

Δημήτρης Γραμμένος, PhD

Κύριος Ερευνητής, Ινστιτούτο Πληροφορικής, ΙΤΕ

<https://www.ics.forth.gr/person/Grammenos/Dimitrios>



Ο Δημήτρης είναι Κύριος Ερευνητής του Ινστιτούτου Πληροφορικής του Ιδρύματος Τεχνολογίας και Έρευνας (ΙΤΕ). Επίσης, είναι πιστοποιημένος αξιολογητής των διεθνών στάνταρ τεστ δημιουργικότητας Torrance Tests of Creative Thinking (ΤΤCT). Διαθέτει περισσότερα από 25 χρόνια πείρας και εξειδίκευση στους τομείς της Επικοινωνίας Ανθρώπου-Υπολογιστή (HCI), Εμπειρίας Χρηστών (User Experience), Σχεδιασμού της Αλληλεπίδρασης (Interaction Design) και Καθολικής Σχεδίασης (Universal Design). Έχει σχεδιάσει και υλοποιήσει πολυάριθμα καινοτόμα διαδραστικά συστήματα, πολλά από τα οποία είναι εγκατεστημένα σε κοινόχρηστους χώρους (μουσεία, αεροδρόμια, κέντρα πληροφόρησης, κλπ.) και έχουν χρησιμοποιηθεί από πολλές χιλιάδες ατόμων. Είναι μέλος διαφόρων διεθνών επιστημονικών επιτροπών περιοδικών και συνεδρίων, καθώς και μέλος επιτροπών εξέτασης Μάστερ και Διδακτορικών τίτλων.

Έχει περισσότερες από 50 δημοσιεύσεις σε έγκριτα διεθνή επιστημονικά βιβλία, περιοδικά και πρακτικά συνεδρίων. Έχει εισαγάγει στη διεθνή βιβλιογραφία την έννοια και σχεδιαστική προσέγγιση των Καθολικά Προσβάσιμων Παιχνιδιών (Universally Accessible Games), καθώς και τη θεωρία των Παράλληλων Συμπάντων Παιχνιδιών (Parallel Game Universes). Έχει δημοσιεύσει επιστημονικά άρθρα σχετικά με την αξιοποίηση της βλακείας, της άγνοιας και της ανοησίας ως εργαλείων δημιουργικής σκέψης και καινοτομίας, καθώς και το μοναδικό επιστημονικό άρθρο διεθνώς που ξεκινά με τις λέξεις «Μια φορά κι έναν καιρό...». Επίσης, έχει δημιουργήσει το THINQ¹ (Trivial, Hard, Impossible & Nonsense Questions), μια προσέγγιση για την ανάπτυξη της δεξιότητας της δημιουργίας ερωτήσεων. Το 2007, εκδόθηκε το παιδικό εικονογραφημένο βιβλίο του «Η συναυλία των χρωμάτων» (Άγκυρα), έχει δημιουργήσει το διαδικτυακό βιβλίο «η Μικρή Εξυπνοσκοφίτσα²» και έχει επίσης γράψει 3 παιδικά θεατρικά έργα.

Το 2016, στο διαγωνισμό «Ας εφεύρουμε το Μέλλον» του συνεδρίου Interaction Design & Children, απέσπασε το 2^ο βραβείο για το roboTwin - ένα ρομπότ που θα «γεννιέται», μεγαλώνει, εξελίσσεται και ζει μαζί με ένα άνθρωπο του για όλη του τη ζωή. Το 2014, στο Taipei International Invention Show & Technomart ένα advergaming το οποίο σχεδίασε και υλοποίησε απέσπασε το Platinum Award, το 2008 το εκπαιδευτικό παιχνίδι του για θέματα προσβασιμότητας «Game Over!» κέρδισε το Βραβείο του Κοινού στο Arcademy Games Awards του Future Play, και το 2004, το καθολικά προσβάσιμο διαδικτυακό «UA-Chess» διακρίθηκε στα European Design for

¹ <https://blog.100mentors.com/thing-part-1/>

² <https://gramenos.wixsite.com/smarthood>

All Awards. Το 2009 του απονεμήθηκε το Βραβείο Προσφοράς στο Ινστιτούτο Πληροφορικής του ΙΤΕ.

Από το 2014, δημιούργησε τη δραστηριότητα «Σχεδιαστές του Μέλλοντος³» στο πλαίσιο της οποίας αναπτύσσει και οργανώνει βιωματικές εμπειρίες που εισάγουν την έννοια και την πρακτική της Δημιουργικότητας και της Δημιουργικής Σκέψης σε παιδιά, γονείς, εκπαιδευτικούς, και το ευρύ κοινό. Ως τώρα, έχει οργανώσει περισσότερα από 65 εργαστήρια σε 5 χώρες και στο Διαδίκτυο, στα οποία συμμετείχαν συνολικά πάνω από 6.500 άτομα όλων των ηλικιών.

Μαζί με την Ανθή Στρατάκη, DPO του ΙΤΕ, έχει δημιουργήσει το διαδραστικό εργαστήριο «Ο GDPR και οι 40 κλέφτες» το οποίο είναι επίσης διαθέσιμο⁴ (δωρεάν) στο Κέντρο Ανοικτών Διαδικτυακών Μαθημάτων Mathesis των Πανεπιστημιακών Εκδόσεων Κρήτης (ΠΕΚ) (4.500 μαθητές) και από τον Μάρτιο του 2020 κυκλοφορεί και σε κόμικ από τις ΠΕΚ⁵, όπου για πρώτη φορά διεθνώς, ένας νόμος αποδίδεται σε αυτή τη μορφή (και μάλιστα με εκπαιδευτική προσέγγιση και στόχο). Κέρδισε το Λογοτεχνικό Βραβείο Αναγνώστη 2021 στην κατηγορία Βιβλίο Γνώσεων.

Το 2020, δημιούργησε το διαδραστικό διαδικτυακό εργαστήριο μυθοπλαστικής σχεδίασης «Η 6η ΑΙΣΘΗΣΗ: Το παιχνίδι από το μέλλον» με θέμα την επινόηση ενός μελλοντικού ψηφιακού παιχνιδιού με χρήση τεχνολογιών διάδρασης εγκεφάλου-προς-εγκέφαλο (brain-to-brain interaction / BBI). Στο εργαστήριο συμμετείχαν περισσότεροι από 900 μαθητές Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου από όλη την Ελλάδα και 300 ενήλικες (εκπαιδευτικοί και γονείς). Επίσης, δημιούργησε τον Πανελλήνιο Μαθητικό Διαγωνισμό «Brains & Games Greece», στον οποίο συμμετείχαν 65 ομάδες με συνολικά περισσότερους από 250 μαθητές. Η «6η Αίσθηση» συμπεριλήφθηκε στο πρόγραμμα μαθημάτων (curriculum) του Προγράμματος Beyonders Challenge⁶ του Torrance Center for Creativity and Talent Development του University of Georgia στο Mary Frances Early College of Education. Το πρόγραμμα Beyonders Challenge αποσκοπεί στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και της ενεργής μάθησης. Η λέξη Beyonders επινοήθηκε από τον Dr E. Paul Torrance για να περιγράψει άτομα που βρίσκονται στο ύψιστο άκρο δημιουργικής επίδοσης (creativity achievement).

³ <https://www.facebook.com/groups/sxediastes>

⁴ <https://mathesis.cup.gr/courses/course-v1:Law+GDPR+19E/about>

⁵ <https://www.cup.gr/book/o-gdpr-kai-oi-40-kleftes/>

⁶ https://calendar.uga.edu/event/beyonders_challenge_program_4522