

Εκπαίδευση

- 2002 - 2006 University of London (UCL) Λονδίνο, ΜΒ
Ph.D., Επιστήμη Υπολογιστών. Ειδίκευση: Εικονική Πραγματικότητα / Επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή (HCI). Διατριβή: *Interactivity and Learning: Examining primary school children's activity within virtual environments*. Επίβλεψη: Prof. M. Slater (Comp. Science) & Dr. M. Oliver (Institute of Education).
- 1994–1997 University of Illinois at Chicago Chicago, ΗΠΑ
M.Sc., Ηλεκτρολογική Μηχανική και Επιστήμη Υπολογιστών (EECS).
Διατριβή: *Ζητήματα στο Σχεδιασμό και την Αξιολόγηση Εκπαιδευτικού Περιβάλλοντος Εικονικής Πραγματικότητας*, University of Illinois Press, 1997. Επίβλεψη: T. DeFanti, T. Moher, M. Gillingham (Ed).
- 1993–1997 University of Illinois at Chicago Chicago, ΗΠΑ
Master of Fine Arts (M.F.A), Ηλεκτρονικές Τέχνες, Σχολή Καλών Τεχνών.
Ειδίκευση: Διαδραστικά Ψηφιακά Μέσα, Βιντεοτέχνη. Επίβλεψη: Sandin, Siegel, Plepys, Manglano-Ovalle.
- 1987–1992 Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών (πρώην ΑΣΟΕΕ) Αθήνα
B.Sc., Εφαρμοσμένη Πληροφορική. Ειδίκευση: Επιστήμη Υπολογιστών.

Επαγγελματική Εμπειρία

01/2003–σήμερα makebelieve O.E. www.makebelieve.gr

Συνιδρύτρια – Διευθύνουσα

- Ίδρυση και διοίκηση της ομόρρυθμης εταιρείας *makebelieve design & consulting*, η οποία στα 6 χρόνια λειτουργίας της έχει ολοκληρώσει πάνω από 50 έργα (σε διαφορετικά συμβόλαια). Υπεύθυνη οικονομικής διαχείρισης, επικοινωνίας και προβολής, και συντονισμού των 20 και πλέον συνεργατών, όλων των ειδικοτήτων, της εταιρείας.
- Σχεδιασμός κι ανάπτυξη εκθεμάτων και παροχή συμβουλευτικών υπηρεσιών σε θέματα χρήσης νέων μέσων και διαδραστικών τεχνολογιών, με έμφαση στον ευρύτερο πολιτιστικό και εκπαιδευτικό χώρο. Δημιουργική σχεδίαση και υλοποίηση διεπαφών χρήστη, διαδικτυακής επικοινωνίας, αξιολογήσεων ευχρηστίας, δρώμενων εταιρικής ταυτότητας, εντύπων. Το πλήθος των έργων που έχουν σχεδιασθεί και ολοκληρωθεί υπερβαίνει τα 50 ενώ στους πελάτες συμπεριλαμβάνονται το Υπουργείο Πολιτισμού, το Πολιτιστικό Ίδρυμα του Ομίλου της Τράπεζας Πειραιώς, η ΟΤΕNET, το Ερευνητικό Κέντρο Καινοτομίας στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας, των Επικοινωνιών και της Γνώσης, το Πανεπιστήμιο Αθηνών, κ.ά.

09/1998–12/2002 Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού Αθήνα

Υπεύθυνη Τμήματος Εικονικής Πραγματικότητας

- Υπεύθυνη ίδρυσης, οργάνωσης, διαχείρισης και λειτουργίας τμήματος Εικονικής Πραγματικότητας, με μόνιμο επιστημονικό δυναμικό από τους χώρους της πληροφορικής και της δημιουργίας τρισδιάστατων γραφικών, εξωτερικών συνεργατών από την Ελλάδα και το εξωτερικό και φοιτητών στα πλαίσια πρακτικής άσκησης.
- Υπεύθυνη εγκατάστασης και λειτουργίας των πρώτων προβολικών συστημάτων εικονικής πραγματικότητας στην Ελλάδα (και ενός εκ των τριών θεάτρων τεχνολογίας CAVE® σε μουσεία στον κόσμο). Υπεύθυνη προσδιορισμού, εγκατάστασης, συντήρησης, ανανέωσης και παρακολούθησης τεχνολογικής υποδομής συνολικής αξίας 1,5 εκ. ευρώ. Υπεύθυνη σύνταξης αρχικών τεχνικών προδιαγραφών για τη Θόλο.
- Υπεύθυνη έρευνας & τεχνικής υλοποίησης από πλευράς ΙΜΕ σε 3 Ευρωπαϊκά

προγράμματα IST, συμμετοχή συνολικά σε 6 IST.

- Υπεύθυνη επικοινωνίας τμήματος Εικονικής Πραγματικότητας με τα ΜΜΕ, σύνταξης και δημιουργίας εντύπων, παρουσιάσεων, προτάσεων, κ.ά. Συμμετοχή σε οργανωτικές, επιστημονικές και συντακτικές επιτροπές για συνέδρια (Ψηφιακής Σύγκλισης), εκδόσεις, εκθέσεις κ.λπ.

1997–1998 Walker Art Center Minneapolis, ΗΠΑ

Ειδικός Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Τμήμα Νέων Μέσων

- Υπεύθυνη έρευνας, σχεδιασμού και δημιουργίας τμήματος του διαδικτυακού προγράμματος artsconnected.org, με καινοτόμες διαδραστικές εκπαιδευτικές εφαρμογές βασισμένες στη συλλογή σύγχρονης τέχνης του μουσείου, για παιδιά ηλικίας 6-18 και δασκάλους.
- Μέλος της πενταμελούς ομάδας ανάπτυξης του προγράμματος Integrated Arts Information Access για την ψηφιοποίηση της συλλογής 8.000 αντικειμένων του μουσείου και την παρουσίαση τους στο Διαδίκτυο (συνολικός προϋπολογισμός έργου 1 εκατομμύριο δολάρια).

1994–1997 Electronic Visualization Laboratory Chicago, ΗΠΑ

Ερευνήτρια

- Διεύθυνση σχεδιασμού, ανάπτυξης και αξιολόγησης του προγράμματος NICE, ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος για μικρά παιδιά στο σύστημα εικονικής πραγματικότητας τεχνολογίας CAVE®. Το πρόγραμμα NICE έχει παρουσιαστεί εκτενώς και έχει λάβει ιδιαίτερη δημοσιότητα στο διεθνή τύπο. Δημιούργησε συνέχεια στην ερευνητική δραστηριότητα του EVL στον χώρο.
- Ανάπτυξη εφαρμογών & συστημάτων και οργάνωση παραγωγής για πλήθος επιστημονικά συνέδρια, εκπαιδευτικά γεγονότα, καλλιτεχνικές εκθέσεις και δρώμενα. Επιλεκτικά αναφέρονται: συμμετοχή στην οργάνωση των εκθέσεων διαδραστικών συστημάτων του EVL στο συνέδριο SIGGRAPH (συνεχής παρουσία '94-'98, ~20.000-40.000 σύνεδροι), ανάπτυξη εφαρμογών για τα συνέδρια Supercomputing '95 και '96, ~4000 σύνεδροι, οργάνωση παραγωγής των διαδραστικών εγκαταστάσεων για τις εκδηλώσεις ThinkQuest '96 και '97 (έναν διεθνή διαγωνισμό για την ανάπτυξη μαθητικών προγραμμάτων στο Διαδίκτυο από μαθητές Γυμνασίου-Λυκείου), οργάνωση των εκδηλώσεων ηλεκτρονικής τέχνης για τις εκθέσεις virtual spaces του 8ου Διεθνούς Συμποσίου Ηλεκτρονικής Τέχνης (ISEA '97) και του Total Museum '96, οργάνωση – συμμετοχή στα καλλιτεχνικά δρώμενα EVE, κ.ά.
- Μέλος της ομάδας ανάπτυξης εφαρμογών πολυμεσικής και Διαδικτυακής πληροφόρησης των 40.000 περίπου επισκεπτών του συνεδρίου SIGGRAPH '94 για τα προγράμματα επιστημονικής οπτικοποίησης (VROOM - Scientific Visualization in Computational Science and Engineering). Προγραμματισμός διεπαφών χρήστη με OSF/Motif.
- Ανάπτυξη της εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας του προγράμματος CitySpace, ένα πιλοτικό πρόγραμμα κατασκευής μιας εικονικής πόλης εξ'αποστάσεως (μέσω Διαδικτύου) από παιδιά σε όλη τη Βόρεια Αμερική.

Υπεύθυνη Παραγωγής

- Διεύθυνση παραγωγής στο έργο του καλλιτέχνη Muntadas, *The File Room*, το πρώτο διαδραστικό αρχείο εκατοντάδων περιπτώσεων πολιτισμικής λογοκρισίας στο Διαδίκτυο και πρωτοποριακή εγκατάσταση στο χώρο του Chicago Cultural Center. Σχεδιασμός και ανάπτυξη (σε HTML) του ηλεκτρονικού αρχείου καθώς και της εγκατάστασής του στο χώρο της έκθεσης, η οποία μέσα σε 4 μήνες δέχθηκε πάνω από 80.000 επισκέπτες. Συνεργασία με την ομάδα ανάπτυξης του φυλλομετρητή NCSA Mosaic.
- Διδασκαλία κύκλου σεμιναρίων αρχαρίων & προχωρημένων για το Διαδίκτυο (HTML) σε επαγγελματίες και καλλιτέχνες.

1990–1993

Αθήνα

- Μεταφράστρια και Επιμελήτρια ύλης των μηνιαίων περιοδικών PC World & PC Magazine, Εκδόσεις Σαμούχος ΕΠΕ. Υπεύθυνη ύλης θεματικών τευχών (π.χ. οδηγοί αγοράς Η/Υ στην Αθήνα, κ.ά.)
- Ερευνήτρια, Κέντρο Έρευνας Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών ('92-'93).
- Επιστημονική μετάφραση βιβλίων πληροφορικής (Norton Utilities, κ.ά.), Εκδόσεις Κλειδάριθμος.

**Διδακτική
Εμπειρία**

2008–σήμερα

Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Αθήνα

Διδάσκουσα βάσει ΠΔ 407/80, «Επικοινωνία Ανθρώπου-Μηχανής», μάθημα 7^ο εξαμήνου Τομέα Υπολογιστικών Συστημάτων, Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών.

- Διδασκαλία μαθήματος (170+ εγγεγραμμένοι φοιτητές).
- Προσδιορισμός εργασιών και συντονισμός βαθμολόγησής τους.
- Προσδιορισμός / σύνταξη θεμάτων εξετάσεων και βαθμολόγηση των γραπτών.
- Προσδιορισμός θεμάτων 5 πτυχιακών εργασιών, παροχή συμβουλών και συναντήσεις με προπτυχιακούς φοιτητές.

2004–σήμερα

Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Αθήνα

Συντονίστρια και Διδάσκουσα (ακαδημαϊκά έτη 2007-2008, 2008-2009) και Διδάσκουσα με συντονιστή τον Καθ. Κ. Χαλάτση (ακαδημαϊκά έτη 2004-2005, 2005-2006, 2006-2007) του μαθήματος Β' εξαμήνου «Πληροφορική, Νέες Τεχνολογίες και Μουσεία», του Διατμηματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών σε Μουσειακές Σπουδές.

- Επιβλέπουσα (σε 5) και μέλος (σε άλλες 6) της τριμελούς εξεταστικής επιτροπής μεταπτυχιακών εργασιών 11 φοιτητών (8 ολοκλήρωσαν επιτυχώς, 3 βρίσκονται στη διαδικασία της ολοκλήρωσης).
- Σχεδιασμός, ύστερα από πρόσκληση, του συνολικού προγράμματος ύλης του μαθήματος (το 2003, με τακτική αναθεώρηση).
- Οργάνωση εκπαιδευτικών επισκέψεων – σεμιναρίων σε χώρους με εξελιγμένα τεχνολογικά συστήματα. Πρακτική διδασκαλία εργαστηριακών μαθημάτων για σχεδίαση και προγραμματισμό ιστοσελίδων στο Διαδίκτυο.

2003–2006

Συμμετοχή στη διδασκαλία πανεπιστημιακών μαθημάτων

Προσκεκλημένες εισηγήσεις στα πλαίσια πλήθους μεταπτυχιακών και προπτυχιακών μαθημάτων και σεμιναρίων.

**Επιστημονικές
Δραστηριότητες****Αξιολογήσεις**

Συνεχής συμμετοχή σε αξιολογήσεις προτάσεων και ελέγχους χρηματοδοτούμενων έργων για την Ευρωπαϊκή Ένωση, από το 2002:

- Αξιολόγηση προτάσεων (evaluations & hearings) για την Ευρωπαϊκή Ένωση, FP7-ICT Call 5 στον τομέα Technology Enhanced Learning, 11/2009.
- Συμμετοχή, ύστερα από πρόσκληση της ΕΕ, σε μικρή ομάδα ειδικών για

καταγισμό ιδεών και προσδιορισμό κατευθύνσεων του FP7-ICT Call 6 στον τομέα Digital Libraries & Cultural Heritage, 22/09/2009.

- Ελέγκτρια (reviewer) του τριετούς, σε εξέλιξη, έργου Integrated Project SCY, EE FP7-ICT στον τομέα ICT-2007.4.1 Digital libraries and technology-enhanced learning, και για τα 3 χρόνια του έργου, 2009 - 2012.
- Ελέγκτρια (reviewer) του τριετούς, σε εξέλιξη, έργου STREP 80Days, EE FP7-ICT στον τομέα ICT-2007.4.1 Digital libraries and technology-enhanced learning, και για τα 3 χρόνια του έργου, 2009 - 2012.
- Αξιολόγηση προτάσεων για την Ευρωπαϊκή Ένωση, IST FET (Future Emerging Technologies) Open Call FP7-ICT-2007-C, 10/2008.
- Αξιολόγηση προτάσεων (evaluations & hearings) για την Ευρωπαϊκή Ένωση, FP7-ICT Call 1, στον τομέα ICT-2007.4.1 Digital Libraries & Technology Enhanced Learning, 06/2007.
- Αξιολόγηση προτάσεων για την Ευρωπαϊκή Ένωση, FP7-ICT Call 2, στον τομέα Challenge 7.2 Accessible and Inclusive ICT, 11/2007.
- Βασική ελέγκτρια (reviewer) και για τα 3 χρόνια, του τριετούς έργου STREP i-TACITUS, EE FP6-IST στον τομέα Digital libraries and technology-enhanced learning, 2007-2009.
- Βασική ελέγκτρια (reviewer), και για τα 3 χρόνια, του τριετούς έργου STREP ISAAC, EE FP6-IST στον τομέα Digital libraries and technology-enhanced learning, 2007-2009.
- Βασική ελέγκτρια (reviewer), και για τα 3 χρόνια, του τριετούς έργου STREP e-CIRCUS, EE FP6-IST στον τομέα Digital libraries and technology-enhanced learning, 2007-2009.
- Ελέγκτρια (reviewer) του τριετούς έργου STREP LOGOS, EE FP6-IST στον τομέα Digital libraries and technology-enhanced learning, 2006-2009.
- Ελέγκτρια (reviewer) του τριετούς έργου STREP SLIM-VRT, EE FP5 IST στον τομέα Digital libraries and technology-enhanced learning, 2005.
- Αξιολόγηση πρότασης και έργου για την Αυστριακή Κυβέρνηση, Austrian Science Fund, Translational Research Programme, 09/2004.
- Αξιολόγηση προτάσεων για την Ευρωπαϊκή Ένωση, FP6-IST Call 1 στους τομείς Multimodal Interfaces (Interfaces and Cognition Unit) και Networked Audiovisual Systems and Home Platforms, 05/2003.
- Αξιολόγηση προτάσεων για την Ε.Π. Κοινωνία της Πληροφορίας 2000-2006, Μέτρο 1.3 (Τεκμηρίωση, αξιοποίηση και ανάδειξη του Ελληνικού Πολιτισμού), Πρόσκληση 65, 09/2003.
- Βασική ελέγκτρια (reviewer) και για τα 3 χρόνια, του τριετούς έργου STREP VICTEC, EE FP5-IST στον τομέα "eLearning Futures" (KA III - Multimedia Content and Tools - Education and Training), 2002-2005.
- Αξιολόγηση προτάσεων για την Ευρωπαϊκή Ένωση, FP5-IST Call 8, Action Line CPA15 "Technology platforms for culture and artistic creative expression" και IV.4.1, 03/2002.

Μέλος Επιτροπών / Διοικητικών Συμβουλίων Οργανισμών κι Επιστημονικών Εκδόσεων

- Ιδρυτικό μέλος (Ταμίας 2009-2010, Αντιπρόεδρος 2010-2011) του ελληνικού παραρτήματος Computer Human Interaction του Association for Computing Machinery (ACM Greek SigCHI).
- Μέλος του Διοικητικού Συμβουλίου του *Institute for the Visualization of History*, Massachusetts, ΗΠΑ, από το 2001, www.vizin.org.
- Μέλος του International Advisory Board του *Child Art Foundation*, Washington DC, ΗΠΑ, από το 2001, www.icaf.org.
- Σύμβουλος του *Κέντρου Τέχνης & Τεχνολογίας «Φούρνος»*, Αθήνα, από το 1998, www.fournos-culture.gr.
- Μέλος της Συντακτικής Επιτροπής (Editorial Board) του επιστημονικού περιοδικού *ACM Computers in Entertainment*, από το 2004, www.acmcie.org.
- Μέλος της Συντακτικής Επιτροπής του επιστημονικού περιοδικού *The Open Virtual Reality Journal*, από το 2008, www.bentham.org/open/ovrj/.
- Μέλος της Επιστημονικής Επιτροπής Συμβούλων (Scientific Advisory Board) του τριετούς έργου IP *TARGET - Transformative, Adaptive, Responsive and enGaging Environment*, EE FP7 IST, 2009-2011.

- Μέλος της Επιστημονικής Επιτροπής Συμβούλων (Scientific Advisory Board) της ερευνητικής πρότασης *Two Eyes, 3-D* (National Science Foundation, Informal Science Education program) για το American Association of Variable Star Observers, www.aavso.org.

Οργάνωση Συνεδρίων, Επιμορφωτικών Ημερίδων, Ειδικών Εκδόσεων

- 2010: **Short Papers co-Chair**, ACM Int'l Conference on Interaction Design & Children (IDC'10), 9-11 Ιουνίου 2010, Barcelona, Spain.
- 2008-2009: **Guest Editor** του επιστημονικού περιοδικού International Journal of Arts and Technology (IJART): ειδικό τεύχος με θέμα *Immersive Virtual, Mixed, or Augmented Reality Art* («Εικονική, Μεικτή ή Επαυξημένη Πραγματικότητα και Τέχνη»), έκδοση Σεπτέμβριος 2009. Ρόλος: προσδιορισμός θέματος του ειδικού τεύχους, σύνταξη πρόσκλησης υποβολής άρθρων, αναζήτηση κριτών, οργάνωση διαδικασίας κρίσης (double blind-peer review) με τουλάχιστον 2 κριτές ανά άρθρο, μετα-κριτική για κάθε άρθρο και τελική επιλογή 5 άρθρων σε σύνολο 18 υποβληθέντων (ποσοστό αποδοχής 27%), επικοινωνία με συγγραφείς για προετοιμασία τελικού άρθρου, συγγραφή εισαγωγικού κειμένου.
- 2008: **Tutorials co-Chair**, ACM Int'l Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts (DIMEA) 2008, 10-12 Σεπτεμβρίου. 2008, Αθήνα.
- 2008: **Tutorials co-Chair**, Eurographics 2008, 14-18 Απριλίου 2008, Κρήτη.
- 2008: **Tutorials co-Chair**, IEEE Virtual Reality 2008, 8-12 Μαρτίου 2008, Reno Nevada, USA.
- 2007: **Program co-Chair**, Intuition 2007 Conference on Virtual Reality and Virtual Environments, 3-5 Οκτωβρίου 2007, Αθήνα.
- 2006: **Scientific & Organizing Committee**, Mediaterra '06 "Gaming Realities", 27 Σεπτ. – 1 Οκτ. 2006, Τεχνόπολις, Αθήνα.
- 2004: **Workshop co-Organiser**, "VR for Public Consumption", IEEE Virtual Reality 2004, 27 Μαρτίου 2004, Chicago, IL.
- 2004: **co-Curator**, "Hypertext", Mediaterra Int'l Art & Technology Festival & Symposium, Ιανουάριος 2004, Βυζαντινό & Χριστιανικό Μουσείο, Αθήνα.
- 2002: **Symposium Chair**, "New Platforms of Spectacle, Communication and Resistance", Mediaterra Int'l Art & Technology Fest. & Symposium, 6-15 Δεκεμβρίου, Αθήνα.
- 2001: **Conference local co-Chair**, VAST 2001 – Int'l Conference on Virtual Reality & Archaeology, 28-30 Νοεμβρίου 2001, Γλυφάδα.
- 2001: **Workshop Organiser**, "Building Immersive Environments", Museum Computer Network / CIMI conference, 17 Οκτωβρίου. 2001, Cincinnati, OH, ΗΠΑ.
- 2001: **Panel Session Organiser**, "Responsive Physical Environments", Museum Computer Network / CIMI conference, 4 ομιλητές, 26 Οκτωβρίου 2004, Cincinnati, OH, ΗΠΑ.
- 2001: **co-Curator**, "De-Globalizing / Re-Globalizing", Mediaterra Int'l Art & Technology Fest. & Symposium, Σεπτέμβριος, Λαύριο.
- 2000: **Session Chair**, VAST 2000 Euroconference, Νοέμβριος, Arezzo, Italy.
- 2000: **Symposium Chair & Art Exhibition Co-Organiser**, "Neo [techno]logisms", Mediaterra Int'l Art & Technology Fest. & Symposium, Νοέμβριος, Αθήνα.
- 1999: **Panel Organiser**, "Creativity & Technology" panel, Mediaterra Int'l Art & Technology Fest. & Pendulum Symposium, Αθήνα.
- 1999: **Workshop Organiser**, «Cultural Heritage & Technology» full day workshop, Mediaterra Int'l Art & Technology Fest. & Pendulum Symposium, Αθήνα.

Μέλος Διεθνούς Επιστημονικής Επιτροπής Συνεδρίων / Αξιολογήτρια

- 2011: IFIP International Conference on Entertainment Computing (ICEC) 2011; 3rd Int'l Conference in Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games'11); Philosophy of Computer Games '11.
- 2010: ACM SIGCHI '10, Papers & Notes; ACM Siggraph Asia, Papers; Int'l Journal of Human-Computer Studies; Eurographics '10; ACM Int'l Conference on Interaction Design & Children (IDC'10); EuroVR-EVE 2010;

- CSEdu '10 (2nd Int'l Conference on Computer Supported Education); Int'l Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS '10); EuroMed2010 (Digital Cultural Heritage and Digital Libraries).
- 2009: Int'l Journal of Human-Computer Studies; Int'l Journal of Pervasive and Mobile Computing; Advances in Human-Computer Interaction Journal; ACM Int'l Conference on Interaction Design & Children (IDC'09); ACM Int'l Conference on Advancements in Computer Entertainment Technology (ACE-DIMEA '09); Int'l Conference on Entertainment Computing (ICEC '09); Int'l Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS'09); The Open Virtual Reality Journal.
 - 2008: ACM SIGCHI '08 Papers & Notes; 2 προτάσεις βιβλίων για Εικονική Πραγματικότητα, για την Elsevier Publisher (επί πληρωμή).
 - 2007: ACM SIGCHI '07 Papers; ACM SIGGRAPH '07 Papers; Eurographics '07; ACM Int'l Conference on Interaction Design & Children (IDC'07): Long & Short Papers; Journal of Applied Ergonomics; Int'l Conference on Context Aware Multimedia Systems and Applications; Museology Journal; Virtual Systems and MultiMedia (VSMM' 07); Virtual Reality Archaeology and Intelligent Cultural Heritage (VAST'07).
 - 2006: Springer Cognition, Technology, and Work Journal (Special Issue on: "Child Computer Interaction: Methodological Research"); Springer Virtual Reality Journal (Special Issues: "Virtual Reality in the e-Society", "Collaborative Virtual Environments for Creative People", "Using Virtual Reality in Education"); ACM SIGCHI '06 Papers; Int'l Journal of Continuing Engineering Education & Life Long Learning; International Society for the Electronic Arts '06; ACM Int'l Conference on Virtual Reality Continuum and Its Applications (VRCIA '06); Int'l Museology Conference '06; Int'l Workshop on e-Documentation and Standardisation in Cultural Heritage (CIPA), VAST & Eurographics Conference on Graphics & Cultural Heritage '06, Mediaterra '06.
 - 2005: ACM SIGCHI '05 Interactivity track; VSMM'05; ACM Virtual Reality Software and Technology (VRST '05); Int'l Conf on Virtual Storytelling '05.
 - 2004: ACM SIGCHI '04 Papers and Demonstrations; Computer Graphics International '04; ACM Multimedia '04 magazine; VAST '04 Conference; Int'l Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling & Entertainment (TIDSE '04); Signal Processing: Image Communication Journal.
 - 2003: Computer Applications in Archaeology '03; TIDSE '03; VAST '03 Conference; IEEE Virtual Reality '03 Conference.
 - 2002: ACM SIGGRAPH '02 Courses & Educator's Programs; IEEE Virtual Reality '02; Eurographics '02; UNESCO World Heritage Virtual Congress '02; 3D Virtual Heritage '02 Conference; IEEE Computer Graphics & Applications magazine.
 - 2001: ACM SIGGRAPH '01 Courses; Afrigraph '01 Conference; PRESENCE MIT Press Journal.
 - 1994-2000: ACM SIGGRAPH Educator's Program, SIGKids, κ.ά.

Μέλος των: Association for Computing Machinery (ACM) από το 1994, Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) από το 1995, International Council of Museums (ICOM), American Association of Museums (AAM), Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), American Educational Research Association (AERA).

Διακρίσεις: Προ-διδακτορική υποτροφία Aileen S. Andrew Foundation, UIC (1994-1995). Βραβείο Καλύτερης Επιστημονικής Δημοσίευσης, ED-MEDIA/ED-TELECOM '97 (επιλογή από 264 full papers).

Ερευνητικά Έργα & Μελέτες

2011 - 2014, CHESSE - Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling, χρηματοδοτούμενο από την Ε.Ε. (FP7 ICT-270198). Συνεργάτης του ΕΚΠΑ, με σημαντική συμμετοχή στη σύλληψη της ιδέας, διαμόρφωσης της ομάδας εταίρων, συντονισμού & σύνταξης της πρότασης για ερευνητικό έργο εξατομικευμένης και προσαρμοζόμενης διάδρασης σε μουσεία με τη

χρήση τεχνολογίας φορητών συσκευών, Διαδικτύου κι επαυξημένης πραγματικότητας. Εκκίνηση 1η Φεβρουαρίου 2011.

2010 – 2012, e.nventory - European eInfrastructures Observatory, χρηματοδοτούμενο από την Ε.Ε. (FP7 CSA, eInfrastructures 261554). Συνεργάτης του ΕΚΠΑ με συμμετοχή στη διαμόρφωση της ομάδας εταιρών, στις συναντήσεις, τη σύνταξη παραδοτέων και το ερευνητικό / αναπτυξιακό έργο πάνω στη διαδραστική οπτικοποίηση ποσοτικών πληροφοριών (δεικτών) στο Διαδίκτυο. Εκκίνηση έργου 09/2010.

2004 - 2008, INTUITION – Δίκτυο Αριστείας (Network Of Excellence) χρηματοδοτούμενο από την Ε.Ε. (FP6 NoE IST-507248-2), σε Virtual Reality and Virtual Environments Applications for Future Workspaces. Επιστημονικός σύμβουλος και συνεργάτης του ΕΠΙΣΕΥ (Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο) που είναι Συντονιστής του Δικτύου, σε θέματα εφαρμογών Εικονικής Πραγματικότητας. Συμμετοχή σε συναντήσεις, ομάδες εργασίας, σύνταξη των “roadmaps”, οργάνωση επιστημονικών θεμάτων των συνεδρίων, κ.ά.

2004 - 2008, EPOCH – Δίκτυο Αριστείας (Network Of Excellence), χρηματοδοτούμενο από την Ε.Ε. (IST-2002-507382), σε Excellence in Processing Open Cultural Heritage. Συμμετοχή της εταιρείας *makebelieve* στο δίκτυο ως μικρομεσαία επιχείρηση (SME). Το EPOCH υπήρξε δίκτυο 100 περίπου εταιρών (ακαδημαϊκών ιδρυμάτων, ερευνητικών κέντρων και εταιρειών) που ασχολούνται με τον ευρύτερο χώρο της πολιτισμικής τεχνολογίας, και συντάσσονται για να βελτιώσουν την ποιότητα και αποτελεσματικότητα της χρήσης των νέων τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας για την πολιτιστική κληρονομιά (Information and Communication Technology for Cultural Heritage). Συμμετοχή σε συναντήσεις, σύνταξη κειμένων, κ.ά.

2002 – 2005, CREATE “Constructivist Mixed Reality For Design, Education, and Cultural Heritage”, χρηματοδοτούμενο από την ΕΕ, IST-2001-34231. Υπεύθυνη ιδέας, διαμόρφωσης ομάδας, συντονισμού & σύνταξης πρότασης, εννοιολογικού & εκπαιδευτικού σχεδιασμού, μελέτης προδιαγραφών ευχρηστίας και σχεδιασμού εφαρμογών του έργου CREATE για την ανάπτυξη φωτορεαλιστικής βιωματικής αλλά και διαδραστικής συμμετοχικής εμπειρίας σε περιβάλλον Εικονικής Πραγματικότητας με αναπαράσταση τμημάτων του αρχαιολογικού χώρου της Αρχαίας Μεσσήνης και εφαρμογών χωροταξίας πόλεων.

2002 – 2003, E-Culture Net “European Digital Culture Research and Education Network”, θεματικό δίκτυο (Thematic Network) 37 εταιρών χρηματοδοτούμενο από την ΕΕ, FP6 IST-2001-37491.

2001 – 2003, ARCHEOS, ερευνητικό πρόγραμμα χρηματοδοτούμενο από το INRIA ως Action de Recherche Cooperative (ARC). Σύμβουλος σε θέματα ανάπτυξης της διαδραστικής εμπειρίας για εικονικό περιβάλλον «Μη Φωτορεαλιστικής» απεικόνισης (Non-Photorealistic Rendering).

2002, Μελέτη ανάπτυξης της διαδραστικής λειτουργίας του Πλανηταρίου και Προσομοιωτή του Κέντρου Διάδοσης Επιστημών και Μουσείου Τεχνολογίας (πρώην Τεχνικού Μουσείου) Θεσσαλονίκης για λογαριασμό της νικήτριας πρότασης της εταιρείας ΤΕΛΜΑΚΟ ΑΕ.

2000 – 2003, M-PIRO “Multilingual Personalised Information Objects”, χρηματοδοτούμενο από την ΕΕ, IST-1999-10982. Τεχνική υπεύθυνος του έργου από πλευράς Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού και υπεύθυνη πακέτου εργασίας. Το έργο αφορούσε στην ανάπτυξη τεχνολογιών επεξεργασίας φυσικής γλώσσας και σύνθεσης φωνής για την πολύγλωσση παραγωγή, προσαρμοζόμενων στα ενδιαφέροντα των επισκεπτών, περιγραφών εκθεμάτων μουσείων, στο Διαδίκτυο και σε Εικονική Πραγματικότητα.

2000 – 2002, TOURBOT “Interactive Museum Telepresence Through Robotic

Avatars”, χρηματοδοτούμενο από την ΕΕ, IST-1999-12643. Συμμετοχή στην ομάδα για τον προσδιορισμό διεπαφής και χρήσης του ρομπότ στο μουσείο και στη σύνταξη των αντίστοιχων παραδοτέων. Συγγραφή επιστημονικών ισηγήσεων και παρουσίαση σε διεθνή συνέδρια.

Τεχνικές & Άλλες Γνώσεις

C++, C, SGI/Performer, λειτουργικά συστήματα (UNIX-SGI/Irix), επεξεργασία εικόνας, επαγγελματικός σχεδιασμός ιστοσελίδων, βιντεομοντάζ και παραγωγή βίντεο σε επαγγελματικά συστήματα, εμφάνιση και εκτύπωση ασπρόμαυρης φωτογραφίας.

Γλώσσες: Ελληνικά, Αγγλικά (μητρικές), Γαλλικά (Sorbonne I). 3 χρόνια εμπειρία ως μεταφράστρια.

Δίπλωμα κύκλων μαθημάτων στην Ιστορία της Τέχνης και την Αρχαιολογία από την Εν Αθήναις Σχολή Αρχαιολογίας & Ιστορίας της Τέχνης ('91-'93); Εισαγωγή στις Ιαπωνικές Σπουδές, ΕΛΙΑΜΕΠ ('90); Γραφικά Η/Υ, ΕΛΚΕΠΑ ('91), κ.ά.

Εθελόντρια συντονίστρια του προγράμματος «Ανακυκλώστε μαζί μας», πρόγραμμα ανακύκλωσης με τη μέθοδο «πόρτα-πόρτα» του Συλλόγου Προστασίας Κηφισιάς με συμμετοχή 700 νοικοκυριών (1991-1993).

Επιλεγμένες Δημοσιεύσεις

(583 αναφορές τρίτων, h-index=11)

Επιστημονικά Περιοδικά (με Κρίση)

[J11] Κέντρου, Ε., & Ρούσσου, Μ. (2011, *υπό δημοσίευση*). Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη podcasts από τα ελληνικά μουσεία: Το παράδειγμα ενός πιλοτικού επεισοδίου podcast για το Μουσείο Βιομηχανικής Ελαιουργίας Λέσβου. Περιοδικό *Τετράδια Μουσειολογίας*, Αθήνα: Εκδόσεις Καλειδοσκόπιο.

[J10] Roussou, M. (2009, January/February). A VR Playground for Learning Abstract Mathematics Concepts. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 29(1), 82-85.

[J09] Καβαλιεράτου, Ε., & Ρούσσου Μ. (2009). Η εφαρμογή της μεθόδου του «Συμμετοχικού Σχεδιασμού» για το σχεδιασμό ψηφιακού εκπαιδευτικού προγράμματος με νεαρούς επισκέπτες στην Εθνική Πινακοθήκη – Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτζου. Περιοδικό *Τετράδια Μουσειολογίας*, 2009(6), Αθήνα: Εκδόσεις Καλειδοσκόπιο, 84-89.

[J08] Drettakis, G., Roussou, M., Reche, A., & Tsingos, N. (2007). Design and Evaluation of a Real-World Virtual Environment for Architecture and Urban Planning. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 16(3), The MIT Press, 318-332.

[J07] Roussou, M., Oliver, M., & Slater, M. (2007). Exploring Activity Theory as a Tool for Evaluating Interactivity and Learning in Virtual Environments for Children. *Cognition, Technology & Work*, 10(2), Springer, 141-153.

[J06] Roussou, M., Oliver, M., & Slater, M. (2006). The Virtual Playground: an Educational Virtual Reality Environment for Evaluating Interactivity and Conceptual Learning. *Journal of Virtual Reality*, 10(3-4), Springer, 227-240.

[J05] Roussou, M. (2004). Learning by Doing and Learning through Play: an Exploration of Interactivity in Virtual Environments for Children. *ACM Computers in Entertainment (CIE)*, 2(1), ACM Press, New York, NY, Art 1.

[J04] Ρούσσου, Μ. (2002). Η Αφήγηση ως μέσο στη δημιουργία πολιτισμικών και εκπαιδευτικών εμπειριών Εικονικής Πραγματικότητας. *ΙΜΕρος*, περιοδική έκδοση για τον Πολιτισμό και την Τεχνολογία (2), Αθήνα, 13-28.

[J03] Roussos, M., Johnson, A. E., Moher, T. G., Leigh, J., Vasilakis, C., &

Barnes, C. (1999). Learning and Building Together in an Immersive Virtual World. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 8(3), The MIT Press, 247-263 [και εξώφυλλο].

[J02] Roussou, M. & Efraimoglou, D. (1999). High-end Interactive Media in the Museum. *Computer Graphics*, ACM SIGGRAPH, Los Angeles, 59-62. Επίσης, αναδημοσίευση χωρίς κρίση στο *IMEros*, περιοδική έκδοση για τον Πολιτισμό και την Τεχνολογία (1), 2001, 23-31.

[J01] Roussos, M., Johnson, A., Leigh, J., Vasilakis, C. Barnes, C., & Moher, T. (1997). NICE: Combining Constructionism, Narrative, and Collaboration in a Virtual Learning Environment. *Computer Graphics*, 31(3), ACM SIGGRAPH, 62-63 [καθώς και στο εξώφυλλο και στο SIGGRAPH Video Review issue #124].

Κεφάλαια Βιβλίων & Συλλογές

[B04] Roussou, M. (2008). The Components of Engagement in Virtual Heritage Environments. Στο Y. Kalay, T. Kvan & J. Affleck (Επιμ.), *New Heritage: New Media and Cultural Heritage* (σελ. 225-241): Routledge.

[B03] & [C26] Ρούσσου, Μ. (2008). Ο Ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της Άτυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας. Στο Μπούνια, Α., Νικονάνου, Ν., Οικονόμου, Μ. (Επιμ.), *Η Τεχνολογία στην Υψηλότερη της Πολιτισμικής Κληρονομιάς* (σελ. 251-261). Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

[B02] Calder, J., Melengoglou, A. C., Callaway, C., Not, E., Pianesi, F., Androutsopoulos, I., Spyropoulos, C., Xydias, G., Kouroupetroglou, G., & Roussou, M. (2005). Multilingual Personalized Information Objects. Στο O. Stock & M. Zancanaro (Επιμ.), *Multimodal Intelligent Information Presentation* (Vol. 27, σελ. 177-201): Springer.

[B01] Ρούσσου, Μ. & Χατζηχριστοδούλου, Μ. (Επιμ.). (2001). *Νεο[τεχνολογισμοί | Neo[techno]logisms: a collection of essays related to the Medi@terra 2000 Art & Technology festival and symposium*. Επιμέλεια έκδοσης του Διεθνούς Φεστιβάλ και Συμποσίου Τέχνης και Τεχνολογίας Medi@terra 2000. Αθήνα: Εκδόσεις OXY, 240 σελίδες.

Πρακτικά Συνεδρίων (με Κρίση)

[CP01] Antle, A., Kynigos, C., Lyons, L., Marshall, P., Moher, T., & Roussou, M. (2009). *Manifesting embodiment: Designer's Variations on a Theme*. Πρακτικά Computer Supported Collaborative Learning Practices: CSCL2009 Community Events (Panel), Ρόδος, 15-17.

[C44] Κυνηγός, Χ., Σμυρναίου, Ζ. & Ρούσσου, Μ. (2011, υπό δημοσίευση). *Δημιουργώντας νοήματα στις Φυσικές Επιστήμες με συνεργατικά κιναισθητικά παιχνίδια*. Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου Διδακτικής των Φυσικών Επιστημών και Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση, Αλεξανδρούπολη 15 - 17 Απριλίου 2011.

[C43] Καραδημητρίου, Κ., & Ρούσσου, Μ. (2010, υπό δημοσίευση). *Δυνατότητες αξιοποίησης ψηφιακών διαδραστικών παιχνιδιών σε χώρους άτυπης εκπαίδευσης για την προσέγγιση εννοιών της φυσικής από παιδιά πρώτης σχολικής ηλικίας*. Πρακτικά 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου για τις Φυσικές Επιστήμες στην Προσχολική Εκπαίδευση, Αλεξανδρούπολη 3-5 Δεκεμβρίου 2010.

[C42] Καβαλιεράτου, Ε., & Ρούσσου, Μ. (2010). *Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού προγράμματος στην Εθνική Πινακοθήκη - Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτζου με τη συνεργασία μαθητών*. Πρακτικά 7ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή "Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση" (7th Pan-Hellenic Conference with International Participation "ICT in Education" HCICTE 2010), Κόρινθος (υπό δημοσίευση).

[C41] Kynigos, C., Smyrniou, Z. & Roussou, M. (2010). *Exploring the*

[C40] Roussou, M. & Vlachou, E. (2008). *The challenge of creating digital game-based learning environments for museums.* Πρακτικά Int'l Toy Research Association's (ITRA's) World Congress 2008 "Toys and Culture", Ναύπλιο (υπό δημοσίευση).

[C39] Roussou, M., Kavalieratou, E., & Doulgeridis, M. (2007). *Children Designers in the Museum: Applying Participatory Design for the Development of an Art Education Program.* Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου ACM Interaction Design and Children, Aalborg, Denmark, 77-80.

[C38] Christou, C., Angus, C., Loscos, C., Dettori, A., & Roussou, M. (2006). *A Versatile Large-Scale Multimodal VR System for Cultural Heritage Visualization.* Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου ACM VRST '06, Limassol, Cyprus, 133-140.

[C37] Roussou, M. (2006). *The Components of Engagement in Virtual Heritage Environments.* Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου New Heritage: Beyond Verisimilitude - Conference on Cultural Heritage and New Media, Hong Kong, China, 265-283.

[C36] Ρούσου, Μ., Περδικούλιας, Π., Κατσουγκράκη, Ι., Νάστος, Δ., Μέξια, Α., & Καλαμαρά, Π. (2006). *Ο σχεδιασμός, η ανάπτυξη και η αξιολόγηση εκπαιδευτικού διαδραστικού ιστοχώρου για την Καστροπολιτεία του Μυστρά.* Πρακτικά 3ου Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας ICOM - AVICOM, Μυτιλήνη, 67-68 (και στο υπό δημοσίευση βιβλίο, Εκδόσεις Καλειδοσκόπιο 2010).

[C35] Βλάχου, Ε., Ρούσου, Μ., Στουρνάρας, Β., Νάστος, Δ., Μαυρίκας, Ε., & Κονναρής, Κ. (2006). *Η χρήση νέων τεχνολογιών στο Μουσείο Βιομηχανικής Ελαιουργίας Λέσβου.* Πρακτικά 3ου Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας ICOM - AVICOM, Μυτιλήνη, 69-70 (και στο υπό δημοσίευση βιβλίο, Εκδόσεις Καλειδοσκόπιο 2010).

[C34] Τσιφτιδέλη, Κ., Ρούσου, Μ., Χαρίτος, Δ., & Σταματάκης, Μ. (2006). *Η Παρουσία των Μουσείων στο Διαδίκτυο: Μουσειολογικές Προσεγγίσεις για τη Διαδικτυακή Προβολή του Μεταλλευτικού Μουσείου της Μήλου.* Πρακτικά 3ου Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας ICOM - AVICOM, Μυτιλήνη, poster, 131-134.

[C33] Roussou, M., & Slater, M. (2005). *A Virtual Playground for the Study of the Role of Interactivity in Virtual Learning Environments.* Πρακτικά PRESENCE 2005: The 8th Annual International Workshop on Presence, London, UK, International Society for Presence Research, 245-253.

[C32] Roussou, M., & Drettakis, G. (2005). *Can VR be Useful and Usable in Real-World Contexts? Observations from the Application and Evaluation of VR in Realistic Usage Conditions.* Πρακτικά HCI International 2005, 1st International Conference on Virtual Reality, Las Vegas, Nevada USA, CD-ROM.

[C31] Roussou, M. (2005). *Can Interactivity in Virtual Environments Enable Conceptual Learning?* Πρακτικά 7th Virtual Reality International Conference (VRIC), First International VR-Learning Seminar, Laval, France, 57-64.

[C30] Drettakis, G., Roussou, M., Tsingos, N., Reche, A., Gallo, E. (2004). *Image-based Techniques for the Creation and Display of Photorealistic Interactive Virtual Environments.* Πρακτικά Eurographics Symposium on Virtual Environments 2004, 157-166.

[C29] Roussou, M. (2004). *Examining Young Learners' Activity Within Interactive Virtual Environments.* Πρακτικά 3rd International Conference for Interaction

- [C28] Roussou, M. (2004). *Interactivity and Conceptual Learning in Virtual Environments for Children*. Πρακτικά ACM SIGCHI 2004 (CHI '04: Human Factors in Computing Systems) Extended Abstracts, Vienna, Austria, 1049-1050.
- [C27] Roussou, M., Drettakis, G., Tsingos, N., Reche, A., Gallo, E. (2004). *A User-Centered Approach on Combining Realism and Interactivity in Virtual Environments*. Πρακτικά IEEE Virtual Reality 2004 (ext. abstract), Chicago, IL, USA, 251-252.
- [C26] & [B3] Ρούσσου, Μ. (2008). Ο Ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της Άτυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας. Στο Μπούνια, Α., Νικονάνου, Ν., Οικονόμου, Μ. (επιμ.), *Η Τεχνολογία στην Υψηλότερη Πολιτισμική Κληρονομιά*, Αθήνα: Καλειδοσκόπιο, 251-261. (Πρακτικά 2^ο Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας, 28 Ιουνίου – 2 Ιουλίου, 2004)
- [C25] Roussou, M. & Drettakis, G. (2003). *Photorealism and Non-Photorealism in Virtual Heritage Representation*. Πρακτικά VAST '03 & 1st Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage, Brighton, UK, 47-56.
- [C24] Roussou, M. (2003). *Virtual Reality in Heritage / Education for the general public: issues and challenges*. Πρακτικά 19th Annual CHArt '03 – Convergent Practices: New approaches to Art and visual culture, London, UK, CD-ROM.
- [C23] Loscos, C., Roussou, M., Meyer, A., Tecchia, F., Drettakis, G., Gallo, E., Reche Martinez, A. Tsingos, N., Chrysanthou, Y., Robert, L. Bergamasco, M., Dettori, A., & Soubra S. (2003). *The CREATE Project: Mixed Reality for Design, Education, and Cultural Heritage with a Constructivist Approach*. Πρακτικά 2nd IEEE and ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality - ISMAR '03, Tokyo, Japan, 282-283.
- [C22] Sideris, A., Roussou, M., & Gaitatzes, A. (2003). *Virtual Reconstruction of the Hellenistic Asklepieion of Messene using a Scientific and Educational Scenario-based Approach*, Πρακτικά 9th Annual Meeting of the European Association of Archaeologists, Αγ. Πετρούπολη, Ρωσία.
- [C21] Sideris, A. & Roussou, M. (2002). *Making a new world out of an old one: in search of a common language for archaeological immersive VR representation*. Πρακτικά 8th Int'l Conference on Virtual Systems & Multimedia (VSMM), Gyeongju, Korea, 31- 42.
- [C20] Gaitatzes, A., Christopoulos, D., & Roussou, M. (2001). *Virtual Reality Interfaces for the Broad Public*. Στο Ν. Avouris & Ν. Fakotakis (Επιμ.) *Advances in Human Computer Interaction I* - Πρακτικά PC HCI 2001, Πάτρα, 159-164.
- [C19] Roussou, M., Trahanias, P., Giannoulis, G., Kamarinos, G., Argyros, A., Tsakiris, D., Georgiadis, P., Burgard, W., Haehnel, D., Cremers, A., et al. (2001). *Experiences from the Use of a Robotic Avatar in a Museum Setting*. Στο S. Spencer (Επιμ.) Πρακτικά VAST 2001: Virtual Reality, Archaeology, and Cultural Heritage, ACM SIGGRAPH, Γλυφάδα, 153-160.
- [C18] Gaitatzes, A., Christopoulos, D., & Roussou, M. (2001). *Reviving the Past: Cultural Heritage Meets Virtual Reality*. Στο S. Spencer (Επιμ.) Πρακτικά VAST 2001: Virtual Reality, Archaeology, and Cultural Heritage, ACM SIGGRAPH, Γλυφάδα, 103-110.
- [C17] Androutsopoulos, I., Calder, J., Not, E., Pianesi, F. & Roussou, M. (2001). *Multilingual Personalised Information Objects*. Πρακτικά Int'l Workshop on Information Presentation and Natural Multimodal Dialogue, Verona, Italy, 25-29.
- [C16] Roussou, M. (2001). *The Interplay between Form, Story and History: The*

Use of Narrative in Cultural and Educational VR. Στο O. Balet, G. Subsol, and P. Torguet (Επιμ.), Int'l Conference on Virtual Storytelling 2001, Avignon, France, LNCS 2197, Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 181-190.

[C15] Roussou, M. (2001). *Immersive Interactive Virtual Reality in the Museum.* Πρακτικά Trends in Leisure Entertainment (TiLE), London, UK, CD-ROM.

[C14] Pape, D., Anstey, J., Carter, B., Leigh, J., Roussou, M., and Portlock, T. (2001). *Virtual Heritage at iGrid 2000.* Πρακτικά iNET 2001, Yokohama, Japan, CD-ROM.

[C13] Pape, D., Anstey, J., D'Souza, S., DeFanti, T., Roussou, M., & Gaitatzes, A. (2001). *Shared Miletus: Towards a Networked Virtual History Museum.* Πρακτικά Euroimage Int'l Conference on Augmented, Virtual Environments and Three-Dimensional Imaging, Myconos, Greece, 85-89.

[C12] Roussou, M. (2002). *Virtual Heritage: From the Research Lab to the Broad Public.* Στο F. Niccolucci (Επιμ.), Virtual Archaeology: Πρακτικά VAST 2000 Euroconference, Arezzo, Italy. BAR International Series 1075, Archaeopress Oxford, 93-100.

[C11] Giannoulis G., Koliou, M., Kamarinos, G., Roussou, M., Trahanias, P., Argyros, A., Tsakiris, D., Cremers, A., Schulz, D., Burgard, W., et al. (2001). *Enhancing Museum Visitor Access Through Robotic Avatars Connected to the Web.* Πρακτικά Museums & the Web, Seattle WA, CD-ROM.

[C10] Gaitatzes, A., Christopoulos, D., Voulgari, A. & Roussou, M. (2000). Hellenic Cultural Heritage through Immersive Virtual Archaeology. Πρακτικά 6th Int'l Conference on Virtual Systems and Multimedia (VSMM), Ogaki, Japan, 57-64.

[C09] Roussou, M. (2000). *Immersive Interactive Virtual Reality and Informal Education.* Πρακτικά i3 spring days, workshop on User Interfaces for All: Interactive Learning Environments for Children, Athens, Greece.

[C08] Roussou, M. (1999). *Incorporating Immersive Projection-based Virtual Reality in Public Spaces.* Πρακτικά 3rd Int'l Immersive Projection Technology, 33-39.

[C07] Pape, D., Imai, T., Anstey, J., Roussou, M., & DeFanti, T. (1998). *XP: An Authoring System for Immersive Art Exhibitions.* Πρακτικά 4th Int'l Conference on Virtual Systems and Multimedia (VSMM), Gifu, Japan, 528-533.

[C06] Roussos, M. & Bizri, H. M. (1998). *Mitologies: Medieval Labyrinth Narratives in Virtual Reality.* Πρακτικά 1st Int'l Conference on Virtual Worlds, Paris, France, 373-383.

[C05] Roussos, M. & Gillingham, M. G. (1998). *Evaluation of an Immersive Collaborative Virtual Learning Environment for K-12 Education.* Πρακτικά American Educational Research Association (AERA) Annual Meeting, Chicago, IL, CD-ROM.

[C04] Johnson, A., Roussos, M., Leigh, J., Vasilakis, C., Barnes, C., & Moher, T. (1998). *The NICE Project: Learning Together in a Virtual World.* Πρακτικά IEEE Virtual Reality Annual International Symposium (VRAIS '98 -IEEE Virtual Reality), Atlanta, GA, 176 - 183.

[C03] Roussos, M., Johnson, A., Leigh, J., Vasilakis, C., Barnes, C., & Moher, T. (1997). *The NICE project: Narrative, Immersive, Constructionist/Collaborative Environments for Learning in Virtual Reality.* Πρακτικά EDMEDIA/ED-TELECOM, Calgary, Canada, 917-922. **Βραβείο Καλύτερης Δημοσίευσης.**

[C02] Roussos, M., Johnson, A., Leigh, J., Vasilakis, C., & Moher, T. (1996).

[C01] Roussos, M. & Brenner, P. (1994). An Interactive Computer Project Addressing Cultural Censorship. Πρακτικά *2nd WWW Conference*, Chicago IL.

**Άρθρα σε
Περιοδικά,
Συλλογές, Συνέδρια
(μετά από
πρόσκληση)**

[IJ06] Ρούσσου, Μ. (2006). Οι τάσεις στο χώρο των νέων τεχνολογιών για την έρευνα και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς. Περιοδικό «Τετράδια Μουσειολογίας», 3, Αθήνα: εκδόσεις Μεταίχμιο, 56 – 61 [και εξώφυλλο].

[IJ05] Ρούσσου, Μ. (2004). Η Παρουσία των Μουσείων στο Διαδίκτυο. Στήλη Μουσείο και Νέες Τεχνολογίες στο περιοδικό «Τετράδια Μουσειολογίας», 1, Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο, 59 - 60 & 64.

[IJ04] Roussou, M. (2001). The practical and the virtual in the millennial museum. 'Postcard' στο *Spectra*, a publication of the Museum Computer Network.

[IJ03] Ρούσσου, Μ. (2001). Το Μουσείο μεταξύ Ιδεατού και Πραγματικού Χώρου. Στην Έκδοση *Νεο [τεχνο] λογισμοί*, Media@terra 2000, Αθήνα, 41 – 44.

[IJ02] Roussos, M. & Bizri, H. M. (1998). Mitologies. Στο *Ars Electronica '98*, 218-225.

[IJ01] Ρούσσου, Μ. (Οκτώβριος 1995). Τέχνη και Λογοκρισία στο Ίντερνετ. *Περιοδικό ΟΞΥ* (1), Αθήνα, 40-41.

**σε
Πρακτικά
Συνεδρίων /
Συμποσίων
(μετά από
πρόσκληση)**

[IC07] Ρούσσου, Μ. & Κυνηγός, Χ. (2008). Η κίνηση του σώματος στη βιωματική και διαδραστική μάθηση εννοιών φυσικής. Πρακτικά Συμποσίου Ένωσης Ελλήνων Φυσικών 2008 «ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ: ΚΟΙΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΠΡΟΣ ΤΟ ΩΡΑΙΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ», Αθήνα.

[IC06] Kavalieratou, E., & Roussou, M. (2007). *A Participatory Methodology for the Design of Digital Informal Education Programs by Students*. Πρακτικά 4th Educational Symposium "Designing the Classroom of Tomorrow: Advanced Technologies in Education", Αθήνα (υπό δημοσίευση).

[IC05] Roussou, M. & Nastos, D. (2007). *Digital game-based informal education: the challenge of creating serious games for museums*. Πρακτικά EUTIC 2007 International Colloquium "Challenges and Uses of ICT – Media and Information Diffusion: towards an open society", Thematic Session on Digital Game-Based Learning, Αθήνα.

[IC04] Roussou, M (2006). *Engaging visitors in experiences with advanced digital environments*. Πρακτικά 14th DEAC Museums National Seminar, Centro Atlantico de Arte Moderno, Canary Islands, Spain.

[IC03] Roussou, M (2006). *Virtual Reality and Education: Evaluating the Learning Experience*. Πρακτικά 6th Archaeology and Education Conference "Learning in Cyberspace: new media for Heritage didactics and interpretation", Museum of the History of Catalonia, Barcelona, Spain, 2006.

[IC02] Roussou, M (2004). *Emerging Trends in Digital Cultural Heritage Experiences*. European Cultural Heritage: RTD Challenges Ahead Workshop, Austrian Ministry of Transport, Innovation and Technology & JOANNEUM RESEARCH, σε συνεργασία με το European Commission's IST Programme, Graz, Αυστρία.

**Διατριβές &
Διπλωματικές
Εργασίες**

[TH03] Roussou, M. (2006). Interactivity and Learning: Examining primary school childrens' activity within virtual environments. PhD Thesis, University College London, London, UK.

[TH02] Roussos, M. (1997). Issues in the Design and Evaluation of a Virtual Reality Learning Environment. Master of Science Thesis, University of Illinois Press, 1997.

[TH01] Roussos, M. (1997). Mitologies and cleanse. Master of Fine Arts Thesis, School of Art and Design, University of Illinois at Chicago, 1997.

**Προσκεκλημένες
Διαλέξεις / σεμινάρια
(Επιλογή)**

ARCO '03 Madrid. SGI VizSummit '03 & '01. Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας, Μεταπτυχιακό μάθημα σε Εικονικά Μουσεία (11/2003) και Μεταπτυχιακό μάθημα Μουσειοπαιδαγωγικής (04/2003). Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών σεμινάρια Πολυμέσων 2000 & 2002. Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Μάθημα Επικοινωνίας Ανθρώπου – Η/Υ, 3^ο έτος, 2002. Medi@terra '99 – '02 Αθήνα (οργανώτρια και συντονίστρια πάνελ). Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Μεταπτυχιακά σεμινάρια Αρχιτεκτονικής 2000. Κολέγιο Αθηνών, μαθήματα Μουσειολογίας 2001 & 2002. VAST '00 (keynote). Υπουργείο Εκπαίδευσης & Πολιτισμού Κύπρου 2000 σεμινάρια Τέχνης & Τεχνολογίας. INRIA Sophia-Antipolis 2000. American Art Museum (Smithsonian), Washington DC 07/1998. Prix Ars Electronica '98; Block Museum of Art, Evanston IL. School of the Art Institute Chicago, προπτυχιακό τμήμα Φωτογραφίας. Βραβεία ThinkQuest 1996 & 1997. SuperComputing '94, '95 & '96. Πλήθος άλλων διαλέξεων και σεμιναρίων σε διάφορες χώρες και χώρους.

Εκθέσεις

- 2004 **Κέντρο Τέχνης & Τεχνολογίας «Φούρνος»**, Αθήνα, 15-16 Μαρτίου, 2004: *Transit Fields*, βίντεο-εγκατάσταση με τον Μανώλη Ηλιάκη.
- 2002 **Medi@terra 2002**. Αθήνα, 9-11 Δεκεμβρίου, 2002: *Mitologies* (CAVE).
- SIGGRAPH 2002**. San Antonio, TX, ΗΠΑ, 21-25 Ιουλίου, 2002. *The Temple of Zeus at Olympia* διαδραστική παρουσίαση στο SGI™ Reality Theater.
- 2001 **COMDEX 2001**. Αθήνα, 15-18 Φεβρουαρίου, 2001: Παρουσίαση προγραμμάτων εικονικής πραγματικότητας του IME στο SGI™ Reality Theater.
- 2000 **iGRID/INET 2000**, The 10th Annual Internet Society Conference. Yokohama, Ιαπωνία, 18-21 Ιουλίου, 2000: Παρουσίαση προγράμματος εικονικής πραγματικότητας *Shared Miletus*.
- CeBit 2000**. Hannover, Γερμανία, Μάρτιος 2000: *Mitologies* (σε σύστημα I-Wall).
- 1999 **SIGGRAPH 1999**. Los Angeles, CA, ΗΠΑ, 8-13 Αυγούστου, 1999: *Mitologies* (σε σύστημα V-Desk).
- Walker Art Center**. Minneapolis, MN, ΗΠΑ, 1999: *Mitologies* (σύστημα I-Desk & video).
Επίσης μέσα στο 1999, το έργο *Mitologies* παρουσιάστηκε στα:
- El Parque de Las Naciones. Πορτογαλία
- Sala de Exposiciones CAM. Alicante, Ισπανία
- Centro de Cultura Contemporanea. Βαρκελώνη, Ισπανία
- Triennale di Milano. Μιλάνο, Ιταλία
- Circulo de Bellas Artes. Μαδρίτη, Ισπανία
- Ben Gurion University of the Negev. Ισραήλ.
- 1998 **The Shock of the View, Walker Art Center**. Minneapolis, MN, 3-24 Νοεμβρίου, 1998: *Mitologies*.
- Art Futura 1998**. Seville, Ισπανία, 8-12 Οκτωβρίου, 1998: *Mitologies*.
SIGGRAPH 1998. Digital Pavilions, Orlando, FL, ΗΠΑ, 19-24 Ιουλίου, 1998: *Mitologies*.

Prix Ars Electronica Festival 1998 και στη μόνιμη συλλογή των έργων του θεάτρου εικονικής πραγματικότητας CAVE® του Ars Electronica Center, Linz, Αυστρία: *Mitologies*.

MediARTech 1998, Virtuality & Interactivity, Φλωρεντία, Ιταλία, 23-29 Μαρτίου, 1998: *Mitologies* (I-Desk).

ThinkQuest τελετή απονομής βραβείων, Washington D.C., 22-25 Νοεμβρίου, 1998: *Mitologies & the NICE project* (σε πλατφόρμες εικονικής πραγματικότητας I-Desk).

Wood Street Gallery. Chicago, IL, ΗΠΑ, 1998.

Illinois Art Gallery, Electronic Fields. Chicago, IL, ΗΠΑ, 1998.

Virtual Spaces/ISEA 1997. Gallery 400, Chicago, ΗΠΑ, 19-27 Σεπτεμβρίου, 1997: *cleanse* και *Mitologies* (τελική έκθεση μεταπτυχιακού Καλών Τεχνών).

SIGGRAPH 1997. Screening Room και SIGGRAPH Video Review (issue#124).
1997 Los Angeles, CA, ΗΠΑ, 3-8 Αυγούστου, 1997: *the NICE project* βίντεο.

SIGGRAPH 1996, Digital Bayou και Bridge Art Show, Νέα Ορλεάνη, ΗΠΑ, 4-9
1996 Αυγούστου, 1996: μέρος της συλλογικής έκθεσης Neither Here Nor There με τα έργα *the NICE project* και *Virtually the Greatest Show on Earth*.

Untitled, Gallery 312. Chicago, IL, ΗΠΑ 14 Ιουνίου – 3 Αυγούστου, 1996: *handprints* interactive web piece.

Electronic Visualization Event IV. Gallery 400, Chicago, ΗΠΑ, Μάιος 1995: *Celebrations of Death* βίντεο.

EVE IV, Gallery 400, Chicago, IL, ΗΠΑ, Μάιος 1995: *The Sandini Family Circus* VR exhibit, contributing artist.

SIGGRAPH 1994. VROOM, Orlando, FL, ΗΠΑ, 24-29 Ιουλίου, 1994.

Chicago Cultural Center. Chicago, IL, ΗΠΑ, 21 Μαΐου – 4 Σεπτεμβρίου, 1994: εγκατάσταση *The File Room*.

ΜΜΕ/Τύπος

Περισσότερα από 100 άρθρα σε εφημερίδες και περιοδικά σχετικά με τη δουλειά του τμήματος Εικονικής Πραγματικότητας του ΙΜΕ που ίδρυσε και έστησε. Επιπλέον, για άλλα έργα, συνεντεύξεις έχουν προβληθεί στην τηλεόραση και έχουν δημοσιευθεί στα εξής:

Πρόσωπα της Ελένης Πυργιώτη, συνέντευξη στο περιοδικό ΟΧΥ (18), 10/2000.

Introducing virtual archaeology: ancient cities rise again by Peter Schauer, άρθρο στο The Art Newspaper, London, 2000.

Η Αλήθεια του Εικονικού Κόσμου της Μαρίνας Σχίζα, άρθρο και συνέντευξη στην Κυπριακή εφημερίδα Φιλελεύθερος, 12 Μαρτίου, 2000.

Εικονική Πραγματικότητα: όταν το αληθινό είναι αληθοφανές της Βασιλικής Στρατή, άρθρο και συνέντευξη στο τμήμα *Άλλο Βήμα*, της Κυριακάτικης έκδοσης της εφημερίδας Το Βήμα, 16 Μαΐου, 1999.

"NICE", έγχρωμη εικόνα στο βιβλίο Networked Virtual Environments: Design and Implementation, S. Singhal και M. Zyda, Addison Wesley, 1999.

A NICE Way to Learn της Diana Phillips Mahoney, άρθρο και συνέντευξη στο Computer Graphics World, Μάιος 1998.

Church Sketch after Leonardo da Vinci, διαφάνεια στο Leonardo: 6th Annual New York Digital Salon, volume 31 (5), p. 452, 1998.

Children play in virtual reality garden by Basil Talbott, άρθρο στην εφημερίδα Chicago Sun-Times, 14 Δεκεμβρίου 1997.

Don't Knock Being NICE, άρθρο στο Graduating Engineer & Computer Careers, Νοέμβριος/Δεκέμβριος 1997.

NICE Work!, εξώφυλλο στο highlights, newsletter of EECS, UIC, Spring 1997.

The Great Mosque of Cordoba, εικόνα στο Digital Video Magazine, Digital Gallery section, Μάρτιος 1997.

How I spent my summer vacation; Cultivating virtual gardens by Laura Wolf, άρθρο στο UIC News 15 (4), 18 Σεπτεμβρίου 1996.