

KREATIVNÍ EVROPA MEDIA

Podpora vývoje videoher a imerzivního obsahu

14. 11. 2023, online



Creative
Europe
MEDIA

Kreativní Evropa 2021-2027

Program EU pro podporu evropské kinematografie a kulturních a kreativních odvětví

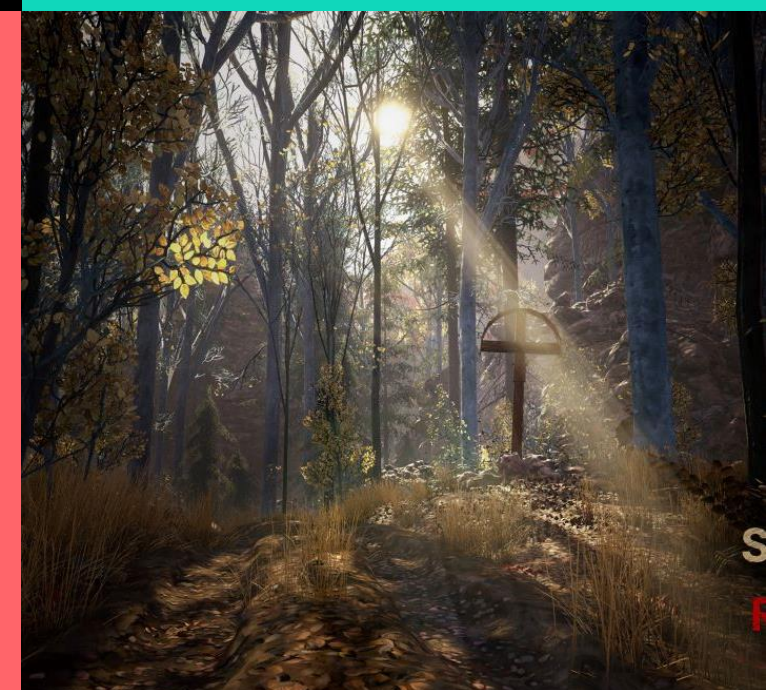
Rozpočet

2,44 mld. eur

MEDIA – podpora audiovizuálního průmyslu (v roce 2021 slavil 30 let výročí od svého vzniku) **58 %**

Kultura – podpora mezinárodních projektů v oblasti kulturních a kreativních odvětví - architektura, hudba, literatura, kulturní spolupráce **33 %**

Mezioborová část – Creative Innovation Lab, podpora médií a mediální výchovy, pilotní výzvy **9 %**



Kreativní Evropa 2021-2027

Přímo řízený (komunitární) program

Evropská komise

politika, priority, evropské iniciativy
DG CNECT - Audiovisual Industry and Media Support Programmes

Agentura EACEA

administrace projektů, monitoring, reporting
European Education and Culture Executive Agency

Creative Europe Desks

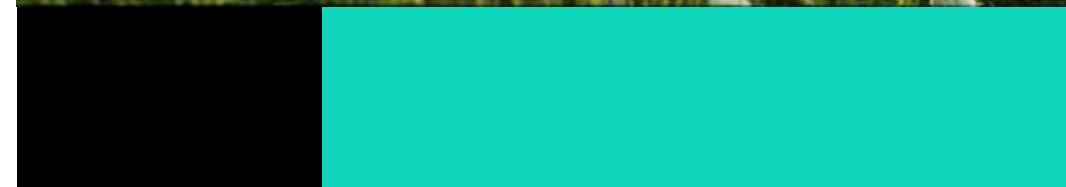
konzultace projektů do podání žádosti propagace programu a jeho výsledků

Rozhodování o podpoře

centrálně v Bruselu (není obálka pro CZ)

Řídící výbor

Ministerstvo kultury – OMA, SOEU



Kreativní Evropa MEDIA – Clustery

CONTENT

- European co-development
- European mini-slate development
- European slate development
- **Video games and immersive content development**
- TV and online content

BUSINESS

- Talent and Skills (Training)
- Markets and Networking
- European Film Distribution
- European Film Sales
- Innovative Tools and Business Models
- MEDIA 360°

AUDIENCE

- Films on the Move
- Networks of European Cinemas
- European Festivals / Networks of European Festivals
- European VoD networks and operators
- Audience Development and Film Education



Kreativní Evropa MEDIA

PRIORITY - pro všechny projekty

UDRŽITELNOST

Green Deal. Strategie pro větší udržitelnost oboru. Obsah i provádění projektů.

GENDER + DIVERZITA + INKLUZIVITA + ZASTOUPENÍ

Rovné příležitosti pro všechny. Vyváženost muži-ženy. Přístupnost kultury. Obsah i provádění projektů.



Vývoj projektů

(od prvního nápadu do vytvoření prvního hratelného prototypu/zkušební verze hry)

NARATIVNÍ VIDEOHRY

- platformy – PC, herní konzole, tablety, mobilní telefony a další

NARATIVNÍ INTERAKTIVNÍ IMERZIVNÍ OBSAH

- určené pro komerční užití
- příběh musí být vyprávěn v průběhu celé hry/projektu (in-game storytelling), ne pouze jako úvod nebo závěr

NE !!!!

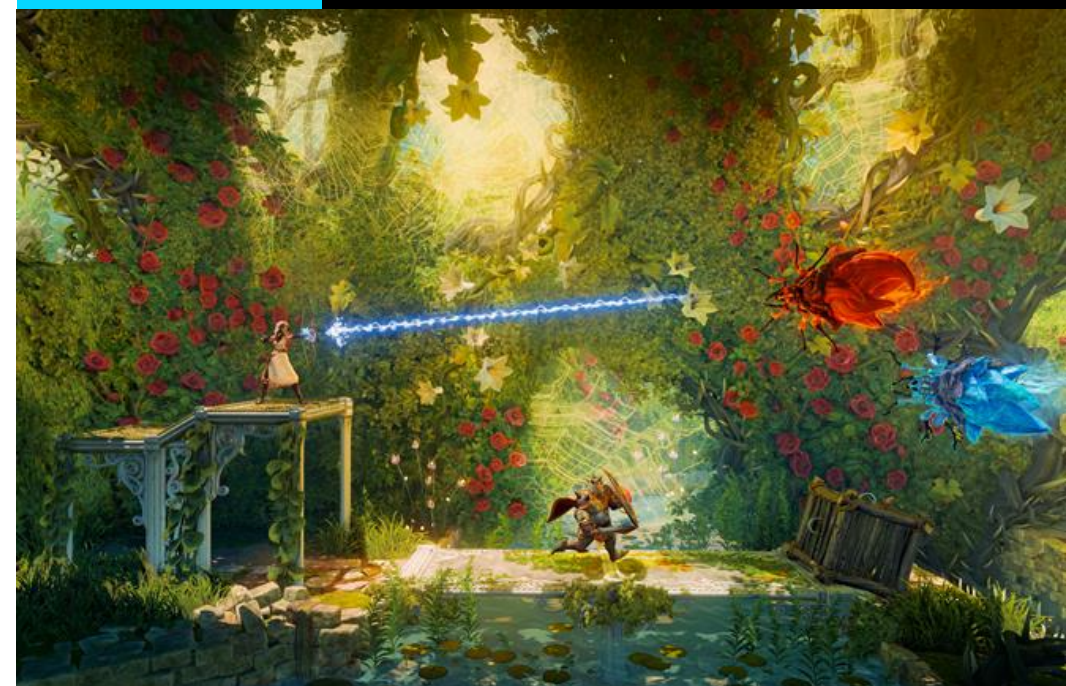
Puzzle hry, sportovní hry, kvízové hry, vzdělávací projekty, multimédia a instalace, hudební videoklipy, projekty spojené s propagačními kampaněmi, instruktážní projekty



Žadatel

Nezávislé herní nebo XR studio, producentská společnost v audiovizu

- hlavní předmět činnosti – vývoj/výroba videoher, vývoj zábavního software nebo výroba audiovizuálních děl
- registrována v jedné z členských zemí programu MEDIA a vlastněna občany těchto zemí
- o podporu může žádat právnická i fyzická osoba (OSVČ), nemohou o ni žádat jednotlivci
- **1 společnost nebo konsorcium min. 2 společností (koordinátor/vedoucí projektu a partner)**



Podmínky

- žadatel (koordinátor nebo partner) - většinové vlastnictví práv k projektu
- žadatel (koordinátor) vyvinul/vyrobil alespoň jednu videohru nebo imerzivní projekt, který byl **komerčně distribuován v období od 1. 1. 2021** do uzávěrky výzvy
- produkční fáze (od vytvoření prvního hratelného prototypu) nesmí být dříve než za **10 měsíců od data uzávěrky**
- společnost může podat více žádostí na **různé projekty**



Financování

Fixní částka ve výši 60% odhadovaného rozpočtu na vývoj

- max. 200 000 EUR
- 70 % po podpisu smlouvy/ 30 % po skončení projektu
- projekt se **nerealizuje** = žadatel nic **nevrací**
- **uznatelné náklady** = podpis smlouvy/ datum podání žádosti (odůvodněné případy)
- **délka projektu** – 36 měsíců

ROZPOČET

7 M EUR

DEADLINE

24. ledna 2024 17.00 CET

VÝSLEDKY

červen 2024



Hodnocení žádosti – **Videohry a imerzivní obsah**

Relevance (35 bodů)

- originalita konceptu
- inovace
- strategie k zajištění udržitelnosti, vyváženosti a inkluze

Quality of content and activities (25 bodů)

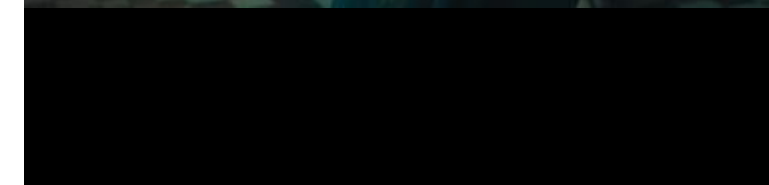
- kvalita vyprávění, vizuálního přístupu, grafického a zvukového designu

Project management (20 bodů)

- kvalita strategie vývoje
- kvalita strategie financování

Dissemination (20 bodů)

- potenciál evropského/mezinárodního prodeje a distribuce
- kvalita marketingové strategie



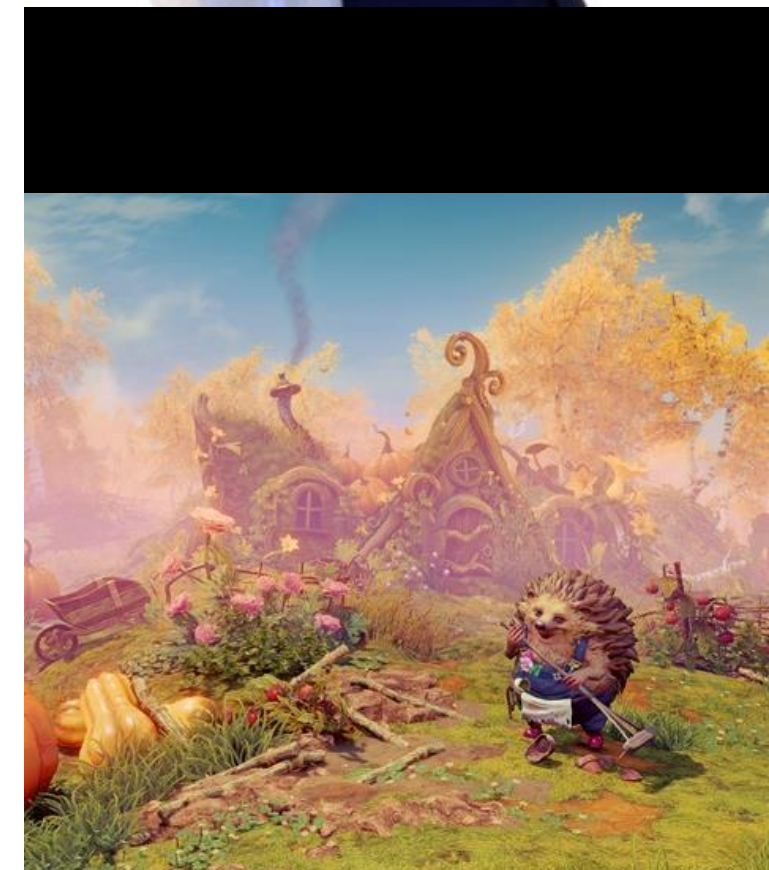
Hodnocení žádosti

- **sjednocení kritérií:** Relevance, Quality of content and activities, Project management, Dissemination
- **maximální počet bodů = 100**
- **minimální hranice pro udělení podpory: 70 bodů**
- **priority EU ohledně udržitelnosti (ekologie) a vyváženosti (rovnost pohlaví, inkluze a reprezentativnost) – 5 bodů za každou prioritu**
- **hodnocení – 2 zahraniční experti, shoda na bodování**

VÝZVA PRO EXPERTY

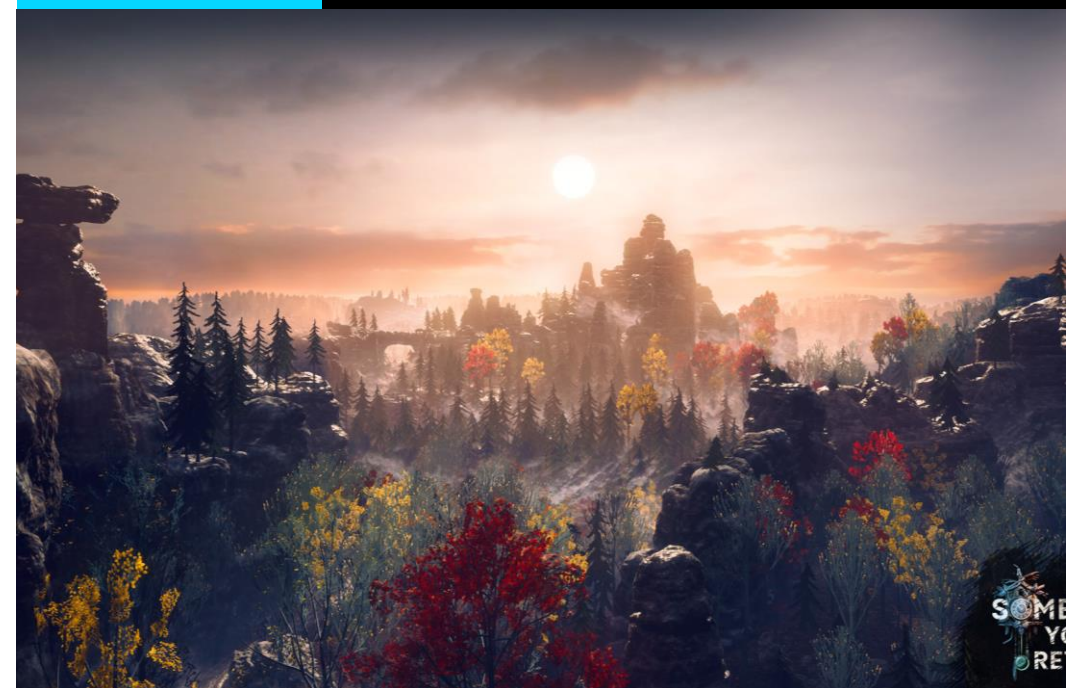
- **otevřená po celé období 2021-2027**
- **podmínky: zkušenosti v oboru a jazyková vybavenost**

<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/work-as-an-expert>



UKÁZKY PODPOŘENÝCH PROJEKTŮ

- *Phonopolis*
- *Frostpunk*
- *Someday You'll Return*
- *Little Orpheus*
- *SteamWordHeist*



Podání žádosti - FTOP

- online prostřednictvím **portálu Funding and Tenders Opportunities** (pro všechny programy EU)

<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/home>

- u výzvy v části „Submission service“ – tlačítko „**Start submission**“
- je nutné mít **EU login** (emailová adresa), registrovat společnost a získat číslo **PIC** (Participant Identification Code); PIC vytvořená v minulém období zůstávají v platnosti
- žádost:
 - část A (online)
 - část B (formulář ke stažení a vyplnění, **stejný pro všechny okruhy MEDIA**)
 - část C - KPIs (online)
 - přílohy (formuláře ke stažení nebo volné v pdf)



Podání žádosti – MEDIA Database, eGrants

Creative Europe MEDIA Database

- předchozí dílo/hra i projekt/hra, na které se žádá grant
- vyplnit do databáze, stáhnout v pdf a nahrát jako jednu z příloh žádosti
- přístup – součást online žádosti

System eGrants

- společný pro všechny výzvy v programech EU
- **work packages** => deliverables
- povinné WPs:
 - WP 1 – Artistic development
 - WP 2 – Technical development
 - WP 3 – Financing, distribution and marketing activities
- deliverables nahrávat přes portál => **vyplacení** zbývající části grantu
- v clusteru Content už **NE vyúčtování nákladů**



Innovative tools and business models

- podpora pro vývoj a/nebo šíření **inovativních nástrojů a obchodních modelů** ke zvýšení viditelnosti, dostupnosti, diváckého dosahu a diverzity evropských děl v digitálním věku a/nebo ke zlepšení konkurenceschopnosti a/nebo udržitelnosti evropského audiovizuálního průmyslu
- nástroje pro titulkování a zpřístupňování/doporučování k přeshraničnímu využití
- obchodní nástroje zlepšující efektivitu a transparentnost audiovizuálního trhu: automatizované systémy na management práv, technologie pro sběr a analýzu dat
- obchodní modely optimalizující synergie mezi distribučními platformami (festivaly, kina, VOD); obchodní nástroje zkoumající nové způsoby produkce, financování, distribuce nebo propagace, umožněné novými technologiemi (AI, big data, blockchain, Metaverse, NFT ad.)
- inovativní nástroje a obchodní modely zlepšující ekologickou udržitelnost audiovizuálního průmyslu
- **max. 70 % nákladů; délka projektu: 36 měsíců**
- **uzávěrka: 25. 1. 2024**



Další možnosti

Stánek Creative Europe MEDIA na @gamescom

- pro evropské videoherní profesionály
- po předchozí registraci **možnost využívat společný stánek KE MEDIA**
- nabízí využití zázemí a služby stánku - stolky pro schůzky, wi-fi, bezplatný coffee bar a další

Informační webinář Agentury EACEA (v anglickém jazyce)

- **úterý 21. listopadu, 14:30 – 17:00**

Meeting link, Meeting number: 2744 539 7715, Password: t2eWMrBB@43 (82396722 from phones)



Děkujeme za pozornost!

Otázky?

Vlad'ka Chytilová

Anna Bartošková

vladka.chytilova@kreativnievropa.cz

anna.bartoskova@kreativnievropa.cz

media@kreativnievropa.cz

www.kreativnievropa.cz

