

**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

23/05/2026

Ημερομηνία Λήξης Πράξης

23/05/2026

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

Πρώθηση συνεργασίας και δράσεων ενημέρωσης για την πρόληψη & καταπολέμηση οργανωμένου οικονομικού εγκλήματος

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

23/05/2026

Ημερομηνία Λήξης Πράξης

23/05/2026

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

**Ενίσχυση επιχειρησιακών
δυνατοτήτων Κοινών Κέντρων
Επαφής και πραγματοποίηση
σχετικών εκπαιδεύσεων για την
ενίσχυση των επιχειρησιακών**

δυνατοτήτων των αρχών επιβολής του νόμου για την καταπολέμηση του οργανωμένου εγκλήματος

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

23/05/2026

Ημερομηνία Λήξης Πράξης

23/05/2026

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

Ενιαίο Σημείο Επαφής (SPOC) II

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

23/05/2026

Ημερομηνία Λήξης Πράξης

23/05/2026

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

Ένταξη της Πράξης «Αναβάθμιση συστημάτων διερεύνησης πλαστογραφίας, παραχάραξης και παραποίησης αριθμών πλαισίου»

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

23/05/2026

Ημερομηνία Λήξης Πράξης

23/05/2026

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

Τεχνική Βοήθεια της ΥΔΕΑΠ (ΤΑΜΕ)

Ημερομηνία Έναρξης Τεχνικής Βοήθειας
23/05/2026

Ημερομηνία Λήξης Τεχνικής Βοήθειας
23/05/2026

Αρχείο PDF

Το συνημμένο λείπει

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

Ημερομηνία δημοσίευσης: (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

23/05/2026

Αρχείο PDF (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 2 (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 3 (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 4 (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 5 (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 1 (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

Ερωτήσεις – Απαντήσεις

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 2 (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

Ερωτήσεις – Απαντήσεις

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 3 (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

Ερωτήσεις – Απαντήσεις

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο PDF 4 (Προσκλήσεις/Διακηρύξεις) (Πρόσκληση 6000663)

Ερωτήσεις – Απαντήσεις

Το συνημμένο λείπει

Ημερομηνία έναρξης (Συμβάσεις/Συμφωνητικά) (Πρόσκληση 6000663)

23/05/2026

Ημερομηνία λήξης (Συμβάσεις/Συμφωνητικά) (Πρόσκληση 6000663)

23/05/2026

Αρχείο PDF (Συμβάσεις/Συμφωνητικά) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 2 PDF (Συμβάσεις/Συμφωνητικά) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 3 PDF (Συμβάσεις/Συμφωνητικά) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 4 PDF (Συμβάσεις/Συμφωνητικά) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 5 PDF (Συμβάσεις/Συμφωνητικά) (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 1 PDF Ιστορικότητα (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 2 PDF Ιστορικότητα (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 3 PDF Ιστορικότητα (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 4 PDF Ιστορικότητα (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει

Αρχείο 5 PDF Ιστορικότητα (Πρόσκληση 6000663)

Το συνημμένο λείπει