



Ενότητα 1:

Κατανόηση της Επιχειρηματικότητας στις ΠΔΒ

Θέμα 1.3.

Νέα μέσα,
δημιουργικές
τεχνολογίες και
ψηφιακό περιβάλλον.
Ψηφιακό μάρκετινγκ.

Συγγραφείς:

Prof. Elida Mesaroš Lajko

Prof. Olivera Gračanin

Prof. Mihai Rusen

Prof. Razvan clondir

Ίδρυμα:

UNS, Σερβία

UNAB, Ρουμανία



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντανακλά τις απόψεις μόνο των δημιουργών, και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει ουδεμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που εμπεριέχονται σε αυτήν. Αριθμός έργου: 2020-1-BG01-KA203-079193.

Το υλικό αυτό αποτελεί μέρος του εκπαιδευτικού περιεχομένου του προγράμματος «Διαχείριση και επιχειρηματικότητα στους κλάδους του πολιτισμού και της δημιουργικότητας». Αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της Στρατηγικής Συνεργασίας Erasmus+ «FENICE - Προώθηση της Επιχειρηματικότητας και της Καινοτομίας στις Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες (ΠΔΒ) μέσω Διεπιστημονικής Εκπαίδευσης».

Το περιεχόμενο της εκπαίδευσης με μια ματιά:

Πρόγραμμα Fenice

Ενότητα 1: Κατανόηση της Επιχειρηματικότητας στις ΠΔΒ

Θέμα 1.1. Πολιτικές και διατομεακές συνεργασίες στις ΠΔΒ.

Θέμα 1.2. Δημιουργικότητα, καινοτομία και πολιτιστικό περιεχόμενο. Δεοντολογική συμπεριφορά και δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας.

Θέμα 1.3. Νέα μέσα, δημιουργικές τεχνολογίες και ψηφιακό περιβάλλον. Ψηφιακό μάρκετινγκ.

Ενότητα 2: Επιχειρηματική πρακτική – Μοντελοποίηση επιχείρησης ΠΔΒ

Θέμα 2.1. Επιχειρηματικά μοντέλα και διαχείριση. Διαχείριση αλλαγών.

Θέμα 2.2. Χρηματοδότηση. Ευκαιρίες και κίνδυνοι.

Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στην αρχική σελίδα του έργου: <http://www.fenice-project.eu/>

Δήλωση πνευματικών δικαιωμάτων



Το παρόν έργο χορηγείται με άδεια Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Μπορείτε να:

- μοιραστείτε - αντιγράψετε και αναδιανέμετε το υλικό με κάθε μέσο και τρόπο
- προσαρμόσετε - αναμείξετε, τροποποιήσετε και δημιουργήσετε πάνω στο υλικό

υπό τους ακόλουθους όρους:

- Αναφορά Δημιουργού - Θα πρέπει να καταχωρίσετε αναφορά στον δημιουργό, με σύνδεσμο της άδειας, και με αναφορά αν έχουν γίνει αλλαγές. Μπορείτε να το κάνετε αυτό με οποιονδήποτε εύλογο τρόπο, αλλά όχι με τρόπο που να υπονοεί ότι ο δημιουργός αποδέχεται το έργο σας ή τη χρήση που εσείς κάνετε.
- Μη Εμπορική Χρήση - Δε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το υλικό για εμπορικούς σκοπούς.
- Παρόμοια Διανομή - Αν αναμείξετε, τροποποιήσετε, ή δημιουργήσετε πάνω στο υλικό, πρέπει να διανείμετε τις δικές σας συνεισφορές υπό την ίδια άδεια όπως και το πρωτότυπο.

1 Μελέτες Περιπτώσεων

Τεχνολογίες που έχουν λήξει στο πλαίσιο των σύγχρονων ΠΔΒ - δημιουργικό δυναμικό

Μία τεχνολογία που έχει λήξει και το σύγχρονο πείραμα στο πλαίσιο των σύγχρονων ΠΔΒ - η Λομογραφία (Lomography) - είναι μια επιτυχημένη ιστορία, μια παγκόσμια επιχείρηση που εξακολουθεί να λειτουργεί κατά τη διάρκεια της πανδημίας.

Παρουσίαση της λομογραφίας

Το δημιουργικό κίνημα της Λομογραφίας πλησιάζει τα 30 χρόνια και διατηρεί το ενεργό δυναμικό του στις σύγχρονες ΠΔΒ, εκτός από τη δική του θέση ως παγκόσμιου πολιτιστικού οργανισμού και δημοφιλούς συμβόλου δημιουργικότητας.

Η Λομογραφία είναι μια δημιουργική αναλογική φωτογραφική τεχνική, η οποία είναι μια μεταθανάτια ζωή της κινηματογραφικής φωτογραφίας. Έτσι, το μέλλον είναι αναλογικό, όπως δήλωσε η Lomographic Society πριν από τρεις δεκαετίες, τουλάχιστον όσο θα υπάρχουν αναλογικές κάμερες και φιλμ, για τις επόμενες δεκαετίες, ίσως και έναν ολόκληρο αιώνα. Και λαμβάνοντας υπόψη την τάση της στιγμιαίας ικανοποίησης της φωτογραφίας, την εργασία με στιγμιαία φιλμ και αποκλειστικές φωτογραφικές μηχανές και την όρεξη για δημιουργικό πειραματισμό με φιλμ, θα μπορούσε να προβλεφθεί ότι οι 3D εκτυπωτές υψηλής ποιότητας θα παράγουν εύκολα πλαστικές κάμερες χαμηλής τεχνολογίας. Το ίδιο συμβαίνει ήδη και με τον κόφτη CNC σε κόντρα πλακέ ή χαρτόνι για βασικές, φθηνές «pinhole» κάμερες.

