

## ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

---

οι επόμενες κατηγορίες βιβλίων προέρχονται από τον κατάλογο [βιβλιογραφία ενδιαφέροντος πολλαπλά θέματα](#), ο οποίος είναι διαθέσιμος στον χώρο eClass MEDIA305 – πόροι εκπόνησης επιστημονικών εργασιών, φάκελλος έγγραφα > κατάλογοι πηγών, μετά από εγγραφή

για κάθε κατηγορία από τις παρακάτω που επισημαίνεται με **γαλάζιο χρώμα** και αντιστοιχεί σε ένα ή περισσότερα θέματα του μαθήματος, στον εν λόγω κατάλογο περιλαμβάνονται αντίστοιχες εγγραφές επιλεγμένων πρόσφατων βιβλίων, στην μορφή «όνομα πρώτου συγγραφέα/επιμελητή – τίτλος βιβλίου»

τα βιβλία αυτά, στο σύνολό τους είναι προσπελάσιμα σε έντυπη μορφή (ανάλογα με ό,τι ισχύει κατά περίπτωση)

- ο από την Βιβλιοθήκη της Σχολής ΟΠΕ ή/και άλλες Βιβλιοθήκες ΕΚΠΑ, η/και
- ο με δανεισμό από τους διδάσκοντες

ή/και σε ψηφιακή μορφή (ανάλογα με ό,τι ισχύει κατά περίπτωση)

- ο στους ιστοχώρους των εκδοτών, για όσα από τα βιβλία αυτά έχουν εκδωθεί σε ανοικτή πρόσβαση
- ο στην πλατφόρμα <https://books.google.com/> ή/και σε άλλες πλατφόρμες ψηφιακής ανάγνωσης βιβλίων από το διαδίκτυο

η ενδεχόμενη ανάκτηση και χρήση βιβλιογραφίας σε ψηφιακή μορφή από οποιαδήποτε από τις παραπάνω πηγές υπόκειται πάντοτε στους περιορισμούς δικαιωμάτων που κατά περίπτωση ισχύουν, και τηρουμένων των περιορισμών αυτών δεν πρέπει να γίνεται παρά αποκλειστικά και μόνο με όρους θεμιτής χρήσης (fair use), για τις ανάγκες προσωπικής ερευνητικής δουλειάς, με ορθή και πλήρη βιβλιογραφική αναφορά και χωρίς καμία περαιτέρω διακίνηση προς τρίτους

- Action Research
- Activism
- Ad Hoc Networking
- Advocacy Online
- Arab Region
- Augmented Reality
- Bioethics
- Blockchain and Cryptocurrencies
- Bottom-Up Innovation
- Campaigning
- Capability Maturity Models
- Change Management in Government
- Children Citizenship
- Children Technology
- Citizenship Education
- Civic Education
- Civic Engagement
- Civil Society
- Collaborative Innovation
- Commons
- Communication and Social Change
- Communication Management
- Consensus Building
- Constitutional Design
- Contentious Politics
- Cooperatives

- Crisis Communication
- Crisis Management
- Critical Thinking
- Crowdfunding
- Crowdsourcing
- Cyberpsychology
- Datafication
- Democratic Education
- Design for Good
- Devolution
- Digital Divide
- Digital Ethics
- Digital Ethnography
- Digital Games
- Digital Games War History
- Digital Humanities
- Digital Identification
- Digital Labour
- Digital Literacy
- Digital Privacy
- Digital Property
- Digital Storytelling
- Digital Surveillance
- Digital Transformation
- Digital Trust
- Disability Advocacy

- Disability Rights
- Disability Studies
- Disaster Management
- Ecological Economics
- Educational Technology
- Electronic Commerce
- Electronic Governance
- Emergency Response
- Ethnographic Research
- Extremism Online
- Fake News
- Food Water Energy Democracy
- Forced Migration
- Frugal Innovation
- Fundraising
- Game Design
- Game Development GameMaker
- Game Development GameSalad
- Game Development Scratch
- Game Development Tools
- Game Development Unity
- Game-Based Learning
- Gamification
- Gentrification
- Global Governance
- Global Institutions
- Global South
- Grounded Theory
- Hacking
- History Teaching
- Humanitarian Action
- Independent Living
- Industrial Revolution 4.0
- Information Design
- Information Visualization
- Innovation and Gender
- Innovation Capability
- Innovation Management
- Innovation through Design
- Innovation through Narrative
- Integral Development
- Interactive Storytelling
- Interest Groups
- Internet Communication
- Internet Governance
- Internet of Things
- Kindergarten Education
- Language Learning
- Life Storytelling
- Lo-Fi Resilience
- Local Governance
- Local Innovation

- Longitudinal Research
- Maker Movement
- Media Planning
- Mobile Privacy
- Multilateral Negotiation
- Multimedia Storytelling
- Narrative Inquiry
- Negotiation Processes
- Non-Disruptive Innovation
- Non-Governmental Organizations
- Non-Profit Communication
- Non-Profit Organizations
- Online Culture
- Open Big Data
- Open Government
- Open Hardware
- Open Innovation
- Open Source
- Participatory Budgeting
- Participatory Design
- Participatory Research
- Petitions
- Philanthropy
- Platform Capitalism
- Play and Learning
- Player Agency
- Playful Ideation
- Polymedia
- Positive Psychology
- Project Management
- Public Participation
- Public Responsibility
- Public Sector Improvement
- Public Sector Innovation
- Public Sector Interoperability
- Public Service Innovation
- Public Space
- Public-Private-People Partnership
- Readiness
- Refugees
- Research Design
- Resilient Cities
- Science Communication
- Science Education
- Self-Determined Learning
- Self-Organization
- Serious Games
- Smart Cities
- Social Entrepreneurship
- Social Innovation
- Social Marketing
- Social Media

- Social Media and Government
- Social Media and Politics
- Social Media and Social Movements
- Social Media Management
- Social Media Metrics
- Social Network Analysis
- Social Network-Based Research
- Social Science Research
- Social Solidarity
- Social Solidarity Economy
- Social Systems Design
- Software Engineering
- Stakeholder Management
- Storyboarding
- Strategic Planning
- Student Services
- Sustainable Development Goals
- Sustainable Innovation
- Sustainable Urban Planning
- Systematic Review
- Systems Thinking
- Team Creativity
- Technology Integration
- Third Sector
- Toy Design
- Visual Storytelling
- Visual Thinking
- Volunteering
- Youth Engagement