



## ΑΝΑΡΤΗΤΕΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

### ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΝΟΜΟΣ ΑΡΚΑΔΙΑΣ ΔΗΜΟΣ ΤΡΙΠΟΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ

Τμήμα Ανθρώπινου Δυναμικού και

Διοικητικής Μέριμνας

Δ/νση : Λαγοπάτη 45 – Τ.Κ. 22132 Τρίπολη

Πληρ. Δημ. Καλογεράς

Τηλ. 2713600431

Ηλ. Ταχυδρομείο: dioiktri@otenet.gr

Τρίπολη 2 Νοεμβρίου 2022  
Αρ. Πρωτ. 32306

### ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ για ΠΡΟΣΛΗΨΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΎ ΜΕ ΣΥΜΒΑΣΗ ΈΡΓΟΥ

#### Ο Δήμος Τρίπολης έχοντας υπόψη:

- Τις διατάξεις του άρθρου 72 του ν. 3852/2010, όπως ισχύουν.
- Τις διατάξεις της παρ. 8 του άρθρου 6 του ν. 2527/1997, όπως συμπληρώθηκε με την παρ. 3 του άρθρου 30 του ν. 4314/2014.
- Τις διατάξεις του άρθρου 14 παρ. 5 του ν. 4403/2016, όπως ισχύουν.
- Το υπ' αριθμ. 7364/7-2-2022 έγγραφο του Υπουργείου Εσωτερικών αναφορικά με τον προγραμματισμό προσλήψεων εκτάκτου προσωπικού έτους 2022 στους ΟΤΑ α' και β' βαθμού και στα ΝΠΙΔ αυτών.
- Το αρ. 17555/7-8-2015 έγγραφο του Υπουργείου Εσωτερικών.
- Την αρ. 135/2022 απόφαση οικονομικής Επιτροπής περί αποδοχής απόφασης ένταξης του έργου με τίτλο: «An Innovative Digital Environment Based on Research with Elements of Immersive Aesthetics and Serious Gaming (Ένα καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον βασισμένο στην έρευνα με στοιχεία εμπυθιστικής αισθητικής και serious gaming)», στο Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα: «Δημιουργική Ευρώπη», Τομέας: «Πολιτισμός - Ψηφιακές τέχνες».
- Τα αρ. 19483/5-7-2022 και 22396/29-7-2022 έγγραφα της Δ/νσης Τοπικής Οικονομικής Ανάπτυξης του Δήμου περί πρόσληψης προσωπικού .
- Την αρ. 577/2022 απόφαση οικονομικής Επιτροπής περί έγκρισης συμφώνου συνεργασίας στο πλαίσιο του ενταγμένου έργου «Ένα καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον βασισμένο στην έρευνα με στοιχεία εμπυθιστικής αισθητικής και serious gaming» του Ευρωπαϊκού Προγράμματος «Δημιουργική Ευρώπη»
- Την αρ. 26979/14-9-2022 βεβαίωση της Δ/νσης Οικονομικών Υπηρεσιών του Δήμου.
- Την αρ. 664/2022 απόφασης Οικονομικής Επιτροπής του Δήμου Τρίπολης περί «Σύναψης συμβάσεων μίσθωσης έργου, στο πλαίσιο του έργου: «Ένα καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον βασισμένο στην έρευνα με στοιχεία εμπυθιστικής αισθητικής και serious gaming» του Ευρωπαϊκού Προγράμματος "Δημιουργική Ευρώπη»
- Την αρ. 159545/28-9-2022 απόφαση του Συντονιστή Αποκεντρωμένης Διοίκησης Πελοποννήσου, Δυτικής Ελλάδας και Ιονίου.

**Ανακοινώνει**



Την πρόθεση του Δήμου να συνάψει συμβάσεις μίσθωσης έργου για την κάλυψη αναγκών του Δήμου στο πλαίσιο υλοποίησης του έργου με τίτλο: «An Innovative Digital Environment Based on Research with Elements of Immersive Aesthetics and Serious Gaming (Ένα καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον βασισμένο στην έρευνα με στοιχεία εμπυθιστικής αισθητικής και serious gaming)», του Ευρωπαϊκού Πρόγραμματος: «Δημιουργική Ευρώπη», Τομέας: «Πολιτισμός - Ψηφιακές τέχνες»

Στο πλαίσιο του έργου αυτού θα απασχοληθούν δύο (2) άτομα ως εξής:

**Α' ειδικότητα:** ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ

**ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΥΜΒΑΣΗΣ:** Από την υπογραφή της έως και 31-8-2025

**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΠΡΟΣΟΝΤΑ:**

**Απαραίτητα (ελάχιστα) Τυπικά Προσόντα:**

- Πτυχίο ανώτατου εκπαιδευτικού ιδρύματος (ΑΕΙ) της ημεδαπής ή αντίστοιχο της αλλοδαπής, αναγνωρισμένο από τον ΔΟΑΤΑΠ
- Μεταπτυχιακός τίτλος σπουδών στη μουσική σύνθεση.
- Άριστη γνώση Αγγλικών και Γερμανικών.
- Εξειδικευμένες γνώσεις Η/Υ σε λογισμικό σύνθεσης και επεξεργασίας:
  - Max/MSP
  - Pure Data
  - GNU Octave
  - Adobe Audition (Cool Edit)
  - Steinberg Cubase
  - Ableton Live
- Μουσικές γνώσεις από αναγνωρισμένα από το κράτος ιδρύματα μουσικών σπουδών στην κλασική κιθάρα, στην αρμονία και στην αντίστιξη.

**Συνεπικουρικά θα ληφθούν υπόψη :**

A) η ερευνητική δραστηριότητα σε τομείς όπως :

- ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός
- η παιγνιώδης μάθηση
- τα ηλεκτρονικά ηχητικά παιχνίδια
- η ακουστικώς επαυξημένη πραγματικότητα
- η ηχητική αναπαράσταση δεδομένων
- η ηλεκτρονική μουσική σύνθεση
- οι ηχητικά προσβάσιμες διεπαφές

B) η ερευνητική εμπειρία :

- στο εμπυθιστικό παιχνίδι περιπέτειας,
- στη σύνθεση σεναρίου,
- στο σχεδιασμό παιγνιακών μηχανικών,
- στο σχεδιασμό ήχου,
- στα ακουστικώς επαυξημένα ηχητικά παιχνίδια
- στο σχεδιασμό πειραματικής διαδικασίας,
- στη βιβλιογραφική έρευνα και
- στην ανάλυση-διάχυση αποτελεσμάτων



- Γ) Η συμμετοχή στη συγγραφή και αποστολή προς κρίση δημοσιεύσεων σε πρακτικά διεθνών περιοδικών και πρακτικά διεθνών περιοδικών και πρακτικά διεθνών συνεδρίων (με επίσημη μετάφραση στην Ελληνική γλώσσα)
- Δ) Η διδακτική εμπειρία σε αντικείμενα και μαθήματα συναφή με το ανωτέρω έργο.
- Ε) Η επίβλεψη διπλωματικών εργασιών
- ΣΤ) Η πραγματοποίηση εργαστηρίων και σεμιναρίων σχετικά με παιγνιακές δράσεις στον ψηφιακό κόσμο και σχεδιασμό ήχου.
- Ζ) Η διδακτική εμπειρία σε ξένες γλώσσες και σε μουσικές σπουδές.
- Η) Η ανάπτυξη διαφόρων προϊόντων συναφών με το αντικείμενο της θέσης του ερευνητή
- Θ) Τυχόν τιμητικές διακρίσεις
- Ι) Η οργάνωση και η επιμέλεια εκθέσεων, συνεδρίων και κινηματογραφιών παραγωγών συναφών με το αντικείμενο της θέσης του ερευνητή
- ΙΑ) Το συνθετικό έργο στο θέατρο, στον κινηματογράφο, σε φεστιβάλ και λοιπές διοργανώσεις.

### Αντικείμενο εργασίας:

- **Σχεδιασμός Παιχνιδικού Περιεχομένου:** Κύριο παραδοτέο του έργου αποτελεί ένας ψηφιακός εικονικός χώρος με σκοπό τη διαδραστική περιήγηση και παιχνοδιδική εκπαίδευση του χρήστη ως προς το γνωστικό πεδίο της σύγχρονης ψηφιακής οπτικοακουστικής τέχνης. Σε αυτό το πλαίσιο, ο ερευνητής θα αναλάβει κομβικό ρόλο στη σύνθεση του παιχνιδιού περιεχομένου και στην οργάνωσή του σε επίπεδα με στόχο τη βέλτιστη λειτουργία του ως φορέα ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης. Ο ερευνητής θα έχει μακρόχρονη εμπειρία στον σχεδιασμό διαδραστικών περιβαλλόντων και παιχνιδιών λογισμικών με εκπαιδευτικό προσανατολισμό όπως η δημιουργία ενός ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού ηχητικού παιχνιδιού ρόλων, ο σχεδιασμός εκπαιδευτικών λογισμικών, η αποδεδειγμένη διεξαγωγή εργαστηρίων και σεμιναρίων για λογαριασμό εκπαιδευτικών οργανισμών. Ως εκπαιδευτικός σχεδιαστής (instructional designer) ο ερευνητής θα συνεισφέρει σημαντικά στον σχεδιασμό του παιχνιδιού περιβάλλοντος, και συγκεκριμένα στον σχεδιασμό του στόχου και των επιπέδων του παιχνιδιού, και των μηχανισμών αλληλεπίδρασης ανάμεσα σε παίκτη και παιχνιδικό σύστημα.
- **Έρευνα στο Πεδίο της Σύγχρονης Ψηφιακής Οπτικοακουστικής Τέχνης:** Το περιεχόμενο του παραδοτέου εικονικού χώρου έχει ως θέμα τις σύγχρονες τάσεις της ψηφιακής οπτικοακουστικής τέχνης. Ο συγκεκριμένος ρόλος απαιτεί άρτια γνώση ως προς την εξέλιξη και κατάσταση του καλλιτεχνικού πολυμεσικού πεδίου, καθώς και συνεχή έρευνα και επικαιροποίηση ως προς τις νέες εκφραστικές κατευθύνσεις. Ο ερευνητής θα πρέπει να γνωρίζει εις βάθος και να παραδίδει μαθήματα που θεραπεύουν την αξιοποίηση των νέων τεχνολογικών μέσων για ελεύθερη και εφαρμοσμένη οπτικοακουστική δημιουργία, σε πλήρες εύρος από τη σύνθεση καλλιτεχνικών έργων μέχρι την ανάπτυξη διαδραστικών πολυμεσικών συστημάτων ψυχαγωγικού και εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Ως εκ τούτου, θα παρακολουθεί στενά τις εξελίξεις και καινοτόμες κατευθύνσεις στο πεδίο της ψηφιακής έκφρασης και αισθητικής και θα διαθέτει πολυετή εμπειρία και πλούσιο έργο στον χώρο της έρευνας, έχοντας συμμετάσχει σε ερευνητικά έργα, αναλαμβάνοντας πακέτα εργασίας που να αφορούν στην επισκόπηση βιβλιογραφίας, στην οργάνωση μεθοδολογίας, στον σχεδιασμό πειράματος, στην ανάλυση ποιοτικών και ποσοτικών δεδομένων, και στη διάχυση των ερευνητικών αποτελεσμάτων στην επιστημονική κοινότητα μέσω πολυάριθμων δημοσιεύσεων σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά, συλλογικούς τόμους, πρακτικά διεθνών συνεδρίων κ.α.
- **Επιμέλεια Ψηφιακών Καλλιτεχνικών Εκθέσεων** Ο παραδοτέος εικονικός χώρος θα στεγάσει ψηφιακά οπτικοακουστικά έργα καλλιτεχνών σε δύο κατευθύνσεις: αφενός καταξιωμένων δημιουργών, με σκοπό την αποτύπωση της σύγχρονης εκφραστικής πραγματικότητας, και αφετέρου νέων δημιουργών, με σκοπό την καταγραφή της εκπαίδευσης στο πεδίο της ψηφιακής αισθητικής. Σε κάθε χώρα-εταίρο του προγράμματος ένας ερευνητής θα αναλάβει τη συλλογή και οργάνωση του υλικού προς ενσωμάτωση, αρμοδιότητα που απαιτεί συντονιστικές ικανότητες και ενεργή επαφή με το πεδίο. Ο ερευνητής, λοιπόν, θα πρέπει να επιδείξει πολυετές και πλούσιο καλλιτεχνικό έργο σε τομείς οπτικοακουστικής έκφρασης, όπως το θέατρο, ο κινηματογράφος, και οι διαδραστικές εγκαταστάσεις. Θα διατηρεί διασυνδέσεις με σύγχρονους καλλιτέχνες στον ελλαδικό χώρο που δύνανται να ευδοκιμήσουν σε καλλιτεχνικές συνεργασίες. Ο ερευνητής, με την ακαδημαϊκή του



ιδιότητα, θα πρέπει να επιβλέπει το καλλιτεχνικό έργο φοιτητών/τριών ώστε να αντλεί υλικό από νέες δημιουργίες και να εξάγει συμπεράσματα σχετικά με το σύγχρονο εκπαιδευτικό γίνεσθαι στο πεδίο. Τέλος, θα πρέπει να έχει εμπειρία στη διοργάνωση φεστιβάλ που εστιάζουν στις οπτικοακουστικές τέχνες με αρμοδιότητες που περιλαμβάνουν την επιμέλεια εκθέσεων και εκδηλώσεων, και τον συντονισμό εθελοντών.

- Ο ανωτέρω συνεργάτης (ερευνητής) θα παραδώσει τις εξής υπηρεσίες:

#### **A. Έρευνα και δημιουργία του ImGame:**

1. Έρευνα για τα τεχνουργήματα (άρτιφακτ) που σχετίζονται με την εμπυθιστική αισθητική
2. Διαδικτυακή συμμετοχή σε πρόγραμμα δημιουργικής φιλοξενίας στην Ουγγαρία
3. Τεχνολογική γνώση - node-based shader creation
4. Συμμετοχή σε εργαστήριο για καλλιτέχνες και ερευνητές
5. Δοκιμή (testing) του ImGame
6. Ανάλυση δεδομένων από έρευνα στους παίχτες

#### **B. Ερευνητικό άρθρο και παρουσίαση σε συνέδριο**

1. Αναφορά για την ιδέα του ImGame
2. Συλλογή των δεδομένων και των επιμέρους τμημάτων του ερευνητικού άρθρου
3. Συμμετοχή και διεξαγωγή του συνεδρίου

#### **Γ. Διάχυση και επικοινωνία**

1. Παρουσίαση του ImGame σε ραδιοφωνικές εκπομπές
2. Διάλεξη σε ΑΕΙ και/ή ΑΤΕΙ για το ImGame
3. Ενημερωτικά σεμινάρια

#### **Αμοιβή:**

Η αμοιβή για την ανωτέρω υπηρεσία ανέρχεται στο ποσό των 31.960,00 ευρώ (μικτές αποδοχές)

#### **ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΤΙΚΑ:**

- Ταυτότητα ή άλλο δημόσιο έγγραφο από το οποίο να προκύπτουν τα στοιχεία της ταυτότητας.
- Πιστοποιητικό Ελληνομάθειας (μόνο για υποψήφιο χωρίς ελληνική ιθαγένεια).
- Βιογραφικό Σημείωμα
- Πτυχίο ανώτατου εκπαιδευτικού ιδρύματος (ΑΕΙ) της ημεδαπής ή αντίστοιχο της αλλοδαπής, αναγνωρισμένο από τον ΔΟΑΤΑΠ
- Μεταπτυχιακός τίτλος σπουδών στη μουσική σύνθεση
- Αποδεικτικό γνώσεως άριστης γνώσης της Αγγλικής Γλώσσας.
- Αποδεικτικό γνώσεως άριστης γνώσης της Γερμανικής Γλώσσας.
- Αποδεικτικά γνώσεως Η/Υ σε λογισμικό σύνθεσης και επεξεργασίας:
  - Max/MSP
  - Pure Data
  - GNU Octave
  - Adobe Audition (Cool Edit)
  - Steinberg Cubase
  - Ableton Live
- Αποδεικτικά μουσικών γνώσεων από αναγνωρισμένα από το κράτος ιδρύματα μουσικών σπουδών στην κλασική κιθάρα, στην αρμονία και στην αντίστιξη.
- Οποιαδήποτε δικαιολογητικά αποδεικνύουν κατοχή των επικουρικών προσόντων .
- Οποιαδήποτε άλλα δικαιολογητικά αποδεικνύουν κατοχή των απαραίτητων ή των επικουρικών προσόντων.



- Υπεύθυνη δήλωση του άρθρου 8 του ν. 1599/1986, στην οποία να δηλώνουν ότι:
  - α) δεν έχουν καταδικαστεί για κακούργημα και σε οποιαδήποτε ποινή για κλοπή, υπεξαίρεση (κοινή και στην υπηρεσία), απάτη, εκβίαση, πλαστογραφία, απιστία δικηγόρου, δωροδοκία, καταπίεση, απιστία περί την υπηρεσία, παράβαση καθήκοντος καθ' υποτροπή, συκοφαντική δυσφήμιση, καθώς και για οποιοδήποτε έγκλημα κατά της γενετήσιας ελευθερίας ή οικονομικής εκμετάλλευσης της γενετήσιας ζωής,
  - β) δεν είναι υπόδικοι που έχουν παραπεμφθεί με τελεσίδικο βούλευμα για κακούργημα ή για πλημμέλημα της προηγούμενης περίπτωσης, έστω και αν το αδίκημα παραγράφηκε,
  - γ) δεν έχουν στερηθεί λόγω καταδίκης, τα πολιτικά τους δικαιώματα και για όσο χρόνο διαρκεί η στέρηση αυτή και
  - δ) δεν τελούν υπό δικαστική συμπαράσταση.

\* Τίτλοι, πιστοποιητικά και βεβαιώσεις της αλλοδαπής, που απαιτούνται από την ανακοίνωση, πρέπει απαραίτητα να συνοδεύονται από επίσημη μετάφρασή τους στην ελληνική γλώσσα.

**Β' ειδικότητα:** Μουσικός

**ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΥΜΒΑΣΗΣ:** Από την υπογραφή της έως και 30-9-2024

**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΠΡΟΣΟΝΤΑ:**

**Απαραίτητα (ελάχιστα) Τυπικά Προσόντα:**

- Απολυτήριο τίτλος σπουδών τουλάχιστον β/θμιας εκπαίδευσης.
- Πτυχίο μουσικών σπουδών από αναγνωρισμένη από το κράτος σχολή.
- Καλή γνώση αγγλικής γλώσσας.
- Γνώσεις Η/Υ σε προγράμματα μίξης ήχου ableton live και Logic pro X.

**Συνεπικουρικά θα ληφθούν υπόψη :**

- Επαγγελματική εμπειρία στη μουσική σύνθεση και στον σχεδιασμό ήχου που να αποδεικνύεται με την παρουσίαση ανάλογων έργων
- Συμμετοχή στη διοργάνωση και επιμέλεια φεστιβάλ και εκδηλώσεων.
- Τυχόν διακρίσεις.

**Αντικείμενο εργασίας**

- Ο ρόλος του Sound Designer σε ένα βιντεοπαιχνίδι (video-game) συμπεριλαμβάνει, κατά γενικό κανόνα, τη δημιουργία, σύνθεση και αποτύπωση ήχων - πρωτότυπων ή/και μη αλλά και τη μετέπειτα επεξεργασία του ηχητικού συνόλου. Συνολικά, ο ήχος και η μουσική ταυτότητα στο συγκεκριμένο πλαίσιο προσθέτουν διάθεση, ρυθμό και συναισθηματικό βάθος, καθώς λειτουργούν με τέτοιο τρόπο όπου τοποθετούν τον παίκτη – θεατή σε μια εμβυθιστική και διαδραστική εμπειρία, μετακινώντας τη συναισθηματική του κατάσταση σε συνδυασμό με την προβαλλόμενη εικόνα και τα ανάλογα επιλεγμένα οπτικοακουστικά ερεθίσματα. Παράλληλα, η ηχητική – μουσική ενότητα προσδίδει μια αίσθηση ρεαλισμού και μοναδικότητας στο παιχνίδι, ενώ αποτελεί συχνά και η ίδια αυθυπόστατο καλλιτεχνικό έργο. Ακόμη, ο συγκεκριμένος ρόλος είναι άμεσα εξαρτώμενος από τους υπόλοιπους συντελεστές του έργου, καθώς η ίδια η δημιουργική διαδικασία βασίζεται στον εποικοδομητικό προβληματισμό και συνδιαλλαγή ανάμεσα στα μέλη, αλλά και στη διαρκή διερώτηση του αν ένα στοιχείο εξυπηρετεί τον απώτερο στόχο του παιχνιδιού προς όφελος του θεατή, ώστε να συμπεριληφθεί, να τροποποιηθεί ή να απορριφθεί.





- Αναλυτικότερα, η δημιουργική διαδικασία και επιτέλεση του σχεδιασμού ήχου (sound design) στο παιχνίδι ImGame, επεκτείνεται στη διάρκεια τριών ετών (2022-2024) και αναφέρεται τμηματικά παρακάτω:
- **Πρώτη Φάση (Σεπτέμβριος 2022 - Σεπτέμβριος 2023)**
- Κατά τη διάρκεια του πρώτου σταδίου γίνεται η βασική **ερευνητική και δημιουργική** διαδικασία για τον **σχεδιασμό ήχου**. Σε αυτή, ύστερα από την πρώτη συνάντηση της ομάδας μέσα στο καλοκαίρι του 2022, ξεκινάει να ανοικοδομείται μια πρώτη εικόνα για την αισθητική και την κατεύθυνση του παιχνιδιού. Έτσι, τον Σεπτέμβρη του 2022 θα ξεκινήσει η πρώτη φάση του σχεδιασμού ήχου (sound design): σε αυτή περιλαμβάνεται η έρευνα και ο πειραματισμός μέσω της ηχογράφησης ήχων foley, ήχων ατμόσφαιρας (ambience) και ποικίλων ηχητικών εφέ (SFX).
- Στο διάστημα Σεπτεμβρίου - Δεκεμβρίου του 2022 θα γίνει η ηχογράφηση εφέ Foley για τις βασικές λειτουργίες του παίκτη: βήματα, κίνηση και props, όπου θα προσδώσουν σημαντικό ρεαλισμό στο παιχνίδι. Επόμενο βήμα είναι η δημιουργία της ατμόσφαιρας του έργου. Η ηχογράφηση εξωτερικών τοπίων αλλά και εσωτερικών χώρων θα καθορίσουν το βασικό σκελετό της ατμόσφαιρας. Για κάθε περιβάλλον που ο παίκτης βρίσκεται στο παιχνίδι, ένα αντίστοιχο περιβάλλον θα ηχογραφηθεί και στην πραγματικότητα, καθώς στο παιχνίδι θα υπάρχουν πέντε διακριτά περιβάλλοντα: η Ακαδημία, τα «Κινήματα Τέχνης» (monochrome/abstract art, noise/glitch, futurism, και generative art) και τέσσερα φανταστικά περιβάλλοντα με την ονομασία "Κατοικίες της Γνώσης". Συγκεκριμένα θα γίνουν αρκετές ηχογραφήσεις των ίδιων ή παρόμοιων τοπίων - χώρων ώστε να υπάρχει ποικιλία στην επιλογή των ήχων αλλά και η δυνατότητα σύνδεσης - σύνθεσης μεταξύ τους. Η παραπάνω διαδικασία περιλαμβάνει στην ολότητά της το στοιχείο του πειραματισμού καθώς στόχος είναι η δημιουργία μοναδικών και πειραματικών ήχων, είτε ρεαλιστικών, είτε αφηρημένων διότι το έργο αφορά κατά κύριο λόγο στη σύγχρονη τέχνη. Παραδείγματος χάριν, έστω πως στο περιβάλλον της πόλης βρέχει. Ο ήχος της βροχής δύναται να αντικατασταθεί από ήχο χαλικιών (foley) ή ήχο σήματος VHS από κασέτα, προσδίδοντας μια εντελώς πρωτόγνωρη αίσθηση και εντύπωση στον θεατή, παρακινώντας μια νέα σειρά σκέψεων και συναισθημάτων. Συνεχίζοντας, στο διάστημα Σεπτεμβρίου - Δεκεμβρίου του 2022, σειρά έχει η δημιουργία των ηχητικών εφέ (SFX), όπου είναι επί της ουσίας η δημιουργία ήχων που κάνουν τα αντικείμενα μέσα στο παιχνίδι (ήχοι μενού, ήχοι μηχανισμών, κλπ). Η δημιουργική προσέγγιση των συγκεκριμένων ήχων θα είναι ένας συνδυασμός φυσικών, αλλά και ηλεκτρονικών δειγμάτων (sound libraries, samples, αναλογικός ηλεκτρονικός εξοπλισμός). Η ηχογράφηση των φυσικών ήχων θα γίνει με τη χρήση 2 μικροφώνων (δυναμικών και πυκνωτικών) για τη δυνατότητα στέρεο ήχου. Όταν, στη συνέχεια, γίνει η συλλογή όλων των ηχητικών δειγμάτων, σειρά έχει η επεξεργασία τους στο στούντιο με τη χρήση του προγράμματος Ableton Live 10. Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει πειραματισμό με τους ήχους ώστε να δημιουργηθούν, εκ νέου, καινούργιοι και πρωτότυποι ήχοι (samples) μέσα από τη διαδικασία. Στο διάστημα Ιανουαρίου - Φεβρουαρίου του 2023, θα γίνει συνομιλία με τον προγραμματιστή του έργου για τα SFX του αρχικού μενού και την προγραμματιστική πρόοδο του project. Σε αυτό το σημείο ξεκινάει η ανταλλαγή δεδομένων ήχου και εικόνας για τα πρώτα πειράματα στο παιχνίδι. Επίσης, σε αυτό το διάστημα θα γίνει έρευνα και προσέγγιση ηχητικών καλλιτεχνών στην Ελλάδα για την ηχογράφηση και την ανταλλαγή πληροφοριών και ιδεών στο έργο. Στο διάστημα Μαρτίου - Μαΐου του 2023, θα πραγματοποιηθεί ταξίδι στην Λετονία, έπειτα από επικοινωνία με την επικεφαλής του έργου, για συνεργασία από κοντά μαζί με τον προγραμματιστή του έργου πάνω σε λεπτομέρειες και ιδέες. Επίσης, θα γίνει έρευνα και προσέγγιση ηχητικών καλλιτεχνών στην Ουγγαρία και στην Λετονία για την ηχογράφηση και την ανταλλαγή πληροφοριών και ιδεών στο έργο, κάτι που μπορεί να γίνει είτε από κοντά (Pro Progressione - Hungary, Vidzeme University of Applied Sciences - Latvia), είτε διαδικτυακά. Το τέλος της πρώτης φάσης έρχεται με το διάστημα του Ιουνίου - Σεπτεμβρίου του 2023 όπου θα γίνει η αρχειοθέτηση του υλικού των καλλιτεχνών και επεξεργασία στο πρόγραμμα



Ableton Live 10, για την ομαλή ένταξη του στη βιβλιοθήκη ήχων του έργου. Ακόμη, θα γίνει ηχογράφηση ήχων και βελτίωση των ήδη υπάρχοντων καθώς θα υπάρχει καλύτερη εικόνα για το επιθυμητό αποτέλεσμα, ύστερα από το ταξίδι στη Λετονία και τις συνομιλίες με την υπόλοιπη ομάδα. Επίσης, θα γίνει η σύνθεση πρώτων ιδεών για τη μουσική (soundtrack) του έργου (κατόπιν συζητήσεων με την καλλιτεχνική ομάδα), μουσική για τίτλους αρχής, μενού και οτιδήποτε άλλο κριθεί αναγκαίο. Τέλος, σημαντικό βήμα είναι και η έρευνα για το στούντιο ,που μαζί με τον σχεδιαστή ήχου, θα αναλάβει το mastering των ήχων (Foley, ambience, SFX) και της μουσικής (Soundtrack

### • Δεύτερη Φάση (Σεπτέμβριος 2023 - Ιανουάριος 2024)

- Σε αυτή τη φάση το η βιβλιοθήκη ήχων έχει ολοκληρωθεί και τα απαραίτητα πειράματα πάντα σε συνεργασία με την καλλιτεχνική ομάδα και τον προγραμματιστή του έργου σταδιακά ολοκληρώνονται. Επίσης, η μουσική του παιχνιδιού βρίσκεται στο στάδιο της ολοκλήρωσης. Κάθε κομμάτι μουσικής θα έχει διάρκεια 2 -3 λεπτά και θα επαναλαμβάνεται με τη μορφή λούπας(loop).Οι ήχοι της ατμόσφαιρας (9 – 18 ατμόσφαιρες) θα έχουν μεγαλύτερη διάρκεια (5 – 8 λεπτά) ώστε να υπάρχει ποικιλία στην περίπτωση που κάποιος παίκτης μένει για αρκετή ώρα σε κάποιο εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο. Οι ήχοι Foley και SFX θα δοθούν με τη μορφή δείγματος (samples)και η διάρκεια τους θα είναι πολύ μικρή (1 – 2 δευτερόλεπτα).Σε αυτή τη φάση θα γίνει έρευνα και ηχογράφηση ηθοποιών για να προστεθεί voice over (από επαγγελματίες ηθοποιούς στα αγγλικά) για τις φωνές των σημαντικών ιστορικών φιγούρων που θα υπάρχουν στο παιχνίδι, καθώς ο ρόλος τους είναι να μεταφέρουν με τον διάλογο σημαντικά ιστορικά γεγονότα που έχουν διαμορφώσει τη σύγχρονη τέχνη. Η ηχογράφηση θα γίνει σε στούντιο είτε δικό τους είτε σε εξωτερικό συνεργάτη. Επόμενο βήμα αποτελεί η μίξη των τελικών ήχων (foley, ambience, SFX), της μουσικής (Soundtrack)και του voice over με τη χρήση του προγράμματος Ableton Live 10, ώστε να πληρούν τις προδιαγραφές και να υποστηρίξουν το αισθητικό αποτέλεσμα του έργου. Στη συνέχεια, θα γίνει εξαγωγή του υλικού σε μορφή stereo Wav (48hz, 32bit) και θα αποσταλεί στο στούντιο που θα αναλάβει να εκτελέσει το τελικό mastering υπό την καθοδήγηση του σχεδιαστή ήχου. Μετά το τελικό mastering, το υλικό αυτό θα αποσταλεί σε μορφή stereo Wav (48hz, 32bit) στον προγραμματιστή του έργου προκειμένου να το προσθέσει στο demo version του παιχνιδιού. Σε αυτή τη φάση, κύριος στόχος είναι οι ήχοι και η μουσική να επιτελέσουν το ρόλο τους στα διαδραστικά συμβάντα του παιχνιδιού και να πυροδοτούνται επιτυχώς και στη σωστή χρονική στιγμή, ώστε να βυθιστεί ο παίκτης περαιτέρω και πιο ζωντανά σε έναν διαδραστικό κόσμο. Είναι θεμελιώδης στόχος να προσφέρουν μια εξαιρετική εντύπωση ζωής, πέρα από αυτό που συμβαίνει απευθείας στην οθόνη, και να ωθήσουν τον παίκτη στην ανάπτυξη και καλλιέργεια ιδεών για ένα αόρατο και ευαίσθητο στα ερεθίσματα κόσμο που δεν εκκινεί εν τέλει από τη μηχανή του παιχνιδιού, αλλά από την ίδια τη φαντασία του παίκτη.

### Τρίτη Φάση (Ιανουάριος - Σεπτέμβριος 2024)

- Η τρίτη και τελευταία φάση περιλαμβάνει κυρίως την επαφή και συνδιαλλαγή με το σύνολο των μελών της ομάδας με στόχο την απόλυτη βελτίωση τυχόν προβλημάτων και σφαλμάτων στο παιχνίδι. **Ο σχεδιαστής ήχου** θα αναλάβει να ελέγξει αν όλοι οι ήχοι (foley, ambience, SFX, soundtrack, voiceover) λειτουργούν σωστά βάση των ενεργειών του παίκτη. Σημαντικό είναι να αναφέρουμε ότι σε αυτή τη διαδικασία υπάρχει και η περίπτωση να προστεθούν επιπρόσθετοι ήχοι ή να αλλάξουν ή και να απορριφθούν καθώς θα γίνεται συχνός, επαναλαμβανόμενος και εκτεταμένος έλεγχος στο demo version του παιχνιδιού προκειμένου να βελτιωθούν όλα τα σφάλματα ώστε να είναι έτοιμο για τους χρήστες, ενώ επίσης θα γίνει και ο ανάλογος ποιοτικός έλεγχος για κάθε έκφανση και ενότητα του παιχνιδιού. Επίσης, ο σχεδιαστής ήχου σε αυτή τη φάση θα συγκεντρώσει όλες τις σημειώσεις των 2 προηγούμενων ετών για να γράψει αναλυτικά τη σκέψη, την έρευνα, τον τρόπο, τη μέθοδο και την εκτέλεση που ο ίδιος έκανε στον ήχο, ως σχεδιαστής ήχου (sound designer) του παιχνιδιού. Επίσης, θα



πραγματοποιηθεί έκδοση της συνολικής έρευνας και των αποτελεσμάτων από την ομάδα του έργου σε επιστημονικό συνέδριο, σεμινάρια, εκπομπές και έκδοση στο satori.lv, gamescenes.org, κλπ. Ενδεχομένως, το παιχνίδι να δοκιμαστεί σε beta μορφή από εθελοντές, να ληφθεί η ανάλογη ανατροφοδότηση και να ολοκληρωθεί με την προσθήκη, τροποποίηση ή διόρθωση τελευταίων λεπτομερειών. Το παιχνίδι θα είναι έτοιμο για κυκλοφορία.

Ο ανωτέρω συνεργάτης (μουσικός) θα παραδώσει τις εξής υπηρεσίες:

#### **A. Έρευνα και δημιουργία του ImGame:**

Συμμετοχή σε πρόγραμμα δημιουργικής φιλοξενίας καλλιτεχνών στην Ουγγαρία  
 Συμμετοχή σε εργαστήριο για καλλιτέχνες και ερευνητές  
 Δοκιμή (testing) του ImGame  
 Ηχητική επένδυση του ImGame

#### **B. Ερευνητικό άρθρο και παρουσίαση σε συνέδριο**

Αναφορά για την ιδέα του ImGame

#### **Γ. Διάχυση και επικοινωνία**

Παρουσίαση του ImGame σε ραδιοφωνικές εκπομπές  
 Ενημερωτικά σεμινάρια

#### **Αμοιβή:**

Η αμοιβή για την ανωτέρω υπηρεσία ανέρχεται στο ποσό των 29.610,00 ευρώ (μικτές αποδοχές)

### **ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΤΙΚΑ:**

- Ταυτότητα ή άλλο δημόσιο έγγραφο από το οποίο να προκύπτουν τα στοιχεία της ταυτότητας.
- Πιστοποιητικό Ελληνομάθειας (μόνο για υποψήφιο χωρίς ελληνική ιθαγένεια).
- Βιογραφικό Σημείωμα.
- Απολυτήριο τίτλος σπουδών τουλάχιστον β/θμιας εκπαίδευσης.
- Πτυχίο μουσικών σπουδών από αναγνωρισμένη από το κράτος σχολή
- Αποδεικτικό καλής (τουλάχιστον) γνώση αγγλικής γλώσσας.
- Αποδεικτικό γνώσης Η/Υ σε προγράμματα μίξης ήχου ableton live και Logic pro X.
- Οποιαδήποτε δικαιολογητικά αποδεικνύουν κατοχή των επικουρικών προσόντων .
- Οποιαδήποτε άλλα δικαιολογητικά αποδεικνύουν κατοχή των απαραίτητων ή των επικουρικών προσόντων.
- Υπεύθυνη δήλωση του άρθρου 8 του ν. 1599/1986, στην οποία να δηλώνουν ότι:
  - α) δεν έχουν καταδικαστεί για κακούργημα και σε οποιαδήποτε ποινή για κλοπή, υπεξαίρεση (κοινή και στην υπηρεσία), απάτη, εκβίαση, πλαστογραφία, απιστία δικηγόρου, δωροδοκία, καταπίεση, απιστία περί την υπηρεσία, παράβαση καθήκοντος καθ' υποτροπή, συκοφαντική δυσφήμιση, καθώς και για οποιοδήποτε έγκλημα κατά της γενετήσιας ελευθερίας ή οικονομικής εκμετάλλευσης της γενετήσιας ζωής,
  - β) δεν είναι υπόδικοι που έχουν παραπεμφθεί με τελεσίδικο βούλευμα για κακούργημα ή για πλημμέλημα της προηγούμενης περίπτωσης, έστω και αν το αδίκημα παραγράφηκε,
  - γ) δεν έχουν στερηθεί λόγω καταδίκης, τα πολιτικά τους δικαιώματα και για όσο χρόνο διαρκεί η στέρηση αυτή και
  - δ) δεν τελούν υπό δικαστική συμπαράσταση.





**\* Τίτλοι, πιστοποιητικά και βεβαιώσεις της αλλοδαπής, που απαιτούνται από την ανακοίνωση, πρέπει απαραίτητα να συνοδεύονται από επίσημη μετάφρασή τους στην ελληνική γλώσσα.**

### **Πηγή χρηματοδότησης**

Ευρωπαϊκός Εκτελεστικός Οργανισμός Εκπαίδευσης και Πολιτισμού της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (European Education and Culture Executive Agency - EACEA).

### **ΥΠΟΒΟΛΗ ΑΙΤΗΣΕΩΝ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ**

Οι ενδιαφερόμενοι καλούνται να υποβάλουν αίτηση με τα απαιτούμενα δικαιολογητικά είτε αυτοπροσώπως, είτε με άλλο εξουσιοδοτημένο από αυτούς πρόσωπο, εφόσον η εξουσιοδότηση φέρει την υπογραφή τους θεωρημένη από δημόσια αρχή, είτε ταχυδρομικά με συστημένη επιστολή, στα γραφεία της υπηρεσίας μας στην ακόλουθη διεύθυνση: Δήμος Τρίπολης, Δ/νση Διοικητικών Υπηρεσιών, Λαγοπάτη 45- Τ.Κ. 22132 Τρίπολη, είτε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην ηλεκτρονική Δ/νση: dioikisi1@tripolis.gr

Στην περίπτωση αποστολής των αιτήσεων ταχυδρομικώς το εμπρόθεσμο των αιτήσεων κρίνεται με βάση την ημερομηνία που φέρει ο φάκελος αποστολής, ο οποίος μετά την αποσφράγιση του επισυνάπτεται στην αίτηση των υποψηφίων.

Οι αιτήσεις μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου θα πρέπει να έχουν αποσταλεί μέχρι την 12<sup>η</sup> ώρα βραδινή της τελευταίας ημέρας προθεσμίας υποβολής των αιτήσεων.

Η προθεσμία υποβολής των αιτήσεων λήγει στις 7/11/2022.

**Ο Δήμαρχος Τρίπολης**

**Κωνσταντίνος Τζιούμης**