**Θέματα πτυχιακών Εργασιών Χειμερινού Εξαμήνου 2019-2020**

**Αλβανός Ραϋμόνδος**

1. Η «κατασκευή» του «άλλου» μέσα από τα ΜΜΕ του εθνικού κράτους. Η εικόνα της Γιουγκοσλαβίας στον ελληνικό τύπο κατά τη δεκαετία του 40

(Construction of the “other” in the national media. The image of Yugoslavia in the Greek press during the 40’s)

2. Η «κατασκευή» του «άλλου» μέσα από τα ΜΜΕ του εθνικού κράτους. Η εικόνα της Τουρκίας στον ελληνικό τύπο πριν και μετά τα Σεπτεμβριανά του  1955

(Construction of the “other” in the national media. The image of Turkey in the Greek press before and after Septemvriana of 1955)

3. Ο πόλεμος της επικοινωνίας κατά τον ελληνικό εμφύλιο πόλεμο: To Μακεδονικό ζήτημα ως στοιχείο της σύγκρουσης

War of communication during the Greek civil war: The Macedonian issue as an aspect of the debate

4. Η χρήση της Ιστορίας στους προεκλογικούς λόγους των πολιτικών αρχηγών της Ελλάδας

The use of History in the pre-election political discourse of the political leaders of Greece

5. Η διαπολιτισμική επικοινωνία των εθνοτικών ομάδων στο νομό Καστοριάς [ή σε κάποιο άλλο νομό της Μακεδονίας] κατά τη δεκαετία του 40

The intercultural communication of the ethnic groups in the region of Kastoria [or another region in Macedonia) during the 40’s.

6. Η χρήση της σύγχρονης Ιστορίας στον πολιτικό λόγο του Κομμουνιστικού Κόμματος Ελλάδας

The use of contemporary history in the political discourse of the Communist Party of Greece

7. Δημόσια Ιστορία και Πολιτιστικοί οργανισμοί. Επικοινωνιακή απήχηση του Πάρκου Εθνικής Συμφιλίωσης

Public History and Cultural Associations. Τhe communicational impact of the Reconciliation National Park

8. Δημόσια Ιστορία και Διαδίκτυο. Συγκρουόμενες αντιλήψεις για τον ελληνικό εμφύλιο πόλεμο σε ιστοσελίδες και στα κοινωνικά δίκτυα.

Public History and internet. Conflicting interpretations of the Greek civil war in web sites and the social media.

**Βασιλειάδης Γεώργιος**

1. Εκπαιδευτικά λογισμικά για τη διδασκαλία των μαθηματικών

(Educational software for teaching mathematics)

2. Μέθοδοι και τεχνικές δειγματοληψίας

(Sampling techniques and methods)

3. Στατιστική ανάλυση δεδομένων με χρήση της R

(Statistical data analysis using R)

4. Τεχνικές ανάλυσης μεγάλων δεδομένων

(Big data analytics techniques)

**Βασιλειάδου Όλγα**

1.Πληροφοριακά συστήματα και τρόπους χρήσης τους στην εκπαίδευση.

Information systems and their use in education.

2.Η χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην εκπαιδευτική διαδικασία.

The use of Information and Communication Technologies (ICT) in the educational process.

3.Η χρήση ιστοτόπων και κοινωνικών δικτύων στην εκπαίδευση στην Ελλάδα.

The use of websites and social media in Education in Greece.

4.Οδηγός ανάπτυξης ιστοτόπου με την χρήση του wix.com.

Website development guide by using wix.com.

5.Οδηγός ανάπτυξης ιστοτόπου με την χρήση του weebly.com.

Website development guide by using weebly.com.

**Γιαννακοπούλου Αναστασία**

1. Αθλητικό Μάρκετινγκ και Επικοινωνιακές Στρατηγικές στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης: Η περίπτωση των ομάδων της Super League.

Sports Marketing and Communication Strategies in Social Media: The Case of Super League Teams.

2. Τα ψηφιακά μέσα στο μάρκετινγκ τουριστικών επιχειρήσεων. Digital Media in tourism business marketing.

**Δαμασκηνίδης Γεώργιος**

1.Η επίδραση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην επικοινωνία μεταξύ των φοιτητών ΑΕΙ.

*The effect of social media on the communication between higher education students.*

2.Η επίδραση των τηλεοπτικών εκπομπών μαγειρικής στις διατροφικές συνήθειες των Ελλήνων φοιτητών.

*The effect of cooking TV shows on the nutrition habits of Greek higher education students.*

3.Οι τηλεοπτικές εκπομπές μόδας ως μέσο διαφοροποίησης ένδυσης στην καθημερινότητα των νέων.

*Fashion TV shows as a means of changing clothing habits in everyday life of young people.*

4.Η επίδραση των σλόγκαν τηλεοπτικών διαφημίσεων στην αγορά προϊόντων.

*The effect of TV commercial slogans on purchasing products.*

**Θεοδοσόπουλος Ιάκωβος**

1. Σχεδιασμός και ανάπτυξη πολυμεσικής εφαρμογής ιστορικού περιεχομένου. *[Design and development of a historical multimedia application]*

2. Μελέτη και ανάπτυξη αλληλεπιδραστικού περιβάλλοντος εικονικής περιήγησης του Ενυδρείου Καστοριάς. *[Design and development of interactive virtual environment of Kastoria’s Aquarium*]

3. Ανάπτυξη αλληλεπιδραστικού περιβάλλοντος εικονικής περιήγησης θεματικών διαδρομών (π.χ πολιτισμικού, αθλητικού ενδιαφέροντος) μίας πόλης. *[Development and representation of three-dimensional (3-D) thematic routes of a city with the capability of virtual tour]*

4.Δημιουργία και αναπαράσταση τρισδιάστατης (3-D) απεικόνισης εσωτερικού χώρου ενός Μουσείου με δυνατότητα εικονικής περιήγησης. *[Creation and representation of a three-dimensional (3-D) depiction of a Museum’s internal space with the capability of virtual tour]*

5. Δημιουργία και αναπαράσταση τρισδιάστατης (3-D) απεικόνισης ενός αθλητικού σταδίου με δυνατότητα εικονικής περιήγησης. *[Creation and representation of a three-dimensional (3-D) depiction of a Stadium with the capability of virtual tour]*

6. Δημιουργία και αναπαράσταση τρισδιάστατης (3-D) απεικόνισης των κτιριακών υποδομών του Τ.Ε.Ι. Δυτ. Μακεδονίας – Τμήμα Ψηφιακών Μέσων & Επικοινωνίας με δυνατότητα εικονικής περιήγησης. *[Creation and representation of a three-dimensional (3-D) depiction of the buildings infrastructures of T.E.I West. Macedonia– Department of Digital Media and Communication with the capability of virtual tour.]*

**Κλεφτοδήμος Αλέξανδρος**

**1.** Πολυμεσική αφήγηση και περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση. Δημιουργία ψηφιακής ιστορίας με την χρήση πολυμέσων (διανυσματικά γραφικά, κινούμενο σχέδιο, βίντεο) για την ανάδειξη της ανακύκλωσης

Multimedia storytelling and environmental awareness. Creating a digital story with the use of multimedia (vector graphics, animation and video) for promoting recycling.

**2.** Ενημέρωση σε περιβαλλοντικά θέματα με την χρήση πολυμεσικής αφήγησης. Δημιουργία ψηφιακής ιστορίας με την χρήση πολυμέσων (διανυσματικά γραφικά, κινούμενο σχέδιο, βίντεο) για την πανίδα της λίμνης της Καστοριάς.

Informing about environmental issues with the use of Multimedia storytelling. Creating a digital story with the use of multimedia (vector graphics, animation and video) for the fauna of the lake of Kastoria.

**3.** Δημιουργία πιλοτικής εκπαιδευτικής εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας με την χρήση φιλικών προς τον χρήστη εφαρμογών

3. Creation of an augmented reality educational application with the use of user friendly applications

**4.** Δημιουργία ιστοσελίδας με την χρήση πολυμέσων (βίντεο, VR κτλ) για την ανάδειξη Μουσείων.

4. Website creation with the use of Multimedia (βίντεο, VR etc.) for Museum promotion.

**Καραπιπέρης Δημήτριος**

1.Presenting geographical points of interests (using a web site and a database) using Google Maps API. Παρουσίαση γεωγραφικών σημείων ενδιαφέροντος (χρησιμοποιώντας έναν δικτυακό τόπο και μία βάση δεδομένων) μέσω του Google Maps API.

**Μεταξιώτης Γεώργιος**

1. Πρακτικές βιντεοδημοσιογραφίας στα ελληνικά μέσα επικοινωνίας

[Τι είναι η βιντεοδημοσιογραφία; Ποιές λειτουργίες εξυπηρετεί; Ποια η σχέση της με το φωτορεπορτάζ, τον έντυπο τύπο και την τηλεόραση; Πότε εμφανίστηκε στα ελληνικά μέσα επικοινωνίας; Ποιες οι κύριες αλληλεπιδράσεις με το διαδίκτυο; Ποιος ο ρόλος της πολυμεσικής τεχνολογίας;]

2. Εναλλακτικά και συμμετοχικά μέσα επικοινωνίας στην Ελλάδα

[Ορισμοί, μορφές και είδη των συμμετοχικών μέσων. Η εμφάνιση και η ανάπτυξή τους στην Ελλάδα. Δημοσιογραφία των πολιτών. Επιδράσεις των κοινωνικών μέσων. Όρια και κριτική. Βιωματική αφήγηση και διαδραστικές πρακτικές.]

**Πανάτσα Βασιλική-Μαρία**

1 .Ψηφιακός Γραμματισμός Ελλήνων/-ίδων  Μαθητών/-τριών Δημοτικού

(Digital Literacy of Greek Primary School Students)

**Πανάτσα Ναταλία**

1.  Η χρήση ψηφιακών μέσων στον ελεύθερο χρόνο μαθητών Δημοτικού (The use of digital media in primary school students' free time).

2.  Ο ψηφιακός γραμματισμός της τρίτης ηλικίας (The digital literacy of the  elderly).

3.  Η αναπηρία στη διαφήμιση (Disability on advertizing).

**Παπατσιμούλη Μαρία**

1. Δημιουργία διαδραστικής εφαρμογής για την εκμάθηση του προγράμματος Adobe Illustrator

(Interactive application development for learning the Adobe Illustrator program)

**Πέλλας Νικόλαος**

1. Ανάπτυξη και αξιολόγηση της εμπειρίας χρήστη μέσω διαδραστικών ιστορικών γεγονότων σε τρισδιάστατους (3D) εικονικούς κόσμους. [Development and assessment of user experience for interactive historic storytelling events in three-dimensional (3D) virtual worlds].

2. Δημιουργία ενός θεατρικού παιχνιδιού ρόλων στην Φυσική αγωγή χρησιμοποιώντας ένα τρισδιάστατο (3D) εικονικό κόσμο ως «μέσο» ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων μαθητών με διαταραχή αυτιστικού φάσματος. [Creation of a theater role-playing game in Physical education using a three-dimensional (3D) virtual world as a "means" for developing social skills of students with autism spectrum disorder].

3. Βιβλιογραφική επισκόπηση του πεδίου έρευνας των «εμβυθιστικών» τεχνολογιών για την απόκτηση δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων σε μαθητές με αυτισμό: Νέες προκλήσεις και δυνατότητες στην σύγχρονη εποχή. [Literature review of the “immersive” technologies research field to acquire problem-solving skills for students with autism: New challenges and opportunities in the contemporary era].

4. Επίδραση των ψηφιακών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού σε μαθητές με διαταραχές αυτιστικού φάσματος της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης: Σχεδιασμός και υλοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού σοβαρού σκοπού. [Impact of digital serious games on students with autism spectrum disorders in primary education: Design and implementation of a digital serious game].

5 .Σχεδιασμός και ανάπτυξη παιχνιδιού προσομοίωσης για το μάθημα της Φυσικής στην Δευτεροβάθμια εκπαίδευση αξιοποιώντας τρισδιάστατους (3D) εικονικούς κόσμους. [Design and development of a simulation game for Physics in Secondary Education utilizing three-dimensional (3D) virtual worlds].

6. Αξιολόγηση εφαρμογών Επαυξημένης Πραγματικότητας για διαθεματική προσέγγιση απόκτησης γνώσεων μέσω μαθήματα Φυσικής, Τεχνολογίας, Μηχανικής και Μαθηματικών (STEM) στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Μια εμπειρική μελέτη. [Assessment of Augmented Reality applications for an interdisciplinary approach to knowledge acquisition through Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) courses in Primary and Secondary Education: An empirical study].

7. Ένα χαμηλού-κόστους περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας υποστηριζόμενο από κινητές συσκευές για την επαύξηση της μουσειακής εκπαίδευσης με έμφαση στην ελληνική πολιτιστική κληρονομιά: Αξιολόγηση της εμπειρίας του χρήστη σε εκπαιδευτικές εφαρμογές. [Α low-cost virtual reality environment supported by mobile devices to improve the museum education focused on the Greek cultural heritage: User experience evaluation in educational applications].

8. Σχεδιασμός και υλοποίηση διδακτικού σεναρίου για γνωστικά αντικείμενα των Φυσικών επιστημών εκτός της αίθουσας διδασκαλίας με την χρήση κινητών συσκευών: Προτεινόμενες εφαρμογές και εργαλεία σχεδίασης χωρο-ευαίσθητου παιχνιδιού στην άτυπη μάθηση. [Design and implementation of a teaching script for Natural sciences outside of classroom using mobile devices: Suggested applications and tools for space-sensitive game design in informal learning].

9. Ρόλος και συμβολή της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς αξιοποιώντας κινητές συσκευές στην διαπολιτισμική εκπαίδευση προσφύγων και μεταναστών: Μια συστηματική βιβλιογραφική επισκόπηση για να προταθούν καινοτόμες πρακτικές και μεθοδολογίες διδακτικών σχεδιασμών. [Role and contribution of digital cultural heritage utilizing mobile devices for intercultural education of refugees and immigrants: A systematic literature review to propose innovative instructional design practices and methodologies].

10.Βιβλιογραφική χαρτογράφηση των προβλημάτων και δυνατοτήτων για την συμμετοχή των Ατόμων με Αναπηρία (Α.με.Α.) σε προγράμματα εξ αποστάσεως μάθησης: Προτάσεις σχεδιαστικών λύσεων για τη βελτίωση της υφιστάμενης κατάστασης σε πλατφόρμες που προσφέρουν Μαζικά Ελεύθερα Διαδικτυακά Μαθήματα. [Bibliographic mapping of the problems and potentials to participate people with disabilities in online learning programs: Solution design proposals to improve the state-of-the-art platforms which offer Massive Open Online Courses (Moocs)].

11.Αντιλήψεις και απόψεις φοιτητριών/-ών αναφορικά με την αξιοποίηση μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην εκμάθηση της Αγγλικής ως δεύτερης γλώσσας. [Students' perceptions and opinions regarding the utilization of social media for English in second language learning].

12. Κοινότητες διερεύνησης με την χρήση μέσων κοινωνικής δικτύωσης ως πλατφόρμες άτυπης διδασκαλίας για την ανάπτυξη πληροφορικής κουλτούρας σε χρήστες μέσης και τρίτης ηλικίας. [Communities of inquiry using social media as informal learning platforms for the development of computer literacy on users of middle and older ages].

13. Ανάπτυξη και εφαρμογή στρατηγικών επίλυσης προβλημάτων με βάση την υπολογιστική σκέψη αξιοποιώντας την *«Ώρα του κώδικα»* σε φοιτήτριες/-ές Τριτοβάθμιας εκπαίδευσης: Μια μελέτη περίπτωσης. [Development and implementation of Higher education students’ computational problem-solving strategies using the *“Hour of Code”*: A case study].

14. *«Μάθε παιδί μου κώδικα»*: Ο συνδυασμός της χρήσης παλέτας Scratch4SL και του τρισδιάστατου (3D) εικονικού κόσμου OpenSim σε αρχάριους για την εκμάθηση βασικών εννοιών προγραμματισμού μέσω ενός πολυχρηστικού παιχνιδιού ρόλων. [*"Learn my child to code"*: The combination of Scratch4SL palette and three-dimensional (3D) virtual world of OpenSim to novices for learning fundamental programming concepts through a multiplayer role-playing game].

15. *«Μαθαίνω κώδικα δημιουργώντας ηλεκτρονικά παιχνίδια»:* Αξιολόγηση της επίδοσης των μαθητών της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης ως αρχάριων δημιουργών παιχνιδιών για την εκμάθηση βασικών δομών του προγραμματισμού με την χρήση του Scratch. [*"I learn to code by creating computer games"*: Assessment of Secondary education students’ learning performance as newbie game developers to learn basic programming constructs using Scratch].

16. Δημιουργία και προγραμματισμός ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού απτής (tangible) διεπαφής συνδυάζοντας Minecraft, Raspberry Pi και Lego για την ανάπτυξη υπολογιστικής και πρώιμης μαθηματικής σκέψης σε μαθητές/-τριες Δημοτικού. [Creating and programming a tangible board game combining Minecraft, Raspberry Pi, and Lego to develop computational and early mathematical thinking on students at an elementary level].

**Δόμνα Τσακιρίδου**

1. Διερεύνηση κριτηρίων επιλογής για παρακολούθηση προγραμμάτων εκπαίδευσης ενηλίκων (*Survey of selection criteria for monitoring adult education programs)*

2. Διαδίκτυο και ενημέρωση: θεωρητική και εμπειρική διερεύνηση για τις αιτίες επιλογής των διαδικτυακών Μ.Μ.Ε. από το κοινό *(Internet and Information: A theoretical and empirical research of the reasons for choosing online media from the public)*

3.Έρευνα για τις αιτίες επιλογής των εμπορικών κέντρων από τους καταναλωτές (*Survey on the reasons for consumer choice of shopping malls)*

*4.*Διερεύνηση βαθμού πραγματοποίησης αγορών και λόγων προτίμησης των ηλεκτρονικών φαρμακείων (*Investigation of the degree of purchasing and reasons for the preferences of e-pharmacies)*

**Τσιάκαλος Απόστολος**

1.Κανονισμός Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων (GDPR) & Facebook.

2.Ηλεκτρονικό Εμπόριο: δημιουργία ηλεκτρονικού καταστήματος.

3.Σχεδίαση ηλεκτρονικού καταστήματος με τη χρήση του CMS Word Press.

4. Μελέτη, σχεδιασμός και υλοποίηση διαδικτυακής πύλης για την εύρεση κατοικίας από φοιτητές για φοιτητές στην Καστοριά.

5.Τεχνικές Ανάλυσης Μεγάλων Δεδομένων(big data) προερχόμενων από μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

6.Σχεδίαση ηλεκτρονικού καταστήματος με τη χρήση του CMS Drupal.

7. Ασφάλεια στο internet of things

8. Μελέτη και χρήση εργαλείων για ανάπτυξη εφαρμογών σε περιβάλλον android.

9.Σχεδίαση ηλεκτρονικού καταστήματος με τη χρήση του CMS Joomla.

**Τριανταφυλλίδου Αμαλία**

1.Χρήση των Κοινωνικών Μέσων από τους Πολίτες κατά τη Διάρκεια Φυσικών Καταστροφών (Social media Usage by Citizens during Natural Disasters).

2.Φυσικές Καταστροφές: Επικοινωνία στα Κοινωνικά Μέσα από Μη Κερδοσκοπικούς Οργανισμούς (ΜΚΟ) και Δημόσια Πρόσωπα. (Natural Disasters: Social Media Communication of Non-Profit Organizations).

3. Ρατσιστικές Κρίσεις στα Κοινωνικά Μέσα: Στρατηγικές Διαχείρισης Εικόνας (Racial Crises in Social Media: Image Restoration Strategies).

4. Στρατηγικές Διαχείρισης Παραπόνων στα Κοινωνικά Μέσα: Η περίπτωση των Τηλεπικοινωνιακών Υπηρεσιών. (Complaint Handling on Social Media: The Case of Telecommunication Services)

**Τσίχλα Ειρήνη**

1. Εθνοκεντρισμός και κατανάλωση στην Ελλάδα: Ο ρόλος του προϊόντος και της ηλικίας

Consumer Ethnocentrism in Greece: The role of product and age

2. Τα έμφυλα στερεότυπα στην ελληνική τηλεοπτική διαφήμιση. Συγκριτική μελέτη της περιόδου 1980-2019

Gender stereotypes in Greek tv advertising. A Longitudinal study from 1980-2019

3. Η συναισθηματικές εκκλήσεις της επιθετικότητας και της θαλπωρής στην ελληνική έντυπη διαφήμιση.

Emotional appeals to aggression and warmth in Greek print advertising.

4. Οι απεικονίσεις των επώνυμων πρωταγωνιστών στην διαφήμιση μέσω κοινωνικών μέσων. Η περίπτωση του Instagram

The representation of celebrity endorsers in social media advertising. The case of Instagram