



Ιουλ.
2026

Ιωάννης Ξενάκης Ph.D.

Επίκουρος Καθηγητής

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων
Πολυτεχνική Σχολή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Γνωστικό αντικείμενο:

«Σχεδιαστική Σκέψη και
Λειτουργικός Ιδεασμός».

ΦΕΚ

3129/20.12.2021 τ.Γ΄

1480/17.03.2026 τ. Γ΄

Ημ. Γεν. 26/10/1973

Εθνικότητα Ελληνική

Email ixen@aegean.gr

Ιστότοπος <http://ixen.syros.aegean.gr/>

Τηλ

Βιογραφικό Σημείωμα

Περιεχόμενα

Περιοχές Ειδίκευσης και Έρευνας	3
Σύντομη περιγραφή του βιογραφικού	3
Ερευνητικά ενδιαφέροντα	9
Επαγγελματικές Θέσεις	10
Ερευνητικά Προγράμματα	12
Συγγραφή Ερευνητικών Προτάσεων	12
Συμμετοχή σε Ερευνητικά Προγράμματα	13
Σπουδές	16
Διδακτορικό δίπλωμα (Ph.D.) Μηχανικού Σχεδίασης	16
Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης (M.Sc.) στη Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων	17
Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης (M.Sc.) στη ζωγραφική	17
Πτυχίο (B.A.) στη ζωγραφική	18
Πτυχίο (B.S.) στην Τεχνολογία Γραφικών Τεχνών	18
Δημοσιεύσεις	19
Άρθρα υπό εξέλιξη	19
Άρθρα υπό κρίση	20
Accepted	22
Διατριβές	22
Επιμέλεια Εκδόσεων	23
Κεφάλαια σε Βιβλία με Κριτές	23
Άρθρα σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά με Κριτές	24
Συνέδρια με κριτές	27
Αναφορές	30
Διακρίσεις	47
Ακαδημαϊκή Εμπειρία	51
Ομιλίες	51
Οργάνωση Διεθνών Συνεδρίων	52
Μέλος Επιστημονικών & Καλλιτεχνικών Οργανώσεων	53
Μέλος Συντακτικής Επιτροπής (editorial board)	54
Επιμελητής Εκδόσεων (Guest editor)	55
Κριτής σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά και Συνέδρια	57
Αξιολογήσεις Διεθνών Ερευνητικών Προτάσεων	60
Επίβλεψη Διδακτορικών Διατριβών (σε εξέλιξη)	62
Συμμετοχές σε 7μελείς Εξεταστικές Επιτροπές Διδακτορικών Διατριβών	62
Επίβλεψη Διπλωματικών Εργασιών	62
Διοικητικό έργο	65
Διδακτική Εμπειρία	67
Διδασκαλία σε Προπτυχιακές Σπουδές	67

Βιογραφικό Σημείωμα Ιωάννης Ξενάκης	2
Διδασκαλία σε Μεταπτυχιακές Σπουδές	75
Εκθέσεις ζωγραφικής	77

Περιοχές Ειδίκευσης και Έρευνας

Σύντομη περιγραφή του βιογραφικού

Έρευνα

Είμαι μέλος της ερευνητικής ομάδας του **Εργαστήριου Πολύπλοκων Συστημάτων & Σχεδίασης Υπηρεσιών (CSSD lab)** του Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων (ΤΜΣΠΣ) στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Το εργαστήριο επικεντρώνεται σε όλο το εύρος των γενικότερων περιοχών της Πολυπλοκότητας Συστημάτων και των συναφών θεωρητικών παραδειγμάτων, και ειδικότερα των προβληματικών χώρων σχεδίασης, και πιο συγκεκριμένα, στις ολιστικές, και με χρήση συστημικής ‘γλώσσας’ οργανωσιακές προσεγγίσεις σύλληψης, διερεύνησης, κατανόησης, ανάλυσης, και σχεδίασης Πολύπλοκων & Αυτόνομων Συστημάτων και Υπηρεσιών όπως αυτά αφορούν σε ποικίλα φαινόμενα και προβλήματα στα παρακάτω γνωστικά πεδία:
Πολυπλοκότητα Αλληλεπιδραστικών Οργανώσεων, Πολυπλοκότητα Σχεδιαστικών Διεργασιών, Θεωρία και Μεθοδολογία Σχεδίασης, Συστημική Θεωρία & Αυτό-οργάνωση, Σχεδίαση Υπηρεσιών, Σχεδίαση Κοινωνικής Καινοτομίας, Σχεδίαση για Όλους, Σχεδίαση Πληροφορίας, Αειφόρος Σχεδίαση, κ.α.

Ακαδημαϊκή εμπειρία

Είμαι **Επίκουρος καθηγητής** στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου με γνωστικό αντικείμενο **«Σχεδιαστική Σκέψη και Λειτουργικός Ιδεασμός»**.
ΦΕΚ : 3129/20.12.2021 τ.Γ’, 1480/17.03.2026 τ. Γ’

Συνολικά έχω διδάξει **16 μαθήματα** στο Προπτυχιακό Πρ. Σπουδών και **4 Μαθήματα** σε Μεταπτυχιακό Πρ. Σπουδών, ενώ έχω επιβλέψει **15 Διπλωματικές Εργασίες** στο Προπτυχιακό Πρ. Σπουδών και **2 Διδακτορικές Διατριβές σε εξέλιξη**, ενώ έχω **1 συμμετοχή σε 7μελή Εξεταστική Επιτροπή Διδακτορικής Διατριβής**. Έχω δώσει **12 ομιλίες**.

Προπτυχιακό					Μεταπτυχιακό		Άλλο
7 μαθήματα Design Studios	2 μάθημα Θεωρία Σχεδίασης	1 μάθημα Γνωστικής Επιστήμης	2 μαθήματα Εφ. Τεχνών	4 μαθήματα Ιστορίας	2 μαθήματα Design Studios	2 μαθήματα πληροφορικής	12 Ομιλίες
Ideation (Studio 3)	Αισθητική / συναισθηματική Σχεδίαση	Γνωστική Επιστήμη	Γραφιστική	Ιστορία Design I	Industrial & interaction Design Studio I	Εφ. Πληροφορικής I	
Concept Design (Studio 4)	Θεωρία Μεθοδολογία Σχεδίασης			Ιστορία Τέχνης I			
			Εκτυπωτική	Ιστορία Design II	Industrial & interaction Design Studio II	Εφ. Πληροφορικής II	
Product Design (Studio 5)	Product Design (Studio 6)	Product Design (Studio 7)		Σχεδίαση Διαδρ. Συστημάτων (Studio 7a)			
			1 Συμμετοχή σε 7μελελή Εξ. Επ. Διδακτορικών Διατριβών				

Μέλος Συντακτικής Επιτροπής (editorial board)	Επιμελητής Εκδόσεων (Guest editor)	Κριτής σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά (reviewer)	Κριτής σε Διεθνή Συνέδρια (reviewer)	Αξιολογήσεις Διεθνών Ερευνητικών Προτάσεων	Οργάνωση Διεθνών Συνεδρίων	Μέλος Επιστημονικών & Καλλιτεχνικών Οργανώσεων
4	3	17	1	2	3	3

Επαγγελματικές και Καλλιτεχνικό Θέσεις

Θέση		Γνωστικό αντικείμενο	Καλλιτεχνικό έργο
Ιαν. 2022-σήμερα	Τριτοβάθμια Εκπαίδευση (15 έτη)	Επίκουρος καθηγητής στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου	70 έργα μου βρίσκονται σε ιδιωτικές και δημόσιες συλλογές στην Ελλάδα αλλά και το εξωτερικό
Σεπτ. 2018-2021		Διδάσκων με ανάθεση Απόκτησης Ακαδημαϊκής Εμπειρίας	
Σεπτ. 2013-2018		Διδάσκων με ανάθεση έργου διδασκαλίας	
Σεπτ. 2011-2016		Διδάσκων με ανάθεση έργου διδασκαλίας στο ΠΜΣ «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ»	
Σεπτ. 2008-2012		Διδάσκων με ανάθεση έργου διδασκαλίας στο ΠΜΣ «Ολιστικά Εναλλακτικά Θεραπευτικά Συστήματα»	5 Ατομικές Εκθέσεις
Σεπτ. 2007-2013		Διδάσκων Π.Δ. 407/80 βαθμίδα Λέκτορα	
2006	Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση	Εκπαιδευτής ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ (ΥΠΕΣΔΔΑ)	7 Ομαδικές Εκθέσεις
Σεπτ. 2005-2009		Εκπαιδευτικός ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ	
Σεπτ. 2005-2007		Επιμορφωτής ΝΟΜΑΡΧΙΑΚΗ ΑΥΤΟΔΙΟΙΚΗΣΗ ΚΥΚΛΑΔΩΝ , ΝΟΜΑΡΧΙΑΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΛΑΪΚΗΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ – ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΕΝΗΛΙΚΩΝ	
2001-2004	Βιομηχανία	Υπεύθυνος δημιουργικού τμήματος και παραγωγής στην εταιρία: «Μεταξοτυπική Αθηνών Χρήστος Γαρμπής & ΣΙΑ Ο.Ε.».	«Τεχνολόγος Γραφικών Τεχνών»
1995-1998		Υπεύθυνος δημιουργικού τμήματος και παραγωγής στην εταιρία: «Μεταξοτυπική Αθηνών Χρήστος Γαρμπής & ΣΙΑ Ο.Ε.».	«Τεχνολόγος Γραφικών Τεχνών»

Σπουδές

Τίτλοι σπουδών		
1	Πτυχία	Τμήμα Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών, (Bachelor of Science, B.S.) Τ.Ε.Ι Αθήνας, Πλέον Σημ. Παν. Δυτικής Αττικής, ΑΘΗΝΑΣ
2		Τμήμα Εικαστικών Τεχνών, (Bachelors of Fine Arts, B.F.A.) ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ, ΑΘΗΝΑ
3	Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης (M.Sc.)	Αδιάσπαστο τίτλο σπουδών μεταπτυχιακού επιπέδου (integrated master) (M.Sc. & B.F.A.) στη Ζωγραφική, ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ, ΑΘΗΝΑ
4		Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης στη Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων, Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πολυτεχνική Σχολή, Πανεπιστημίου Αιγαίου
5	Ph.D.	Διδακτορικό δίπλωμα «Ο ρόλος των αισθητικών συναισθημάτων στην αλληλεπίδραση ανθρώπου – τεχνουργήματος» Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων , Πολυτεχνική Σχολή, Πανεπιστημίου Αιγαίου

Δημοσιευμένο έργο

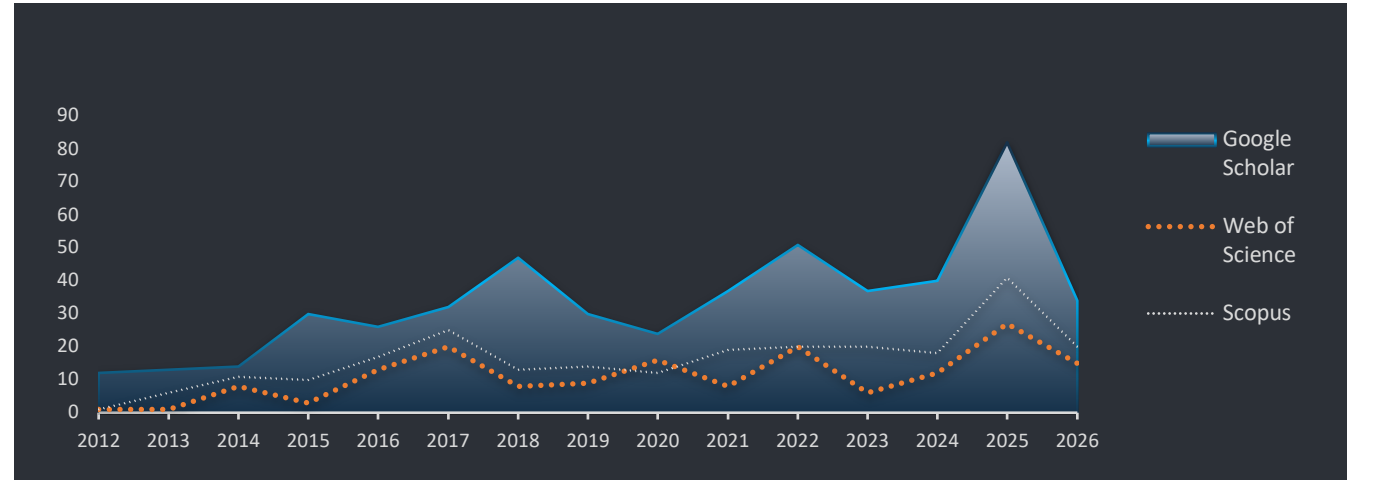
Publications				Journal metrics			
Type of publication	Contribution	Publication	Area and topics	Rate	Impact factor	H index	SCImago Journal Rank
(E2) Editing services	Guest Editor	New ideas in Psychology, ELSEVIER	Philosophical and Theoretical Psychology, Aesthetics & Design Theory	Q1	2,876	51	0,494
	Scientific Editor	Εκδόσεις ΤΖΙΟΛΑ	Product Design and Development Design Theory & Methodology	-	-	-	-
(J13) peer-reviewed Journals	Monographies (2)	Syzetesis Philosophical Association	Experimental & Cognitive Psychology, Design Theory, Creativity, Aesthetic Cognition, Learning & Development	-	-	-	-
		Cognitive Processing, SPRINGER	Experimental & Cognitive Psychology, Design Theory, Emotions, Aesthetic Cognition	Q2	1,391	41	0,79
	1 st Author (8)	Phenomenology and the Cognitive Sciences SPRINGER	Experimental & Cognitive Psychology, Design Theory, Creativity, Aesthetic Cognition, Learning & Development	Q1	2,458	59	0,972
		Philosophical Psychology, TAYLOR & FRNACIS	Experimental & Cognitive Psychology Aesthetic Cognition, Philosophy of Cognition, Philosophy of Science, Arts and Humanities, Applied Psychology	Q1	1,174	54	0,55
		Presence: Virtual and Augmented Reality, MIT PRESS	Sensorimotor/cognitive behavior Computer Science, Human-Computer Interaction Systems Engineering	Q3	0,67	101	0,27
		Design Studies, ELSEVIER	Arts & Humanities, Engineering, Social Sciences Design Theory, Perception - Affordances, Aesthetic Cognition	Q1	4.530	111	1,18
		Frontiers in Psychology, FRONTIERS MEDIA S.A.	Theoretical Psychology, Cognitive Science, Aesthetic Cognition, Design Theory, Emotional Design, Affordances	Q2	2,886	184	0,8
		(2) New ideas in Psychology, ELSEVIER	History & Philosophy of Science, Cognitive Psychology, Emotional Theory, Design Theory , Aesthetic Cognition	Q1	2,876	51	0,79
		Cybernetics & Human Knowing, IMPRINT ACADEMIC	Philosophy of Science, Second-order cybernetics, Cybersemiotics, Emotional Design	-	-	-	-
	2nd Author	New ideas in Psychology, ELSEVIER	History & Philosophy of Science, Cognitive Psychology, Emotional Theory, Design Theory , Aesthetic Cognition	Q1	2,876	51	0,79
	other	Computer Animation and Virtual Worlds, JOHN WILEY & SONS	Sensorimotor/cognitive behavior Computer Science, Computer Graphics and Computer-Aided Design Software	Q2	1,325	53	0,4
(BC1) Book Chapter	1 st Author	SPRINGER	Theoretical Psychology, Embodied Cognition, Aesthetic Cognition, Emotional Theory				

(C16) peer-reviewed Conferences	Theoretical Psychology, Design Theory & Methodology Aesthetics, Design and Emotional Theory Sensorimotor/cognitive behavior Computer Science, Human-Computer Interaction Systems Engineering Cognitive Psychology Philosophy of Cognition, Philosophy of Science, Arts and Humanities, Applied Psychology
---------------------------------	--

Αξιολόγηση - Διακρίσεις έργου

Το έργο μου αναφέρεται παγκοσμίως σε έγκριτες διεθνείς δημοσιευμένες μελέτες και διδακτορικά. Οι έγκριτοι οίκοι αξιολόγησης καταγράφουν για το έργο μου

(Jul 2026)	Documents	Citations	h-index	i10-index
Google Scholar	29	520	10	11
Scopus	14	253	7	-
Web of Science	15	179	5	



	Distinction				Citations				
Publication	Nomination	Certificate	Impact	Readability	Introduction citation	Explicit reference to the model	quotation as reference	Review papers	cyclopedia
The relation between interaction aesthetics and affordances. Design Studies .	Design Studies Award 2013	Highly Cited Research 2017	Most Cited Article 2013-2018	5th most downloaded Top 25 Hottest articles	11 articles	10 articles	2 articles	3 articles	4 entries Encyclopedia of Information Science and Technology

The Functional Role of Emotions in Aesthetic Judgement. New Ideas in Psychology				Top 25 Hottest articles	11 articles	4 articles	1 article	3 articles	1 entry Wikipedia
Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective. Front. Psychol.				36.242 αναγνώσεις, περισσότερες από το 96% 2.624 downloads, περισσότερα από το 91% όλων των άρθρων που έχουν δημοσιευτεί	13 articles	10 articles		1 article	
Ontological and conceptual challenges in the study of aesthetic experience. Philosophical Psychology					1 article				
Exploring the impact of non-verbal cues on user experience in immersive virtual reality. Computer Animation and Virtual Worlds		Top Viewed Article 2025							

Ερευνητικά Προγράμματα

	Under Review	Συγγραφή Ερευνητικών Προτάσεων	Συμμετοχή σε Ερευνητικά Προγράμματα	Θέση		
				principal investigator (PI)	Co-PI	researcher
Ευρωπαϊκά HORIZON Research and Innovation Actions	0	3	2		1	
Εθνικά Αναπτυξιακά	2	4	6	1		5

Ερευνητικά ενδιαφέροντα

Περιοχές έρευνας

Ο χώρος στον οποίο κινούμαι ερευνητικά εκτείνεται σε ένα ευρύ φάσμα επιστημών με βασικό στόχο την κατανόηση και εξήγηση των γνωστικών μηχανισμών που συνθέτουν και οργανώνουν την **σχεδιαστική σκέψη**. Διερευνώ τρόπους που μπορεί να ενισχυθεί η **αλληλεπιδραστική ικανότητα** του ατόμου να **αντιλαμβάνεται** και να **αξιολογεί** αλληλεπιδραστικές ευκαιρίες. Αποσκοπώ στην υποστήριξη και ανάπτυξη της διερευνητικής αντίληψης κατά την ανάπτυξη ιδεών ώστε να ενισχυθεί η δυνατότητα του ατόμου να **μειώσει την σχεδιαστική αβεβαιότητα** κατά την εννοιολογική φάση της σχεδιαστικής διεργασίας **που σχετίζεται με την δημιουργικότητα για την** καινοτόμων σχεδιαστικών νοημάτων/αναπαραστάσεων.

Το έργο μου ως σύνολο συνθέτει ένα διεπιστημονικό προφίλ που εκτείνεται από την επιλογή του φιλοσοφικού «παραδείγματος» ως θεωρητική βάση για την **ανάλυση και εξήγηση γνωστικών φαινομένων** που αφορούν την δόμηση επιλογών δράσης ως αναδυόμενες αναπαραστάσεις στα πλαίσια αλληλεπίδρασης, πεδίο που συσχετίζεται με την **φιλοσοφία της νόησης** και την **γνωστική επιστήμη** (empirical research programs in cognitive science) και συνδέει τόσο φιλοσοφικές αλλά και επιστημονικές περιοχές από τους χώρους:

- ο της **Φιλοσοφίας της Επιστήμης** (Philosophy of Science),
- ο της **Κυβερνητικής 2^{ης} τάξης** (Second-order Cybernetics),
- ο της **Φιλοσοφίας της Ενσώματης νόησης και Αλληλεπίδρασης** (Embodied cognition, Enactivism, Interactivism),
- ο της **Αισθητικής Φιλοσοφίας**,
- ο των Επιστημών Συμπεριφοράς και ιδιαίτερα της **Γνωστικής Ψυχολογίας** με στόχο να επιτευχθεί μια νατουραλιστική - ρεαλιστική περιγραφή της αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με το **πλαίσιο σχεδίασης** (άνθρωποι – αντικείμενα - κουλτούρα), με έμφαση σε περιοχές όπως:
 - ο Θεωρίες Συναισθημάτων/κινητοποίησης (Affective cognition/Motivation)
 - ο Θεωρίες Αντίληψης και Μάθησης
 - ο Γνωστικές Θεωρίες Αισθητικής και Αισθητική Επιστήμη (Cognitive Aesthetics, Experimental Aesthetics, Neuroaesthetics)

και εκτείνεται ως τις δυνατότητες εφαρμογής των εξηγήσεων των παραπάνω φαινομένων σε θεωρητικά και εμπειρικά πεδία που στοχεύουν στην διερεύνηση της **Σχεδιαστικής Σκέψης**.

- ο της **Φιλοσοφίας της Σχεδίασης**,
- ο της **Επιστήμης και Θεωρίας Σχεδίασης** αναφορικά με τα:
 - Παραγωγή **σχεδιαστικών αναπαραστάσεων/ λειτουργικών ιδεών** (functional ideation),
 - **Συναισθηματικό Σχεδιασμό** (emotional/aesthetic design),
 - **Σχεδίαση αλληλεπίδρασης ανθρώπου με άνθρωπο** (service design),
 - **Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Τεχνουργήματος** (όπως ενδεικτικά αναφέρονται θέματα που αφορούν αλληλεπιδράσεις με προϊόντα, όπως σχεδίαση πληροφοριακών συστημάτων, βιομηχανικός σχεδιασμός κλπ.) και
 - **Μεθοδολογίες Σχεδίασης**

Τα ερευνητικά μου ενδιαφέροντα επικεντρώνονται:

Βάση των αρχών του Επιστημονικού Ρεαλισμού, της Συστημικής Σκέψης, της Ενσώματης Νόησης και της Οργανωσιακής προσέγγισης για τα πολύπλοκα συστήματα, μελετώ τις γνωστικές ικανότητες των ατόμων να παρεμβαίνουν σε πολύπλοκες, ασαφώς ορισμένες και ανοικτές αλληλεπιδραστικές προκλήσεις (όπως οι σχεδιαστικές παρεμβάσεις).

Ειδικά, επικεντρώνομαι σε εξηγήσεις του λειτουργικού ρόλου των **αντιληπτικών** και των **συναισθηματικών/αισθητικών**

διεργασιών στην παραγωγή και ανάπτυξη **σχεδιαστικών αναπαραστάσεων ή λειτουργικών ιδεών** των εμπλεκομένων στην σχεδιαστική διεργασία (σχεδιαστές χρήστες/παρατηρητές) ώστε να αναπτύξουν αλληλεπιδραστικές δυνατότητες που θα τους επιτρέπουν όχι μόνο να επιλύουν αλλά και να μάθουν τρόπους να επιλύουν αλληλεπιδραστικά προβλήματα ώστε τελικά να μειώσουν την αλληλεπιδραστική-σχεδιαστική αβεβαιότητα που χαρακτηρίζει τα παραπάνω προβλήματα.

Εικαστικό έργο

Η εικαστική μου δράση μου αφορά ένα πολυετές ζωγραφικό έργο ως μια καταγραφή βιωματικών χώρων και σκέψεων μέσα από μια αλληγορική αναπαράσταση. Οι συνθέσεις μου με βάση τη μεικτή τεχνική είναι έργα που απομακρύνονται από την αξία της παραστατικότητας αναζητώντας όμως ταυτόχρονα στοιχεία και μορφές οικείες από το ορατό μας περιβάλλον. Πολλά από αυτά χαρακτηρίζονται από την ανάγκη του καλλιτέχνη για εξωτερίκευση της ανθρώπινης φθοράς μέσα από το εικαστικό λεξιλόγιο. Έτσι το ανθρώπινο σώμα μοιάζει τις περισσότερες φορές να είναι η αφορμή που άλλοτε είναι προφανές και άλλοτε μετουσιώνεται σε εικαστικές κηλίδες, αποτυπώνοντας την κατακερματισμένη πραγματικότητα την οποία βιώνουμε. Με εξπρεσιονιστική, ρομαντική διάθεση αλλά και σουρεαλιστικά στοιχεία, οι απεικονίσεις αυτές πολλές φορές ξεπερνούν το σώμα ως όριο και μετατρέπονται σε φανταστικούς – αλληγορικούς βιωματικούς χώρους.



Detail

Ioannis Xenakis (2006) mixed technique

Επαγγελματικές Θέσεις

Επίκουρος καθηγητής στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου	Ιαν. 2022- σήμερα
Γνωστικό αντικείμενο: «Σχεδιαστική Σκέψη και Λειτουργικός Ιδεασμός» (Design Thinking and Functional Ideation)	
ΦΕΚ προκήρυξης: 1854/18,11,2020 τ.Γ'	
ΦΕΚ διορισμού: 3129/20.12.2021 τ.Γ'	
Διδάσκων με ανάθεση Απόκτησης Ακαδημαϊκής Εμπειρίας στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου	Σεπτ. 2018-2021
Γνωστικό αντικείμενο: «Σχεδιαστική Σκέψη και concept design»	
Διδάσκων με ανάθεση έργου διδασκαλίας στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου	Σεπτ. 2013-2018
Γνωστικό αντικείμενο: «Σχεδιαστική Σκέψη και concept design»	

Διδάσκων με ανάθεση έργου διδασκαλίας στο ΠΜΣ «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ» στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου Γνωστικό αντικείμενο: «Σχεδιαστική Σκέψη και concept design»	Σεπτ. 2011-2016
Διδάσκων με ανάθεση έργου διδασκαλίας στο ΠΜΣ «Ολιστικά Εναλλακτικά Θεραπευτικά Συστήματα» στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου Γνωστικό αντικείμενο: «Εφαρμογές Πληροφορικής»	Σεπτ. 2008-2012
Διδάσκων Π.Δ. 407/80 βαθμίδα Λέκτορα στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου Γνωστικό αντικείμενο: «Σχεδιαστική Σκέψη και concept design»	Σεπτ. 2007-2013
Εκπαιδευτής, ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ (ΥΠΕΣΔΔΑ) Τίτλος προγράμματος: «Βασικές Έννοιες, Λειτουργία & Υπηρεσίες Δικτύου», «Λειτουργία & Έλεγχος Δρομολογητή», «Ασφάλεια Δικτύου»	2006
Εκπαιδευτικός ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ Τίτλος προγράμματος: «Διδασκαλία εικαστικών στο δημοτικό σχολείο».	Σεπτ. 2005-2009
Επιμορφωτής, ΝΟΜΑΡΧΙΑΚΗ ΑΥΤΟΔΙΟΙΚΗΣΗ ΚΥΚΛΑΔΩΝ , ΝΟΜΑΡΧΙΑΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΛΑΪΚΗΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ – ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΕΝΗΛΙΚΩΝ Τίτλος προγράμματος: Υπεύθυνος υλοποίησης επιμορφωτικού προγράμματος με αντικείμενο τα «Εικαστικά».	Σεπτ. 2005-2007
Υπεύθυνος δημιουργικού τμήματος και παραγωγής στην εταιρία: «Μεταξοτυπική Αθηνών Χρήστος Γαρμπής & ΣΙΑ Ο.Ε.».	2001-2004
Υπεύθυνος δημιουργικού τμήματος και παραγωγής στην εταιρία: «Αφοι Λομβαρδία & ΣΙΑ ΟΕ »	1995-1998

Ερευνητικά Προγράμματα

Συγγραφή Ερευνητικών Προτάσεων

[Prop8] COMMONSENSE: SYSTEMIC REGENERATION OF NEIGHBOURHOOD COMMONS THROUGH MULTIDIMENSIONAL FLOWS AND COLLECTIVE SENSE

Call: HORIZON-NEB-2025-01 — Digital solutions to foster participative design, planning and management of buildings, neighbourhoods and urban districts (Built4People Partnership)

Type of action: HORIZON-RIA HORIZON Research and Innovation Actions



2025

[Prop7] BLUEPRINT: BUILDING LIVING URBAN ECOSYSTEMS THROUGH PARTICIPATORY RENOVATION AND INNOVATION TOOLS

Call: [HORIZON-CL5-2024-D4-02-05] — Digital solutions to foster participative design, planning and management of buildings, neighbourhoods and urban districts (Built4People Partnership)

Type of action: HORIZON-RIA HORIZON Research and Innovation Actions



2025

[Prop6] DEXPICTOR: DESIGNING SERVICES FOR CULTURAL IMMERSION EXPERIENCES IN CREATIVE TOURISM

Call: Δράση «Ερευνών -Καινοτομών» του Προγράμματος «Ανταγωνιστικότητα» ΕΣΠΑ 2021 – 2027 (Κωδικός Πρόσκλησης 08ΚΕ – Κωδικός ΟΠΣ 9833) 2024



2024

[Prop5] PEDI-KIT: Design innovation in remote healthcare settings: development of a novel point-of-care pediatric diagnostic kit in the emergency department

Κωδικός Δράσης: 16289

Type of action: Δράση Ι: «Νέοι Ερευνητές»



2023

[Prop4] Design Thinking and Circular Economy in Vocational Education and Training

Call: The Bodossaki Foundation supports the programme which is implemented by SciCo (Science Communication) in collaboration with the Complex Systems & Service Design Laboratory of the Department of Product and Systems Design Engineering at the University of the Aegean.

Type of project: Upgrade the educational process and improve skill acquisition in Vocational High Schools (EPAL) and Higher Vocational Training Schools (SAEK)



2023

[Prop3] HERITWIN: Digital Twins enabled Heritage Transition towards Sustainability by infusing Socio-cultural Dynamics

Call: [HORIZON-CL5-2022-D4-02] - Sustainable and resource-efficient solutions for an open, accessible, inclusive, resilient and low-emission cultural heritage: prevention, monitoring, management, maintenance, and renovation (Built4People)

Type of action: HORIZON-RIA HORIZON Research and Innovation Actions



2022

[Prop2] HERITACT: HERITAGE ACTIVATION THROUGH ENGAGING EXPERIENCES TOWARDS SUSTAINABLE DEVELOPMENT

Call: [HORIZON-CL2-2022-HERITAGE-01] The New European Bauhaus – shaping a greener and fairer way of life in creative and inclusive societies through Architecture, Design and Arts

Type of action: HORIZON-RIA HORIZON Research and Innovation Actions



2022

[Prop1] metaVR: Nonverbal Communication in Immersive Virtual Reality

Call: “First Call for H.F.R.I. Research Projects to support Faculty members and Researchers and the procurement of high-cost research equipment grant” (Project Number: HFRI-FM17-1168)



Συμμετοχή σε Ερευνητικά Προγράμματα

[P8] BLUEPRINT: BUILDING LIVING URBAN ECOSYSTEMS THROUGH PARTICIPATORY RENOVATION AND INNOVATION TOOLS

Type of project : [HORIZON-CL5-2024-D4-02-05] — Digital solutions to foster participative design, planning and management of buildings, neighbourhoods and urban districts (Built4People Partnership)

Type of action: HORIZON-RIA HORIZON Research and Innovation Actions

Geographical area: International

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean **Type of entity:** University

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator : Arnellos Argyris,

Nº of researchers: -

Participating entities:

1. PANEPISTIMIO PATRON, Greece, the Coordinator.
2. UNIVERSITY COLLEGE LONDON (UCL), United Kingdom Partner
3. TECHNISCHE UNIVERSITAET MUENCHEN (TUM), Germany Partner
4. FUNDACJA NEUROLANDSCAPE (NL), Poland Partner
5. ABUD MERNOKIRODA KFT (ABUD), Hungary Partner
6. R2M SOLUTION SAS (R2M), France Partner
7. ICLEI EUROPEAN SECRETARIAT GMBH, Germany Partner
8. UniSystems Luxembourg S.à.r.l. (UNIS), Luxembourg Partner
9. ACCELERATING CHANGE TOGETHER COMPANY LIMITED BY GUARANTEE (ACT), Ireland Partner
10. EREVNITIKO PANEPISTIMIAKO INSTITOUTO SYSTIMATON EPIKOINONION KAI YPOLOGISTON (ICSS), Greece Partner
11. IMPACT HUB LABS (IHL), Greece Partner
12. SOCIETE D'ECONOMIE MIXTE ISSY-MEDIA (ISSY MEDIA), France Partner
13. BUDAPEST FOVAROS XVIII. KERULET PESTSZENTLORINC-PESTSZENTIMRE ONKORMANYZATA (BP18), Hungary Partner
14. INTEGRATED ENVIRONMENTAL SOLUTIONS LIMITED (IES), United Kingdom Partner
15. IES R&D (IES R&D), Ireland Partner
16. UNIVERSITY COLLEGE DUBLIN, NATIONAL UNIVERSITY OF IRELAND, DUBLIN (NUID UCD), Ireland Partner
17. INSTITUT D'ARQUITECTURA AVANCADA DE CATALUNYA (IAAC), Spain Partner
18. PANEPISTIMIO AIGAIU (UAEGEAN), Greece Partner
19. STAM Srl (STAM), Italy Partner
20. Balla Community Resource Development CLG (BALLA), Ireland Partner
21. MAYO COUNTY COUNCIL (MCC), Ireland Partner
22. COMUNE DI BENETUTTI, (CdB), Italy Partner

Funding entity or bodies:

City funding entity:

Start date: 01 Oct 2025

Total amount: €4,999,347.05

Relevant results: Co-Design.

Identify key words: Behavioral sciences;

[P7] HERITACT: HERITAGE ACTIVATION THROUGH ENGAGING EXPERIENCES TOWARDS SUSTAINABLE DEVELOPMENT

Type of project: [HORIZON-CL2-2022-HERITAGE-01] The New European Bauhaus – shaping a greener and fairer way of life in creative and inclusive societies through Architecture, Design and Arts

Geographical area: International

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean **Type of entity:** University

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator : Arnellos Argyris

Nº of researchers: 8

Participating entities:

- 1 PANEPISTIMIO PATRON Greece Coordinator
- 2 MAYO COUNTY COUNCIL Ireland Partner
- 3 Accelerating Change Together Company Limited By Guaralreland Partner
- 4 LAND ITALIA SRL Italy Partner
- 5 UNIVERSITY COLLEGE DUBLIN, NATIONAL UNIVERSITY OF IE Partner
- 6 INSTITUT D'ARQUITECTURA AVANCADA DE CATALUNYA ES Partner
- 7 Stefano Boeri Architetti srl IT Partner
- 8 THINGS SRL IT Partner
- 9 Panagiotis Gkiokas & Co L.P. - MENTOR EL Partner
- 10 Municipality of Elefsina EL Partner
- 11 DIMOTIKI ANONIMI ETAREI POLITISTIKIS PROTEYOYSAS EL EL Affiliated
- 12 COMUNE DI MILANO Italy Partner
- 13 IDEAS 3493 SL ES Partner
- 14 PANEPISTIMIO AIGAIUO EL Partner
- 15 EUROPEES NETWORK CULTURELE CENTRA IVZW

Funding entity or bodies: HORIZON-CL2-2022-HERITAGE-01

City funding entity: PANEPISTIMIO PATRON Greece Coordinator

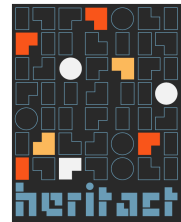
Start date: 2023

Total amount: 2. 999. 388€

Relevant results: Co-Design.

Identify key words: Behavioral sciences;

2023-now



[P6] Design Thinking and Circular Economy in Vocational Education and Training

Type of project: Upgrade the educational process and improve skill acquisition in Vocational High Schools (EPAL) and Higher Vocational Training Schools (SAEK)

Geographical area: National

2023-2024

Degree of contribution: Senior researcher

Entity where project took place: University of the Aegean

Type of entity: University

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI): Ioannis Xenakis

Nº of researchers: 2

Participating entity/entities: SciCo (Science Communication); Complex Systems and Service Design Lab, University of the Aegean

Funding entity or bodies: Bodossaki Foundation

City funding entity: ATHENS, Attiki, Greece

Start date: 2007

Duration: 12 months

Total amount: 50.000,00€

Relevant results: Upgrade the educational process and improve skill acquisition in Vocational High Schools (EPAL) and Higher Vocational Training Schools (SAEK)

Identify key words: Design Thinking; Circular Economy



[P5] metaVR: Nonverbal Communication in Immersive Virtual Reality

Type of project: Social Sciences

Degree of contribution: Senior researcher

Entity where project took place: University of the Aegean

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI): Spyros Vosinakis

Nº of researchers: 6

Host Institution: Department of Product and Systems Design Engineering

Collaborating Institution(s): Interactive Systems Design Laboratory - Image, Sound and Cultural Representation Laboratory

Funding entity or bodies: Hellenic Foundation for Research and Innovation (HFRI) Project Number: HFRI-FM17-1168

Start date: 2019

Total amount: 168.399,00€

Relevant results: Media and Communications.

Identify key words: Behavioral sciences

Project webpage: <https://metavr.aegean.gr/>

Type of project: Social Sciences

2019-2022



[P4] E-FOLKART: Electronic serviced for the support of folk art (ΕΛ.ΚΕ.Α.)

Type of project: Industrial research

Geographical area: National

2005-2007

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean

Type of entity: University

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI): John Darzentas

Nº of researchers: 15

Participating entity/entities: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design; University of the Aegean

Funding entity or bodies: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design

City funding entity: ATHENS, Attiki, Greece

Type of entity: Technological Centre

Start date: 2007

Duration: 2 years

Total amount: 150.000

Relevant results: Electronic services for the support of traditional folk art.

Identify key words: Behavioral sciences; Esthetics; Theory of perception; Artistic creation

[P3] F-JEWEL: Functional Jewellery That Adds Aesthetics And Durability To Quality-Of-Life Enhancing Medical Appliances

Type of project: Industrial research

Geographical area: National

2006-2010

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean

Type of entity: University

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI): John Darzentas

Nº of researchers: 12

Participating entity/entities: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design; University of the Aegean

Funding entity or bodies: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design

City funding entity: ATHENS, Attiki, Greece

Type of entity: Technological Centre

Start date: 2006

Duration: 2 years

Total amount: 150.000

Relevant results: Electronic services for the support of traditional folk art.

Identify key words: Medical equipment; Behavioural sciences; Esthetics; Theory of perception

[P2] RIGHTFIT : Making Garments That Fit Consumers' Needs And Wants. Eureka EU

Type of project: Industrial research

2005-2010

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI): John Darzentas

Nº of researchers: 12

Participating entity/entities: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design; University of the Aegean

Funding entity or bodies: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design

City funding entity: ATHENS, Attiki, Greece

Start date: 2005

Total amount: 120.000

Relevant results: Making Garments That Fit Consumers' Needs And Wants

Identify key words: Marketing psychology and consumer behavior psychology; Behavioral sciences; Consumer demand

[P1] DesignReq: Γενικευμένη Αρχιτεκτονική Συνεργατικού Συστήματος Υποστήριξης της Σχεδίασης

Επίπλου

Type of project: Industrial research

Geographical area: National

2004-2010

Degree of contribution: Investigator

Entity where project took place: University of the Aegean

Type of entity: University

City of entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

Name principal investigator (PI): John Darzentas

Nº of researchers: 12

Participating entity/entities: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design; University of the Aegean

Funding entity or bodies: ELKEDE S.A - Centre for Technology and Design

City funding entity: ATHENS, Attiki, Greece

Type of entity: Technological Centre

Start date: 2004

Duration: 1 years

Total amount: 100.000

Relevant results: Generalised Architecture of a Collaborative System for the Support of Furniture's Design.

Identify key words: Behavioral sciences; Cooperativism

Σπουδές

Διδακτορικό δίπλωμα (Ph.D.) Μηχανικού Σχεδίασης

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

2013

Τίτλος διατριβής: "The role of aesthetic emotions in human-artifact interaction process", «Ο ρόλος των αισθητικών συναισθημάτων κατά την αλληλεπίδραση ανθρώπου-τεχνουργήματος», το Ph.D. αποδόθηκε το Μάρτιο του 2013, με 'άριστα', τον υψηλότερο βαθμό.

Supervisor: Professor John Darzentas,

Επιστημονικές περιοχές: αισθητική θεωρία, γνωστική ψυχολογία, συναισθήματα, θεωρία σχεδίασης, και σχεδίαση αλληλεπίδρασης.

Αυτό που προτείνεται στην διατριβή είναι μια νατουραλιστική εξήγηση των αισθητικών συναισθημάτων που αναδύονται σαν κανονιστικές λειτουργίες σε συνθήκες αβεβαιότητας κατά την αλληλεπίδραση, οι οποίες είναι διαθέσιμες στον γνωστικό πράκτορα προκειμένου να προσδώσει αξία στις δυναμικές προϋποθέσεις της αλληλεπίδρασης. Αυτές οι τιμές επηρεάζουν το σύστημα προσδοκίας του γνωστικού πράκτορα συμβάλλοντας στην εκπλήρωση του στόχου του. Οι αισθητικές αξίες θεωρούνται λειτουργικές ενδείξεις που ενισχύουν ή αποδυναμώνουν την προσδοκία του πράκτορα για επίλυση της δυναμικής αβεβαιότητας που αναδύθηκε κατά συγκεκριμένη αλληλεπίδραση. Οι εν λόγω αξίες προτείνεται ότι οδηγούν σε μηχανισμούς επίλυσης προβλημάτων, οι οποίοι βοηθούν τον πράκτορα να αναδιαμορφώσει τους αλληλεπιδραστικούς του στόχους. Αυτό σημαίνει ότι τα αισθητικά συναισθήματα επηρεάζουν τη διεργασία κατά την οποία ο πράκτορας επιλέγει δράση μέσω της διαμόρφωσης των προσδοκιών αλληλεπίδρασης ενδυναμώνοντας ή όχι τις αποφάσεις του να ενεργήσει. Ως εκ τούτου, τα αισθητικά συναισθήματα επηρεάζουν τις δυναμικές μορφές δράσης του πράκτορα, δηλαδή, τις αναδυόμενες αναπαραστάσεις του καθώς και τα αισθητικά του νοήματα. Έτσι, τα αισθητικά συναισθήματα παίζουν σημαντικό ρόλο στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, εξυπηρετώντας σημαντικές γνωστικές διεργασίες. Τα παραπάνω θεωρητικά ευρήματα βρίσκουν εφαρμογή στην θεωρία σχεδίασης προτείνοντας νέους τρόπους μελέτης της αισθητικής αλλά και εμπλουτίζοντας την έως τώρα κατανόηση του ρόλου της αισθητικής στη σχεδιαστική διεργασία. Επιπλέον στόχος της διατριβής είναι να εξετάσει πώς τα παραπάνω θεωρητικά ευρήματα εφαρμόζονται στη σχεδιαστική διεργασία και πώς τα αισθητικά συναισθήματα επηρεάζουν το περιεχόμενο των σχεδιαστικών αναπαραστάσεων (design representations). Λαμβάνοντας υπόψη το σχεδιασμό ως μια ένσκηπη διεργασία, η οποία εμφανίζει έναν αλληλεπιδραστικό χαρακτήρα βασισμένο στη μελλοντική προσδοκία των σχεδιαστικών εκβάσεων, ο οποίος υποστηρίζει δράσεις βασισμένες στο νόημα μεταξύ των συμμετεχόντων στη σχεδίαση, προτείνεται ότι η αισθητική αναδύεται κατά τη σχεδιαστική διεργασία, με στόχο να στηρίξει τόσο τους σχεδιαστές όσο και τους χρήστες στη μείωση της σχεδιαστικής αβεβαιότητας (design-uncertainty). Ο όρος «σχεδιαστική αβεβαιότητα» εισάγεται σε αυτή τη διατριβή για να περιγράψει μια κατάσταση στην οποία, οι συμμετέχοντες εμπλέκονται στη σχεδίαση λαμβάνοντας αποφάσεις (δηλαδή παρέχουν και επιλέγουν δράσεις με το τεχνουργήμα) που είναι αβέβαιες σε σχέση με το βαθμό εκπλήρωσης των εκάστοτε στόχων τους. Ακολουθώντας το παραπάνω επιχειρήμα για το ρόλο της αισθητικής στη σχεδιαστική διεργασία, προτείνεται μια ισχυρή σχέση ανάμεσα στην αισθητική και τις προσφερόμενες δυνατότητες δράσης (affordances).

Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης (M.Sc.) στη Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

2007

Τίτλος διπλωματικής εργασίας: *«Αισθητικές Κρίσεις στην Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Τεχνουργήματος. Μελέτη, Διεύρυνση και Εμπλουτισμός αντιληπτικού Πλαισίου»*

Στην εργασία αυτή λαμβάνεται ως βάση το αντιληπτικό πλαίσιο των τριών επίπεδων αντίληψης του περιβάλλοντος του Norman και των συνεργατών του από τον χώρο της ψυχολογίας. Επίσης επιχειρείται η αναδιαμόρφωση και επέκτασή του, βασιζόμενοι σε θεωρητικές προσεγγίσεις που αφορούν την έννοια της αισθητικής ιδιότητας και της αισθητικής κρίσης στην αισθητική φιλοσοφία, την οικολογική θεωρία του Gibson για την άμεση αντίληψη, στην θεωρία της δραστηριότητας (activity theory) που εστιάζει στη γνωστική ανάπτυξη καθώς και στην αλληλο-εξέλιξη (co-evolution) του χρήστη και του περιβάλλοντος στο οποίο δρα, αλλά και σε σημαντικές μελέτες πάνω στην αλληλεπίδραση. Αυτή η νέα προσέγγιση είναι προσανατολισμένη στην αισθητική εμπειρία και την αισθητική αξιολόγηση του τεχνουργήματος με στόχο πρώτον, να αναπτύξει και στη συνέχεια να παρουσιάσει το νέο πλαίσιο αντίληψης του τεχνουργήματος παραθέτοντας αναλυτικά τα βήματα και τις διεργασίες που λαμβάνουν χώρα κατά την αλληλεπίδραση. Δεύτερον να εντοπίσει, κατά τη διάρκεια της αλληλεπίδρασης, το σημείο όπου παράγονται τα βασικά συναισθήματα της αισθητικής κρίσης, που δεν είναι άλλα από την ευχαρίστηση ή τη δυσαρέσκεια που οδηγούν το δέκτη στην αισθητική αξιολόγηση – κρίση.

Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης (M.Sc.) στη ζωγραφική

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ, ΑΘΗΝΑ

2004

Διπλωματική εργασία «Ατομική έκθεση 2004», Εργοστάσιο Α.Σ.Κ.Τ. Αθήνα

Το Τμήμα Εικαστικών Τεχνών της Σχολής Καλών Τεχνών της Α.Σ.Κ.Τ. υπάγεται στις διατάξεις του άρθρου 46 του ν. 4485/2017, βάση των οποίων απονέμεται στους πτυχιούχους του ενιαίου και **αδιάσπαστος τίτλος σπουδών μεταπτυχιακού επιπέδου** (integrated master), ειδικότερα, επιπέδου 7 του Εθνικού και Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων ([ΦΕΚ 4268/2018 τ. Β΄](#)).

Πτυχίο (B.A.) στη ζωγραφική

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ, ΑΘΗΝΑ

2004

Η Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών είναι κυρίως εργαστηριακή σχολή. Κύρια λοιπόν διδακτική μονάδα είναι το Εργαστήριο, στο οποίο ο φοιτητής διδάσκεται όλα τα σχετικά με την έννοια και την πρακτική της Τέχνης που μαθαίνει. Το εργαστήριο του μεταδίδει όχι μόνο τεχνικές γνώσεις, αλλά και μια ορισμένη αντίληψη για την Τέχνη, αντίληψη η οποία συγκρούεται ενδεχομένως με κάποια άλλη, εξίσου νόμιμη, που εκφράζεται στη διδασκαλία άλλου Εργαστηρίου. Αποστολή της είναι να αναπτύσσει τις καλλιτεχνικές δεξιότητες των φοιτητών, παρέχοντάς τους τις αναγκαίες θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις πάνω στις εικαστικές τέχνες, αλλά και γενικότερα να συμβάλλει στην κοινωνική, πολιτιστική και οικονομική ανάπτυξη της χώρας.

Πτυχίο (B.S.) στην Τεχνολογία Γραφικών Τεχνών

Σχολής Γραφικών Τεχνών και Καλλιτεχνικών Σπουδών, Τ.Ε.Ι. ΑΘΗΝΑΣ

1998

Τίτλος διπλωματικής εργασίας: «Εξελίξεις στην Μεταξοτυπική Εκτύπωση»

Στο Τμήμα Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών διδάσκονται μαθήματα θεωρητικά και εργαστηριακά, που καλύπτουν όλο το φάσμα των διαδικασιών παραγωγής ενός εντύπου. Στο αναλυτικό πρόγραμμα, εκτός από τα γενικά και άλλα μαθήματα, διδάσκονται μαθήματα τυπογραφίας, υλικών γραφικών τεχνών, μοντάζ, μεθόδων εκτύπωσης, βιβλιοδεσίας και κυτιοποιίας-συσκευασίας, όπως επίσης και μαθήματα σχεδιασμού πολυμέσων και εφαρμογών διαδικτύου.

Δημοσιεύσεις

Άρθρα υπό εξέλιξη

[WiP3] An organizational account of artifact function Διερευνούμε μέσα από την οργανωσιακή προσέγγιση ένα από τα πιο δύσκολα προβλήματα στην περιοχή της επιστημολογίας του design: την έννοια της λειτουργίας, και ειδικά το πρόβλημα της αοριστίας της λειτουργίας και ερωτήματα που σχετίζονται με την πρωταρχική ή απόλυτη λειτουργία ενός σχεδιασμένου αντικειμένου. Οι Intentionalist Theories of Artefact Function (ένα τεχνούργημα αποκτά μια σωστή λειτουργία όταν και μόνο όταν κάποιος έχει κάποια πρόθεση να κάνει “κάτι” και αυτό αποτελεί την σωστή λειτουργία) αντιμετωπίζουν σοβαρό πρόβλημα καθώς οι προθέσεις του σχεδιαστή δεν συνδυάζονται πάντοτε με τη σωστή λειτουργία ενός αντικειμένου. Ενώ οι Evolutionary Theories of Artefact Function (η θεωρία βασίζεται στην ιστορικότητα της επιτυχίας της λειτουργίας που σημαίνει ότι η σωστή λειτουργία μπορεί να προσδιοριστεί μόνο μέσω εμπειρικής έρευνας) αντιμετωπίζουν σοβαρό πρόβλημα καθώς αδυνατούν να αποδώσουν οποιαδήποτε κατάλληλη λειτουργία σε καινοτόμα αντικείμενα. Κάτι βέβαια που αμφισβητεί την επιστημολογία του Design και την θεώρηση ότι δημιουργεί νέα αντικείμενα για την επίλυση νέων και μέχρι τώρα μη επιλυμένων προβλημάτων θέτοντας την ανάγκη για δημιουργικότητα υπό αμφισβήτηση. [WiP2] Goal Setting in Complex Sociotechnical Task Environments This paper examines goal setting in complex sociotechnical task environments, emphasizing the need for systemic approaches that integrate adaptability and coherence over rigid precision. It critiques traditional systems engineering models and introduces <i>systemic breakdown</i> as a method for structuring goal hierarchies. By shifting from fixed technical artifacts to continuous innovation, the paper advocates for systemic interventions that align with the evolving nature of sociotechnical systems.	2
--	----------

[S1] Charoufia, H., Nikolakopoulou, V., Xenakis, I., Arnellos, A., A Systematic Review of Community - Led Design: A Critical Reflection. *CoDesign*

Community-led design (CLD) is a relatively recent design approach that mainly aims in transferring decision-making power from traditional experts to community members. It draws on established frameworks such as the Ladder of Participation and Design Justice. In this contribution, the authors systematically review CLD applications in various fields of application such as health, urban resilience, cultural preservation, access to justice, and housing. The review is based on 15 key studies selected from peer-reviewed literature. It identifies key characteristics, including diverse participation, iterative co-design processes, contextual sensitivity, and multi-stakeholder collaboration. Methods used in the case studies include workshops, focus groups, and digital platforms. The review also discusses challenges inherent in CLD. These include sustaining long-term community engagement, managing power imbalances, and addressing ethical and resource constraints. To mitigate these issues, the paper recommends adopting clear definitions of the concept of 'community' through a five-dimensional lens that captures aspects like collective identity and power dynamics. Moreover, it outlines the opportunities offered by CLD, such as community empowerment, enhanced policy influence, and the creation of sustainable, culturally relevant solutions. Historical participatory design practices are connected with recent CLD applications, offering researchers, designers, and policymakers valuable practical insights while outlining areas for further research.

[S2] Xenakis, I. Naturalizing Aesthetic Cognition: A Process-Based Organizational Ontology for Aesthetic Science, *Global Philosophy, Springer Nature*

Aesthetic Science remains grounded in a priori assumptions and encodist metaphysics inherited from aesthetic philosophy and faculty psychology. This paper shows that commitments grounding the aesthetic in special properties, modules, or brain mechanisms render Aesthetic Science incompatible with a naturalistic account of cognition. Its aim is to offer a metaphysical reconstruction of Aesthetic Science by exposing the standard assumptions shaping its conceptual foundations and replacing them with a process-based organizational ontology. Drawing on the Interactivist–Constructivist paradigm, the paper examines how organizationally autonomous agents generate normative structures through recursive self-maintenance, emergent organization, and developmental reorganization. Cognition, in this I–C account, is not passive recognition but an ongoing exploratory form of interactive knowing that regulates action-selection according to internally generated criteria of success and failure. This reconstruction is developed by showing how autonomy, normativity, emergence, and recursive constructivism can be understood within a process-based organizational ontology of cognitive architecture. Within this architecture, interactive knowing gives rise to affective, motivational, representational, and self-directed forms of regulation that support higher-order reorganizations of evaluation and meaning. Following this metaphysical account, the paper proposes that the aesthetic can be understood as an integrated aspect of the ontology of knowing, a mode of anticipative self-regulation that modulates exploration under uncertainty and contributes to increasingly complex cognitive organization. On this proposal, the aesthetic is linked to developmental and metacognitive functions, positioning it as a central regulator of exploratory learning and a key condition for the emergence of creative capabilities.

[S3] Xenakis, I. (2026). The IDEA Design Scaffold: A Developmental Framework for Functional Ideation in Systemic Design. *Creativity. Theories – Research – Applications*

Creative ideation today unfolds within complex, dynamic environments where functional, societal, and ecological factors interact across systemic levels. Yet no existing methodological or theoretical framework adequately addresses how creative thinking can operate under conditions of systemic complexity. Existing linear models remain epistemologically inadequate for supporting ideation in such environments. Contemporary approaches, both in systemic design and creativity research, either focus on coordinating complexity without addressing the ideation phase or fail to explain how developmental progression unfolds across systemic levels and how ideas and goals coevolve in response to feedback. No existing framework operationalizes systemic ideation as the feedback-guided and goal-restructuring evolution of ideas necessary for creative intervention in complex systems. As a result, current methods struggle to support ideation that adapts to changing goals, conflicting constraints, and developmental uncertainty. This paper addresses that gap by advancing a developmental perspective on ideation within systemic design. Rather than proposing a toolkit or

visual practice, it introduces the IDEA Design Scaffold, a conceptual framework grounded in systems theory, self-directed learning, and recursive constructivism, designed to inform systemic design researchers and educators engaged in ideation within complex, multilevel environments. The Scaffold reframes ideation not as a heuristic or intuitive act but as a developmental trajectory guided by feedback, anticipative regulation, and representational reorganization. It enables designers to construct and refine interventions that evolve across multiple levels of abstraction, integrating functional, societal, and ecological priorities. In doing so, it aligns creative thinking with the dynamic structure of complex systems and supports the development of self-directed thinkers capable of navigating uncertainty and enacting meaningful transformations.



Accepted

Διατριβές

[D4] Xenakis, I. (2013). The Role of Aesthetic Emotions in Human-artifact Interaction Process [Phd, Product & Systems Design Engineer, University of the Aegean]. DOI: 10.12681/eadd/29277

[D3] Xenakis, I. (2007). Αισθητικές Κρίσεις στην Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Τεχνουργήματος. Μελέτη, Διεύρυνση και Εμπλουτισμός αντιληπτικού Πλαισίου [M.Sc.]. Product & Systems Design Engineer, University of the Aegean.

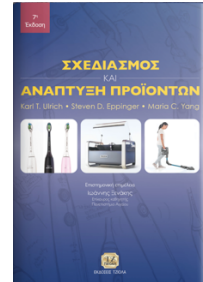
[D2] Xenakis, I. (2004). Ατομική έκθεση [M.Sc. and Bachelor in Arts]. Α.Σ.Κ.Τ.

[D1] Xenakis, I. (1998). Εξελίξεις στην Μεταξοτυπική Εκτύπωση [Bachelor Thesis]. Σχολής Γραφικών Τεχνών και Καλλιτεχνικών Σπουδών, Τ.Ε.Ι. ΑΘΗΝΑΣ.

Επιμέλεια Εκδόσεων

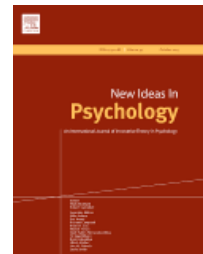
[E2] Xenakis, I., (Scientific Eds.) (2023), Product Design and Development, 6th edition of Karl T. Ulrich και Steven D. Eppinger, Publications Tziola

This book contains material developed for use in the interdisciplinary courses on product development that we teach. Participants in these courses include graduate students in engineering, industrial design students, and MBA students. While we aimed the book at interdisciplinary graduate-level audiences such as this, many faculty teaching graduate and undergraduate courses in engineering design have also found the material useful. Product Design and Development is also for practicing professionals. Indeed, we could not avoid writing for a professional audience, because most of our students are themselves professionals who have worked either in product development or in closely related functions.



[E1] Xenakis, I., & Arnellos, A., (Eds.). (2017). Special Issue on Aesthetic Perception. New Ideas in Psychology, Elsevier.

Το προτεινόμενο ειδικό τεύχος έχει ως στόχο να παρέχει ένα φόρουμ στο οποίο οι μελετητές να παρουσιάσουν τις απόψεις τους για την διαφορά της τέχνο-κεντρικής έναντι της ενσωματωμένη αισθητικής, και να παρέχουν την οπτική τους για την αισθητική αντίληψη, το περιεχόμενό της, καθώς και τις συνθήκες (βιολογικές, γνωστικές και κοινωνικές) βάσει των οποίων λαμβάνει χώρα. Το ειδικό τεύχος είναι ανοικτό σε θεωρητικές και εμπειρικές μελέτες μέσα σε ένα ευρύ φάσμα επιστημονικών περιοχών, που περιλαμβάνουν αλλά δεν περιορίζονται: στη ψυχολογία, τη φιλοσοφία, τη νευροεπιστήμη, και την σχεδιαστική σκέψη.

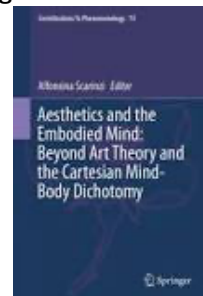


Q1
Impact Factor
1.883
Cited by 184

Κεφάλαια σε Βιβλία με Κριτές

[BC1] Xenakis, I. & Arnellos, A. (2015). Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience. In A. Scarinzi (Ed.), Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy (pp. 245–259). Springer Netherlands.

Nowadays, aesthetics are generally considered as a crucial aspect that affects the way we confront things, events, and states of affairs. However, the functional role of aesthetics in the interaction between agent and environment has not been addressed effectively. Our objective here is to provide an explanation concerning the role of aesthetics, and especially, of the aesthetic experience as a fundamental bodily and emotional activity in the respective interactions. An explanation of the functional role of the aesthetic experience could offer new orientations to our understanding of embodied cognition and of aesthetics as a fundamental part of it. We argue that aesthetic experience, especially its emotional dimension, is an evaluative process that influences the anticipation for stable and successful interactions with the environment. In other words, aesthetics facilitates sense-making as they affect what might be anticipated by an action tendency with respect to an environment.

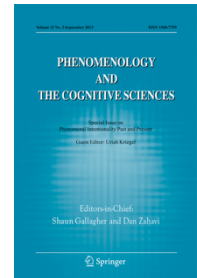


Cited by 37

Άρθρα σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά με Κριτές

[J12] Xenakis, I., & Arnellos, A. (2025) Relating creative explorations to aesthetics through learning and development: an Interactivist-Constructivist framework. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, <https://doi.org/10.1007/s11097-025-10084-5>

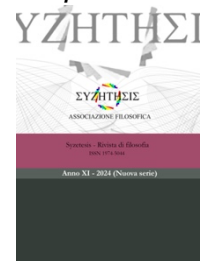
One of the most interesting but still unresolved theoretical problems in creative thinking concerns the relation between creativity and aesthetics. In standard models of aesthetics one can hardly find a functional explanation that connects these two notions in a single framework. Aesthetics and creativity remain strangely related and, at the same time, unrelated as two separate research fields that have parallel trajectories. Our aim here is to approach the core of this problem from a different, non-art-related perspective, and from a fundamentally different metaphysical framework. In explaining how explorations towards novel and appropriate ideas aim at significant changes in knowledge constructions, the relation between aesthetics and creativity should be necessarily based on learning and development. We show that the standard models of the modular aesthetic mind are facing strong limitations in incorporating learning and development, and as a result, in explaining genuine changes in knowledge during creative explorations. As an alternative, an interactivist-constructivist model of aesthetics is proposed, that overcomes the above limitations. Our claim is that a value-rich aesthetic sense of future interaction states is functionally integrated with learning and development, forming ideation paths within creative explorations. This aesthetic sense is not only facilitated by but also, it facilitates further learning and developmental functions. Aesthetics are not considered an isolated aspect of creative thinking that works for their own shake. In contrast, they are always present in the knowing ontology, having a functional role to play: to reduce the uncertainty of creative explorations, thus indicating and opening the door to new creative ideas and opportunities of further interaction.



Q1
Impact Factor
2.458

[J11] Xenakis, I., (2025) Naturalizing aesthetic learning and development in creative explorations: An Interactivist-Constructivist Model of Aesthetics. *Syzetesis, Accepted for publication*

Traditional aesthetic theories and modular cognitive frameworks have long treated aesthetics as a passive process of recognizing fixed properties, failing to account for its dynamic, developmental, and creative dimensions. In this article, I challenge these perspectives and propose the Interactivist-Constructivist Model of Aesthetics, which redefines aesthetic engagement as an active, exploratory process guided by Self-Directed Anticipative Learning (SDAL). Central to this framework is the Interactive-Aesthetic Sense, a regulatory mechanism that enables learners to navigate uncertainty, refine their aesthetic understanding, and construct novel responses to creative challenges. Through iterative evaluation and reflection, aesthetic learning emerges as a self-directed, adaptive process rather than mere pattern recognition. By integrating aesthetics with learning and creativity, this model bridges the gap between aesthetic experience and creative innovation, positioning aesthetics as a fundamental driver of cognitive development and meaning-making. In doing so, it offers a constructivist alternative to traditional models, better suited for addressing complex, open-ended problems in contemporary design, art, and education



[J10] Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Kasapakis, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2024). Exploring the impact of non-verbal cues on user experience in immersive virtual reality. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 35(1), e2224.

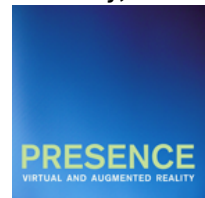
Face-to-face communication relies extensively on non-verbal cues (NVCs) which complement, or at times dominate, the communicative process as they convey emotions with intense salience, thus definitively affecting interpersonal communication. The capture, transference, and subsequent interpretation of NVCs becomes complicated in computer-mediated communicative processes, particularly in shared virtual worlds, for which there is growing interest both in regard to NVCs technological integration and their affective impact. This paper presents a between-groups experimental setup which is facilitated in immersive virtual reality (IVR), and examines NVCs effects on user experience, with special emphasis on degree of attention toward each NVC as an isolated controlled variable of a scripted performance by a virtual character (VC). This study aims to evaluate NVCs fidelity based on the capabilities of the motion-capture technologies utilized to address cue integration developmental challenges and examines NVCs impact on users' perceived realism of the VC, their empathy toward him, and the degree of social presence experienced. To meet the objectives set the affective impact of low-fidelity automated NVCs and high-fidelity real-time captured NVCs were compared. The findings of the evaluation suggest that although NVCs do impact user experience to an extent, their effects are notably more subtle compared to previous studies.



Q3
Impact Factor
1.366
Cited by 7

[J9] Xenakis, I. et al., (2022). Non-Verbal Communication in Immersive Virtual Reality through the Lens of Presence: A Critical Review. PRESENCE: Virtual and Augmented Reality, 1–71.

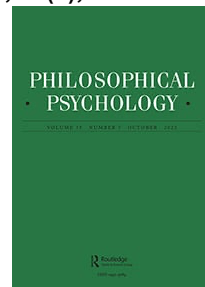
The emergence of metaverse signifies the transformation of virtual reality (VR) from an isolated digital experience into a social medium, which facilitates new contexts of information exchange and communication. In fact, VR comprises the first-ever computer-mediated communication paradigm that enables the transfer of a broad range of nonverbal cues, including some unique cues which are not even known from face-to-face social encounters. This highlights the urgency to theoretically and experimentally investigate aspects of nonverbal communication (NVC) in immersive virtual environments (IVEs). We provide a critical outlook on empirical studies aiming at widening the discussion on how presence, as a core social factor, is affected by the perception of nonverbal signals and how NVC may be effectively utilized to facilitate social interactions in immersive environments. Our review proposes a classification of the most fundamental cues and modalities of NVC, which we associate with conceptualizations of presence that are more relevant to interpersonal communication. We also investigate the NVC-related aspects that are essential to construct an “active” virtual self-concept and highlight associations among NVC-related aspects through forming a complex web of research topics coming from the field of IVEs. We establish that the key research challenge is to go beyond simply studying nonverbal cues and technological settings in isolation.



Q3
Impact Factor
1.474
Cited by 7

[J8] Xenakis, I., & Arnellos, A. (2022). Ontological and conceptual challenges in the study of aesthetic experience. Philosophical Psychology, 36(3), 510–552.

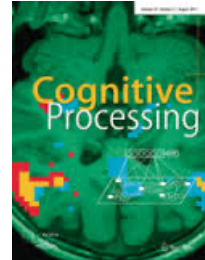
We explain that most of the explanations that traditionally have been used to conceptually and ontologically differentiate aesthetic experience from any other are not compatible with a naturalistic framework, since they are based on transcendental idealistic metaphysics, reductions, and on the assumption that the aesthetic is an a priori special ontology in the object and the mind. However, contemporary works that propose as an alternative to apply directly evidence and theory from the science of emotions to the problem of aesthetics introduce Aesthetic Science into a new set of problematic assumptions. We argue that conceptually equating or ontologically reducing the aesthetic to the theory of rewards cannot provide a clear alternative for any Aesthetic Science to naturalize the aesthetic experience as a heterogeneous class of events that are not already explained by affective science. This practice introduces a serious danger of making the term “aesthetic” and the respective scientific field pretty weak or completely redundant and unnecessary.



Q1
Impact Factor
1.770
Cited by 6

[J7] Xenakis, I., (2018). Reducing uncertainty in sustainable interpersonal service relationships: The role of aesthetics. Cognitive Processing, 19(2), 215–229.

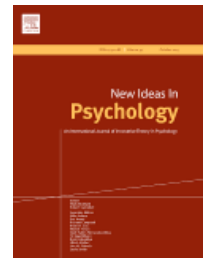
Sustainable interpersonal service relationships (SISR) are the outcome of a design process that supports situated meaningful interactions between those being served and those in service. Service design is not just directed to simply satisfy the ability to perceive the psychological state of others, but more importantly, it should aim at preserving these relationships in relation to the contextual requirements that they functionally need, in order to be or remain sustainable. However, SISRs are uncertain since they have many possibilities to be in error in the sense that the constructed, situated meanings may finally be proven unsuccessful for the anticipations and the goals of those people engaged in a SISR. The endeavor of this paper is to show that aesthetic behavior plays a crucial role in the reduction of the uncertainty that characterizes such relationships. Aesthetic behavior, as an organized network of affective and cognitive processes, has an anticipatory evaluative function with a strong influence on perception by providing significance and value for those aspects in SISRs that exhibit many possibilities to serve goals that correspond to sustainable challenges. Thus, aesthetic behavior plays an important role in the construction of meanings that are related both to empathic and contextual aspects that constitute the entire situation in which a SISR takes place. Aesthetic behavior has a strong influence in meaning-making, motivating the selection of actions that contribute to our initial goal of interacting with uncertainty, to make the world a bit less puzzling and thus, to improve our lives, or in other words, to design.



Q2
Impact Factor
1.391
Cited by 2

[J6] Xenakis, I. & Arnellos, A., (2017). Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: a reply to aesthetic realism. New Ideas in Psychology, 47, 166–174.

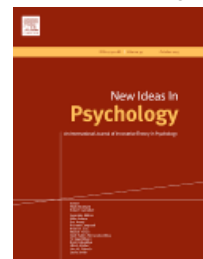
Following a naturalist-realist point of view, this paper attempts to contribute to the metaphysical question of whether or not reality includes aesthetics. During evolution, cognitive agents have constructed (goal-directed) regulatory abilities forming anticipatory contents in the form of feelings regarding opportunities for interaction. These feelings are considered to be the fundamental part of an evaluative or (what in this paper considered as aesthetic) behavior through which agents show a preference to aspects of their external world. Thus, ‘aesthetic’ denotes an agential behavior based on an organization of processes integrated in a form that identifies, evaluates, and compares sources of interaction-success or error in specific aspects of external reality. While agents approach the same aspects of reality as they all interact with the same world, our claim is that aesthetic normativity cannot be an objective feature of this reality. This model overcomes problems of correspondence in the sense that an agent’s actions and thoughts ought to react to any pre-given (aesthetic) quality or norm, while at the same time it emphasizes the self-directedness of aesthetic behavior that enables the development of creative forms of cognition.



Q1
Impact Factor
1.883
Cited by 8

[J5] Arnellos, A. & Xenakis, I., (2017). Aesthetic perception: A naturalistic turn. *New Ideas in Psychology*, 47, 77–79.

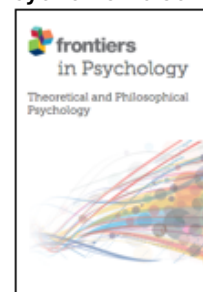
Considerations have recently led to a wider consensus that traditional problems in aesthetics are in fact to be considered under the wider umbrella of the philosophy of perception. Accordingly, aesthetic ‘processing’, at its core, should be considered as a perceptual evaluative process. The investigation and understanding of aesthetic perception like any other natural process characteristic of living organisms could provide a different meaning to aesthetic interactions that challenges the philosophical tradition of aesthetics as merely a ‘theory of value’. In consequence, considering the function of affective feelings in perception may deepen the naturalistic explanation of aesthetic perception, and studies of aesthetic phenomena may be generalized to wider areas of life. This is exactly the aim of our special issue: it is a collection of works from various scholars of the field expressing their views and perspectives on aesthetic perception, its content, and the conditions (biological, cognitive, and social) under which it takes place, as well as on art-centered versus embodied aesthetics. There are both theoretical and empirical contributions from researchers working in the domains of neuroscience, interaction design, and theoretical and philosophical psychology.



Q1
Impact Factor
1.883
Cited by 2

[J4] Xenakis I. & Arnellos A., (2014) Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective. *Front. Psychol.* 5:10 38.

Aesthetic perception is one of the most interesting topics for philosophers and scientists who investigate how it influences our interactions with objects and states of affairs. Over the last few years, several studies have attempted to determine “how aesthetics is represented in an object,” and how a specific feature of an object could evoke the respective feelings during perception. Despite the vast number of approaches and models, we believe that these explanations do not resolve the problem concerning the conditions under which aesthetic perception occurs, and what constitutes the content of these perceptions. Adopting a naturalistic perspective, we here view aesthetic perception as a normative process that enables agents to enhance their interactions with physical and socio-cultural environments. Considering perception as an anticipatory and preparatory process of detection and evaluation of indications of potential interactions (what we call ‘interactive affordances’), we argue that the minimal content of aesthetic perception is an emotionally valued indication of interaction potentiality. Aesthetic perception allows an agent to normatively anticipate interaction potentialities, thus increasing sense making and reducing the uncertainty of interaction. This conception of aesthetic perception is compatible with contemporary evidence from neuroscience, experimental aesthetics, and interaction design. The proposed model overcomes several problems of transcendental, art-centered, and objective aesthetics as it offers an alternative to the idea of aesthetic objects that carry inherent values by explaining ‘the aesthetic’ as emergent in perception within a context of uncertain interaction.



Q1
Impact Factor
2.798
Cited by 64

[J3] Xenakis I. & Arnellos A., (2013) The relation between interaction aesthetics and affordances. *Design Studies*, 34(1), 57-73.

Even though aesthetics and affordances are two important factors based on which designers provide effective ways of interaction through their artifacts, there is no study or theoretical model that relates these two aspects of design. We suggest a theoretical explanation that relates the underlying functionality of aesthetics, in particular, of interaction aesthetics and of affordances in the design process. Our claim is that interaction aesthetics are one among other factors that allow users to enhance the detection of action possibilities and consequently, the detection of affordances. Our aim is first to discuss the role of interaction aesthetics in the design process, and second to suggest an explanation for their role in the detection of affordances when users interact with artifacts.

- ο Το άρθρο προτάθηκε από τη **Design Research Society** και την **Elsevier** για το **Design Studies Award 2013**. Βρέθηκε μέσα στα 5 καλύτερα άρθρα της χρονιάς.
- ο Το άρθρο τιμήθηκε με διάκριση ως **Highly Cited Research** σύμφωνα με το **Scopus®**.
- ο Το άρθρο ήταν μεταξύ των **Most Cited Articles** για το περιοδικό Design Studies για τα έτη 2013 -2018, σύμφωνα με το **Scopus®**.
- ο Το άρθρο ήταν μεταξύ των **5th most downloaded** στο περιοδικό Design Studies 6 μήνες μετά την δημοσίευσή του.



Q1
Impact Factor
4.05
Cited by 147

[J2] Xenakis I., Arnellos A., Spyrou T. & Darzentas J., (2012) Modelling Aesthetic Judgment: An Interactive-semiotic Perspective. Cybernetics & Human Knowing, 19(3), 25–51

Aesthetic experience, as a cognitive activity is a fundamental part of the interaction process in which an agent attempts to interpret his/her environment in order to support the fundamental process of decision making. Proposing a four level interactive model, we underline and indicate the functions that provide the operations of aesthetic experience and, by extension, of aesthetic judgement. Particularly in this paper, we suggest an integration of the fundamental Peircean semiotic parameters and their related levels of semiotic organisation with the proposed model. Our aim is to provide a further theoretical understanding with respect to the perception of aesthetics and to enrich our models regarding the functionality of aesthetic interpretation, using the theoretical interpretive richness provided by the semiotic perspective.

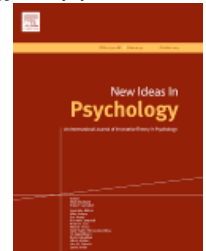


Cited by 9

[J1] Xenakis I., Arnellos A. & Darzentas J., (2012) The Functional Role of Emotions in Aesthetic Judgement. New Ideas in Psychology, 30(2), 212-226

Exploring emotions, in terms of their evolutionary origin; their basic neurobiological substratum, and their functional significance in autonomous agents, we propose a model of minimal functionality of emotions. Our aim is to provide a naturalized explanation - mostly based on an interactionist model of emergent representation and appraisal theory of emotions - concerning basic aesthetic emotions in the formation of aesthetic judgment. We suggest two processes the Cognitive Variables Subsystem (CVS) which is fundamental for the accomplishment of the function of heuristic learning; and Aesthetic Appraisal Subsystem (AAS) which primarily affects the elicitation of aesthetic emotional meanings. These two subsystems (CVS and AAS) are organizationally connected and affect the action readiness of the autonomous agent. More specifically, we consider the emotional outcome of these two subsystems as a functional indication that strengthens or weakens the anticipation for the resolution of the dynamic uncertainty that emerges in the particular interaction.

- ο Το άρθρο ήταν μεταξύ των **Most Cited Articles** για το περιοδικό New Ideas in Psychology για τα έτη 2011-2016, σύμφωνα με το **Scopus®**.
- ο Το άρθρο ήταν το **3^ο most downloaded article** για το περιοδικό New Ideas of Psychology 6 μήνες μετά την δημοσίευσή του.



Q1
Impact Factor
1.883
Cited by 66

Συνέδρια με κριτές

[C16] Bailas, K., & Xenakis, I. (2026). A Criteria-Based CAD Pre-Modeling Decision Method (CBPMDM) For Early-Stage Industrial Product Design. CAD'26 Proceedings, 20–25, Athens, Greece

- [C15] Xenakis, I., & Grigoreli, D. (2025). The IDEA Design Scaffold: Empowering Novice Designers with Systemic and Sustainable Design Education. *Design Research Society (DRS) Special Interest Group (EdSIG) LearnXDesign 2025*, University of Aveiro, Portugal
- [C14] Xenakis, I. (2025). Linking Creativity and Aesthetics Through Learning and Development. *University of Ioannina*. 19th Hellenic Conference of Psychological Research, University of Ioannina, Ioannina, Greece.
- [C13] Xenakis, I., & Vosinakis, S. (2024). Non-Verbal Communication in Immersive Virtual Reality through the Lens of Presence: A Critical Review. *Presence in Virtual Reality*. Presence in Virtual Reality, 8-9 Feb., National and Kapodistrian University of Athens.
- [C12] Xenakis, I., (2022). Aesthetic development as a functional activation factor of creativity and ideation in the design process. *Proceedings of the 18th Hellenic Conference of Psychological Research*. Panteion University of Social and Political Sciences, Greece
- [C11] Sotirchos, M.-A., Xenakis, I., & Arnellos, A. (2022). The organization and functionality of perception: A critique review. 7th Hellenic Conference in Philosophy of Science. Dept. of History & Philosophy of Science, National & Kapodistrian University of Athens, Athens, Greece
- [C10] Pappas, A., Xenakis, I., & Arnellos, A. (2022). Towards an organizational account of ethics in design. 7th Hellenic Conference in Philosophy of Science. Dept. of History & Philosophy of Science, National & Kapodistrian University of Athens, Athens, Greece
- [C9] Kasapakis, V., Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2022). Exploring non-verbal cues and user attention in IVR with eye tracking technologies. *Proceedings of the 14th International Workshop on Immersive Mixed and Virtual Environment Systems*, 47–50.
- [C8] Kasapakis, V., Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2021). Social Virtual Reality: Implementing Non-verbal Cues in Remote Synchronous Communication. In P. Bourdot, M. Alcañiz Raya, P. Figueroa, V. Interrante, T. W. Kuhlen, & D. Reinert (Eds.), *Virtual Reality and Mixed Reality* (pp. 152–157). Springer International Publishing.
- [C7] Xenakis, I., & Arnellos, A. (2021). Aesthetic development as a factor of activation of creativity and functional ideation. *Days of Innovation and Research of the University of the Aegean – Dimitris Eduardos Gardikis 2022*, University of the Aegean, Greece.
- [C6] Xenakis, I., (2016). Aesthetic science: towards a naturalized model of aesthetics. In 4th Hellenic Conference in Philosophy of Science (pp. 65–66). University of Athens, Greece.
- [C5] Xenakis, I., & Arnellos, A. (2015). Feelings and the construction of perceptual content. In *Interactivist Summer Institute 2015*. Bilkent University, Ankara, Turkey
- [C4] Xenakis I., (2013). On the role of aesthetic emotions in sense-making: towards a naturalized explanation of the aesthetic, *Proceedings of the 1st International Conference Aesthetics and the Embodied Mind*, Bremen, Germany.
- [C3] Xenakis I. & Arnellos A. (2012). Reducing Uncertainty in the Design Process: the Role of Aesthetics, Presented at the, 8th International Conference on Design & Emotion, London, UK.

Cited by 2

Cited by 12

Cited by 14

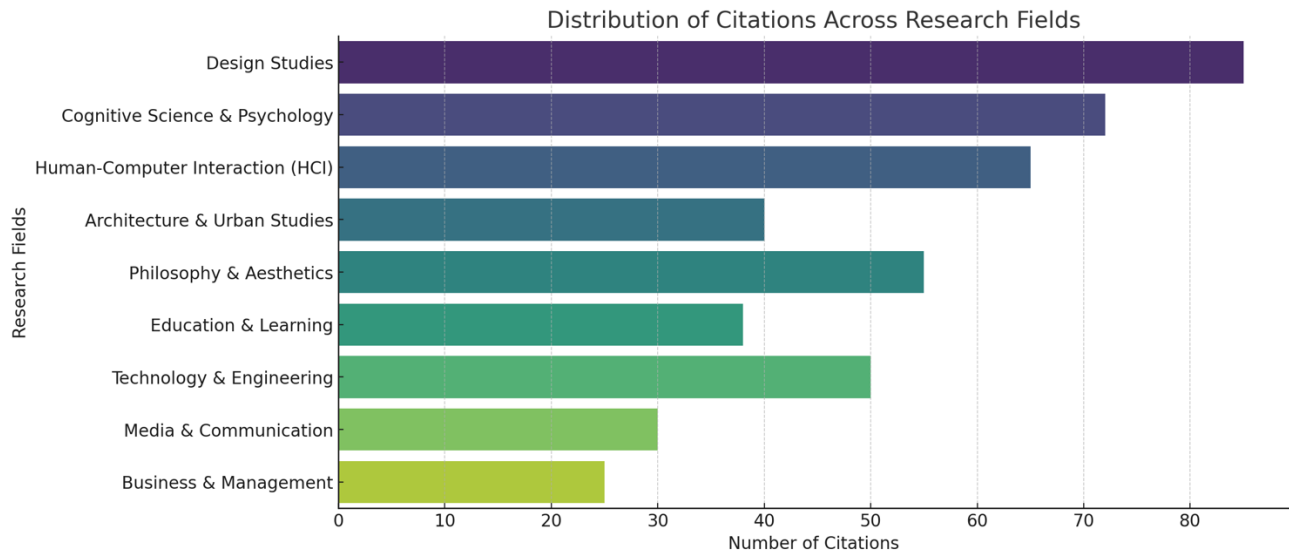
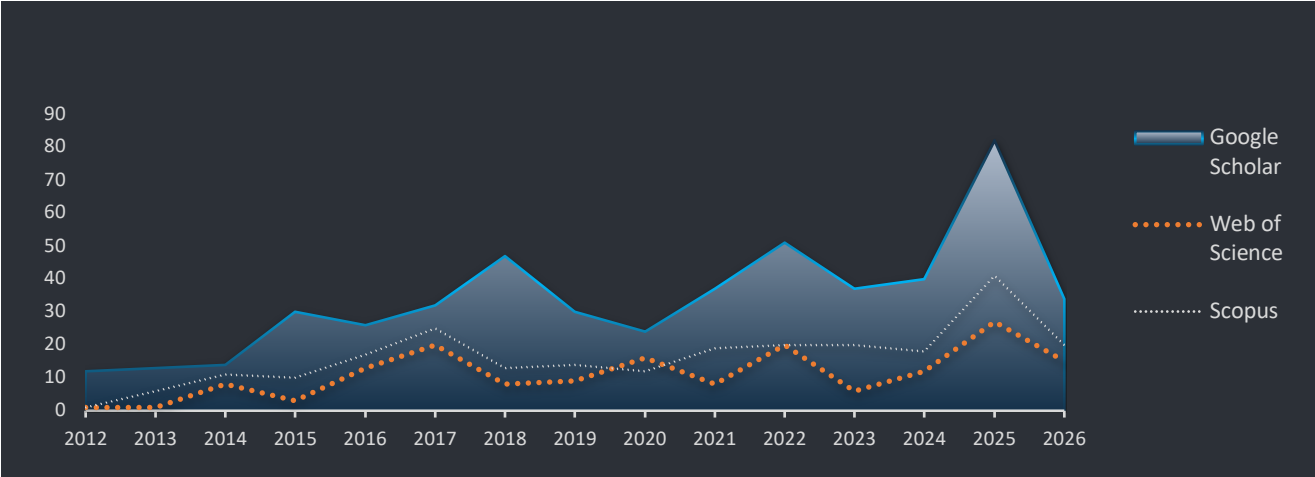
[C2] [Xenakis I.](#), Arnellos A. & Darzentas J. (2011). Emotions and their Functional Role in Aesthetic Judgment. Interactivist Summer Institute 2011, Syros, Greece

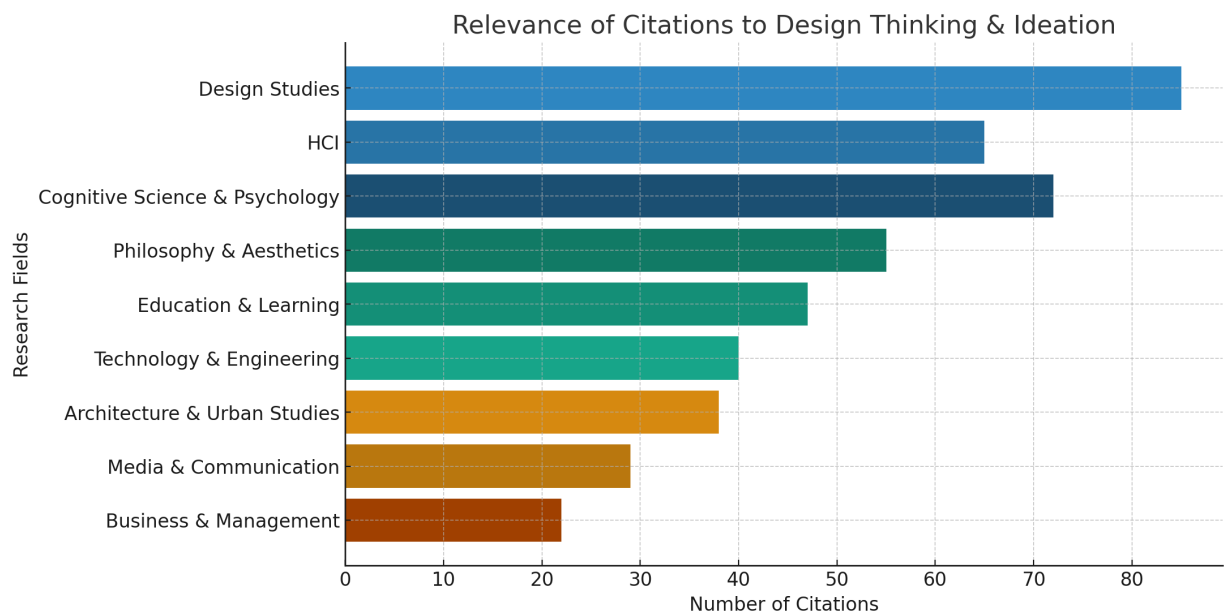
[C1] Vosinakis S. & [Xenakis I.](#), (2011). A Virtual World Installation in an Art Exhibition: Providing a Shared Interaction Space for Local and Remote Visitors. Proceedings of the Re-thinking Technology in Museums 2011 (pp. 253-264), Limerick, Ireland

Cited by 20

Αναφορές

(Jul 2026)	Documents	Citations	h-index	i10-index
Google Scholar	29	520	10	11
Scopus	14	253	7	-
Web of Science	15	179	5	





[J10] Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Kasapakis, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2024). Exploring the impact of non-verbal cues on user experience in immersive virtual reality. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 35(1), e2224.

7 Citations

1. Hughes, C., Niu, Y., & Greer, T. W. (2025). Challenges in VR Career Development. In C. Hughes, Y. Niu, & T. W. Greer (Eds.), *Career Development and Virtual Remote Work: Challenges and Opportunities* (pp. 67–92). Springer Nature Switzerland.
2. Hashim, M. E. A., Albakry, N. S., Mustafa, W. A., Grahita, B., Ghani, M. M., Hanafi, H. F., Nasir, S. M., & Ugap, C. ana. (2024). Understanding the Impact of Animation Technology in Virtual Reality: A Systematic Literature Review. *International Journal of Computational Thinking and Data Science*, 1(1), Article 1.
3. Inderawati, R., Eryansyah, E., Vianty, M., Zuraida, Z., Hayati, R., Muthmainnah, M., & Putri, E. (2024). Exploring collaborative scriptwriting and virtual drama performance: Enhancing English language education through technology integration. *Studies in English Language and Education*, 11(2), Article 2.
4. Ramirez Pezo, L. (2024). Experiencia de consumo y fidelización de un club deportivo de la Región San Martín, 2024. Repositorio Institucional - UCV.
5. Salehi, P., Zohaib Hassan, S., Astrid Baugerud, G., Powell, M., Johnson, M. S., Johansen, D., Shafiee Sabet, S., Riegler, M. A., & Halvorsen, P. (2024). A Theoretical and Empirical Analysis of 2D and 3D Virtual Environments in Training for Child Interview Skills. *IEEE Access*, 12, 131842–131864. IEEE Access.
6. Simon, C. (2024). Interaction collaborative et multimodalité pour la formation médicale en réalité virtuelle [Phdthesis, Université Paris-Saclay].
7. Waheed, A., Atwany, H., Raj, B., & Singh, R. (2024). What Do Speech Foundation Models Not Learn About Speech? (No. arXiv:2410.12948). arXiv.

[J9] Xenakis, I. et al., (2022). Non-Verbal Communication in Immersive Virtual Reality through the Lens of Presence: A Critical Review. *PRESENCE: Virtual and Augmented Reality*, 1–71.

5 Citations

8. Javed, A., Javed, N., & Umar, A. (2024). Pixels to Reality: A Maturity Spectrum of Immersion. 2024 2nd International Conference on Intelligent Metaverse Technologies & Applications (iMETA), 078–085.
9. Kasapakis, V., Fokides, E., Kostas, A., Agelada, A., Gavalas, D., & Koutromanos, G. (2024). Virtual Reality for Synchronous Learning in Higher Education. In L. T. De Paolis, P. Arpaia, & M. Sacco (Eds.), *Extended Reality* (pp. 249–257). Springer Nature Switzerland.
10. Mahalakshmi, S., Bharath, H., & Kautish, S. (2024). From Avatars to Allies: Understanding Social Dynamics in the Metaverse. In S. Kautish & Á. Rocha (Eds.), *Metaverse Driven Intelligent Information Systems: Emerging Trends and Future Directions* (pp. 253–267). Springer Nature Switzerland.
11. Thamnita, O. N., Wannapiroon, P., & Nilsook, P. (2024). Bibliometric Analysis of Universal Buddhism Propagation via Metaverse to enhance Buddhist Digital Empathy. 2024 Research, Invention, and Innovation Congress: Innovative Electricals and Electronics (RI2C), 254–261.
12. Son, G., & Rubo, M. (2025). Social Virtual Reality Elicits Natural Interaction Behavior with Self-Similar and Generic Avatars. *International Journal of Human-Computer Studies*, 103488.

6 Citations

- [J8] Xenakis, I., & Arnellos, A. (2022). Ontological and conceptual challenges in the study of aesthetic experience. *Philosophical Psychology*, 36(3), 510–552.**
13. Tutuk, B. N. (2023). Tanrı, Estetik Ve Estetik Kanıt/God, Aesthetic and Aesthetic Proof [PhD Thesis]. Ankara University.
 14. Wang, M., Lee, J.-Y., Liu, S., & Hu, L. (2023). The Role of Emotional Responses in the VR Exhibition Continued Usage Intention: A Moderated Mediation Model. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(6), Article 6.
 15. Wang, M., Liu, S., Hu, L., & Lee, J.-Y. (2023). A Study of Metaverse Exhibition Sustainability on the Perspective of the Experience Economy. *Sustainability*, 15(12), Article 12.
 16. Esmeyer, M. (2022). The influence of experienced vividness of visual mental imagery on the similarity of aesthetic ratings between visual perception and visual mental imagery [Master of Science]. University of Vienna.
 17. Marschallek, B. E., & Jacobsen, T. (2022). Materials aesthetics: A replication and extension study of the conceptual structure. *PLOS ONE*, 17(11),
 18. Nwaozuru, D., Chukwuone, C. A., Wonah, R. A., & Uzoamaka, M. E. (2024). Perceived entrepreneurial sustainability and financial stability among fashion designers in Abia State, Nigeria. *International Journal of Home Economics, Hospitality and Allied Research*, 3(1), Article 1.
 19. Wang, Tingting, Ruihua Yang, and Xiaojing Wang. 2025. "The Interplay of Biomechanical Movement Patterns and Aesthetic Context on Explicit and Implicit Altruistic Behavior in Pupils." *Molecular & Cellular Biomechanics* 22 (3): 914–914. [\[introduction citation\]](#)

2 Citations

- [C9] Kasapakis, V., Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2022). Exploring non-verbal cues and user attention in IVR with eye tracking technologies. *Proceedings of the 14th International Workshop on Immersive Mixed and Virtual Environment Systems*, 47–50.**
20. Graf, L., Gradl-Dietsch, G., & Masuch, M. (2023). Depressed Virtual Agents: Development of a Playful VR Application for the Training of Child and Adolescent Psychiatry Students. *Proceedings of the 23rd ACM International Conference on Intelligent Virtual Agents*, 1–3.
 21. Sridevi, R., & Nithyabharathi, S. (2025). Virtual Interview Simulator: Leveraging AIML and Vision Technology. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 13(1), 1732–1736.

11 Citations

- [C8] Kasapakis, V., Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., & Gavalas, D. (2021). Social Virtual Reality: Implementing Non-verbal Cues in Remote Synchronous Communication. In P. Bourdot, M. Alcañiz Raya, P. Figueroa, V. Interrante, T. W. Kuhlen, & D. Reiners (Eds.), *Virtual Reality and Mixed Reality* (pp. 152–157). Springer International Publishing**
22. Dzardanova, E., Kasapakis, V., Vosinakis, S., & Psarrou, K. (2022). Sign Language in Immersive VR: Design, Development, and Evaluation of a Testbed Prototype. *Proceedings of the 28th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*, 1–2.
 23. Kasapakis, V., Dzardanova, E., & Agelada, A. (2023). Virtual reality in education: The impact of high-fidelity nonverbal cues on the learning experience. *Computers & Education: X Reality*, 2, 100020.
 24. Kasapakis, V., Dzardanova, E., Vosinakis, S., & Agelada, A. (2024). Sign language in immersive virtual reality: Design, development, and evaluation of a virtual reality learning environment prototype. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 6657–6671.
 25. Ortiz, A., & Elizondo, S. (2023). Design of an Immersive Virtual Reality Framework to Enhance the Sense of Agency Using Affective Computing Technologies. *Applied Sciences*, 13(24), Article 24.
 26. Pan, Z., Wang, Z., Zhou, X., Zhao, L., Hu, D., & Wang, Y. (2024). Exploring Collaborative Design Behavior in Virtual Reality Based on Inter-Brain Synchrony. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 40(23), 8340–8359.
 27. Praticò, F. G., Checo, I., Visconti, A., Simeone, A., & Lamberti, F. (2023). Designing Hand-held Controller-based Handshake Interaction in Social VR and Metaverse. *Proceedings of the 16th ACM SIGGRAPH Conference on Motion, Interaction and Games*, 1–6.
 28. ŠAŠINKOVÁ, A. (2023). Virtual Humans: Immersive Virtual Reality in Psychological Research. Masaryk University.
 29. Vosinakis, S., Kasapakis, V., & Gavalas, D. (2022). Extended Reality (XR) as a Communication Medium: Special Issue Guest Editorial. *PRESENCE: Virtual and Augmented Reality*, 31, 1–4. https://doi.org/10.1162/pres_e_00388
 30. Xu, X., Tong, W., Wei, Z., Xia, M., Lee, L.-H., & Qu, H. (2024). Transforming cinematography lighting education in the metaverse. *Visual Informatics*.

[J7] Xenakis, I., (2018). Reducing uncertainty in sustainable interpersonal service relationships: The role of aesthetics. Cognitive Processing, 19(2), 215–229.

7 Citations

31. Anjani, J. A. S., & Vinisa N. Aisyah, S. I. K. (2022). Strategi Pengurangan Ketidakpastian Antara Pendamping Dan Penyandang Disabilitas Di Pati [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://eprints.ums.ac.id/100903/>
32. Bofylatos, S. (2017). Design for sustainability: An exploration and synthesis of emergent practices and approaches to design towards the transition to sustainable lifestyles [Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Σχολή Πολυτεχνική. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων].
33. Ganczarek, J., Hünefeldt, T., & Belardinelli, M. O. (2018). From “Einführung” to empathy: Exploring the relationship between aesthetic and interpersonal experience. *Cognitive Processing*, 1–5.
34. Khasanah, S. A., & Yudha Wirawanda, M. A. (2021). Strategi Pengurangan Ketidakpastian Anggota Baru Terhadap Anggota Lama dalam Organisasi PSM Alkindi [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta].
35. Sakti, D. B. (2018). Pola Komunikasi Karyawan Baru terhadap Karyawan Lama (Studi Deskriptif Kualitatif di RS PKU Muhammadiyah Kartasura Dilihat dari Sudut Pandang Teori Pengurangan Ketidakpastian) [Ph.D., Universitas Muhammadiyah Surakarta].
36. Sastre, R., & Yela Aránega, A. (2023). A paradigm change: Aesthetics in the management of organisations. *Journal of Business Research*, 157, 113574.
37. Wiebe, M. (2023). Chapter 17 Reflections on Research and Studio Teaching in an Online Environment. Brill.

[J5] Arnellos, A. & Xenakis, I., (2017). Aesthetic perception: A naturalistic turn. New Ideas in Psychology, 47, 77–79.

1 Citations

38. SARAY KILIÇ, H., MERSİN, S., & İBRAHİMOĞLU, Ö. (2021). PSYCHOMETRIC EVALUATION OF THE TURKISH VERSION OF THE ENGAGEMENT WITH BEAUTY SCALE. *The Journal of International Social Research*, 14(76). <https://doi.org/10.17719/jisr.11438>

[J6] Xenakis, I. & Arnellos, A., (2017). Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: a reply to aesthetic realism. New Ideas in Psychology, 47, 166–174.

5 Citations

39. Cortada Boada, M. P., & Jaques Pi, J. (2024). Hacia una creatividad ecológica [Ph.D.].
40. Galvao, S. (2020). Addressing the Needs of English Language Learners at the Secondary Level: A Qualitative Single-Case Study [Ph.D.]. School of Education, Northcentral University.
41. Galvao, S. R. (2023). Addressing the Needs of Adult English Language Learners and Motivational Skills. In *Motivation and Momentum in Adult Online Education* (pp. 266–283). IGI Global Scientific Publishing.
42. Santamaria, J. A. F. (2022). Psicología social del desarrollo cognitivo: Triangulación, emergencia e integración. *Explicaciones En Psicología: Un Diálogo de Saberes*.
43. Thiel, J. J. (2019). The production of “student voice” and its effects on academia [Ph.D.]. Manchester Metropolitan University.

[BC1] Xenakis, I. & Arnellos, A. (2015). Aesthetics as an Emotional Activity That Facilitates Sense-Making: Towards an Enactive Approach to Aesthetic Experience. In A. Scarinzi (Ed.), Aesthetics and the Embodied Mind: Beyond Art Theory and the Cartesian Mind-Body Dichotomy (pp. 245–259). Springer Netherlands.

34 Citations

44. Atkinson, D. (2023). Reimagining Capitalism: Applying Negative Dialectics for a Better Future. Vernon Press.
45. Balakoğlu, M., & Erol, M. (2021). ÖĞRETİM ADAYLARININ DUYUSAL ALGI GELİŞİMİNİ ESTETİK OBJE SEÇİMLERİ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRME. 4, 328–344.
46. Banka, R. (2022). *Cognition and Practice: Li Zehou’s Philosophical Aesthetics*. State University of New York Press.
47. Bertinetto, A. (2021). When Diving into Uncertainty Makes Sense. The Enactive Aesthetic Experience of Artistic Improvisation. *Reti, Saperi, Linguaggi*, 1/2021.
48. Charles, D. R. (2023). The Place of Action in the Landscape of Aesthetic Experience. *Open Philosophy*, 6(1).
49. Deng, W., & Chen, L. (2023). Do first impressions matter? Effect of first impressions on tourists’ destination choice: an event-related potential study. *Current Issues in Tourism*, 26(9), 1518–1535.
50. Dobrowolski, R., & Pezdek, K. (2021). Movement as a Somaesthetic Source of Subjectivity. *Frontiers in Psychology*, 12.

51. Easler, L. (2020). Nurses' Aesthetic Responses and Emotional Judgements to Senior Leaders' Symbolism [Ph.D.]. College of Health Sciences, Walden University.
52. Ebenezer, O. (2019). Aesthetics Application in Solid Waste Management as a Means of Optimising Environmental Sustainability in Urbanizing Third-World Environments. *I.J. Engineering and Manufacturing*, 4, 15–32.
53. Fang, W.-T., Gao, Y.-J., Tseng, C.-H., & Lin, P.-H. (2018). A Study on Audience Perception of Aesthetic Experience in Dance Performance. *設計學報*, 23(3), 23–46.
54. Finisguerra, A., Ticini, L. F., Kirsch, L. P., Cross, E. S., Kotz, S. A., & Urgesi, C. (2021). Dissociating embodiment and emotional reactivity in motor responses to artworks. *Cognition*, 212, 104663.
55. Hansen, H., & Trank, C. Q. (2016). This Is Going to Hurt: Compassionate Research Methods. *Organizational Research Methods*, 1–24.
56. Hatchwell, S. (2019). *Performance and Spectatorship in Edwardian Art Writing*. Springer.
57. Iliopoulos, A. (2020). Early body ornamentation as Ego-culture: Tracing the co-evolution of aesthetic ideals and cultural identity. *Semiotica*, 232, 187–233.
58. Jelić, A., & Fich, L. B. (2018). Using the Embodied Language Of Space To Develop Stress Assessment Tool For Architectural Experience. In L. B. Fich, A. Gimmler, L. Petrini, A. Jelić, A. Z. Djebbara, & P. Jönsson (Eds.), *Academy of neuroscience for Architecture: Shared Behavioral Outcomes* (pp. 78–79). Aalborg Universitet.
59. Jelić, A., Tieri, G., De Matteis, F., Babiloni, F., & Vecchiato, G. (2016). The Enactive Approach to Architectural Experience: A Neurophysiological Perspective on Embodiment, Motivation, and Affordances. *Cognitive Science*, 481.
60. Lee, C. (2024). Olfactory-enabled aesthetics of experience design for human-AI chatbot interaction: Enhancing user engagement [Thesis, Royal College of Art].
61. Määttänen, P. (2017). Emotions, values, and aesthetic perception. *New Ideas in Psychology*, 47, 91–96.
62. Nasiri, H. (2022). Aesthetic experiences in tourism: Tourists, residents, and destination aesthetic features.
63. Olender, J. (2015). Sense for non-sense. Review of Enactive Cognition at the Edge of Sense-Making. *Making Sense of Non Sense. Avant : Journal of Philosophical-Interdisciplinary Vanguard*, 6(3), 102–112.
64. Özdemir Balakoğlu, M., & Erol, M. (2021). Öğretmen Adaylarının Duyusal Algı Gelişimini Estetik Obje Seçimleri Üzerinden Değerlendirme. *Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi*, 4(7).
65. Popov, E. (2024). The Search For The Foundations Of The Aesthetic As Experienced In The Phenomenology Of V. Shapp And K. Stavenhagen. *Horizon. Феноменологические исследования*, 13(2), 332–352.
66. Riccioni, I. (2022). Conceptual Implications in Social Sciences for Inquiring into the Social. Insights from Michael E. Brown's *The Concept of the Social in Uniting the Social Sciences and Humanities*. In *The Centrality of Sociality* (world; Vol. 39, pp. 183–191). Emerald Publishing Limited.
67. Righi, S., Gronchi, G., Pierguidi, G., Messina, S., & Viggiano, M. P. (2017). Aesthetic shapes our perception of every-day objects: An ERP study. *New Ideas in Psychology*, 47, 103–112.
68. Robson, I. (2021). Improving Sensemaking in Social Work: A worked example with Deleuze and Art. *Qualitative Social Work*, 20(5), 1204–1222.
69. Scarinzi, A. & Nomos eLibrary (Online service) (Eds.). (2021). *Meaningful Relations: The Enactivist Making of Experiential Worlds* (1. Auflage 2021). Academia - ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft.
70. Schwarzfischer, K. (2019). *Ästhetik der Wirklichkeits-Konstruktion: Wie sind konkurrierende ästhetische (Design-)Präferenzen möglich? Ein kognitiv-semiotischer Ansatz*. Königshausen u. Neumann.
71. Soonsan, N., Sungthong, S., & Phakdee-Auksorn, P. (2025). Exploring the Impact of Tourist Experiences, Satisfaction, and Storytelling Intentions in Thailand's Andaman Marine and Coastal Destinations: An Empirical Investigation. *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism*, 0(0), 1–29.
72. Sørvoll, M., Obstfelder, A., Normann, B., & Øberg, G. K. (2018). Perceptions, actions and interactions of supervised aides providing services to children with cerebral palsy in pre-school settings: A qualitative study of knowledge application. *European Journal of Physiotherapy*, 0(0), 1–9.
73. Sørvoll, M., Obstfelder, A., Normann, B., & Øberg, G. K. (2019). Management and dissemination of professional expertise: Physiotherapists' perceptions of the supervision of dedicated aides working with children with cerebral palsy. *The Clinical Supervisor*, 1–21.
74. Tschaepe, M. (2021). Somaesthetics of Discomfort. *European Journal of Pragmatism and American Philosophy*, XIII(1), Article 1.
75. Wenting F., Yajuan G., Zhaoxun Z., & Boxian L. (2018). A study on the cognitive experience of the general audience on the aesthetic experience of dance art. *設計學報 (Journal of Design)*, 23(3), Article 3.
76. Yang, T., Silveira, S., Formuli, A., Paolini, M., Pöppel, E., Sander, T., & Bao, Y. (2019). Aesthetic Experiences Across Cultures: Neural Correlates When Viewing Traditional Eastern or Western Landscape Paintings. *Frontiers in Psychology*, [introduction citation]
77. Zhou, F., Benford, S. D., Whatley, S., Marsh, K., Ashcroft, I., Erhart, T., O'Brien, W., & Tennent, P. (2023). Beyond Skin Deep: Generative Co-Design for Aesthetic Prosthetics. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–19.

[J4] Xenakis I. & Arnellos A., (2014) Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective. *Front. Psychol.* 5:10 38.

78. Antunes, L. R., & Grabowski, M. (2016). The Multisensory Film Experience: A Cognitive Model of Experiential Film Aesthetics. *Intellect*.
79. Ardianti, R., & Widharta, E. A. (2022). Persepsi Estetika Masyarakat Indonesia Terhadap Karya NFT Populer. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(2), Article 2.
80. Arnellos, A., & Xenakis, I. (2017). Aesthetic perception: A naturalistic turn. *New Ideas in Psychology*, 47(Supplement C), 77–79.
81. Attwood, A. I. (2020). Experiencing Art and Social Science: A Multimodal Poetic Perception of Social Ecological Cohesion. In P. L. Maarhuis & A. G. Rud (Eds.), *Imagining Dewey Artful Works and Dialogue about Art as Experience* (pp. 187–203).
82. Balakoğlu, M., & Erol, M. (2021). ÖĞRETMEN ADAYLARININ DUYUSAL ALGI GELİŞİMİNİ ESTETİK OBJE SEÇİMLERİ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRME. 4, 328–344 [1st introduction citation]
83. Baráth, Á. (2019). Creativity and Traces of Trauma in Children Wartime Drawings. *Journal of Psychiatry and Behavioral Health Forecast*, 2(1), 1–7.
84. Barwich, A.-S. (2017). Up the nose of the beholder? Aesthetic perception in olfaction as a decision-making process. *New Ideas in Psychology*, 47, 157–165.
85. Bussey, M. (2017a). Anticipatory Aesthetics: New Identities and Future Senses. In *The Aesthetics of Development* (pp. 49–70). Palgrave Macmillan, New York. [quotation citation]
86. Bussey, M. (2017b). Anticipatory Aesthetics: The Senses and the Body in Anticipatory Theory and Practice. In R. Poli (Ed.), *Handbook of Anticipation* (pp. 1–14). Springer International Publishing. [quotation citation]
87. Chang, Y.-C., & Jaisook, N. (2020). Differences in the influence of aesthetic experience on the innovative behaviors of Thai students and Chinese international students. *Journal of Applied Research in Higher Education*, ahead-of-print(ahead-of-print). [introduction citation]
88. Choi, S. K. (2022a). Losing touch: A comparative phenomenology of creative process in traditional and neural painting (Art in the age of artificial intelligence) [SIMON FRASER UNIVERSITY].
89. Choi, S. K. (2022b). The (de)situated subjective: A cognitive autoethnography of ‘the New York School.’ *Journal of Visual Art Practice*, 21(2), 97–132.
90. Crăciun, I., Popa, D., Serdean, F., & Tudose, L. (2020). On Approximate Aesthetic Curves. *Symmetry*, 12(9), Article 9. [introduction citation]
91. Deng, W., Lin, Y., & Chen, L. (2021). Exploring Destination Choice Intention by Using the Tourism Photographic: From the Perspectives of Visual Esthetic Processing. *Frontiers in Psychology*, 12. [introduction citation]
92. Dev, K. (2018). Data-Driven Modelling of Perceptual Properties of 3D Shapes [Ph.D.]. Lancaster University.
93. Doğan, H. (2022). Relationship between complexity and perception of aesthetics A case study of the Modern Movement in architecture. *Resilience in Research and Practice – IPGRC 2022*.
94. Ebenezer, O. (2019). Aesthetics Application in Solid Waste Management as a Means of Optimising Environmental Sustainability in Urbanizing Third-World Environments. *I.J. Engineering and Manufacturing*, 4, 15–32. [Statement about my model]
95. Emeih Wahed, W. J., Saad, N., & Mohd Yusoff, S. B. Hj. (2020). Sarawak Pua Kumbu: Aesthetics Lies in The Eye Of The Beholder. *Asian Journal of University Education*, 16(3), 183–192.
96. Erdem, M. N. (2020). Medya İçeriğinde Şiddetin Sunumu Üzerine Argümantatif Bir Çalışma. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(2), Article 2.
97. Eustáquio, L. (2015). Evaluating engagement in aesthetic interaction through prosody. In E. Canli & R. M. Branco (Eds.), *UD15: 4TH PHD IN DESIGN RESEARCH FORUM* (pp. 344–353).
98. Eustáquio, L. (2017). Interference Modalities for Interaction and Performance Design. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(3), 71–82. [Statement about my model]
99. Eustáquio, L., & Carvalhais, M. (2017). Interaction Under Interference. *5th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X. xCoAx 2017*, Lisbon, Portugal.
100. Gerrit. (2024, September 23). Die Ästhetik der Tragödie – warum Trauriges angenehm sein kann. *WiPub - We Publish!* <https://www.wipub.net/die-aesthetik-der-tragoedie-warum-trauriges-angenehm-sein-kann/>
101. Gloor, R., Corness, G., Marshack, R., & Paolucci, A. (2023). Can You Feel What I Feel? Leveraging aesthetics in visual and spatial audio VR experience. 126–133.
102. Gribkova, E. D. (2020). Biologically inspired computational neural models for motivated behavior, learning, and memory [Ph.D.]. University of Illinois at Urbana-Champaign.
103. Gribkova, E. D., Catanho, M., & Gillette, R. (2020). Simple Aesthetic Sense and Addiction Emerge in Neural Relations of Cost-Benefit Decision in Foraging. *Scientific Reports*, 10(1), Article 1. [Statement about my model]

104. Jelić, A., Tieri, G., De Matteis, F., Babiloni, F., & Vecchiato, G. (2016). The Enactive Approach to Architectural Experience: A Neurophysiological Perspective on Embodiment, Motivation, and Affordances. *Cognitive Science*, 481.
105. Karim, A. K. M. R., Proulx, M. J., de Sousa, A. A., & Likova, L. T. (2022). Do we enjoy what we sense and perceive? A dissociation between aesthetic appreciation and basic perception of environmental objects or events. *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*, 22(5), 904–951.
106. Keshav, P. K. P. (2021). UNDERSTANDING THE DISTINCTION BETWEEN SPACE AND TIME: A PHENOMENOLOGICAL INQUIRY [PhilArchive].
107. Kozbelt, A. (2017). Tensions in naturalistic, evolutionary explanations of aesthetic reception and production. *New Ideas in Psychology*, 47(Special Issue), 113–120. [\[introduction citation\]](#)
108. Kull, K. (2022). The Biosemiotic Fundamentals of Aesthetics: Beauty is the Perfect Semiotic Fitting. *Biosemiotics*, 15(1), 1–22.
109. Lin, W., & Chang, Y.-C. (2022). School climate's effect on hospitality department students' aesthetic experience, professional identity and innovative behavior. *Frontiers in Psychology*, 13.
110. Lu, Y.-N. (2016). An Investigation into User's Pupillary Variations in the Preferences for Product Forms [Ph.D.]. Department of Industrial Design, National Cheng Kung University.
111. Naveed, T., Batool, S., Ilyas, R., Afraz, N., Sahar, U., Shahid, A., & Awais, M. (2024). Aesthetic relationship between personality emotions and contemporary graphic design patterns on the surfaces of textiles. *Mehran University Research Journal Of Engineering & Technology*, 43(2), 143–156. [\[1st introduction citation\]](#)
112. OLANUSI, J. A. (2023). Assessment of User Satisfaction in Environmental Aesthetics of Recreational Open Spaces in Abeokuta Nigeria. *Tropical Journal of the Built Environment*, 4(1), 38–50. **[Statement about my model]**
113. OLANUSI, J. A., Taiwo, A. A., & Fadamiro, J. A. (2022). Assessment of Users' Perception of Environmental Aesthetics in Recreational Open Spaces in Abeokuta Nigeria. *International Journal of Advances in Engineering and Management*, 4(11), 347–358. [\[introduction citation\]](#)
114. Righi, S., Gronchi, G., Pierguidi, G., Messina, S., & Viggiano, M. P. (2017). Aesthetic shapes our perception of every-day objects: An ERP study. *New Ideas in Psychology*, 47(Supplement C), 103–112. [\[introduction citation\]](#) **[Statement about my model]**
115. Sarkar, A. (2021). Ecology of site-specific painting and drawing: Embodied and empathic mark-making in urban cities. *Visual Inquiry*, 10(1), 13–30.
116. Skulmowski, A., Augustin, Y., Pradel, S., Nebel, S., Schneider, S., & Rey, G. D. (2016). The negative impact of saturation on website trustworthiness and appeal: A temporal model of aesthetic website perception. *Computers in Human Behavior*, 61, 386–393. **[Statement about my model]**
117. Truna, L., Tugang, N., Shaipullah, N. M., & Mahyan, N. R. (2022). Analysis Of Crystallographic Patterns Of Iban Pua Kumbu. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 323–341.
118. Turner, P. (2017a). A Psychology of User Experience Involvement, Affect and Aesthetics. Springer, Cham.
119. Turner, P. (2017b). Aesthetics. In *A Psychology of User Experience* (pp. 109–130). Springer, Cham. **[Statement about my model]**
120. Turner, P. (2023a). Aesthetics. In P. Turner (Ed.), *A Psychology of User Experience: Involvement, Affect and Aesthetics* (pp. 79–107). Springer International Publishing. **[Statement about my model]**
121. Turner, P. (2023b). Affect. In P. Turner (Ed.), *A Psychology of User Experience: Involvement, Affect and Aesthetics* (pp. 109–144). Springer International Publishing.
122. Usenyuk-Kravchuk, S., Garin, N., Klyusov, N., Dedevich, N., & Pokataeva, M. (2019). Light, Local, Repairable: A Designerly Exploration into an Ideal All-Terrain Vehicle. *The International Journal of Designed Objects*, 13(3–4), 1–14. **[Statement about my model]**
123. Vickhoff, B. (2023). Why art? The role of arts in arts and health. *Frontiers in Psychology*, 14. [\[introduction citation\]](#)
124. Wagemann, J., Tewes, C., & Raggatz, J. (2022). Wearing face masks impairs dyadic micro-activities in nonverbal social encounter: A mixed-methods first-person study on the sense of I and Thou. *Frontiers in Psychology*, 13.
125. Wahed, W. J. E., Saad, N., & Yusoff, S. (2023). “Do We Think Alike?” – Experts' Views on the Aesthetic Perception of Pua Kumbu Design Motifs' Visual Complexity. *Journal of Visual Art and Design*, 15(1), 29–43. [\[introduction citation\]](#)
126. Wahed, W. J. E., Saad, N., & Yusoff, S. B. H. M. (2020). Sarawak Pua Kumbu: Aesthetics Lies in the Eye of the Beholder. *Asian Journal of University Education*, 16(3), 183–192.
127. Wahed, W. J. E., Yusoff, S. B. H. M., Saad, N., & Pitil, P. P. (2021a). One Size Doesn't Fit All: Using Factor Analysis to Gather Validity Evidence When Using Art Reception Survey – Revised (Ars-Revised) On Sarawak Iban Pua Kumbu. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(14), 222–232. [\[2nd introduction citation\]](#)

128. Wahed, W. J. E., Yusoff, S. B. M., Saad, N., & Pitil, P. P. (2021b). Systematic Literature Review of Art Reception Survey (ARS) on Aesthetic Perception Studies And Future Research Directions. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(3), 997–1008. [\[introduction citation\]](#) [\[Review paper\]](#)
129. Yang, T., Silveira, S., Formuli, A., Paolini, M., Pöppel, E., Sander, T., & Bao, Y. (2019). Aesthetic Experiences Across Cultures: Neural Correlates When Viewing Traditional Eastern or Western Landscape Paintings. *Frontiers in Psychology*, 10. [\[introduction citation\]](#) [\[Statement about my model\]](#)
130. Zhang, Y., Wang, M., He, J., Li, N., Zhou, Y., Huang, H., Cai, D., & Yin, M. (2024). AestheNet: Revolutionizing Aesthetic Perception Diagnosis in Education With Hybrid Deep Nets. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 17, 2063–2075. *IEEE Transactions on Learning Technologies*.
131. Zhou, S., Cai, J., Yang, H., & Liu, T. (2024). Altering balance perception through the agent's expression: Happy face suppresses the inward bias. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, No Pagination Specified-No Pagination Specified.
132. Zhu, X. (2022). Aesthetic activity and human evolution: An interdisciplinary approach [Phd, University of York].

[J3] Xenakis I. & Arnellos A., (2013) The relation between interaction aesthetics and affordances. *Design Studies*, 34(1), 57-73.

133. Abdullah, M. E. Z., & Rahman, K. A. A. A. (2018). Ergo-aesthetic approach through senses and behavioral assessment. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3.28), 1–4.
134. Alterator, S. A. (2015). What are sustainable or generative teacher skill sets in teaching and learning within open plan learning environments? [Thesis, La Trobe].
135. Alzyod, H., & Ficzero, P. (2021). POTENTIAL APPLICATIONS OF ADDITIVE MANUFACTURING. *Design of Machines and Structures*, 11(2), 5–13. [\[introduction citation\]](#)
136. Amri, D. E. (2019a). How do consumers categorize new hybrid products? *Psychology & Marketing*, 1–11. [\[Statement about my model\]](#)
137. Amri, D. E. (2019b). L'affordance des innovations hybrides à travers l'œil du designer. *Gestion 2000*, Volume 36(4), 51–68. [\[Statement about my model\]](#)
138. Andersen, E., Goucher-Lambert, K., Cagan, J., & Maier, A. (2021). Attention affordances: Applying attention theory to the design of complex visual interfaces. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 27(2), 338–351.
139. Anwar, R., & Raif, D. M. (2022). Designing Product Gestalt: Semiotic and semantic influences of ablution development. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 7(SI9), Article SI9.
140. Ba'ai, N. M., & Hashim, H. Z. (2015). Waste to Wealth: The Innovation of Areca catechu as a Biomaterial in Esthetics Seed-Based Jewelry. In O. H. Hassan, S. Z. Abidin, R. Anwar, & M. F. Kamaruzaman (Eds.), *Proceedings of the International Symposium on Research of Arts, Design and Humanities (ISRADH 2014)*. Springer Singapore.
141. Bartuskova, A., & Krejcar, O. (2014). Sequential Model of User Browsing on Websites - Three Activities Defined: Scanning, Interaction and Reading: WEBIST 2014 10th International Conference on Web Information Systems and Technologies, 143–148.
142. Bouters, M., Burchert, J., Funke, T., Klammer, R., Koren, I., Kämäräinen, P., Müller, W., Ngua, K., Nicolaescu, P., & Purma, J. (2013). Concept & Prototype for Artefact and Mobile Layer (No. D4.1, MS21; Learning Layers, Scaling up Technologies for Informal Learning in SME Clusters, p. 97). Aalto University.
143. Baxter, W. L. (2017). Designing Circular Possessions Exploring Human-Object Relationships in the Circular Economy [Ph.D.]. Imperial College London, Dyson School of Design Engineering.
144. Baxter, W. L., Aurisicchio, M., & Childs, P. R. N. (2015). A psychological ownership approach to designing object attachment. *Journal of Engineering Design*, 0(0), 1–17. [\[introduction citation\]](#)
145. Beck, J. (2017). An Inquiry into Theory Use in HCI Research [Ph.D.]. School of Informatics, Computing, and Engineering, Indiana University.
146. Beck, J., & Bergqvist, E. S. (2018). Designing has no given problems, no given processes, and no given solutions.
147. Beck, J., & Stolterman, E. (2016). Examining the Types of Knowledge Claims Made in Design Research. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 2(3), 199–214. [\[quotation citation\]](#) [\[Review paper\]](#)
148. Bellette, A., & Grushka, K. (2013). Embodiment of Photographic Imagery Through the Lens of Time + Light + Memory. *Arts Conference Papers*. 8th International Conference on the Arts in Society, Budapest, Hungary.
149. Bellette, A., & Grushka, K. (2015). Photomedia e-learning journal: Beyond a traditional pedagogy. *ACUADS CONFERENCE 2015: ART AND DESIGN EDUCATION IN THE GLOBAL*, 1–17.
150. Bofylatos, S., Darzentas, J., Darzentas, J., & Spyrou, T. (2015). Designing an intensive programme based on Service Design and Design for Sustainability. *CUMULUS Milan 2015 The Virtuous Circle*. Design Culture and Experimentation.
151. Braha, D., Brown, D. C., Chakrabarti, A., Dong, A., Fadel, G., Maier, J. R., Seering, W., Ullman, D. G., & Wood, K. (2013). DTM AT 25: ESSAYS ON THEMES AND FUTURE DIRECTIONS. 2013 ASME International Design

140
Citations

- Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference IDETC/CIE 2013, Portland, Oregon, USA.
152. Burger, K. (2020). Understanding participant engagement in problem structuring interventions with self-determination theory. *Journal of the Operational Research Society*, 72(10), 1–15.
 153. Carpenter, N. (2021). *Digital Scripture: An Investigation of the Design and Use of a Mobile Application for Reading Sacred Text* [Ph.D., School of Teacher Education and Leadership, UTAH STATE UNIVERSITY].
 154. Cash, P. (2020). Where next for design research? Understanding research impact and theory building. *Design Studies*. **[Review paper]**
 155. Cash, P., & Kreye, M. (2018). Exploring uncertainty perception as a driver of design activity. *Design Studies*, 54, 50–79.
 156. Castro, T. S. P. D. de. (2015). “It’s a complicated situation”. Harm in everyday experiences with technology. A qualitative study with school-aged children [Ph.D., Universidade do Minho Instituto de Educação].
 157. Castro, T. S. P. D. de, Osório, A., & Bond, E. (2018). The Networked Effect of Children and Online Digital Technologies. In *Encyclopedia of Information Science and Technology* (4th ed., pp. 7312–7326). IGI Global. **[cyclopedic citation]**
 158. Ceconello, M., Spallazzo, D., & Sciannamè, M. (2019). Design and AI: Prospects for dialogue. *Convergences - Journal of Research and Teaching Arts*, XII(23), 1–6.
 159. Cen, J., Zhang, X., & Xu, B. (2024). Progress of Bibliometric-Based Research on Aesthetic Experience in Design. 716–735.
 160. Chen, X. (2019). The New Thinking in Emotional User Experience: From Visual Metaphor to Interactive Affordance. In T. Ahram & C. Falcão (Eds.), *Advances in Usability and User Experience* (pp. 490–497). Springer International Publishing.
 161. Christensen, B. T., & Ball, L. J. (2016). Dimensions of creative evaluation: Distinct design and reasoning strategies for aesthetic, functional and originality judgments. *Design Studies*, 45, Part A, 116–136.
 162. Clifton, S. D. (2021). *Finding Empathy in Visual Art Studio Classrooms: Artful and Empathic Making and Learning* [Ph.D.]. The University of Newcastle.
 163. Crippen, M., & Schulkin, J. (2020). *Mind Ecologies: Body, Brain, and World*. Columbia University Press.
 164. Da Silva, F., Camus, T., Brouillet, D., Jimenez, M., Viglieno, E., & Brunel, L. (2021). Is a letterbox always a letterbox? The role of affordances in guiding perceptual categorization. *Psychological Research*, 85(4), 1673–1684. **[introduction citation]**
 165. Delaila Abd Aziz, Z., & Ariffin, S. (2016). Factors Influencing Brand Loyalty toward Fashion Hijabs: A Conceptual Paper. *International Academic Research Journal of Business and Technology*, 2(2), 194–198.
 166. Denham, M. L. (2022). Teachers’ perspectives on toy value, potential, and utilization in classrooms of two-to-three-year-olds [Ph.D., The University of North Carolina at Greensboro (UNCG)].
 167. Dier Freancisco, P. H. (2016). AVALIAÇÃO ESTÉTICA DE PROTÓTIPOS NO DESIGN DE SERVIÇO [Ph.D.]. UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ SETOR DE ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM DESIGN.
 168. Dolese, M. J., & Kozbelt, A. (2020). Communication and Meaning-Making Are Central to Understanding Aesthetic Response in Any Context. *Frontiers in Psychology*, 11. **[introduction citation]**
 169. Dorland, A. R. E. (2018). *Doing Design Thinking: An Ethnography of the Digital Graphic Design Studio* [Ph.D.]. UNIVERSITY OF CALGARY.
 170. Dyer, L. (2018). *Making and breaking the screen: A relational ontology of screen forms* [Ph.D.]. University Of Tasmania.
 171. Ekmekçioğlu, D. (2015). Product Semantic Approach from Product Service System Perspective: A Case Study of Minibuses in Istanbul Public Transportation System. In E. Canli & R. M. Branco (Eds.), *UD15: 4TH PHD IN DESIGN RESEARCH FORUM* (pp. 25–34).
 172. El Amri, D. (2014). Rôle de l’affordance dans la catégorisation, l’évaluation et l’adoption des nouveaux produits hybrides communicants par les consommateurs [Ph.D., UNIVERSITE PARIS EST CRETEIL].
 173. El Amri, D., & Akrou, H. (2020). Perceived design affordance of new products: Scale development and validation. *Journal of Business Research*, 121, 127–141.
 174. Esfahani, B. K., & Ganji, D. (2021). The Importance of Product Language: An Exploratory Study of Smartwatches for Remote Healthcare. In T. Z. Ahram & C. S. Falcão (Eds.), *Advances in Usability, User Experience, Wearable and Assistive Technology* (pp. 67–73). Springer International Publishing.
 175. Esfahani, B. K., & Sareh, P. (2021). Insights into the role of gender in aesthetic design: A participatory study on the design of digital health wearables. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IIJDeM)*.
 176. Eustáquio, L. (2015). Evaluating engagement in aesthetic interaction through prosody. In E. Canli & R. M. Branco (Eds.), *UD15: 4TH PHD IN DESIGN RESEARCH FORUM* (pp. 344–353).
 177. Eustáquio, L. (2017). Interference Modalities for Interaction and Performance Design. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(3), 71–82. **[Statement about my model]**
 178. Eustáquio, L., & Carvalhais, M. (2017). Interaction Under Interference. 5th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X. xCoAx 2017, Lisbon, Portugal.

179. Eustáquio, L., & Sousa, C. C. de. (2017). Creative Collaborative Virtual Environments. In Encyclopedia of Information Science and Technology (4th ed., pp. 4146–4156). IGI Global. **[cyclopedic citation]**
180. Eustáquio, L., & Sousa, C. C. de. (2018). Creative Collaborative Virtual Environments. In Encyclopedia of Information Science and Technology. IGI Global. **[cyclopedic citation]**
181. Eustáquio, L., & Sousa, C. C. de. (2019). Creative Collaborative Virtual Environments. In Encyclopedia of Information Science and Technology (pp. 461–473). IGI Global. **[cyclopedic citation]**
182. Folkmann, M. N. (2018). Exploring aesthetics in design: Implications for human–computer interaction. *Human Technology*, 14(1), 6–26. **[introduction citation]** **[quotation citation]**
183. Folkmann, M. N. (2023). *Design Aesthetics: Theoretical Basics and Studies in Implication*. MIT Press.
184. Ghazali, R., Khan, S., Khalid, M., Basaree, R., & Anwar, R. (2015). Textile Designs Embellishments: Rethink Design Models For Fish Scales Texture Pattern Study. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2015, 491–499.
185. Goldsmith, A., Halsey, M., & Bright, D. (2022). Taking crime guns seriously: A socio-material perspective. *Criminology & Criminal Justice*, 22(3), 462–479.
186. Gorantonaki, E. J., & Uzzell, D. (2018). Searching for coziness in a university library: When psychology and design come together. *Journal of Architectural and Planning Research*, 35(2), 91–105.
187. Grasso, E. N., Strappini, F., Borghi, A. M., & Scorolli, C. (2024). Affordances, aesthetics, and sustainability: On the relationship between materials, language and space in everyday object perception. *Research Square*.
188. Griesel, G. (2018). *Framework for enhancing the design skill sets of Foundation Programme Landscape Architecture students* [Ph.D.]. Stellenbosch University.
189. Grushka, K., & Bellette, A. (2016). Artful Inquiry in the E-learning Journal. *LEARNING Landscapes*, 9(2), 261–283.
190. Grushka, K., Bellette, A., & Holbrook, A. (2014). Researching Photographic Participatory Inquiry in an E-Learning Environment. *McGill Journal of Education*, 49(3), 621–640.
191. Harkan, L. A. (2019). *Creative Networks: Toward Mapping Creativity in a Design Classroom* [Ph.D.]. UNIVERSITY OF NORTH TEXAS.
192. Harman, J. (2020). *Exploring the Effect of Visual Immersion during Procedural Knowledge Elicitation within Virtual Reality* [Ph.D.]. School of Computer Science, Science and Engineering Faculty, Queensland University of Technology (QUT).
193. Haug, A. (2016). A Framework for the Experience of Product Aesthetics. *The Design Journal*, 19(5), 809–826.
194. Heidt, M., Bischof, A., & Berger, A. (2019). Interactional Aesthetics of Blockchain Technology. In F. F.-H. Nah & K. Siau (Eds.), *HCI in Business, Government and Organizations. eCommerce and Consumer Behavior* (pp. 137–147). Springer International Publishing.
195. Hong, S. W., Jeong, Y., Kalay, Y. E., Jung, S., & Lee, J. (2016). Enablers and barriers of the multi-user virtual environment for exploratory creativity in architectural design collaboration. *CoDesign*, 12(3), 151–170.
196. Hsueh, S.-L., & Kuo, C.-H. (2016). Factors in an Interdisciplinary Curriculum for the Students of Industrial Design Designing Multifunctional Products. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(4), 1075–1089.
197. Ito, S., Ito, S., & Suteu, I. (2020). AI Mobility Solutions for an Active Ageing Society. Introducing Aesthetic Affordances in the Design of Smart Wheelchairs. In H. Degen & L. Reinerman-Jones (Eds.), *Artificial Intelligence in HCI* (pp. 339–352). Springer International Publishing.
198. Jam, F., Azemati, H. R., Ghanbaran, A., Esmaily, J., & Ebrahimpour, R. (2022). The role of expertise in visual exploration and aesthetic judgment of residential building façades: An eye-tracking study. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 16(1), 148–163.
199. Jelić, A., Tieri, G., De Matteis, F., Babiloni, F., & Vecchiato, G. (2016). The Enactive Approach to Architectural Experience: A Neurophysiological Perspective on Embodiment, Motivation, and Affordances. *Cognitive Science*, 481. **[Statement about my model]**
200. Jie, Z., Dalal, S., Bakar, M. S. A., & Yahaya, W. A. W. (2024). Designing for Sustainability: Exploring the Intersection of Creative Arts in Digital Sustainable Ecology by Interactive Animation. *Ideology Journal*, 9(1), Article 1.
201. Jung, H., Wiltse, H., Wiberg, M., & Stolterman, E. (2017). Metaphors, materialities, and affordances: Hybrid morphologies in the design of interactive artifacts. *Design Studies*. **[Statement about my model]**
202. Kapkin, E. (2015). *Meaning Attribution Model of Product Forms: A Holistic Approach* [Ph.D.].
203. Kapkin, E. (2016). *MEANING OF PRODUCT MEANINGS A CLASSIFICATION BASED ON THEORETICAL PERSPECTIVES*. 10th International Conference on Design & Emotion.
204. Kewell, B., Adams, R., & Parry, G. (2017). Blockchain for good? *Strategic Change*, 26(5), 429–437.
205. Kong, J., Beromi, M. M., Mariano, M., Goh, T. H., Antonio, F., Hazari, N., & Taylor, A. (2017). Colorful polymer solar cells employing an energy transfer dye molecule. *Nano Energy*. **[introduction citation]**
206. Kuo, J. (2018). *An investigation into the affective properties of sporting goods based on cycling experience* [Ph.D.]. Nanyang Technological University.

207. Kuzabaviciute, G. (2019). Exploring Tactile Interface Aesthetics through Computational Media Design [Master of Science]. UNIVERSITY OF CALGARY.
208. Lalopoulos, C., Panagiari Malea, I., & Panagiaris Maleas, E. (2024). ACHIEVING SUSTAINABILITY IN URBAN COMMUNITIES THROUGH THE IMPLEMENTATION OF THE CO-DESIGN PROCESS. Sustainable Development, Culture, Traditions Journal, 2024(2), 44–56.
209. Lazard, A. (2014). What Can E-Health Do for You? The Influence of Perceived Affordances for Use of Medical Websites. Department of Advertising and Public Relations The University of Texas at Austin.
210. Lazard, A., & Mackert, M. S. (2015). E-Health First Impressions and Visual Evaluations: Key Design Principles for Attention and Appeal. ACM SIGDOC, 3(4), 25–34.
211. Leal, I., & Briede, J. C. (2015). Object Phenomenology and the Affordances. REVISTA 180, 35, 24–29. [quotation citation]
212. Lee, C. (2024). Olfactory-enabled aesthetics of experience design for human-AI chatbot interaction: Enhancing user engagement [Thesis, Royal College of Art].
213. Lenz, E., Hassenzahl, M., & Diefenbach, S. (2017). Aesthetic interaction as fit between interaction attributes and experiential qualities. New Ideas in Psychology. [quotation citation]
214. Li, C., Lee, C.-F., & Xu, S. (2020). Stigma Threat in Design for Older Adults: Exploring Design Factors that Induce Stigma Perception. International Journal of Design, 14(1), 51–64.
215. Ma, J. Y., Xie, J. F., & Chen, C.-C. (2025). Exploring the Structural Relationships of Microinteractions in Perception and Behavior by the Hedonic Motivation System Adoption Model. International Journal of Human-Computer Interaction, 41(1), 592–607.
216. Maher, P. (2020). Total Product Affordance Management During Improvement Projects [Ph.D.]. Trinity College Dublin, The University of Dublin.
217. Marques, K., Ogliari, A., Fernandes, R. B., & Gomes, M. (2021). Affordance Based Design: The Affordance Digital Stimuli Tool to Stimulate Creativity During Product Design. In L. Pereira, J. R. H. Carvalho, P. Krus, M. Klofsten, & V. J. De Negri (Eds.), Proceedings of IDEAS 2019 (pp. 197–207). Springer International Publishing.
218. Menatti, L., & Casado da Rocha, A. (2016). Landscape and Health: Connecting Psychology, Aesthetics, and Philosophy through the Concept of Affordance. Front. Psychology, 571.
219. Miric, M., & Lumby, N. (2015). Exploration of Affordances in Subscription-Based Digital Magazines. International Circular of Graphic Education and Research, 8, 54–63. [introduction citation]
220. Mobed, D. A. O., Wodehouse, A., & Maier, A. (2024). The aesthetics of robot design: Towards a classification of morphologies. Proceedings of the Design Society, 4, 2413–2422. [Statement about my model]
221. Mohammad Nasir, M. B., Azinuddin, M., Hanafiah, M. H., & Mior Shariffuddin, N. S. (2024). Ecotourism design affordances, identity, and intelligence: How does it influence tourist pro-environmental behaviour? Journal of Ecotourism, 0(0), 1–21.
222. Molenveld, A., van Buuren, A., & Hagen, L. (2017). Taming the problem of urban climate adaptation Can design-thinking strengthen collaborative efforts? The Design of Policy and Governance Design: Principles, Practices and Potentials, 1–17.
223. Muñoz Tenjo, H. (2014). Vínculo diseño-estética-apropiación del conocimiento en exposiciones interactivas (Link design- aesthetics- learning appropriation in interactive exhibits). Revista KEPES, 10, 209–225.
224. Nikolić, V., Radović, L., Nikolić, O., Marković, B., Mitković, P., Mitković, M., & Đurić, J. (2016). Proportional ratios and geometrical setups for achieving the floating effect of architectonic structures. Tehnicki Vjesnik - Technical Gazette, 23(2), 579–588.
225. Niu, D. F., Xie, L., Yang, S., & Lyu, C. (2014). An Evaluation Model for the Interactive Interface of Electro-Mechanical Products Based on Feature Analysis. Journal of Northeastern University (Natural Science), 35(6), 846–849.
226. Niu, D. F., Yang, S., & Deng, M. (2013). Principles of Interaction Design Research Based on Cognitive Characteristics. Applied Mechanics and Materials, 347–350, 3446–3449.
227. Ononiwu, C. G. (2015). MECHANISMS FOR EMERGENT USAGE OF ADAPTIVE INFORMATION SYSTEMS: A CRITICAL REALIST CASE OF e-FINANCIAL SYSTEMS IN SOUTH AFRICA [Ph.D.]. University of Cape Town.
228. Posada, V., & María, A. (2013). Geometry as a tool for visual organization and proportion in designing aesthetic and attractive products. DS 76: Proceedings of E&PDE 2013, t, 288–293.
229. Privitera, M. B., Robert Garfield, M., & Gardner-Bonneau, D. (2019). Applied human factors in design. In Applied Human Factors in Medical Device Design (pp. 85–115). Elsevier.
230. Promann, M. (2017). Fire in the Kitchen: The Campfire Experience that Led to Innovation in Human Product Interaction. Design, User Experience, and Usability: Theory, Methodology, and Management, 174–185.
231. Pucillo, F., & Cascini, G. (2014). A framework for user experience, needs and affordances. Design Studies, 35(2), 160–179. [Statement about my model]
232. Raheb, K. E., Kougiumtzian, L., Stergiou, M., Petousi, D., Katifori, A., Servi, K., Kriezi, V., Vraha, V., Merakos, S., Charkiolakis, A., Venieri, F., Boile, M., & Ioannidis, Y. (2022). Designing an Augmented Experience for a Music Archive: What does the Audience Need Beyond the Sense of Hearing? J. Comput. Cult. Herit., 15(4), 80:1-80:24.

233. Righi, S., Orlando, V., & Marzi, T. (2014). Attractiveness and affordance shape tools neural coding: Insight from ERPs. *International Journal of Psychophysiology*, 91(3), 240–253. **[Statement about my model]**
[introduction citation]
234. Rokhmawati, R. I., Az-Zahra, H. M., & Fadhilah, N. M. (2019). Redesigning a Website Using Affordance-Based Design. *2019 International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology (SIET)*, 295–300.
235. Rusmawati, G., Khan, S. M., Khalid, M., Basaree, R. O., & Anwar, R. (2015). Textile Designs Embellishments: Rethink Design Models For Fish Scales Texture Pattern Study. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, Special Issue for INTE 2015*, 491–499.
236. Saleh, B., Rasul, M. S., & Affandi, H. M. (2019). A CONTENT ANALYSIS ON QUALITY FOR CAD BASED PRODUCT DESIGN: DEVELOPING A FRAMEWORK FOR MALAYSIAN TECHNICAL TEACHER TRAINING INSTITUTE. *Journal of Technical Education and Training*, 11(2).
237. Saleh, B., Rasul, M. S., & Affandi, H. M. (2018). The Conceptual Framework of Quality Product Design Based on Computer Aided Design (CAD). *Creative Education*, 09, 2311. **[Review paper]**
238. Senior, T., Moreton, S., & Dovey, J. (2015). The Arts and Humanities in the Internet of Things. *REACT Hub*, Bristol.
239. Servidio, R., Davies, B., & Hapeshi, K. (2015). Human-Computer Interaction in Consumer Behaviour. In H.-R. Kaufmann (Ed.), *Handbook of Research on Managing and Influencing Consumer Behavior* (pp. 397–416). Business Science Reference.
240. Servidio, R., Davies, B., & Hapeshi, K. (2016). Human-Computer Interaction in Consumer Behaviour. In *Mobile Computing and Wireless Networks: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 1530–1549). IGI Global Scientific Publishing.
241. Stevens, R., Petermans, A., & Vanrie, J. (2019). Design for Human Flourishing in Architecture: A Theoretical Framework to Design Spatial Flourishing Affordances. *Journal of Architectural and Planning Research*, 36(2), 129–148.
242. Tavares, S. G. (2015). *URBAN COMFORT: Adaptive capacity in post-earthquake Christchurch* [Ph.D.]. Lincoln University.
243. Törnroth, S. (2021). *Energetic: Democratic conversations and aesthetic makings for emerging energy futures*. [Ph.D.]. Department of Social Sciences, Technology and Arts, Humans and Technology, Luleå University of Technology.
244. Törnroth, S., Wikberg Nilsson, Å., & Luciani, A. (2022). Design thinking for the everyday aestheticisation of urban renewable energy. *Design Studies*, 79, 101096. **[quotation citation]**
245. Trautmann, L. (2021). Principles of nature in product design. *Design of Machines and Structures*, 11(2), 44–58. **[introduction citation]**
246. Trautmann, Laura. (2021). *Emotion-based geometric pattern development*. Budapest University of Technology and Economics Faculty of Mechanical Engineering Department of Machine and Product Design.
247. Turner, P. (2014). The figure and ground of engagement. *AI & SOCIETY*, 29(1), 33–43. **[introduction citation]**
248. Turner, P. (2017a). *A Psychology of User Experience Involvement, Affect and Aesthetics*. Springer, Cham. **[Statement about my model]**
249. Turner, P. (2017b). *Aesthetics*. In *A Psychology of User Experience* (pp. 109–130). Springer, Cham. **Statement about my model]**
250. Turner, P. (2023a). *Aesthetics*. In P. Turner (Ed.), *A Psychology of User Experience: Involvement, Affect and Aesthetics* (pp. 79–107). Springer International Publishing.
251. Turner, P. (2023b). *Affect*. In P. Turner (Ed.), *A Psychology of User Experience: Involvement, Affect and Aesthetics* (pp. 109–144). Springer International Publishing.
252. Uriona-Maldonado, M., Caliar, T., de Souza Costa, L. H., & Vaz, C. R. (2021). The Diffusion of Solar Photovoltaics in Brazil: A Technological Innovation System Approach. In L. Pereira, J. R. H. Carvalho, P. Krus, M. Klost, & V. J. De Negri (Eds.), *Proceedings of IDEAS 2019* (pp. 377–385). Springer International Publishing.
253. Urquhart, L., & Wodehouse, A. (2016). Form as an abstraction of mechanism. *Design Research Society Conference (DRS 16)*, 1–18.
254. Urquhart, L., & Wodehouse, A. (2018). The line model of form and emotion: Perspectives on Western design. *Human Technology*, 14(1), 27–66.
255. van Buuren, A., Lewis, J. M., Guy Peters, B., & Voorberg, W. (2020). Improving public policy and administration: Exploring the potential of design. *Policy & Politics*, 48(1), 3–19.
256. van Buuren, A., Lewis, J., Peters, B. G., & Voorberg, W. (2019). Improving public policy and administration: Exploring the potential of design. *Policy & Politics*, 48(1), 3–19.
257. Wagemann, J., & Starosky, S. (2025). Aesthetic Production in Clay Molding: Mental and Dynamically Embodied Action Mediate Between Formal and Material Aspects of Experience. *Empirical Studies of the Arts*, 43(1), 153–187. **[introduction citation]**

258. Wang, Y., Yu, S., Wang, J., Ma, N., & Liu, Z. (2018). Introducing an evaluation framework for wearable devices design: Explain reasons of low user adoption. 15th International Design Conference, 2357–2368.
259. Wu, C. M., & Li, P. (2019). The visual aesthetics measurement on interface design education. *Journal of the Society for Information Display*, 27(3), 138–146.
260. Wu, L., Lei, T., Li, J., & Li, B. (2015). Skeuomorphism and Flat Design: Evaluating Users' Emotion Experience in Car Navigation Interface Design. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, and Usability: Design Discourse* (pp. 567–575). Springer International Publishing.
261. Xenakis, I., Arnellos, A., Spyrou, T., & Darzentas, J. (2012). Modelling Aesthetic Judgment: An Interactive-semiotic Perspective. *Cybernetics and Human Knowing*, 19(3), 25–51.
262. Xuan, L. (2017). Reconstruction of Artistic Patterns of Paper Vines from the Perspective of Aesthetics and Interaction. *DEStech Transactions on Social Science, Education and Human Science*, 187–192.
263. Ying, F. T., Wang, G. Y., Tao, Y., & Cai, J. X. (2013). Integrating Controlling and Anthropomorphic Affordances on Smart Product Design. *Advanced Materials Research*, 718–720, 1352–1355.
264. Zamani, E. D., & Pouloudi, N. (2021). Generative mechanisms of workarounds, discontinuance and reframing: A study of negative disconfirmation with consumerised IT. *Information Systems Journal*, 31(3), 384–428.
265. Zawawi, S. N. A., Anwar, R., & Abdullah, M. H. (2017). Creating Product Innovation: The Insight of Elicit in Design Process. *Advanced Science Letters*, 23(8), 7771–7774.
266. Zha, Y. (2017). Unpacking communication tensions in visual transmediation from print to digital papers. *Communication Design*, 5(1–2), 165–182.
267. Zhenqing C., & Jiayang M. (2022). Exploring micro-interaction design techniques using grounded theory. *設計學報 (Journal of Design)*, 27(2), Article 2.

6 Citations

[C3] Xenakis I. & Arnellos A. (2012). Reducing Uncertainty in the Design Process: the Role of Aesthetics, Presented at the, 8th International Conference on Design & Emotion, London, UK.

268. Cuervo Pulido, R., & Hernández Mihajlovic, E. (2020). ¿Cómo evaluar la cognición creativa al enseñar diseño industrial? Un insumo para su aprendizaje. *Bitácora Urbano Territorial*, 30(2), 163–176. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81797>
269. Cuervo Pulido, R., Hernández Mihajlovic, E., Cuervo Pulido, R., & Hernández Mihajlovic, E. (2020). How to assess creative cognition when teaching industrial design? An input for its learning. *Bitácora Urbano Territorial*, 30(2), 163–176. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81797>
270. Foškulo, A., & Kokoruš, M. (2018). Streamlining the Decision-Making Process on Tubular Rigid Busbar Selection During the Planning / Designing Stage by Utilizing 3D Substation BIM Design Software. *Journal of Energy : Energija*, 67(3), 20–29.
271. Horsthuis, E., & Lutters, E. (2024). Deliberate Decisions in Product Design: An Approach Inspired by Life Cycle Assessment Techniques. *Procedia CIRP*, 128, 543–548. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2024.06.030>
272. Kulkarni, A. U., Salado, A., Xu, P., & Wernz, C. (2020). An evaluation of the optimality of frequent verification for vertically integrated systems. *Systems Engineering*, n/a(n/a). <https://doi.org/10.1002/sys.21564>
273. OLANUSI, J. A., Taiwo, A. A., & Fadamiro, J. A. (2022). Assessment of Users' Perception of Environmental Aesthetics in Recreational Open Spaces in Abeokuta Nigeria. *International Journal of Advances in Engineering and Management*, 4(11), 347–358. 1

54
Citations

[J1] Xenakis I., Arnellos A. & Darzentas J., (2012) The Functional Role of Emotions in Aesthetic Judgement. *New Ideas in Psychology*, 30(2), 212-226

274. Adnan, W. A. W., Noor, N. L. M., Saman, F. M., Zailani, S. N., & Hashim, W. N. W. (2014). Evaluation of Graceful Movement in Virtual Fitting through Expressed Emotional Response and Emotion Expressed via Physiology Measures. In M. Kurosu (Ed.), *Human-Computer Interaction. Advanced Interaction Modalities and Techniques* (pp. 788–797). Springer International Publishing. http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-07230-2_75
275. Art and emotion. (2014). In **Wikipedia**, the free encyclopedia. http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Art_and_emotion&oldid=592347335
276. Bofylatos, S. (2017). Design for sustainability: An exploration and synthesis of emergent practices and approaches to design towards the transition to sustainable lifestyles [Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Σχολή Πολυτεχνική. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων].
277. Chen, T., Garcia, N., Li, L., & Nakashima, Y. (2024a). Exploring Emotional Stimuli Detection in Artworks: A Benchmark Dataset and Baselines Evaluation. *Journal of Imaging*, 10(6), Article 6. [\[introduction citation\]](#)
278. Chen, T., Garcia, N., Li, L., & Nakashima, Y. (2024b). Retrieving Emotional Stimuli in Artworks. *Proceedings of the 2024 International Conference on Multimedia Retrieval*, 515–523.

279. Coulton, P. (2013, September 9). Empathy in the Internet of Things. Proceedings of a Workshop at the 27th International British Computer Society HCI Conference: The Internet of Things : Interacting with Digital Media in Connected Environments. <http://eprints.lancs.ac.uk/66088/>
280. Curry, T. M. (2017). Form Follows Feeling – The Acquisition of Design Expertise and the Function of Aesthetics in the Design Process [Ph.D., Delft University of Technology]. <http://dx.doi.org/10.7480/abe.2017.6>
281. Finisguerra, A., Ticini, L. F., Kirsch, L. P., Cross, E. S., Kotz, S. A., & Urgesi, C. (2021). Dissociating embodiment and emotional reactivity in motor responses to artworks. *Cognition*, 212, 104663. [introduction citation]
282. Fras, F. (2013). Die Wirkung von emotionalen Reizen auf das Zeitempfinden [Bachelor]. Universität Wien.
283. Gao, C., Liu, C., Jiang, L., Hao, J., Feng, S., & Ding, J. (2024). Regulating test anxiety by aesthetic musical emotions: Based on the mutual promotion and mutual counteraction (MPMC) theory of affect. *Current Psychology*, 43(30), 25153–25169. [introduction citation]
284. Genç, V. (2018). Duygusal ve sosyal yetkinliklerin estetik emek üzerine etkisi: Bir restoran zinciri örneği [Ph.D., Anadolu Üniversitesi]. <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/2953>
285. HENDY, A. Y. (Mutual, & HABBAK, A. (2019, January 1). INTERIOR DESIGN BETWEEN BEAUTY AND UGLINESS. ARCHDESIGN '19 / VI. INTERNATIONAL ARCHITECTURAL DESIGN CONFERENCE PROCEEDINGS.
286. Imbir, K. K. (2016). From heart to mind and back again. A duality of emotion overview on emotion-cognition interactions. *New Ideas in Psychology*, 43, 39–49. [introduction citation]
287. Imbir, K. K. (2018). Origin of Emotion Represented in Word Meaning Influences Complex Visual Search Effectiveness. *Polish Psychological Bulletin*, 49(2), 207–220. [introduction citation]
288. Jho, H. (2022). The Aesthetics of Science from the Viewpoint of Neuroscience. In N. Rezaei (Ed.), *Multidisciplinarity and Interdisciplinarity in Health* (pp. 63–79). Springer International Publishing. [Figure citation]
289. Jia Lü, Dongsheng Chen, & Yue Sui. (2016). Event-related potentials technique using in affective fashion design. *International Journal of Clothing Science and Technology*, 28(1), 77–91. [introduction citation]
290. Jongste, H. de. (2020). Playing with Mental Models. In Thr.9. John Benjamins Publishing Company. <https://benjamins.com/catalog/thr.9>
291. Karim, A. K. M. R., Proulx, M. J., de Sousa, A. A., & Likova, L. T. (2022). Do we enjoy what we sense and perceive? A dissociation between aesthetic appreciation and basic perception of environmental objects or events. *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*, 22(5), 904–951. <https://doi.org/10.3758/s13415-022-01004-0>
292. Kirsch, L. P. (2014). Shaping perception with Experience: Insights from brain and behaviour [Ph.D., Prifysgol Bangor University].
293. Kirsch, L. P., Urgesi, C., & Cross, E. S. (2016). Shaping and reshaping the aesthetic brain: Emerging perspectives on the neurobiology of embodied aesthetics. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 62, 56–68. [introduction citation]
294. Kuzinas, A., Pilkauskaitė-Valickienė, R., & Poškus, M. S. (2024). Creative processes of emotional images: The effects of aspect ratio on the emotional and aesthetic properties of images. *Creativity Studies*, 17(1), Article 1. <https://doi.org/10.3846/cs.2024.16396>
295. Lavocat, F., & Bolens, G. (Eds.). (2016). Cognition et sensorimotricité, humour et timing chez Cervantès, Sterne et Proust. In *Interprétation littéraire et sciences cognitives* (pp. 33–54). Hermann.
296. Liang, K. (2022). Children's Lived Experiences of Being Reared by Grandparents and Its Interrelationship with Emotion Regulation Development: A Study Based on 'Left-behind Young Children' in Rural China [Ph.D., The University of Sydney]. <https://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/29806>
297. Liu, F., & Kang, J. (2016). A grounded theory approach to the subjective understanding of urban soundscape in Sheffield. *Cities*, 50, 28–39. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2015.08.002>
298. Lü, J., Chen, D., & Sui, Y. (2016). Event-related potentials technique using in affective fashion design. *International Journal of Clothing Science and Technology*, 28(1), 77–91. <https://doi.org/10.1108/IJCST-09-2014-0110>
299. Määttänen, P. (2017). Emotions, values, and aesthetic perception. *New Ideas in Psychology*. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2017.03.009>
300. McBride, R. (2014). Towards a Sublime State of Consciousness. *Journal of Consciousness Studies*, 21(11–12), 19–40.
301. Menninghaus, W., Wagner, V., Wassiliwizky, E., Schindler, I., Hanich, J., Jacobsen, T., & Koelsch, S. (2019). What Are Aesthetic Emotions? *Psychological Review*, 126(2), 171–195. . [Review paper] [IF:8,214]
302. Miret Latas, M. À. (2014). Arteterapia en un entorno escolar inclusivo y el Método del Análisis de la Interacción [Ph.D.]. Departamento de Pedagogía y Psicología de la UdL Doctorado Universitario en Educación, Sociedad y Calidad de Vida.
303. Moosavian, S. (2022). Explaining a Conceptual Model of Components Affecting Aesthetic Experience of Architecture in Cognitive Sciences. *The Monthly Scientific Journal of Bagh-e Nazar*, 19(107), 41–56.

304. Moosavian, S., & Aminzadeh Gohar Rizi, B. (2022). Explaining Components of Architectural Aesthetics Based on Humans' Experience (Case Study: Prominent Cultural Buildings in Tehran). *The Monthly Scientific Journal of Bagh-e Nazar*, 19(113), 45–62. <https://doi.org/10.22034/bagh.2022.302389.4987>
305. Möttus, M., & Lamas, D. (2013). Visual Aesthetics of Interaction Design. In T. Stefanut & C. Rusu (Eds.), *RoCHI 2013*, Cluj-Napoca (pp. 153–158). Matrix Rom.
306. Möttus, M., Lamas, D., Pajusalu, M., & Torres, R. (2013). The evaluation of interface aesthetics. *Proceedings of the International Conference on Multimedia, Interaction, Design and Innovation*, 3:1-3:10.
307. Nishi, V. J. (2015). *Living essence: Exploring aesthetic factors in leadership development experiences* - ProQuest [Ph.D., Fielding Graduate University].
308. Piskač, D. (2018). *O književnosti i životu: Primjena načela literarne biblioterapije u čitateljskoj praksi*. Hrvatski studiji, Sveučilišta u Zagrebu.
309. Popescu, A., & Holman, A. C. (2024). Loop and Enjoy: A Scoping Review of the Research on the Effects of Processing Fluency on Aesthetic Reactions to Auditory Stimuli. *Psychological Reports*, [Review paper]
310. Ribe, R. (2022). Exploring psychophysical measurement in landscape aesthetics: Validity, reliability and signal detection via single-versus opposing-construct rating scales, with or without zeros. *Journal of Environmental Psychology*, 83, 101862. [introduction citation]
311. Riechers, M., Henkel, W., Engbers, M., & Fischer, J. (2019). Stories of Favourite Places in Public Spaces: Emotional Responses to Landscape Change. *Sustainability*, 11(14), 3851.
312. Riechers, M., Loos, J., Balázs, Á., García-Llorente, M., Bieling, C., Burgos-Ayala, A., Chakroun, L., Mattijssen, T. J. M., Muhr, M. M., Pérez-Ramírez, I., Raatikainen, K. J., Rana, S., Richardson, M., Rosengren, L., & West, S. (2021). Key advantages of the leverage points perspective to shape human-nature relations. *Ecosystems and People*, 17(1), 205–214.
313. Righi, S., Gronchi, G., Pierguidi, G., Messina, S., & Viggiano, M. P. (2017). Aesthetic shapes our perception of every-day objects: An ERP study. *New Ideas in Psychology*, 47, 103–112. [introduction citation] [Statement about my model]
314. Rosley, M. S. F., Harun, N. Z., Yusof, J. N., & Abdul Rahman, S. R. (2024). Empowering public participation in assessing the indicators of aesthetic value for historical landscape: A case study on Melaka, Malaysia. *Cogent Arts & Humanities*, 11(1), 2380114. [introduction citation] [Statement about my model]
315. Saihani, M., Safari, H., Karimi Azari, A., & Salavatian, S. M. (2021). Evaluation of the evolution of environmental aesthetic perception in the transition from traditional to modern society with emphasis on the issue of identity crisis in the contemporary cityscape. *Urban Sociological Studies*, 1(38), 101.
316. Schubert, E. (2024). The Aesthetic Emotion Lexicon: A Literature Review of Emotion Words Used by Researchers to Describe Aesthetic Experiences. *Empirical Studies of the Arts*, 42(1), 3–37. [Review paper]
317. Seo, S.-D. (2016). *A study on interaction-driven comparison between analog and digital gaming control interface on smartphone* [Ph.D., IOWA STATE UNIVERSITY].
318. Sinclair, H. (2023). *The aestheticisation of strategic planning* [Ph.D., University of Canberra].
319. Sobhani, P., & Danehkar, A. (2024). Analyzing the Perceptions of Local Communities and Tourists Regarding the Cultural Services of the Khamir-Qeshm Mangrove Forests. *Journals of Environmental Education and Sustainable Development*, 13(1), 9–36.
320. Sohrabzadeh, N., Baghaei, A., & Moeini, M. (2022). Investigating the Effect of Geometric Aesthetics on the Shopping Actions of Customers of Commercial Complexes Based on the Recognition of Personality Types (Case Example: Chabahar Commercial Complexes. *Islamic Art Studies*, 18(44), 274–284.
321. Sohrabzadeh, N., Baghaei, A., & Moini, M. (2022). Investigating the role of gender in the perception of architectural design of commercial complexes in the geographical area of Chabahar. *Geography (Regional Planning)*, 12(49), 826–838.
322. Somayeh, M. (2022). Recognition and analysis of theoretical models of environmental psychology with emphasis on the role of human experience in the aesthetic perception of the environment. *Humans and Environment*, 20(160), 199–214.
323. Tabrizi, N., Zal, M. H., & Jafar Pishe, M. (2020). Assessing the role of tourism activities in Cultural ecosystem services (CES) development (Case study: District 3 of Isfahan). *Geographical Urban Planning Research (GUPR)*, 8(1), 115–136.
324. Tamás, B., Barta, A., & Szamosközi, I. (2021). The Role of Art Expertise on Visual Symmetry and Asymmetry Preference. *12th International Conference on Humanities, Psychology and Social Sciences*, Paris, France.
325. Tamás, B., Barta, A., & Szamosközi, I. (2022). The effect of art expertise on visual symmetry and asymmetry preference. *European Journal of Behavioral Sciences*, 5(1), Article 1. [1st introduction citation]
326. Turner, P. (2017a). *A Psychology of User Experience Involvement, Affect and Aesthetics*. Springer, Cham. [Statement about my model]
327. Turner, P. (2017b). Killing Time with Technology. In *A Psychology of User Experience* (pp. 131–148). Springer, Cham. [Statement about my model]
328. Уваров, В. Д., & Нунех, А. Ф. (2018). ARTISTIC IMAGE IN DESIGN AND TAPISSERIE. *Проектная Культура И Качество Жизни*, 11, 55–66.

[J2] Xenakis I., Arnellos A., Spyrou T. & Darzentas J., (2012) Modelling Aesthetic Judgment: An Interactive-semiotic Perspective. *Cybernetics & Human Knowing*, 19(3), 25–51

329. Schubert, E. (2024). The Aesthetic Emotion Lexicon: A Literature Review of Emotion Words Used by Researchers to Describe Aesthetic Experiences. *Empirical Studies of the Arts*, 42(1), 3–37.
330. Search, P. (2019). Exploring the Dynamic Aesthetics of Interaction Design. In A. Marcus & W. Wang (Eds.), *Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy and Theory* (pp. 84–97). Springer International Publishing.
331. Šteflová, L., & Karpinský, P. (Eds.). (2018). CODEX HISTORICO-CRITICA Noetické východiská v kontexte interdisciplinárnych prístupov k histórii, literatúre, jazyku a umeniam. Prešovská univerzita v Prešove.
332. Styliadis, K. (2015). Perceived Quality in the Automotive Industry [Ph.D., Chalmers University of Technology]. <http://publications.lib.chalmers.se/publication/221207-perceived-quality-in-the-automotive-industry>
333. Styliadis, K. (2019). Perceived Quality of Cars A Novel Framework and Evaluation Methodology [Ph.D., Division of Product Development Department of Industrial and Materials Science CHALMERS UNIVERSITY OF TECHNOLOGY].

[C1] Vosinakis S. & Xenakis I., (2011). A Virtual World Installation in an Art Exhibition: Providing a Shared Interaction Space for Local and Remote Visitors. *Proceedings of the Re-thinking Technology in Museums 2011* (pp. 253-264), Limerick, Ireland

334. Alawad, A., Aljoufie, M., Tiwari, A., & Daghestani, L. (2015). Beyond Geographical and Cultural Barriers: The Concept of a Virtual Gallery for Arts, Design & Architecture Schools in Saudi Arabia. *Art and Design Review*, 03(04), 87–93.
335. Blumenstein, K. (2020). Interweaving Physical Artifacts with Data Visualization on Digital Media in Museums [Ph.D.]. Technische Universität Wien.
336. Iakovides, N., Lazarou, A., Kyriakou, P., & Aristidou, A. (2022). Virtual library in the concept of digital twin. 2022 International Conference on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET), 1–8.
337. Khanal, K., Khanal, P., & Bala, M. (2024). Creator's Economy in the Metaverse: How Stakeholders in the Retail Industry Will Benefit. In *Omnichannel Approach to Co-Creating Customer Experiences Through Metaverse Platforms* (pp. 87–100). IGI Global Scientific Publishing.
338. Koutsabasis, P., & Vosinakis, S. (2016). Adult and Children User Experience with Leap Motion in Digital Heritage: The Cycladic Sculpture Application. *EUROMED 2016. EUROMED 2016, Nicosia, Cyprus*.
339. Koutsabasis, P., & Vosinakis, S. (2018). Kinesthetic interactions in museums: Conveying cultural heritage by making use of ancient tools and (re-) constructing artworks. *Virtual Reality*, 1–16.
340. Lerario, A. (2021). Languages and Context Issues of ICTs for a New Role of Museums in the COVID-19 Era. *Heritage*, 4(4), Article 4.
341. Parmar, H., & Murari, U. K. (2024). Metaverse's Significance for Smart Cities and the Retail Sector: Facilitating Technologies and Upcoming Approaches. In *Omnichannel Approach to Co-Creating Customer Experiences Through Metaverse Platforms* (pp. 101–115). IGI Global Scientific Publishing.
342. Prathivi, M. D. G., & Oktavio, A. (2022). STUDY OF METAVERSE: INFLUENCE OF DISCORD VIRTUAL COMMUNITY TO PURCHASE INTENTION OF NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT). *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 9(2), Article 2.
343. Samsuddin, M. F., Mohd Omar, M. H., Alias, A., Mohd Radzi, F., & Che Mat, A. A. (2022). Factors Affecting Viewers' Satisfaction In Virtual Art Exhibition. *European Proceedings of Multidisciplinary Sciences, Reimagining Resilient Sustainability: An Integrated Effort in Research, Practices&Education*.
344. Serghides, C.-G., Christoforides, G., Iakovides, N., & Aristidou, A. (2024). Design and implementation of an interactive virtual library based on its physical counterpart. *Virtual Reality*, 28(3), 124.
345. Sharma, T., Zhou, Z., Huang, Y., & Wang, Y. (2022). "It's A Blessing and A Curse": Unpacking Creators' Practices with Non-Fungible Tokens (NFTs) and Their Communities (No. arXiv:2201.13233). *arXiv*.
346. Song, M., & DiPaola, S. (2015). Exploring Different Ways of Navigating Emotionally-responsive Artwork in Immersive Virtual Environments. *Electronic Visualisation and the Arts (EVA 2015)*, 232–239.
347. Vayanou, M., Chrysanthi, A., Katifori, A., & Antoniou, A. (2020). Cultural heritage and social experiences in the times of COVID 19. 2020 AVI2CH Workshop on Advanced Visual Interfaces and Interactions in Cultural Heritage, AVI2CH 2020.
348. Vosinakis, S. (2018). Mid-Air Interaction vs Smartphone Control for First-Person Navigation on Large Displays: A Comparative Study. *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics*, 636–654.
349. Vosinakis, S., & Gardeli, A. (2019). On the Use of Mobile Devices as Controllers for First-Person Navigation in Public Installations. *Information*, 10(7),

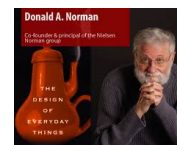
350. Vosinakis, S., & Tsakonas, Y. (2016). VISITOR EXPERIENCE IN GOOGLE ART PROJECT AND IN SECOND LIFE-BASED VIRTUAL MUSEUMS: A COMPARATIVE STUDY. *Mediterranean Archaeology and Archaeometry*, 16(5), 19–

[J3] The relation between interaction aesthetics and affordances. Design Studies.

1. Ένας από τους πιο σημαντικούς ερευνητές στο χώρο της ανάπτυξης της **Σχεδιαστικής Σκέψης** παγκοσμίως, ο γνωστικός ψυχολόγος **Prof. Donald Norman**¹ μας τίμησε με προσωπική επιστολή και σχόλια σχετικά με το άρθρο [J3]. Το κείμενο που ακολουθεί είναι τμήμα της επιστολής:

"This is a very nice paper. It is simple, to the point, and introduces some important new considerations. I can say (with considerable aesthetic pleasure), that the Greeks have arrived bearing gifts... The paper introduces an important notion: let me call it "interaction aesthetics." The authors argue that the anticipation of a desired (or undesired) result is one of the major factors driving the aesthetic experience in a positive (or negative) direction. This is clearly true for a wide range of emotional states (the ones that I identify with the behavioral level of my three-level model of emotion). They call these two states "aesthetic pleasure" and "aesthetic pain." This is a very nice analysis. In addition, the authors point out that the process of discovering the possible range of actions (the affordances) is rich and complex, involving perception, past experience, and when those fail, a dynamic problem-solving state. This too is a very nice expansion of the traditional view of affordance..."

2. Το άρθρο [J3] προτάθηκε από την **Design Research Society** (DRS) και τις εκδόσεις **Elsevier** ως ένα από τα καλύτερα άρθρα του 2013, για το βραβείο **Design Studies Award 2013**. Το άρθρο διακρίθηκε για:
 - ο Την ανάπτυξη του χώρου έρευνας της σχεδίασης,
 - ο Την πρωτοτυπία της έρευνας,
 - ο Το εύρος συνάφειας,
 - ο Τη σαφήνεια και το ύφος γραφής.
3. Το άρθρο [J3] τιμήθηκε το 2017 με διάκριση ως **Highly Cited Research** σύμφωνα με το **Scopus**[®] για τα έτη 2014-2016.
4. Το άρθρο [J3] ήταν μεταξύ των **Most Cited Articles** για το περιοδικό Design Studies για τα έτη 2013 -2018, σύμφωνα με το **Scopus**[®].
5. Το άρθρο [J3] ήταν μεταξύ των **5th most downloaded** στο περιοδικό Design Studies 6 μήνες μετά την δημοσίευσή του.
6. Το άρθρο [J3] βρέθηκε **5^ο στην λίστα με τα περισσότερα διαβασμένα άρθρα** (Top 25 Hottest articles) στο Design Studies 6 μήνες μετά τη δημοσίευσή του (από τον Ιανουάριο έως το Μάρτιο του 2013).
7. **Έντεκα (11) εργασίες** κάνουν αναφορά στο [J3] στην εισαγωγή των άρθρων τους.
8. **Δέκα (10) εργασίες** κάνουν ειδική μνεία στο Μοντέλο της Αισθητικής Αλληλεπίδρασης που προτείνεται στο [J3].
9. **Πέντε (2) εργασίες** παραθέτουν **ακριβές απόσπασμα** (quotation) από το άρθρο [J3].
10. Το άρθρο [J3] αναφέρεται σε **τρία (3) άρθρα επισκόπησης της βιβλιογραφίας** (review paper).



¹ **Prof. Donald Norman** Το δημοσιευμένο έργο του έχει 89.644 αναφορές.

Έχει γράψει 20 βιβλία και πάνω από 250 άρθρα σε διεθνή περιοδικά υψηλού κύρους.

Συμβουλευτική επιτροπή πάνω από 50 εταιριών τεχνολογίας και design. Οι πιο γνωστές είναι Nissan, Toyota, Apple, BMW, Panasonic, DARPA

Έχει ενεργή θέση καθηγητή σε 9 πανεπιστήμια στον πλανήτη σε περιοχές της γνωστικής ψυχολογίας και του design ενώ έχει διδάξει σε 18 πανεπιστήμια και ερευνητικά κέντρα παγκοσμίως.

Μέλος Συντακτικής Επιτροπής (editorial board) σε 19 διεθνή περιοδικά υψηλού κύρους



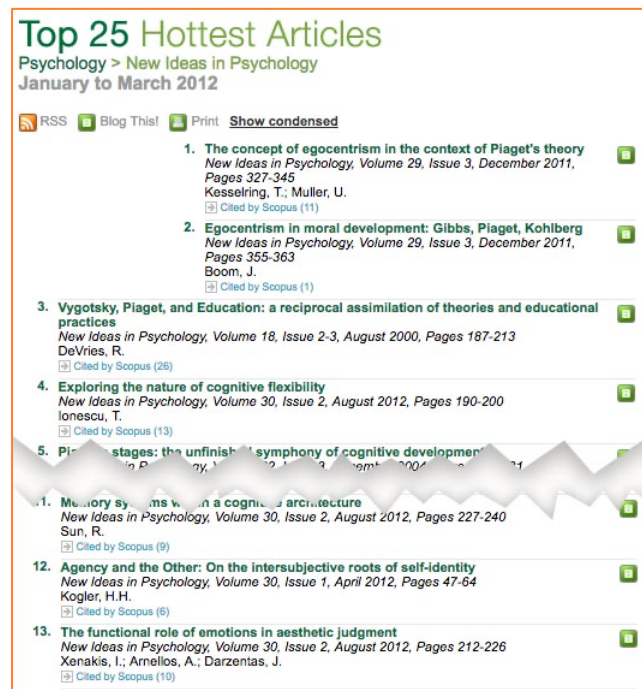
[J1] The Functional Role of Emotions in Aesthetic Judgement. New Ideas in Psychology

1. 'Έντεκα (11) εργασίες κάνουν αναφορά στο [J4] στην εισαγωγή των άρθρων τους, ενώ σε μία (1) εργασία το [J1] είναι η 1^η ετεροαναφορά.
2. Τέσσερις (4) εργασίες κάνουν ειδική μνεία στο Μοντέλο της Αισθητικής Αλληλεπίδρασης που προτείνεται στο [J1].
3. Το [J1] αναφέρεται στο Wikipedia, στο λήμμα «art and emotion»

Minimal model of Aesthetics

Other psychologists believe that emotions are of minimal functionality, and are used to move a person towards incentives and away from threats.^[19] Therefore, positive emotions are felt upon the attainment of a goal, and negative emotions when a goal has failed to be achieved.^[19] The basic states of pleasure or pain can be adapted to aesthetic experiences by a disinterested buffer, where the experience is not explicitly related to the goal-reaching of the person, but a similar experience can be analyzed from a disinterested distance.^[19] These emotions are disinterested because the work of art or artist's goals are not affecting the person's well being, but the viewer can feel whether or not those goals were achieved from a third-party distance.

4. Το άρθρο [J3] αναφέρεται σε τρία (3) άρθρα επισκόπησης της βιβλιογραφίας (review paper), ένα (1) εκ των οποίων είναι πολύ υψηλής στάθμης Psychological Review [IF:8,214]
5. Μία (1) εργασία στο χώρο του Neuroscience κάνει χρήση των σχημάτων που απεικονίζουν την γνωστική διεργασία της συναισθηματικής αξιολόγησης.
6. Το άρθρο βρέθηκε 12^ο στην λίστα με τα περισσότερα διαβασμένα άρθρα (Top 25 Hottest articles) στο New Ideas in Psychology 6 μήνες μετά τη δημοσίευσή του (από τον Ιανουάριο έως το Μάρτιο του 2012).



[J4] Aesthetic perception and its minimal content: a naturalistic perspective. Front. Psychol.

1. Δεκατρείς (13) εργασίες κάνουν αναφορά στο [J4] στην εισαγωγή των άρθρων τους, ενώ σε δύο (2) εργασίες το [J4] είναι η 1^η ετεροαναφορά.
2. Δέκα (10) εργασίες κάνουν ειδική μνεία στο Μοντέλο της Αισθητικής Αλληλεπίδρασης που προτείνεται στο [J4].
3. Δύο (2) εργασίες παραθέτουν ακριβές απόσπασμα (quotation) από το άρθρο [J4].
4. Το άρθρο [J4] αναφέρεται σε ένα (1) άρθρο επισκόπησης της βιβλιογραφίας (review paper).
5. Το άρθρο [J4] έχει φτάσει τις **36.242 αναγνώσεις**, περισσότερες από το 96% όλων των άρθρων που έχουν δημοσιευτεί στο πολύ έγκριτο περιοδικό Frontiers και **2.624 downloads**, περισσότερα από το 91% όλων των άρθρων που έχουν δημοσιευτεί στο ίδιο περιοδικό.

15,835
Frontiers

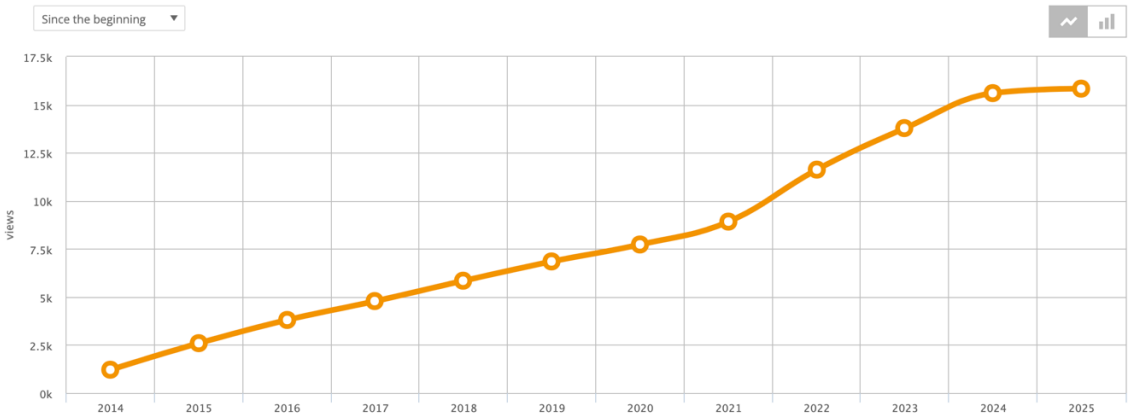
16,972
Pubmed

87
Research Gate



Since the beginning

This article has more views than 96% of all Frontiers articles.



2,624
Frontiers

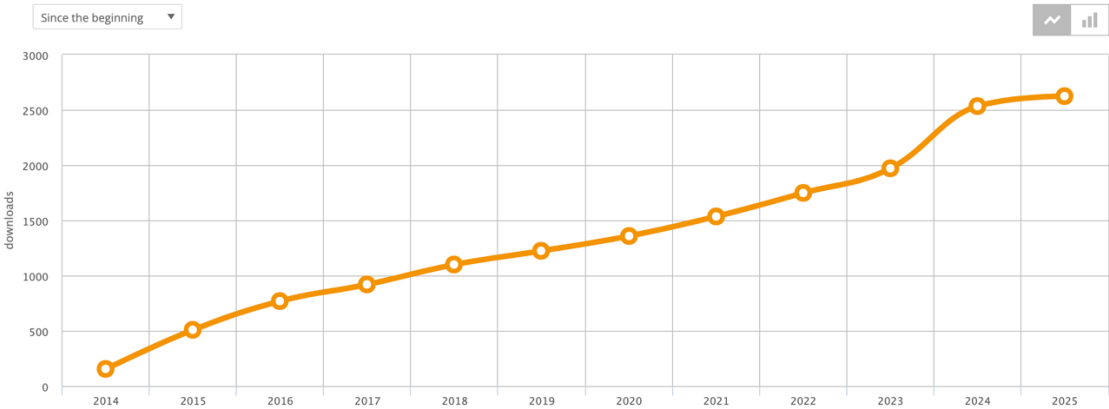
720
Pubmed

4
Research Gate



Since the beginning

This article has more downloads than 93% of all Frontiers articles.



Ακαδημαϊκή Εμπειρία

Ομιλίες

May 2025 Linking Creativity and Aesthetics Through Learning and Development University of Ioannina, Ioannina, Greece	
October 2024 “Non-Verbal Communication in Immersive Virtual Reality through the Lens of Presence: A Critical Review”. National and Kapodistrian University of Athens, Athens, Greece	
June 2023 “Non-Verbal Communication in Immersive Virtual Reality» University of the Aegean, Syros, Greece	
April 2024 “Linking aesthetics with creativity” University of the Aegean, Syros, Greece	
October 2022 “Aesthetic development as a functional activation factor of creativity and ideation in the design process” Panteion University, Athens, Greece	
May 2021 “ Aesthetic development as a factor of activation of creativity and functional ideation” University of the Aegean, Syros, Greece	
December 2016 “Aesthetic science: towards a naturalized model of aesthetics” National and Kapodistrian University of Athens Athens, Greece	
June 2015 “Feelings and the construction of perceptual content” Bilkent University, Ankara, Turkey	
August 2013 “On the role of aesthetic emotions in sense-making: towards a naturalized explanation of the aesthetic” Hanse-Wissenschaftskolleg (HWK), Institute for Advanced Study, Bremen, Germany	
September 2012 “Design, Meaning and Aesthetics” University of the Aegean, Syros, Greece	

“Reducing Uncertainty in the Design Process: The Role of Aesthetics”
Central Saint Martin’s,
London, UK



July 2011
“Emotions and their Functional Role in Aesthetic Judgment”
University of the Aegean,
Syros, Greece



Οργάνωση Διεθνών Συνεδρίων

[C1] 6th Interactivism Summer Institute (ISI 2011)

Aims and scope: The gathering explores the frontiers of understanding of life, mind, and cognition. There is a growing recognition - across many disciplines - that phenomena of life and mind, including cognition and representation, are emergent of far-from-equilibrium, interactive, autonomous systems. Mind and biology, mind and agent, are being re-united. The classical treatment of cognition and representation within a formalist framework of encodingist assumptions is widely recognized as a fruitless maze of blind alleys. From neurobiology to robotics, from cognitive science to philosophy of mind and language, dynamic and interactive alternatives are being explored. Dynamic system approaches and autonomous agent research join in the effort.

The interactivist model offers a theoretical approach to matters of life and mind, ranging from evolutionary- and neuro-biology (including the emergence of biological function) through representation, perception, motivation, memory, learning and development, emotions, consciousness, language, rationality, sociality, personality and psychopathology. This work has developed interfaces with studies of central nervous system functioning, the ontology of process, autonomous agents, philosophy of science, and all areas of psychology, philosophy, and cognitive science that address the person.

Type of activity: International Conference

Geographical area: Non EU International

Convening entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

City convening entity: Department of Product and Systems Design Engineering, University of the Aegean & The Institute for Interactivist Studies

Type of participation: Organizer & Speaker
Nº assistants: 40

Start-End date: 29/07/2011 - 01/08/2011

Duration: 4 days



[C2] 5th Hellenic Conference on Artificial Intelligence (SETN 08)

Aims and scope: Artificial Intelligence (AI) is a dynamic field that constantly expands into new application areas, discovers new research challenges and facilitates the development of innovative products. Today’s information overload and rapid technological advancement raise needs for effective management of the complexity and heterogeneity of knowledge, for intelligent and adaptable man-machine interfaces and for products and applications that can learn and take decisions on themselves. AI can provide the methods and techniques to address these needs.

Type of activity: International Conference

Geographical area: Non EU International

Convening entity: HERMOUPOLIS,

City convening entity: Department of product and systems design engineering, University of the Aegean & Hellenic Society of AI

Type of participation: Organizer

Nº assistants: 120

Start-End date: 02/10/2008 - 04/10/2008

Duration: 3 days



[C3] Biosemiotics 2008

Aims and scope: Biosemiotics is an interdisciplinary research agenda investigating the myriad forms of communication and signification found in and between living systems. It is thus the study of representation, meaning, sense, and the biological significance of codes and sign processes, from genetic code sequences to intercellular signaling processes to animal display

Type of activity: International conference

Geographical area: European Union

Convening entity: HERMOUPOLIS, Notio Aigaio, Greece

City convening entity: University of the Aegean and International Society for Biosemiotic Studies

Type of participation: Organizer



Μέλος Επιστημονικών & Καλλιτεχνικών Οργανώσεων

[Memb3] Μέλος του European Society of Aesthetics (ESA)

[Memb2] Μέλος οργανωτικής επιτροπής Διεθνούς Φεστιβάλ Άνδρου για το έτος 2017

[Memb1] Μέλος του Επιμελητηρίου Εικαστικών Τεχνών Ελλάδος

Μέλος Συντακτικής Επιτροπής (editorial board)

[EB4] Humanities & Social Sciences Communications ISSN 2662-9992

Q1 IF: 5.618

Humanities & Social Sciences Communications is a fully open access journal publishing scholarship from across all areas of the humanities, social and behavioural sciences. We encourage the submission of research outputs arising in specific disciplines, or from inter-disciplinary engagement.

SPRINGER NATURE

[EB3] Sage Open ISSN: 2158-2440

SAGE Open is an open access publication from SAGE. It publishes peer-reviewed, original research and review articles in an interactive, open access format. Articles may span the full spectrum of the social and behavioral sciences and the humanities.



SAGE Open seeks to be the world's premier open access outlet for academic research. As such, unlike traditional journals, SAGE Open does not limit content due to page budgets or thematic significance. Rather, SAGE Open evaluates the scientific and research methods of each article for validity and accepts articles solely on the basis of the research. This approach allows readers greater access and gives them the power to determine the significance of each article through SAGE Open's interactive comments feature and article-level usage metrics. Likewise, by not restricting papers to a narrow discipline, SAGE Open facilitates the discovery of the connections between papers, whether within or between disciplines.

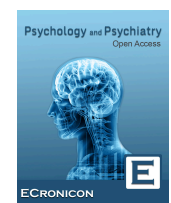
[EB2] Evental Aesthetics ISSN: 2167-1931

Evental Aesthetics is an international, peer reviewed journal dedicated to philosophical perspectives on aesthetic practices and experiences. Publishing about three issues a year, the journal is devoted to philosophical questions concerning every form of art as well as aesthetic matters from beyond the artworld. It welcomes perspectives from every philosophical tradition, experimental and creative approaches, and authors from every discipline.



[EB1] EC Psychology and Psychiatry (2024-2017)

EC Psychology and Psychiatry (ECP) is an internationally peer reviewed journal that desires to publish articles on all aspects of Psychology, diagnosis, management and prevention of Psychological disorders. The journal aims to publish clinical and experimental work on all the topics related to Psychological care and medicine. The main motto of ECP is to bring latest developments and current research in Psychology and Psychiatry into light by publishing quality and original articles. We deal with all aspects of Psychological disorders and therapeutic interventions.



**[E2] (2023), Product Design and Development,
6th edition of Karl T. Ulrich και Steven D. Eppinger, Publications Tziola**

This book contains material developed for use in the interdisciplinary courses on product development that we teach. Participants in these courses include graduate students in engineering, industrial design students, and MBA students. While we aimed the book at interdisciplinary graduate-level audiences such as this, many faculty teaching graduate and undergraduate courses in engineering design have also found the material useful. Product Design and Development is also for practicing professionals. Indeed, we could not avoid writing for a professional audience, because most of our students are themselves professionals who have worked either in product development or in closely related functions.



**[E1] (2017) Special Issue on Aesthetic Perception
New Ideas in Psychology, Elsevier, ISSN: 1873-3522**

New Ideas in Psychology is a journal for theoretical psychology in its broadest sense. The journal is looking for new and seminal ideas, from within Psychology and from other fields that have something to bring to Psychology. It welcomes presentations and criticisms of theory, of background metaphysics, and of fundamental issues of method, both empirical and conceptual. It puts special emphasis on the need for informed discussion of psychological theories to be interdisciplinary.

Σε συνεργασία με τον Dr. Argyris Arnellos ολοκληρώσαμε την επιμέλεια ενός **Ειδικού Τεύχους** (Special Issue) με θέμα στην **Αισθητική Αντίληψη** (Aesthetic perception).



Το θεωρητικό υπόβαθρο του Ειδικού Τεύχους:

Η Αισθητική αντίληψη είναι ένα ευρέως διαδεδομένο θέμα από τους αρχαίους χρόνους ενώ πολλές θεωρίες εξακολουθούν να γράφονται ακόμα και στις μέρες μας. Φιλόσοφοι, θεωρητικοί της ψυχολογίας, και μελετητές εμπειρικών δεδομένων σε τομείς όπως η γνωστική ψυχολογία, η νευροεπιστήμη, και βέβαια οι μελετητές της σχεδιαστικής σκέψης στην περιοχή της σχεδίασης αλληλεπιδράσεων και προϊόντων έχουν δείξει ιδιαίτερο ενδιαφέρον να εξηγήσουν πως οι γνωστικοί πράκτορες έλκονται ή αποτυγχάνουν να προσελκυστούν από περιβάλλοντα, αντικείμενα, γεγονότα, και άλλους γνωστικούς πράκτορες.

Μια επικρατούσα οπτική σχετικά με την αισθητική αντίληψη είναι αυτή που έχει ως επίκεντρο την τέχνη. Η οπτική αυτή διαχωρίζει έντονα την αισθητική αντίληψη σε αυτή που αφορά την αντίληψη της τέχνης και αυτήν που αφορά την αντίληψη της καθημερινής πραγματικότητας. Παρά το γεγονός ότι η οπτική αυτή (τέχνο-κεντρική) συνεχίζει να έχει μεγάλη επιρροή στην αισθητική βιβλιογραφία ως και στις μέρες μας, μια σειρά από συγγραφείς την αμφισβητούν, ιδίως όσον αφορά την πιθανότητα η αισθητική αντίληψη να χαρακτηρίζεται από αντικειμενικό περιεχόμενο. Από τη σκοπιά της ενσωματωμένης γνώσης, δεν υπάρχει τίποτα που να περιορίζει την ανάδυση των αισθητικών φαινομένων σε αλληλεπιδράσεις που επικεντρώνονται μόνο στην αντίληψη της τέχνης. Αντίθετα, η αισθητική αντίληψη πρέπει να διερευνηθεί σε πολλαπλούς τομείς της ζωής όπως κάθε άλλη φυσική διεργασία που διέπει τους ζωντανούς οργανισμούς. Έτσι, η κατανόηση της λειτουργίας των συναισθηματικών διεργασιών και η επίδρασή τους στην αντίληψη μπορεί να βοηθήσει ώστε να εξηγηθεί η αισθητική αντίληψη, ενώ οι μελέτες των αισθητικών φαινομένων μπορούν να γενικευθούν σε ευρύτερες περιοχές της ζωής.

Στόχοι και πεδίο εφαρμογής του ειδικού τεύχους:

Το προτεινόμενο ειδικό τεύχος έχει ως στόχο να παρέχει ένα φόρουμ στο οποίο οι μελετητές να παρουσιάσουν τις απόψεις τους για την διαφορά της τέχνο-κεντρικής έναντι της ενσωματωμένης αισθητικής, και να παρέχουν την οπτική τους για την αισθητική αντίληψη, το περιεχόμενό της, καθώς και τις συνθήκες (βιολογικές, γνωστικές και κοινωνικές) βάσει των οποίων λαμβάνει χώρα.

Το ειδικό τεύχος είναι ανοικτό σε θεωρητικές και εμπειρικές μελέτες μέσα σε ένα ευρύ φάσμα επιστημονικών περιοχών, που περιλαμβάνουν αλλά δεν περιορίζονται: στη ψυχολογία, τη φιλοσοφία, τη νευροεπιστήμη, και την σχεδιαστική σκέψη.

Edited articles

1. Aesthetic perception: A naturalistic turn, Argyris Arnellos, Ioannis Xenakis
2. Aesthetic interaction as fit between interaction attributes and experiential qualities, Eva Lenz, Marc Hassenzahl, Sarah Diefenbach
3. Emotions, values, and aesthetic perception, Pentti Määtänen
4. Domain generality and domain specificity in aesthetic appreciation, Thomas Jacobsen, Susan Beudt
5. Aesthetic shapes our perception of every-day objects: An ERP study, S. Righi, G. Gronchi, G. Pierguidi, S. Messina, M.P. Viggiano
6. Tensions in naturalistic, evolutionary explanations of aesthetic reception and production, Aaron Kozbelt
7. Neurobiological foundations of aesthetics and art, Edmund T. Rolls
8. Towards a unified model of aesthetic pleasure in design, Michaël Berghman, Paul Hekkert
9. Is aesthetic experience evidence for cognitive penetration?, Daniel C. Burnston
10. Up the nose of the beholder? Aesthetic perception in olfaction as a decision-making process, Ann-Sophie Barwich
11. Aesthetics as evaluative forms of agency to perceive and design reality: A reply to aesthetic realism, Ioannis Xenakis, Argyris Arnellos

Κριτής σε Διεθνή Επιστημονικά Περιοδικά και Συνέδρια

[R17] Scientific Reports, Nature

The journal publishes original research from all areas of the natural and clinical sciences: Physical sciences are those academic disciplines that aim to uncover the underlying laws of nature — often written in the language of mathematics. It is a collective term for areas of study including astronomy, chemistry, materials science and physics. Biological sciences encompasses all the divisions of natural sciences examining various aspects of vital processes. The concept includes anatomy, physiology, cell biology, biochemistry and biophysics, and covers all organisms from microorganisms, animals to plants. The health sciences study health, disease and healthcare. This field of study aims to develop knowledge, interventions and technology for use in healthcare to improve the treatment of patients.



Q1
Impact Factor
4.558

[R16] Cognitive Systems Research

Cognitive Systems Research is dedicated to the study of human-level cognition. As such, it welcomes papers which advance the understanding, design and applications of cognitive and intelligent systems, both natural and artificial. The journal brings together a broad community studying cognition in its many facets in vivo and in silico, across the developmental spectrum, focusing on individual capacities or on entire architectures. It aims to foster debate and integrate ideas, concepts, constructs, theories, models and techniques from across different disciplines and different perspectives on human-level cognition. The scope of interest includes the study of cognitive capacities and architectures - both brain-inspired and non-brain-inspired - and the application of cognitive systems to real-world problems as far as it offers insights relevant for the understanding of cognition.



Q2
Impact Factor
3.421

[R15] Acta Psychologica, Elsevier

The journal invites submissions from across all of Psychology. We have dedicated section editors from fields across psychology. Topics of interest include, but are not limited to Clinical and Health Psychology, Cognition, Individual Differences, Industrial and Organizational Psychology, Language Psychology, Lifespan Development, Psychology and Technology, Educational Psychology and Social Psychology.



Q1
Impact Factor
2.356

[R14] Automation in Construction, Elsevier

The journal publishes refereed material on all aspects pertaining to the use of Information Technologies in Design, Engineering, Construction Technologies, and Maintenance and Management of Constructed Facilities. The scope of Automation in Construction is broad, encompassing all stages of the construction life cycle from initial planning and design, through construction of the facility, its operation and maintenance, to the eventual dismantling and recycling of buildings and engineering structures.



Q1
Impact Factor
11.371

[R13] Biological Theory, Springer Nature

Biological Theory is devoted to theoretical advances in the fields of evolution and cognition with an emphasis on the conceptual integration afforded by evolutionary and developmental approaches. The journal appeals to a wide audience of scientists, social scientists, and scholars from the humanities, particularly philosophers and historians of biology.



Q1
Impact Factor
1.71

[R12] BMC Geriatrics, Springer Nature

BMC Geriatrics is an open access journal publishing original peer-reviewed research articles in all aspects of the health and healthcare of older people, including the effects of healthcare systems and policies. The journal also welcomes research focused on the aging process, including cellular, genetic, and physiological processes and cognitive modifications. Biology and technology, Health services research, General geriatric medicine and surgery, Neurology, stroke and cognition, Physical functioning, physical health, and activity, Psychology, psychiatry and quality of life, Public health, nutrition and epidemiology.

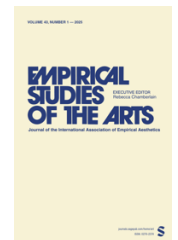
BMC
Geriatrics



Q1
Impact Factor
4.318

[R11] Empirical Studies of the Arts, SAGE Publications Inc

Empirical Studies of the Arts is the official Journal of the International Association of Empirical Aesthetics. The Journal serves as a forum for empirical studies of aesthetics, creativity, and all the arts as examined by researchers in all of the social sciences. As well as research reports, the Journal publishes theoretical and review articles. Research reports are quantitative or qualitative depending upon the methods employed by the researcher. All articles are oriented toward a general audience, so that scholars in allied disciplines such as philosophical aesthetics, literary and art criticism, etc. who are interested in current developments in empirical aesthetics can keep abreast of the field.



Q1
Impact Factor
2.164

[R10] International Journal of Human-Computer Interaction, Taylor & Francis Group

The International Journal of Human-Computer Interaction addresses the cognitive, creative, social, health, and ergonomic aspects of interactive computing.

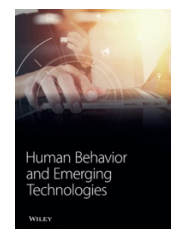
It emphasizes the human element in relation to the systems and contexts in which humans perform, operate, network, and communicate, including mobile apps, social media, online communities, and digital accessibility. The journal publishes original articles including reviews and reappraisals of the literature, empirical studies, and quantitative and qualitative contributions to the theories and applications of HCI.



Q1
Impact Factor
4.787

[R9] Human Behavior and Emerging Technologies, John Wiley & Sons Ltd

Human Behavior and Emerging Technologies is an interdisciplinary journal publishing high-impact research that advances the understanding of complex interactions between diverse human behavior and emerging digital technologies. Specifically, it aims to (1) bring interdisciplinary perspectives relevant to behavioral sciences, such as psychology, public health, communication, education, sociology, anthropology, political science, law, economics, and business; (2) disseminate quantitative and qualitative studies for improving understanding, methodology, policy, and daily-life; (3) focuses on various aspects of human behavior, such as biological, physical, cognitive, social, emotion, and moral dimensions, in using emerging technologies, and (4) examine various emerging technologies, such as the internet, social media, mobile phones, wearable devices, the Internet of things, smart city, augmented reality, and artificial general intelligence.



Q1
Impact Factor
9.937

[R8] IEEE Computer Graphics and Applications, IEEE Computer Society

IEEE Computer Graphics and Applications (CG&A) bridges the theory and practice of computer graphics topics, including modeling, rendering, animation, (data) visualization, HCI/user interfaces, novel applications, hardware architectures, haptics, and virtual- and augmented-reality systems. From specific algorithms to full system implementations, CG&A offers a unique combination of peer-reviewed feature articles and informal departments. Theme issues guest edited by leading researchers in their fields track the latest developments and trends in computer-generated graphical content, while tutorials and surveys provide a broad overview of interesting and timely topics. Regular departments further explore the core areas of graphics as well as extend into topics such as usability, education, history, and opinion.



Q3
Impact Factor
1.97

[R7] PLOS ONE, Public Library of Science

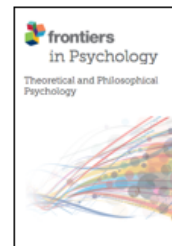
PLOS ONE is an inclusive journal community working together to advance science for the benefit of society, now and in the future. Founded with the aim of accelerating the pace of scientific advancement and demonstrating its value, we believe all rigorous science needs to be published and discoverable, widely disseminated and freely accessible to all.



Q1
Impact Factor
3.582

[R6] Frontiers in Psychology, Frontiers Media S.A.

Frontiers in Psychology is the largest journal in its field, publishing rigorously peer-reviewed research across the psychological sciences, from clinical research to cognitive science, from perception to consciousness, from imaging studies to human factors, and from animal cognition to social psychology. This multidisciplinary open-access journal is at the forefront of disseminating and communicating scientific knowledge and impactful discoveries to researchers, academics, clinicians and the public worldwide. The journal publishes the best research across the entire field of psychology. Today, psychological science is becoming increasingly important at all levels of society, from the treatment of clinical disorders to our basic understanding of how the mind works. It is highly interdisciplinary, borrowing questions from philosophy, methods from neuroscience and insights from clinical practice - all in the goal of furthering our grasp of human nature and society, as well as our ability to develop new intervention methods.



Q1
Impact Factor
2.798

[R5] The international journal of Mediterranean Archaeology and Archaeometry, University of the Aegean

Mediterranean Archaeology & Archaeometry (MAA) is an interdisciplinary International Journal issued by The University of the Aegean, Department of Mediterranean Studies, Rhodes, Greece. MAA is published since 2001 and from 2008 is operating in updated format. The international journal MAA "Encourage international discussion on the coupling between archaeology and archaeometry in their broader sense, initiating forums of discussion on the establishment of widely accepted criteria of correct approach and solution of particularly current and future archaeological problems." It focuses in the Mediterranean region and on matters referred to interactions of Mediterranean with neighboring areas, but presents an international forum of research, innovations, discoveries, applications and meetings, concerning the modern approaches to the study of human past.



Q1
Impact Factor
0.486

[R4] LearnXDesign, Design Research Society (DRS)

The 2025 edition of LearnXDesign conference underscores the significance of integrating diverse perspectives, disciplines, communities and cultures. This conference intends to serve as a hub for nurturing meaningful interactions, stretching traditional boundaries and encouraging the intersection of expertise. By intertwining these threads, our goal is to catalyse unforeseen and transformative outcomes for design education, leading to the creation of a new Intertwinia. LearnXDesign 2025 aims to gather a variety of attendees from various backgrounds and locations, inspiring them to embrace their roles as agents of change by intersecting their lines of inquiry and discovering new insights. In addition to presentations of submitted works, the conference program includes panel discussions, workshops, and collaborative projects designed to foster the intertwining of delegates' collective knowledge and experiences.



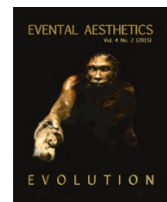
[R3] Biological Sciences: Journal of Primatology, OMICS International Journals

The Journal of Primatology is an academic journal providing an opportunity to researchers and scientist to explore the advanced and latest research developments in the field of Primatology. The Journal of Primatology is of highest standards in terms of quality and concentrates on the scientific study of primates. This Journals deals with both living and extinct primates to understand aspects of their evolution and behavior. Primatology has many different sub-disciplines focusing on the anatomy, anthropology, physiology, psychology and genetics of the primates. The Journal of Primatology gives an opportunity for researchers to explore this field, providing the reader with a mix of review and methodology chapters which address the fundamentals of analysis methods, algorithms, data standards and databases. Journal of Primatology is a scholarly Open Access journal and aims to publish the most complete and reliable source of information on the advanced and very latest research topics which include osteological paradox, sexual dimorphism in primates, primate evolution, primate ecology, non-human primate, primate cognition, primate research, primate conservation, rhesus macaque, immunobiology of primates etc.



[R2] Evental Aesthetics

Evental Aesthetics is an international, peer reviewed journal dedicated to philosophical perspectives on aesthetic practices and experiences. Publishing about three issues a year, the journal is devoted to philosophical questions concerning every form of art as well as aesthetic matters from beyond the artworld. It welcomes perspectives from every philosophical tradition, experimental and creative approaches, and authors from every discipline.



[R1] Forum for Philosophical Studies, Academic Publishing

Forum for Philosophical Studies (FPS) is a peer-reviewed scholarly publication that focuses on research and developments in Philosophy feild. The journal aims to serve as a platform for the dissemination of high-quality articles that address various aspects of Philosophy, including but not limited to: Environmental Philosophy, Political Philosophy, Philosophy of Science and Technology, Aesthetics, Metaphysics



Αξιολογήσεις Διεθνών Ερευνητικών Προτάσεων

[Rp1] Review Research Proposal for the Israel Science Foundation (ISF)

Fields of Exact Sciences and Technology, Life Sciences and Medicine, Humanities and Social Sciences. Proposals are awarded on a competitive basis to individual researchers according to the highest standards of scientific excellence, independent of their host institution. This program is the largest and most comprehensive of all of the Israel Science Foundation's (ISF's) core activities.



[Rp1] Review Research Proposal for the Konrad Lorenz Institute for Evolution and Cognition Research in Klosterneuburg, Austria (KLI).

The Konrad Lorenz Institute for Evolution and Cognition Research (KLI) is an independent center of advanced studies in the life sciences, supporting research in theoretical biology, evolutionary biology, cognitive science, anthropology, and the philosophy of science. Many projects at the KLI have focused on understanding the interaction of different organizational levels of life, such as evolutionary, ecological, developmental, sociocultural, and cognitive dynamics. The institute also fosters critical engagement with the conceptual, historical, and societal dimensions of the life sciences.

The KLI hosts staff scientists and funds resident and visiting fellowships for scientists at different career stages (PhD students, postdoctoral fellows and more senior scientists) from different disciplines, such as biologists, mathematicians, philosophers, historians, and social scientists.



Επίβλεψη Διδακτορικών Διατριβών (σε εξέλιξη)

[Ph.D.Student2] Gkountara, P. (εγγραφή 27/05/2026) Παραγωγή Σχεδιαστικών Αναπαραστάσεων και Νοηματοδότηση: Συμβολισμός, Εμπειρία, Πολιτισμική Αξία»«Design Representations and Meaning-Making: Symbolism, Experience, and Cultural Value» Ph.D.]. Department of Product and Systems Design Engineering, University of the Aegean.

Η προτεινόμενη διδακτορική διατριβή διερευνά τον τρόπο με τον οποίο το νόημα, ο συμβολισμός και η πολιτισμική αξία συγκροτούνται μέσα από τη σχέση ανθρώπου και τεχνουργήματος και ενσωματώνονται ήδη από τη φάση του σχεδιαστικού ιδεασμού. Αξιοποιώντας την έννοια των affordances ως δυναμικών και πολιτισμικά προσδιορισμένων δυνατοτήτων αλληλεπίδρασης, αποσκοπεί στην ανάπτυξη ενός θεωρητικού και μεθοδολογικού πλαισίου που θα υποστηρίξει τους σχεδιαστές στη διατύπωση, τη δοκιμή και την αναθεώρηση σχεδιαστικών υποθέσεων, συνδέοντας τη λειτουργία, την αισθητική, την εμπειρία και τη συμβολική νοηματοδότηση.

[Ph.D.Student1] Grigoreli, D. (εγγραφή 25/11/2024) «Ο λειτουργικός ιδεασμός για δημιουργικές παρεμβάσεις σε πολύπλοκες κοινωνικοτεχνικές προκλήσεις.» “Functional ideation for creative interventions in complex sociotechnical challenges.” [Ph.D.]. Department of Product and Systems Design Engineering, University of the Aegean.

Στόχος της παρούσας διατριβής είναι, σε ένα θεωρητικό επίπεδο, να εξεταστούν, να κατανοηθούν και να περιγραφούν οι παράγοντες που συνθέτουν την λειτουργική δημιουργικότητα κατά τον ιδεασμό ως γνωστική διεργασία. Να κατανοηθούν οι παράγοντες που συμβάλλουν στην πολυπλοκότητα των διεργασιών του ιδεασμού ως σκέψη και δράση, κατανοώντας τις διαστάσεις και τα εμπόδια που καθιστούν αβέβαιη την παραγωγή ιδεών στην πράξη. Σκοπός εδώ, είναι να καταγραφούν τόσο οι παράγοντες που αυξάνουν την δημιουργικότητα, όσο και την ασάφεια του ιδεασμού και να εξεταστούν τρόποι που μπορούν να συμβάλουν στην αποσαφήνισή τους με στόχο την ενίσχυση του ιδεασμού. Απώτερος στόχος του θεωρητικού πλαισίου είναι η μοντελοποίηση της δημιουργικής διεργασίας για την παραγωγή ιδεών σε ένα εύρος από τομείς λειτουργικής δημιουργικής σκέψης, προκειμένου να διευκολύνει τη συστηματική παραγωγή καινοτόμων και εφαρμόσιμων ιδεών ανεξάρτητα από το πλαίσιο εφαρμογής. Αυτό μπορεί να συμβάλει στην ενίσχυση της καινοτομίας σε διάφορους τομείς, παρέχοντας εργαλεία που ενθαρρύνουν τη δημιουργία νέων και πρακτικών λύσεων, ενώ ταυτόχρονα προσαρμόζεται ευέλικτα σε διαφορετικά δημιουργικά και γνωστικά πλαίσια.

Συμμετοχές σε 7μελείς Εξεταστικές Επιτροπές Διδακτορικών Διατριβών

[Ph.D.Student1] Πάρις Ξυνταριανός Τσιροπινάς, «Η δυναμική σχέση Σχεδίασης – Τέχνης του Δρόμου – Δημιουργίας στο σύγχρονο αστικό περιβάλλον», Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων & Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Δημόσια υποστήριξη: 11/07/2025

Επίβλεψη Διπλωματικών Εργασιών

[T15] Panagou, E. (2026). *Innovation and Ideation in the Design Process: A Comparative and Critical Analysis of Ideation Methods* [Thesis]. Product & Systems Design Engineer, Aegean University.

Η διπλωματική εργασία εξετάζει τον ρόλο της καινοτομίας και του ιδεασμού στη σχεδιαστική διεργασία, εστιάζοντας στις βασικές μεθόδους που χρησιμοποιούνται για την παραγωγή και ανάπτυξη σχεδιαστικών ιδεών.

Μέσα από συγκριτική και κριτική ανάλυση, διερευνώνται οι θεωρητικές αρχές, τα πλεονεκτήματα, οι περιορισμοί και οι συνθήκες εφαρμογής των επιμέρους μεθόδων, με στόχο την κατανόηση της συμβολής τους στη δημιουργία πρωτότυπων και κατάλληλων σχεδιαστικών προτάσεων.

[T14] Piperaki, S.-R. (2025). The Role of Aesthetic Interaction in the Context of Service Design [Thesis]. Product & Systems Design Engineer, Aegean University.

Η παρούσα διπλωματική εργασία εξετάζεται ο ρόλος της αισθητικής στη σχεδίαση υπηρεσιών, με έμφαση στα συναισθήματα που βιώνουν οι χρήστες κατά την αλληλεπίδρασή τους και στη δημιουργία ουσιαστικών σχέσεων εμπιστοσύνης με τους παρόχους. Αρχικά παρουσιάζεται το θεωρητικό πλαίσιο και η φιλοσοφική διάσταση της αισθητικής στη σχεδίαση υπηρεσιών, υπογραμμίζοντας πως η αισθητική δεν περιορίζεται στη βελτίωση της εμφάνισης αλλά αφορά τη δημιουργία συναισθηματικής εμπλοκής.

[T13] Gaitana, D. T. (2025). Moving Towards Sustainable Packaging Design: Design Guidelines and Methods [Thesis]. Product & Systems Design Engineer, Aegean University.

Η παρούσα διπλωματική έχει ως στόχο να δώσει κατευθυντήριες γραμμές ως προς τη σχεδίαση αειφόρων συσκευασιών. Μέσα από την εξερεύνηση ήδη υπαρχόντων εργαλείων και μεθόδων που εστιάζουν στην κυκλική οικονομία και τη σχεδίαση για αειφορία και σε συνδυασμό αυτών, η εργασία παρουσιάζει τις πιο σημαντικές παραμέτρους που θα πρέπει να λάβει υπόψη του ο εκάστοτε σχεδιαστής, όταν καλείται να σχεδιάσει μια νέα αειφόρα συσκευασία.

[T12] Perpira, T. (2025). Investigation of the Term “Social Aesthetics” and Study of Its Functional Role in Social Systems [Thesis]. Product & Systems Design Engineer, Aegean University.

Σκοπός της εργασίας είναι η διερεύνηση της έννοιας της Κοινωνικής Αισθητικής και η καταγραφή της εξέλιξης της ως προς δύο θεωρητικά πλαίσια, αυτό της φιλοσοφίας της αισθητικής και του νατουραλισμού. Η εργασία αποτελεί μια κίνηση προς την κατανόηση της σύνδεσης των κοινωνικών πλαισίων με την αισθητική εμπειρία και αντίληψη. Επιδιώκει να ξετυλίξει τα επίπεδα νοήματος που υπάρχουν στις αισθητικές εμπειρίες, και τις συνδέσεις μεταξύ της ατομικής αντίληψης και της συλλογικής ταυτότητας. Για να επιτευχθεί ο στόχος πραγματοποιείται συγκριτική αξιολόγηση των τριών κύριων κατευθύνσεων που αναγνωρίστηκαν από τη βιβλιογραφική έρευνα, η ΚΑ ως η κοινωνική διάσταση στην τέχνη, η ΚΑ ως ο ρόλος και η σημασία της τέχνης και της αισθητικής στην κοινωνία και τέλος η ΚΑ ως η κοινωνικά διαμορφωμένη εμπειρία και αντίληψη.

[T11] Founta, A. (2025). Aesthetic Experience and Appreciation: Analysis and Comparative Evaluation of Theoretical Models [Thesis]. Product & Systems Design Engineer, Aegean University.

Η διπλωματική εργασία έχει ως στόχο την μελέτη δύο διαφορετικών θεωρητικών εξηγήσεων για την αισθητική που τροφοδοτούν πειραματικές μελέτες τόσο στην σχεδίαση όσο και στην τέχνη. Συγκεκριμένα η διπλωματική εργασία θα επικεντρωθεί στη μελέτη, ανάλυση και συγκριτική αξιολόγηση των γνωστικών διεργασιών όπως αυτές προτείνονται από τα πιο δημοφιλή θεωρητικά μοντέλα στην περιοχή της αισθητικής επιστήμης και της πειραματικής αισθητικής, που διερευνούν και περιγράφουν την αισθητική αντίληψη, εμπειρία και κρίση. Η αξιολόγηση θα γίνει βάσει του θεωρητικού παραδείγματος που ακολουθεί το κάθε μοντέλο, των επιμέρους διεργασιών και των επιπέδων νόησης στα όποια λαμβάνει χώρα η αισθητική γνωστική διεργασία. Θα εντοπιστούν οι διαφοροποιήσεις και τα κοινά τους χαρακτηριστικά κατά την αισθητική αλληλεπίδραση, αξιολόγηση και κρίση του περιβάλλοντος.

[T10] Grogoreli, D. (2024). Methodological Tool for Enhancing the Ideation Process in the Creation of Promotional Scenarios with the Assistance of a Trained Artificial Intelligence System (ChatGPT-4) [Thesis]. Product & Systems Design Engineer, Aegean University.

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας, αποτελεί η αξιοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης για την ενίσχυση του ιδεασμού κατά την διαδικασία δημιουργίας προωθητικών σεναρίων σε μορφή αφήγησης ιστοριών. Στόχος της είναι να βοηθήσει τους σχεδιαστές και να εμπλουτίσει τον ιδεασμό, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογικές παροχές που εξελίσσονται

[T9] Asproloupou, A. (2024). Enhancing designers' decisions to produce conceptual content in the field of print design: Ddesign and development of a methodological tool [Thesis]. Product & Systems Design Engineer, Aegean University.

Ο στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι η παραγωγή ενός μεθοδολογικού εννοιολογικού εργαλείου με στόχο την υποστήριξη των σχεδιαστών κατά την παραγωγή ιδεών στο πεδίο της σχεδίασης εντύπων. Η εργασία επικεντρώνεται στην μελέτη εννοιών όπως .ιδεασμός, και .εννοιολογική σχεδίαση, αλλά και την θέση τους στην σχεδιαστική διεργασία και παρουσιάζει μεθοδολογικά εργαλεία που έχουν δημιουργηθεί με σκοπό να βοηθήσουν τον σχεδιαστή στη κρίσιμη φάση του ιδεασμού.

[T8] Flegka, N. A. (2024). Ideation in service design: A Comparative study of design tools and methods to support idea generation [Thesis]. Product & Systems Design Engineer, Aegean University.

Η παρούσα διπλωματική έχει ως στόχο να διερευνήσει τη διαδικασία παραγωγής ιδεών για τη σχεδίαση υπηρεσιών. Θα διερευνηθούν και θα μελετηθούν συγκριτικά σχεδιαστικές μέθοδοι και εργαλεία που υποστηρίζουν τα στάδια της κατανόησης του πεδίου σχεδίασης και του ιδεασμού για τη σχεδίαση υπηρεσιών. Απώτερος στόχος είναι να προταθεί νέα εννοιολογική μέθοδος που θα βοηθήσει τους σχεδιαστές υπηρεσιών να ακολουθήσουν μια πιο ολιστική τακτική κατά την οποία θα οργανώνουν και θα δομούν εννοιολογικά τα συμπεράσματά τους ώστε να είναι σε θέση, με τα κατάλληλα μεθοδολογικά εργαλεία, να παράξουν ιδέες για τα ασαφώς ορισμένα και ανοιχτά προβλήματα που χαρακτηρίζουν τη σχεδίαση υπηρεσιών.

[T7] Georntamili, M. (2021). The role of the idea in the design process: A comparative study of idea design methods [Thesis]. Product & Systems Design Engineer, Aegean University.

Η παρούσα διπλωματική εργασία έχει ως στόχο να βοηθήσει στην κατανόηση της ευρύτερης έννοιας της παραγωγής «ιδεών στην σχεδίαση», και να διερευνήσει πώς αυτή μεθοδολογικά εντάσσεται στην σχεδιαστική διεργασία. Η εργασία θα επικεντρωθεί στο να παρουσιάσει τόσο τον ερευνητικό χώρο των μεθόδων ιδεασμού, όσο και να αναλύσει και να αξιολογήσει τις πιο σημαντικές από αυτές, αλλά και να τολμήσει μια κριτική επισκόπηση και κατηγοριοποίηση των μεθόδων αυτών. Ειδικά, οι μέθοδοι θα αξιολογηθούν σε σχέση με τις περιπτώσεις των σχεδιαστικών προβλημάτων που καλούνται να αντιμετωπίσουν, αλλά και τον τρόπο και το εύρος με τον οποίο ενισχύουν τους σχεδιαστές στο να παράξουν απλά ιδέες ή καινοτόμες ιδέες. Τα κριτήρια με τα οποία αξιολογούνται οι ιδέες μεμονωμένα θα παίξουν σημαντικό ρόλο και στην κριτική των μεθόδων ως προς τα αποτελέσματά τους. Θα εντοπιστούν τα κοινά τους χαρακτηριστικά, οι διαφοροποιήσεις τους αλλά και τα πιθανά κενά τους.

[T6] Kokkoli Papadopoulou, E. (2019). Studying the role of gender identity in the design process: a human-centered design approach. Creation of a combined methodological tool for collecting and modeling user data.(Thesis) Product & Systems Design Engineering, Aegean University, Syros, Greece.

Η παρούσα διπλωματική εργασία, μελετώντας τον ρόλο της έμφυλης ταυτότητας στη διαδικασία σχεδιασμού προϊόντων, στοχεύει στην δημιουργία ενός συνδυαστικού μεθοδολογικού εργαλείου, του Persona Modeling System (PMS), το οποίο θα λαμβάνει υπόψη την έμφυλη ταυτότητα στην σχεδιαστική διαδικασία, συγκριτικά με τις μέχρι τώρα προσεγγίσεις. Σκοπός αυτού του εργαλείου είναι η καλύτερη κατανόηση του απευθυνόμενου κοινού με απώτερο στόχο την σχεδίαση προϊόντων με ξεκάθαρα έμφυλα χαρακτηριστικά, πέραν του έμφυλου δίπολου, ώστε να υπάρχουν προϊόντα που ικανοποιούν τις συναισθηματικές ανάγκες όλων των ατόμων.

[T5] Savopoulos, T., (2012). Interior design in commercial shops: studying the nodal points of the respective design decisions based on consumer psychology.(Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Στην παρούσα διπλωματική εργασία, συζητείται ο τρόπος με τον οποίο ο σχεδιαστής μπορεί να εκμεταλλευτεί στρατηγικά τη σχεδίαση του εσωτερικού χώρου ενός εμπορικού καταστήματος ώστε να επικοινωνήσει την εικόνα του και κατ' επέκταση της εταιρίας. Ταυτόχρονα καλείται να δημιουργήσει λειτουργικό και ελκυστικό περιβάλλον σε εργαζόμενους και καταναλωτές. Είναι γεγονός ότι οι εταιρείες σήμερα πρέπει να γνωρίζουν πως να εκμεταλλευτούν τα στρατηγικά εργαλεία που έχουν στα χέρια τους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ώστε να μπορούν να είναι βιώσιμες. Η ισχυρή ταυτοποίηση της κάθε εταιρίας, αλλά και των προϊόντων της, είναι το κλειδί για τη σημερινή αγορά. Οι καταναλωτές πλέον, δεν αγοράζουν απλά ένα προϊόν αλλά ένα τρόπο ζωής, μία φιλοσοφία. Η σημερινή αγορά, απαιτεί ισχυροποίηση του μηνύματος και ολοκληρωμένη επικοινωνία. Βασικό μέλημα είναι, μέσα από την υπάρχουσα επιστημονική βιβλιογραφία από τα πεδία της σχεδίασης, της αρχιτεκτονικής, της ψυχολογίας και του marketing/branding να εντοπιστούν οι παράγοντες που επηρεάζουν τις αποφάσεις του σχεδιαστή κατά την σχεδιαστική διεργασία. Στόχος της μελέτης είναι η ένταξη αυτών των παραγόντων σε μεθοδολογικά εργαλεία με σκοπό την υποστήριξη των σχεδιαστών στις σχεδιαστικές αποφάσεις τους.

[T4] Leontara, G.L., (2012). Studying corporate aesthetics: aesthetics as factors that affect the representation and interpretation of corporate design. (Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Η εταιρική αισθητική δεν περιορίζεται στα απτά στοιχεία της εταιρίας, αλλά κρύβει ένα σύνθετο δίκτυο χαρακτηριστικών (απτών και άυλων) τα οποία συνοδεύουν την ξεχωριστή ταυτότητα της κάθε εταιρίας, εισχωρώντας στην καθημερινή ζωή της. Κάθε άτομο ή ομάδα ατόμων, το οποίο έρχεται σε επαφή με τις διάφορες εταιρικές ενδείξεις, αναπτύσσει την δική του ερμηνεία ως προς αυτές. Επομένως στόχος της διπλωματικής αυτής εργασίας είναι να κατανοήσουμε τους παράγοντες αυτούς που οδηγούν στην ερμηνεία των ενδείξεων αυτών, ώστε να εντοπίσουμε τους επιμέρους παράγοντες που πιθανόν μπορούν να οδηγήσουν τους χρήστες σε μια θετική αισθητική εμπειρία και βέβαια σε μια θετική αισθητική κρίση.

[T3] Raftopoulou, M., (2012). Studying the subjective and multidimensional nature of color in design. (Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Η παρούσα διπλωματική εργασία έχει σκοπό να αναδείξει την πολύπλοκη φύση του χρώματος και την επίδρασή του στον άνθρωπο. Βασίζομενοι στη σημειωτική προσέγγιση, όπου εξηγείται ο τρόπος με τον οποίο το οπτικό χρωματικό ερέθισμα ερμηνεύεται από τους εμπλεκόμενους χρήστες, απώτερος στόχος της εργασίας είναι να προταθούν οι παράγοντες εκείνοι που λαμβάνουν χώρα κατά τη σχεδίαση, αποσκοπώντας στην ανάπτυξη αποτελεσματικών μεθοδολογικών εργαλείων και συστημάτων, με τελικό στόχο την ενίσχυση της επιλογής των χρωματικών συνδυασμών.

[T2] Spanidou, I. (2012). Studying aesthetics in Human Computer Interaction: relating aesthetics to qualitative factors that form user experience. (Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και η ένταξη της στην καθημερινότητα του ανθρώπου δημιούργησε νέες ανάγκες στους χρήστες κάνοντας επιτακτική την ανάγκη μελέτης, εξέλιξης και ενσωμάτωσης νέων μη-οργανικών παραμέτρων ποιότητας στον διαδικτυακό σχεδιασμό. Στην παρούσα διπλωματική εργασία ερευνάται ο αναδυόμενος ρόλος της αισθητικής στον χώρο της αλληλεπίδρασης ανθρώπου υπολογιστή ως μια τέτοια παράμετρος, καθώς και η σχέση της με άλλες σημαντικές πτυχές που επηρεάζουν την συνολική εμπειρία του χρήστη. Στόχος της εργασίας είναι να διευκρινιστεί με ποιο τρόπο μπορεί να επηρεάσει άλλους αντιληπτούς και μη παράγοντες προκειμένου να χαρακτηρίσει την αλληλεπίδραση και ποια είναι η συμβολή της στην δημιουργία και αξιολόγηση της εμπειρίας χρήστη.

[T1] Tsouloufa, D. (2011). Studying the Aesthetic Decisions in Design: Their Role and Their Integration in the Design Process (Thesis). Product & Systems Design Engineer, Aegean University, Syros, Greece.

Στη διπλωματική αυτή διατριβή μελετάται η λήψη της αισθητικής απόφασης από το σχεδιαστή κατά τη διεργασία σχεδίασης ενός προϊόντος. Σκοπός είναι, βάσει της μελέτης του τρόπου λήψης της αισθητικής απόφασης και της προσπάθειας εντοπισμού των παραγόντων που λαμβάνουν χώρα, η διατύπωση μιας μεθοδολογίας σχεδίασης που υποστηρίζει το σχεδιαστή στη λήψη της εν λόγω απόφασης. Επιπλέον, για την πρόταση της σχεδιαστικής μεθοδολογίας διερευνώνται υπάρχουσες μεθοδολογίες που προσεγγίζουν και στηρίζουν την αισθητική απόφαση, έτσι ώστε να διακριθούν χρήσιμες διαδικασίες και βήματα που συνδυάζονται με νέα προτεινόμενα από την παρούσα εργασία. Συγχρόνως, επιχειρείται μια κριτική επισκόπηση αυτών των υπάρχοντων μοντέλων για την ανάδειξη των παραλείψεών τους, καθώς και της συνεισφοράς της προτεινόμενης σχεδιαστικής μεθοδολογίας.

Διοικητικό έργο

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Ακαδημαϊκό Έτος 2024-2025 (απόφαση 3ης/25.11.2024 τακτικής Συνέλευσης, όπως τροποποιήθηκε με απόφαση της 5ης/15.01.2024 τακτικής Συνέλευσης)

1. Επιτροπή Προγράμματος Σπουδών
 - a. Μέλος της επιτροπής Οδηγού Σπουδών (2023-)
2. Επιτροπή Μαθημάτων Γ' κατεύθυνσης & Studio

3. Επιτροπή Προβολής & Επικοινωνίας Τμήματος

Ακαδημαϊκό Έτος 2023-2024 (απόφαση 3ης/24.10.2023 τακτικής Συνέλευσης)

4. Επιτροπή Προγράμματος Σπουδών
 - a. Μέλος της επιτροπής Οδηγού Σπουδών (2023-)
5. Επιτροπή Μαθημάτων Γ' κατεύθυνσης & Studio
6. Επιτροπή Προβολής & Επικοινωνίας Τμήματος

Ακαδημαϊκό Έτος 2022-2023 (απόφαση 1ης/21.09.2022 τακτικής Συνέλευσης, όπως τροποποιήθηκε με απόφαση της 6ης/25.01.2023 τακτικής Συνέλευσης)

7. Επιτροπή Μαθημάτων Γ' κατεύθυνσης & Studio
8. Επιτροπή Προβολής & Επικοινωνίας Τμήματος
 - a. Μέλος Οργανωτικής Επιτροπής Διαγωνισμού Σχεδίασης Ακροποδητί DanceFest 2023
 - b. Μέλος Οργανωτικής Επιτροπής Διαγωνισμού Σχεδίασης KOIS OPTICS 2023

Ακαδημαϊκό Έτος 2021-2022 (απόφαση 12ης/23.02.2022 έκτακτης Συνέλευσης)

9. Επιτροπή Πρακτικής Άσκησης
10. Επιτροπή Προβολής & Επικοινωνίας Τμήματος
 - a. Συνεντεύξεις: Απόφοιτοι Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων & Συστημάτων
11. (2023-) Μέλος 3μελούς εισηγητικής επιτροπής για την αξιολόγηση υποψηφίων για την πρόσληψη εκπαιδευτικού προσωπικού με σύμβαση εργασίας ιδιωτικού δικαίου ορισμένου χρόνου βάσει του άρθρου 5 του Π.Δ. 407/80,
12. (2023-) Μέλος 3μελούς εισηγητικής επιτροπής για την αξιολόγηση υποψηφίων για την πρόσληψη εκπαιδευτικού προσωπικού με σύμβαση εργασίας ιδιωτικού δικαίου ορισμένου χρόνου βάσει του άρθρου 173 του Ν4957/2022,
13. (2023-) Μέλος 3μελούς εισηγητικής επιτροπής για την αξιολόγηση υποψηφίων για την πρόσληψη εκπαιδευτικού προσωπικού με σύμβαση έργου βάσει του άρθρου 173 του Ν4957/2022,

Διδασκαλία σε Προπτυχιακές Σπουδές

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

[M14] Στούντιο 3, Ιδεασμός**Περιεχόμενο**

Το εργαστηριακό μάθημα σχεδίασης Στούντιο 3 του δεύτερου έτους, βασικό στόχο έχει την εισαγωγή στην δημιουργική, μεθοδολογική και πρακτική της διαδικασίας της σχεδίασης κατά το πρώτο στάδιο της σχεδιαστικής διαδικασίας, του ιδεασμού, και μέσω της συνεργασίας σε σχεδιαστικές ομάδες.

Σκοπός του μαθήματος είναι η εξάσκηση των φοιτητών, μέσω της συνεργατικής σχεδιαστικής διαδικασίας, σε βασικές έννοιες της σχεδίασης με έμφαση στην δημιουργική και μεθοδολογικά τεκμηριωμένη σχεδίαση κατά το στάδιο του ιδεασμού για την αποτύπωση ιδεών στον δισδιάστατο και τρισδιάστατο χώρο με αναλογικά και ψηφιακά εργαλεία. Η μεταφορά και εφαρμογή βασικών γνώσεων που αποκτήθηκαν κατά το 1ο Έτος (Σχέδιο, Μεθοδολογίες Σχεδίασης, Συστημική Θεωρία, κτλ.) κρίνεται σημαντική, και πραγματοποιείται μέσω της ανάλυσης, και μεθοδολογικής περιγραφής και διερεύνησης σχεδιαστικών περικειμένων.

Η ενδυνάμωση των γνωστικών διεργασιών και η άσκηση της τεχνικής και αισθητικής κρίσης αποτελούν βασική πρόθεση του μαθήματος και επιτυγχάνονται με την εκπαίδευση των φοιτητών στις βασικές έννοιες της σύνθεσης σχεδιαστικών προδιαγραφών και σχεδίων για την αποτύπωση σχεδιαστικών στόχων. Οι διαδικασίες της σχεδίασης διερευνώνται τόσο ως δημιουργικές και αναλυτικές μέθοδοι αλλά και ως εξορθολογισμένες πρακτικές για την διερεύνηση της δομής και της φόρμας του τεχνουργήματος, της διαδικασίας της κατασκευής συνθέσεων, της σημασίας της δυναμικής της πρότυπης μορφολογίας, αλλά και του χειρισμού των υλικών.

Βασικός στόχος του μαθήματος είναι επίσης η ανάπτυξη δεξιοτήτων στην αναπαράσταση των ιδεών στον δισδιάστατο και τρισδιάστατο χώρο με την επιλεκτική χρήση βασικών εννοιολογικών εργαλείων. Η αποτύπωση των ιδεών θα πραγματοποιείται μέσω αναλογικών και ψηφιακών εργαλείων τα οποία θα παρουσιάζονται και θα διερευνώνται μέσω ασκήσεων στο εργαστήριο (αναλογικό και ψηφιακό σε Η/Υ). Οι εργασίες δεν αποσκοπούν σε τελικό χρηστικό προϊόν αλλά, βάσει στόχου, στην αποτύπωση τελικού πρωτότυπου που ικανοποιεί τις προδιαγραφές που ετέθησαν στην περιγραφή του θέματος. Η σχεδιαστική διαδικασία προϋποθέτει την εξάσκηση σε διαφορετικά μέσα (παράδοσιακών και νέων) για την αποτύπωση των ιδεών. Η διερεύνηση των θεμάτων διεξάγεται μέσω σχεδίου, μοντελοποίησης, χρήσης τρισδιάστατων προγραμμάτων στον υπολογιστή, animation, φωτογραφία και διαφορετικών σχεδιαστικών τεχνικών.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Στο τέλος του μαθήματος, οι φοιτητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να αναγνωρίζουν και συνοψίζουν τα δικά τους μαθησιακά επιτεύγματα.
- Να αναπτύσσουν κριτικές και σχεδιαστικές ικανότητες που κατά κανόνα αποδεικνύονται με την ανάπτυξη και υποστήριξη σχεδιαστικών επιχειρημάτων και την επίλυση προβλημάτων στο πλαίσιο της επίλυσης σχεδιαστικών προβλημάτων.
- Να αποκτούν την ικανότητα να συγκεντρώνουν, να οργανώνουν την απαιτούμενη πληροφορία που εντάσσεται στο πλαίσιο σχεδίασης, αλλά και να ερμηνεύουν σε αυτή εκείνα τα στοιχεία που τους επιτρέπουν να αναγνωρίζουν ευκαιρίες για σχεδίαση.
- Να αναπτύσσουν πολλαπλές ιδέες για την αντιμετώπιση των εκάστοτε σχεδιαστικών ζητημάτων που αντιμετωπίζουν.

Να επικοινωνούν οπτικά ιδέες, λύσεις σε σχεδιαστικά προβλήματα τόσο σε ειδικευμένο όσο και σε μη-ειδικευμένο κοινό.

Γνώσεις: Οι φοιτητές αποκτούν προχωρημένες γνώσεις στην μεθοδολογική επίλυση σχεδιαστικών προβλημάτων, ενώ αποκτούν κριτική κατανόηση των σχετικών θεωριών και αρχών που διέπουν την σύγχρονη σχεδιαστική πρακτική.

Δεξιότητες: Οι φοιτητές αποκτούν προχωρημένες δεξιότητες ενώ σταδιακά αποκτούν την δυνατότητα να οργανώνουν πληροφορίες, να παρουσιάζουν πολλαπλές ιδέες ως λύσεις σε σύνθετα και ανοιχτά και ασαφώς ορισμένα προβλήματα όπως είναι αυτά της σχεδίασης.

Ικανότητες: Οι φοιτητές, μέσω της συνεργατικής σχεδιαστικής διαδικασίας, εξασκούν προχωρημένες ικανότητες που τους επιτρέπουν να διαχειρίζονται σύνθετες τεχνικές και σχέδια εργασίας, όπου απαιτείται καταμερισμός στην ανάληψη ευθύνης για τη λήψη αποφάσεων στα απρόβλεπτα σχεδιαστικά περιβάλλοντα.

Ακ. Έτη:
2007-08 -
τώρα

18
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Από το **2007 έως σήμερα** με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**. Η ανάθεση διδασκαλίας έως το 2013 δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος. Το 2012 και το 2014 συνέλαβα στην επανασχεδίαση του περιεχομένου του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει έως και σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

[M13] Στούντιο 4, Concept Design

Περιεχόμενο

Το μάθημα Στούντιο 4 βασικό στόχο έχει την εισαγωγή στην μεθοδολογική, συνεργατική σχεδίαση στο εργαστήριο (Studio-Based Learning for Design) μέσω της υλοποίησης σχεδιαστικού έργου (Project-Based Learning for Design). Το μάθημα εστιάζει στην παραγωγή σχεδιαστικής γνώσης η οποία απαιτείται στα πρώτα στάδια της σχεδιαστικής διεργασίας και κυρίως στις φάσεις της Εννοιολογικής Σχεδίασης (conceptualisation phase). Σκοπός του μαθήματος είναι να ενσωματώσει τμήματα από την θεωρία της σχεδίασης (μεθοδολογίες σχεδίασης: θεωρητικά εργαλεία και μεθόδους) στην πρακτική χρήση παραδοσιακών και νέων μέσων με σκοπό την εκπαίδευση στην δημιουργία σχεδιαστικών προϊόντων. Έμφαση δίδεται στην εκμάθηση εννοιολογικών εργαλείων για την αποτύπωση σχεδιαστικών ιδεών (Concept Design and Development) και στις τεχνικές αποτύπωσης αυτών μέσω του τρισδιάστατου σχεδιασμού (3D) με τη χρήση αναλογικών και ψηφιακών μέσων (clay/paper modelling, maquette development - 3D modelling, texturing and lighting, rendering tools and methods, rapid prototyping). Επιμέρους στόχοι του μαθήματος είναι: Μεθοδολογική σχεδίαση με έμφαση στην υλοποίηση σχεδιαστικών στόχων, Εισαγωγή στην σχεδίαση μέσω της κατανόησης αναγκών και απαιτήσεων των χρηστών, Εισαγωγή στην εννοιολογική σχεδίαση με έμφαση στην λειτουργικότητα (functionality), την ευχρηστία (usability) την αισθητική ποιότητα (aesthetic quality) και την τεχνική αρτιότητα, Αποτύπωση των σχεδιαστικών ιδεών σε τρεις διαστάσεις με παραδοσιακά και νέα μέσα. Αξιολόγηση σχεδιαστικών ιδεών.

Ακ. Έτη:
2008-09 -
τώρα

17
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Στο τέλος του μαθήματος, οι φοιτητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να ενσωματώνουν στην σχεδιαστική διεργασία σύνθετες μεθόδους που τους επιτρέπουν να ενισχύουν την δημιουργικότητά τους κατά την παραγωγή ιδεών.
- Να λειτουργούν συνεργατικά, να συνθέτουν και να επικοινωνούν τις ιδέες.
- Να χρησιμοποιούν εννοιολογικές μεθόδους και εργαλεία για την μοντελοποίηση του πλαισίου αλληλεπίδρασης.
- Να κάνουν χρήση τεχνικών πρωτοτυποποίησης για την παρουσίαση των ιδεών τους.
- Να τεκμηριώνουν τις σχεδιαστικές τους αποφάσεις.

Γνώσεις: Οι φοιτητές αποκτούν προχωρημένες γνώσεις στην μεθοδολογική επίλυση σχεδιαστικών προβλημάτων, ενώ αποκτούν κριτική κατανόηση των σχετικών θεωριών και αρχών που διέπουν την σύγχρονη σχεδιαστική πρακτική.

Δεξιότητες: Οι φοιτητές αποκτούν προχωρημένες δεξιότητες ενώ σταδιακά αποκτούν την δυνατότητα να οργανώνουν πληροφορίες, να παρουσιάζουν πολλαπλές ιδέες ως λύσεις σε σύνθετα και ανοιχτά και ασαφώς ορισμένα προβλήματα όπως είναι αυτά της σχεδίασης.

Ικανότητες: Οι φοιτητές, μέσω της συνεργατικής σχεδιαστικής διαδικασίας, εξασκούν προχωρημένες ικανότητες που τους επιτρέπουν να διαχειρίζονται σύνθετες τεχνικές και σχέδια εργασίας, όπου απαιτείται καταμερισμός στην ανάληψη ευθύνης για τη λήψη αποφάσεων στα απρόβλεπτα σχεδιαστικά περιβάλλοντα.

Από το **2008 έως σήμερα** με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**. Η ανάθεση διδασκαλίας έως το 2013 δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος. Το 2012 και το 2014 συνέλαβα στην επανασχεδίαση του περιεχομένου του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει έως και σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

[M12] Αισθητική & Συναισθηματική Σχεδίαση

Περιεχόμενο

Στο θεωρητικό μέρος του μαθήματος θα αναπτυχθούν τα παρακάτω πεδία:

Ακ. Έτη:
2020-21 -
τώρα

- Παρουσίαση των σημαντικότερων θεωριών περί συναισθηματικών διεργασιών και αισθητικών θεωρήσεων καθώς και κριτική περιγραφή των φαινόμενα που σχετίζονται με τα βασικά ερωτήματα της αισθητικής.
- Παρουσίαση των γνωστικών διεργασιών που οδηγούν τόσο τους σχεδιαστές αλλά και τους χρήστες να αποδώσουν συναισθηματική-αισθητική προτίμηση ή αξία στα περιβάλλοντα που αλληλεπιδρούν (αντικείμενα, κοινωνικο-πολιτιστικά πλαίσια, ανθρώπους, κλπ.).
- Παρουσίαση των πολύπλευρων διαστάσεων της αισθητικής στην σχεδίαση.

5
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Στο εργαστηριακό μέρος του μαθήματος θα αναπτυχθούν τα παρακάτω πεδία :

- Εφαρμογή των αισθητικών θεωρήσεων στην σχεδίαση μεθόδων που θα ενισχύουν την εννοιολογική σχεδίαση

Ενίσχυση των σχεδιαστικών αποφάσεων σχετικά με την οπτικοποίηση συναισθηματικών-αισθητικών νοημάτων που θα πρέπει να επικοινωνηθούν κατά τη σχεδίαση.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Οι φοιτητές μέσα από την «Αισθητική και Συναισθητική Σχεδίαση» θα είναι σε θέση να:

- Εκτείνουν σχεδιαστικές αναπαραστάσεις και συναισθηματικά-αισθητικά νοήματα που δεν περιγράφονται από τους παραδοσιακούς κανόνες και ορισμούς περί αισθητικής.
- Σχεδιάζουν κριτικά σε θέματα σχετικά με τη αισθητική - συναισθητική σχεδίαση και να υποστηρίζουν θεωρητικά τις σχεδιαστικές τους αποφάσεις.
- Δημιουργούν δυναμικά μεθοδολογικά εργαλεία που θα τους βοηθούν να συγκεντρώνουν και να ερμηνεύουν στοιχεία από το πλαίσιο σχεδίασης ικανά να οργανώσουν αποφάσεις σχετικά με τις αισθητικές επιλογές.
- Εξάγουν σχεδιαστικές προδιαγραφές για την αντιμετώπιση των εκάστοτε σχεδιαστικών απαιτήσεων που θα υποστηρίζουν την αισθητική-συναισθηματική αλληλεπίδραση.

Γνώσεις: Οι φοιτητές αποκτούν τις βασικές γνώσεις σε αντικείμενα που άπτονται της αισθητικής και της συναισθηματικής επιστήμης με στόχο την επίλυση αντίστοιχων σχεδιαστικών προβλημάτων, ενώ διαμορφώνουν τα πρώτα τους βήματα στην κριτική κατανόηση των μεθόδων που διέπουν την σύγχρονη πρακτική.

Δεξιότητες: Οι φοιτητές αποκτούν βασικές δεξιότητες στο σχεδιασμό και την χρήση μεθοδολογικών εργαλείων που βοηθούν στην λήψη αισθηματικών σχεδιαστικών αποφάσεων .

Ικανότητες: Οι φοιτητές, μέσω της συνεργατικής σχεδίασης, εξασκούν ικανότητες που τους επιτρέπουν να διαχειρίζονται τεχνικές και σχέδια εργασίας, όπου απαιτείται καταμερισμός στην ανάληψη ρόλων για την επίλυση προβλημάτων στο χώρο της αισθητική-συναισθηματικής σχεδίασης.

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος θα έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα και αυτόνομη διδασκαλία στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**.

Το 2020 σχεδίασα το περιεχόμενο του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

[M11] Εκτυπωτική

Περιεχόμενο

Στόχος του μαθήματος είναι η κατανόηση των βασικών αρχών που διέπουν την έντυπη σχεδίαση καθώς και των περιορισμών που θέτουν οι εκάστοτε μέθοδοι παράγωγης ώστε να ενταχθούν λειτουργικά στη σχεδιαστική διεργασία της παραγωγής έντυπων προϊόντων και συστημάτων.

Οι φοιτητές θα αποκτήσουν επιμέρους γνώσεις σε θέματα τυπογραφίας, υλικών γραφικών τεχνών, μοντάζ, μεθόδων εκτύπωσης, και συσκευασίας.

Η σύνδεση της θεωρίας με ασκήσεις για την επίλυση εφαρμοσμένων προβλημάτων έχει ως τελικό στόχο, οι φοιτητές να αποκτήσουν δεξιότητες σχετικά με την παρακολούθηση των συγχρόνων εξελίξεων στο χώρο της τεχνολογίας των γραφικών τεχνών, στο χώρο της οπτικής επικοινωνίας και εκδόσεων διαφόρων ειδών εντύπου.

Απώτερος στόχος του μαθήματος είναι να εξοικειωθούν οι φοιτητές με τις βασικές έννοιες της τυπογραφίας, ώστε να μπορούν να αναγνωρίζουν, να διαμορφώνουν και να επεξεργάζονται τις διάφορες μορφές έντυπων καθώς και να προετοιμάζουν τις ιδέες τους για την εκτύπωση

Ακ. Έτη:
2017-18 – 2019-
20

3
ακαδημαϊκ
ά εξάμηνα

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι φοιτητές είναι σε θέση να:

- κατανοήσουν ειδικά θέματα που αφορούν την επίλυση σχεδιαστικών προβλημάτων που εντάσσονται στην έντυπη σχεδίαση και ειδικά στα τεχνολογικά και μεθοδολογικά εργαλεία που συνιστούν την σχεδίαση και παραγωγή ενός ολοκληρωμένου οπτικού σχεδιασμού στο χώρο των εκτυπώσεων.
- χρησιμοποιούν τον τρόπο σκέψης, τη γνώση για τη σχεδίαση και την κατανόηση που απέκτησαν οριζόντια στην αντιμετώπιση σχεδιαστικών προβλημάτων με τρόπο αντίστοιχο και εφαρμογή στην περιοχή των εκτυπώσεων.
- αναπτύσσουν κριτικές και σχεδιαστικές ικανότητες που κατά κανόνα αποδεικνύονται με την ανάπτυξη και υποστήριξη σχεδιαστικών επιχειρημάτων και την επίλυση προβλημάτων στο πλαίσιο των γραφικών τεχνών..
- αποκτούν την ικανότητα να συγκεντρώνουν και να ερμηνεύουν στοιχεία που εντάσσονται στο ευρύτερο πλαίσιο της ανθρωποκεντρικής σχεδίασης ώστε να αναπτύξουν και στην συνέχεια να διαμορφώνουν ένα εύρος πιθανών επιλογών για την αντιμετώπιση των εκάστοτε σχεδιαστικών ζητημάτων στην περιοχή της οπτικής επικοινωνίας και της έντυπης σχεδίασης.
- συλλέγουν και να οργανώνουν την απαιτούμενη πληροφορία, να παρουσιάζουν πολλαπλές ιδέες, λύσεις σε εκτυπωτικά σχεδιαστικά προβλήματα τόσο σε ειδικευμένο όσο και σε μη-εξειδικευμένο κοινό.
- αναπτύζουν σχεδιαστικές δεξιότητες αλλά και να αποκτήσουν γνώσεις, που τους είναι απαραίτητες ώστε να αντιμετωπίσουν σχεδιαστικά προβλήματα στην περιοχή των εκτυπώσεων αναπτύσσοντας έτσι την σχεδιαστική αυτονομία τους στην περιοχή.

Γνώσεις: Οι φοιτητές αποκτούν τις βασικές γνώσεις για την επίλυση σχεδιαστικών προβλημάτων που άπτονται στο χώρο της σχεδίασης εντύπου, ενώ διαμορφώνουν τα πρώτα τους βήματα στην κριτική κατανόηση των μεθόδων που διέπουν την σύγχρονη πρακτική.

Δεξιότητες: Οι φοιτητές αποκτούν βασικές δεξιότητες στο σχεδιασμό προτύπων διαφορετικών μέσων οπτικής επικοινωνίας ακολουθώντας σχεδιαστικούς περιορισμούς που επιβάλουν τα μέσα παραγωγής εντύπου.

Ικανότητες: Οι φοιτητές, μέσω της συνεργατικής σχεδίασης, εξασκούν ικανότητες που τους επιτρέπουν να διαχειρίζονται τεχνικές και σχέδια εργασίας, όπου απαιτείται καταμερισμός στην ανάληψη ευθύνης για την επίλυση συνολικών αποφάσεων στο χώρο της σχεδίασης του εντύπου

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος είχα πλήρη ανάθεση στο μάθημα και αυτόνομη διδασκαλία στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**.

Το 2018 επανασχεδίασα το περιεχόμενο του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει έως και σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

[M10] Γραφιστική**Περιεχόμενο**

Στο μάθημα αυτό εξετάζονται οι δυναμικές της οργάνωσης του χώρου όπως εφαρμόζονται στο τομέα των Γραφιστικών Εφαρμογών που είναι ο σχεδιασμός εντύπων, βιβλίων, περιοδικών, αφισών και άλλων μέσων οπτικής επικοινωνίας.

Εξετάζονται επίσης η τυπογραφία, τα σύμβολα γραφιστικής, οι εικόνες και ο τρόπος με τον οποίον εφαρμόζονται σε διαφορετικά έντυπα. Παράλληλα ερευνάται ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιούνται όλες οι παραπάνω εφαρμογές ως μέσο προώθησης κοινωνικών και πολιτικών ιδεών, καθώς και για διαφημιστικούς σκοπούς.

Στο μάθημα αυτό δίνεται η δυνατότητα στους σπουδαστές να εξελίσσουν τις σχεδιαστικές τους ικανότητες και να τις εφαρμόσουν σε νέες ιδέες.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι φοιτητές είναι σε θέση να:

- Γνωρίζουν τις βασικές αρχές της γραφιστικής σχεδίασης.
- Αναγνωρίζουν τους περιορισμούς που θέτουν τα διαφορετικά πλαίσια σχεδίασης, καθώς και οι εκάστοτε μέθοδοι εκτύπωσης.
- Αναπτύσσουν και να εφαρμόζουν εννοιολογικά μεθοδολογικά εργαλεία ενταγμένα στους στόχους της γραφιστικής σχεδίασης.

Ακ. Έτη:
2018-19 –
τώρα

7
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

- Συσχετίζουν το εννοιολογικό πλαίσιο με την κατάλληλη χρήση των δομικών στοιχείων (υποστρωμάτων, γραμμάτων, σχεδίων, εικόνων, κλπ.) για την εύστοχη αποτύπωση της πληροφορίας αποβλέποντας στη βιομηχανική παραγωγή του εντύπου.

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος είχα πλήρη ανάθεση στο μάθημα και αυτόνομη διδασκαλία στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**.

Το 2018 επανασχεδίασα το περιεχόμενο του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών με τη δομή που ισχύει έως και σήμερα καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

[M9] Στούντιο 7α, Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων

Περιεχόμενο

Δημιουργική χρήση μεθόδων και εργαλείων για την εμπειρική έρευνα, σχεδίαση και αξιολόγηση που έχουν διδαχθεί οι φοιτητές σε υποχρεωτικά μαθήματα όπως η Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή, Ανάλυση και Σχεδίαση Πληροφοριακών Συστημάτων, Διαδραστική Σχεδίαση, Γνωστική Επιστήμη.

Εφαρμογή διαδραστικών τεχνολογιών που έχουν διδαχθεί οι φοιτητές στα υποχρεωτικά μαθήματα κατεύθυνσης: Σχεδίαση για Όλους, Ψηφιακές Μορφές Αφήγησης, Προηγμένες Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης και Εφαρμογές, Σχεδίαση και Προγραμματισμός για τον Παγκόσμιο Ιστό, Σχεδίαση και Προγραμματισμός Εφαρμογών για Φορητές Συσκευές, Εικονική Πραγματικότητα.

Επαναληπτική διαδικασία εφαρμογής μεθόδων έρευνας, σχεδίασης, πρωτοτυποποίησης, αξιολόγησης.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι επιδιωκόμενοι μαθησιακοί στόχοι του μαθήματος συνοψίζονται στα παρακάτω:

- Εφαρμογή των σχεδιαστικών μεθόδων σε ένα αυθεντικό πλαίσιο

Κύριος μαθησιακός στόχος αυτής της φάσης είναι η εφαρμογή των σχεδιαστικών μεθόδων και εργαλείων, όπως π.χ. συνέντευξη, παρατήρηση, εθνογραφική μελέτη, που έχει σκοπό την εξάσκηση των φοιτητών στην βάση αυθεντικών προβλημάτων σε υπαρκτά πλαίσια σχεδίασης. Οι φοιτητές θα αποκομίσουν την εμπειρία της διεξαγωγής επιτόπιας παρατήρησης της δραστηριότητας των χρηστών στο πραγματικό πλαίσιο δράσης, θα εξοικειωθούν πώς να σχεδιάσουν το πρωτόκολλο έρευνας καθώς επίσης και να προσδιορίσουν τις κατάλληλες πηγές άντλησης πληροφοριών ή/και μετρήσεων και τα κατάλληλα μέσα καταγραφής, βάσει της κατανόησης των απαιτήσεων, ιδιαιτεροτήτων κάθε πεδίου μελέτης.

Σημαντικός μαθησιακός στόχος είναι επίσης η κατανόηση της μοντελοποίησης και ερμηνείας των ευρημάτων της έρευνας, ενώ ταυτόχρονα στόχο αποτελεί η ευρύτητα γνώσης αναφορικά με τις ποικίλες προκλήσεις και ευκαιρίες που μπορούν να προσφέρουν οι τεχνολογίες που διερευνώνται και αναπτύσσονται (π.χ. μέσω των τεχνολογικών δοκιμών).

Τέλος, οι φοιτητές/τριες θα αποκτήσουν την εμπειρία στο να αναλύουν μελέτες περίπτωσης και να σχεδιάζουν λειτουργικά πρωτότυπα εφαρμογών σε διαφορετικά πεδία όπως η ψυχαγωγία, η εκπαίδευση, ο πολιτισμός κτλ.

- Πρωτοτυποποίηση εφαρμογών με διαδραστικές τεχνολογίες αιχμής

Κύριοι μαθησιακοί στόχοι κατά την διαδικασία της πρωτοτυποποίησης είναι ο/η φοιτητής/τρια να μπορεί να μετατρέπει τις απαιτήσεις και προδιαγραφές της σχεδίασης σε δημιουργικές σχεδιαστικές ιδέες (concepts) και πρωτότυπα (prototypes), να κατανοεί τα εργαλεία λογισμικού, τις πλατφόρμες υλοποίησης και τις τεχνολογίες (hardware) που απαιτούνται για τον προγραμματισμό των διαδράσεων, να υλοποιεί και να προγραμματίζει απλά πρωτότυπα διαδραστικών συστημάτων, και να αναπτύσσει αυτά τα πρωτότυπα με χρήση διαφορετικών τεχνολογικών εργαλείων και πλατφορμών όπως π.χ. Unity, Arduino, Raspberry Pi, Android Studio, κτλ,

- Αξιολογήσουν πρωτότυπα με επίκεντρο τον χρήστη

Οι κύριοι μαθησιακοί στόχοι κατά την διαδικασία της αξιολόγησης διαδραστικών πρωτοτύπων είναι ο/η φοιτητής/τρια να μπορεί να εφαρμόζει τις σύγχρονες μεθοδολογίες αξιολόγησης ευχρηστίας, να πραγματοποιεί την σύνθεση και οργάνωση ενός πλάνου αξιολόγησης στην βάση του υπό σχεδίαση προβλήματος, να κάνει επιλογή των μεθόδων και εργαλείων ανάλογα με τους στόχους και τις ιδιαιτερότητες του υπό ανάπτυξη πρωτοτύπου και να την εφαρμόζει. Σημαντική κρίνεται η κατανόηση της οργάνωσης και ανάλυσης των δεδομένων που συγκεντρώνονται από την εφαρμογή της μεθόδου αξιολόγησης, καθώς και η σύνταξη μιας συνεκτικής και δομημένης έκθεσης αξιολόγησης που θα αναλύει τα προβλήματα ευχρηστίας ή εμπειρίας του χρήστη, και τέλος θα προτείνει συγκεκριμένες λύσεις για την διαμορφωτική βελτίωση του υπό σχεδίαση διαδραστικού συστήματος.

[M8] Ιστορία Σχεδίασης και Τεχνολογίας Ι (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

Περιγραφή:

Ακ. Έτη:
2014-15

2
ακαδημαϊκ
ά εξάμηνα

Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές στην ιστορία σχεδίασης και την ιστορία τεχνολογίας, τοποθετώντας αυτές στο πλαίσιο ευρύτερων πολιτισμικών φαινομένων. Προσεγγίζει την ιστορία της σχεδίασης και την ιστορία της τεχνολογίας ως άρρηκτα διασυνδεδεμένες με την ιστορία των πολιτισμών. Ως εκ τούτου, η εισαγωγή σε εξωδυτικούς πολιτισμούς (Αίγυπτος, Ισλάμ, Ινδίες, Άπω Ανατολή κ.ά.) και σε στάδια της εξελικτικής πορείας του Ευρωπαϊκού πολιτισμού, από την Προϊστορία μέχρι τη Βιομηχανική Επανάσταση, νοηματοδοτεί μια μικρή, αλλά χαρακτηριστική, επιλογή έργων υλικού πολιτισμού και εφαρμοσμένων τεχνών. Οι φοιτητές έρχονται αντιμέτωποι με ερωτήματα όπως : ποιο είναι το κοινωνικό πλαίσιο των έργων αυτών, ποιες οι σημασίες τους μέσα στο συγκεκριμένο ιστορικό περιβάλλον, σε ποιους απευθύνονταν, ποιες ανάγκες εξυπηρετούσαν; Έρχονται, επίσης, σε επαφή με τις σημαντικότερες εξελίξεις της τεχνολογίας και με πιο σύνθετα φαινόμενα όπως η “επιστημονική επανάσταση”, έχοντας εφόδιο την πολιτισμική-ιστορική κατανόησή τους. Εξετάζονται τεχνολογικά επιτεύγματα θεμελιώδους σημασίας που επιδρούν καταλυτικά στο γνωσιακό υπόβαθρο του ανθρώπου, τις συνθήκες διαβίωσης, ακόμα και την κοσμοθεωρία των εκάστοτε κοινωνιών.

Ακ. Έτη:
2007-08 – 2012-
13

6
ακαδημαϊκ
ά εξάμηνα

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία **2/4 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος. Από το 2007 συνέλαβα στον εμπλουτισμό του μαθήματος επικεντρώνοντας στο τμήμα της ύλης που αφορούσε τη Ιστορία των Σχεδιαστικών κινήματων και στην απαραίτητη συγγραφή νέου εκπαιδευτικού υλικού.

[M7] Στούντιο 5 (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

Περιγραφή:

Στο Studio 5 γίνεται η εισαγωγή στην ολοκληρωμένη διαδικασία σχεδίασης, ενώ τα θέματα και η διαμόρφωση των εργασιών δίνουν προτεραιότητα στην ποιότητα της βασικής ιδέας [concept] και την ανατροφοδότηση της διαδικασίας με στοιχεία υψηλής εγκυρότητας.

Προϋπόθεση είναι η εφαρμογή μεθοδολογιών παρατήρησης δραστηριότητας και έρευνας πεδίου με σκοπό την τροφοδότηση και ανατροφοδότηση της διαδικασίας σχεδίασης με πρωτογενή δεδομένα και την ανακάλυψη ανεκπλήρωτων αναγκών των χρηστών.

Με την ολοκλήρωση της έρευνας οι ομάδες χρηστών, το πλαίσιο μέσα στο οποίο δρουν και το αντικείμενο σχεδίασης έχουν κατανοηθεί και αναλυθεί σε ικανό βάθος ώστε να καταρτιστούν πλήρεις, οργανωμένες και ιεραρχημένες προδιαγραφές για την σχεδίαση οι οποίες αποτελούν αφετηρία για τον ιδεασμό και παράλληλα κριτήρια αξιολόγησης. Η καινοτομία, η δημιουργικότητα και το εύρος πειραματισμού είναι το ζητούμενο στην φάση του ιδεασμού όπου με σύγχρονα αλλά και παραδοσιακά εργαλεία οι ομάδες σχεδίασης επιχειρούν να παράξουν μία εκτεταμένη δεξαμενή βασικών ιδεών για την επίλυση των ζητημάτων που έχουν καταγραφεί με την μορφή των προδιαγραφών σχεδίασης. Στόχος της σύνθεσης ολοκληρωμένων σχεδιαστικών προτάσεων είναι η εξισορρόπηση των επιρροών που έχουν η αισθητική, η λειτουργικότητα και η τεχνολογία στην εμπειρία του χρήστη και η εξερεύνηση εναλλακτικών στρατηγικών επίλυσης του ευρύτερου προβλήματος.

Προϋπόθεση για την επιτυχία των σταδίων του ιδεασμού και της σύνθεσης προκαταρκτικών σχεδίων είναι η εκτεταμένη αξιοποίηση εργαλείων πρωτοτυποποίησης, τόσο φυσικής όσο και ψηφιακής, με στόχο την αξιολόγηση ιδεών και σχεδίων και την περαιτέρω ανάπτυξη τους.

Εν τέλει βασική επιδίωξη του μαθήματος είναι η εξοικείωση με την επίλυση σύνθετων προβλημάτων με πολλαπλές λύσεις και το επίπεδο αυτοπεποίθησης και πρωτοβουλίας που αυτά απαιτούν.

Ακ. Έτη:
2013-14

1
ακαδημαϊκό
εξάμηνο

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/6 του μαθήματος**.

[M6] Στούντιο 6 (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

Περιγραφή:

Τα θέματα των εργασιών αφορούν προϊόντα πλατφόρμας τεχνολογίας, όπου με δεδομένη την τεχνολογία επιχειρείται η επανασχεδίαση ή ο επαναπροσδιορισμός ενός προϊόντος ή συστήματος αιχμής. Προς αυτή την κατεύθυνση οι ομάδες σχεδίασης καλούνται να ερευνήσουν και να τοποθετηθούν πάνω σε επίκαιρα ζητήματα, αναζητώντας νέες ομάδες χρηστών, νέα πλαίσια χρήσης και νέες ανάγκες για τεχνολογικά προϊόντα της καθημερινότητας τα οποία εκτός από διάδραση μπορεί να περιλαμβάνουν και υπηρεσίες.

Η πολυδιάστατη λειτουργικότητα και η εγγενώς μεγαλύτερη περιπλοκότητα των αντικειμένων σχεδίασης επιβάλλουν εκτενέστερη έρευνα και ανάλυση, ενώ το μεγαλύτερο πλήθος των προδιαγραφών σχεδίασης αυξάνει την σημασία της παραγωγής επί μέρους σχεδιαστικών λύσεων κατά την φάση του ιδεασμού.

Η παρατήρηση της ανθρώπινης δραστηριότητας, η έρευνα πεδίου αλλά και η παραγωγή φυσικών και ψηφιακών πρωτοτύπων εξακολουθούν να αποτελούν προϋπόθεση για την [ανα]τροφοδότηση της διαδικασίας με στοιχεία υψηλής εγκυρότητας, με την διαφορά ότι οι ομάδες πρέπει να καταρτίσουν το δικό τους πλάνο δράσης, εξειδικευμένο στις απαιτήσεις του σχεδιαστικού τους έργου.

Το υψηλότερο επίπεδο τεχνολογίας και η περιπλοκότητα των υπό σχεδίαση προϊόντων και συστημάτων απαιτούν εμβάθυνση σε τεχνικές ανάστροφης μηχανικής, τεχνικής σχεδίασης και στην κατανόηση των μεθόδους παραγωγής για να φτάσουν οι σχεδιαστικές προτάσεις σε υψηλότερο επίπεδο τεχνικής αρτιότητας καθώς ο στόχος είναι η εισαγωγή στην φάση της λεπτομερούς σχεδίασης. Προς αυτή την κατεύθυνση ενθαρρύνεται και η αξιοποίηση τεχνικών ταχείας πρωτοτυποποίησης.

Παράλληλα εντάσσεται η σχεδίαση αλληλεπίδρασης ανάμεσα στον χρήστη και το προϊόν στο πλαίσιο της ολοκληρωμένης διαδικασίας σχεδίασης.

Ακ. Έτη:
2012-13

1
ακαδημαϊκό
εξάμηνο

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/6 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

[M5] Ιστορία Σχεδίασης και Τεχνολογίας II (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

Περιγραφή:

Παρουσιάζεται και συζητείται η Ιστορία της Τεχνολογίας και της Σχεδίασης από τη βιομηχανική επανάσταση έως σήμερα. Εξετάζονται οι μεγάλες διεθνείς εκθέσεις, πατέντες, Τεϋλορισμός, εξειδίκευση, τυποποίηση, μηχανοποίηση, κινήματα σχεδίασης, Arts and Crafts. Art Nouveau. Art Deco. Deutscher Werkbund. Wiener Werkstaette, το μοντέρνο κίνημα η σχολή Bauhaus, η σχολή της Ulm, Φονξιοναλισμός, Εργονομία, το design ως προπαγάνδα, το design ως στυλ, κρίση και κριτική του μοντερνισμού, Informal design, Eco design, Pop, Memphis. Εξετάζονται σημαντικές εταιρείες και σημαντικοί σχεδιαστές και συζητείται το έργο τους. Εξετάζονται ιστορικά θέματα που σχετίζονται με Σχεδίαση συστημάτων, εταιρική ταυτότητα, εθνική ταυτότητα και παγκοσμιοποίηση, νέα υλικά νέες τεχνολογίες, CAD-CAM, Interface design, Virtual reality, design και περιβάλλον.

Ακ. Έτη:
2007-08 – 2012-13

6
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία **2/4 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος. Από το 2007 συνέλαβα στον εμπλουτισμό του μαθήματος επικεντρώνοντας στο τμήμα της ύλης που αφορούσε τη Ιστορία των Σχεδιαστικών κινήματων και στην απαραίτητη συγγραφή νέου εκπαιδευτικού υλικού.

[M4] Στούντιο 7 (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

Περιγραφή:

Έχοντας ολοκληρώσει στα Studio 5 και 6 μία περιεκτική εισαγωγή στη σχεδίαση προϊόντων, οι φοιτητές/ήτριες αποκτούν στο Studio 7 τις γνώσεις και τις δεξιότητες για να είναι σε θέση να σχεδιάσουν σε επαγγελματικό επίπεδο ως μέλη μίας διεπιστημονικής ομάδας σχεδίασης. Έχοντας πλέον στη διάθεση τους τεχνολογίες αιχμής όπως CAM, rapid prototyping και 3D scanning τους δίνεται η δυνατότητα να σχεδιάσουν και να αναλύσουν με υπολογιστή πιο πολύπλοκα προϊόντα και συστήματα, έτοιμα προς παραγωγή. Παράλληλα εμβαθύνεται η επαφή με την βιομηχανία, είτε με θέματα εργασιών διαμορφωμένα σε συνεργασία με εταιρείες παραγωγής είτε με συμμετοχή σε σχεδιαστικούς διαγωνισμούς και εκθέσεις. Οι φοιτητές/ήτριες εργάζονται σε ομάδες και καλούνται να ολοκληρώσουν μία σχεδιαστική εργασία.

Ακ. Έτη:
2009-10 – 2010-11

2
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/6 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

[M3] Στούντιο 8 (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

Περιγραφή:

Οι φοιτητές/ήτριες πλέον εργάζονται ατομικά, με θέμα δικής τους επιλογής, προαιρετικά προετοιμάζοντας την διπλωματική τους εργασία. Βάσει της εκτίμηση τους για την εξέλιξη της τεχνολογίας, και των υλικών και κοινωνικών συνθηκών καλούνται να σχεδιάσουν τα καινοτόμα προϊόντα και συστήματα του άμεσου μέλλοντος. Η επαφή με την βιομηχανία αλλά και με ερευνητές ενθαρρύνεται ώστε οι προτάσεις να είναι όχι μόνο τεχνικά εφικτές αλλά και κατάλληλες προς παραγωγή. Προϋπόθεση για την ολοκλήρωση του μαθήματος είναι μία πρόταση θέματος στην αρχή του εξαμήνου συμπεριλαμβανομένης αρχικής έρευνας η οποία να υποστηρίζει την καινοτομία και την βιωσιμότητα της πρότασης.

Ακ. Έτη:
2009-10 - 2010-11

2
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/6 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

[M2] Ιστορία της Τέχνης Ι (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

Περιγραφή:

Στο μάθημα αυτό γίνεται σύντομη παρουσίαση των βασικών όρων, μεθοδολογιών και πρακτικών της ιστορίας της τέχνης. Με αναφορές σε συγκεκριμένα επιλεγμένα παραδείγματα, οι φοιτητές αποκτούν μια θεμελιώδη κατάρτιση για τις μεθόδους ανάγνωσης της εικόνας και του αντικειμένου διαχρονικά. Επιπλέον, γίνεται μια κατ' αρχήν παρουσίαση των στυλ που κατά καιρούς αναπτύχθηκαν στη δυτική τέχνη από την ελληνική αρχαιότητα μέχρι και το Μεσαίωνα.

Ακ. Έτη:
2008-09 -
2019-10

2
ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/3 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

[M1] Ιστορία της Τέχνης ΙΙ (παλαιό πρόγραμμα σπουδών)

Περιγραφή:

Το μάθημα αποτελεί μια αναδρομή στην ιστορία της τέχνης από την Αναγέννηση (14ος αιώνας), περίοδος που θεωρείται παραδοσιακά διαμορφωτική για το σύγχρονο κόσμο, μέχρι και τις τρέχουσες εικαστικές εξελίξεις. Επικεντρώνεται, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση, στον 19ο και τον 20ο αιώνα, όπου οι φοιτητές παρακολουθούν τη δημιουργία των ουσιαστικών κανόνων που ορίζουν τη σημερινή παραγωγή.

Ακ. Έτη:
2008-09

1
ακαδημαϊκό
εξάμηνο

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος μου ανατίθεται στη Βαθμίδα του **Λέκτορα** η διδασκαλία του **1/3 του μαθήματος**. Η ανάθεση διδασκαλίας δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος.

Διδασκαλία σε Μεταπτυχιακές Σπουδές

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Α. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΠΜΣ)

«Σχεδίαση Διαδραστικών και Βιομηχανικών Προϊόντων και Συστημάτων»

[Mmsc3] Σχεδίαση Βιομηχανικών Προϊόντων και Διαδραστικών Συστημάτων (Στούντιο Ι)**Περιγραφή:**

Το μάθημα ασχολείται με την διαδικασία δημιουργίας-μελέτης, εξέλιξης και βελτιστοποίησης προϊόντων από την ιδέα ως το τελικό προϊόν. Οι φοιτητριες/τές επεξεργάζονται και αναπτύσσουν έργα (projects) σχεδιάζοντας με μεθοδολογικό τρόπο προϊόντα. Οι κύριοι άξονες του μαθήματος είναι:

- Η ανάλυση του προϊόντος (έρευνα, ανάλυση και αξιολόγηση αγοράς, ανάλυση περιβάλλοντος, δομής, κλπ).
- Η σύνταξη του Brief (δεσμευτικά στοιχεία της εξέλιξης), εντοπισμός του προβληματικού χώρου, design guidelines.
- Η εξέλιξη του προϊόντος ή προκαταρκτικός σχεδιασμός (idearoom, concept,).
- Ο λεπτομερειακός σχεδιασμός, prototyping κλπ, μέχρι την τελική παρουσίαση.

Στα πλαίσια του μαθήματος ο σχεδιασμός θεωρείται ότι χαρακτηρίζεται από τον ορθολογιστικό τρόπο συγκέντρωσης στοιχείων και πληροφοριών, και το πέρασμα και την ενσωμάτωση τους στον τόπο της ιδέας και της αίσθησης με στόχο.

Το μάθημα εξελίσσεται ως μια ερευνητική διαδικασία η οποία ασχολείται με τον άνθρωπο και τις ανάγκες του στα πλαίσια της κοινωνίας. Η προσωπική γραμμή του σχεδιαστή και η εφαρμογή της θεωρίας στην πράξη είναι στόχος.

Ακ. Έτη:
2011-12 –
2015-16

5 ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**. Η ανάθεση διδασκαλίας ως το 2013 δεν συνδέεται με την υποχρέωση διδασκαλίας που επιβάλλουν τα μεταπτυχιακά προγράμματα ή οι σπουδές στο πλαίσιο τη λήψης του διδακτορικού μου διπλώματος. Συνέλαβα στην επανασχεδίαση του περιεχομένου του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών του ΠΜΣ καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

[Mmsc2] Σχεδίαση Βιομηχανικών Προϊόντων και Διαδραστικών Συστημάτων (Στούντιο ΙΙ)**Περιγραφή:**

Η διαδραστική σχεδίαση αφορά στη μελέτη της επικοινωνίας των ανθρώπων με διαδραστικά προϊόντα και συστήματα. Η έμφαση είναι στη δημιουργική και συνεργατική σχεδίαση, ανακάλυψη και επιλογή διαλόγων, αλληλεπιδράσεων, διεπαφών και περιεχομένου διαδραστικών προϊόντων και συστημάτων κάθε είδους, συμπεριλαμβανοντας από δικτυακούς τόπους και πολυμεσικές εφαρμογές ως εφαρμογές κινητών τηλεφώνων, φορητών, οικιακών ιατρικών, και άλλων συσκευών. Το μάθημα δίνει έμφαση στην ολοκληρωμένη σχεδίαση ενός έργου διαδραστικής σχεδίασης (interaction design project), π.χ. ενός συστήματος διαδικτύου, πολυμέσων/ψηφιακών μέσων, κ.α. Η σχεδίαση ξεκινάει από την έρευνα απαιτήσεων και αγοράς και καταλήγει στην σχεδίαση διαδραστικών πρωτοτύπων και την αξιολόγηση τους με συμμετοχή χρηστών.

Ακ. Έτη:
2013-14 –
2015-16

3 ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Με απόφαση της Γ.Σ. του Τμήματος έχω πλήρη ανάθεση στο μάθημα στη Βαθμίδα του **Λέκτορα**. Συνέλαβα στην επανασχεδίαση του περιεχομένου του μαθήματος κατά την αναδιαμόρφωση του προγράμματος σπουδών του ΠΜΣ καθώς και στην απαραίτητη συγγραφή του νέου εκπαιδευτικού υλικού.

Β. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΠΜΣ) “Ολιστικά Εναλλακτικά Θεραπευτικά Συστήματα - Κλασική Ομοιοπαθητική”

[Mmsc1] Εφαρμογές Πληροφορικής**Περιγραφή**

Το μάθημα εισάγει τους φοιτητές στη χρήση της πληροφορικής τεχνολογίας. Σκοπός του είναι η κατανόηση της αξίας και των δυνατοτήτων των πληροφοριακών συστημάτων. Έμφαση δίνεται σε αρχές, έννοιες και τάσεις των πληροφοριακών συστημάτων, που διατηρούν την χρησιμότητά τους για ικανό χρονικό διάστημα μέσα στο αντικείμενο των υπολογιστών και των εφαρμογών της πληροφορικής. Παρέχεται το νοητικό και θεωρητικό υπόβαθρο που εξηγεί τη λειτουργία των συσκευών, τους περιορισμούς του εξοπλισμού και τη λειτουργία του λογισμικού συστήματος και των εφαρμογών. Παρουσιάζεται η αναπαράσταση διαφόρων τύπων πληροφορίας σε ψηφιακή μορφή

Ακ. Έτη:
2007-08 –
2011-12

8 ακαδημαϊκά
εξάμηνα

Εκθέσεις ζωγραφικής

Περισσότερα από 70 έργα μου βρίσκονται σε ιδιωτικές και δημόσιες συλλογές στην Ελλάδα αλλά και το εξωτερικό.

[E12] Ομαδική έκθεση, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Σύρος	2014
[E11] Ομαδική έκθεση, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Ελλάδα	
[E10] Ομαδική έκθεση, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Ελλάδα	2013
[E9] Ατομική έκθεση, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Ελλάδα	2012
[E8] Ομαδική έκθεση, GalleryAtrion, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα	2011
[E7] Ομαδική έκθεση, GalleryAtrion, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα	2010
[E6] Ατομική έκθεση, Αναδρομική 2002-2010, Αίθουσα Ιωάννης & Ελένη Βάτη, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ερμούπολης, Ελλάδα	
[E5] Ατομική έκθεση, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Άνω Σύρου, Ελλάδα	2008
[E4] Ατομική έκθεση, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Άνω Σύρου, Ελλάδα	2006
[E3] Ατομική έκθεση, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Άνω Σύρου, Ελλάδα	2005
[E2] Ομαδική έκθεση, "Απόφοιτοι 2004", Εργοστάσιο Α.Σ.Κ.Τ. Αθήνα, Ελλάδα	2004
[E2] Ομαδική έκθεση, 6° Εργαστήριο Ζωγραφικής , Πνευματικό Κέντρο Δήμου Αργολίδας, Ελλάδα	2003
[E1] Συντήρηση και τοιχογράφηση Ι. Ν. Αγίας Παρασκευής, Άλιμος, Ελλάδα.	