

*Praktyczny przewodnik użytkownika e-formularzy.*

**KREATYWNA EUROPA (2014-2020)**  
**Komponent MEDIA**

DOFINANSOWANIE DEVELOPMENTU GIER VIDEO

2017

## WPROWADZENIE

### **Oświadczenie:**

**Poniższy dokument ma na celu przedstawienie przydatnych informacji dla wnioskodawców. Nie zastępuje on, ani nie unieważnia kryteriów, ani żadnych innych warunków zawartych w wytycznych.**

Niniejszy dokument dostarcza praktycznych wskazówek na temat wypełniania i wysyłania pliku z wnioskiem, jak również informacji dotyczących procedury aplikacyjnej, które mogą być przydatne dla wnioskodawców.

Wszystkie części formularza wniosku należy wypełnić. Jednakże niniejszy przewodnik użytkownika zawiera tylko informacje dotyczące pól, które wymagają dodatkowych wyjaśnień.

Zanim przejdą państwo do wypełniania i wysyłania pliku z wnioskiem prosimy upewnić się, że dokładnie zapoznali się państwo z wytycznymi.

Jeśli wnioskująca organizacja nie istnieje od co najmniej 12 miesięcy, pojawi się alert. Oznacza on, że aplikacja nie będzie się kwalifikowała (wnioskująca organizacja musi legalnie istnieć od co najmniej 12 miesięcy, aby się kwalifikować).

## 1. W JAKI SPOSÓB PRZYGOTOWAĆ DOKUMENTY APLIKACYJNE DO ZŁOŻENIA

Wnioski o dofinansowanie developmentu w ramach komponentu MEDIA można składać jedynie za pomocą e-formularza. Wniosek internetowy uznawany jest za oryginał pliku. Kopie papierowe nie są wymagane.

### Elektroniczny formularz wniosku (e-formularz) - Development gier video

Termin zgłoszeń: 2 marca 2017, 12:00 CET<sup>1</sup>.

Wnioskodawcy muszą wypełnić elektroniczny formularz wniosku i załączyć następujące dokumenty (patrz także: szczegółowe informacje na stronach 6-7):

1. Szczegółowy opis projektu;
2. Szacowany budżet developmentu / Źródła finansowania ( w pliku Microsoft Excel);
3. Oświadczenie honorowe;
4. Dotychczasowe osiągnięcia firmy wnioskującej;
5. Różne.

Formularz wniosku można pobrać ze strony internetowej Agencji pod adresem:  
[http: https://eacea.ec.europa.eu/PPMT/](https://eacea.ec.europa.eu/PPMT/).

Pola oznaczone symbolem (\*) są obowiązkowe.

Żadna inna metoda składania wniosku nie jest akceptowana. Aplikacje przesłane w jakikolwiek inny sposób zostaną automatycznie odrzucone.

Prosimy upewnić się, że złożyli państwo elektroniczny formularz wniosku i otrzymali e-mail z potwierdzeniem. Więcej informacji znajduje się w „Przewodniku składania wniosków”.

W przypadku wystąpienia problemów technicznych, prosimy o kontakt z HelpDesk **PRZED** 2 marca 2017 o 12:00 CET, w południe, według czasu obowiązującego w Brukseli. Jeśli skontaktują się państwo z HelpDesk **po** 12:00 CET, w południe, według czasu obowiązującego w Brukseli, w dniu w którym upływa ostateczny termin, aplikacja **w żadnym wypadku nie zostanie przyjęta** z uwagi na zasadę równego traktowania (**dane kontaktowe - patrz: strona 7**).

**Przy kontaktowaniu się z HelpDesk** za pomocą e-maila, powinni państwo dokładnie opisać problem techniczny, jaki wystąpił. **Wskazane jest załączenie dokumentu zawierającego zrzuty ekranowe z datą i godziną dla zilustrowania problemu.** Prosimy również o zaznaczenie działania, z którym państwo aplikują (MEDIA Development Gier Video).

---

<sup>1</sup> CET – czas środkowoeuropejski

## 2. FORMULARZ WNIOSKU – „E-FORMULARZ”

### STRONA TYTUŁOWA

Przewodnik składania wniosków zawiera wszystkie informacje w jaki sposób stworzyć, wypełnić i przesłać wniosek z technicznego punktu widzenia.

Tytuł projektu: Prosimy o wskazanie tytułu (lub tytułu roboczego) zgłaszanego projektu

### CZĘŚĆ A. IDENTYFIKACJA WNIOSKODAWCY I POZOSTAŁYCH ORGANIZACJI UCZESTNICZĄCYCH W PROJEKCIE

Jeśli w danych kontaktowych wnioskodawcy nastąpią zmiany w jakimkolwiek momencie w trakcie procedury selekcji, prosimy o natychmiastowe przesłanie nowych danych, wyraźnie wskazując numer złożonej aplikacji, na następujący adres: EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu.

#### A.1. Organizacja

**Wszelkie informacje dotyczące organizacji wnioskodawcy pochodzą z portalu dla uczestników. Informacja ukazuje się w formie zabezpieczonej. We wnioskach na Development MEDIA może występować tylko jedna organizacja uczestnicząca.**

#### A.2. i A.3.

Prosimy o stosowanie alfabetu łacińskiego. Osoba do kontaktu powinna podać firmowe dane kontaktowe (nie prywatne).

#### Tytuł

Prosimy o wskazanie odpowiedniego tytułu (np. Pan, Pani).

#### Rola w organizacji

Prosimy wskazać stanowisko danej osoby w organizacji (np. prezes, dyrektor generalny, dyrektor zarządzający, itd.)

#### Numery telefonu i faksu

Prosimy o wpisanie pełnych numerów wraz z numerem kierunkowym kraju oraz miasta/regionu (na przykład: +32-(0)2-2991111). W rubryce Telefon 2 prosimy o wpisanie numeru telefonu komórkowego do osoby kontaktowej.

### CZĘŚĆ B. ORGANIZACJA I DZIAŁANIA

#### B. 1. Struktura organizacji

Informacje pochodzą z portalu dla uczestników.

#### Typ organizacji

Należy wybrać z rozwijanego menu odpowiedni typ organizacji (np. producent/deweloper gier video).

## **B. 2. Cele i działalność organizacji**

To obowiązkowe pole, ale ponieważ szczegóły należy przedstawić w części D.3., to w tym polu wnioskodawca może wpisać „N/A” (nie dotyczy) w odpowiedzi na oba pytania.

## **B. 3. Inne dotacje unijne.**

Prosimy o podanie informacji na temat finansowania unijnego uzyskanego w ciągu ostatnich trzech lat z Programu MEDIA i Programu Kreatywna Europa. Należy wskazać Program/Działanie (np. MEDIA 2007 – Development), numer umowy dofinansowania (np. 2015-0000), firmę beneficjenta i tytuł projektu.

Jeśli wnioskodawca ubiega się o finansowanie z innego programu unijnego dla tego samego projektu, dla którego składany jest ten formularz wniosku, należy upewnić się, że zostały wypełnione odpowiednie pola wskazujące konkretny program i wnioskowaną kwotę.

## **CZĘŚĆ C. OPIS PROJEKTU**

### **C. 1. Informacje dotyczące projektu.**

**Kategoria/gatunek utworu:** można wybrać kilka gatunków. Prosimy określić bardziej szczegółowo podgatunek.

**Opcje rozgrywki:** można wybrać obie opcje.

**Tryby gry:** można wybrać oba tryby.

**Platforma gry:** można wybrać kilka platform. Prosimy o sprecyzowanie tam, gdzie ma to zastosowanie.

**Media dostarczające:** można wybrać kilka mediów. Prosimy o sprecyzowanie tam, gdzie ma to zastosowanie.

**Język składanego materiału artystycznego:** język dołączonego materiału artystycznego. Może różnić się od języka, w którym składany jest e-formularz oraz od języka produkcji.

**Język produkcji:** język w jakim wyprodukowana będzie gra video.

**Język (-i) lokalizacji:** inne języki rozważane przy wersjach dubbingowanych.

**Przewidywana klasyfikacja PEGI (lub równorzędna):** należy wybrać tylko jedną klasyfikację. Jeśli gra nie podlega klasyfikacji PEGI, należy wybrać: PEGI N/A. W takim przypadku prosimy o sprecyzowanie najbliższej równorzędnej klasyfikacji oraz organu klasyfikującego.

**Kluczowi członkowie zespołu twórców:** można wpisać do 10 najważniejszych osób w zespole.

**Wnioskowana kwota w €:** Wnioskowana kwota dotacji MEDIA na projekt może wahać się od 10.000€ a 150.000€, ale nie może przekroczyć 50% całkowitych kosztów developmentu na projekt.

**Data rozpoczęcia etapu produkcji:** data ta nie powinna nastąpić wcześniej niż 8 miesięcy od złożenia wniosku. Na przykład: jeśli składają państwo aplikację w terminie 2.03.2017, to etap produkcji państwa projektu nie może rozpocząć się wcześniej niż 2.11.2017.

**C.2. Streszczenie projektu:** Streszczenie można napisać w języku projektu/scenariusza. Jeśli jest to język inny niż angielski, to streszczenie także po angielsku jest obowiązkowe.

### **C. 3. Własność praw.**

Jeśli prawa są przekazane firmie bezterminowo, pole „Do (dd/mm/rrrr)” w pytaniu o „Okres ważności własności praw lub opcji” można wypełnić wpisując datę 31.12.2099.

## **CZĘŚĆ D. ZDOLNOŚĆ TECHNICZNA**

### **D. 1. Podział udziałów i główna działalność**

Kolumna „Główna działalność w przypadku osoby prawnej” odnosi się tylko do sytuacji, gdy jednym z udziałowców jest inna firma. Prosimy sprecyzować charakter działalności tej firmy. Jeśli to państwa przypadku nie dotyczy, należy wpisać „N/A”.

### **D. 2. Dotychczasowe osiągnięcia organizacji**

**Data dystrybucji uprzednio wyprodukowanego utworu:** data dystrybucji uprzednio wyprodukowanego utworu musi mieścić się między 1.01.2014 a datą złożenia wniosku.

### **Część F. Budżet.**

Wnioskodawcy powinni najpierw przygotować budżet w pliku Excel potrzebny jako Załącznik 2 do e-formularza (patrz: punkt 2 niniejszego przewodnika), a potem odnotować liczby w części F e-formularza.

Całkowite wydatki i całkowity dochód (szare pola) muszą pozostawać w równowadze.

Przypominamy: wkład EACEA/MEDIA może wahać się od 10.000€ do 150.000€.

## **ZAŁĄCZNIKI**

W celu ułatwienia oceny projektu należy dostarczyć kilka załączników, które dołączane są do e-formularza. Wszystkie wzory można znaleźć na stronie internetowej:

[https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017_en)

### **Szczegółowy opis projektu (w niezabezpieczonym pliku Word lub PDF).**

Szczegółowy opis projektu powinien zawierać materiał artystyczny - taki jak zdjęcia, biblia graficzna, scenariusz, storyboard, projekt poziomów i postaci, eksplikacja dyrektora artystycznego, itd. - dotyczący zgłaszanego projektu w jednym pliku Word lub PDF.

### **Budżet (w formacie pliku Excel).**

<b>Prosimy o niedopisywanie nowych rubryk do wzoru.</b>
---

Budżet należy przygotować starannie. Powinni to państwo zrobić przed przystąpieniem do wypełniania e-formularza. Wszystkie kwoty powinny być podane w € (euro). Wnioskodawcy z krajów spoza „strefy euro” muszą stosować oficjalny kurs wymiany (stawkę rozliczeniową) publikowany

przez Dyрекcyję Generalną Komisji Europejskiej, odnoszący się do miesiąca publikacji wezwania do składania wniosków (grudzień 2016): <http://ec.europa.eu/budg/inforeuro>.

#### **Oświadczenie honorowe wnioskodawcy.**

Prosimy o wypełnienie wzoru.

#### **Różne.**

Niezabezpieczony dokument Word lub PDF zawierający dodatkowe materiały dotyczące zgłaszanego projektu, niezwiązane ze szczegółowym opisem projektu.

#### **Istotne listy intencyjne i/lub odnośne umowy (opcjonalnie):**

Powinny być dołączone w ramach załącznika Różne.

Wnioskodawca może dołączyć list intencyjny (listy intencyjne) dotyczący kodevelopmentu lub koprodukcji, wszelkiego rodzaju listy dokumentujące przedsięwzięcie lub możliwą dystrybucję i/lub odnośne umowy uważane za przydatne dla potrzeb oceny zgłoszonego projektu, biorąc pod uwagę że całkowity rozmiar aplikacji nie może przekroczyć 10 MB. Deklaracje zainteresowania powinny być odrzucone.

### **3. KOMUNIKACJA Z AGENCJĄ**

Kandydaci mogą znaleźć wszelkie informacje związane z wezwaniem EACEA/22/2016 na dofinansowanie developmentu europejskich gier video na stronie internetowej Agencji Wykonawczej: [https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017_en).

Informacje dotyczące aktualnych zmian będą publikowane również na tej samej stronie. Zalecamy sprawdzanie jej regularnie.

Wszelkie zapytania związane z przygotowaniem i złożeniem wniosku powinny być kierowane do biura Kreatywnej Europy (Creative Europe Desk) lub przedstawicielstwa w państwa kraju: [http://ec.europa.eu/culture/tools/creative-desks\\_en.htm](http://ec.europa.eu/culture/tools/creative-desks_en.htm).

Odpowiedzi na pytania techniczne dotyczące e-formularza należy szukać w przewodniku składania wniosków MEDIA, który znajduje się na naszej stronie internetowej. Jeśli po lekturze przewodnika nadal mają państwo pytania lub problemy techniczne, prosimy o skontaktowanie się z EACEA HelpDesk. **Wskazane jest załączenie dokumentu zawierającego zrzuty ekranowe z datą i godziną dla zilustrowania problemu.**

Telefon: +32 229 90705

E-mail: [EACEA-Helpdesk@ec.europa.eu](mailto:EACEA-Helpdesk@ec.europa.eu)

Należy pamiętać, że jeśli skontaktują się państwo z HelpDesk **po** 12:00 CET/CEST, w południe, według czasu obowiązującego w Brukseli, w dniu w którym upływa ostateczny termin, aplikacja w żadnym wypadku nie będzie przyjęta z uwagi na zasadę równego traktowania.

Na zakończenie procesu selekcji i po podjęciu formalnej decyzji przez Komisję Europejską/Agencję Wykonawczą (decyzja o dofinansowaniu) wyniki zostaną ogłoszone na stronie internetowej Agencji Wykonawczej. Wybrani wnioskodawcy otrzymają następnie decyzję o dofinansowaniu/umowę dofinansowania.

Jeśli chodzi o wnioskodawców, którzy nie zostali wybrani, otrzymają oni pismo/e-mail z informacją o decyzji Komisji Europejskiej/Agencji Wykonawczej i przedstawieniem przyczyn, dla których ich wniosek nie został wybrany. Firmy, które złożyły wnioski niekwalifikujące się również zostaną poinformowane w piśmie/e-mailu z wyjaśnieniem którego kryterium (których kryteriów) kwalifikowalności nie wypełniły.

Po zakończeniu procedury selekcji wnioski nie będą odsyłane do wnioskodawców.