

---

# Βιογραφικό Σημείωμα

---

Δρ Αγγελική Αντωνίου

---

Δεκέμβριος 2020

## Προσωπικά Στοιχεία

**Όνομα:** Αγγελική Αντωνίου

**Διεύθυνση:** Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Τμήμα Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης

Αγίου Σπυρίδωνα, 12243

Αιγάλεω

**E-mail:** [angelant@uniwa.gr](mailto:angelant@uniwa.gr)

## Εκπαίδευση

- Διδάκτωρ Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, Τμήμα Επιστήμης και Τεχνολογίας Υπολογιστών, Μάιος 2005 – Ιούνιος 2009. Θέμα διατριβής: *Μεθοδολογία ανάπτυξης εκπαιδευτικών εφαρμογών για μουσεία: προσαρμοστικές εκπαιδευτικές τεχνολογίες εμπνευσμένες από τους επισκέπτες*
- Μεταπτυχιακό (MSc) στην Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή με Εργονομία, University College London, UK, Σεπτέμβριος 2000 - Σεπτέμβριος 2001. Thesis: *Envisaging Mobile Music Data Services for Students Using Participatory Capture Techniques*
- Πτυχίο (BSc) στην Κοινωνική και Κλινική Ψυχολογία, University of Kent at Canterbury, UK, Σεπτέμβριος 1997 - Ιούλιος 2000. Final Project: *Mindfulness Meditation in Stress Reduction*
- Πτυχίο Νηπιαγωγού, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Σεπτέμβριος 1992 - Δεκέμβριος 1996
- Δίπλωμα Πιάνου (τάξη καθηγητή Μ. Halleker), Ωδείο Metropolitan, Αθήνα, Σεπτέμβριος 1981 – Ιούνιος 1996
- Πτυχίο Ειδικού Αρμονίας, Ωδείο Ορφέο Αθηνών, Οκτώβριος 1990 – Ιούλιος 1993

## Διδακτική Εμπειρία

- Επίκουρη καθηγήτρια, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής, Τμήμα Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων πληροφόρησης, Ιούλιος 2020 – σήμερα
- Ε.Δ.Ι.Π., Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, <http://dit.uop.gr/>, Ιούλιος 2008 – Ιούλιος 2020
- Αυτόνομο διδακτικό έργο στο Τμήμα Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, από Οκτώβριο 2020 - σήμερα. Μαθήματα που διδάσκονται:
  - *Ψυχολογία της Ανάγνωσης*
  - *Διάδραση Ανθρώπου – Υπολογιστή*
  - *Ανάπτυξη Ακαδημαϊκών και Επαγγελματικών Δεξιοτήτων*
  - *Ψηφιακά Μουσεία*
- Αυτόνομο διδακτικό έργο στο Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, από Σεπτέμβριο 2008 – σήμερα. Μάθημα που διδάσκονται:
  - *Παιδαγωγικά και Ψυχολογία*
  - *Θέματα ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*
  - *Μέθοδοι ανάπτυξης και αξιολόγησης εκπαιδευτικού περιεχομένου*

- Διδακτική της Πληροφορικής
- Γνωσιακή Ψυχολογία
- Αυτόνομο διδακτικό έργο σε προπτυχιακά μαθήματα που έχουν διδαχθεί σε προηγούμενα ακαδημαϊκά έτη:
  - Γνωσιακή Επιστήμη
  - Μεθοδολογία Έρευνας στα Αγγλικά
  - Παιδαγωγικά
  - Μεθοδολογία έρευνας και συγγραφής εργασιών
- Συνδιδασκαλία προπτυχιακών μαθημάτων του Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Ιούλιος 2008-σήμερα, στα μαθήματα:
  - Προηγμένες διεπαφές – Εικονική Πραγματικότητα
  - Διάδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή
- Αυτόνομο διδακτικό έργο σε μεταπτυχιακά:
  - Διδασκαλία μέρους μαθήματος: Βιβλιοθήκες, Αρχεία, Μουσεία, ένας ιστός Πληροφόρησης, Τμήμα Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής (2018-σήμερα)
  - Συντονισμός και διδασκαλία μέρους μαθήματος: Cultural heritage managements and information Communication Technologies. Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Διαχείρισης Πολιτισμικών Αγαθών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου (2015-σήμερα)
  - Διδασκαλία μαθήματος: Μεθοδολογία Έρευνας. Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου (2013-2015)
  - Διδασκαλία μαθήματος: Θέματα αίμης στην περιοχή της Διάδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή. Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου (2013-2015)
- Επίβλεψη διδακτορικών διατριβών στο Department of Information Studies, UCL (London, UK) ως Honorary Research Associate.
- Επίβλεψη και συνεπίβλεψη πολλών πτυχιακών και διπλωματικών εργασιών, στο τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου και Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών
- Δασκάλα Πιάνου, Ωδείο Ορφείο Αθηνών, Σεπτέμβριος 1991 – Ιούνιος 1996
- Δασκάλα Μουσικής, 1<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Παλλήνης, Σεπτέμβριος 1994 – Ιούνιος 1995
- Νηπιαγωγός, Σεπτέμβριος 1994 – Ιούνιος 1996 (πρακτική άσκηση ως μέρος πτυχίου)

### **Ερευνητικά Έργα**

- Επιστημονική Συντονίστρια και μέλος της διευθύνουσας επιτροπής του Ευρωπαϊκού H2020 έργου CROSSCULT (Empowering reuse of digital cultural heritage in context-aware crosscuts of European history), [www.crosscult.eu](http://www.crosscult.eu) (2016-2019)
- Honorary Research Associate, Department of Information Studies, UCL (London, UK) – co-supervision of PhD theses (January 2018 – σήμερα).
- Ερευνήτρια στο έργο “Καλαμάτα 1821: δρόμοι ελευθερίας”. ΕΣΠΑ 2014 – 2020 – «Ερευνώ – Δημιουργώ – Καινοτομώ» (2018-2021)
- Ερευνήτρια στο έργο «Trip Mentor”. ΕΣΠΑ 2014-2020 - «ΕΠΑνΕΚ» (2018-2021) Ερευνήτρια στο έργο «Palo Analytics” <http://www.paloanalytics.gr/> (2018-2021)

- Ερευνήτρια στο έργο "Palo Analytics". ΕΣΠΑ 2014 – 2020 – «Ανάπτυξη-Εργασία-Αλληλεγγύη» <http://www.paloanalytics.gr/> (2018-2021)
- Ερευνήτρια στο Ευρωπαϊκό έργο «EXPERIMEDIA Blue», (Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Public Research Centre Henry Tudor, Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού), <http://www.experimedia.eu/> (2012-2013)
- Ερευνήτρια στο Ευρωπαϊκό έργο CHES (Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling), <http://www.chessexperience.eu/>
- Ερευνήτρια στο έργο "Δημιουργία Μουσείου Τεχνολογίας, Τηλεπικοινωνιών και Ενέργειας στο Δήμο Μεγαλόπολης" (2013)
- Ερευνήτρια στο ακαδημαϊκό έργο "Micro-Augmentations" (UCL Computing Department, UCL Grant Museum of Zoology) (Σεπτέμβριος 2010 – Ιούνιος 2013)
- Ερευνήτρια στο έργο "Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Ανάπτυξης Δικτυακής Πύλης για την Παρουσίαση Πολιτιστικού-Τουριστικού Περιεχομένου", Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, (2007-2008)
- Ερευνήτρια στο έργο ΠΕΝΕΔ, Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών, «Εκπαιδευτικές Τεχνολογίες για Μουσεία, 2003- 2006)
- Ερευνήτρια στη Symbian, Concept Generation Company (London, UK) *Research Program on 3G mobile technologies* (as a part of the MSc) (2001)

#### **Διοργάνωση Επιστημονικών Εκδηλώσεων**

- AVI2CH 2020: Workshop on Advanced Visual Interfaces and Interactions in Cultural Heritage. AVI 2020 , International Conference on Advanced Visual Interfaces, Ischia Island, Italy, September 28 - October 2, 2020, <http://avi2ch-20.di.unito.it/index.html> και έκδοση πρακτικών.
- CROPS 2019: International Workshop on Crowd-Powered e-Services, Trondheim, Norway, September 18-20, 2019 <https://easychair.org/cfp/CROPS2019> και έκδοση πρακτικών.
- Cultural Informatics research and application workshop. SMAP 2019, Cyprus, June 2019 <http://gav.uop.gr/newsitem.php?id=56> και έκδοση πρακτικών.
- Cultural Informatics research and application workshop. EUROMED 2018, Cyprus, 3 November 2018. <http://gav.uop.gr/newsitem.php?id=52> και έκδοση πρακτικών.
- CrossCult & Emotive workshop: for the collaboration of European Projects on Cultural Heritage. EYCH 2018 label, University of West Attica, Athens, 14 May, 2018 <https://www.crosscult.eu/en/latest/workshop/>

#### **Διοικητικό έργο**

- Μετάφραση ιστοσελίδας του Τμήματος Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης (Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής) στα Αγγλικά
- Υπεύθυνη τμήματος Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης (Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής) προγράμματος Erasmus
- Επιτηρήσεις σε όλες τις εξεταστικές περιόδους
- Μετάφραση ιστοσελίδας του Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών (Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου) στα Αγγλικά

- Τακτική υποδοχή σχολείων και παρουσίαση του τμήματος και του εργαστηρίου Επικοινωνίας Ανθρώπου-Μηχανής και Εικονικής Πραγματικότητας (Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου)
- Παρουσίαση Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών (Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου) σε πρωτοετείς
- Οργάνωση εκπαιδευτικών ημερίδων για σχολεία, όπως η ημέρα του κώδικα.
- Μέλος επιτροπών της Σχολής Οικονομίας, Διοίκησης και Πληροφορικής
  - Επιτροπή καθαριότητας
  - Επιτροπή παραλαβής προμηθειών/καλής εκτέλεσης
  - Επιτροπή αξιολόγησης ενστάσεων

### **Άλλη Επαγγελματική Εμπειρία**

- Εργονόμος, Εφημερίδα Ελευθεροτυπία, Εκδόσεις Τεγόπουλος, Αθήνα, 2002
- Υπεύθυνη ποιοτικού ελέγχου, Focus One Media Group International, Όσλο (Νορβηγία), 2001

### **Συμμετοχή σε Επιτροπές Διεθνών Συνεδρίων και Διεθνών Περιοδικών**

- Μέλος της επιστημονικής επιτροπής στα διεθνή συνέδρια:
  - 6<sup>th</sup> Symposium on Archaeological Research and New Technologies
- Μέλος της επιτροπής κριτών στα διεθνή περιοδικά:
  - Peer Journal of Computer Science (<http://peerj.com/angelant>)
  - International Journal of Game – Based Learning (IGI Global)
  - Journal Computers and Education (Elsevier)
  - IEEE Transactions on Services Computing
  - IEEE Transaction on Education
  - Journal of Computing and Cultural Heritage (ACM Press)
  - Journal of Applied Sciences (MDPI)
  - Journal of Social Network Analysis and Mining (Springer)
  - Special Issue of the International Journal of Virtual Reality (Springer-Verlag), entitled “Virtual Reality in the e-Society”
  - Sustainability, MDPI
  - Journal of Behaviour & Information Technology
  - POETICS
  - International Journal of Human-Computer Interaction (Taylor & Francis)
- Μέλος της επιτροπής κριτών στα διεθνή και εθνικά συνέδρια:
  - International Conferences ICPCA '11 (International Conference on Pervasive Computing and Applications), ICPCA '10, ICPCA '09, ICPCA '08, ICPCA '07, ICPCA '06,
  - Future Computing '09 (IARIA), Future Computing '10,
  - PCI 2010 (14th Panhellenic Conference on Informatics), PCI 2015, PCI 2016, PCI 2018, PCI 2019, PCI 2020
  - CENTRIC 2017 (International Conference on Advances in Human-oriented and Personalized Mechanisms, Technologies and Services).
  - SMAP 2019
  - Games and Learning Alliance conference, 2019
  - PATCH 2020

- Προεδρείο σε συνέδρια
  - ο Session Chair, Industry Talk, 2<sup>nd</sup> Summit on Gender Equality, GEC2020, ACM-W-GR, <https://projects.ics.forth.gr/gec2020/index.html#industrytalks>, 12 Ιουνίου 2020.

### **Εθελοντική Εργασία**

- Μέλος της Κοινότητας ACM-W-GR για την υποστήριξη των γυναικών στην πληροφορική, <https://acmw-gr.acm.org/index.php/en/>.
- Σχεδιασμός και ανάπτυξη διαδικτυακών εφαρμογών και εκπαιδευτικών διαδικτυακών εφαρμογών με παιχνίδια για το Ταμείο Διαχείρισης Πιστώσεων για την Εκτέλεση Αρχαιολογικών Έργων (πρόεδρος κ. Ι Κακούρης).
- Σχεδιασμός και ανάπτυξη διαδικτυακών εφαρμογών και εκπαιδευτικών διαδικτυακών εφαρμογών με παιχνίδια για τη Β εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων (προϊσταμένη κ. Ε. Ανδρικού)

### **Ξένες Γλώσσες**

Ελληνικά (μητρική)

Αγγλικά (άριστη γνώση)

Νορβηγικά (μέτρια – εκμάθηση)

### **Ερευνητικά Ενδιαφέροντα**

Εκπαιδευτικές Τεχνολογίες, Τεχνολογίες σε Περιβάλλοντα πολιτισμού, Εκπαιδευτικά Παιχνίδια, Δια Βίου Μάθηση, Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Μηχανής, Σχεδιαστικές Μεθοδολογίες, Γνωσιακή Επιστήμη, Εναλλακτικές Μέθοδοι Διδασκαλίας, Κοινωνικά δίκτυα στη μάθηση, Πληθοπορισμός.

### **Επίβλεψη υποψηφίων διδασκόντων**

-Kalliopi Kontiza, Thesis: Cognitive Based Visualisation Models for Exploring Semantically Encoded Cultural Data. Department of Information Studies, UCL (London, UK) (2018-)

-Γεώργιος Βακάλης, «Μελέτη κοινωνικών συμπεριφορών/ μοτίβων σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα». Τμήμα πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου (2019-)

-Εμμανουήλ Δημητρούλης «Διαχείριση Γνώσης στην Εκπαιδευτική Ρομποτική», Τμήμα πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου (2019-)

-Νικόλαος Στακιάς, « Ανάπτυξη Ψηφιακής Εφαρμογής Καταγραφής και Αξιολόγησης Ιστορικών, Πολιτιστικών Δράσεων για το νομό Μεσσηνίας», Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Διαχείρισης Πολιτισμικών Αγαθών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου (2019-).

### **Μέλος Επιτροπής Εξέτασης Διδακτορικών**

Alexander Moore, Integrating 3d modeling with unmanned aerial vehicles in subterranean environments to aid archaeological stratigraphy. Liverpool John Moores University. (6/4/2020)

### **Συνεργασίες**

Εξωτερική συνεργάτης, Ερευνητικό Κέντρο Αθηνά (2020 - )

### **Δημοσιεύσεις**

Σύγγραμμα:

[B1] Lepouras, G., Antoniou, A., Platis, N., Charitos, D. 2015. Development of Virtual Reality Systems (in Greek). Kallipos Press.

### Κεφάλαια σε βιβλία:

[BC2] Αντωνίου, Α., Λέπουρας, Γ., Βασιλάκης, Κ., Γουάλλες, Μ., Πλάτης, Ν. *Πολιτιστικές Τεχνολογίες: Η περίπτωση του Αρχαιολογικού Μουσείου Τρίπολης*. Οι κοινωνικές επιστήμες σήμερα. Διλήμματα και προοπτικές πέρα από την κρίση. (υπό δημοσίευση)

[BC1] Vassilakis, C., Pouloupoulos, V., Antoniou, A., Wallace, M., Lepouras, G., Lopez-Nores, M. ExhiSTORY: smart, self-organising exhibits. Big Data Platforms and Applications: case studies, methods, techniques, and performance evaluation. Computer Communications and Networks book series. Springer. (υπό δημοσίευση)

### Περιοδικά:

[J27] Demetroulis, E., Platis, N., Wallace, M., Antoniou, A., Pouloupoulos, V. (2020) A visual depiction of an educational robotics framework aimed to foster the development of collaboration skills. EJERS, European Journal of Engineering Research and Science. (υπό δημοσίευση)

[J26] Rompa, J., Lepouras, G., Antoniou, A., & Pequeno, J. (2020). Nano-Games for Cultural Venues: the HEAL game. International Journal of Serious Games, 7(2), 3 - 25. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i2.344>

[J25] Kontiza, K., Antoniou, A., Daif, A., Reboreda-Morilo, S., Bassani, M., Gonzalez-Soutelo, S., Padfield, J., Lykourantzou, I., Jone, C.E., Lopez-Nores, M. (2020) On how technology-powered storytelling can contribute to cultural heritage sustainability across multiple venues - evidence from the CrossCult H2020 project. Sustainability, 12, 1666.

[J24] Katifori, A., Perry, S., Vayanou, M., Antoniou, A., Ioannidis, I.P., McKinney, S., Chrysanthi, A., & Ioannidis, Y. (2020) "Let Them Talk!" - Exploring Guided Group Interaction in Digital Storytelling Experiences. J. Comput. Cult. Herit. 0, ja. DOI:<https://doi.org/10.1145/3382773>

[J23] Antoniou, A., Dejomai, M.I., & Lepouras, G. (2019). "Museum Escape": a game to increase museum visibility. In: Liapis, A., Yannakakis, G.N., Gentile M., Ninaus, M (eds) Games and Learning Alliance. GALA 2019. Lecture Notes in Computer Science, vol 11899. Springer, Cham

[J22] Antoniou, A., Morillo, S. R., Lepouras, G., Diakoumakos, J., Vassilakis, C., Nores, M. L., & Jones, C. E. (2019). Bringing a peripheral, traditional venue to the digital era with targeted narratives. Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage, e00111.

[J21] Lykourantzou, I., & Antoniou, A. (2019). Digital Innovation for Cultural Heritage: Lessons from the European Year of Cultural Heritage. SCIRES-IT-SCientific RESearch and Information Technology, 9(1), 91-98.

[J20] Antoniou, A. (2019) Compatibility of small team personality in computer based skills. Challenges, 10(1), 29.

[J19] López-Nores, M., Bravo-Quezada, O. G., Bassani, M., Antoniou, A., Lykourantzou, I., Jones, C. E., ... & Vlachidis, A. (2019). Technology-Powered Strategies to Rethink the Pedagogy of History and Cultural Heritage through Symmetries and Narratives. Symmetry, 11(3), 367.

[J18] Daif, A., Dahroug, A., López-Nores, M., González-Soutelo, S., Bassani, M., Antoniou, A., ... & Pazos-Arias, J. (2019). A Mobile App to Learn About Cultural and Historical Associations in a Closed Loop with Humanities Experts. Applied Sciences, 9(1), 9.

- [J17] Vassilakis, C., Pouloupoulos, V., Antoniou, A., Wallace, M., Lepouras, G., Lopez Nores, M. exhiSTORY: Smart self-organizing exhibits, in [TBC] (editors) Big Data Platforms and Applications, Springer, in press.
- [J16] Pouloupoulos, V., Vassilakis, C., Antoniou, A., Lepouras, G., Theodoropoulos, A., Wallace, M. 2018. The personality of the influencers, the characteristics of qualitative discussions and their analysis for recommendations to cultural institutions. *Heritage*, 1, 239–253; doi:10.3390/heritage1020016
- [J15] Antoniou A. (2019) Predicting Cognitive Profiles from a Mini Quiz: A Facebook Game for Cultural Heritage. In: Gentile M., Allegra M., Söbke H. (eds) Games and Learning Alliance. GALA 2018. Lecture Notes in Computer Science, vol 11385. Springer, Cham
- [J14] Vassilakis, C., Pouloupoulos, V., Antoniou, A., Wallace, M., Lepouras, G., Lopez Nores, M. exhiSTORY: Smart Exhibits That Tell Their Own Stories (2018), *Future Generation Computer Systems*, 81, 542-556.
- [J13] Anevlavi, V., Fragkou, A., Mavropoulou, M. E., & Antoniou, A. 2017. Integrating technological means in small museums: the case of The Historical & Folklore Museum Of Kalamata, Greece. *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 3(4), 231-253.
- [J12] Antoniou. A. 2017. Social Network Profiling for Cultural Heritage: combining data from direct and indirect approaches. *Social Network Analysis and Mining*, 7(39), (11 pages), Springer.
- [J11] Theodoropoulos, T., Antoniou, A., Lepouras, G. 2017. Teacher and student views on educational robotics: The Pan-Hellenic competition case. *Journal of Application and Theory of Computer Technology*. 2(4), 1-23.
- [J10] Vassilakis, C., Antoniou, A., Lepouras, G., Pouloupoulos, V., Wallace, M., Bampatzia, S., Bourlacos, I. 2017. Stimulation of Reflection and Discussion in Museum Visits through the use of Social Media. *Social Network Analysis and Mining*, 7(1), 40.
- [J9] Theodoropoulos, T., Antoniou, A., Lepouras, G. 2016. How do different cognitive styles affect programming? Insights from a Game Based Approach in Greek Schools. *ACM Transactions on Computing Education (TOCE)*, 17(1)
- [J8] Naudet, Y., Antoniou, A., Lykourantzou, I., Tobias, E., Rompa, J., Lepouras, G. 2015. Museum Personalization Based on Gaming and Cognitive Styles: The BLUE project. *International Journal of Virtual Communities and Social Networking*, Vol.7 (2), 1-29.
- [J7] Antoniou, A., Lykourantzou, I., Rompa, J., Tobias, E., Lepouras, G., Vassilakis, C., Naudet, Y. 2014. User Profiling: Towards a Facebook Game that Reveals Cognitive Style. In De Gloria, A. (Ed.), *Lecture Notes in Computer Science*, 8605, 1-16.
- [J6] Theodoropoulos, A., Antoniou, A., Lepouras, G. 2014. Students teach students: Alternative teaching in Greek secondary education. *Education and Information Technologies*, 21 (2), 373-399.
- [J5] Antoniou, A., Theodoropoulos, A., Christopoulou, K., Lepouras, G. 2014. Facebook as teaching tool in Higher Education: a case study. *International Journal of Advances in Social Science and Humanities*, 2 (3), 43-56.
- [J4] Antoniou, A., Lepouras, G., Bampatzia, S., Almpantou, H. 2013. An approach for serious game development for cultural heritage: case study for an archaeological site and museum. *Journal of Computing and Cultural Heritage*, ACM Press, 6(4), article 17, 19 pages.
- [J3] Antoniou, A., Lepouras, G., Vassilakis, C. 2013. Methodology for Design of Online Exhibitions. *Journal of Library & Information Technology*, Vol. 33, No. 3, May 2013, pp. 158-167



[J2] Antoniou, A., Diakakis, D., Lepouras, G., Vassilakis, C. 2011. Towards a methodological framework for the cognitive-behavioural evaluation of educational e-games, *International Journal of Learning Technology*, Vol. 6, No. 3, November 2011, p. 263-287.

[J1] Antoniou, A., Lepouras, G. 2010. Modeling visitors' profiles: a study to investigate adaptation aspects for museum learning technologies, *Journal of Computing and Cultural Heritage*, ACM Press, October 2010, 3(2), Article 7

### Πρακτικά συνεδρίων:

[C61] Vassilakis, C., Maniataki, D., Lepouras, G., Antoniou, A., Spiliotopoulos, D., Pouloupoulos, V., Wallace, M., and Margaritis, D. (2020)

Database Knowledge Enrichment Utilizing Trending Topics from Twitter. Proceedings of ASONAM 2020: The 2020 IEEE/ACM International Conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining.

[C60] Antoniou, A., Gena, C., Origlia, A., De-Carolis, B., Kuflik, T., Raptis, G., Dix, A., Lepouras, G. (2020) AVI2CH 2020: workshop on advanced visual interfaces and interactions in cultural heritage. Proceedings of AVI2CH 2020: Workshop on Advanced Visual Interfaces and Interactions in Cultural Heritage. CEUR-WS series. <http://avi2ch-20.di.unito.it/>

[C59] Vayanou M., Katifori A., Chrysanthi A. and Antoniou A. Cultural heritage and social experiences in the times of COVID 19. Proceedings of AVI2CH 2020: Workshop on Advanced Visual Interfaces and Interactions in Cultural Heritage. CEUR-WS series. <http://avi2ch-20.di.unito.it/>

[C58] Antoniou A., Lepouras G., Kastritsis A., Diakoumakos P.I., Aggelakos Y. and Platis N. "Take me home": AR to connect exhibits to excavation sites. Proceedings of AVI2CH 2020: Workshop on Advanced Visual Interfaces and Interactions in Cultural Heritage. CEUR-WS series. <http://avi2ch-20.di.unito.it/>

[C57] Antoniou, A., Raptis, G., De-Carolis, B., Dix, A., Gena, C., Kuflik, Lepouras G., T., Origlia, A (eds.) (2020). Proceedings of AVI2CH 2020: Workshop on Advanced Visual Interfaces and Interactions in Cultural Heritage. CEUR-WS series. <http://avi2ch-20.di.unito.it/>

[C56] Αντωνίου, Α., Λέπουρας, Γ., Βασιλάκης, Κ., Γουάλλες, Μ., Πλάτης, Ν. (2019) Πολιτιστικές Τεχνολογίες: Η περίπτωση του Αρχαιολογικού Μουσείου Τρίπολης (περίληψη). 2<sup>ο</sup> Συνέδριο της Σχολής Κοινωνικών Επιστημών, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Οι Κοινωνικές Επιστήμες σήμερα, διλήμματα και προοπτικές πέρα από την κρίση, σελ. 69.

[C55] Theodoropoulos, A., Vassilakis, C., Antoniou, A., Wallace, M., & Lepouras, G. (2019, September). ATMF: A Student-Centered Framework for the Effective Implementation of Alternative Teaching Methods for CSEd. In Conference on e-Business, e-Services and e-Society (pp. 116-127). Springer, Cham.

[C54] Wallace, M., Pouloupoulos, V., Antoniou, A., Vassilakis, C., Lepouras, G., Diakoumakos, J., Panagiotidou, V., Zacharias, N. (2019) Kalamata 1821: Roads of Freedom – Digital Apps teaching history. 2nd Panhellenic Conference: open educational resources and e-learning. (Extended abstract in Greek).

[C53] Vayanou, M., Antoniou, A., Loumos, G., Kargas, A., Kakalettris, G., & Ioannidis, Y. (2019, October). Towards Personalized Group Play in Gallery Environments. In *Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts* (pp. 739-746). ACM.

[C52] Vassilakis, C., Pouloupoulos, V., Wallace, M., Antoniou, A., Lepouras, G. (2019) TripMentor: challenges and prospects for culture and tourism in the Attica region. Proceedings of the Euro-Mediterranean Conference. (Poster presentation, in Greek).

- [C51] Wallace, M., Pouloupoulos, V., Lepouras, G., Vassilakis, C., Antoniou, A. (2019). Supporting small museums through semantic analysis of social networks. Proceedings of the Euro-Mediterranean Conference. (Abstract, in Greek).
- [C50] Wallace, M., Pouloupoulos, V., Antoniou, A., Lepouras, G., Vassilakis, C., Panagiotidis, V., Zacharias, N. (2019). Treasure hunt on the roads of freedom. Proceedings of the Euro-Mediterranean Conference. (Abstract, in Greek).
- [C49] Kontiza, K., Bikakis, A., Miller, R., & Antoniou, A. (2018, October). Towards a Cognitive Based Framework for Evaluating Information Visualisation Tools as tools for Learning. In <https://c4pgv.dbvis.de/>. IEEE.
- [C48] Christopoulou, K., Antoniou, A., Wallace, M. (2019) Educational Content Co-Creation Between Experts and Students. Poster presentation at the 1<sup>st</sup> Summit on Gender Equality in Computing. ACM-W-GR.
- [C47] Diakoumakos, I., Antoniou, A., Kastritsis, A., Lepouras, G. (2019) Using Augmented Reality to connect artifacts to excavation sites. Poster presentation at the 1<sup>st</sup> Summit on Gender Equality in Computing. ACM-W-GR.
- [C46] Roussou, C., Papavramidou, Z., Antoniou, A., Lepouras, G., Wallace, M. (2019) An observational study on the use of comics in education. Proceedings of SMAP 2019.
- [C45] Pouloupoulos, V., Antoniou, A., Wallace, M., Panagiotidis, V., Zacharias, N. (2019) Kalamata 1821 Roads of Freedom: initial efforts and challenges. Proceedings of Cultural Informatics 2019 workshop.
- [C44] Katifori, A., Vayanou, M., Antoniou, A., Ioannidis, I.P., Ioannidis Y. (2019) Big Five and Cultural Experiences: Impact from Design to Evaluation. Proceedings of PATCH workshop, UMAP 2019.
- [C43] Alachouzakis, K., Veneris, N. D., Kavvadias, S., Antoniou, A., & Lepouras, G. (2018, November). A study of micro-augmentations: personality, gender, emotions and effects on attention and brain waves. In Proceedings of the 22nd Pan-Hellenic Conference on Informatics (pp. 190-195). ACM.
- [C42] Pouloupoulos, V., Vassilakis, C., Antoniou, A., Wallace, M., Lepouras, G., & Nores, M. L. (2018, October). ExhiSTORY: IoT in the service of Cultural Heritage. In 2018 Global Information Infrastructure and Networking Symposium (GIIS)(pp. 1-4). IEEE.
- [C41] Antoniou, A., Vassilakis, C., Theodoropoulos, A., Lepouras, G. (2018) The Human Computer and Virtual Reality Lab (University of Peloponnese): overview and current challenges. Proceedings of the Workshop on Cultural Informatics Research and Applications.
- [C40] Antoniou, A., Wallace, M., Lopez Nores, M., Naudet, Y., Solano, J., Bikakis, A., Jones, C., Padfield, J., Vasilakaki, E. (2018) CrossCult: Empowering reuse of digital cultural heritage in context aware crosscuts of European history. Proceedings of the Workshop on Cultural Informatics Research and Applications.
- [C39] Pouloupoulos, V., Vassilakis, C., Antoniou, A., Lepouras, G., & Wallace, M. (2018, October). Personality Analysis of Social Media Influencers as a Tool for Cultural Institutions. In Euro-Mediterranean Conference (pp. 236-247). Springer, Cham. (best paper award)
- [C38] Theodoropoulos, A., Leon, P., Antoniou, A., & Lepouras, G. (2018). Computing in the physical world engages students: impact on their attitudes and self-efficacy towards computer science through robotic activities. In *Proceedings of the 13th Workshop in Primary and Secondary Computing Education* (p. 13). ACM.

- [C37] Pouloupoulos, V., Vassilakis, C., Wallace, M., Antoniou, A., & Lepouras, G. (2018, September). The Effect of Social Media Trending Topics Related to Cultural Venues' Content. In 2018 13th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization (SMAP) (pp. 7-12). IEEE.
- [C36] Antoniou, A., Vassilakis, C., Wallace, M., Lepouras, G., Pouloupoulos, V. (2017). Experiences from the development of thematic routes in 3 Greek museums (in Greek). Proceedings of the Europmed 2017, 2<sup>nd</sup> Panhellenic Conference on Digitization of Cultural Heritage.
- [C35] Kyriaki-Manessi, D., Vassilakaki, E., Triantafyllou, I., Giannakopoulos, G., Antoniou, A. (2017) The use of ontologies doe creating semantic links between cultural artifacts and their digital resources. 10<sup>th</sup> International Symposium on the Conservation of Monuments in the Mediterranean Basin. 20-22 Sept., Athens.
- [C34] Bourlacos, I., Wallace, M., Antoniou, A., Vassilakis, C., Lepouras, G., & Karapanagiotou, A. V. (2017, September). Formalization and Visualization of the Narrative for Museum Guides. In International KEYSTONE Conference on Semantic Keyword-Based Search on Structured Data Sources (pp. 3-13). Springer, Cham.
- [C33] Vlachidis, A., Bikakis, A., Kyriaki-Manessi, D., Triantafyllou, I., Antoniou, A. (2017). The CrossCult Knowledge Base: a co-inhabitant of cultural heritage ontology and vocabulary classification. SW4CH'2017.
- [C32] Theodorakopoulos, M., Papageorgopoulos, N., Mourtis, A., Antoniou, A., Wallace, M., Lepouras, G., Vassilakis, C., Platis, N. 2017. Personalized Augmented Reality Experiences in Museums using Google Cardboards, SMAP
- [C31] Dahroug, A., Lopez-Nores, M., Pazos-Arias J.J., Reboreda-Morillo S.M., González-Soutelo, S., Antoniou, A. 2017. Exploiting Relevant Dates to Promote Serendipity and Situational Curiosity in Cultural Heritage Experiences, SMAP
- [C30] Sarlis A.S., Sakas D.P., Vlachos D.P., Antoniou A. (2017) Instagram Company Page Creation Modeling and Simulation. In: Kavoura A., Sakas D., Tomaras P. (eds) Strategic Innovative Marketing. Springer Proceedings in Business and Economics. Springer, Cham
- [C29] Triantafyllou, D., Antoniou, A., Lepouras, G. 2016. Sound and kinesthesia in virtual environments: pilot experiment to compare physical and digital sound contradictions. Proceedings of the 20th Panhellenic Conference on Informatics, Nov. 10-12, Patra, Greece.
- [C28] Bampatzia, S., Bourlacos, I. Antoniou, A., Vassilakis, C., Lepouras, G., Wallace, M. 2016. Serious Games: Valuable tools for Cultural Heritage. Proceedings of the Games and Learning Alliance conference, Dec. 5-7, Utrecht, Netherlands.
- [C27] Vassilakis, C., Antoniou, A., Lepouras, G., Wallace, M., Lykourantzou, I., Naudet, Y. 2016 Interconnecting Objects, Visitors, Sites and (Hi)Stories across Cultural and Historical Concepts: the CrossCult project. Proceedings of the Euromed 2016, International Conference on Digital Heritage, Oct. 31-Nov.5, Cyprus.
- [C26] Bampatzia, S., Bravo-Quezada, O.G., Antoniou, A., Lopez Nores, M., Wallace, M., Lepouras, G, Vassilakis, C. 2016. The use of semantics in the CrossCult H2020 project. Proceeding of the 2nd International KEYSTONE Conference IKC 2016, Cluj-Napoca Romania, 8-9 September 2016, <http://www.keystone-cost.eu/ikc2016/>
- [C25] Bampatzia, S., Antoniou, A., Lepouras, G., Vassilakis, C., Wallace, M. 2016. Using Social media to stimulate history reflection in cultural heritage Proceedings of the Smap 11th International Workshop on

Semantic and Social Media Adaptation and Personalization, October 20-21, 2016, Thessaloniki, Greece, <http://www.smap2016.org/#/>

[C24] Theodoropoulos, A., Antoniou, A., & Lepouras, G. 2016. Educational Robotics in the Service of CSE: A Study Based on the PanHellenic Competition. Proceedings of the Workshop in Primary and Secondary Computing Education (WiPSCE '16). ACM, New York, NY, USA, (ISBN 978-1-4503-4223-0/16/10). DOI=<http://dx.doi.org/10.1145/2978249.2978262>

[C23] Antoniou, A., Katifori, A., Roussou, M., Vayanou, M., Karvounis, M., Kyriakidi, M., & Pujol-Tost, L. 2016. Capturing the Visitor Profile for a Personalized Mobile Museum Experience: an Indirect Approach. Proceedings of the 24th ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalisation (UMAP 2016), Workshop on Human Aspects in Adaptive and Personalized Interactive Environments (HAAPIE). Halifax, Canada: ACM. Retrieved from [http://ceur-ws.org/Vol-1618/HAAPIE\\_paper1.pdf](http://ceur-ws.org/Vol-1618/HAAPIE_paper1.pdf)

[C22] Vayanou, M., Katifori, V., Chrysanthi, A., Antoniou, A. 2016. Collocated Interaction in Cultural Storytelling Experiences: How to coordinate visitor actions? Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing. San Francisco 27 February-2 March.

[C21] Lykourantzou, I., Antoniou, A., Naudet, Y., Dow, S. 2016. Personality Matters: Balancing for Personality Types Leads to Better Outcomes for Crowd Teams. Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing. San Francisco 27 February-2 March. (honorable mention paper)

[C20] Theodoropoulos, T., Antoniou, A., Lepouras, G. 2015. The Little ones, the Big ones and the Code: Utilization of digital educational games in primary school pupils. Proceedings of the 7th Conference on Informatics in Education (7th CIE 2015). Pireaus, 9-11 October, p.49-59.

[C19] Bampatzia, S., Antoniou, A., Lepouras, G. 2015. Comparing game input modalities: A study for the evaluation of player experience by measuring self reported emotional states and learning outcomes. Proceedings of the Games and Learning Alliance conference. Rome, 9-11 December.

[C18] Bampatzia, S., Antoniou, A., Lepouras, G., Bampatzia, V., Lountzi, A. 2015. "Ghost-Athens": a mobile application about the unknown buildings and street art of Athens. Proceedings of the 3<sup>rd</sup> International Conference Hybrid City, Data to the People, Athens 17-19 September, (pp.268-271).

[C17] Antoniou, A., O'Brien, J., Bardon, T. Barnes, A., & Virk, D. (2015, October). Micro-augmentations: Situated calibration of a novel non-tactile, peripheral technology museum. In Proceedings of the 19th Panhellenic Conference on Informatics (pp. 229-234). ACM.

[C16] Lepouras, G., Antoniou, A. 2015. Technology Museum at Megalopolis. UNIVERSEUM 2015, Athens, 11-13 June.

[C15] Bampatzia, S., Roumelioti, E., Antoniou, A., Lepouras, G., Bravou, V. 2015. Comparing game input modalities: A study for the evaluation of player experience by measuring emotional state and game usability. Proceedings of the 9th International Conference on Research Challenges in Information Science, IEEE RCIS, Athens, 13-15 May.

[C14] Antoniou, A., Lepouras, G. 2014. User Engagement: the  $\Psi$  approach in Cultural Heritage (in Greek). Usability and Accessibility days. Athens 10 December

[C13] Lepouras, G., Katifori, A., Vassilakis, C., Antoniou, A., Platis, N. 2014. Towards a learning analytics platform for supporting the educational process. Proceedings of the 5th International Conference on Information, Intelligence, Systems and Applications, Chania, 7-9 July.

- [C12] Naudet, Y., Lykourantzou, I., Tobias, E., Antoniou, A., Rompa, J., Lepouras, G. 2013. Gaming and Cognitive Profiles for Recommendations in Museums. Proceedings of the 8<sup>th</sup> Workshop on Semantic Media Adaptation and Personalization (SMAP 2013), Bayonne, 12-13 December.
- [C11] Antoniou, A., Lykourantzou, I., Rompa, J., Tobias, E., Lepouras, G., Vassilakis, C., Naudet, Y. 2013. User Profiling: Can a Social Network Game Reveal Cognitive Style? Proceedings of the Games and Learning Alliance Conference (GALA 2013), Paris, 23-25 October.
- [C10] Lykourantzou, I., Claude, X., Naudet, Y., Tobias, E., Antoniou, A., Lepouras, G., Vassilakis, C. 2013. Improving museum visitors' Quality of Experience through intelligent recommendations: a visiting style-based approach. Proceedings of the 9<sup>th</sup> International Conference on Intelligent Environments, Athens, 16-19 July.
- [C9] Antoniou, A., Lepouras, G., Lykourantzou, I., Naudet, Y. 2013. Connecting physical space, human personalities, and social networks: the Experimedia Blue project. Proceedings of the International Biennial Conference Hybrid City, Subtle Revolutions. D. Charitos, I. Theona, D. Gragona, H. Rizopoulos, M. Meimaris (Eds). University Research Institute of Applied Communication, Athens, 23-25 May, p. 197-200.
- [C8] Antoniou, A., Lepouras, G., Using Facebook as complementary teaching tool: A case study, Proceedings of the International Workshop on Online Social Networks: Challenges and Perspectives (IWOSN) 2012, Patras, June 15, p. 19-20
- [C7] Almproudi, H., Bampatzia, S., Antoniou, A., Lepouras, G., Koumbarakis, M., Educational application for the sanctuary of Vravronia Artemis, Proceedings of the 8<sup>th</sup> Panhellenic Conference with International Participation: Information and Communication Technologies in Education 2012, Volos, September 28-30 (in Greek)
- [C6] Antoniou, A., Lykourantzou, I., Lepouras, G., Adaptable Educational Technologies for Museums: combining the cognitive requirements and the physical movement of the visitor, Proceedings of the 7<sup>th</sup> Pan-Hellenic Conference with International Participation, Information and Communication Technologies in Education 2010, Corinth, September 23-26, p. 719-726 (in Greek)
- [C5] Antoniou, A., Lepouras, G., Meeting Visitors' Expectations: The Perceived Degree of Museumness, Proceedings of the CSEDU 2009, Lisbon, Portugal, March 23-26, p. 187 - 193
- [C4] Antoniou, A., Lepouras, G., Reflections on Mobile and Life Long Learning: Museums as Application Fields, Proceedings of the IADIS International Conference, Mobile Learning 2008, Algarve, Portugal, April 11-13, p. 249-252
- [C3] Antoniou, A., Lepouras, G., A Fast Pace Method for Involving Children in Edutainment – Technology Design, Proceedings of the 1st International Conference on Advances in Computer – Human Interaction 2008, St. Luce, Martinique, February 10-15, p. 149-157
- [C2] Antoniou, A., Lepouras, G., Adaptation to Visitors' Visiting and Cognitive Style, Proceedings of the 3rd International Conference of Museology & ICOM-AVICOM Annual Conference 2006. Mytilene, Greece, June 5-8
- [C1] Antoniou, A., Lepouras, G., Using Bluetooth Technology for Personalised Visitor Information, Proceedings of the IADIS International Conference, Mobile Learning 2005, Qawra, Malta, June 28-30, p. 307-309

### **Προσκεκλημένες Ομιλίες**

- [I11] Museums in the virtual age. Round table discussion. UCL Global, Local, Virtual series. October 30, 2020 (virtual event) <https://www.ucl.ac.uk/arts-humanities/inspiring-minds-2020/welcome-season/local-global-virtual>
- [Iy] Challenges in Cultural Informatics...or 4 little stories to tell. Computational Foundry, Swansea University, 30 June/1 July, 2020, Swansea (postponed due to COVID 19)
- [Ix] Cultural Informatics: Possibilities and Challenges. ACM-SIGCHI supported Summer School on Intelligent User Interfaces for Cultural Heritage, May 18th - May 22nd, 2020, Haifa, Israel, <https://tech4ch.hevra.haifa.ac.il/> (postponed due to COVID 19)
- [I10] Sustainability of Digital Heritage: exploitation of project results, World Usability Day: Sustainable Design for the Future Digital Heritage, University of Athens, 23 November 2019, <https://usability.ntlab.gr/>
- [I9] Cultural Informatics: Possibilities and Challenges, ICOM Europe/ICOM Greece Annual Conference, Embracing the virtual: European museums respond to the digital challenge. Acropolis museum, Athens, 22 November 2019, [http://network.icom.museum/fileadmin/user\\_upload/minisites/icom-europe/images/ICOM\\_Programme\\_WEB.pdf](http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-europe/images/ICOM_Programme_WEB.pdf)
- [I8] CrossCult: empowering reuse of digital cultural heritage in context-aware crossroads of European history , Pluggy Final event, 20 November 2019, Athens, <https://www.pluggy-project.eu/final-event/>
- [I7] Bringing ancient art to the digital era or A little story to tell..., ECHI 2019, Byzantine museum, 5 April 2019, Athens
- [I6] Bringing ancient art to the digital era or A little story to tell..., Rubrics of Transformation, University of Athens, 18 February 2019, Serafeio, Athens
- [I5] Exploitation of project results: new challenges, Workshop in the European Year of Cultural Heritage, Projects on Cultural Heritage and ICT, Research Executive Agency, European Commission, 14 November 2018, Brussels (Keynote)
- [I4] CrossCult Pilot 3: *One venue, non-typical transversal connections*, International workshop, 11, October 2018, University of Padova
- [I3] *The Cultural experience is about to begin! Please activate your digital devices*, Digital Media Workshop, 9-11 November 2018, Benaki Museum, Athens, Greece
- [I2] CrossCult. *Audiovisual Culture: Challenges and prospects for a comprehensive audiovisual policy of our country*, Greek General Secretariat of Information and Communication, 1-3 July 2016, Syros, Greece.
- [I1] CrossCult: Empowering reuse of digital cultural heritage in context-aware crosscuts of European history. *Digital Art History Internationales Symposium*, 7-9 April 2016, Universitat Regensburg, <http://arthist.net/archive/12495>

### Εκδόσεις

- [ED6] Antoniou, A., Raptis, G., De-Carolis, B., Dix, A., Gena, C., Kuflik, Lepouras G., T., Origlia, A (eds.) (2020). Proceedings of AVI2CH 2020: Workshop on Advanced Visual Interfaces and Interactions in Cultural Heritage. CEUR-WS series. <http://avi2ch-20.di.unito.it/> , <http://ceur-ws.org/Vol-2687/>
- [ED5] Lykourantzou I., Lopez Nores, M., Antoniou, A. (2020) Special issue “Crowd –powered e-services”. MDPI, Sustainability, [https://www.mdpi.com/journal/sustainability/special\\_issues/cp\\_sus](https://www.mdpi.com/journal/sustainability/special_issues/cp_sus)

[ED4] Wallace, M., Pouloupoulos, V., Antoniou, A., Lopez Nores, M. (2020) Special Issue “Big data analytics for cultural heritage”. MDPI, Big Data and Cognitive Computing, [https://www.mdpi.com/journal/BDCC/special\\_issues/data\\_heritage](https://www.mdpi.com/journal/BDCC/special_issues/data_heritage)

[ED3] Antoniou, A., Wallace, M. (2019) Cultural Informatics Research and Applications: State of the Art and Open Challenges. Proceedings of the Workshop on Cultural Informatics Research and Applications.

[ED2] Lopez-Nores, M., Antoniou, A., Jones, C.E. (2019) Special Issue «Technology –Powered Strategies for Sustainability of Cultural Heritage. MDPI, Sustainability, [https://www.mdpi.com/journal/sustainability/special\\_issues/tp\\_sus](https://www.mdpi.com/journal/sustainability/special_issues/tp_sus)

[ED1] Antoniou, A., Wallace, M. (2018) Cultural Informatics Research and Applications: State of the Art and Open Challenges. Proceedings of the Workshop on Cultural Informatics Research and Applications.

### **Παραδοτέα έργων**

[D9] Lepouras, G., Antoniou, A., Aggelopoulou, A., Naudet, Y., Vandenabeele, L., Kontiza, K. Padfield, J., Nores, M.L. (2018) Crosscult ethics and data privacy procedures, D8.2. Crosscult H2020 project.

[D8] Jones, C., Antoniou, A., Lopez, M.N., Kontiza, K., Schall, C., Naudet, Y., Deladienne, L. (2018) Evaluation and Best practices report, D5.2. Crosscult H2020 project.

[D7] Lykouratzou, I., Deladienne, Naudet, Y., Varela-Brea, B., Gil Solla, A., Ramos Caber, M., Pazos Arias, J.J. Soutelo, S.G., Reboreda, S.M., Nores, M.L., Daif, A., Bassani, M., Marcato, M., Kontiza, K., Padfield, J., Antoniou, A., Lepouras, G., Diakoumakos, J., Vlachidis, A., Lopez, I., Pena, A., Grajales, D., Siolano, J., Liapis, A., Mercieca, D., Jones, C., Theodosis, E. (2018) Pilot end user applications, D5.1. Crosscult H2020 project.

[D6] Liapis, A., Nores, M.L., Gil Solla A., Naudet, Y., Lykouratzou, I., Deladienne, L., Castagnos, S., Napoli, A., Antoniou, A., Platis, N., Padfield, J., Kontiza, K., Bikakis, A., Vlachidis, A. (2018) Identification of technologies and useful software, D 3.1. Crosscult H2020 project.

[D5] Vlachidis, A., Bikakis, A., Terras, M., Padfield, J., Kontiza, K., Naudet, Y., Manessi, D., Antoniou, A., Bassani, M. (2018) Refined digital cultural resource data & data structure, D2.4. Crosscult H2020 project.

[D4] Jones, K., de Zwart, L., Vlachidis, A., Bikakis, A., Lykouratzou, I., Deladienne, L., Naudet, Y., Gil-Solla, A., Reboreda, S., Soutelo S.G., Kontiza, K., Padfield, J., Antoniou, A., Wallace, M., Bourlakis, I., Liapis, A., Vasilakaki, E., Manessi, D. (2018) Pilot Specifications, D2.1. Crosscult H2020 project.

[D3] Lykouratzou, I., Naudet, Y., Tobias, E., Antoniou, A., Lepouras, G., Vassilakis, C. (2013) BLUE experiment: Description, Problem Statement and Requirements. Experimedia, D 4.8.1. <http://www.experimedia.eu/2012/10/01/blue/> (European FP7 programme)

[D2] Lykouratzou, I., Naudet, Y., Tobias, E., Djaghoul, Y., Antoniou, A., Lepouras, G., Vassilakis, C. (2013) BLUE experiment progress report, D.4.8.2. <http://www.experimedia.eu/2012/10/01/blue/> (European FP7 programme)

[D1] Rennick-Egglestine, S., Brundell, P., Roussou, M., Katifori, V., Antoniou, A. (2012) D09.21, Beta formative evaluation. CHESSE, <http://www.chessexperience.eu/> (European FP7 programme)

### **Διοργάνωση ημερίδων/συνεδρίων**

[E5] AVI2CH 20: Advanced Visual Interfaces and Interactions in Cultural Heritage, Ischia, Italy, June 9, 2020, <https://sites.google.com/unisa.it/avi2020/co-located-events/workshops>

[E4] CROPS 2019: International Workshop on Crowd-Powered e-Services, Trondheim, Norway, September 18-20, 201, <https://easychair.org/cfp/CROPS2019>

[E3] Cultural Informatics research and application workshop. SMAP 2019, Cyprus, June 2018.

[E2] Cultural Informatics research and application workshop. EUROMED 2018, Cyprus, 3 November 2019.

[E1] CrossCult & Emotive workshop: for the collaboration of European Projects on Cultural Heritage. EYCH 2018 label, University of West Attica, Athens, 14 May, 2018