

Λεμεσός, 18 Απριλίου 2026

Από το Γραφείο Τύπου
Έδρα ΟΥΝΕΣΚΟ για την Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομία
Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου

ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ

Πανερωπαϊκός Μαραθώνιος Προγραμματισμού / Hackathon - Hackit!4EU

Έδρα ΟΥΝΕΣΚΟ στην Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομία
27 - 28 Μαΐου 2026 – 9.30πμ-17.00

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου (ΤΕΠΑΚ)

[Κτήριο Παπαδόπουλος, Θέμιδος, 1, CY 3036-Λεμεσός](#)

Σας προσκαλούμε να συμμετάσχετε δια ζώσης στο [HackIT4EU Hackathon](#), ένα δυναμικό διήμερο γεγονός που σηματοδοτεί την κορύφωση της εκστρατείας [Twin it! Part II](#) για την τρισδιάστατη (3Δ) ψηφιακή Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομία.

Η διοργάνωση υλοποιείται από την μεγαλύτερη [ψηφιακή βιβλιοθήκη του κόσμου Europeana για την Πολιτιστική Κληρονομία](#), την Έδρα της ΟΥΝΕΣΚΟ στην Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομία, σε συνεργασία με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή και τον [Κυπριακό Σύνδεσμο Πληροφορικής](#) στο πλαίσιο της Κυπριακής Προεδρίας του Συμβουλίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Στόχος του Hackathon

Το [HackIT4EU](#) έχει πανευρωπαϊκό προσανατολισμό και φιλοδοξεί να συνδέσει τον πολιτισμό πέρα από σύνορα, μέσα [από την αξιοποίηση της 3Δ ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς](#).

Υποστηρίζει ενεργά την εκστρατεία *Twin it! Part II*, ενθαρρύνοντας τη δημιουργική επαναχρησιμοποίηση 3Δ ψηφιακών αντικειμένων από την Europeana που έχουν συλλεχθεί από όλη την Ευρώπη (Αγάλματα, Μνημεία, Αρχαιολογικοί χώροι, κτλ). Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν καινοτόμες ιδέες, εφαρμογές και λύσεις που αξιοποιούν τα δεδομένα αυτά στους τομείς της εκπαίδευσης, του τουρισμού, της έρευνας και της δημιουργικής βιομηχανίας.

Δουλεύοντας σε ομάδες, θα επικεντρωθείτε στην παρουσίαση λύσεων για προκλήσεις όπως: βιώσιμος τουρισμός, διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, τεχνολογική καινοτομία, έρευνα και εκπαίδευση. Τα έργα μπορούν να εστιάζουν στο πώς η πολιτιστική κληρονομία

(τόσο υλική όσο και άυλη) μπορεί να γεφυρώσει σύνορα και να αναδείξει τον πολιτισμό σε ευρωπαϊκό, εθνικό, περιφερειακό και τοπικό επίπεδο.

Τα έργα μπορούν να λάβουν – χωρίς να περιορίζονται – μία από τις ακόλουθες μορφές: οπτικοποίηση/εξερεύνηση δεδομένων, εμπειρία VR/AR/XR σε συνδυασμό σε ένα παιχνίδι, ξενάγηση ή οδηγό γνώσης, εφαρμογή (app) ή άλλες δημιουργικές προσεγγίσεις όπως “κάνε ένα άγαλμα, ή μνημείο να μιλήσει” με την χρήση τεχνητής νοημοσύνης.

Όλα τα παραδοτέα θα πρέπει να διατίθενται με άδεια χρήσης [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Σε ποιους απευθύνεται

Είτε είστε προγραμματιστής/ προγραμματίστρια, σχεδιαστής/σχεδιάστρια, ερευνητής/ερευνητρια, επιμελητής/επιμελήτρια ή απλώς παθιασμένος/η με την τεχνολογία ή/και την πολιτιστική κληρονομιά, το Hackit!4EU σας προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία να συμβάλετε σε ουσιαστική καινοτομία, συνδεδεμένοι/ες παράλληλα με επαγγελματίες που μοιράζονται τα ίδια ενδιαφέροντα.

Το Hackathon περιλαμβάνει δύο βασικές θεματικές διαδρομές/κατευθύνσεις με ομάδες οι οποίες αποτελούνται από δύο (2) μέχρι έξι (6) άτομα:

1. Εκπαιδευτική Διαδρομή

- Σχολικές ομάδες από 2-6 μαθητές και
- Εκπαιδευτικοί

2. Επαγγελματική & Δημιουργική Διαδρομή

- Επαγγελματίες πολιτιστικής κληρονομιάς και τουρισμού,
- Φοιτητές και ερευνητές,
- Δημιουργοί και επαγγελματίες του ψηφιακού τομέα,
- Άλλοι επαγγελματίες (Αρχαιολόγοι, Ιστορικοί, Αρχιτέκτονες, κτλ.)

Γιατί να συμμετάσχετε;

- Συμβάλετε στη διαμόρφωση του μέλλοντος της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην Ευρώπη,
- Αξιοποιήστε πραγματικά 3Δ δεδομένα πολιτισμού από διάφορες χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης,
- Συνεργαστείτε με ειδικούς από διαφορετικά πεδία,
- Αναπτύξτε καινοτόμες ιδέες με ευρωπαϊκή διάσταση,
- Γίνετε μέρος μιας ισχυρής διεπιστημονικής κοινότητας.

Πρόσκληση & Εγγραφές για Συμμετοχή

Δηλώστε συμμετοχή και γίνετε μέρος μιας μοναδικής εμπειρίας καινοτομίας, συνεργασίας και δημιουργικότητας. Το **HackIT4EU Hackathon** αποτελεί μια εξαιρετική ευκαιρία να συμβάλετε ενεργά στη σύνδεση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς με τις τεχνολογίες του μέλλοντος.

🏠 Η συμμετοχή είναι ανοιχτή και δωρεάν, εγγραφές γίνονται μέχρι τις 10 Μαΐου 2026 στο σύνδεσμο: <https://unescochair-dch.net/Registration-HackIt4EU>

Βραβεία:

1. Τα αποτελέσματα (οι νικητές) θα ανακοινωθούν στον Κυπριακό Τύπο, στην Πλατφόρμα της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, της Europeana, της Έδρας της ΟΥΝΕΣΚΟ και του Κυπριακού Συνδέσμου Πληροφορικής
2. Πιστοποιητικό με υπογραφή του Γενικού Διευθυντή της Europeana, του Διευθυντή της Έδρας ΟΥΝΕΣΚΟ και του Προέδρου του Κυπριακού Συνδέσμου Πληροφορικής,
3. Έπαθλο με τιμητική πλακέτα και μετάλλιο.

Επιτροπή Αξιολογητών:

Η πολυεπιστημονικά καταρτισμένη επιτροπή αξιολογητών θα αποτελείται από ανεξάρτητους ξένους εμπειρογνώμονες/κριτές στο τομέα του Πολιτισμού, της Εκπαίδευσης και της Δημιουργικότητας.

Φαγητό και μη αλκοολούχα ποτά θα προσφέρονται δωρεάν κατά την διάρκεια του Hackathon.