

Προσωπικές Πληροφορίες			
Όν/μο	Ανδρέας-Αλέξανδρος Βασιλάκης	Τόπος/Ημ. Γέννησης	Κέρκυρα, Ελλάδα, 12.10.1983
Τηλ.	+30 6948594978	Στρατ. υποχρεώσεις	Εκπληρωμένες (04.2014-03.2015)
Email	abasilak@aueb.gr	Προσωπική σελίδα	graphics.cs.aueb.gr/users/abasilak
Τωρινή Θέση Εργασίας: - Επίκουρος Καθηγητής, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Πληροφορικής.			

Συνοπτική Παρουσίαση
Ο Ανδρέας-Αλέξανδρος Βασιλάκης γεννήθηκε στην Κέρκυρα το 1983. Φοίτησε στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων απ' όπου και έλαβε πτυχίο το 2006 ενώ εκφώνησε τον όρκο των πτυχιούχων του τμήματος λόγω επίτευξης της μεγαλύτερης βαθμολογίας. Στην συνέχεια πραγματοποίησε μεταπτυχιακές σπουδές στο ίδιο τμήμα (M.Sc και Ph.D στην Πληροφορική, 2008 και 2014, αντίστοιχα) όπου έλαβε υποτροφία κατά το πρώτο έτος των μεταπτυχιακών του σπουδών από το πρόγραμμα ΕΠΕΑΕΚ II και υποτροφία ΗΡΑΚΛΕΙΤΟΣ II ως διδακτορικός φοιτητής. Έχει συνεργαστεί επιτυχώς με τις ομάδες γραφικών στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων, Αιγαίου, Κύπρου και Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών (ΟΠΑ) όπως επίσης και με το εργαστήριο εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας στο Ινστιτούτο Τεχνολογιών Πληροφορικής του Κέντρου Έρευνας και Τεχνολογίας έχοντας συμμετάσχει σε πάνω από 30 έργα έρευνας και ανάπτυξης με εθνική, Ευρωπαϊκή και ιδιωτική χρηματοδότηση με την ιδιότητα του ερευνητή και του επιστημονικού υπεύθυνου. Έχει επίσης διατελέσει μηχανικός λογισμικού στην εταιρεία Think Silicon όπου, μεταξύ άλλων, συμμετείχε ενεργά στο σχεδιασμό και ανάπτυξη drivers για επεξεργαστές γραφικών. Το ερευνητικό έργο του, συνολικά 33 άρθρα, έχει δημοσιευθεί σε υψηλού επιπέδου περιοδικά και κορυφαία διεθνή συνέδρια προσφέροντας ισχυρή τεχνική συμβολή στον τομέα της φωτορεαλιστικής απόδοσης, επεξεργασίας και απεικόνισης μεγάλων, κινούμενων και σύνθετων 3D δεδομένων με πάνω από 425 αναφορές, h-index=12 – πηγή: Google Scholar. Μέσα σε αυτόν τον εκτενή τομέα, ο κ. Βασιλάκης καλύπτει κυρίως δύο σημαντικά προβλήματα, συμβάλλοντας στην πρόοδο της έρευνας με πρωτοποριακό τρόπο: (i) Συμπίεση και τμηματοποίηση παραμορφώσιμων πλεγμάτων. Η καινοτομία της έρευνάς του εμπνέεται από την παρατήρηση ότι μόνο μικρές παραλλαγές παραμόρφωσης συμβαίνουν συνήθως μεταξύ διαδοχικών στάσεων. Εκμεταλλευόμενος τη χρονική συνοχή, η έρευνα του προσφέρει νέες προσεγγίσεις για τη στήριξη γρήγορης και αποδοτικής συμπίεσης με απώλειες (με όρους PCA και skinning), επεξεργασίας καθώς και τμηματοποίησης υψηλής παραμόρφωσης κινούμενων εικόνων, ιδανικές για σενάρια πραγματικού χρόνου. (ii) Προσδιορισμός της ορατότητας. Η αποδοτική σύλληψη πολλαπλών δειγμάτων στην GPU αποτελεί μια πρόκληση όσον αφορά τον χρόνο, τη μνήμη και την ανθεκτικότητα. Ο κ. Βασιλάκης μελέτησε το πρόβλημα της πολλαπλής απόδοσης δειγμάτων στο επίπεδο εικόνας (fragments) από διάφορες προοπτικές και εναλλακτικές λύσεις για τη μείωση των συγκρούσεων, την αποφυγή υπερχειλίσεων καθώς και την εξάλειψη των προβλημάτων που προκύπτουν από συνεπίπεδες επιφάνειες. Απο το 2019 ήταν μεταδιδακτορικός ερευνητής (χρηματοδοτούμενος στο πλαίσιο της Πράξης «Υποστήριξη ερευνητών με έμφαση στους νέους ερευνητές – κύκλος Β'») και συμβασιούχος διδάσκων στο τμήμα Πληροφορικής του ΟΠΑ όπου διδάσκει το μεταπτυχιακό μάθημα

"Διαδραστικός Σχεδιασμός και Πολυμέσα" τα τελευταία 6 χρόνια. Στο πλαίσιο υλοποίησης της Πράξης «Απόκτηση Ακαδημαϊκής Διδακτικής Εμπειρίας σε Νέους Επιστήμονες Κατόχους Διδακτορικού» έχει επίσης διδάξει τα μαθήματα "Προηγμένοι Μέθοδοι 3D Γραφικών" και "Εικονική, Επαυξημένη και Μεικτή Πραγματικότητα", "Προγραμματισμός Υπολογιστών με C++" και "Ειδικά Θέματα Παράλληλου Προγραμματισμού". Συνολικά, έχει επιβλέψει 14 ολοκληρωμένες μεταπτυχιακές διατριβές και έχει αποτελέσει μέλος στην τριμελή επιτροπή 3 προπτυχιακών διατριβών.

Τέλος, ο κ. Βασιλάκης έχει συμμετάσχει ως **αξιολογητής** σε διάφορα διεθνή περιοδικά και αποτελεί μέλος σε διάφορες διεθνείς επιτροπές προγράμματος ερευνητικών συνεδρίων, περιλαμβανομένων των SIGGRAPH Asia (Technical Communications & Posters) 2022, 2023, 2024, Eurographics (Short Papers) 2024, 2025, GRAPP 2025, 2026, CASA 2025, 2026.

Τα τελευταία 2 χρόνια, ο κ. Βασιλάκης ήταν **συνιδρυτής και διευθύνων σύμβουλος** στην R&D εταιρεία πληροφορικής Phasmatic όπου προσφέρει καινοτόμες λύσεις και υπηρεσίες φωτορεαλιστικής 3D/VR/AR απεικόνισης, προεπισκόπησης και επεξεργασίας αντικειμένων. Η ίδρυση της εταιρείας αποτελεί ένα εξαιρετικό παράδειγμα μετατροπής της ακαδημαϊκής και ερευνητικής γνώσης σε πρακτικές, καινοτόμες εφαρμογές με σημαντική επιρροή στη βιομηχανία και την κοινωνία. Η προσπάθεια ξεκίνησε από 3 ερευνητικά μέλη του ΟΠΑ και στη συνέχεια εξελίχθηκε σε μια ανεξάρτητη επιχείρηση.

Εκπαίδευση και Κατάρτιση

09.2008 - 01.2014	Τμήμα Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών & Πληροφορικής, Παν. Ιωαννίνων Διδακτορικό Δίπλωμα, 10.0 (με χαρακτηρισμό Άριστα)
02.2006 - 07.2008	Τμήμα Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης, 8.92 (με χαρακτηρισμό Άριστα)
09.2001 - 02.2006	Τμήμα Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων Πτυχίο, 7.22 (με χαρακτηρισμό Λίαν Καλώς)

Επαγγελματική Εμπειρία

10.2022 - 11.2025	Phasmatic, IKE, Ελλάδα Διευθύνων Σύμβουλος/Συνιδρυτής
11.2017 - 12.2018	Think Silicon, IKE, Ελλάδα Μηχανικός Λογισμικού

Ερευνητική Εμπειρία

	Phasmatic, IKE, Ελλάδα Συντονιστής Έργου
04.2025 - 10.2025	- Horizon Europe ★ SPIRIT-HOPE
01.2025 - 10.2025	★ INFRA-TECH-ARTEMIS
11.2024 - 08.2025	★ MASTER-DREAMER
10.2024 - 10.2025	★ XR4ED-VERTEX
06.2024 - 03.2025	★ CORTEX2-VISOR
01.2024 - 05.2024	- EUSPA Cassini Challenges ★ SPOTLIGHT
02.2023 - 05.2023	- Horizon 2020 ★ REACH-ROSETTA

01.2025 - 06.2025 03.2023 - 12.2023 11.2023 - 06.2024	- Khronos Group ★ Render Fidelity / Sample Assets Websites ★ glTF Compressor - Samsung Mobile Advance ★ Next Gen Augmented Reality Rendering
12.2022 - 03.2023 01.2022 - 08.2022 04.2022 - 06.2022 04.2021 - 09.2021 03.2021 - 04.2021 03.2020 - 06.2021 11.2019 - 12.2019 04.2019 - 10.2019 11.2015 - 01.2016 04.2014 - 10.2015	Τμήμα Πληροφορικής, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Ελλάδα Μεταδιδακτορικός Ερευνητής - Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού ★ Μελέτη Εφαρμογής Εγκατάστασης Λογισμικού Εικονικής Πραγματικότητας στη Θόλο ★ Έρευνα, σχεδιασμός και ανάπτυξη περιεχομένου Εικονικής Πραγματικότητας ★ Δημιουργία Εκπαιδευτικού Λογισμικού στην Επαυξημένη Πραγματικότητα - Epic Games ★ Rayground - ΕΛΚΕ ΟΠΑ ★ Πρωτότυπες Επιστημονικές Δημοσιεύσεις Καθηγητών & Λεκτόρων ΟΠΑ (2019) - ΕΔΒΜ ★ Τμηματοποιημένη Διάδοση Φωτισμού για Φωτορεαλιστική Οπτικοποίηση σε Χαμηλής Ισχύος Επεξεργαστές Γραφικών - Huawei Technologies ★ Proof-of-concept implementation of coarse shading technologies for the ARM Mali-G76 Bifrost architecture - ΕΑΔΠ ΟΠΑ ★ Big Data Visualization for Transaction Data - FP7-ICT ★ PRESIOUS - ΑΡΙΣΤΕΙΑ II ★ GLIDE
10.2017 - 05.2018 06.2018 - 11.2018	Think Silicon, IKE, Ελλάδα Μηχανικός Λογισμικού / Ερευνητής - Horizon 2020 ★ LPGPU2 ★ GPU-WEAR
02.2016 - 06.2017	Ινστιτούτο Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών, ΕΚΕΤΑ, Ελλάδα Μεταδιδακτορικός Ερευνητής ★ FRAILSAFE
09.2022 - 12.2022 09.2010 - 01.2014 07.2008 - 08.2008	Τμήμα Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ελλάδα Μεταδιδακτορικός Ερευνητής ★ Virtualand Ερευνητικός Συνεργάτης ★ Heraclitus II Ερευνητικός Συνεργάτης ★ AEOLUS: Algorithmic Principles for Building Efficient Overlay Computers

10.2007 - 12.2007	★ Τεχνικές Τοποθέτησης και Διασύνδεσης VLSI κυκλωμάτων με χρήση γεωμετρικών περιορισμών
03.2012 - 05.2012	Τμήμα Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Κύπρου, Κύπρος Ερευνητικός Συνεργάτης ★ Erasmus
02.2009 - 10.2009 12.2007 - 03.2008	Τμήμα Μηχ. Πληρ. & Επικοινωνιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ελλάδα Ερευνητικός Συνεργάτης ★ Παραμετρικό σύστημα CAD για την ανακατασκευή παραδοσιακών κοσμημάτων

Διδακτορική Διατριβή

A. A. Vasilakis, *Direct rendering of feature-based skinning deformations*, PhD thesis, University of Ioannina, Greece, January, 2014. DOI: [10.12681/eadd/36973](https://doi.org/10.12681/eadd/36973)

Κεφάλαια Βιβλίων

K1	N. Vitsas, A. Gkaravelis, A. A. Vasilakis, G. Papaioannou, <i>WebRays: Ray Tracing on the Web</i> , Ray Tracing Gems II, ch. 18, 281-299, August, 2021. DOI: 10.1007/978-1-4842-7185-8_18
----	--

Περιοδικά (με κριτές)

P13	G. Tsopouridis, A. A. Vasilakis, I. Fudos, <i>Deep and Fast Approximate Order Independent Transparency</i> , Computer Graphics Forum e15071. DOI: 10.1111/cgf.15071
P12	G. Tsopouridis, I. Fudos, A. A. Vasilakis, <i>Deep Hybrid Order-Independent Transparency</i> , The Visual Computer, Volume 38, 3289-3300, (In Proceedings of CGI 2022). DOI: 10.1007/s00371-022-02562-7
P11	A. A. Vasilakis, G. Papaioannou, N. Vitsas, A. Gkaravelis, <i>Remote Teaching Advanced Rendering Topics using the Rayground Platform</i> , IEEE Computer Graphics & Applications, Volume 41, Issue 5, 99-103, September, 2021. DOI: 10.1109/MCG.2021.3093734
P10	I. Evangelou, G. Papaioannou, K. Vardis, A. A. Vasilakis, <i>Fast Radius Search Exploiting Ray Tracing Frameworks</i> , Journal of Computer Graphics Techniques (JCGT), vol. 10, no. 1, 25-48, 2021. URL: http://icgt.org/published/0010/01/02/
P9	I. Evangelou, G. Papaioannou, K. Vardis, A. A. Vasilakis, <i>Rasterization-based Progressive Photon Mapping</i> , The Visual Computer (Proceedings of CGI 2020), July, 2020. DOI: 10.1007/s00371-020-01897-3
P8	A. A. Vasilakis, K. Vardis, G. Papaioannou, <i>A Survey of Multifragment Rendering</i> , Computer Graphics Forum (proc. Eurographics 2020, STAR), 39(2), pages 623-642, May 2020. DOI: 10.1111/cgf.14019
P7	N. Vitsas, G. Papaioannou, A. Gkaravelis, A. A. Vasilakis, <i>Illumination-Guided Furniture Layout Optimization</i> , Computer Graphics Forum (proc. Eurographics 2020), 39(2), pages 291-301, May, 2020. DOI: 10.1111/cgf.13930
P6	A. Lalos, A. A. Vasilakis, A. Dimas and K. Moustakas, <i>Adaptive Compression of Animated Meshes by Exploiting Orthogonal Iterations</i> , The Visual Computer (Proceedings of CGI 2017), Vol. 33, Issue 6, pages 811-821, 2017. DOI: 10.1007/s00371-017-1395-4
P5	A. A. Vasilakis, G. Papaioannou and I. Fudos, <i>k+-buffer: An efficient, memory-friendly and dynamic k-buffer framework</i> , IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 21, no. 6, pages 688-700, June, 2015. DOI: 10.1109/TVCG.2015.2417581
P4	A. A. Vasilakis and I. Fudos, <i>Pose Partitioning for Multi-resolution Segmentation of Arbitrary Mesh Animations</i> , Computer Graphics Forum (Proceedings of Eurographics 2014), vol. 33 no. 2, pages 293-302, April, 2014. DOI: 10.1111/cgf.12327
P3	A. A. Vasilakis and I. Fudos, <i>Depth-fighting Aware Methods for Multifragment Rendering</i> , IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 19, no. 6, pages 967-977, 06/2013. DOI: 10.1109/TVCG.2012.300

Π2	J. Rossignac, I. Fudos, and A. A. Vasilakis , <i>Direct rendering of Boolean combinations of self-trimmed surfaces</i> , Computer-Aided Design 45.2 (2013): 288-300. DOI: 10.1016/j.cad.2012.10.012
Π1	A. A. Vasilakis and I. Fudos, <i>GPU Rigid Skinning using a Refined Skeletonization Method</i> , Computer Animation and Virtual Worlds, 22: 27-46, 2011. DOI: 10.1002/cav.382

Πρακτικά Συνεδρίων (με κριτές)	
Σ28	V. Kotsis-Panakakis, I. Evangelou, F. Bistas, A. Gkaravelis, N. Vitsas, A. A. Vasilakis , G. Papaioannou, <i>HOPE: Holographic Optimized Processing Engine</i> , EuroXR 2025, Poster & Demo track, September 03-05, 2025. 10.32040/2242-122X.2025.T440
Σ27	I. Evangelou, N. Vitsas, A. Gkaravelis, A. A. Vasilakis , <i>VISOR: Virtualization Service for Object Reconstruction</i> , EuroXR 2025, Poster & Demo track, September 03-05, 2025. 10.32040/2242-122X.2025.T440
Σ26	G. Papaioannou, E. Pertesi, D. Michailidis, A. A. Vasilakis , <i>Corrective Hybrid 3D Digitization</i> , Proc. 52nd Int. Conf. Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA), 2025.
Σ15	G. Tsopouridis, A. A. Vasilakis , I. Fudos, <i>Neural Moment Transparency</i> , In Proceedings of the 45th Annual Conference of Eurographics (EG '24), Short Papers, Limassol, Cyprus, April 22-26, 2024. DOI: 10.2312/egs.20241029
Σ14	K. Vardis, A. A. Vasilakis and G. Papaioannou, <i>Illumination-driven Light Probe Placement</i> , Eurographics 2021 (Posters), Vienna, Austria, May 3–7, 2021. DOI: 10.2312/egp.20211026
Σ13	N. Vitsas, A. Gkaravelis, A. A. Vasilakis , K. Vardis, G. Papaioannou, <i>Rayground: An Online Educational Tool for Ray Tracing</i> , Proc. of Eurographics 2020 - Education Papers, pages 01-08, May 25-29, 2020. DOI: 10.2312/eged.20201027
Σ12	A. A. Vasilakis , K. Vardis, G. Papaioannou and K. Moustakas, <i>Variable k-buffer using Importance Maps</i> , In Proceedings of the 38th Annual Conference of Eurographics (EG '17), Short Papers, pages 21-24, Lyon, France, April 24-28, 2017. DOI: 10.2312/egsh.20171005
Σ11	A. A. Vasilakis , I. Fudos and G. Antonopoulos, <i>PPS: Pose-to-Pose Skinning of Animated Meshes</i> , In Proceedings of the 2016 Computer Graphics International Conference (CGI '16), Short Papers, pages 53-56, Heraklion, Crete, Greece, June 28-July 1, 2016. DOI: 10.1145/2949035.2949049
Σ10	K. Vardis, A. A. Vasilakis and G. Papaioannou, <i>DIRT: Deferred Image-based Ray Tracing</i> , In Proceedings of the 8th Conference on High-Performance Graphics (HPG '16), pages 1- 11, Dublin, Ireland, June 20-22, 2016. DOI: 10.2312/hpg.20161193
Σ9	K. Vardis, A. A. Vasilakis and G. Papaioannou, <i>A Multiview and Multilayer Approach for Interactive Ray Tracing</i> , In Proceedings of 20th meeting of the ACM SIGGRAPH Symposium on Interactive 3D Graphics and Games (I3D '16), pages 171-178, Redmond, WA, USA, February 27-28, 2016. DOI: 10.1145/2856400.2856401
Σ8	A. A. Vasilakis and G. Papaioannou, <i>Improving k-buffer methods via Occupancy Maps</i> , In Proceedings of the 36th Annual Conference of Eurographics (EG '15), Short Papers, pages 69-72, Zurich, Switzerland, May 4-8, 2015. DOI: 10.2312/egsh.20151017
Σ7	A. A. Vasilakis and G. Papaioannou, <i>Accelerating k+-buffer using efficient fragment culling</i> , ACM SIGGRAPH Symposium on Interactive 3D Graphics and Games 2015 (Posters), pages 129-129, San Francisco, California, USA, February 27-March 01, 2015. DOI: 10.1145/2699276.2721402
Σ6	E. Eftaxopoulos, A. A. Vasilakis and I. Fudos, <i>AR-TagBrowse: Annotating and Browsing 3D models on Mobile Devices</i> , Eurographics 2014 (Posters), Strasbourg, France, April 7-11, 2014. DOI: 10.2312/egp.20141062
Σ5	A. A. Vasilakis and I. Fudos, <i>k+-buffer: Fragment Synchronized k-buffer</i> , In Proceedings of the 18th meeting of the ACM SIGGRAPH Symposium on Interactive 3D Graphics and Games (I3D '14), pages 143-150, San Francisco, California, USA, March 14-16, 2014. DOI: 10.1145/2556700.2556702
Σ4	A. A. Vasilakis and I. Fudos, <i>S-buffer: Sparsity-aware Multi-fragment Rendering</i> , In Proceedings of the 33rd Annual Conference of Eurographics (EG '12), Short Papers, pages 101-104, Cagliari, Italy, May 13-18, 2012. DOI: 10.2312/conf/EG2012/short/101-104
Σ3	A. A. Vasilakis and I. Fudos, <i>Z-fighting aware depth Peeling</i> , SIGGRAPH 2011 (Posters), Vancouver, Canada, August 7-11, 2011. DOI: 10.1145/2037715.2037801

Σ2	A. A. Vasilakis , G. Antonopoulos and I. Fudos, <i>Pose-to-Pose Skinning of Animated Meshes</i> , ACM/Eurographics Symposium on Computer Animation (Posters), Vancouver, Canada, August 5-7, 2011.
Σ1	A. A. Vasilakis and I. Fudos, <i>Skeleton-based Rigid Skinning for Character Animation</i> , In Proceedings of the Fourth International Conference on Computer Graphics Theory and Applications (GRAPP '09), pages 302-308, Lisbon, Portugal, February 5-8, 2009.

Τεχνικές Αναφορές	
T2	A. A. Vasilakis , V. Vassalos, <i>Report on Recent Information Visualization Research with Applications on Financial Data</i> , October 2019.
T1	A. Gkaravelis, C. Kalampokis, G. Papaioannou, K. Vardis, and A. A. Vasilakis , <i>STAR on Interactive Global Illumination Techniques and Inverse Lighting Problems</i> , GLIDE: Goal-driven Lighting for Dynamic 3D Environments, Deliverable 1.1 , August 2014.

Άλλες Δημοσιεύσεις	
Δ1	S. Kalogiannis, K. Deltouzos, E. Zacharaki, A. A. Vasilakis , K. Moustakas, J. Ellul, V. Megalooikonomou, <i>Integrating an openEHR-based personalized virtual model for the ageing population within HBase</i> , BMC Medical Informatics and Decision Making 19: 25, 2019. DOI: 10.1186/s12911-019-0745-8

Προσκεκλημένος Ομιλητής	
M. Limper, A. Morris, P. Nikiel, A. A. Vasilakis , <i>Geometry, Textures, and Workflow - Optimizing glTF</i> , SIGGRAPH 2023, Khronos BoF, Los Angeles, CA, USA, August 08, 2023. Link	
Ανδρέας Α. Βασιλάκης και Γ. Παπαϊωάννου, <i>Ανάδειξη πολιτισμικού περιεχομένου με χρήση 3D τεχνολογιών</i> , Ημερίδα με θέμα "Πολιτισμός και Οικονομία", Αμφιθέατρο Αντωνιάδου, ΟΠΑ, Αθήνα, Ελλάδα, Μάιος 14, 2024. Link	

Υποτροφίες, τιμητικές διακρίσεις και βραβεία	
2023	Phasmatic, IKE, Ελλάδα - Kaizen Gaming - GameTech Innovation Challenge 3rd Award in Live Sports Visualization (acc. rate: 14%)
2022	Phasmatic, IKE, Ελλάδα - XR Cosmos Competition 1st Award in Research & Technology Innovation (5.000,00 € - acc. rate: 10%)
2021	Τμήμα Πληροφορικής, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Ελλάδα - Ennovation Competition 1st Award in Research & Technology Innovation (2.500,00 € - acc. rate: 3%)
2021 2014	Eurographics - Βραβείο καλύτερης δημοσίευσης "Illumination-driven Light Probe Placement" ACM SIGGRAPH Symposium on Interactive 3D Graphics and Games - Βραβείο καλύτερης δημοσίευσης "k +-buffer: Fragment Synchronized k-buffer"
2010 - 2013 2007 2006	Τμήμα Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ελλάδα - Υποτροφία Ηράκλειτος II (45.000,00 € - acc. rate: 34%) - Υποτροφία ΕΠΕΑΕΚ II - Ενίσχυση Σπουδών Πληροφορικής (1.000,00 €) - Εκφώνηση όρκου πτυχιούχων λόγω επίτευξης της μεγαλύτερης βαθμολογίας

Ακαδημαϊκή Εμπειρία	
11.2021 - 02.2022 10.2020 - 02.2021 02.2022 - 09.2022 02.2021 - 09.2021	Τμήμα Μηχ. Ηλεκτρ. Υπολογιστών & Πληροφορικής, Παν. Ιωαννίνων Συμβασιούχος Καθηγητής - Απόκτηση ακαδημαϊκής διδακτικής εμπειρίας σε νέους επιστήμονες κατόχους διδακτορικού - Προηγμένες Τεχνολογίες 3D Γραφικών - Εικονική, Επαυξημένη & Μικτή Πραγματικότητα
10.2023 - 02.2023 03.2023 - 07.2023	Τμήμα Πληροφορικής, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Ελλάδα Συμβασιούχος Καθηγητής - Απόκτηση ακαδημαϊκής διδακτικής εμπειρίας σε νέους επιστήμονες κατόχους διδακτορικού - Προγραμματισμός Υπολογιστών με C++ - Ειδικά Θέματα Παράλληλου Προγραμματισμού Συμβασιούχος Καθηγητής - Π.Μ.Σ στις Ψηφιακές Μεθόδους για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες - Διαδραστικός Σχεδιασμός & Πολυμέσα,
04.2025 - 06.2025 04.2024 - 06.2024 03.2023 - 06.2023 03.2022 - 06.2022 03.2021 - 06.2021 03.2020 - 06.2020	Τμήμα Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ελλάδα Επικουρικό Έργο - Γραφικά Υπολογιστών - Αρχιτεκτονική Υπολογιστών - Τεχνητή Νοημοσύνη - Λειτουργικά Συστήματα
09.2008 - 01.2013 09.2007 - 01.2008 09.2006 - 01.2007 02.2005 - 07.2006	Τμήμα Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ελλάδα Επικουρικό Έργο - Γραφικά Υπολογιστών - Αρχιτεκτονική Υπολογιστών - Τεχνητή Νοημοσύνη - Λειτουργικά Συστήματα

Αναγνωριστικά έρευνας	Αξιολογητής
Github: abasilak ORCID: 0000-0001-6895-3324 Scopus: 27568164000 Scholar: 6I-6QjMAAAAJ&hl Citations: 428, h-index: 12, i10-index: 15	- Κριτής στα Περιοδικά: Computers & Graphics, Graphics & Visual Computing, JCGT - Κριτής στα Συνέδρια: CGI 2013, GRAPP 2010,2011,2012,2014, IEEE VIS 2020, Eurographics 2021 - Διεθνής επιτροπή προγράμματος: SIGGRAPH Asia 2022, 2023, 2024 (Tech. Communications & Posters), Eurographics 2024, 2025 (Short Papers), GRIVAPP 2025, 2026, CASA 2025 - Έρευνα & Τεχνολογία: ΕΛΙΔΕΚ
Μέλος σε Οργανισμούς Eurographics Hellenic Informatics Union ACM Greek SIGCHI	