



KULTURA, INOVACE A TECHNOLOGIE

JAK SE VYZNAT V EVROPSKÝCH DOTACÍCH NA KULTURU, INOVACE A TECHNOLOGIE?

Jaké jsou možnosti financování inovativních kulturních projektů z programů EU? Kancelář Kreativní Evropa uspořádala v únoru seminář, který měl profesionálům, společně s organizacím z oblasti digitálních technologií a kreativně-kulturních odvětví (KKO) představit aktuální možnosti finanční podpory projektů. Cílem bylo pomoci žadatelům se zorientovat v evropských výzvách, motivovat české žadatele k zapojení a ukázat jim cesty financování, o kterých třeba ani neví. Častěji jsou totiž v evropských dotacích úspěšnější projekty evropských kolegů, zatímco naše účast zatím pokulhává.

1. Inovace především aneb Creative Innovation Lab

Cílem evropského programu Kreativní Evropa (KE) je vytvoření jednotného rámce pro financování projektů v oblasti scénických umění, výtvarného umění, nakladatelství a literatury, filmu, televize, hudby, mezioborového umění, kulturního dědictví a videoher. Protože digitalizace a nové technologie mění tvorbu obsahu, plánuje Kreativní Evropa v novém programovém období po roce 2021 posílit technologické inovace a podpořit mezinárodní spolupráci mezi technologickými, uměleckými a kulturními obory.

Jednou z nových podpůrných iniciativ KE je **Creative Innovation Lab (CIL)**, který poskytuje bezpečný prostor pro experiment dle následujících zásad:

- především jde o řešení problémů pro KKO.
- zaměření na uživatele, publikum, potažmo cílové skupiny. Uživatelská zkušenost a to jak se snaží aktéři komunikovat s cílovými skupinami je pro KE hlavní prioritou.
- technologie a její rozvoj nemůže být cílem projektu, ale prostředkem k řešení určitého problému KKO. Posuzuje se též adekvátnost technologie k dosažení stanovených cílů.
- inovace jsou alfou a omegou jak v oblasti tvorby, tak v distribuci a propagaci obsahu.
- prostor pro experiment znamená, že se mohou aktivity v procesu upravovat a počítá se s rizikem neúspěchu.
- podporují se nové modely spolupráce mezi umělci, organizacemi, firmami, start upy, ziskovým a neziskovým sektorem.
- rozvoj vzdělávání – subjekty v KKO rozvíjí možnosti, jak nové technologie využívat v produkci, distribuci a komunikaci s veřejností a zvyšují tak svoje profesionální kapacity.
- výsledky – hodnocení na základě ekonomických, sociálních a kulturních kritérií.



2. Bridging Audiovisual and Culture through Digital

I když programové období CIL začíná od roku 2021, za pozornost stojí aktuální výzva **Bridging Audiovisual and Culture through Digital (BACD)**, kterou vyhlásil program Kreativní Evropa. Přihlášené projekty musí představit nové formy mezioborové spolupráce KKO prostřednictvím využití inovativních technologií včetně virtuální reality v oblastech knižního průmyslu, muzejnictví, scénických umění a kulturního dědictví. Cílem výzvy je zlepšit přístup, distribuci, propagaci a/nebo zpeněžení KKO. Podmínku splní ty projekty, ve kterých budou spolupracovat minimálně tři organizace ze tří zemí EU, z nichž alespoň jedna bude zaměřena technologicky. V žádostech bude nejvýše hodnocena inovativnost, mezioborovost v rámci EU a technologická rozmanitost. Do výzvy je také možné se zapojit i jako partner, není nutné přicházet s původním projektem.

A jaká byla loňská výzva? Loni bylo podpořeno 8 projektů ze zemí EU (z ČR bohužel žádný). Například se jednalo o francouzský imerzní výstavní projekt v Pompejích využívající technologie VR, portugalský projekt využívající 3D technologie v architektuře a archeologii nebo německý projekt The Link propojující muzea a nemocnice prostřednictvím VR technologie.

Uzávěrka na podávání žádostí je 14. 5. 2020, v grantu lze žádat o min. 300 000 eur a plánuje se letos podpora jen pěti projektům. Výsledky se žadatelé dozví v říjnu 2020 a 18měsíční plnění se začne v lednu 2021. Novinkou je, že se žádosti nově podávají skrze **Funding & Tenders Portal (FTOP)**. Konzultace jsou možné buď v pražské kanceláři Kreativní Evropy, v sekci MEDIA, případně je možné se obrátit přímo na bruselskou agendu.

Kontakty:

EACEA-MEDIA-BRIDGING@ec.europa.eu

media@kreativnievropa.cz

<https://www.kreativnievropa.cz/vyzva/vyzva-bridging-culture-and-audiovisual-content-through-digital-2020/>

3. Horizont

Horizont 2020 je největším programem financujícím na evropské úrovni výzkum a inovace. Nabízí stovky výzev ročně, desítky různých nástrojů pro velká konsorcia, pro samostatné firmy nebo žadatele jednotlivce. Horizont v ČR spravuje Technologické centrum AV ČR, které je zaměřeno na podporu podnikání v mezinárodní síti a poskytuje služby firmám. Jak se ve spleťtém systému Horizont vyznat, co jsou to kaskádové granty a jaké možnosti nabízí program pro žadatele z oblasti KKO na roky 2021–2027?

Program podpory je sedmiletý a hlásí se do něj v rámci mezioborové spolupráce firmy, zástupci průmyslu a akademické instituce v mnoha různých oblastech podnikání (jako např. zdraví, bezpečnost, energie, jídlo, klima a další). Některé oblasti se místy bezprostředně dotýkají oblasti KKO jako je třeba ICT (Informační a komunikační technologie zahrnující robotiku, cloudové technologie, big data a síť 5 generace) nebo oblast Inclusive Societies, které s kulturou úzce souvisí.

Typy grantů

Granty jsou určeny na velké konsorciální projekty složené z minimálně tří subjektů (ideálně ze západní i východní Evropy). Zajímavostí jsou tak zvané kaskádové granty, což jsou v zásadě takové mikrogranty, o které lze žádat v oblasti ICT. Tyto granty přerozděluje konsorcium, jejichž projekt byl evropským grantem podpořen. Konsorcium se zavazuje, že 50 a víc % z rozpočtu věnuje start upům a malým firmám a pro tyto účely založí grantovou mikroagenturu, kam se mohou žadatelé hlásit o dotaci. Výzvy na mikrogranty lze sledovat na webových stránkách FTOP. Pro žadatele z KKO je vhodná například výzva XR4ALL, zaměřující se na rozšířenou realitu. Termín podání žádosti je 31. července 2020. Na webových stránkách lze najít další možné příležitosti.

2021 – 2027

Pro nové období jsou vypsána témata ve třech pilířích a v každém z nich jsou pro zájemce z oblasti KKO následující příležitosti:

1. Excellent Science

Marie Skłodowska Curie Actions – výzva umožňuje osobnostní rozvoj vědců a zaměstnanců v kultuře a nezisku.

Příkladem může být výzkumný projekt zaměřený na vizuální gramotnost TICASS, do kterého je zapojena Fakulta umění a designu v Ústí nad Labem ve spolupráci s univerzitami v Polsku, Itálii, Velké Británii a Keni.



2. Global challenges and European Industrial Competitiveness

a) Klastř Culture, Creativity and Inclusive Society

je zaměřen na oblasti:
správa veřejných záležitostí (princip demokracie)
kulturní dědictví
transformace společnosti a hospodářství

b) Klastř Digital and Industry

je zaměřen na oblasti:
výrobní technologie
klíčové digitální technologie
pokročilé materiály
AI a robotiku
internet nové generace
big data
cirkulární průmysl
nízkouhlíkový a čistý průmysl

3. Innovative Europe

a) European Innovation Council (EIC)

Je zaměřen na podporu inovací v malých a středních podnicích (MSP). EIC má tři nástroje:

Pathfinder – projekty vyvíjí radikálně nové budoucí technologie, jsou určeny pro konsorcia 3 partnerů, dotace je 3 mil. eur na projekt, uzávěrka je 13. 5. 2020.

Accelerator – urychlení uvedení přelomových inovačních řešení na trh, určeno pro jednotlivé žadatele, grant je 0,5 - 2,5 mil. eur (70%), ekvita do 15 mil. eur, uzávěrky 18. 3., 19. 5. a 7. 10. 2020.

Fast track innovation – urychlení přeměny technologií v inovace a přechod na trh, pro konsorcia max. 5 partnerů (včetně průmyslu), grant 3 mil. eur (70%), uzávěrky 9. 6. a 27. 10. 2020.

b) European Institute of Innovation and Technology (EIT)

Podporuje rozvoj dlouhodobých partnerství mezi byznysem, výzkumem a vysokoškolským vzděláváním. EIT je samostatným subjektem EU, je nedílnou součástí programu Horizont 2020 a 2021 – 2027. Své aktivity realizuje zejména prostřednictvím zřizování tematicky zaměřených tzv. KICs (Knowledge and Innovation Communities). Prostřednictvím KIC se posiluje konkurenceschopnost Evropy na globální úrovni.

Každý KICs má svoje sídlo, právní subjektivitu, finanční nezávislost a sídlí v jiném evropském městě (v ČR zatím žádný KIC nevznikl). Dosavadních 8 KICs (Climate, Digital, Food, Health, InnoEnergy, Manufacturing, RawMaterials, Urban Mobility) je zřízeno na 7– 15 let, zahrnují 1500 partnerů napříč EU, 50 inovačních hubů, 2000 start upů, 1,5 miliard eur z vnějších zdrojů, vytvořily 6100 nových pracovních míst, ve kterých je více než 2300 absolventů magisterských a doktorských programů a přinesly více než 900 nových produktů a služeb. Například EIT Climate KIC sídlí v Berlíně a z českých subjektů, je do něj zapojen Incien (Institut cirkulární ekonomiky) a Impact Hub Praha.

4. KIC KKO

Nyní EIT připravuje výzvu pro vznik nového KIC ke kulturnímu a kreativnímu průmyslu. KKO se vnímá jako slibná, zastřešující oblast, která dokáže propojit existujících 8 KICů. KKO má vysoký potenciál inovace a růstu, dokáže propojit mnoho iniciativ mezinárodně i na regionálních úrovních a je přitažlivý pro občany. Sdružení do KIC navíc může zabránit zdvojování aktivit. Mezi hlavní cíle připravovaného KIC pro KKO patří:

- zlepšit konkurenceschopnost a inovační schopnosti v oblasti KKO
- podporovat generaci talentů
- podporovat vznik a zavádění inovativních řešení
- urychlit vznik inovativních společností



Aktéři z ČR buď mohou oslovovat zahraniční partnery a zapojovat se do stávajících KICů a nebo mohou počkat na nový, připravovaný na téma KKO. Případně usilovat o to, aby vznikl na území ČR, což není vůbec jednoduché, protože přípravy v zahraničí jsou v plném proudu a všechny EU státy mají velký zájem o to mít KKO KIC na svém území. Pro zájemce jsou pak klíčové následující výzvy:

1. Kreativita, kulturní rozmanitost a hodnoty Evropanů
2. Evropská identita a soudržnost
3. Evropská zaměstnanost, hospodářská odolnost a inteligentní růst
4. Evropa jako globální aktér

Do konce roku 2020 by měly být přípravy pro KKO KIC hotové. Výzva bude zveřejněna na začátku roku 2021, během roku pak budou žádosti hodnoceny a spuštění začne od roku 2022.

Kontakty:

Lenka Švejcarová, svejcarova@tc.cz, +420 725 539 546

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

Andrea Vosečková, voseckova@tc.cz, <https://eit.europa.eu/>

www.tc.cz, www.h2020.cz

5. Erasmus+

Erasmus+ (E+) je program (2014–2020) na podporu vzdělávání, odborné přípravy, mládeže a sportu v Evropě. Disponuje rozpočtem ve výši 14,7 miliard eur, z něhož poskytuje více než 4 milionům Evropanů příležitost studovat, vzdělávat se a získávat zkušenosti v zahraničí. Program Erasmus+ mohou využívat nejen studenti, jak je běžně známo. Jelikož vznikl sloučením sedmi programů, je E+ určen širokému spektru jednotlivců (žáci a studenti, pracovníci ve vzdělávání, mladí lidé a pracovníci s mládeží) a organizací (instituce státní správy, malé a střední podniky a vzdělávací instituce). Národní agenturou programu E+ je Domu zahraniční spolupráce (DZS).

Vyjma přínosů mezinárodní spolupráce pro jednotlivce a organizace jsou v programu ceněny nejvýše přínosy pro regiony jako je: navázání dialogu mezi organizacemi a regionálními zastupiteli, spolupráce se zahraničními firmami, zviditelnění regionu v zahraničí, rozšíření nabídky vzdělávacích služeb, realizace mezinárodních aktivit v českých regionech a spolupráce mezi českými a zahraničními městy.

Projekty zaměřené na výjezdy

Mezi hlavní sektory programu E+ patří školní vzdělávání, odborné vzdělávání a příprava, vysokoškolské vzdělávání, vzdělávání dospělých a mládež. Délka projektu je 3 – 24 měsíců. Výše grantu je v rozsahu cca 1 500 – 250 000 eur (v případě univerzit až cca 3 mil. eur). Grant zahrnuje finance na cestu, ubytování, organizaci výjezdů a kurzovné. Projekty realizují školy (MŠ, ZŠ, SŠ, VOŠ), univerzity a jiné vzdělávací organizace. Vyjet mohou pracovníci školního vzdělávání, žáci a pracovníci odborného vzdělávání a přípravy, vysokoškolské studenti a pracovníci, pedagogové a lektori dalšího vzdělávání, mladí lidé a pracovníci s mládeží.

Projekty zaměřené na spolupráci

Délka projektu je 12 – 36 měsíců, výše grantu v rozsahu cca 20 tis. – 450 tis. eur. Grant zahrnuje finance na vedení projektu, tvorbu výstupů, cestu, ubytování a vzdělávací aktivity. Projekty realizují školy (MŠ, ZŠ, SŠ, VOŠ), univerzity, vzdělávací organizace, podniky, nadace a neziskové organizace. Příkladem podpořeného projektu je Digitalizace středověkých rukopisů, jehož žadatelem byla Univerzita Karlova, zapojené země kromě ČR byly Francie, Itálie, Rakousko a Velká Británie. Projekt navíc získal nominaci na cenu DZS 2018 v kategorii Erasmus+ vysokoškolské vzdělávání. Dalším úspěšným projektem bylo Vybudování národního filmového muzea, jehož žadatelem byla česká organizace NaFilm ve spojení s partnery z Polska, Velké Británie a Německa. Projekt byl nominován na cenu DZS 2018 v kategorii Erasmus+ mládež.

Pozoruhodným podpořeným projektem pro rozvoj herního průmyslu je GAMEHIGHED, který iniciovala česká Game Developers Association. Herní průmysl se dynamicky rozvíjí, ale chybí mu kompetentní pracovní síla. Cílem projektu je proto propojit praxi a akademickou oblast. Do projektu je zapojeno 5 evropských univerzit a jejich cílem je vytvořit pro školy studijní plány zaměřené na vývoj v oblasti počítačových her, které budou dostupné v režimu open source.

Uzávěrky pro podávání žádostí jsou do 30. dubna a 1. října 2020.

Kontakty:

+420 221 850 100, info@dzs.cz, www.dzs.cz, www.naerasmusplus.cz

<https://gamehighed.ukw.edu.pl/jednostka/gamehighed>



6. Program ÉTA 2020

Technologická agentura České republiky (TAČR) poskytuje státní podporu aplikovanému výzkumu, experimentálnímu vývoji a inovacím. V rámci 11 národních a 7 mezinárodních schémat podporuje propojování akademického sektoru, státní správy a aplikační sféry. Jedním z jejich dotačních programů je ÉTA s alokací 2,4 miliardy Kč. Zaměřuje se na podporu výzkumu, vývoje a inovací založených na mezioborové spolupráci společenských, humanitních a uměleckých oborů.

Základním předpokladem žadatelů je, aby byl jejich interdisciplinární projekt aplikovaný do praxe. Na rozdíl od výše zmíněných dotačních programů není pro ÉTU nutná mezinárodní spolupráce, i když i ta je vítána. Žadatelé mohou získat 80% podporu. Maximální výše podpory není stanovena, uchazeči jsou výzkumné organizace, podniky, územní správní celky a doba řešení je min. 12 a max. 33 měsíců.

V minulých letech byly podpořeny následující projekty – například Umělecký výzkum & Big data zaměřený na analýzu, vizualizaci a interpretaci rozsáhlých dat v umělecké praxi. Do projektu byla zapojena Fakulta informačních technologií VUT Brno a Fakulta výtvarných umění VUT Brno, která projekt uvede do praxe. Výstupem projektu je software, AV tvorba, konference, výstava a publikace. Jiným příkladem propojujícím umění a technologie je projekt Media Art Live Archive, inteligentní rozhraní pro interaktivní zprostředkování kulturního dědictví. Do něj je zapojena Filosofická fakulta MUNI a Fakulta elektrotechnických a komunikačních technologií VUT Brno. Výstupem je software, AV tvorba, konference, výstava a publikace a projekt do praxe uvede Dům umění města Brna a Centrum pro umění nových médií – Vasulka Kitchen Brno.

Další ročník veřejné soutěže ÉTA bude vyhlášen v září 2020 a žadatelé se s nápady mohou obracet na síť poradenských center, které jsou po celé České republice.

Kontakt:

Praha-rkm@tacr.cz, <https://www.tacr.cz/program/program-eta/>

7. EuroCreative – zvýhodněné půjčky pro KKO

Další možností, jak financovat projekty jsou půjčky. Na rozdíl od grantů jde o rychlé získání peněz. Záruční fond Kreativní Evropy ve výši 181 mil. eur, jehož správcem je Evropský investiční fond (EIF), pomáhá zajistit subjektům v kulturních a kreativních odvětvích přístup k půjčkám. Je určen pro malé a střední podniky působící např. v oblasti architektury, knihoven, uměleckých řemesel, audiovizu, památek, designu, hudby, vydavatelské činnosti, rozhlasu a výtvarného umění apod. V České republice je jeho finančním zprostředkovatelem Komerční banka (KB), která nabízí úvěr EuroCreative.

Aby žadatel získal úvěr, musí být v oblasti KKO činný minimálně dva roky a musí mít převažující činnost ve vybraných NACE. Záruka EIF činí 70%, splatnost úvěru je od 1 do 10 let a maximální výše úvěru je 54 mil. Kč. Úvěr je výhodný v tom, že žadatel nečeká na schválení peněz z EIF, vše zařizuje Komerční banka. Záruka je platná okamžitě, ode dne podpisu úvěrové smlouvy a je zdarma.

KB doposud poskytla 59 úvěrů okolo 150 mil. korun a zatím jsou nejčastějšími klienty žadatelé z filmového průmyslu. Úrok nemá jednotnou úrokovou sazbu. Pohybuje v rozmezí od 1 do 12 % a vždy se řeší s ohledem na konkrétního klienta dle stanovení rizika. V každém případě jde o úrok, který je mnohem příznivější než u jiných půjček a bank. Díky záruce EIF lze totiž půjčovat i více rizikovým projektům, protože jde především o podporu rozvoje KKO.

Kontakty:

<https://www.mediadeskcz.eu/zarucni-fond/>

<https://www.kb.cz/cs/firmy-a-institute/produkty/uvery-a-financovani/investicni-financovani/uver-eurocreative>

