text%20files/TURIN/1138.pdf>**
- 25) Blog that will serve to document the development of the Latino Virtual Museum, <http://latinovirtual.blogspot.com/>
- 26) El-Hakim, S., MacDonald, G., Lapointe, J.- F., Gonzo, L., Jemtrud, M. (2006). On the Digital Reconstruction and Interactive Presentation of Heritage Sites through Time, 7th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Intelligent Cultural Heritage (VAST 2006), 30 Οκτώβρη- 4 Νοέμβρη 2006, Λευκωσία, Κύπρος. NRC 48782., <http://www.iit-iti.nrc.gc.ca/iit-publications-iti/docs/NRC-48782.pdf>

- 27) Sylaiou S., Liarokapis F., Kotsakis K., Patias P. (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration, *Journal of Cultural Heritage*, vol. X n. 4, 2009, October-December 2009, σελ. 520-528, Amsterdam: Elsevier. ISSN 1296-2074, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor): 0.854.
- 28) Katz J. E., Halpern D. (2012). Is a Tour Worth a Thousand Clicks? Visual Information Processing as Affected by Spatial Abilities and Individual Differences in a Museum Environment Presentation, 3rd Visual Learning Conference – Budapest, Dec. 7–8, 2012.
- 29) Κοντογιάννη Γ. (2013). Εικονική ανακατασκευή Τμήματος της Μεσσίας Στοάς στην Αρχαία Αγορά των Αθηνών, διπλωματική εργασία, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Σχολή Αγρονόμων και Τοπογράφων Μηχανικών, Τομέας Τοπογραφίας, Εργαστήριο Φωτογραμμετρίας.
- 30) Cláudio A. P., Carmo M. B. (2013). 3D Virtual Exhibitions, *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 33(3), May 2013, pp. 222-235.

Σ8. Karoulis A., Sylaiou S., White M., (2006). Combinatory Usability Evaluation of an Educational Virtual Museum Interface, 6th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT 2006), Kerkrade, The Netherlands, σελ. 340-342, 5–7 July 2006, <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1156199>, <http://www.mii.lt/informatica/pdf/INFO641.pdf>

- 31) Sylaiou S., Economou M., Karoulis A., White M. (2008). The evaluation of ARCO: a lesson in curatorial competence and intuition with new technology. *ACM Computers in Entertainment*, 6(2) (April/June), New York: ACM Press. ISSN: 1544-3574.
- 32) Hammermüller K., Kelle S., Iqbal T. (2009). Aspects of Social Games in 3D Spaces Considering Usability and Accessibility. In: *Proceedings of the 3rd European Conference on Games Based Learning*, FH Joanneum University of Applied Sciences, Graz, Austria, 12-13 October 2009, Maja Pivec (ed.).
- 33) Sylaiou S., Mania K., Karoulis A., White M. (2009). Presence-centred Usability Evaluation of a Virtual Museum: Exploring the Relationship between Presence, Previous User Experience and Enjoyment, *International Journal of Human-Computer Studies (IJHCS)*, Volume 68, Issue 5, May 2010, Pages 243-253, Amsterdam: Elsevier, Academic Press. ISSN: 1071-5819, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor): 1.769, 5-Year IF: 2.513.
- 34) Mendes, Caroline Mazetto, (2010). Visualização 3D interativa aplicada à preservação digital de acervos naturais e culturais, Dissertation Universidade Federal do Paraná. Setor de Ciências Exatas. Programa de Pós-Graduação em Informática, http://dspace.c3sl.ufpr.br:8080/dspace/bitstream/handle/1884/25507/Dissertacao_Caroline.pdf?sequence=1, <http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/handle/1884/25507>
- 35) Mendes C. M., Drees D. R., Silva L., Bellon O. R. (2010). Interactive 3d visualization of natural and cultural assets, *Proceedings of the second workshop on eHeritage and digital art preservation (2010)*, pp. 49-54. doi:<http://doi.acm.org/10.1145/1877922.1877936> Key: citeulike:8825820
- 36) Zaharias P., Michael D., Chrysanthou Y. (2013). Learning through Multi-touch Interfaces in Museum Exhibits: An Empirical Investigation. *Educational Technology & Society*, 16 (3), 374–384.
- 37) Silva M., Roberto R., Teichrieb V. (2013). Evaluating an Educational System Based on Projective Augmented Reality, *II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013), XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na*

- Σ10. Patias P., Sylaiou S., Sechidis L., Spartalis I., Grussenmeyer P., Landes T., Alby E., (2006). A proposed low-cost system for 3D archaeological documentation, *The e-evolution of Information Technology in Cultural Heritage. Where Hi-Tech Touches the Past: Risks and Challenges for the 21st Century*, 37th CIPA International Workshop on e-Documentation and Standardisation in Cultural Heritage, 7th VAST International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage, 4th Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage, 1st Euro-Med Conference on IT in Cultural Heritage, Λευκωσία, Κύπρος, 30 Οκτωβρίου- 4 Νοεμβρίου 2006.**
- 38)** De Felice G., Sibilano M.G., Volpe G. (2008). Ripensare la documentazione archeologica: nuovi percorsi per la ricerca e la comunicazione, *Archeologia e Calcolatori* n. XIX- 2008, pp. 271-291, http://soi.cnr.it/archcalc/indice/PDF19/22_DeFelice.pdf
- 39)** De Felice G., Mangialardi N. M., Sibilano M.G., Volpe G. (2008). Later Roman Villa at Faragola (Foggia, Italy): Laser Scanning for a Global Documentation Methodology during field research, in: A. Posluschny/K. Lambers/I. Herzog (eds.), *Layers of Perception. Proceedings of the 35th International Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA)*, Berlin, April 2–6, 2007. *Koll. Vor- u. Frühgesch.* 10 (Bonn 2008) 98.
- 40)** De Felice G., Volpe G., Introna A., Moro A. (2008), *ITINERA Project - Information Technologies for Valuation, E-Learning and Research in Archaeology*, in D. Arnold, F. Niccolucci, A. Chalmers (eds.), *The 8th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST 2007*.
- 41)** Hodge Sh. (2012). *Preservation of Human Dental Surface Micro-Topography with Three-Dimensional Non-Destructive Digital Imaging*, Department of Sociology and Anthropology, Middle Tennessee State University, United States Department of the Interior National Park Service, Preservation Technology and Training Grant, Grant Agreement No. MT-2210-09-NC-09.
- Σ1. Patias P, Chrysanthou Y., Sylaiou S., Georgiadis H., Stylianidis, S., (2008). The development of an e-museum for contemporary arts, VSMM Conference on Virtual Systems and Multimedia dedicated to Cultural Heritage 2008, 20-25 Οκτώβρη, Λευκωσία, Κύπρος.**
- 42)** Gomes J. C., Carmo M. B., Cláudio A. P. (2010). *Construção Interactiva de Exposições Virtuais*, INFORUM 16th annual Conference on Professional Information Resources, May 25-27 (2010). Prague, <http://inforum.org.pt/INForum2010/papers/computacao-grafica/Paper095.pdf>
- 43)** Gomes J. C., Carmo M. B., Cláudio A. P., *Creating and Assembling Virtual Exhibitions from Existing X3D Models*, Technical report, Published at Docs.DI (<http://docs.di.fc.ul.pt/>), the repository of the Department of Informatics of the University of Lisbon, Faculty of Sciences, <https://docs.di.fc.ul.pt/jspui/handle/10455/6748>, <https://docs.di.fc.ul.pt/jspui/bitstream/10455/6748/3/TR-2011-4.pdf>
- 44)** Noor N.L.M., Razali S., Adnan W.A.W. (2010). Digital cultural heritage: Community empowerment via community-based e-museum, *International Conference on Information Society (i-Society)*, pp. 542 – 547,

<http://ieeexplore.ieee.org/Xplore/login.jsp?url=http%3A%2F%2Fieeexplore.ieee.org%2Fiel5%2F6012256%2F6018700%2F06018773.pdf%3Farnumber%3D6018773&authDecision=-203>

- 45)** Michael D. (2010). Real-time high quality HDR illumination and tonemapped rendering, Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy, Department of Computer Science, University of Cyprus.
- 46)** Zhang Guici, Shi Jie Neng, (2012). Organizational Change and Information Technology: A Case Study of the National Palace Museum, Μεταπτυχιακή εργασία, Συλλογή του Εθνικού Πανεπιστημίου Chengchi, Ακαδημία Κοινωνικών Επιστημών, Τμήμα Δημόσιας Διοίκησης, Εθνικό Πανεπιστήμιο Tsing Hua, <http://nccur.lib.nccu.edu.tw/handle/140.119/52802>
- 47)** Microsoft Computer Games and Emerging Technologies Research Lab, Selected Publications, <http://getlab.org/publications/>
- 48)** Cláudio A. P., Carmo M. B., (2013). 3D Virtual Exhibitions, *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 33(3), May 2013, pp. 222-235.
- 49)** Zaharias, P., Michael, D., & Chrysanthou, Y. (2013). Learning through Multi-touch Interfaces in Museum Exhibits: An Empirical Investigation. *Educational Technology & Society*, 16 (3), 374-384.
- Σ15. Liarokapis, F., Sylaiou S., Mountain D., (2008). Personalizing Virtual and Augmented Reality for Cultural Heritage Indoor and Outdoor Experiences, Proceedings of the 9th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage (VAST '08), Eurographics, Braga, Πορτογαλία, 2-5 Δεκέμβρη 2008, 55-62. ISBN: 978-3-905674-14-9.**
- 50)** Anderson E.F., McLoughlin L., Liarokapis F., Peters C., Petridis P., de Freitas S. (2010). Developing serious games for cultural heritage: a state-of-the-art review, *Virtual Reality*, Springer, 14(4): 255-275.
- 51)** Bernardini A., Delogu C., Pallotti E., Costantini L. (2012). *Living the Past. Augmented Reality and Archaeology*, 2012 IEEE International Conference on Multimedia and Expo Workshops.
- Σ30. Vradis C., Sylaiou S. (2011), "Hellenic Archaeological Cadastre", Information Day on European Funding Opportunities for Research Infrastructure, ARTOS Foundation, Nicosia, Cyprus, 15 September 2011.**
- 52)** Dimopoulou E., Gogoloy Chr. (2013). *LADM as a Basis for the Hellenic Archaeological Cadastre*, 5th Land Administration Domain Model Workshop, 24-25 September 2013, Kuala Lumpur, Malaysia, http://www.fig.net/news/news_2013/ladm2013/13.pdf
- Π1. Sylaiou S., Patias P., (2004). Virtual reconstructions in Archaeology and some issues for consideration. ΊΜΕρος, περιοδική έκδοση για τον Πολιτισμό και την Τεχνολογία του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού (4), Αθήνα, Ελλάδα, σελ. 180-191.**
- 53)** Διπλωματική εργασία του Κουρτζέλλη Γιάννη με τίτλο «Η χρήση των τρισδιάστατων γραφικών στην αρχαιολογία και στην αποκατάσταση αρχαίων κτιρίων. Η περίπτωση του Ιερού του Μέσσου στην Αγία Παρασκευή Λέσβου» κι επιβλέποντες τους Δρ. Ευαγγελία Σαμπανίκου, Δρ. Γεράσιμο Παυλογεωργάτο, Δρ. Χρήστο Αναγνωστόπουλο και με ειδικό επιστημονικό σύμβουλο τον κ. Ευάγγελο Χριστοδούλου, στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Ειδίκευσης στην Πολιτισμική Πληροφορική (κατεύθυνση Μουσειολογία) του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου

- (Ημερομηνία: κατάθεσης: 16-2-**2007**. Αξιολόγηση: Άριστα 10, η αναφορά έγινε στο πρώτο κεφάλαιο που αφορά την *Εικονική Αρχαιολογία*).
- 54)** Doctor of Philosophy in Near Eastern Languages and Cultures του Robert Raymond Cargill με τίτλο *The Qumran Digital Model: An Argument for Archaeological Reconstruction in Virtual Reality (2008)*, University of California Los Angeles (σελ. 87).
- 55)** Δραχτιδής Κ. (**2008**). Τέχνη, πολιτιστική κληρονομιά και κουλτούρα της εικόνας, Διπλωματική εργασία (αναφορά στο πρώτο κεφάλαιο), [http://designo-
imago.blogspot.com/2007/10/blog-post_20.html](http://designo-
imago.blogspot.com/2007/10/blog-post_20.html),
http://www.scribd.com/doc/41992111/10-1-1-170-3964-1#outer_page_153
- 56)** The Qumran Visualization Project (QVP), The Dead Sea Scrolls Qumran Archaeology Second Temple Period and Religion Visualization and Digitization, σε συνεργασία με το UCLA (University of California), UCLA Department of Near Eastern Languages and Cultures, <http://www.nelc.ucla.edu/qumran/references.html>
- 57)** Κουρτζέλλης Γ. (**2009**). Κριτική Προσέγγιση των Τρισδιάστατων Αναπαραστάσεων Μνημείων, Αρχαιολογία, τ. 113β, σελ. 11-16, <http://www.arxaiologia.gr/assets/media/PDFofIssues/9509.pdf>
- 58)** Alvin J. Thomas (**2009**). The Federal Mandated Policy of Individuals with Disabilities Education Act (IDEA) Public Law 105-17 in Southern California: A Policy Analysis (σελ. 79, 86 και 87).
- 59)** Clark J.T (**2010**). The Fallacy of Reconstruction, In M. Forte (ed.), *Cyber-Archaeology*, BAR International Series 2177, Archaeopress-Publishers of British Archaeological Reports
- 60)** Champion E. (**2011**). Playing with the Past. Human-Computer Interaction Series, Springer-Verlag London Limited 2011 (Evaluating Cultural Heritage. Chapter 8, σελ. 186 και 199).
- 61)** Siem van Boxtel (**2013**). Reviving the Past, Conventions of realism in the virtual reconstruction of Rome Reborn, New Media Studies Magazine, No 7, Digital Visual Culture II, Therese Schedifka and Frank-Jan van Lunteren (Editors), http://www.newmediastudies.nl/publications/ebook_no7.pdf
- 62)** Siem van Boxtel (**2013**). Reviving the Past, Conventions of realism in the virtual reconstruction of Rome Reborn, Blog, <http://siemvanboxtel.files.wordpress.com/2012/12/reviving-the-past.pdf>
- 63)** Haubt R. A. (**2013**). Virtual Heritage Archives: Building a Centralised Australian Rpsck Art Archive, International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, Volume XL-5/W2, 2013, XXIV International CIPA Symposium, 2 – 6 September 2013, Strasbourg, France, [http://www.int-arch-photogramm-remote-sens-spatial-inf-sci.net/XL-5-
W2/319/2013/isprsarchives-XL-5-W2-319-2013.pdf](http://www.int-arch-photogramm-remote-sens-spatial-inf-sci.net/XL-5-
W2/319/2013/isprsarchives-XL-5-W2-319-2013.pdf)
- Π3. Karoulis, A., Sylaiou, S., & White, M., (2006). Usability evaluation of a virtual museum interface. *Journal Informatica*, Vol. 17, Num. 3, IOS Press, σελ. 363-380. ISSN: 0868-4952, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor) 0, 26.**
- 64)** Styliadis A.D., (2008). Historical photography-based computer-aided architectural design: Demolished buildings information modeling with reverse engineering functionality. *Automation in Construction*, 18(1), 51-69.
- 65)** Wen-Wen Ho, (2008). Διπλωματική μεταπτυχιακή εργασία με τίτλο Critical Factors of User's Acceptance of Digital Museum: An Example of Digital Weather Museum, Πηγή: <http://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gsweb.cgi/login?o=dnclcdr&s=id=%22096CCU05396070%22.&searchmode=basic>

- 66) Abedin B., Sohrabi B., (2009). Graph theory application and web page ranking for website link structure improvement, *Behaviour & Information Technology*, 28(1) (January 2009), 63-72.
- 67) Ramadhan H. A., (2009). A Heuristic Approach for Improving Website Link Structure and Navigation. *Journal of Emerging Technologies in Web Intelligence*, Vol. 1, No 1 (August 2009), 88-93.
- 68) Chao-Yu Lin (2009). Investigating the potential of on-line 3D virtual environments to improve access to museums as both an informational and educational resource, Thesis, Doctor of Philosophy, Faculty of Art and Design, De Montfort University.
- 69) Michael D., Pelekanos N., Chrysanthou I., Zaharias P., Hadjigavriel L., Chrysanthou Y. (2010). *Comparative Study of Interactive Systems in a Museum*, EuroMed Digital Heritage 8th-13th of November 2010, Lemesos, Cyprus, <http://www.euromed2010.eu/e-proceedings/content/full/250.pdf>
- 70) Michael D., Zaharias P., Chrysanthou Y. (2010). *A Virtual Tour of the Walls of Nicosia: An Assessment of Children's Experience and Learning Performance*. VAST10: The 11th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Intelligent Cultural Heritage - Short and Project Papers. Short and Project Papers:9-15,
ftp://ftp.ge.ucl.ac.uk/pub/stuart/forMona/VAST2010/VAST2010_short_papers/009-015.pdf
- 71) Mendes C.M., Drees D., Silva L., Bellon O. (2010). *Interactive 3d visualization of natural and cultural assets*, Proceedings of the second workshop on eHeritage and digital art preservation, ACM Multimedia 2010, International Conference, 25-29 October 2010, Firenze Italy.
- 72) Michael D., Zaharias P., Chrysanthou Y. (2010). *A virtual tour of the Walls of Nicosia: An assessment of children's experience and learning performance*, VAST10: The 11th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Intelligent Cultural Heritage - Short and Project Papers. Short and Project Papers: pp. 9-15.
<http://www.despinamichael.net/website/data/papers/Vast2010-wallsNicosiaEvaluation.pdf>
- 73) Ramadhan Al-Lawati H., Al-Hosni A., Al-Hamadani A., Al-Badawi M. (2011). Discovery of Popular Structural Properties in a Website for Personalization and Adaptation. *Journal of Emerging Technologies in Web Intelligence*, 3(3), August 2011.
- 74) Chrysanthi A., Papadopoulos C., Frankland T., Earl G. (2012). 'Tangible Past': User-centred Design of a Mixed Reality Application for Cultural Heritage. *40th Annual Computer Applications & Quantitative Methods in Archaeology Conference (CAA 2012)*, 26 - 30 March 2012.
- 75) V-MuST project, Experience the future of the Past (2013). House of Questions (types of users and requirements), Deliverable Report D 2.2b, http://www.v-must.net/sites/default/files/D2.2b_HouseofQuestions_v2.2.pdf
- 76) Filippi S., Barattin D. (2013). Definition and exploitation of trends of evolution about interaction, *Technological Forecasting and Social Change*, Available online 6 October 2013, ISSN 0040-1625, <http://dx.doi.org/10.1016/j.techfore.2013.08.042>. (<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S004016251300231X>)

Π4. Sylaiou S., Karoulis A., Stavropoulos I., Patias P., (2008). Presence-centered assessment of virtual museums' technologies, DESIDOC Bulletin of Information Technology, DESIDIC Journal of Library and

Information Technology, Special Issue on Online Exhibitions, Vol. 28, No 4, σελ. 55-61 (July 2008), (invited article). ISSN 0974-0643

- 77) Chebanova Sofia, НЕКЛАССИЧЕСКИЙ СРЕДО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ ПОДХОД К ПСИХОЛОГИЧЕСКОМУ КОНСУЛЬТИРОВАНИЮ ПО ВОПРОСАМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ВОСПРИЯТИЯ КОММЕРЧЕСКИХ ВЕБ-РЕСУРСОВ, Μεταπτυχιακή εργασία, Αγία Πετρούπολη State University, <http://www.rea.ru/konk2010/files/%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%81%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%B2%20%D0%B1%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D0%B5%D1%81%D0%B5.doc>
- 78) Hill V., Hyuk-Jin Lee (2010). *Libraries and museums in virtual worlds: Adoption of immersive learning environments*, 16th International Conference on Virtual Systems and Multimedia (VSMM), 2010, Seoul, pp. 386 - 389.
- 79) Cheng-Li Liu and Shiao-Tsyng Uang, (2011). Effects of Presence on Causing Cybersickness in the Elderly within a 3D Virtual Store, *Human-Computer Interaction. Users and Applications Lecture Notes in Computer Science*, Volume 6764/2011, 490-499.
- 80) Pujol L., Champion E. (2012). Evaluating presence in cultural heritage projects, *International Journal of Heritage Studies*, 18:1, pp. 83-102.
- 81) Gilok Choi, Hyewon Chung, Yoonsook Kim, (2012). Are Stereotypes Relative to Gender Usage Applicable to Virtual Worlds?, *International Journal of Human-Computer Interaction*, Volume 28, Issue 6.
- 82) Hill V., Mystakidis S. (2012). Maya Island virtual museum: A virtual learning environment, museum, and library exhibit. *18th International Conference on Virtual Systems and Multimedia (VSMM)*, 2-5 September 2012, pp. 565 - 568.
- 83) Hill V. (2012). Galleries, Museums and Immersive Learning, LISD & Texas Woman's University, A presentation for the Non Profit Commons in the virtual world of Second Life, <http://www.slideshare.net/valibrarian/libraries-museums-and-immersive-learning>
- 84) Cheng-Li Liu, Shiao-Tsyng Uang (2013). A Study of the Effects of Display Atmospherics and Control Mode of 3D Virtual Store on Consumer Behavior in the Elderly, *Cross-Cultural Design. Cultural Differences in Everyday Life*, Lecture Notes in Computer Science, Volume 8024, 2013, pp 51-59.
- 85) Li, Sheng-Fong (2013). The Effect of Presence and Promotion Focus on Usability for Motion Learning, Institution □□□□, Department □□□□□□□□ National Digital Library of Theses and Dissertation in Taiwan, <http://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gswweb.cgi?o=dnclcdr&s=id=%22101CJU00396012%22.&searchmode=basic>, <http://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gswweb.cgi/ccd=1Qa1k2/search?q=aue=%22Li%2CSheng-Fong%22.&searchmode=basic>
- Π5. Sylaiou S., Karoulis A., Economou M., White M., (2008). The evaluation of ARCO: a lesson in curatorial competence and intuition with new technology, ACM Computers and Entertainment, Vol. 6, Issue 2 (April/June 2008).**
- 86) Blitz, M. J., (2008). The Freedom of 3D Thought: The First Amendment in Virtual Reality (October 28, 2008). *Cardozo Law Review*, Vol. 30, No. 3. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1291415>
- 87) Vassallo E., Spina, S., (2009). VirtualXibIT, Framework for the Venue Authoring, Population and Visualisation of 3D Virtual Exhibitions, pp. 69-72.

VAST-STAR, Short and Project Papers,
http://www.um.edu.mt/__data/assets/pdf_file/0010/67735/Booklet_ICT_Exhibition_09.pdf

- 88)** Sudheer Karumanchi (2009). Data Management of Cultural Artifacts. In: Hitz M., Leitner G., Melcher R. (Eds), ISCH'08 Interactive Systems for Cultural Heritage Lakeside Science and Technology Park Seminar aus Interaktive Systeme, WS 08/09, pp. 5-11, http://www.uni-klu.ac.at/tewi/downloads/Konferenzseminar_2009final.pdf#page=11
- 89)** Pujol, L. and Champion, E. (2011). Evaluating Presence in Cultural Heritage Projects, *International Journal in Heritage Studies*, Routledge.
- 90)** Felipe Ignacio Alberto Canas Sabat (2011). Sistema de apoyo para visitas a museos utilizando dispositivos moviles, Memoria para optar al titulo de Ingeniero Civil en Computacion, Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Fisicas y Matematicas, Departamento de Ciencias de la Computacion, Santiago de Chile Abril 2011, http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2011/cf-canas_fs/pdfAmont/cf-canas_fs.pdf
- 91)** Angeletaki A., Carrozzino M., Evangelista C., Jaccheri L. (2012). Mubil, a Digital Laboratory: Creating an Interactive Visitor Experience in a Library-Museum Environment, *Conference Museums and the Web 2012*, http://www.museumsandtheweb.com/mw2012/papers/mubil_a_digital_laboratory_creating_an_interac
- 92)** Yoon S. A., Elinich K., Wang J., Steinmeier Chr., Tucker S. (2012). Using augmented reality and knowledge-building scaffolds to improve learning in a science museum, *International Journal of Computer-Supported Learning*, 7(4), pp. 519-541, DOI 10.1007/s11412-012-9156-x
- 93)** Katz J. E., Halpern D. (2012). Is a Tour Worth a Thousand Clicks? Visual Information Processing as Affected by Spatial Abilities and Individual Differences in a Museum Environment Presentation, *3rd Visual Learning Conference*, Budapest, Dec. 7-8, 2012.

Π6. Sylaiou S., Liarokapis F., Kotsakis K., Patias P., (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration, *Journal of Cultural Heritage*, vol. X n. 4, 2009, October-December 2009, σελ. 520-528, Amsterdam: Elsevier. ISSN 1296-2074, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor): 0.854.

- 94)** Chengjie Gu, Shunyi Zhuang, Zailong Zhang, Pan Wang (2010). Virtual Interactive Online Exhibition Architecture in E-Commerce Based on Flash 3D and Flex, *International Conference on E-Business and Information System Security*, 2009. EBISS '09, pp. 1-4.
- 95)** Alfano I., Pantano E. (2010). Advanced Technologies for Promotion of Cultural Heritage: the Case of Bronzes of Riace, *Journal of Next Generation Information Technology*, Volume 1, Number 1, May 2010.
- 96)** Kirchhofer B. (2010). New Media Technologies as drivers for arts based tourism, Current and future usage of new media technologies to promote art galleries of the Northern Territory, Australia, Charles Darwin University, Population Studies Research Brief 2010058, September 2010, <http://www.cdu.edu.au/population/documents/brief2010058newmediatechnologiesdriversforartsbasedtourism.pdf>
- 97)** Chiang L., Clark L., Pizzimenti J. (2010). Enhancing Visitor Experience at the Owela Display Centre through Interactive Media. An Interactive Qualifying Project Report submitted to the Faculty of Worcester Polytechnic Institute for the partial fulfillment of the requirement for the Degree of Bachelor of Science,

- http://www.wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-050910-155755/unrestricted/Owela_Paper.pdf
- 98)** Hurtut Th. (2010). 2D artistic images analysis, a content-based survey, INRIA a CCSD electronic archive server based on P.A.O.L, <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00459401/>
- 99)** Μπήτρος Ι., Δημητρόπουλος Λ., Βρέλλης Ι., Βέρρα Μ., Σιντόρης Χρ., Αβούρης Ν. (2010). Μαθαίνοντας σε εικονικά μουσεία, http://www.etpe.gr/files/proceedings/26/1286267886_92.pdf
- 100)** Iordanou E., Lathrop A., Shortlidge R., Weinstein M. (2010). Developing Educational Materials for Fort Nelson Historical Site, An Interactive Qualifying Project Report submitted to the Faculty of Worcester Polytechnic Institute in a partial fulfillment of the requirements for the Degree of Bachelor of Science.
- 101)** Fassbender E., Wade B., Carson D., Lea T. (2010). Virtual galleries: First insights into the effect of the introduction of new media technologies, in art galleries, on economic and social wellbeing in urban and remote communities of the Northern Territory of Australia, 16th International Conference on Virtual Systems and Multimedia (VSMM), 2010, 20-23 Oct. 2010, pp. 357 – 360.
- 102)** Μπήτρος Ι. (2010). Μελέτη και Ανάπτυξη συστήματος υποστήριξης κίνησης εικονικών διαδραστικών χαρακτήρων, Διπλωματική εργασία στο Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Τεχνολογίας Υπολογιστών, Τομέας Ηλεκτρονικής και Υπολογιστών, Ερευνητική ομάδα Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή, επιβλέπων καθηγητής κ. Ν. Αβούρης, Πολυτεχνική Σχολή, Πανεπιστήμιο Πατρών.
- 103)** Anderson E.F., McLoughlin L., Liarokapis F., Peters C., Petridis, P., de Freitas S. (2010). Developing serious games for cultural heritage: a state-of-the-art review, *Virtual Reality*, Springer, 14(4), pp. 255-275.
- 104)** Bottino A., Martina A. (2010). The Role of Computer Games Industry and Open Source Philosophy in the Creation of Affordable Virtual Heritage Solutions, *New Trends in Technologies: Devices, Computer, Communication and Industrial Systems*, Meng Joo Er (Ed.), ISBN: 978-953-307-212-8, InTech, Available from: <http://www.intechopen.com/articles/show/title/the-role-of-computer-games-industry-and-open-source-philosophy-in-the-creation-of-affordable-virtual>
- 105)** Hellman Br. (2010). Can Augmented Reality 'cross the chasm' for use in museums and in galleries?, A report submitted in partial fulfillment of the requirements for the MBA degree and the Diploma of Imperial College London, <http://www.mccastle.com/UserData/HellmanAugmentedRealityinMuseums.pdf>
- 106)** Kang-Hun Lee, Jong-Seok Um, Jae-Mun Lee, Sae-Hong Cho, (2010). Development of KIOSK System for Cultural Heritage, Korea Multimedia Society, *Journal of Korea Multimedia Society*, 2010.5, 130-133 (4 pages).
- 107)** Santos, Joaquim Pedro de Almeida (2010). Multimedia museum guide - back-office information system, Tese de mestrado integrado. Engenharia Informática e Computação. Faculdade de Engenharia. Universidade do Porto.
- 108)** Gaofeng Z., Tongshan L., Shaobo L., Qingguo Z. (2010), Fine Grained Semantics of Images in Digital Museum, Ubi-media Computing (U-Media), 2010 3rd IEEE International Conference on Ubi-media Computing (U-Media), pp.99-102, 5-6 July 2010.
- 109)** Doulamis A., Liarokapis F., Petridis P., Miaoulis G. (2011). Serious Games for Cultural Applications, in Plemenos D. and Miaoulis G. (Eds), *Intelligent Computer Graphics*, pp. 97-115, Springer (σελ. 114).
- 110)** Stępień A., Kozak I., Kozak H. (2011). Trójwymiarowa rekonstrukcja obiektu architektoniczno -kra jobrazowego – na przyk ładzie nieistnie jące j

- cerkwi w Beniowej (Bieszczady Zachodnie)/ Three-dimensional reconstruction of landscape-architectural object on example of a non-existing church at Beniowa (Western Bieszczady), *ROCZNIKI BIESZCZADZKIE* 2011 (19), str. 379–387.
- 111)** Asensio M, Asenjo E., Ibáñez Exteberria A., Grupo de Lazos de Luz Azul (2011). Metodología y algunos resultados generales del proyecto de "Lazos de Luz Azul", Chapter 3 in Asensio M. and Asenjo E. (Eds), *Lazos de Luz Azul, Museos y Tecnologías 1, 2 y 3.0, Accion Cultura Museos y Patrimonio*, Editorial UOC.
- 112)** Stojakovic V., Tepavcevic B. (2011). Image-based modeling approach in creating 3D morphogenetic reconstruction of Liberty Square in Novi Sad, *Journal of Cultural Heritage*, 12(1), March 2011, pp. 105-110
- 113)** Tucci G., Cini D., Nobile A. (2011). Effective 3D Digitization of Archaeological Artifacts for Interactive Virtual Museum, *4th International Workshop 3D-ARCH 2011, "3D Virtual Reconstruction and Visualization of Complex Architectures"*, 2-4 March 2011, Trento, Italy.
- 114)** Vosinakis S., Xenakis I. (2011). A Virtual World Installation in an Art Exhibition: Providing a Shared Interaction Space for Local and Remote Visitors, *Re-Thinking Technology in Museums 2011: Emerging Experiences*, University of Limerick, Ireland, May 26-27, 2011, <http://www.syros.aegean.gr/users/spyrosv/papers/techmuseums11.pdf>
- 115)** Bonis B., Vosinakis S., Andreou I., Panayiotopoulos T. (2011). Adaptive Virtual Exhibitions, in *Online Exhibitions: a handbook to library, archival & museum professionals*, <http://www.syros.aegean.gr/users/spyrosv/papers/chapter-ves.pdf>, accepted for publication.
- 116)** Spala P., Malamos A. G., Doulamis A., Mamakis G. (2011). Extending MPEG-7 for efficient annotation of complex web 3D scenes, *Multimedia Tools and Applications*, DOI: 10.1007/s11042-011-0790-5, 2011, 1-42.
- 117)** Bakhshi H., Throsby D. (2011). New technologies in cultural institutions: theory, evidence and policy implications, *International Journal of Cultural Policy*.
- 118)** Rojas-Sola J. I., Castro-Garcia M. (2011). Overview of the treatment of historical industrial heritage in engineering graphics, *Scientific Research and Essays*, Vol. 6(33), pp. 6717-6729, 29 December, 2011 Special Review
- 119)** Goldfarb D., Arends M., Froschauer J., Merkl D. (2011). Revisiting 3D Information Landscapes for the Display of Art Historical Web Content, In *Proceedings of the 8th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE'11)*. Lisbon, Portugal. ACM. 2011, <http://vsem.ec.tuwien.ac.at/wp-content/publications/ACE2011.pdf>
- 120)** Angeletaki A., Carrozzino M., Evangelista C., Jaccheri L. (2012). Mubil, a Digital Laboratory: Creating an Interactive Visitor Experience in a Library-Museum Environment, *Conference Museums and the Web 2012*, http://www.museumsandtheweb.com/mw2012/papers/mubil_a_digital_laboratory_creating_an_interac
- 121)** Jasink A. M., Grazia Tucci G., Bombardieri L. (Editors), (2012). *MUSINT Le Collezioni archeologiche egee e cipriote in Toscana, Ricerche ed esperienze di museologia interattiva*, Collana: Strumenti per la didattica e la ricerca, Comitato Scientifico: Periploi – Studi Egei e Ciprioti.
- 122)** Carrozzino M., Bruno N., Bergamasco M. (2012). Designing interaction metaphors for Web3D cultural dissemination, *Journal of Cultural Heritage*, <http://dx.doi.org/10.1016/j.culher.2012.01.009>

- 123)** Rinne S. (2012). Cultural Heritage in Social Media. Museum of Photography, Master's thesis, University of Jyväskylä, Department of Art and Culture Studies, Digital Culture, <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/38252/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-201207232117.pdf?sequence=1>
- 124)** Bin-Yue Cui, Shige-Ki Yokoi, (2012). Multi-Dimensional Information-based Online Museum for History Beginners, *International Journal of Cyber Society and Education* Pages 1-22, Vol. 5, No. 1, June 2012.
- 125)** Sillaurren S. and Aguirrezabal P., (2012). 3dpublish: a web-based solution for building dynamic 3D virtual museum, 4th International Euro-Mediterranean Conference (EuroMed 2012), <http://www.cut.ac.cy/euromed2012proceedings/shortPapers/147.pdf>
- 126)** Sjoerd Bakker (2012). Cultural Heritage in the Post-Pc Era, μεταπτυχιακή εργασία στο Τμήμα Book and Digital Media Studies του Leiden University, http://www.den.nl/art/uploads/files/Publicaties/CulturalHeritagePostPcEra-Sjoerd_Bakker.pdf
- 127)** Franklin T., Ozercan S., Liu C., Andre N. (2012). The Virtual Boat: Design Team Issues in the Development of Virtual Simulations for High School Science. In P. Resta (Ed.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2012* (pp. 2278-2285). Chesapeake, VA: AACE.
- 128)** Sequeira L. M., Morgado L. (2012). Virtual Archaeology in Second Life and OpenSimulator. SLACTIONS 2012, Research conference on virtual worlds – Life, imagination, and work using metaverse platforms: November 15-17, 2012 (Best paper selected by the Journal of Virtual Worlds Research for submission). Heredina Fernández Betancort and Mikel Asensio Brouard (2012). E-heritage and e-museums: technological resources for tourism planning, *International Journal of Web Based Communities*, 8(1).
- 129)** School of Arts, Department of History of Art and Screen Media, Museum Cultures, Birkbeck College, Student Handbook, 2012-2013, <http://www.bbk.ac.uk/art-history/current-students/PGCertPGDipMAMResMuseumCulturesHandbook1213.pdf>
- 130)** Finan Th. (2012). *3D Castle Reconstruction as Interpretive Modelling: the Medieval Lough Cé Project*, L'origine du château médiéval, actes du colloque de Rindern, Allemagne, P. Ettel, A.-M. Flambard Hericher, K. O'Connor (eds.)
- 131)** Richards-Rissetto H., Robertsson J., von Schwerin J., Remondino F., Agugiaro G., Girardi G. (2012). *Geospatial Virtual Heritage: A Gesture-Based 3D GIS to Engage the Public with Ancient Maya Archaeology*. In *Proceedings of Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology 2013*, Southampton, United Kingdom, March 26-29.
- 132)** Tucci Gr., Cini D., Nobile A. (2012). A Defined Process to Digitally Reproduce in 3D a Wide Set of Archaeological Artifacts for Virtual Investigation and Display, *Journal of Earth Science and Engineering* 2 (2012) 118-131, <http://www.davidpublishing.com/davidpublishing/Upfile/3/29/2012/2012032985861889.pdf>
- 133)** Martina A., Giuseppe Bottino A. (2012). Using Virtual Environments as a Visual Interface for Accessing Cultural Database Contents, In proceeding of International Conference of Information Science and Computer Applications (ICISCA 2012).
- 134)** Bonis B., Vosinakis S., Andreou I., Panayiotopoulos T. (2013) Adaptive Virtual Exhibitions. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, vol. 33(3).

- 135)** Dimoulas C. A., Kalliris G. M., Chatzara E. G., Tsipas N. K., Papanikolaou G. V. (2013). Audiovisual production, restoration-archiving and content management methods to preserve local tradition and folkloric heritage, *Journal of Cultural Heritage*.
- 136)** Nooshinfard F., Fazaee Z. (2013). A Study on the Methods for Organizing, Storing and Retrieving Information in Virtual Museums of Iran, *Ganjine-Ye Asnad Quarterly 3* (Publisher: The National Library and Archives of the Islamic Republic of Iran), 23(1), pp. 100-115, http://journals.nlai.ir/ganjine/browse.php?a_code=A-10-262-36&slc_lang=en&sid=1
- 137)** Cláudio A. P., Carmo M. B. (2013). 3D Virtual Exhibitions, *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 33(3), May 2013, pp. 222-235.
- 138)** Dueholm J. (2013). Virtual Heritage. Augmented Reality, Authenticity and Attitudes, Master's Thesis, Tourism Master Programme, Aalborg University, <http://projekter.aau.dk/projekter/files/76915312/SpecialeMerged1.0.0.pdf>
- 139)** Dannaui F., Mantels R., Verbruggen C. (2013). Towards a Renewed University History: UGentMemorie and the Merits of Public History, *Academic Heritage and Digital History in Commemorating the University. Studium: Tijdschrift voor Wetenschaps-en Universiteits-geschiedenis | Revue d'Histoire des Sciences et des Universités*, 5(3), 179-192.
- 140)** Sequeira L. M., Morgado L. C. (2013). Virtual Archaeology in Second Life and OpenSimulator. *Journal For Virtual Worlds Research*, 6(1).
- 141)** Qarabolaq Z. F., Inallou M. S., Hafezi H. A., Tabaei A. N. M. (2013). The Role of PREMIS Preservation Metadata in Information Management in Virtual Museums. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 73, 396-402.
- 142)** Chendeb S., Ridene T., Leroy L. (2013). *A generic Augmented Reality Telescope for Heritage Valorisation*. International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, Volume XL-2/W2, ISPRS 8th 3DGeoInfo Conference & WG II/2 Workshop, 27 - 29 November 2013, Istanbul, Turkey, <http://www.int-arch-photogramm-remote-sens-spatial-inf-sci.net/XL-2-W2/25/2013/isprsarchives-XL-2-W2-25-2013.pdf>
- 143)** Manic L., Aleksic M., Tankosic M. (2013). *Possibilities of New Technologies in Promotion of the Cultural Heritage: Danube Virtual Museum*. Proceedings of the 11th International Conference on Environment, Ecosystems and Development (EED '13), Proceedings of the 2nd International Conference on Sustainable Tourism and Cultural Heritage (STACH '13), Brasov, Romania June 1-3, 2013, <http://www.wseas.us/e-library/conferences/2013/Brasov/STAED/STAED-53.pdf>
- 144)** Dema C. (2013). *Potenzialità delle Tecniche di Rilievo Digitale 3D per la conservazione del Patrimonio Architettonico: La Loggia del Mercato a Staffarda* (Doctoral dissertation, Politecnico di Torino, Facoltà di architettura).
- 145)** Macedo R. P., da Encarnação Marques C. S., Ulbrich V. R. (2013). *Senado Federal em Tour Virtual 360° - Inovação e Gestão de Ambientes Virtuais, Federal Senate on virtual tour 360*, Innovation and Management Virtual Environments, 6° Conahpa, Congresso Nacional de Ambientes Hipermedia para Aprendizagem, "Tecnologias Contemporaneas, Acessibilidade Digital e seus Desafios", Joao Pessoa 4-6 September 2013, http://66.7.199.78/~andreenr/Anais-CONAHPA-2013/assets/senado_federal_ricardo.pdf
- 146)** MA Museum Cultures, School of Arts, Department of History of Art and Screen Media, Museum Cultures, Student Handbook 2012-2013, pp. 12.
- 147)** Fominykh M. (2014). Creating and Retrieving Knowledge in 3D Virtual Worlds, in Ulrich Gehmann and Martin Reiche (Eds.), *Real Virtuality: About the*

Destruction and Multiplication of World, <http://www.transcript-verlag.de/ts2608/ts2608.php>,
http://www.idi.ntnu.no/~fominykh/res/Fominykh_RealVirtuality2014_preprint.pdf

Π8. Kaimaris D., Sylaiou S., Georgoula O., Patias P., (2010). GIS of Landmarks Management, Journal of Cultural Heritage, Amsterdam: Elsevier. ISSN 1296-2074, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor): 0.854.

148) D' Orazio T., Palumbo F., Guaragnella C., (2012). Archaeological trace extraction by a local directional active contour approach, *Pattern Recognition Journal*, <http://dx.doi.org/10.1016/j.patcog.2012.03.003>

149) Sjödin L. (2012). Användningen av datorgrafik i visualisering av historiska miljöer och föremål – en nulägesanalys, Examensarbete för kandidatexamen/15 hp/C-nivå Datavetenskap, Akademin för teknik och miljö, Högskolan I Gävle, Creative Computer Graphic/Examensarbete i datavetenskap Examinator Stefan Seipel/Handledare Torsten Jonsson

150) Banerjee R., Srivastava P.K. (2013). Reconstruction of contested landscape: Detecting land cover transformation hosting cultural heritage sites from Central India using remote sensing, *Land Use Policy*, 34, pp. 193– 203.

151) Dong S., Wang X., Yin H., Xu S., Xu R. (2013). Semantic enhanced WebGIS approach to visualize Chinese historical natural hazards *Journal of Cultural Heritage*, 14(3), pp. 181 – 189.

Π15. Sylaiou S., Mania K., Karoulis A., White M., (2010). Presence-centred Usability Evaluation of a Virtual Museum: Exploring the Relationship between Presence, Previous User Experience and Enjoyment, International Journal of Human-Computer Studies (IJHCS), Volume 68, Issue 5, May 2010, Pages 243-253, Amsterdam: Elsevier, Academic Press. ISSN: 1071-5819, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor): 1.769, 5-Year IF: 2.513.

152) Hellman B. (2010). Can Augmented Reality 'cross the chasm' for use in museums and in galleries?, A report submitted in partial fulfilment of the requirements for the MBA degree and the Diploma of Imperial College London, <http://www.mccastle.com/UserData/HellmanAugmentedRealityinMuseums.pdf>

153) Horvath K., Lombard M. (2010). Social and Spatial Presence: An Application to Optimize Human-Computer Interaction, *PsychNology Journal*, 2010 Volume 8, Number 1, 85 – 114, [http://www.psychology.org/File/PNJ8\(1\)/PSYCHOLOGY_JOURNAL_8_1_HORVATH.pdf](http://www.psychology.org/File/PNJ8(1)/PSYCHOLOGY_JOURNAL_8_1_HORVATH.pdf)

154) Rojas-Solaa J. I., Castro-García M., María del Pilar Carranza-Cañadas, (2010). Content management system incorporated in a virtual museum hosting, *Journal of Cultural Heritage*, Volume 12, Issue 1, March 2011, Pages 74-81, <http://dx.doi.org/10.1016/j.culher.2010.10.004>

155) James C. A., Bednarz T. P., Haustein K., Alem L., Caris C., Castleden A. (2011). Tele-operation of a mobile mining robot using a panoramic display: an exploration of operators sense of presence. IEEE International Conference on Automation Science and Engineering (CASE) Trieste, Italy - August 24-27, pp. 279 - 284.

156) Rahman R.A. (2011). *Digital by design: 3D animation as an interface to gauge users' response to developments in fragile ecologies*. International

- Conference on User Science and Engineering (i-USEr), November 29 2011-December 1 2011, pp. 106 – 111.
- 157)** James C.A., Haustein K., Bednarz T.P., Alem L., Caris C., Castleden A. (2011). Remote Operation of Mining Equipment Using Panoramic Display Systems: Exploring the Sense of Presence, *The Ergonomics Open Journal*, 2011, 4, (Suppl 2-M5), pp. 93-102.
- 158)** Zigkolis C., Koutsonikola V., Chatzakou D., Karagiannidis S., Giatsoglou M., Kosmatopoulos A., Vakali A. (2011). *Towards a user-aware virtual museum*, 3rd International Conference in Games and Virtual Worlds for Serious Applications, Third International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), pp. 228 – 235, http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs_all.jsp?arnumber=5962126, <http://doi.ieeeecomputersociety.org/10.1109/VS-GAMES.2011.45>
- 159)** Dawson P. (2011). 'Breaking the fourth wall': 3D virtual worlds as tools for knowledge repatriation in archaeology, *Journal of Social Archaeology*, October 2011 vol. 11 no. 3, pp. 387-402.
- 160)** Rojas-Sola J. I., Castro-Garcia M. (2011). Overview of the treatment of historical industrial heritage in engineering graphics, *Scientific Research and Essays*, Vol. 6(33), pp. 6717-6729, 29 December, 2011 Special Review, 10.5897/SREX11.008
- 161)** Ardissono L., Petrelli D., Kuflik K. (2012). Personalization in Cultural Heritage: The Road Travelled and the One Ahead. User Modeling and user-adapted interaction, *The Journal of Personalization Research*, Special Issue on Coming of Age: Celebrating a Quarter Century of User Modeling and Personalization, 22(1-2), pp. 73-99. DOI: 10.1007/s11257-011-9104-x, ISSN: 0924-1868.
- 162)** Angeletaki A., Carrozzino M., Evangelista C., Jaccheri L. (2012). *Mubil, a Digital Laboratory: Creating an Interactive Visitor Experience in a Library-Museum Environment*, Conference Museums and the Web 2012, http://www.museumsandtheweb.com/mw2012/papers/mubil_a_digital_laboratory_creating_an_interac
- 163)** D'Alba A. (2012), Analysing visitors' discourse, attitudes, perceptions, and knowledge acquisition in an art museum tour after using a 3D virtual environment, Dissertation Prepared for the Degree of Doctor of Philosophy, University of North Texas, May 2012.
- 164)** Eve S. (2012). Augmenting Phenomenology: Using Augmented Reality to Aid Archaeological Phenomenology in the Landscape. *Journal of Archaeological Method and Theory*, December 2012, Volume 19, Issue 4, pp. 582-600, DOI: 10.1007/s10816-012-9142-7.
- 165)** Korakakis G., Boudouvis A., Palyvos J., Pavlatou E. A. (2012). *The impact of 3D visualization types in instructional multimedia applications for teaching science*, World Conference on Learning, Teaching & Administration 2011, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Vol. 31, pp. 145-149, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.032>
- 166)** Li Y. (2012). Development of Immersive and Interactive Virtual Reality Environment for Two-Player Table Tennis, thesis submitted to the University of Central Lancashire in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy.
- 167)** Sjödin L. (2012). Användningen av datorgrafik i visualisering av historiska miljöer och föremål – en nulägesanalys, Examensarbete för kandidatexamen/15 hp/C-nivå Datavetenskap, Akademin för teknik och miljö, Högskolan I Gävle, Creative Computer Graphic/Examensarbete i datavetenskap Examinator Stefan Seipel/Handledare Torsten Jonsson

- 168)** Yoon S. A., Elinich K., Wang J., Steinmeier Chr., Tucker S. (2012). Using Augmented Reality and knowledge-building scaffolds to improve learning in a science museum, *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, December 2012, Volume 7, Issue 4, pp 519-541, DOI 10.1007/s11412-012-9156-x
- 169)** Kun-Hung Cheng, Chin-Chung Tsai (2012). Affordances of Augmented Reality in Science Learning: Suggestions for Future Research. *Journal of Science Education and Technology* (2012): 1-14, August 03, 2012, 10.1007/s10956-012-9405-9.
- 170)** Kühne R., Hofer M., Wirth W., Schramm H. (2012). Structural Equation Modeling of Spatial Presence: The Influence of Cognitive Processes and Traits, *Media Psychology*, 15:4, pp. 373-395.
- 171)** Chang-po Chou (2013). Influences to the Usage of the School Internet Systems by Primary School Teachers and the Social Presence Factors of These Users, Doctoral Dissertation, Graduate Institute of Education Entrepreneurship and Management, China, http://140.133.6.46/ETD-db/ETD-search/view_etd?URN=etd-0124113-140548
- 172)** Turner P., Turner S., Burrows L. (2013). Creating a sense of place with a deliberately constrained virtual environment. *International Journal of Cognitive Performance Support*, Vol. 1, Number 1/2013, pp. 54-68.
- 173)** Wirth W., Ryffel F., von Pape T., Karnowski V. (2013). The development of video game enjoyment in a role playing game. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, DOI:10.1089/cyber.2012.0159, April 2013, 16(4): 260-264, http://www.thilovonpape.de/publications/wirth_ryffel_von_pape_karnowski_in_press_the_development_of_video_game_enjoyment_in_a_role_playing_game.pdf
- 174)** Marazzi M. A. (2013). Virtual Museums: Are they good or bad for established museums? *Birmingham Egyptology Forum*, <http://birminghamegyptology.co.uk/wp-content/uploads/2013/03/Virtual-Museums.pdf>
- 175)** D'Alba A., Jones, G. (2013). Analyzing participants' perceptions, attitudes, and knowledge outcomes in an art museum tour, after using a 3dimensional virtual museum. In R. McBride & M. Searson (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2013* (pp. 1174-1178). Chesapeake, VA: AACE. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/48280>.
- 176)** Koutra Chr. (2013). Is 'Second Life' taking over 'Real Life'? Sociability and social interaction within the 'Second Life' environment: An electronic ethnographic study, *Working Papers on the Web Journal*, <http://eprints.bournemouth.ac.uk/20855/3/Second%2520life%2520article.docx-1.pdf>
- 177)** Decock J., Van Looy J., Bleumers L., Bekaert Ph. (2013). The pleasure of being (there?): an explorative study into the effects of presence and identification on the enjoyment of an interactive theatrical performance using omnidirectional video, *Artificial Intelligence & Society*, July 2013.
- 178)** Shiow-Luan Wang, Vu Thi Hoa (2013). An Application of Software Technology towards an Effective Web Design, *IACSIT International Journal of Engineering and Technology*, 5(2), April 2013, <http://www.ijetch.org/papers/568-ST2005.pdf>
- 179)** Papagiannidis S., Pantano E., See-To E.W.K., Bourlakis M. (2013). Modelling the determinants of a simulated experience in a virtual retail store and users' product purchasing intentions, *Journal of Marketing Management*, pp. 1-31.

180) Ling Y., Nefs H.T., Brinkman W. P., Qu C., Heynderickx I. (2013). The Effect of Perspective on Presence and Space Perception. *PLoS ONE* 8(11): e78513. doi:10.1371/journal.pone.0078513
<http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0078513>

Π16. S. Sylaiou, K. Mania, F. Liarokapis, V. Killintzis, I.Paliokas and P. Patias. Exploring the effect of diverse technologies incorporated in virtual museums on visitors' perceived sense of presence. In International Workshop in Museums as Intelligent Environments. Workshop Proceedings of the 9th International Conference on Intelligent Environments, Amsterdam: IOS Press (In press).

181) Avouris N., Yiannoutsou N., Bounia A., Roussou M. (2013). *Museums as intelligent environments*. In International Workshop in Museums as Intelligent Environments. Workshop Proceedings of the 9th International Conference on Intelligent Environments, Amsterdam: IOS Press.

Υπόμνημα

επιστημονικών δημοσιεύσεων

9. Συγγράμματα με σύντομη περιγραφή

9.1 Διατριβές

Δ1. Sylaiou, S., 2001, A virtual reconstruction of Quarr Abbey, Isle of Wight and some issues of consideration (Μια εικονική αναπαράσταση του Quarr Abbey στο Isle of Wight (N. Αγγλία) και μερικά ζητήματα προς εξέταση), μεταπτυχιακή διατριβή (Dissertation), Πανεπιστήμιο Southampton, Αγγλία, Τμήμα Αρχαιολογίας σε συνεργασία με το Τμήμα Επιστήμης των Υπολογιστών.

Η κύρια εργασία του μεταπτυχιακού αφορούσε την εικονική αναπαράσταση ενός αββαείου, που βρίσκεται στο Isle of Wight (N. Αγγλία). Ήρθε στο φως μετά από ανασκαφές στις αρχές του προηγούμενου αιώνα και σώζεται αποσπασματικά. Ο κύριος σκοπός της εργασίας ήταν να διερευνηθούν κάποια πιθανά σενάρια και να δοθούν απαντήσεις (α) σε ερωτήματα ορατότητας (visibility) σχετικά με τις οχυρώσεις του και πιο συγκεκριμένα αν το ύψος τους επέτρεπε τους μοναχούς να βλέπουν από τα παράθυρα του δευτέρου ορόφου του κτιρίου που είχε προσανατολισμό προς τη θάλασσα τα πλοία ενδεχόμενων εισβολέων (β) το λόγο που η εκκλησία του αββαείου ήταν χτισμένη σε λοφίσκο, σε μια ασυνήθιστη θέση και προσανατολισμό σε σχέση με τα μοναστήρια της εποχής εκείνης στην περιοχή της Νότιας Αγγλίας. Για να δοθούν απαντήσεις στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα αρχικά

δημιουργήθηκε τρισδιάστατο μοντέλο του αναγλύφου του εδάφους, με βάση υψομετρικό χάρτη της περιοχής, με τη βοήθεια του προγράμματος Bentley's Microstation. Με βάση το ψηφιακό μοντέλο εδάφους δημιουργήθηκαν και τοποθετήθηκαν σε αυτό τα τρισδιάστατα μοντέλα των κτισμάτων του αββαείου, που δημιουργήθηκαν με το πρόγραμμα AutoCAD και 3D Studio Max, ενώ οι φωτισμοί έγιναν με το πρόγραμμα Lightwave. Με το ίδιο πρόγραμμα «τραβήχτηκαν φωτογραφίες» από τα ανοίγματα του δευτέρου ορόφου του κτιρίου που είχε ορατότητα στη θάλασσα.

Δ2. Συλαίου Σ., 2008, *Ανάδειξη και προβολή κινητών έργων πολιτισμού με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών, διδακτορική διατριβή στο Διατμηματικό μεταπτυχιακό πρόγραμμα προστασία, συντήρηση και αποκατάσταση μνημείων πολιτισμού της Πολυτεχνικής Σχολής.*

Η διδακτορική διατριβή παρουσιάζει τα αποτελέσματα της έρευνας για την αξιολόγηση εικονικών μουσείων σε έξι (6) κεφάλαια. Το Κεφάλαιο 1 αποτελεί μια γενική εισαγωγή στα μουσεία και παρουσιάζει τη συμβολή της διατριβής. Στο Κεφάλαιο 2 παρατίθενται πληροφορίες για τα εικονικά μουσεία, τα στάδια υλοποίησής τους, τις αναδυόμενες τεχνολογίες στον τομέα και προβλήματα που μπορεί να δημιουργηθούν. Ακολουθεί το Κεφάλαιο 3, όπου πραγματοποιείται μια σύντομη ανασκόπηση της υφιστάμενης ερευνητικής δραστηριότητας στην εν λόγω επιστημονική περιοχή και παρουσιάζονται οι βασικές αρχές της αξιολόγησης εικονικών μουσείων, τις κατηγορίες εικονικών μουσείων που χρησιμοποιήθηκαν για την έρευνα και τους άξονες αξιολόγησης που επιλέχθηκαν. Στα Κεφάλαια 4 και 5 της διατριβής παρουσιάζονται αναλυτικά τα στάδια και τα αποτελέσματα της έρευνας που πραγματοποιήθηκε για την αξιολόγηση των διεπαφών των εικονικών μουσείων. Πιο συγκεκριμένα, στο Κεφάλαιο 4 πραγματοποιείται η παράθεση των μεθόδων και των αποτελεσμάτων της πιλοτικής έρευνας αξιολόγησης του εικονικού μουσείου που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος ARCO (Augmented Representation of Cultural Objects) στο Centre for VLSI and Computer Graphics του Πανεπιστημίου του Sussex στην Αγγλία. Στο Κεφάλαιο 5 παρουσιάζονται οι μέθοδοι και τα αποτελέσματα της έρευνας που αφορά την αξιολόγηση εικονικών μουσείων στο Διαδίκτυο που χρησιμοποιούν διαφορετικές τεχνολογίες, με βάση τους άξονες αξιολόγησης που ορίστηκαν και το βαθμό συσχέτισης των αξόνων αυτών μεταξύ τους. Η διατριβή ολοκληρώνεται με το Κεφάλαιο 6, όπου συνοψίζονται τα κυριότερα συμπεράσματα και οι παράγοντες που επηρέασαν την έρευνα και παρουσιάζονται οι μελλοντικές επεκτάσεις που θα μπορούσε να έχει.

Δ3. *«Πολιτισμική Πληροφορική: πεδίο συνεργασίας διαφορετικών ειδικοτήτων», διπλωματική εργασία, Διαπανεπιστημιακό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΔΠΜΣ) Μουσειολογίας των τμημάτων Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Μηχανολόγων Μηχανικών, Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης του Α.Π.Θ. και Παιδαγωγικού Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, (2010).*

Το θέμα που θα πραγματευτεί η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή είναι η αξιολόγηση των συνεργασιών μεταξύ των μουσειολόγων και των πληροφορικών στο πλαίσιο των προγραμμάτων Ψηφιακού Πολιτισμού, που χρηματοδοτήθηκαν από την Κοινωνία της Πληροφορίας. Η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή ποιοτικών δεδομένων ήταν η συνέντευξη με δομημένο ερωτηματολόγιο, που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες της παρούσας έρευνας, η παρατήρηση και γραπτά κείμενα σχετικά με τα έργα. Στην έρευνα συμμετείχαν οι επιστημονικά υπεύθυνοι των προγραμμάτων από την πλευρά των φορέων. Μετά την ανάλυση και την επεξεργασία των

αποτελεσμάτων, η έρευνα κατέληξε σε συγκεκριμένα συμπεράσματα. Είναι απαραίτητο να προταθούν μοντέλα για την εξερεύνηση του πραγματικού σκοπού και του προσανατολισμού του μουσείου. Από τη φάση ήδη του σχεδιασμού ενός προγράμματος Πολιτισμικής Πληροφορικής θα πρέπει να επιλέγονται προσεκτικά οι πρακτικές και τα εργαλεία πληροφορικής που θα χρησιμοποιηθούν. Οι πληροφορικοί θα καθοδηγούνται από τους ανθρώπους του μουσείου σε ό,τι αφορά το θεωρητικό κομμάτι του σχεδιασμού των εφαρμογών. Οι συμμετέχοντες από την πλευρά του μουσείου θα πρέπει να ζητούν τη γνώμη και από εξωτερικούς συνεργάτες πληροφορικούς και θα ενεργή συμμετοχή σε όλες τις φάσεις του έργου. Η κατάσταση των οικονομικών πρέπει να διέπεται από κανόνες που θα τηρούνται και από όλους τους συμμετέχοντες. Η κατανομή των χρημάτων στις ομάδες των μουσειολόγων και σε αυτές των πληροφορικών θα πρέπει να είναι σύμφωνη με τη συμμετοχή του καθένα στη δημιουργία του τελικού προϊόντος. Το τελικό στάδιο της αξιολόγησης του έργου είναι απαραίτητο μέρος του έργου και δε θα πρέπει να παραλείπεται.

9.2 Επιστημονικές δημοσιεύσεις

9.2.1 Δημοσιεύσεις σε επιστημονικά περιοδικά

Π1. Sylaiou S., Patias P., (2004). Virtual reconstructions in Archaeology and some issues for consideration. *ΊΜΕρος*, περιοδική έκδοση για τον Πολιτισμό και την Τεχνολογία του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού (4), Αθήνα, Ελλάδα, σελ. 180-191.

Σε αυτό το άρθρο εξετάζεται ο σύγχρονος ρόλος των εικονικών αναπαραστάσεων που δημιουργούνται από προγράμματα υπολογιστών στην αρχαιολογία. Επισημαίνεται ότι παρέχουν ένα μη-καταστροφικό τρόπο εικονικής περιήγησης και εξερεύνησης ενός αρχαιολογικού χώρου ή ενός συνόλου μνημείων ή ακόμη και αντικειμένων πολιτισμού. Συζητείται τόσο η συνεισφορά τους στην ανασκαφή και την αρχαιολογική έρευνα, αλλά και στην κατανόηση του Παρελθόντος. Εξετάζεται η προσφορά των εικονικών αναπαραστάσεων τόσο σε θέματα που απασχολούν τους ειδικούς, όπως είναι οι αρχαιολόγοι, όσο και στην παρουσίαση της αρχαιολογικής πληροφορίας στο ευρύ κοινό. Αναφέρονται και οι λόγοι που η εφαρμογή των νέων τεχνολογιών της Πληροφορικής στην Αρχαιολογία μπορεί να δημιουργήσει ορισμένα προβλήματα. Τέλος, παρατίθενται συμπεράσματα και κάποιες ιδέες για μελλοντικές τους βελτιώσεις.

Π2. Συλαίου Σ., Πατιάς Π., (2004). Οι νέες τεχνολογίες εργαλείο ανάδειξης της διαχρονικής πορείας της αμπέλου και του οίνου στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. *Ηλεκτρονικό Περιοδικό Museology του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου* (2).

Πρόκειται για παρουσίαση του ερευνητικού προγράμματος «Οι νέες τεχνολογίες εργαλείο ανάδειξης της διαχρονικής πορείας της αμπέλου και του οίνου στην περιβαλλοντική εκπαίδευση» που εντάχθηκε στο Πρόγραμμα Θράκη-Αιγαίο-Κύπρος και είχε διάρκεια υλοποίησης δύο έτη (2004-2005).

Π3. Karoulis, A., Sylaiou, S., White, M., (2006). Usability evaluation of a virtual museum interface. *Journal Informatica*, Vol. 17, Num. 3, IOS Press, σελ. 363-380. ISSN: 0868-4952, indexed, IF: 0, 26.

Το σύστημα Augmented Representation of Cultural Objects (ARCO) παρέχει λογισμικό και εργαλεία για τη δημιουργία διεπιφανειών στους επιμελητές μουσείων για να δημιουργήσουν τις δικές τους εικονικές εκθέσεις, αλλά και ένα εικονικό περιβάλλον μουσείου σε ιστοσελίδες στο Διαδίκτυο ή σε πληροφοριακούς σταθμούς.

Ο βασικός του σκοπός είναι να προσφέρει διευρυμένη εκπαιδευτική και ψυχαγωγική εμπειρία σε επισκέπτες εικονικών μουσείων. Για να αξιολογηθεί η ευχρηστία του συστήματος χρησιμοποιήθηκαν δυο προσεγγίσεις: μια έρευνα βασισμένη σε ερωτηματολόγιο και μια συνεδρία Γνωσιακής Περιδιάβασης. Για τις δυο αυτές προσεγγίσεις έλαβαν μέρος στην έρευνα ειδικοί αξιολογητές, όπως ειδικοί τομέα και ειδικοί ευχρηστίας. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα διερευνήθηκε το σύστημα και αποκαλύφθηκαν μια σειρά από προβλήματα ευχρηστίας. Η γνώση που συλλέχθηκε, απέβλεπε στη δημιουργία ενός μεθοδολογικού πλαισίου για τη διάγνωση προβλημάτων ευχρηστίας σε εφαρμογές εικονικής πολιτιστικής κληρονομιάς.

Π4. Sylaiou S., Karoulis A., Stavropoulos I., Patias P., (2008). Presence-centered assessment of virtual museums' technologies, *DESIDOC Bulletin of Information Technology, DESIDIC Journal of Library and Information Technology, Special Issue on Online Exhibitions, Vol. 28, No 4*, σελ. 55-61 (July 2008), (invited article). ISSN 0974-0643.

Η αίσθηση της Παρουσίας αποτελεί ένα ιδιαίτερα σημαντικό ζήτημα για τα εικονικά περιβάλλοντα, αφού μπορεί να παρέχει αποτελεσματικότητα στην εφαρμογή και να κερδίσει το ενδιαφέρον του χρήστη. Η παρούσα έρευνα χρησιμοποίησε ιστοσελίδες εικονικών μουσείων με σκοπό να διερευνήσει το επίπεδο της αίσθησης της Παρουσίας, της ψευδαίσθησης δηλαδή του χρήστη ότι βρίσκεται μέσα στο εικονικό περιβάλλον. Ακόμη, εξετάστηκαν και οι σχέσεις που μπορεί να έχει το επίπεδο της αίσθησης της Παρουσίας με τα διαφορετικά είδη τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται από τις ιστοσελίδες για την παρουσίαση των μουσειακών εκθεμάτων. Ο σκοπός της έρευνας ήταν να διακρίνει τις διαφορές στην εμπειρία της Παρουσίας ανάλογα με τα διαφορετικά εργαλεία και προγράμματα που χρησιμοποιούν οι ιστοσελίδες εικονικών μουσείων.

Π5. Sylaiou, S., Economou, M., Karoulis, A., White, M., (2008). The evaluation of ARCO: a lesson in curatorial competence and intuition with new technology. *ACM Computers in Entertainment, 6(2)* (April/June), New York: ACM Press. ISSN: 1544-3574.

Το άρθρο παρουσιάζει τα αποτελέσματα της έρευνας αξιολόγησης του συστήματος ARCO, που παρέχει λογισμικό και εργαλεία δημιουργίας διεπιφάνειας σε επιμελητές μουσείων για τη δημιουργία εικονικών μουσειακών εκθέσεων στο Διαδίκτυο ή σε πληροφοριακούς σταθμούς (information kiosks) μέσα στο χώρο των μουσείων. Σκοπός της έρευνας ήταν (α) να διερευνήσει το βαθμό και τους τρόπους που ένα σύστημα εικονικού μουσείου ανταποκρίνεται στις ανάγκες των επισκεπτών του και (β) να δημιουργήσει ένα σύνολο από κριτήρια για τον καθορισμό αποτελεσματικών αξιολογήσεων αυτών των συστημάτων. Οι διαφορετικές διεπιφάνειες του συστήματος δημιουργίας και παρουσίασης εικονικών μουσείων αξιολογήθηκαν με μεθόδους, όπως η ευρετική αξιολόγηση και η γνωσιακή περιδιάβαση.

Π6. Sylaiou S., Liarokapis F., Kotsakis K., Patias P., (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration, *Journal of Cultural Heritage, vol. X n. 4*, 2009, October-December 2009, σελ. 520-528, Amsterdam: Elsevier. ISSN 1296-2074, indexed, IF: 0.854.

Το άρθρο παρουσιάζει τα αποτελέσματα μιας εκτεταμένης έρευνας στον τομέα των εικονικών μουσείων. Τα μουσεία ενδιαφέρονται να ψηφιοποιήσουν τις συλλογές τους όχι μόνο για λόγους διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά και για να κάνουν την πολιτιστική πληροφορία προσβάσιμη από το ευρύ κοινό με έναν ελκυστικό τρόπο. Αναδυόμενες τεχνολογίες, όπως η Εικονική και η Επαυξημένη

Πραγματικότητα, τα εργαλεία που προσφέρονται από την τεχνολογία Web3D χρησιμοποιούνται ευρέως για τη δημιουργία εκθέσεων εικονικών μουσείων, τόσο μέσα σε ένα περιβάλλον μουσείου με τη βοήθεια των πληροφοριακών σταθμών (informative kiosks), αλλά και στο Διαδίκτυο με ιστοσελίδες. Το άρθρο αυτό κάνει μια έρευνα στον τομέα των εικονικών μουσείων και παραθέτει τα διαφορετικά είδη εικονικών μουσείων που υπάρχουν και των τεχνολογιών που αυτά χρησιμοποιούν. Συζητάει τα πλεονεκτήματα και τους περιορισμούς με μια παρουσίαση παλιών και νέων μεθόδων και εργαλείων που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τους.

Π7. Sylaiou S., Mania K., Karoulis A., White M., (2009). Presence-centered Usability Evaluation of a Virtual Museum: Exploring the Relationship between Presence, Previous User Experience and Enjoyment, *International Journal of Human-Computer Studies (IJHCS)*, Volume 68, Issue 5, May 2010, Pages 243-253, Amsterdam: Elsevier, Academic Press. ISSN: 1071-5819, indexed, IF: 1.769, 5-Year IF: 2.513.

Το σύστημα Επαυξημένης Αναπαράστασης Αντικειμένων Πολιτισμού (Augmented Representation of Cultural Objects) (ARCO) παρέχει στους επιμελητές μουσείων λογισμικό κι εργαλεία διεπιφανειών (interface tools) για να αναπτύξουν εκθέσεις εικονικών μουσείων στο Διαδίκτυο ενσωματώνοντας τεχνολογίες Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality) και τρισδιάστατα γραφικά υπολογιστών. Επίσης, τα εργαλεία και οι τεχνολογίες του ARCO μπορούν να αξιοποιηθούν σε εκπαιδευτικούς πληροφοριακούς σταθμούς (educational kiosks) στο χώρο των μουσείων. Ο βασικός σκοπός του συστήματος είναι να προσφέρει μια ψυχαγωγική κι εκπαιδευτική εμπειρία στους επισκέπτες ενός εικονικού μουσείου. Το άρθρο αυτό παρουσιάζει μια έρευνα ευχρηστίας (formal usability study) που έγινε για να διερευνηθεί η αίσθηση Παρουσίας των συμμετεχόντων, δηλαδή η αίσθηση του "να είναι εκεί" μέσα στο χώρο της έκθεσης του εικονικού μουσείου, σε σχέση με τις πραγματικές επισκέψεις σε μουσείο. Οι συμμετέχοντες, αφού εξερεύνησαν και περιηγήθηκαν στο σύστημα συμπλήρωσαν ερωτηματολόγια με τα οποία ανέφεραν το βαθμό που αισθάνονταν παρόντες μέσα στο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, αλλά και το βαθμό που αισθάνονταν παρόντα τα αντικείμενα επαυξημένης πραγματικότητας στο περιβάλλον που βρίσκονταν. Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν, χρησιμοποιήθηκαν για να βελτιώσουν τα χαρακτηριστικά του συστήματος, αλλά και για να εξερευνηθεί αν το σύστημα ήταν ψυχαγωγικό και ευχάριστο. Αυτή η έρευνα έδειξε ότι η προηγούμενη εμπειρία με ICTs (Information and Communication Technologies) δεν επηρεάζει την αίσθηση παρουσίας των αντικειμένων επαυξημένης πραγματικότητας στο περιβάλλον που βρίσκονταν οι χρήστες ή την αίσθηση της παρουσίας που αισθάνονται σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας. Μια στατιστικά σημαντική συσχέτιση αποκαλύφθηκε ανάμεσα στην ψυχαγωγία και το κατά πόσο οι χρήστες αισθάνονταν παρόντα τα αντικείμενα επαυξημένης πραγματικότητας στο περιβάλλον τους, αλλά και το κατά πόσο αισθάνονταν παρόντες στο περιβάλλον του εικονικού μουσείου.

Π8. Kaimaris D., Sylaiou S., Georgoula O., Patias P., (2010). GIS of Landmarks Management, *Journal of Cultural Heritage*, Amsterdam: Elsevier. ISSN 1296-2074, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor): 0.854.

Ο εντοπισμός θαμμένων αρχαιοτήτων σε εκτεταμένες περιοχές έρευνας επιβάλλει τη συλλογή και επεξεργασία μεγάλου αριθμού δεδομένων, όπως αεροφωτογραφίες, δορυφορικές εικόνες, ιστορικούς και σύγχρονους χάρτες, δεδομένων βιβλιογραφικής και επιφανειακής έρευνας, κ.ά. Η βέλτιστη διαχείριση όλων αυτών των δεδομένων και των αποκαλυφθέντων ιχνών των θαμμένων κατασκευών στις τηλεπισκοπικές εικόνες, μπορεί να επιτευχθεί μέσω ενός Γεωγραφικού Συστήματος Πληροφοριών

(Γ.Σ.Π.). Η ανακοίνωση αυτή παρουσιάζει ένα νέο Γεωγραφικό Σύστημα Διαχείρισης Ιχνών με ιδιοποιημένες εφαρμογές, που το καθιστούν εύχρηστο από μελετητές με ελάχιστες γνώσεις υπολογιστών. Η εφαρμογή του στη περιοχή της Ανατολικής Μακεδονίας, Βόρεια Ελλάδα, έκτασης περίπου 500 Km², επέτρεψε τη συστηματική διαχείριση του μεγάλου όγκου των δεδομένων και τον εντοπισμό εκατοντάδων άγνωστων θαμμένων αρχαίων κατασκευών.

Π9. Συλαίου Σ., Μπασσιούκα Σ., Πότσιου Χρ., Πατιάς Π. (2013). Η Εθελοντική Γεωγραφική Πληροφορία ως εργαλείο ανάδειξης της Πολιτισμικής Κληρονομιάς. *ΧΩΡΟγραφίες, Περιοδικό του Τμήματος Γεωπληροφορικής και Τοπογραφίας του ΤΕΙ Σερρών*.

Σκοπός της δημοσίευσης είναι να παρουσιάσει το νέο φαινόμενο της ΕΓΠ με μια ολιστική προσέγγιση, να αναφερθεί σε εφαρμογές που έχουν γίνει στην Ελλάδα και στις πιο αντιπροσωπευτικές κατηγορίες εφαρμογών του στον τομέα της Πολιτισμικής Κληρονομιάς. Ανάμεσα στους στόχους του είναι και η διερεύνηση των δυνατοτήτων συλλογής και χρήσης χωρικών πληροφοριών μέσω της Εθελοντικής Γεωγραφικής Πληροφορίας (ΕΓΠ), η οποία βρίσκεται ακόμα σε ιδιαίτερα πρώιμο στάδιο, τόσο στην Ελλάδα, όσο και παγκοσμίως με χαρακτηριστικά παραδείγματα, αλλά και ενδεχόμενες εφαρμογές της στην ανάδειξη της Πολιτισμικής Κληρονομιάς ως ένα νέο πεδίο προς μελέτη και μελλοντική έρευνα. Στο πρώτο μέρος της δημοσίευσης γίνεται μια σύντομη διερεύνηση, ως προς την διεθνή ορολογία που χρησιμοποιείται και αναλύονται οι βασικές συνιστώσες της ΕΓΠ. Στη συνέχεια παρουσιάζεται το πλαίσιο των εφαρμογών της ΕΓΠ, καθώς και οι διεθνείς τάσεις έρευνας στο συγκεκριμένο επιστημονικό πεδίο. Επιπλέον διερευνάται η ελληνική δραστηριότητα και δίνονται χαρακτηριστικά παραδείγματα της χρήσης της ΕΓΠ στην Ελλάδα. Το δεύτερο μέρος αφορά τις διεθνείς εφαρμογές της ΕΓΠ στον τομέα της Πολιτισμικής Κληρονομιάς. Παρουσιάζονται τα ευρήματα της σχετικής έρευνας στο Διαδίκτυο Διαδίκτυο και στην διεθνή βιβλιογραφία σχετικά με την εξέλιξη της χρήσης της ΕΓΠ στο συγκεκριμένο επιστημονικό πεδίο και ακολουθούν ορισμένες σκέψεις και προβληματισμοί για τα σημεία που πρέπει να εστιάσει η επιστημονική έρευνα. Ακολουθούν συμπεράσματα και προτάσεις για (α) τη λήψη των απαραίτητων μέτρων και τη θεσμοθέτηση της χρήσης ώστε να αξιοποιηθεί το συντομότερο η σύγχρονη τεχνολογία προς όφελος της κοινωνίας αλλά και των αρμοδίων φορέων και επαγγελματιών, και (β) την αποφυγή ανεπιθύμητων αποτελεσμάτων.

Π10. Sylaiou S., Mania K., Liarokapis F., White M., Walczak K., Wojciechowski R., Wiza W., (2012). Evaluation of an Augmented Reality Educational Game, *Simulation and Gaming Journal*, indexed, δείκτης βαρύτητας (Impact Factor: 0.9).

Σε αυτή την εργασία, διερευνήθηκε η αποτελεσματικότητα της χρήσης της Επαυξημένης Πραγματικότητας σε ένα ψηφιακό παιχνίδι Πολιτισμικής Κληρονομιάς, μέσα από την αξιολόγησή του σε πραγματικό χρόνο με ανατροφοδότηση (feedback) από τους χρήστες. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος ARCO (Augmented Representation of Cultural Objects) με τη χρήση ευέλικτων εργαλείων συγγραφής του σεναρίου Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality). Το παιχνίδι παρουσιάζεται μέσα από μια διεπαφή επαυξημένης πραγματικότητας-μια εξειδικευμένη εφαρμογή που επιτρέπει την παρουσίαση αντικειμένων πολιτισμού, που αντιπροσωπεύονται από πολυμέσα, όπως 3D μοντέλα, εικόνες, βίντεο, κ.λπ., και μεταδεδωμένα. Μέσα από συνεντεύξεις, δομημένα ερωτηματολόγια και ανατροφοδότηση από τους χρήστες συλλέχθηκαν πληροφορίες χρήσιμες για τη

βελτίωση των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού, έτσι ώστε να το κάνουν εκπαιδευτικά και μαθησιακά αποτελεσματικό και χρήσιμο, καθώς και ελκυστικό για τους χρήστες.

9.2.2 Δημοσιεύσεις σε πρακτικά επιστημονικών συνεδρίων

Εργασίες που έχουν παρουσιασθεί σε διεθνή και πανελλήνια συνέδρια και έχουν δημοσιευτεί μετά από κρίση στα πρακτικά.

Σ1. Sylaiou S., Patias P., Georgoula O., Sechidis L., (2004). Digital image formats suitable for museum publications, 2nd International Museology Conference in *Technology for the Cultural Heritage: Management - Education - Communication*, Μυτιλήνη, Ελλάδα, 28 Ιουνίου-2 Ιουλίου 2004.

Όλο και περισσότερα μουσεία χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες για να κάνουν προσβάσιμες τις συλλογές τους, να συμβάλουν στη διατήρηση των εκθεμάτων, να προσεγγίσουν με τρόπο ευχάριστο και εύληπτο το ευρύ κοινό και να αυξήσουν το ενδιαφέρον του. Τα δεδομένα των μουσείων δημοσιεύονται σε ιστοσελίδες στο Διαδίκτυο, είτε σε εσωτερικά δίκτυα (intranets). το βασικό τους πρόβλημα έχει να κάνει με τη χαμηλή ταχύτητα του Διαδικτύου και με το μέγεθος των αρχείων που πρέπει να μεταφερθούν που είναι κυρίως εικόνες. Αυτές οι εικόνες πρέπει να έχουν υψηλή ανάλυση για να απεικονίζουν τις λεπτομέρειες του εκθέματος. Κάτι τέτοιο δημιουργεί προβλήματα αποθήκευσης και μεταφοράς. Για να αντιμετωπιστούν αυτά τα προβλήματα δημιουργήθηκαν νέοι μορφότυποι ψηφιακών εικόνων, όπως το FlashPix και το JPEG2000. Στο πλαίσιο της έρευνας παρουσιάζονται τα συγκριτικά αποτελέσματα μεταξύ παλαιότερων και νεότερων μορφότυπων εικόνων και τρόποι που τα μουσεία μπορούν να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών.

Σ2. Sechidis L., Gemenetis D., Sylaiou S., Patias P, Tsioukas V., (2004). OPENVIEW: A free system for stereoscopic representations of 3D models or scenes, XXth Congress of International Society of Photogrammetry and Remote Sensing (ISPRS), Κωνσταντινούπολη, Τουρκία, ISPRS, vol. 35/B, ISSN 1682-1777, σελ. 819-823, 12-23 Ιουλίου 2004.

Η Επαυξημένη Πραγματικότητα είναι μια από τις νέες εφαρμογές στην αρχαιολογία που παρέχει στο χρήστη στο χρήστη την αίσθηση του 'να βρίσκεται εκεί' και του επιτρέπει να παρατηρήσει σε εικονικό περιβάλλον εικονικά περιβάλλοντα και αναπαραστάσεις ιστορικών κτιρίων. Η δημοσίευση αφορά ένα σύστημα που παρουσιάζει στερεοσκοπικά εικονικές αναπαραστάσεις χρησιμοποιώντας τρεις κάμερες. Επιτρέπει στο χρήστη να τοποθετήσει τρισδιάστατα μοντέλα στη σκηνή, να αλληλεπιδράσει με αυτά και να περιηγηθεί ελεύθερα σε πραγματικό χρόνο. Επιπλέον μπορεί να συνδέσει τα τρισδιάστατα μοντέλα με βάσεις δεδομένων. Από τη στιγμή που το σύστημα είναι δωρεάν ο καθένας μπορεί να αποκτήσει το σύστημα με τον κώδικά του και μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους ερευνητές και όχι μόνο ως εργαλείο για να τους βοηθήσει να αναπτύξουν και να δοκιμάσουν νέες τεχνικές στις τρισδιάστατες αναπαραστάσεις (π.χ. πολλαπλά LOD meshes κλπ). Εξετάζεται μια περίπτωση ως παράδειγμα και συζητούνται οι νέες δυνατότητες, τα πλεονεκτήματα, αλλά και τα μειονεκτήματα του συστήματος.

Σ3. Sylaiou S., Almosawi A., Mania K., White M., (2004). Preliminary Evaluation of the Augmented Representation of Cultural Objects System, in Proceedings of the 10th International Conference on Virtual Systems and Multimedia,

Hybrid Realities-Digital Partners, Explorations in Art, Heritage, Science and the Human Factor, VSMM 2004 Conference, Softopia Japan, Ogaki, Ιαπωνία, σελ. 426-431, 17-19 Νοέμβρη 2004, ISBN 4-274-90634-5 (Ohmsha, Ltd.), ISBN 1-58603-481-2 (IOS Press).

Όλο και περισσότερο ινστιτούτα πολιτισμού, όπως τα μουσεία αξιοποιούν τις δυνατότητες που παρέχονται από τεχνολογίες Web3D, Εικονικής, Μεικτής και Επαυξημένης Πραγματικότητας. Η Εικονική Πραγματικότητα αφορά ένα συνθετικό κόσμο, ενώ η Επαυξημένη και η Μεικτή δισδιάστατους ή τρισδιάστατους κόσμους που υπερθέτονται στον πραγματικό. Οι τεχνολογίες Web3D χρησιμοποιούνται για να παρουσιάσουν XML και VRML εφαρμογές, που περιλαμβάνουν τρισδιάστατους χώρους και αντικείμενα. Οι παραπάνω αναδυόμενες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται τόσο επειδή είναι δημοφιλείς, όσο και γιατί παρέχουν μια διευρυμένη εμπειρία στους εικονικούς επισκέπτες. Σε αυτή τη δημοσίευση παρουσιάζονται τα πρώτα αποτελέσματα από την αξιολόγηση του προγράμματος ARCO που έγινε με τη βοήθεια ευρετικών κανόνων αξιολόγησης και γνωσιακής περιδιάβασης.

Σ4. Sechidis L., Kaimaris D., Sylaiou S., Georgoula O., Patias P., (2004). From 3D Model to Stereoscopic Video: A case study based on an ancient theatre:

- i. Proceedings of the 5th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST 2004, Oudenaarde Βρυξέλλες, Βέλγιο, , Chrysanthou Y., Cain K., Silberman N., Niccolucci F., (Eds.), Eurographics Association, σελ., 6-10 Δεκέμβρη 2004 (ISBN: 3-905673-18-5).
- ii. Proceedings of the Remote Sensing Archaeology Conference, Beijing, Κίνα, σελ. 162-167, 18-21 Οκτώβρη 2004.

Ένας σημαντικός παράγοντας για την ανάλυση ενός αρχαιολογικού τόπου είναι η τοπογραφία. Η δημιουργία ενός τρισδιάστατου μοντέλου τόσο της περιοχής, όσο και των μνημείων που υπάρχουν σε αυτή μπορεί να αποτελέσει ένα πολύτιμο εργαλείο στα χέρια των ειδικών. Η προβολή τους σε δισδιάστατη οθόνη αφαιρεί αυτόματα την αίσθηση της τρίτης διάστασης. Από την άλλη η δημιουργία ενός τρισδιάστατου μοντέλου, όπως ενός στερεοσκοπικού βίντεο και η προβολή του με στερεοσκοπικές τεχνικές είναι ιδιαίτερα σημαντική στην κατανόηση, προβολή και ανάδειξη του αρχαιολογικού χώρου. Το μειονέκτημα σε αυτήν την περίπτωση είναι ότι χρειάζεται και εξειδικευμένο hardware, που είναι ιδιαίτερα ακριβό. Ωστόσο, για να τα δει κάποιος ορισμένες στερεοσκοπικές εφαρμογές χρειάζονται απλά κόκκινα-μπλε γυαλιά. Στις δυο αυτές δημοσιεύσεις παρουσιάζεται ένα στερεοσκοπικό βίντεο του αρχαίου θεάτρου των Φιλίππων και της ευρύτερης περιοχής του στη Β. Ελλάδα. Για τη δημιουργία του χρειάστηκε ένα τρισδιάστατο μοντέλο του θεάτρου, ένα DTM και ένας ορθοφωτοχάρτης της περιοχής. Για τη συνδυασμό τους και τη δημιουργία του τελικού προϊόντος χρησιμοποιήθηκαν το λογισμικό AutoCAD και το πρόγραμμα Openview που δημιουργήσαμε εμείς. Στη δημοσίευση αυτή παρουσιάζονται τα διαφορετικά στάδια δημιουργίας του στερεοσκοπικού βίντεο και προτείνονται κατευθύνσεις για μελλοντική έρευνα.

Σ5. Liarokapis F., Sylaiou S., Basu A., Mourkoussis N., White M., Lister, P.F., (2004). An Interactive Visualisation Interface for Virtual Museums, Proceedings of the 5th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage (VAST 2004), Oudenaarde Βρυξέλλες, Βέλγιο, Chrysanthou Y., Cain K., Silberman N., Niccolucci F., (Eds.), Eurographics Association, σελ. 47-56, 6-10 Δεκέμβρη 2004, ISBN: 3-905673-18-5.

Ιδρύματα πολιτισμού, όπως τα μουσεία ενδιαφέρονται να κάνουν τις συλλογές τους προσβάσιμες σε άτομα με ειδικές ανάγκες. Οι νέες τεχνολογίες, όπως η Web3D και η Επαυξημένη Πραγματικότητα μπορούν να βοηθήσουν τα μουσεία να ανταποκριθούν σε αυτήν την πρόκληση και να δημιουργήσουν μουσεία προσβάσιμα μέσω του Διαδικτύου ή πληροφοριακών σταθμών. Σε αυτή τη δημοσίευση προτείνουμε μια πρωτότυπη, φιλική προς το χρήστη διεπιφάνεια οπτικοποίησης που χρησιμοποιεί τέτοιου είδους τεχνικές για να οπτικοποιήσει αντικείμενα πολιτισμού για εκθέσεις εικονικών μουσείων. Η αλληλεπίδραση στο εικονικό μουσείο γίνεται με έναν αποτελεσματικό τρόπο με βοηθητικές τεχνολογίες, για να μπορούν τα άτομα με ειδικές ανάγκες να αξιοποιούν όλες τις δυνατότητες της εφαρμογής, να ψυχαγωγούνται αλλά και να αποκομίζουν εκπαιδευτικά οφέλη.

Σ6. Sechidis L., Sylaiou S., Patias P., (2005). Stereoscopic visualization and database information retrieval, XXth International Symposium (the ICOMOS & ISPRS Committee on Documentation of Cultural Heritage), the CIPA International Archives for Documentation of Cultural Heritage, Vol. XX-2005 International Symposium, the ISPRS International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Services Vol. XXXVI-5/C34, Τορίνο, Ιταλία, σελ. 1132-1137, 26 Σεπτέμβρη- 1 Οκτώβρη 2005.

Στη δημοσίευση αυτή παρουσιάζονται τρόποι στερεοσκοπικής οπτικοποίησης και ανάσχυσης πληροφοριών από βάσεις δεδομένων. Το σύστημα "OpenView@" μπορεί να εισάγει, αλλά και να διαχειριστεί αποτελεσματικά τρισδιάστατα δεδομένα. Δίνει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με το χρήστη αφού μπορεί να παράγει εικόνες με τρόπο στερεοσκοπικό, αλλά και ανάσχυσης δεδομένων και μεταδεδομένων που συνοδεύουν τα τρισδιάστατα αντικείμενα.

Σ7. Sylaiou S., Liarokapis F., Sechidis L., Patias P., Georgoula O., (2005). Virtual museums, the first results of a survey on methods and tools, XXth International Symposium (the ICOMOS & ISPRS Committee on Documentation of Cultural Heritage), the CIPA International Archives for Documentation of Cultural Heritage, Vol. XX-2005 International Symposium, the ISPRS International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Services Vol. XXXVI-5/C34, Τορίνο, Ιταλία, σελ. 1138-1143, 26 Σεπτέμβρη- 1 Οκτώβρη 2005.

Τα μουσεία δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την ψηφιοποίηση των συλλογών τους όχι μόνο για να μπορέσουν να μεταλαμπαδεύσουν σε επόμενες γενιές τις πληροφορίες που φέρουν τα εκθέματά τους, αλλά και για να προσελκύσουν νέους επισκέπτες. Η δημοσίευση αυτή έχει σα σκοπό της να κάνει μια έρευνα στον τομέα των εικονικών μουσείων και να παρουσιάσει τα πλεονεκτήματα, τα μειονεκτήματα και τους περιορισμούς τους, παρουσιάζοντας παλιές και νέες μεθόδους και εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τους.

Σ8. Karoulis A., Sylaiou S., White M., (2006). Combinatory Usability Evaluation of an Educational Virtual Museum Interface, 6th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT 2006), Kerkrade, The Netherlands, σελ. 340-342, 5-7 July 2006.

Αυτή η δημοσίευση παρουσιάζει την αξιολόγηση ευχρηστίας που έγινε στο σύστημα ARCO. Ο βασικός σκοπός του προγράμματος ήταν να ενσωματώσει διευρυμένες εκπαιδευτικές και ψυχαγωγικές εμπειρίες στους επισκέπτες του εικονικού μουσείου.

Ο σκοπός αυτής της έρευνας ήταν η αξιολόγηση της διεπιφάνειας. Τόσο χρήστες, όσο και ειδικοί τομέα συμμετείχαν για έναν αποτελεσματικό συνδυασμό αξιολόγησης του συστήματος. Ποσοτικές και ποιοτικές προσεγγίσεις χρησιμοποιήθηκαν για να δημιουργηθεί ένα μεθοδολογικό πλαίσιο ολιστικής αξιολόγησης της ευχρηστίας διεπιφανειών εικονικών μουσείων.

Σ9. Συλαίου Σ., Καρούλης Α., White M., (2006). Συνδυαστική Αξιολόγηση μιας Εκπαιδευτικής Διεπιφάνειας Εικονικού Μουσείου, 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ε.Τ.Π.Ε. (Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση), «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση», Ε.Τ.Π.Ε., Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, σελ. 718-725, 5-8 Οκτωβρίου 2006.

Η εργασία αυτή παρουσιάζει την αξιολόγηση ευχρηστίας που έγινε για το σύστημα ARCO (Augmented Representation of Cultural Objects). Βασικός σκοπός αυτού του συστήματος είναι να υλοποιήσει μια ολοκληρωμένη εκπαιδευτική και ευχάριστη εμπειρία για επισκέπτες εικονικών μουσείων. Βασικός στόχος της παρούσας έρευνας είναι η αξιολόγηση της διασύνδεσης του συστήματος. Χρήστες και ειδικοί του πεδίου επιστρατεύθηκαν για να ερευνηθεί ο πιο αποδοτικός συνδυασμός αξιολόγησης βασισμένης σε ειδικούς και αξιολόγησης με χρήστες, και για την εξαγωγή έγκυρων αποτελεσμάτων.

Σ10. Patias P., Sylaiou S., Sechidis L., Spartalis I., Grussenmeyer P., Landes T., Alby E., (2006). A proposed low-cost system for 3D archaeological documentation, *The e-volution of Information Technology in Cultural Heritage. Where Hi-Tech Touches the Past: Risks and Challenges for the 21st Century*, 37th CIPA International Workshop on e-Documentation and Standardisation in Cultural Heritage, 7th VAST International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage, 4th Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage, 1st Euro-Med Conference on IT in Cultural Heritage, Λευκωσία, Κύπρος, 30 Οκτωβρίου- 4 Νοεμβρίου 2006.

Δημιουργήθηκε ένα σύστημα με σκοπό να ανταποκριθεί στις ανάγκες για γρήγορη, αποτελεσματική και ακριβή καταγραφή και τεκμηρίωση των αρχαιολογικών ανασκαφών. Η δημοσίευση παρουσιάζει τα πρώτα αποτελέσματα από ένα εύκολο στη χρήση σύστημα που χρησιμοποιεί μεθόδους από το χώρο της επιστήμης της φωτογραμμετρίας και της πληροφορικής, καθώς και εργαλεία για επί τόπου καταγραφή, μοντελοποίηση και οπτικοποίηση μιας αρχαιολογικής ανασκαφής. Το λογισμικό του συστήματος παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας τρισδιάστατης αναπαράστασης της ανασκαφής σχεδόν σε πραγματικό χρόνο μέσω μιας φιλικής προς το χρήστη διεπιφάνειας σε χρήστες, όπως οι αρχαιολόγοι, που δεν είναι ειδικοί σε θέματα Φωτογραμμετρίας και Πληροφορικής.

Σ11. Sylaiou S., Karoulis A., White M., (2007). Virtual Museum Interface Evaluation: the ARCO case, Panhellenic Conference on Informatics (PCI 2007), που οργανώνεται από την ΕΠΥ (Ελληνική Εταιρεία Επιστημόνων και Επαγγελματιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών) και το Τμήμα Μηχανικών Η/Υ και Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πατρών, Πάτρα, 18-20 Μάη 2007.

Το σύστημα ARCO επιτρέπει στους επιμελητές μουσείων να δημιουργήσουν, να διαχειριστούν και να παρουσιάσουν εκθέσεις εικονικών μουσείων βασισμένη σε τρισδιάστατους μουσειακούς χώρους και εκθέματα. Επίσης, επιτρέπει τη διαδραστική

περιήγηση επισκεπτών στους χώρους αυτούς. Η αξιολόγησή του έγινε από μουσειολόγους του μουσείου Victoria and Albert του Λονδίνου και από ειδικούς ευχρηστίας του Τμήματος Πληροφορικής του Α.Π.Θ. Έγινε συγκριτική αξιολόγηση των βαθμολογιών που έδωσαν στο ερωτηματολόγιο QUIIS (Questionnaire for User Interaction) και παρουσιάστηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές. Το βασικό συμπέρασμα της έρευνας ήταν ότι η αξιολόγηση ευχρηστίας πρέπει να γίνεται από ειδικούς που έχουν διπλή ιδιότητα, είναι δηλαδή τόσο ειδικοί τομέα, δηλαδή μουσειολόγοι στην περίπτωση μας, όσο και ειδικοί ευχρηστίας.

Σ12. Patias P, Chrysanthou Y., Sylaiou S., Georgiadis H., Stylianidis, S., (2008). The development of an e-museum for contemporary arts, VSMM Conference on Virtual Systems and Multimedia dedicated to Cultural Heritage 2008, 20-25 Οκτώβρη, Λευκωσία, Κύπρος.

Η εξέλιξη των διαδραστικών τεχνικών και των νέων τεχνολογιών της Πληροφορικής και το ολοένα και πιο προσιτό τους κόστος διευκόλυναν τη χρήση τους από μια σειρά από ιδρύματα πολιτισμού, όπως τα μουσεία. Τα νέα αυτά εργαλεία παρέχουν λύσεις σε θέματα έλλειψης εκθεσιακών χώρων, υψηλού κόστους δημιουργίας εκθέσεων και φθοράς και καταστροφής ορισμένων εύθραυστων κι ευαίσθητων αντικειμένων. Αξιοποιήθηκαν από τους επιμελητές μουσείων για την οπτικοποίηση των μουσειακών αντικειμένων. Συμπληρωματικά τα μουσεία άλλαξαν τους τρόπους που μετέφεραν τις πληροφορίες για τα αντικείμενα πολιτισμού, αλλά και του πλαισίου αναφοράς τους (context) στο ευρύ κοινό μέσω των εικονικών μουσείων με τρόπο προσιτό κι ελκυστικό στο ευρύ κοινό. Κατά τη διάρκεια της τελευταίας δεκαετίας διάφορα είδη εικονικών μουσείων αναπτύχθηκαν είτε μέσα στο περιβάλλον του μουσείου, είτε στο Διαδίκτυο. ένα εικονικό μουσείο μπορεί να είναι μια ψηφιακή συλλογή που παρουσιάζεται σε μια ιστοσελίδα WWW, είτε σε ένα intranet ή και σε CD-ROM. Μπορεί να είναι η επέκταση ενός φυσικού μουσείου, ή μπορεί να υπάρχει μόνο σε ψηφιακή μορφή. Επιπλέον, ένα εικονικό μουσείο μπορεί να έχει διάφορες μορφές. Μπορεί να είναι μια 3D αναπαράσταση ενός φυσικού μουσείου ή ένα εντελώς φανταστικό περιβάλλον, όπου στους εικονικούς χώρους της μουσειακής έκθεσης, οι επισκέπτες μπορούν να περιηγηθούν και να εξερευνήσουν τις συλλογές του. Η συγκεκριμένη έρευνα περιγράφει όλα τα στάδια σχεδιασμού και δημιουργίας ενός εικονικού μουσείου σύγχρονης τέχνης. Αναδυόμενες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται και οι διαδικασίες τρισδιάστατης ψηφιοποίησης του μουσειακού χώρου του Μακεδονικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης και των εκθεμάτων παρουσιάζονται.

Σ13. Patias, P., Sylaiou S., Georgiadis Ch., Georgoula, O., Kaimaris, D., Stylianidis, S., (2008). 3D Mapping of Cultural Heritage: the case study of the cave of Polyphemus Cyclope, VSMM Conference on Virtual Systems and Multimedia dedicated to Cultural Heritage 2008, 20-25 Οκτώβρη, Λευκωσία, Κύπρος.

Το σπήλαιο της Μαρώνειας στη Θράκη συνδέεται από την παράδοση με τη σπηλιά του Κύκλωπα Πολύφημου, που αναφέρεται στην Ομηρική Οδύσσεια. Στο άρθρο αυτό παρουσιάζονται τα πρώτα αποτελέσματα της σάρωσης με laser σαρωτή, η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε, αλλά και τα προβλήματα που προέκυψαν και οι τρόποι που τα αντιμετώπισαν.

Σ14. Sylaiou S., Georgiadis Ch., Panti A., Patias P., (2008). Recording of Cultural and Natural Heritage with Ground-Based Laser Scanning: case-study of Maroneia cave, Συνέδριο του Υπουργείου Πολιτισμού *Η Ψηφιακή Κληρονομιά στο νέο περιβάλλον γνώσης: κοινοί χώροι & ανοιχτές οδοί πρόσβασης στην*

πολιτισμική πληροφορία, Digital Heritage in the New Knowledge Environment: Shared spaces & open paths to cultural content, Hellenic Ministry of Culture Directorate of the National Archive of Monuments.

Μνημεία της Φυσικής Κληρονομιάς, όπως τα σπήλαια, ειδικά όταν έχουν πίσω τους μια μακρά ιστορία και είναι στενά συνδεδεμένα με την ανθρώπινη παρουσία και δραστηριότητα ανά τους αιώνες χρειάζονται ιδιαίτερη προσοχή και πρέπει να διατηρούνται και να τεκμηριώνονται προσεκτικά. Το σπήλαιο της Μαρώνειας (Θράκη) συνδέεται από την παράδοση με τη σπηλιά του Κύκλωπα Πολύφημου, που αναφέρεται στην Ομηρική Οδύσσεια. Ένα συγκεκριμένο τμήμα του σπηλαίου καταγράφηκε με τη βοήθεια ενός επίγειου laser Scanner για να παραχθεί ένα ακριβές και ρεαλιστικό 3D μοντέλο με έναν αποτελεσματικό και οικονομικό τρόπο. Σε αυτή τη δημοσίευση περιγράφεται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε, διερευνώνται τα προβλήματα που συνδέονται με αυτήν και παρουσιάζονται τα τελικά αποτελέσματα-προϊόντα, καθώς η μελλοντική έρευνα που μπορεί να γίνει.

Σ15. Liarokapis, F., Sylaiou S., Mountain D., (2008). Personalizing Virtual and Augmented Reality for Cultural Heritage Indoor and Outdoor Experiences, Proceedings of the 9th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage (VAST '08), Eurographics, Braga, Πορτογαλία, 2-5 Δεκέμβρη 2008, 55-62. ISBN: 978-3-905674-14-9.

Η δημοσίευση παρουσιάζει μια ολοκληρωμένη λύση για εκθέσεις μουσείων και κινητούς οδηγούς με τη χρήση ενός πλαισίου αναφοράς που βασίζεται σε ανοικτά πρότυπα (open standards), τα οποία μπορούν να προσαρμοστούν στις εκάστοτε ανάγκες και επιθυμίες των χρηστών. Η προτεινόμενη λύση επιτρέπει την παρουσίαση πολυμεσικών αναπαραστάσεων του ίδιου περιεχομένου με διαφορετικές διεπιφάνειες που περιλαμβάνουν μια διαδικτυακή εφαρμογή, ένα χάρτη και τεχνολογίες Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας. Σε αυτές τις τέσσερις διαφορετικές περιπτώσεις παρουσιάζονται οι δυνατότητες των πολυμορφικών διεπιφανειών (multimodal interfaces), αλλά και οι τρόποι με τους οποίους η εξατομίκευση των χαρακτηριστικών της εφαρμογής μπορεί να εφαρμοστεί τόσο σε πληροφοριακούς σταθμούς (kiosks), όσο και σε κινητούς οδηγούς εκθέσεων, για να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες των χρηστών-επισκεπτών.

Αυτό το άρθρο παρουσιάζει προσφερόμενες λύσεις τόσο για εκθέσεις μουσείων, όσο και για κινητούς οδηγούς (mobile guides), οι οποίες χρησιμοποιούν πολύτροπες/πολυμεσικές διεπιφάνειες μεικτής πραγματικότητας (multimodal mixed reality interfaces) και βασίζονται σε ανοικτά πρότυπα (open standards) και μπορούν να είναι σε μεγάλο βαθμό ρυθμιζόμενες και διαισθητικές (customisable and intuitive) για να το προσελκύσουν διάφορες κατηγορίες χρηστών. Για εκθέσεις που γίνονται μέσα σε κτίρια, μερικές από τις πιο χαρακτηριστικές τεχνολογίες παρουσιάζονται για να δείξουν τους τρόπους με τους οποίους οι πολύτροπες/πολυμεσικές διαδραστικές παρουσιάσεις τρισδιάστατων περιβαλλόντων Πολιτιστικής Κληρονομιάς μπορούν να παρέχουν υποστήριξη στους χρήστες. Για την περίπτωση των φορητών εξατομικευμένων εφαρμογών (mobile personalised applications), όπως επισκέψεις σε τόπους ενδιαφέροντος, εξειδικευμένα εργαλεία δείχνουν πώς μια επίσκεψη μπορεί να γίνει εξατομικευμένη. Οι πολύτροπες/πολυμεσικές διεπιφάνειες μεικτής πραγματικότητας λαμβάνουν υπόψη τους τις διαφορετικές ανάγκες των επισκεπτών εκθέσεων ή χώρων με τη βοήθεια κινητών οδηγών και επιτρέπουν τις πολυμεσικές αναπαραστάσεις του ίδιου περιεχομένου, αλλά με τη χρήση διαφορετικών διεπιφανειών που περιλαμβάνουν το Διαδίκτυο, ένα χάρτη, Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα.

Σ16. Liarokapis, F., Sylaiou S., (2010). Experiencing Personalised Heritage Exhibitions through Multimodal Mixed Reality Interfaces, 5th International Workshop on Ubiquitous and Collaborative Computing (iUBICOM 10), 24th BCS Conference on Human Computer Interaction (HCI 2010), 7 Σεπτέμβρη 2010.

Το συγκεκριμένο άρθρο παρουσιάζει λύσεις τόσο για εκθέσεις μουσείων, όσο και για κινητούς οδηγούς (mobile guides) που χρησιμοποιούν πολυτροπικές διεπιφάνειες μεικτής πραγματικότητας (multimodal mixed reality), βασίζονται σε ανοικτά πρότυπα (open standards), μπορούν να προσαρμόζονται σε διαφορετικές ανάγκες και είναι διαισθητικές για να προσελκύσουν ένα ευρύ φάσμα χρηστών. Για εκθέσεις σε εσωτερικούς χώρους, θα παρουσιαστούν μερικές από τις πιο χαρακτηριστικές τεχνολογίες για να παρουσιαστούν οι τρόποι με τους οποίους οι πολυτροπικές διεπιφάνειες και η αλληλεπίδραση με τρισδιάστατα περιβάλλοντα πολιτιστικής κληρονομιάς μπορούν να παρέχουν διευρυμένη υποστήριξη στην πράξη. Παρουσιάζεται ένα πλαίσιο αναφοράς για κινητές εφαρμογές, όπως οι επιτόπιες επισκέψεις, που μπορεί να προσαρμοστεί στις ανάγκες και τις επιθυμίες των χρηστών, με μεγάλες δυνατότητες προσαρμογής, που επιτρέπουν πολυμεσικές αναπαραστάσεις του ίδιου περιεχομένου, αλλά με διαφορετικές διεπαφές που περιλαμβάνουν τεχνολογίες Διαδικτύου, ψηφιακούς χάρτες, τεχνολογίες Εικονικής κι Επαυξημένης Πραγματικότητας.

Σ17. Συλαίου Σ., Ταμπάκη Σ., (2010). Εκπαιδευτικά παιχνίδια και Διαδίκτυο, Συμπόσιο αφιερωμένο στη μνήμη του Δ. Κωνσταντίου με θέμα «στα ίχνη της σύγχρονης μουσειολογίας» υπό την αιγίδα του Υπουργείου Πολιτισμού και Τουρισμού και με αφορμή τη διεθνή ημέρα των μουσείων: Μουσεία και Κοινωνική Αρμονία, με φορείς διοργάνωσης το Διαπανεπιστημιακό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Μουσειολογία», δια της Κοσμητείας της Πολυτεχνικής Σχολής και το Τμήματος Αρχιτεκτόνων του Α.Π.Θ., Μακεδονικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, Εταιρεία Ελλήνων Μουσειολόγων, Ελληνικό Τμήμα του Διεθνούς Συμβουλίου των Μουσείων.

Στη δημοσίευση αυτή γίνεται αναφορά στα εκπαιδευτικά διαδραστικά παιχνίδια που χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μουσεία στο Διαδίκτυο στην προσπάθειά τους να διευρύνουν την εικονική μουσειακή εμπειρία και να αποτελέσουν δυναμικά περιβάλλοντα μάθησης. Παρουσιάζει επίσης, τις εφαρμογές που έγιναν στο πλαίσιο της δημιουργίας ενός εικονικού μουσείου με ζωγραφικούς πίνακες της Μακεδονικής Καλλιτεχνικής Εταιρείας Τέχνη που ιδρύθηκε το 1951 και αποτελεί την παλιότερη και από τις πιο σημαντικές ΜΚΟ της Θεσσαλονίκης που δραστηριοποιούνται στο χώρο του πολιτισμού. Οι εφαρμογές αυτές απευθύνονται σε παιδιά, ενισχύουν την ενεργητική συμμετοχή μέσω της μάθησης μέσα από την πράξη (learning by doing), διευκολύνουν την αλληλεπίδραση με τα έργα τέχνης, παρακινήσουν τους μικρούς εικονικούς επισκέπτες να ασχοληθούν με αυτά, προσφέροντάς τους έναν ευχάριστο εικονικό κόσμο, ένα ανοικτό παράθυρο στη κατανόηση της τέχνης με παιχνίδια διερεύνησης, παρατήρησης και αποδόμησης.

Σ18. Ταμπάκη Σ., Συλαίου Σ., (2011). Δημιουργικότητα: Μέθοδοι κι εργαλεία εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Ευρωπαϊκό συνέδριο OMEP 2011, Perspectives on Creativity and Learning in Early Childhood, Λευκωσία, Κύπρος, 6-8 Μαΐ 2011.

Η τέχνη είναι ένα εσωτερικό κάλεσμα, ένα εγγενές ανθρώπινο χαρακτηριστικό που ξεκινάει να διαμορφώνεται ήδη από την προσχολική ηλικία. Είναι σε αυτήν την ηλικία που τα παιδιά πρέπει να βοηθηθούν για να ανταποκριθούν στις εσωτερικές τους ευαισθησίες και κλίσεις. Μέσα από τα εκπαιδευτικά παιχνίδια τα παιδιά μπορούν

να κατανοήσουν και να μάθουν με τρόπο ενεργό μέσα από την προσωπική εξερεύνηση, ενώ παράλληλα καλλιεργείται το πνεύμα συνεργασίας με τα άλλα παιδιά. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια λαμβάνουν υπόψη τους τα ενδιαφέροντα και τις δεξιότητες του παιδιού που συμμετέχει σε αυτά, ενώ ταυτόχρονα μπορούν να συνδέσουν τη μάθηση μέσα από την πράξη (learning by doing) και τη μάθηση μέσα από το παιχνίδι (learning through play) με τη δημιουργικότητα και την ψυχαγωγία. Αυτή η ανακοίνωση θα παρουσιάσει τα αποτελέσματα μια βιβλιογραφικής έρευνας με τις τελευταίες εξελίξεις στα εκπαιδευτικά προγράμματα για παιδιά προσχολικής αγωγής σε μουσεία, αλλά και στο Διαδίκτυο. Ακόμη, αναφέρεται στις παλιές και νέες μεθόδους που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία των εκπαιδευτικών παιχνιδιών και στα πλεονεκτήματα και στους περιορισμούς που αυτά μπορεί να παρουσιάζουν. Οι στόχοι της παρούσας εργασίας είναι:

- Να παρουσιάσει -με συντομία – μια ανασκόπηση των διαφορετικών τύπων των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, όπως παιχνίδια που βασίζονται στη μάθηση μέσα από αντικείμενα του παρόντος και του παρελθόντος (object-based learning) ή/και μέσα από την ιστορία του παρελθόντος, αλλά και του παρόντος και τα χαρακτηριστικά τους.
- Να αναλύσει τις δυνατότητες που τα εκπαιδευτικά προγράμματα προσφέρουν για να βοηθήσουν τα παιδιά να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους.
- Να παραθέσει μια γενική επισκόπηση με τα είδη των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στο Διαδίκτυο.
- Να εξερευνήσει τον τρόπο σύνδεσης των εκπαιδευτικών παιχνιδιών με τη μάθηση, τη δημιουργικότητα και την καλλιέργεια.

Σ19. Γιουρούσης Α., Βαβουρανάκης Γ., Βραδής Χ., Μπασιούκα Σ., Συλαίου Σ., (2012), Αρχαιολογικό Κτηματολόγιο, 7ο Πανελλήνιο Συνέδριο HellasGIs, 17 και 18 Μαΐου 2012, Ελληνική Εταιρεία Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (HellasGIs).

Το άρθρο αφορά την παρουσίαση του Αρχαιολογικού Κτηματολογίου, που είναι η πρώτη οργανωμένη, ενιαία, συστηματική και διαρκώς ενημερωμένη ψηφιακή καταγραφή και τεκμηρίωση:

- των Δημοσίων Ακινήτων που διαχειρίζεται το Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού
- των Περιχών Προστασίας Πολιτιστικού Περιβάλλοντος, που περιλαμβάνουν τους Αρχαιολογικούς Χώρους, τους Ιστορικούς Τόπους, τις Ζώνες Προστασίας Α' και Β', τις Περιφερειακές Ζώνες Προστασίας Μνημείων και Χώρων, καθώς και τους Περιβάλλοντες Χώρους Προστασίας Ακινήτων Μνημείων
- των Ακινήτων Μνημείων

Το Αρχαιολογικό Κτηματολόγιο θα περιλαμβάνει τη γεωμετρική περιγραφή και την περιγραφική τεκμηρίωση του ιδιοκτησιακού καθεστώτος απόκτησης από το Δημόσιο ακινήτων, καθώς και τα αντίστοιχα περιγραφικά (αρχαιολογικά, ιστορικά κ.λπ.) δεδομένα που αφορούν τις Περιοχές Προστασίας Πολιτιστικού Περιβάλλοντος, με την ευθύνη και την εγγύηση του Δημοσίου και του Υπουργείου Πολιτισμού. Θα αποτελεί επίσης πηγή πολύτιμων πληροφοριών, απαραίτητων για τις πολιτιστικές και αναπτυξιακές δραστηριότητες της χώρας. Ο κύριος στόχος, κατά τη διάρκεια υλοποίησης του έργου, είναι να ενσωματωθούν περιγραφικά και γεωχωρικά δεδομένα στο Ολοκληρωμένο Πληροφοριακό Σύστημα που αφορούν:

- περίπου 6.000 Δημόσια Ακίνητα (εντός και εκτός πόλεων / οικισμών, αγροτεμάχια, οικόπεδα, κτίρια και λοιπές επικείμενες κατασκευές) που έχουν αποκτηθεί από το Δημόσιο με αναγκαστική απαλλοτρίωση ή με άλλους τρόπους (απευθείας αγορά, δωρεά, παραχώρηση χρήσης, κ.λπ.)

- πάνω από 18.000 Περιοχές Προστασίας Πολιτιστικού Περιβάλλοντος και Ακίνητα Μνημεία που διαχειρίζεται το ΥΠΠΟΤ

Σ20. Chatzilia M., Sylaiou S., (2013). *Assessing Information Literacy Skills among Undergraduate Students at the Alexander Technological Educational Institute of Thessaloniki*, European Conference on Information Literacy (ECIL), Department of Information Management of Hacettepe University and Department of Information and Communication Sciences of Zagreb University, 22-25 October 2013, Istanbul, Turkey.

Σκοπός - Παρόλο που διεθνείς οργανισμοί έχουν αναπτύξει και πιστοποιήσει κατευθυντήριες για τον Πληροφοριακό Γραμματισμό στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, δεν υπάρχει καταγραφή του επιπέδου των δεξιοτήτων ΠΓ των φοιτητών του ΑΤΕΙ Θεσσαλονίκης σε σχέση με τις συγκεκριμένες κατευθυντήριες. Η παρούσα έρευνα έχει σκοπό να διερευνήσει το επίπεδο δεξιοτήτων Πληροφοριακού Γραμματισμού στην κοινότητα των πρωτοετών φοιτητών του Αλεξάνδρειου ΤΕΙ Θεσσαλονίκης ώστε α) να διαφανεί η ανάγκη για ενσωμάτωση των προγραμμάτων ΠΓ που παρέχει η βιβλιοθήκη στα προγράμματα σπουδών των τμημάτων, και β) να διαμορφωθούν προτάσεις βελτίωσης στα σεμινάρια ΠΓ που παρέχει η Βιβλιοθήκη, σύμφωνα με τις αδυναμίες των φοιτητών όπως έχουν αποτυπωθεί από την έρευνα.

Σχεδιασμός /Ερευνητική μέθοδος / Προσέγγιση - Για τη συλλογή ποσοτικών πρωτογενών στοιχείων, σχεδιάστηκε ερωτηματολόγιο σύμφωνα με τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν. Το ερωτηματολόγιο μοιράστηκε σε 147 πρωτοετείς φοιτητές πέντε Τμημάτων από τις πέντε Σχολές του ΑΤΕΙΘ.

Για τη συλλογή πρωτογενών ποιοτικών στοιχείων ολοκληρώθηκε έρευνα με τη μορφή συνέντευξης από: α) Πέντε μέλη του Εκπαιδευτικού Προσωπικού του ΑΤΕΙΘ και β) Πέντε πρωτοετείς φοιτητές.

Παράλληλα, διαμορφώθηκε ερωτηματολόγιο σε online μορφή και απαντήθηκε από 67 φοιτητές που ήδη είχαν παρακολουθήσει σεμινάριο ΠΓ από τη Βιβλιοθήκη, προκειμένου να διαπιστωθεί εάν το σεμινάριο που παρακολούθησαν τους βοήθησε να εξοικειωθούν με τις τεχνικές αναζήτησης/ανάκτησης και αξιολόγησης πληροφοριών από ιστοσελίδες άλλων πολιτιστικών οργανισμών, όπως πχ μουσείων.

Αποτελέσματα - Τα αποτελέσματα της έρευνας δείχνουν ότι ένα συντριπτικά μεγάλο ποσοστό φοιτητών έχουν περιορισμένη, ή καθόλου γνώση των βασικών χαρακτηριστικών σε μια διαδικασία έρευνας και συγγραφής επιστημονικής εργασίας. Χαρακτηριστικά είναι τα χαμηλά ποσοστά σωστών απαντήσεων (9,52%, 10,20%, 11,56%) στους τομείς αναζήτησης / ανάκτησης πληροφοριών και ηθικής χρήσης της πληροφορίας. Αξίζει ακόμη να σημειωθεί, όπως προέκυψε από την έρευνα, ότι οι ίδιοι οι φοιτητές θεωρούν ότι κατέχουν περισσότερες δεξιότητες από αυτές που στην πραγματικότητα κατέδειξε η παρούσα έρευνα ότι κατέχουν σχετικά με την έρευνα και τη συγγραφή μιας επιστημονικής εργασίας.

Συμβολή - Η συμβολή της παρούσας έρευνας έγκειται στο γεγονός ότι αποτυπώνει τις αδυναμίες ΠΓ των πρωτοετών φοιτητών του ΑΤΕΙ Θεσσαλονίκης με βάση συγκεκριμένους άξονες και μπορεί να αποτελέσει οδηγό για τη στοχευμένη βελτίωση των προγραμμάτων ΠΓ που έχει αναπτύξει η Βιβλιοθήκη, αλλά κυρίως δημιουργεί ένα μεθοδολογικό πλαίσιο αξιολόγησης του ΠΓ.

Σ21. Sylaiou S., Basiouka S., Patias P., Stylianidis E., (2013). *The Volunteered Geographic Information in Archaeology*. CIPA 2013 Symposium, Recording, Documentation and Cooperation for Cultural Heritage, XXIV International CIPA Symposium, Strasbourg, 2-6 September, 2013.

Ο σκοπός της εργασίας είναι να μελετήσει το φαινόμενο της Εθελοντικής Γεωγραφικής Πληροφορίας και να προσδιορίσει χρήση του στον τομέα της Πολιτιστικής Κληρονομιάς, περιλαμβάνοντας ορισμένα χαρακτηριστικά παραδείγματα. Στο πρώτο μέρος του άρθρου γίνεται μια βιβλιογραφική ανασκόπηση του φαινομένου. Παρουσιάζονται το πλαίσιο αναφοράς της ΕΓΠ και οι διεθνείς τάσεις της έρευνας στον τομέα. Τέλος, παρατίθενται ορισμένα συμπεράσματα και προτεινόμενες δράσεις, καθώς και ένα πλαίσιο για τη θεσμοθέτηση της χρήσης του, έτσι ώστε προληφθούν τυχόν ανεπιθύμητα αποτελέσματα.

Σ22. Sylaiou S., Tampaki S. (2013). Crowdsourcing in Education: Challenges and perspectives, 1st International Conference on Reimagining Schooling/ 1ο Διεθνές Συνέδριο ...για να ξαναφανταστούμε το σχολείο, 28-29 Ιουνίου 2013, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα.

When crisis strikes not only economic, but also administrative difficulties create serious obstacles for creative learning, student communication and collaboration and development of innovation. The "wisdom of the crowd" can provide solutions for transferring the know-how and the experiences overcoming the barriers of standardized courseworks and some of the educational system flaws. Crowdsourcing technologies are based on the efforts of volunteers' crowds for obtaining needed ideas, data or services mainly via the WWW. In times of economic constraints and uncertainty educators, parents and students may take advantage of the emerging phenomenon of crowdsourcing. Educators may share information about the best lessons plans and gain more control over their classrooms providing their students with low cost teaching interdisciplinary material alternatives. With the help of various media online tutoring systems can provide personalized education and knowledge on demand, teaching according to students' abilities, experiences, interests and motivations. Students and domain experts, such as museum educators, archaeologists, artists etc. may interact, communicate, share knowledge and visions, participate, and create educational content. In this paper we are going to survey good examples and practices of these new expressive media that provide innovative opportunities in an effort to explore the borders of the crowdsourcing education between education and personalization, entertainment and gamification, constructivism and engagement and limitations. We will try to re-imagine school and discover how education can be combined with entertainment and leisure (the Greek word for leisure, *scholē*, is the origin of many modern languages' words for school, scholar, etc.).

Σ23. Sylaiou S. (2013). *Museum Education and Creative ICT*, στο συμπόσιο Museum education today: synergies and innovations between formal and non-formal educational contexts στο πλαίσιο του 1st International Conference on Reimagining Schooling/ 1ο Διεθνές Συνέδριο ...για να ξαναφανταστούμε το σχολείο, 28-29 Ιουνίου 2013, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα (submitted).

Η μουσειακή εκπαίδευση είναι ένας τομέας που αλλάζει με ταχείς ρυθμούς και αντανakλά την πολυπλοκότητα και τις νέες τάσεις, αλλά και τις απαιτήσεις μιας μεταβαλλόμενης κοινωνίας. Με τη βοήθεια των ΤΠΕ, τα μουσεία υιοθετούν τα νέα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας, προκειμένου να ενισχύσουν τη μουσειακή εμπειρία, να εμπλουτίσουν την εκπαιδευτική εμπειρία, είτε *in situ*, μέσα στο ίδιο το μουσείο, είτε μέσω κινητού τηλεφώνου, είτε με απομακρυσμένη πρόσβαση στην ιστοσελίδα ενός μουσείου και να μετατρέψουν τους εικονικούς επισκέπτες σε ενεργούς χρήστες. Με

τα νέα τεχνολογικά εργαλεία, τα μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα μπορούν να κάνουν περισσότερες πληροφορίες διαθέσιμες και περισσότερο ελκυστικές, να γίνουν οι καταλύτες για μια ευρεία ερμηνεία του πολιτισμού και να αποτελέσουν την αφορμή για ένα διάλογο με το κοινό, προσελκύοντας διάφορες κατηγορίες κοινού. Το άρθρο αυτό διερευνά τη χρήση των νέων ψηφιακών εργαλείων και των καινοτόμων τάσεων, όπως η εξατομίκευση, η συνεργατική μάθηση, τα κοινωνικά μέσα δικτύωσης, το crowdsourcing και το gamification. Έτσι, τα μουσεία μπορούν να μετατραπούν σε "πολιτιστικούς επιταχυντές», να οδηγήσουν σε νέους τρόπους μάθησης και διδασκαλίας και να καλλιεργήσουν τις αισθητικές ευαισθησίες την έμπνευση και τη δημιουργικότητα.

Σ24. Sylaiou S., Mania K., Paliokas Y., Killintzis V., Liarokapis F., Patias P. (2013). Exploring the effect of diverse technologies incorporated in virtual museums on visitors' perceived sense of presence, Museums and Intelligent Environments (MasIE), Workshop co-located with the 9th International Conference on Intelligent Environments - IE'13, organized by IEEE, National Technical University of Athens, University of Thessaly, Hellenic Open University, Volume of the Ambient Intelligence and Smart Environments Series (ISI indexed), IOS Press.

This paper presents a research project aimed at exploring the perceived sense of presence incorporated in diverse technologies used in Virtual Museums. It initially presents the selection criteria and the five museum websites involved in the analysis. Then, it describes the evaluation process, in which a group of subjects explored the museums' on-line resources and completed a self-administered questionnaire based on the widely-acknowledged concept of Generic Learning Outcomes. The results of a double-phased statistical analysis are discussed, which investigated the technological conditions under which a Virtual Museum is considered enhances the experience of learning.

Σ25. Baniotopoulou E., Sylaiou S. (2013). Guggenheim Abu Dhabi: Where the Wind Blows / Where the Winds Blow, Images of the Art Museum: Connecting Gaze and Discourse in the History of Museology, International Conference Florence, 26-28 September 2013, Kunsthistorisches Institut in Florenz - Max-Planck-Institut, organized by the Max Planck Research Group "Objects in the Contact Zone - The Cross-Cultural Lives of Things" directed by Eva-Maria Troelenberg.

In the last few decades we have witnessed the repetitive and quasi-invariable phenomenon of modern art museums creation in aspirant, 'global' cosmopolitan cities for place branding and economic development purposes. This paper proposes to focus on the creation of a new Guggenheim Museum of Modern Art, named Guggenheim Abu Dhabi, in the Saadiyat Island development area, off the Abu Dhabi shore in the United Arab Emirates. Although having pioneered this practice, the Guggenheim now offers – perchance unwillingly – an opportunity for critical reflection both on the branding and economic aspects of it, as well as on the cross-cultural endeavors it invokes. This paper will identify the ways in which the Guggenheim Abu Dhabi 'exists' and is invested with a specific image virtually already, years before its inauguration. The position of the Guggenheim Abu Dhabi within the overall Saadiyat Island cultural policy, and its relationship with the other outpost institution in the scheme, the Louvre Abu Dhabi, will be explored. A comparison between the establishments of the Guggenheim Abu Dhabi with the original franchise branch of the American museum, namely the Guggenheim Bilbao

will also be made. The paper will go on to examine the reasons why, and the ways in which the economically robust Abu Dhabi attempts such an investment in modern art and intends to be a new world cultural centre. The projected cultural implications of the establishment of the Guggenheim Abu Dhabi for the artistic worlds both of the Middle East and the 'West' will be visited. Last but not least, the recent intervention of globally known Middle-Eastern artists in the construction process and its symbolic meaning for the overall progress of the project, including issues of globalised art and the fading power of 'star' architecture (or rising power of art) in similar museums will be considered.

Σ26. Sylaiou S., Lagoudi E. (2013). Hoi Polloi Curators & Museum as Polis: navigating the tricky landscape of citizen curation, crowdsourcing and openness, Museum Computer Network Conference 2013, Montreal, Canada (submitted).

Crowdsourcing is a new and evolving phenomenon that leverages the power and the wisdom of the crowd. In digital humanities Crowdsourcing describes the online activity of a large and undefined number of heterogeneous and anonymous volunteers, which respond to a non-profit cultural organization's call for assistance undertaking one or more tasks. However, is it closely connected or synonymous to virtual volunteering? What are the main participant's motivations for spending painstaking hours working for free? Museums are usually skeptic about embracing new ideas. This new form of public engagement is only now emerging in the museum sector. Initially, the main tasks of crowdsourcing initiatives in the museum field were mainly related to archival description and crowdsourced documentation; the crowd was undertaking tasks such as extracting data or identifying patterns, transcribing historic documents and contextual information and adding metadata information. Then, the crowd chooses and votes via the web on which information will get uploaded, but also it can upload, share, and comment online –mobile or fixed web- museum information and applications. Going a step further, museums have almost abandoned their solipsistic point of view, they explore novel and innovative models of collaboration with their (virtual) visitors via crowd-curation and provide to potential virtual curators the opportunity – sometimes in game-like environments- to create and deliver virtual exhibitions. The crowd contributes to tasks like selecting and organizing the items of an exhibition. They are not simply visitors, but participants in a polis, a virtual civil society, equal between others. In this synergistic relationship of mutual respect and confidence, on one hand non-profit cultural organizations provide individuals with the opportunity for public participation and contribution and on the other the participants express their interests and engage with collections in a variety of different ways. In these open repositories, they can interact with each other and exchange ideas and knowledge via a dialectic procedure, in which collaborative learning can take place. Via a meaningful activity of inter-connectedness and self actualization, they can add to virtual museum exhibitions their own context and narratives, create representations and construct their own interpretations and knowledge. This provides an opportunity for self observation, self-examination and self-transformation. However, what happens with the expertise and scholarship of museum curators? What is their role in the crowdsourced model of this new collective curation cycle? Will their role be restricted to moderating, filtering and correcting information? What are the boundaries to be explored between "experts" and open, collaborative communities of amateur digital curators? How can we talk about open repositories and open authority when the crowdsourced exhibitions and exhibits are using standardized classifications and are completely controlled by the museum curators? How can we be assured that what is significant enough to be

included in a crowdsourced virtual exhibition is also significant for the museum or for the majority of its virtual visitors? How can we deal with the fact that most of the crowd will vote for known and famous exhibits? Is the selection of the most known and famous exhibits crowd-curation? How does this fit with the aims and scopes of the museum? Is the result of crowd-sourced exhibitions more valuable to the exhibitions created by professional museum curators conducting user studies? What can be the characteristics of a crowdsourcing activity that will integrate information and exhibitions derived from the crowd to the ones created by professional curators?

Σ27. Sylaiou S., Gelos L., Ziogas Y. (2013). Saccadic Universe: eye-gaze controlled navigation to the landscape's images, re-new digital arts festival, The BIG PICTURE, the confluence of art, science and technology Copenhagen, Denmark, in collaboration with Aalborg University, CIID, The IT University and the Athelas New Music Festival, October 29-November 1, 2013 (submitted).

New media can enhance the cultural experience, provide the artist the opportunity to interact with the artworks and create new ones. The way the body perceives reality and it shapes these conclusions into visual artworks is one of the ongoing quests of art. The digital art research project "Saccadic Universe" presented in this paper triggers artistic and cultural expression as a basis for creating innovative forms of contemporary art, connecting applied art, such as painting with vegetal dyes with new media and eye-tracking technologies. The artworks were inspired during the Visual march in the lake of Prespa, in northern Greece in an effort of the artist to better understand and effectively communicate with the landscape and the environment. The artworks were created with vegetal dyes from plants collected from the area with water from the lake Prespa and inspired and powered by the beliefs of Zarathustra (630-553 B.C.), Empedocles (circa 400 B.C.) and Aristotle (384-322 B.C.) that life is composed of four elements of nature: earth, air, fire and water. Thus, the artworks depict and were named after these four elements not only representing the balance of the environment, but also proposing a balancing coexistence with the environment. We wanted to demonstrate that artworks are not perceived as still images. The reception of art is an active and continuously updated procedure. In an effort not only to visualize the complex mental activity and learn where do we look first, what is the path artist's eyes follow, how the eyes receive the visual stimuli, how the artist look at his artworks and share the same visual reality with him, but also as a source of inspiration, we used eye tracking technology. The technology of recording eye movements (eye tracking) has to do with the measurement of the spatial orientation of eye movements. It answers two basic questions, "what" one considers interesting and 'how' saw what he saw. The methods used in human-computer interaction can be used to track the eyes movements and to calculate the focal points in real time. Saccades that typically occur three to four times every second were recorded and superimposed to the artworks. "Eye movements are driven both by properties of the visual world and processes in a person's mind". The project 'Saccadic Universe' trigger creativity, discuss poetically with tangible reality, Nature and scientific methods, which synergistically enhance the artistic experience, and provides a valuable insight to cognitive processes that get themselves transformed to artworks.

9.2.3 Συμμετοχή σε συγγραφή βιβλίων

B1. Sylaiou S., Sechidis L., Georgoula O., Patias P., (2008). Emerging digital image formats for virtual museums on the Internet, Museums and the Internet -

Presenting Cultural Heritage Resources On-line. Selected Papers from the International Summer Course in Bușteni, Romania, 20th- 26th of September 2004, cIMeC (Institutul de Memorie Culturală), Romania and EPOCH (European Research Network of Excellence in Processing Open Cultural Heritage), σελ. 151-156, (EPOCH Series).

Η δημοσίευση παρουσιάζει διάφορα είδη ψηφιακών εικόνων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από εικονικά μουσεία στο Διαδίκτυο. Γίνεται αναφορά στα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των εικόνων που χρησιμοποιούνται σήμερα, αλλά και στα αναδυόμενα είδη ψηφιακής εικόνας, που έρχονται να ανταποκριθούν στα προβλήματα που υπάρχουν και θα χρησιμοποιηθούν στο μέλλον από τα εικονικά μουσεία.

B2. Συλαίου Σ., Πέτρος Πατιάς, (2012). Τεχνολογία καταγραφής οφθαλμικών κινήσεων (eye tracking) και οι εφαρμογές της στον τομέα της Τέχνης και του Πολιτισμού, Τιμητικός τόμος για τον καθηγητή Γ. Βλάχο, Τμήμα Αγρονόμων Τοπογράφων Μηχανικών, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης (υπό δημοσίευση).

Η χρήση της τεχνολογίας καταγραφής οφθαλμικών κινήσεων, χρησιμοποιήθηκε από ένα ευρύ φάσμα επιστημονικών τομέων: ψυχολογία, γνωστική γλωσσολογία, σχεδιασμό προϊόντων, γνωστική επιστήμη, έρευνα αγοράς, έρευνες αξιολόγησης ευχρηστίας, ιατρική, αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή, βιομηχανία και μόλις τα τελευταία χρόνια άρχισε να χρησιμοποιείται και στον τομέα του πολιτισμού και των ανθρωπιστικών επιστημών. Ο σκοπός του άρθρου αυτού είναι να παρουσιάσει μια σύντομη εισαγωγή της τεχνολογίας καταγραφής οφθαλμικών κινήσεων (eye tracking) και ενδεικτικών εφαρμογών της στην τέχνη και τον πολιτισμό.

B3. Sylaiou S., Liarokapis F., White M., (2013). Digital Heritage Systems: the ARCO Evaluation, κεφάλαιο στο βιβλίο Cases on Usability Engineering: Design and Development of Digital Products (Ed. Prof. Miguel Garcia, Algoma University, Canada), IGI Global Publications.

Αυτό το κεφάλαιο βιβλίου περιγράφει τις μεθόδους και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την αξιολόγηση του συστήματος ψηφιακής διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς ARCO (Augmented Representation of Cultural Objects). Η συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης παρέχει ένα μεθοδολογικό πλαίσιο για μια ολιστική αξιολόγηση των εικονικών μουσείων στο Διαδίκτυο. Η προσέγγιση αυτή θα διευκολύνει τους σχεδιαστές να καθορίσουν και να διορθώσουν τα προβληματικά σημεία των εικονικών μουσείων, να παρέχουν διαδραστικά, ενδιαφέροντα και προσαρμοσμένα στις ανάγκες των χρηστών εικονικά μουσεία. Το προτεινόμενο μοντέλο αξιολόγησης χρησιμοποιεί όχι μόνο ποσοτικές, αλλά και ποιοτικές μεθόδους και βασίζεται στις εκτενείς αξιολογήσεις που έγιναν στα διάφορα στάδια δημιουργίας του συστήματος ARCO τόσο με τη βοήθεια απλών τελικών χρηστών, όσο και με τη βοήθεια ειδικών ευχρηστίας και ειδικών από τον τομέα της Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Τα κύρια κριτήρια αξιολόγησης που χρησιμοποιήθηκαν ήταν η ευχρηστία, η παρουσία και η μάθηση.