

Στυλιανός Μυστακίδης

Εμβυθιστικές Τεχνολογίες, Παιγνιώδης Μάθηση & Ψηφιακή Αφήγηση

Email: mystakidis.stylios@ac.eap.gr



Ο Δρ. Στυλιανός Μυστακίδης είναι Ειδικός στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία και Καινοτομία και Ερευνητής στο Πανεπιστήμιο Πατρών, Διδάσκων στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, μέλος ΣΕΠ στο ΕΑΠ από το 2020 και Επισκέπτης Καθηγητής στο Διεθνές Τηλεματικό Πανεπιστήμιο UNINETTUNO. Έχει συνεργαστεί και διδάξει επίσης σε πανεπιστήμια στην Ισπανία (Ανοικτό Πανεπιστήμιο Καταλονίας), ΗΠΑ (University of Washington), Μεγάλη Βρετανία (University of the West of England) και Κύπρο (Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου). Η επαγγελματική του εμπειρία και έρευνα επικεντρώνεται στην Εμβυθιστική Μάθηση, Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Παιχνιδοποίηση, Παιχνίδια Σοβαρού Σκοπού, Ψηφιακή Αφήγηση, Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός, Ανοικτή Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Έχει συμμετάσχει ως ερευνητής και πιστοποιημένος project manager (PMI/PMP) σε 18 Ευρωπαϊκά έργα. Έχει πάνω από 120 δημοσιεύσεις και ομιλίες σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά, συνέδρια και βιβλία. Το όνομά του περιλαμβάνεται στο 2% των επιστημόνων με τη μεγαλύτερη επιρροή παγκοσμίως για τα έτη 2023, 2024 και 2025 (λίστα Elsevier και Πανεπιστημίου του Stanford). Υπηρετεί ως General Chair του ετήσιου Συνεδρίου του Immersive Learning Research Network (iLRN). Οι σπουδές του περιλαμβάνουν διδακτορικό στη Γνωσιακή Επιστήμη στο Πανεπιστήμιο της Jyväskylä (Φινλανδία), Master of Arts στην Εκπαίδευση σε Εικονικούς Κόσμους στο Πανεπιστήμιο West of England Bristol, Master of Science στη Σχολή Μηχανολόγων Μηχανικών του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου και Μεταπτυχιακό Πιστοποιητικό στο Ανοικτό Πανεπιστήμιο της Καταλονίας.

- Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=M4yfbJ4AAAAJ>
- Scopus: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=55547222700>
- World's Top 2% Scientist profile: <https://topresearcherslist.com/Home/Profile/872030>

Επιλεγμένες Δημοσιεύσεις

- Mystakidis, S., & Lympouridis, V. (2023). Immersive Learning. *Encyclopedia*, 3(2), 396–405. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3020026>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Papadopoulou, A., Mystakidis, S., & Tsinakos, A. (2024). Immersive Storytelling in Social Virtual Reality for Human-Centered Learning about Sensitive Historical Events. *Information*, 15(5), 244. <https://doi.org/10.3390/info15050244>
- Mystakidis, S., Theologi-Gouti, P., Christopoulos, A., & Stylios, C. (2024). Virtual Museum Gamification for Discovery-Based Online Learning in the Metaverse. *Proceedings of the 16th International Conference on Computer Supported Education*, 711–719. <https://doi.org/10.5220/0012756600003693>