

Πίνακας: Προτεραιότητες ανά περιοχή παρέμβασης στους τομείς Πολιτισμού-Τουρισμού-Πολιτιστικών/Δημιουργικών Βιομηχανιών

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΩΝ	ΤΟΜΕΙΣ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑΣ
<p><u>1η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ</u> Ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων και υπηρεσιών, συμπεριλαμβανομένων των οπτικοακουστικών, με έμφαση στην ενίσχυση και υποστήριξη επιχειρήσεων, επαγγελματιών και φορέων που δραστηριοποιούνται στους χώρους του Πολιτισμού, Τουρισμού και Δημιουργικών Βιομηχανιών.</p>	<p>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 διαδρομών, δραστηριοτήτων, σημείων ενδιαφέροντος, τουριστικών καταλυμάτων, γεγονότων/εκδηλώσεων, δρομολογίων ΜΜΜ).</p> <p>1.2. Ανάπτυξη τεχνολογιών και υπηρεσιών για την υποστήριξη της δημιουργίας έξυπνων υποδομών (π.χ. λιμάνια, 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.</p> <p>1.3. Ανάπτυξη και αξιοποίηση καινοτόμων εργαλείων, προϊόντων, υπηρεσιών και διαδικασιών, για την υποστήριξη ειδικών μορφών τουρισμού (π.χ. κρουαζιέρα, θρησκευτικός, καταδυτικός και θαλάσσιος, τουρισμός υπαίθρου, επιστημονικός τουρισμός, αστικός τουρισμός, γαστρονομικός τουρισμός, αθλητικός τουρισμός).</p> <p>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).</p> <p>1.5. Ανάπτυξη μεθόδων και εφαρμογών για την παροχή νέων προηγμένων υπηρεσιών ή για την βελτιστοποίηση υπάρχουσών υπηρεσιών (σε επίπεδο αποδοτικότητας, μείωσης κόστους, αναβάθμισης ανθρώπινου δυναμικού, εμπειρίας χρήστη, εξατομίκευσης, πρόβλεψης εσόδων από οπτικοακουστικές παραγωγές, διαχείρισης κόστους παραγωγών, εκτίμησης ρίσκου κλπ.) με αξιοποίηση τεχνικών διαχείρισης, ανάλυσης η/και οπτικοποίησης δεδομένων.</p> <p>1.6. Ανάπτυξη και αξιοποίηση εφαρμογών ΤΠΕ για ανάλυση, τεκμηρίωση, μοντελοποίηση και διαχείριση πολιτιστικού αποθέματος, καθώς και περιοχών περιβαλλοντικού και τουριστικού ενδιαφέροντος, με σκοπό</p>

και την αναβάθμιση των τουριστικών πόρων και προϊόντων τους.

1.7 Ανάπτυξη καινοτόμων πλατφορμών για την συλλογή τουριστικού και πολιτιστικού περιεχομένου και διάθεσή του σε δημιουργούς εφαρμογών και υπηρεσιών. Περιλαμβάνεται και η χρήση και αξιοποίηση ανοικτών δεδομένων, κοινωνικών δικτύων και πληθοπορισμού (crowd sourcing).

1.8. Ανάπτυξη νέων τεχνολογιών-τεχνικών-μεθόδων ψηφιοποίησης και επιστημονικής τεκμηρίωσης πολιτιστικής κληρονομιάς (κινητής, ακίνητης και άυλης) με έμφαση στη βελτίωση της ποιότητας ψηφιοποίησης, και στη μείωση του χρόνου και του κόστους της.

1.9. Ανάπτυξη εφαρμογών προώθησης, μάρκετινγκ και γενικότερα υποστήριξης της λήψης αποφάσεων για την τόνωση της ανταγωνιστικότητας με αξιοποίηση τεχνικών μεγάλου όγκου δεδομένων .

1.10. Ανάπτυξη καινοτόμων εργαλείων ή πλατφορμών, όπως Media Asset Management πλατφόρμες που προσφέρονται ως προϊόν ή ως cloud υπηρεσία (SaaS), για την ενοποιημένη διαχείριση και επεξεργασία οπτικοακουστικού περιεχομένου. π.χ. πλατφόρμα για ψηφιακή διατήρηση, επιμέλεια και προβολή ελληνικών κινηματογραφικών και άλλων οπτικοακουστικών έργων, συμπεριλαμβανομένου και ερασιτεχνικού υλικού.

1.11. 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.

1.12. Ανάπτυξη καινοτόμων πλατφορμών και μεθόδων διανομής οπτικοακουστικού περιεχομένου ή/και ψηφιακών εφαρμογών.

1.13. 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.), με ενσωμάτωση προηγμένων τεχνολογιών (π.χ. σχεδιασμός σε περιβάλλον εμπύθισης μικτής πραγματικότητας, διεπαφές χρήστη σε υβριδικά περιβάλλοντα, γενεσιουργός σχεδιασμός, προσομοίωση, οπτικός προγραμματισμός κλπ.).

1.14. 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, κόσμημα, μόδα, παραστατικές τέχνες , γραφιστική, τοπικές κοινωνίες και ομάδες πολιτών, κλπ).

	<p>1.15. Ανάπτυξη καινοτόμων εργαλείων, εφαρμογών για την προώθηση και αναβάθμιση των τουριστικών πόρων και προϊόντων περιοχών πολιτιστικού, τουριστικού και περιβαλλοντικού ενδιαφέροντος.</p>
<p><u>2η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ</u> Ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων και υπηρεσιών, συμπεριλαμβανομένων των οπτικοακουστικών, με έμφαση στην ενίσχυση της εμπειρίας του τελικού χρήστη και σκοπό την ανάδειξη και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, του σύγχρονου πολιτισμού και του τουριστικού προϊόντος.</p>	<p>2.1. Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών:</p> <p>(α) 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</p> <p>(β) για την ανάδειξη περιοχών τουριστικού & περιβαλλοντικού ενδιαφέροντος και την περιήγηση σε αυτές (π.χ. περιοχές φυσικού κάλλους, παραδοσιακοί οικισμοί, γεωμνημεία, γεωπάρκα, ναυάγια, υποθαλάσσια αξιοθέατα, ενυδρεία, κλπ.) ή/και</p> <p>(γ) για την προώθηση ειδικών μορφών τουρισμού (βιωματικός, εκπαιδευτικός, εναλλακτικός, ιατρικός κλπ).</p> <p>2.2. Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών για την αναβίωση, αναπαράσταση και διάδοση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και σχετικών τεκμηρίων (π.χ. λαϊκή παράδοση, ελληνική μυθολογία, πολιτιστικά γεγονότα, έθιμα, καλλιτεχνικές εκδηλώσεις, δρώμενα, δραστηριότητες κλπ), καθώς και του σύγχρονου πολιτισμού (παραστατικές / εικαστικές τέχνες κλπ) μέσω τεχνολογιών / τεχνικών λόγου, ήχου, εικόνας, επαυξημένης πραγματικότητας κλπ.</p> <p>2.3. Σχεδίαση τεχνικών και συστημάτων «αφήγησης» (story telling) για την καινοτόμο/διαδραστική παρουσίαση εκθεμάτων / γεγονότων σε χώρους πολιτιστικού και τουριστικού ενδιαφέροντος.</p> <p>2.4. Ανάπτυξη προηγμένων εφαρμογών για την διαφήμιση και το marketing του πολιτιστικού και του τουριστικού προϊόντος της χώρας (π.χ. διαδραστικές εφαρμογές, περιβάλλοντα εμπύθισης, κλπ)</p> <p>2.5. Ανάπτυξη ψηφιακών παιγνίων και τεχνικών παιγνιοποίησης (gamification) για Η/Υ, κινητές συσκευές και παιχνιδιομηχανές, αξιοποιώντας πολιτιστικό και τουριστικό περιεχόμενο (τέχνες, ιστορία, επιστήμες κλπ.), για σκοπούς ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης, ανάπτυξης της σχεδιαστικής σκέψης, ανάδειξης του πολιτισμού και προώθησης του τουρισμού.</p> <p>2.6. Επαύξηση και βελτίωση των δυνατοτήτων παραδοσιακών μέσων παρουσίασης περιεχομένου (π.χ. e-books επαυξημένης πραγματικότητας).</p> <p>2.7. Ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών διαδραστικής μάθησης και εκπαιδευτικού υλικού κατάλληλου για υποστήριξη δραστηριοτήτων εκπαιδευτικού τουρισμού (π.χ. προβολή συγκεκριμένων περιόδων και</p>

	<p>συμβάντων της ελληνικής ιστορίας, του πολιτισμού και των επιστημών, με διεθνές ενδιαφέρον).</p> <p>2.8. Ανάπτυξη προηγμένων εφαρμογών ενίσχυσης της πρόσβασης του ξενόγλωσσου κοινού σε πολιτιστικό και τουριστικό περιεχόμενο.</p> <p>2.9. Ανάπτυξη / εφαρμογή ψηφιακών προϊόντων και υπηρεσιών προσβασιμότητας ειδικών πληθυσμιακών ομάδων (παιδιών, μονογονεϊκών οικογενειών, ηλικιωμένων, ατόμων με ειδικές ανάγκες, χρονίως πασχόντων, κλπ) σε πολιτιστικό και τουριστικό περιεχόμενο (π.χ. video, κείμενο, ήχος κλπ) με έμφαση στην εμπειρία του τελικού χρήστη.</p>
<p><u>3η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ</u> Ανάπτυξη εργαλείων και εφαρμογών ΤΠΕ που προωθούν τη συνέργεια των τομέων Πολιτισμού, Τουρισμού, και Δημιουργικών Βιομηχανιών με άλλους θεματικούς τομείς με στόχο την δημιουργία νέων αλυσίδων αξίας.</p>	<p>3.1. Ανάπτυξη εφαρμογών για τη βελτίωση, πρόβλεψη και διαχείριση του ενεργειακού και περιβαλλοντικού αποτυπώματος τουριστικών υποδομών.</p> <p>3.2. Ανάπτυξη πλατφορμών και εφαρμογών για παροχή προηγμένων υπηρεσιών ασφαλείας και προστασίας σε τουρίστες.</p> <p>3.3. Ανάπτυξη πλατφορμών και εφαρμογών για τη πρόβλεψη, ανίχνευση και διαχείριση κινδύνων (π.χ. πυρκαγιά, επιπτώσεις κλιματικής αλλαγής, ακραία καιρικά φαινόμενα, σεισμούς κλπ) σε χώρους πολιτιστικού και τουριστικού ενδιαφέροντος</p> <p>3.4. Ανάπτυξη ψηφιακών παιγνίων και γενικότερα καινοτόμων εφαρμογών ΤΠΕ που αξιοποιούν δημιουργικό περιεχόμενο για να προάγουν την ευεξία, φυσική κατάσταση και υγεία.</p> <p>3.5. Ανάπτυξη τεχνολογικών εφαρμογών για την προώθηση της ελληνικής γαστρονομίας, αθλητικών δραστηριοτήτων και γεγονότων προς όφελος του τουρισμού.</p> <p>3.6. 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.)</p> <p>3.7. Αξιοποίηση μεθόδων σχεδιασμού (design) για την ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, συστημάτων και εφαρμογών με σκοπό τη βελτιστοποίηση της εμπειρίας του χρήστη κατά τη χρήση μέσων μεταφοράς π.χ. κατά τη μετακίνησή του από και προς χώρους τουριστικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος ή για λόγους αναψυχής.</p>

<p>4η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ Σχεδιασμός και ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων, εφαρμογών, μεθοδολογιών και υπηρεσιών από τη Δημιουργική Βιομηχανία με σκοπό την δημιουργία αλυσίδων αξίας στους τομείς Πολιτισμού, Τουρισμού, Δημιουργικής Βιομηχανίας.</p>	<p>4.1. 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.</p> <p>4.2. Αξιοποίηση και ανάπτυξη καινοτόμων μεθόδων και τεχνολογιών σχεδιασμού (πχ. παραμετροποίηση, βελτιστοποίηση, μαζική εξατομίκευση, κλπ), ψηφιακών μέσων παραγωγής και εργαλείων (πχ 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</p> <p>4.3. Ανάπτυξη και αξιοποίηση εργαλείων και διαδικασιών για την ενίσχυση, διάδοση και εφαρμογή της «Σχεδιαστικής Σκέψης» (Design Thinking) και της προτυποποίησης (standardization) προϊόντων και υπηρεσιών.</p> <p>4.4. Ανάπτυξη εφαρμογών για την εμπλουτισμένη και διαδραστική παρουσίαση ταινιών, εκθέσεων, παραστάσεων, κλπ.</p>
--	--