

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

Δρ. Εμμανουήλ Ροβίθη

Νοέμβριος 2022

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ατομικά Στοιχεία	3
Πανεπιστημιακή Εκπαίδευση	3
Λοιπή Εκπαίδευση	3
Ερευνητική Δραστηριότητα	4
Τομείς Ενδιαφέροντος	4
Ερευνητική Εμπειρία	4
Δημοσιευμένο Έργο	5
Διδακτορική Διατριβή (στα ελληνικά)	5
Κεφάλαια σε Συλλογικούς Τόμους (στα αγγλικά)	5
Δημοσιεύσεις σε Πρακτικά Διεθνών Περιοδικών με Πλήρη Κρίση (στα αγγλικά)	5
Δημοσιεύσεις σε Πρακτικά Διεθνών Συνεδρίων με Πλήρη Κρίση (στα αγγλικά)	6
Δημοσιεύσεις σε Πρακτικά Εθνικών Συνεδρίων με Πλήρη Κρίση (στα ελληνικά)	7
Διδακτική Εμπειρία	8
Ακαδημαϊκή Εμπειρία	8
Διδασκόμενα Μαθήματα	9
Επίβλεψη Διπλωματικών Εργασιών	10
Εργαστήρια & Σεμινάρια	11
Λοιπή Διδακτική Εμπειρία	12
Ανάπτυξη Προϊόντων	12
Τιμητικές Διακρίσεις	13
Οργανωτική Εμπειρία	13
Συνθετικό Έργο	14
Θέατρο	14
Κινηματογράφος	15
Εγκαταστάσεις	15
Λοιπή Επαγγελματική Εμπειρία	17
Εξειδικευμένες Γνώσεις Η/Υ	17
Ξένες Γλώσσες	17
Γενικά Ενδιαφέροντα	17

Ατομικά Στοιχεία

Όνοματεπώνυμο: Εμμανουήλ Ροβίθης
Στοιχεία γέννησης: 12 Νοέμβρη 1978
Έδρα Κατοικίας: Αθήνα, Ελλάδα
Τηλέφωνα επικοινωνίας: +30 6944 272112
Ηλεκτρονική διεύθυνση: emrovithis@gmail.com
emrovithis@ionio.gr

Portfolio

Προσωπικός Ιστότοπος: www.sonicmanos.com
Soundcloud: www.soundcloud.com/rovithis
Vimeo: www.vimeo.com/emmanouelrovithis
Researchgate: www.researchgate.net/profile/Emmanouel_Rovithis
Academia: www.ionio.academia.edu/EmmanouelRovithis
Στρατιωτικές Υποχρεώσεις: Εκπληρωμένες – Πεζικό

Πανεπιστημιακή Εκπαίδευση

Διδακτορικό Δίπλωμα στην Ηλεκτρονική Μουσική Σύνθεση 2016
Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Μουσικών Σπουδών, Βαθμός «Άριστα»,
Τίτλος Διατριβής: Κρόνος: Ηχητικό Ηλεκτρονικό Παιχνίδι με βάση τη Σύνθεση
Ηλεκτρονικής Μουσικής σε Εκπαιδευτικές Εφαρμογές

Μεταπτυχιακό Δίπλωμα στη Μουσική Σύνθεση 2004
Anglia Polytechnic University, Music Department, Cambridge, UK

Πτυχίο Γερμανικής Φιλολογίας 2001
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Φιλοσοφική Σχολή,
Τμήμα Γερμανικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Βαθμός «Άριστα»

Λοιπή Εκπαίδευση

Πτυχίο Κλασικής Κιθάρας 2000

Μουσική Σχολή Ρυθμός

Πτυχίο Ειδικό Αρμονίας 2000

Μουσική Σχολή Ρυθμός

Πτυχίο Αντίστιξης 2000

Μουσική Σχολή Ρυθμός

Δίπλωμα Γερμανικής Γλώσσας «Abitur» 1996

Γερμανική Σχολή Αθηνών

Απολυτήριο Λυκείου 1996

Γερμανική Σχολή Αθηνών

Δίπλωμα Αγγλικής Γλώσσας «Cambridge Proficiency» 1993

Βρετανικό Συμβούλιο

Ερευνητική Δραστηριότητα

Τομείς Ενδιαφέροντος

- Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός
- Παιγνιώδης Μάθηση
- Ηλεκτρονικά Ηχητικά Παιχνίδια
- Ακουστικώς Επαυξημένη Πραγματικότητα
- Ηχητική Αναπαράσταση Δεδομένων
- Ηχητικά Προσβάσιμες Διεπαφές
- Ηλεκτρονική Μουσική Σύθεση

Ερευνητική Εμπειρία

Μεταδιδακτορικός Ερευνητής

2019-2020

Τμήμα Τεχνών Ήχου & Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Ερευνητικό έργο «Εμβυθιστικό Παιχνίδι Περιπέτειας για την Ανάδειξη της Τοπικής Δημιουργίας, Τέχνης και Παράδοσης στην Πόλη της Κέρκυρας»

Οκτώβριος 2019 - Ιούνιος 2020

[επιχειρησιακό πρόγραμμα «Ιόνια Νησιά 2014-2020»].

Συνεισφορά στο έργο: σύνθεση σεναρίου, σχεδιασμός παιγνιακών μηχανικών, σχεδιασμός ήχου.

Μεταδιδακτορικός Ερευνητής

2018-2019

Τμήμα Τεχνών Ήχου & Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Ερευνητικό έργο «Ακουστικώς Επαυξημένα Ηχητικά Παιχνίδια»

Ιούνιος 2018 - Δεκέμβριος 2019

[πρόγραμμα «Υποστήριξη ερευνητών με έμφαση στους νέους ερευνητές», επιχειρησιακό πρόγραμμα «Ανάπτυξη ανθρώπινου δυναμικού, εκπαίδευση και δια βίου μάθηση»].

Συνεισφορά στο έργο: σύνθεση σεναρίου, σχεδιασμός παιγνιακών μηχανικών, σχεδιασμός ήχου, σχεδιασμός πειραματικής διαδικασίας, βιβλιογραφική έρευνα, ανάλυση και διάχυση αποτελεσμάτων.

Δημοσιευμένο Έργο

Διδακτορική Διατριβή (στα ελληνικά)

Ροβίθης, Ε. (2015). *ΚΡΟΝΟΣ: Ηχητικό Ηλεκτρονικό Παιχνίδι με βάση τη Σύνθεση Ηλεκτρονικής Μουσικής σε Εκπαιδευτικές Εφαρμογές*. Διδακτορική Διατριβή (Ph.D. Thesis), Τμήμα Μουσικών Σπουδών, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, αριθμός διατριβής 37214

Κεφάλαια σε Συλλογικούς Τόμους (στα αγγλικά)

Papadopoulou, A., **Rovithis, E.**, Panagopoulos, I., (2021) Serious Film Games (S.FI.GA): Integrating Game Elements with Filmmaking Principles into Playful Script Writing., in Linda Daniella (Ed.). *Smart Pedagogy of Game-based Learning* (pp. 195-215). Springer, Cham. DOI: 10.1007/978-3-030-76986-4

Δημοσιεύσεις σε Πρακτικά Διεθνών Περιοδικών με Πλήρη Κρίση (στα αγγλικά)

Rovithis, E., Moustakas, N., Vogklis, K., Drossos, K., & Floros, A. (2021). Design Recommendations for a Collaborative Game of Bird Call Recognition Based on Internet of Sound Practices. *Journal of the Audio Engineering Society*, 69(12), 956-966.

Moustakas, N., Floros, A., **Rovithis, E.**, & Vogklis, K. (2021). Prediction and Controlling of Auditory Perception in Augmented Environments. A Loudness-Based Dynamic Mixing Technique. *Applied Sciences*, 11(22), 10944.

Rovithis, E., Moustakas, N., Floros, A., & Vogklis, K. (2019) Audio Legends: Investigating Sonic Interaction in an Augmented Reality Audio Game. *Multimodal Technologies Interact.* 2019, 3, 73, DOI: 10.3390/mti3040073

Rovithis, E., Floros, A., Moustakas, N., Vogklis, K., & Kotsira, L. (2019). Bridging Audio and Augmented Reality towards a new Generation of Serious Audio-only Games. *The Electronic Journal of e-Learning*, 17(2), pp. 144-156, available online at www.ejel.org, DOI: 10.34190/JEL.17.2.07

Δημοσιεύσεις σε Πρακτικά Διεθνών Συνεδρίων με Πλήρη Κρίση (στα αγγλικά)

Rovithis, E., Komianos, V., Vogklis, K., Pergantis, M., Moustakas, N., Kontopanagou, K., Tsipis, A., Loufopoulos, A., Tsiridou, T., Floros, A., & Giannakoulopoulos A. (in press). C.CAGE (Corfu Cultural Adventure Game): An Immersive Adventure Game to Showcase the History, Tradition, Art, and Local Creativity of Corfu. *In Proceedings of the 4th Digital Culture & AudioVisual Challenges Conference on Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology (DCAC)*. Ionian University.

Rovithis, E., Papadopoulou, A., & Panagopoulos, I. (in press) A Classification of Mobile Audio Creative Applications as a Roadmap for Planning the Learning Process. *In Proceedings of the 3rd Digital Culture & AudioVisual Challenges Conference on Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology (DCAC)*. Ionian University.

Rovithis, E., Papadopoulou, A., & Floros, A. (in press). Designing Audio Technology-Oriented Practices for Teaching Art to Primary School Pupils. *In Proceedings of the 2nd Digital Culture & AudioVisual Challenges Conference on Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology (DCAC)*. Ionian University.

Rovithis, E., Panagopoulos, I., Papadopoulou, A., & Giannakoulopoulos, A. (2022). Serious Film Games (S.FI.GA.): An Educational Approach of Scriptwriting through a Challenge of Uncertainty. *In Proceedings of the 11th International Conference in Open and Distance Learning* (pp. 1–15). Hellenic Open University.

Moustakas, K., **Rovithis, E.**, Vogklis, K., & Floros, A. (2020, October). Adaptive Audio Mixing for Enhancing Immersion in Augmented Reality Audio Games. *In Companion Publication of the 2020 International Conference on Multimodal Interaction* (pp. 220-227).

Moustakas, N., Floros, A., **Rovithis, E.**, & Vogklis, K. (2019). Augmented Audio-Only Games: A New Generation of Immersive Acoustic Environments through Advanced Mixing. *In Audio Engineering Society Convention 146*. Audio Engineering Society (AES)

Rovithis, E., Floros, A., & Kotsira, L. (2018). Educational Audio Gamification: Theory and Practice. *In Proceedings of the 17th European Conference on e-Learning (ECEL)* (pp. 497–505). ACPI.

Rovithis, E., & Floros, A. (2018). AstroSonic: an Educational Audio Gamification Approach. *In Proceedings of the 1st Digital Culture & AudioVisual Challenges Conference on Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology (DCAC)*. Ionian

University.

Rovithis, E., Floros, A., Mniestris, A., & Grigoriou, N. (2014). Audio games as educational tools: Design principles and examples. In *Proceedings of Games Media Entertainment (GEM), 2014 IEEE*
<http://doi.org/10.1109/GEM.2014.7048083>

Rovithis, E., Mniestris, A., & Floros, A. (2014). Educational audio game design: sonification of the curriculum through a role-playing scenario in the audio game 'Kronos'. In *Proceedings of the 9th Audio Mostly: A Conference on Interaction With Sound* (p. 21). ACM. <http://doi.org/10.1145/2636879.2636902>.

Rovithis, E. (2012). A classification of audio-based games in terms of sonic gameplay and the introduction of the audio-role-playing-game: Kronos. In *Proceedings of the 7th Audio Mostly Conference on Interaction with Sound - AM '12*. ACM Press. <http://doi.org/10.1145/2371456.2371483>

Δημοσιεύσεις σε Πρακτικά Εθνικών Συνεδρίων με Πλήρη Κρίση (στα ελληνικά)

Μουστάκας, Ν., Φλώρος, Α., **Ροβίθης, Ε.**, & Βόγκλης, Κ. (2022). Δυναμικά μεταβαλλόμενη μείξη για την ενίσχυση της ακουστικής αντίληψης σε περιβάλλοντα Ακουστικώς Επαυξημένης Πραγματικότητας. *Πρακτικά του 11ου Πανελληνίου Συνεδρίου του Ελληνικού Ινστιτούτου Ακουστικής (ΕΛΙΝΑ) «Ακουστική 2022»*. Θεσσαλονίκη: Ελληνικό Ινστιτούτο Ακουστικής.

Ροβίθης, Ε., Μουστάκας, Ν., Βόγκλης Κ., & Φλώρος, Α. (2021). Audio Legends: Προσεγγίζοντας την Εκπαιδευτική Διάσταση των Ακουστικώς Επαυξημένων Ηχητικών Παιχνιδιών. *Πρακτικά του 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση»*. Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης, ΕΚΕΔΙΣΥ.

Ροβίθης, Ε., & Παπαδοπούλου, Α. (2021). Κατηγοριοποίηση Tablet-Εφαρμογών Ηχητικής Δημιουργίας ως προς το Διδακτικό Αντικείμενο, τα Στοιχεία Παιγνιοποίησης και το Περιβάλλον Διεπαφής τους. *Πρακτικά του 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση»*. Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης, ΕΚΕΔΙΣΥ.

Ροβίθης, Ε., Μουστάκας, Ν., Φλώρος, Α., & Βόγκλης Κ. (2018). Ακουστικώς Επαυξημένα Ηχητικά Παιχνίδια: μια Πρώτη Προσέγγιση. *Πρακτικά του 9ου Πανελληνίου Συνεδρίου του Ελληνικού Ινστιτούτου Ακουστικής (ΕΛΙΝΑ) «Ακουστική 2018»*. Καλαμάτα: Ελληνικό Ινστιτούτο Ακουστικής.

Ροβίθης, Ε. (2018). Ο Τελευταίος Παγκόσμιος Κοινός Πρόγονος: μια εργο-κεντρική προσέγγιση στη διδασκαλία Ψηφιακής Επεξεργασίας Ήχου. *Πρακτικά του 9ου Πανελληνίου Συνεδρίου του Ελληνικού Ινστιτούτου Ακουστικής (ΕΛΙΝΑ) «Ακουστική 2018»*. Καλαμάτα: Ελληνικό Ινστιτούτο Ακουστικής.

Ροβίθης, Ε., Μεταλληνού, Φ.-Α., & Φλώρος, Α. (2016). Ακούγοντας τη Μαγνητική Καταιγίδα: ένα εκπαιδευτικό διαδραστικό ηχητικό περιβάλλον. *Πρακτικά του 8ου Πανελληνίου Συνεδρίου του Ελληνικού Ινστιτούτου Ακουστικής (ΕΛΙΝΑ) «Ακουστική 2016»*. Αιγάλεω: Ελληνικό Ινστιτούτο Ακουστικής.

Ροβίθης, Ε., & Φλώρος, Α. (2016). Κέρβερος: Εκπαιδευτικό Ηχητικό Παιχνίδι για τον Θόρυβο. *Πρακτικά του 4ου Συνεδρίου της Ελληνικής Εταιρείας Ακουστικής Οικολογίας «Ήχος, Θόρυβος, Περιβάλλον»*. Μυτιλήνη: Ελληνική Εταιρεία Ακουστικής Οικολογίας.

Ροβίθης, Ε., Κότσιρα, Λ., & Μαράντου, Ν. (2016). Μελωδικά Μονοπάτια: Εκπαιδευτικό Ηχητικό Παιχνίδι για τη Διδασκαλία της Μελωδικής Γραμμής. *Πρακτικά του Συνεδρίου «η Εκπαίδευση στην Εποχή των Τ.Π.Ε.»*. Αθήνα: Νέος Παιδαγωγός.

Ροβίθης, Ε., Φλώρος, Α., & Μνιέστρης, Α. (2015). Το ηχητικό παιχνίδι στη μουσική εκπαίδευση: Κρόνος, ένα παιχνίδι ρόλων. *Πρακτικά του 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου Καλλιτεχνικής Παιδείας «Όπου ακούς μουσική.. Σύγχρονες Μουσικοπαιδαγωγικές Προσεγγίσεις»*. Πάτρα: Πανεπιστήμιο Πατρών.

Ροβίθης, Ε., Φλώρος, Α., & Μνιέστρης, Α. (2014). Serious audio-only games: μια σύγχρονη εκπαιδευτική προσέγγιση. *Πρακτικά του 3ου Συνεδρίου της Ελληνικής Εταιρείας Ακουστικής Οικολογίας «Ακουστική Οικολογία & Εκπαίδευση»*. Αθήνα: Ελληνική Εταιρεία Ακουστικής Οικολογίας.

Διδακτική Εμπειρία

Ακαδημαϊκή Εμπειρία

Εργαστηριακό Διδακτικό Προσωπικό

Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

2020-σήμερα

Ακαδημαϊκός Υπότροφος

Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

2019-2020

Εντεταλμένος Λέκτορας (Π.Δ. 407/80)

Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

2017-2019

Διδασκόμενα Μαθήματα

Σχεδιασμός Λογισμικού Ηχητικής Επεξεργασίας (ΜΑ)

Μεταπτυχιακό μάθημα με γνωστικό αντικείμενο τα επιστημονικά και δημιουργικά πεδία που σχετίζονται με τη θεωρητική ανάλυση και προγραμματιστική υλοποίηση τεχνικών ηχητικής σύνθεσης και επεξεργασίας (πλατφόρμα υλοποίησης Pure Data).

Περιεχόμενο και Πρακτική Εμπειρία στη Β/θμια Εκπαίδευση

Ειδικό Πρόγραμμα Σπουδών Πιστοποίησης Παιδαγωγικής και Διδακτικής Επάρκειας Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας (ΠΠΕΤΤΗΧΕ)

Το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος αφορά στην ανάπτυξη και ανάλυση σχεδίων μαθήματος καλλιτεχνικών γνωστικών αντικειμένων με σκοπό την εφαρμογή τους σε πραγματικές συνθήκες στα πλαίσια πρακτικής άσκησης σε β/θμίες σχολικές μονάδες.

Διδακτική της Τέχνης και Δημιουργικές Τεχνολογίες

Ειδικό Πρόγραμμα Σπουδών Πιστοποίησης Παιδαγωγικής και Διδακτικής Επάρκειας Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας (ΠΠΕΤΤΗΧΕ)

Το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος αφορά στον συνδυασμό θεωριών μάθησης, παιγνιδικών μεθοδολογιών, και κινηματογραφικών πρακτικών για τον εμπλουτισμό διδακτικών σεναρίων μέσω τεχνολογικο-κεντρικών διαδραστικών δραστηριοτήτων.

Ηχητική Δημιουργία σε Εκπαιδευτικές Εφαρμογές

Ειδικό Πρόγραμμα Σπουδών Πιστοποίησης Παιδαγωγικής και Διδακτικής Επάρκειας Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας (ΠΠΕΤΤΗΧΕ)

Το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος αφορά στην επισκόπηση και αξιοποίηση εφαρμογών ηχητικής παρατήρησης και δημιουργίας για την ανάπτυξη διαδραστικών και παιγνιδικών διδακτικών σεναρίων.

Τεχνολογίες Επαύξησης στη Διδακτέα Ύλη

Ειδικό Πρόγραμμα Σπουδών Πιστοποίησης Παιδαγωγικής και Διδακτικής Επάρκειας Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας (ΠΠΕΤΤΗΧΕ)

Το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος αφορά στην αξιοποίηση τεχνολογιών και πρακτικών Μεικτής Πραγματικότητας για την υλοποίηση διαδραστικών δραστηριοτήτων στην τυπική και μη-τυπική εκπαίδευση.

Διαδραστικά Περιβάλλοντα

Το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος αφορά στον προγραμματισμό συστημάτων ηχητικής αλληλεπίδρασης και στην ενσωμάτωση τους σε διαδικτυακές παιγνιδικές εφαρμογές. (πλατφόρμα υλοποίησης Pure Data)

Τεχνολογία Ήχου

Το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος καλύπτει την παρουσίαση και ανάλυση θεμάτων που σχετίζονται με τους περιορισμούς, δυνατότητες και επιδράσεις των τεχνολογικών μέσων στην καλλιτεχνική πράξη και δημιουργία.

Ψηφιακή Επεξεργασία Ήχου

Το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος καλύπτει επιστημονικά και δημιουργικά πεδία που σχετίζονται με την εφαρμογή αλγορίθμων ψηφιακής επεξεργασίας του ήχου (πλατφόρμα υλοποίησης GNU Octave).

Αλγοριθμική Σύνθεση και Δόμηση Ήχου

Το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος καλύπτει επιστημονικά και δημιουργικά πεδία που σχετίζονται με την εφαρμογή τυποποιημένων και αυτοματοποιημένων συστημάτων στη συνθετική διαδικασία (πλατφόρμα υλοποίησης Pure Data).

Ηλεκτροακουστική & Ακουστική Χώρων

Το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος αφορά στην κατανόηση των τεχνικών προδιαγραφών και του τρόπου λειτουργίας εξειδικευμένου εξοπλισμού για τον σχεδιασμό ηχητικών εγκαταστάσεων, καθώς και της συμπεριφοράς του ακουστικού χώρου στην τελική ηχητική ποιότητα.

Επίβλεψη Διπλωματικών Εργασιών

Υπεύθυνος Επιβλέπων (ΜΑ)

2019-2020

Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

“Τέχνες και Τεχνολογίες του Ήχου” (SONARTS),

Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήματα Μουσικών Σπουδών και Τεχνών Ήχου και Εικόνας.

Επίβλεψη της διπλωματικής εργασίας “Γενετική Ηχητική Σύνθεση για τη Δημιουργία Διαδραστικού Ηχοτοπίου” ως προς την εννοιολογική και πρακτική υλοποίηση διαδραστικού ηχητικού περιβάλλοντος στην προγραμματιστική πλατφόρμα “Pure Data”.

Ειδικός Σύμβουλος και Αξιολογητής (ΜΑ)

2019

Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών “Προηγμένα Συστήματα Υπολογιστών & Επικοινωνιών”,

Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Δημοσιογραφίας και Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας, Εργαστήριο Ηλεκτρονικών ΜΜΕ.

Επίβλεψη και αξιολόγηση της διπλωματικής εργασίας “Δημιουργία εκπαιδευτικού περιβάλλοντος για τη σύνθεση/παραγωγή ήχου και μουσικής” ως προς την υλοποίηση σειράς βίντεο-οδηγών σχετικών με την εκμάθηση της προγραμματιστικής πλατφόρμας “Pure Data”.

Εργαστήρια & Σεμινάρια

Space Audissey

2019-2020

Εργαστήριο μουσικής δημιουργίας για μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, στο οποίο οι συμμετέχοντες εξοικειώνονται μέσω παιγνιακών δράσεων στον φυσικό χώρο, στον υπολογιστή και στο τάμπλετ με τεχνικές ηχογράφησης και ηχητικής “κολάζ” επεξεργασίας, ενώ παράλληλα εισάγονται σε έννοιες από το φάσμα της Αστρονομίας. Το εργαστήριο πραγματοποιήθηκε υπό την αιγίδα του Συλλόγου Φίλων της Μουσικής του Μεγάρου Μουσικής Αθηνών στο Εκπαιδευτικό Κέντρο “Musix Lab” κατά τον Φεβρουάριο και Μάρτιο 2020.

Digital Kids Orchestra

2016-2017

Εργαστήριο μουσικής δημιουργίας για μαθητές πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, στο οποίο οι συμμετέχοντες εισάγονται στις έννοιες της μελωδίας, της συνοδείας και του ρυθμού, επεξεργαζόμενοι μουσικά όργανα σε φυσική και ψηφιακή μορφή (iPad-apps). Το εργαστήριο πραγματοποιήθηκε αρχικά στο Κολλέγιο Αθηνών (Ελληνοαμερικανικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα) στα πλαίσια των εξωσχολικών δραστηριοτήτων του Informatics Center (Φεβρουάριος 2016) κι έπειτα στα πλαίσια του Athens Digital Arts Festival 2017 με την ευγενική υποστήριξη του Κολλεγίου (Μάιος 2017).

Μουσικά Παιχνίδια στον Ψηφιακό Κόσμο

2015

Εργαστήριο μουσικής δημιουργικής απασχόλησης, στο οποίο μαθητές πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης συμμετέχουν σε ατομικά και ομαδικά παιχνίδια μέσω επιλεγμένων ηχητικών iPad εφαρμογών. Πραγματοποιήθηκε με διάρκεια 3 εβδομάδων στο Κολλέγιο Αθηνών (Ελληνοαμερικανικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα) στα πλαίσια του καλοκαιρινού προγράμματος Summer Camp (Ιούνιος 2015).

Σχεδιασμός Ήχου

2006-2012

Σεμινάριο σύνθεσης και επεξεργασίας ήχου με ηλεκτρονικό υπολογιστή, απευθυνόμενο σε κάθε ηλικία και μουσικό υπόβαθρο. Το σεμινάριο πραγματοποιήθηκε επι σειρά ετών στον πολυχώρο τέχνης «Μικρό Πολυτεχνείο» με τη μορφή 3-μηνων σεμιναριακών κύκλων εστιάζοντας κάθε φορά σε διαφορετική εφαρμοσμένη κατεύθυνση, όπως performance, ηχητικά τοπία, διαδραστική εγκατάσταση, μουσική υπόκρουση θεατρικής παράστασης, και ηχητική ενίσχυση φωτογραφίας.

Λοιπή Διδακτική Εμπειρία

Αγγλική Γλώσσα: Gmat Verbal Section

Προετοιμασία για το γλωσσικό τμήμα της εξέτασης Graduate Management Admission Test (Gmat) με τη μορφή ιδιαίτερων μαθημάτων

Γερμανική Γλώσσα: επίπεδα B1, B2 & C1

Προετοιμασία για την απόκτηση των διπλωμάτων γνώσης της γερμανικής γλώσσας B1, B2 και C1 με τη μορφή ιδιαίτερων μαθημάτων και διδασκαλίας στο φροντιστήριο «Σαββίδης» (2001-2002)

Μαθήματα Κιθάρας

Ιδιαίτερα μαθήματα κλασικής, ακουστικής και ηλεκτρικής κιθάρας σε ποικίλες κατευθύνσεις, όπως εισαγωγή σε μουσικό πανεπιστήμιο, προετοιμασία για Ανωτέρα τάξη, συνοδεία τραγουδιού, τεχνικές αυτοσχεδιασμού, και Jazz αρμονία και εκτέλεση.

Ανάπτυξη Προϊόντων

I.D.E.A. Inclusive Digital Educational Amusement

2017-2020

Δημιουργική ομάδα που δραστηριοποιείται στον σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών σε φυσικό και ψηφιακό χώρο, εστιάζοντας στην αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών για την αντιμετώπιση μαθησιακών δυσκολιών.

Ακούγοντας τη Μαγνητική Καταιγίδα

2016

Διαδραστική εφαρμογή (mac, pc) για την ηχητική αναπαράσταση επιστημονικών δεδομένων, συγκεκριμένα της μεταβολής του μαγνητικού πεδίου της γης από την ηλιακή ενέργεια. Παρουσιάστηκε στο Athens Science Festival 2016, και στο 8ο πανελλήνιο συνέδριο Ακουστικής.

Κρόνος

2015

Εκπαιδευτικό ηχητικό παιχνίδι ρόλων, τελικό παραδοτέο της διδακτορικής διατριβής του Δρ. Ροβίθη, στο οποίο ο παίκτης εισάγεται σε έννοιες και τεχνικές της ηλεκτρονικής μουσικής σύνθεσης και συναρμολογεί ένα ψηφιακό μουσικό όργανο ακολουθώντας τη ροή ενός παιχνιδιού ρόλων. Παρουσιάστηκε στο Cultures of the Digital Economy Conference 2016 (Anglia Ruskin University, Cambridge, UK) και στο Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών 2017 του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Το Μονοπάτι του Εξερευνητή

2015

Εκπαιδευτικό ηχητικό παιχνίδι (mac, pc) βασισμένο στη μελωδική υπαγόρευση. Παρουσιάστηκε σε μαθητές 4^{ης} Δημοτικού του Ελληνοαμερικανικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος (Κολλέγιο Αθηνών) ως ερευνητική δράση για την

αξιολόγηση της εφαρμογής ηχητικών παιχνιδιών στην εκπαίδευση.

Παιχνίδια Θορύβου

2014

Εκπαιδευτικά ηχητικά παιχνίδια (mac, pc) με θέμα τον θόρυβο, βασισμένα στη μνήμη και στην αναγνώριση ηχοχρώματος. Αναπτύχθηκαν για λογαριασμό του Τμήματος Τεχνών Ήχου & Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και παρουσιάστηκαν σε σχολεία της Κέρκυρας στα πλαίσια της Παγκόσμιας Ημέρας Ευαισθητοποίησης κατά του Θορύβου.

the Freq

2011

Ηχητικό παιχνίδι (mac, pc) βασισμένο στην αναγνώριση του τονικού ύψους. Παρουσιάστηκε στο Athens Gaming Forum 2012 και δωρήθηκε στον Πανελλήνιο Σύνδεσμο Τυφλών. Είχε πρωτο-αναπτυχθεί ένα χρόνο νωρίτερα ως εφαρμογή για iPhone και διατεθεί μέσω του AppStore.

Τιμητικές Διακρίσεις

Το ηχητικό παιχνίδι **the Freq** επελέγη στα κορυφαία 10 παιχνίδια του Athens Gaming Forum 2012, συνδιοργανωμένου από το Βρετανικό Συμβούλιο και το Athens Information Technology (Απρίλιος 2012).

Η ομάδα **Audio Based Games** (ABG), ιδρυθείσα από τον Δρ. Ροβίθη και δραστηριοποιούμενη στο χώρο των εκπαιδευτικών ηχητικών παιχνιδιών διακρίθηκε στις 3 πιο καινοτόμες επιχειρηματικές προτάσεις στα πλαίσια του προγράμματος για την ενίσχυση της επιχειρηματικότητας των νέων επιστημόνων «Μαζί στην Εκκίνηση!» (Ιούνιος 2014).

Οργανωτική Εμπειρία

Επιμέλεια εκθέσεων οπτικοακουστικών έργων και διαδραστικών εγκαταστάσεων απόφοιτων, μεταπτυχιακών φοιτητών, και υποψήφιων διδασκτόρων, στο πλαίσιο του 15ου διεθνούς **Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών 2022** του Ιονίου Πανεπιστημίου (Τμήματα Τεχνών Ήχου & Εικόνας και Μουσικών Σπουδών). Επικουρικό έργο στην οργάνωση των εθελοντών.

Επιμέλεια εκθέσεων οπτικοακουστικών έργων και διαδραστικών εγκαταστάσεων προπτυχιακών φοιτητών, στο πλαίσιο του 13ου διεθνούς **Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών 2019** του Ιονίου Πανεπιστημίου (Τμήματα Τεχνών Ήχου & Εικόνας και Μουσικών Σπουδών). Επικουρικό έργο στην οργάνωση των εθελοντών.

Συμμετοχή στην οργάνωση του διεθνούς συνεδρίου **ICMC-SMC 2014** «Η

Μουσική Τεχνολογία συναντά τη Φιλοσοφία: από τον ψηφιακό ήχο στο δυνητικό ήθος» στην Αθήνα ως προσωπικός βοηθός (P.A.) των επίτιμων καλεσμένων συνθετών Jean-Claude Risset και John Chowning.

Συνθετικό Έργο

Θέατρο

Goodbye Lindita	2023
Πειραματική Σκηνή Εθνικού Θεάτρου, σκηνοθεσία Mario Banushi	
Ραγάδα	2020-2022
Θέατρο Στη Σάλα, σκηνοθεσία Mario Banushi	
Στιγμή Διαρκείας	2018
Χοροθεατρική Ομάδα Fingerprint, Αρτηρία @Athens, σκηνοθεσία Βίκυ Σαχπάζη	
Dead end	2012
Θέατρο Αλκμήνη, σκηνοθεσία Ηλίας Ποιμενίδης	
Ο βυσσινόκηπος	2012
Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου, σκηνοθεσία Δημήτρης Κανέλος	
Το τρένο που έφερε το δάκρυ και το γέλιο	2012
Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου, σκηνοθεσία Γιώτα Κουνδουράκη	
Road dance theater	2012
Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου, σκηνοθεσία Χριστίνα Σουγιουλτζή	
Η ώρα της κρίσης	2012
Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου, σκηνοθεσία Αλεξάνδρα Σακελλαροπούλου	
Νομίζω πως ένα τετραγωνικό σου αρκεί	2011
Ελληνικό Κέντρο του Διεθνούς Ινστιτούτου Θεάτρου, σκηνοθεσία Τάκης Τζαμαργιάς	
Ομηριάδα	2010
The Free Fall Company, σκηνοθεσία Esther Andre Gonzalez	
Η θαυμαστή περίπτωση της νυχτερίδας	2009
The Free Fall Company, σκηνοθεσία Βίκυ Σαχπάζη	
Το φιλί του χώρου	2008
Ομάδα Τα Ιπτάμενα Χταπόδια, σκηνοθεσία Σοφία Φιλιππίδου	
Από εδώ και πέρα μόνο happy end	2008-2009
Ομάδα Happy End, θέατρο Χώρα & θέατρο Επί Κολωνώ, σκηνοθεσία Γεωργία Μαυραγάνη	
Το 100% τέλειο κορίτσι για εμένα	2007-2008

Ομάδα Harry End, θέατρο Επί Κολωνών, σκηνοθεσία Γεωργία Μαυραγάνη

Γυναίκες που οι άντρες τους λείπουν 2007

Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου, σκηνοθεσία Σοφία Σεϊρλή

Γλυκό πουλί της νιότης 2007

Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου, σκηνοθεσία Ανίτα Καγκάλου

Η σύντομη ιστορία της ζωής μου 2006

Φεστιβάλ Θεάτρου Τσέπης, σκηνοθεσία Κυριάκος Χατζημιχαηλίδης

Η ωραία και το τέρας 2006

Θεατρικό Εργαστήρι Δήμου Βριλησίων, σκηνοθεσία Τόνια Σταυροπούλου

Ο μικρός πρίγκηπας 2005

Θεατρικό Εργαστήρι Δήμου Βριλησίων, σκηνοθεσία Τόνια Σταυροπούλου

Φεγγαροβδομάδα 2005

Φεστιβάλ Θεάτρου Τσέπης, σκηνοθεσία Θράσος Καμινάκης

Πλούτος 2002

Hellenic College of London, σκηνοθεσία Μαρία Ματσούκα

Κινηματογράφος

Η τελευταία πορνοταινία 2006

με το καλλιτεχνικό ψευδώνυμο «Asad», σκηνοθεσία Κώστας Ζάπας

Τσίου 2005

με το καλλιτεχνικό ψευδώνυμο «Savage Mambas», σκηνοθεσία Μάκης Παπαδημητράτος

Εγκαταστάσεις

LUCA ο τελευταίος παγκόσμιος κοινός πρόγονος 2018

Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Κέρκυρα.

Τετρακάναλη διαδραστική ηχητική εγκατάσταση, η οποία αποδίδει την εξελικτική διαδικασία των έμβιων όντων από απλοί μονοκύτταροι σε σύνθετους πολυκύτταρους οργανισμούς, με εργαλεία την ευκρίνεια του ηχητικού υλικού και την πολυπλοκότητα του επεξεργαστικού αλγόριθμου.

Κρόνος 2017

Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών, Μέγαρο Μουσικής, Αθήνα.

Διαδραστική ηχητική εγκατάσταση, όπου οι χρήστες εισάγονται σε έννοιες και πρακτικές της ηλεκτρονικής μουσικής σύνθεσης μέσω γρίφων και δοκιμασιών στα πλαίσια ενός ηλεκτρονικού ηχητικού παιχνιδιού ρόλων.

Ακούγοντας τη μαγνητική καταιγίδα 2016

Athens Science Festival, Τεχνόπολις, Γκάζι

Διαδραστική ηχητική εγκατάσταση, η οποία αναπαριστά τη μεταβολή του

μαγνητικού πεδίου της γης από την ηλιακή ενέργεια, με σκοπό την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση των χρηστών για το φαινόμενο της μαγνητικής καταιγίδας.

Ο κήπος των κρυμμένων ποιητών

2012

Θέατρο Ασωμάτων, Θησείο

Περφόρμανς βασισμένη στην ηχητική επεξεργασία προ-ηχογραφημένης απαγγελίας ποιημάτων και στον ζωντανό αυτοσχεδιασμό με ηχογόνα σώματα.

Original Vs Copy

2010

Design Walk Festival, Μοναστηράκι

Διαδραστική οπτικοακουστική εγκατάσταση βασισμένη στο κολάζ ηχητικών θραυσμάτων από προ-ηχογραφημένες συνεντεύξεις με σκοπό την απόδοση της συνθετότητας της ανθρώπινης ύπαρξης. Ο χώρος της εγκατάστασης προετοιμάστηκε σκηνογραφικά προς ενίσχυση της εμπύθισης των επισκεπτών με συνδεδεμένες μέσω κλωστών αναφορές στους τοίχους των χαρακτηριστικών λέξεων από τις συνεντεύξεις.

The Box

2008

Booze Cooperativa, Κολοκοτρώνη, Αθήνα

Διαδραστική οπτικοακουστική εγκατάσταση με θέμα το ταξίδι στο χρόνο και την παραμονή σε διαφορετικές εποχές. Η εγκατάσταση έλαβε χώρα μέσα σε ειδικά κατασκευασμένο θάλαμο-χρονομηχανή με σκοπό τη βέλτιστη εμπύθιση των επισκεπτών.

Νανούρισμα

2007

Bios, Πειραιώς, Αθήνα

Διαδραστική οπτικοακουστική εγκατάσταση βασισμένη στο ομώνυμο μονόπρακτο του Samuel Beckett «Rockaby» με στοχαστικά εξελισσόμενο σε-πραγματικό-χρόνο ηχητικό κολάζ προ-ηχογραφημένης αφήγησης και υποστηρικτική σκηνογραφική προετοιμασία του χώρου με αντικείμενα από τη ζωή του πρωταγωνιστικού χαρακτήρα του έργου.

Laptop Hug

2002

Babble's Festival, APU University, Cambridge, UK

Προβολή οπτικοακουστικού έργου (βίντεο) με θέμα την εξάρτηση του ανθρώπου από την τεχνολογία.

Hangover

2002

Kettle's Yard Gallery, Cambridge, UK

Ηχητική εγκατάσταση με κολάζ θραυσμάτων από προ-ηχογραφημένο ανθρώπινο λόγο.

Λοιπή Επαγγελματική Εμπειρία

Υπεύθυνος Ομάδας Εξυπηρέτησης Πελατών

2016-2017

Teleperformance Hellas, πρότζεκτ «Salt», Αθήνα

καθήκοντα: αξιολόγηση και εκπαίδευση αντιπροσώπων εξυπηρέτησης

Αντιπρόσωπος Εξυπηρέτησης Πελατών

2015-2016

Teleperformance Hellas, πρότζεκτ «Salt», Αθήνα

καθήκοντα: τηλεφωνική και διαδικτυακή τεχνική και οικονομική υποστήριξη

Ταξιδιωτικός Πράκτορας

2001

Pierre One, Μύκονος

καθήκοντα: πωλήσεις/κρατήσεις εισιτηρίων, τουριστική ξενάγηση

Εξειδικευμένες Γνώσεις Η/Υ

Λογισμικό Σύνθεσης και Επεξεργασίας:

- Max/MSP
- PureData
- GNU Octave
- Adobe Audition (Cool Edit)
- Steinberg Cubase
- Ableton Live

Ξένες Γλώσσες

- Ελληνικά (μητρική)
- Αγγλικά (άριστα)
- Γερμανικά (άριστα)

Γενικά Ενδιαφέροντα

- Αστρονομία
- Παιχνίδια