

Video Game and Immersive content development

EUROPEAN EDUCATION AND CULTURE EXECUTIVE AGENCY (EACEA)

L'obiettivo del sostegno allo sviluppo di videogiochi e contenuti immersivi è aumentare la capacità dei produttori europei di videogiochi, degli studi XR e delle società di produzione audiovisiva di sviluppare videogiochi ed esperienze interattive immersive con il potenziale di raggiungere il pubblico globale. Il sostegno mira inoltre a migliorare la competitività dell'industria europea dei videogiochi e di altre aziende che producono contenuti interattivi immersivi sui mercati europei e internazionali.

Scadenza presentazione domanda	12 febbraio 2025 ore 17:00
Modalità di valutazione	Graduatoria
Durata progetto	Max 36 mesi
Dotazione complessiva	€ 7 000 000
Tematica	Video games and immersive content
Beneficiari	<p>Enti pubblici e privati dotati di personalità giuridica stabiliti in uno dei seguenti Paesi ammissibili:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stati Membri dell'UE (compresi i Paesi e i territori d'oltremare (PTOM)); - Paesi non UE: Paesi che fanno parte dell'Area economica europea e Paesi associati al Programma Europa Creativa o Paesi che hanno in corso dei negoziati per un accordo di associazione (elenco dei Paesi partecipanti); <p>Inoltre, i beneficiari devono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - essere stabiliti in uno dei Paesi che partecipano a pieno titolo alla sezione MEDIA del Programma Europa Creativa ed essere di proprietà diretta o indiretta, interamente o a maggioranza, di cittadini di tali Paesi; - essere società europee di produzione di videogiochi, studi XR o società di produzione audiovisiva; - il coordinatore deve dimostrare una recente esperienza nella produzione di opere distribuite a livello internazionale. <p><u>Nota:</u> Possono presentare domanda anche le Organizzazioni Internazionali, alle quali non si applicano le regole sui paesi ammissibili.</p>

Attività ammissibili
<p>Sviluppo (pre-produzione) di concept e prototipi di narrazione interattiva con contenuti originali e/o gameplay di qualità destinati alla produzione e allo sfruttamento commerciale globale tramite PC, console, dispositivi mobili, tablet, smartphone e altre tecnologie.</p> <p>Il sostegno alle società di produzione è finalizzato a sviluppare opere con un alto livello di originalità e valore innovativo e creativo, che abbiano un alto livello di ambizione commerciale e un ampio potenziale transfrontaliero per raggiungere i mercati europei e internazionali.</p> <p><u>Nota:</u> La fase di produzione non è ammissibile. Per produzione si intende la fase che va dal collaudo e debug del primo prototipo fino alla fine della produzione del Gold Master o equivalente.</p>

Sovvenzione
max € 200.000
La sovvenzione sarà una somma forfettaria. Ciò significa che rimborserà un importo fisso, sulla base di una somma forfettaria o di un finanziamento non legato ai costi. L'importo sarà fissato dall'autorità concedente sulla base del budget stimato del progetto e di un tasso di finanziamento del 60% .

WPs /Deliverables
WP 1 – Artistic development (narrative part, characters, graphic approach, etc.) (mandatory) WP 2 – Technical development (GUI, HUD, etc.) (mandatory) WP 3 – Financing, distribution and marketing activities (mandatory)
Deliverables
<ul style="list-style-type: none"> - WP 1 – Updated creative development (treatment, script, bible, game design document) - WP 1 and/or 2 – Update on key crew/casting - WP 2 – Link to prototype / trial version / trailer / teaser if produced - WP 3 – Updated financing/budget and production schedules - WP 3 – Updated distribution and marketing strategies - WP 3 – Interoperable standard identifier

Erogazione agevolazione	%
Anticipo	70% della sovvenzione erogato entro 30 giorni dall'entrata in vigore della garanzia finanziaria (se richiesta).
Saldo	Restante parte