



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

**Ενότητα Πολιτιστικοί Επιχειρηματίες -
Επιχειρηματικές Ικανότητες: Emphasys
Centre**



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

PR. NR. 2020-1-PL01-KA205-080646



Κοινοπραξία

Η κοινοπραξία αποτελείται από επτά οργανισμούς – έξι χώρες, η καθεμία με τη δική της εμπειρία και το δικό της πεδίο εξειδίκευσης. Στόχος τους είναι να παρακινήσουν τους ανθρώπους να γίνουν ενεργοί πολίτες των κοινοτήτων τους και να επεκταθούν στο ευρύτερο πλαίσιο.



Συντονιστής -
Πολωνία



Πολωνία



Γερμανία



Κύπρος



Ελλάδα



Ρουμανία



Ουγγαρία



Πίνακας περιεχομένων

01

Εισαγωγή

Το έργο DIGITALROUTES@CULTURE (στόχοι)

02

Περιγραφή Ενότητας - Επιχειρηματικές Δεξιότητες

Μέσα από αυτό το θέμα θα μάθετε τα θεμέλια της βιομηχανίας πολιτιστικής κληρονομιάς, μάθετε για τη διαχείριση της εφοδιαστικής αλυσίδας και πώς να λαμβάνετε καλύτερα τις κατάλληλες αποφάσεις και τέλος, δημιουργήστε ένα επιχειρηματικό μοντέλο για την επιχείρησή σας.

03

Θέμα 1 - Κίνητρο για εργασία στον πολιτιστικό κλάδο

Ο κύριος στόχος είναι η κατανόηση της πολιτιστικής ταυτότητας, ο καθορισμός των τύπων πολιτιστικής κληρονομιάς, η κατανόηση της πολιτιστικής οικονομίας και της βιωσιμότητας για να παρακινηθεί να εργαστεί στον πολιτιστικό κλάδο.

04

Θέμα 2 - Διαχείριση Εφοδιαστικής Αλυσίδας

Ο κύριος στόχος αυτού του θέματος είναι να αναλύσει τη διαχείριση της εφοδιαστικής αλυσίδας για να διαμορφώσει καλύτερα βιώσιμες και πιο αποτελεσματικές από οικονομική άποψη αποφάσεις σε μια επιχείρηση.

05

Θέμα 3 - Επιχειρηματικό μοντέλο

Ο κύριος στόχος είναι η δημιουργία ενός επιχειρηματικού μοντέλου βασισμένο στον Καμβά και η κατανόηση των στοιχείων ενός επιχειρηματικού σχεδίου.

06

Περίληψη & Σενάριο Ενοτήτων

Περίληψη & Σενάριο για την απόκτηση των ψηφιακών εμβλημάτων





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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Εισαγωγή



Πολιτιστική κληρονομιά



«Δεν είμαι Αθηναίος ή
Έλληνας, αλλά πολίτης
του κόσμου»,
Σωκράτης

«Μια συντονισμένη προσπάθεια για
τη διατήρηση της κληρονομιάς μας
είναι ένας ζωτικός σύνδεσμος με τις
πολιτιστικές, εκπαιδευτικές,
αισθητικές, εμπνευσμένες και
οικονομικές μας κληρονομίες»,
Steve Berry





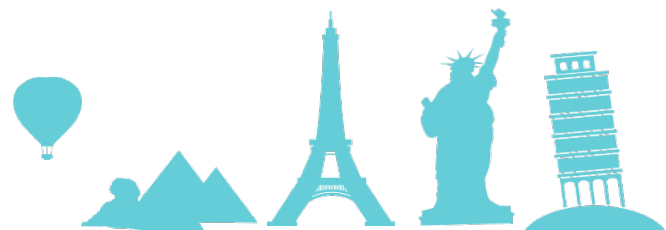
Η πολιτιστική κληρονομιά θεωρείται σήμερα ότι παίζει σημαντικό ρόλο στο συνολικό ευρωπαϊκό ΑΕΠ.

Σύμφωνα με τα στατιστικά στοιχεία του πολιτισμού της Eurostat για το 2020, το 2019 7,4 εκατομμύρια θέσεις εργασίας, καλύφθηκαν από πολιτιστικές θέσεις στην ΕΕ. Η νέα ευρωπαϊκή ατζέντα για τον πολιτισμό του 2018 ενισχύει επίσης τη σημασία της υποστήριξης της δημιουργικότητας που βασίζεται στον πολιτισμό, στην εκπαίδευση και την καινοτομία καθώς και στην απασχόληση, ανάπτυξη και αξιοποιεί τη δύναμη του πολιτισμού και της πολιτιστικής ποικιλομορφίας για τη διασφάλιση της κοινωνικής συνοχής και ευημερίας.

Το 32% των απασχολούμενων στον τομέα του πολιτισμού ήταν αυτοαπασχολούμενοι το 2019 (Eurostat, 2020).

“

*«Ένας άνθρωπος
χωρίς να γνωρίζει
την ιστορία, την
καταγωγή και τον
πολιτισμό του είναι
σαν ένα δέντρο
χωρίς ρίζες»
(Marcus Garvey)*





Στόχοι



#1

Να ενθαρρύνει τους νέους να ασχοληθούν επαγγελματικά με τους πολιτιστικούς τομείς και να τους εξοπλίσει με τις απαραίτητες κοινωνικές επιχειρηματικές και ψηφιακές δεξιότητες για να εμπλακούν σε νέες ευκαιρίες απασχόλησης που σχετίζονται με τον πολιτισμό.



#2

Να αναπτύξει μια ανοιχτή, δυναμική και διαδραστική διαδικτυακή πύλη και μια εφαρμογή για φορητές συσκευές που θα χαρτογραφούν τους χώρους της πολιτιστικής κληρονομιάς χρησιμοποιώντας χαρακτηριστικά επαυξημένης πραγματικότητας.



#3

Για την αντιμετώπιση του ζητήματος της ανεργίας των νέων και της αστικοποίησης των νέων.



#4

Να υποστηρίξει τη δημιουργικότητα που βασίζεται στον πολιτισμό στην εκπαίδευση και την καινοτομία, καθώς και στις θέσεις εργασίας και ανάπτυξης.





DIGITALROUTES@CULTURE

Εκπαιδευτικές Ενότητες



Ενότητα 1

Εισαγωγή - Γνωρίστε τον
Πολιτιστικό Επιχειρηματία

Ενότητα 2

Επιχειρηματίες στον
Πολιτιστικό Τουρισμό

Ενότητα 3

Πολιτιστικοί
Επιχειρηματίες -
Επιχειρηματικές
Δεξιότητες

Ενότητα 4

Πολιτιστικοί
Επιχειρηματίες -
Δεξιότητες Επικοινωνίας &
Μάρκετινγκ

Ενότητα 5

Πολιτιστικοί
Επιχειρηματίες -
Ψηφιακές Δεξιότητες

Ενότητα 6

Πολιτιστικοί
Επιχειρηματίες -
Δημιουργικές Δεξιότητες

Ενότητα 7

Πολιτιστικός
Επιχειρηματίας -
Συνεργασία με Τοπικές
Κοινότητες



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Περιγραφή ενότητας



Η Ενότητα 3: Πολιτιστικοί Επιχειρηματίες – Επιχειρηματικές Δεξιότητες στοχεύει στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας μιας επιχείρησης στον κλάδο της πολιτιστικής κληρονομιάς για να παρακινήσει τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν μια επιχείρηση της επιλογής τους. Η Ενότητα εξηγεί: **τα είδη της πολιτιστικής κληρονομιάς, πολιτιστικοί τομείς, πολιτιστική οικονομία και βιωσιμότητα, πλεονεκτήματα** στην εργασία στους πολιτιστικούς τομείς και στη **δημιουργία πολιτιστικών κινήτρων.**



Ο κύριος στόχος είναι οι συμμετέχοντες να αποκτήσουν επαρκείς γνώσεις σχετικά με **τις οικονομικές πτυχές μιας πολιτιστικής επιχείρησης.** Αυτό θα επιτευχθεί μέσω της εκμάθησης σχετικά με τη **Διαχείριση Εφοδιαστικής Αλυσίδας και το Επιχειρηματικό Μοντέλο.** Οι συμμετέχοντες θα μπορούν να δημιουργήσουν έναν καμβά επιχειρηματικού μοντέλου και να επιλέξουν το καλύτερο επιχειρηματικό μοντέλο για την επιχείρησή τους.





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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

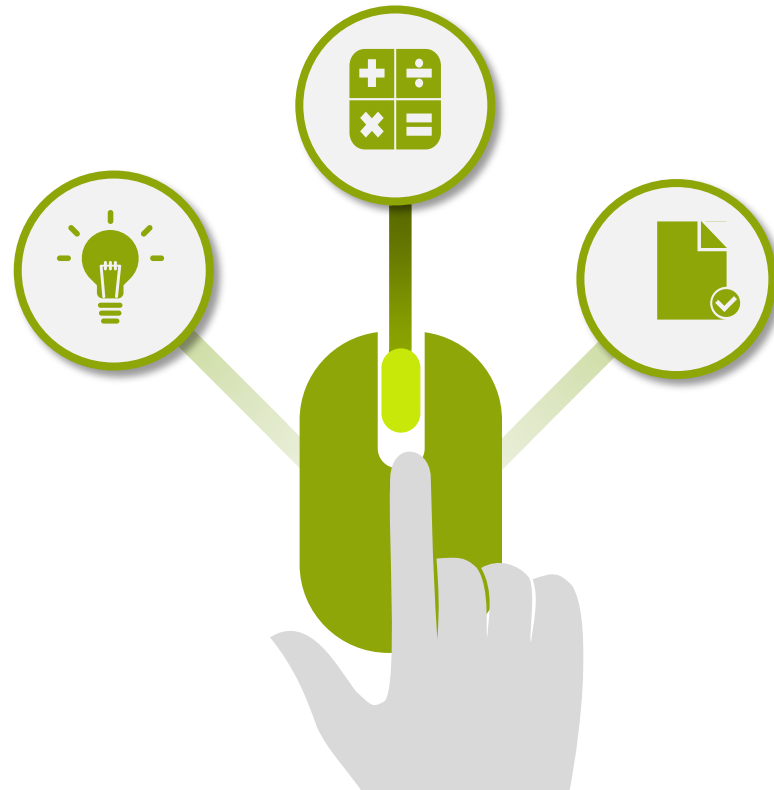
Ενότητα 3 - Θέματα

Θέμα 2

Διαχείριση Εφοδιαστικής Αλυσίδας

Θέμα 1

Κίνητρο για εργασία στον πολιτιστικό κλάδο



Θέμα 3

Επιχειρηματικό μοντέλο



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Θέμα 1 - Κίνητρο για εργασία στον πολιτιστικό κλάδο



Τι είναι η Πολιτιστική Κληρονομιά;

Περιλαμβάνει τις **τοποθεσίες, τα πράγματα και τις πρακτικές που μια κοινωνία θεωρεί παλιά, σημαντικά και άξια διατήρησης.**

Αποτελείται από πολιτισμούς, έθιμα, πεποιθήσεις, τελετουργίες, τελετές, γνώση των ιθαγενών, κοινωνικά ήθη και έθιμα, τέχνες, χειροτεχνίες, μουσική, πολιτικές και ιδεολογικές πεποιθήσεις που επηρεάζουν τον πολιτισμό και τη συμπεριφορά, την ιστορία, τις πρακτικές που αφορούν το φυσικό περιβάλλον, θρησκευτικές και επιστημονικές παραδόσεις, γλώσσα, αθλήματα, φαγητό και ποτό, ημερολόγια, παραδοσιακή ενδυμασία, κυβερνοκουλτούρες στον ψηφιακό κόσμο και αναδυόμενοι νέοι πολιτισμοί που θα γίνουν η κληρονομιά του μέλλοντος.





Τύποι Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Απτός-Κινητός

Αποθηκεύονται εύκολα, αντικείμενα

- Πίνακες ζωγραφικής, γλυπτά, νομίσματα, χειρόγραφα, μηχανές, ρούχα, έργα τέχνης

Απτός-Ακίνητος

Αντικείμενα που συνδέονται με το έδαφος

-Μνημεία, αρχαιολογικοί χώροι, ιστορικά κτίρια, μουσεία κ.λπ.

Αὔλος

Μπορεί να εγγραφεί αλλά δεν μπορεί να αγγιχτεί ή να αποθηκευτεί

Προφορικές παραδόσεις, γλώσσα, τέχνες του θεάματος, τελετουργίες, φεστιβάλ, επιστήμη, κουζίνα, χορός, λογοτεχνία, μουσική

Φυσική παράγοντες

Φυσικές τοποθεσίες θεωρούνται ως πολιτιστικά τοπία, φυσικοί, βιολογικοί ή γεωλογικοί σχηματισμοί

Ψηφιακό

Πόροι που δημιουργήθηκαν σε ψηφιακή μορφή ή έχουν ψηφιοποιηθεί

ή ως τρόπος διατήρησής τους (π.χ. κείμενα, εικόνες, βίντεο λογισμικού, εγγραφές)

Υποβρύχια ναυάγια, υποβρύχια ερείπια, πόλεις

και

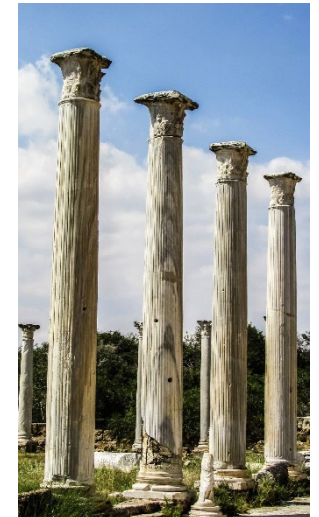
Κληρονομιά σε περίπτωση ένοπλης σύγκρουσης



Επιχειρήσεις Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Οργανισμοί που εργάζονται για την παροχή προϊόντων ή υπηρεσιών που σχετίζονται με την κατανόηση, την προστασία και την προώθηση αντικειμένων, τοποθεσιών, μνημείων και διαφορετικών μορφών υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς.

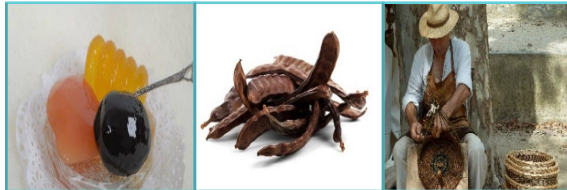
- ΜΚΟ
- Κοινωνικές Επιχειρήσεις
- Μικρομεσαίες Επιχειρήσεις Τουρισμού ή Δημιουργικών Τομέων
- Κρατικούς ή διακυβερνητικούς οργανισμούς





Πολιτιστική Κληρονομιά σε όλη την Ευρώπη (Παραδείγματα)

Κύπρος

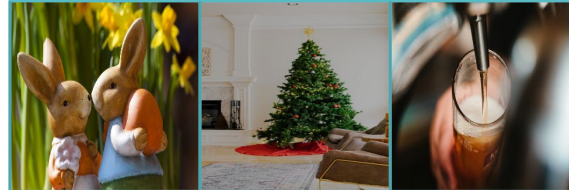


Cyprus
Sweets

Carob
Products

Basketry

Γερμανία



Easter
Bunny

Christmas
Tree

Beer

Ελλάδα



Tourism

Winery

Art

Ουγγαρία



Castles
Cultural
Centres

Thermal
Spas

Carving

Πολωνία



Cultural
Centres

Theatre

Paintings

Ρουμανία



Educational
Initiatives

Hiking
Tourism

CCI
Sectors



Υπο-κατηγορίες των Πολιτιστικών και Δημιουργικών Βιομηχανιών





Αξία Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Το 2018, η βιομηχανία «ταξιδιών και τουρισμού» στην ΕΕ συνέβαλε 3,9% στο συνολικό της ΑΕΠ, αντιστοιχώντας στο 5,1% του συνολικού ποσοστού απασχόλησης (11,9 εκατομμύρια θέσεις εργασίας) (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, 2020).

Το 2020, υπήρχαν 7,2 εκατομμύρια άνθρωποι στην πολιτιστική απασχόληση, ενώ η βιομηχανία συνεχίζει να αναπτύσσεται.

02

04



03

Σε ολόκληρη την ΕΕ, 1,2 εκατομμύρια νέοι (ηλικίας 15 έως 29 ετών) εργάζονταν στον τομέα του πολιτισμού το 2020. 1 στα 4 άτομα που εργάζονταν στον τομέα του πολιτισμού ήταν καλλιτέχνες ή συγγραφείς (EC, 2020).

01

Η πολιτιστική κληρονομιά δίνει στους ανθρώπους μια σύνδεση με ορισμένες κοινωνικές αξίες, πεποιθήσεις, θρησκείες και έθιμα και την ευκαιρία να εργαστούν σε δημιουργικούς τομείς του ενδιαφέροντός τους.



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Γιατί να δημιουργήσετε μια επιχείρηση σε πολιτιστικούς τομείς;



Ποικιλία

Η πολιτιστική απασχόληση είναι ένας αναπτυσσόμενος τομέας με ποικίλες ευκαιρίες που κυμαίνονται από πολιτιστικά επαγγέλματα έως δημιουργικά.



Ανεξαρτησία

Το ένα τρίτο του πολιτιστικού εργατικού δυναμικού ήταν αυτοαπασχολούμενο μέχρι το τέλος του 2018 σε ολόκληρη την ΕΕ. Το να είσαι αυτοαπασχολούμενος παρέχει μια αίσθηση αυτονομίας και ανεξαρτησίας.



Εργασία πλήρους απασχόλησης

Πολλοί καλλιτέχνες ή πολιτιστικοί υπάλληλοι συχνά εργάζονται με μερική απασχόληση. Η ίδρυση της δικής τους επιχείρησης σε πολιτιστικούς τομείς δίνει την ευκαιρία να εργαστούν με πλήρη απασχόληση σε έναν τομέα που τους ενδιαφέρει.



Εμπορικές Ροές

Μεταξύ του 2012 και του 2017, η αξία των εξαγωγών πολιτιστικών αγαθών αυξήθηκε σε 22 από τα κράτη μέλη. Η Κύπρος και η Πολωνία είχαν τους υψηλότερους μέσους ρυθμούς ανάπτυξης.



Πολιτιστική Συμμετοχή

Το 30% των ανθρώπων στην ΕΕ συμμετέχουν σε καλλιτεχνικές δραστηριότητες σε τακτική βάση, γεγονός που αναδεικνύει μεγάλο ενδιαφέρον και κατανάλωση στους τομείς.



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Θέμα 2 – Διαχείριση Εφοδιαστικής Αλυσίδας



Διαχείριση Εφοδιαστικής Αλυσίδας – Γιατί είναι σημαντική;

- ✓ Μειώστε το κόστος προμήθειας σε μια επιχείρηση π.χ. μείωση του λειτουργικού κόστους
- ✓ Αξιολογήστε προβλήματα στις διαδικασίες της εφοδιαστικής αλυσίδας και λάβετε τις κατάλληλες αποφάσεις
- ✓ Αξιολογήστε το κόστος που δαπανήθηκε και ιεραρχήστε τις ανάγκες
- ✓ Βελτιώστε τις υπηρεσίες πελατών
- ✓ Βελτιώστε την οικονομική θέση
- ✓ Βρείτε τους κατάλληλους προμηθευτές και δημιουργήστε ισχυρές σχέσεις μαζί τους
- ✓ Σχεδιάστε αποτελεσματικά επιχειρηματικά μοντέλα

Σχέδιο

Πράξη

Επιστροφή



Πηγή

Παράδοση

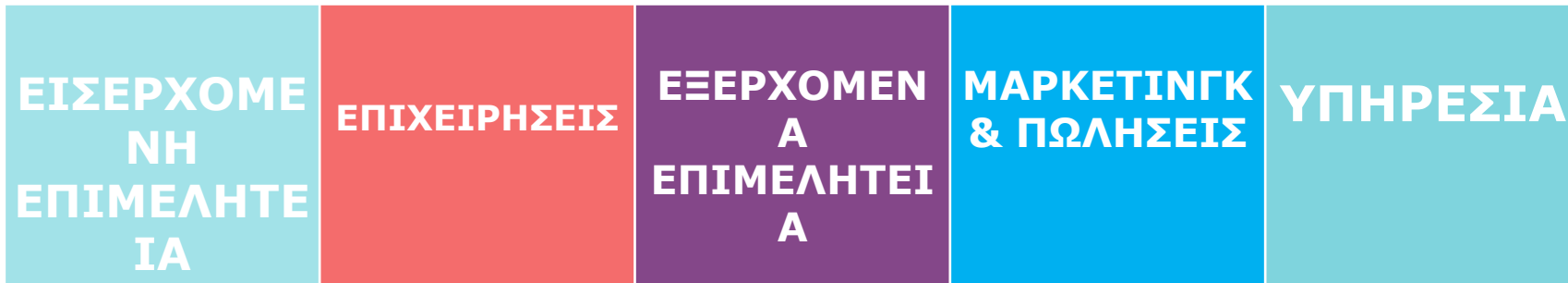
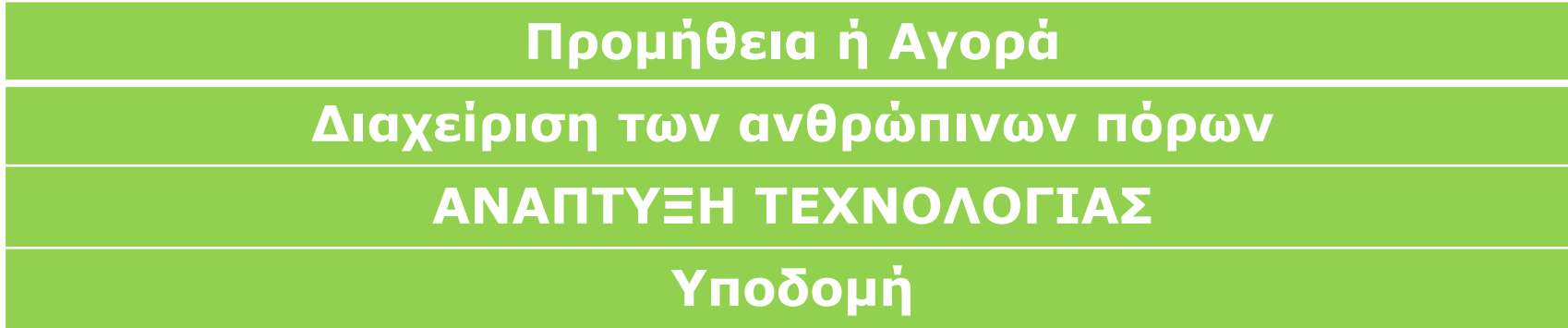
Εξετάστε και
Αποφασίστε!





Κατανόηση της αλυσίδας αξίας από τον Porter 1985

**ΥΠΟΣΤΗΡΙΚ
ΤΙΚΕΣ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟ
ΤΗΤΕΣ**



ΠΡΩΤΟΓΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ



**ΠΡΟΤΑΣΗ ΑΞΙΑΣ
ΑΡΧΙΚΕΣ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ**

	ΕΙΣΕΡΧΟΜΕΝΑ LOGISTICS	ΕΞΕΡΧΟΜΕΝΑ LOGISTICS
Περιγραφή	Διαχείριση και επεξεργασία αποθήκευσης, παράδοσης και διαχείρισης εισερχόμενων και επιστρεφόμενων αντικειμένων	Διαχείριση, πώληση και μεταφορά των τελικών προϊόντων στους τελικούς καταναλωτές
Παραδείγματα κόστους	Κόστος μεταφοράς εισερχόμενων αντικειμένων, ποιότητα παραγωγής, διαχείριση απορριμμάτων, δοκιμές προϊόντων, εξοικονόμηση αντικειμένων	Έξοδα παράδοσης και διανομής, αποθήκευση, απογραφή (παραλαβή, συσκευασία και αποθήκευση)

Προμηθευτής



Εισερχόμενα



Επιχείρηση



Εξερχόμενα



Πελάτης





DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

**ΠΡΟΤΑΣΗ ΑΞΙΑΣ
ΑΡΧΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ**

	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ	ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ & ΠΩΛΗΣΕΙΣ	ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ
Περιγραφή	Διαχείριση όλων των διαδικασιών λειτουργίας	Στρατηγικές για την προώθηση της επωνυμίας	Διαχείριση των πρακτικών εξυπηρέτησης πελατών για την αποφυγή κινδύνων φήμης
Παραδείγματα κόστους	Κόστος λιανικής πώλησης, πρώτων υλών-κόστος προμήθειας - Προμήθεια, χρηματοδότηση, τιμολόγηση ειδών, τιμολόγηση, διαχείριση διαφορών, πληρωμή	Διαφήμιση, δραστηριότητες προώθησης, προσφορές, επιλογή καναλιών, τιμολόγηση	Συντήρηση των υπηρεσιών που παρέχονται στους πελάτες - εγκατάσταση, επισκευή, εκπαίδευση, προσαρμογή προϊόντων



**ΑΛΥΣΙΔΑ ΑΞΙΑΣ
ΔΕΥΤΕΡΟΓΕΝΕΣ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ**

	ΠΡΟΜΗΘΕΙΑ	ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ	ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ	ΥΠΟΔΟΜΗ
Περιγραφή	Διαχείριση Πόρων και αγοραστική ικανότητα	Στρατηγικές για τη βελτίωση της απόδοσης των εργαζομένων για τη δημιουργία ικανοποίησης μεταξύ των πελατών	Τεχνολογία που ενσωματώνει τις διαδικασίες λειτουργίας για τη διαχείριση Δεδομένων και Πληροφοριών του πελατολογίου και των λειτουργιών	Διαχείριση των περιουσιακών στοιχείων που απαιτούνται για τη λειτουργία της επιχείρησης. Αυτά τα περιουσιακά στοιχεία καταναλώνουν το κύριο διαθέσιμο κεφάλαιο. Οι αποφάσεις επηρεάζουν το κόστος της αλυσίδας εφοδιασμού και τα αποτελέσματα των υπηρεσιών.
Παραδείγματα κόστους	Άμεσο κόστος - Κατασκευή ή προμήθεια αγαθών Έμμεσο κόστος Υλικό Γραφείου, Υλικό Μάρκετινγκ, Διαφήμιση, Συμβουλευτικές Υπηρεσίες κ.λπ.	Πρόσληψη Εκπαίδευση Επιβράβευση Κίνητρο	Λογισμικό Συντήρηση Συστήματος Εργαλεία Ασφάλειας Πληροφορικής	Φυσική – Κτίρια, εξοπλισμός Πληροφοριακό - Δίκτυο Διανομής και Μεταφορών, Συστήματα Πληροφορικής



Συζητήστε μεταξύ σας:

Ο Γιάννης από την Κύπρο θέλει να ιδρύσει μια πολιτιστική ΜΜΕ και να πουλάει παραδοσιακές χειροτεχνίες. Θα βρίσκεται στην Πάφο αλλά θα δημιουργήσει και ένα ηλεκτρονικό κατάστημα για να πουλάει και να εξαγει τα προϊόντα του σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες. Ως πρωταρχικό βήμα, θέλει να βρει έναν προμηθευτή/κατασκευαστή των πρώτων υλών, έναν διανομέα ώστε να σχεδιάσει τις διαδικασίες μεταφοράς.

Τα βήματα που πρέπει να κάνει ο Γιάννης για να βρει τον καλύτερο προμηθευτή και διανομέα για την αποτελεσματική παρακολούθηση της εφοδιαστικής αλυσίδας:

1. Αποφασίστε για τη στρατηγική λειτουργίας (κατασκευαστής ή χρήση προμηθευτή)
2. Βρείτε την καλύτερη προμήθεια/την καλύτερη τιμή του προμηθευτή/κατασκευαστή
3. Προγραμματίστε δραστηριότητες παραγωγής, δοκιμές, συσκευασία, απελευθέρωση και ευθυγράμμιση με τους κανονισμούς
4. Αποφασίστε τα βήματα που πρέπει να λάβετε, συμπεριλαμβανομένης της επεξεργασίας ερωτημάτων πελατών, επιλογής στρατηγικών διανομής και επιλογών μεταφοράς
5. Διαχειριστείτε όλες τις επιστροφές, παρακολουθήστε την απόδοση και το κόστος και διαχειριστείτε το απόθεμα των επιστροφών



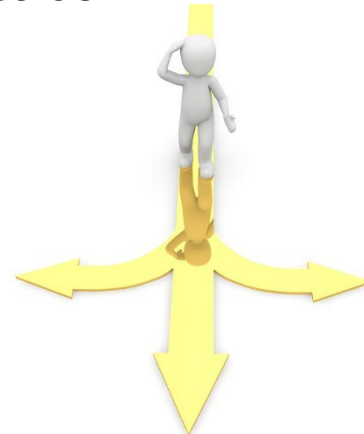


Θέμα 3 – Επιχειρηματικό μοντέλο



Γιατί είναι σημαντικά τα επιχειρηματικά μοντέλα;

- ✓ Απεικονίζουν πώς ο οργανισμός δημιουργεί, προσφέρει και έχει αξία
- ✓ Προσδιορίζουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που μια επιχείρηση σχεδιάζει να πουλήσει
- ✓ Βοηθούν στην εξέταση της αγοράς-στόχου
- ✓ Προσδιορίζουν το τυχόν αναμενόμενο κόστος και τις πηγές χρηματοδότησης που απαιτούνται
- ✓ Βοηθούν τον επιχειρηματία να διαμορφώσει τα επόμενα βήματα για τη δημιουργία της επιχείρησής του/της και τη δημιουργία ενός επιχειρηματικού σχεδίου





	Επιχειρηματικό μοντέλο	Περιγραφή επιχειρηματικού μοντέλου	Είδη επιχείρησης
1	Crowdsourcing	Χρηματοδοτείται από πολλούς χορηγούς – μαζική συμμετοχή και άμεση συμμετοχή χορηγών	Εφαρμόζεται ιδιαίτερα στους τομείς του κινηματογράφου, της μουσικής, των μουσείων και της πολιτιστικής κληρονομιάς
2	P2P- Μοντέλα Peer to Peer	Συνδέεται σε δίκτυα P2P στα οποία οι υπολογιστές συνδέονται απευθείας μεταξύ τους και δεν απαιτείται υποστήριξη διακομιστή. Διαφορετικά ονομάζεται «αξιολόγηση από ομοτίμους», όπου ένα ή περισσότερα άτομα από το πεδίο της έρευνας αξιολογούν το τελικό προϊόν.	Εφαρμόζεται ευρέως σε έντυπα μέσα/εκδοτικούς τομείς, πολιτιστικούς τομείς με εκπαιδευτικούς φορείς όπως μουσεία, αρχεία και βιβλιοθήκες.
3	Κατά παραγγελία	Όταν τα προϊόντα παράγονται μόνο κατόπιν ζήτησης για την πλήρωση πραγματικών παραγγελιών	Χρησιμοποιείται ιδιαίτερα στον εκδοτικό τομέα, στον τομέα της μουσικής, στις καλές τέχνες
4	Εργαστήρια καινοτομίας	Τα εργαστήρια είναι χώροι για δημιουργικές πρακτικές που υποστηρίζουν διαδικασίες καινοτομίας.	Εφαρμόζεται ιδιαίτερα στη μουσική π.χ. συναυλίες, σχεδιασμός/μόδα, παιχνίδια/ανάπτυξη λογισμικού, τομείς αρχιτεκτονικής http://www.interarts.net/descargas/interarts2540.pdf



	Επιχειρηματικό μοντέλο	Περιγραφή επιχειρηματικού μοντέλου	Είδη επιχείρησης
5	Παιχνιδοποίηση	Σχετικό νέο μοντέλο - διεγείρετε μια συμπεριφορά (ενέργειες, ιδέες, ενδιαφέροντα και αλληλεπιδράσεις ενός χρήστη) διασκεδαστικά	Χρησιμοποιείται ιδιαίτερα σε έντυπα μέσα, καλές τέχνες, μουσεία, παραστατικές τέχνες, μουσική και πολιτιστική κληρονομιά.
6	Διαμεσολαβητής αγοράς	Αγορά ή πώληση προϊόντων/υπηρεσιών πελατών	Διανείμετε το προϊόν/υπηρεσία π.χ. πρακτορεία
7	Εργασία	Παροχή ευκαιριών εργασίας/εκπαίδευσης στους πελάτες	Προσλάβετε ή εκπαιδεύστε άτομα για την προώθηση της κοινωνικής ένταξης
8	Τέλος υπηρεσίας	Οι πελάτες αγοράζουν μια υπηρεσία για κοινωνικό όφελος	Οι πελάτες πληρώνουν ένα τέλος για να αποκτήσουν υπηρεσίες π.χ. εκπαιδευτικές, εγκαταστάσεις κ.λπ.
9	Επιδότηση Υπηρεσιών	Πουλήστε προϊόντα ή υπηρεσίες και χρησιμοποιήστε τα έσοδα για τη χρηματοδότηση κοινωνικών προγραμμάτων	Ένας οργανισμός πουλά τα προϊόντα και τις υπηρεσίες του μέσω μιας δευτερεύουσας επιχείρησης
10	Οργανωτική Υποστήριξη	Χρηματοδοτήστε κοινωνικά προγράμματα πουλώντας προϊόντα ή υπηρεσίες μέσω ενός μητρικού οργανισμού	Ένας οργανισμός δημιουργεί μια ξεχωριστή κερδοσκοπική θυγατρική. Τα έσοδα διοχετεύονται στον μητρικό οργανισμό.



Καμβάς επιχειρηματικού μοντέλου

Βασικοί Συνεργάτες Πρόσωπα που θα διαχειριστούν την επιχείρηση και τις συνεργασίες	Βασικές δραστηριότητες Κύρια προϊόντα/υπηρεσίες Βασικοί Πόροι Χώροι όπου θα πωληθούν τα προϊόντα/υπηρεσίες	Πρόταση αξίας Αξίες/επιτεύγματα που πρέπει να δημιουργηθούν με την ίδρυση της επιχείρησης	Σχέσεις πελατών Οι τρόποι που θα προσφερθεί η υποστήριξη στους πελάτες Κανάλια Οι μέθοδοι προώθησης που πρέπει να χρησιμοποιηθούν για να προσεγγίσουν το κοινό	Τμήματα πελατών Ομάδες-στόχοι και τελικοί χρήστες
Διάρθρωση του κόστους Το κόστος που απαιτείται για τη δημιουργία και τη διατήρηση της επιχείρησης			Ροές εσόδων Άμεσα έσοδα που αποκτήθηκαν και πώς θα καλυφθούν τα κέρδη	



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ

1. ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΚΑΙ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ ΠΟΙΟ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΘΑ
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ/ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ ΣΑΣ
1. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΜΒΑ ΕΝΟΣ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ
Χρησιμοποιήστε το www.strategyzer.com



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Περίληψη



1. **Κίνητρο για εργασία στον πολιτιστικό κλάδο**

- a. Είδη Πολιτιστικής Κληρονομιάς π.χ. από (κινητό, ακίνητο), άυλο, φυσικό, ψηφιακό, ένοπλη σύγκρουση
- b. Πρωτοβουλίες στους πολιτιστικούς τομείς (τύποι επιχειρήσεων και παραδείγματα σε κάθε χώρα, υποαγορές των πολιτιστικών και δημιουργικών βιομηχανιών
- c. Αξία Πολιτιστικής Κληρονομιάς

2. **Χρηματοοικονομική και οικονομική παιδεία**

- a. Σημασία της Διαχείρισης Εφοδιαστικής Αλυσίδας
- b. Διαδικασία λήψης αποφάσεων στη Διαχείριση Εφοδιαστικής Αλυσίδας
- c. Κατανόηση της Αλυσίδας Αξίας όπως αναπτύχθηκε από την Porter (Πρωτεύουσες και Υποστηρικτικές Δραστηριότητες)

3. **Επιχειρηματικό μοντέλο**

- a. Ρόλος των Επιχειρηματικών Μοντέλων
- b. Τύποι Επιχειρηματικών Μοντέλων στους πολιτιστικούς τομείς
- c. Δημιουργία επιχειρηματικού μοντέλου Canva stratezer.com

Κατηγορίες: βασικοί συνεργάτες, βασικές δραστηριότητες, πρόταση αξίας, σχέσεις με τους πελάτες, τμήματα πελατών, βασικοί πόροι, κανάλια, δομή κόστους, ροές εσόδων)



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Γλωσσάριο



ΟΡΟΙ	ΟΡΙΣΜΟΙ
Απτή Κληρονομιά	Περιουσιακά στοιχεία χωρισμένα σε κινητά (κομμάτια που μπορούμε να αγγίξουμε και να αποθηκεύσουμε) και ακίνητη κληρονομιά (κτίσματα, μνημεία, τοποθεσίες).
Άυλη Κληρονομιά	Πολιτιστική Κληρονομιά που δεν μπορεί ούτε να αγγίξει ούτε να αποθηκευτεί και παραπέμπει σε παραδόσεις, κουζίνα, παραστατικές τέχνες κ.λπ.
Ψηφιακή Κληρονομιά	Πολιτιστική κληρονομιά που διατηρείται μέσω ψηφιακών μορφών όπως βίντεο, κείμενα, λογοτεχνία κ.λπ.
Εφοδιαστική αλυσίδα	Ένα δίκτυο μεταξύ μιας επιχείρησης και των προμηθευτών της για την παραγωγή και τη διανομή ενός συγκεκριμένου προϊόντος στον τελικό αγοραστή.
Αλυσίδα Αξίας	Ένα επιχειρηματικό μοντέλο που περιγράφει το πλήρες φάσμα των δραστηριοτήτων που απαιτούνται για τη δημιουργία ενός προϊόντος ή μιας υπηρεσίας.
Πρωτογενείς Δραστηριότητες	Στην αλυσίδα αξίας του Porter οι κύριες δραστηριότητες είναι τα εισερχόμενα επιμελητεία, οι λειτουργίες, τα εξερχόμενα επιμελητεία, το μάρκετινγκ, οι πωλήσεις, η εξυπηρέτηση και η υποστήριξη των δευτερευουσών δραστηριοτήτων.



ΟΡΟΙ	ΟΡΙΣΜΟΙ
Δραστηριότητες υποστήριξης	Οι δραστηριότητες υποστήριξης είναι οι δευτερεύουσες δραστηριότητες στην αλυσίδα αξίας οι οποίες σχετίζονται όλες με τις κύριες δραστηριότητες.
Προμήθεια	Τι κάνει ο οργανισμός για να αποκτήσει τους πόρους του, να βρει προμηθευτές ή να διαπραγματευτεί βέλτιστες πρακτικές
Διαχείριση Ανθρώπινου Δυναμικού	Πόσο καλά μια εταιρεία προσλαμβάνει, εκπαιδεύει, παρακινεί και επιβραβεύει τους υπαλλήλους της
Τεχνολογία	Δραστηριότητες που σχετίζονται με την επεξεργασία και τη διαχείριση πληροφοριών
Υποδομή	Διαδικασίες λειτουργίας όπως λογιστικά, νομικά, διαχείριση, διαχειριστής
Εισερχόμενα επιμελητεία	Διαδικασίες λήψης, αποθήκευσης, διανομής



ΟΡΟΙ	ΟΡΙΣΜΟΙ
επιχειρήσεις	Δραστηριότητες που μετατρέπουν τους πόρους σε καταναλωμένο υλικό
Εξερχόμενα επιμελητεία	Ο τρόπος με τον οποίον παραδίδετε τα προϊόντα στους πελάτες
Πρώθηση και πωλήσεις	Πώς να παρακινήσετε τους πελάτες να αγοράσουν
Υπηρεσίες-	Δραστηριότητες που σχετίζονται με την εξυπηρέτηση μετά την πώληση π.χ. συντήρηση
Επιχειρηματικό μοντέλο	Το σχέδιο μιας εταιρείας/οργανισμού για κέρδος. Προσδιορίζει την αγορά-στόχο και τα έξοδα.
Καμβάς επιχειρηματικού μοντέλου	Ένα εργαλείο επιχειρηματικού σχεδιασμού που βοηθά στον εντοπισμό των πελατών της εταιρείας, των καναλιών προσέγγισης, των βασικών δραστηριοτήτων της εταιρείας, του κόστους και των τρόπων επίτευξης εσόδων.



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Βιβλιογραφία



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

- BMI (2021) Business model canvas. Available at: <https://www.businessmodelsinc.com/about-bmi/tools/business-model-canvas/>
- Brumann, C. (2015) Cultural Heritage. Available at: <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/cultural-heritage>
- Europa (2019) 2018 European Year of Cultural Heritage. Available at: https://europa.eu/cultural-heritage/european-year-cultural-heritage_en.html
- Eurostat (2020) Culture statistics-cultural employment. Available at: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_employment#Cultural_employment_.E2.80.94_overall_developments
- Eurostat (2019) Culture statistics. Available at: <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/3217494/10177894/KS-01-19-712-EN-N.pdf/915f828b-daae-1cca-ba54-a87e90d6b68b>
- Investopedia (2020) Value Chain. Available at: <https://www.investopedia.com/terms/v/valuechain.asp#:~:text=A%20value%20chain%20is%20a,create%20a%20product%20or%20service.&text=The%20purpose%20of%20a%20value,for%20the%20least%20possible%20cost.>



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Σενάριο για την απόκτηση των ψηφιακών εμβλημάτων



CYPRIMUM- ΣΕΝΑΡΙΟ

Η Άννα είναι 27 ετών από την Κύπρο και φτιάχνει παραδοσιακά κοσμήματα. Θέλει να δημιουργήσει το κατάστημα της εταιρείας της με το όνομα «Cyprium» για να πουλάει παραδοσιακές φορεσιές και χειροτεχνίες. Θέλει να ανοίξει το κατάστημα σε μια τουριστική και κατοικημένη περιοχή στην παλιά πόλη της Λευκωσίας και να δημιουργήσει ένα ηλεκτρονικό κατάστημα για την παράδοση προϊόντων σε τοπικό επίπεδο. Ωστόσο, λόγω οικονομικών περιορισμών, αποφασίζει να δημιουργήσει έναν ιστότοπο για να προβάλλει τη δουλειά της και να πουλά τα προϊόντα μέσω άλλων τοπικών εταιρειών μέχρι να αρχίσει να κερδίζει η εταιρεία.

Ένα από τα κύρια πράγματα που κάνει είναι να βρει έναν προμηθευτή για κοστούμια και να παραγγείλει αποθέματα για αποθήκευση στο σπίτι. Μόλις τα παραγγείλει και τα αποθηκεύσει, η Άννα τιμολογεί τα αποθέματα. Η εταιρεία θα διανείμει τα είδη όπως κοσμήματα και ρούχα σε διάφορα τοπικά πρακτορεία. Στην αρχή, μοιράζει 100 είδη δωρεάν σε σχολές χορού, τουριστικά καταστήματα και κανάλια ψυχαγωγίας για διαφημιστικούς και προωθητικούς σκοπούς.

Οι κύριοι καταναλωτές που προσελκύουν είναι άνθρωποι και εταιρείες του δημιουργικού κλάδου, τουρίστες και άτομα που ενδιαφέρονται για τον χορό, τη χειροτεχνία και την παράδοση. Για να λάβει σχόλια κατά την παράδοση των αντικειμένων στον τελικό πελάτη, η Άννα αποφασίζει ότι μέσω του ιστότοπου Cyprium, θα δημιουργήσει μια περιοχή όπου οι πελάτες θα μπορούν να εκφράσουν τη γνώμη τους για τα προϊόντα Cyprium στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και να απαντήσουν σε τυχόν ερωτήσεις. Επιπλέον, θα δημιουργήσει έναν αριθμό τηλεφώνου για την εταιρεία. Με αυτόν τον τρόπο, η Άννα θα μπορεί να αλληλεπιδρά με τους πελάτες και να αναπτύξει σχέσεις με τους πελάτες.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- 1. Τα προϊόντα του καταστήματος *Cyprium* θεωρούνται υλική ή άυλη πολιτιστική κληρονομιά;**
- 2. Ανατρέξτε στην Αλυσίδα Αξίας του Porter, σε ποιες δραστηριότητες αλυσίδας αξίας ανήκει η αποθήκευση προμηθειών;**
 - Εισερχόμενα
 - Επιμελητεία
 - Υπηρεσίες
 - Λειτουργίες
- 3. Ανατρέξτε στην Αλυσίδα Αξίας του Porter, σε ποιες δραστηριότητες αλυσίδας αξίας ανήκουν τα είδη τιμολόγησης;**
 - Μάρκετινγκ & Πωλήσεις
 - Προμήθεια
 - Λειτουργίες
- 4. Ποιο είναι το επιχειρηματικό μοντέλο της Εταιρείας *Cyprium*;**
 - Τέλος υπηρεσίας
 - Διαμεσολαβητής της αγοράς
 - Κατά παραγγελία
- 5. Πώς αποφασίζει η Άννα να υποστηρίξει τις Σχέσεις με τους Πελάτες;**



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



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

ΒΡΕΙΤΕ ΜΑΣ ΔΙΑΔΥΚΤΙΑΚΑ



<http://digitalroutes.4learning.eu/>



@digitalroutes





Αυτό το έγγραφο μπορεί να αντιγραφεί, να αναπαραχθεί ή να τροποποιηθεί σύμφωνα με τους παραπάνω κανόνες. Επιπλέον, πρέπει να αναφέρεται σαφώς η αναγνώριση των συντακτών του εγγράφου και όλων των ισχυόντων τμημάτων της ειδοποίησης πνευματικών δικαιωμάτων.

Όλα τα δικαιώματα διατηρούνται. © Πνευματικά Δικαιώματα 2022 DIGITALROUTES@CULTURE



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

digitalroutes.4learning.eu