

ΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

ΤΟΜΕΑΣ: «ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ – ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ»

εκδ.2.0

ΓΕΝΙΚΑ

Το πλαίσιο του παρόντος Κειμένου Πολιτικής οριοθετείται από τρεις Υποτομείς (Τουρισμός, Πολιτισμός, Δημιουργική Βιομηχανία) που δύνανται ωστόσο να λειτουργούν συμπληρωματικά. Ειδικότερα, οι Τομείς Πολιτισμός – Δημιουργική Βιομηχανία τεκμηριώνονται από κοινά στατιστικά στοιχεία (Culture Statistics/Eurostat).

Επιπλέον, στο δεδομένη χρονική συγκυρία την μετα Covid εποχή εντοπίζεται στροφή προς μοντέλα ανάπτυξης δραστηριότητας με μεγαλύτερη έμφαση στην τοπική βιωματική εμπειρία, την εξατομίκευση, την ευεξία, τη βιωσιμότητα, την εγγύτητα προορισμού, την ασφάλεια/ υγεία, την ψηφιοποίηση.

Κατά τη διάρκεια των Συμβουλευτικών Ομάδων σημαντικό σημείο που διαπερνά το σύνολο των υποτομέων αναδείχθηκε η ανάγκη εξέτασης καινοτομιών τόσο σε επίπεδο καινοτομίας προϊόντος (ένα νέο ή βελτιωμένο αγαθό ή υπηρεσία που εισήχθη στην αγορά και διαφέρει σημαντικά από τα προηγούμενα αγαθά ή τις υπηρεσίες της επιχείρησης) όσο και σε επίπεδο καινοτομίας επιχειρησιακής καινοτομίας (νέα ή βελτιωμένη επιχειρησιακή διαδικασία που χρησιμοποιήθηκε από την επιχείρηση σε μια ή περισσότερες επιχειρησιακές λειτουργίες, και η οποία διαφέρει σημαντικά από τις προηγούμενες επιχειρησιακές διαδικασίες της επιχείρησης).

Σε αυτή τη βάση σημειώνεται ότι η καινοτομία όπως επιδιώκεται να εξεταστεί στο παρόν δεν ταυτίζεται αποκλειστικά με τη χρήση προηγμένων τεχνολογικών μέσων αλλά διαπερνά το σύνολο των διαδικασιών που ενέχει ο κάθε υποτομέας. Στην περίπτωση των υποτομέων 'Πολιτισμού' & 'Δημιουργικής Βιομηχανίας' η καινοτομία έγκειται επιπλέον της δημιουργικής διαδικασίας που εν δυνάμει ενέχει ευρύτερο καινοτομικό ρόλο ικανό να τροφοδοτήσει οριζόντια την καινοτομία.

ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ

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 δύνανται 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.

Σημαντικός άξονας της διατομεακής αντιμετώπισης είναι η βιώσιμη καινοτομία των υπηρεσιών έτσι ώστε να εξυπηρετούνται τόσο οι μεταβαλλόμενες απαιτήσεις του τομέα, ταυτόχρονα να εξασφαλίζεται η ευημερία των κατοίκων και του περιβάλλοντος, η ανθεκτικότητα και η ενσωμάτωση. Πιο συγκεκριμένα η **κοινωνική ενσωμάτωση**, λειτουργεί ως συνδεδετικός κρίκος του προσελκυσμένου κοινού με τους μόνιμους κατοίκους της ΠΔΕ.

Αναγνωρίζεται ότι η καθιέρωση brand name της ΠΔΕ ως «**προσβάσιμη**» Περιφέρειας μπορεί να αναδειχθεί με την ανάπτυξη αντίστοιχων προϊόντων και υπηρεσιών όπως π.χ. το πλήθος προσβάσιμων πολιτιστικών (πχ μουσείων) και τουριστικών υποδομών (π.χ. παραλιών) αλλά και ένεκα της εγγύτητας που έχει καθώς είναι ένας προορισμός που μπορεί να προσεγγιστεί με μικρές χιλιομετρικές αποστάσεις από πολλά σημεία της χώρας.

Ενδεικτικές εφαρμογές ανάδειξης του «προσβάσιμου» πολιτισμού/ τουρισμού θα μπορούσε να είναι:

- Η βιντεοσκόπηση προσβάσιμων διαδρομών σημείων πολιτιστικού/τουριστικού ενδιαφέροντος ή απεικόνιση με επαυξημένη πραγματικότητα.
- Η δημιουργία περιεχομένου (πολιτιστικών/τουριστικών) εκδηλώσεων και η μετάδοσή του από διαφορετικά κανάλια επικοινωνίας Η μαγνητοσκόπηση & η επικοινωνία τους από κανάλια επικοινωνίας στο διαδίκτυο παραστάσεις.
- Ανάπτυξη εφαρμογών Augmented και Virtual Reality σε σχέση με την επισκεψιμότητα και εμπειρία εκθεσιακών και μουσειακών χώρων, η οποία, αφ ενός θα επιτρέψει την συμπερίληψη πολλών κατηγοριών επισκεπτών που δεν έχουν τη δυνατότητα πρόσβασης στο φυσικό χώρο ενός μουσείου η έκθεσης, αφ ετέρου θα εμπλουτίσουν την εμπειρία του επισκέπτη με το να προσφέρουν συμπληρωματικές πληροφορίες σχετικές με το κάθε έκθεμα.

Η ευρύτητα της κοινωνικής ενσωμάτωσης προς ειδικές ομάδες τουριστών/ κατοίκων όπως π.χ. ηλικιωμένους με δραστηριότητες που σχετίζονται με την ολιστική εμπειρία του επισκέπτη και δη του ηλικιωμένου επισκέπτη, δυναμικά εδραιώνει επιπλέον προοπτικές για την ΠΔΕ σε τομείς όπως π.χ. ο θρησκευτικός /ιαματικός τουρισμός που συνδέονται άμεσα με την Τρίτη ηλικία αλλά και δραστηριότητες όπως π.χ. η νοητική ενδυνάμωση μέσω προσοχής σε μαθήματα αγιογραφίας με προσκυνητές σε μοναστήρια με γεροντολόγο και κοινωνικούς λειτουργούς, βόλτα σε μονοπάτια με ειδικούς (φυσικοθεραπευτές, γυμναστές, γεροντολόγους, ειδικούς αγωγής).

Επιπλέον, η ανάπτυξη καινοτόμων δράσεων εκπαιδευτικού τουρισμού π.χ. μέσα από εποχιακές σχολές μαθητείας γενικού κοινού/ επισκεπτών σχετιζόμενες με παραδοσιακές τέχνες και τεχνικές (τέχνη της πέτρας ή τεχνικές και υλικά φυσικής δόμησης) και καινοτόμες τεχνολογίες/διαδικασίες, ή πιο εξειδικευμένου κοινού/επισκεπτών σχετιζόμενων με σύγχρονες μεθοδολογίες τεκμηρίωσης, μελέτης, διαχείρισης, προστασίας και προβολής της κληρονομιάς και καινοτόμες τεχνολογίες/διαδικασίες θα μπορούσαν αντίστοιχα να αποφέρουν αποτελέσματα πολυδιάστατο θετικό πρόσημο.

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,
- η εφαρμογή τεχνολογιών διαχείρισης κοινού σε πραγματικό χρόνο και προβλέψεις σχετικά με την ροή επισκεπτών,
- η έξυπνη προβολή των προσβάσιμων επιλογών (παραλίες, καταλύματα, περιηγήσεις, σημεία πολιτιστικού ενδιαφέροντος κλπ)

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.

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

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 πολιτιστική κουλτούρα τόσο στα αστικά κέντρα της Π.Δ.Ε. όσο και σε πόλους φυσικού & πολιτισμικού αποθέματος που συντείνουν στην τοπική ανάπτυξη, το θεματικό πεδίο έχει σημαντικό περιθώριο βελτίωσης και ενίσχυσής 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 πολιτισμικού περιεχομένου** και δράσεων διάθεσης και προβολής του.

Ιδιαιτερη είναι η συμβολή του ψηφιακών μέσων στην τεχνολογική διάσταση της καινοτομίας του τομέα μέσω της ψηφιακής καταγραφής και τεκμηρίωσης του πολιτιστικού αποθέματος, της οργανωμένης και μεθοδικής 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.

Ωστόσο, ταυτόχρονα αναγνωρίζεται η ανάγκη **αναζήτησης καινοτομιών πέραν του στενά τεχνολογικά προσανατολισμένου** ορισμού του όρου «καινοτομία». Ο ευρύτερος καινοτομικός ρόλος του πολιτισμού και του δημιουργικού τομέα δεν αναγνωρίζονται επαρκώς: ο σχεδιασμός, το περιεχόμενο και η καινοτομία διαδικασίας συχνά παραμελούνται βλάπτοντας την πλήρη χρήση της δημιουργικής δύναμης της καινοτομίας και με αποτέλεσμα η καινοτομία στον πολιτιστικό, δημιουργικό τομέα να γίνεται αντιληπτή σε επίπεδο μέσου ως ψηφιακό ή τεχνολογικό ζήτημα.

Σημειώνεται επίσης ως κρίσιμο στοιχείο η σημασία του πειραματισμού, του διαλόγου και της συν-δημιουργίας με προσανατολισμό στο χρήστη μπορεί να αυξήσει την προστιθέμενη αξία του προϊόντος των επιχειρήσεων, ιδίως όσον αφορά τον τρόπο αναγνώρισης των αναγκών των πελατών.

Έως σήμερα αναγνωρίζεται ένα σχετικά στενό πλαίσιο πρωτοβουλιών στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα (σιλό) και όχι άνοιγμα προς πολυεπιστημονικό πλαίσιο. Στα πλαίσια της προτεινόμενης διατομεακής αντιμετώπισης προτείνεται να αναδειχθεί ο ρόλος της δημιουργικότητας εν τη γενέσει και της άυλης αξίας που προσδίδει ο πολιτισμός τόσο στην αμιγώς πολιτιστική δραστηριότητα όσο και σε άλλους επιχειρηματικούς τομείς, π.χ. ο πολιτισμός ως λόγος για να ταξιδέψεις σε τουριστικό προορισμό ενισχύει την ελκυστικότητα και την τουριστική ανάπτυξη.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ

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, οπτικοακουστικά 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.

Σημαντική για την καινοτομία στον τομέα είναι η αλληλεπίδραση μεταξύ τοπικών κοινωνιών και δημιουργικών επιχειρήσεων καθώς φαίνεται να οδηγούν την καινοτομία που παρέχει αμοιβαίο όφελος τόσο για τους ίδιους τους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς καθώς και για τις τοπικές κοινωνίες.

Σε αυτό το επίπεδο, και διατομεακά με τον Τομέα του Περιβάλλοντος υπάρχει πεδίο εφαρμογής καινοτομιών στον τρόπο αλληλεπίδρασης της τοπικής κοινωνίας με το φυσικό περιβάλλον ειδικότερα σε περιοχές ιδιαίτερου φυσικού κάλους και καθεστώτος προστασίας (π.χ. Natura).

ΣΥΝΟΛΙΚΑ

Συνολικά στον τομέα «Πολιτισμός-Τουρισμός-Δημιουργική Βιομηχανία», 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 (στόχευση σε niche markets όπως ο προσβάσιμος τουρισμός), στον πολιτισμό και στη δημιουργική βιομηχανία μπορούν να οδηγήσουν σε μείωση των εμποδίων εισόδου στην αγορά τουριστικών, πολιτιστικών και δημιουργικών προϊόντων, σε ευκαιρίες διεξόδου 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, αλλά και άνοιγμα σε νέες αγορές και διεύρυνση του πολιτιστικού/ τουριστικού προϊόντος.

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 «Ερευνών 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.

Συνοπτικά οι Περιοχές Παρέμβασης του Τομέα «Πολιτισμός – Τουρισμός – Δημιουργικές Βιομηχανίες» και οι αντίστοιχες προτεραιότητες της Εθνικής Στρατηγικής Έξυπνης Εξειδίκευσης που προτείνεται να αποτελέσουν την εξειδίκευση του τομέα για την ΠΔΕ, κατά φθίνουσα σειρά προτεραιότητας παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα.

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 παιχνιδιών 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

Περιοχή Παρέμβασης		Προτεραιότητα	
Κωδικός	Περιγραφή	Κωδικός	Περιγραφή
			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	02.02.03	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, οιοτουρισμός, ιατρικός, αθλητικός, βιοματικός, εναλλακτικός τουρισμός)
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	02.02.05	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, αιειφόρα παραγωγικά πρότυπα, προϊόντα που λαμβάνουν έμπνευση από την παράδοση.
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

Περιοχή Παρέμβασης		Προτεραιότητα	
Κωδικός	Περιγραφή	Κωδικός	Περιγραφή
			Πολιτισμού με έμφαση στην επαγγελματική εκπαίδευση και στην δημιουργία νέων δεξιοτήτων
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 εξομίωσης χώρου με προσομοίωση συμπεριφορών ατόμων και έξυπνων διαλογικών συστημάτων 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).

Συνολικά, ο πρώτος κύκλος συνεδριάσεων της Συμβουλευτικής Ομάδας ανέδειξε να την ανάγκη ευρύτερης και πιο εξειδικευμένης χρήσης των ψηφιακών μέσων στους 3 εξεταζόμενους υποτομείς, παρά το ότι σημειώθηκε ότι η καινοτομία δεν ταυτίζεται με την τεχνολογική πρόοδο του μέσου. Το συμπέρασμα αυτό ίσως είναι ενδεικτικό της πρόκλησης για συστηματικότερη, ευρύτερη και σε βάθος προσέγγιση της καινοτομίας και της εξειδίκευσής της στην ΠΔΕ μετά τον 1^ο κύκλο ΔΕΑ εφόσον υπάρξει και η σχετική ανατροφοδότηση.

Ωστόσο, κατά τη διάρκεια της εκκίνησης του 1^{ου} κύκλου ΔΕΑ η Συμβουλευτική Ομάδα του τομέα “Τουρισμός – Πολιτισμός – Δημιουργική Βιομηχανία” της ΠΔΕ εντόπισε και προτείνει τις παρακάτω **νέες προτεραιότητες** ανά Περιοχή Παρέμβασης 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.
02.03	Δημιουργικές Βιομηχανίες	Ανάπτυξη καινοτόμων μεθόδων και εργαλείων εξωστρέφειας και επιμόρφωσης για α) την προώθηση της παραγωγής κινηματογραφικού και οπτικοακουστικού περιεχομένου β) την παροχή υπηρεσιών στον κινηματογραφικό και οπτικοακουστικό κλάδο στο πλαίσιο της φιλοξενίας οπτικοακουστικών παραγωγών, γ) την αξιοποίηση των (μελλοντικών) υποδομών για εξειδίκευση δράσεων στον ειδικό τομέα της κινηματογραφικής και οπτικοακουστικής εκπαίδευσης δ) τη σύνδεση των παραπάνω με την αλυσίδα του τοπικού τουρισμού.

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 <p>Soft skills, με ενδεικτική θεματολογία:</p> <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	<p>Δράσεις - παρεμβάσεις για την απόκτηση κι ενίσχυση ειδικών επαγγελματικών δεξιοτήτων, όπως:</p> <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	<p>Δράσεις – παρεμβάσεις για την απόκτηση κι ενίσχυση γενικών και ψηφιακών δεξιοτήτων: Επαγγελματικές Δεξιότητες όπως ενδεικτικά:</p> <ul style="list-style-type: none"> Διαχείριση Προορισμού Πράσινη επιχειρηματικότητα Αρχές εξοικονόμησης ενέργειας & πόρων Ξένες γλώσσες <p>Ψηφιακές Δεξιότητες όπως ενδεικτικά:</p> <ul style="list-style-type: none"> Social Media Διαδίκτυο των Πραγμάτων (IoT) Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) Επαυξημένη και Εικονική Πραγματικότητα (AR-VR) Ανάλυση Δεδομένων (Analytics) <p>Κοινωνικές Δεξιότητες, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> Εργασία σε ομάδες Παρουσίαση – public speaking Οργανωσιακή συμπεριφορά <p>Ειδικές Επαγγελματικές Δεξιότητες, όπως</p> <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	<p>Δράσεις – παρεμβάσεις για την απόκτηση κι ενίσχυση ειδικών επαγγελματικών δεξιοτήτων Guest Experience Expert, στα πεδία όπως ενδεικτικά:</p> <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	<p>Δράσεις – παρεμβάσεις που θα ωθήσουν αναπτυξιακά το θεματικό τομέα μελέτης και θα αυξήσουν την προσφορά και ζήτηση ανθρώπινου δυναμικού, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> Metaverse Κατάρτιση Σχολές Μαθητείας

Περιοχή Παρέμβασης		Περιγραφή ανάγκης Reskilling / Upskilling
Κωδικός	Περιγραφή	
		<ul style="list-style-type: none">• Διαπιστευμένη Πιστοποίηση Δεξιοτήτων• 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