

MEDIA 2021 PRZEWODNIK PO SCHEMATACH



30

YEARS
OF
MEDIA



Kreatywna
Europa
MEDIA

PROGRAM
KREATYWNA
EUROPA



SPIS TREŚCI

Informacje ogólne	3
KLASTER CONTENT	6
• <i>European Co-development</i>	8
• <i>European Slate Development</i>	10
• <i>European Mini-Slate Development</i>	12
• <i>TV and Online Content</i>	14
KLASTER BUSINESS	16
• <i>Fostering European Media Talents and Skills</i>	18
• <i>Markets & Networking</i>	19
• <i>Innovative Tools and Business Models</i>	20
KLASTER AUDIENCE	21
• <i>Networks of European emas</i>	23
• <i>European Festivals</i>	24
• <i>European VoD Networks and Operators</i>	26
• <i>Films on the Move</i>	27
• <i>Audience Development & Film Education</i>	28
Harmonogram naborów MEDIA 2021	29
Słownik terminów stosowanych w przewodnikach dla wnioskodawców MEDIA	30

Zdjęcia na okładce:

Festiwal Filmowy Millennium Docs Against Gravity, mat. Against Gravity

„Moje wspaniałe życie” („Tak ma być”), reż. Łukasz Grzegorzek, mat. Koskino

„Grand Banda”, reż. Łukasz Kacprowicz, Marek Lachowicz, mat. GS Animation / Grupa Smacznego

PROGRAM KREATYWNA EUROPA 2021-2027

Kreatywna Europa to unijny program realizowany w latach 2021-2027, wspierający działania europejskich sektorów kultury, audiowizualnego i kreatywnego.

CELE PROGRAMU:

- wsparcie ponadnarodowego obiegu europejskich dzieł i twórców,
- ochrona i propagowanie różnorodności kulturowej i językowej oraz europejskiego dziedzictwa kulturowego,
- profesjonalizacja i zwiększanie konkurencyjności sektorów na rynku globalnym,
- wykorzystanie technologii i wdrażanie innowacji w sektorach, dostosowanie sektorów do zmiany cyfrowej,
- strategiczne budowanie publiczności, docieranie do nowych grup odbiorców i zwiększanie uczestnictwa w kulturze,
- włączanie społeczne poprzez kulturę i sztukę,
- zrównoważony rozwój i zielona transformacja sektorów,
- wsparcie współpracy ponadnarodowej na rzecz rozwiązań służących rozwojowi polityk oraz budowania potencjału sektorów.

Program Kreatywna Europa realizowany w latach 2021–2027 składa się z trzech komponentów:

- komponent MEDIA — wspiera działania sektora audiowizualnego,
- komponent Kultura — wspiera działania sektorów kultury i kreatywnego,
- komponent międzysektorowy — wspiera rozwój innowacji w projektach łączących sektory kultury, kreatywny i audiowizualny, a także sektor wysokiej jakości mediów informacyjnych i rozwój umiejętności krytycznego korzystania z mediów.

Na realizację programu Kreatywna Europa w latach 2021-2027 zaplanowano 2,44 mld €. Za jego wdrożenie oraz podejmowanie decyzji dotyczących udzielenia wsparcia z funduszy Unii Europejskiej odpowiedzialna jest Komisja Europejska. Europejska Agencja Wykonawcza ds. Edukacji i Kultury zarządza

programem pod nadzorem i w imieniu Komisji Europejskiej.

Wnioskodawcy i uczestnicy programu mogą uzyskać wsparcie i informacje o programie poprzez sieć biur reprezentujących program Kreatywna Europa w każdym z krajów uczestniczących w programie – **Creative Europe Desks**. Sieć Creative Europe Desks zajmuje się promocją programu i upowszechnianiem jego rezultatów, udziela konsultacji z zakresu merytorycznych i formalnych aspektów tworzenia projektów, wsparcia w poszukiwaniu partnerów zagranicznych do projektów opartych na współpracy międzynarodowej, organizuje warsztaty kompetencyjne, spotkania informacyjne i seminaria dla sektorów kultury, kreatywnego i audiowizualnego.

Komponent MEDIA

Komponent MEDIA wspiera europejski sektor audiowizualny. Jego głównymi celami są wzmocnienie zdolności sektora i promowanie transnarodowego obiegu europejskich dzieł audiowizualnych. Skierowany jest do producentów filmów i gier komputerowych, dystrybutorów, agentów sprzedaży, organizatorów szkoleń i warsztatów, festiwali filmowych, targów branżowych, wydarzeń budujących i rozwijających widownię filmów europejskich oraz inicjatyw edukacyjnych, twórców innowacyjnych narzędzi internetowych przeznaczonych dla profesjonalistów z branży audiowizualnej, inicjatyw sieciujących europejskie platformy VoD oraz kin promujących filmy europejskie. Na realizację tych działań przeznaczone zostanie 58% siedmioletniego budżetu całego programu Kreatywna Europa.

Komponent MEDIA skupia się na:

- zachęcaniu do współpracy zarówno w obrębie całego łańcucha wartości, jak i na szczelnie UE w celu rozwijania przedsiębiorstw audiowizualnych i rozpowszechniania treści europejskich na całym świecie,
- wspieraniu talentów, niezależnie od miejsca ich pochodzenia, oraz szerszego udziału i współpracy między państwami,
- wspieraniu wykorzystywania nowych technologii w celu zapewnienia pełnego wykorzystania transformacji cyfrowej,
- wspieraniu działań proekologicznych w sektorze w odpowiedzi na Europejski Zielony Ład i uwzględnianiu celów społecznych, takich jak równowaga płci i różnorodność.

Komponent MEDIA wspiera sieci profesjonalistów sektora audiowizualnego, ze szczególnym uwzględnieniem przystosowania się do digitalizacji, a także budowanie potencjału firm w zakresie tworzenia większej liczby utworów audiowizualnych przeznaczonych na rynki europejskie i pozaeuropejskie. Wśród celów komponentu jest ułatwianie koprodukcji na szczelnie europejskim i międzynarodowym oraz wspieranie promocji projektów na rynkach europejskich i międzynarodowych. Jednym z najważniejszych zagadnień pozostaje wsparcie dystrybucji kinowej oraz dystrybucji za pośrednictwem platform internetowych. Priorytety komponentu są realizowane również poprzez wsparcie inicjatyw budujących publiczność europejskich utworów oraz narzędzi wykorzystujących nowe modele biznesowe.

W latach 2021–2027 komponent MEDIA będzie wspierał europejski sektor audiowizualny w oparciu o trzy klastry grupujące różne schematy dofinansowań:

- **Klaster Content:** wspieranie współpracy i innowacji w tworzeniu i produkcji wysokiej jakości utworów audiowizualnych.
- **Klaster Business:** promowanie innowacji biznesowych, konkurencyjności oraz profesjonalizacji w celu wzmocnienia europejskiego sektora audiowizualnego w stosunku do globalnych konkurentów.
- **Klaster Audience:** zwiększanie dostępności i widoczności utworów audiowizualnych dla potencjalnych odbiorców poprzez różne kanały dystrybucji i rozwój widowni.

PAŃSTWA UCZESTNICZĄCE W KOMPONENCIE MEDIA PROGRAMU KREATYWNA EUROPA:

- Kraje członkowskie UE: Austria, Belgia, Bułgaria, Chorwacja, Cypr, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Litwa, Luksemburg, Łotwa, Malta, Niemcy, Polska, Portugalia, Rumunia, Słowacja, Słowenia, Szwecja, Węgry, Włochy
- Norwegia, Islandia, Lichtenstein
- Albania, Bośnia i Hercegowina, Czarnogóra, Macedonia Północna, Serbia
- Armenia, Gruzja, Mołdawia, Ukraina, Tunezja – udział jedynie w schematach: *Talents and Skills*, *European Festivals*, *Audience Development and Film Education*

ZDOLNOŚĆ PRODUKCYJNA

KRAJE O NISKICH ZDOLNOŚCIACH PRODUKCYJNYCH

Grupa A Czechy, Estonia, Grecja, Chorwacja, **Polska**, Portugalia, Rumunia

Grupa B Albania, Bułgaria, Bośnia i Hercegowina, Cypr, Węgry, Islandia, Łotwa, Liechtenstein, Litwa, Luksemburg, Malta, Czarnogóra, Macedonia Północna, Serbia, Słowacja, Słowenia

KRAJE O WYSOKICH ZDOLNOŚCIACH PRODUKCYJNYCH

Austria, Belgia, Dania, Finlandia, Irlandia, Norwegia, Holandia, Szwecja, Francja, Hiszpania, Niemcy, Włochy

JAK ZŁOŻYĆ WNIOSEK?

Aby złożyć wniosek, w formularzu aplikacyjnym należy wskazać kod identyfikacyjny uczestnika (Participant Identification Number – PIC). Jeżeli Państwa organizacja posiada już kod PIC, którego używała w ramach innych programów lub w ramach poprzedniej edycji programu Kreatywna Europa 2014-2020, może on zostać wykorzystany ponownie przy aplikowaniu o dofinansowanie z komponentu MEDIA.

Szczegółowy opis kolejnych etapów składania wniosku znajduje się na stronie www.bit.ly/aplikowanie.

Rozpatrywane będą jedynie wnioski w jednym z języków urzędowych Unii Europejskiej na oficjalnych i aktualnych formularzach aplikacyjnych, wypełnione

w całości i podpisane (podpisy oryginalne lub równoważne) oraz przesłane w wyznaczonych terminach. Wnioski składane są online poprzez Funding & Tenders Opportunities Portal.

Rekomendujemy wypełnienie wniosku w języku angielskim oraz przypominamy o dokładnym sprawdzeniu listy załączników. Prosimy o postępowanie zgodnie z wytycznymi obowiązującymi w danym naborze opisanymi w wezwaniach do składania wniosków i przewodnikach dla wnioskodawców opatrzonych odpowiednim numerem wezwania.

UWAGA: Terminy naborów wniosków są ogłaszane na bieżąco – zapraszamy do regularnego odwiedzania strony internetowej www.kreatywna-europa.eu/aplikacje i profilu programu na Facebooku: <https://www.facebook.com/kreatywnaeuropa>.

WAŻNE: O ile w konkretnym wezwaniu do składania wniosków nie zaznaczono inaczej, działanie może się rozpocząć po dacie podpisania umowy lub – w uzasadnionych przypadkach – data złożenia wniosku. Oznacza to, że do rozliczenia w ramach dotacji kwalifikują się tylko wydatki poniesione w trakcie realizacji umowy (lub w okresie od złożenia wniosku do końca trwania projektu)

KLASTER CONTENT

Wspieranie współpracy i innowacji w tworzeniu i produkcji wysokiej jakości utworów audiowizualnych. Klaster obejmuje wsparcie projektów audiowizualnych w fazach rozwoju oraz produkcji, które posiadają duży potencjał międzynarodowy.



„Sweat”, reż. Magnus von Horn, mat. Lava Films

KLASTER CONTENT

- *European Co-development*
- *European Slate Development*
- *European Mini-Slate Development*
- *TV and Online Content*

W schematach realizowanych w ramach klastra *Content*, celem komponentu MEDIA jest wsparcie doświadczonych producentów audiowizualnych w tworzeniu wysokiej jakości projektów o potencjale, by trafić do obiegu europejskiego i pozaeuropejskiego oraz zapewnienie warunków dla europejskich i międzynarodowych koprodukcji.

Ważnym elementem projektów powinno być tworzenie skutecznych strategii marketingowych i dystrybucyjnych, zapewniających dotarcie do szerokiej publiczności w Europie i poza nią od początku fazy developmentu oraz współpraca międzynarodowa na tym etapie (*European Co-development*).

Schematy *European Mini-Slate Development* i *European Slate Development* ułatwiają także wejście na rynek wschodzącym talentom mającym, dzięki dofinansowaniu z komponentu MEDIA, szanse na otrzymanie wsparcia doświadczonych firm producenckich. Celem jest też wzmocnienie współpracy pomiędzy podmiotami działającymi w różnych krajach uczestniczących w komponencie MEDIA i rozwijanie konkurencyjności europejskich producentów audiowizualnych dzięki zwiększeniu ich możliwości inwestowania w projekty w fazie developmentu.

W obszarze produkcji telewizyjnej (schemat *TV and Online Content*), oprócz zwiększenia potencjału i jakości projektów, a także ich zasięgu dzięki międzynarodowym koprodukcjom (jakość takiej współpracy jest brana pod uwagę przy ocenie wniosku), celem jest zwiększenie niezależności producentów telewizyjnych od nadawców. Działania w ramach schematu mają również zachęcić nadawców do angażowania się w ambitne projekty ukierunkowane na międzynarodową dystrybucję.

EUROPEAN CO-DEVELOPMENT

PROJEKTY:

Development pojedynczego projektu filmowego – filmu fabularnego, animowanego, dokumentu kreatywnego lub projektu w formie nieliniowej (np. VR), rozwijanego przez przynajmniej 2 firmy produkcyjne zarejestrowane w 2 różnych krajach uczestniczących w komponencie MEDIA, które mają podpisaną umowę co-developmentową, określającą podział zadań i współpracę w zakresie aspektów kreatywnych.

Obszar wspiera co-development europejskich projektów filmowych, przeznaczonych do dystrybucji kinowej, emisji telewizyjnej lub na platformach cyfrowych, posiadających potencjał dotarcia do międzynarodowej widowni.

Pierwszy dzień zdjęciowy (lub odpowiednik) zgłoszonego projektu nie może być zaplanowany w okresie 10 miesięcy od terminu składania wniosków.

RODZAJE PROJEKTÓW:

- Co-development pojedynczego projektu filmowego o minimalnej długości 60 minut przeznaczonego przede wszystkim do dystrybucji kinowej:
 - filmy fabularne,
 - filmy animowane,
 - kreatywne filmy dokumentalne.
- Co-development pojedynczego projektu filmowego przeznaczonego przede wszystkim do emisji telewizyjnej lub na platformach cyfrowych:
 - filmy fabularne (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 90 minut,
 - filmy animowane (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 24 minut,
 - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 50 minut.
- W przypadku projektów w formie nieliniowej (np. rzeczywistości wirtualnej) wymienione minimalne metraże nie mają zastosowania.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Wniosek musi zostać złożony przez konsorcjum składające się z kwalifikującego się lidera projektu (koordynatora) i co najmniej jednego kwalifikującego się partnera (współbeneficjenta), zarejestrowanych w co najmniej dwóch różnych krajach uczestniczących w komponencie MEDIA. Zarówno lider projektu,

jak i partner (partnerzy) muszą być niezależnymi europejskimi producentami audiowizualnymi.

Niezależna firma producencka to firma, w której większościowej kontroli nie posiada nadawca telewizyjny, ani pod względem pakietu akcji, ani działalności. Większościowa kontrola ma miejsce gdy ponad 25% kapitału zakładowego firmy pozostaje w rękach jednego nadawcy telewizyjnego (50% gdy w grę wchodzi wielu nadawców).

O dofinansowanie mogą ubiegać się firmy, których głównym celem i działalnością jest produkcja audiowizualna.

Uwaga! Wnioskodawcy mogą składać tylko jeden wniosek na wsparcie developmentu w ciągu danego roku budżetowego. Muszą dokonać wyboru między składaniem wniosku w ramach schematów: *European Co-development*, *European Slate Development* oraz *European Mini-Slate Development*. Partner w projekcie złożonym w ramach *European Co-development* może ubiegać się o dofinansowanie w innych schematach.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:

- od 2014 r. wyprodukował utwór referencyjny – animowany, dokumentalny lub fabularny (film lub serial) o łącznej długości 24 minut (w przypadku projektów nieliniowych limity te nie obowiązują), który był dystrybuowany kinach, nadawany w telewizji lub na platformach cyfrowych w przynajmniej 3 krajach innych niż kraj wnioskodawcy do dnia upływu terminu składania wniosków;
- dystrybucja lub emisja utworu referencyjnego muszą mieć charakter komercyjny; pokazy podczas festiwalu nie są akceptowane jako dystrybucja komercyjna;
- firma wnioskodawcy była jedyną firmą produkującą albo – w przypadku koprodukcji – firma wnioskodawcy była większościowym koproducentem w planie finansowania lub producentem delegowanym lub nazwisko dyrektora generalnego firmy lub jednego z udziałowców firmy zostało wymienione na ekranie w napisach do utworu jako nazwisko producenta lub producenta delegowanego.



„Jezioro Słone”, reż. Katarzyna Rosłaniec, mat. Małana

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ

- nagrania na żywo, gry telewizyjne, talk show, programy kulinarne, magazyny, programy telewizyjne, reality show, programy edukacyjne, dydaktyczne;
- filmy dokumentalne promujące turystykę, filmy z planu, reportaże, reportaże o zwierzętach, programy informacyjne i telenowele dokumentalne;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie albo promujące przemoc;
- utwory o charakterze promocyjnym;
- produkcje instytucjonalne promujące określoną organizację lub jej działalność;
- teledyski i wideoklipy;
- gry wideo, e-booki i książki interaktywne;
- filmy studenckie i prace dyplomowe.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

- Maksymalna dotacja UE dla lidera projektu i kwalifikującego się partnera wynosi 60 000 euro.
- W przypadku co-developmentu seriali telewizyjnych o planowanym budżecie produkcji wynoszącym min. 20 mln euro, maksymalna dotacja dla lidera projektu i kwalifikującego się partnera wynosi 100 000 euro.

MAKSYMALNE DOFINANSOWANIE: Do 50% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu.

Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN (więcej informacji na ostatniej stronie przewodnika).

EUROPEAN SLATE DEVELOPMENT

PROJEKTY:

Development pakietu 3-5 projektów audiowizualnych – animacji, dokumentów kreatywnych i filmów fabularnych (także krótkometrażowych, których autorami są wschodzące talenty), przewidzianych do dystrybucji kinowej, telewizyjnej i komercyjnego wykorzystania na platformach cyfrowych.

Do pakietu utworów można dodać max. 20-minutowy film (animacja, dokument lub fabuła) twórcy o niewielkim, ale już docenianym (np. podczas festiwalu filmów krótkometrażowym, w czasie studiów w szkole filmowej) dorobku.

Pierwszy dzień zdjęciowy (lub odpowiednik) zgłoszonych projektów nie może być zaplanowany w okresie 10 miesięcy od terminu składania wniosków.

RODZAJE PROJEKTÓW:

- Development pakietu od 3 do 5 projektów filmowych o minimalnej długości 60 minut, przeznaczonych przede wszystkim do dystrybucji kinowej:
 - filmy fabularne,
 - filmy animowane,
 - kreatywne filmy dokumentalne.
- Development pakietu od 3 do 5 projektów filmowych, przeznaczonych przede wszystkim do emisji telewizyjnej lub eksploatacji na platformach cyfrowych:
 - filmy fabularne (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 90 minut,
 - filmy animowane (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 24 minut,
 - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 50 minut.
- W przypadku projektów w formacie nieliniowym (np. rzeczywistości wirtualnej) wymienione minimalne metraże nie mają zastosowania.

Do pakietu można dołączyć produkcję utworu krótkometrażowego (kompletny utwór – animacja, dokument kreatywny, fabuła – o maksymalnej długości 20 minut, przy czym nie kwalifikują się zapowiedzi i filmy reklamowe, piloty, trailery, teasery i nagrania demo), którego autorem jest wschodzący talent: scenarzysta, reżyser, producent lub inny członek ekipy, który ma już pewne doświadczenie (np. filmy studenckie czy samodzielnie finansowane) i udało mu się zainteresować przedstawicieli branży i publiczność.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Wnioski mogą składać niezależne europejskie firmy producenckie, które mogą przedstawić udowodnione osiągnięcia dotyczące niedawno wyprodukowanych filmów, które miały międzynarodową dystrybucję oraz posiadają większość praw do projektu.

Niezależna firma producencka to firma, w której większościowej kontroli nie posiada nadawca telewizyjny, ani pod względem pakietu akcji, ani działalności. Większościowa kontrola ma miejsce gdy ponad 25% kapitału zakładowego firmy pozostaje w rękach jednego nadawcy telewizyjnego (50% gdy w grę wchodzi wielu nadawców).

O dofinansowanie mogą ubiegać się firmy, których głównym celem i działalnością jest produkcja audiowizualna.

Wnioskodawca musi posiadać większość praw do projektu. Nie później niż w dniu upływu terminu składania wniosków wnioskodawca musi posiadać podpisaną umowę obejmującą prawa do materiału artystycznego zawartą we wniosku.

Uwaga! Wnioskodawcy mogą składać tylko jeden wniosek na wsparcie developmentu w ciągu danego roku budżetowego. Muszą dokonać wyboru między składaniem wniosku w ramach schematów: *European Co-Development*, *European Slate Development* oraz *European Mini-Slate Development*. Parter w projekcie złożonym w ramach *European Co-development* może ubiegać się o dofinansowanie w innych schematach.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE

- od 2014 r. wyprodukował 2 utwory referencyjne – animowane, dokumentalne lub fabularne (filmy lub serie), każdy z nich o łącznej długości 24 minut (w przypadku projektów nieliniowych limity te nie obowiązują), które były dystrybuowane kinach, nadawane w telewizji lub na platformach cyfrowych w przynajmniej 3 krajach innych niż kraj wnioskodawcy (każdy z utworów) do dnia upływu terminu składania wniosków;
- dystrybucja lub emisja utworów referencyjnych muszą mieć charakter komercyjny. Pokazy podczas festiwalu nie są akceptowane jako dystrybucja komercyjna;



„A Fleur d’Eau”, reż. Philip Martin Lacroix, mat. Donten & Lacroix Films

- firma wnioskodawcy była jedyną firmą produkcyjną albo – w przypadku koprodukcji – firma wnioskodawcy była większościowym koproducentem w planie finansowania lub producentem delegowanym lub nazwisko dyrektora generalnego firmy lub jednego z udziałowców firmy zostało wymienione na ekranie w napisach do utworu jako nazwisko producenta lub producenta delegowanego.
 - kreatywny film dokumentalny: 30 000 euro
 - kreatywny serial dokumentalny: 35 000 euro
 - film fabularny o budżecie produkcji nieprzekraczającym 5 mln euro: 45 000 euro
 - film fabularny o budżecie produkcji powyżej 5 mln euro: 60 000 euro
 - serial fabularny o budżecie produkcji nieprzekraczającym 5 mln euro: 55 000 euro
 - serial fabularny o budżecie produkcji powyżej 5 mln euro i nieprzekraczającym 20 mln euro: 75 000 euro
 - serial fabularny o budżecie produkcji powyżej 20 mln euro: 100 000 euro
 - film krótkometrażowy: 10 000 euro
- WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:**
Maksymalna kwota dofinansowania: od 90 000 do 510 000 euro na wniosek (pakiet projektów).

DOFINANSOWANIE BĘDZIE PRZYZNANE NA PODSTAWIE KWOT RYCZAŁTOWYCH:

- film animowany: 55 000 euro
- serial animowany: 60 000 euro

Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN (więcej informacji na ostatniej stronie przewodnika).

ZMIANY WZGLĘDEM EDYCJI 2014-2020

- Wnioskodawca projektu musi udowodnić, że od 2014 r. wyprodukował 2 utwory referencyjne o minimalnym metrażu 24 minut, a które były dystrybuowane w kinach lub nadawany w telewizji lub na platformach cyfrowych w przynajmniej 3 krajach innych niż kraj wnioskodawcy.
- Pierwszy dzień zdjęciowy (lub odpowiednik) zgłoszonych projektów nie może być zaplanowany w okresie 10 miesięcy od terminu składania wniosków.
- Produkcja filmu krótkometrażowego, którego autorem jest wschodzący talent, musi się rozpocząć po terminie składania wniosków.
- Stałe kwoty ryczałtowe, zwiększenie maksymalnej dotacji na pakiet.

EUROPEAN MINI-SLATE DEVELOPMENT

PROJEKTY:

Development pakietu 2-3 projektów audiowizualnych – animacji, dokumentów kreatywnych i filmów fabularnych (także krótkometrażowych, których autorami są wschodzące talenty), przewidzianych do dystrybucji kinowej, telewizyjnej i komercyjnego wykorzystania na platformach cyfrowych.

Do pakietu utworów można dodać max. 20-minutowy film (animacja, dokument lub fabuła) twórcy o niewielkim, ale już docenianym (np. podczas festiwalu filmów krótkometrażowym, w czasie studiów w szkole filmowej) dorobku.

Pierwszy dzień zdjęciowy (lub odpowiednik) zgłoszonych projektów nie może być zaplanowany w okresie 10 miesięcy od terminu składania wniosków.

RODZAJE PROJEKTÓW:

- Development pakietu od 2 do 3 projektów filmowych o minimalnej długości 60 minut, przeznaczonych przede wszystkim do dystrybucji kinowej:
 - filmy fabularne,
 - filmy animowane,
 - kreatywne filmy dokumentalne.
- Development pakietu od 2 do 3 projektów filmowych, przeznaczonych przede wszystkim do emisji telewizyjnej lub eksploatacji na platformach cyfrowych:
 - filmy fabularne (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 90 minut,
 - filmy animowane (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 24 minut,
 - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 50 minut.
- W przypadku projektów w formacie nieliniowym (np. rzeczywistości wirtualnej) wymienione minimalne metraże nie mają zastosowania.

Do pakietu można dołączyć produkcję utworu krótkometrażowego (kompletny utwór – animacja, dokument kreatywny, fabuła – o maksymalnej długości 20 minut, przy czym nie kwalifikują się zapowiedzi i filmy reklamowe, piloty, trailery,

teasery i nagrania demo), którego autorem jest wschodzący talent: scenarzystą, reżysera, producenta lub inny członek ekipy, który ma już pewne doświadczenie (np. filmy studenckie czy samodzielnie finansowane) i udało mu się zainteresować przedstawicieli branży i publiczność.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Wnioski mogą składać niezależne europejskie firmy producenckie, które zarejestrowane są w jednym z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej (od 2021 r. Polska znajduje się w tej grupie) i mogą przedstawić udowodnione osiągnięcia dotyczące niedawno wyprodukowanych filmów, które miały międzynarodową dystrybucję oraz posiadają większość praw do projektu.

Niezależna firma producencka to firma, w której większościowej kontroli nie posiada nadawca telewizyjny, ani pod względem pakietu akcji, ani działalności. Większościowa kontrola ma miejsce gdy ponad 25% kapitału zakładowego firmy pozostaje w rękach jednego nadawcy telewizyjnego (50% gdy w grę wchodzi wielu nadawców).

O dofinansowanie mogą ubiegać się firmy, których głównym celem i działalnością jest produkcja audiowizualna.

Wnioskodawca musi posiadać większość praw do projektu. Nie później niż w dniu upływu terminu składania wniosków wnioskodawca musi posiadać podpisaną umowę obejmującą prawa do materiału artystycznego zawartego we wniosku.

Uwaga! Wnioskodawcy mogą składać tylko jeden wniosek na wsparcie developmentu w ciągu danego roku budżetowego. Muszą dokonać wyboru między składaniem wniosku w ramach schematów: *European Co-Development*, *European Slate Development* oraz *European Mini-Slate Development*. Parter w projekcie złożonym w ramach *European Co-development* może ubiegać się o dofinansowanie w innych schematach.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE

- od 2014 r. wyprodukował utwór referencyjny – animowany, dokumentalny lub fabularny (film lub serial) o łącznej długości 24 minut (w przypadku projektów nieliniarnych limity te nie obowiązują), który był dystrybuowany kinach, nadawany w telewizji lub na platformach cyfrowych w przynajmniej 3 krajach innych niż kraj wnioskodawcy do dnia upływu terminu składania wniosków;
- dystrybucja lub emisja utworu referencyjnego muszą mieć charakter komercyjny. Pokazy podczas festiwalu nie są akceptowane jako dystrybucja komercyjna;
- firma wnioskodawcy była jedyną firmą produkującą albo – w przypadku koprodukcji – firma wnioskodawcy była większościowym koproducentem w planie finansowania lub producentem delegowanym lub nazwisko dyrektora generalnego firmy lub jednego z udziałowców firmy zostało wymienione na ekranie w napisach do utworu jako nazwisko producenta lub producenta delegowanego.

Wnioskodawca musi posiadać większość praw do projektu. Nie później niż w dniu upływu terminu składania wniosków wnioskodawca musi posiadać podpisaną umowę obejmującą prawa do materiału artystycznego zawartego we wniosku.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

Maksymalna kwota dofinansowania: od 60 000 do 310 000 euro na wniosek (pakiet projektów).

DOFINANSOWANIE BĘDZIE PRZYZNANE NA PODSTAWIE KWOT RYCZAŁTOWYCH:

- film animowany: 55 000 euro
- serial animowany: 60 000 euro
- kreatywny film dokumentalny: 30 000 euro
- kreatywny serial dokumentalny: 35 000 euro
- film fabularny o budżecie produkcji nieprzekraczającym 5 mln euro: 45 000 euro
- film fabularny o budżecie produkcji powyżej 5 mln euro: 60 000 euro
- serial fabularny o budżecie produkcji nieprzekraczającym 5 mln euro: 55 000 euro
- serial fabularny o budżecie produkcji powyżej 5 mln euro i nieprzekraczającym 20 mln euro: 75 000 euro
- serial fabularny o budżecie produkcji powyżej 20 mln euro: 100 000 euro
- film krótkometrażowy: 10 000 euro

Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN (więcej informacji na ostatniej stronie przewodnika).

W PRZYPADKU SCHEMATÓW EUROPEAN SLATE DEVELOPMENT I EUROPEAN MINI-SLATE DEVELOPMENT NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ:

- nagrania na żywo, gry telewizyjne, talk show, programy kulinarne, magazyny, programy telewizyjne, reality show, programy edukacyjne, dydaktyczne;
- filmy dokumentalne promujące turystykę, filmy z planu, reportaże, reportaże o zwierzętach, programy informacyjne i telenowele dokumentalne;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie albo promujące przemoc;
- utwory o charakterze promocyjnym;
- produkcje instytucjonalne promujące określoną organizację lub jej działalność;
- teledyski i wideoklipy;
- gry wideo, e-booki i książki interaktywne;
- filmy studenckie i prace dyplomowe.

TV AND ONLINE CONTENT

PROJEKTY:

Produkcje telewizyjne wysokiej jakości: fabuły, animacje i dokumenty kreatywne, przeznaczone do rozpowszechniania w telewizji lub na platformach cyfrowych i mające potencjał dotarcia do szerokiej publiczności.

- Projekt musi być zrealizowany przy znaczącym udziale profesjonalistów będących obywatelami lub mieszkańcami krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.
- Początek produkcji musi nastąpić po dacie publikacji naboru.
- W projekcie muszą uczestniczyć co najmniej 2 nadawcy z 2 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.
- Prawa powinny wrócić do producenta po:
 - 7 latach, jeśli udział nadawcy ma formę przedsprzedaży,
 - 10 latach, jeśli nadawca jest także koproducentem.
- Udział nadawcy nie może przekroczyć 70% całkowitego finansowania koprodukcji.

RODZAJE PROJEKTÓW:

Projekty filmowe skierowane w pierwszej kolejności do dystrybucji w telewizji lub na platformach cyfrowych, które spełniają poniższe kryteria:

- fabuła (projekt pojedynczy lub serial) o długości minimum 90 minut,
- dokument kreatywny (projekt pojedynczy lub serial) o długości minimum 50 minut,
- animacja (projekt pojedynczy lub serial) o długości minimum 24 minut.

Uwaga! Od 2021 r. w przypadku seriali dopuszczalne są także kontynuacje lub kolejne sezony, bez względu na gatunek.

Pierwszy dzień zdjęciowy (lub rozpoczęcie animacji w przypadku projektów animowanych) musi nastąpić po dacie publikacji naboru wniosków.

Projekty muszą być zrealizowane przy znaczącym udziale profesjonalistów, którzy są obywatelami lub rezydentami krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Niezależne – a więc nienależące do nadawcy telewizyjnego lub z jego mniejszościowym udziałem – firmy producenckie zarejestrowane i działające w jednym z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA i będące w bezpośrednim lub większościowym posiadaniu obywateli tych krajów.

Głównym celem i obszarem działalności takiej firmy musi być produkcja audiowizualna.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:

- posiada większość praw autorskich do projektu, który będzie realizować,
- co najmniej 50% całkowitego szacowanego budżetu produkcji pochodzi z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA,
- co najmniej 40% szacowanego całkowitego budżetu produkcji musi pochodzić od stron trzecich (albo poprzez bezpośrednie finansowanie, albo przedsprzedaż praw).

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ

- nagrania na żywo, gry telewizyjne, talk show, programy kulinarne, magazyny, programy telewizyjne, reality show, programy edukacyjne, dydaktyczne;
- filmy dokumentalne promujące turystykę, filmy z planu, reportaże, reportaże o zwierzętach, programy informacyjne i telenowele dokumentalne;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie albo promujące przemoc
- utwory o charakterze promocyjnym;
- produkcje instytucjonalne promujące określoną organizację lub jej działalność;
- teledyski i wideoklipy;
- projekty dofinansowane przez Eurimages;
- produkcje przeznaczone w pierwszej kolejności do dystrybucji kinowej (np. z zaangażowanymi kilkoma dystrybutorami kinowymi i/lub międzynarodowym agentem sprzedaży).



„Wika!”, reż. Agnieszka Zwefka, mat. My Way Studio

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

- do 15% całkowitych kwalifikowanych kosztów działania
- projekty fabularne:
 - maks. 500 000 euro, jeśli budżet produkcji jest niższy niż 10 mln euro
 - maks. 1 mln euro, jeżeli budżet produkcji wynosi 10-20 mln euro
 - maks. 2 mln euro, jeżeli budżet produkcji przekracza 20 mln euro
- projekty animowane: maksymalnie 500 000 €
- dokumenty kreatywne: maksymalnie 300 000 €

Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN (więcej informacji na ostatniej stronie przewodnika).

ZMIANY WZGLĘDEM EDYCJI 2014-2020

- Usunięto ograniczenia dotyczące kolejnych sezonów seriali (w tym także w projektach dokumentalnych i animowanych).
- Zmniejszenie minimalnej liczby wymaganych nadawców zaangażowanych w projekt: do 2 nadawców.
- Zmniejszenie minimalnego potwierzonego % finansowania ze stron trzecich: do 40%.
- Usunięcie punktów automatycznych w kryteriach oceny wniosków.
- Ustalenie jednakowego dla wszystkich gatunków maksymalnego progu finansowania ze strony UE w wysokości 15%.

KLASTER *BUSINESS*

Obejmuje działania dotyczące promowania innowacji biznesowych, konkurencyjności oraz profesjonalizacji w celu wzmocnienia europejskiego sektora audiowizualnego w stosunku do globalnych konkurentów. Klaster nakierunkowany jest na podnoszenie kompetencji europejskich profesjonalistów sektora audiowizualnego, budowanie sieci kontaktów oraz rozwój innowacyjnych narzędzi biznesowych.



KLASTER BUSINESS

- *Fostering European Media Talents and Skills*
- *Markets & Networking*
- *Innovative Tools and Business Models*

W ramach tej grupy schematów, komponent MEDIA wspiera działania umożliwiające spotkania międzynarodowych i europejskich partnerów koprodukcyjnych lub – pośrednio – koprodukcję utworów audiowizualnych. Celem jest także otwarcie nowych możliwości współpracy międzynarodowej i zachęcenie firm do koprodukcji utworów o wysokiej jakości artystycznej i międzykulturowym wymiarze, a także posiadających potencjał dotarcia do widowni na poziomie międzynarodowym.

W ramach schematu *Fostering European Media Talents and Skills* rozwijane są umiejętności i kompetencje profesjonalistów sektora audiowizualnego, co pozwala na zwiększenie konkurencyjności oraz zdolności budowania sieci kontaktów na poziomie międzynarodowym i wsparcie europejskich firm w testowaniu nowych modeli biznesowych.

Zapewniając dostęp do rynków, komponent MEDIA wzmacnia współpracę międzynarodową i stwarza przedstawicielom sektora audiowizualnego i profesjonalistom możliwości działania na rynkach w Europie i poza nią. Schemat *Markets & Networking* ma także wspierać profesjonalistów z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej i zapewniać różnorodność kulturową oraz rozwój innowacyjności, kreatywności i talentów.

W ramach schematu *Innovative Tools and Business Models*, komponent MEDIA dofinansowuje inicjatywy dotyczące nowoczesnych narzędzi i modeli biznesowych, które służą zwiększeniu widoczności i publiczności europejskich utworów audiowizualnych w erze cyfrowej oraz zwiększają konkurencyjność europejskiego sektora audiowizualnego. Istotne jest opracowanie przejrzystej strategii komunikacji działań w ramach projektu oraz ich rezultatów.



Kids Kino Industry, mat. Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

FOSTERING EUROPEAN MEDIA TALENTS AND SKILLS

PROJEKTY:

Kursy szkoleniowe, kursy typu *boot-camp*, programy mentorskie, odbywające się w formie fizycznej i/lub online. Inicjatywy muszą opierać się na innowacyjnych metodach uczenia się, nauczania, mentoringu i coachingu, z wykorzystaniem najnowszych technologii cyfrowych i skupiać się na doskonaleniu umiejętności i kompetencji dostosowanych do zmieniających się praktyk rynkowych.

RODZAJE PROJEKTÓW:

- szkolenia i warsztaty europejskie (na poziomie europejskim),
- szkolenia i warsztaty międzynarodowe (we współpracy z krajami spoza Europy),
- szkolenia i warsztaty regionalne (adresowane do profesjonalistów z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej).

TEMATYKA PROJEKTÓW:

- marketing, promocja, nowe sposoby dystrybucji i eksploatacji, skupiające się na rozwijaniu umiejętności cyfrowych i wykorzystywaniu narzędzi i technologii cyfrowych;
- rozwój proekologicznego podejścia w przemyśle audiowizualnym, mający na celu promowanie zrównoważonych praktyk w całym łańcuchu wartości;
- zarządzanie dotyczące finansów i sprzedaży, w celu zwiększenia możliwości dostępu do inwestycji, zarządzania własnością intelektualną i opracowywania nowych modeli biznesowych;

- szkolenia w zakresie opracowywania i produkcji oraz postprodukcji utworów audiowizualnych, w tym nowatorskich narracji;
- przedsiębiorczość, nowe kreacje biznesowe.

Działania skierowane muszą być do specjalistów pracujących w branży audiowizualnej, w szczególności do młodych profesjonalistów, a także rozpoczynających działalność.

UCZESTNICY SZKOLEŃ I WARSZTATÓW:

Profesjonaliści sektora audiowizualnego, a w szczególności producenci, reżyserzy, scenarzyści, dystrybutorzy, agenci sprzedaży, specjaliści w zakresie filmu animowanego, postprodukcji, a także eksperci w dziedzinie prawa i finansów współpracujący z sektorem audiowizualnym.

Większość uczestników musi pochodzić z innego kraju niż organizator.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

Do 80% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania.

Więcej informacji dla zainteresowanych uczestnictwem w szkoleniach dofinansowanych z MEDIA:

- www.kreatywna-europa.eu
- www.creative-europe-media.eu/trainings/courses

ZMIANY WZGLĘDEM EDYCJI 2014-2020

- Szczególny nacisk położony na nabywanie umiejętności w zakresie przedsiębiorczości i świadomości na temat rozwoju rynku i technologii cyfrowych, analizy danych, zrównoważonych modeli biznesowych, internacjonalizacji, marketingu, promocji, rozwoju widowni, odbudowy dziedzictwa filmowego, zrównoważonego rozwoju przemysłu.
- Nacisk na działania dotyczące zrównoważonego rozwoju, strategie zapewniające równowagę płci, włączanie, różnorodność i reprezentatywność.
- Zwiększenie maksymalnego progu finansowania ze strony UE – do 80%.
- Zwiększenie możliwości przyznawania stypendiów dla uczestników wydarzeń.



MARKETS & NETWORKING

PROJEKTY:

Inicjatywy przeznaczone przede wszystkim dla profesjonalistów sektora audiowizualnego, które mają potwierdzony wpływ na promocję i wymianę europejskich profesjonalistów oraz obieg utworów audiowizualnych, w tym filmów fabularnych, krótkometrażowych, gier wideo, seriali telewizyjnych i projektów cross-mediowych.

Działania powinny zachęcać do tworzenia sieci i wymiany informacji oraz dobrych praktyk między profesjonalistami w zakresie obiegu utworów europejskich w Europie i na świecie na wszystkich platformach i we wszystkich formatach.

Szczególne uwagi zostaną zwrócone na aplikacje przedstawiające odpowiednie strategie służące zapewnieniu bardziej zrównoważonego i bardziej przyjaznego dla środowiska przemysłu oraz zapewnienia równowagi płci, integracji, różnorodności i reprezentatywności.

RODZAJE PROJEKTÓW:

- Targi fizyczne, online lub hybrydowe dla europejskich profesjonalistów z branży audiowizualnej:
 - wydarzenia branżowe, fizyczne, online lub hybrydowe, skupione na wymianie B2B między europejskimi profesjonalistami z branży audiowizualnej, mające wpływ na widoczność i sprzedaż europejskich utworów audiowizualnych na rynkach międzynarodowych.

- Działania promocyjne B2B dotyczące europejskich utworów audiowizualnych:

- wdrażanie wspólnych działań promocyjnych na terenie krajów uczestniczących w komponencie MEDIA i poza nimi, organizowane przez paneuropejskie sieci lub organizacje reprezentujące przynajmniej 15 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, mających na celu ułatwienie dystrybucji i rozpowszechniania europejskich utworów audiowizualnych oraz nawiązywanie kontaktów między europejskimi specjalistami.
- tworzenie i uruchamianie inicjatyw oraz platform promocyjnych, mających na celu stworzenie innowacyjnych sposobów i/lub wykorzystanie nowych modeli biznesowych służących dystrybucji europejskich utworów audiowizualnych.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Firmy prywatne, organizacje niekomercyjne, stowarzyszenia, fundacje, NGO, samorządy itp., które są zarejestrowane w jednym z krajów uczestniczących w programie Kreatywna Europa – komponent MEDIA, a ich właścicielem lub głównym udziałowcem musi być obywatel jednego z tych krajów

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

Do 60% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania

ZMIANY WZGLĘDEM EDYCJI 2014-2020

- Połączenie Działania 1. i Działania 2. schematu Dostęp do rynków.
- Możliwość otrzymania dofinansowania nie tylko na organizację fizycznych wydarzeń, ale też tych odbywające się w formatach online lub hybrydowych.
- Możliwość kaskadowego grantu na działania promocyjne między przedsiębiorstwami na poziomie międzynarodowym.

INNOVATIVE TOOLS AND BUSINESS MODELS

PROJEKTY:

Inicjatywy dotyczące nowoczesnych narzędzi i modeli biznesowych, które służą zwiększaniu widoczności i publiczności europejskich utworów audiowizualnych w erze cyfrowej oraz zwiększają konkurencyjność europejskiego sektora audiowizualnego.

RODZAJE PROJEKTÓW:

Rozwijanie i/lub rozpowszechnianie innowacyjnych narzędzi i modeli biznesowych, które służą poprawie widoczności, dostępności, widowni i różnorodności utworów europejskich w erze cyfrowej i/lub konkurencyjności europejskiego przemysłu audiowizualnego. Obszar wspiera projekty wykorzystujące napisy lub narzędzia służące zwiększaniu cyfrowej dostępności utworów, narzędzia ułatwiające poruszanie się w sektorze audiowizualnym oraz optymalizacji działań w sektorze z wykorzystaniem nowych technologii.

Projekty mogą obejmować w szczególności:

- narzędzia do tworzenia napisów lub dostępności / rekomendacje do szerokiego międzynarodowego stosowania, także między platformami z różnych krajów, służące poprawie widoczności, dostępności i potencjału odbiorców europejskich utworów audiowizualnych;
- narzędzia biznesowe poprawiające efektywność i przejrzystość rynku audiowizualnego: zautomatyzowany system zarządzania prawami, technologia gromadzenia i analizy danych;
- modele biznesowe dążące do optymalizacji synergii i komplementarności między platformami dystrybucji (festiwale, kina, VoD i in.);
- narzędzia biznesowe badające nowe sposoby produkcji, finansowania, dystrybucji lub promocji, z wykorzystaniem nowych technologii (*AI, big data, blockchain* itp.).

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Firmy prywatne, organizacje niekomercyjne, stowarzyszenia, fundacje, NGO, samorządy itp., które są zarejestrowane w jednym z krajów uczestniczących w programie Kreatywna Europa – komponent MEDIA, a ich właścicielem lub głównym udziałowcem musi być obywatel jednego z tych krajów.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

Do 60% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania.

KLASTER AUDIENCE

Zwiększenie dostępności i widoczności utworów audiowizualnych dla potencjalnych odbiorców poprzez różne kanały dystrybucji i rozwój widowni. Kłaster skupia schematy nakierowane na zwiększanie publiczności europejskich treści audiowizualnych i docieranie przez nie do szerokiej widowni oraz rozwój dystrybucji – zarówno kinowej, jak i z wykorzystaniem platform VoD.



Międzynarodowy Festiwal Filmowy Nowe Horyzonty, mat. Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

KLASTER AUDIENCE

- *Networks of European Cinemas*
- *European Festivals*
- *European VoD Networks and Operators*
- *Films on the Move*
- *Audience Development & Film Education*

Budując, rozwijając i edukując widownię, komponent MEDIA ma na celu wspieranie inicjatyw, które prezentują i promują różnorodność europejskich utworów audiowizualnych, a także zwiększają wiedzę i zainteresowanie widowni tą dziedziną. Dzięki wspieranym projektom edukacyjnym i rozwijającym publiczność w ramach schematu *Audience Development & Film Education* buduje zainteresowanie widowni europejską kinematografią i utworami audiowizualnymi.

Właściciele kin zrzeszeni w dofinansowywanej przez komponent MEDIA sieci kin Europa Cinemas są zachęceni do wyświetlania niekrajowych filmów europejskich oraz zwiększania zainteresowania publiczności niekrajową kinematografią.

Festiwale filmowe wspierane w ramach *European Festivals* promują różnorodność europejskich utworów audiowizualnych, prezentując w programie znaczną ilość filmów europejskich, zwiększają wiedzę i zainteresowanie widowni europejską kinematografią, a także organizują innowacyjne działania w zakresie rozwoju widowni, prowadzą inicjatywy rozwijające umiejętności filmowe.

W ramach schematu *European VoD Networks and Operators* komponent MEDIA dofinansowuje międzynarodowe działania marketingowe i dystrybucję utworów audiowizualnych poza obiegiem kinowym, a także promocję nowych sposobów dystrybucji ukierunkowaną na tworzenie innowacyjnych modeli biznesowych, co ma prowadzić do zwiększenia atrakcyjności legalnych serwisów VoD i wzmocnienia konkurencyjności europejskiej branży audiowizualnej.

Films on the Move wzmacnia międzynarodową sprzedaż i dystrybucję europejskich utworów, a także rozwój współpracy dystrybutorów i agentów sprzedaży poprzez wspieranie międzynarodowych strategii dystrybucji niekrajowych filmów europejskich.

NETWORKS OF EUROPEAN CINEMAS

PROJEKTY:

Działania sieci kin dotyczące budowania doświadczenia kinowego, a także innowacyjne inicjatywy organizowane przez kina oraz dostosowania praktyk biznesowych europejskich kin pod względem bezpieczeństwa, zrównoważonego rozwoju i włączania. Inicjatywy przystosowujące kina do zmieniających się warunków poprzez promocję innowacyjnych rozwiązań odpowiednich do ich oferty, budowanie widowni oraz tworzenie partnerstw w branży filmowej.

- Działania networkingowe: informacja i komunikacja służące zwiększeniu zasięgu widowni i realizacji innowacyjnych działań;
- Zapewnianie wsparcia finansowego członkom sieci (zrzeszonym kinom), wdrażającym działania:
 - inicjatywy mające na celu promocję i zwiększanie ilości wyświetlanych filmów europejskich oraz widowni niekrajowych filmów europejskich;
 - innowacyjne działania mające na celu dotarcie do nowej widowni i wzbudzenie zainteresowania młodych kinomanów filmami europejskimi poprzez odnawianie i wzbogacanie wrażeń kinowych;
 - wykorzystanie transformacji cyfrowej, w tym różnorodnych narzędzi i aplikacji;
 - dostosowanie praktyk biznesowych europejskich kin pod względem bezpieczeństwa, trwałości, integracji i dostępności;
 - działania promocyjne i marketingowe realizowane we współpracy z innymi platformami dystrybucyjnymi (np. nadawcami telewizyjnymi, platformami VoD).

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Sieci kin koordynowane przez podmiot posiadający osobowość prawną, prowadzące wspólne działania

związane z wyświetlaniem i promocją filmów europejskich, które reprezentują co najmniej 400 kin w co najmniej 20 krajach uczestniczących w komponencie MEDIA. Sieci te oraz należące do nich kina muszą być w całkowitym lub większościowym posiadaniu obywateli lub rezydentów krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, a także zarejestrowane w jednym z tych krajów.

Beneficjentem schematu jest sieć Europa Cinemas.

KINA, KTÓRE SĄ UPRAWNIONE JAKO NALEŻĄCE DO SIECI:

- wyświetlają europejskie filmy w ciągu 12 miesięcy od daty krajowej premiery danego filmu,
- przeznaczają nie więcej niż 30% swoich pokazów na retrospektywy i powtórne wyświetlenia,
- posiadają system sprzedaży biletów i raportowania liczby wejść,
- posiadają przynajmniej jeden ekran i 70 miejsc siedzących,
- organizują przynajmniej 300 pokazów rocznie w przypadku kin posiadających jeden ekran oraz przynajmniej 520 pokazów rocznie w przypadku kin posiadających dwa i więcej ekranów, z zastrzeżeniem, że są to kina funkcjonujące przez co najmniej 6 miesięcy w roku – kina funkcjonujące przez okres krótszy niż 6 miesięcy w roku (kina letnie, plenerowe) muszą oferować przynajmniej 30 pokazów w miesiącu,
- w czasie poprzednich 12 miesięcy odwiedziło je przynajmniej 20 000 widzów.

MAKSYMALNE DOFINANSOWANIE: Do 95% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu.

EUROPEAN FESTIVALS

PROJEKTY:

Europejskie festiwale audiowizualne, które:

- są organizowane we współpracy z partnerami międzynarodowymi;
- mają wymiar całoroczny, są realizowane w różnych miastach, krajach;
- mają innowacyjne podejście do rozwoju publiczności (w szczególności młodej) przed, w trakcie lub po zakończeniu festiwalu;
- zwiększają zasięg oraz wykorzystują technologie cyfrowe takie jak np. social media, programy cross-mediowe w celu zbudowania społeczności wokół wydarzenia;
- w ciągu roku organizują inicjatywy z obszaru edukacji filmowej w ścisłej współpracy ze szkołami i innymi instytucjami;
- kładą nacisk na obecność filmów europejskich, w szczególności tych z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej;
- dbają o obecność utworów pozaeuropejskich oraz geograficzne zróżnicowanie niekrajowych utworów europejskich w programie, wykazując konkretny, realistyczny i strategiczny rozwój pod względem organizacyjnym i finansowym.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Firmy prywatne, organizacje niekomercyjne, stowarzyszenia, fundacje, NGO, samorządy itp., które są zarejestrowane w jednym z krajów uczestniczących w programie Kreatywna Europa – komponent MEDIA, a ich właścicielem lub głównym udziałowcem musi być obywatel jednego z tych krajów.

Pod uwagę będą brane tylko wnioski złożone przez organizatorów festiwalu w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

FESTIWAL SPEŁNIA KRYTERIA, JEŚLI:

- zakłada współpracę z innymi festiwalami,
- w swoim programie zawiera kwalifikowalne filmy (fabuły, dokumenty, animacje), które są wyświetlane szerokiej widowni, jak również akredytowanym międzynarodowym profesjonalistom i prasie,
- odbywa się w określonym czasie i we wcześniej określonej miejscowości,
- ma sformułowany regulamin oraz jasne zasady selekcji,
- jego repertuar w minimum 50% stanowią filmy kwalifikowalne, pochodzących z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA,
- przynajmniej 50% jego repertuaru stanowią filmy niekrajowe,
- w jego repertuarze uwzględnione są utwory pochodzące z co najmniej 15 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA,
- do 31 grudnia 2020 r. miał co najmniej 3 edycje.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

Ryczałt uzależniony od liczby filmów europejskich w programie.



Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda & Animia, mat. Fundacja Promocji Kultury Artystycznej, Filmowej i Audiowizualnej Etiuda i Anima

FESTIWALE FILMÓW PEŁNOMETRAŻOWYCH (limity dotyczą każdej z edycji)

< 40 filmów europejskich	27 000 euro
41- 60 filmów europejskich	35 000 euro
61 – 80 filmów europejskich	41 000 euro
81 – 100 filmów europejskich	46 000 euro
101 – 120 filmów europejskich	55 000 euro
121 – 200 filmów europejskich	63 000 euro
> 200 filmów europejskich	75 000 euro

FESTIWALE FILMÓW KRÓTKOMETRAŻOWYCH (limity dotyczą każdej z edycji)

< 150 filmów europejskich	19 000 euro
150-250 filmów europejskich	25 000 euro
> 250 filmów europejskich	33 000 euro

ZMIANY WZGLĘDEM EDYCJI 2014-2020

- Zmniejszenie % udziału europejskich niekrajowych filmów w programie – 50% programu musi być poświęcone niekrajowym filmom i utworom audiowizualnym z minimum 15 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, w tym krajów o niskiej zdolności produkcyjnej.
- Wprowadzenie wymogu, aby aplikujące festiwale miały co najmniej 3 edycje do końca grudnia 2020 r.
- Ważne miejsce transgranicznej współpracy pomiędzy festiwalami filmowymi w kryteriach oceny wniosków.
- Wieloletnie wsparcie dla festiwali (działania 2-letnie).
- Jeden termin składnia wniosków zamiast dwóch, które były związane z konkretnymi datami wydarzeń.
- Elastyczność w zakresie *retroactivity* w 2021 r.

EUROPEAN VOD NETWORKS AND OPERATORS

PROJEKTY:

Wspólne międzynarodowe działania mające na celu poprawę konkurencyjności i atrakcyjności europejskich platform VoD oferujących znaczną część niekrajowych europejskich utworów audiowizualnych, a także zwiększenie dostępności, widoczności i znaczenia europejskich utworów oraz rozwijanie międzynarodowej publiczności.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA:

Wspólne inicjatyw dotyczące:

- promowania i rozwijania atrakcyjnej oferty treści europejskich dla odbiorców międzynarodowych;
- poprawy dostępności, widoczności i znaczenia treści europejskich;
- opracowywania innowacyjnych cyfrowych strategii promocji, marketingu i budowania marki;
- wdrażania mechanizmów służących lepszemu zrozumieniu zachowania konsumentów na poziomie europejskim i docieraniu do nowych odbiorców;
- wspierania wymiany wiedzy i najlepszych praktyk;
- wspólnego udostępniania i współdzielenia kosztów projektów mogących poprawić jakość i konkurencyjność europejskich platform VoD, w tym ich rozwój technologiczny, linię redakcyjną, ułatwienie procesu licencjonowania praw autorskich itd.

Działania powinny przedstawiać innowacyjne, spójne strategie, ukierunkowane w celu promowania europejskich utworów i zwiększenia globalnej widowni europejskich platform VoD.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Wniosek musi zostać złożony przez grupę wnioskodawców (konsorcjum) obejmującą co najmniej 3 operatorów usługi VoD z co najmniej 2 różnych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA lub przez platformę VoD, która oferuje swoje usługi w co najmniej 2 krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

WSPÓLNY KATALOG FILMÓW NA PLATFORMACH VOD MUSI ZAWIERAĆ:

- co najmniej 1000 dostępnych utworów audiowizualnych;
- co najmniej 30% utworów audiowizualnych z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- utwory audiowizualne z co najmniej 5 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, reprezentujących co najmniej 5 różnych języków urzędowych Unii Europejskiej.

Kryteria dotyczące wymiaru europejskiego muszą zostać spełnione na początku i przez cały czas trwania działania.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

Do 60% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania.

ZMIANY WZGLĘDEM EDYCJI 2014-2020

- Wniosek musi zostać złożony przez grupę wnioskodawców (konsorcjum) obejmującą co najmniej trzech operatorów usługi VoD z co najmniej dwóch różnych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA lub przez platformę VoD, która oferuje swoje usługi w co najmniej dwóch krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.
- Zmniejszony % udział filmów wyprodukowanych w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA: do 30% katalogu.

FILMS ON THE MOVE

PROJEKTY:

Kampanie ukierunkowane na międzynarodową dystrybucję kinową lub/i online kwalifikowalnych filmów europejskich zgłoszonych przez uprawnioną grupę dystrybutorów koordynowaną przez agenta sprzedaży danego filmu.

FILMY SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:

- produkcje fabularne, animowane i dokumenty o minimalnym metrażu 60',
- obrazy, do których pierwsze prawa autorskie zostały ustanowione najwcześniej w 2020 r.,
- niezawierające innych treści (oper, koncertów, performance'ów itp.), a także reklam, materiałów pornograficznych lub propagujących rasizm i przemoc,
- wyprodukowane z większościowym udziałem producenta lub producentów, wymienionych w napisach końcowych, posiadających kontrolę kreatywną, prawa lub udział w zyskach, działających w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA,
- z budżetem produkcji poniżej 15 mln euro,
- wyprodukowane przy znaczącym udziale obywateli lub rezydentów krajów uczestniczących w komponencie MEDIA,
- na etapie aplikacji wymagane jest przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN (więcej informacji na ostatniej stronie przewodnika).
- film musi trafić do dystrybucji minimum 10 tygodni od daty złożenia wniosku.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Firma, która jest europejskim (zarejestrowanym i działającym w jednym z krajów uczestniczącym w komponencie MEDIA i prowadzonym przez obywatela jednego z tych państw) agentem sprzedaży wyspecjalizowanym w komercyjnej eksploatacji filmu przez marketing i sprzedaż licencji dystrybutorom lub innym firmom wprowadzającym film do dystrybucji za granicą.

Agent sprzedaży musi też mieć podpisaną umowę z producentem dotyczącą sprzedaży filmu wymienionego w aplikacji w co najmniej 15 krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

Agent sprzedaży składa wniosek wspólnie z grupą co najmniej 7 dystrybutorów z różnych krajów, z których co najmniej 2 musi pochodzić z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej.

MAKSYMALNE DOFINANSOWANIE

Do 90% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu.

MAKSYMALNE KWOTY DOFINANSOWANIA przypadające na każdego dystrybutora są ograniczone do:

- max 150 000 € dla Francji, Hiszpanii, Włoch i Niemiec
- max 60 000 € dla Austrii, Belgii, Holandii i Polski
- max 30 000 € dla Czech, Danii, Finlandii, Grecji, Węgier, Norwegii, Portugalii, Szwecji
- max 10 000 € dla pozostałych terytoriów

ZMIANY WZGLĘDEM EDYCJI 2014-2020

- Wsparcie dla kampanii ogółouropejskiej dystrybucji kinowej i/lub online kwalifikujących się filmów europejskich.
- Dystrybucja filmu jest możliwa minimum 10 tygodni od daty złożenia wniosku.



mat. British Film Institute

AUDIENCE DEVELOPMENT & FILM EDUCATION

PROJEKTY:

Projekty zapewniające mechanizmy współpracy paneuropejskiej i rozwoju ogólnoeuropejskiej publiczności, które służą wzbudzeniu zainteresowania i poszerzenia wiedzy odbiorców europejskimi filmami i utworami audiowizualnych, w tym programów dotyczących dziedzictwa filmowego. Schemat wspiera inicjatywy promujące rozwój i zaangażowanie widzów, w tym działania z zakresu edukacji filmowej, skierowane w szczególności do młodej widowni.

RODZAJE PROJEKTÓW:

Projekty muszą opierać się na znacznej części (co najmniej 50%) europejskich filmów i utworów audiowizualnych oraz powinny obejmować widownię co najmniej 5 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.

W ramach schematu wspierane będą projekty zapewniające ogólnoeuropejską współpracę i zapewniające innowacyjne podejścia, w szczególności wykorzystujące nowe narzędzia cyfrowe mające na celu:

- wzbudzanie wzrostu zainteresowania i wiedzy widzów europejskimi filmami i utworami audiowizualnymi, w tym programy dotyczące dziedzictwa filmowego;

- zwiększanie ogólnoeuropejskiego wpływu i docierania do publiczności;
- promowanie i zwiększanie wkładu, jaki wnoszą w rozwój i edukację publiczności europejskie filmy i utwory audiowizualne, w tym wyselekcjonowane katalogi filmów.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Firmy prywatne, NGO, samorządy itp. działające w jednym z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA i będące w większościowym lub całkowitym posiadaniu obywateli tych krajów – podmioty zajmujące się celami określonymi w schemacie i realizujące ukierunkowane działania.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

Do 70% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania.

ZMIANY WZGLĘDEM EDYCJI 2014-2020

- Projekt musi docierać do publiczności z minimum 5 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.
- Wsparcie obejmuje nie tylko inicjatywy edukacyjne mające na celu promocję filmów europejskich na terytoriach europejskich i pozaeuropejskich, ale także wydarzenia i innowacyjne projekty służące zwiększaniu widowni o zasięgu ogólnoeuropejskim.

HARMONOGRAM NABORÓW MEDIA 2021

OBSZAR DOFINANSOWANIA:	DLA KOGO?	TERMIN APLIKACJI:
European Co-development	dla producentów audiowizualnych	17 listopada 2021 r.
European Slate Development	dla producentów audiowizualnych	25 sierpnia 2021 r.
European Mini-Slate Development	dla producentów audiowizualnych	12 sierpnia 2021 r.
TV and Online Content	dla producentów audiowizualnych	25 sierpnia 2021 r.
Fostering European Media Talents and Skills	dla organizatorów szkoleń i działań mentorskich	26 sierpnia 2021 r.
Markets & Networking	dla organizatorów targów i wydarzeń branżowych	24 sierpnia 2021 r.
Innovative Tools and Business Models	dla twórców nowoczesnych narzędzi i modeli biznesowych	24 sierpnia 2021 r.
Networks of European Cinemas	dla europejskich sieci kin	10 sierpnia 2021 r.
European Festivals	dla organizatorów festiwali filmowych	24 sierpnia 2021 r.
Films on the Move	dla agentów sprzedaży i dystrybutorów kinowych	24 sierpnia 2021 r.
European VoD Networks and Operators	dla platform oferujących usługę VoD	5 października 2021 r.
Audience Development & Film Education	dla organizatorów inicjatyw dot. rozwoju widowni i edukacji filmowej	5 października 2021 r.

SŁOWNIK TERMINÓW STOSOWANYCH W PRZEWODNIKACH DLA WNIOSKODAWCÓW MEDIA:

- **Europejska Agencja Wykonawcza ds. Edukacji i Kultury EACEA (European Education and Culture Executive Agency):** agencja odpowiedzialna za realizację programu Kreatywna Europa.
- **Creative Europe Desk Polska:** biuro reprezentujące program Kreatywna Europa w Polsce, na bieżąco udziela informacji o programie i współfinansowanych projektach oraz promuje działania realizowane przez polskich beneficjentów. W ramach działań Creative Europe Desk Polska organizowane są inicjatywy szkoleniowe, seminaria i konferencje z udziałem ekspertów europejskich sektorów kultury i audiowizualnego.
- **Dystrybucja kinowa:** może obejmować aspekty techniczne takie jak dubbing, napisy, wykonanie i obieg kopii itp., a także promocję i marketing (produkcję trailerów i materiałów promocyjnych, zakup przestrzeni reklamowej, organizację wydarzeń promocyjnych itp.).
- **Dystrybucja komercyjna:** wymóg dotyczący poprzedniego utworu audiowizualnego lub gry wyprodukowanej przez producenta aplikującego o dofinansowanie z MEDIA, odnosi się do płatnych pobrań/wyświetleń na platformach lub biletowanych pokazów kinowych.
- **EIDR (Entertainment Identifier Registry):** amerykański odpowiednik szwajcarskiego numeru ISAN (patrz niżej).
- **Eksperti oceniający wnioski:** grupa niezależnych europejskich specjalistów wyłoniona w drodze konkursu. Nazwiska ekspertów nie są ujawniane, wnioski oceniane są przez ekspertów pochodzących z innych krajów niż wnioskodawca.
- **Europejskie treści audiowizualne:** powinny być wyprodukowane z większościowym udziałem producenta lub producentów, wymienionych w napisach końcowych, posiadających kontrolę kreatywną, prawa lub udział w zyskach, działających w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA. Kolejnym warunkiem jest znaczący udział obywateli lub rezydentów krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.
- **Funding & Tenders Opportunities:** nowy portal stworzony przez Komisję Europejską, poprzez który składane są wnioski o dofinansowanie i który pomaga w elektronicznej administracji projektów współfinansowanych przez Unię Europejską, między innymi w ramach programu Kreatywna Europa.
- **ISAN (International Standard Audiovisual Number):** międzynarodowy numer wykorzystywany do identyfikacji utworów audiowizualnych, niezależnie od tego, kiedy zostały wyprodukowane i na jakim nośniku zostały rozpowszechnione. Więcej informacji znajduje się tutaj: <http://www.pl.isan.org/>;
- **Koordynator:** w przypadku dotacji dla wielu beneficjentów, beneficjenci biorą udział jako konsorcjum (grupa beneficjentów). Będą musieli wybrać koordynatora, który przejmie zarządzanie projektem oraz koordynację i będzie reprezentował konsorcjum w kontaktach z organem przyznającym finansowanie. W dotacjach dla pojedynczych beneficjentów, jedyny beneficjent będzie automatycznie koordynatorem.
- **Międzynarodowa sprzedaż:** każde działanie komercyjne zakładające promocję i sprzedaż praw do filmu, w szczególności dystrybutorom kinowym, obejmujące: negocjacje i wykonanie umów o przekazaniu praw do wykorzystania lub wyświetlania filmu; promocję i reklamę filmu na rynkach lub festiwalach (pokazy, reklama, wydarzenia promocyjne); przygotowanie i dostarczenie potencjalnym kupującym, mediom i publiczności materiałów promujących film.

- **Pierwszy dzień zdjęciowy:** wejście na plan ekipy filmowej (dniami zdjęciowymi nie są zdjęcia uciekające lub działania mające na celu nabycie materiałów filmowych).
- **Projekt referencyjny:** w schematach związanych z developmentem jest to poprzedni, dystrybuowany komercyjnie projekt spełniający kryteria schematu co do metrażu i – w przypadku gier – charakterystyki. W projekcie pojedynczym i pakiecie projektów dodatkowo wymagana jest dystrybucja zagraniczna, stanowiąca dowód międzynarodowego potencjału kolejnej proponowanej produkcji.
- **‘Retroactivity’ (ang.):** termin stosowany w e-formularzach wniosków, odnoszący się do terminu rozpoczęcia okresu kwalifikowalności wydatków w projekcie. O ile nie wskazano inaczej w wezwaniu do składania wniosków, domyślną datą początkową projektu jest data podpisania umowy z EACEA. W przypadku uzasadnionej konieczności, jest możliwe rozpoczęcie projektu wcześniej (‘retroactivity’), co należy zasygnalizować zaznaczeniem odpowiedniego pola we wniosku. W takich przypadkach datą rozpoczęcia kwalifikowalności kosztów będzie data złożenia wniosku lub – w przypadku wybranych schematów – data wcześniejsza.
- **Strategia Jednolitego Rynku Cyfrowego:** obejmuje trzy filary: lepszy dostęp do dóbr i usług cyfrowych w całej Europie; stworzenie odpowiednich warunków i jednolitych zasad prowadzenia działalności dla sieci cyfrowych i usług innowacyjnych, aby mogły się lepiej rozwijać; zmaksymalizowanie potencjału wzrostu gospodarki związanej z gospodarką cyfrową. Wykorzystanie strategii w celu zwiększenia widowni dla europejskich treści i ich konkurencyjności jest jednym z założeń komponentu.
- **Track record:** poprzednie utwory lub gry wyprodukowane przez aplikującą firmę producencką. Dowodzą umiejętności pozyskania koproducentów, zarządzania budżetem i osiągnięcia sukcesu komercyjnego.
- **Utwór audiowizualny:** ze względu na coraz większe znaczenie projektów VR i AR na rynku europejskim, o dofinansowanie z MEDIA mogą ubiegać się także producenci utworów o nieliniowej narracji.
- **VoD:** serwis umożliwiający oglądanie treści video umieszczonych na serwerze centralnym poprzez streaming lub po zapisaniu na urządzeniu użytkownika.
- **Widoczność projektu:** w komponencie MEDIA oprócz widoczności projektu i jego rezultatów, niezwykle istotne jest wykorzystanie oficjalnych logotypów przygotowanych przez EACEA i dostępnych na stronie <http://kreatywna-europa.eu/o-programie/logotypy/>.
- **Wymiar europejski:** jeden z najistotniejszych aspektów projektów dofinansowywanych z MEDIA. W przypadku treści audiowizualnych i gier oceniany na podstawie jakości.
- **Zrównoważony budżet projektu:** wnioski o dofinansowanie muszą zapewniać zrównoważony budżet projektu oraz wystarczające inne źródła dla skutecznej realizacji projektu (np. wkłady własne, przychód wypracowany przez działanie, wkłady finansowe stron trzecich, itd.). Wnioskodawcy mogą zostać poproszeni o obniżenie szacowanych kosztów jeśli będą one niekwalifikowalne (w tym kosztów nadmiernych).
- **Źródła finansowania:** pieniężny wkład finansowy w projekt pochodzący z dotacji, od sponsorów, koproducentów/partnerów, rzadziej – ze środków własnych wnioskodawcy. Ich stabilność i zróżnicowanie stanowi o jakości projektu i jego szansach na uzyskanie dofinansowania, a w dalszej perspektywie – na międzynarodową cyrkulację jego rezultatów.

Creative
Europe
Desk Polska

Creative Europe Desk Polska

Al. Ujazdowskie 41

00-540 Warszawa

☎ +48 22 44 76 180

✉ info@kreatywna-europa.eu

🌐 www.kreatywna-europa.eu

📘 www.facebook.com/kreatywnaeuropa

📷 www.instagram.com/creative_europe_desk_polska



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i Sportu.

Publikacja została sfinansowana przy wsparciu Komisji Europejskiej oraz Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu.
Wyraża ona jedynie opinie jej autorów, a Komisja oraz MKDNIŚ nie mogą zostać pociągnięte do odpowiedzialności
w zakresie wykorzystania informacji w niej zawartych.