



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



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

Prof. Elida Mesaroš Lajko,

Prof. Olivera Gračanin

Prof. Mihai Rusen

Prof. Razvan clondir

UNS, Σερβία· UNAB, Ρουμανία



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.



Νέα μέσα: Απεριόριστη δημιουργική σκηνή

- Η ψηφιακή τεχνολογία έχει μετατοπίσει την απαίτηση να βασίζονται τα μέσα ενημέρωσης σε πραγματικές πηγές. Τα μέσα ενημέρωσης σήμερα είναι σχεδόν εξ ολοκλήρου ψηφιακά, τρυλάχιστον σε ορισμένα στάδια της δημιουργίας και, ως εκ τούτου, εξαρτώνται περισσότερο από τις τεχνικές ικανότητες. Δεδομένου ότι η τεχνολογία αυτή βελτιώνεται συνεχώς, νέες παραλλαγές των μέσων ενημέρωσης αναπτύσσονται εκθετικά.
- Οι εγκαταστάσεις παραγωγής μέσων ενημέρωσης επέκτειναν τις επιλογές διανομής περιεχομένου με τη διεύρυνση της σημασίας του διαδικτύου, των υπηρεσιών συνεχούς ροής (streaming), των εφαρμογών για φορητές συσκευές και άλλων, μετατοπίζοντας τις μορφές μέσων ενημέρωσης και τις επιλογές διαθεσιμότητας μακριά από τις παραδοσιακές αναλογικές επιλογές.
- Οι δημιουργικές τεχνολογίες δεν περιορίζονται πλέον σε έναν κλάδο. Τα παιχνίδια, τα ειδικά εφέ (FX), ο κινηματογράφος και η τηλεόραση, η μουσική, το διαδίκτυο, η ψηφιακή τηλεόραση, οι δορυφορικές εκπομπές, οι τέχνες, οι πολιτιστικές εγκαταστάσεις, όπως το θέατρο και η όπερα και πολλά άλλα, δεν φαίνεται να έχουν αποκλειστικά περιβάλλοντα για τη δημιουργία και την παράδοση περιεχομένου.
- Το ψηφιακό περιβάλλον είναι παρόν παντού. Ξεκινώντας από τις διαφημιστικές πινακίδες στον δρόμο, τις ψηφιακές διαφημίσεις που εισάγονται σε τηλεοπτικές εκπομπές, τις ψηφιακές και πραγματικές μορφές στα σύγχρονα οπτικά μέσα αποτελούν τη νέα κανονικότητα και τελειώνουν με τα εικονικά συμπάντα στο διαδίκτυο, όπου οι άνθρωποι μπορούν να ζουν εικονικές ζωές ή να έχουν εικονικές διαδικτυακές συναντήσεις ή ακόμη εμφανίσεις στο δικαστήριο και νομικές διαδικασίες μέσω εφαρμογών Zoom ή Skype, ο κόσμος έχει αλλάξει αμετάκλητα.



Πηγή: Unreal Engine 5/Epic Games





Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες



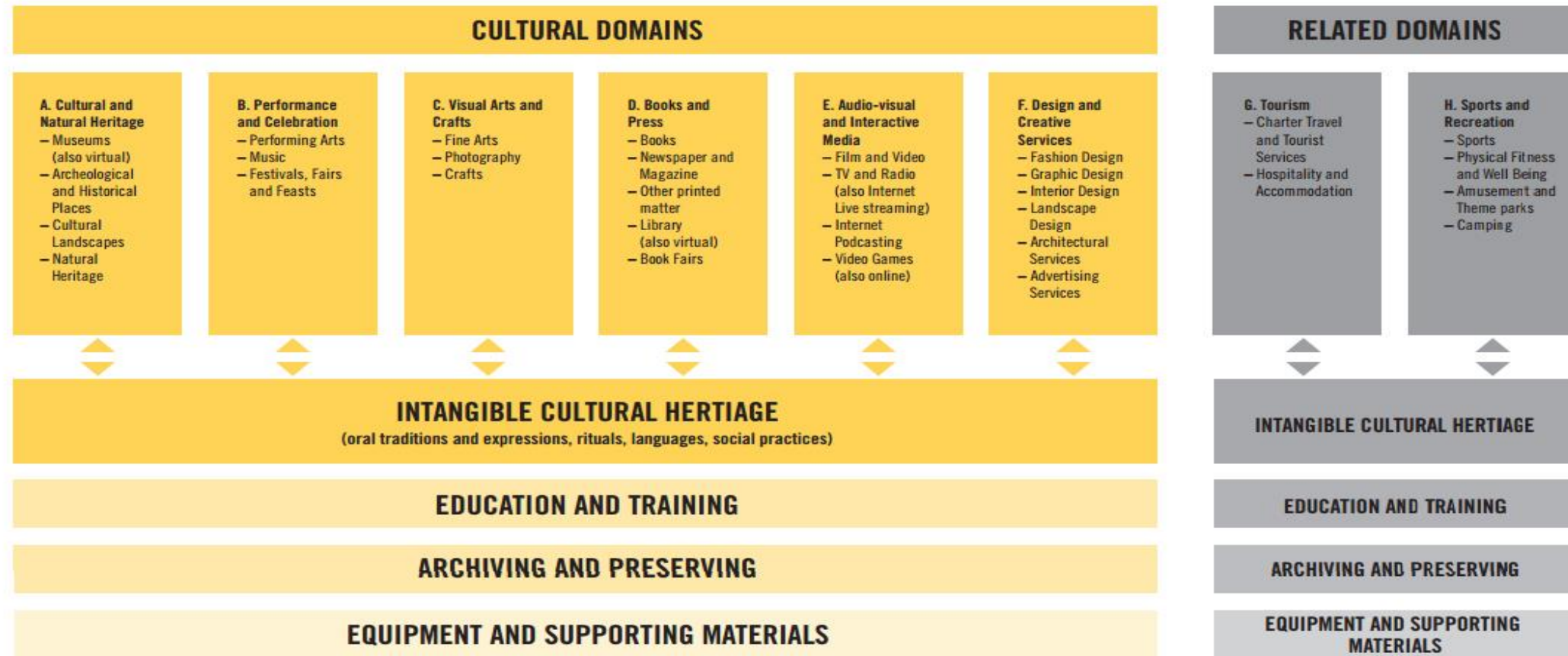
Πηγή: Ευρωπαϊκή Επιτροπή/Πολιτιστικός και
δημιουργικός τομέας

Οι τομείς οργανωμένης δραστηριότητας που έχουν ως κύριο στόχο την παραγωγή ή την αναπαραγωγή, την προώθηση, διανομή ή εμπορία αγαθών, υπηρεσιών και δραστηριοτήτων περιεχομένου που έχουν πολιτιστική, καλλιτεχνική ή πολιτισμική προέλευση. (UNESCO)



The Cultural Economy

Based on UNESCO'S Framework for Cultural Statistics





Πώς συσχετίζονται τα νέα μέσα, οι δημιουργικές τεχνολογίες και το ψηφιακό περιβάλλον με τις ΠΔΒ;



Το διαδίκτυο και η νέα εποχή της ψηφιοποίησης

Το διαδίκτυο και ο Παγκόσμιος Ιστός εισήγαγαν έναν εντελώς νέο εικονικό κόσμο στην ανθρωπότητα. Κάθε πτυχή της δημιουργικής και πολιτιστικής βιομηχανίας έλαβε ξαφνικά ένα νέο, προσβάσιμο μέσο διανομής, παγκόσμιο και άμεσο. Τα εικονικά μουσεία, οι υπηρεσίες streaming, οι πύλες βίντεο και ήχου, οι δικτυακοί τόποι που παρέχουν ειδήσεις, μέσα ενημέρωσης, εκπομπές και άλλο περιεχόμενο ήταν άμεσα διαθέσιμα, η γνώση μεταδόθηκε αμέσως σε ολόκληρο τον κόσμο και οι χρήστες υιοθέτησαν άμεσα και μαζικά τη νέα πολιτιστική και δημιουργική έξοδο.



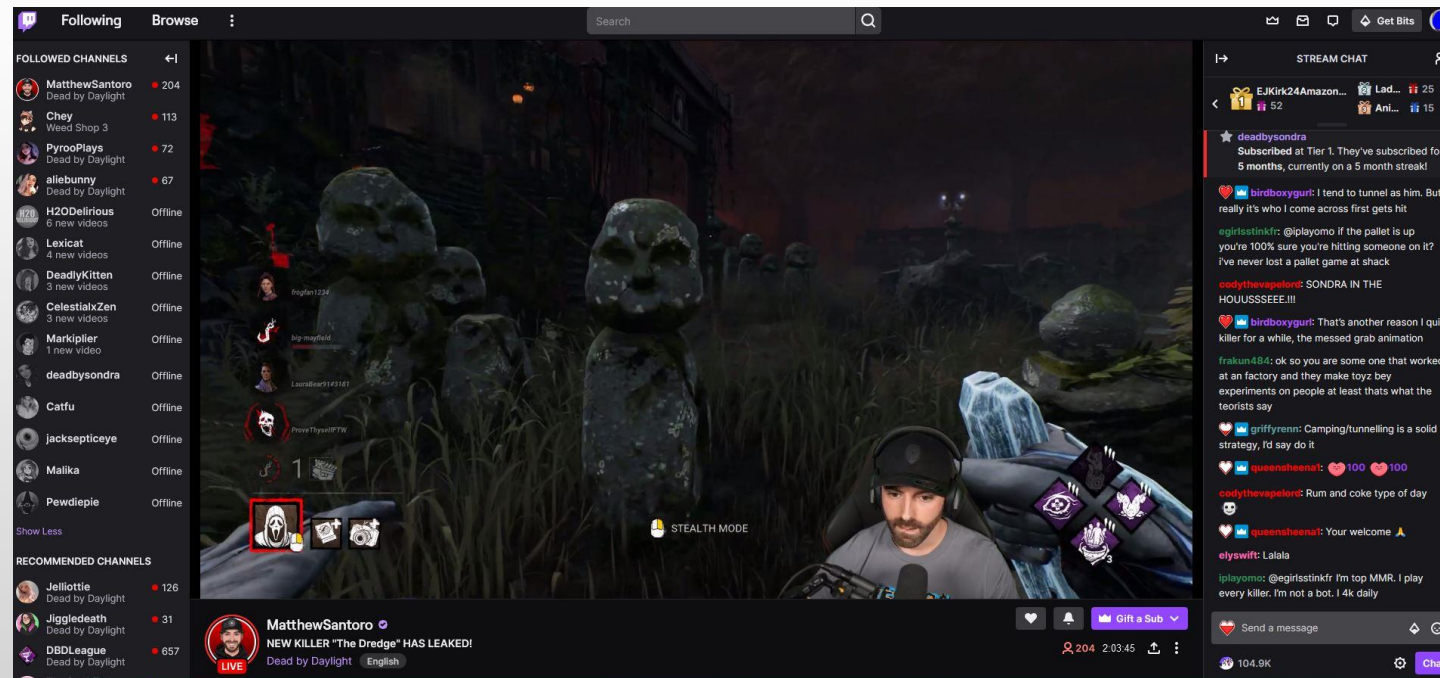
Πηγή: Fotolia.com/Julien Eichinger





Νέα Μέσα, Δημιουργικές Τεχνολογίες και Ψηφιακό Περιβάλλον - Μελέτες περιπτώσεων

- Μέσα κοινωνικής δικτύωσης — Παράδειγμα TikTok
- Διαδικτυακές πύλες Streaming — Παράδειγμα Twitch
- Ψηφιακό περιβάλλον — Εικονικός κόσμος — Παράδειγμα Unreal Engine 5 - Gaming



Πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης

Ορισμένες από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης περιλαμβάνουν:

- YouTube
- TikTok
- Twitch
- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Reddit

και πολλά άλλα.





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



TikTok — ένα φαινόμενο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Το TikTok είναι μια πλατφόρμα που εστιάζει αποκλειστικά σε βίντεο.

Η σύντομη φόρμα βίντεο - 15 δευτερολέπτων και άνω — απευθύνθηκε αρχικά κυρίως σε νεότερους χρήστες, γεγονός που ώθησε τις διασημότητες να συμμετάσχουν.

Επί του παρόντος, το TikTok αναφέρει ότι υπερβαίνει τα 1 δισεκατομμύρια χρήστες



Πηγή: Google Play





Πύλες Streaming

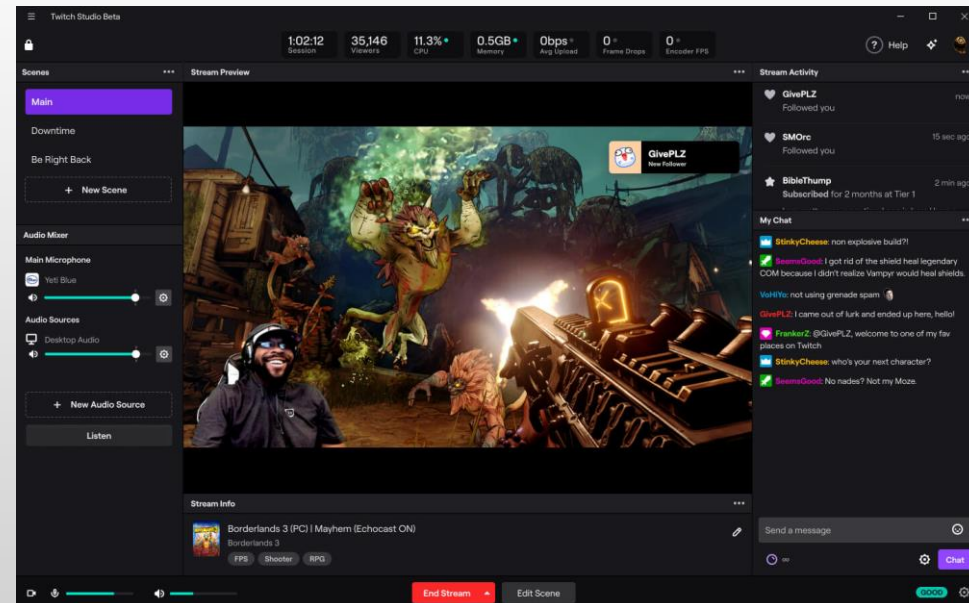
- Υπηρεσίες ροής Streaming ταινιών και τηλεόρασης: Netflix, Prime Video, Google Movies, Sky Ticket, Disney +, Paramount plus, Apple TV, HBO Go
- Υπηρεσίες streaming /βίντεο δημιουργών βίντεο και περιεχομένου: YouTube, Twitch, TikTok, Instagram, Vimeo, Vevo, Flickr, Reddit
- Κοινωνικά δίκτυα με δυνατότητες ροής streaming : Facebook, Twitter, Twitch, TikTok, Instagram





Twitch

Το Twitch είναι μια υπηρεσία ζωντανής μετάδοσης, η οποία κατά κύριο λόγο μεταδίδει ζωντανά παιχνίδια, αλλά στην πραγματικότητα βασίζεται στην κοινότητα, στο πλαίσιο της οποίας οι χρήστες συγκεντρώνονται και αλληλεπιδρούν με τον αγαπημένο τους δημιουργό περιεχομένου.



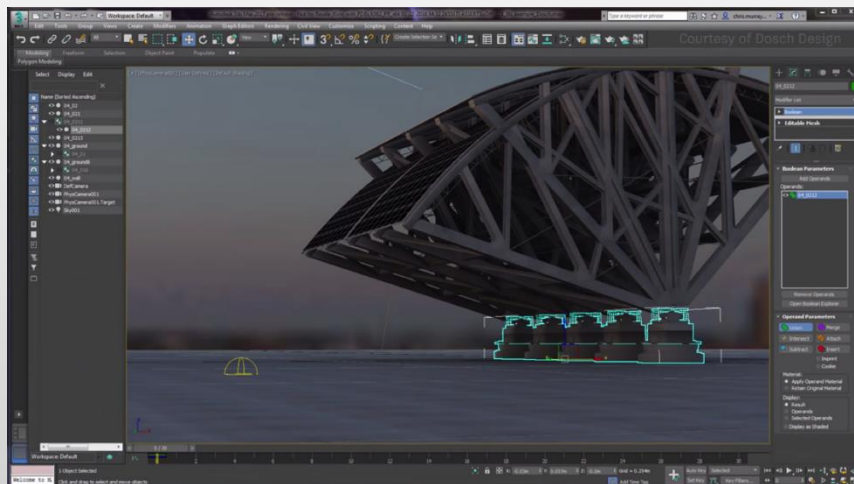


Ψηφιακό περιβάλλον — Εικονικοί κόσμοι

Έκδοση 1: Εικονικό ψηφιακό περιβάλλον σε ένα παιχνίδι υπολογιστή – εικονικοί κόσμοι σε παιχνίδια: Doom, Dead by Daylight, Unreal, Fortnite, Minecraft, Elden Ring, The Sims, Battlegrounds, Counterstrike, Grand Theft Auto, Roblox, Witcher

Έκδοση 2: Μηχανές παιχνιδιών: Unreal Engine, Cryengine, Unity, id Tech, Amazon Lumberyard, GameMaker, RPG Maker, Rockstar Advanced Game Engine, REDengine, Roblox Studio, PhysX

Έκδοση 3: Λογισμικό που δημιουργεί ψηφιακά περιβάλλοντα: 3ds Max, Maya, Zbrush, Cinema 4D, Blender, LightWave 3D, KeyShot, Houdini, World Creator, World Machine, Unreal Engine, id Tech



Πηγή: 3D Studio Max, <https://www.autodesk.com/products/3ds-max/features>





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



Μηχανή Παιχνιδιών – Unreal Engine 5

Εκεί που ο πραγματικός κόσμος συναντά τον μη πραγματικό





Η Καμπανολογία — μια πολιτιστική τάση με δυναμική ΠΔΒ

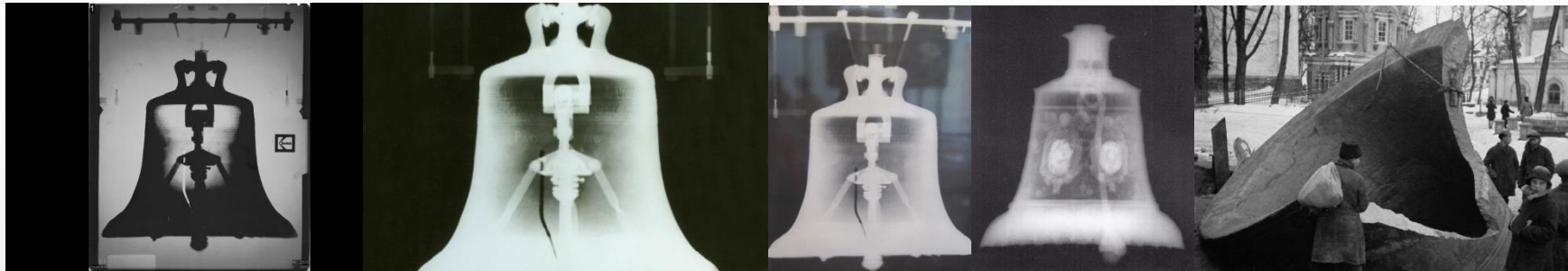
Οι καμπάνες/καμπάνες της εκκλησίας ως λειτουργικά αντικείμενα, γλυπτικές εγκαταστάσεις, σύγχρονα κοινωνικά μνημεία. Ένα διεπιστημονικό πεδίο και η πολιτιστική του εξέλιξη, από το παραδοσιακό τέχνασμα έως το καθεστώς του κοινωνικού συμβόλου και της σύγχρονης πολιτιστικής εικόνας.





Η Καμπανολογία — μια πολιτιστική τάση με δυναμική ΠΔΒ

Η Επιστήμη, η Ιστορία και η Τέχνη της Καμπανολογίας. Καλλιτεχνική Έρευνα. Οι παράξενες και καταστροφικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ καμπάνων, πολέμων και ιδεολογιών.





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



Η Καμπανολογία — μια πολιτιστική τάση με δυναμικό CCI

David Gurman και *Real-Time Memorials* (Μνημεία σε πραγματικό χρόνο). Το *Divine Strike project* & *The Nicholas Shadow*.





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



FENICE: Η προώθηση της Επιχειρηματικότητας και της Καινοτομίας στις Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες μέσω Διεπιστημονικής Εκπαίδευσης συγχρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Το έργο είναι μια πρωτοβουλία 5 ακαδημαϊκών και ερευνητικών ιδρυμάτων:



www.fenice-project.eu

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντανάκλα τις απόψεις μόνο των δημιουργών, και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει ουδεμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που εμπεριέχονται σε αυτήν.