

Dofinansowanie developmentu – europejskie gry video
Wezwanie do składania wniosków EACEA/20/2015

KREATYWNA EUROPA

Podprogram MEDIA

DOFINANSOWANIE DEVELOPMENTU
EUROPEJSKICH GIER VIDEO

WYTYCZNE

DEFINICJE

- 1. WPROWADZENIE – ZAŁOŻENIA**
- 2. CELE – TEMATY – PRIORYTETY**
 - 2.1 *Cele*
 - 2.2 *Projekty, których dotyczy schemat*
- 3. HARMONOGRAM**
- 4. DOSTĘPNY BUDŻET**
- 5. WYMOGI DOPUSZCZALNOŚCI**
- 6. KRYTERIA KWALIFIKUJĄCE**
 - 6.1 *Kwalifikujący się wnioskodawcy*
 - 6.2 *Kwalifikujące się działania*
- 7. KRYTERIA WYKLUCZAJĄCE**
 - 7.1 *Wykluczenie z udziału*
 - 7.2 *Wykluczenie z przyznania wsparcia*
 - 7.3 *Dokumenty uzupełniające*
- 8. KRYTERIA WYBORU**
 - 8.1 *Możliwości finansowe*
 - 8.2 *Możliwości operacyjne*
- 9. KRYTERIA PRYZNANIA WSPARCIA**
- 10. ZOBOWIĄZANIA PRAWNE**
- 11. WARUNKI FINANSOWE**
 - 11.1 *Zasady ogólne*
 - 11.2 *Formy dofinansowania*
 - 11.3 *Harmonogram płatności*
 - 11.4 *Gwarancja*
- 12. PROMOCJA**
 - 12.1 *Realizowana przez beneficjentów*
 - 12.2 *Realizowana przez Agencję i/lub Komisję Europejską*
 - 12.3 *Komunikacja i rozpowszechnianie*
- 13. OCHRONA DANYCH**
- 14. PROCEDURA SKŁADANIA WNIOSKÓW**
 - 14.1 *Publikacja*
 - 14.2 *Rejestracja na portalu dla uczestników*
 - 14.3 *Składanie wniosku o dofinansowanie*
 - 14.4 *Procedura oceny*
 - 14.5 *Decyzja o przyznaniu dofinansowania*
 - 14.6 *Obowiązujące regulacje prawne*
 - 14.7 *Dane kontaktowe*

Załączniki:

Wszystkie załączniki dostępne są na stronie internetowej EACEA/MEDIA:

https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2016_en

DEFINICJE

Dla potrzeb niniejszego wezwania do składania wniosków zastosowanie mają następujące definicje:

Gra: działanie rozgrywane według zasad środowiska gry, w którym największym osiągnięciem jest zwycięstwo.

Gra video: rodzaj gry rozgrywanej na komputerze, konsoli do gier lub innych urządzeniach elektronicznych.

Rozgrywka: sposób rozgrywania gry. Rozgrywka opiera się na mechanice gry i jej projekcie.

Mechanika gry: wszelkiego rodzaju różne zasady i polecenia zaprogramowane w grze oraz tworzące doświadczenie gry.

Graficzny interfejs użytkownika (GUI – Graphical User Interface): rodzaj interfejsu pozwalający użytkownikom na interakcję z urządzeniem poprzez wykorzystanie obrazów/ikon w połączeniu z tekstem.

Własność intelektualna (IP – Intellectual Property): niematerialna własność wynikająca z twórczości i chroniona przez prawo przed kopiowaniem lub plagiatem.

Medium: sposób przechowywania **gry video**. Może mieć charakter fizyczny lub zdematerializowany.

Platforma: urządzenie elektroniczne, na którym w **grę video** można grać.

Narracja: proces narracji lub opowiadania **scenariusza**.

Scenariusz: opis prawdziwych lub wymyślonych, połączonych ze sobą, postaci i wydarzeń, napisany w celu opowiedzenia lub pokazania.

Funkcje dostępności: konkretne funkcje gry, który zwiększają dostępność dla graczy z niepełnosprawnością i innymi ułomnościami.

Prototyp nadający się do gry: w obecnych wytycznych rozumie się go jako **wersję alfa, wersję beta** lub **wersję testową**.

Wersja alfa: jedna z pierwszych wersji gry video. Wersja alfa zwykle jest niekompletna, bardzo często niestabilna i poprzedza **wersję beta**.

Wersja beta: ulepszony i bardziej stabilny wariant **wersji alfa** gry video po pierwszej fazie **testów i usuwania błędów**. Wersja beta zwykle zawiera większość funkcji gry video, ale nadal wymaga **testów i usuwania błędów**. Wersja beta może być zamknięta (dla ograniczonej grupy zaproszonych testerów) lub otwarta (dla szerszej publiczności).

Wersja testowa: pierwszy wariant pierwszego nadającego się do gry poziomu gry video. Można w nią grać, testować ją i wykorzystywać do pozyskania partnerów finansowych.

Wersja produkcyjna (Gold master): skończona ostateczna wersja gry video, z której wykonane zostaną fizyczne i/lub cyfrowe kopie. Wersja ta jest równorzędna gotowej do wypuszczenia na rynek (Release to Manufacturing) lub gotowej do wydania (Ready To Market - RTM) oraz kandydatowi do wydania (Release Candidate – RC).

Development: faza od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego **prototypu nadającego się do gry** lub pierwszej **wersji testowej**, zależnie co nastąpi wcześniej.

Produkcja: faza od testów i usuwania błędów w **pierwszym prototypie nadającym się do gry** lub **wersji testowej** do zakończenia produkcji Gold Master lub kopii równoważnej.

Testy i usuwanie błędów: etap **produkcji** gry video, mający na celu wyszukanie problemów i ich rozwiązanie.

Dokumentacja projektu gry (Game Design Document – GDD): dokument stworzony przez zespół developmentowy opisujący między innymi scenariusz, postaci, wygląd (poziomy, dźwięk, grafika...), **rozgrywkę, graficzny interfejs użytkownika**, publiczność docelową, itd.

Dystrybucja komercyjna: rozumiana jako: gra video musi generować wpływy, tzn. finansowy dochód. Wpływy te można uzyskać na przykład ze sprzedaży detalicznej gry, ze sprzedaży produktów występujących w grze lub z reklamy. Jednakże sytuacja gdy firma otrzymuje zlecenie i zapłatę od klienta za wyprodukowanie gry video nie stanowi komercyjnej eksploatacji/dystrybucji samej w sobie.

WYTYCZNE – EACEA 20/2015

Dofinansowanie developmentu europejskich gier video

1. WPROWADZENIE – ZAŁOŻENIA

Niniejsze wytyczne oparte są na Rozporządzeniu Nr 1295/2013 Parlamentu Europejskiego i Rady Europejskiej z dnia 11.12.2013 dotyczącym wdrożenia programu wsparcia dla europejskich sektorów kultury i kreatywnych (KREATYWNA EUROPA)¹ oraz sprostowaniu z dnia 27.06.2014².

Za wdrożenie programu Kreatywna Europa oraz podejmowanie decyzji odnośnie udzielenia wsparcia z funduszy Unii Europejskiej odpowiedzialna jest Komisja Europejska. Agencja Wykonawcza ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego, zwana dalej „Agencją”, zarządza podprogramami Kultura i MEDIA w imieniu i pod nadzorem Komisji Europejskiej.

Ogólne informacje dotyczące programu Kreatywna Europa dostępne są na stronie internetowej: http://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/index_en.htm.

2. CELE – TEMATY- PRIORYTETY

2.1. Cele

Jednym z priorytetów podprogramu MEDIA w ramach wzmocnienia zdolności europejskiego sektora audiowizualnego do funkcjonowania na poziomie ponadnarodowym i międzynarodowym jest:

- zwiększanie zdolności producentów audiowizualnych w zakresie rozwijania europejskich utworów audiowizualnych o potencjałe umożliwiającym rozpowszechnianie w Unii Europejskiej i poza nią oraz ułatwianie europejskiej i międzynarodowej koprodukcji.

Podprogram MEDIA zapewnia wsparcie dla następujących działań:

- tworzenie europejskich utworów audiowizualnych, w szczególności filmów i utworów telewizyjnych takich jak filmy fabularne, dokumentalne, dla dzieci i animowane, jak również utworów interaktywnych, takich jak gry video i multimedia, o zwiększonym potencjale rozpowszechniania międzynarodowego.

Celem jest zwiększenie zdolności europejskich producentów gier video do rozwijania projektów o wysoce innowacyjnej treści i dobrej jakości rozgrywki, które mają potencjał umożliwiający rozpowszechnianie w Europie i poza nią oraz poprawienie konkurencyjności europejskiej branży gier video na rynkach europejskich i międzynarodowych poprzez umożliwienie zachowania własności intelektualnej przez europejskich twórców.

W ramach niniejszego schematu wnioskodawcy mogą zgłaszać propozycje developmentu koncepcji i projektu (działania dzięki którym koncepcja ma doprowadzić do powstania prototypu nadającego się do gry lub wersji testowej) gry video o wysoce innowacyjnej i kreatywnej fabule, zaprojektowanej dla wykorzystania komercyjnego na komputerach osobistych (PC), konsolach, urządzeniach mobilnych, tabletach, smartfonach i innych technologiach.

¹ Opublikowane w Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej w dniu 20.12.2013 (OJ L347/221)

² Opublikowane w Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej w dniu 27.06.2014 (OJ L189/260)

2.2. Projekty, których dotyczy schemat

Podprogram MEDIA wspiera europejskie firmy produkujące gry video, o udokumentowanym dorobku, zainteresowane rozwojem koncepcji lub projektu gry video prezentującej:

- wysoki poziom oryginalności, innowacyjności i wartości artystycznej, różnorodności kulturowej oraz umacniania europejskiej tożsamości kulturowej i dziedzictwa w porównaniu do istniejących utworów głównego nurtu;
- wysoki poziom ambicji komercyjnych oraz szeroki potencjał międzynarodowy pozwalający dotrzeć do europejskich i międzynarodowych rynków.

Celem jest zapewnienie funduszy firmom produkującym gry video na development utworów o wysokiej jakości artystycznej i szerokim międzynarodowym potencjale wykorzystania.

3. HARMONOGRAM

	Etapy	Data lub orientacyjny okres
a)	Publikacja wezwania do składania wniosków	Grudzień 2015
b)	Ostateczny termin składania wniosków	3 marca 2016 - 12:00 (południe, według czasu obowiązującego w Brukseli)
c)	Okres oceny wniosków	Marzec - Lipiec 2016
d)	Przekazywanie informacji wnioskodawcom	Sierpień 2016
e)	Podpisanie umowy dofinansowania lub powiadomienie o decyzji o dofinansowaniu	Sierpień/Wrzesień 2016
f)	Data rozpoczęcia działania	Data złożenia wniosku
g)	Maksymalny czas trwania działania	Do 30 miesięcy od daty złożenia wniosku

W ramach niniejszego wezwania do składania wniosków wnioskodawcy mogą złożyć tylko jeden wniosek.

4. DOSTĘPNY BUDŻET

Całkowity budżet przeznaczony na współfinansowanie developmentu gier video szacowany jest na 2,6 miliona euro.

Kwota ta zależy od dostępności środków po przyjęciu budżetu na rok 2016 przez organ budżetowy.

W ramach niniejszych wytycznych wkład finansowy mieści się między 10.000 EUR a 150.000 EUR w przypadku developmentu koncepcji i projektu gry video (działania dzięki którym koncepcja ma doprowadzić do powstania prototypu nadającego się do gry lub wersji testowej), pod warunkiem że kwota nie przekracza 50% całkowitych kwalifikowalnych kosztów działania.

Agencja zastrzega sobie prawo do rozdysponowania jedynie części dostępnych środków.

5. WYMOGI DOPUSZCZALNOŚCI

Aplikacje muszą spełniać następujące wymogi:

- muszą zostać przesłane nie później niż ostateczny termin składania wniosków, o którym mowa w punkcie 3. niniejszych wytycznych;
- muszą zostać złożone na piśmie (patrz: punkt 14. niniejszych wytycznych), za pomocą internetowego formularza wniosku;
- muszą być napisane w jednym z oficjalnych języków UE, najlepiej po angielsku, francusku lub niemiecku.

Do formularza wniosku należy dołączyć zrównoważony budżet oraz wszystkie pozostałe dokumenty wymienione w formularzu wniosku.

Niezastosowanie się do powyższych wymagań będzie skutkowało odrzuceniem wniosku.

Aby złożyć aplikację, wnioskodawcy i partnerzy muszą umieścić na formularzu wniosku kod identyfikacyjny uczestnika (Participant Identification Code - PIC). Kod PIC można uzyskać rejestrując organizację w Systemie Indywidualnej Rejestracji (UFR) na portalu dla uczestników sektora Edukacji, Audiowizualnego, Kultury, Obywateli i Wolontariatu. System Indywidualnej Rejestracji to narzędzie wykorzystywane również przez inne struktury Komisji Europejskiej. Jeżeli wnioskujący lub partner posiada już kod PIC, używany w ramach innych programów (np. programów badawczych), pozostaje on również ważny dla potrzeb niniejszego wezwania do składania wniosków.

Portal dla uczestników pozwala wnioskującym na przesyłanie lub aktualizowanie informacji odnoszących się do ich statusu prawnego oraz dołączanie wymaganych dokumentów prawnych i finansowych (więcej informacji – patrz: punkt 14.2).

6. KRYTERIA KWALIFIKUJĄCE

Szczegółowej ocenie zostaną poddane wnioski, które spełniają poniższe kryteria.

6.1. Kwalifikujący się wnioskodawcy

Niniejsze wezwanie do składania wniosków jest otwarte dla europejskich firm produkujących gry video, które funkcjonowały legalnie co najmniej 12 miesięcy przed złożeniem wniosku i mogą przedstawić niedawny sukces.

Firma europejska to firma zarejestrowana w jednym z krajów uczestniczących w podprogramie MEDIA, której bezpośrednimi właścicielami lub większościami udziałowcami (tzn. posiadającymi większościowy pakiet akcji) są obywatele takich krajów.

Za kwalifikujące się uznaje się wnioski składane przez podmioty prawne z siedzibą w jednym z poniżej wymienionych krajów przy założeniu, że spełnione są wszystkie warunki wymienione w Artykule 8. Rozporządzenia ustanawiającego program Kreatywna Europa:

- państwa członkowskie UE;
- państwa przystępujące, kandydujące i potencjalni kandydaci, korzystający ze strategii przedakcesyjnej, zgodnie z ogólnymi zasadami i warunkami uczestnictwa tych państw w programach Unii Europejskiej, zawartymi w odpowiednich Umowach Ramowych, Decyzjach Rady Stowarzyszenia lub podobnych umowach;
- państwa EFTA (Europejskiego Stowarzyszenia Wolnego Handlu) będące członkami EEA (Europejskiego Obszaru Gospodarczego), zgodnie z postanowieniami porozumienia z EEA;
- Konfederacja Szwajcarska, na podstawie dwustronnej umowy zawieranej z tym państwem;
- państwa objęte europejską polityką sąsiedztwa zgodnie z procedurami określonymi wspólnie z tymi państwami po zawarciu umów ramowych dotyczących ich uczestnictwa w programach Unii Europejskiej.

Program jest również otwarty dla działań opartych na współpracy dwustronnej lub wielostronnej adresowanych do wybranych krajów lub regionów, na podstawie zawartych konkretnych umów i dodatkowych środków wypłacanych przez te kraje lub regiony.

Program pozwala na współpracę i wspólne działania z państwami nieuczestniczącymi w programie oraz z organizacjami międzynarodowymi, które są aktywne w sektorach kultury i kreatywnym, takimi jak UNESCO, Rada Europy, Organizacja Współpracy Gospodarczej i Rozwoju, czy Światowa

Organizacja Własności Intelektualnej, na podstawie wspólnych wkładów w realizację celów programu.

Agencja może wybrać propozycje złożone przez wnioskodawców z krajów spoza Unii Europejskiej pod warunkiem, że w dniu wydania decyzji o przyznaniu wsparcia podpisane były porozumienia określające zasady uczestnictwa tych państw w programie ustanowionym Rozporządzeniem, o którym mowa powyżej.

(Aktualna lista państw spełniających kryteria, o których mowa w artykule 8. Rozporządzenia oraz tych, z którymi Komisja rozpoczęła negocjacje, dostępna jest na stronie internetowej:

http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/library/eligibility-organisations-non-eu-countries_en).

Firma produkująca gry video to firma, której głównym celem i przedmiotem działalności jest produkcja gier video (lub równoważna), o czym świadczą oficjalne krajowe dokumenty rejestrowe.

Legalnie istniejąca firma to firma, która została założona na drodze czynności prawnej zgodnej z właściwym ustawodawstwem.

Firma, która odniosła niedawny sukces rozumiana jest następująco:

Wnioskodawca musi udowodnić, że uprzednio wyprodukował grę video lub przeprowadził development gry video kwalifikującej się według warunków określonych w punkcie 6.2, która była dystrybuowana komercyjnie w okresie między 1.01.2013 i datą złożenia wniosku.

Jeśli chodzi o produkcję poprzedniej gry video wnioskodawca musi udowodnić, że wyprodukował i/lub przeprowadził development kwalifikowalnej gry video jak opisano w punkcie 6.2. Występowanie w roli podwykonawcy w zakresie developmentu i/lub produkcji uprzedniej kwalifikowalnej gry video nie jest uważane za dorobek firmy. Za dorobek nie mogą być uważane również indywidualne dokonania twórców.

Aby udowodnić komercyjną dystrybucję uprzedniej kwalifikowalnej gry video wnioskodawca musi przedstawić odnośne raporty sprzedaży z okresu referencyjnego.

Wnioskodawca musi również posiadać większość praw autorskich związanych ze zgłaszanym projektem.

Wnioskodawca musi udowodnić, że posiada większość praw związanych z projektem, dla którego występuje o wsparcie. Wymagane jest przedstawienie odpowiednio datowanej i podpisanej umowy³, obejmującej prawa do materiału artystycznego zawartego w aplikacji.

Jeśli projekt jest adaptacją istniejącego utworu (literackiego, audiowizualnego, komiksowego, itd.) wnioskodawca musi również wykazać, że posiada większość praw autorskich związanych z prawami do adaptacji tego utworu⁴.

³ Akceptowane są następujące rodzaje umów:

- umowa opcji, dotycząca przeniesienia praw pomiędzy autorem a wnioskującą firmą, obowiązująca przez cały okres developmentu projektu oraz jasno określająca warunki wykorzystania opcji; albo
- umowa przeniesienia praw pomiędzy autorem a wnioskującą firmą.

Umowę opcji lub umowę przeniesienia praw można zastąpić:

- jednostronną deklaracją przeniesienia praw na wnioskującą firmę w przypadku gdy autor jest producentem, udziałowcem lub pracownikiem firmy;
- umową koprodukcyjną lub umową udziału w developmencie, odpowiednio datowaną i podpisaną przez strony oraz wyraźnie stwierdzającą, że w dniu złożenia wniosku firma wnioskująca posiada większość praw autorskich.

⁴ Umowa opcji lub przeniesienia praw odpowiednio datowana i podpisana.

Na potrzeby oceny kwalifikowalności wnioskodawcy należy zapisać na portalu dla uczestników następujące dokumenty uzupełniające:

- **podmiot prywatny:** wyciąg z dziennika urzędowego, kopia statutu spółki, wyciąg z rejestru handlowego lub rejestru spółek, zaświadczenie płatnika VAT (jeśli, jak to ma miejsce w niektórych krajach, numer rejestracyjny firmy i numer VAT są identyczne, wymagany jest tylko jeden z tych dokumentów),
- **podmiot publiczny:** kopia postanowienia lub decyzji powołującej do życia spółkę publiczną lub inny oficjalny dokument ustanawiający podmiot publiczny,
- **podmioty bez osobowości prawnej:** dokumenty poświadczające, że ich reprezentant (lub reprezentanci) posiada zdolność podejmowania zobowiązań prawnych w ich imieniu.

Następujący wnioskodawcy nie mogą ubiegać się o wsparcie:

- fundacje, instytuty, uniwersytety, stowarzyszenia i inne instytucje działające w interesie publicznym;
- grupy firm;
- osoby fizyczne.

6.2. Kwalifikujące się działania

Program Kreatywna Europa nie udziela wsparcia żadnym projektom, które zawierają materiały pornograficzne czy rasistowskie, albo promują przemoc.

Kwalifikują się tylko działania dotyczące etapu developmentu następujących projektów:

- Fabularne gry video niezależnie od platformy lub przewidywanej metody dystrybucji. Scenariusz fabuły musi być opowiedany lub pokazany w trakcie całej gry (opowiadanie historii za pomocą gry), a nie tylko stanowić wstęp lub zakończenie gry. We wszystkich przypadkach gra video musi być przeznaczona do komercyjnej eksploatacji.

Następujące projekty nie kwalifikują się:

- utwory źródłowe (encyklopedie, atlasy, katalogi, bazy danych i tym podobne);
- utwory poradnikowe (przewodniki instruktażowe, podręczniki i tym podobne);
- narzędzia i serwisy z oprogramowaniem, których celem jest wyłącznie rozwój technologiczny i/lub wykorzystywane wyłącznie do dalszego rozwijania już istniejących koncepcji gier;
- serwisy informacyjne lub wyłącznie transakcyjne;
- projekty promujące turystykę;
- multimedialne projekty i instalacje artystyczne;
- strony internetowe stanowiące albo przeznaczone konkretnie na platformy społecznościowe, sieci społecznościowe, fora internetowe, blogi lub podobne działania;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie albo promujące przemoc;
- utwory o charakterze promocyjnym, stanowiące element kampanii promocyjnej lub reklamowej konkretnego produktu i/lub marki;
- produkcje instytucjonalne promujące konkretną organizację lub jej działalność;
- platformy dla gier;
- (interaktywne) e-booki, interaktywne fabuły, interaktywne animacje, interaktywne filmy dokumentalne;
- gry łamigłówkowe, gry pamięciowe, gry sportowe, gry wyścigowe, gry związane z biegami, gry związane z rytmem/śpiewem/tańcem, gry społecznościowe, gry quizowe, gry towarzyskie, gry z gatunku bijatyk, gry słowne i ortograficzne, gry liczbowe, gry umysłowe.

Rozpoczęcie etapu produkcji (patrz: definicja) zgłoszonego projektu nie może być zaplanowane przed upływem 8 miesięcy po dacie złożenia wniosku.

Aplikacje wnioskujące o finansowy wkład poniżej 10.000 EUR nie kwalifikują się.

Za wyjątkiem kosztów związanych z nabyciem praw autorskich (patrz: 11.1.b), działania nie mogą rozpocząć się przed datą złożenia wniosku i muszą zakończyć się 30 miesięcy po tej dacie.

Jeśli produkcja projektu zacznie się przed zakończeniem tego okresu, działanie kończy się z datą rozpoczęcia produkcji projektu.

Jednakże jeśli po podpisaniu umowy/decyzji i rozpoczęciu działania okaże się, że dokończenie go w wyznaczonym okresie przez beneficjenta jest niemożliwe - z przyczyn w pełni uzasadnionych, niezależnych od niego – możliwe jest wydłużenie okresu kwalifikowalności. Maksymalne przedłużenie o 6 dodatkowych miesięcy zostanie przyznane pod warunkiem wystąpienia o nie przed ostatecznym terminem określonym w umowie/decyzji. Maksymalny okres trwania wyniesie wtedy 36 miesięcy od daty złożenia wniosku.

Tylko wnioski spełniające kryteria kwalifikowalności będą rozpatrywane przy przyznawaniu dofinansowania. Jeśli wniosek zostanie uznany za niekwalifikujący się, wnioskodawca otrzyma list wskazujący przyczyny.

7. KRYTERIA WYKLUCZAJĄCE

7.1. Wykluczenie z udziału

Z uczestnictwa w procedurze wezwania do składania wniosków wykluczeni są wnioskodawcy, którzy znajdują się w jednej z poniżej opisanych sytuacji:

- (a) są w stanie upadłości lub są przedmiotem postępowania upadłościowego, sporu prawnego, zawarli ugodę z wierzycielami, zawiesili działalność gospodarczą, są przedmiotem postępowań w powyższych sprawach lub znajdują się w innej analogicznej sytuacji powstałej w wyniku podobnej procedury określonej przepisami lokalnego ustawodawstwa;
- (b) oni sami lub osoby sprawujące kontrolę, mające prawo reprezentować i/lub podejmować decyzje dotyczące firmy zostali skazani prawomocnym wyrokiem za przestępstwo dotyczące ich postępowania zawodowego przez właściwy organ państwa członkowskiego UE.
- (c) zostali uznani winnymi rażącego naruszenia zasad etyki zawodowej, udowodnionego dowolnymi środkami, które odpowiedzialny urzędnik zatwierdzający może uzasadnić, łącznie z decyzjami Europejskiego Banku Inwestycyjnego oraz organizacji międzynarodowych;
- (d) nie dopełnili obowiązku uiszczania składek na ubezpieczenie społeczne lub podatków określonych przepisami prawa państwa, w którym zarejestrowana jest firma, lub państwa, w którym ma siedzibę urzędnik zatwierdzający lub państwa, w którym ma być realizowany projekt;
- (e) oni sami lub osoby sprawujące kontrolę, mające prawo reprezentować i/lub podejmować decyzje dotyczące firmy zostali skazani prawomocnym wyrokiem sądu za oszustwo, korupcję, przynależność do grupy przestępczej, pranie brudnych pieniędzy lub jakąkolwiek inną nielegalną działalność, naruszającą interesy finansowe Unii Europejskiej;
- (f) nałożono na nich karę administracyjną, o której mowa w artykule 109(1) Regulacji Finansowych.

7.2. Wykluczenie z przyznania wsparcia

Wnioskodawcy nie otrzymają finansowego wsparcia jeśli w trakcie procedury przyznawania wsparcia:

- (a) są zaangażowani w konflikt interesów;
- (b) dopuścili się wprowadzenia w błąd Agencji przy dostarczaniu informacji przez nią wymaganych jako warunku uczestnictwa w procedurze przyznawania wsparcia, lub nie udzielili tych informacji wcale.

- (c) znajdują się w jednej z sytuacji skutkujących wykluczeniem, o których mowa w punkcie 7.1. powyżej.

Na wnioskodawców lub powiązane z nimi podmioty (tam gdzie ma to zastosowanie), którzy udzielą nieprawdziwych informacji lub dopuszczą się poważnego naruszenia zobowiązań wynikających z umów zawartych we wcześniejszych procedurach przyznawania wsparcia mogą zostać nałożone kary administracyjne i finansowe.

7.3. Dokumenty uzupełniające

Wnioskodawcy ubiegający się o wsparcie powyżej 60.000 EUR muszą podpisać honorowe oświadczenie, iż nie znajdują się w żadnej z sytuacji opisanych powyżej w punktach 7.1. i 7.2., wypełniając odpowiedni formularz i dołączając do wniosku opublikowanego wraz wezwaniem do składania wniosków dostępny na stronie:

https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2016_en.

8. KRYTERIA WYBORU

Wnioskodawcy muszą dołączyć do wniosku wypełnione i podpisane honorowe oświadczenie potwierdzające ich osobowość prawną oraz możliwości finansowe i operacyjne pozwalające na wykonanie proponowanych działań.

8.1. Możliwości finansowe

Wnioskodawcy muszą posiadać stabilne i wystarczające źródła finansowania, pozwalające na prowadzenie działalności przez cały okres realizacji działania lub w roku, w którym przyznano wsparcie, oraz branie udziału w jego finansowaniu. Możliwości finansowe wnioskodawcy zostaną ocenione na podstawie następujących dokumentów uzupełniających, które należy dołączyć do wniosku:

a) Dotacje o niskiej wartości (≤ 60.000 EUR):

- honorowe oświadczenie.

b) Dofinansowanie > 60.000 EUR:

- honorowe oświadczenie
- sprawozdanie finansowe (w tym bilans księgowy, rachunek zysków i strat wraz z załącznikami) za ostatnie dwa lata finansowe, dla których zamknięto księgi rachunkowe
- formularz możliwości finansowych dołączony do wniosku, wypełniony ustawowo wymaganymi danymi księgowymi, w celu wyliczenia współczynników, o których mowa w formularzu.

Jeśli na podstawie dostarczonych dokumentów Agencja uzna, że możliwości finansowe nie są wystarczające, może:

- zażądać dodatkowych informacji;
- zaproponować umowę dofinansowania/decyzję o dofinansowaniu bez zaliczki;
- zaproponować umowę dofinansowania/decyzję o dofinansowaniu z zaliczką zabezpieczoną gwarancją bankową (patrz: punkt 11.4. poniżej);
- zaproponować umowę dofinansowania/decyzję o dofinansowaniu bez zaliczki, ale z płatnością okresową opartą o wydatki już poniesione;
- odrzucić wniosek.

8.2. Możliwości operacyjne

Wnioskodawcy muszą posiadać kompetencje zawodowe, jak również odpowiednie kwalifikacje niezbędne do wykonania proponowanego działania. W tym względzie wnioskujący muszą złożyć

honorowe oświadczenie, a ubiegający się o dofinansowanie powyżej 60.000 EUR dostarczyć następujące dokumenty uzupełniające:

- podsumowanie działalności wnioskodawcy w ciągu ostatnich dwóch lat (jeśli nie jest w pełni dostępne: schemat organizacji wnioskodawcy przedstawiający strukturę organizacji i funkcje podstawowej kadry pracowników).
- CV lub opis osiągnięć osób odpowiedzialnych za zarządzanie i wdrażanie działania w każdej z instytucji partnerskich.

9. KRYTERIA PRYZNANIA WSPARCIA

Kwalifikujące się wnioski będą oceniane na podstawie następujących kryteriów:

	Kryteria	Definicje	Maks. liczba punktów
1	Jakość i treść działań	Jakość treści, fabuły projektu oraz oryginalność koncepcji w porównaniu do istniejących utworów	20
2	Innowacyjny charakter projektu	Innowacyjność, tzn. zakres w jakim projekt wykracza poza granice istniejącej oferty proponując „nowatorskie” techniki i treści.	20
3	Istotność i europejska wartość dodana	Jakość strategii developmentu i potencjał dla europejskiej międzynarodowej eksploatacji (w tym zarządzanie prawami własności intelektualnej).	20
4	Upowszechnianie rezultatów projektu	Strategia dystrybucji, komunikacji i marketingu oraz stosowność dla publiczności docelowej, w tym funkcje dostępności.	20
5	Organizacja zespołu projektowego	Podział ról i obowiązków w zespole twórców względem konkretnych celów zgłaszanego działania.	10
6	Wpływ i trwałość	Strategia finansowania developmentu i produkcji oraz potencjał wykonalności projektu.	10

Dodatkowe punkty „automatyczne”:

Opis	Punkty dodatkowe
Projekt skierowany konkretnie do dzieci w wieku do 12 lat.	5

Jeśli projekt jest konkretnie skierowany do dzieci w wieku do 12 lat, musi to znaleźć szczegółowe odzwierciedlenie we wniosku.

Szczegółowy opis kryteriów przyznawania dofinansowania i rozkład punktów:

Ogólna interpretacja kryteriów przyznania wsparcia właściwych dla wszystkich aplikacji	Liczba punktów	Elementy analizy kryteriów przyznania wsparcia
1. Jakość treści, fabuły projektu oraz oryginalność koncepcji w porównaniu do istniejących utworów	20	
1a. Jakość fabuły projektu i oryginalność koncepcji	10	<ul style="list-style-type: none"> ● jakość fabuły ● oryginalność koncepcji
1b. Jakość treści	5	<ul style="list-style-type: none"> ● jakość projektu graficznego i dźwiękowego (jeśli dostępne) ● jakość projektu poziomów i postaci (jeśli dostępne) ● podejście wizualne
1c. Jakość rozgrywki	5	<ul style="list-style-type: none"> ● jakość proponowanej rozgrywki ● oryginalność rozgrywki

		<ul style="list-style-type: none"> • adekwatność rozgrywki do fabuły
2. Innowacyjność, tzn. zakres w jakim projekt wykracza poza granice istniejącej oferty proponując „nowatorskie” techniki i treści	20	
2a. Innowacyjne techniki	10	<ul style="list-style-type: none"> • innowacyjne aspekty w zakresie <ul style="list-style-type: none"> o rozgrywki o wykorzystania nowych technologii lub nowych platform o graficznego interfejsu użytkownika (GUI) o wyświetlacza przeziernego (HUD - Head-up Display)
2b. Innowacyjna treść	10	<ul style="list-style-type: none"> • innowacyjne aspekty w zakresie <ul style="list-style-type: none"> o fabuły o podejścia wizualnego/graficznego o podejścia muzycznego/dźwiękowego
3. Strategia developmentu i potencjał dla europejskiej międzynarodowej eksploatacji (w tym zarządzanie prawami własności intelektualnej)	20	
3a. Strategia developmentu	10	<ul style="list-style-type: none"> • adekwatność planu developmentu względem wymogów aplikacji • wystarczający stopień szczegółowości • adekwatność planowanego harmonogramu developmentu
3b. Potencjał europejskiej międzynarodowej eksploatacji	10	<ul style="list-style-type: none"> • ponadnarodowa atrakcyjność przy uwzględnieniu: <ul style="list-style-type: none"> o tematu o rodzaju gry • potencjał do przekraczania granic przy uwzględnieniu: <ul style="list-style-type: none"> o zespołu, o scenariusza i postaci, o przedstawionej strategii
Strategia dystrybucji, komunikacji i marketingu oraz stosowność dla publiczności docelowej, w tym funkcje dostępności	20	
4a. Strategia dystrybucji	10	<ul style="list-style-type: none"> • istotność strategii dystrybucji pod względem: <ul style="list-style-type: none"> o przewidywanych metod dystrybucji, o doboru platformy/mediów o partnerów obecnych lub przewidywanych, o znajomości rynków, europejskiej/międzynarodowej wizji o doboru krajów (lokalnych, europejskich, międzynarodowych)
4b. Strategia komunikacji i marketingu	5	<ul style="list-style-type: none"> • istotność strategii marketingowej pod względem: <ul style="list-style-type: none"> o kanałów marketingowych i działań promocyjnych o adekwatności planu komunikacji i marketingu

		o unikatowych atutów
4c. Stosowność dla publiczności docelowej	5	<ul style="list-style-type: none"> ● ustalona publiczność docelowa przy uwzględnieniu <ul style="list-style-type: none"> o płci o wieku o klasyfikacji wiekowej (system PEGI lub równoważny) o rodzaju użytkowników i platform ● projekt dostosowany dla publiczności docelowej ● projekt sprzyjający dostępności dla graczy z niepełnosprawnością lub innymi ułomnościami
5. Podział ról i obowiązków w zespole twórców względem konkretnych celów zgłaszanego działania	10	<ul style="list-style-type: none"> ● potencjał zespołu twórców ● adekwatność zespołu projektowego ● komplementarne doświadczenie członków zespołu twórców
6. Strategia finansowania developmentu i produkcji oraz potencjał wykonalności projektu	10	
6a. Strategia finansowania	5	<ul style="list-style-type: none"> ● jakość i realizm strategii/planu finansowego ● adekwatność strategii finansowej w porównaniu do szacowanych kosztów produkcji ● znajomość odpowiednich potencjalnych partnerów ● doświadczenie lub zdolność wnioskodawcy do zabezpieczenia niezbędnego współfinansowania
6b. Potencjał wykonalności projektu	5	<ul style="list-style-type: none"> ● prawdopodobieństwo odniesienia sukcesu wynikające z wartości artystycznych ● potencjał przyciągnięcia dystrybutora (-ów)/wydawcy (-ów) ● potencjał wejścia do produkcji ● potencjał sprzedażowy i strumienie przychodów

10. ZOBOWIĄZANIA PRAWNE

W przypadku przyznania przez Agencję dofinansowania, beneficjentowi zostanie przesłana umowa dofinansowania lub decyzja o dofinansowaniu sporządzona w euro i wyszczególniająca warunki i poziom dofinansowania, a także procedurę formalizowania zobowiązań stron.

Forma zobowiązania prawnego zależy będzie od kraju pochodzenia beneficjenta:

➤ Umowa:

Jeśli wnioskodawca, który otrzyma dotację pochodzi z kraju MEDIA, spoza krajów członkowskich Unii Europejskiej, 2 kopie oryginalnej umowy dofinansowania muszą zostać podpisane najpierw przez beneficjenta i natychmiast odesłane do Agencji. Agencja podpisuje je ostatnia.

➤ Decyzja:

Jeśli wnioskodawca, który otrzyma dotację pochodzi z krajów członkowskich Unii Europejskiej, decyzja zostanie podpisana tylko przez Agencję, działającą na podstawie uprawnień delegowanych przez Komisję Europejską.

Decyzji nie należy odsyłać z powrotem do Agencji. Ogólne warunki odnoszące się do decyzji (Warunki Ogólne II b) dostępne są na stronie internetowej Agencji w „Rejestrze dokumentów”: http://eacea.ec.europa.eu/about/eacea_documents_register_en.php#call

Jeśli chodzi o decyzje o dofinansowaniu, to beneficjenci przyjmują do wiadomości, że:

Złożenie wniosku o dofinansowanie zakłada akceptację wspomnianych warunków ogólnych. Warunki ogólne obowiązują beneficjenta, któremu zostaje przyznane wsparcie i stanowią załącznik do decyzji o dofinansowaniu.

Przyznanie dofinansowania nie powoduje powstania uprawnienia na kolejne lata.

11. WARUNKI FINANSOWE

11.1. Zasady ogólne

a) Dofinansowanie niekumulowane

Działanie może otrzymać jedną dotację z budżetu UE.

W żadnym wypadku te same koszty nie mogą być finansowane dwa razy z budżetu Unii Europejskiej. Aby to zapewnić wnioskodawcy wskazują w formularzu wniosku źródła i wysokość finansowania z Unii Europejskiej, jakie otrzymali lub o jakie wystąpili dla tego samego działania lub jego części albo na jego funkcjonowanie w trakcie tego samego roku finansowego, jak również wszelkiego innego rodzaju finansowanie otrzymane lub wnioskowane dla tego samego działania.

b) Niedziałanie wstecz

Żadne dofinansowanie nie może być przyznane wstecznie na działania już ukończone.

Dofinansowanie może zostać przyznane na działanie, które już się rozpoczęło tylko gdy wnioskodawca jest w stanie wykazać konieczność rozpoczęcia działania przed podpisaniem umowy dofinansowania albo powiadomieniem o decyzji o dofinansowaniu.

W takich przypadkach koszty kwalifikowalne do finansowania nie mogą być poniesione przed datą złożenia wniosku o dofinansowanie. Jedynie koszty związane z nabyciem praw autorskich kwalifikują się wstecznie przez okres 12 miesięcy poprzedzających datę złożenia wniosku.

c) Współfinansowanie

Współfinansowanie oznacza, że środki niezbędne dla realizacji działania nie mogą pochodzić wyłącznie z dotacji unijnej.

Współfinansowanie działania może przyjmować formę:

- własnych środków beneficjenta;
- dochodu wygenerowanego przez działanie lub program prac;
- wkładów finansowych stron trzecich.

d) Zrównoważony budżet

Szacowany budżet działania należy dołączyć do formularza wniosku. Dochody i wydatki muszą pozostawać w równowadze.

Budżet musi zostać sporządzony w euro.

Wnioskodawcy, którzy przewidują, że koszty nie będą ponoszone w euro muszą stosować kurs wymiany opublikowany na stronie InforEuro pod adresem: http://ec.europa.eu/budget/contracts_grants/info_contracts/inforeuro/inforeuro_en.cfm w dniu publikacji niniejszego wezwania do składania wniosków.

e) Umowy realizacyjne/podwykonawcy

Tam, gdzie realizacja działania wymaga złożenia zamówienia zewnętrznego (umowy realizacyjnej), beneficjent zobowiązany jest podpisać umowę z oferentem gwarantującym najlepszy stosunek wartości do ceny lub najniższą cenę (w zależności od okoliczności), unikając konfliktu interesów oraz zachowując dokumenty na wypadek audytu.

Podmioty występujące jako instytucje zamawiające w rozumieniu Dyrektywy 2004/18/EC⁵ lub podmioty zamawiające w rozumieniu Dyrektywy 2004/17/EC⁶ muszą stosować się do odpowiednich krajowych przepisów dotyczących zamówień publicznych.

Podwykonawstwo, tzn. przekazanie stronie trzeciej określonych zadań lub działań, które stanowią część projektu, zgodnie z opisem we wniosku, a których beneficjent nie może wykonać samodzielnie, musi spełniać warunki odnoszące się do wszelkich umów realizacyjnych (jak określono powyżej) oraz dodatkowo spełniać następujące warunki:

- może obejmować realizację jedynie ograniczonej części działania;
- musi być uzasadnione w odniesieniu do charakteru działania oraz elementów niezbędnych do jego realizacji;
- musi być wyraźnie określone w zgłoszeniu lub należy uzyskać uprzednie pisemne upoważnienie na nie ze strony Agencji.

f) Finansowe wsparcie dla stron trzecich

Wnioski nie mogą przewidywać zapewniania wsparcia finansowego dla stron trzecich.

11.2. Formy dofinansowania

Dotacje finansowane poprzez zwrot kwalifikowalnych kosztów w połączeniu ze stawką zryczałtowaną pokrywającą koszty ogólne wyliczane są na podstawie szczegółowego szacowanego budżetu, wskazującego wyraźnie koszty, które kwalifikują się do finansowania unijnego.

➤ **Maksymalna wnioskowana kwota**

Dotacja unijna ograniczona jest do maksymalnej wysokości współfinansowania 50% kwalifikowalnych kosztów.

W rezultacie część całkowitych kwalifikowalnych wydatków umieszczonych w szacowanym budżecie musi być finansowana ze źródeł innych niż dotacja z Unii Europejskiej.

Kwota środków własnych wskazana w części dochodów szacowanego budżetu uważana jest za zabezpieczoną, a ta sama kwota jako minimalna musi zostać wpisana w części dotyczącej dochodów ostatecznego rozliczenia.

Kwota dotacji nie może przekraczać ani kwalifikowalnych kosztów, ani sumy wnioskowanej. Sumy są podawane w euro.

Akceptacja wniosku przez Agencję Wykonawczą nie stanowi zobowiązania przyznania dofinansowania równego kwocie wnioskowanej przez beneficjenta.

➤ **Koszty kwalifikowalne**

⁵ Dyrektywa 2004/18/EC w sprawie koordynacji procedur udzielania zamówień publicznych na roboty budowlane, dostawy i usługi.

⁶ Dyrektywa 2004/17/EC koordynująca procedury udzielania zamówień przez podmioty działające w sektorze gospodarki wodnej, energii, transportu i usług pocztowych.

Koszty kwalifikowalne to koszty rzeczywiście poniesione przez beneficjenta dofinansowania, które spełniają następujące kryteria:

- zostały poniesione w trakcie trwania działania, jak określono w umowie dofinansowania/decyzji o dofinansowaniu, za wyjątkiem kosztów związanych z końcowymi raportami i certyfikatami.

Uwaga: Okres kwalifikowalności kosztów zaczyna się jak określono w umowie dofinansowania lub w decyzji o dofinansowaniu i kończy 30 miesięcy po złożeniu wniosku. Tylko koszty związane z nabyciem praw autorskich kwalifikują się wstecznie w okresie 12 miesięcy poprzedzających datę złożenia wniosku.

- zostały wymienione w ogólnym szacowanym budżecie działania;
- zostały poniesione w powiązaniu z działaniem, które jest przedmiotem dotacji i są niezbędne dla realizacji działania;
- są możliwe do określenia i sprawdzenia, a w szczególności zapisane w dokumentach księgowych beneficjenta i ustalone zgodnie z właściwymi standardami księgowymi państwa, w którym beneficjent ma swoją siedzibę, oraz według zwyczajowej praktyki kalkulacji kosztów przez beneficjenta;
- spełniają wymagania właściwego ustawodawstwa podatkowego i społecznego;
- są racjonalne, uzasadnione i pozostają w zgodności z wymogami rozsądnego zarządzania finansami, szczególnie odnośnie oszczędności i wydajności.

Wewnętrzne procedury księgowości i audytu beneficjenta muszą pozwalać na bezpośrednie uzgodnienie zadeklarowanych kosztów i dochodów związanych z działaniem z odpowiadającymi im raportami księgowymi i dokumentami uzupełniającymi.

Kwalifikowalne koszty bezpośrednie:

Kwalifikowalne koszty bezpośrednie dla działania to te koszty, które **przy zachowaniu należytych względów dla warunków kwalifikowalności określonych powyżej**, można określić jako konkretne koszty bezpośrednio związane z realizacją działania, i które w ten sposób można do niego bezpośrednio przypisać, takie jak:

- koszt personelu zatrudnionego przez wnioskodawcę na podstawie umowy o pracę lub równoważnego dokumentu zatrudnienia i odelegowanego do działania, obejmujący rzeczywiste wynagrodzenie miesięczne plus składki na ubezpieczenie społeczne i inne ustawowe koszty zawarte w wynagrodzeniu, pod warunkiem że koszty te zgodne są ze zwyczajową polityką wnioskodawcy względem wynagrodzeń. **Uwaga: koszty te muszą stanowić rzeczywiste koszty poniesione przez beneficjenta, czy współbeneficjenta, a koszt pracowników innych organizacji kwalifikuje się tylko jeśli jest płacony bezpośrednio lub zwracany przez beneficjenta.** Koszty te mogą uwzględniać dodatkowe wynagrodzenie, w tym opłaty na podstawie dodatkowych umów niezależnie od ich charakteru, pod warunkiem że jest wypłacane w sposób regularny za każdym razem gdy wymagany jest ten sam rodzaj pracy lub wiedzy specjalistycznej i niezależnie od stosowanego źródła finansowania.
- diety (za spotkania, w tym spotkania inauguracyjne projekt tam gdzie ma to zastosowanie, europejskie konferencje, itd.) pod warunkiem że koszty te są zgodne ze zwyczajową polityką beneficjenta;
- koszty podróży (za spotkania, w tym spotkania inauguracyjne projekt tam gdzie ma to zastosowanie, europejskie konferencje, itd.) pod warunkiem że koszty te są zgodne ze zwyczajową polityką beneficjenta względem podróży;
- koszt amortyzacji sprzętu (nowego lub używanego), Agencja może wziąć pod uwagę tylko część kosztów amortyzacji sprzętu odpowiadającą czasowi trwania działania i stopniowi rzeczywistego wykorzystania do celów działania, **za wyjątkiem sytuacji gdy charakter i/lub kontekst wykorzystania sprzętu uzasadnia inne potraktowanie przez Agencję;**

- koszty towarów konsumpcyjnych i zaopatrzenia, pod warunkiem że można je zidentyfikować i są przypisane do działania;
- koszty wywoływane przez inne umowy zawarte przez beneficjenta lub jego partnerów dla potrzeb realizacji działania, pod warunkiem że spełnione są warunki zawarte w umowie dofinansowania;
- koszty wynikające bezpośrednio z wymogów związanych z realizacją działania/projektu (rozpowszechnianie informacji, szczegółowa ocena działania, tłumaczenia, powielanie, itd.);
- koszty związane z gwarancją zaliczki zdeponowaną przez beneficjenta dofinansowania, gdy jest to wymagane;
- koszty związane z audytami zewnętrznymi, tam gdzie jest to wymagane na poparcie wniosków o dokonanie płatności;
- niepodlegający odliczeniu podatek od wartości dodanej (VAT) dla wszystkich działań, które nie są działaniami organów władzy publicznej państw członkowskich.

Kwalifikowalne koszty pośrednie (koszty ogólne)

- kwota ryczałtowa, równa 7% kwalifikowalnych kosztów bezpośrednich działania, kwalifikuje się jako koszty pośrednie, reprezentujące ogólne administracyjne koszty beneficjenta, które można uważać za przypisane do działania.

Koszty pośrednie nie mogą uwzględniać kosztów wpisanych pod innymi pozycjami w budżecie.

Zwraca się uwagę wnioskodawców na fakt, że w przypadku organizacji otrzymujących dotację operacyjną koszty pośrednie nie kwalifikują się już w ramach konkretnych działań.

➤ **Koszty niekwalifikowalne**

Następujące koszty nie są uznawane za kwalifikowalne:

- zysk z kapitału;
- dług lub koszt obsługi zadłużenia;
- rezerwy na wypadek strat lub zadłużenia;
- należne odsetki;
- wątpliwe wierzytelności;
- straty kursowe;
- koszt przelewu z Agencji naliczany przez bank beneficjenta;
- koszty zadeklarowane przez beneficjenta i pokrywane przez inne działanie, które otrzymało dofinansowanie z Unii Europejskiej. W szczególności koszty pośrednie nie kwalifikują się w ramach dotacji dla działania przyznanej beneficjentowi, który już otrzymuje dotację operacyjną finansowaną z budżetu Unii Europejskiej w danym okresie;
- wkłady rzeczowe;
- nadmierne lub nierozważne wydatki;
- wszelkie koszty poniesione przez beneficjenta, ale refakturowane przez strony trzecie.

➤ **Wyliczenie ostatecznej kwoty dofinansowania – Dokumenty uzupełniające**

Ostateczna kwota dofinansowania, która ma zostać przyznana beneficjentowi, ustalana jest po zakończeniu działania, po zaakceptowaniu wniosku o dokonanie płatności zawierającego następujące dokumenty:

- końcowy raport przedstawiający szczegóły realizacji działania i jego rezultatów;
- końcowy raport finansowy przedstawiający rzeczywiście poniesione koszty.
- beneficjent zobowiązany jest również przedstawić na poparcie końcowej płatności „Raport o stanie faktycznym na temat końcowego raportu finansowego – typ I”, stworzony przez zatwierdzonego audytora albo w przypadku instytucji publicznych – przez kompetentnego i niezależnego urzędnika publicznego.

Procedura i format, którymi ma posługiwać się zatwierdzony audytor - albo w przypadku instytucji publicznych, kompetentny i niezależny urzędnik publiczny - zostały szczegółowo przedstawione w następujących „Wskazówkach”:

http://eacea.ec.europa.eu/about-eacea/document-register_en#audit.

Stosowanie formatu raportu przedstawionego we „Wskazówkach” jest obowiązkowe.

Jeśli kwalifikowalne koszty rzeczywiście poniesione przez beneficjenta okazały się niższe niż przewidywano, Agencja zastosuje wskaźnik współfinansowania określony w umowie dofinansowania w stosunku do wydatków rzeczywiście poniesionych.

W przypadku niewykonania lub wyraźnie niewłaściwego wykonania działania zaplanowanego we wniosku dołączonego do umowy dofinansowania/decyzji o dofinansowaniu, końcowa dotacja będzie odpowiednio zmniejszona.

Reguła non profit

Dotacje unijne nie mogą mieć celu lub rezultatu w postaci wytworzenia zysku w ramach działania lub programu prac beneficjenta. **Zysk definiuje się jako nadwyżkę przychodów nad kwalifikowalnymi kosztami poniesionymi przez beneficjenta, gdy złożony zostaje wniosek o dokonanie płatności pozostałej kwoty.** W takim wypadku, gdy zostanie wypracowany zysk, Agencja będzie miała prawo odzyskania procentu zysku odpowiadającego wkładowi Unii Europejskiej w kwalifikowalne koszty rzeczywiście poniesione przez beneficjenta w celu realizacji działania.

Weryfikacja reguły non-profit nie dotyczy dotacji o niskiej wartości, tzn. ≤ 60.000 EUR.

11.3. Harmonogram płatności

Jeśli została określona w umowie dofinansowania, zaliczka odpowiadająca 50% kwoty dotacji zostanie wypłacona beneficjentowi w ciągu 30 dni od daty podpisania umowy dofinansowania przez ostatnią z dwóch stron, albo od daty powiadomienia o decyzji o dofinansowaniu, pod warunkiem otrzymania wszystkich wymaganych gwarancji.

Jeśli została określona w umowie dofinansowania/decyzji o dofinansowaniu, beneficjentowi zostanie wypłacona płatność okresowa. Płatność okresowa ma na celu pokrycie wydatków beneficjenta na podstawie wniosku o dokonanie płatności, gdy działanie zostało częściowo zrealizowane. W celu ustalenia kwoty należnej jako płatność okresowa, dla kwalifikowalnych kosztów zatwierdzonych przez Komisję zastosowanie ma stawka zwrotu 50%.

Agencja określi kwotę końcowej płatności należnej beneficjentowi na podstawie wyliczenia z raportu końcowego (patrz: punkt 11.2 powyżej). Jeśli całkowita suma wcześniejszych płatności jest wyższa niż ostateczna kwota dofinansowania, beneficjent jest zobowiązany zwrócić nadwyżkę zapłaconą przez Komisję na podstawie nakazu odzyskania środków.

11.4. Gwarancja zaliczki

W przypadku, gdy możliwości finansowe wnioskodawcy nie są zadowalające, wymagana może być gwarancja do tej samej wysokości co kwota zaliczki, której celem jest zminimalizowanie ryzyka związanego z wypłatą zaliczki.

Gwarancja finansowa, w euro, musi pochodzić od uznanego banku lub organizacji finansowej mających siedzibę w jednym państwie członkowskich Unii Europejskiej. W przypadku beneficjentów pochodzących z państw trzecich, odpowiedzialny urzędnik zatwierdzający może zgodzić się, aby gwarancja dostarczona była przez bank lub instytucję finansową działającą w danym państwie trzecim jeżeli uzna on, że dany bank lub instytucja finansowa zapewnia równorzędny poziom bezpieczeństwa oraz parametrów do tych zapewnianych przez bank lub instytucję finansową

działającą w państwie członkowskim. Kwoty zablokowane na kontach bankowych nie będą akceptowane jako gwarancje finansowe.

Gwarancja zostanie zwrócona w miarę jak zaliczka będzie stopniowo spłacana beneficjentowi w postaci opłat okresowych lub płatności salda, zgodnie z warunkami określonymi w decyzji o dofinansowaniu/umowie dofinansowania.

12. PROMOCJA

12.1. Realizowana przez beneficjentów

Beneficjenci muszą wyraźnie informować o wkładzie Unii Europejskiej we wszystkich publikacjach albo w związku z działaniami, w których dofinansowanie jest wykorzystywane.

W tym względzie beneficjenci zobowiązani są do uwydatnienia nazwy i logotypu programu we wszystkich swoich publikacjach, plakatach, programach i innych produktach powstałych w ramach współfinansowanego projektu.

W tym celu muszą korzystać z tekstu, logo i oświadczenia dostępnego pod adresem: http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/promo/creative-europe/eps/eps.zip, dostarczonych przez Agencję.

Jeśli wymóg ten nie zostanie całkowicie wypełniony, dofinansowanie dla beneficjenta może zostać zmniejszone zgodnie z warunkami umowy dofinansowania lub decyzji o dofinansowaniu.

12.2. Realizowana przez Agencję i/lub Komisję

Za wyjątkiem stypendiów wypłacanych osobom fizycznym i innego rodzaju wsparcia wypłacanego osobom fizycznym w potrzebie, wszelkie informacje związane z dofinansowaniem przyznany w trakcie roku finansowego publikowane są na stronach internetowych instytucji Unii Europejskiej nie później niż 30 czerwca roku następującego po roku finansowym, w którym dofinansowanie zostało przyznane.

Agencja i/lub Komisja publikują następujące informacje:

- nazwa beneficjenta,
- kraj pochodzenia beneficjenta,
- wysokość dofinansowania,
- charakter i cel dofinansowania.

Na uzasadniony i należycie poparty wniosek beneficjenta możliwe jest odstąpienie od publikacji, jeżeli ujawnienie tego rodzaju informacji zagraża prawom i wolnościom osób, których one dotyczą, chronionym Kartą Praw Podstawowych Unii Europejskiej albo szkodzi interesom handlowym beneficjentów.

12.3. Komunikacja i rozpowszechnianie

W celu maksymalizacji zasięgu, projekty powinny mieć jasno określoną i intensywną strategię komunikacji oraz rozpowszechniania informacji na temat prowadzonych działań i ich rezultatów, a wnioskodawcy muszą poświęcić wystarczającą ilość czasu i środków na odpowiednią komunikację i współdziałanie z innymi przedstawicielami sektora audiowizualnego, widownią i lokalnymi społecznościami, jeśli takie działanie będzie odpowiednie dla projektu.

Od beneficjentów może być wymagana obecność i uczestnictwo w wydarzeniach organizowanych przez Komisję Europejską i Agencję w celu podzielenia się swoimi doświadczeniami z innymi uczestnikami i/lub decydentami.

13. OCHRONA DANYCH

Wszystkie dane osobowe (takie jak imiona i nazwiska, adresy, CV, itd.) będą przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Nr 45/2001 Parlamentu Europejskiego oraz Rady Europejskiej z 18 grudnia 2000 roku o ochronie osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych przez instytucje i organy Unii Europejskiej i o swobodnym przepływie takich danych⁷.

Odpowiedzi wnioskodawcy na pytania zawarte w formularzu wniosku są niezbędne w celu umożliwienia oceny oraz dalszego przetwarzania wniosku o dofinansowanie zgodnie z wytycznymi wezwania do składania wniosków, chyba że zostały oznaczone jako opcjonalne. Dane osobowe przetwarzane są tylko i wyłącznie w tym celu przez departament lub jednostkę odpowiedzialną za dany program przyznawania wsparcia unijnego (podmiot pełniący funkcję administratora danych). Dane osobowe mogą być przekazywane na zasadach ograniczonego dostępu stronom trzecim zaangażowanym w ocenę wniosków albo procedurę zarządzania dofinansowaniem, włączając w to przekazanie organom odpowiedzialnym za zadania monitorowania i kontroli zgodnie z prawem Unii Europejskiej. W szczególności dla celów zabezpieczenia interesów finansowych Unii, dane osobowe mogą być przekazywane do wewnętrznej służby audytu, do Europejskiego Trybunału Obrachunkowego, do zespołu do spraw nieprawidłowości finansowych lub do Europejskiego Urzędu ds. Zwalczania Nadużyć Finansowych oraz między urzędnikami zatwierdzającymi Komisji i agencjami wykonawczymi.

Wnioskodawca ma prawo dostępu oraz modyfikowania danych, które go dotyczą. W przypadku jakichkolwiek pytań dotyczących tych danych należy kontaktować się z administratorem danych. Wnioskodawcy mają prawo odwołania się w dowolnym momencie do Europejskiego Inspektora Ochrony Danych Osobowych. Szczegółowe oświadczenie o ochronie prywatności wraz z informacjami kontaktowymi znajduje się na stronie internetowej EACEA: http://eacea.ec.europa.eu/about/documents/calls_gen_conditions/eacea_grants_privacy_statement.pdf.

Informuje się, że jeśli wnioskodawcy oraz osoby upoważnione do ich reprezentowania, podejmowania decyzji lub sprawujące nad nimi kontrolę - jeżeli są one podmiotami prawnymi - znajdują się w jednej z sytuacji wymienionych w:

– Decyzji Komisji z dnia 16.12.2008 w sprawie systemu wczesnego ostrzegania (EWS) do użytku urzędników zatwierdzających Komisji oraz agencji wykonawczych (Dziennik Urzędowy, L 344, 20.12.2008, str. 125), lub

– Rozporządzeniu Komisji z dnia 17.12.2008 w sprawie centralnej bazy danych o wykluczeniach - CED (Dziennik Urzędowy L 344, 20.12.2008, str. 12),

to ich dane osobowe (nazwisko, imię w przypadku osoby fizycznej, adres zamieszkania, a w przypadku podmiotów prawnych: forma prawna oraz nazwa oraz imiona i nazwiska osób upoważnionych do reprezentacji, podejmowania decyzji lub sprawujących kontrolę, jeżeli są one podmiotami prawnymi) mogą zostać zarejestrowane jedynie w EWS lub równocześnie w EWS i CED, oraz przekazane osobom i organom wymienionym w wyżej wymienionej Decyzji i Rozporządzeniu w związku z dofinansowaniem lub wykonaniem umowy zamówienia lub umowy dofinansowania lub decyzji o dofinansowaniu.

14. PROCEDURA SKŁADANIA WNISKÓW

14.1. Publikacja

Wezwanie do składania wniosków opublikowane zostało na stronie internetowej EACEA pod następującym adresem: https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2016_en.

⁷ Dziennik Urzędowy L 8, 12.01.2001.

14.2. Rejestracja na portalu dla uczestników

Przed złożeniem wniosku w formie elektronicznej wnioskodawcy i ich partnerzy muszą zarejestrować swoją organizację na portalu Agencji ds. Edukacji, Sektora Audiowizualnego, Kultury, Obywateli i Wolontariatu oraz otrzymać Kod Identyfikacyjny Uczestnika (PIC). Kod ten będzie wymagany w formularzu wniosku.

Portal uczestników to narzędzie, za pomocą którego administrowane są wszystkie informacje prawne i finansowe związane z organizacjami wnioskodawców. Informacje dotyczące rejestracji można znaleźć na portalu pod następującym adresem: <http://ec.europa.eu/education/participants/portal/>

Narzędzie to pozwala również wnioskującym na przesyłanie różnych dokumentów związanych z ich organizacją. Dokumenty te muszą być przesłane raz i nie będą wymagane ponownie przy kolejnych aplikacjach składanych przez tę samą organizację.

Szczegóły na temat dokumentów uzupełniających, które należy przesłać do portalu można znaleźć pod następującym adresem: http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/actions/media_en.

14.3. Składanie wniosku o dofinansowanie

Wnioski należy składać w zgodności z wymogami dopuszczalności określonymi w punkcie 5 i przed upływem terminu określonego w punkcie 3.

Po upływie ostatecznego terminu składania wniosków żadne modyfikacje we wniosku nie są dozwolone. Jednakże w razie konieczności wyjaśnienia niektórych aspektów albo poprawienia błędów urzędniczych, Agencja może w tym celu skontaktować się z wnioskodawcą w trakcie procesu oceny.

Wnioskodawcy zgłaszający projekty różnych działań powinni złożyć osobne aplikacje na każde działanie.

Wszyscy wnioskujący zostaną poinformowani w formie pisemnej o wynikach procesu selekcji.

Wprowadzono elektroniczny system składania wniosków. Wnioski o dofinansowanie należy przygotować w jednym z oficjalnych języków Unii Europejskiej wykorzystując gotowe formularze elektroniczne (eFormularze). W celu ułatwienia ewaluacji wniosków należy złożyć przetłumaczone na język angielski, francuski lub niemiecki dokumenty niezbędne do oceny projektu.

E-formularz można pobrać ze strony internetowej pod następującym adresem: <https://eacea.ec.europa.eu/PPMT/>

Wnioski należy składać przed upływem ostatecznego terminu wymienionego w wezwaniu do składania wniosków oraz w punkcie „3. Harmonogram” niniejszych wytycznych, **przed 12:00 CET/CEST (południe, według czasu obowiązującego w Brukseli)**, za pomocą elektronicznego formularza wniosku.

Wnioskodawcy powinni przyjąć do wiadomości, że żadne wnioski zgłoszone po 12:00 CET/CEST w dniu, w którym upływa termin ostateczny, nie będą przyjęte. Agencja usilnie zachęca, żeby wnioskodawcy nie czekali do ostatniego dnia w celu złożenia wniosku.

Żadna inna metoda składania wniosku nie jest akceptowana. Wnioski złożone w jakikolwiek inny sposób są automatycznie odrzucane. Nie dopuszcza się żadnych wyjątków.

Należy upewnić się, że elektroniczny formularz wniosku został oficjalnie złożony i otrzymali Państwo e-mail z potwierdzeniem odbioru aplikacji wraz z numerem referencyjnym projektu.

Wnioskodawcy muszą upewnić się, że wszystkie wymagane i wymienione w e-formularzu dokumenty zostały przesłane drogą elektroniczną.

Tylko wnioski, które spełniają kryteria kwalifikowalności będą rozważane przy przyznawaniu dofinansowania. Jeśli wniosek zostanie uznany za niekwalifikujący się, wnioskodawca otrzyma list z wyjaśnieniem przyczyn.

14.4. Procedura oceny

Kwalifikujące się zgłoszenia będą sklasyfikowane w ramach każdego działania według kryteriów przyznania wsparcia i wyliczonych w punkcie 9. niniejszych wytycznych. W ramach limitu dostępnego budżetu wybrane zostaną aplikacje o największej liczbie punktów.

Ocena dokonywana jest jedynie na podstawie dokumentów przesłanych przed właściwym terminem. Niemniej jednak Agencja zastrzega sobie prawo do zażądania dodatkowych informacji od wnioskodawcy.

14.5. Decyzja o przyznaniu dofinansowania

Dopiero po zakończeniu procedury opisanej powyżej proces selekcji zostaje sfinalizowany i Agencja podejmuje decyzję o przyznaniu dofinansowania.

Wnioskodawcy zostaną poinformowani o wynikach selekcji w ciągu dwóch tygodni od dnia podjęcia decyzji o dofinansowaniu.

Wnioskodawcy, którzy nie otrzymali dofinansowania otrzymają list przedstawiający przyczyny, dla których ich wniosek nie został wybrany.

Po poinformowaniu wnioskodawców lista wybranych zgłoszeń zostanie opublikowana na stronie internetowej Komisji/Agencji: http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/selection-results_en.

14.6. Obowiązujące regulacje prawne

Rozporządzenie (UE, Euratom) Nr 966/2012 Parlamentu Europejskiego i Rady Europejskiej z 25 października 2012 roku dotyczące obowiązujących regulacji finansowych dotyczących budżetu Unii Europejskiej (Dziennik Urzędowy L 298, 26.10.2012, str.1).

Rozporządzenie Delegowane Komisji (EU) Nr 1268/2012 z 29 października 2012 dotyczące zasad wdrażania Rozporządzenia (UE) Nr 966/2012 Parlamentu Europejskiego i Rady Europejskiej z dnia 25 października 2012 roku dotyczącego obowiązujących regulacji finansowych dotyczących budżetu Unii Europejskiej (Dziennik Urzędowy L 298, 26.10.2012, str.1).

Rozporządzenie (UE) Nr 1295/2013 Parlamentu Europejskiego i Rady Europejskiej z 11 grudnia 2013 ustanawiające program Kreatywna Europa (2014-2020) dotyczące wdrażania programu wsparcia dla europejskiego sektora kreatywnego (Kreatywna Europa) (Dziennik Urzędowy L 347/221, 20 grudnia 2013) oraz sprostowanie z dnia 27.06.2014 (OJ L189/260).

14.7. Dane kontaktowe

W celu uzyskania wszelkich dodatkowych informacji należy kontaktować się z krajowym biurem programu Kreatywna Europa: http://ec.europa.eu/culture/creative-europe/creative-europe-desks_en.htm/.

Kontakt z Agencją:
EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu

W przypadku problemów technicznych związanych z e-formularzem prosimy kontaktować się z Help Desk na długo przed ostatecznym terminem składania wniosków: EACEA-HELPDESK@ec.europa.eu.

Załączniki:

- Załącznik 1 – szczegółowy opis projektu. Niezabezpieczony dokument Word lub PDF zawierający **materiał artystyczny** związany z projektem. Więcej szczegółów, patrz: Praktyczny przewodnik użytkownika e-formularzy
- Załącznik 2 – Formularz budżetu – gry video
- Załącznik 3 – Oświadczenie honorowe (Oświadczenie honorowe wnioskodawcy musi być dołączone do e-formularza)
- Załącznik 4 – Dotychczasowy dorobek wnioskującej firmy
- Załącznik 5 – Różne (niezabezpieczony dokument Word lub PDF zawierający dodatkowe materiały dotyczące zgłaszanego projektu)
- Załącznik 6 – Przewodnik dla ekspertów
- Załącznik 7 – Wzór umowy/decyzji
- Załącznik 8 – Formularz możliwości finansowych