



2021-1-FR01-KA220-HED-000032254

R2/A2: ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΣΤΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ 4.0/5.0

Ενότητες 13

"Επιχειρηματικά δίκτυα - Εταιρεία – επιτόπιες επισκέψεις "



Co-funded by
the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών. Η Επιτροπή δεν φέρει ουδεμία ευθύνη για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται στο παρόν.

ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗΣ

Έκδοση	Ημ/νία	Συγγραφέας	Περιγραφή	Δράση	Σελίδες
[..]	ΗΗ/ΜΜ/ΕΕΕ Ε	ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ- ΕΤΑΙΡΟΣ	[Δημιουργία/ Εισαγωγή/ Διαγραφή/ Επικαιροποίηση του εγγράφου]	[C/I/D/U]	[Αρ. σελίδων]
1.0	03/01/2023	NURE	Δημιουργία προτύπου	C	5
1.1		ATLANTIS ENGINEERING SA	Επικαιροποίηση της Ενότητας 13	U	7

(*) Δράση: C = Δημιουργία, I = Εισαγωγή, U = Επικαιροποίηση, R = Αντικατάσταση, D = Διαγραφή

ΑΝΑΦΕΡΟΜΕΝΑ ΕΓΓΡΑΦΑ

ID	Αναφορά	Τίτλος
1	KA220-HED-7FEFE2E4	Πρόταση JoinMe
2		

ΕΦΑΡΜΟΣΤΕΑ ΕΓΓΡΑΦΑ

ID	Αναφορά	Τίτλος
1		
2		

Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή	3
I. Ενότητα 13. Επιχειρηματικά δίκτυα	3
A. Ο κατάλογος των εθνικών συντελεστών	3
A.1 Σύνοψη περιγραφή του συντελεστή	3
A1.1 Ακαδημία Ρομποτικής	3
A1.2 Augmenta	4
A1.3 ORamaVR	4
A1.4 Loceye	4
A1.5 Ex Machina	4
A1.6 Eberus	5
A.2 Στοιχεία επικοινωνίας: Ιστοσελίδα, επίσημο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο	5
A2.1 Ακαδημία Ρομποτικής	5
A2.2 Augmenta	5
A2.3 ORamaVR	5
A2.4 Loceye	5
A2.5 Ex Machina	5
A2.6 Eberus	5
Αναφορές	6
II. Ενότητα 14. Εταιρεία - επιτόπιες επισκέψεις	6
A. Οργάνωση των επισκέψεων	6
B. Σκοπός των επισκέψεων	6
Γ. Κουίζ	6

Εισαγωγή

Η παρούσα Ενότητα παρουσιάζει ορισμένα από τα κύρια επιχειρηματικά δίκτυα στην Ελλάδα. Το παρόν παραθέτει ιδέες/προτάσεις για σπουδαστές που αναζητούν καθοδήγηση με σκοπό τη δημιουργία νέων επιχειρήσεων και παρέχει παραδείγματα καινοτόμων εταιρειών και οργανισμών που σχετίζονται με τις εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης και της Βιομηχανίας 4.0. Με τον τρόπο αυτό διευκολύνεται η σύνδεση των Ιδρυμάτων Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης με την αγορά εργασίας σε σχετικούς τομείς.

I. Ενότητα 13. Επιχειρηματικά δίκτυα

A. Ο κατάλογος των εθνικών συντελεστών

Παρακάτω, παρατίθενται ορισμένοι σημαντικοί ελληνικοί συντελεστές, προκειμένου να διευκολυνθεί η έρευνα των σπουδαστών όσον αφορά τους διαθέσιμους πόρους σε τοπικό επίπεδο. Οι σπουδαστές έχουν τη δυνατότητα να προσεγγίσουν ορισμένες από αυτές τις εταιρείες/οργανισμούς προκειμένου να λάβουν βοήθεια κατά την ανάπτυξη της επιχειρηματικής τους ιδέας και των επιχειρηματικών τους δραστηριοτήτων. Ορισμένοι από τους αναφερόμενους φορείς είναι νεοφυείς επιχειρήσεις ή ερευνητικά κέντρα που μπορούν να παρέχουν αποτελεσματικά καθοδήγηση σε νέους φιλόδοξους φοιτητές.

Αποποίηση ευθύνης: Όλες οι εταιρείες που αναφέρονται παρακάτω χρησιμοποιούνται ως παραδείγματα καινοτόμων εταιρειών που δραστηριοποιούνται στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης και των τεχνολογιών Industry 4.0/5.0. Οι πληροφορίες έχουν ανακτηθεί από έρευνα γραφείου και από τους αναφερόμενους δικτυακούς τόπους και ΟΧΙ μέσω προσωπικής εμπειρίας ή επαφής. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα JoinME δεν μπορεί να εγγυηθεί με κανέναν τρόπο ότι οι εν λόγω εταιρείες/οργανισμοί θα είναι πρόθυμες να επικοινωνήσουν με τους σπουδαστές ή τους καθηγητές του προγράμματος JoinME.

A.1 Σύντομη περιγραφή του συντελεστή

A1.1 Ακαδημία Ρομποτικής

Η Ακαδημία είναι ενταγμένη στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας και έχει συμμετάσχει σε διάφορες εκπαιδευτικές δράσεις που σχετίζονται με ρομποτικές εφαρμογές σε σχολεία, μουσεία και γενικότερα σε εκπαιδευτικούς χώρους. Η Ακαδημία επιχειρεί να συνδυάσει τα πραγματικά ερευνητικά αποτελέσματα με τις κοινωνικές δραστηριότητες και ανάγκες στον τομέα της εκπαίδευσης.

Οι μικροί μαθητές (6-16 ετών) μπορούν να εγγραφούν στα μαθήματα εκπαιδευτικής ρομποτικής που προσφέρει η Ακαδημία και να εξοικειωθούν από νωρίς με τις προηγμένες τεχνολογίες. Επιπλέον, ο οργανισμός προωθεί ενεργά την έρευνα, αναπτύσσοντας

διαδραστικές ρομποτικές εφαρμογές για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και κοινωνικών δεξιοτήτων του μέλλοντος.

A1.2 Augmenta

Η Augmenta είναι εταιρεία τεχνολογίας Ag-tech και επικεντρώνεται στη βιώσιμη γεωργία και στη βελτίωση των παραδοσιακών μεθόδων καλλιέργειας. Τα προϊόντα της εταιρείας βασίζονται σε εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης που ενισχύονται από ειδικές κάμερες για τη βελτιστοποίηση των καθημερινών γεωργικών διαδικασιών, όπως ο ψεκασμός λιπασμάτων.

A1.3 ORamaVR

Η ORamaVR είναι μια καινοτόμος νεοσύστατη εταιρεία που ειδικεύεται στον τομέα της υγειονομικής περίθαλψης. Η εταιρεία επιχειρεί να φέρει την Εικονική Πραγματικότητα ένα βήμα πιο κοντά στις πρακτικές υγειονομικής περίθαλψης, προκειμένου να αντιμετωπιστούν ζητήματα όπως η προσβασιμότητα σε οικονομικά προσιτές ιατρικές επιλογές.

Η εταιρεία προσφέρει προσιτές λύσεις για ιατρική κατάρτιση VR, οι οποίες είναι έτοιμες να εγκατασταθούν και να χρησιμοποιηθούν από νοσοκομεία και εκπαιδευτικά κέντρα. Με αυτόν τον τρόπο, οι φοιτητές ιατρικής έχουν τη δυνατότητα να αποκτήσουν επαρκείς χειρουργικές δεξιότητες πριν καν χειρουργήσουν τον πρώτο πραγματικό ασθενή.

A1.4 Loceye

Η Loceye είναι μια ελληνική εταιρεία που επικεντρώνεται στην τεχνολογία eye-tracking (καταγραφής κινήσεων των ματιών). Η εταιρεία διαθέτει μια καινοτόμο πλατφόρμα, στην οποία οι ενδιαφερόμενοι αναφορτώνουν εικόνες και μέσα προκειμένου να λάβουν ανατροφοδότηση για τα σχέδιά τους (π.χ. για λόγους μάρκετινγκ και διαφήμισης). Η πλατφόρμα, χρησιμοποιώντας αλγόριθμους eye-tracking για την καταγραφή των κινήσεων των ματιών, παρέχει στις εταιρείες μάρκετινγκ δεδομένα σχετικά με τα σχέδιά τους.

A1.5 Ex Machina

Η Ex Machina ειδικεύεται στην προγνωστική ανάλυση και την πρόβλεψη του καιρού και των συνθηκών του περιβάλλοντος για τον ενεργειακό τομέα. Η εταιρεία χρησιμοποιεί

αισθητήρες IoT και μηχανική μάθηση προκειμένου να παρέχει κρίσιμες πληροφορίες και ακριβείς προβλέψεις για επιχειρήσεις που εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τις καιρικές συνθήκες.

A1.6 Eberus

Η Eberus διαθέτει μια ολοκληρωμένη πλατφόρμα cloud που διευκολύνει τον σχεδιασμό προϊόντων με τη χρήση οπτικού περιεχομένου. Προσφέρει εύκολα εφαρμόσιμες λύσεις για πελάτες που ενδιαφέρονται να υιοθετήσουν το ηλεκτρονικό εμπόριο για την προώθηση των προϊόντων τους. Ο χρήστης μπορεί να επέμβει στον σχεδιασμό και να δημιουργήσει οπτικό υλικό υψηλής ποιότητας για επιχειρηματικές παρουσιάσεις, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.

A.2 Στοιχεία επικοινωνίας: Ιστοσελίδα, επίσημο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο

A2.1 Ακαδημία Ρομποτικής

Δικτυακός τόπος: <https://robotics.uom.gr/>

Επίσημο e-mail: robotics@uom.edu.gr

A2.2 Augmenta

Δικτυακός τόπος: <https://www.augmenta.ag/company>

Επίσημο e-mail: info@augmenta.ag

A2.3 ORamaVR

Δικτυακός τόπος: <https://oramavr.com/>

Επίσημο σημείο επαφής: <https://oramavr.com/contact-2/>

A2.4 Loceye

Δικτυακός τόπος: <https://www.loceye.io/>

Επίσημο e-mail: info@loceye.io

A2.5 Ex Machina

Δικτυακός τόπος: <https://exm.gr/>

Επίσημο e-mail: connect@exm.gr

A2.6 Eberus

Δικτυακός τόπος: <https://www.eberus.com/>

Επίσημο e-mail: info@eberus.com

Αναφορές

Σχοινάς Α. 2020, March 02. *Οι δέκα νέες ελληνικές startups που κέρδισαν τους επενδυτές*. Business Daily. Ανακτήθηκε από:
https://www.businessdaily.gr/epiheiriseis/12019_oi-deka-nees-ellinikes-startups-poy-kerdisan-toys-ependytes

II. Ενότητα 14. Εταιρεία - επιτόπιες επισκέψεις

A. Οργάνωση των επισκέψεων

Σύντομες κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με την οργάνωση και την προετοιμασία πραγματικών επισκέψεων των σπουδαστών σε τοπικές εταιρείες, νεοφυείς επιχειρήσεις και επιχειρηματικούς οργανισμούς, προκειμένου να συναντήσουν επαγγελματίες του κλάδου στον οποίο δραστηριοποιούνται.

B. Σκοπός των επισκέψεων

Να κατανοήσουν τις πραγματικές ανάγκες του τομέα, να επικοινωνήσουν τους στόχους τους, να λάβουν ανατροφοδότηση από επαγγελματίες.

Γ. Κουίζ

Κατάλογος ερωτήσεων για τους σπουδαστές μετά την επίσκεψη