

Curriculum Vitae



Ημερομηνία Σύνταξης 2-3-2022

Προσωπικά στοιχεία

Όνομα: Γιώργος Λουκάκης
Email: gloukak@gmail.com

Μεταδιδακτορική Έρευνα

- Δεκ. 2017 – Μαρ. 2021 Εργαστήριο Περιβαλλοντικής Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικής Τεκμηρίωσης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Τίτλος έρευνας: «Χρήση των μηχανών παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση μοντέλου του όρους Ολύμπου σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας». Επιστημονικός υπεύθυνος: Σπύρος Παπαδόπουλος. Φορέας χρηματοδότησης: Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος.
- Απρ. 2013 - Ιούν. 2016 Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Τίτλος έρευνας: «Το γεωλογικό τοπίο στα βιντεοπαιχνίδια. Γεωμορφολογική ταξινόμηση και ανάλυση ψηφιακών αναπαραστάσεων της περιόδου 1980-1996». Επιστημονικός υπεύθυνος: Σπύρος Παπαδόπουλος.

Σπουδές

- Ιαν. 2002 - Απρ. 2008 Διδακτορικό Δίπλωμα, Τμήμα Πολιτικών Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Τίτλος Διατριβής: «Εμπειρική εκτίμηση του βαθμού υπέρ-εκσκαφής κατά τη διάνοιξη σηράγγων μικρού βάθους».
- Ιαν. 2002 – Ιαν. 2005 Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.
- Οκτ. 1996 - Σεπ. 2001 Πτυχίο Γεωλογίας, Γεωλογικό Τμήμα, Σχολή Θετικών Επιστημών, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Πτυχιακή εργασία: «Μελέτη της ιζηματογενούς ακολουθίας του σπηλαιίου Επταμύλων Σερρών».

Ερευνητική Δραστηριότητα

- Φεβ. 2021 - Μέλος της ερευνητικής ομάδας του Εργαστήριο Περιβαλλοντικής Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικής Τεκμηρίωσης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Τίτλος έρευνας: «Απόδραση στον Πολιτισμό. Ανάπτυξη μιας προηγμένης, καινοτόμου και state-of-the-art υποδομής ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών απόδρασης (escape games), για την προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας, στην ελληνική και αγγλική γλώσσα». Επιστημονικός Υπεύθυνος: Σπύρος Παπαδόπουλος.
- Δεκ. 2020 – Απρ. 2021 Μέλος της ερευνητικής ομάδας του Εργαστήριο Περιβαλλοντικής Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικής Τεκμηρίωσης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Τίτλος έρευνας: «Disembody: Επαυξημένες ενσώματες εμπειρίες στο υπερ-τεκτονικό περιβάλλον ψηφιακής πλατφόρμας». Επιστημονική υπεύθυνη: Μαγδαληνή Γρηγοριάδου
- Σεπ. 2020 – Φεβ. 2021 Μέλος της ερευνητικής ομάδας του Εργαστηρίου Περιβαλλοντικής Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικής Τεκμηρίωσης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Τίτλος έρευνας: «Colour & Travel. Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Καινοτόμων Ταξιδιωτικών Ψηφιακών Εφαρμογών με Ψυχαγωγικά και Παιγνιώδη Χαρακτηριστικά». Επιστημονικός Υπεύθυνος: Σπύρος Παπαδόπουλος.
- Σεπ. 2011 – Σεπ 2013 Μέλος της ερευνητικής ομάδας του Εργαστηρίου Περιβαλλοντικής Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικής Τεκμηρίωσης. Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Τίτλος έρευνας: «Το αστικό τοπίο στα βιντεοπαιχνίδια». Επιστημονικός υπεύθυνος: Σπύρος Παπαδόπουλος.
Ιστότοπος ερευνητικού:
<http://www.arch.uth.gr/urbanlandscapesinvideogames>.

Δημοσιεύσεις (συνέδρια με κριτές και πρακτικά)

- Μαι. 2021 DCAC 2021 3rd International Conference on Digital Culture & AudioVisual Challenges, Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology. "From interaction scenarios to body-movement schemes in virtual reality environments", M. Grigoriadou, G. Loukakis, G. Kalaouzis. Online. (υπό έκδοση).
- Δεκ. 2020 Ambiances 2020 - 4th International Congress on Ambiances. Alloaesthesia: Senses, Inventions, Worlds. "Olympus VR. Sediments of information and interaction", G. Loukakis, S. Papadopoulos, V. Bourdakis. Santa Barbara, USA. ISBN 978-2-9520948-7-0.

- Σεπ. 2019 3ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ψηφιοποίησης Πολιτιστικής Κληρονομιάς - EuroMed 2019, «Βαδίζοντας στην κατοικία των Θεών. Εικονική περιπλάνηση στα μονοπάτια του Ολύμπου», Γ. Λουκάκης, Σ. Παπαδόπουλος, Παν/μιο Δυτικής Αττικής, Αθήνα. ISBN 978-618-85119-0-3.
- Φεβ. 2019 ICRETS2019: International Conference on Research in Engineering, Technology and Science, "Design Variations of Mount Olympus' Relief in a Virtual Reality Environment", G. Loukakis, Lisbon, Portugal. ISSN: 2602-3199.
- Σεπ. 2018 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο Πολεοδομίας, Χωροταξίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης, « Σχεδιασμός και υλοποίηση φυσικού περιβάλλοντος με χρήση ανοικτών δεδομένων, ελεύθερου λογισμικού και μηχανών παραγωγής παιχνιδιών», Γ. Λουκάκης, Σ. Παπαδόπουλος, Β. Μπουρδάκης, Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας & Περιφερειακής Ανάπτυξης, Παν/μιο Θεσσαλίας, Βόλος. ISBN 978-960-99226-6-1.
- Σεπ. 2016 Ambiances 2016 International Congress. Ατμόσφαιρες, Αύριο. «Η χρήση των μηχανών παραγωγής παιχνιδιών ως εκπαιδευτικό εργαλείο σύνθεσης ψηφιακών περιβαλλόντων», Σ. Παπαδόπουλος, Α. Ζαβιτσάνου, Γ. Λουκάκης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Παν/μιο Θεσσαλίας, Βόλος. ISBN 978-2-9520948-6-3.
- Σεπ. 2015 4ο Πανελλήνιο Συνέδριο Πολεοδομίας, Χωροταξίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης, «Εκπαιδευοντας 20.000.000 πολεοδόμους: Τα βιντεοπαιχνίδια ως πολυτροπικό εκπαιδευτικό εργαλείο αστικού και πολεοδομικού σχεδιασμού», Σ. Παπαδόπουλος, Γ. Λουκάκης, Α. Μαλακασιώτη, Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας & Περιφερειακής Ανάπτυξης, Παν/μιο Θεσσαλίας, Βόλος. ISBN 978-960-9439-37-4.
- Σεπ. 2015 Πανελλήνιο Συνέδριο Ψηφιοποίησης Πολιτιστικής Κληρονομιάς 2015, «Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως ερμηνευτικά εργαλεία κατασκευής ψηφιακών πολιτιστικών περιβαλλόντων», Σ. Παπαδόπουλος, Γ. Λουκάκης, Α. Ζαβιτσάνου, Παν/μιο Θεσσαλίας, Βόλος. ISBN 978-960-93-8600-5.
- Μάιος 2013 Hybrid City 2013-Subtle rEvolutions. International Biennial Conference, "CLOUDS: Urban Landscape in Videogames - Representations and Spatial Narratives", S. Papadopoulos, A. Malakasioti, G. Loukakis, G. Kalaouzis, Athens, Greece. ISBN 978-960-99791-1-5.
- Μαρ. 2013 Congreso Internacional: Espacios Sonoros Y Audiovisuales. Creacion, Representacion y Diseno, "Estímulos Espaciales en los Videojuegos. Un Desglose Audio-Visual", Papadopoulos S.,

Malakasioti A., Loukakis G., Kalauzsis G. Madrid, Spain. p.326 – 341. ISBN-978-84-606-8023-9.

Ιούλ. 2012 AVANCA | CINEMA 2012 International Conference Cinema - Art, Technology, Communication, "Bajo la "Dirección" Videojuegos y Formación Arquitectónica", Papadopoulos S., Malakasioti A., Loukakis G., Kalauzsis G. Avanca, Portugal. ISBN 978-989-96858-2-6.

Ανακοινώσεις - Εισηγήσεις

Νοε. 2019 Κι όμως κινείται 2019 – Αναλώσιμα Σώματα, Διημερίδα, «Όλυμπος VR», Γ. Λουκάκης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Παν/μιο Θεσσαλίας, Βόλος.

Ιούν. 2016 Παιχνιδοποιήσεις. Εκπαίδευση – Χώρος – Πολιτισμός, Ημερίδα, «Το γεωλογικό τοπίο στα βιντεοπαιχνίδια. Γεωμορφολογική ταξινόμηση και ανάλυση ψηφιακών αναπαραστάσεων στην πλατφόρμα Amiga (1985-1996)», Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Παν/μιο Θεσσαλίας, Βόλος.

Μάιος 2015 Ψηφιακά Μέσα & Πολιτιστική Κληρονομιά, Ημερίδα, «Περιβάλλοντα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και εκπαιδευτικές εφαρμογές στην αρχιτεκτονική», Σ. Παπαδόπουλος, Γ. Λουκάκης, Α. Μαλακασιώτη, Γ. Καλαούζης, Μουσείο της Πόλης του Βόλου, Βόλος.

Απρ. 2013 Multimedia Database as Narrative Mechanism. Symposium, "CLOUDS: Urban Landscape in Videogames - Representations and Spatial Narratives", S. Papadopoulos, A. Malakasioti, G. Loukakis, G. Kalauzsis, Volos, Greece.

Βραβεία - Υποτροφίες

2017 – 2020 Υποτροφία μεταδιδακτορικής έρευνας, Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος.

Ιούλ. 2012 AVANCA | CINEMA 2012 – International Conference Cinema – Art, Technology, Communication. Βραβείο καινοτομίας για το άρθρο: "Bajo la "Dirección" Videojuegos y Formación Arquitectónica". Spiros Papadopoulos, Angeliki Malakasioti, Giorgos Loukakis, Giorgos Kalauzsis.

2004 - 2007 Υποτροφία διδακτορικής διατριβής EU Grant Heraclitus I

Διδακτική Δραστηριότητα

Μάρ. 2022 - Πανεπιστημιακός Υπότροφος, Επιμελητικές πρακτικές, διαδραστικά περιβάλλοντα, αρχεία, δίκτυα, εγκαταστάσεις. Τμήμα Πολιτισμού και Δημιουργικών Μέσων και Βιομηχανιών. Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

- Οκτ. 2017 - Λέκτορας Π.Δ. 407. Αρχιτεκτονική και Ανάπτυξη Παιγνίων, μάθημα επιλογής 7ου εξαμήνου. Τμήμα Πληροφορικής και Τηλ/ων. Σχολή Θετικών Επιστημών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.
- Οκτ. 2017 – Μαρ. 2019 Υποστηρικτική Διδασκαλία, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Π.Θ. Αρχιτεκτονική Σύνθεση, Υπεύθυνος Καθηγητής: Σ. Παπαδόπουλος.
- Φεβ. 2017 - Ιούν. 2017 Διδάσκων, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Π.Θ. Ειδικά Θέματα Αναπαραστάσεων: Ψηφιακά Γεωτοπία, μάθημα επιλογής 6ου, 8ου και 10ου εξαμήνου. Χρηματοδοτήθηκε μέσω του προγράμματος ΕΣΠΑ «Απόκτηση ακαδημαϊκής διδακτικής εμπειρίας σε νέους επιστήμονες κατόχους διδακτορικού».
- Φεβ. 2016 - Ιούν. 2016 Επικουρική διδασκαλία, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Π.Θ. Αφηγήσεις και Χωρικές Αναπαραστάσεις: Από τον πειραματικό κινηματογράφο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, μάθημα επιλογής 6ου και 8ου εξαμήνου, Υπεύθυνος Καθηγητής: Σ. Παπαδόπουλος.
- Οκτ. 2015 - Ιαν. 2016 Υποστηρικτική Διδασκαλία, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Π.Θ. Αρχιτεκτονική Σύνθεση 5ου και 7ου εξαμήνου: Τοπία σε κίνηση - The River Studio / Cayasta, Υπεύθυνος Καθηγητής: Σ. Παπαδόπουλος. Ιστότοπος εργαστηρίου:
<http://www.arch.uth.gr/el/studies/course/891>
- Φεβ. 2015 - Ιούν. 2015 Επικουρική διδασκαλία, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Π.Θ. Αρχιτεκτονική και Βιντεοπαιχνίδια: Αφηγήσεις και Χωρικές Αναπαραστάσεις, μάθημα επιλογής 6ου και 8ου εξαμήνου, Υπεύθυνος Καθηγητής: Σ. Παπαδόπουλος. Ιστότοπος εργαστηρίου:
<http://www.arch.uth.gr/el/studies/course/553>
- Οκτ. 2013 - Ιαν. 2014 Υποστηρικτική Διδασκαλία, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Π.Θ. Αρχιτεκτονική Σύνθεση 3ου και 5ου εξαμήνου: Ψηφιακά Τοπία, Υπεύθυνος Καθηγητής: Σ. Παπαδόπουλος. Ιστότοποι εργαστηρίου:
<http://www.arch.uth.gr/el/studies/course/655/7>
<http://theislandstudio.tumblr.com>
- Φεβ. 2013 - Ιούν. 2013 Επικουρική διδασκαλία, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Π.Θ. Αρχιτεκτονική και Βιντεοπαιχνίδια: Αφηγήσεις και Χωρικές Αναπαραστάσεις, μάθημα επιλογής 6ου και 8ου εξαμήνου, Υπεύθυνος Καθηγητής: Σ. Παπαδόπουλος. Ιστότοπος εργαστηρίου:
<http://www.arch.uth.gr/el/studies/course/553>

Σεπ. 2012 - Ιαν. 2013 Ειδικός συνεργάτης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Π.Θ. Εργαστήριο Αρχιτεκτονικής Σύνθεσης 3ου εξαμήνου, Υπεύθυνος Καθηγητής: Σ. Παπαδόπουλος. Ιστότοπος εργαστηρίου:

<http://intheforeststudio.wix.com/intheforeststudio>

Φεβ. 2011 - Ιούλ. 2011 Διδάσκων, Μάθημα: «Γεωτεχνική Μηχανική», Τμήμα Πολιτικών Δομικών Έργων, ΤΕΙ Λάρισας.

Επίβλεψη Πτυχιακών Εργασιών

- 2019 Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Θέμα: «Σχεδιασμός και υλοποίηση βιντεοπαιχνιδιού με χρήση της μηχανής Unreal Engine», Τίτλος παιχνιδιού: "Purgatory". Φοιτητής Χαράλαμπος Μυλωθρός.
- 2020 Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Θέμα: «Σχεδιασμός και υλοποίηση βιντεοπαιχνιδιού», Τίτλος παιχνιδιού: "System Restore". Φοιτητής Χαράλαμπος Πολυχρονίδης.
- 2020 Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Θέμα: «Σχεδιασμός και υλοποίηση βιντεοπαιχνιδιού στη μηχανή Unreal Engine 4». Τίτλος παιχνιδιού: "The Challenger". Φοιτητής Παναγιώτης Ζαπάρας.
- 2020 Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Θέμα: «Εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας για την εκμάθηση μουσικού οργάνου (κιθάρας) σε κινητές συσκευές». Φοιτητής Χρήστος Ορφανίδης.
- 2021 Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Θέμα: «Σχεδιασμός και υλοποίηση βιντεοπαιχνιδιού στη μηχανή Unreal Engine 4». Τίτλος παιχνιδιού: "Space Cube". Φοιτητής Ηλίας Στεντούμης.
- 2021 Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Θέμα: «Σχεδιασμός και υλοποίηση βιντεοπαιχνιδιού στη μηχανή Unreal Engine 4». Τίτλος παιχνιδιού: "Arcade Dungeon". Φοιτητής Χριστόδουλος Λιόλιος.
- 2022 Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Θέμα: «Σχεδιασμός και υλοποίηση βιντεοπαιχνιδιού στη μηχανή Unreal Engine 4». Τίτλος παιχνιδιού: "A Great Mistake". Φοιτητής Αλέξανδρος Ζήφιας.

Επαγγελματική Δραστηριότητα

- Ιούλ. 2016 - Σεπ. 2016 Γενικός Γραμματέας, 3ο Διεθνές Συνέδριο "Ambiances 2016 International Congress. Ατμόσφαιρες, Αύριο".
- Φεβ. 2011 - Ιούλ. 2011 Ωρομίσθιος καθηγητής Γεωτεχνικής Μηχανικής, Τμήμα Πολιτικών Δομικών Έργων, ΤΕΙ Λάρισας.
- Ιούλ. 2008 - Φεβ. 2014 Επαγγελματίας Γεωλόγος - Γεωτεχνικός. Εκπόνηση γεωλογικών, υδρογεωλογικών, γεωτεχνικών και περιβαλλοντικών μελετών. (μελέτες των κατηγοριών 20 και 27 της Α τάξης).

Εργαστηριακή Εμπειρία

- Ιούλ. 2011 - Σχεδιασμός και υλοποίηση αλληλεπιδραστικών ψηφιακών περιβαλλόντων, Εργαστήριο Περιβαλλοντικής Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικής Τεκμηρίωσης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Παν/μιο Θεσσαλίας.
- Φεβ. 2011 - Ιούλ. 2011 Εργαστηριακές δοκιμές εδαφομηχανικής, Εργαστήριο Εδαφομηχανικής, Τμήμα Δασοπονίας και Διαχείρισης Φυσικού Περιβάλλοντος, ΤΕΙ Λάρισας.
- Νοε. 2004 - Δεκ. 2006 Τεχνικές Γεωτεχνικής Μηχανικής, Εργαστήριο Εδαφομηχανικής Π.Θ.
- Φεβ. 2000 - Μαρ. 2000 Κοκκομετρική ανάλυση ιζηματογενών πετρωμάτων, Εργαστήριο Τεχνικής Γεωλογίας και Υδρογεωλογίας Α.Π.Θ.

Συμμετοχή σε Εκθέσεις - Εκδόσεις

- 2015 Έκθεση: "Default Festival #5 - long time no sea", Συμμετοχή με τη φωτογραφική συλλογή "Screenshots", Μουσείο Τσαλαπάτα, Βόλος, Website: default.gr/5
- 2007 Έκδοση: "Alter Ego. Avatars and their creators" by Robbie Cooper, ISBN-10: 1905712022, ISBN-13: 978-1905712021. Συμμετοχή με το avatar AereVoS.

Βιντεοπαιχνίδια

- 2016 Riddle of the Glitch, Σχεδιασμός και υλοποίηση:
<https://www.youtube.com/channel/UCnZWofAa1ZDdAj05iGm5tkg/videos>

Συνεργασίες

- Νοε. 2021 Μέντορας, CHIGreece 2021 - 1st International Conference of the Greece ACM SIGCHI Chapter.
- Νοε. 2019 Μέντορας, "Copernicus Hackathon Thessaloniki".

Οκτ. 2019	Μέντορας, Nasa Space Apps Challenge – Volos,
Ιούλ. 2017	Συμμετοχή στην ερευνητική ομάδα του Τμήματος Μηχανολόγων Μηχανικών του Παν/μιου Θεσσαλίας Centaurus Racing Team. Σχεδιασμός και υλοποίηση βιντεοπαιχνιδιού με θέμα το μονοθέσιο αγωνιστικό αυτοκίνητο "Thireus R".
Διαλέξεις	
Σεπτ. 2021	Εισήγηση στο Chaniartoon 2021 - International comic and animation festival, με θέμα: "Παρουσίαση βιντεοπαιχνιδιών των φοιτητών του τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας".
Ιού. 2021	Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Τεχνολογίας για την Εκπαίδευση, Μάθημα: "Η κινούμενη εικόνα ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας", θέμα διάλεξης: «Παιχνίδια Απόδρασης».
Μάι. 2021	Εισήγηση στο διαδικτυακό εργαστήριο ανοικτής συμμετοχής «Body narratives» στα πλαίσια του ερευνητικού έργου «Disembody: Επαυξημένες ενσώματες εμπειρίες στο υπερτεκτονικό περιβάλλον ψηφιακής πλατφόρμας», με θέμα «Τεχνικές Καταγραφής κίνησης (Motion Capture)».
Σεπτ. 2020	Εισήγηση στο εργαστήριο του Chaniartoon. International comic and animation festival, με θέμα "Level 1. Βασικές έννοιες και αρχές σχεδιασμού βιντεοπαιχνιδιών".
Δεκ. 2019	Εισήγηση στη σειρά σεμιναρίων Rise Higher, με θέμα "Από τα βιντεοπαιχνίδια στην εικονική πραγματικότητα". Βόλος
Ιού. 2018	Εισήγηση στο 11ο Larissa Software Developers Meetup – Let's talk about game development, με θέμα "Press Start. Βασικές έννοιες και αρχές σχεδιασμού βιντεοπαιχνιδιών".
Απρ. 2018	Εισήγηση στην 9η ημερίδα του IEEE University of Thessaly Lamia Student Branch "9th Scientific Workshop for Students: "Game Development", με θέμα "Press Start. Βασικές έννοιες και αρχές σχεδιασμού βιντεοπαιχνιδιών".
Μαρ. 2018	Εισήγηση σε σεμινάριο της ΜΟΚΕ (Μονάδα Καινοτομίας και Επιχειρηματικότητας) του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας με θέμα: Εισαγωγή στα Βιντεοπαιχνίδια.
Νοε. 2016	Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, μάθημα: "Ανθρωπολογία και Παιχνίδι", θέμα διάλεξης: "Τα βιντεοπαιχνίδια του Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης της Νέας Υόρκης".

Δεκ. 2014 Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, μάθημα: "Διαθεματική Έρευνα: Θεωρία και Κριτική", θέμα διάλεξης: "Το Γεωλογικό Τοπίο στα Βιντεοπαιχνίδια. Ανάλυση και Σχεδιασμός".

Νοε. 2012, 2013, 2014 Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Τεχνολογίας για την Εκπαίδευση, Μάθημα: "Η κινούμενη εικόνα ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας", θέμα διάλεξης: "Το Αστικό Τοπίο στα Βιντεοπαιχνίδια. Αναπαραστάσεις και Χωρικές Αφηγήσεις".

Σεμινάρια

Οκτ. 2012 Startup Weekend Volos, Πολυτεχνική Σχολή, Παν/μιο Θεσσαλίας.

Σεπ. 2012 2ο Εντατικό Σχολείο Επιχειρηματικότητας, Μονάδα Καινοτομίας και Επιχειρηματικότητας, Παν/μιο Θεσσαλίας.

Άδειες και Πιστοποιητικά

Αριθμός Μητρώου ΓΕΩΤ.Ε.Ε. 4-04008.

Αριθμός Μητρώου Μελετητών ΥΠΕΧΩΔΕ 19810.

Ξένες Γλώσσες

Αγγλικά