



ΕΚΟΜΕ Α.Ε.
Εθνικό Κέντρο
Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας



1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Με την αιγίδα της Περιφέρειας Αττικής, η Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών του Υπουργείου Ψηφιακής Διακυβέρνησης, το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ) και η Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής και Επικοινωνιών διοργανώνουν τον **1ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού** για τους/τις μαθητές/μαθήτριες των τριών τελευταίων τάξεων της Πρωτοβάθμιας και όλων των τάξεων της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης της χώρας, καθώς και τους/τις μαθητές/μαθήτριες των αντίστοιχων τάξεων των σχολείων της Ομογένειας, με στόχο να εισαχθούν τα οφέλη της παιχνοκεντρικής μάθησης και της συνεργατικής δημιουργικής δραστηριότητας σε αυτές τις βαθμίδες.

Παιχνοκεντρική μάθηση και εκπαιδευτικά οφέλη

Στις μέρες, μας η τεχνολογική ανάπτυξη έχει αλλάξει ριζικά το περιβάλλον μέσα στο οποίο τα παιδιά αναπτύσσονται, μαθαίνουν, αλληλοεπιδρούν και προσδιορίζονται ως άτομα. Ήδη από την αρχή του βίου τους έρχονται σε επαφή με τον ψηφιακό κόσμο και αρκετά νωρίς εξοικειώνονται με τα ψηφιακά μέσα, τα οποία χειρίζονται με φυσικότητα και άνεση. Οι αλλαγές αυτές που η ψηφιακή εποχή έχει επιφέρει ασκούν επιρροή και στο παιχνίδι, με τη μεγάλη ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια του ψηφιακού παιχνιδιού. Αξίζει πάντως να σημειωθεί ότι παρόλο που η ανάπτυξη και η δημοφιλία των ψηφιακών παιχνιδιών (εκπαιδευτικών και μη) έχει παίξει αποφασιστικό ρόλο στη διάδοση της παιχνοκεντρικής μάθησης, η παιχνοκεντρική μάθηση ως δέσμη πρακτικών και οι σχετιζόμενες με αυτήν δεξιότητες δεν απαιτούν απαραίτητα ψηφιακά περιβάλλοντα για να εφαρμοστούν.

Η διάδοση των ψηφιακών τεχνολογιών σε σχολικά και γενικότερα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα έχει διευκολύνει την εισαγωγή στοιχείων παιχνοκεντρικής μάθησης στην εκπαίδευση. Η έρευνα σχετικά με την εκπαιδευτική αποτελεσματικότητα των παιχνιδιών (κλάδος σε άνθηση) έχει ήδη αναδείξει τα ποικίλα οφέλη που προκύπτουν σχετικά με την ανάπτυξη κινήτρων και δεξιοτήτων. Το παιχνίδι μπορεί να περιγραφεί ως μία δομημένη ή ημιδομημένη δραστηριότητα συνεργατικού ή ανταγωνιστικού χαρακτήρα, ατομική ή ομαδική. Η στοχευμένη αξιοποίηση τέτοιων δραστηριοτήτων στην εκπαιδευτική διαδικασία, επομένως, αξιοποιεί την ψυχολογική προδιάθεση των μαθητών για παιχνίδι, μετατρέποντας συγκεκριμένες μαθησιακές δραστηριότητες σε ευχάριστες και εστιάζοντας στην ενδογενή παρακίνηση. Με τον τρόπο αυτόν ενισχύει όχι μόνο την υποστήριξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων, όπως αυτοί τίθενται από το εκάστοτε αναλυτικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, αλλά και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων και της δημιουργικότητας ως προς τη διαδικασία ανάλυσης, σύνθεσης και εύρεσης εναλλακτικών λύσεων.

Η παιχνοκεντρική μάθηση, επομένως, είναι ένα εργαλείο που εμπλουτίζει γόνιμα τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες, καθώς βραχυπρόθεσμα στοχεύει στην αυξημένη εμπλοκή των μαθητών με τα αντικείμενα διδασκαλίας, ενώ οι συνθήκες μάθησης που διαμορφώνει ευνοούν σε βάθος χρόνου την απόκτηση της γνώσης, δια της πρακτικής εμπλοκής (learn by doing).

Παιχνοκεντρική μάθηση και σχεδιασμός παιχνιδιού

Αναγνωρίζοντας τις σύγχρονες αυτές τάσεις και αποσκοπώντας στην αξιοποίησή τους στον χώρο της εκπαίδευσης, το ΕΚΟΜΕ και οι συνδιοργανωτές φορείς σχεδίασαν έναν διαγωνισμό που ενθαρρύνει τον συνδυασμό των παραπάνω στοιχείων σε μια δημιουργική διαδικασία: τον σχεδιασμό παιχνιδιού (game design), υπό την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών.

Επίκεντρο του προτεινόμενου μαθητικού διαγωνισμού είναι η σύνδεση ανάμεσα σε πρακτικές της παιχνοκεντρικής μάθησης με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, μέσα από την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών με τα αντικείμενα διδασκαλίας, συνεισφέροντας συγχρόνως στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων, της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας των μαθητών (soft skills), όπως και

στην εξοικείωση των εκπαιδευτικών με παραγωγικούς τρόπους διδασκαλίας μέσα από τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Σημαντικό όφελος θα αποτελέσει επίσης η καλλιέργεια κλίματος ομαδοσυνεργατικής μεταξύ των μαθητών και συνεργασίας μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών, στο πλαίσιο μιας πρωτότυπης δημιουργικής διαδικασίας.

Παράλληλα, μαθητές και εκπαιδευτικοί καλούνται να εξοικειωθούν με τη σχεδίαση παιχνιδιού (σενάριο, στάδια υλοποίησης και interface) έναν δυναμικό επαγγελματικό και συγχρόνως ακαδημαϊκό κλάδο, που γνωρίζει αλματώδη ανάπτυξη στη χώρα και διεθνώς.

Περιεχόμενο διαγωνισμού

Ο διαγωνισμός διοργανώνεται πιλοτικά το σχολικό έτος 2020-21. Από πλευράς περιεχομένου, οι θεματικές θα πρέπει να αντλούνται και να σχετίζονται με το μάθημα της Ιστορίας, σύμφωνα με την ύλη που διδάσκεται στις αντίστοιχες βαθμίδες, και πιο συγκεκριμένα: ελληνική αρχαιότητα, βυζαντινός κόσμος, Επανάσταση του 1821, γέννηση του νεώτερου και σύγχρονου Ελληνικού Κράτους έως τις μέρες μας.

Με βάση κάποια ενότητα ή γεγονός από τις προαναφερθείσες ενότητες που σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς τους θα επιλέξουν, οι μαθητές και μαθήτριες καλούνται να δημιουργήσουν, με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών τους, ένα πρωτότυπο επιτραπέζιο παιχνίδι ή ένα demo ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού, του οποίου το σενάριο ή/και οι στόχοι θα σχετίζονται με τις παραπάνω θεματικές.

(α) Επιτραπέζιο Παιχνίδι: Επιτραπέζιο ονομάζεται κάθε παιχνίδι που παίζεται πάνω σε τραπέζι, με συμμετοχή ενός ή περισσότερων ατόμων. Κύριος σκοπός είναι η διασκέδαση και, συχνά, η αποκόμιση γνώσεων και η νοητική άσκηση. Η εξέλιξη του παιχνιδιού μπορεί να βασίζεται είτε στον ανταγωνισμό είτε στη συνεργασία μεταξύ των παικτών.

Πολλά επιτραπέζια παιχνίδια έχουν καθαρά εκπαιδευτικό χαρακτήρα, όπως τα παιχνίδια γνώσεων. Σε άλλες περιπτώσεις, τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορεί να έχουν έμμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα, καθώς απαιτούν στρατηγική, συνεργασία και συνδυαστική σκέψη για την ολοκλήρωση μιας παρτίδας. Πολλά επιτραπέζια παιχνίδια παρέχουν στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να τα αξιοποιήσουν ή να τα προσαρμόσουν με τέτοιο τρόπο, ώστε να αποκτούν πρόσθετη διδακτική αξία.

Για τις ανάγκες του διαγωνισμού, **πρωτότυπο επιτραπέζιο παιχνίδι** μπορεί να θεωρηθεί οποιοδήποτε από τα παρακάτω:

- Παιχνίδι που παίζεται πάνω στο τραπέζι από ένα ή περισσότερα άτομα,
- Παιχνίδι με κάρτες,
- Παιχνίδι που συνδυάζει εξαρτήματα/πιόνια/κομμάτια από διαφορετικά, ήδη υπάρχοντα επιτραπέζια παιχνίδια, με στόχο τη δημιουργία ενός νέου.

(β) Ψηφιακό Αφηγηματικό παιχνίδι: Πολλά ψηφιακά παιχνίδια έχουν άμεσα εκπαιδευτικό χαρακτήρα, ενώ άλλα μπορεί να έχουν έμμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα, καθώς απαιτούν στρατηγική, συνεργασία, συνδυαστική και δημιουργική σκέψη (“out of the box”) για την ολοκλήρωσή τους. Πολλά ψηφιακά παιχνίδια παρέχουν στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να τα αξιοποιήσουν ή να τα προσαρμόσουν με τέτοιο τρόπο, ώστε να αποκτούν πρόσθετη διδακτική αξία.

Χαρακτηριστικά του ψηφιακού παιχνιδιού είναι ότι:

- επιτρέπει στους παίκτες να εισάγουν δεδομένα,
- διαχειρίζεται τα δεδομένα αυτά με βάση προγραμματισμένους κανόνες,
- παρέχει σε έναν ή περισσότερους παίκτες οπτικά ερεθίσματα και πληροφορίες,
- υπάρχει διαρκώς αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση, το περιβάλλον αλλάζει από τις ενέργειες των παικτών,
- παίζεται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, σε φορητές συσκευές που υποστηρίζουν ψηφιακά παιχνίδια (κινητό, ταμπλέτα, GameBoy κ.ά.), ή σε κονσόλες που συνδέονται με την τηλεόραση (PlayStation, Xbox κ.ά.).

Για τις ανάγκες του διαγωνισμού, **πρωτότυπο ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι** μπορεί να θεωρηθεί οποιαδήποτε διαδραστική εφαρμογή έχει δημιουργηθεί σε περιβάλλον Twine και Renpy, ενσωματώνει αφήγηση, απαιτεί διάδραση από τον τελικό χρήστη, έχει ξεκάθαρο σκοπό, κανόνες και όρους νίκης/ήττας/ολοκλήρωσης.

Συμμετοχή στον διαγωνισμό

Προκειμένου να συμμετάσχουν στον διαγωνισμό, οι ομάδες από κάθε σχολική μονάδα θα χρειαστεί να υποβάλουν:

Για συμμετοχή στην κατηγορία «Επιτραπέζιο παιχνίδι»:

1. **Εγχειρίδιο** με α) την περιγραφή του παιχνιδιού (πλοκή, χαρακτήρες, είδος παιχνιδιού), β) τις οδηγίες του παιχνιδιού (τρόπος παιχνιδιού, κανόνες, αριθμός παικτών, σκοπός παιχνιδιού, ηλικίες), γ) την εμπειρία που επιδιώκεται να αποκομίσει ο παίκτης/χρήστης (Player Experience Goals), δ) τις επιρροές που αξιοποιήθηκαν για την κατασκευή του παιχνιδιού και ε) τους μαθησιακούς/διδακτικούς στόχους που αυτό εξυπηρετεί. Το εγχειρίδιο μπορεί να υποβληθεί σε μορφή word ή pdf.
2. **Συνοδευτικό βίντεο** από δοκιμαστική παρτίδα του παιχνιδιού, όπου θα πρέπει να παρουσιάζονται με σαφήνεια οι κανόνες και το gameplay. Το συνοδευτικό βίντεο μπορεί να σταλεί σε μορφή .avi, .mp4, .mov, κ.λ.π., ή να αναρτηθεί σε Youtube, Vimeo, Dropbox και να υποβληθεί με ενεργό σύνδεσμο.

Για συμμετοχή στην κατηγορία «Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι»:

1. **Εγχειρίδιο** με α) την περιγραφή του παιχνιδιού (πλοκή, χαρακτήρες, είδος παιχνιδιού), β) τις οδηγίες του παιχνιδιού (τρόπος παιχνιδιού, κανόνες, αριθμός παικτών, σκοπός παιχνιδιού, ηλικίες), γ) την εμπειρία που επιδιώκεται να αποκομίσει ο παίκτης/χρήστης (Player Experience Goals), δ) τις επιρροές που αξιοποιήθηκαν για την κατασκευή του παιχνιδιού και ε) τους μαθησιακούς/διδακτικούς στόχους που αυτό εξυπηρετεί. Το εγχειρίδιο μπορεί να κατατεθεί σε μορφή word ή pdf.
2. **Playable demo** για λειτουργικό Windows και Macintosh που θα έχει δημιουργηθεί σε περιβάλλον Renpy ή Twine (σε περίπτωση Twine υποβάλλεται ο σύνδεσμος του παιχνιδιού)
3. **Συνοδευτικό βίντεο** 5 λεπτών κατ' ελάχιστον όπου θα πρέπει να παρουσιάζεται το gameplay. Το συνοδευτικό βίντεο μπορεί να σταλεί σε μορφή .avi, .mp4, .mov, κ.λ.π., ή να αναρτηθεί σε Youtube, Vimeo, Dropbox και να υποβληθεί με ενεργό σύνδεσμο.

Ειδικότεροι στόχοι του Διαγωνισμού

- Εξοικείωση των μαθητών και εκπαιδευτικών με μεθόδους της παιχνιδοκεντρικής μάθησης (game-based learning) και ανάπτυξη των δεξιοτήτων σχεδιασμού παιχνιδιού (game design), στο ευρύτερο πλαίσιο των ΤΠΕ και των MIT Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης. Μαθητοκεντρική προσέγγιση της γνώσης, προαγωγή ανοικτού περιβάλλοντος για μάθηση μέσω της ανακάλυψης και της δημιουργικής προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων, απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων, ψηφιακός & τεχνολογικός γραμματισμός, γραμματισμός στα Μέσα (media literacy).
- Εξοικείωση εκπαιδευτικών και μαθητών με σύγχρονα μοντέλα και εργαλεία εκπαίδευσης, που βασίζονται στη διευρυμένη προσέγγιση S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics), και παράλληλα σύνδεση των μοντέλων αυτών με ευρύτερες θεματικές και μαθησιακά περιεχόμενα (π.χ. ιστορία), ενισχύοντας διαθεματικές και οριζόντιες προσεγγίσεις.
- Έμπρακτη κατανόηση από τους μαθητές εννοιών μηχανικής, σχεδιασμού, παραγωγής, ανάλυσης αποτελεσμάτων, δοκιμών ελέγχου, σχεδιασμού και υλοποίησης ενός πολύπλευρου έργου (project).
- Καλλιέργεια της διαθεματικότητας και της διεπιστημονικότητας, μέσα από τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη πρωτότυπων μαθητικών προσεγγίσεων σε ιστορικά θέματα με σκοπό τη δημιουργία παιχνιδιών, επιτραπέζιων και ψηφιακών.
- Ανάπτυξη και ενθάρρυνση της μαθητικής πρωτοβουλίας, καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της μηχανικής-σχεδιαστικής και υπολογιστικής σκέψης, καθώς και της δημιουργικότητας των μαθητών.
- Προώθηση του ομαδοσυνεργατικού πνεύματος μέσα από την εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών ιδεών και πρακτικών διδασκαλίας, για την ανάπτυξη της προσωπικότητας, της αυτοεκτίμησης και της αυτοπεποίθησης των μαθητών, μέσα από δεξιότητες όπως η επικοινωνία, η συνεργασία, η οργάνωση του χρόνου και κατανομή δραστηριοτήτων.

Υποστήριξη εκπαιδευτικών και επιμορφωτική ημερίδα

Για την καλύτερη ενημέρωση και υποστήριξη των εκπαιδευτικών, των οποίων μαθητές θα δηλώσουν συμμετοχή στον διαγωνισμό:

- Θα διοργανωθεί εξ αποστάσεως επιμορφωτική ημερίδα σχετικά με τις θεμελιώδεις αρχές και τεχνικές σχεδιασμού επιτραπέζιου και ψηφιακού παιχνιδιού. Τον ρόλο των επιμορφωτών θα αναλάβουν τα μέλη της Επιστημονικής Επιτροπής και ακαδημαϊκοί με γνώση του αντικειμένου.
- Εκπαιδευτικό υλικό και πληροφορίες αναφορικά με τη δημιουργία παιχνιδιού, επιτραπέζιου ή ψηφιακού, θα αναρτηθούν στον δικτυακό τόπο του ΕΚΟΜΕ.

Διαδικασία αξιολόγησης

Η Επιτροπή Αξιολόγησης θα αποτελείται από μέλη της Επιστημονικής Επιτροπής, της Οργανωτικής Επιτροπής, καθώς και στελέχη του ΕΚΟΜΕ.

Σε κάθε κατηγορία (α. Επιτραπέζιο παιχνίδι· β. Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι) θα απονεμηθεί 1 βραβείο και 2 διακρίσεις ανά εκπαιδευτική βαθμίδα: 1ο βραβείο και Διακρίσεις Δημοτικού· 1ο βραβείο και Διακρίσεις Γυμνασίου· 1ο βραβείο και Διακρίσεις Λυκείου.

Το ΕΚΟΜΕ θα χορηγήσει **έπαθλα** (εξοπλισμός πληροφορικής και επιτραπέζια παιχνίδια σοβαρού σκοπού) για τις ομάδες μαθητών που θα πάρουν το 1ο βραβείο σε κάθε κατηγορία (α. επιτραπέζιο: Δημοτικό· Γυμνάσιο· Λύκειο· β. ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι: Δημοτικό· Γυμνάσιο· Λύκειο).

Βασικά κριτήρια αξιολόγησης θα είναι: α) η πρωτοτυπία της ιδέας του παιχνιδιού β) η αρτιότητα στον σχεδιασμό γ) ο συνδυασμός «διασκέδασης» και «μάθησης», όπως προκύπτει από το παιχνίδι δ) η συμβατότητα με τη θεματική που έχει οριστεί από την προκήρυξη του διαγωνισμού ε) η πλοκή.

Έκθεση μαθητικών δημιουργιών και απονομή βραβείων: Οι μαθητικές δημιουργίες θα παρουσιαστούν σε έκθεση ανοιχτή στο κοινό στο τέλος του διαγωνισμού. Οι επισκέπτες θα μπορούν να παίξουν οι ίδιοι δοκιμαστικά τα παιχνίδια και/ή να παρακολουθήσουν τα σχετικά βίντεο. Η έκθεση θα ολοκληρωθεί με την τελετή απονομής των βραβείων.

Προθεσμία υποβολής: 23 Απριλίου 2021

Όροι και οδηγίες συμμετοχής

Η υποβολή των παραδοτέων θα είναι δυνατή σε όλη τη διάρκεια του διαγωνισμού, με καταληκτική ημερομηνία 23/4/2021.

Η δράση δεν εμπλέκεται με την προώθηση εμπορικών προϊόντων, δεν θα υπάρξουν έσοδα για τους φορείς που προκηρύσσουν τον διαγωνισμό ή για άλλους, από τα υποβληθέντα έργα (με εμπορία, διαφήμιση, κ.λπ.) και η συμμετοχή των μαθητών/-τριών σε όλες τις φάσεις του διαγωνισμού είναι δωρεάν.

Η συμμετοχή των μαθητών και μαθητριών είναι προαιρετική. Απαραίτητη προϋπόθεση αποτελεί η **προσκόμιση Υπεύθυνης Δήλωσης** από τον ασκούντα την επιμέλεια του μαθητή/της μαθήτριας ότι:

- δέχεται ο μαθητής/η μαθήτρια να συμμετάσχει στο διαγωνισμό,
- δέχεται ο μαθητής/η μαθήτρια να λάβει μέρος σε τυχόν βιντεοσκοπήση της διαδικασίας δοκιμαστικού παιχνιδιού και να δημοσιευτεί το βίντεο σε ηλεκτρονικό μέσο, νοούμενου ότι θα γίνεται χρήση του έργου μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς,
- συμφωνεί με τους όρους της προκήρυξης,
- δέχεται ο μαθητής/η μαθήτρια να φωτογραφηθεί/μαγνητοσκοπηθεί στην εκδήλωση βράβευσης.

Τα έντυπα της έγγραφης συγκατάθεσης θα διατηρηθούν στο αρχείο των σχολείων.

Η συμμετοχή στη δράση προϋποθέτει τη ρητή και ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων του διαγωνισμού. Τα πνευματικά δικαιώματα των μαθητικών δημιουργιών ανήκουν στους δημιουργούς τους.

Επιστημονική Επιτροπή:

Βούλγαρη Ηρώ (ΕΔΙΠ ΕΚΠΑ τμήμα ΤΕΑΠΗ-Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση)

Γιαννακάκης Γεώργιος (Καθηγητής / Διευθυντής Institute of Digital Games Μάλτα)

Καρασίμος Αθανάσιος (Ερευνητής DARIAH-GR/ΔΥΑΣ, Ακαδημία Αθηνών / Διδάσκων, Τμήμα Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας ΑΠΘ-Τομέας Θεωρητικής και Εφαρμοσμένης Γλωσσολογίας)

Καρπούζης Κωσταντίνος (Διευθυντής ερευνών, Τμήμα Τεχνολογίας, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο/Διευθυντής games programming ΣΑΕ)

Παπαδόπουλος Σπυρίδων (Καθηγητής, Τμήμα Αρχιτεκτονικής Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας)

Ρούσσου Μαρία (Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών ΕΚΠΑ, Αντιπρόεδρος ACM greek sigchi, Αντιπρόεδρος ACM-w greek, Επίκουρη Ερευνήτρια Ερευνητικό Κέντρο "ΑΘΗΝΑ")

Σιάκας Σπυρίδων (Σκηνοθέτης /Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής)

Επικοινωνία: educate@ekome.media 214 4022 506, 214 4022 500

Οι φορείς - διοργανωτές

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΥΝΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης
Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης
& Απλοώστευσης Διαδικασιών



ΕΚΟΜΕ Α.Ε.
Εθνικό Κέντρο
Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας



ΕΜhΠΕΕ
Ένωση Μικρονηών / Τηλεοπτικής
και Επικοινωνιών Ελλάδος