

**Ένταξη της Πράξης
«Επιχορήγηση του ΚΕ.Τ.Υ.Α.Κ.
για την υλοποίηση του έργου
“Εκπαιδευτικά ψηφιακά
εργαλεία για την Ακαδημία της
Ε.Υ.Π.”» με Κωδικό ΟΠΣ
6035514 στο Πρόγραμμα
«Πρόγραμμα Ελλάδας – Ταμείο
Εσωτερικής Ασφάλειας
2021-2027»**

Κωδικός Πρόσκλησης που ανήκει η ένταξη

ISF_010

Κωδικός Πράξης/MIS:

6035514

Ειδικός στόχος

3 – Πρόληψη και καταπολέμηση της εγκληματικότητας

Σχετικοί δείκτες

0.3.6 Αριθμός έργων για την πρόληψη του εγκλήματος

Προϋπολογισμός

1000000

Δικαιούχοι

ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ, ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

(ΚΕ.Τ.Υ.Α.Κ.)

Κωδικός Δικαιούχου

5091007

Φυσικό αντικείμενο της πράξης

Η Πράξη αποσκοπεί στην ανάπτυξη ψηφιακών περιβαλλόντων και ψηφιακού υλικού το οποίο βασίζεται στις αρχές της «παιγνιώδους μάθησης» (gamification) για τις ανάγκες της Ακαδημίας της Εθνικής Υπηρεσίας Πληροφοριών (Ε.Υ.Π.) και στοχεύει στην εκπαίδευση του προσωπικού της Ε.Υ.Π., αλλά και άλλων υπηρεσιών ασφαλείας, μέσω καινοτόμων μεθόδων και σύγχρονων εργαλείων. Στο πλαίσιο της Πράξης θα υλοποιηθούν δύο διαφορετικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις παιγνιώδους μάθησης. Η πρώτη, War Room – Virtual Room αφορά στη δημιουργία ενός διαδραστικού εικονικού περιβάλλοντος που στο οποίο εκτελούνται εκπαιδευτικά σενάρια με στόχο την καλλιέργεια συνεργατικών μεθόδων και την ενδυνάμωση των δεξιοτήτων συνεργασίας και λήψης απόφασης σε επιχειρησιακές καταστάσεις και την ενίσχυση της στρατηγικής σκέψης για την επίλυση προβλημάτων σε καθεστώς κρίσης. Η δεύτερη, εμβυθιστικό περιβάλλον μάθησης (immersive learning environment) αφορά στην αξιοποίηση σύγχρονων τεχνολογικών εργαλείων επαυξημένης πραγματικότητας (π.χ. VR headsets). Στόχος είναι η ρεαλιστική απεικόνιση σκηνικών του πραγματικού κόσμου μέσα στα οποία εκτυλίσσονται σενάρια στα οποία ο συμμετέχων κάνει επιλογές και αλληλεπιδρά με ψηφιακούς (virtual) συμμετέχοντες (digital actors – digital agents), επί του πεδίου .

Παραδοτέα πράξης

Παραδοτέο της πράξης αποτελεί η ανάπτυξη διαδραστικών ψηφιακών εργαλείων παιγνιώδους μάθησης υιοθετώντας καινοτόμες τεχνικές εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, ώστε οι συμμετέχοντες (είτε κατά μόνοι είτε σε ομάδες) να ασκούνται στο να αξιολογούν καταστάσεις, να ανταλλάσσουν πληροφορίες, να διαπραγματεύονται και να λαμβάνουν αποφάσεις υπό πίεση χρόνου και με βάση συνεχώς μεταβαλλόμενες συνθήκες.

Ημερομηνία Έναρξης Πράξης

27/06/2026

Ημερομηνία Λήξης Πράξης

27/06/2026

Προτεραιότητα

3 – Πρόληψη και καταπολέμηση της εγκληματικότητας

Σκοπός & Αναμενόμενα Αποτελέσματα

Η Πράξη αποσκοπεί στην ανάπτυξη ψηφιακών περιβαλλόντων και ψηφιακού υλικού το οποίο βασίζεται στις αρχές της «παιγνιώδους μάθησης» (gamification) για τις ανάγκες της Ακαδημίας της Εθνικής Υπηρεσίας Πληροφοριών (Ε.Υ.Π.) και στοχεύει στην εκπαίδευση του προσωπικού της Ε.Υ.Π., αλλά και άλλων υπηρεσιών ασφαλείας, μέσω καινοτόμων μεθόδων και σύγχρονων εργαλείων.

Ποσοστό Συγχρηματοδότησης

75% ενωσιακή και 25% εθνική

Όνομα PDF

Απόφαση Ένταξης

Αρχείο PDF



Αρχείο PDF 2

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 3

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 4

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 5

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 6

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 7

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 8

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 9

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 10

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 11

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 12

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 13

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 14

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 15

Το συνημμένο λείπει

Εκπόνηση ψηφιακού διαδραστικού εκπαιδευτικού υλικού για την Ακαδημία της Ε.Υ.Π.

Ημερομηνία Έκδοσης της Πρόσκλησης

27/06/2026

Ημερομηνία Λήξης προτάσεων

27/06/2026 1:38 πμ

Αρχείο 1ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 2ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 3ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 4ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 5ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 6ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 7ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 8ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 9ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 10ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 11ο PDF

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 12ο PDF

Το συνημμένο λείπει