



ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΘΕΜΑΤΑ ΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΥ ΕΞΑΜΗΝΟΥ 2021 – 2022

ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ / ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΘΕΜΑΤΑ
ΠΟΛΥΚΑΛΑΣ ΣΠΥΡΟΣ s.polykalas@ionio.gr	<ol style="list-style-type: none">1. Επικοινωνία & πληροφόρηση στην εποχή της πανδημίας2. Πρόσβαση σε προσωπικά δεδομένα από κινητές εφαρμογές (mobile apps)3. Συστήματα μη Επανδρωμένων Αεροσκαφών (ΣμηΕΑ - drones) και επικοινωνία4. Αξιολόγηση διαδικτυακών υπηρεσιών συγκέντρωσης ενημερωτικής πληροφορίας / τουριστικών υπηρεσιών5. Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και το φαινόμενο των influencers6. Προστασία προσωπικών δεδομένων και ιδιωτικότητα – μελέτη περίπτωσης covid 197. Η χρήση των infographics – μελέτη περίπτωσης covid 198. Χαρτογράφηση και οπτικοποίηση δεδομένων: μελέτη περίπτωσης τριτοβάθμια εκπαίδευση9. Πολιτική, πολιτικοί και μέσα κοινωνικής δικτύωσης- μελέτη περίπτωση Twitter10. Προφίλ χρηστών Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης και αντιμετώπιση πανδημίας11. Επίδραση τεχνολογιών STEM στην εκπαίδευση
ΗΛΙΑΔΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ heliades@ionio.gr	<ol style="list-style-type: none">1. Αξιολόγηση σχεδιαστικών προσεγγίσεων ιστοτόπων αθλητικού περιεχομένου2. Μελέτη της διδακτικής αποτελεσματικότητας διαφορετικών πειραματικών αναπαραστάσεων και μέσων3. Ποιοτική ανάλυση του φαινομένου του digital disengagement4. Συσχέτιση οικογενειακών παραγόντων με μοτίβα χρήσης του Διαδικτύου από τους νέους5. Μελέτη στρατηγικής επικοινωνίας στην πολιτιστική βιομηχανία6. Θεματική media παραγωγή (τηλεοπτική/ραδιοφωνική/φιλμ, κοκ.) επιλογής του φοιτητή
ΚΟΝΙΔΑΡΗΣ ΑΓΗΣΙΛΑΟΣ konidaris@ionio.gr	<ol style="list-style-type: none">1. Τεχνολογικές εφαρμογές στην προβολή Πολιτιστικών μνημείων και Μουσείων2. Online Travel Agencies (OTA) και ο βαθμός εξάρτησης ξενοδοχείων από αυτούς3. Η Τεχνολογία Blockchain και οι εφαρμογές της4. Η μετά Covid τουριστική εποχή: αλλαγές στις προτιμήσεις και συμπεριφορές των τουριστών.5. Διαφήμιση (paid advertising) στα social media. Το παρελθόν, το

	παρόν και το μέλλον
ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ nikos.antwnopoulos@ionio.gr	<ol style="list-style-type: none"> 1. Η διάχυση της ευθύνης των χρηστών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για γεγονότα που απαιτούν δράση 2. Αξιολόγηση ευχρηστίας του διαδικτυακού τόπου του Τμήματος Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας του Ιονίου Πανεπιστημίου 3. Στρατηγική επικοινωνίας και μάρκετινγκ ενός φορέα διαχείρισης προστατευόμενης περιοχής: Η περίπτωση του Φορέα Διαχείρισης Εθνικού Δρυμού Αίνου στη Κεφαλονιά 4. Περιβαλλοντική Επικοινωνία στα Ελληνικά Πανεπιστημιακά Ιδρύματα 5. Δημιουργία της ψηφιακής παρουσίασης της βιβλιοθήκης του Τμήματος Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας του Ιονίου Πανεπιστημίου 6. Ανάπτυξη ολοκληρωμένης επικοινωνιακής στρατηγικής για την προβολή του Γεωπάρκου Κεφαλονιάς-Ιθάκης σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο 7. Η διεπαφή χρήστη (UI) για διαδικτυακούς τόπους 8. Αξιολόγηση εφαρμογών που χρησιμοποιούνται για την Πανεπιστημιακή εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην Ελλάδα και Διεθνώς 9. Μέθοδοι και Τακτικές Αξιολόγησης Ευχρηστίας Διαδικτυακών Τόπων και Εφαρμογών 10. Eye Tracking για διαδικτυακούς τόπους και εφαρμογές κινητών τηλεφώνων 11. Ηλεκτρονικό Εμπόριο και Συστήματα Δημιουργίας Περιεχομένου (CMS) 12. Η διεπαφή χρήστη (UI) για εφαρμογές κινητών τηλεφώνων 13. Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και ο Επηρεασμός της Κοινής Γνώμης 14. Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS) και Ηλεκτρονικό εμπόριο 15. Αλληλεπίδραση χρηστών & χρήση ψυχολογικών παραγόντων στο INSTAGRAM 16. Στρατηγικές και τακτικές χωρίς κόστος στο instagram για την προώθηση των προϊόντων 17. Ψευδείς ειδήσεις στους ενημερωτικούς διαδικτυακούς τόπους και τρόποι αντιμετώπισης 18. Επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή. Εκπαίδευση σε εργαλεία και τεχνικές που αφορούν τη διεπαφή χρήστη 19. Youtube και δημοσιογραφία στην Ελλάδα και στο εξωτερικό 20. Η διαδικτυακή επικοινωνιακή τακτική της Ελληνικός Χρυσός 21. Έκτακτη Ανάγκη και Επικοινωνία Μέσω Φορητών Συσκευών 22. Διαδικτυακή Ολοκληρωμένη Στρατηγική Επικοινωνίας για Θέματα Υγείας (Health Communication)
ΚΑΝΑΒΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ akanavos@ionio.gr	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ανάλυση Δεδομένων Μεγάλου Όγκου και Επιχειρηματική Ευφυΐα (Business Intelligence) 2. Ανάλυση Δεδομένων Μεγάλου Όγκου με Σκοπό την Ανάλυση Συναισθηματικού Περιεχομένου Προϊόντων 3. Ανάλυση Δεδομένων Οικονομικών Επιστημών με Τεχνικές Μηχανικής Μάθησης με χρήση της Τεχνολογίας του Υπολογιστικού Νέφους

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Δημιουργία Crawler για Κοινωνικά Δίκτυα και Οπτικοποίηση Γραφημάτων 5. Εξόρυξη Κοινοτήτων από Κοινωνικά Δίκτυα 6. Τεχνικές Μηχανικής Μάθησης σε Βιοιατρικές Εικόνες Covid-19
<p>ΑΜΠΕΛΙΩΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ampeliotis@ionio.gr</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Παραγωγή δια δραστικής εφαρμογής παρουσίασης του campus του Ιονίου Πανεπιστημίου στο Αργοστόλι 2. Παραγωγή δια δραστικού μαθησιακού αντικειμένου χρησιμοποιώντας το εργαλείο H5P 3. Συστήματα συστάσεων: Επισκόπηση, εφαρμογές και μέθοδοι υπολογισμού 4. Σύννεφα λέξεων: Επισκόπηση, επικοινωνία και μέθοδοι υπολογισμού 5. Εφαρμογές της μηχανικής όρασης στην επικοινωνία 6. Ανίχνευση κόμβων με ισχυρή επιρροή σε κοινωνικά δίκτυα χρησιμοποιώντας γράφο-θεωρητικές τεχνικές κεντρικότητας (Graph centrality) 7. Μοντέλα της θεωρίας παιγνίων στην επικοινωνία 8. Μοντέλα δυναμικής διαμόρφωσης απόψεων (opinion dynamics) σε κοινωνικά δίκτυα 9. Διαφορές στους μηχανισμούς διάδοσης ψευδών ειδήσεων (fake news) και διάδοσης αληθών ειδήσεων 10. Παραγωγή προωθητικής εφαρμογής σχεδιοκίνησης (animation) χρησιμοποιώντας HTML5 11. Σύγχρονες τεχνικές επεξεργασίας εικόνας και χρήση τους στην αποκατάσταση έργων τέχνης: Μελέτη τεχνικών υπέρ-ανάλυσης (super-resolution) και συμπλήρωσης εικόνας (image in-painting) 12. Τεχνικές ψηφιακής υδατογράφησης και προστασία πνευματικής ιδιοκτησίας πολυμεσικού περιεχομένου
<p>ΜΠΟΥΚΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ nboukas@ionio.gr</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ψηφιοποίηση και τεκμηρίωση μουσικών οργάνων αποκείμενων σε μουσειακούς χώρους και ιδιωτικές συλλογές της Κεφαλονιάς. 2. Ψηφιοποίηση και τεκμηρίωση ραδιοφώνων, αποκείμενων στο Μουσείο Ραδιοφώνου του Χαράλαμπου Μακρή στο Αργοστόλι. 3. Ψηφιοποίηση και τεκμηρίωση φορητών εικόνων, αποκείμενων στο Εκκλησιαστικό Μουσείο Αγίου Ανδρέα Μηλαπιδιάς (Περατάτα Κεφαλονιάς). 4. Αποδελτίωση μουσικών αναφορών σε ημερήσιο αθηναϊκό τύπο. 5. Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά της Κεφαλονιάς. (Η περίπτωση της λαϊκής μουσικής παράδοσης).
<p>ΠΕΤΡΑΚΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ petrakis@ionio.gr</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Μελέτη της τηλεκαίδησης, με έμφαση στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, κατά την πρώτη φάση της εποχής του κορονοϊού στην Ελλάδα. 2. Εταιρική διακυβέρνηση και Εταιρική Κοινωνική Ευθύνη. Το ζήτημα της παγκοσμιοποίησης και η ηθική διάσταση του επιχειρείν. 3. Η αντιστροφή του ονοματεπωνύμου και οι απόψεις των φοιτητών του Τμήματος Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας αλλά και άλλων φοιτητών τμημάτων σχετικών με την επικοινωνία. 4. Το facebook ως μέσο επικοινωνίας των φοιτητών του Τμήματος Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας για ακαδημαϊκά θέματα.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Το facebook ως μέσο επικοινωνίας κατά τον ελεύθερο χρόνο των φοιτητών του Τμήματος Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας.
ΚΟΥΜΠΑΡΕΛΗΣ ΑΝΑΡΓΥΡΟΣ koubarelis@ionio.gr	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πολιτικός λόγος και αμφισβήτηση στην περίοδο των μνημονίων (2009-2018). 2. Το άσεμνο λεξιλόγιο των πρωτοσέλιδων των αθλητικών εφημερίδων και η συμβολή του στον οπαδισμό (χουλιγκανισμό). 3. Ο δικομματισμός (Ν.Δ και ΠΑΣΟΚ) μέσα από δημοσιογραφική αντιπαράθεση στις εφημερίδες εθνικής εμβέλειας στην Ελλάδα. 4. Πατριωτισμός και Πατριδοκαπηλία: ιστορική και πολιτική αντιπαράθεση των κομμάτων για το θέμα της ονομασίας των Σκοπίων (FYROM). 5. Η κρίση του Ελληνικού Τύπου και η αναμέτρηση των εκδοτών στο πεδίο του Επαυξημένου Προϊόντος (προσφορές) στο διάστημα 2000-2018. 6. Δομική μελέτη της ανάδειξης μεγάλων επιχειρήσεων και των προϊόντων και των υπηρεσιών στο διαδίκτυο. 7. Δομική μελέτη των ειδήσεων στα ελληνικά τηλεοπτικά κανάλια εθνικής εμβέλειας. 8. Ο επιγραμματικός λόγος των πηχυαίων τίτλων των μεγάλων εφημερίδων.
ΠΑΝΑΣ ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ gpanas@ionio.gr (επιβλέπων ΚΑΝΑΒΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Στρατηγικές μάρκετινγκ στην ξενοδοχειακή βιομηχανία 2. Εναλλακτικές Μορφές τουρισμού στην Κεφαλονιά 3. Εξ αποστάσεως εργασία, Οφέλη, κίνδυνοι και εργασιακά δικαιώματα. 4. Διοίκηση Μονάδων Υγείας 5. Τουρισμός Υγείας. Μελέτη περίπτωσης Κεφαλονιά
ΣΤΑΜΑΤΕΛΑΤΟΣ ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ gstamatelatos@ionio.gr (επιβλέπων ΠΟΛΥΚΑΛΑΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 5G IoT και Smart Cities στην Ελλάδα (Μελέτες Περίπτωσης και focus group) 2. Smart Cities – οι Δήμοι της Περιφέρειας Ιονίων Νήσων 3. Ανάπτυξη υπηρεσίας forum σε περιβάλλον Wordpress 4. Ανάπτυξη website prototype σε περιβάλλον axure 5. Ηλεκτρονικό εμπόριο και Logistics
ΠΑΡΙΣΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ parisieuagelia@ionio.gr	<ol style="list-style-type: none"> 1. Η εξέλιξη και η συνεισφορά της ηλεκτρονικής διαφήμισης στην ανάπτυξη εταιρειών. Μελέτη περίπτωσης 2. Η Τυπογραφική τεχνολογία από τον 15αι. ως σήμερα 3. Ο οιοτουρισμός μια εναλλακτική μορφή που συμβάλλει στην τουριστική ανάπτυξη των προορισμών. Μελέτη Περίπτωσης. 4. Ανάβρα Μαγνησίας: Η περίπτωση μιας μικρής κοινότητας που πέτυχε την οικονομικής της αυτάρκεια, καινοτομώντας και αξιοποιώντας χρήσιμα εργαλεία. 5. Η εταιρική κοινωνική ευθύνη ως ένα αποτελεσματικό εργαλείο διαχείρισης της κρίσης για τις επιχειρήσεις και 6. πολλαπλών ωφελειών για το κοινωνικό σύνολο. Μελέτη περίπτωσης.
ΚΙΟΥΡΕΞΙΔΟΥ ΜΑΤΙΝΑ kiourexidou@ionio.gr	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ψηφιακός πολιτισμός και τουρισμός στην εποχή της πανδημίας. 2. Σχεδιασμός, ανάπτυξη και υλοποίηση διαδραστικής πολυμεσικής εφαρμογής για την περιήγηση των τουριστών στο Αργοστόλι της Κεφαλονιάς. 3. Από τις εικονικές εκθέσεις έως την ζωντανή ροή στα κοινωνικά δίκτυα των μουσείων. 4. Τρισδιάστατη (3D) μοντελοποίηση και οπτικοποίηση της

	<ol style="list-style-type: none"> 5. πολιτιστικής κληρονομιάς. 6. Ψηφιακά μουσεία: πλατφόρμες για τη δημιουργία εικονικών εκθέσεων με υποστήριξη VR.
ΚΑΤΣΑΟΥΝΙΔΟΥ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ akatsaounidou@gmail.com	<ol style="list-style-type: none"> 1. Διαμοιρασμός ψευδών ειδήσεων μέσω δημοφιλών εφαρμογών ανταλλαγής μηνυμάτων: Η περίπτωση του Viber 2. Τα memes ως οχήματα διασποράς ψευδών ειδήσεων 3. Η ανατομία των ψευδών ειδήσεων: Αξιολόγηση της εφαρμογής True News 4. Influencers και πανδημία COVID-19. Μία προσπάθεια να αυξηθεί η αποδοχή του εμβολίου 5. Υπηρεσίες παιχνιδιοποίησης στον ψηφιακό γραμματισμό
ΚΟΥΣΤΟΥΜΠΑΡΔΗ ΕΡΑΤΩ eratokoustoubar@ionio.gr (επιβλέπουσα ΣΓΩΡΑ ΑΓΓΕΛΙΚΗ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης ως μέσα προβολής του ελληνικού τουριστικού προϊόντος. Μελέτη περίπτωσης. 2. Ο ρόλος των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην πανδημία. 3. Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και εγκληματικότητα. 4. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και η επίδραση τους στις διαπροσωπικές σχέσεις 5. Οι συνέπειες της πανδημίας Covid-19 στις εκπαιδευτικές πολιτικές στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση.
ΛΑΜΠΡΟΥ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ evaglamprou@ionio.gr (επιβλέπων ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πληθοπορισμός (Crowdsourcing) και μοντέλα οικονομικής ενίσχυσης διαδικτυακών ενημερωτικών μέσων. 2. Πληθοπορισμός (Crowdsourcing) και ανίχνευση ψευδών ειδήσεων στο Διαδίκτυο. 3. Πληθοπορισμός (Crowdsourcing) και ειδησεογραφικός σχολιασμός. Πως η σοφία του πλήθους μέσα από τα διαδικτυακά σχόλια επηρεάζει το ειδησεογραφικό προϊόν. 4. Επαγγελματισμός και Ψευδείς ειδήσεις. Πληθοπορισμός (Crowdsourcing) και fact checking. 5. Αξιοπιστία και επισκεψιμότητα ενημερωτικών διαδικτυακών τόπων.
ΑΥΓΟΥΣΤΑΤΟΥ ΣΤΑΜΩ stamwaug@ionio.gr (επιβλέπων ΑΜΠΕΛΙΩΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πως ο σύγχρονος τρόπος ζωής επηρεάζεται από το Internet of Things (Διαδίκτυο των Πραγμάτων) 2. Κλινικά πληροφοριακά συστήματα 3. Η Σχολική Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση στην εποχή του Κορωνοϊού COVID-19: το παράδειγμα της Ελλάδας 4. Πώς τα social media μπορούν να επηρεάσουν τη κοινή γνώμη. Μελέτη περίπτωσης
ΚΩΝΣΤΑΝΤΑΚΗΣ ΜΑΡΚΟΣ mkonstadakis@gmail.com (επιβλέπων ΗΛΙΑΔΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. User personas (αρχέτυπα χρηστών) και μουσείο: Ποιοι είναι οι χρήστες στο μουσείο και ποιες είναι οι ανάγκες τους; Εναλλακτικοί τρόποι εξατομίκευσης του χρήστη; 2. Εφαρμογή μεθόδων Επαυξημένης και Εικονικής Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση 3. Διαδραστική ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) σε μουσεία και χώρους πολιτισμού. 4. Πολιτιστικές διαδρομές (cultural routes), πολιτιστικός τουρισμός και προφίλ χρηστών πολιτιστικού τουρισμού 5. Παιχνίδια σοβαρού σκοπού (serious games) στην εκπαίδευση και στο μουσείο