

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

Όνοματεπώνυμο: Ξυνόγαλος Στυλιανός
Πατρώνυμο: Αθανάσιος
Τόπος Γέννησης: Λαμία Φθιώτιδας
Οικογενειακή κατάσταση: Έγγαμος με 2 παιδιά
Τηλέφωνο εργασίας: 2310891895
e-mail: stelios@uom.edu.gr
Παρούσα θέση: Καθηγητής, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας
<https://www.uom.gr/stelios>
Μέλος του [Εργαστηρίου Τεχνολογίας Λογισμικού και Δεδομένων](#)
Μέλος της Επιστημονικής [Ομάδας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας](#)
Γνωστικό αντικείμενο: Περιβάλλοντα και Τεχνικές Προγραμματισμού

Σπουδές

1999-2002: «Εκπαιδευτική Τεχνολογία»: Ένας Διδακτικός Μικρόκοσμος για την Εισαγωγή στον Αντικειμενοστραφή Προγραμματισμό, Διδακτορική Διατριβή, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας. Βαθμός “Άριστα”.
1994-1998: Πτυχίο Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας. Βαθμός πτυχίου: “Άριστα” (9.69). *Πτυχιακή εργασία*: hotel Xpert – Ανάπτυξη συστήματος διαχείρισης Front Office ξενοδοχείου.
1994: Απολυτήριο Λυκείου με βαθμό “Άριστα” (18^{8/10}). Λύκειο Στυλίδας.

Ξένες Γλώσσες

1997: Certificate of Proficiency in English (Grade B). University of Cambridge.
1997: Certificate of Proficiency in English. University of Michigan.
1998: Άδεια διδασκαλίας της Αγγλικής σε φροντιστήρια.

Επαγγελματικό έργο

10/2022 έως σήμερα: Καθηγητής στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

1/2019 – 10/2022 Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

12/2014 - 1/2019: Επίκουρος Καθηγητής στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

6/2013 – 11/2014: Λέκτορας επί θητεία στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

2010 – 2013: Λέκτορας επί θητεία στο Τμήμα Διοίκησης Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

2004 - 2010: Διδάσκοντας βάσει του ΠΔ 407/80 στα Τμήματα Διοίκησης Τεχνολογίας, Εφ. Πληροφορικής και Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής του Παν. Μακεδονίας.

2012 έως σήμερα: διδάσκων στο ΠΜΣ του Τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.

2017 έως σήμερα διδάσκων στο ΔΠΜΣ Δίκαιο και Πληροφορική.

2006 - 2018: Διδακτικό προσωπικό στο ΔΠΜΣ στα Πληροφοριακά Συστήματα, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.

Από το **2001**: συμμετοχή σε ερευνητικά/επιχειρησιακά προγράμματα – ανάπτυξη λογισμικού, ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού, επιμόρφωση.

2002 - 2003: Στρατιώτης Σώματος Έρευνας Πληροφορικής με ειδικότητα Αναλυτής - Προγραμματιστής Ηλεκτρονικών Υπολογιστών.

1998-2010: Καθηγητής Πληροφορικής ΠΕ19 στη Β/θμια Εκπ/ση (2ο Πειραματικό Γυμν. Θεσ/νίκης, 1ο - 2ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας, Δημόσιο Ι.Ε.Κ. Τριανδρίας, Δημόσιο Ι.Ε.Κ. Ξάνθης, 6ο Εσπερινό ΤΕΕ Θεσσαλονίκης, 24ο Γυμνάσιο & Ενιαίο Λύκειο Θεσσαλονίκης, 11ο ΤΕΕ, 6ο Ενιαίο Λύκειο, 10ο Ενιαίο Λύκειο Θεσσαλονίκης, 1ο ΤΕΕ Καλαμαριάς, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου, 1ο Ενιαίο Λύκειο Πυλαίας).

Διδακτικό έργο

Διδασκαλία προπτυχιακών μαθημάτων

Από 9/2020: Ως *Αναπληρωτής καθηγητής* και εν συνεχεία *Καθηγητής* του Τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας μου έγινε ανάθεση των μαθημάτων:

- «*Διαδικαστικός Προγραμματισμός*», 1^ο εξάμηνο (2 ώρες, συνδιδασκαλία)
- «*Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός*», 4^ο εξάμηνο (7,5 ώρες, συνδιδασκαλία)
- «*Διδακτική της Πληροφορικής*», 8^ο εξάμηνο (3 ώρες)

2014 – 2020: Ως *Επίκουρος καθηγητής* επί θητεία και από το 2019 ως *Αναπληρωτής καθηγητής* του Τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας μου έγινε ανάθεση των μαθημάτων:

- «*Διαδικαστικός Προγραμματισμός*», 1^ο εξάμηνο (4 ώρες, συνδιδασκαλία)
- «*Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός*», 4^ο εξάμηνο (6-8 ώρες, συνδιδασκαλία)
- «*Δικτυοκεντρικό Λογισμικό*», 8^ο εξάμηνο (3 ώρες)
- «*Τεχνολογίες Διαδικτύου*», 4^ο εξάμηνο (συνδιδασκαλία με Θ. Κασκάλη)

2013-2014: Ως *Λέκτορας* επί θητεία του Τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας μου έγινε ανάθεση των μαθημάτων:

- «*Διαδικαστικός Προγραμματισμός*», 1^ο εξάμηνο (4 ώρες, συνδιδασκαλία)
- «*Αντικειμενοστραφής Σχεδίαση & Προγραμματισμός*», 4^ο εξάμηνο (5 ώρες)
- «*Δικτυοκεντρικό Λογισμικό*», 7^ο εξάμηνο (3 ώρες)
- «*Τεχνολογίες Διαδικτύου*», 4^ο εξάμηνο (συνδιδασκαλία με Θ. Κασκάλη)
- «*Προγραμματισμός Διαδικτύου*», 8^ο εξάμηνο (συνδιδασκαλία με Γ. Ευαγγελίδη)

2010 – 2013: Ως *Λέκτορας* του Τμήματος Διοίκησης Τεχνολογίας μου έγινε ανάθεση των μαθημάτων:

- «*Προγραμματισμός Υπολογιστών*», 2^ο εξάμηνο (4 ώρες, συνδιδασκαλία με Θ. Κασκάλη)
- «*Αντικειμενοστραφής Σχεδίαση & Προγραμματισμός*», 3^ο εξάμηνο (6 ώρες)
- «*Δικτυοκεντρικό Λογισμικό*», 8^ο εξάμηνο (3 ώρες)
- «*Τεχνολογίες Διαδικτύου*», 4^ο εξάμηνο (ακ. έτος 2012-13, συνδιδασκαλία)

2004 - 2010: Ως *διδάσκοντας* βάσει του Π.Δ. 407/80 δίδαξα τα παρακάτω μαθήματα:

- «*Προγραμματισμός Υπολογιστών*», 2^ο εξάμηνο, Τμήμα Διοίκησης Τεχνολογίας (ακ. έτη 2006-07, 2007-08, 2008-09, 2009-2010: 6 ώρες)
- «*Αντικειμενοστραφής Σχεδίαση & Προγραμματισμός*», 3^ο εξάμηνο, Τμήμα Διοίκησης Τεχνολογίας (ακ. έτος 2005-2006: 4 ώρες, ακ. έτη 2006-07, 2007-08, 2008-09, 2009-10: 6 ώρες)
- «*Προγραμματισμός Ι*», 1^ο εξάμηνο, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής (ακ. έτη 2004-05, 2005-06, 2006-2007: 2 ώρες, ακ. έτος 2007-2008: 4 ώρες)
- «*Προγραμματισμός Διαδικτύου*», 8^ο εξάμηνο της κατεύθυνσης Συνεχούς Εκπαίδευσης του Τμήματος Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής (ακ. έτος 2004-05, συνδιδασκαλία).

2000-2002: Ως *υποψήφιος διδάκτορας* του Τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας επικούρησα με απόφαση της Γ.Σ.Τ. τη διδασκαλία των εξής μαθημάτων:

- «*Προγραμματισμός Ι*», υποχρεωτικό μάθημα 1^ο εξαμήνου (ακ. έτη 2000-01 και 2001-02)
- «*Δομές Δεδομένων*», υποχρεωτικό μάθημα 2^ο εξαμήνου (ακ. έτη 2000-01 και 2001-02)
- «*Προγραμματισμός Διαδικτύου*», υποχρεωτικό μάθημα 8^ο εξαμήνου (ακ. έτος 2001-02)

Διδασκαλία μεταπτυχιακών μαθημάτων

- «*Προγραμματισμός – Τεχνολογία Λογισμικού στις Επιχειρήσεις*», ΠΜΣ Ειδίκευσης του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Κατεύθυνση «Επιχειρηματική Πληροφορική» (από το ακ. έτος 2022-23: συνδιδασκαλία με Χατζηγεωργίου Α.)
- «*Σχεδίαση και Ανάπτυξη Παιχνιδιών Σοβαρού Σκοπού*», ΠΜΣ Ειδίκευσης του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Κατεύθυνση «Ανάπτυξη Λογισμικού και Νέφος» (από το ακ. έτος 2022-23)
- «*Υπολογιστική Σκέψη και Λογισμικό*», ΔΠΜΣ «Δίκαιο και Πληροφορική» του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Παν. Μακεδονίας και του Τμ. Νομικής του Δημοκρίτειου Παν. Θράκης, (από το ακ. έτος 2016-17: συνδιδασκαλία με Σατρατζέμη Μ. και Χατζηγεωργίου Α.)
- «*Σχεδίαση και Ανάπτυξη Εφαρμογών*», Α' εξάμηνο, ΔΠΜΣ στα Πληροφοριακά Συστήματα, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας (από το ακ. έτος 2022-23)
- Διαλέξεις στο μάθημα «*Σύγχρονα Ψηφιακά Περιβάλλοντα και οι Εκπαιδευτικές τους Χρήσεις*», ΠΜΣ Επιστήμες της Αγωγής: Εφαρμογές Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση και τη Δια Βίου Μάθηση (από το ακ. έτος 2020-21)
- «*Αντικειμενοστρεφής Ανάπτυξη Λογισμικού*», ΠΜΣ Ειδίκευσης του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Κατεύθυνση «Επιχειρηματική Πληροφορική» (ακ. έτος 2014-15 έως ακ. έτος 2021-22: συνδιδασκαλία με Χατζηγεωργίου Α.)
- «*Προγραμματισμός Παιχνιδιών Σοβαρού Σκοπού*», ΠΜΣ Ειδίκευσης του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων» (ακ. έτος 2014-15 έως ακ. έτος 2021-22)
- «*Σχεδίαση και Ανάπτυξη Λογισμικού*», Α' εξάμηνο, ΔΠΜΣ στα Πληροφοριακά Συστήματα, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας:
 - ακ. έτος 2009-10 έως 2017-18: συνδιδασκαλία με Μ. Σατρατζέμη
 - ακ. έτος 2008-09: πραγματοποίηση 5 διαλέξεων
 - ακ. έτος 2006-07 έως σήμερα: πραγματοποίηση εργαστηριακών μαθημάτων
- Διαλέξεις στο μάθημα «*Ο Ψηφιακός Γραμματισμός και το Web 2.0*», ΠΜΣ Επιστήμες της Εκπαίδευσης και της Δια Βίου Μάθησης του Τμ. Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής (ακ. έτος 2015-16 έως ακ. έτος 2017-18)
- «*Αντικειμενοστρεφής Ανάλυση και Σχεδίαση*», ΠΜΣ Ειδίκευσης του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Κατεύθυνση «Επιχειρηματική Πληροφορική» (ακ. έτος 2013-14, συνδιδασκαλία με Χατζηγεωργίου Α.)
- «*Αντικειμενοστρεφής Ανάλυση και Σχεδίαση*», ΠΜΣ Ειδίκευσης του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής σε συνεργασία με το ΑΤΕΙ Δυτ. Μακεδονίας, Κατεύθυνση «Επιχειρηματική Πληροφορική» (ακ. έτος 2012-13)

Διδασκαλία μαθημάτων Πληροφορικής στη Β/θμια Εκπ/ση

1998-2010: Ως καθηγητής ΠΕ19 στη Β'/θμια εκπαίδευση έχω διδάξει τα εξής μαθήματα:

- *Γυμνάσιο:* Πληροφορική Α', Β' και Γ' Γυμνασίου.
- *Ενιαίο Λύκειο:* Εφαρμογές Πληροφορικής, Εφαρμογές Υπολογιστών, Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον, Τεχνολογία Επικοινωνιών.
- *ΤΕΕ:* Αυτοματισμός Γραφείου, Υλικό Υπολογιστών, Λειτουργικά Συστήματα, και Μετάδοση Δεδομένων & Δίκτυα Υπολογιστών στον Τομέα της Πληροφορικής-Δικτύων Η/Υ. Εφαρμογές Η/Υ, Χρήση Η/Υ στους τομείς Ηλεκτρολόγων - Μηχανολόγων - Οικονομίας & Διοίκησης – Υγείας & Πρόνοιας και Εφαρμοσμένων Τεχνών.

Διδασκαλία σε Επιμορφωτικά σεμινάρια/Έργα κατάρτισης:

- ΚΕΔΙΒΙΜ Πανεπιστημίου Μακεδονίας, Νοέμβριος 2020, Εκπαιδευτικό πρόγραμμα: «Ευέλικτες Μεθοδολογίες Ανάπτυξης Λογισμικού Υπολογιστικής Νέφους» στο πλαίσιο του πρωτοκόλλου συνεργασίας του Πανεπιστημίου Μακεδονίας με τη Deloitte. Εκπαιδευτής της ενότητας «Τεχνολογία Λογισμικού – Java» (24 ώρες).
- ΕΣΠΑ 2014-20, 2018-19, «Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' Επιπέδου ΤΠΕ» - ΠΑΚΕ, Πράξη: «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών

τεχνολογιών στη διδακτική πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου ΤΠΕ) του Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού – Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση. Επιμορφωτές στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα της συστάδας Πληροφορικής των ΠΑΚΕ του Πανεπιστημίου Μακεδονίας & Πελοποννήσου.

- ΕΣΠΑ 2007-2013, 1/1/2011 – 10/2/2012, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Εκπαίδευση & Δια Βίου Μάθηση», πράξη «Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη»: Διδασκαλία υποψήφιων επιμορφωτών Πληροφορικής στα ΠΑΚΕ Κεντρικής και Δυτικής Μακεδονίας, Αν. Μακεδονίας και Θράκης, και Κεντρικής Ελλάδας.
- ΕΠΕΑΕΚ ΙΙ, 2006 – 2007, έργο «Επιμόρφωση – Πιστοποίηση Γυναικών Αρχικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης & Κατάρτισης σε Δεξιότητες Πληροφορικής Επιχειρηματικού Συναρτίου», ΤΕΙ Καβάλας, Δια ζώσης Επιμορφωτής ΤΠΕ και Εξ αποστάσεως επιμορφωτής.
- ΕΠΕΑΕΚ Ι, 22/01/2001 – 19/03/2001 & 12/11/2001 – 21/12/2001, «Ε42: ΕΠ.Ε.Ν.Δ.Υ.ΣΗ - Επιμόρφωση Επιμορφωτών στα Νέα Δικτυακά και Υπολογιστικά Συστήματα», Διδασκαλία στη «Διδακτική χρήση Υπολογιστικών Συστημάτων για τον κλάδο της Πληροφορικής» με θέμα «Περιβάλλοντα προγραμματισμού για τη διδασκαλία των βασικών αρχών του προγραμματισμού».
- ΕΠΕΑΕΚ Ι, 01/04/2000 - 31/7/2000, έργο «ΤΗΛΕΜΑΘΟΣ – Προγράμματα Σπουδών από Απόσταση», Διδασκαλία στο μάθημα «Διδακτική της Πληροφορικής και Νέες Τεχνολογίες» με θέμα «Περιβάλλοντα και προσεγγίσεις διδασκαλίας του προγραμματισμού σε αρχάριους».

Επίβλεψη
πτυχιακών &
διπλωματικών
εργασιών,
διδακτορικών
διατριβών

Επιβλέποντας πτυχιακών εργασιών

1. Λαμπροπούλου, Κ. (2011). Σχεδίαση και Ανάπτυξη ενός Δικτυακού Τόπου για την Εκμάθηση του Διαδικαστικού Προγραμματισμού με τη Χρήση Πολλαπλών Αναπαραστάσεων. *Πτυχιακή εργασία*, Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας, Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της πτυχιακής πραγματοποιήθηκαν δύο δημοσιεύσεις σε Πανελλήνια συνέδρια.
2. Μπιλιμπίλης, Β. (2013). Ανάπτυξη Διαδικτυακής Εφαρμογής διαχείρισης πτυχιακών εργασιών με Java servlets και σελίδες JSP. *Πτυχιακή εργασία*, Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας, Παν. Μακεδονίας.
3. Θεοδωράκη, Α. (2013). Αξιοποίηση Απλών Παιχνιδιών στη Διδασκαλία και Εκμάθηση του Αντικειμενοστρεφούς Προγραμματισμού. *Πτυχιακή εργασία*, Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας, Παν. Μακεδονίας.
*Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Informatics in Education*.*
4. Δημογέροντα, Χ. (2014). Ανάπτυξη εφαρμογής Android για παροχή υπηρεσιών σε ξενοδοχειακές μονάδες. *Πτυχιακή εργασία*, Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Κατεύθυνση Διοίκησης Τεχνολογίας, Παν. Μακεδονίας.
5. Γκέσος, Α. (2014). Ανάπτυξη και ανάλυση εφαρμογής σε Java με στόχο την εκμάθηση εννοιών και τεχνικών αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού. *Πτυχιακή εργασία*, Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Κατεύθυνση Διοίκησης Τεχνολογίας, Παν. Μακεδονίας.
6. Γκιλιόπουλος, Ν. (2015). Ανάλυση των σταδίων ανάπτυξης ενός παιχνιδιού με τη C# και το XNA Game Studio 4.0. *Πτυχιακή εργασία*, Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Κατεύθυνση Διοίκησης Τεχνολογίας, Παν. Μακεδονίας.
7. Κουτρίδης, Μ. (2015). Σχεδίαση και υλοποίηση Διαδικτυακής Εφαρμογής για τον έλεγχο της κατανάλωσης νερού. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
8. Καραγιάννης, Κ. (2015). Ανάπτυξη εφαρμογής mHealth για αναζήτηση ιατρών, εφημερευόντων φαρμακείων και νοσοκομείων σε συσκευές Android. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
9. Κελεπούρη, Α. & Φουντάς, Σ. (2015). Ανάπτυξη τρισδιάστατου διαδικτυακού παιχνιδιού πολλών παικτών με τη μηχανή παιχνιδιών Unity σε C#. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
10. Τσατσαλίδου, Ε. (2016). Ανάπτυξη διαδικτυακής εφαρμογής για παρακολούθηση στόχων και αξιολόγηση υπαλλήλων με Java servlets και σελίδες JSP. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.

11. Δημητριάδης, Χ. (2017). Ανάπτυξη διαδικτυακής εφαρμογής για διαχείριση φοιτητών και βαθμών. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
12. Μιχαηλίδης, Γ. (2017). Ανάπτυξη τρισδιάστατου βιντεο-παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για τον αντικειμενοστρεφή προγραμματισμό με τη μηχανή παιχνιδιών Unreal Engine. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
13. Γκαλγκουράνας, Σ. (2018). jAVANT-GARDE: Ένα παιχνίδι σοβαρού σκοπού ανεξάρτητο πλατφόρμας για την εισαγωγή στον προγραμματισμό με την Java. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της πτυχιακής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Simulation and Gaming.
14. Γοράντης, Η. (2018). Ανάπτυξη εφαρμογής Android για την πληροφόρηση και την καθοδήγηση στα αξιοθέατα της Θεσσαλονίκης. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
15. Χαρατζίδης, Α. (2018). STUDY ORGANIZER - Ανάπτυξη εφαρμογής Android για την οργάνωση των σπουδών. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
16. Ζυγούλας, Ν. (2018). BrainSquezeer: ένα παραμετροποιήσιμο κουίζ γνώσεων γλωσσών προγραμματισμού για κινητές συσκευές Android. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
17. Γαβριλάκη, Κ. (2019). ChildGaming: ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για την ανάπτυξη της οπτικής αντίληψης παιδιών που ανήκουν στο φάσμα του αυτισμού. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
18. Τσιχουρίδης, Α. (2019). Ανάπτυξη διαδικτυακής πλατφόρμας διάθεσης εκπαιδευτικού υλικού για μαθήματα προγραμματιστικής φύσης βασισμένη σε τεχνολογίες Java EE. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
19. Μουντούρης, Θ. (2020). Παίζω με το Ρ: λογισμικό αντιμετώπισης φωνολογικών και αρθρωτικών διαταραχών του φωνήματος /P/. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
20. Βαράνος Γ. (2020). Ψηφιακή Αναστήλωση Αρχαιολογικών Μνημείων με τη χρήση Επαυξημένης Πραγματικότητας. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
21. Χατζηαυγέρη, Α. (2020). «Βρες το δρόμο»: παιχνίδι σοβαρού σκοπού με θέμα την κυκλοφοριακή αγωγή. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
22. Καραβασιλείου, Η. (2021). Εφαρμογή εντοπισμού δεμάτων για κινητές συσκευές: Βρες το Δέμα. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
23. Κουλαξίδης, Γ. (2021). Τεχνικές Βελτιστοποίησης και Ανάπτυξη Παιχνιδιού για Κινητές Συσκευές Android στη Unity. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της πτυχιακής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Modelling.
24. Μπαρμπάκας, Α. (2021). “SpAI War”: Παιχνίδι Σοβαρού Σκοπού με Θέμα την Εκμάθηση των Βασικών Αλγορίθμων της Τεχνητής Νοημοσύνης. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της πτυχιακής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Applied Informatics.
25. Δάιου Ε. & Κουκουβάτσιου, Δ. (2021). “Java Offsprings” - Ένα διαδικτυακό παιχνίδι διαφυγής για την εξάσκηση στη γλώσσα προγραμματισμού Java. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
26. Κλημαντάκης, Κ. (2021). Σχεδίαση και υλοποίηση παιχνιδιού σοβαρού σκοπού με μηχανισμό ελέγχου γνώσεων μέσω ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
27. Γούβης, Π. (2022). Ανάπτυξη εφαρμογής εξατομικευμένης και προσαρμοζόμενης προπόνησης για κινητές συσκευές ANDROID. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
28. Πάλλας, Ν. (2022). Ανάπτυξη τρισδιάστατου παιχνιδιού ενός παίκτη με την μηχανή παιχνιδιών Unity σε C#. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
29. Μπάης, Ε. (2022). Σύγκριση πλαισίων ανάπτυξης διαδικτυακών εφαρμογών σε Java. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
30. Γεωργιάδου, Αικ. (2023). «FOLLOW THE PAWS»: Παιχνίδι Σοβαρού Σκοπού για τη

Διερεύνηση Ψηφιακών Ικανοτήτων. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.

Στο πλαίσιο εκπόνησης της πτυχιακής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Computers.

31. Παΐλας, Κ. (2023). Ανάπτυξη Εφαρμογής Ιστού για δημιουργία Διδακτικών Σεναρίων (Didacticus). *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
32. Ραμανδάνης, Δ. (2023). The usage of chatbots in contemporary education. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της πτυχιακής πραγματοποιήθηκαν δημοσιεύσεις στα διεθνή περιοδικά Information και Multimodal technologies and Interaction.
33. Κωνσταντινίδης, Κ. & Κωστίδης, Ι. (2023). Creation of a 2D game engine – 2D Creator. *Πτυχιακή εργασία*, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.

Επιβλέποντας μεταπτυχιακών διπλωματικών εργασιών

1. Ξανθόπουλος, Σ. (2013). Επισκόπηση Προσεγγίσεων Ανάπτυξης Εφαρμογών για έξυπνες κινητές συσκευές και ανάπτυξη πρότυπης εφαρμογής. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκαν δύο δημοσιεύσεις σε διεθνή συνέδρια.
2. Ξυλογιάννης, Χ. (2014). Μελέτη Αξιοποίησης του Εκπαιδευτικού Λογισμικού Scratch για τη Διδασκαλία του Προγραμματισμού σε Μαθητές ΣΤ' Δημοτικού. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
3. Τσιλιγωνέας Β. (2015). Ανάπτυξη Παιχνιδιού Σοβαρού Σκοπού για την Εκμάθηση Εννοιών Αντικειμενοστρεφούς Προγραμματισμού σε Java. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
4. Ευαγγελοπούλου, Ο. (2016). Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Παιχνιδιού Ελληνικής Μυθολογίας για μαθητές Δημοτικού. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Simulation and Gaming.
5. Χριστοπούλου, Ε. (2016). Επισκόπηση και συγκριτική ανάλυση εργαλείων ανάπτυξης παιχνιδιών για κινητές συσκευές και ανάπτυξη ενός πρότυπου παιχνιδιού. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Serious Games.
6. Γιαννακούλας, Α. (2017). Διερεύνηση της επίδρασης των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στην εκμάθηση εννοιών προγραμματισμού από μαθητές. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Education and Information Technologies και διεθνές συνέδριο.
7. Θεοδωρίδης, Κ. (2017). Ανάπτυξη εκπαιδευτικού web-based παιχνιδιού: επισκόπηση διαθέσιμων εργαλείων και ανάπτυξη παιχνιδιού σε HTML5 και JavaScript. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Υπολογιστικές Μέθοδοι και Εφαρμογές», Παν. Μακεδονίας.
8. Πασχαλιώρη, Σ. (2017). Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στη διδασκαλία και εκμάθηση του προγραμματισμού. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ στις Επιστήμες της Εκπαίδευσης και της Δια Βίου Μάθησης, Παν. Μακεδονίας.
9. Κουζνός, Β. (2017). Συγκριτική μελέτη και αξιολόγηση της αρχιτεκτονικής των μικρο-υπηρεσιών και της SOA. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
10. Προδρόμου, Κ. (2018). Ανάπτυξη διαδικτυακής εφαρμογής εκμάθησης της γλώσσας PHP. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
11. Καρβουνίδης, Ε. (2018). Σχεδίαση και ανάπτυξη διαδικτυακής εφαρμογής εκμάθησης Java με χρήση PHP και MySQL. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά

- Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
12. Τσακιρίδου, Α. (2018). Εκμάθηση προγραμματιστικών εννοιών και δομών μέσω της ανάπτυξης παιχνιδιών με διάφορες τεχνολογίες. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Ηλεκτρονικό Επιχειρείν και Τεχνολογίες Καινοτομίας».
 13. Τρύφου, Μ. (2018). Ανάπτυξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού για την εκμάθηση του προγραμματισμού. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
 14. Κωνσταντάρα, Κ. (2018). Σχεδίαση και ανάπτυξη παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για τον τομέα της υγείας. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Simulation and Gaming.
 15. Τατόγλου, Χ. (2018). Επέκταση του περιβάλλοντος προγραμματισμού ανοικτού κώδικα Greenfoot. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
 16. Δελιγκάς, Κ. (2018). Σχεδίαση και Ανάπτυξη Λογισμικού Παρακολούθησης Αποθήκης, Πελατών και Προμηθευτών. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
 17. Ζτούπας, Δ. (2018). Ανάπτυξη παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για τις Τεχνολογίες Ιστού και την JavaScript. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
 18. Μαράκη, Μ. (2018). Επισκόπηση χωρο-ευαίσθητων παιχνιδιών σοβαρού σκοπού για την εκπαίδευση και την έρευνα και εργαλείων ανάπτυξής τους. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
 19. Σόφης, Χ. (2018). Σχεδίαση και ανάπτυξη εφαρμογής Android για την παρακολούθηση των προωθητικών ενεργειών φυλλαδίου. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
 20. Σιδέρης, Γ. (2019). Ανάπτυξη παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για την εκμάθηση εννοιών προγραμματισμού με τη γλώσσα Python. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Simulation and Gaming.
 21. Γιαγκούδης, Ι. (2019). Ανάπτυξη συστήματος εκμάθησης τεχνικών και εννοιών προγραμματισμού με την Python. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
 22. Καραγιάννης, Κ. (2019). Ανάπτυξη διαδικτυακής εφαρμογής σε Java με την πλατφόρμα Spring και ανάλυση της για εκπαιδευτικούς σκοπούς. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
 23. Κρουστάλη, Χ. (2019). Διερεύνηση της επίδρασης των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού στη διδασκαλία του προγραμματισμού: μελέτη περίπτωσης σε μαθητές Γυμνασίου με την Python και το CodeCombat. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ στις Επιστήμες της Εκπαίδευσης και της Δια Βίου Μάθησης, Παν. Μακεδονίας.
 24. Κουπριτζιώτη, Δ. (2019). Ανάπτυξη παιχνιδιών στη γλώσσα προγραμματισμού Python: επισκόπηση και ανάπτυξη πρότυπου παιχνιδιού. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό Education and Information Technologies.
 25. Τακουρίδου, Δ. (2019). Ανάπτυξη εφαρμογής για τη στήριξη της διδασκαλίας των Μαθηματικών με χρήση ΤΠΕ και παιχνιδιοποίησης. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας.
 26. Τσιότρας, Δ. (2020). Ανάπτυξη Παιχνιδιού Σοβαρού Σκοπού για την Εκμάθηση της Γλώσσας Προγραμματισμού Java. ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές

- περιοδικό Informatics in Education.*
27. Μετικαρίδης, Δ. (2020). Επισκόπηση και Συγκριτική Ανάλυση Εργαλείων Ανάπτυξης Χωροευαίσθητων Παιχνιδιών. ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Entertainment Computing*.
 28. Καρακάσης, Χ. (2020). Ανάπτυξη On-line Παιχνιδιού με τη Blockly για την Καλλιέργεια της Υπολογιστικής Σκέψης σε Μικρούς Μαθητές. ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Τεχνολογίες Συστημάτων Υπολογιστών και Δικτύων», Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Informatics in Education*.
 29. Λιάκου, Β. (2020). Εισαγωγή στον προγραμματισμό με την Python: περιβάλλοντα και εργαλεία προγραμματισμού, διδακτικές προσεγγίσεις και μελέτες. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, κατεύθυνση «Υπολογιστικές Μέθοδοι και Εφαρμογές», Παν. Μακεδονίας.
 30. Γκατιδής, Κ. (2020). Σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση προσομοιωτή αντιαεροπορικού συστήματος patriot. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
 31. Παπαδοπούλου, Α. (2020). A systematic literature review on learning analytics for serious games. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
 32. Ελευθεριάδης, Σ. (2020). Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Παιχνιδιού Σοβαρού Σκοπού με C++ και OpenGl για Εκμάθηση της Γλώσσας Προγραμματισμού C++. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Lecture Notes in Computer Science*.
 33. Μαρκοπούλου, Φ. (2020). Σχεδίαση και ανάπτυξη ενός διαθεματικού παιχνιδιού για μαθητές Δημοτικού. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
 34. Τσουντας, Γ. (2021). Σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για την εκμάθηση της γλώσσας προγραμματισμού Python. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
 35. Τσιχουρίδης, Α. (2021). Evaluation of Static Code Analysis Methods and Application in Teaching Programming. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας. (συνεπίβλεψη με Αμπατζόγλου Α.)
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Educational Computing Research*.
 36. Φρύδας, Μ. (2022). Συγκριτική ανάλυση και ανάπτυξη εκπαιδευτικών παιχνιδιών για τα μαθηματικά. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Technology Enhanced Learning*.
 37. Βεντούλης, Ε. (2022). Ανάπτυξη παιχνιδιού σοβαρού σκοπού με στοιχεία επαυξημένης πραγματικότητας για την εκμάθηση ιστορίας. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Multimodal Technologies and Interaction*.
 38. Πλάτσικα, Ε. (2022). Σχεδίαση και ανάπτυξη παιχνιδιού σοβαρού σκοπού με στόχο την εκμάθηση Html, CSS και JavaScript. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
 39. Φίλιππας, Α. (2022). Ανάπτυξη και Αξιολόγηση Παιχνιδιού Σοβαρού Σκοπού με θέμα την Χημεία. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Information and Communication Technologies*.
 40. Αυγέρη, Κ. (2023). Σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για

- την εκμάθηση της ιαπωνικής γλώσσας. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
41. Μητσόπουλος, Β. (2023). Σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για την ενίσχυση της φορολογικής συνείδησης. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο Πανελλήνιο/Διεθνές συνέδριο οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση.
 42. Μπατσαράς, Χ. (2023). Πλατφόρμες ανάπτυξης χωροευσίθητων παιχνιδιών: Συγκριτική Ανάλυση. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
*Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Multimodal Technologies and Interaction*.*
 43. Κοτσικόρης, Γ. (2023). Ο ρόλος των Παιχνιδιών Σοβαρού Σκοπού στο εταιρικό περιβάλλον: Μια βιβλιογραφική επισκόπηση. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
 44. Πουλιανίδης, Κ. (2023). Η χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών και εργαλείων για την υποστήριξη της διδασκαλίας μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
 45. Λαλιώτης, Α. (2023). Η συμβολή της Υπολογιστικής Σκέψης στις Ανθρωπιστικές Επιστήμες: βιβλιογραφική και εμπειρική προσέγγιση. *Διπλωματική εργασία*. ΔΠΜΣ Δίκαιο και Πληροφορική, Παν. Μακεδονίας.
 46. Ζεμπίλα, Γ. (2023). Παιχνίδια σοβαρού σκοπού για την ευαισθητοποίηση των μαθητών σε θέματα ασφάλειας και προσωπικών δεδομένων: βιβλιογραφική επισκόπηση και εμπειρική μελέτη. *Διπλωματική εργασία*. ΔΠΜΣ Δίκαιο και Πληροφορική, Παν. Μακεδονίας.
 47. Τατάρης, Θ. (2024). Σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για το πεδίο των επιστημών Οικονομίας και Πληροφορικής του γενικού λυκείου. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
*Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές συνέδριο *Games and Learning Alliance (GALA)*.*
 48. Μπέκας, Α. (2024). Σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση 3D παιχνιδιού για την Ιστορία της Αρχαίας Ελλάδας με χρήση επαυξημένης πραγματικότητας. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
*Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής πραγματοποιήθηκε δημοσίευση στο διεθνές περιοδικό *Applied Sciences*.*
 49. Δημητριάδης, Ν. (2024). Σχεδίαση και ανάπτυξη παιχνιδιού σοβαρού σκοπού με στόχο την εκμάθηση εννοιών Πληροφορικής. *Διπλωματική εργασία*, ΠΜΣ του τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
 50. Τσούτση, Β. (2024). Σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για την εκμάθηση εννοιών προγραμματισμού στην Python. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα Πληροφοριακά Συστήματα, Παν. Μακεδονίας.
 51. Ρούβας, Γ. (2024). Η Χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας στα Παιχνίδια Σοβαρού Σκοπού: Βιβλιογραφική Επισκόπηση. *Διπλωματική εργασία*, ΔΠΜΣ στα Πληροφοριακά Συστήματα, Παν. Μακεδονίας.

Επιβλέποντας διδακτορικών διατριβών υπό εκπόνηση

1. Γιαννακούλας, Α. (2018 -). Περιβάλλοντα και παιχνίδια προγραμματισμού για μικρές ηλικίες. *Διδακτορική Διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
2. Τουκίλογλου, Π. (2020 -). Ανάπτυξη μεθοδολογίας σχεδίασης παιχνιδιών σοβαρού σκοπού για τον προγραμματισμό υπολογιστών. *Διδακτορική Διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.
3. Σικλαφίδου, Ε. (2022 -). Χρήση σοβαρών παιχνιδιών για την αύξηση των κινήτρων και της δέσμευσης στην εκπαίδευση βιολιού. *Διδακτορική Διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας.

Μέλος τριμελούς συμβουλευτικής επιτροπής διδακτορικών διατριβών

1. Τσομπανούδη, Δ. (2015). Εκπαιδευτικό Περιβάλλον Απομακρυσμένου Συνεργατικού Προγραμματισμού Υποστηριζόμενου από Σενάρια και Προσαρμοστικές Μεθόδους Συναργασίας. *Διδακτορική Διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπουσα Σατρατζέμη Μ.).
2. Μαλλιαράκης, Χ. (2015). Serious games for teaching and learning computer programming: design, development and evaluation of a customizable educational Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) (Παιχνίδια σοβαρού σκοπού για την εκμάθηση και τη διδασκαλία του προγραμματισμού Η/Υ: Σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση ενός προσαρμόσιμου, εκπαιδευτικού Μαζικά Πολυχρηστικού Διαδικτυακού Παιχνιδιού Ρόλων). *Διδακτορική*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπουσα Σατρατζέμη Μ.).
3. Κοκκώνης, Γ. (2016). Haptic data transferring through converged networks (Μετάδοση της αίσθησης της αφής μέσω συγκλινόντων δικτύων). *Διδακτορική Διατριβή*, Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Ρουμελιώτης Ε.).
4. Σταύρου, Ν. (2017). Motivational and acceptance aspects of Mobile Assessment, *Διδακτορική Διατριβή*, ΔΠΜΣ στα «Πληροφοριακά Συστήματα», Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Οικονομίδης Α.).
5. Ζώτου, Μ. (2018). Ολοκληρωμένα πληροφοριακά περιβάλλοντα σχεδίασης, εκτέλεσης και παρακολούθησης της μάθησης. *Διδακτορική Διατριβή*, Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Ταμπούρης Ε.).
6. Κατσαντώνης, Μ. (2021). Εκπαίδευση στην Κυβερνοασφάλεια βασισμένη σε ψηφιακά παιχνίδια. *Διδακτορική Διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Μαυρίδης Ι.).

... υπό εκπόνηση

7. Κριτοπούλου, Π. (2016-). Σχεδίαση και Ανάπτυξη Συστήματος Επαυξημένης Πραγματικότητας με τη χρήση Τεχνολογιών Αναγνώρισης Κινήσεων – Χειρονομιών, με σκοπό τη βελτίωση Κινητικών Δεξιοτήτων. *Διδακτορική Διατριβή* υπό εκπόνηση, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Μανιτσάρης Α.).
8. Τσίτα, Χ. (2017-). Παιχνίδια Σοβαρού σκοπού στην Πολιτιστική Κληρονομιά. *Διδακτορική Διατριβή* υπό εκπόνηση, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπουσα Σατρατζέμη Μ.).
9. Στολάκη, Α. (2019 -). Learning Analytics στην ενίσχυση των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα/soft skills. *Διατριβή* υπό εκπόνηση, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Σατρατζέμη Μ.).

Μέλος επταμελούς επιτροπής διδακτορικών διατριβών

1. Γκλουσκόβα, Α. (2016). Αξιοποίηση τεχνολογιών αναγνώρισης χειρονομιών στη διαχείριση κινητικών δεξιοτήτων: αισθητηριοκινητική ανάδραση ως μηχανισμός παιχνιδιοποίησης. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Μανιτσάρης Α.).
2. Χαϊκάλης, Θ. (2016). Graph-based software evolution analysis of object-oriented systems. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Χατζηγεωργίου Α.).
3. Κλεφτοδήμος, Α. (2016). Video Based Learning Analytics - Using open source tools and open Internet resources for building interactive video based learning environments that support learning. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Ευαγγελίδης Γ.).
4. Καραγιάννης, Ι. (2017). Μηχανισμός Προσαρμογής της Μαθησιακής Διαδικασίας στο Moodle με Βάση το Μαθήτυπο Υποστηριζόμενος από Αλγόριθμο Εξόρυξης Δεδομένων: Εφαρμογή στη Διδασκαλία του Διαδικαστικού Προγραμματισμού. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπουσα Σατρατζέμη Μ.).
5. Paramitsiou, Z. (2018). Supporting learners' Capacity for Autonomous Decisions using Learning Analytics. *PhD Thesis*, Interdepartmental Programme of Postgraduate Studies

- in Information Systems, University of Macedonia (επιβλέπων Οικονομίδης Α.).
6. Terzidou, T. (2019). Intelligent pedagogical agents for virtual learning environments. *PhD Thesis*, Faculty of Sciences, School of Informatics, Aristotle University of Thessaloniki (επιβλέπων Τσιάτσος Θ.).
 7. Κάργα, Σ. (2020). Συστήματα Συστάσεων στην Εξ' Αποστάσεως Εκπαίδευση: Σχεδίαση, Ανάπτυξη και Αξιολόγηση Συστήματος Συστάσεων, Ενσωματωμένο σε Σύστημα Διαχείρισης Μαθησιακών Δραστηριοτήτων με Σκοπό την Υποστήριξη του Μαθησιακού Σχεδιασμού στην Ηλεκτρονική Μάθηση. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπουσα Σατρατζέμη Μ.).
 8. Αμανατίδης, Θ. (2020). Μελέτη της εξέλιξης ποιότητας και τεχνικού χρέους λογισμικού σε εφαρμογές ανοιχτού κώδικα. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Χατζηγεωργίου Α.).
 9. Αποστολίδης, Ι. (2022). Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή και Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Πληροφορικής, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης (επιβλέπων Τσιάτσος Θ.).
 10. Τίκβα, Χ. (2023). Υπολογιστική Σκέψη μέσω Προγραμματισμού: Εννοιολογικό μοντέλο για την διδασκαλία και την ανάπτυξη της Υπολογιστικής Σκέψης. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Ταμπούρης Ε.).
 11. Ματσούκα, Μ. (2023). Διερεύνηση της χρήσης της εκπαιδευτικής μεθόδου «problem based learning» σε εργαστήρια μηχανικών. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Δαγδύλης Ν.).
 10. Βελέντζα, Α.Μ. (2024). Αλληλεπίδραση ανθρώπου-ρομπότ: αξιολόγηση των χαρακτηριστικών των ανθρωποειδών ρομπότ και της συμβολής τους σε πλαίσιο διαδικασιών μάθησης. *Διδακτορική διατριβή*, Τμ. Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Φαχαντίδης Ν.).
 11. Νικολαΐδης, Ν. (2024). Managing Technical Debt in Modern Software Applications. *Διδακτορική Διατριβή*, Τμ. Εφαρμ. Πληροφορικής, Παν. Μακεδονίας (επιβλέπων Αμπατζόγλου Α.).

Διοικητικό έργο –
Συνεισφορά στο Τμ.
Εφ. Πληροφορικής
& το Πανεπιστήμιο
Μακεδονίας

Τρέχουσες θέσεις:

- Μέλος της Επιτροπής Διασφάλισης Ποιότητας του Πανεπιστημίου Μακεδονίας (26-7-2023 έως 23-11-2027)
- Μέλος της πενταμελούς συντονιστικής επιτροπής και Αναπληρωτής Διευθυντής του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στην Εφαρμοσμένη Πληροφορική για τα ακ. έτη 2020-21 και 2021-22 (αρ. 16/18-06-2020 απόφαση της συνέλευσης του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής).
- Μέλος της Επιτροπής ΟΜ.Ε.Α. (Ομάδα Εσωτερικής Αξιολόγησης) για το Π.Μ.Σ. στην Εφαρμοσμένη Πληροφορική.
- Μέλος της επιτροπής Εξωστρέφειας και Διεθνών Συνεργασιών του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής (από 23-11-2017).
- Επιβλέπωντας για την πρακτική άσκηση φοιτητών του Τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής (από το 2016 έως σήμερα).

Διοικητικό έργο στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας

- Μέλος της Κοσμητείας της Σχολής Επιστημών Πληροφορίας (2022-2023).
- Μέλος της Επιτροπής Αξιολόγησης Υποψηφίων (Απόφαση Ε.Ε. αριθ. 127/15-09-2011) στο πλαίσιο υλοποίησης του Υποέργου 5 με επιστημονικό υπεύθυνο τον Αναπλ. Καθ. Ι. Μαυρίδη και κωδικό MIS: 304143, στα πλαίσια των κάτωθι θεματικών ενοτήτων:
 - (Β2): «Ακαδημαϊκό περιεχόμενο ανοιχτής πρόσβασης στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας: Υπηρεσίες οργάνωσης, προβολής, έκδοσης και διασύνδεσής του».
 - (Γ): «Υπηρεσίες Υποδομής, Διαχείρισης, Ενημέρωσης και Πιλοτικής Λειτουργίας της Πανεπιστημιακής Ηλεκτρονικής Ταυτότητας του Πανεπιστημίου Μακεδονίας».
- Βαθμολογητής του μαθήματος «Εισαγωγή στην Πληροφορική», κατατακτήριες εξετάσεις Τμ. Εφ. Πληροφορικής ακ. έτους 2014-15 (απόφαση της αρ.25/26-6-14

Συνέλευσης του Τμήματος).

- Μέλος 7μελούς επιτροπής κατατακτήριων εξετάσεων του Τμ. Εφ. Πληροφορικής ακ. έτους 2015-16, 2016-17, 2017-18. Εισηγητής στο μάθημα «Εισαγωγή στην Πληροφορική» (απόφαση της αρ.18/26-3-15, 17/23-3-2016 & 18/16-32017 Γενικής Συνέλευσης Σχολής).
- Μέλος της επιτροπής κατατακτηρίων εξετάσεων ακ. έτους 2020-21, 2021-22, 2022-23, Εισηγητής στο μάθημα «Συστήματα Υπολογιστών» (αρ. 16/18-06-2020 απόφαση της συνέλευσης του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής).
- Μέλος τριμελούς επιτροπής καθορισμού ακαδημαϊκών κριτηρίων επιμερισμού του ποσού συμμετοχής των Υποψήφιων Διδασκόντων σε επιστημονικά συνέδρια (απόφαση της αρ. 22/26-5-2016 Γενικής Συνέλευσης Σχολής).
- Μέλος της τριμελούς επιτροπής μετάταξης εκπαιδευτικών σε θέσεις Ε.ΔΙ.Π. των ΑΕΙ (αριθμ. πρωτ. 188/12-07-2016 έγγραφο της κ. Κοσμήτορα).
- Μέλος της τριμελούς επιτροπής μετάταξης εκπαιδευτικών σε θέσεις Ε.ΔΙ.Π. των ΑΕΙ (αριθμ. πρωτ. 18/16-03-2013 απόφαση της Γενικής Συνέλευσης Σχολής).
- Μέλος της επιτροπής Εξωστρέφειας και Διεθνών Συνεργασιών του Τμ. Εφαρμοσμένης Πληροφορικής (αρ. πρωτ. 10/23-11-2017 απόφαση της Γενικής Συνέλευσης Σχολής & υπ.αρ.2/10-9-2020 απόφαση συνέλευσης Τμ. Εφ. Πληροφορικής).
- Επιβλέπων της πρακτικής άσκησης φοιτητών του Τμ. Εφ. Πληροφορικής (από το 2016 έως σήμερα).
- Μέλος τριμελούς επιτροπής για τη διερεύνηση της δυνατότητας χορήγησης βεβαιώσεων πιστοποίησης παιδαγωγικής και διδακτικής επάρκειας στους αποφοίτους του Τμήματος Εφ. Πληροφορικής (αρ. 7/16-2-2020 απόφαση της συνέλευσης του τμήματος).
- Μέλος 7μελούς επιτροπής κατατακτήριων εξετάσεων του Τμ. Εφ. Πληροφορικής ακ. έτους 2019-2020, 2020-21. Εισηγητής στο μάθημα «Συστήματα Υπολογιστών» (απόφαση της υπ.αρ.14/11-4-2019 Συνέλευσης Τμήματος).

Διοικητικό έργο στο Τμήμα Διοίκησης Τεχνολογίας, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας

- Μέλος 5μελούς επιτροπής Προγράμματος Σπουδών, έκδοσης Οδηγού Σπουδών Τμήματος Διοίκησης Τεχνολογίας (απόφαση Προσωρινής Γ.Σ.Τ. αριθμ. 1/20-9-2010).
- Μέλος 5μελούς επιτροπής ενημέρωσης Ιστοσελίδας Τμήματος Διοίκησης Τεχνολογίας (απόφαση Προσωρινής Γ.Σ.Τ. αριθμ. 1/20-9-2010).
- Μέλος της επταμελούς επιτροπής για τη διεξαγωγή κατατακτηρίων εξετάσεων πτυχιούχων στο Τμήμα Διοίκησης Τεχνολογίας για τα ακαδημαϊκά έτη:
 - Ακαδ. έτος: 2012-2013, απόφαση Προσωρινής Γ.Σ.Τ. αριθ. 16/28-5-2012.
 - Ακαδ. έτος: 2011-2012, απόφαση Προσωρινής Γ.Σ.Τ. αριθ. 18/30-5-2011.
 - Ακαδ. έτος: 2010-2011, με απόφαση Προσωρινής Γ.Σ.Τ. αριθ. 3/11-11-2010.
- Υπεύθυνος (με συνάδελφο) του μαθήματος «Προγραμματισμός Υπολογιστών» για κατάταξη πτυχιούχων στο Τμήμα Διοίκησης Τεχνολογίας:
 - Ακαδ. έτος: 2012-2013, με απόφαση Προσωρινής Γ.Σ.Τ. αριθ. 16/28-5-2012.
 - Ακαδ. έτος: 2011-2012, με απόφαση Προσωρινής Γ.Σ.Τ. αριθ. 18/30-5-2011.
 - Ακαδ. έτος: 2010-2011, με απόφαση Προσωρινής Γ.Σ.Τ. αριθ. 2/19-10-2010.
- Μέλος της τριμελούς επιτροπής αξιολόγησης υποψηφίων διδασκόντων του Π.Δ. 407/80 για μαθήματα του Τμήματος Διοίκησης Τεχνολογίας (2010-2013).
- Τακτικό μέλος εκλεκτορικών σωμάτων θέσεων ΔΕΠ στη βαθμίδα του Λέκτορα στο Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας.
- Τμηματικός εκπρόσωπος του Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας για το έργο “Ανοικτά Ψηφιακά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας” (Προσωρινή Γ.Σ.Τ. 24-11-2011).
- Επιβλέπων της πρακτικής άσκησης φοιτητών του Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας.
- Μέντορας τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (ακ. έτος 2012-13: Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας, ακ. έτος 2013-14: Τμ. Εφ. Πληροφορικής)
- Μέλος της Επιτροπής Αξιολόγησης (Απόφαση Ε.Ε. αριθ. 127/15.09.2011) της Θεματικής Ενότητας Α2 με τίτλο: «Ψηφιακές Υπηρεσίες Υποστήριξης και Εξυπηρέτησης της Ακαδημαϊκής Κοινότητας στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας», η οποία πραγματοποιείται στο πλαίσιο των ενταγμένων πράξεων, του Άξονα Προτεραιότητας «Ο4 - Ψηφιακή Σύγκλιση και Επιχειρηματικότητα στην Π.Κ.Μ.», του Ε.Π. «Μακεδονία – Θράκη», οι

οποίες συγχρηματοδοτούνται από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης, (Επιστημονικός υπεύθυνος: Ε. Ρουμελιώτης).

Διοικητικό έργο στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας

- Πρόεδρος τριμελούς επιτροπής αξιολόγησης των αποτελεσμάτων διαγωνισμών, ανάθεσης με διαπραγματεύσεις και γνωμοδότησης για κάθε θέμα που ανακύπτει κατά τη διενέργεια των διαγωνισμών και των διαπραγματεύσεων αυτών κατά το έτος 2018 (απόφαση έκτακτης συνεδρίασης αριθμ. 202/18-12-2017 της Επιτροπής Διαχείρισης του Ε.Λ.Κ.Ε του Παν. Μακεδονίας).
- Πρόεδρος 5μελούς επιτροπής αξιολόγησης των αποτελεσμάτων συνοπτικών διαγωνισμών του Τμήματος Προμηθειών και γνωμοδότησης για κάθε θέμα που ανακύπτει κατά την εκτέλεση των διαγωνισμών κατά το έτος 2018 (απόφαση έκτακτης συνεδρίασης αριθμ. 1/21-12-2017 της Συγκλήτου του Παν. Μακεδονίας).
- Μέλος της επιτροπής Πολιτικής Προστασίας του Πανεπιστημίου Μακεδονίας 11/2020-11/2022 (υπ' αριθμ. 6/13.11.2020 απόφαση της Συγκλήτου).
- 10/2023-9/2024, Ειδικός Λογαριασμός Κονδυλίων Έρευνας Πανεπιστημίου Μακεδονίας, Πρόγραμμα Ερευνητικών Επιχορηγήσεων στο πλαίσιο ενίσχυσης της Βασικής Έρευνας.
Επιστημονικός υπεύθυνος του έργου «Συνεργατική υποβοήθηση σε παιχνίδια σοβαρού σκοπού για τον προγραμματισμό».
- 25/5/2022-30/6/2023, Γραφείο Υποστήριξης της Διδασκαλίας και Μάθησης Πανεπιστημίου Μακεδονίας, κωδικός ΟΠΣ5162366, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα "Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση 2014-2020". Συμμετοχή στα «ΠΕ1 - Ανάπτυξη κοινότητας μάθησης, οργάνωση και συνεχής αξιολόγηση των δράσεων/παρεμβάσεων του ΓραΔιΜ» και «ΠΕ2 - Δραστηριότητες διάχυσης και προβολής των δράσεων/παρεμβάσεων του ΓραΔιΜ».
- 13/5/2022-31/12/2022, ΕΣΠΑ 2014-2020, 2022, ΙΤΥΕ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ» - «Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στη διδακτική Πράξη (Επιμόρφωση Β' Επιπέδου ΤΠΕ/Β' κύκλος)». Συνεργάτης εκπόνησης επιμορφωτικού υλικού για τη Συστάδα «Πληροφορική». Συμμετοχή στα πακέτα εργασίας: «ΠΕ 11.4: Επικαιροποίηση, Προσαρμογή, Εμπλουτισμός μεθοδολογιών και υλικού πιστοποίησης» και «ΠΕ 11.3: Αναμόρφωση – Επικαιροποίηση – Εμπλουτισμός περιεχομένου και υλικού επιμόρφωσης».
- 13/5/2022-10/7/2022, ΚΕΔΙΒΙΜ Πανεπιστημίου Μακεδονίας, Εκπαιδευτικό πρόγραμμα: «Σύγχρονες Τεχνολογίες Προγραμματισμού: Java & Spring Academy» στο πλαίσιο του πρωτοκόλλου συνεργασίας του Πανεπιστημίου Μακεδονίας με την Accenture. Εισηγήσεις στις ενότητες A1-A8 (Η γλώσσα προγραμματισμού Java: 1. Datatypes, variables, 2. Classes, methods, 3. Constructors, 4. Objects, 5. Associations, 6. Collections, 7. Abstraction, Inheritance, Polymorphism, 8. Exceptions, Exception Handling), 18 ώρες.
- 6/2021-6/2022, Ειδικός Λογαριασμός Κονδυλίων Έρευνας Πανεπιστημίου Μακεδονίας, Πρόγραμμα Ερευνητικών Επιχορηγήσεων στο πλαίσιο ενίσχυσης της Βασικής Έρευνας. Επιστημονικός υπεύθυνος του έργου «Προσαρμοστική υποβοήθηση μέσω χαρακτήρα ελεγχόμενου από τον υπολογιστή σε παιχνίδια σοβαρού σκοπού για τον προγραμματισμό».
- 4/12/2020-31/1/2021, "ENHANCING DIGITAL SKILLS OF HARD-TO-REACH ADULTS FOR BETTER LIFE CHANCES. Acronym: UPDIGI", Agreement Number: 2018-1-TR01-KA204-058750, Erasmus+ KA2 - STRATEGIC PARTNERSHIPS. Συμμετοχή στο ακόλουθο Πακέτο Εργασίας: "Open Interactive e-learning Platform - "My Digi Space"".

Συμμετοχή σε
Ερευνητικά/
Επιχειρησιακά
προγράμματα

- 1/4/2020-30/6/2020, "Software Development toolKit for Energy optimization and technical Debt elimination (Εργαλειοθήκη ανάπτυξης λογισμικού για τη βελτιστοποίηση ενέργειας και την εξάλειψη του τεχνικού χρέους) –ακρωνύμιο SDK4ED”, Grand Agreement No: 780572 - SDK4ED – Horizon 2020, H2020-ICT-2016-2017/H2020-ICT-2017-1. Συμμετοχή στο ακόλουθο Πακέτο Εργασίας: “WP6: Platform Integration & Testing, D6.2 Decision-Support Tools”.
- 1/2019-12/2019, Ειδικός Λογαριασμός Κονδυλίων Έρευνας Πανεπιστημίου Μακεδονίας, Πρόγραμμα Ερευνητικών Επιχορηγήσεων στο πλαίσιο ενίσχυσης της Βασικής Έρευνας.
Επιστημονικός υπεύθυνος του έργου «Ανάπτυξη και αξιολόγηση ενός πλαισίου σχεδίασης ψηφιακών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού για άτομα με νοητική αναπηρία ή αυτισμό».
- ΕΣΠΑ 2014-20, 2018-19, «Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' Επιπέδου ΤΠΕ» - ΠΑΚΕ, Πράξη: «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου ΤΠΕ) του Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού – Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» (Αρ. Διακήρυξης: Π325/27.03.2018) - (ΕΡΓΟ 1- ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ). Ερευνητικό Πρόγραμμα - Φορέας Χρηματοδότησης ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ .
Επιστημονικός συντονιστής εκπαιδευτικού προγράμματος της συστάδας Πληροφορικής του ΠΑΚΕ του Πανεπιστημίου Μακεδονίας.
- ΕΣΠΑ 2014-20, 1/7/2018- 30/8/2018, ΙΤΥΕ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ» - «Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στη διδακτική Πράξη (Επιμόρφωση Β' Επιπέδου ΤΠΕ)». Συνεργάτης εκπόνησης επιμορφωτικού υλικού και υλικού πιστοποίησης για την ειδικότητα της Πληροφορικής (εξειδικευμένο μέλος ομάδας έργου) με έμφαση στην αξιοποίηση των ΤΠΕ για τη διδασκαλία του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού.
- 2015, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Ψηφιακή Σύγκλιση», έργο «Μονάδες Αριστείας - Ηλεκτρονικές Υπηρεσίες για την Ανάπτυξη και Διάδοση του Ανοιχτού Λογισμικού». Εθελοντική συμμετοχή ως:
 - Αξιολογητής για την Ενίσχυση Έργων Ανοιχτών Τεχνολογιών στο πλαίσιο των Μονάδων Αριστείας.
 - Αξιολογητής των Βραβείων Ανοιχτού Λογισμικού των Μονάδων Αριστείας
- 2015, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Ψηφιακή Σύγκλιση», έργο «Μονάδες Αριστείας Ηλεκτρονικές Υπηρεσίες για την Ανάπτυξη και Διάδοση του Ανοιχτού Λογισμικού», «Τμήμα Ε' - Επιχειρηματικές Εφαρμογές/Υπηρεσίες για μικρομεσαίες επιχειρήσεις – Μονάδες Αριστείας ΕΛ/ΛΑΚ». Συμμετοχή στις δράσεις:
 - Εισηγητής στο 2ο εκπαιδευτικό σεμινάριο της 2ης σειράς εκπαίδευσης με θέμα «Εκπαιδευτικά παιχνίδια, Greenfoot, e-class, Moodle.», Εισήγηση με θέμα: «Μαθαίνοντας έννοιες προγραμματισμού χρησιμοποιώντας και τροποποιώντας παιχνίδια από online κοινότητες».
 - Εισηγητής στο θερινό σχολείο ανάπτυξης κώδικα της 2ης σειράς εκπαίδευσης με θέμα «Επιχειρηματικές Εφαρμογές/Υπηρεσίες για Μικρομεσαίες Επιχειρήσεις», Εισήγηση με θέμα: «Ανάπτυξη Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών με το Greenfoot».
 - Καθοδήγηση (mentoring) και παροχή τεχνικών συμβουλών κατά την εκτέλεση έργων συνεισφοράς σε ανάπτυξη ή/και εξελληνισμό εφαρμογής ΕΛ/ΛΑΚ -Συμμετοχή στα παραδοτέα ΠΑ2.6-ΠΒ2.6 (2ης εκπαιδευτικής σειράς) , Mentoring για την υλοποίηση του project με τίτλο «Ανάπτυξη εκπαιδευτικών παιχνιδιών με το Greenfoot». *Δύο από τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που αναπτύχθηκαν στα πλαίσια του project βραβεύτηκαν.*

- ΕΣΠΑ 2007-2013, 1/4/2013-31/12/2013, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Εκπαίδευση & Δια Βίου Μάθηση», πράξη/έργο «Α2 Β Επίπεδο 2», πακέτο Εργασίας Ε2.7: Εκπόνηση και επιλογή επιμορφωτικού Υλικού. Συγγραφή επιμορφωτικού υλικού για τις ειδικότητες ΠΕ19/20 και ειδικότερα:
 - Εκπόνηση τεσσάρων εκπαιδευτικών σεναρίων για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα ΠΑΚΕ.
 - Εκπόνηση πέντε εκπαιδευτικών σεναρίων για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα ΚΣΕ.
 - Συνεισφορά στη διαμόρφωση του επιμορφωτικού προγράμματος για το Ειδικό Μέρος της επιμόρφωσης στα ΚΣΕ.
 - Παραδοτέα: περιοδικές τεχνικές αναφορές εκτέλεσης εργασιών, το συνολικό παραδοτέο των τευχών του επιμορφωτικού υλικού.
- ΕΣΠΑ 2007-2013, 1/1/2011 – 10/2/2012, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Εκπαίδευση & Δια Βίου Μάθηση», πράξη «Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη»:
 - 9/5/2011-10/2/2012, Διδασκαλία υποψήφιων επιμορφωτών στο Πανεπιστημιακό Κέντρο Επιμόρφωσης Κεντρικής και Δυτικής Μακεδονίας (45 ώρες).
 - 8/2011-12/2011, Διδασκαλία υποψήφιων επιμορφωτών στο Πανεπιστημιακό Κέντρο Επιμόρφωσης Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης (12 ώρες).
 - 1/2011-12/2011, Διδασκαλία υποψήφιων επιμορφωτών στο Πανεπιστημιακό Κέντρο Επιμόρφωσης Κεντρικής Ελλάδας (12 ώρες).
- ΕΠΕΑΕΚ II, 8/02/2007 – 7/02/2008, έργο «Ενίσχυση Σπουδών Πληροφορικής στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής», κατηγορία πράξεων 2.2.2.γ «Ενίσχυση των ΤΠΕ στην Τριτοβάθμια Εκπ/ση». Παραδοτέο έργο: Ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού για το μάθημα Δομές Δεδομένων:
 - Παρουσιάσεις
 - Φυλλάδια ασκήσεων
 - Λύσεις ασκήσεων
- ΕΠΕΑΕΚ II, 2006-2007, έργο «Επιμόρφωση – Πιστοποίηση Γυναικών Αρχικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης & Κατάρτισης σε Δεξιότητες Πληροφορικής Επιχειρηματικού Σεναρίου», ΤΕΙ Καβάλας, Εξ αποστάσεως και Δια ζώσης Επιμορφωτής ΤΠΕ.
- ΕΠΕΑΕΚ II, 1/06/2005 – 31/12/2006, έργο «ΠΥΘΑΓΟΡΑΣ II: Ενίσχυση Ερευνητικών Ομάδων στα Πανεπιστήμια». Συμμετοχή ως **μεταδιδακτορικός ερευνητής** στην ερευνητική ομάδα «ΔΙΠΛΗ – Διδασκαλία και Διδακτική της Πληροφορικής» με τίτλο προτεινόμενης έρευνας «Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα Βασισμένα σε Μικρόκοσμους». Παραδοτέο έργο:
 - Συμβολή στο σχεδιασμό, την εκπόνηση και την αξιολόγηση της έρευνας.
 - Σύνταξη έκθεσης για τα έως τώρα ευρήματα των σχετικών ερευνών για τη διδασκαλία του δομημένου και του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού.
 - Επέκταση του μικρόκοσμου objectKarel και συγκεκριμένα προσθήκη ενός τμήματος (module) με την ονομασία Karel, για τη στήριξη της διδασκαλίας του δομημένου προγραμματισμού.
 - Πραγματοποίηση πειραματικών διδασκαλιών σε φοιτητές με χρήση των περιβαλλόντων Karel, objectKarel και BlueJ (για τη διδασκαλία της Java), συλλογή και επεξεργασία των ερευνητικών πρωτοκόλλων.
- ΕΠΕΑΕΚ II, 1/04/2004 – 31/12/2004, έργο «Ενίσχυση Σπουδών Πληροφορικής στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών», Παραδοτέο έργο:
 - «Ενίσχυση του εργαστηριακού/σεμιναριακού χαρακτήρα του Εισαγωγικού Μαθήματος Προγραμματισμός Ι. Ενδιάμεσες αξιολογήσεις και ανάθεση σύνθετων

εργασιών (software projects), επίλυση ρεαλιστικών προβλημάτων, χρήση προγραμματιστικών μικρόκοσμων (Karel, Karel++, Jkarel, Robolab της Lego).

- «Εικονική βιβλιοθήκη με πολλαπλή βιβλιογραφία και πτυχιακές σε θέματα δομών δεδομένων».

- ΕΠΕΑΕΚ ΙΙ, 29/01/2004 – 31/12/2004, έργο «Ενίσχυση Σπουδών Πληροφορικής στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών», Παραδοτέο έργο:
 - «Επέκταση του λογισμικού Τηλέμαχος (ασκήσεις, λύσεις των ασκήσεων σε C, αρχεία με τα δεδομένα E/E)».
 - «Ανάπτυξη δικτυακού τόπου για το μάθημα Δομές Δεδομένων». Το διδακτικό υλικό που αναπτύχθηκε χρησιμοποιείται για τη διδασκαλία του υποχρεωτικού μαθήματος «Δομές Δεδομένων» του Τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.
- ΕΠΕΑΕΚ Ι, 22/01/2001 – 19/03/2001 & 12/11/2001 – 21/12/2001, έργο «Ε42: ΕΠ.Ε.Ν.Δ.Υ.ΣΗ - Επιμόρφωση Επιμορφωτών στα Νέα Δικτυακά και Υπολογιστικά Συστήματα», Διδασκαλία στη «Διδακτική χρήση Υπολογιστικών Συστημάτων για τον κλάδο της Πληροφορικής».
- ΕΠΕΑΕΚ Ι, 01/04/2000 - 31/7/2000, έργο «ΤΗΛΕΜΑΘΟΣ – Προγράμματα Σπουδών από Απόσταση», Διδασκαλία στο μάθημα «Διδακτική της Πληροφορικής και Νέες Τεχνολογίες».
- ΕΠΕΑΕΚ Ι, 01/03/1999 - 31/09/1999, έργο «ΤΗΛΕΜΑΘΟΣ – Προγράμματα Σπουδών από Απόσταση», Παραγωγή Ηλεκτρονικού Εκπαιδευτικού Υλικού για το μάθημα «Αλγόριθμοι & Προγραμματισμός Η/Υ».

Εμπειρία στην
ανάπτυξη
περιβαλλόντων
προγραμματισμού

1. Το περιβάλλον Διαδικαστικού Προγραμματισμού Karel

<http://users.uom.gr/~stelios/Karel.zip>

Στα πλαίσια του έργου ΕΠΕΑΚ ΙΙ «ΠΥΘΑΓΟΡΑΣ ΙΙ: Ενίσχυση Ερευνητικών Ομάδων στα Πανεπιστήμια» υλοποίησα σε C++ το ολοκληρωμένο περιβάλλον προγραμματισμού **Karel**, το οποίο ενσωματώνει: ένα μεταγλωττιστή/διερμηνευτή για την εκπαιδευτική γλώσσα δομημένου προγραμματισμού Karel με δυνατότητες οπτικοποίησης λογισμικού, μια σειρά μαθημάτων, έναν εκδότη δομής και τη δυνατότητα της καταγραφής των ενεργειών των σπουδαστών.

- Τα περιβάλλον έχει συμπεριληφθεί στη λίστα των **πιστοποιημένων εκπαιδευτικών λογισμικών** που παρουσιάζονται στα πλαίσια του έργου ΈΣΠΙΑ “Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη” σε επιμορφωτές και καθηγητές Πληροφορικής Β/θμιας Εκπ/σης. Για το λόγο αυτό σχεδιάστηκαν ειδικά εκπαιδευτικά σεναρία (στα πλαίσια του Επιχειρησιακού Προγράμματος με αριθμό 1), ως εξής:

Επιμορφωτικό υλικό των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης,

Προτεινόμενα Εκπαιδευτικά Σεναρία: Κλάδος ΠΕ19/20, 2011, Εκδόσεις ΙΤΥΕ Διόφαντος (σελ. 59-102):

7. Εναλλακτικά περιβάλλοντα προγραμματισμού (1): Εξοικείωση με τον μικρόκοσμο του ρομπότ Karel – διδακτική προσέγγιση
8. Εναλλακτικά περιβάλλοντα προγραμματισμού (2): Δημιουργία νέων εντολών στον μικρόκοσμο του ρομπότ Karel
9. Εναλλακτικά περιβάλλοντα προγραμματισμού (3): Εκτέλεση εντολών υπό συνθήκη στον μικρόκοσμο του ρομπότ Karel
10. Εναλλακτικά περιβάλλοντα προγραμματισμού (4): Εκτέλεση εντολών κατ’ επανάληψη στον μικρόκοσμο του ρομπότ Karel

Επιμορφωτικό υλικό των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, Τεύχος 6B: ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ ΚΛΑΔΩΝ ΠΕ19/20 - ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ, 2013, Εκδόσεις ΙΤΥΕ Διόφαντος (σελ.10-48):

Ενότητα Σεναρίου 1 - Το ρομπότ Karel: εισαγωγή στο δομημένο προγραμματισμό

2. Το περιβάλλον Αντικειμενοστρεφούς Προγραμματισμού *objectKarel*

<http://users.uom.gr/~stelios/objectKarel.zip>

Στα πλαίσια εκπόνησης της διδακτορικής διατριβής σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε σε C++ το ολοκληρωμένο περιβάλλον προγραμματισμού **objectKarel**, το οποίο ενσωματώνει: ένα μεταγλωττιστή/διερμηνευτή για την εκπαιδευτική αντικειμενοστραφή γλώσσα προγραμματισμού *Karel++* που αναφέρει φιλικά προς τον χρήστη μηνύματα λάθους και δυνατότητες οπτικοποίησης λογισμικού, μια σειρά μαθημάτων, έναν εκδότη δομής και τη δυνατότητα της καταγραφής των ενεργειών των σπουδαστών. Το λογισμικό *objectKarel*:

- έχει συμπεριληφθεί στη λίστα των **πιστοποιημένων εκπαιδευτικών λογισμικών** που παρουσιάζονται στα πλαίσια του έργου ΈΣΠΑ “Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη” σε επιμορφωτές και καθηγητές Πληροφορικής Β/θμιας Εκπ/σης. Για το λόγο αυτό σχεδιάστηκαν ειδικά εκπαιδευτικά σενάρια (στα πλαίσια του Επιχειρησιακού Προγράμματος με αριθμό 1), ως εξής:

Επιμορφωτικό υλικό των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης, Προτεινόμενα Εκπαιδευτικά Σενάρια: Κλάδος ΠΕ19/20, 2011, Εκδόσεις ΙΤΥΕ Διόφαντος (σελ. 272-315):

22.Βασικές έννοιες αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού 1: Εξοικείωση με τα αντικείμενα και τις κλάσεις στο περιβάλλον *objectKarel*

23.Βασικές έννοιες αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού 2: Προγραμματίζω αντικείμενα (ρομπότ) στο περιβάλλον *objectKarel*

24.Βασικές έννοιες αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού 3: Δημιουργώ νέα μοντέλα (κλάσεις) ρομπότ στο περιβάλλον *objectKarel*

Επιμορφωτικό υλικό των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, Τεύχος 6B: ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ ΚΛΑΔΩΝ ΠΕ19/20 - ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ, 2013, Εκδόσεις ΙΤΥΕ Διόφαντος (σελ.49-90):

Ενότητα Σεναρίου 2 - Το ρομπότ *objectKarel*: εισαγωγή στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό

- διατίθεται (μεταξύ άλλων) μέσω της προσωπικής ιστοσελίδας του διακεκριμένου καθηγητή και δημιουργού της γλώσσας προγραμματισμού *Karel++*, *Joseph Bergin*: <http://csis.pace.edu/~bergin/temp/findkarel.html>
- παρουσιάστηκε στην τελική συνεδρία του “2nd International Competition of non-commercial Software Systems, Tools and Products for Technology-Based Education” η οποία πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του “9th IASTED International Conference on Computers and Advanced Technology in Education, 4-6 October 2006, Lima, Peru”.
- έχει χρησιμοποιηθεί για τη διδασκαλία των αρχών του αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού σε εκπαιδευτικά ιδρύματα του εξωτερικού, όπως για παράδειγμα: (1) στα πλαίσια ενός σεμιναρίου (freshman seminar) εισαγωγής στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό στο Penn State-Erie School of Computer Science από τον καθηγητή Ronald DelPorto, (2) στα πλαίσια του μαθήματος “Προγραμματισμού σε C/C++” (1^ο εξάμηνο, 6 ώρες την εβδομάδα) για τεχνικούς υπολογιστών στο University of Applied Sciences in Ulm, Germany από τον καθηγητή Rüdiger Lunde και εν συνεχεία τον καθ. K. Baer.

Στρατιωτική θητεία

2002 - 2003: Στρατιώτης Σώματος Έρευνας Πληροφορικής με ειδικότητα Προγραμματιστής Ηλεκτρονικών Υπολογιστών.

Διακρίσεις

Βραβείο εξαιρετικής διδασκαλίας ακ. έτους 2020-21: υψηλότερη αξιολόγηση από τους φοιτητές στην ειδίκευση «Επιστήμη και Τεχνολογία Η/Υ» του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στην Εφαρμοσμένη Πληροφορική κατά το εαρινό εξάμηνο του ακαδημαϊκού έτους 2020-2021 (μάθημα: “Προγραμματισμός Παιχνιδιών Σοβαρού Σκοπού”).

Ερευνητικά Βραβεία κύκλου 2022 της Επιτροπής Ερευνών του Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Ερευνητικό βραβείο και επιχορήγηση για την εργασία: [Π45].

Ερευνητικά Βραβεία κύκλου 2021 της Επιτροπής Ερευνών του Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Ερευνητικό βραβείο και επιχορήγηση για την εργασία: [IJ41].

Ερευνητικά Βραβεία κύκλου 2020 της Επιτροπής Ερευνών του Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Ερευνητικό βραβείο και επιχορήγηση για τις εργασίες: [IJ36], [IJ37], [IJ38].

Ερευνητικά Βραβεία κύκλου 2019 της Επιτροπής Ερευνών του Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Ερευνητικό βραβείο και επιχορήγηση για τις εργασίες: [IJ31], [IJ32], [IJ33], [IJ35].

Ερευνητικά Βραβεία κύκλου 2018 της Επιτροπής Ερευνών του Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Ερευνητικό βραβείο και επιχορήγηση για τις εργασίες: [IJ25], [IJ26], [IJ27], [IJ28], [IJ29], [IJ30].

Ερευνητικά Βραβεία κύκλου 2017 της Επιτροπής Ερευνών του Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Ερευνητικό βραβείο και επιχορήγηση για τις εργασίες: [IJ20], [IJ21], [IJ22].

Ερευνητικά Βραβεία κύκλου 2016 της Επιτροπής Ερευνών του Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Ερευνητικό βραβείο και επιχορήγηση για τις εργασίες: [IJ17], [IJ18], [IJ19].

Ερευνητικά Βραβεία 2012 (Ε' κύκλος) Επιτροπής Ερευνών Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Ερευνητικό βραβείο και επιχορήγηση για την εργασία: [IJ10].

Βράβευση δύο εκπαιδευτικών παιχνιδιών ανοιχτού κώδικα (Mr. Finger και FoodBall) που αναπτύχθηκαν υπό την επίβλεψή μου στα πλαίσια του έργου «Καθοδήγηση (mentoring) και παροχή τεχνικών συμβουλών κατά την εκτέλεση έργων συνεισφοράς σε ανάπτυξη ή/και εξελληνισμό εφαρμογής ΕΛ/ΛΑΚ - Συμμετοχή στα παραδοτέα ΠΑ2.6-ΠΒ2.6 (2ης εκπαιδευτικής σειράς), Mentoring για την υλοποίηση του project με τίτλο “Ανάπτυξη εκπαιδευτικών παιχνιδιών με το Greenfoot”, 2015». *Δημοσίευση*: [PC21]

Ακαδημαϊκή και Επιστημονική Αριστεία - Συμπερίληψη στον κατάλογο δράσεων Αριστείας στην Ανώτατη Εκπαίδευση (έκδοση 2012): <http://excellence.minedu.gov.gr/listing/236-object-oriented-design>

Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2014). CMX: Implementing an MMORPG for Learning Programming. In Proceedings of 8th European Conference on Games Based Learning, 9-10 October 2013, Berlin, Germany, 346-355.

2nd International Educational Games Competition as part of ECGBL 2014, CMX was the *1st winner in the category: “Installed on a computer Game Winner”*

<http://academicconferences.org/ecgbl/ecgbl2014/ecgbl14-home.html>

Best short paper award:

Xinogalos, S. & Satratzemi, M. (2009), A Long-Term Evaluation and Reformation of an Object Oriented Design and Programming Course, *Proceedings of the 9th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (IEEE ICALT)*, July 2009, Riga, Latvia, IEEE Computer Society Press, 64-66.

<http://www.ask4research.info/icalt/2009/>

Υποτροφία από το *Ίδρυμα Μποδοσάκη* για μεταπτυχιακές σπουδές στην Ελλάδα για το ακαδημαϊκό έτος 2001-2002.

Συνεργασίες

2010-2012 & 2012-2014: Σύναψη συμφωνίας ακαδημαϊκής συνεργασίας σε θέματα διδασκαλίας, έρευνας και μεταφοράς τεχνολογίας στην περιοχή “Technology Enhanced Learning and Software Engineering” με τα ιδρύματα:

- **University of Novi Sad**, Faculty of Sciences, Novi Sad, Serbia, υπεύθυνη καθηγήτρια Mirjana Ivanovic
- **Masaryk University**, Faculty of Informatics, Brno, Czech Republic, υπεύθυνος καθηγητής Tomas Pitner

2014-2016: Σύναψη συμφωνίας ακαδημαϊκής συνεργασίας σε θέματα διδασκαλίας, έρευνας και μεταφοράς τεχνολογίας στην περιοχή “Programming Techniques and Languages” με τα

προαναφερθέντα ιδρύματα.

Στα πλαίσια της συνεργασίας πραγματοποιήθηκαν δημοσιεύσεις σε διεθνή συνέδρια και περιοδικά, επισκέψεις στο Πανεπιστήμιο του Novi Sad και συνδιοργάνωση δύο workshop στο πλαίσιο του Balkan Conference in Informatics.

Συμφωνία ακαδημαϊκής συνεργασίας:

<http://www.uom.gr/modules.php?op=modload&name=UpDownload&file=index&req=getit&lid=2039>

2013-2016: Πρόσκληση συμμετοχής με εισηγήσεις στο *Workshop on "Software Engineering Education and Reverse Engineering"* στα πλαίσια του project "Software Engineering: Computer Science Education and Research Cooperation" (<http://www2.informatik.hu-berlin.de/swt/intkoop/daad/>) υπό την αιγίδα του Deutscher Akademischer Austausch Dienst (German Academic Exchange Service) με επικεφαλής τον Καθηγητή Klaus Bothe, Institute of Informatics, **Humboldt University**, Berlin, Germany.

- 16th Workshop "Software Engineering Education and Reverse Engineering", 22-26 August 2016, Sarajevo, Bosnia & Herjegovina.
- 14th Workshop "Software Engineering Education and Reverse Engineering", 25-29 August 2014, Sinaia, Romania.
- 13th Workshop "Software Engineering Education and Reverse Engineering", 26-31 August 2013, Bansko, Bulgaria.

Μέλος
επιστημονικών
επιτροπών - Κριτής
επιστημονικών
εργασιών

Κριτής εργασιών σε διεθνή περιοδικά:

- Computers & Education, Elsevier Publishers
- Educational Computing Research, Sage Publishers
- Computer Science and Information Systems (ComSIS)
- Education and Information Technologies, Springer
- Journal of Zhejiang University Science C (Computers & Electronics), Springer
- ACM Computing Surveys
- IEEE Transactions on Software Engineering
- International Journal of Universal Computer Science
- ACM Transactions on Computing Education
- Learning and Instruction, Elsevier
- Applied Computing and Informatics, Elsevier
- Computer Applications in Engineering Education, Wiley
- Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences, Elsevier
- Journal of Systems and Software, Elsevier
- Simulation & Gaming, SAGE
- Entertainment Computing, Elsevier
- EAI Transactions on Serious Games
- IEEE Access, IEEE
- IEEE Transactions on Education
- Vietnam Journal of Computer Science
- Informatics in Education
- Journal of Computer Assisted Learning, Wiley
- Children and Youth Services Review, Elsevier
- Behaviour & Information Technology, Taylor & Francis
- Engineering Science and Technology, Elsevier
- Engineering Science and Technology, Elsevier
- IT Professional, IEEE
- International Journal of Computer Games Technology
- Frontiers of Computer Science, Springer
- Transactions on Accessible Computing, ACM
- Software: Practice and experience, Elsevier
- Information Systems, Elsevier
- Computers in Human Behavior Reports, Elsevier
- IEEE Transactions on Games
- Human Computer Interaction, Wiley
- Journal of Curriculum and Pedagogy, Taylor & Francis

- Educational Media International, Taylor & Francis

Μέλος επιτροπών (Program chair, Publicity Committee) συνεδρίων

- Program Committee Co-chair, 10th Balkan Conference in Informatics (BCI 2024), Craiova, Romania, September 4-6, 2024.
- Program co-chair, *WORKSHOP ON TEL - TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING* (WOTEL 2019) held in conjunction with the 10th *Balkan Conference in Informatics - BCI 2019*, Sofia, Bulgaria September 22-28, 2019.
- Program co-chair, *WORKSHOP ON TEL - TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING* (WOTEL 2017) held in conjunction with the 9th *Balkan Conference in Informatics - BCI 2017*, Skopje, September 20-23, 2017.
- Program co-chair, *WORKSHOP ON TEL - TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING* (WOTEL 2015) held in conjunction with the 8th *Balkan Conference in Informatics - BCI 2015*, Craiova, September 2-4, 2015.
- Publicity Committee member, *IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON 2017)*.
- Μέλος της οργανωτικής, επιστημονικής και συντονιστικής επιτροπής της Ημερίδας «*Η Πληροφορική στην εποχή του Νέου Σχολείου*», ΠΑΚΕ Κεντρικής Μακεδονίας, 2012.
<http://users.uom.gr/~pake1920/projects.html>

Μέλος επιστημονικής επιτροπής (Program Committee Member) συνεδρίων/συλλογικών τόμων

- 13th International Conference on Serious Games and Applications for Health (IEEE SeGAH 2025)
- 13th Games and Learning Alliance Conference (GALA 2024).
- 12th International Conference on Serious Games and Applications for Health (IEEE SeGAH 2024)
- 20th International Conference on Intelligent Tutoring Systems (ITS2024).
- 10th Balkan Conference in Informatics (BCI 2024).
- 4th International Conference on Technology and Innovation in Learning, Teaching and Education (TECH-EDU 2024).
- 8^ο Πανελλήνιο Επιστημονικό Συνέδριο «*Ενταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία*», (2024), ΕΤΠΕ.
- International Conference on Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning (IMCL 2023).
- Games and Learning Alliance Conference (GALA 2023) organized by the Serious Games Society.
- 14th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU 2023).
- 13^ο Πανελλήνιο και Διεθνούς Συνέδριο «*Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*» (2023), ΕΤΠΕ.
- 11^ο Πανελλήνιο Συνέδριο «*Διδακτική της Πληροφορικής*» (2023), ΕΤΠΕ.
- Games and Learning Alliance Conference (GALA 2022) organized by the Serious Games Society.
- 3rd International Conference on Technology and Innovation in Learning, Teaching and Education (TECH-EDU 2022).
- 9th International KES Conference on Smart Education and E-Learning (KES-SEEL 2022).
- 13th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU 2022).
- 7ο Πανελλήνιο Επιστημονικό Συνέδριο «*Ενταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία*», Πάτρα, 16-18 Σεπτεμβρίου 2022.
- Games and Learning Alliance Conference (GALA 2021) organized by the Serious Games Society.
- International Conference on Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning (IMCL 2021).
- 13th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU 2021).
- 12^ο Πανελλήνιο και Διεθνούς Συνέδριο «*Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*» (2021), ΕΤΠΕ.
- 10^ο Πανελλήνιο Συνέδριο «*Διδακτική της Πληροφορικής*» (2021), ΕΤΠΕ.
- Program Committee, In Tsiatsos, T., Demetriadis, S., Mikropoulos, T., Dagdilelis, V.

- (Eds.) “Research on e-Learning and ICT in Education: Technological, Pedagogical and Instructional Issues”, 2020 Springer Book.
- Foundations of Digital Games conference (FDG 2020) – Game Technology track.
 - Games and Learning Alliance Conference (GALA 2020) organized by the Serious Games Society.
 - Games and Learning Alliance Conference (GALA 2019) organized by the Serious Games Society.
 - International Conference on Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning (IMCL 2019).
 - 9th Balkan Conference in Informatics (BCI 2019).
 - 6th International KES Conference on Smart Education and E-Learning (KES-SEEL 2019).
 - “SOFTWARE TECHNOLOGY - Software Development for Mobile Devices, Wearables, and the Internet-of-Things” minitrack within the 52th Hawaii International Conference on Systems Science (HICSS-52), 2019.
 - Games and Learning Alliance Conference (GALA 2018) organized by the Serious Games Society.
 - 8th Symposium on Computer Languages, Implementations and Tools (SCLIT 2018).
 - 11^o Πανελλήνιο και Διεθνούς Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» (2018), ΕΤΠΕ.
 - 9^o Πανελλήνιο Συνέδριο «Διδακτική της Πληροφορικής» (2018), ΕΤΠΕ.
 - “SOFTWARE TECHNOLOGY - Software Development for Mobile Devices, Wearables, and the Internet-of-Things” minitrack within the 51th Hawaii International Conference on Systems Science (HICSS-51), 2018.
 - International Conference on Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning (IMCL 2017).
 - IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON 2017).
 - “SOFTWARE TECHNOLOGY - Introduction to the mobile app development minitrack” within the 50th Hawaii International Conference on Systems Science (HICSS-50), 2017.
 - 5^o Πανελλήνιο Επιστημονικό Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» (ΕΤΠΕ 2017).
 - 8th Balkan Conference in Informatics (BCI 2017).
 - 7th Symposium on Computer Languages, Implementations and Tools (SCLIT 2017).
 - 6th Symposium on Computer Languages, Implementations and Tools (SCLIT 2016).
 - 10^o Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» (2016), ΕΤΠΕ.
 - 8^o Πανελλήνιο Συνέδριο «Διδακτική της Πληροφορικής» (2016), ΕΤΠΕ.
 - Πανελλήνιο Συνέδριο «Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό και Ηλεκτρονική Μάθηση 2.0» (2016).
 - 5th Symposium on Computer Languages, Implementations and Tools (SCLIT 2015).
 - 7th Balkan Conference in Informatics (BCI 2015).
 - 2nd International KES Conference on Smart Education and E-Learning (KES-SEEL 2015).
 - 4th Symposium on Computer Languages, Implementations and Tools (SCLIT 2014).
 - 7^o Πανελλήνιο Συνέδριο «Διδακτική της Πληροφορικής» (2014), ΕΤΠΕ.
 - 3rd Symposium on Computer Languages, Implementations and Tools (SCLIT 2013).
 - 7^o Πανελλήνιο Συνέδριο Καθηγητών Πληροφορικής 2013, ΠΕΚΑΠ.
 - 6th Balkan Conference in Informatics (BCI 2013) - Session chair: Web Systems / Applications II.
 - 5th Balkan Conference in Informatics (BCI 2012) – Session chair: Computer Applications in Business and Education.
 - 6^o Πανελλήνιο Συνέδριο «Διδακτική της Πληροφορικής» (2012), ΕΤΠΕ.
 - 5^o Πανελλήνιο Συνέδριο «Διδακτική της Πληροφορικής» (2010), ΕΤΠΕ.
 - 4^o Πανελλήνιο Συνέδριο «Διδακτική της Πληροφορικής» (2008), ΕΤΠΕ.

Κριτής εργασιών (Reviewer) σε συνέδρια/συλλογικούς τόμους

- Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (Ed.), *Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking in P-12 Education*. 2020, IGI Global book.
- 12th International Conference on Informatics in Schools: Situation, Evolution and

- Perspectives (ISSEP 2019)
- 21st International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL 2018).
- 1st International Conference on Technology and Innovation in Learning, Teaching and Education 2018 (Special track: eLearning 2.0: Trends, challenges and innovative perspectives).
- IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON 2018).
- Special Interest Group in Computer Science Education (SIGCSE 2015), Association for Computer Machinery (ACM).
- Special Interest Group in Computer Science Education (SIGCSE 2014), Association for Computer Machinery (ACM).
- Special Interest Group in Computer Science Education (SIGCSE 2013), Association for Computer Machinery (ACM).
- 18th Annual Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education (ITiCSE 2013), Association for Computer Machinery (ACM).
- Special Interest Group in Computer Science Education (SIGCSE 2012), Association for Computer Machinery (ACM).
- 7^o Πανελλήνιο Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» (2010).
- 14th Annual Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education (ITiCSE 2009), Association for Computer Machinery (ACM).
- 12th Annual Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education (ITiCSE 2007), Association for Computer Machinery (ACM).
- 11th Annual Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education (ITiCSE 2006), Association for Computer Machinery (ACM).

Σημειώσεις – Πανεπιστημιακές παραδόσεις

1. Ξυνόγαλος, Σ., “Διδακτική της Πληροφορικής”, Πανεπιστημιακές Παραδόσεις, Η' εξάμηνο, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, 2020.
2. Ξυνόγαλος, Σ., “Ανάπτυξη Αλγορίθμων: μεθοδολογία ασκήσεων”, Πανεπιστημιακές σημειώσεις για το μάθημα “Υπολογιστική Σκέψη και Λογισμικό”, Α' Εξάμηνο, ΔΠΜΣ Δίκαιο και Πληροφορική, 2016.
3. Ξυνόγαλος, Σ., “Προγραμματισμός Παιχνιδιών Σοβαρού Σκοπού”, ΠΜΣ στην Εφαρμοσμένη Πληροφορική, 2014.
4. Ξυνόγαλος, Σ., “Αντικειμενοστραφής Σχεδίαση και Προγραμματισμός”, Πανεπιστημιακές Παραδόσεις, Γ' εξάμηνο, Τμήμα Διοίκησης Τεχνολογίας, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, 2005, σελ. 180.
5. Ξυνόγαλος, Σ., “Ασκήσεις για το μάθημα Αντικειμενοστραφής Σχεδίαση και Προγραμματισμός” του Γ' εξαμήνου του Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας, 2005.
6. Ξυνόγαλος, Σ., “Ασκήσεις για το μάθημα Προγραμματισμός Υπολογιστών” του Γ' εξαμήνου του Τμ. Διοίκησης Τεχνολογίας, 2006.
7. Ξυνόγαλος, Σ., “Επίλυση προβλημάτων με ψευδοκώδικα”, 2006, σελ. 60.
8. «Δομές Δεδομένων», σημειώσεις για το μάθημα Δομές Δεδομένων, στα πλαίσια του έργου «Ενίσχυση Σπουδών Πληροφορικής στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, ΠΑΜΑ» του ΕΠΕΑΕΚ II (Υπεύθυνη μαθήματος, Καθηγήτρια Σατρατζέμη Μ.).
9. “Ασκήσεις για το μάθημα Δομές Δεδομένων” στα πλαίσια του έργου «Ενίσχυση Σπουδών Πληροφορικής στο Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, ΠΑΜΑ» του ΕΠΕΑΕΚ II, (Υπεύθυνη μαθήματος, Καθηγήτρια Σατρατζέμη Μ.).

Ερευνητικά Ενδιαφέροντα

- Τεχνικές και Περιβάλλοντα Προγραμματισμού
- Αντικειμενοστρεφής Σχεδίαση και Προγραμματισμός
- Εκπαιδευτικά Περιβάλλοντα και Παιχνίδια Προγραμματισμού
- Παιχνίδια Σοβαρού Σκοπού
- Διδακτική του Προγραμματισμού

Δημοσιεύσεις

Διδακτορική διατριβή

Ξυνόγαλος, Σ. (2002). «Εκπαιδευτική Τεχνολογία»: Ένας Διδακτικός Μικρόκοσμος για την Εισαγωγή στον Αντικειμενοστραφή Προγραμματισμό. Διδακτορική Διατριβή, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, σελ. 569.

Διαθέσιμη από:

- Εθνικό αρχείο διδακτορικών διατριβών: <http://phdtheses.ekt.gr/eadd/handle/10442/14473>
- Ψηφιακή βιβλιοθήκη & Ιδρυματικό Αποθετήριο Πανεπιστημίου Μακεδονίας: <https://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/15668>

Μετάφραση & επιμέλεια βιβλίων

[E2] Barnes, D. & Kölling, M. Objects First with Java – A Practical Introduction Using BlueJ, 6th Edition, 2016, Pearson Education.

Επιστημονική επιμέλεια και μετάφραση του βιβλίου με τον τίτλο “Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός σε Java – Μια πρακτική Εισαγωγή με Χρήση του BlueJ”, Εκδόσεις Κλειδάριθμος, 2018.

[E1] Barnes, D. & Kölling, M. Objects First with Java – A Practical Introduction Using BlueJ, 3rd Edition, 2006, Pearson Education.

Επιστημονική επιμέλεια (σε συνεργασία με την Καθηγήτρια του Τμ. Εφ. Πληροφορικής Σατρατζέμη Μ.) και μετάφραση του βιβλίου με τον τίτλο “Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός σε Java – Μια πρακτική Εισαγωγή με Χρήση του BlueJ”, Εκδόσεις Κλειδάριθμος, 2008.

Κεφάλαια σε διεθνή βιβλία

[B19] Xinogalos, S. (2022). Designing, Deploying and Evaluating an Undergraduate Course on the “Didactics of Informatics”. In: Reis, A., Barroso, J., Martins, P., Jimoyiannis, A., Huang, R.YM., Henriques, R. (eds) *Technology and Innovation in Learning, Teaching and Education. TECH-EDU 2022. Communications in Computer and Information Science*, vol 1720, pp. 83-99. Springer, Cham.

[B18] Giannakoulas, A., & Xinogalos, S. (2022). A Review of Educational Games for Teaching Programming to Primary School Students. In I. Management Association (Ed.), *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning* (pp. 55-83). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-6684-3710-0.ch003>

This research was previously published in [B14].

[B17] Giannakoulas, A., Terzopoulos, G., Xinogalos, S., Satrtatzemi, M. (2021). A Proposal for an Educational Game Platform for Teaching Programming to Primary School Students. In: A. Reis et al. (eds) *Technology and Innovation in Learning, Teaching and Education. TECH-EDU 2020. Communications in Computer and Information Science*, vol 1384. Springer, Cham. Springer Nature Switzerland AG.

[B16] Satrtatzemi M., Xinogalos S., Tsompanoudi D., Karamitopoulos L. (2021) A Two-Year Evaluation of Distributed Pair Programming Assignments by Undergraduate Students. In: Tsiatsos T., Demetriadis S., Mikropoulos A., Dagdilelis V. (eds) *Research on E-Learning and ICT in Education*. Springer, Cham.

[B15] Eleftheriadis, S., Xinogalos, S. (2020). Office Madness: Design and Pilot Evaluation of a Serious Game for Learning the C++ Programming Language. In I. Marfisi-Schottman et al. (Eds.): *Games and Learning Alliance. GALA 2020. Lecture Notes in Computer Science*, vol 12517. Springer Nature Switzerland AG.

[B14] Giannakoulas, A., & Xinogalos, S. (2020). A Review of Educational Games for Teaching Programming to Primary School Students. In Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (Ed.), *Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking in P-12 Education* (pp. 1-30). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-7998-4576-8.ch001>

[B13] Chatzigeorgiou, A., Xinogalos, S., Theodorou, T., Violettas, G. (2020). Applying software engineering principles in Android development. *Encyclopedia of Education and Information Technologies*, Springer International Publishing.

[B12] Xinogalos, S., Ivanović, M, Savić, M., Pitner, T. (2020). Technology Enhanced

Learning in programming courses, Role of. *Encyclopedia of Education and Information Technologies*, Springer International Publishing.

- [B11] Xinogalos, S., Pitner, T., Savić, M., Ivanović, M. (2020). First programming language in introductory programming courses, Role of. *Encyclopedia of Education and Information Technologies*, Springer International Publishing.
- [B10] Giannakoulas A., Xinogalos S. (2019) Current Trends in On-line Games for Teaching Programming Concepts to Primary School Students. In: Tsitouridou M., A. Diniz J., Mikropoulos T. (eds) *Technology and Innovation in Learning, Teaching and Education. TECH-EDU 2018. Communications in Computer and Information Science*, vol 993. Springer, Cham.
- [B9] Tsompanoudi D., Satratzemi M., Xinogalos S., Karamitopoulos L. (2019). An Empirical Study on Pair Performance and Perception in Distributed Pair Programming. In: Auer M., Tsiatsos T. (eds) *The Challenges of the Digital Transformation in Education. ICL 2018. Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 917, 762-771. Springer, Cham
- [B8] Xinogalos S., Tsikinas S. (2019). Designing Serious Games for People with Special Needs: Implications from a Survey. In: Liapis A., Yannakakis G., Gentile M., Ninaus M. (eds) *Games and Learning Alliance. GALA 2019. Lecture Notes in Computer Science*, vol 11899. Springer, Cham.
- [B7] Tsikinas S., Xinogalos S. (2019) Design Guidelines for Serious Games Targeted to People with Autism. In: Uskov V., Howlett R., Jain L. (eds) *Smart Education and e-Learning 2019. Smart Innovation, Systems and Technologies*, vol 144. Springer, Singapore.
- [B6] Xanthopoulos, S., & Xinogalos, S. (2018). An Overview of Location-Based Game Authoring Tools for Education. In M. E. Auer and T.-K. Tsiatsos (Eds.): *Interactive Mobile Communication Technologies and Learning. IMCL 2017. Advances in Intelligent Systems and Computing*, Vol. 725, Springer, Cham, 201-212.
- [B5] Tsikinas, S., Xinogalos, S., Satratzemi, S., & Kartasidou, L. (2018). Using Serious Games for Promoting Blended Learning for People with Intellectual Disabilities and Autism: Literature vs Reality. In M. E. Auer and T.-K. Tsiatsos (Eds.): *Interactive Mobile Communication Technologies and Learning. IMCL 2017. Advances in Intelligent Systems and Computing*, Vol. 725, Springer, Cham, 563-574.
- [B4] Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2014). Educational games for teaching computer programming. In *Research on e-learning and ICT in Education: Technological, Pedagogical and Instructional Perspectives*. Springer, 87-98.
- [B3] Xinogalos, S. (2011). Teaching Programming to Secondary Education Students with a Learning Environment Based on “Karel the Robot”: A Pilot Study in a Greek High School, In *Horizons in Computer Science Research*, Vol. 2, Thomas S. Clary (Ed.), New York: Nova Science, 67-92.
- [B2] Xinogalos, S. (2010). An Interactive Learning Environment for Teaching the Imperative and Object-Oriented Programming Techniques in Various Learning Contexts, In *Knowledge Management, Information Systems, E-Learning, and Sustainability Research*, Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 512-520.
- [B1] Xinogalos, S. (2009). Guidelines for Designing and Teaching an Effective Object-Oriented Design and Programming Course, In *Advanced Learning*, Raquel Hijón-Neira (ed.), INTECH, 397-422.

Δημοσιεύσεις σε Διεθνή Περιοδικά με κριτές

- [IJ65] Toukiloglou, P., Ximogalos, S. (2024). Effects of Collaborative Support on Learning in Serious Games for Programming. *Journal of Educational Computing Research* (online first).

- [IJ64] Giannakoulas, A., Xinogalos, S. (2024). Studying the effects of educational games on cultivating computational thinking skills to primary school students: a systematic literature review, *Computers in Education*, 11(4), 1283-1325.
- [IJ63] Toukiloglou, P., Xinogalos, S. (2024). Evaluating support systems and interface efficiency in Hour of Code's Minecraft Adventurer, *Education and Information Technologies*. 29(10), 11869-11889.
- [IJ62] Bekas A, Xinogalos S. (2024). Exploring Historical Monuments and Learning History through an Augmented Reality Enhanced Serious Game. *Applied Sciences*. 14(15):6556.
- [IJ61] Tsichouridis, A., Xinogalos, S., and Ampatzoglou, A. (2024). Educational Programming Environments for Enhancing Conceptual Design in the Object-Oriented Paradigm: A Systematic Mapping Study, *Educational Computing Research*. 62(1), 290-322.
- [IJ60] Stolaki A., Satratzemi M., Xinogalos S. (2023). Examining the effects of creativity, collaboration, creative diversity and autonomy on team creative performance. *Thinking Skills and Creativity*, 50, art. no. 101415.
- [IJ59] Filippas, A., Xinogalos, S. (2023). Elementium: design and pilot evaluation of a serious game for familiarizing players with basic chemistry. *Educ Inf Technol*. 28(11), 14721-14746.
- [IJ58] Ramandanis D, Xinogalos S. (2023). Investigating the Support Provided by Chatbots to Educational Institutions and Their Students: A Systematic Literature Review. *Multimodal Technologies and Interaction*. 7(11):103.
- [IJ57] Frydas, M., Xinogalos, S. (2023). The Land of Mathematics: comparative analysis and design of a serious game for basic arithmetic. *Int. J. Technology Enhanced Learning*, Vol.15 No.4, pp. 364 - 383.
- [IJ56] Georgiadou A, Xinogalos S. (2023). Prospective ICT Teachers' Perceptions on the Didactic Utility and Player Experience of a Serious Game for Safe Internet Use and Digital Intelligence Competencies. *Computers*, 12(10):193.
- [IJ55] Ramandanis, D., and Xinogalos, S. (2023). Designing a Chatbot for Contemporary Education: A Systematic Literature Review, *Information*. 14(9): 503.
- [IJ54] Batsaras, C., and Xinogalos, S. (2023). A Comparative Analysis of Low or No-Code Authoring Tools for Location-Based Games, *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(9): 86.
- [IJ53] Toukiloglou, P., & Xinogalos, S. (2023). Adaptive Support With Working Examples in Serious Games About Programming. *Journal of Educational Computing Research*, Volume 61, Issue 4, pp. 766–789.
- [IJ52] Xinogalos S, Satratzemi M. (2023). Special Issue on New Challenges in Serious Game Design. *Applied Sciences*, 13(13):7675.
- [IJ51] Satratzemi, M, Xinogalos, S., Tsompanoudi, D. (2023). Distributed Pair Programming in Higher Education: A Systematic Literature Review. *Journal of Educational Computing Research*, Volume 61, Issue 3, pp. 546–577.
- [IJ50] Barmpakas A, Xinogalos S. (2023). Designing and Evaluating a Serious Game for Learning Artificial Intelligence Algorithms: SpAI War as a Case Study. *Applied Sciences*. 2023; 13(10):5828.
- [IJ49] Toukiloglou P, Xinogalos S. (2023). A Systematic Literature Review on Adaptive Supports in Serious Games for Programming. *Information*. 2023; 14(5):277.
- [IJ48] Ventoulis, E., Xinogalos, S. (2023). "AR The Gods of Olympus": Design and Pilot Evaluation of an Augmented Reality Educational Game for Greek Mythology. *Multimodal Technol. Interact.*, 7(1), 2.
- [IJ47] Xinogalos, S., Eleftheriadis, S. (2023). Office Madness: Investigating the impact of a

game using a real life job and programming scenario on player experience and perceived short-term learning. *Entertainment Computing*, Vol. 44, 100521.

- [IJ46] Xinogalos, S., and Satratzemi, M. (2022). The Use of Educational Games in Programming Assignments: SQL Island as a Case Study. *Applied Sciences* 12, no. 13: 6563.
- [IJ45] Toukiloglou, P., Xinogalos, S. (2022). Ingame worked examples support as an alternative to textual instructions in serious games about programming. *International Journal of Educational Computing Research*. 60(7), 1615–1636.
- [IJ44] Koulaxidis, G., Xinogalos, S. (2022). Improving Mobile Game Performance with Basic Optimization Techniques in Unity. *Modelling*, 3(2), 201–223.
- [IJ43] Xinogalos, S. (2022). Moving from face-to-face to online learning in a week due to the COVID-19 pandemic: Higher education students' perceptions. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, Vol. 14, No. 4, 363-381.
- [IJ42] Xinogalos, S., Tryfou, M. (2021). Using Greenfoot as a Tool for Serious Games Programming Education and Development. *International Journal of Serious Games*, Volume 8, Issue 2, 67-86.
- [IJ41] Kroustalli, C., Xinogalos, S. (2021). Studying the effects of teaching programming to lower secondary school students with a serious game: a case study with Python and CodeCombat. *Educ Inf Technol* (2021). <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10596-y>
- [IJ40] Metikaridis, D., Xinogalos, S. (2021). A Comparative Analysis of Tools for Developing Location Based Games. *Entertainment Computing*, Volume 37, 2021, 100403, <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100403>.
- [IJ39] Tsiotras, D. & Xinogalos, S. (2021). Investigating the Perceived Player Experience and Short-term Learning of the Text-based Java Programming Serious Game “Rise of the Java Emperor”. *Informatics in Education*, Vol. 20, Issue 1, 153-170.
- [IJ38] Karakasis, C. & Xinogalos, S. (2020). BlocklyScript: design and pilot evaluation of an RPG platform game for cultivating Computational Thinking skills to young students. *Informatics in Education*, Volume 19, Issue 4 (2020), 641–668.
- [IJ37] Tsikinas, S. & Xinogalos, S. (2020). Towards a serious games design framework for people with intellectual disability or autism spectrum disorder. *Education and Information Technologies*, 25(4), 3405-3423. Springer Science+Business Media, LLC, part of Springer Nature 2020.
- [IJ36] Koupritzioti, D., Xinogalos, S. (2020). PyDiophantus maze game: Play it to learn mathematics or implement it to learn game programming in Python. *Education and Information Technologies*, 25(4), 2747-2764. DOI: 10.1007/s10639-019-10087-1
- [IJ35] Sideris, G., Xinogalos, S. (2019). PY-RATE ADVENTURES: a 2D Platform Serious Game for Learning the Basic Concepts of Programming with Python. *Simulation & Gaming*, 50(60), 754-770.
- [IJ34] Tsompanoudi, D., Satratzemi, M., Xinogalos, S. and Karamitopoulos, L. (2019). An Empirical Study on Factors related to Distributed Pair Programming. *Journal of Engineering Pedagogy (iJEP)*, Vol. 9, No. 2, 61-77.
- [IJ33] Kyriakakis, P., Chatzigeorgiou, A., Ampatzoglou, A., Xinogalos, S. (2019). Exploring the frequency and change proneness of dynamic feature pattern instances in PHP applications. *Sci. Comput. Program*, Vol. 171, 1-20, <https://doi.org/10.1016/j.scico.2018.10.004>.
- [IJ32] Xinogalos, S., Satratzemi, M., Chatzigeorgiou, A., & Tsompanoudi, D. (2019). Factors affecting students' performance in Distributed Pair Programming. *Journal of Educational Computing Research*, 57(2), 513-544.
- [IJ31] Tsikinas, S., Xinogalos, S. (2019). Studying the effects of computer serious games on

- people with intellectual disabilities or autism spectrum disorder: a systematic literature review. *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 35, Issue 1, 61-73, Wiley, DOI: 10.1111/jcal.12311.
- [IJ30] Satratzemi, M., Xinogalos, S., Tsompanoudi, D., Karamitopoulos, L. (2018). Examining Student Performance and Attitudes on Distributed Pair Programming. *Scientific Programming*, Article ID 6523538.
- [IJ29] Konstantara, K., Xinogalos, S. (2018). CELLS OF WAR: A Serious Game for Familiarizing Players with the Immune System. *Simulation & Gaming*, Vol. 49, Issue 5, 567-589, DOI: 10.1177/1046878118803418.
- [IJ28] Galgouranas, S., & Xinogalos, S. (2018). jAVANT-GARDE: A Cross-Platform Serious Game for an Introduction to Programming with Java. *Simulation & Gaming*. Vol. 49, Issue 6, 751-767.
- [IJ27] Giannakoulas, A., & Xinogalos, S. (2018). A pilot study on the effectiveness and acceptance of an educational game for teaching programming concepts to primary school students. *Education and Information Technologies*, Springer, 23(5), 2029-2052. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9702-x>.
- [IJ26] Xinogalos, S. (2018). Programming Serious Games as a Master Course: Feasible or not? *Simulation & Gaming*, Vol. 49, Issue 1, 8-26, DOI: 10.1177/1046878117747014.
- [IJ25] Evangelopoulou, O., & Xinogalos, S. (2018). MYTH TROUBLES: An Open-Source Educational Game in Scratch for Greek Mythology. *Simulation & Gaming*, Vol. 49, Issue 1, 71-91, DOI: 10.1177/1046878117748175.
- [IJ24] Xinogalos, S., Pitner, T., Ivanović, M. and Savić, M. (2018). Students' perspective on the first programming language: C-like or Pascal-like languages? *Education and Information Technologies*, Volume 23, Issue 1, 287-302, Springer Science+Business Media New York 2017, DOI: 10.1007/s10639-017- 9601-6.
- [IJ23] Christopoulou, E., & Xinogalos, S. (2017). Overview and Comparative Analysis of Game Engines for Desktop and Mobile Devices. *International Journal of Serious Games*, Vol. 4, Nr. 4, 21-36, <http://dx.doi.org/10.17083/ijsg.v4i4.194>.
- [IJ22] Ivanović, M., Xinogalos, S., Pitner, T. and Savić, M. (2017). Technology enhanced learning in programming courses – international perspective. *Education and Information Technologies*, Volume 22, Issue 6, 2981-3003, Springer Science+Business Media New York 2016, DOI: 10.1007/s10639-016-9565-y.
- [IJ21] Malliarakis, C., Satratzemi, M., Xinogalos, S. (2017). CMX: The Effects of an Educational MMORPG on Learning and Teaching Computer Programming. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, Vol. 10, Issue 2, 219-235, doi:10.1109/TLT.2016.2556666.
- [IJ20] Xinogalos, S., Satratzemi, M., Malliarakis, C. (2017). Microworlds, Games, Animations, Mobile apps, Puzzle editors and more: what is important for an introductory programming environment?, *Education and Information Technologies*, Volume 22, Issue 1, 145-176, Springer Science+Business Media New York 2015.
- [IJ19] Chatzigeorgiou, A., Theodorou, T., Violettas, G., Xinogalos, S. (2016). Blending an Android development course with software engineering concepts. *Education and Information Technologies*, Springer Science+Business Media New York 2015, Volume 21, Issue 6, 1847-1875.
- [IJ18] Xinogalos, S. (2016). Designing and deploying programming courses: Strategies, tools, difficulties and pedagogy. *Education and Information Technologies*, Springer Science+Business Media New York 2014, Volume 21, Issue 3, pp 559–588.
- [IJ17] Tsompanoudi, D., Satratzemi, M., Xinogalos, S. (2016). Evaluating the effects of scripted Distributed Pair Programming on students' performance and participation. *IEEE Transactions on Education*, Vol. 59, Issue 1, 24-31.

- [IJ16] Tsompanoudi, D., Satratzemi, M., Xinogalos, S. (2015). Distributed Pair Programming using Collaboration Scripts: An Educational System and initial Results. *Informatics in Education*, Vol. 14, No 2, 291-314.
- [IJ15] Xinogalos, S. (2015). Object Oriented Design and Programming: an Investigation of Novices' Conceptions on Objects and Classes. *ACM Transactions on Computing Education*, Vol. 15, Issue 3, Article 13 (September 2015), 21 pages. DOI=10.1145/2700519.
- [IJ14] Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2014). Optimization of server performance in the CMX educational MMORPG for Computer Programming. *Computer Science and Information Systems*, Vol. 11, No.4, 1537-1553.
- [IJ13] Theodoraki, A. and Xinogalos, S. (2014). Studying Students' Attitudes on Using Examples of Game Source Code for Learning Programming. *Informatics in Education*, Vol. 13, No 2, 265-277.
- [IJ12] Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2014). Designing educational games for computer programming: A holistic framework. *Electronic Journal of e-Learning* Volume 12 Issue 3 2014, 281-297.
- [IJ11] Psannis, K., Xinogalos, S. & Sifaleras, A. (2014). Convergence of Internet of Things and Mobile Cloud Computing. *Systems Science and Control Engineering: An Open Access Journal*, Taylor & Francis, 2:1, 476-483.
- [IJ10] Xinogalos, S. (2012). An Evaluation of Knowledge Transfer from Microworld Programming to Conventional Programming. *Journal of Educational Computing Research*, Vol. 47, Number 3/2012, 251-277.
- [IJ9] Ivanovic, M., Xinogalos, S. & Komlenov, Z. (2011). Usage of Technology Enhanced Educational Tools for Delivering Programming Courses, *Int. Journal of Emerging Technologies in Learning*, Vol. 6, No. 4, 23-30.
- [IJ8] Xinogalos, S. (2009). The quest for excellence in designing a multi-paradigm programming environment for novices, *Int. Journal of Teaching and Case Studies*, Vol. 2, No. 1, 1-16, Inderscience publications.
- [IJ7] Xinogalos, S. (2009). A proposal for teaching object-oriented programming to undergraduate students. *Int. Journal of Teaching and Case Studies*, Vol. 2, No. 1, 41-55 Inderscience publications.
- [IJ6] Xinogalos, S., Satratzemi, M. & Dagdilelis, V. (2007). Teaching Java with BlueJ: a Two-Year Experience, *ACM SIGCSE Bulletin*, Vol. 39, Issue 3, 345.
- [IJ5] Xinogalos, S., Satratzemi, M. & Dagdilelis, V. (2006). Teaching Fundamental Notions of Object Oriented Programming with objectKarel, *International Journal of WSEAS Transactions on Advances in Engineering Education*, Issue 11, Vol. 3, 1022-1029, WSEAS Press.
- [IJ4] Xinogalos, S., Satratzemi, M. & Dagdilelis, V. (2006). An Introduction to object-oriented programming with a didactic microworld: objectKarel, *Computers & Education*, Volume 47, Issue 2, September 2006, 148-171, Elsevier Publishers.
- [IJ3] Xinogalos, S., Satratzemi, M. (2005). Using Hands-on Activities for Motivating Students with OOP Concepts Before They Are Asked to Implement Them, *ACM SIGCSE Bulletin*, Vol. 37, Number 3, September 2005, 380.
- [IJ2] Xinogalos, S., Satratzemi, M. (2005). The Hands-on Activities of the Programming Microworld objectKarel, *ACM SIGCSE Bulletin*, Vol. 37, Number 3, September 2005, 384.
- [IJ1] Xinogalos, S. (2003). objectKarel: A Didactic Microworld for Teaching Object-Oriented Programming, *ACM SIGCSE Bulletin*, Volume 35, Issue 3, 233.

Δημοσιεύσεις σε Πανελλήνια Περιοδικά με κριτές

- [PJ1] Ξυνόγαλος, Σ. (2006). Η διδασκαλία του αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού με τον μικρόκοσμο objectKarel: εμπειρίες, προβληματισμοί και προτάσεις. *Περιοδικό «ΘΕΜΑΤΑ στην Εκπαίδευση» ειδικό αφιέρωμα: «Σύγχρονη έρευνα στη Διδακτική της Πληροφορικής: ερευνητικοί άξονες, μέθοδοι, τεχνικές, εργαλεία»*, 7:3, 305-327, Ελληνικά γράμματα.

Δημοσιεύσεις σε Διεθνή Συνέδρια με κριτές

- [IC48] Maikantis, T. Natsiou, I., Ampatzoglou, A., Chatzigeorgiou, A., Xinogalos, S. and Mittas, N. (2024). What you See is What you Get: Exploring the Relation between Code Aesthetics and Code Quality, *7th International Conference on Technical Debt (TechDEBT' 24)*, Lisboa, Portugal, April 2024.
- [IC47] Satratzemi, M., Xinogalos, S., Zafiroopoulos, K., Karga, S., Dagdileli, I. (2023). The Attitudes of Faculty Members towards ICT: a Case Study in a Greek University. *Proceedings of the 1st International Conference of the Network of Teaching and Learning Centers in Greece*, Alexandroupoli 6-7 July 2023, 135-142.
- [IC46] Toukiloglou, P., Xinogalos, S. (2022). NanoDoc: Designing an Adaptive Serious Game for Programming With Working Examples Support. *16th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2022)*, 628-636.
- [IC45] Tsikinas, S., Xinogalos, S. (2021). “This is My Story”: A Serious Game for Independent Living Skills in Special Education. *15th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2021)*, 878-884.
- [IC44] Satratzemi, M., Tsompanoudi, D., Xinogalos, S., Karamitopoulos, L. (2019). Examining the Compatibility of Students in Distributed Pair Programming, *18th European Conference on e-Learning*, 7-8 November 2019, Copenhagen, Denmark.
- [IC43] Xanthopoulos, S., Xinogalos, S. (2019). Investigating key Structural Elements in Location-Based Mobile Serious Games. *13th European Conference on Games Based Learning*, Odense, Denmark, 3-4 October 2019, 943-949.
- [IC42] Tsikinas S., Xinogalos S., Satratzemi M., Kartasidou L. (2019). Designing a Serious Game for Independent Living Skills in Special Education. *13th European Conference on Games Based Learning*, Odense, Denmark, 3-4 October 2019, 748-756.
- [IC41] Xanthopoulos, S., Xinogalos, S. (2018). Opportunities and Challenges of Mobile Location-based Games in Education: Exploring the Integration of Authoring and Analytics Tools. In *Proceedings of IEEE Global Engineering Education (EDUCON)*, 17-20 April, Santa Cruz de Tenerife, Spain, 1803-1811.
- [IC40] Tsikinas, S., Xinogalos, S. (2018). Designing Effective Serious Games for People with Intellectual Disabilities. In *Proceedings of IEEE Global Engineering Education (EDUCON)*, 17-20 April, Santa Cruz de Tenerife, Spain, 1902-1909.
- [IC39] Xinogalos, S., Satratzemi, M., Chatzigeorgiou, A and Tsompanoudi, D. (2017). Student Perceptions on the Benefits and Shortcomings of Distributed Pair Programming Assignments. In *Proceedings of IEEE Global Engineering Education (EDUCON) - Special Session: Technical Didactic Software Engineering (TDSE)*, 26-28 April, Athens, Greece, 1512-1520.
- [IC38] Kyriakakis, P., Chatzigeorgiou, A., Ampatzoglou, A. and Xinogalos, S. (2016). Evolution of method invocation and object instantiation patterns in PHP ecosystem. In *Proceedings of the 20th PCI Conference on Informatics*, ACM.
- [IC37] Xanthopoulos, S. and Xinogalos, S. (2016). A Review on Location Based Services for Mobile Games. In *Proceedings of the 20th PCI Conference on Informatics*, ACM.
- [IC36] Tsikinas, S., Xinogalos, S. and Satratzemi, M. (2016). Review on Serious Games for

People with Intellectual Disabilities and Autism. In *Proceedings of 10th European Conference on Games Based Learning*, 6-7 October 2016, Paisley, Scotland, 696-703.

- [IC35] Xinogalos, S., Satratzemi, M., Tsompanoudi, D. and Chatzigeorgiou, A. (2016). Monitoring an OOP Course Through Assignments in a Distributed Pair Programming System. In: Z. Budimac, Z. Horvath, T. Kozsik (eds.): *Proceedings of the SQAMIA 2016: 5th Workshop of Software Quality, Analysis, Monitoring, Improvement, and Applications*, Budapest, Hungary, 29.-31.08.2016, Vol. 1677, ISSN: 1613-0073, <http://ceur-ws.org/Vol-1677/>, 97-104.
- [IC34] Xinogalos, S., Malliarakis, C., Tsompanoudi, D. and Satratzemi, M. (2015). Microworlds, Games and Collaboration: three effective approaches to support novices in learning programming. In *Proceedings of the 7th Balkan Conference on Informatics Conference (BCI '15)*. ACM, New York, NY, USA, Article 39, 8 pages.
- [IC33] Ivanovic, M., Xinogalos, S., Pitner, T. and Savic, M. (2015). Different Aspects of Delivering Programming Courses -- Multinational Experiences. In *Proceedings of the 7th Balkan Conference on Informatics Conference (BCI '15)*. ACM, New York, NY, USA, Article 37, 7 pages.
- [IC32] Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2014). CMX: Implementing an MMORPG for Learning Programming. In *Proceedings of 8th European Conference on Games Based Learning*, 9-10 October 2013, Berlin, Germany, 346-355.
- 2nd International Educational Games Competition as part of ECGBL 2014, CMX was the 1st winner in the category: "Installed on a computer Game Winner", <http://academic-conferences.org/ecgbl/ecgbl2014/ecgbl14-home.htm>*
- [IC31] Xanthopoulos, S. and Xinogalos, S. (2014). Mobile app development in HTML5. 4th *Symposium on Computer Languages, Implementations and Tools (SCLIT 2014) organized within International Conference of Numerical Analysis and Applied Mathematics (ICNAAM)*, 22-28 September 2014, Rhodos, Greece, AIP Conference Proceedings 1648, 310009-1–310009-4, doi: 10.1063/1.4912562.
- [IC30] Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2014). Integrating learning analytics in an educational MMORPG for computer programming. In *Proceedings of the 14th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (IEEE ICALT)*, 7-9 July 2014, Athens, Greece, IEEE Computer Society Press, 233-237.
- [IC29] Xinogalos, S. and Ivanovic, M. (2013). Enhancing Software Quality in Students' Programs. In *Proc. of 2nd workshop on Software Quality Analysis, Monitoring, Improvement, and Applications (SQAMIA 2013)*, published by "CEUR workshop proceedings", vol. 1053, ISSN: 1613-0073, <http://ceur-ws.org/Vol-1053/>, 11-16.
- [IC28] Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2013). A holistic framework for the development of an educational game aiming to teach computer programming. In *Proceedings of 7th European Conference on Games Based Learning*, 3-4 October 2013, Porto, Portugal, 359-368.
- [IC27] Xanthopoulos, S. and Xinogalos, S. (2013). A Comparative Analysis of Cross-platform Development Approaches for Mobile Applications. In *Proceedings of the 6th Balkan Conference in Informatics (BCI '13)*. ACM, New York, NY, USA, 213-220.
- [IC26] Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2013). Towards a new Massive Multiplayer Online Role Playing Game for introductory programming. In *Proceedings of the 6th Balkan Conference in Informatics (BCI '13)*. ACM, New York, NY, USA, 156-163.
- [IC25] Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2013). Towards optimizing server performance in an educational MMORPG for teaching computer programming. 3rd *Symposium on Computer Languages, Implementations and Tools (SCLIT 2013) organized within International Conference of Numerical Analysis and*

Applied Mathematics (ICNAAM), 21-27 September 2013, Rhodos, Greece, AIP Conference Proceedings, 1558, 345-348.

- [IC24] Tsompanoudi, D., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2013). Exploring the effects of Collaboration Scripts embedded in a Distributed Pair Programming System. *Proceedings of the 18th ACM ITiCSE Conference*, 1-3 July 2013, Canterbury UK, 225-230.
- [IC23] Xinogalos, S. (2013). Using Flowchart-based Programming Environments for Simplifying Programming and Software Engineering Processes. In *Proceedings of 4th IEEE EDUCON Conference*, Berlin, Germany, 13-15 March 2013, IEEE Press, 1313-1322.
- [IC22] Dagdilelis, V. & Xinogalos, S. (2012). Preparing Teachers for Teaching Informatics: Theoretical Considerations and Practical Implications, *Proceedings of the 7th Workshop in Primary and Secondary Computing Education (WiPSCE 2012)*, November 8-9, Hamburg, Germany, ACM, New York, NY, USA, 78-81.
- [IC21] Malliarakis, C., Satratzemi, M. & Xinogalos, S. (2012). Towards the Constructive Incorporation of Serious Games Within Object Oriented Programming. *Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2012)*, 4-5 October, Cork, Ireland, 301-308.
- [IC20] Xinogalos, S. (2012). Programming Techniques and Environments in a Technology Management Department. *Proceedings of the 5th Balkan Conference in Informatics (BCI 2012)*, 16-20 September, Novi Sad, Serbia, ACM, New York, NY, USA, 136-141.
- [IC19] Xinogalos, S., Psannis, K. & Sifaleras, A. (2012). Recent advances delivered by HTML 5 in Mobile Cloud Computing applications: a survey. *Proceedings of the 5th Balkan Conference in Informatics (BCI 2012)*, 16-20 September, Novi Sad, Serbia, ACM, New York, NY, USA, 199-204.
- [IC18] Xinogalos, S. & Kaskalis, T. (2012). The Challenges of Teaching Web Programming: Literature Review and Proposed Guidelines. *Proceedings of the 8th International Conference on Web Information Systems and Technologies (WEBIST 2012)*, 18-21 April, Porto, Portugal, 207-212.
- [IC17] Ivanović, M., Xinogalos, S. and Komlenov, Z. (2011). Technology Enhanced Learning for Programming Courses – Experiences and Comparison. *14th International Conference on Interactive Collaborative Learning – 11th International Conference Virtual University*, 21-23 September 2011, Piešťany, Slovakia, IEEE Press, 42-45.
- [IC16] Xinogalos, S. (2011). Object-Oriented Programming – What Do Students Think of Objects and Classes? *Proceedings of the 14th IASTED International Conference on Computers and Advanced Technology in Education (CATE 2011)*, 11-13 July 2011, Cambridge, UK, 181-186.
- [IC15] Xinogalos, S. (2010). DIFFICULTIES WITH COLLECTION CLASSES IN JAVA – The Case of the ArrayList Collection. *Proceedings of the 2nd International Conference on Computer Supported Education (CSEDU)*, 7-10 April, Valencia, Spain, 120-125.
- [IC14] Xinogalos, S. & Satratzemi, M. (2009). A Long-Term Evaluation and Reformation of an Object Oriented Design and Programming Course. *Proceedings of the 9th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (IEEE ICALT)*, July 2009, Riga, Latvia, IEEE Computer Society Press (best short paper award), 64-66.
- [IC13] Xinogalos, S. (2008). Studying Students’ Conceptual Grasp of OOP Concepts in Two Interactive Programming Environments, In Lytras et al. (Eds.), *The Open Knowledge Society: A Computer Science and Information Systems Manifesto, Communications in Computer and Information Science*, Vol. 19, Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 578-585.
- [IC12] Xinogalos, S., Satratzemi, M. & Dagdilelis, V. (2008). An analysis of students’ difficulties with ArrayList object collections and proposals for supporting the learning

process. *Proceedings of the 8th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (IEEE ICALT 2008)*, 18-20 July 2007, Niigata, Japan, 180-182.

- [IC11] Xinogalos, S., Satratzemi, M. & Dagdilelis, V. (2007). A Comparison of Two Object-Oriented Programming Environments for Novices. *Proceedings of the 10th IASTED International Conference on Computers and Advanced Technology in Education (CATE 2007)*, 8 -10 October 2007, Beijing, China, 49-54.
- [IC10] Xinogalos, S., Satratzemi, M. & Dagdilelis, V. (2007). Re-designing an OOP course based on BlueJ. *Proceedings of the 7th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (IEEE ICALT 2007)*, 18-20 July 2007, Niigata, Japan, 660-664.
- [IC9] Xinogalos, S., Satratzemi, M. & Dagdilelis, V. (2006). An Objects-First Approach to Teaching Object Orientation based on objectKarel. *Proceedings of the 5th WSEAS International Conference on Education and Educational Technology, 16-18 December 2006, Tenerife, Spain*, 93-98.
- [IC8] Xinogalos, S., Satratzemi, M. & Dagdilelis, V. (2006). Evaluating objectKarel - an educational programming environment for object oriented programming. In A. Mendez-Vilas et al. (eds) "Current Developments in Technology-Assisted Education", vol. 2, 821-825, Formatex press.
- [IC7] Xinogalos, S., Satratzemi, M. & Dagdilelis, V. (2006). Studying Students' Difficulties in an OOP Course Based on BlueJ. *9th IASTED International Conference on Computers and Advanced Technology in Education (CATE 2006)*, 4-6 October 2006, Lima, Peru, 82-87.
- [IC6] Xinogalos, S., Satratzemi, M., Dagdilelis, V. & Evangelidis, G. (2006). Teaching OOP with BlueJ: a Case Study. *Proceedings of the 6th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (IEEE ICALT 2006)*, Kerkrade, 5-7 July 2006, 944-946.
- [IC5] Xinogalos, S. & Satratzemi, M. (2004). Introducing Novices to Programming: a review of Teaching Approaches and Educational Tools. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education and Information Systems, Technologies and Applications (EISTA 2004)*, Orlando, Florida, USA, July 21-25, Vol. 2, 60-65.
- [IC4] Xinogalos, S. & Satratzemi, M. (2004). Studying Novice Programmers' Attitudes in Developing and Implementing Algorithms Using an Educational Programming Environment. *Proceedings of the 10th International Conference on Information Systems Analysis and Synthesis (ISAS 2004) jointly with the International Conference on Cybernetics and Information Technologies, Systems and Applications (CITSA 2004)*, Orlando, Florida, USA, July 21-25, Vol. 1, 198-203.
- [IC3] Xinogalos, S. & Satratzemi, M. (2003). Students' Practices in Developing and Implementing Algorithms: An Empirical Study. *Proceedings of the 6th Hellenic European Research on Computer Mathematics and its Applications Conference (HERCMA 2003)*, Athens, 25-27 September 2003, Vol. 2, 754-763.
- [IC2] Satratzemi, M., Xinogalos, S. & Dagdilelis, V. (2003). An environment for Teaching Object-Oriented Programming: ObjectKarel. *Proceedings of the 3rd IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (IEEE ICALT 2003)*, Athens, 9-11 July 2003, 342-343.
- [IC1] Xinogalos, S. & Satratzemi, M. (2002). An Integrated Programming Environment for Teaching the Object-Oriented Programming Paradigm, *Lecture Notes in Computer Science (LNCS)*, 2510, Shafazand H A Min Tjoa (Eds.), Springer Verlag, 544-551.

Δημοσιεύσεις σε Πανελλήνια Συνέδρια με κριτές

- [PC27] Toukiloglou, P., Xinogalos, S. (2023). Towards a taxonomy of support systems in serious games about programming. *Proceedings of the 13th Panhellenic and*

- [PC26] Μητσόπουλος, Β., Ξυνόγαλος, Σ. (2023). Σχεδίαση και πιλοτική αξιολόγηση παιχνιδιού σοβαρού σκοπού για την ενίσχυση της φορολογικής συνείδησης. *Πρακτικά 13ου Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, ΔΠΠΑΕ, Καβάλα, 29 Σεπτεμβρίου – 1 Οκτωβρίου 2023.
- [PC25] Βεντούλης, Ε., Ξυνόγαλος, Σ. (2022). Ανάπτυξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού με στοιχεία επαυξημένης πραγματικότητας για την εκμάθηση της Ιστορίας. *7ο Πανελλήνιο Επιστημονικό Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*, Πάτρα, 16-18 Σεπτεμβρίου 2022.
- [PC24] Μιχαηλίδης, Γ., Ξυνόγαλος, Σ. (2019). JavabotWars: ένα τρισδιάστατο παιχνίδι σοβαρού σκοπού για τον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό. *13ο Πανελλήνιο Συνέδριο Καθηγητών Πληροφορικής "Η Πληροφορική στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση"*, Θεσσαλονίκη 4-6 Οκτωβρίου 2019.
- [PC23] Xinogalos, S., Satratzemi, M., Tsompanoudi, D., and Karamitopoulos, L. (2018). A Two-year Evaluation of Distributed Pair Programming Assignments by Undergraduate Students. *11th Pan-Hellenic and International Conference "ICT in Education"*, Thessaloniki, 19-21 October 2018.
- [PC22] Γιαννακούλας, Α., Μαράκη, Μ., Τατόγλου, Χ. και Ξυνόγαλος, Σ. (2016). Ανάπτυξη εκπαιδευτικών παιχνιδιών για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και διερεύνηση των στάσεων των εκπαιδευτικών. Τ. Α. Mikropoulos, N. Parachristos, A. Tsiara, P. Chalki (eds.), *Proceedings of the 10th Pan-Hellenic and International Conference "ICT in Education"*, Ioannina: HAICTE. 23-25 September 2016, 303-311.
- [PC21] Ξυνόγαλος, Σ., Γκαϊντατζή, Μ. και Τρύφου, Μ. (2016). Ανάπτυξη εκπαιδευτικών παιχνιδιών ανοιχτού λογισμικού με το Greenfoot. Τ. Α. Mikropoulos, N. Parachristos, A. Tsiara, P. Chalki (eds.), *Proceedings of the 10th Pan-Hellenic and International Conference "ICT in Education"*, Ioannina: HAICTE. 23-25 September 2016, 313-320.
- Τα παιχνίδια ανοιχτού λογισμικού που παρουσιάζονται στην εργασία βραβεύτηκαν στα πλαίσια των Μονάδων Αριστείας ΕΛ/ΛΑΚ (2015, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Ψηφιακή Σύγκλιση»).*
- [PC20] Θεοδωράκη, Α. και Ξυνόγαλος, Σ. (2013). Αξιοποίηση Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών στη Διδασκαλία και Εκμάθηση του Προγραμματισμού. *Πρακτικά 3^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»* της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013.
- [PC19] Μαλλιάρης, Χ., Ξυνόγαλος, Σ. & Σατρατζέμη, Μ. (2012). Εκπαιδευτικά παιχνίδια για την εκμάθηση του προγραμματισμού. *Πρακτικά 8^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση»*, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος, 28-30 Σεπτεμβρίου 2012, 471-478.
- [PC18] Ξυνόγαλος, Σ. (2012). Διδακτική Προσέγγιση για τον Αντικειμενοστρεφή Προγραμματισμό: εφαρμογή στο BlueJ. *Πρακτικά 6^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου "Διδακτική της Πληροφορικής"*, Φλώρινα, 20-22 Απριλίου, 63-72.
- [PC17] Ξυνόγαλος, Σ. & Λαμπροπούλου, Κ. (2011). Χρήση Εργαλείων Δημιουργίας Διαγραμμάτων Ροής για την Εισαγωγή στην Αλγοριθμική και τον Προγραμματισμό: μια επισκόπηση. *Πρακτικά 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*, Πάτρα 28-30 Απριλίου 2011, 611-621.
- [PC16] Λαμπροπούλου, Κ. & Ξυνόγαλος, Σ. (2011). Σχεδίαση και Ανάπτυξη ενός Δικτυακού Τόπου για την Εκμάθηση του Διαδικαστικού Προγραμματισμού με τη Χρήση Πολλαπλών Αναπαραστάσεων. *Πρακτικά 6^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη»*, Σύρος 6-8 Μαΐου 2011, 802-810.
- [PC15] Ξυνόγαλος, Σ. (2010). Η Διδασκαλία της Έννοιας της Διαδικασίας με Χρήση του

- Ρομπότ Karel σε Μαθητές Γυμνασίου: μια μελέτη περίπτωσης. Πρακτικά 5^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής», Αθήνα 9-11 Απριλίου, 105-114.
- [PC14] Σατρατζέμη, Μ. & Ξυνόγαλος, Σ. (2010). Συγκριτική Μελέτη των Εκπαιδευτικών Προγραμματιστικών Περιβαλλόντων BlueJ & jGRASP. Πρακτικά 5^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής», Αθήνα 9-11 Απριλίου, 31-40.
- [PC13] Ξυνόγαλος, Σ. (2009). Πρόταση για τη Διδασκαλία του Προγραμματισμού στο Γυμνάσιο με Χρήση του Ρομπότ Karel. Πρακτικά του 5^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη», Σύρος, 953-963.
- [PC12] Ξυνόγαλος, Σ. (2008). Μελέτη των Δυσκολιών των Φοιτητών για την Έννοια του «Αντικειμένου» στον Αντικειμενοστραφή Προγραμματισμό. Πρακτικά 4^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής», Πάτρα 28-30 Μαρτίου, 91-100.
- [PC11] Σατρατζέμη, Μ., Ξυνόγαλος, Σ. & Δαγδιλέλης, Β. (2006). Εκπαιδευτικά Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα για τη Διδασκαλία του Αντικειμενοστραφούς Προγραμματισμού: μια επισκόπηση. Πρακτικά 5^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση», Θεσσαλονίκη, 5-8 Οκτωβρίου 2006, 899-906.
- [PC10] Ξυνόγαλος, Σ., Σατρατζέμη, Μ, Δαγδιλέλης, Β. και Ευαγγελίδης, Γ. (2005). Η Διδασκαλία της Κληρονομικότητας στον Προγραμματιστικό Μικρόκοσμο objectKarel. Πρακτικά 3^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής», Κόρινθος 7-9 Οκτωβρίου, 202-211.
- [PC9] Ξυνόγαλος, Σ. (2005). Η Διδασκαλία των Αλγοριθμικών Δομών στα πλαίσια του μαθήματος «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον». Πρακτικά του 3^{ου} Πανελληνίου συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη», Σύρος 13-15 Μαΐου 2005, Τόμος Β', 115-125.
- [PC8] Ξυνόγαλος, Σ. & Σατρατζέμη, Μ. (2004). Η Εισαγωγή στον Αντικειμενοστραφή Προγραμματισμό: Προβλήματα και Μεθοδολογίες για την Αντιμετώπισή τους. Πρακτικά του 4^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση», Αθήνα, 29 Σεπτεμβρίου-3 Οκτωβρίου 2004, 133-142 (τόμος Β').
- [PC7] Ξυνόγαλος, Σ. (2004). Πιλοτική Εφαρμογή και Αξιολόγηση του Προγραμματιστικού Περιβάλλοντος objectKarel. Πρακτικά του 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου Πληροφορικής «Πληροφορική και Εκπαίδευση» του Σ.Ε.Π.Δ.Ε.Θ. Θεσσαλονίκη, 20-22 Φεβρουαρίου 2004.
- [PC6] Ξυνόγαλος, Σ. (2003). Η διδακτική και μαθησιακή δραστηριότητα στον προγραμματιστικό μικρόκοσμο objectKarel. Πρακτικά του 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Διδακτική των Μαθηματικών και Πληροφορική στην Εκπαίδευση», Βόλος, 10-13 Οκτωβρίου 2003, 317-326.
- [PC5] Ξυνόγαλος, Σ. (2003). Σενάρια Διδασκαλίας του Προγραμματισμού στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Πρακτικά του 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη», Σύρος, 9-11 Μαΐου 2003, Α' τόμος, 783-795.
- [PC4] Ξυνόγαλος, Σ. & Σατρατζέμη, Μ. (2002). Εκπαιδευτικά Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα βασισμένα στους Εκδότες Σύνταξης: Ανάλυση Εργαλείων και Επισκόπηση Αποτελεσμάτων Αξιολόγησης. Πρακτικά του 3^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση», Ρόδος, 26-29 Σεπτεμβρίου 2002, 87-96 Β' τόμος.
- [PC3] Ξυνόγαλος, Σ. & Σατρατζέμη, Μ. (2001). Αρχές σχεδίασης ολοκληρωμένων περιβαλλόντων προγραμματισμού για αρχάριους. Πρακτικά του 5^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Διδακτική των Μαθηματικών και Πληροφορική στην

Εκπαίδευση», Θεσσαλονίκη, 12-14 Οκτωβρίου 2001, 515-520.

[PC2] Ξυνόγαλος, Σ. (2000). Προγραμματιστικοί Μικρόκοσμοι: Μια άλλη προσέγγιση της Διδασκαλίας του Προγραμματισμού. Πρακτικά του 1^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Πληροφορική και Εκπαίδευση» του Σ.Ε.Π.Δ.Ε.Θ., Θεσσαλονίκη, 11-12 Νοεμβρίου 2000, (CD-ROM).

[PC1] Ξυνόγαλος, Σ., Σατρατζέμη, Μ. & Δαγδιλέλης, Β. (2000). Η εισαγωγή στον προγραμματισμό: Διδακτικές Προσεγγίσεις και Εκπαιδευτικά Εργαλεία. Πρακτικά του 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση», Πάτρα, 13-15 Οκτωβρίου 2000, 115-124.

Παρουσιάσεις-συμμετοχή σε Διεθνείς Διαγωνισμούς Εκπαιδευτικού Λογισμικού

[IntCompSoft4] Toukiloglou, P. and Xinogalos, S. (2022). NanoDoc: A serious game for teaching programming to novice students with adaptive support. 10th International Educational Games Competition as part of ECGBL 2022.

Το παιχνίδι NanoDoc συμμετείχε στον διαγωνισμό “10th International Educational Games Competition” ο οποίος πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του “16th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2022)”.

Σχετική δημοσίευση στο συνέδριο ECGBL 2022: [IC46]

[IntCompSoft3] Tsikinas, S. and Xinogalos, S. (2021). This is My Story: Educational Game to develop independent living skills in Special Education. 9th International Educational Games Competition as part of ECGBL 2021.

Το πρωτότυπο του παιχνιδιού This is My Story συμμετείχε και παρουσιάστηκε στην κατηγορία “Installed on computer” στον διαγωνισμό “9th International Educational Games Competition” ο οποίος πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του “15th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2021)”.

Σχετική δημοσίευση στο συνέδριο ECGBL 2021: [IC45]

[IntCompSoft2] Malliarakis, C., Satratzemi, M. and Xinogalos, S. (2014). CMX: an MMORPG for Learning Programming. 2nd International Educational Games Competition as part of ECGBL 2014.

CMX was the 1st winner in the category: “Installed on a computer Game Winner”

Σχετική δημοσίευση στο συνέδριο ECGBL 2014: [IC32]

[IntCompSoft1] Xinogalos, S., Satratzemi, M., & Dagdilelis, V. (2006). objectKarel: a programming microworld for teaching the main concepts of object-oriented programming. 2nd International Competition of non-commercial Software Systems, Tools and Products for Technology-Based Education, 4-6 October 2006, Lima, Peru.

Το περιβάλλον προγραμματισμού objectKarel παρουσιάστηκε στην τελική συνεδρία του “2nd International Competition of non-commercial Software Systems, Tools and Products for Technology-Based Education” η οποία πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του “9th IASTED International Conference on Computers and Advanced Technology in Education, 4-6 October 2006, Lima, Peru”.

Σχετική δημοσίευση στο διεθνές συνέδριο IASTED CATE 2006: [IC7]

Προσκεκλημένες παρουσιάσεις σε Workshop/Συνέδρια χωρίς πρακτικά

[P10] Ξυνόγαλος, Σ. (2023). Ο Ρόλος των Παιχνιδιών Σοβαρού Σκοπού στην Εκπαίδευση και την Αλλαγή Συμπεριφοράς. 2ο Διεθνές Διαδικτυακό Φοιτητικό Συνέδριο των Ασκουμένων της Έδρας UNESCO «Διαπολιτισμικής Πολιτικής» του Πανεπιστημίου Μακεδονίας “Ποιοτική Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Εποχή: Πολιτικές και Δράσεις της UNESCO, της ΕΕ και η εφαρμογή τους στην Ελλάδα”, 29 & 30 Μαΐου 2023.

(Προσκεκλημένη ομιλία)

- [P9] Ξυνόγαλος, Σ. (2022). Εισαγωγή στον αντικειμενοστρεφή τρόπο σκέψης. *Ημερίδα Περιφερειακών Κέντρων Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού (ΠΕΚΕΣ) Πληροφορικής "Διδασκαλία Αντικειμενοστρεφούς Σχεδίασης – Προγραμματισμού στο Λύκειο"*, 1 Μαρτίου 2022 (online). (Προσκεκλημένη εισήγηση)
- [P8] Ξυνόγαλος, Σ. (2019). Διδακτική του Αντικειμενοστρεφούς Προγραμματισμού. *13ο Πανελλήνιο Συνέδριο Καθηγητών Πληροφορικής "Η Πληροφορική στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση"*, Θεσσαλονίκη 4-6 Οκτωβρίου 2019. (Κεντρική ομιλία)
- [P7] Ξυνόγαλος, Σ. (2018). Ο ρόλος των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία και εκμάθηση του προγραμματισμού. 10th Conference on Informatics in Education – Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση (10th CIE2018), 2-4 Νοεμβρίου 2018, Θεσσαλονίκη. (Κεντρική ομιλία).
http://lefkimi.ionio.gr/cie/images/documents18/CIE2018_program.pdf
- [P6] Xinogalos, S. (2018). Serious games - Usage in Civil Society: the Military, Health, Informal Vocational and Formal Education Settings. *DAAD 2018 Workshop "Cooperation at Academic Informatics Education across Balkan Countries and Beyond"*, 2-8 September 2018, Primošten, Croatia.
<https://www2.informatik.hu-berlin.de/swt/intkoop/daad/2018/program.html>
- [P5] Xinogalos, S. (2016). Using Distributed Pair Programming in a Java Course. Invited presentation in the 16th Workshop "Software Engineering Education and Reverse Engineering", 22-26 August, Jahorina (Sarajevo), Bosna i Hercegovina.
- [P4] Xinogalos, S. (2014). Designing a course on serious game programming. Invited presentation in the 14th Workshop "Software Engineering Education and Reverse Engineering", 25-29 August, Sinaia, Romania.
- [P3] Xinogalos, S. (2014). Serious Games for Education and Education on Serious Games. Invited lecture at the Department of Mathematics and Informatics, Faculty of Sciences, University of Novi Sad, 24-28 May 2014.
- [P2] Ivanović, M., Xinogalos, S., Pitner, T., Savić, M. (2013). Technology Enhanced Learning – Multicultural view. Invited presentation in the 13th Workshop "Software Engineering Education and Reverse Engineering", 26-31 August, Bansko, Bulgaria.
- [P1] Xinogalos, S. (2013). Using Flowchart-based Programming Environments for Teaching Programming. Invited presentation in the 13th Workshop "Software Engineering Education and Reverse Engineering", 26-31 August, Bansko, Bulgaria.

Εργαστηριακή συνεδρία

Ξυνόγαλος, Σ. (2018). Διδασκαλία του αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού μέσω της ανάπτυξης παιχνιδιών στο Greenfoot. 10th Conference on Informatics in Education – Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση (10th CIE2018), 2-4 Νοεμβρίου 2018, Θεσσαλονίκη.

http://lefkimi.ionio.gr/cie/images/documents18/CIE2018_program.pdf

Αναφορές στο δημοσιευμένο έργο

Google scholar: <https://scholar.google.gr/citations?user=TquBXjAAAAAJ&hl=el>

Scopus: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=13006140900>