

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

Εμμανουήλ Ροβίθης, PhD

Ατομικά Στοιχεία

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

Ακαδημαϊκά Στοιχεία

ORCID: 0000-0001-7404-4063
Researchgate: researchgate.net/profile/Emmanouel_Rovithis
Academia: ionio.academia.edu/EmmanouelRovithis
Web of Science ID: IYJ-3699-2023
Ιόνιο Πανεπιστήμιο: avarts.ionio.gr/en/department/people/486-rovithis/

Καλλιτεχνικός Φάκελος

Προσωπικός Ιστότοπος: sonicmanos.com
Soundcloud: soundcloud.com/rovithis
Vimeo: vimeo.com/emmanouelrovithis

Πανεπιστημιακή Εκπαίδευση

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

Μεταπτυχιακό Δίπλωμα στη Μουσική Σύθεση 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
Πτυχίο Ειδικό Αρμονίας 2000
Πτυχίο Αντίστιξης 2000
Μουσική Σχολή Ρυθμός
Δίπλωμα Γερμανικής Γλώσσας «Abitur» 1996
Απολυτήριο Λυκείου 1996
Γερμανική Σχολή Αθηνών
Δίπλωμα Αγγλικής Γλώσσας «Cambridge Proficiency» 1993
Βρετανικό Συμβούλιο

Ερευνητική Δραστηριότητα

Τομείς Ενδιαφέροντος

- Ηχητικά Παιχνίδια
- Ηχητική Αλληλεπίδραση
- Ηχητική Αναπαράσταση Δεδομένων
- Ακουστικώς Επταυξημένη Πραγματικότητα
- Παιγνιοποίηση
- Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός

Ερευνητική Εμπειρία

«ImGame – Καινοτόμο Ψηφιακό Περιβάλλον Βασισμένο στην Έρευνα με Στοιχεία Εμβυθιστικής Αισθητικής και Σοβαρών Παιχνιδιών» 2022-2025

αρμοδιότητες: παιγνιοποίηση, έρευνα, συγγραφή, πειραματική αξιολόγηση

[Κωδικός Έργου: 101054570, Πρόγραμμα **Creative Europe**, συνεργασία του Πανεπιστημίου Εφαρμοσμένων Επιστημών Vidzeme University of Applied Sciences (Λετονία), του Δήμου Τρίπολης (Ελλάδα) και του Οργανισμού Pro Progressione (Ουγγαρία), Σεπτέμβριος 2022 – Αύγουστος 2025]

«Παροχή Συμβουλευτικών Υπηρεσιών προς το Δήμο Δελφών για τη Σχεδίαση και Συγκρότηση των Προδιαγραφών του Ψηφιακού Μουσείου Ιτέας» 2023

αρμοδιότητες: παιγνιοποίηση, σχεδιασμός ηχητικής αλληλεπίδρασης

[Κωδικός Έργου: 80622 Δήμος Δελφών, συνεργασία του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και του Δήμου Δελφών]

«Εμβυθιστικό Παιχνίδι Περιπέτειας για την Ανάδειξη της Τοπικής Δημιουργίας, Τέχνης και Παράδοσης στην Πόλη της Κέρκυρας» 2019-2020

αρμοδιότητες: παιγνιοποίηση, εννοιολογικός σχεδιασμός, έρευνα, συγγραφή, πειραματική αξιολόγηση
[Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Ιόνια Νησιά 2014-2020»]

«Ακουστικώς Επταυξημένα Ηχητικά Παιχνίδια» 2018-2019

αρμοδιότητες: παιγνιοποίηση, εννοιολογικός σχεδιασμός, ηχητικός σχεδιασμός, έρευνα, συγγραφή, πειραματική αξιολόγηση

[πρόγραμμα «Υποστήριξη ερευνητών με έμφαση στους νέους ερευνητές», επιχειρησιακό πρόγραμμα «Ανάπτυξη ανθρώπινου δυναμικού, εκπαίδευση και δια βίου μάθηση», Ιούνιος 2018 - Δεκέμβριος 2019]

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

Συγγράμματα (στα ελληνικά)

Παπαδοπούλου, Α., **Ροβίθης, Ε.**, & Παναγόπουλος, Ι. (2023). *Η Παιγνιώδης Σοβαρότητα: Serious Film Games S.FI.GA.* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-131>

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. DOI: 10.17743/jaes.2021.0043

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. DOI: 10.3390/app112210944

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 (στα αγγλικά)

Rovithis, E., Komianos, V., Vogklis, K., Pergantis, M., Moustakas, N., Kontopanagou, K., Tshipis, A., Loufopoulos, A., Tsiridou, T., Floros, A., & Giannakouloupoulos 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., & Giannakouloupoulos, 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 (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

Επιλεγμένα Μαθήματα

Σχεδιασμός Λογισμικού Ηχητικής Επεξεργασίας (ΜΑ)

Μεταπτυχιακό μάθημα που εστιάζει στον οπτικό προγραμματισμό (προγραμματιστική γλώσσα: Pure Data) με στόχο την ανάλυση εφαρμογή τεχνικών ηχητικής σύνθεσης και επεξεργασίας.

Ηχητική Τέχνη (ΜΑ)

Μεταπτυχιακό μάθημα που εστιάζει σε ψηφιακά μέσα και τεχνικές ηχητικής σύνθεσης και επεξεργασίας με βάση τη γλώσσα της ηλεκτροακουστικής μουσικής.

Ηχητική Δημιουργία σε Εκπαιδευτικές Εφαρμογές

Μάθημα που εστιάζει στην αξιοποίηση ηχητικών τεχνολογικών μέσων με στόχο την ανάπτυξη διαδραστικών εκπαιδευτικών συστημάτων και διδακτικών σεναρίων.

Περιεχόμενο και Πρακτική Εμπειρία στη Β/θμια Εκπαίδευση

Μάθημα που εστιάζει στη μελέτη τεχνικών εκπαιδευτικού σχεδιασμού και στην εφαρμογή τους στα πλαίσια πρακτικής άσκησης σε β/θμίες σχολικές μονάδες.

Διδακτική της Τέχνης και Δημιουργικές Τεχνολογίες

Μάθημα που εστιάζει στην ανάπτυξη και αξιολόγηση καινοτόμων διδακτικών πρακτικών.

Τεχνολογίες Επαύξησης στη Διδακτέα Ύλη

Μάθημα που εστιάζει στην αξιοποίηση τεχνολογιών και πρακτικών Μεικτής Πραγματικότητας για την υλοποίηση διαδραστικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

Ψηφιακή Επεξεργασία Ήχου

Μάθημα που εστιάζει σε επιστημονικά και δημιουργικά πεδία που σχετίζονται με την εφαρμογή αλγορίθμων ψηφιακής επεξεργασίας του ήχου (προγραμματιστική γλώσσα: GNU Octave).

Επίβλεψη Διπλωματικών Εργασιών (Μεταπτυχιακό επίπεδο)

«Γενετική Ηχητική Σύνθεση για τη Δημιουργία Διαδραστικού Ηχοτοπίου» 2019-2020

Αρμοδιότητα: Επιβλέπων Διπλωματικής Εργασίας

Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών “Τέχνες και Τεχνολογίες του Ήχου” (SONARTS), Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήματα Μουσικών Σπουδών και Τεχνών Ήχου και Εικόνας.

«Δημιουργία εκπαιδευτικού περιβάλλοντος για τη σύνθεση/παραγωγή ήχου και μουσικής» 2019

Αρμοδιότητα: Ειδικός Σύμβουλος και Αξιολογητής

Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών “Προηγμένα Συστήματα Υπολογιστών & Επικοινωνιών”, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Δημοσιογραφίας και Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας, Εργαστήριο Ηλεκτρονικών ΜΜΕ.

Εργαστήρια & Σεμινάρια

Space Audissey

2019-2020

Εργαστήριο μουσικής δημιουργίας (μαθητές Δ΄ Δημοτικού-Β΄ Γυμνασίου) για την εξοικείωση με ψηφιακά μέσα ηχητικής επεξεργασίας μέσω παιγνιδικού σεναρίου με θέμα τον πλανήτη Άρη. (Εκπαιδευτικό Κέντρο “Musix Lab”, Σύλλογος Φίλων της Μουσικής του Μεγάρου Μουσικής Αθηνών - Φεβρουάριος - Μάρτιος 2020)

Digital Kids Orchestra

2016-2017

Εργαστήριο μουσικής δημιουργίας (μαθητές Α΄ θμιας εκπαίδευσης) για την εισαγωγή στις έννοιες της μελωδίας, της συνοδείας και του ρυθμού, μέσω μουσικών οργάνων σε φυσική και ψηφιακή μορφή (iPad-apps). (Informatics Center Κολλεγίου Αθηνών (Ελληνοαμερικανικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα) - Φεβρουάριος 2016, Athens Digital Arts Festival 2017 - Μάιος 2017)

Μουσικά Παιχνίδια στον Ψηφιακό Κόσμο

2015

Εργαστήριο μουσικής δημιουργικής απασχόλησης (μαθητές Α΄ θμιας εκπαίδευσης) μέσω ατομικών και ομαδικών παιχνιδιών με επιλεγμένες ηχητικές iPad εφαρμογών. (Summer Camp Κολλεγίου Αθηνών (Ελληνοαμερικανικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα) - Ιούνιος 2015)

Σχεδιασμός Ήχου

2006-2012

Σεμινάριο σύνθεσης και επεξεργασίας ήχου με ηλεκτρονικό υπολογιστή, απευθυνόμενο σε κάθε ηλικία και μουσικό υπόβαθρο με διαφορετικές θεματικές σε κάθε τρίμηνο κύκλο (performance, ηχητικά τοπία, διαδραστική εγκατάσταση, μουσική υπόκρουση θεατρικής παράστασης, και ηχητική ενίσχυση φωτογραφίας). (Πολυχώρο Τέχνης «Μικρό Πολυτεχνείο»)

Τιμητικές Διακρίσεις

Το ηχητικό παιχνίδι **the Freq**, σχεδιασμένο από τον Δρ. Ροβίθη, 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

Διεθνής Έκθεση Θεσσαλονίκης

2022-2023

Επιμέλεια του εκθεσιακού περιπτέρου του Ιονίου Πανεπιστημίου και παρουσίαση των εκτιθέμενων έργων του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας στη 86η και 87η Διεθνή Έκθεση Θεσσαλονίκης.

Διεθνές Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών

2019-2023

Επιμέλεια εκθέσεων οπτικοακουστικών έργων και διαδραστικών εγκαταστάσεων των προπτυχιακών, απόφοιτων, μεταπτυχιακών φοιτητών, και υποψήφιων διδασκτόρων, καθώς και επικουρικό έργο στην οργάνωση των εθελοντών, στα πλαίσια των 13ου, 15ου, και 16ου διεθνούς **Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών 2022** του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Διεθνές συνέδριο ICMC-SMC 2014

2014

Προσωπικός βοηθός (P.A.) των επίτιμων καλεσμένων συνθετών Jean-Claude Risset και John Chowning του διεθνούς συνεδρίου **ICMC-SMC 2014** «Η Μουσική Τεχνολογία συναντά τη Φιλοσοφία: από τον ψηφιακό ήχο στο δυνητικό ήθος» στην Αθήνα.

Καλλιτεχνικό Έργο

Πρωτότυπη Μουσική Σύνθεση / Ηχητικός Σχεδιασμός

Θέατρο

Προμηθέας

2023

σκηνοθεσία: Άρης Μπινιάρης, Θέατρο Γκλόρια

Goodbye Lindita

2023

σκηνοθεσία: Mario Banushi, Πειραματική Σκηνή Εθνικού Θεάτρου

Taal in Taal out

2022

σκηνοθεσία/χορογραφία: Justine Goussot, On Off Studio

Ραγάδα

2020-2022

σκηνοθεσία: Mario Banushi, Έκθεση “Rooms” & Θέατρο Στη Σάλα

Στιγμή Διαρκείας

2018

σκηνοθεσία: Βίκυ Σαχπάζη, Χοροθεατρική Ομάδα Fingerprint, Αρτηρία @Athens,

Dead end

2012

σκηνοθεσία: Ηλίας Ποιμενίδης, Θέατρο Αλκμήνη

Ο βυσσινόκηπος

2012

σκηνοθεσία: Δημήτρης Κανέλος, Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου

Το τρένο που έφερε το δάκρυ και το γέλιο

2012

σκηνοθεσία: Γιώτα Κουνδουράκη, Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου

Road dance theater

2012

σκηνοθεσία: Χριστίνα Σουγιουλτζή, Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου	
Η ώρα της κρίσης	2012
σκηνοθεσία: Αλεξάνδρα Σακελλαροπούλου, Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου	
Νομίζω πως ένα τετραγωνικό σου αρκεί	2011
σκηνοθεσία: Τάκης Τζαμαργιάς, Ελληνικό Κέντρο του Διεθνούς Ινστιτούτου Θεάτρου	
Ομηριάδα	2010
σκηνοθεσία: Esther Andre Gonzalez, The Free Fall Company	
Η θαυμαστή περίπτωση της νυχτερίδας	2009
σκηνοθεσία: Βίκυ Σαχπάζη, The Free Fall Company	
Το φιλί του χώρου	2008
σκηνοθεσία: Σοφία Φιλιππίδου, Ομάδα Τα Ιπτάμενα Χταπόδια	
Από εδώ και πέρα μόνο happy end	2008-2009
σκηνοθεσία: Γεωργία Μαυραγάνη, Ομάδα Happy End, θέατρο Χώρα & θέατρο Επί Κολωνώ	
Το 100% τέλειο κορίτσι για εμένα	2007-2008
σκηνοθεσία: Γεωργία Μαυραγάνη, Ομάδα Happy End, θέατρο Επί Κολωνώ	
Γυναίκες που οι άντρες τους λείπουν	2007
σκηνοθεσία: Σοφία Σεϊρλή, Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου	
Γλυκό πουλί της νιότης	2007
σκηνοθεσία: Ανίτα Καγκάλου, Θεατρικό Εργαστήρι Μικρού Πολυτεχνείου	
Η σύντομη ιστορία της ζωής μου	2006
σκηνοθεσία: Κυριάκος Χατζημιχαηλίδης, Φεστιβάλ Θεάτρου Τσέπης	
Η ωραία και το τέρας	2006
σκηνοθεσία: Τόνια Σταυροπούλου, Θεατρικό Εργαστήρι Δήμου Βριλησίων	
Ο μικρός πρίγκηπας	2005
σκηνοθεσία: Τόνια Σταυροπούλου, Θεατρικό Εργαστήρι Δήμου Βριλησίων	
Φεγγαροβδομάδα	2005
σκηνοθεσία: Θράσος Καμινάκης, Φεστιβάλ Θεάτρου Τσέπης	
Πλούτος	2002
σκηνοθεσία: Μαρία Ματσούκα, Hellenic College of London	

Κινηματογράφος

Η τελευταία πορνοταινία	2006
σκηνοθεσία: Κώστας Ζάπας, χρησιμοποιήθηκε το καλλιτεχνικό ψευδώνυμο «Asad»	
Τσίου	2005
σκηνοθεσία: Μάκης Παπαδημητράτος, χρησιμοποιήθηκε το καλλιτεχνικό ψευδώνυμο «Savage Mambas»	

Ηχητικός Σχεδιασμός / Προγραμματισμός Ηχητικής Αλληλεπίδρασης

Ηχητικές Εγκαταστάσεις

LUCA ο τελευταίος παγκόσμιος κοινός πρόγονος	2018
Τετρακάναλη διαδραστική ηχητική εγκατάσταση, η οποία αποδίδει την εξελικτική διαδικασία των έμβιων όντων από απλοί μονοκύτταροι σε σύνθετους πολυκύτταρους οργανισμούς, με εργασία την ευκρίνεια του ηχητικού υλικού και την πολυπλοκότητα του επεξεργαστικού αλγόριθμου. (Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Κέρκυρα)	
Κρόνος	2017
Διαδραστική ηχητική εγκατάσταση για την εισαγωγή σε έννοιες και πρακτικές της ηλεκτρονικής μουσικής σύνθεσης μέσω γρίφων και δοκιμασιών στα πλαίσια ενός ηλεκτρονικού ηχητικού παιχνιδιού ρόλων. (Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών, Μέγαρο Μουσικής, Αθήνα)	
Ακούγοντας τη μαγνητική καταιγίδα	2016

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. (Athens Science Festival, Τεχνόπολις, Γκάζι)

Ο κήπος των κρυμμένων ποιητών

2012

Περφόρμανς βασισμένη στην ηχητική επεξεργασία προ-ηχογραφημένης απαγγελίας ποιημάτων και στον ζωντανό αυτοσχεδιασμό με ηχογόνα σώματα. (Θέατρο Ασωμάτων, Θησείο)

Original Vs Copy

2010

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. (Design Walk Festival, Μοναστηράκι, Αθήνα)

The Box

2008

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. (Booze Cooperativa, Κολοκοτρώνη, Αθήνα)

Νανούρισμα

2007

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. (Bios, Πειραιώς, Αθήνα)

Laptop Hug

2002

Προβολή οπτικοακουστικού έργου (βίντεο) με θέμα την εξάρτηση του ανθρώπου από την τεχνολογία. (Babble's Festival, APU University, Cambridge, UK)

Hangover

2002

Ηχητική εγκατάσταση με κολάζ θραυσμάτων από προ-ηχογραφημένο ανθρώπινο λόγο. (Kettle's Yard Gallery, Cambridge, UK)

