


ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΣΑΚΚΑΣ

6987696196 

ksakkas@uoi.gr 

My LinkedIn 

My Site 

My GitHub 



ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗΣ

- ✓ Ανάπτυξη εφαρμογών Επαυξημένης, Εικονικής και Μικτής Πραγματικότητας
- ✓ Σχεδίαση και Ανάπτυξη Ιστοσελίδων και Βάσεων Δεδομένων
- ✓ Προγραμματισμός σε επίπεδο υλικού
- ✓ Σχεδίαση Ψηφιακών Κυκλωμάτων
- ✓ Ανάπτυξη 3D εφαρμογών σε UNITY

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ – ΕΡΓΑΣΙΑ

Απόφοιτος Γενικού Λυκείου | Πρέβεζας

ΕΤΟΣ ΑΠΟΦΟΙΤΗΣΗΣ: 2017

Βαθμός Απολυτηρίου: 18,2

Απόφοιτος | Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

ΕΤΟΣ ΑΠΟΦΟΙΤΗΣΗΣ: 2022

Κατεύθυνση: Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Πρακτική Άσκηση Πληροφορική και Τηλεπικοινωνίες | Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

ΑΠΟ ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2021 – ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2021

Ενισχυτική Διδασκαλία | Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

ΑΠΟ ΟΚΤΩΒΡΙΟ 2019 – ΕΩΣ ΣΗΜΕΡΑ

Μαθήματα: Λογική Σχεδίαση, Ψηφιακά Ηλεκτρονικά, Πρωτόκολλα και Αρχιτεκτονικές Δικτύων, Ανάπτυξη και Σχεδίαση Ιστοσελίδων, Αρχιτεκτονική Υπολογιστών, Καινοτομία και Επιχειρηματικότητα

Προγραμματιστής Μικτής Πραγματικότητας | Πρότυπο ΚΕντρο Εμβαθυμένης Εικονικής, Επαυξημένης και Μικτής Πραγματικότητας Περιφέρειας Ηπείρου

ΑΠΟ ΜΑΙΟ 2021 – ΕΩΣ ΣΗΜΕΡΑ

Προγραμματιστής Εφαρμογών – Τεχνική Υποστήριξη | UNIVEYE IKE

ΑΠΟ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ 2021 – ΕΩΣ ΣΗΜΕΡΑ

Υπεύθυνος Τεχνολογικής Ανάπτυξης | Kids Save Lives

ΑΠΟ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2022 – ΕΩΣ ΣΗΜΕΡΑ



ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ

- Αγγλικά | LRN
 - Επίπεδο B2



ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

- Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ιστοσελίδων
- Σχεδίαση Ψηφιακών Κυκλωμάτων
- Προγραμματισμός και ανάπτυξη εφαρμογών με γλώσσα Wiring
- Προγραμματισμό με γλώσσα Assembly MIPS
- Σχεδιασμός γραφικών για Ιστοσελίδες και PowerPoint
- Ανάπτυξη Εφαρμογών Εικονικής και Μικτής Πραγματικότητας
- Σχεδιασμός και Υποστήριξη Βάσης Δεδομένων
- Ανάπτυξη εφαρμογών σε Arduino και Μικροελεγκτή MSP430
- Βελτιστοποίηση Μικροελεγκτών με μεθόδους διακοπών και χρονιστών
- Πρωτόκολλα και Αρχιτεκτονικές Δικτύων
- Ανάπτυξη Εφαρμογών Επαυξημένης Πραγματικότητας



ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

- C
- C++
- C#
- HTML
- CSS
- JAVASCRIPT
- PHP
- SQL
- WIRING
- ASSEMBLY MIPS
- VHDL
- VERILOG
- MATLAB



ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

- Konstantinos Sakkas, Alexandra Tsogka, Athanasios Gkimitzoudis, Nikolaos Giannakeas, Aikaterini D. Tzimourta, Markos Tsiouras, Euripidis Glavas, Alexandros T. Tzallas. **“Analysis of Emotions through the Use of Physiological Signals”** SEEDA 2022.
- Konstantinos Sakkas, Alexandra Tsogka, Nikolaos Giannakeas, Aikaterini D. Tzimourta, Markos Tsiouras, Alexandros T. Tzallas, Euripidis Glavas. **“Applied Virtual Reality in 3D Geometry”** SEEDA 2022.
- Konstantinos Sakkas, Niki Eleni Ntagka, Panagiota Vinni, Paraskevi Artemi, Aristidis Anagnostakis, Nikolaos Giannakeas, Aikaterini Tzimourta, Alexandros Tzallas and Euripidis Glavas. **“The contribution of Virtual Reality, Internet of Things and Blockchain to the 4th Industrial Revolution”** SEEDA 2022.
- Andreas Miltiadous, Vasileios Aspiotis, Konstantinos Sakkas, Markos Tsiouras, Ai Husein Sami Abosaleh, Nikolaos Giannakeas, Euripidis Glavas and Alexandros Tzallas. **“An experimental protocol for exploration of stress in an immersive VR scenario with EEG ”** SEEDA 2022.
- Σακκάς Κωνσταντίνος, Τσόγκα Αλεξάνδρα, Γκιμιτζούδης Αθανάσιος, Γιαννακέας Νικόλαος, Τζάλλας Αλέξανδρος, Γκόγκος Χρήστος, Τζημούρτα Αικατερίνη, Τσίπουρας

Μάρκος, Γλαβιάς Ευριπίδης. “Ανάλυση Συναισθημάτων μέσω της Χρήσης Φυσιολογικών Σημάτων”. Περιοδικό Εγκέφαλος.



ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ

- Η τεχνολογία του Metaverse.
- Μικτή Πραγματικότητα και BCI.
- Η συμβολή της τεχνολογίας Blockchain στο χώρο της υγείας.
- Εικονική Πραγματικότητα και επαυξημένη πραγματικότητα στην εκπαίδευση.
- Εικονική πραγματικότητα και μοντέλα παραμόρφωσης στην ιατρική εκπαίδευση μέσω διαδικτύου.
- Εφαρμογές Human Computer Interaction (HCI).
- Διαδίκτυο των Αντικειμένων και Edge Computing.
- Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) στην περιήγηση ιστοσελίδων και μηχανική μάθηση.
- Ανάλυση συναισθήματος σε ιστοσελίδες.
- Αυτοματοποίηση ρομποτικής διαδικασίας (RPA).
- Διατήρηση της εμπιστευτικότητας κατά την ενοποίηση των δεδομένων σε κατακευματισμένες βάσεις δεδομένων.
- Βελτιστοποίηση SEO στην αναζήτηση Ιστοσελίδων.
- Αναδυόμενες Τεχνολογίες Ιστού στη Γλωσσική Εκπαίδευση και Κατάρτιση.
- Ασφάλεια στον κυβερνοχώρο
- Προστασία προσωπικών δεδομένων



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΣΕ ΣΥΝΕΔΡΙΑ - ΗΜΕΡΙΔΕΣ

- Exploring the Brain - Brain-Machine Interaction, 19 March 2022 Thessaloniki.
- Arta Smart City Hackathon & Innovation Hub.



ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- Μέλος της Ομάδας Διοργάνωσης του “7th South-East Europe Design Automation, Computer Engineering, Computer Networks and Social Media Conference (SEEDA-CECNSM 2022) ”.
- Διοργανωτής Ημερίδας με θέμα “Πρώτες Βοήθειες” στο Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών – Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.
- Μέλος της Ομάδας Διοργάνωσης Εξ αποστάσεως Ημερίδας με θέμα “Πανδημία COVID-19 - Ο αόρατος ΕΧΘΡΟΣ” - Το μεγάλο στοίχημα για την ιατρική κοινότητα.
- Διοργανωτής Ημερίδας με θέμα “Επιπτώσεις στην Υγεία από την χρήση της Τεχνολογίας και των Social Media” στο Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών – Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.



ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ & ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

- Πιστοποιημένος Διασώστης Πρώτων Βοηθειών (BLS) - KidsSaveLives.
- Συμμετοχή στο 6th South-East Europe Design Automation, Computer Engineering, Computer Networks and Social Media Conference (SEEDA-CECNSM 2021).
- Συμμετοχή σε Ημερίδα με θέμα “Arduino Day”.
- Συμμετοχή σε Σεμινάριο Εκπαίδευση με θέμα “iSAVElives First Responder Education”.
- Συμμετοχή σε Εκδήλωση με θέμα “E-CAREER DAY” του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

- Σχεδίασης και Ανάπτυξη Ιστοσελίδων
 - <https://ksakkas.github.io/Learn-Create-Site/>
- Η Γλώσσα Assembly MIPS
 - <https://ksakkas.github.io/Learn-Assembly/>
- Η Γλώσσα VHDL
 - <https://ksakkas.github.io/Learn-VHDL/>
- Εισαγωγή στον MSP430 και στην Wiring
 - <https://ksakkas.github.io/Microcontroller-MSP430/>
- Εισαγωγή στο Arduino και στην Wiring
 - <https://ksakkas.github.io/Learn-Wiring-with-Arduino-Uno/>
- Αλγόριθμοι και Πολυπλοκότητα
 - <https://ksakkas.github.io/Algorithms-and-Complexity/>
- Εισαγωγή στο Unity και στην C#
 - <https://ksakkas.github.io/Learn-Unity-and-C-Sharp/>



ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΜΟΥ

- iSAVELives – KidsSaveLives (iOS)
- Virtual reality application for stress induction
- Virtual reality application for learning 3D geometry
- Virtual reality application for teaching spelling to children
- VR Bowling
- Augmented reality application for object recognition
- Augmented reality application with cloud for social media
- Augmented reality content management application
- eLab Platform
- YouTube Converter
- Send SMS
- Check Password
- Calculator
- Calculator (CFG) 1.0



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

- Department Informatics and Telecommunication (DIT/UOI)
 - <https://www.dit.uoi.gr/>
- e-Class Department Informatics and Telecommunication
 - <https://www.dit.uoi.gr/e-class/>
- Human Computer Interaction Lab
 - <https://hclilab.dit.uoi.gr/>
- Epirus XR Center
 - <https://xrcenter.project.uoi.gr/>
- 7th SEEDA-CECNSM 2022
 - <https://seeda2022.conf.uoi.gr/>



ΑΛΛΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

- Πολύ καλή γνώση Office (Word, Excel, PowerPoint κ.α.)
- Πολύ καλή γνώση προσομοιωτή Quartus (Intel - Altera)
- Πολύ καλή γνώση Visual Studio Code, Sublime Text
- Πολύ καλή γνώση Xampp, UwAmp, MySQL DataBase
- Πολύ καλή γνώση Matlab, Octave
- Πολύ καλή γνώση QtSpim, DigitalWorks
- Πολύ καλή γνώση UNITY



ΕΚΘΕΣΗ ΓΝΩΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΩΝ

- Τα Γνωστικά μου ενδιαφέροντα αφορούν την σχεδίαση και ανάπτυξη εφαρμογών Εικονικής, Επαυξημένης και Μικτής Πραγματικότητας καθώς και το συνδυασμό συστημάτων αλληλεπίδρασης εγκεφάλου – υπολογιστή (BCI). Επιπλέον, ασχολούμαι με την ανάπτυξη και το προγραμματισμό τρισδιάστατων εφαρμογών (3D) σε λογισμικά ανάπτυξης εφαρμογών, όπως το Unity. Επίσης, η ανάπτυξη και ο προγραμματισμός σε επίπεδο υλικού (Arduino, MSP κ.α.), η σχεδίαση ψηφιακών κυκλωμάτων καθώς και ο προγραμματισμός αυτών, με γλώσσες σχεδίασης κυκλωμάτων όπως VHDL αποτελεί ένα ακόμα γνωστικό αντικείμενο ενασχόλησης. Τέλος, η σχεδίαση και η ανάπτυξη ιστοσελίδων με κώδικα (php, css, js, html κ.α. αλλά και με πλατφόρμες WordPress, Joomla κ.α.) αποτελεί μια συχνή ενασχόληση.
- Τα ενδιαφέροντα μου ως προς την έρευνα στοχεύουν στην ανάπτυξη και στον προγραμματισμό εφαρμογών Μικτής Πραγματικότητας που επικεντρώνονται σε τομείς υγείας, εκπαίδευσης, ψυχαγωγίας, κ.α., και στο συνδυασμό λήψης σημάτων από τον άνθρωπο με μεθόδους αλληλεπίδρασης ανθρώπου – υπολογιστή (BCI), με σκοπό την αξιολόγηση και τη διάγνωση των συνθηκών των πειραμάτων. Ακόμη, το metaverse αποτελεί μια πιο πρόσφατη ερευνητική μου προσέγγιση, όπως και ο συνδυασμός Μικτής Πραγματικότητας με Blockchain για συναλλαγές και μεθόδους πιστοποίησης και ασφάλειας. Ενώ η συνεισφορά πολλών τεχνολογιών όπως το Διαδίκτυο των Αντικειμένων, η Τεχνητή Νοημοσύνη, η Εικονική Πραγματικότητα στην 4η Βιομηχανική Επανάσταση και η ανάπτυξη συνδυαστικών εφαρμογών αποτελεί μια πρόκληση.



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

- **Ανάπτυξη Εφαρμογών με Μεθόδους Εικονικής, Επαυξημένης και Μικτής Πραγματικότητας.**
 - **Επιβλέπων:** Ευριπίδης Γλαβάς
 - **Επιτροπή Αξιολόγησης:** Ευριπίδης Γλαβάς, Αλέξανδρος Τζάλλας, Νικόλαος Γιαννακάς
 - **Βαθμός Πτυχιακής Εργασίας:** 10
 - **Περίληψη:** Η Εργασία αυτή προσεγγίζει και αναλύει τις τεχνολογίες της Εικονικής, Επαυξημένης και Μικτής Πραγματικότητας. Αρχικά αναλύεται η τεχνολογία της Εικονικής Πραγματικότητας για την οποία παρουσιάζεται η ιστορική αναδρομή, ο ορισμός και στόχος, συσκευές και πλατφόρμες ανάπτυξης εφαρμογών ενώ αναφέρονται και δημοφιλείς εφαρμογές σε διάφορους τομείς των επιστημών ως προς την τεχνολογία αυτή. Στην συνέχεια περιγράφεται η τεχνολογία της Επαυξημένης Πραγματικότητας για την οποία παρουσιάζεται η εξέλιξη της, η ακριβής ορολογία της, κορυφαίες πλατφόρμες ανάπτυξης εφαρμογών καθώς και καινοτόμες εφαρμογές σε διάφορους τομείς της τεχνολογίας και των επιστημών. Ακόμη αναφέρεται η τεχνολογία της Μικτής Πραγματικότητας στην οποία και περιγράφεται

η εξέλιξη και η σύγκριση του ορισμού της ως προς τις άλλες δύο επιστήμες, δημοφιλείς εφαρμογές και πλατφόρμες ανάπτυξης. Τέλος παρουσιάζεται το περιβάλλον Unity με την γλώσσα C# καθώς και εφαρμογές Εικονικής, Επαυξημένης και Μικτής Πραγματικότητας μαζί με τα αντίστοιχα πακέτα που αναπτύχθηκαν για την εργασία αυτή.