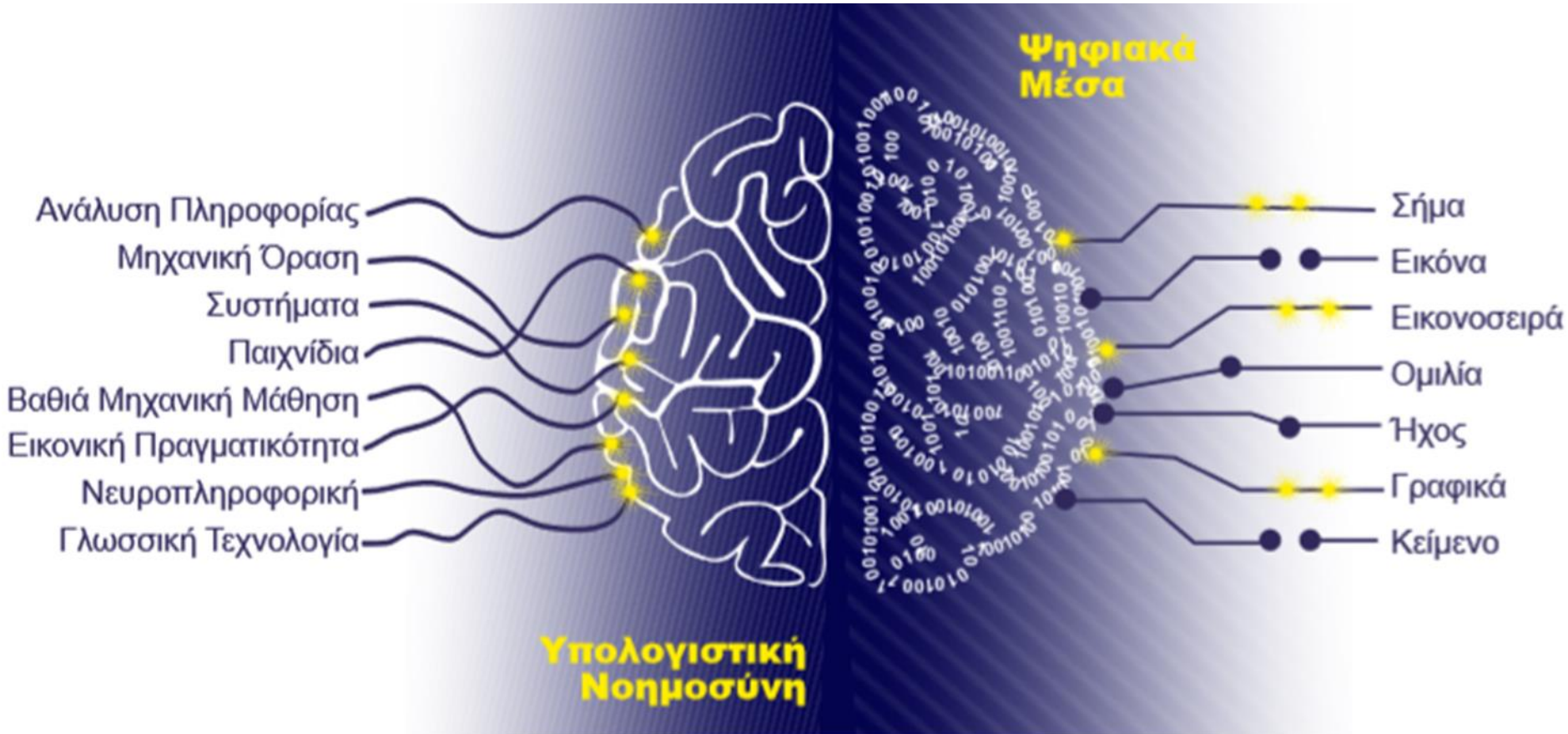
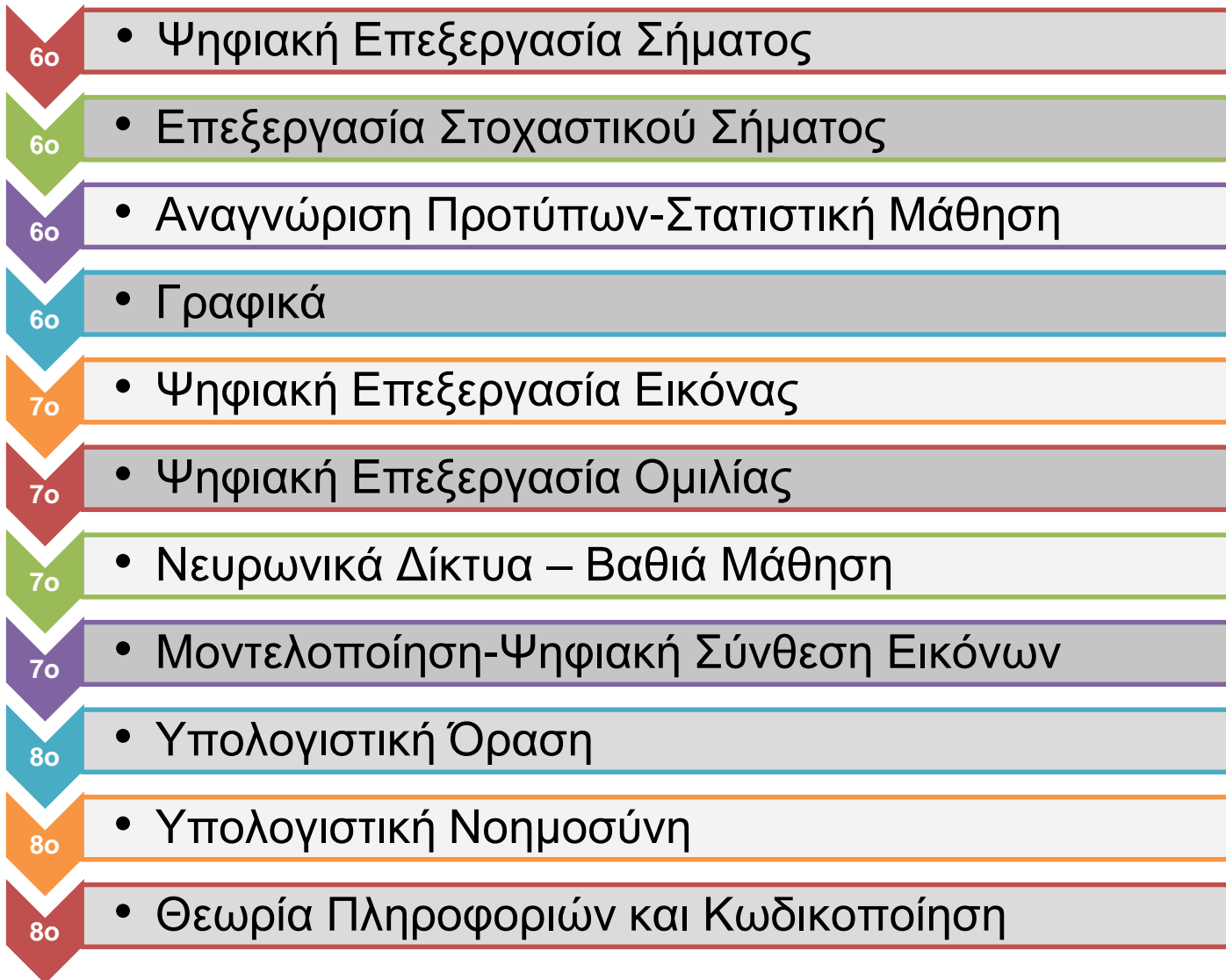




Ροή Η:

Ψηφιακά Μέσα – Υπολογιστική Νοημοσύνη







Τομείς & Εργαστήρια

Η ροή **H** υποστηρίζεται κυρίως από μέλη του **Τομέα Δικτύων Επικοινωνιών & Ανάλυσης Πληροφοριών**

και συγκεκριμένα από αυτά του **Εργαστηρίου Τεχνητής Νοημοσύνης & Ανάλυσης Πληροφοριών**

Ανθρώπινο δυναμικό

Ι. Πήτας, Καθηγητής

Κ. Κοτρόπουλος, Καθηγητής

Χ. Ουζούνης, Καθηγητής

Ν. Νικολαΐδης, Αν. Καθηγητής

Ν. Λάσκαρης, Αν. Καθηγητής

Α. Τέφας, Αν. Καθηγητής

Ν. Πλέρος, Αν. Καθηγητής

Κ. Δραζιώτης, Επ. Καθηγητής

Ι. Γιακουμής, Ερ. Γ', ΙΠΤΗΛ (Διδ. ΠΔ 407)



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ & ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Επεξεργασία Σήματος

Επεξεργασία Εικόνας-
Γραφικά

Ανάλυση πληροφορίας

Στατιστική μηχανική μάθηση

Νευρωνικά δίκτυα
- Βαθιά μάθηση

Βιοπληροφορική

Σημασιολογική ανάλυση ψηφιακών μέσων

Τεχνητή όραση

Εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα

Ανθρωποκεντρικές διεπαφές

Κοινωνικά ψηφιακά μέσα
(π.χ. Flickr, Snapchat)

Διαδικτυακό Ψηφιακό Περιεχόμενο
(π.χ. YouTube, Instagram, Netflix)

Κίνηση, 3D μοντέλα για διαδραστικές εφαρμογές
(games)

Βιοϊατρική / Νευροπληροφορική

Βιοπληροφορική / Βιολογική Υπολογιστική

Γλωσσική Τεχνολογία

- **82% of Internet Traffic will be VIDEO by 2022**
- **Computer Vision market will reach \$48.6 Billion by 2022**
- **Augmented and Virtual Reality market will reach \$94 Billion by 2023**
- **Wearable Technology Market will worth \$56.8 billion by 2025**
- **Computational / Artificial Intelligence market will worth \$190.6 Billion by 2025**
- **Video Games market will worth more than \$200 Billion in 2023**

Επαγγελματικές Προοπτικές

- Εταιρείες τηλεπικοινωνιών / πολυμέσων
- Ψηφιακή τηλεόραση
- WWW (παραγωγή περιεχομένου και εφαρμογών)
- Τμήματα έρευνας και ανάπτυξης
& Ευρωπαϊκά προγράμματα
- Εταιρείες παραγωγής computer games
- Ιατρική πληροφορική / Βιοπληροφορική

Μεταπτυχιακά

Συναφέστερο με την ροή
ΠΜΣ του Τμήματος:
« Ψηφιακά Μέσα – Υπολογιστική
Νοημοσύνη »

Άλλο συναφές μεταπτυχιακό:
«Τεχνητή Νοημοσύνη »

