



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΕΠΕΝΔΥΣΕΩΝ

ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ  
ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

Αθήνα, 12 Ιουλίου 2021



Εθνική στρατηγική Έρευνας, Τεχνολογικής Ανάπτυξης & Καινοτομίας  
Σχεδιασμός για την περίοδο 2021-2027  
Τομέας: “ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ – ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΕΣ”  
Εισήγηση συμβουλευτικής Ομάδας

Συντονίστρια: Ελένη Τσανάκα

Δ/ση Σχεδιασμού & Προγραμματισμού Πολιτικών & Δράσεων Έρευνας & Καινοτομίας



# Περιεχόμενα παρουσίασης

1

- Σύνθεση Συμβουλευτικής Ομάδας του τομέα

2

- Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα

3

- Διάρθρωση του τομέα

4

- Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020

5

- Πρόταση Συμβουλευτικής Ομάδας

6

- Επόμενα βήματα

# Περιεχόμενα παρουσίασης

1

- Σύνθεση Συμβουλευτικής Ομάδας του τομέα

2

- Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα

3

- Διάρθρωση του τομέα

4

- Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020

5

- Πρόταση Συμβουλευτικής Ομάδας

6

- Επόμενα βήματα

# 1. Παρουσίαση Συμβουλευτικής Ομάδας (1/3)

• Βογιατζής  
Νικόλαος

Διευθυντής Επιχ.  
Ανάπτυξης &  
Τεχνολογίας  
CORALLIA/gi-  
cluster



• Βότης  
Κωνσταντίνος

Ερευνητής Β'  
Ινστιτούτο  
Πληροφορικής  
και  
Τηλεματικής  
ΕΚΕΤΑ



• Θωμόπουλος  
Στυλιανός

Διευθυντής  
Ερευνών  
ΕΚΕΦΕ  
'Δημόκριτος'



• Παρταράκης  
Νικόλαος

Research and  
Development  
Engineer  
Ινστιτούτο  
Πληροφορικής,  
ΙΤΕ



• Σαραντινός  
Μιχαήλ

Διευθύνων  
Σύμβουλος  
Steficon A.E.



• Τσέτσος  
Βασίλειος

Προγραμματιστής  
Συνιδρυτής  
Mobics  
Τηλεπικοινωνιακές  
και  
Συμβουλευτικές  
Υπηρεσίες Α.Ε.



• Τσιαφάκη  
Δέσποινα

Διευθύντρια  
Ερευνών Υπεύθυνη  
Τμήματος  
Πολιτισμού &  
Δημιουργικών  
Βιομηχανιών  
Ερευνητικό Κέντρο  
'Αθηνά'



• Γαρέζου  
Μαρία-Ξένη

Προϊσταμένη του  
Τμήματος Διαχείρισης  
Εθν. Αρχείου Μνημείων  
και Αρχαιολ.  
Κτηματολογίου της  
Δ/σης Διαχείρισης Εθν.  
Αρχείου Μνημείων  
Εκπρόσωπος Υπουργείου  
Πολιτισμού και  
Αθλητισμού



• Νικολοπούλου  
Όλγα

Στέλεχος Τμήματος  
Βιομηχανικής Πολιτικής &  
Διεθνών Βιομηχανικών  
Σχέσεων / Υπουργείο  
Ανάπτυξης και  
Επενδύσεων  
Εκπρόσωπος Γενικής  
Γραμματείας Βιομηχανίας



• Μπαμπάκου  
Αθηνά

Προϊσταμένη  
Διεύθυνσης  
Στρατηγικού  
Σχεδιασμού  
Εκπρόσωπος  
Υπουργείου  
Τουρισμού



# 1. Παρουσίαση Συμβουλευτικής Ομάδας (2/3)

• Αραπαντώνης  
Αλέξανδρος

Προγραμματιστής  
/ animator,  
Ιδρυτής  
Minds and Bytes  
Inc

• Γιανναράκης  
Ιωάννης

Σχεδιασμός  
Δράσεων  
Ψηφιακής  
Διακυβέρνησης  
ΕΔΥΤΕ

• Γλάρος  
Νικόλαος

ΕΛΕ Α'  
Ινστιτούτο  
Επεξεργασίας του  
Λόγου  
Ε.Κ. 'Αθηνά'

• Νιβολιανίτης  
Μιχάλης

Creative Producer  
Verbillion Total  
Concepts

• Σαντοριναίος  
Μάνθος

Καθηγητής  
Ανωτάτης Σχολής  
Καλών Τεχνών  
(ΑΣΚΕ)

• Φακίνος  
Δημήτριος

Εκδότης, Ιδρυτής  
Ευρωπαϊκών  
βραβείων Design  
Ηλεκτρονικό  
περιοδικό Design

• Φερλέ  
Χρυσάνθη

Διεθνείς  
συμπαγωγές  
Faliron house  
production

• Χοντζόπουλος  
Ηλίας

Γενικός  
Διευθυντής Prime  
Laser ABEE

• Δοντάς  
Ευριπίδης

Διευθύνων  
Σύμβουλος  
ΕΠΙΛΕΚΤΟΣ  
ΚΛΩΣΤΟΥΦΑΝΤΟΥ  
ΡΓΙΑ ΑΕΒΕ  
Εκπρόσωπος ΣΕΒ

• Μαρκόπουλος  
Γιάννης

Μέλος Ψηφιακής  
Οικονομίας του  
ΣΕΠΕ  
Fothnet S.A.  
(NOVA) Director  
Innovation  
Department  
Εκπρόσωπος ΣΕΠΕ



# 1. Παρουσίαση Συμβουλευτικής Ομάδας (3/3)

• Γεώργιος  
Λαμπρινίδης

Στέλεχος Τμήματος  
Βιομηχανικής  
Πολιτικής &  
Διεθνών  
Βιομηχανικών  
Σχέσεων /  
Υπουργείο  
Ανάπτυξης και  
Επενδύσεων

• Σιαμαντά  
Λαμπρινή

Αναπληρώτρια  
Προϊσταμένη της  
Επιτελικής Δομής  
ΕΣΠΑ του ΥΠΟΤ

• Κωστόπουλος  
Ιωάννης

CEO SaMMY  
Πλατφόρμα  
Ολοκληρωμένης  
Διαχείρισης για  
Μαρίνες

• Αποστολίδου  
Ρέα

Παραγωγός  
κινηματογράφου  
ANEMON  
PRODUCTIONS

# Περιεχόμενα παρουσίασης

- 1 • Σύνθεση συμβουλευτικής ομάδας του τομέα
- 2 • Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα
- 3 • Διάρθρωση του τομέα
- 4 • Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020
- 5 • Πρόταση συμβουλευτικής ομάδας
- 6 • Επόμενα βήματα

## 2. Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα (1/3)

### Τουρισμός

- Καταλυτική επίδραση των ΤΠΕ στον τομέα του Τουρισμού
  - Ασφάλεια
  - Οικονομική ανταγωνιστικότητα
  - Τεχνολογικές προκλήσεις
  - Αγορές και ανταγωνισμός
- Η τουριστική βιομηχανία της Ευρωπαϊκής Ένωσης (και διεθνώς) υπέστη ένα άνευ προηγουμένου πλήγμα από την πανδημία του COVID-19, με τις τουριστικές επιχειρήσεις όλων των μεγεθών να αντιμετωπίζουν προβλήματα ρευστότητας



## 2. Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα (2/3)

### Πολιτισμός – Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες

- Σύγκλιση των τεχνολογιών της λεγόμενης 4<sup>ης</sup> βιομηχανικής επανάστασης με τη δημιουργική και πολιτιστική βιομηχανία και την ψηφιοποίηση οδηγώντας σε:
  - Μείωση των εμποδίων εισόδου στην αγορά
  - Ευκαιρίες διείσδυσης σε παγκόσμιες αγορές
  - Μείωση του κόστους, αύξηση των επιλογών και της ευκολίας πρόσβασης για τους καταναλωτές σε πολιτιστικά και δημιουργικά προϊόντα, μέσω των νέων τεχνολογιών.

## 2. Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα (3/3)

### Πολιτισμός – Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες (συνέχεια)

- Ευρωπαϊκή Χρηματοδότηση:
  - **Δημιουργική Ευρώπη 2021- 2027** με αναμενόμενη αύξηση προϋπολογισμού σε 1,85 δισ. ευρώ από 1,45 δις ευρώ.
  - **«Ορίζοντας Ευρώπη»** με συνολικό προϋπολογισμό 100 δισ. ευρώ, όπου ο τομέας αναμένεται να στηριχθεί πρωτίστως μέσω της ομάδας (cluster) **Πολιτισμός, δημιουργικότητα και πολυδεκτική κοινωνία**, του πυλώνα **Παγκόσμιες προκλήσεις και βιομηχανική ανταγωνιστικότητα**.

# Περιεχόμενα παρουσίασης

- 1 • Σύνθεση Συμβουλευτικής Ομάδας του τομέα
- 2 • Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα
- 3 • **Διάρθρωση του τομέα**
- 4 • Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020
- 5 • Πρόταση Συμβουλευτικής Ομάδας
- 6 • Επόμενα βήματα

# 3. Διάρθρωση του τομέα (1/2)

## Πολιτισμός – Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες

### ΑΕΠ, απασχόληση και εισόδημα

- Ο τομέας απασχολούσε το 2014, 110.688 εργαζομένους σε 46.370 επιχειρήσεις, με πωλήσεις προϊόντων και υπηρεσιών της τάξης των 5,3 δισ. ευρώ και προστιθέμενη αξία περίπου 2,1 δισ. ευρώ, συνεισφέροντας 1,4% στο ΑΕΠ ([Ινστιτούτο Περιφερειακής Ανάπτυξης του Παντείου Πανεπιστημίου, 2017](#)). Με βάση τα στοιχεία αυτά, η Ελλάδα κατατάσσονταν 14<sup>η</sup> στην τ. ΕΕ-28 ως προς την παραγωγή προστιθέμενης αξίας στον τομέα.

### Κλάδοι Τομέα

- Το 2008, οι κλάδοι του τομέα στην Ελλάδα είχαν προστιθέμενη αξία 4,7 δισ. ευρώ (2,2% του ΑΕΠ), ενώ το 2014 περίπου 2,1 δισ. Ευρώ (1,4% του ΑΕΠ), δηλ. **το μισό**. Οι κλάδοι με τη μεγαλύτερη προστιθέμενη αξία είναι:
  - ο κλάδος των εκδόσεων με προστιθέμενη αξία 371 εκατ. ευρώ,
  - ο κλάδος των εκδόσεων λογισμικού και προγραμματισμού Η/Υ με προστιθέμενη αξία 297 εκατ. ευρώ,
  - ο κλάδος των οπτικοακουστικών με προστιθέμενη αξία 208 εκατ. €, και
  - ο κλάδος τηλεόρασης, ραδιοφώνου και επικοινωνίας είχε προστιθέμενη αξία 203 εκατ. ευρώ.
- Σημαντική αύξηση της προστιθέμενης αξίας τους την περίοδο 2013/2014 παρουσίασαν οι εξής κλάδοι: Λογισμικό και ειδικευμένο σχέδιο (design), οπτικοακουστικά (54,8%), βιβλιοθήκες και μουσεία (16,8%) και η τηλεόραση, το ραδιόφωνο και η επικοινωνία (15,7%).

### Επιχειρήσεις και ανθρώπινο δυναμικό

- Η Ελλάδα κατατάσσεται 11<sup>η</sup> στην απασχόληση και 10<sup>η</sup> στον αριθμό δημιουργικών επιχειρήσεων στην τ. ΕΕ-28 (2014).
- Εργάζονται, κατά μέσο όρο 2,4 εργαζόμενοι ανά δημιουργική επιχείρηση (μέσος όρος τ. ΕΕ-28: 3,4 (2014)).

# 3. Διάρθρωση του τομέα (2/2)

## Τουρισμός

### ΑΕΠ, απασχόληση και εισόδημα

- Ο τουρισμός το 2019 συνέβαλε ([INΣΕΤΕ, 2020](#)) άμεσα στη δημιουργία του 12,5% του ΑΕΠ της χώρας με 23,4 δισ. ευρώ σημειώνοντας **αύξηση** κατά 10,4% ή κατά 2,3 δισ. ευρώ σε σύγκριση με το 2018.
- Στις υπηρεσίες καταλύματος και εστίασης κατά το 2018 απασχολούνταν 361.726 εργαζόμενοι, μία αύξηση κατά 3,1% σε σύγκριση με το 2017 ([ΕΛΣΤΑΤ, 2019](#)).

### Επιχειρήσεις και ανταγωνιστικότητα

- Κατά τη διάρκεια της κρίσης, η δυναμικότητα των ξενοδοχείων αυξήθηκε από 397.660 δωμάτια το 2010 σε 433.689 δωμάτια το 2019 ([INΣΕΤΕ, 2020](#)).
- Η δυναμικότητα των ξενοδοχείων 5 αστέρων αυξήθηκε από 51.100 δωμάτια το 2010 σε 89.852 δωμάτια το 2019.
- Ως προς την ανταγωνιστικότητα του τουρισμού, σύμφωνα με το [World Economic Forum](#), η Ελλάδα κατείχε την 25<sup>η</sup> θέση ανάμεσα σε 140 χώρες στον κλάδο, θέση πολύ υψηλότερη από την ανταγωνιστικότητα της ελληνικής οικονομίας στο σύνολό της κατά το ίδιο έτος, αλλά με χαμηλή την ψηφιακή ωριμότητα του κλάδου (51<sup>η</sup> θέση σε 140 χώρες).

### Δυνατότητες τομέα τουρισμού

- Περισσότερες από 170.000 νέες θέσεις εργασίας μπορούν να δημιουργηθούν στη χώρα από την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και την εφαρμογή των βέλτιστων πρακτικών ([Oxford Economics, 2013](#)).
- Η σύνδεση πολιτισμού–τουρισμού είναι εξέχουσας σημασίας -ο πολιτιστικός τουρισμός αποτελεί μια αναπτυσσόμενη αγορά που μπορεί να δώσει σημαντική ώθηση στην τουριστική ανάπτυξη, να αυξήσει τη μέση τουριστική δαπάνη και να επεκτείνει τη διάρκεια της τουριστικής περιόδου

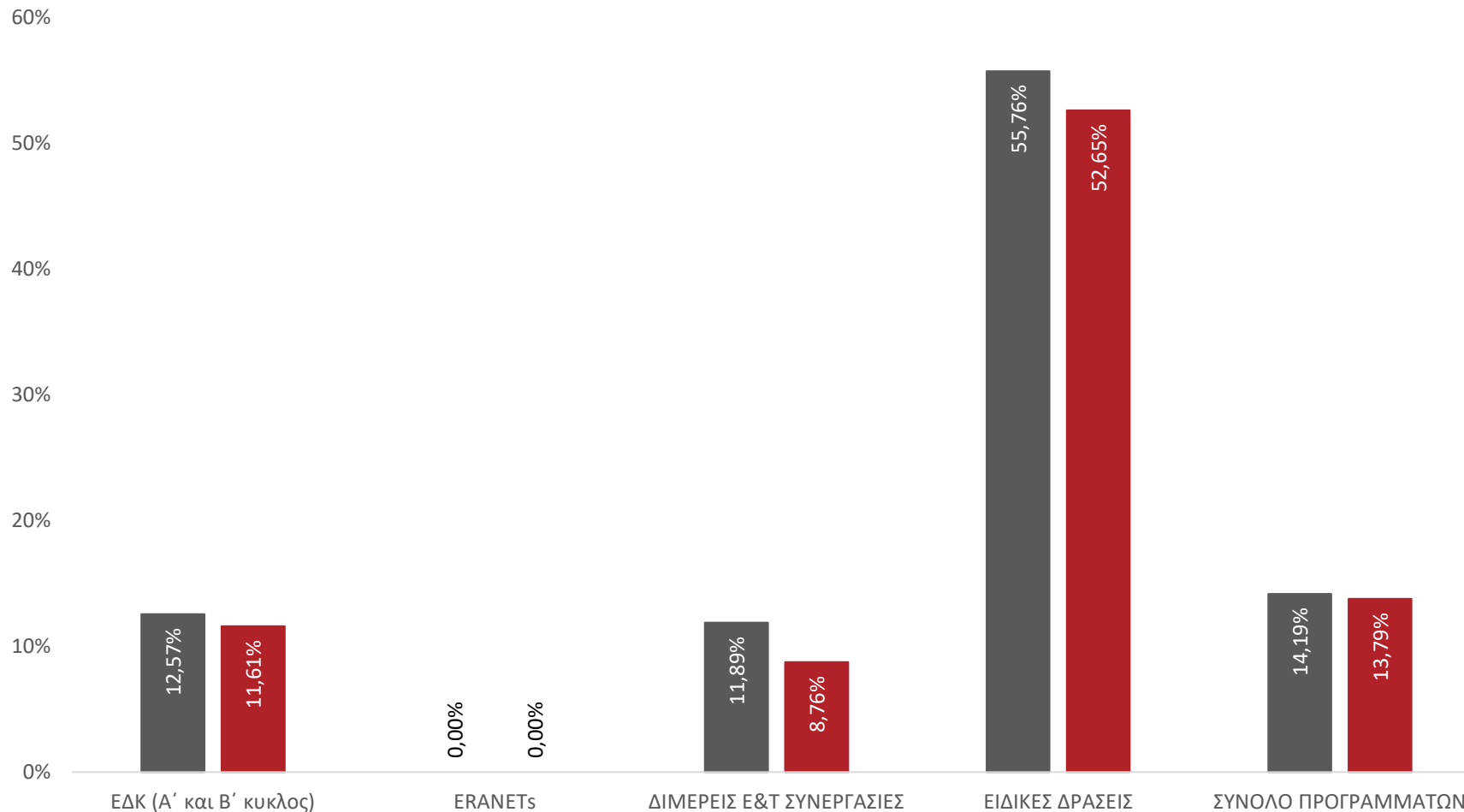
# Περιεχόμενα παρουσίασης

- 1 • Σύνθεση Συμβουλευτικής Ομάδας του τομέα
- 2 • Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα
- 3 • Διάρθρωση του τομέα
- 4 • Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020**
- 5 • Πρόταση Συμβουλευτικής Ομάδας
- 6 • Επόμενα βήματα

# 4. Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020 (1/4)

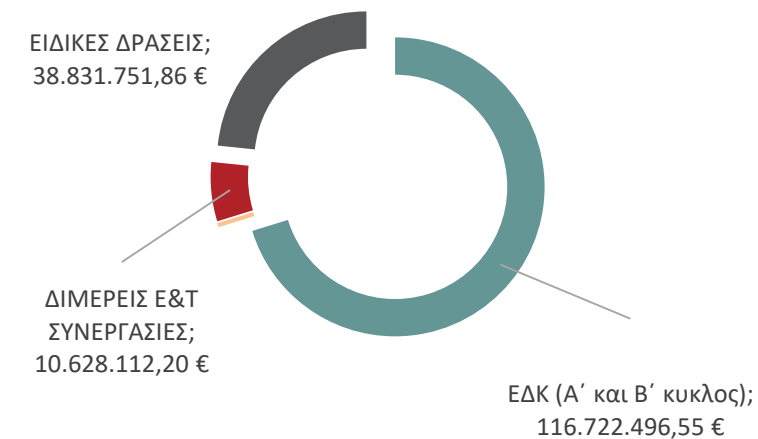
Σύνολο Προγραμμάτων Τομέα Τουρισμού – Πολιτισμού – Πολιτιστικών και Δημιουργικών Βιομηχανιών

ΤΠΔ: % Δ.Δ. υποβληθεισών και θετικά αξιολογηθεισών προτάσεων (επί των αντίστοιχων συνόλων ανά πρόγραμμα) έως 31.12.19. Πηγή: ΓΓΕΚ/ΕΥΔΕ-ΕΤΑΚ



- % Δ.Δ. Υποβληθεισών Προτάσεων στον Τομέα / Σύνολο της Δ.Δ. των Υποβληθεισών Προτάσεων
- % Δ.Δ. Θετικά Αξιολογηθεισών Προτάσεων στον Τομέα / Σύνολο της Δ.Δ. των Αξιολογηθεισών Προτάσεων

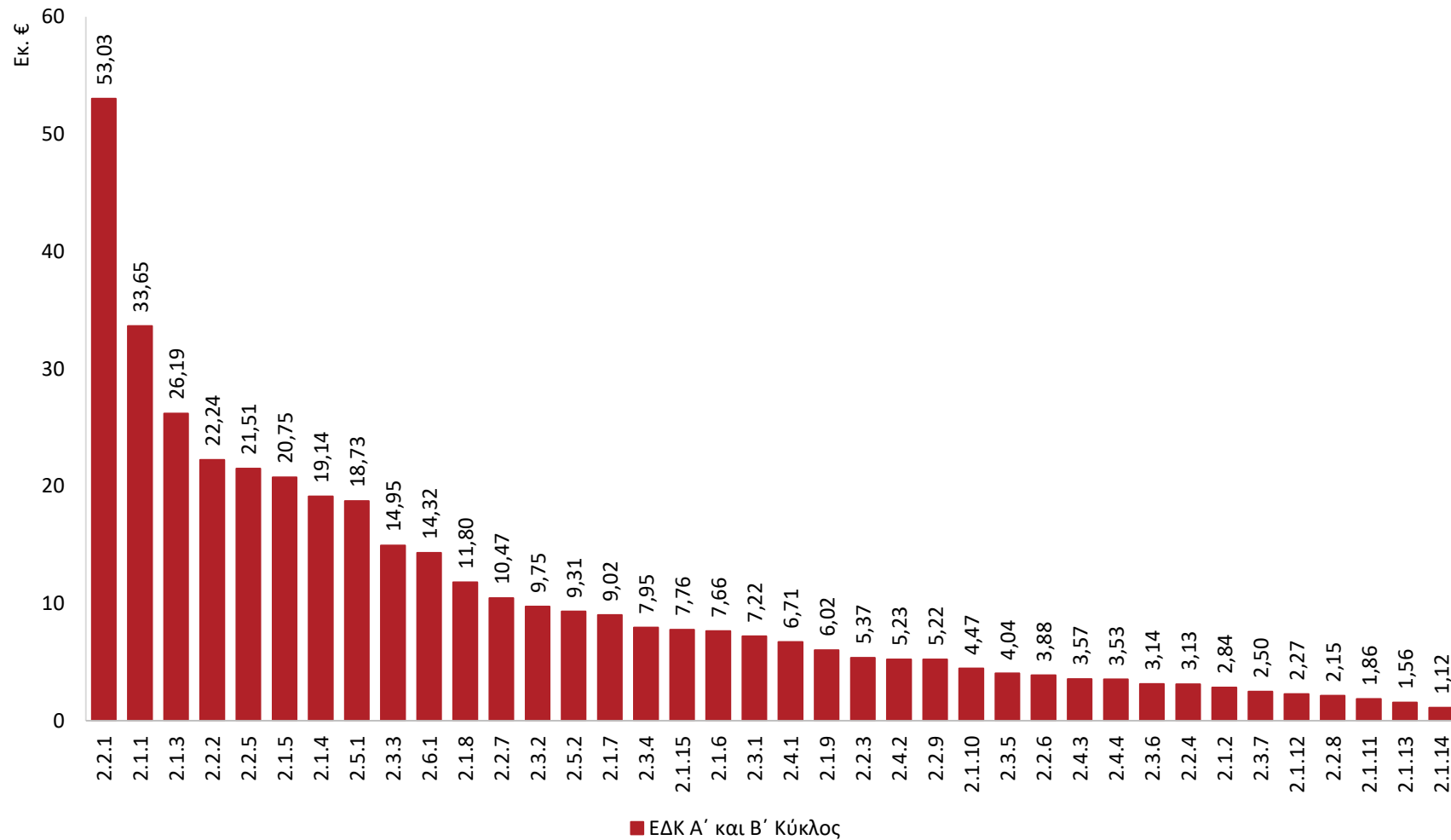
ΤΠΔ: Δ.Δ. θετικά αξιολογηθεισών προτάσεων έως 31.12.19.



# 4. Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020 (2/4)

Τομέας Τουρισμού – Πολιτισμού – Πολιτιστικών και Δημιουργικών Βιομηχανιών στο ΕΔΚ

ΤΠΔ: Δ.Δ. υποβληθεισών προτάσεων ανά Θεματική Προτεραιότητα στο ΕΔΚ (Α' και Β' Κύκλος) έως 31.12.19. Πηγή: ΕΥΔΕ-ΕΤΑΚ



Θεματικές Προτεραιότητες που αποτελούν το 40% της Δ.Δ. των υποβληθεισών προτάσεων αθροιστικά σε φθίνουσα σειρά

## 2.2.1 Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών

2.1.1 Ανάπτυξη εφαρμογών παροχής τουριστικών υπηρεσιών προστιθέμενης αξίας και δικτύωσης που απευθύνονται σε επιχειρήσεις με σκοπό την εξατομικευμένη παροχή πληροφοριών, συστάσεων και περιεχομένου προς τους ταξιδιώτες.

2.1.3. Ανάπτυξη και αξιοποίηση καινοτόμων εργαλείων, προϊόντων, υπηρεσιών και διαδικασιών, για την υποστήριξη ειδικών μορφών τουρισμού.

2.2.2 Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών για την αναβίωση, αναπαράσταση και διάδοση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και σχετικών τεκμηρίων, καθώς και του σύγχρονου πολιτισμού (παραστατικές / εικαστικές τέχνες κλπ.) μέσω τεχνολογιών / τεχνικών λόγου, ήχου, εικόνας, επαυξημένης πραγματικότητας κλπ.

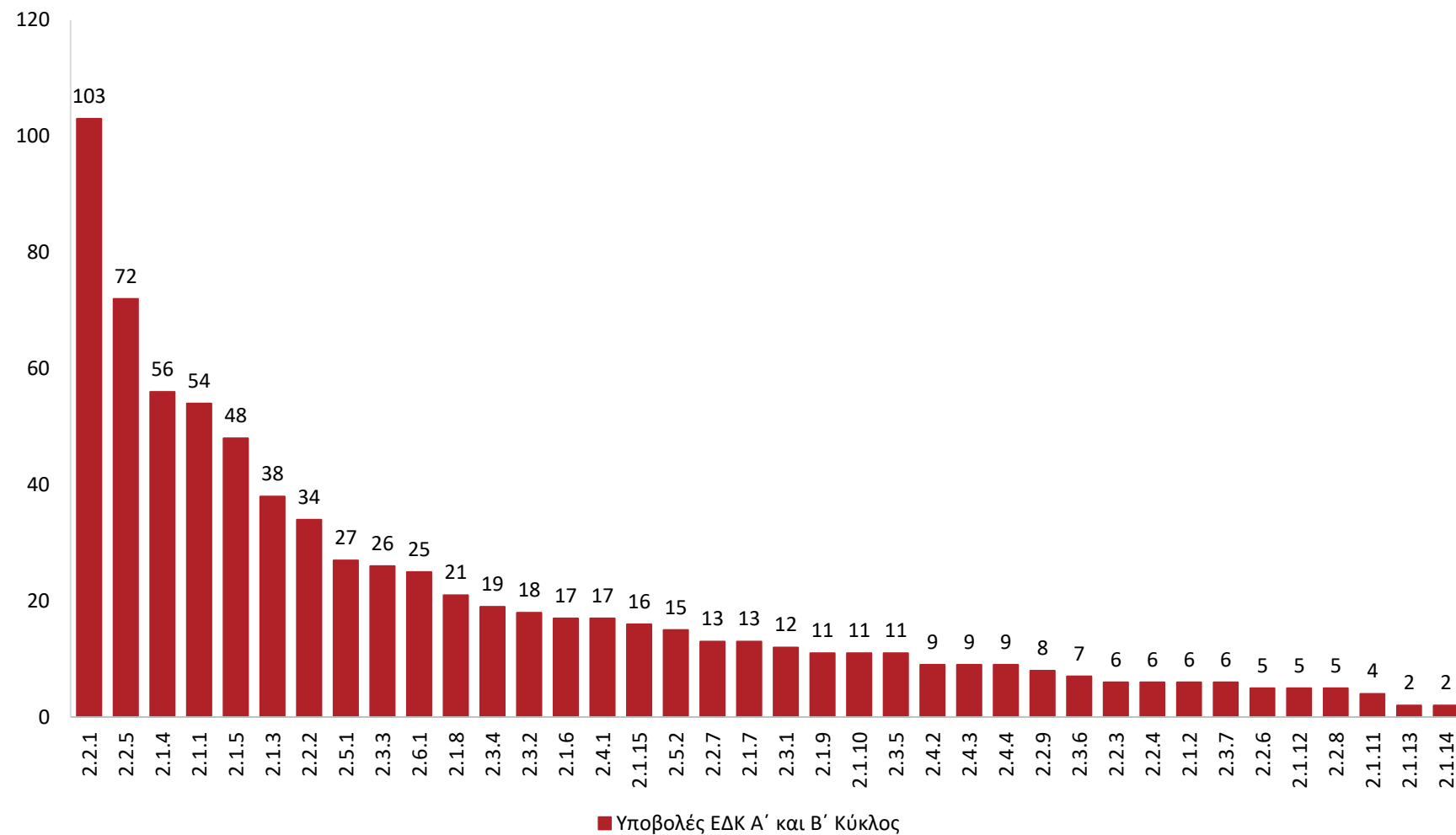
2.2.5 Ανάπτυξη ψηφιακών παιγνίων και τεχνικών παιγνιοποίησης (gamification) για ΗΥ, κινητές συσκευές και παιχνιδομηχανές, αξιοποιώντας πολιτιστικό και τουριστικό περιεχόμενο (τέχνες, ιστορία, επιστήμες κλπ.), για σκοπούς ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης, ανάπτυξης της σχεδιαστικής σκέψης, ανάδειξης του πολιτισμού και προώθησης του τουρισμού.



# 4. Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020 (3/4)

Τομέας Τουρισμού – Πολιτισμού – Πολιτιστικών και Δημιουργικών Βιομηχανιών στο ΕΔΚ

ΤΠΔ: Αριθμός υποβληθεισών προτάσεων ανά Θεματική Προτεραιότητα στο ΕΔΚ (Α΄ και Β΄ Κύκλος) έως 31.12.19. Πηγή: ΕΥΔΕ-ΕΤΑΚ



■ Υποβολές ΕΔΚ Α΄ και Β΄ Κύκλος

Θεματικές Προτεραιότητες που αποτελούν το 40% των υποβληθεισών προτάσεων αθροιστικά σε φθίνουσα σειρά

2.2.1 Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών

2.2.5 Ανάπτυξη ψηφιακών παιγνίων και τεχνικών παιγνιοποίησης (gamification) για ΗΥ, κινητές συσκευές και παιχνιδομηχανές, αξιοποιώντας πολιτιστικό και τουριστικό περιεχόμενο (τέχνες, ιστορία, επιστήμες κλπ.), για σκοπούς ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης, ανάπτυξης της σχεδιαστικής σκέψης, ανάδειξης του πολιτισμού και προώθησης του τουρισμού.

2.1.4 Ανάπτυξη προϊόντων και υπηρεσιών για την υποστήριξη επιχειρήσεων και φορέων που απευθύνονται σε ειδικές πληθυσμιακές ομάδες (π.χ. ΑΜΕΑ, παιδιά, ηλικιωμένοι, χρονίως πάσχοντες).

2.1.1 Ανάπτυξη εφαρμογών παροχής τουριστικών υπηρεσιών προστιθέμενης αξίας και δικτύωσης που απευθύνονται σε επιχειρήσεις με σκοπό την εξατομικευμένη παροχή πληροφοριών, συστάσεων και περιεχομένου προς τους ταξιδιώτες (π.χ. προηγμένες μηχανές ολοκληρωμένης σχεδίασης πακέτου διακοπών ή/και εξατομικευμένων δραστηριοτήτων, επιλογή διάδρομων, δραστηριοτήτων, σημείων ενδιαφέροντος, τουριστικών καταλυμάτων, γεγονότων/εκδηλώσεων, δρομολογίων MMM).

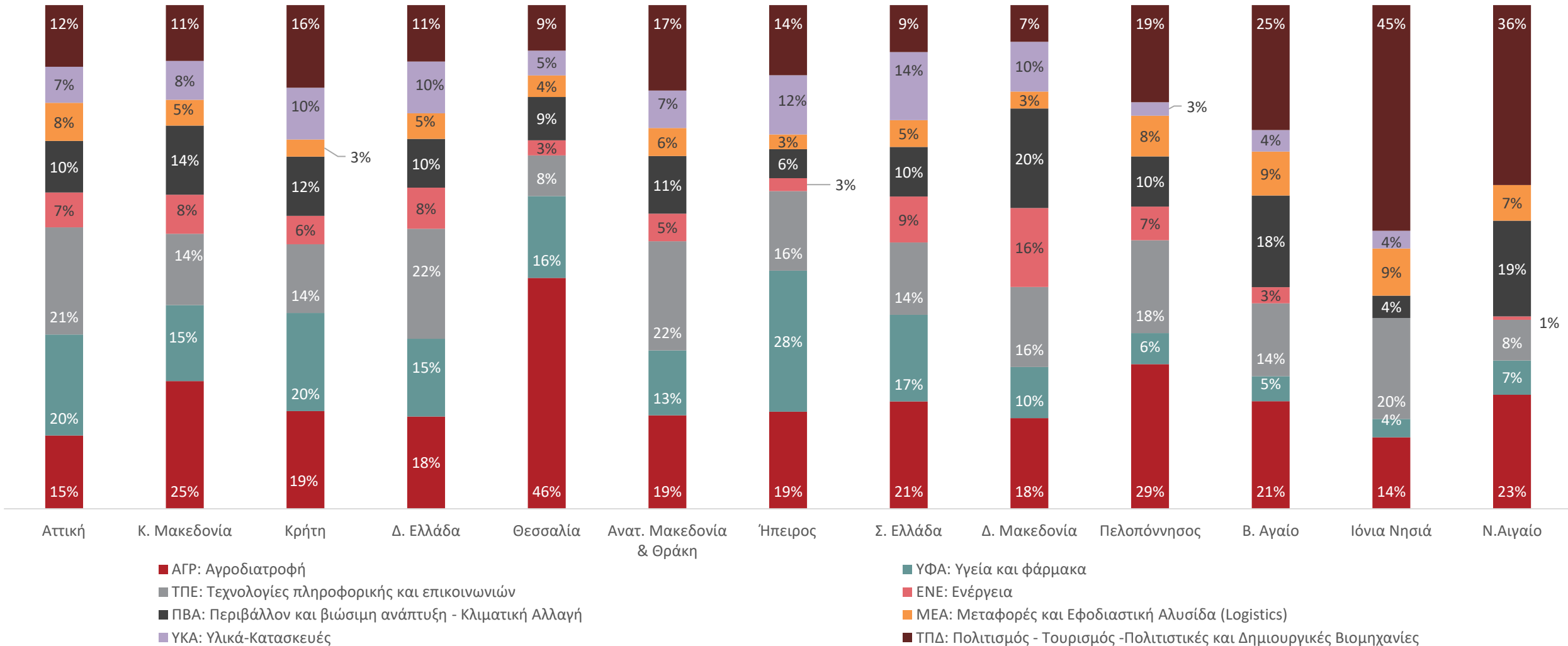
Οι τίτλοι των Θεματικών Προτεραιοτήτων είναι συγκεντρωμένοι [εδώ](#).

# 4. Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020 (4/4)

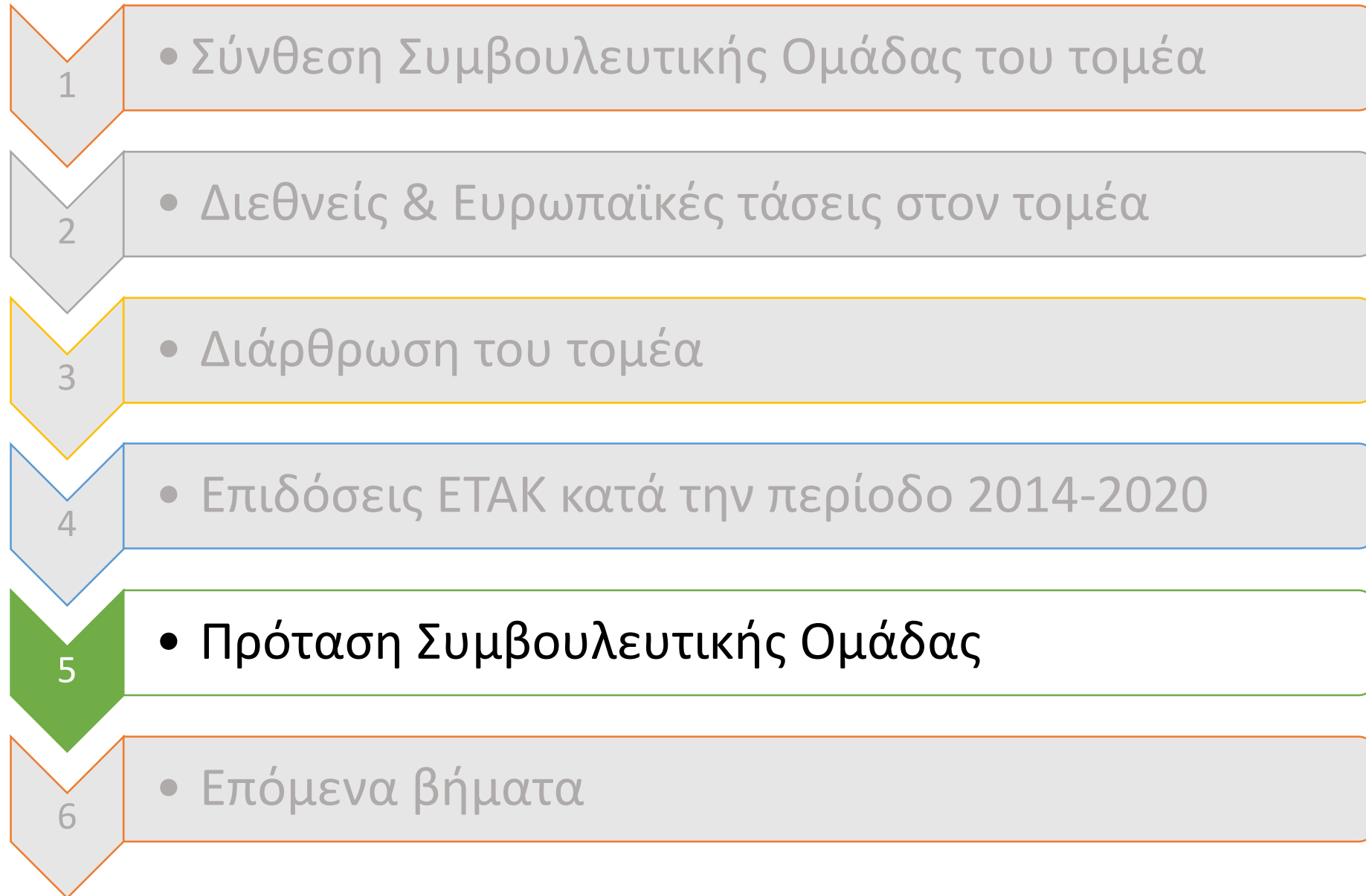
## Περιφερειακή διάσταση ΕΔΚ

### ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ-ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ

Υποβολές (% Δ.Δ.) Α' και Β' κύκλου ανά Περιφέρεια και Θεματικό Τομέα έως 31.12.19. Πηγή: ΕΥΔΕ-ΕΤΑΚ



# Περιεχόμενα παρουσίασης



# 5. Ερωτήματα για την διαμόρφωση των θεματικών προτεραιοτήτων

Προτεραιότητες ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος τομέα

2. Ερωτήματα για την διαμόρφωση των θεματικών προτεραιοτήτων

- 2) Ποιες είναι οι νέες ή οι υφιστάμενες αλυσίδες αξίας που ενδυναμωθούν μέσω της ανάπτυξης καινοτομιών;
- 3) Έχοντας υπόψη τα 3 διαδοχικά επίπεδα προτεραιοτήτων που χρησιμοποιήθηκαν κατά την Προγραμματική Περίοδο 2014-2020 (πρώτο, δεύτερο και τρίτο επίπεδο), ποιο θα ήταν το επιθυμητό επίπεδο εξέλιξης των προτεραιοτήτων/επιπέδων ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος της νέας Στρατηγικής 2021-2027 (πρώτο, δεύτερο ή τρίτο επίπεδο);

- 3<sup>ο</sup> επίπεδο
- b) Με γνώμονα τα παραπάνω αναφερόμενα σημεία 1 και 2, την δυνατότητα διεξόδου σε νέες αγορές καθώς και τα υπόλοιπα κριτήρια Επιλογής Θεματικών Προτεραιοτήτων (βλ. επόμενη Ενότητα):
- i) Θεωρείτε ότι υπάρχουν προτεραιότητες που θα πρέπει να προστεθούν, να απαλειφθούν, να αναδιατυπωθούν ή και να ενσωματωθούν σε μια γενικότερη διατύπωση ώστε να αποφευχθεί τυχόν κατακερματισμός σε έναν μακρύ κατάλογο προτεραιοτήτων; Παρακαλούμε λάβετε υπόψη σας τη ζήτηση όπως προκύπτει από την συμμετοχή στις προσκλήσεις του «Ερευνη - Δημιουργώ - Καινοτομώ», αλλά και τυχόν κορεσμό από πλευράς χρηματοδότησης ενός συγκεκριμένου ερευνητικού πεδίου. Για υφιστάμενες προτεραιότητες, παρακαλούμε να συμπεριλάβετε στην απάντησή σας τον κωδικό του ερευνητικού πεδίου (Συμβουλευτείτε τα φύλλα 4 - 11 του ενσωματωμένου αρχείου Excel για την κωδικοποίηση)

Διατομεακές προσεγγίσεις

- 5) Για τις προτεραιότητες που προτείνετε, ποιοι είναι οι τομείς που απαιτούν επένδυση, ενταξίσιμους ανάγκες δεξιότητες, για τυχόν απαιτούμενες δεξιότητες;

05

Ανάγκες reskilling upskilling



01

02

04

03



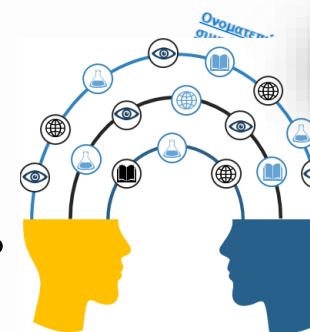
Αλυσίδες αξίας / ανάπτυξη καινοτομιών



ΕΘΝΙΚΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ 2021-2027

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΔΙΑΒΟΥΛΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟ ΤΩΝ ΘΕΜΑΤΙΚΩΝ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΩΝ ΤΟΜΕΑ: ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ, ΒΙΟΣΙΜΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΚΥΚΛΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

Προτεραιότητες



# 5. Κριτήρια προς επιλογή θεματικών προτεραιοτήτων

## 2. Ερωτήματα για την διαμόρφωση των θεματικών προτεραιοτήτων

- ✓ Κρίσιμη μάζα επιχειρήσεων (όχι αποκλειστικά αριθμός αλλά και δυναμική)
- ✓ Διαθεσιμότητα αξιόλογου ερευνητικού δυναμικού
- ✓ Δυνατότητα ενσωμάτωσης σε διεθνείς αλυσίδες αξίας ή συμβατότητα με διεθνείς τάσεις
- ✓ Υπαρξη cluster, hubs, άτυπων δικτύων και διασυνδέσεων
- ✓ Δυναμική διεξόδου σε αγορές
- ✓ Δυναμική προσέλκυσης επενδύσεων
- ✓ Δυναμική δημιουργίας νέων επιχειρήσεων
- ✓ Δυνατότητα προσέλκυσης υφιστάμενων ΜΜΕ
- ✓ Δημιουργία θέσεων εργασίας εξειδικευμένου προσωπικού
- ✓ Δυνατότητα τεχνολογικής αναβάθμισης του τομέα

1) Πού εντοπίζετε υφιστάμενες ή εν δυνάμει προτεραιότητες/επιχειρήσεις ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος στον τομέα;

2) Ποιες είναι οι νέες ή οι υφιστάμενες προτεραιότητες που θα ενδυναμωθούν μέσω της ανάπτυξης καινοτομίας;

3) Έχοντας υπόψη τα 3 διαδοχικά επίπεδα των θεματικών προτεραιοτήτων (από την Προγραμματική Περίοδο 2014-2020 μέχρι την επόμενη):

α) Ποιο θα ήταν το επιθυμητό παράδειγμα παραπάνω; προτεραιότητα/επιχειρήσεις ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος 2021-27 (κάντε κλικ πάνω στον σχεδιασμό της νέας Στρατηγικής 2021-27) (κάντε κλικ πάνω στο τετραγωνίδιο του επιπέδου που προτιμάτε):

1<sup>ο</sup> επίπεδο  2<sup>ο</sup> επίπεδο  3<sup>ο</sup> επίπεδο

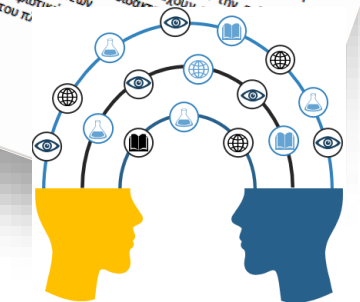
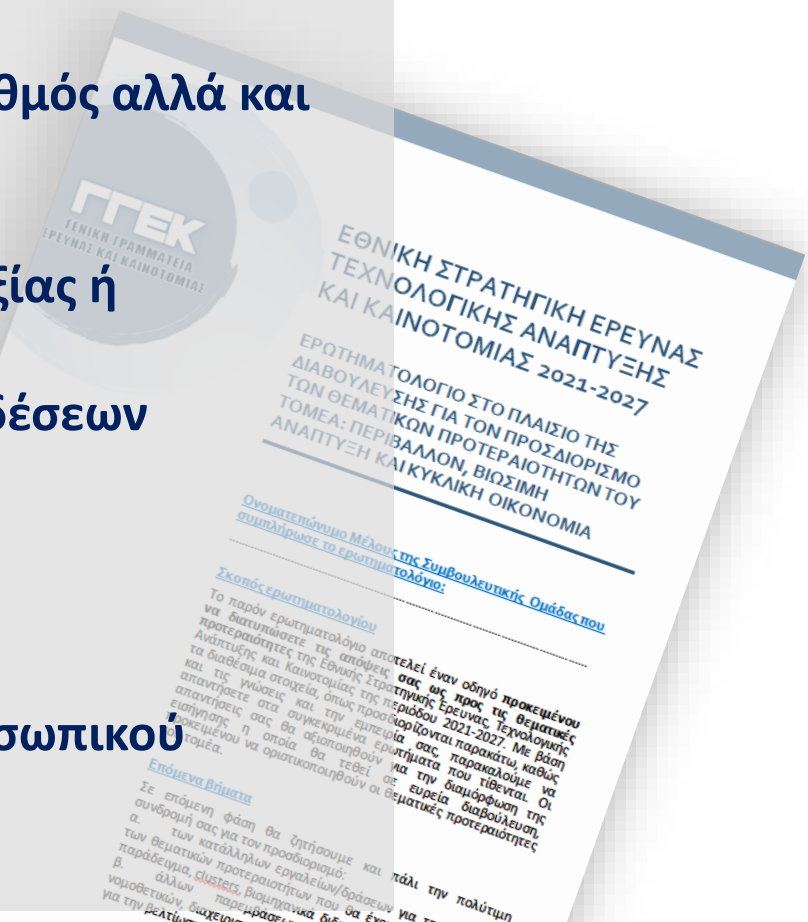
β) Με γνώμονα τα παραπάνω, ποια είναι η δυναμικότητα διεξόδου σε νέες αγορές (βλ. επόμενη ερώτηση) για τα Κριτήρια Επιλογής Θεματικών Προτεραιοτήτων που θα πρέπει να ικανοποιούνται;

i) Θεωρείτε ότι υπάρχουν προτεραιότητες που θα πρέπει να προστεθούν, να απαλειφθούν ή να τροποποιηθούν σε έναν μακρο καταλόγο προτεραιοτήτων; Γιατί; (Παρακαλώ να αναφέρετε τον κλάδο, τον τομέα, τις επιχειρήσεις, όπως προκύπτει από την συμμετοχή σας στην ερώτηση «Ερευνητική και Καινοτομική Δραστηριότητα» ή από πλευράς χρηματοδότησης, από το πεδίο της καινοτομίας/επιχειρηματικότητας. Για υφιστάμενες προτεραιότητες, συμπεριλάβετε στην απάντησή σας τον αριθμό της προτεραιότητας (Συμβουλευθείτε το Παράρτημα 4 - 11 του ενσωματωμένου αρχείου Excel για την διαδικασία).

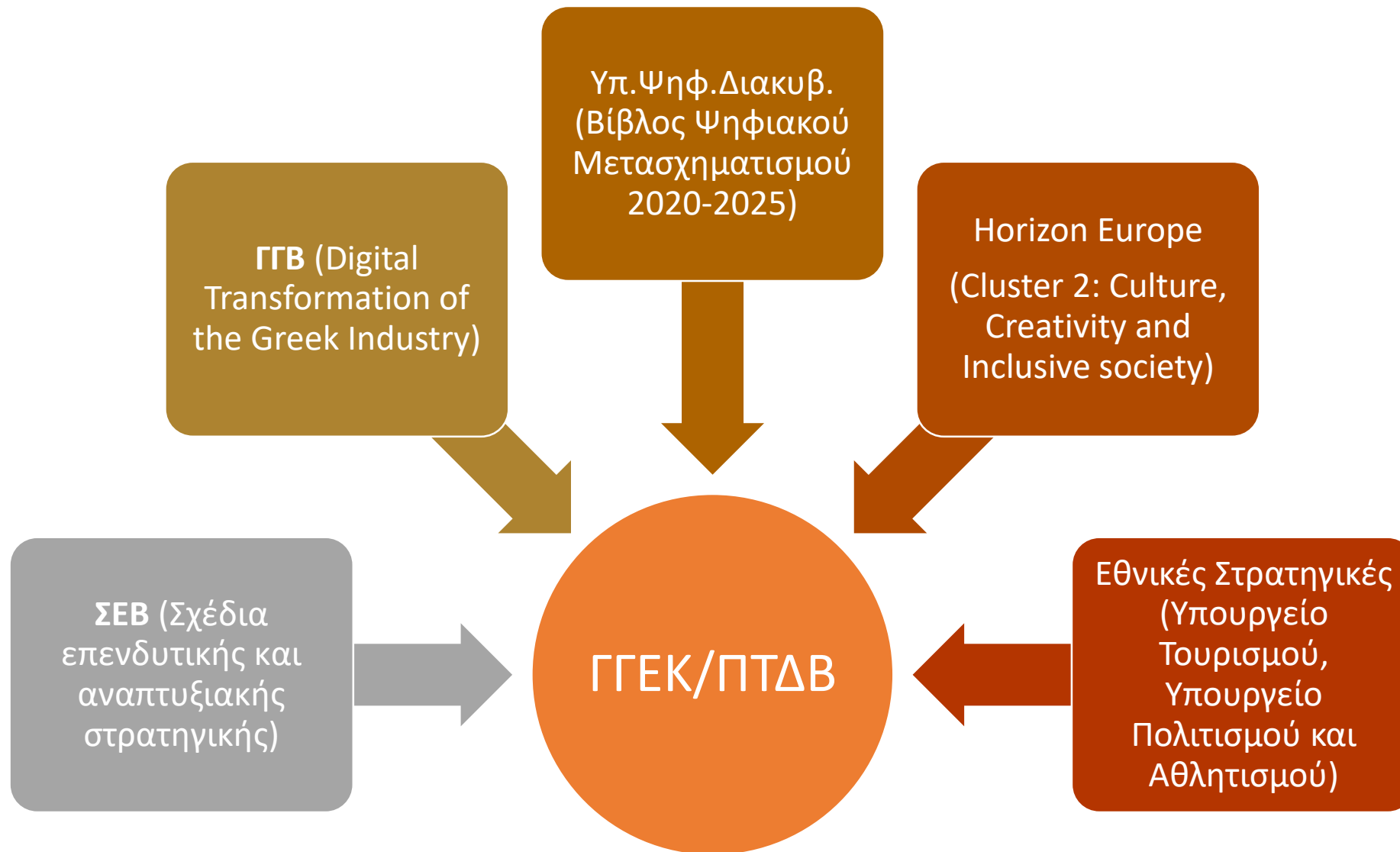
ii) Υπάρχουν νέες προτεραιότητες σε οποιοδήποτε επίπεδο που θα πρέπει να συμπεριληφθούν στη Στρατηγική 2021-2027, και αν ναι, ποια?

4) Έχετε προτάσεις για διατομεακές προσεγγίσεις (π.χ. Κυκλική οικονομία, Γαλάζια ανάπτυξη, Industry 4.0, Nexus μεταξύ τομέων);

5) Για τις προτεραιότητες που προτείνετε σε οποιοδήποτε επίπεδο εξειδίκευσης, εντοπίζονται ανάγκες **reskilling/ upskilling**; Έχετε προτάσεις για τυχόν απαιτούμενες δεξιότητες;



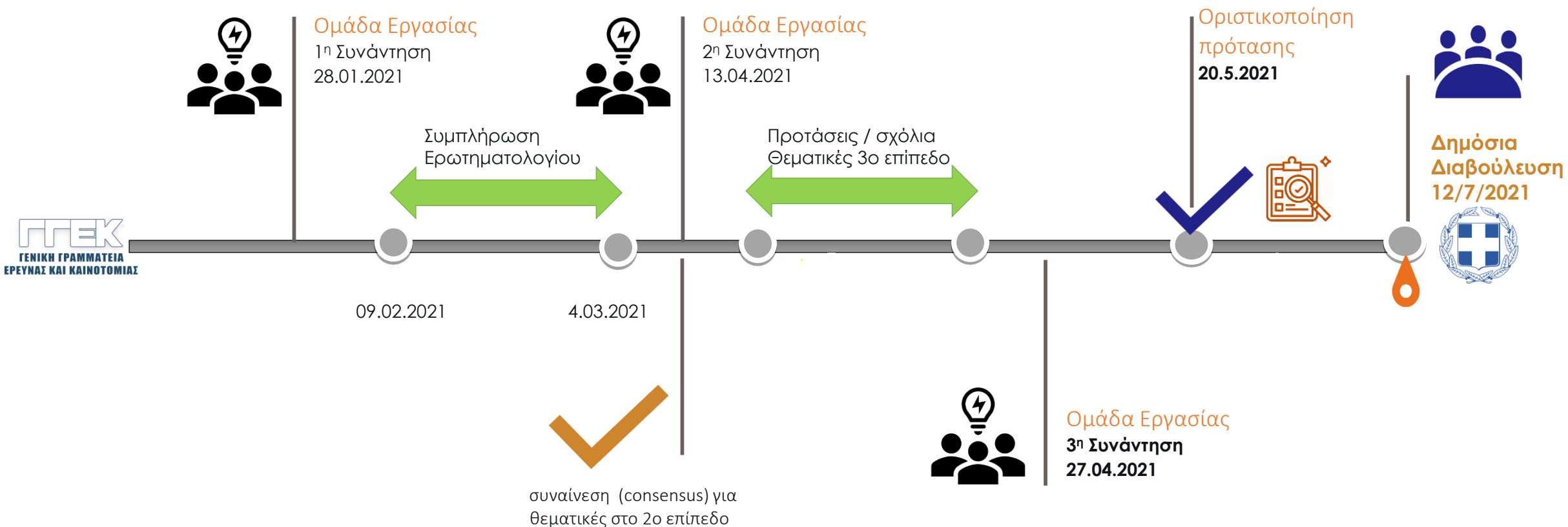
## 5. Συνέργειες τομέα με άλλες στρατηγικές



# 5. Χρονοδιάγραμμα Συμβουλευτικής Ομάδας

## A

### Προγραμματική Περίοδος 2021-2027



# 5. Πρόταση συμβουλευτικής ομάδας (1/8)

Περιοχές Παρέμβασης	Προτεραιότητες
2.1. ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ: Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, υπηρεσιών, εργαλείων, εφαρμογών, αλυσίδων αξίας για την ανάδειξη, προστασία και προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς ή/και για την ενίσχυση και προβολή του ελληνικού πολιτισμού με ενδεχόμενες συνέργειες με τους υποτομείς του Τουρισμού ή/και των Δημιουργικών Βιομηχανιών.	<b>2.1.1</b> Ανάπτυξη νέων τεχνολογιών-τεχνικών-μεθόδων ψηφιοποίησης ή/και επιστημονικής τεκμηρίωσης πολιτιστικής κληρονομιάς (κινητής, ακίνητης και άυλης).
	<b>2.1.2</b> Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών, τεχνικών, μεθόδων για την αναβίωση, αναπαράσταση και γενικά για την ανάδειξη και προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και για την ενίσχυση και προβολή του ελληνικού πολιτισμού, μέσω τεχνολογιών λόγου, ήχου, εικόνας, εικονικής, επαυξημένης και μικτής πραγματικότητας, ψηφιακών παιγνίων και παιγνιοποίησης ή / και σε συνδυασμό με τεχνολογίες αιχμής (δικτύωση 5G, τεχνητή νοημοσύνη, μηχανική μάθηση, αυτόματη μετάφραση, κ.ά.). Συμπεριλαμβάνονται: η άυλη πολιτιστική κληρονομιά και σχετικά τεκμήρια (π.χ. μύθοι, έθιμα, προφορικές παραδόσεις, χοροί, δρώμενα, μουσική, τραγούδια, δεξιότητες ή τεχνικές που αποτελούν μαρτυρίες του παραδοσιακού, λαϊκού και λόγιου πολιτισμού, η ελληνική μυθολογία, η ιστορία), καθώς και ο σύγχρονος ελληνικός πολιτισμός (παραστατικές / εικαστικές τέχνες κλπ).
	<b>2.1.3</b> Ανάπτυξη και αξιοποίηση εφαρμογών, τεχνικών, μεθόδων για: α) την ανάλυση, τεκμηρίωση, μοντελοποίηση, διαχείριση, προστασία, βελτίωση εμπειρίας χρήστη και αύξηση της επισκεψιμότητας των μνημείων, αρχαιολογικών χώρων, ιστορικών τόπων, μουσείων και χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς εν γένει ή/και β) την ενίσχυση της πρόσβασης του ξενόγλωσσου κοινού στο ελληνικό πολιτιστικό περιεχόμενο ανεξάρτητα ή και μέσα από τουριστικό περιεχόμενο ή/και γ) την επαύξηση και βελτίωση των δυνατοτήτων παραδοσιακών μέσων παρουσίασης πολιτιστικού ή/τουριστικού περιεχομένου (π.χ. e-books επαυξημένης πραγματικότητας) με την χρήση τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης ή/και άλλων τεχνολογιών για την εξατομίκευση του περιεχομένου τους.
	<b>2.1.4</b> Ανάπτυξη ή/και κατοχύρωση πρωτότυπου πολιτιστικού περιεχομένου, που αφορά ενδεικτικά σε: εκδόσεις (έντυπες και ψηφιακές), οπτικοακουστικά, δισκογραφικό τομέα, ψηφιακές εφαρμογές, εκπαιδευτικά προγράμματα και παιχνίδια (ψηφιακά και μη), ηχητικές εκδόσεις, διαδικτυακές πλατφόρμες, cloud κτλ
	<b>2.1.5</b> Σχεδίαση και ανάπτυξη τεχνικών και συστημάτων «αφήγησης» (story telling) για την καινοτόμο/ διαδραστική παρουσίαση του κοινωνικού και ιστορικού πλαισίου εκθεμάτων / γεγονότων / συλλογών σε χώρους πολιτιστικού ή/και τουριστικού ενδιαφέροντος, με έμφαση στην χρήση τεχνικών δημιουργίας πολυτροπικών αφηγημάτων.



# 5. Πρόταση συμβουλευτικής ομάδας (2/8)

Περιοχές Παρέμβασης	Προτεραιότητες
2.1. ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ: Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, υπηρεσιών, εργαλείων, εφαρμογών, αλυσίδων αξίας για την ανάδειξη, προστασία και προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς ή/και για την ενίσχυση και προβολή του ελληνικού πολιτισμού με ενδεχόμενες συνέργειες με τους υποτομείς του Τουρισμού ή/και των Δημιουργικών Βιομηχανιών.	<b>2.1.6</b> Έρευνα και ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών, οπτικοακουστικού περιεχομένου ή/και προϊόντων θεάματος, εφαρμογών edutainment για την ανάδειξη του ελληνικού πολιτισμού και της πολιτιστικής κληρονομιάς (ελληνική ιστορία, μνημεία, υδραγωγεία, μάχες, κλπ.).
	<b>2.1.7</b> Ανάπτυξη καινοτόμων διαδραστικών συστημάτων συλλογής δεδομένων πολιτιστικού περιεχομένου (π.χ. έντυπο, ψηφιακό, οπτικοακουστικό υλικό) με κατηγοριοποίηση, για τη δημιουργία γενικής βάσης, ανοιχτής πρόσβασης, και χρήση έξυπνων αλγορίθμων για ανεύρεση, διανομή και πολλαπλή αξιοποίηση του περιεχομένου.
	<b>2.1.8</b> Έρευνα και ανάπτυξη μεθόδων, εφαρμογών, πλατφορμών, εργαλείων με στόχο την ανάκαμψη από τις δυσμενείς επιπτώσεις πανδημιών στην οικονομία του Πολιτισμού ή/και για την προστασία της βιωσιμότητας του κλάδου από αυτές, π.χ. ανάπτυξη εφαρμογών εικονικής/επαυξημένης πραγματικότητας (VR/AR) για εξ αποστάσεως συνεργασίες, εκδηλώσεις κ.ά. στο χώρο του πολιτισμού.
	<b>2.1.9</b> Ανάπτυξη/εφαρμογή υποστηρικτικών τεχνολογιών (assistive technologies), προϊόντων και υπηρεσιών για την ενίσχυση της προσβασιμότητας ειδικών πληθυσμιακών ομάδων (παιδιών, μονογονεϊκών οικογενειών, ηλικιωμένων, Ατόμων με Αναπηρίες, χρονίως πασχόντων, κλπ) σε πολιτιστικό ή/και τουριστικό περιεχόμενο (π.χ. video, κείμενο, ήχος κλπ) ή/και για την υποστήριξη επιχειρήσεων και φορέων που απευθύνονται στις προαναφερθείσες πληθυσμιακές ομάδες.
	<b>2.1.10</b> Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων και υπηρεσιών για τη διασύνδεση του πολιτισμού και της πολιτιστικής κληρονομιάς με τον τομέα της υγείας, της ευεξίας και της θεραπείας (π.χ. θεραπεία νόσου Alzheimer, αυτισμού, κ.λπ.).

# 5. Πρόταση συμβουλευτικής ομάδας (3/8)

Περιοχές Παρέμβασης	Προτεραιότητες
2.2. ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, υπηρεσιών, εργαλείων, εφαρμογών, αλυσίδων αξίας για την ενίσχυση και προβολή του Ελληνικού Τουρισμού με ενδεχόμενες συνέργειες με τους υποτομείς του Πολιτισμού ή/και των Δημιουργικών Βιομηχανιών.	<b>2.2.1</b> Ανάπτυξη εφαρμογών παροχής τουριστικών υπηρεσιών προστιθέμενης αξίας και δικτύωσης που αξιοποιούν τεχνικές ανάλυσης δεδομένων (data analytics) με σκοπό την εξατομικευμένη παροχή πληροφοριών, συστάσεων και περιεχομένου προς τους ταξιδιώτες (π.χ. συστήματα διαχείρισης τουριστικών προορισμών/προϊόντων, δικτύωσης 5G κ.ά.) ή / και την διαφοροποίηση του τουριστικού προϊόντος ή / και την διεύρυνση της τουριστικής περιόδου.
	<b>2.2.2</b> Ανάπτυξη τεχνολογιών και υπηρεσιών για την υποστήριξη της δημιουργίας έξυπνων υποδομών (π.χ. μαρίνες/τουριστικοί λιμένες, αεροδρόμια, εμπορικά κέντρα, χώροι αναψυχής και γενικά σημεία ενδιαφέροντος ή χρηστικά σημεία των πόλεων) με στόχο την προηγμένη και αποδοτική παροχή πολιτιστικών και τουριστικών υπηρεσιών.
	<b>2.2.3</b> Ανάπτυξη και αξιοποίηση καινοτόμων εργαλείων, προϊόντων, υπηρεσιών και διαδικασιών, για την προώθηση και υποστήριξη ειδικών μορφών τουρισμού (π.χ. κρουαζιέρα, yachting, πολιτιστικός, θρησκευτικός, καταδυτικός και θαλάσσιος τουρισμός, τουρισμός υπαίθρου, επιστημονικός/εκπαιδευτικός τουρισμός, αστικός τουρισμός, οικοτουρισμός, γαστρονομικός τουρισμός, οινοτουρισμός, ιατρικός, αθλητικός, βιωματικός, εναλλακτικός τουρισμός).
	<b>2.2.4</b> Ανάπτυξη εφαρμογών προώθησης μάρκετινγκ και γενικότερα υποστήριξης της λήψης αποφάσεων για την τόνωση της ανταγωνιστικότητας του υποτομέα Τουρισμού, με αξιοποίηση τεχνικών μεγάλου όγκου δεδομένων.
	<b>2.2.5</b> Ανάπτυξη καινοτόμων εργαλείων, εφαρμογών για την προώθηση και αναβάθμιση των τουριστικών πόρων και προϊόντων περιοχών πολιτιστικού, τουριστικού και περιβαλλοντικού ενδιαφέροντος. Συμπεριλαμβάνονται παραδοσιακά προϊόντα, προϊόντα που αναδεικνύουν την ιδιαίτερη πολιτιστική και παραγωγική ταυτότητα, την βιοποικιλότητα περιοχών και συμβάλλουν στην διασύνδεση τοπικών οικονομικών λειτουργιών με το φυσικό και πολιτιστικό περιβάλλον, νέα προϊόντα κυκλικής οικονομίας, αειφόρα παραγωγικά πρότυπα, προϊόντα που λαμβάνουν έμπνευση από την παράδοση (υλικά, τεχνικές, μοτίβα, σύμβολα, κοινωνικές αξίες).

# 5. Πρόταση συμβουλευτικής ομάδας (4/8)

Περιοχές Παρέμβασης	Προτεραιότητες
<p>2.2. ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, υπηρεσιών, εργαλείων, εφαρμογών, αλυσίδων αξίας για την ενίσχυση και προβολή του Ελληνικού Τουρισμού με ενδεχόμενες συνέργειες με τους υποτομείς του Πολιτισμού ή/και των Δημιουργικών Βιομηχανιών.</p>	<p><b>2.2.6</b> (α) Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών για ψηφιακούς οδηγούς, ειδικότερα για την ξενάγηση σε φυσικό ή/και εικονικό πολιτιστικό περιβάλλον (π.χ. μουσεία, εικονικά μουσεία, αρχαιολογικούς χώρους, φεστιβάλ, εκθέσεις, συλλογές, πολιτιστικά γεγονότα και διαδρομές, καθώς και σε άλλους πόλους και εκδηλώσεις πολιτιστικής δραστηριότητας, χώρους υψηλής επισκεψιμότητας και συγκέντρωσης /μετακίνησης πληθυσμού, κλπ.) ή/ και (β) Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών για την ανάδειξη περιοχών τουριστικού &amp; περιβαλλοντικού ενδιαφέροντος και την περιήγηση σε αυτές (π.χ. περιοχές φυσικού κάλλους, παραδοσιακοί οικισμοί, γεωμνημεία, γεωπάρακα, ναυάγια, υποθαλάσσια αξιοθέατα, ενυδρεία κλπ.) ή / και (γ) Ανάπτυξη προηγμένων ψηφιακών εφαρμογών διαδραστικής/απομακρυσμένης ξενάγησης, μέσω εικονικής πραγματικότητας ή άλλων τεχνολογιών για ιδιαίτερες κατηγορίες σημείων ενδιαφέροντος (υποβρύχια μουσεία, σπήλαια, ορυχεία, βιομηχανικές εγκαταστάσεις και γενικότερα δυσπρόσιτων αξιοθεάτων) ή/και (δ) Ανάπτυξη εργαλείων, τεχνολογιών, εφαρμογών, και καινοτόμων προϊόντων για την υλοποίηση και προώθηση του ψηφιακού τουρισμού, την ανάπτυξη της αξιακής αλυσίδας και την οικονομοτεχνική ανάλυση του οικοσυστήματος του ψηφιακού τουρισμού, την υποστήριξη του ψηφιακού τουρίστα, και την ταυτόχρονη αξιοποίηση του παραδοσιακού πολιτισμικού αποθέματος στο πλαίσιο του ψηφιακού τουρισμού.</p>
	<p><b>2.2.7</b> Ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών διαδραστικής μάθησης και εκπαιδευτικού υλικού κατάλληλου για υποστήριξη δραστηριοτήτων εκπαιδευτικού τουρισμού (π.χ. προβολή συγκεκριμένων περιόδων, συμβάντων και χώρων της ελληνικής ιστορίας, του πολιτισμού και των επιστημών, με διεθνές ενδιαφέρον) ή / και εκπαίδευσης (re-skilling και up-skilling) σε νέες πρακτικές και τεχνολογίες στον υποτομέα του Τουρισμού ή/και στον υποτομέα του Πολιτισμού με έμφαση στην επαγγελματική εκπαίδευση και την δημιουργία νέων δεξιοτήτων (π.χ. εφαρμογές εκπαίδευσης τουριστικού προσωπικού αξιοποιώντας μεθόδους infotainment και edutainment, εκπαίδευση τεχνικών, ανάπτυξη υπηρεσιών digital special effects και post production, ανάπτυξη εργαλείων αναζήτησης κατάλληλων τοποθεσιών για γυρίσματα σκηνών κλπ.).</p>

# 5. Πρόταση συμβουλευτικής ομάδας (5/8)

Περιοχές Παρέμβασης	Προτεραιότητες
2.2. ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, υπηρεσιών, εργαλείων, εφαρμογών, αλυσίδων αξίας για την ενίσχυση και προβολή του Ελληνικού Τουρισμού με ενδεχόμενες συνέργειες με τους υποτομείς του Πολιτισμού ή/και των Δημιουργικών Βιομηχανιών.	<b>2.2.8</b> Ανάπτυξη πλατφορμών και εφαρμογών για παροχή προηγμένων υπηρεσιών ασφαλείας και προστασίας σε τουρίστες ή / και για τη πρόβλεψη, ανίχνευση και διαχείριση κινδύνων σε χώρους και εγκαταστάσεις τουριστικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος (π.χ. αντιμετώπιση τρομοκρατίας, φυσικές καταστροφές, εξ αποστάσεως παρακολούθηση της υγείας των επισκεπτών, μεταδοτικές ασθένειες, ακραία καιρικά φαινόμενα, επιπτώσεις κλιματικής αλλαγής κλπ).
	<b>2.2.9</b> Ανάπτυξη προηγμένων εφαρμογών για την διαφήμιση, το marketing ή / και την υποστήριξη της λήψης αποφάσεων και την τόνωση της ανταγωνιστικότητας στους υποτομείς του πολιτισμού ή / και του τουρισμού (π.χ. διαδραστικές εφαρμογές, περιβάλλοντα για εμπειρίες εμπύθισης/immersive experiences, αξιοποίηση τεχνικών μεγάλου όγκου δεδομένων κλπ).
	<b>2.2.10</b> Έρευνα και ανάπτυξη μεθόδων, εφαρμογών, πλατφορμών, εργαλείων με στόχο την ανάκαμψη από τις δυσμενείς επιπτώσεις πανδημιών στην οικονομία του Τουρισμού ή/και για την προστασία της βιωσιμότητας του κλάδου από αυτές, π.χ. ολοκληρωμένα προϊόντα για τηλε-εμπειρία, συνδυαστικές τεχνολογίες για ανάπτυξη ψηφιακών εμπειριών in-situ και εξ αποστάσεως κλπ.

# 5. Πρόταση συμβουλευτικής ομάδας (6/8)

Περιοχές Παρέμβασης	Προτεραιότητες
<p><b>2.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΕΣ:</b> Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, υπηρεσιών, εργαλείων, εφαρμογών, αλυσίδων αξίας για την ενίσχυση και προώθηση των εγχώριων Δημιουργικών Βιομηχανιών με ενδεχόμενες συνέργειες με τους υποτομείς του Πολιτισμού ή/και του Τουρισμού.</p>	<p><b>2.3.1</b> Ανάπτυξη μεθόδων και εφαρμογών για την παροχή νέων προηγμένων υπηρεσιών ή για την βελτιστοποίηση υπαρχουσών υπηρεσιών (σε επίπεδο αποδοτικότητας, μείωσης κόστους, αναβάθμισης ανθρώπινου δυναμικού, εμπειρίας χρήστη, εξατομίκευσης, πρόβλεψης εσόδων από οπτικοακουστικές παραγωγές, διαχείρισης κόστους παραγωγών, εκτίμησης ρίσκου, καινοτόμου παραγωγής περιεχομένου διαφόρων μορφών και προερχόμενο από διάφορες πηγές, επεξεργασίας περιεχομένου με energy efficient τρόπο κλπ.) με αξιοποίηση τεχνικών διαχείρισης, ανάλυσης ή/και οπτικοποίησης δεδομένων ή / και δικτύωσης 5G, τεχνητής νοημοσύνης κλπ.</p>
	<p><b>2.3.2</b> Ανάπτυξη εφαρμογών προώθησης μάρκετινγκ και γενικότερα υποστήριξης της λήψης αποφάσεων για την τόνωση της ανταγωνιστικότητας του υποτομέα Δημιουργικών Βιομηχανιών, με αξιοποίηση τεχνικών μεγάλου όγκου δεδομένων.</p>
	<p><b>2.3.3</b> Ανάπτυξη καινοτόμων εργαλείων ή πλατφορμών, όπως Media Asset Management πλατφόρμες που προσφέρονται ως προϊόν ή ως cloud υπηρεσία (SaaS), για την ενοποιημένη διαχείριση, επεξεργασία και διανομή οπτικοακουστικού περιεχομένου, π.χ. πλατφόρμα για ψηφιακή διατήρηση, επιμέλεια και προβολή ελληνικών κινηματογραφικών και άλλων οπτικοακουστικών έργων, δημιουργία AR/VR/MR Media Lab που θα διευκολύνουν τη δημιουργία, έλεγχο και διανομή εφαρμογών, συστημάτων και περιεχομένου εκτεταμένης (XR) πραγματικότητας.</p>
	<p><b>2.3.4</b> Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών προστασίας ψηφιακού περιεχομένου (υπάρχον οπτικοακουστικό περιεχόμενο, νέοι παραγωγοί, ερασιτεχνικές ταινίες, προωθητικό υλικό, κλπ), π.χ. εφαρμογές για εκμετάλλευση, εκκαθάριση, διαχείριση πνευματικών δικαιωμάτων-Digital Rights Management, υδατογράφηση-watermarking.</p>
	<p><b>2.3.5</b> Ανάπτυξη καινοτόμων πλατφορμών και μεθόδων διανομής και εκμετάλλευσης οπτικοακουστικού περιεχομένου ή/και ψηφιακών εφαρμογών. Μπορεί να περιλαμβάνει και συλλογή περιεχομένου με χρήση και αξιοποίηση ανοικτών δεδομένων, κοινωνικών δικτύων και μεθόδων πληθοπορισμού (crowdsourcing).</p>

# 5. Πρόταση συμβουλευτικής ομάδας (7/8)

Περιοχές Παρέμβασης	Προτεραιότητες
2.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΕΣ: Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, υπηρεσιών, εργαλείων, εφαρμογών, αλυσίδων αξίας για την ενίσχυση και προώθηση των εγχώριων Δημιουργικών Βιομηχανιών με ενδεχόμενες συνέργειες με τους υποτομείς του Πολιτισμού ή/και του Τουρισμού.	<b>2.3.6</b> Ανάπτυξη πλατφορμών και σειράς εργαλείων ΤΠΕ για την υποστήριξη του σχεδιασμού χωρικών περιβαλλόντων και χωρικών διαδραστικών εφαρμογών (π.χ. για τους τομείς της αρχιτεκτονικής, διακόσμησης, σκηνογραφίας, σκηνοθεσίας, σχεδιασμού φωτισμού, γλυπτικής, κλπ.), διαδραστικών εφαρμογών "αφήγησης" και πολιτισμικών και τουριστικών "εμπειριών," αλλά και στους τομείς της έξυπνης εξομοίωσης τουριστικού χώρου με προσομοίωση συμπεριφορών τουριστών και προσωπικού και έξυπνων διαλογικών συστημάτων για την εκπαίδευση προσωπικού, ανάπτυξη συστημάτων συστάσεων, ασκήσεων ετοιμότητας για την αντιμετώπιση έκτακτων αναγκών και περιστάσεων, παροχής εξειδικευμένων πολιτιστικών εμπειριών ολιστικού τουρισμού, μάρκετινγκ, κλπ., με ενσωμάτωση προηγμένων τεχνολογιών (π.χ. σχεδιασμός σε περιβάλλον εμπύθισης μικτής πραγματικότητας, διεπαφές χρήστη σε υβριδικά περιβάλλοντα, γενεσιουργός σχεδιασμός, προσομοίωση, οπτικός προγραμματισμός, τεχνητή νοημοσύνη, διαλογικά συστήματα φυσικής γλώσσας, συστήματα συστάσεων, συστήματα συνεργατικής εμπειρίας επαυξημένης και μικτής πραγματικότητας, κλπ.).
	<b>2.3.7</b> Ανάπτυξη προϊόντων, τεχνολογιών και μεθοδολογιών για την υποστήριξη του απομακρυσμένου συνεργατικού και κατανεμημένου σχεδιασμού και δικτύωσης ανεξάρτητων δημιουργών, ανάλογα με τον τομέα εφαρμογής (αρχιτεκτονική, αστικός σχεδιασμός, βιομηχανικός σχεδιασμός, παραστατικές τέχνες, κόσμημα, μόδα, γραφιστική, τοπικές κοινωνίες και ομάδες πολιτών, κλπ).
	<b>2.3.8</b> Ανάπτυξη ψηφιακών παιγνίων και τεχνικών παιγνιοποίησης (gamification) για ΗΥ, κινητές συσκευές και παιχνιδομηχανές, αξιοποιώντας πολιτιστικό και τουριστικό περιεχόμενο (τέχνες, ιστορία, επιστήμες, γαστρονομία κλπ.), για σκοπούς ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης, ανάπτυξης της σχεδιαστικής σκέψης, υγείας, ευεξίας, φυσικής κατάστασης κ.λ.π.

# 5. Πρόταση συμβουλευτικής ομάδας (8/8)

Περιοχές Παρέμβασης	Προτεραιότητες
2.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΕΣ: Έρευνα και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, υπηρεσιών, εργαλείων, εφαρμογών, αλυσίδων αξίας για την ενίσχυση και προώθηση των εγχώριων Δημιουργικών Βιομηχανιών με ενδεχόμενες συνέργειες με τους υποτομείς του Πολιτισμού ή/και του Τουρισμού.	<b>2.3.9</b> Αξιοποίηση και ανάπτυξη τεχνολογιών συλλογής, ανάλυσης και οπτικοποίησης Μεγάλων Δεδομένων-Big Data με αξιοποίηση τεχνικών οπτικής επικοινωνίας για τη βελτίωση της μετάδοσης και κατανόησης της πληροφορίας ή/και την ανάλυση της αγοράς, στους τομείς του σχεδιασμού, της επικοινωνίας, της δημοσιογραφίας, των εκδόσεων, κλπ.
	<b>2.3.10</b> Αξιοποίηση και ανάπτυξη καινοτόμων μεθόδων και τεχνολογιών σχεδιασμού (πχ. παραμετροποίηση, βελτιστοποίηση, μαζική εξατομίκευση, διαχείριση πληροφορίας κλπ), ψηφιακών μέσων παραγωγής και εργαλείων, π.χ. CAM, 3D printing, CNC, ρομποτικά συστήματα, καινοτόμα εργαλεία κλπ.) για τη βελτίωση των διαδικασιών σχεδιασμού, πρωτοτυποποίησης και παραγωγής στους τομείς ένδυσης / μόδας, κοσμήματος, οπτικής επικοινωνίας, βιομηχανικού σχεδιασμού, σχεδιασμού προϊόντων (product design) κλπ.
	<b>2.3.11</b> Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών, τεχνολογιών και προσεγγίσεων στην βιομηχανία προϊόντων θεάματος.
	<b>2.3.12</b> Ανάπτυξη του καινοτόμου σχεδιασμού-Design, μέσω και της δημιουργίας αλυσίδων αξίας, για την ανάπτυξη προϊόντων, εφαρμογών, συστημάτων και υπηρεσιών που αποβλέπουν στην υποστήριξη και ενίσχυση του πρωτογενούς και του δευτερογενούς τομέα παραγωγής, συμπεριλαμβανομένης της βιοτεχνικής παραγωγής και της χειροτεχνίας- Arts and Crafts (πχ. ενσωμάτωση τεχνολογιών αιχμής, καινοτομίας σχεδιασμού, καινοτομίας παραγωγικής διαδικασίας, διασφάλιση και πιστοποίηση ταυτότητας κλπ.)
	<b>2.3.13</b> Έρευνα και ανάπτυξη μεθόδων, εφαρμογών, πλατφορμών, εργαλείων με στόχο την ανάκαμψη από τις δυσμενείς επιπτώσεις πανδημιών στην οικονομία των Δημιουργικών Βιομηχανιών ή/και για την προστασία της βιωσιμότητας του κλάδου από αυτές.

# Περιεχόμενα παρουσίασης

- 1 • Σύνθεση Συμβουλευτικής Ομάδας του τομέα
- 2 • Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα
- 3 • Διάρθρωση του τομέα
- 4 • Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020
- 5 • Πρόταση Συμβουλευτικής Ομάδας
- 6 • Επόμενα βήματα



## 6. Επόμενα βήματα

- Εφόσον επιθυμείτε να συμμετάσχετε στην διαβούλευση και να υποβάλετε σχόλια αναφορικά με την πρόταση της Συμβουλευτικής Ομάδας, ακολουθήστε [αυτόν](#) τον σύνδεσμο
- Λεπτομέρειες για τις εργασίες της συμβουλευτικής ομάδας καθώς και σχετικό πληροφοριακό υλικό, μπορείτε να βρείτε στον ιστότοπο της ΓΓΕΚ και συγκεκριμένα [εδώ](#).



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΕΠΕΝΔΥΣΕΩΝ

ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ  
ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

Αθήνα, 12 Ιουλίου 2021



Ευχαριστούμε για την προσοχή σας !

Συντονίστρια: Ελένη Τσανάκα

Δ/νη Σχεδιασμού & Προγραμματισμού Πολιτικών & Δράσεων Έρευνας & Καινοτομίας