

Στον τομέα του **Πολιτισμού** και των ψηφιακών εργαλείων για την παροχή πολιτιστικών υπηρεσιών λειτουργούν σε εθνικό επίπεδο περίπου 62 χιλιάδες επιχειρήσεις (το 4,34% των επιχειρήσεων της χώρας), στις οποίες απασχολούνται 228 χιλιάδες περίπου εργαζόμενοι (το 5,15% των απασχολούμενων της χώρας αντίστοιχα. Στην Περιφέρεια Δυτικής Ελλάδας οι αντίστοιχες επιδόσεις είναι 2.826 επιχειρήσεις (2,87% των επιχειρήσεων της Περιφέρειας), με 6.940 περίπου εργαζόμενους (3,62% των απασχολούμενων στην Περιφέρεια). Από τις Περιφερειακές Ενότητες, το μεγαλύτερο αριθμό επιχειρήσεων και απασχολούμενων στον τομέα έχει η Αχαΐα και τον μικρότερο η Αιτωλοακαρνανία.

Με δεδομένα το πλούσιο πολιτιστικό απόθεμα της περιοχής, την ύπαρξη και δραστηριοποίησης ακαδημαϊκών και ερευνητικών ιδρυμάτων με υψηλή τεχνολογική ένταση στην Περιφέρεια, την ταχεία ανάπτυξη νεοφυούς οικοσυστήματος ειδικότερα στην Πάτρα και την ισχυρή υφιστάμενη κουλτούρα «τέχνης του δρόμου» ιδιαίτερα στην Πάτρα και το Αίγιο, το θεματικό πεδίο έχει σημαντικό περιθώριο βελτίωσης και ενίσχυσης του.

Επιπλέον, σημαντικό πλεονέκτημα της Περιφέρειας αποτελεί η ύπαρξη υψηλού επιπέδου ανθρώπινου δυναμικού, όχι μόνο στο χώρο των νέων τεχνολογιών αλλά και στο χώρο του σύγχρονου πολιτισμού.

Η δημιουργία και παραγωγή σύγχρονου πολιτιστικού προϊόντος και καινοτομίας στο χώρο του σύγχρονου ψηφιακού πολιτισμού δεν έχει ανάγκη μόνο τη δημιουργία εργαλείων ή διαδικτυακών πλατφορμών για να την υποστηρίξουν. Θα πρέπει να δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στην υποστήριξη της παραγωγής σύγχρονου (και ψηφιακού) πολιτισμικού περιεχομένου και δράσεων διάθεσης και προβολής του.

Προτεραιότητα θα πρέπει να δοθεί και στην ψηφιακή καταγραφή και τεκμηρίωση του πολιτιστικού αποθέματος και στην οργανωμένη και μεθοδική διαχείριση της πληροφορίας που αφορά στην πολιτιστική κληρονομιά της Περιφέρειας. Ειδικότερα, η ανάπτυξη καινοτόμων ψηφιακών πλατφορμών, εφαρμογών και τεχνικών με την αξιοποίηση μεθόδων συμμετοχικού σχεδιασμού και πληθοπορισμού, για τη συλλογή, καταγραφή, οπτικοακουστική αναπαράσταση και ανάδειξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς της Περιφέρειας, θα μπορούσε να αποτελέσει πεδίο δημιουργίας νέων αλυσίδων αξίας, ενώ παράλληλα η αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων και υπηρεσιών σε αρχαιολογικούς χώρους και μουσεία, που αποτελούν εστίες ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος για την ΠΔΕ, θα συμβάλλουν στην ενίσχυση και αναβάθμιση της προσφερόμενης εμπειρίας του επισκέπτη.

Στην Περιφέρεια Δυτικής Ελλάδας τα έσοδα από τον **Τουρισμό** αντιπροσωπεύαν μόλις το 2% (98 εκ. ευρώ) των συνολικών εσόδων της χώρας, και με βάσει τις εκτιμήσεις του ΣΕΤΕ η άμεση συμβολή του τουρισμού στο ΑΕΠ της Περιφέρειας ανέρχεται μόλις στο 1%.

Η Δυτική Ελλάδα χαρακτηρίζεται από σημαντικό πλούτο γεωγραφικά διατεταγμένων φυσικών και πολιτισμικών χώρων όπου μπορούν να υποδεχθούν και να ικανοποιήσουν διάφορες μορφές εναλλακτικού τουρισμού. Ο τουρισμός σε συνδυασμό με τον πολιτισμό δύναται να αποτελέσει κινητήρια δύναμη της οικονομίας της Περιφέρειας. Οι εναλλακτικές μορφές τουρισμού που υπάρχουν σήμερα στην Περιφέρεια δεν είναι οργανωμένες, ενώ υπάρχει μεγάλο περιθώριο βελτίωσης στην εφαρμογή οργανωτικών καινοτομιών και εφαρμογών της πληροφορικής.

Η σχέση του πολιτισμού με τον τουρισμό είναι πολύ ισχυρή καθώς αποτελεί σημαντικό πόλο έλξης και διαφοροποίησης του τουριστικού προϊόντος και επομένως αντιμετωπίζονται μαζί ως ένα ενιαίος τομέας ανάπτυξης, ενώ η χρήση του πολιτιστικού αποθέματος, της υλικής και άυλης κληρονομιάς αλλά και της σύγχρονης πολιτιστικής δημιουργίας είναι απαραίτητη και συνιστά πηγή

παραγωγής πλούτου. Παράλληλα μεγάλη ώθηση μπορούν να δώσουν ο γενικότερος μετασχηματισμός του τουριστικού προϊόντος μέσα από την αναβάθμιση του πολιτιστικού αποθέματος, η αξιοποίηση της διεθνούς αναγνωρισιμότητας (brand-name) της Ολυμπίας ως προορισμού στην Περιφέρεια Δυτικής Ελλάδας και η προώθηση διατομεακών παρεμβάσεων με άλλους τομείς της Εθνικής Στρατηγικής Έξυπνης Εξειδίκευσης, όπως οι τομείς: «Περιβάλλον – Κυκλική Οικονομία», «Αειφόρος Ενέργεια» και «Ψηφιακές Τεχνολογίες».

Από την ανάλυση της αλυσίδας αξίας, οι τουριστικές δραστηριότητες τροφοδοτούν και τροφοδοτούνται από δραστηριότητες, υπηρεσίες και προϊόντα αρκετών κλάδων. Άλλοι κλάδοι με σημαντικές εισροές στον τουρισμό - πέραν του πολιτισμού - είναι η γεωργική παραγωγή και τα τρόφιμα, οι μεταφορές και τα logistics, και οι συναφείς με αυτούς δραστηριότητες.

Η υιοθέτηση νέων καινοτόμων ψηφιακών τεχνολογιών και εργαλείων καθώς και των Έξυπνων Δικτύων και Υπηρεσιών, δύναται να αναβαθμίσουν το προσφερόμενο τουριστικό προϊόν, να βελτιώσουν την παρεχόμενη εμπειρία χρήστη και σε συνδυασμό με την ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου, συνεκτικού και στοχευμένου προγράμματος τουριστικής προβολής και προώθησης να αναδείξουν την Περιφέρεια Δυτικής Ελλάδας σε έναν έξυπνο προορισμό.

Κάποιες από τις πρακτικές που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν προς την κατεύθυνση αυτή είναι:

- ο επανασχεδιασμός των εκθέσεων των μουσείων γύρω από συγκεκριμένους θεματικούς άξονες και θέματα storytelling,
- η δημιουργία θεματικών περιοχών ψηφιακής προβολής που θα αφορούν στην ιστορική εξέλιξη του προορισμού σε διάφορα πεδία,
- η χρήση τεχνολογιών ψηφιακής αφήγησης και περιήγησης,
- η εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα και σύμμειξη φυσικού και ψηφιακού περιεχομένου για την ενίσχυση της εμπειρίας και των δραστηριοτήτων των επισκεπτών,
- η επέκταση ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου και διάδρασης σε μουσεία και πολιτιστικούς χώρους, και
- η εφαρμογή τεχνολογιών διαχείρισης κοινού σε πραγματικό χρόνο και προβλέψεις σχετικά με την ροή επισκεπτών.

Παράλληλα, καινοτομικές δραστηριότητες στην διοίκηση και την οργάνωση των τουριστικών επιχειρήσεων, στον σχεδιασμό νέων προϊόντων και υπηρεσιών καθώς και στην προβολή και παροχή αυτών, μέσω και της αξιοποίησης της σύγχρονης τεχνολογίας, θα επιφέρουν πολλαπλά οφέλη στον κλάδο του τουρισμού στην Περιφέρεια Δυτικής Ελλάδας.

Η **Δημιουργική Βιομηχανία** περιλαμβάνει όλες τις επιχειρήσεις που έχουν ως πυρήνα της δραστηριότητάς τους την «ικανότητα για δημιουργία» (creation), με την έννοια της διανοητικής και κοινωνικής διεργασίας για την παραγωγή νέων ιδεών, εννοιών, σχεδίων, συνδέσμων, διαδικασιών και clusters, αξιοποιώντας πολιτισμικές εισροές, παρά το γεγονός ότι οι εκροές τους είναι υπηρεσίες και προϊόντα που μπορεί να έχουν και λειτουργικό χαρακτήρα.

Ο όρος καλύπτει ένα ευρύ και ετερόκλητο φάσμα δραστηριοτήτων (ενδεικτικά: αναπαραστατικές και εικαστικές τέχνες, κλωστοϋφαντουργία/ένδυση, υπόδηση, σχεδιασμός, αρχιτεκτονική, διαφήμιση, εκδόσεις, οπτικοακουσικά μέσα, λογισμικό, ηλεκτρονικά παίγνια, κοσμήματα, χειροτεχνία, κ.λπ.) συναφών με το ευρύτερο πεδίο του πολιτισμού και της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Σύμφωνα με τα στοιχεία της ΕΛΣΤΑΤ για το έτος 2020, οι νομικές μονάδες που δραστηριοποιούνται στον τομέα Δημιουργικών και Πολιτιστικών Βιομηχανιών στην ΠΔΕ είναι 1.614, αριθμός που αντιστοιχεί στο 1,68% των συνολικών νομικών μονάδων της περιφέρειας του ίδιου έτους, ενώ, για

το σύνολο της χώρας, το αντίστοιχο ποσοστό είναι υπερδιπλάσιο (3,18%), ωστόσο, ειδικά στην Π.Ε. Αχαΐας, τα αντίστοιχα ποσοστά είναι κοντά σε εκείνα σε εθνικό επίπεδο.

Ως προς τους κλάδους του ευρύτερου τομέα Δημιουργικών και Πολιτιστικών Βιομηχανιών, εκείνοι που εμφανίζουν αυξημένη επιχειρηματική δραστηριότητα στην ΠΔΕ, είναι αυτοί της Αρχιτεκτονικής, της ανάπτυξης λογισμικού και του προγραμματισμού ηλεκτρονικών συστημάτων. Στους λοιπούς κλάδους του τομέα καταγράφεται ένας κατακερματισμός των δημιουργικών - χειροτεχνικών επιχειρήσεων και χαμηλοί δείκτες ενσωμάτωσης καινοτομίας, εξαγωγικού προσανατολισμού και εξειδίκευσης - επανακατάρτισης του υπάρχοντος εργατικού δυναμικού.

Συνολικά στον τομέα «Πολιτισμός-Τουρισμός-Δημιουργικές Βιομηχανίες», οι διεθνείς προκλήσεις, όπως το θέμα της ασφάλειας και της πράσινης και ψηφιακής μετάβασης αναδεικνύονται σε ευκαιρίες ανάπτυξης ανταγωνιστικών προϊόντων, με αξιοποίηση τεχνολογιών που επηρεάζουν οριζόντια μεγάλο εύρος δραστηριοτήτων του, όπως η πληροφορική και οι ενεργειακές τεχνολογίες.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών και η προώθηση καινοτομιών στον τουρισμό, στον πολιτισμό και στη δημιουργική βιομηχανία μπορούν να οδηγήσουν σε μείωση των εμποδίων εισόδου στην αγορά τουριστικών, πολιτιστικών και δημιουργικών προϊόντων, σε ευκαιρίες διείσδυσης στην παγκόσμια αγορά, σε μείωση του κόστους και την αύξηση των επιλογών και στην ευκολία πρόσβασης για τους καταναλωτές σε αυτά μέσω των νέων τεχνολογιών καθώς και στην δημιουργία απαραίτητων νέων θέσεων εργασίας στην Περιφέρεια.

Από πλευράς ερευνητικής δραστηριότητας και ειδικότερα ως προς τη συμμετοχή στα ευρωπαϊκά ερευνητικά προγράμματα Horizon 2020 και Horizon Europe, το Πανεπιστήμιο Πατρών βρίσκεται πολύ ψηλά στην γενική κατάταξη φορέων της χώρας, δημόσιων και ιδιωτικών και συγκεκριμένα στην 6^η θέση πανελλαδικά, πίσω μόνο από δύο άλλα ακαδημαϊκά ιδρύματα (το ΕΜΠ και το ΑΠΘ), με συμμετοχή σε 218 έργα (149 του Προγράμματος Horizon 2020 και 69 του Προγράμματος Horizon Europe) από τα 319 έργα στα οποία μετέχει φορέας της Περιφέρειας, συνολικού προϋπολογισμού 109Μ€, γεγονός που δηλώνει μια έντονη εξωστρέφεια, υψηλή τεχνογνωσία στην εξασφάλιση πόρων για ερευνητικά προγράμματα και συνεπή παραγωγή υψηλού επιπέδου ερευνητικών αποτελεσμάτων, από τα οποία θα πρέπει να επωφεληθεί ο ευρύτερος τομέας «Πολιτισμός-Τουρισμός-Δημιουργικές Βιομηχανίες» της ΠΔΕ.

Ως προς τις επιδόσεις **Έρευνας, Τεχνολογικής Ανάπτυξης και Καινοτομίας (ΕΤΑΚ)**, ενδεικτικό είναι το γεγονός ότι ο Τομέας «Πολιτισμός-Τουρισμός-Δημιουργικές Βιομηχανίες» είχε μερίδιο 12,2% επί του συνόλου των προτάσεων που υποβλήθηκαν από φορείς της ΠΔΕ στο Πρόγραμμα «Ερευνώ Δημιουργώ Καινοτομώ» (ΕΔΚ) της προηγούμενης περιόδου (2014-2020) - και στους δύο κύκλους του Προγράμματος αθροιστικά - έως 31.12.2019, ενώ μεγαλύτερη ζήτηση παρουσίασαν οι παρακάτω Περιοχές Παρέμβασης του τομέα:

- 2.1-Ανάπτυξη καινοτόμων προϊόντων και υπηρεσιών, συμπεριλαμβανομένων των οπτικοακουστικών, με έμφαση στην ενίσχυση και υποστήριξη επιχειρήσεων, επαγγελματιών και φορέων που δραστηριοποιούνται στους χώρους Πολιτισμού, Τουρισμού και Δημιουργικών Βιομηχανιών, με 40 προτάσεις
- 2.2-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, με 37 προτάσεις, και

- 2.3-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, με 16 προτάσεις.

Στη συνέχεια παρατίθενται οι κυριότερες ανάγκες, προκλήσεις και προτάσεις καινοτομίας για τον τομέα, όπως αυτές καταγράφηκαν στην ανοικτή διαβούλευση κατά τη διάρκεια της Ημερίδας Επιχειρηματικής Ανακάλυψης, που έλαβε χώρα την Τετάρτη 20/3/2024.

Κατά τη διάρκεια των παράλληλων συνεδριών του Τομέα «Τουρισμός – Πολιτισμός Δημιουργική Βιομηχανία» υπήρξε δομημένη συζήτηση που αρχικά προσδιόριζε το πλαίσιο με επίκεντρο τα βασικά σημεία που αναδείχθηκαν από το Κείμενο Πολιτικής όπως τη σημασία των διαφορετικών ειδών καινοτομίας (Καινοτομία Προϊόντος – Επιχειρησιακής Διαδικασίας) όσο και της Διατομεακής Καινοτομίας, την ανάγκη διασύνδεσης τοπικού – περιφερειακού επιπέδου, τα ειδικά χαρακτηριστικά των επιχειρήσεων τομέα (μικρό μέγεθος – αυτοαπασχόληση) και τις συνδεδεμένες δεξιότητες που απαιτούνται για την υλοποίησή τους. Σε αυτό το πλαίσιο και ως σχόλιο στο Κείμενο Πολιτικής εντοπίστηκε η ανάγκη αποσαφήνισης της έννοιας του «πολιτιστικού» και «δημιουργικού» ως αγαθό υψηλής αισθητικής ή συμβολικής φύσης από το «έξυπνο» ή /και «καινοτομικό».

Εξαιρετικά σημαντική διαφαίνεται η ανάγκη για μία στρατηγική πολιτισμικού και δημιουργικού branding, τόσο για την ΠΔΕ συνολικά, όσο και πιο στοχευμένα για κάθε πόλη της ΠΔΕ, έχοντας ληφθεί υπόψη η εν δυνάμει εξαγωγική δραστηριότητα στον τομέα όπως για παράδειγμα το καρναβαλικό προϊόν για το Καρναβάλι της Πάτρας. Σε αυτή την κατεύθυνση θα εξυπηρετούσε ταυτόχρονα και το γλωσσικό branding κάθε προορισμού με τη δημιουργία και χρήση βάσης δεδομένων για γλωσσικές υπηρεσίες που εξοικονομεί πολύτιμο χρόνο και μειώνει κατά πολύ το κόστος των μεταφραστικών υπηρεσιών.

Αποτυπώθηκε εκ μέρους της Κοινωνίας των Πολιτών και πιο συγκεκριμένα των πολιτιστικών συλλόγων ως παραγωγών πολιτιστικού προϊόντος και ταυτόχρονα ως καταναλωτών (πολιτιστικού) προϊόντος η ανάγκη για ενίσχυση και διεύρυνση της χρήσης καινοτόμων ψηφιακών διαβουλευτικών εργαλείων (crowdsourcing) για τον συμμετοχικό σχεδιασμό πολιτικών (Policy Making) του Τομέα.

Στη συνέχεια ακολούθησε ο κύκλος της συζήτησης για την καταγραφή ιδεών και συνεργειών. Ενδιαφέρον υπήρξε για την δημιουργία συνεργειών ενίσχυσης της επιχειρηματικής δραστηριότητας των Μοναστηριών (Προσκυνηματικός τουρισμός) σε συνδυασμό με την ανάπτυξη καινοτόμων δραστηριοτήτων για την ανάδειξη και εκπαίδευση στο πεδίο της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. χειροτεχνίες). Αντίστοιχη πρόταση για καινοτόμο εργαστήριο εκπαίδευσης επικεντρώθηκε στα λεγόμενα «Μαστοροχώρια» των Καλαβρύτων με αντικείμενο τη φυσική δόμηση και τη χρήση εξειδικευμένων τεχνολογιών.

Αποτυπώθηκε επίσης η ιδέα της ψηφιακής καταγραφής όλων των δημιουργών της ΠΔΕ, γεγονός που θα διευκόλυνε την αλληλεπίδραση τους, θα έκανε πιο γόνιμο το έδαφος συνεργασιών μεταξύ τους και θα καθιστούσε το έργο τους πιο εύκολα διαθέσιμο στο ευρύ κοινό. Προτάθηκε επίσης, η δημιουργία και χρήση μιας βάσης δεδομένων που θα αφορά σε γλωσσικές υπηρεσίες, της οποίας η χρήση θα εξοικονομεί πολύτιμο χρόνο και θα μειώνει κατά πολύ συγκεκριμένα κόστη.

Εκπροσωπώντας την έλικα του Δημόσιου Τομέα η Δημοτική Βιβλιοθήκη του Δήμου Πατρέων, ανέδειξε το ενδιαφέρον της να εκσυγχρονιστεί το προφίλ της Βιβλιοθήκης ως πεδίο εφαρμογής – χώρο ανάδειξης καινοτομικού design σημείων ανάγνωσης που ειδικά για το παιδικό κοινό της θα ενίσχυε την ελκυστικότητα και την εξωστρέφειά της.

Καινοτόμες ιδέες και προτάσεις συνεργειών απεύθυνε και το Μουσείο Άλατος (Μεσολόγγι) στις οποίες περιλαμβάνονταν η ενίσχυση της διάδρασης του επισκέπτη είτε προς ενημέρωσή του είτε για την εμπλοκή του στην παραγωγή αλατιού είτε για τον εμπλουτισμό της εμπειρίας του στο πεδίο της ευζωίας (wellness). Η ανάδειξη πολιτιστικού περιεχομένου με καινοτόμες διαδικασίες καθώς και η ανάπτυξη επιχειρήσεων του Τομέα τέθηκαν επίσης ως ιδέες και πεδίο συνεργειών.

Στο πλαίσιο της Διατομεακής αντιμετώπισης της καινοτομίας καταγράφηκε επίσης το ενδιαφέρον για συνέργειες από την πλευρά της Αγροδιατροφικής Σύμπραξης της ΠΔΕ με επίκεντρο την πολιτιστική διάσταση του φαγητού.

Ερευνητές που συμμετείχαν εστίασαν στην προοπτική ανθεκτικότερων πολιτιστικών μνημείων με τη χρήση αλγορίθμου που πάνω από το τρισδιάστατο μοντέλο ενός μνημείου μπορεί να εντοπίσει ζημιές. Αλλά και στη χρήση αισθητήρων και μέσων αναγνώρισης της ρύπανσης για καινοτόμες λύσεις σχετικά με τη συντήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς (Διατομεακότητα με Τομέα Υλικών – Μικροηλεκτρονική – Κατασκευές).

Στον Τουριστικό υποτομέα εμφανής είναι η ανάγκη για προώθηση του τουριστικού προϊόντος της Περιφέρειας, με χρήση τόσο αναλογικού όσο και ψηφιακού μάρκετινγκ. Στην κατεύθυνση αυτή αναδείχθηκε η ενδεχόμενη χρησιμότητα δημιουργίας cluster που να δρα υποστηρικτικά στις ενέργειες που αφορούν το τουριστικό προϊόν της ΠΔΕ.

Ιδιαίτερα καινοτόμος χαρακτηρίζεται η ιδέα, της εισαγωγής ενός ενιαίου εισιτηρίου για τον επισκέπτη-τουρίστα, το οποίο να του παρέχει πρόσβαση στην κοινή εμπειρία του τόπου, ακόμα και σε επίπεδο Περιφέρειας.

Προτάθηκε επίσης, η δημιουργία μιας πλατφόρμας «Ηλεκτρονικού ξεναγού - εξεναγός», η οποία να παρέχει πληροφόρηση και υποστήριξη στον επισκέπτη-τουρίστα, καθώς επίσης και η χρήση τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης σε έναν αντίστοιχο «AI-ξεναγό», που να εξυπηρετεί και να κατευθύνει τον επισκέπτη-τουρίστα, μέσω χρήσης προσωποποιημένου περιεχομένου.

Συζητήθηκαν και επιμέρους καινοτόμες ιδέες για την μεγαλύτερη προσέλκυση τουριστών για ειδικές ομάδες στόχου όπως η ηλικιακή ομάδα 50+ σε συνδυασμό με υπηρεσίες ευεξίας (λασπόλουτρα – Μουσείο Άλατος), ο νεανικός τουρισμός μέσα από τη δημιουργία glamping (πολυτελούς camping) σε συνδυασμό με διοργάνωση φεστιβάλ και youth hostels ώστε να αντιμετωπιστεί η έλλειψη τουριστικών μονάδων σε προορισμούς όπως το Μεσολόγγι που ωστόσο πρωτοβουλίες όπως το “Messolonghi by Locals” θα μπορούσαν να κεφαλαιοποιήσουν την μεγαλύτερη εισροή επισκεπτών.

Εξαιρετικά σημαντικός για την διαφοροποίηση του τουριστικού προϊόντος της ΠΔΕ είναι και ο τουρισμός για άτομα με αναπηρίες. Επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται στην ανάπτυξη πιστοποιημένου μηχανολογικού εξοπλισμού σε συνέργεια με δίκτυο υπηρεσιών τουριστικών καταλυμάτων θα μπορούσαν να δημιουργήσουν ένα πρωτοπόρο δίκτυο.

Οι Περιοχές Παρέμβασης του Τομέα «Πολιτισμός – Τουρισμός – Δημιουργικές Βιομηχανίες» για την ΠΔΕ σε σύνδεση με τις αντίστοιχες προτεραιότητες της Εθνικής Στρατηγικής Έξυπνης Εξειδίκευσης στο τρίτο επίπεδο εξειδίκευσης, παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα κατά φθίνουσα σειρά προτεραιότητας.

Περιοχή Παρέμβασης		Προτεραιότητα	
Κωδικός	Περιγραφή	Κωδικός	Περιγραφή
02.01	Πολιτισμός	02.01.01	Ανάπτυξη νέων τεχνολογιών-τεχνικών-μεθόδων καταγραφής ή/και ψηφιοποίησης ή/και επιστημονικής τεκμηρίωσης πολιτιστικής κληρονομιάς (κινητής, ακίνητης και άυλης)
02.01	Πολιτισμός	02.01.02	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.).
02.01	Πολιτισμός	02.01.03	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 με την χρήση τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης ή/και άλλων τεχνολογιών για την εξατομίκευση του περιεχομένου τους.
02.01	Πολιτισμός	02.01.04	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, περιβάλλοντα υπολογιστικού νέφους, δίκτυα γνώσης κλπ.
02.01	Πολιτισμός	02.01.05	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.
02.01	Πολιτισμός	02.01.11	Ανάπτυξη καινοτόμων μεθόδων, προϊόντων, υπηρεσιών και πρωτότυπων διατάξεων για την εκτίμηση, αντιμετώπιση φυσικών, τεχνολογικών κινδύνων και κινδύνων από ανθρώπινες δραστηριότητες που απειλούν την πολιτιστική κληρονομιά και για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς εν γένει (από φθορά, καταστροφή, αλλοίωση, κλοπή, παράνομη εξαγωγή, ταυτοποίηση κ.ά.)
02.02	Τουρισμός	02.02.01	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 ή/και την διαφοροποίηση του τουριστικού προϊόντος ή/και την διεύρυνση της τουριστικής περιόδου
02.02	Τουρισμός	02.02.04	Ανάπτυξη εργαλείων, εφαρμογών για την διαφήμιση, το marketing ή/και την υποστήριξη της λήψης αποφάσεων για την τόνωση της ανταγωνιστικότητας στους υποτομείς του Τουρισμού ή/και του Πολιτισμού (π.χ. διαδραστικές εφαρμογές, περιβάλλοντα για εμπειρίες εμβύθισης/ immersive experiences, εφαρμογές που θα αξιοποιούν τεχνικές διαχείρισης πληροφοριών και μεγάλων δεδομένων (big data), καθώς και εξειδικευμένες ψηφιακές πλατφόρμες συλλογής και ανάλυσης δεδομένων κλπ
02.02	Τουρισμός	02.02.03	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)

Περιοχή Παρέμβασης		Προτεραιότητα	
Κωδικός	Περιγραφή	Κωδικός	Περιγραφή
02.02	Τουρισμός	02.02.07	Ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών διαδραστικής μάθησης και συνοδευτικού εκπαιδευτικού υλικού κατάλληλων: (α) για υποστήριξη δραστηριοτήτων εκπαιδευτικού τουρισμού (π.χ. προβολή συγκεκριμένων περιόδων, λογοτεχνικού / ιστορικού περιεχομένου, συμβάντων και χώρων της ελληνικής ιστορίας, του πολιτισμού και των επιστημών, με διεθνές ενδιαφέρον) ή/και (β) για εκπαίδευση (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 στην δημιουργία νέων δεξιοτήτων
02.02	Τουρισμός	02.02.05	Ανάπτυξη καινοτόμων εργαλείων, εφαρμογών για την προώθηση και αναβάθμιση των πόρων και προϊόντων περιοχών πολιτιστικού, τουριστικού και περιβαλλοντικού ενδιαφέροντος. Συμπεριλαμβάνονται, μεταξύ άλλων, 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.
02.02	Τουρισμός	02.02.02	Ανάπτυξη τεχνολογιών, εφαρμογών και υπηρεσιών για την υποστήριξη της δημιουργίας έξυπνων και βιώσιμων 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.
02.02	Τουρισμός	02.02.12	Ανάπτυξη εφαρμογών για τη βελτίωση, πρόβλεψη και διαχείριση του ενεργειακού και περιβαλλοντικού αποτυπώματος και θεμάτων βιοασφάλειας των τουριστικών υποδομών. Συμπεριλαμβάνονται εφαρμογές που αξιοποιούν τεχνολογίες για Ευφυείς Χώρους, Διαδίκτυο των Πραγμάτων, κ.ά
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	02.03.01	Ανάπτυξη μεθόδων και εφαρμογών για την παροχή νέων προηγμένων υπηρεσιών ή για την βελτιστοποίηση υπαρχουσών υπηρεσιών με αξιοποίηση τεχνικών διαχείρισης, ανάλυσης ή/και οπτικοποίησης δεδομένων ή/και δικτύωσης 5G, τεχνητής νοημοσύνης κλπ.
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	02.03.02	Ανάπτυξη εφαρμογών προώθησης μάρκετινγκ και γενικότερα υποστήριξης της λήψης αποφάσεων για την τόνωση της ανταγωνιστικότητας του υποτομέα Δημιουργικών Βιομηχανιών, με αξιοποίηση τεχνικών διαχείρισης πληροφοριών και μεγάλων δεδομένων (big data).
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	02.03.03	Ανάπτυξη καινοτόμων εργαλείων ή ψηφιακών πλατφορμών --όπως (α) Media Asset Management πλατφόρμες που προσφέρονται ως προϊόν ή ως υπηρεσία υπολογιστικού νέφους (cloud, SaaS), (β) εργαλεία που ενσωματώνονται σε υφιστάμενες Media Asset Management πλατφόρμες-- για την ενοποιημένη διαχείριση, επεξεργασία και διανομή οπτικοακουστικού περιεχομένου.
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	02.03.04	Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών προστασίας ψηφιακού περιεχομένου, π.χ. εφαρμογές για εκμετάλλευση, εκκαθάριση, διαχείριση πνευματικών δικαιωμάτων-Digital Rights Management, υδατογράφηση-watermarking
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	02.03.05	Ανάπτυξη καινοτόμων ψηφιακών 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).
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	02.03.06	Ανάπτυξη ψηφιακών πλατφορμών και σειράς εργαλείων ΤΠΕ για την υποστήριξη του σχεδιασμού: - χωρικών περιβαλλόντων και χωρικών διαδραστικών εφαρμογών - διαδραστικών εφαρμογών "αφήγησης" και "εμπειριών", - εφαρμογών στους τομείς της έξυπνης εξομοίωσης χώρου με προσομοίωση συμπεριφορών ατόμων και έξυπνων διαλογικών συστημάτων

Περιοχή Παρέμβασης		Προτεραιότητα	
Κωδικός	Περιγραφή	Κωδικός	Περιγραφή
			για την εκπαίδευση προσωπικού, - συστημάτων εκτέλεσης ασκήσεων ετοιμότητας για την αντιμετώπιση έκτακτων αναγκών και περιστάσεων, κλπ., με ενσωμάτωση προηγμένων τεχνολογιών
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	02.03.11	Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών, τεχνολογιών και προσεγγίσεων στις παραστατικές τέχνες και τα λοιπά προϊόντα θεάματος και ακροάματος.
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	02.03.12	Ανάπτυξη και αξιοποίηση του καινοτόμου σχεδιασμού (Design) και των εργαλείων και διαδικασιών της «Σχεδιαστικής Σκέψης» (Design Thinking), 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 βιομηχανικής και βιοτεχνικής παραγωγής και της χειροτεχνίας (Arts and Crafts).

Επιπλέον, στην ΠΔΕ εντοπίζονται και οι παρακάτω **νέες προτεραιότητες** ανά Περιοχή Παρέμβασης του Τομέα «Πολιτισμός – Τουρισμός – Δημιουργικές Βιομηχανίες» για την ΠΔΕ, οι οποίες δεν περιλαμβάνονται στην Εθνική Στρατηγική Έξυπνης Εξειδίκευσης:

Περιοχή Παρέμβασης		Νέα Προτεραιότητα για την ΠΔΕ
Κωδικός	Περιγραφή	
02.01	Πολιτισμός	Ανάπτυξη δικτύων/συνεργειών για ανταλλαγή καλών πρακτικών. Έμφαση στα διεθνή δίκτυα.
02.01	Πολιτισμός	Εστίαση σε "φυσική κληρονομιά" (δημιουργία θεματικών διαδρομών κ.ά.)
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	Εξωστρέφεια, προβολή, συνέργειες σε διεθνές επίπεδο.

Τέλος, καταγράφονται οι παρακάτω ανάγκες για **δεξιότητες** (δράσεις reskilling/upskilling) ανά Περιοχή Παρέμβασης του Τομέα «Πολιτισμός – Τουρισμός – Δημιουργικές Βιομηχανίες», για την υποστήριξη των αναδεικνυόμενων περιφερειακών προτεραιοτήτων και αναπτυξιακών παρεμβάσεων στον τομέα, για την ΠΔΕ:

Περιοχή Παρέμβασης		Περιγραφή ανάγκης Reskilling / Upskilling
Κωδικός	Περιγραφή	
02.01	Πολιτισμός	Δράσεις – παρεμβάσεις για την απόκτηση κι ενίσχυση γενικών και ψηφιακών δεξιοτήτων” Business skills, όπως: <ul style="list-style-type: none"> • Ίδρυση επιχείρησης – εκπόνηση και υλοποίηση business plan • Πράσινη επιχειρηματικότητα και αρχές βιώσιμης ανάπτυξης • Δημόσιες συμβάσεις • Δημιουργία και διαχείριση επιχειρηματικών συστάδων • Εξωστρέφεια - εξαγωγές Digital skills, με ενδεικτική θεματολογία

Περιοχή Παρέμβασης		Περιγραφή ανάγκης Reskilling / Upskilling
Κωδικός	Περιγραφή	
		<ul style="list-style-type: none"> Ψηφιακό εμπόριο και marketing Συνεργατικές πλατφόρμες Πλατφόρμες διοίκησης έργου, CRM και ERP Ηλεκτρονική τιμολόγηση Πολιτιστική επικοινωνία και νέες τεχνολογίες Soft skills, με ενδεικτική θεματολογία: <ul style="list-style-type: none"> Παρουσίαση – public speaking Οργανωσιακή συμπεριφορά Τα χρηματοδοτικά εργαλεία της περιόδου 2021-2027 Μεθοδολογίες ερευνών Σύγχρονος, κλασικός και αρχαίος πολιτισμός
02.01	Πολιτισμός	Δράσεις - παρεμβάσεις για την απόκτηση κι ενίσχυση ειδικών επαγγελματικών δεξιοτήτων, όπως: <ul style="list-style-type: none"> Ψηφιακό περιεχόμενο-παραγωγές, Εφαρμογές VR, AR και ψηφιακής απεικόνισης Virtual Μουσεία Συντήρηση και αποκατάσταση έργων τέχνης Αξιοποίηση πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαιδευτική διαδικασία Cultural analytics, Μουσειολογία, Φωτογραφία – κινηματογράφος
02.02	Τουρισμός	Δράσεις – παρεμβάσεις για την απόκτηση κι ενίσχυση γενικών και ψηφιακών δεξιοτήτων: Επαγγελματικές Δεξιότητες όπως ενδεικτικά: <ul style="list-style-type: none"> Διαχείριση Προορισμού Πράσινη επιχειρηματικότητα Αρχές εξοικονόμησης ενέργειας & πόρων Ξένες γλώσσες Ψηφιακές Δεξιότητες όπως ενδεικτικά: <ul style="list-style-type: none"> Social Media Διαδίκτυο των Πραγμάτων (IoT) Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) Επαυξημένη και Εικονική Πραγματικότητα (AR-VR) Ανάλυση Δεδομένων (Analytics) Κοινωνικές Δεξιότητες, όπως: <ul style="list-style-type: none"> Εργασία σε ομάδες Παρουσίαση – public speaking Οργανωσιακή συμπεριφορά Ειδικές Επαγγελματικές Δεξιότητες, όπως <ul style="list-style-type: none"> Μελέτη και Εφαρμογή Προτύπων ESG Εξοικονόμηση ενέργειας Ανάπτυξη και συντήρηση υλικού ειδικού σκοπού Ανάπτυξη και συντήρηση λογισμικού
02.02	Τουρισμός	Δράσεις – παρεμβάσεις για την απόκτηση κι ενίσχυση ειδικών επαγγελματικών δεξιοτήτων Guest Experience Expert, στα πεδία όπως ενδεικτικά: <ul style="list-style-type: none"> Εξατομικευμένη εξυπηρέτηση πελατών Συναισθηματική νοημοσύνη Υγεία και ασφάλεια στην εργασία Διαχείριση γενεών & διαφορετικότητας Διαπολιτισμική δεξιότητα Αποτελεσματική επικοινωνία
02.02	Τουρισμός	Δράσεις – παρεμβάσεις που θα ωθήσουν αναπτυξιακά το θεματικό τομέα μελέτης και θα αυξήσουν την προσφορά και ζήτηση ανθρώπινου δυναμικού, όπως: <ul style="list-style-type: none"> Metaverse Κατάρτιση Σχολές Μαθητείας Διαπιστευμένη Πιστοποίηση Δεξιοτήτων

Περιοχή Παρέμβασης		Περιγραφή ανάγκης Reskilling / Upskilling
Κωδικός	Περιγραφή	
		<ul style="list-style-type: none">• Συστηματοποίηση της ανάρτησης δημόσιων ανοικτών δεδομένων• Προώθηση δημιουργίας και λειτουργίας clusters
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	Προώθηση της συνεχιζόμενης επαγγελματικής κατάρτισης σε αντικείμενα όπως: <ul style="list-style-type: none">• Χειροποίητο Κόσμημα• Σχεδίαση εσωτερικών χώρων (συμπεριλαμβανομένων μουσείων και χώρων πολιτισμού)• Κοινωνικά δίκτυα (media planning) και digital marketing• Σχεδίαση 2D-3D και AR-VR• Επεξεργασία ήχου – εικόνας• Ψηφιακή αρχειοθέτηση• Συντήρηση και αποκατάσταση έργων τέχνης• Πωλήσεις/Μάρκετινγκ τουριστικών ειδών ή ειδών λαϊκής τέχνης• Διοργάνωση Πολιτιστικών Εκδηλώσεων