

Laboratorio di Innovazione Creativa 2024

Commissione Europea - Programma Europa Creativa (CREA)

L'obiettivo della Sezione Trasversale del Programma è quello di incoraggiare la cooperazione politica e le azioni innovative a sostegno di tutti i filoni del Programma "Europa Creativa", promuovendo un ambiente mediatico vario, indipendente e pluralistico e l'alfabetizzazione mediatica, favorendo così la libertà di espressione artistica, il dialogo interculturale e l'inclusione sociale.

Nell'ambito di questo obiettivo specifico, una delle priorità della Sezione Trasversale è incoraggiare approcci innovativi per la creazione di contenuti, l'accesso, la distribuzione e promozione nei settori culturali e creativi e con altri settori, anche tenendo conto della transizione digitale, coprendo sia la dimensione di mercato che quella non di mercato.

Presentazione domanda	25 aprile 2024 alle ore 17:00
Modalità di valutazione	Graduatoria
Dotazione complessiva	€7.482.102
Tematica	Innovazione settori culturali
Durata del progetto	24 mesi
Quota co-finanziamento UE	70%
Beneficiari	<p>Possono partecipare al bando gli enti pubblici e privati dotati di personalità giuridica i quali devono essere stabiliti in uno dei seguenti Paesi che partecipano al Programma Europa Creativa</p> <p>Sono ammesse sia le candidature di singoli beneficiari, sia le proposte presentate da un consorzio di almeno 2 richiedenti.</p> <p>Sono invitati a partecipare:</p> <ul style="list-style-type: none"> enti pubblici e privati; aziende di tecnologie e startup; organizzazioni audiovisive, culturali e creative.

Interventi finanziabili
Il bando intende finanziare interventi di progettazione, sviluppo e sperimentazione di strumenti, modelli e soluzioni innovative applicabili nel settore audiovisivo e in altri settori culturali e creativi.
L'obiettivo del programma è incoraggiare la cooperazione tra il settore audiovisivo e altre CCS al fine di accompagnare la loro transizione ambientale e/o migliorare la loro competitività e/o la circolazione, la visibilità, la reperibilità, la disponibilità, la diversità e il pubblico dei contenuti europei al di là delle frontiere, così come anche adattarsi meglio alle opportunità offerte dallo sviluppo dell'intelligenza artificiale e dei mondi virtuali.
<p>I progetti devono concentrarsi su uno (o più) dei seguenti argomenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) I mondi virtuali come nuovo ambiente per la promozione dei contenuti europei, il rinnovamento dell'audience e la competitività delle industrie di contenuti europee; 2) Strumenti di business innovativi per la produzione, il finanziamento, la distribuzione o la promozione abilitati o potenziati dalle nuove tecnologie (AI, big data, blockchain, Mondi Virtuali, NFT, ecc.); 3) Pratiche "più verdi" per ridurre l'impatto ambientale del settore audiovisivo e di altri settori culturali, in linea con il Green Deal della Commissione e l'iniziativa New Bauhaus.