

Καθηγητής	A/A	Θέμα	Φοιτητής	Επιλαχών 1	Επιλαχών 2
Βλαχάβας	1	Εφαρμογή ενισχυτικής μάθησης στο ανθρωποειδές ρομπότ iCub	Μελίδης	-	-
"	2	Ανάπτυξη εφαρμογής αναγνώρισης εικόνων για κινητές συσκευές	-	-	-
"	3	Βιοπληροφορική (πολλά θέματα)	-	-	-
Βασιλειάδης	4	Ανάπτυξη συμπεριφορών ευφύων πρακτόρων για 3-διάστατα (3D) παιχνίδια	Τσάβας	-	-
"	5	Επέκταση μοντέλου διαχείρισης εμπιστοσύνης βασισμένου στην αναίρεσιμη λογική	-	-	-
"	6	Ανάπτυξη κατανεμημένου μοντέλου διαχείρισης εμπιστοσύνης	-	-	-
"	7	Πρότυπο ελέγχου απόδοσης μοντέλων εμπιστοσύνης.	-	-	-
"	8	Διαχείριση εφοδιαστικής αλυσίδας μέσω Ευφύων Πρακτόρων	Σαδραζάνης	-	-
"	9	Επέκταση του εργαλείου ArgoUML με δυνατότητες Επεξεργασίας Οντολογιών RDF Schema	-	-	-
"	10	Σχεδιασμός & Υλοποίηση Πλατφόρμας Ηλεκτρονικής Εκπαίδευσης	Τσιγαρίδα	Ντερελής	-
"	11	Ανάπτυξη Διαδικτυακού Εργαλείου Λογισμικού Παραγωγής Αναιρέσιμων Θεωριών	-	-	-
"	12	Δημοσίευση Πληροφοριών Δικτυακού Τόπου ως Διασυνδεδεμένα Δεδομένα στον Σημασιολογικό Ιστό	Σιδηροπούλου / Ντερελής	Τσιγαρίδα	Χατζηχριστοδούλου
"	13	Σημασιολογική περιγραφή υπηρεσιών ιστού για ορθή σύνθεση υπηρεσιών	-	-	-
"	14	Using and Extending Thea for Linked Data applications	Χατζηχριστοδούλου	-	-
Τσουμάκας	15	Ανακατασκευή Ιστοτόπου Τμήματος Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας ΑΠΘ	Μυστακίδης	Τσιγαρίδα	-
"	16	Ανάπτυξη συστήματος αναζήτησης εικόνων	-	-	-
"	17	Επιχειρηματική Ευφυΐα στη Διαχείριση Ζωικής Παραγωγή	Καλλίγγαρος	Καραφωτάκης	-
"	18	Πληροφοριακό Σύστημα Διαχείρισης Μικροβιολογικού Εργαστηρίου	Καραφωτάκης	-	-
"	19	Μετα-Ανάλυση Δεδομένων Αγγειοχειρουργικής	Κοντογεώργη	-	-
"	20	Μάθηση από Δεδομένα Πολλαπλών Ετικετών (πολλά θέματα)	-	-	-
-	-	Ανάπτυξη Αλγορίθμων Βαθείας Μάθησης με Κάρτες Γραφικών	Γκανιάς	-	-
Βράκας	21	Συγκριτική Μελέτη και Πιλοτική Εφαρμογή Εργαλείων Σχεδιασμού Ενεργειών στην Εκπαιδευτική Διαδικασία	-	-	-
"	22	Υλοποίηση Μεθόδων Τεχνητής Νοημοσύνης για την Αποτροπή μη Εξουσιοδοτημένης Πρόσβασης σε Ευαίσθητα Δεδομένα	-	-	-
"	23	Ανάπτυξη Γραφικού Εργαλείου Απεικόνισης και Συγγραφής Προβλημάτων Ιεραρχικού Σχεδιασμού Δικτύων Διεργασιών (HTN)	-	-	-
"	24	Υλοποίηση Παιγνίου Δύο Αντιπάλων (Computer Game) με χρήση τεχνικών Τεχνητής Νοημοσύνης	Όροβας	-	-
"	25	Υπηρεσίες ιστού και σημασιολογικός ιστός σε έξυπνα περιβάλλοντα (πολλά θέματα)	-	-	-