



Program Kreatywna Europa (CREA)

Wezwanie do składania wniosków

Video Games and Immersive Content Development
(CREA-MEDIA-2023-DEVVGIM)

Wersja 1.0
18 października 2022

HISTORIA ZMIAN			
Wersja	Data publikacji	Zmiany	Strona
1.0	18.10.2022	▪ Pierwsza wersja (nowe WRF).	
		▪	
		▪	
		▪	



Europejska Agencja Wykonawcza ds. Edukacji i Kultury (EACEA)

EACEA.B – Creativity, Citizenship and Joint Operations
EACEA.B.2 – MEDIA

WEZWANIE DO SKŁADANIA WNIOSKÓW

SPIS TREŚCI

0. Wprowadzenie	4
1. Kontekst	5
2. Cele – Tematy i priorytety – Działania podlegające dofinansowaniu – Oczekiwany efekt	6
CREA-MEDIA-2023-DEVVGIM – Video games and immersive content development	
Cele	6
Tematy i priorytety (zakres)	6
Działania podlegające dofinansowaniu (zakres)	6
Oczekiwany efekt	7
3. Dostępny budżet	7
4. Harmonogram i terminy	8
5. Wymogi dopuszczalności i dokumenty	8
6. Kryteria kwalifikujące	9
Kwalifikujący się wnioskodawcy (kwalifikujące się kraje)	9
Skład konsorcjum	11
Kwalifikujące się działania	12
Czas trwania	13
Zasady etyczne	13
7. Możliwości finansowe i operacyjne oraz kryteria wykluczające	13
Możliwości finansowe	13
Możliwości operacyjne	14
Kryteria wykluczające	14
8. Procedura oceny i przyznania wsparcia	15
9. Kryteria przyznania wsparcia	16
10. Założenia prawne i finansowe umów grantowych	18
Data rozpoczęcia i czas trwania projektu	18
Kamienie milowe i rezultaty	18
Forma dofinansowania, stawka finansowania i maksymalna kwota dotacji	19
Kategorie budżetowe i zasady kwalifikowalności kosztów	19
Sprawozdawczość i warunki płatności	20
Zabezpieczenia płatności zaliczkowych	20
Certyfikaty	21
System odpowiedzialności dotyczący odzyskiwania środków	21
Klauzule dotyczące realizacji projektu	21
Inne warunki szczegółowe	22
Nieprzestrzeganie i naruszenie umowy	22
11. Jak złożyć wniosek	22
12. Pomoc	23
13. Ważne	25

0. Wprowadzenie

Niniejsze wezwanie do składania wniosków dotyczy unijnych **dotacji na działania** w ramach komponentu Media **Programu Kreatywna Europa**.

Ramy prawne niniejszego unijnego programu dofinansowania zostały przedstawione w:

- Rozporządzeniu 2018/1046 ([Rozporządzenie Finansowe UE](#))
- akcie podstawowym Rozporządzenia ustanawiającego program Kreatywna Europa [2021/818](#)¹.

Wezwanie zostaje uruchomione zgodnie z Programem Prac² 2023 i będzie zarządzane przez **Europejską Agencję Wykonawczą ds. Edukacji i Kultury (EACEA)** („Agencję”).

 Prosimy zwrócić uwagę, że niniejsze wezwanie zależy jeszcze od ostatecznego przyjęcia budżetu przez unijny organ budżetowy. W przypadku wystąpienia znaczących zmian możemy być zmuszeni do zmodyfikowania wezwania (albo nawet odwołania go).

Wezwanie obejmuje następujący **temat**:

- CREA-MEDIA-2023-DEVVGIM - Video Games and Immersive Content Development

Wnioskodawcy nie mogą zgłaszać więcej niż jednego wniosku w ramach niniejszego wezwania.

Komponent MEDIA programu Kreatywna Europa publikuje coroczne wezwania *European co-development*, *European slate development*, *European mini-slate development* i *Video games and immersive content development*. Wnioskodawcy mogą złożyć tylko jeden wniosek albo jako wnioskodawca w ramach *European slate development*, *European mini-slate development* albo *Video games and immersive content development*, lub jako koordynator w ramach *European co-development*. Jednakże mogą oni dodatkowo być partnerem we wniosku w ramach *European co-development*.

Zapraszamy do uważnej lektury **dokumentacji wezwania** na stronie dotyczącej tego tematu na portalu Funding & Tenders, a w szczególności niniejszy dokument wezwania, wzór umowy grantowej, [EU Funding & Tenders Portal Online Manual](#) (Podręcznik online portalu finansowania i przetargów) oraz [EU Grants AGA – Annotated Grant Agreement](#) (unijne umowy grantowe z komentarzem).

Dokumenty te zawierają wyjaśnienia i odpowiedzi na pytania, które mogą się pojawić w trakcie przygotowywania wniosku:

- Dokument wezwania określa:

- kontekst, cele, zakres, działania, które mogą podlegać dofinansowaniu oraz oczekiwane rezultaty (punkty 1 i 2)
- harmonogram oraz dostępny budżet (punkty 3 i 4)

¹ Rozporządzenie (UE) 2021/818 Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 20 maja 2021 ustanawiające program Kreatywna Europa na okres 2021-2027 (Dz. U. 189).

² Decyzja wykonawcza Komisji C(2022)6138 z dnia 31.08.2022 zmieniająca decyzję wykonawczą C(2021) 3563, dotycząca finansowania programu Kreatywna Europa na lata 2021-2023 i przyjęcia programów prac na lata 2021 i 2022.

- warunki dopuszczalności i kwalifikowalności (w tym obowiązkowe dokumenty; punkty 5 i 6)
 - kryteria dotyczące możliwości finansowych i operacyjnych oraz wykluczenia z dofinansowania (punkt 7)
 - procedurę oceny i przyznania wsparcia (punkt 8)
 - kryteria przyznania wsparcia (punkt 9)
 - założenia prawne i finansowe umów dofinansowania (punkt 10)
 - sposób składania wniosku (punkt 11).
- Podręcznik online (Online Manual) określa:
- procedury rejestracji i składania wniosków online za pomocą unijnego portalu Funding & Tenders Portal („Portalu”)
 - zalecenia dotyczące przygotowania wniosku.
- AGA – Annotated Grant Agreement (umowa grantowa z komentarzem) zawiera:
- szczegółowe komentarze na temat wszystkich klauzul w umowie grantowej, którą będą Państwo musieli podpisać, aby otrzymać dotację (*w tym kwalifikowalności kosztów, harmonogramu płatności, obowiązków dodatkowych, itd.*).

Zachęcamy również do odwiedzenia strony [Creative Europe Project Results](#) (rezultaty projektów programu Kreatywna Europa) dla sprawdzenia listy projektów poprzednio dofinansowanych.

1. Kontekst

Kreatywna Europa skupia działania wspierające europejskie sektory kultury i kreatywne.

Główne cele programu to:

- ochrona, rozwijanie i promowanie europejskiej różnorodności kulturowej i językowej oraz promowanie dziedzictwa kulturowego Europy;
- wzmacnianie konkurencyjności europejskich sektorów kultury i kreatywnego, w szczególności sektora audiowizualnego.

Zamierzenia te realizowane są poprzez następujące cele szczegółowe:

- poszerzanie artystycznej i kulturalnej współpracy na poziomie europejskim w celu wspierania tworzenia europejskich utworów i wzmacniania ekonomicznych, społecznych i zewnętrznych wymiarów oraz innowacji i mobilności europejskich sektorów kultury i kreatywnych (**komponent KULTURA**);
- promowanie w europejskim sektorze audiowizualnym konkurencyjności, skalowalności, współpracy, innowacyjności oraz trwałości, w tym także dzięki mobilności (**komponent MEDIA**);
- promowanie współpracy w zakresie strategii oraz działań innowacyjnych wspierających wszystkie komponenty programu, promowanie różnorodnego, niezależnego i pluralistycznego

środowiska medialnego oraz umiejętności korzystania z mediów, a tym samym wspieranie wolności wypowiedzi artystycznej, dialogu międzykulturowego i integracji społecznej (**komponent MIĘDZYSEKTOROWY**).

Ogólne i szczegółowe cele programu biorą pod uwagę dwoistą naturę sektorów kultury i kreatywnych uznając z jednej strony rzeczywistą i artystyczną wartość kultury, a z drugiej – gospodarcze znaczenie tych sektorów, w tym ich szerszego wkładu w rozwój i konkurencyjność, kreatywność i innowacyjność. Cele realizowane są w sposób, który promuje integrację, równość, różnorodność i uczestnictwo - włączając tam gdzie to możliwe konkretne zachęty, które inspirują aktywny udział w sektorach kultury i kreatywnych osób z niepełnosprawnością, należących do mniejszości oraz wywodzących się z grup marginalizowanych społecznie, w tym zarówno w procesie twórczym, jak i rozwoju widowni - oraz równość płci, w szczególności jako siłę napędową wzrostu gospodarczego, innowacji i kreatywności.

2. Cele – Tematy i priorytety – Działania podlegające dofinansowaniu – Oczekiwany efekt

CREA-MEDIA-2023-DEVVGIM – Video games and immersive content development

Cele

W ramach celu szczegółowego promowania konkurencyjności, skalowalności, współpracy, innowacji i zrównoważonego rozwoju w europejskim sektorze audiowizualnym, w tym dzięki mobilności, jednym z priorytetów komponentu MEDIA jest:

- rozwijanie talentów, kompetencji i umiejętności oraz stymulowanie współpracy ponadnarodowej, mobilności i innowacji w tworzeniu i produkcji europejskich utworów audiowizualnych, promowanie współpracy wśród krajów członkowskich o różnych zdolnościach produkcji audiowizualnej.

Tematy i priorytety (zakres)

Komponent MEDIA zapewnia wsparcie dla następujących działań:

- Development utworów audiowizualnych przez europejskie niezależne firmy producenckie, obejmujących szereg formatów (takich jak filmy fabularne, filmy krótkometrażowe, seriale, filmy dokumentalne, narracyjne gry video) i gatunków, oraz skierowanych do różnych widzów, w tym dzieci i młodzieży.

Celem schematu Video Games and Immersive Content Development jest zwiększenie zdolności europejskich producentów gier video, studiów XR i audiowizualnych firm producenckich do rozwijania gier video i interaktywnych doświadczeń immersyjnych, mających potencjał umożliwiający dotarcie do światowej widowni. Schemat ma na celu również poprawę konkurencyjności europejskiej branży gier video i innych firm produkujących interaktywne treści immersyjne na rynkach europejskich i międzynarodowych poprzez umożliwienie zachowania własności intelektualnej przez europejskich twórców.

Działania podlegające dofinansowaniu (zakres)

Wsparcie otrzymają projekty developmentu utworów i prototypów interaktywnego narracyjnego opowiadania historii o oryginalnej treści i/lub jakości rozgrywki, przeznaczonych do produkcji i globalnej eksploatacji komercyjnej na komputerach osobistych (PC), konsolach, urządzeniach mobilnych, tabletach, smartfonach i innych technologiach.

Celem jest zapewnienie finansowania producentom gier video i innym firmom produkującym treści immersyjne dla rozwijania utworów o wysokim stopniu oryginalności i innowacyjności oraz wartości artystycznej, a także prezentujących wysoki poziom ambicji komercyjnych i szeroki potencjał ponadnarodowy dotarcia na rynki europejskie i międzynarodowe. Pozwoli to na dalsze inwestycje w innowacyjne treści europejskie i zwiększenie konkurencyjności firm europejskich na światowym rynku cyfrowym.

Wnioskodawcy powinni przedstawić adekwatne strategie dla zapewnienia bardziej zrównoważonej i szanującej środowisko branży oraz zagwarantowania równowagi płci, integracji, różnorodności i reprezentatywności.

Następujące projekty nie kwalifikują się (zarówno jako poprzedni utwór, jak i jako utwór zgłoszony do dofinansowania):

- gry łamigłówek, 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, nawet jeśli zawierają element narracyjny;
- projekty, w których edukacja zawodowa, szkolenie lub terapia stanowią cel główny;
- multimedialne projekty i instalacje artystyczne;
- immersyjne trasy, wydarzenia, wideoklipy i doświadczenia immersyjne wykorzystywane w sprzedaży detalicznej;
- utwory o charakterze promocyjnym, stanowiące element kampanii promocyjnej lub reklamowej konkretnego produktu i/lub marki oraz produkcje instytucjonalne promujące konkretną organizację lub jej działalność;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie albo promujące przemoc;
- platformy dla gier lub doświadczeń interaktywnych oraz strony internetowe stanowiące albo przeznaczone konkretnie na platformy społecznościowe, sieci społecznościowe, fora internetowe, blogi lub podobne działania;
- narzędzia i serwisy z oprogramowaniem, których celem jest wyłącznie rozwój technologiczny i/lub wykorzystywane wyłącznie do dalszego rozwijania już istniejących koncepcji gier;
- utwory źródłowe (encyklopedie, atlasy, katalogi, bazy danych i tym podobne), utwory instruktażowe (poradniki instruktażowe, instrukcje i tym podobne) oraz (interaktywne) e-booki;
- serwisy informacyjne lub wyłącznie transakcyjne.

Oczekiwany efekt

- Zwiększona jakość, atrakcyjność, wykonalność i potencjał ponadnarodowy wybranych projektów.
- Silniejsza pozycja na rynku europejskim i międzynarodowym producentów gier video i firm produkujących interaktywne doświadczenia immersyjne.

3. Dostępny budżet

Budżet dostępny dla tego wezwania wynosi **6 000 000 euro**.

Konkretne informacje na temat budżetu przypadającego na dany temat zawiera tabela poniżej:

Temat	Przeznaczony budżet
	6 000 000 euro

Video games and immersive content development	
---	--

Dostępność budżetu wezwania do składania wniosków zależy jeszcze od przyjęcia budżetu na rok 2023 przez unijny organ budżetowy.

Agencja zastrzega sobie prawo do nierozdysponowania całości dostępnych środków w zależności od otrzymanych wniosków i rezultatów ich oceny.

4. Harmonogram i terminy

Harmonogram i terminy (orientacyjne)	
Otwarcie wezwania	20 października 2022
<u>Termin składania wniosków:</u>	<u>1 marca 2023 – 17:00:00 CET (Bruksela)</u>
Ocena:	Marzec - Lipiec 2023
Informacja na temat rezultatów oceny:	Sierpień 2023
Podpisanie umowy grantowej:	Październik 2023

5. Wymogi dopuszczalności i dokumenty

Wnioski muszą zostać złożone przed upływem **ostatecznego terminu dla wezwania** (Patrz: harmonogram w punkcie 4).

Wnioski należy składać **drogą elektroniczną** za pomocą elektronicznego systemu składania wniosków na portalu Funding & Tenders Portal (dostępnego poprzez tematyczną stronę wezwania w dziale [Search Funding & Tenders](#)). Aplikowanie w formie papierowej NIE jest możliwe.

Wnioski (włącznie z załącznikami i dokumentami uzupełniającymi) muszą zostać złożone na formularzach dostępnych *wewnątrz* systemu składania wniosków (⚠ NIE na dokumentach dostępnych na tematycznej stronie wezwania – te mają wyłącznie charakter informacyjny).

Wnioski muszą być **kompletne** i zawierać wszystkie wymagane informacje oraz wszystkie wymagane załączniki i dokumenty uzupełniające:

- Formularz wniosku Część A – zawiera informacje administracyjne na temat uczestników (przyszłego koordynatora, beneficjentów i powiązanych podmiotów) oraz streszczenie budżetu projektu (*należy wypełnić bezpośrednio online*).
- Formularz wniosku Część B – zawiera techniczny opis projektu (*należy go pobrać z systemu składania wniosków na portalu, wypełnić, a następnie skompletować i ponownie zapisać w systemie*).
- Część C (do wypełnienia bezpośrednio online) zawierająca dodatkowe dane na temat projektu
- **obowiązkowe załączniki i dokumenty uzupełniające** (*do zapisania w systemie*):

- szczegółowa tabelka budżetowa (wzór dostępny w systemie składania wniosków)
- PDF z informacjami na temat filmu (filmów)/utworu (utworów) wygenerowany z Creative Europe MEDIA Database
- Dokumentacja artystyczna (opis rozgrywki, informacje na temat graficznego interfejsu użytkownika i wyświetlacza HUD, projekt poziomów i postaci, zdjęcia, biblia graficzna, scenariusz, storyboard, eksplikacja dyrektora artystycznego, itd.)
- Umowa dotycząca praw do projektu/dowód własności praw (a w przypadku adaptacji – praw do adaptacji)
- Dokumenty uzupełniające dotyczące koprodukcji, dystrybucji i finansowania
- Informacje dotyczące niezależności i kontroli właścicielskiej (obowiązkowy wzór dostępny w systemie do składania wniosków)

Należy pamiętać, że ponieważ szczegółowa tabelka budżetowa służy jako podstawa do wyliczania kwot ryczałtowych dotacji (i ponieważ kwoty ryczałtowe muszą stanowić wiarygodny wskaźnik zastępczy dla rzeczywistych kosztów projektu), wymienione koszty MUSZĄ być zgodne z podstawowymi kryteriami dopuszczalności dla unijnego dofinansowania kosztów rzeczywistych (*patrz: [AGA – Umowa dofinansowania z komentarzem, art. 6](#)*). Jest to szczególnie ważne w kwestii zakupów i podwykonawstwa, które muszą spełniać warunek najlepszej jakości w stosunku do ceny (albo - jeśli ma to zastosowanie – najniższej ceny) i być poza wszelkim konfliktem interesów. Jeśli tabelka budżetowa zawiera koszty niekwalifikowalne, dotacja może zostać zmniejszona (nawet na późniejszym etapie w trakcie realizacji projektu lub po jego zakończeniu).

Składając wniosek będą musieli Państwo potwierdzić, że posiadają **mandat do działania** w imieniu wszystkich wnioskodawców. Ponadto należy potwierdzić, że informacje we wniosku są poprawne i pełne oraz że uczestnicy spełniają warunki otrzymania dofinansowania unijnego (zwłaszcza warunki kwalifikowalności, możliwości finansowe i operacyjne, wykluczenia, itd.). Przed podpisaniem umowy każdy beneficjent oraz każdy powiązany podmiot będą musieli potwierdzić to jeszcze raz podpisując honorowe oświadczenie. Wnioski nie w pełni uzupełnione zostaną odrzucone.

Państwa wniosek musi być **czytelny, przystępny i możliwy do wydrukowania**.

Wnioski są ograniczone do maksymalnie **70 stron** (Część B). Oceniający nie będą brali pod uwagę żadnych dodatkowych stron.

Na późniejszym etapie mogą Państwo zostać poproszeni o dodatkowe dokumenty (*dla potwierdzenia statusu prawnego, sprawdzenia możliwości finansowych, weryfikacji konta bankowego, itd.*).



Więcej informacji na temat procesu składania wniosków (w tym kwestii informatycznych) zawiera [Podręcznik Online](#) (Online Manual).

6. Kryteria kwalifikujące

Kwalifikujący się uczestnicy (kwalifikujące się kraje)

Aby się kwalifikować wnioskodawcy (beneficjenci i powiązane podmioty) muszą:

- być podmiotami prawnymi (publicznymi lub prywatnymi);
- mieć siedzibę w jednym z kwalifikujących się krajów, tzn.:
 - państw uczestniczących w programie Kreatywna Europa:
 - państwa członkowskie UE (oraz kraje i terytoria zamorskie)
 - państwa spoza UE:
 - państwa wymienione jako EEA (Europejski Obszar Gospodarczy) oraz państwa stowarzyszone programu Kreatywna Europa albo kraje w trakcie negocjacji umowy stowarzyszeniowej i takie, w których przypadku umowa wejdzie w życie przed podpisaniem umowy grantowej ([lista uczestniczących krajów](#)).
- mieć siedzibę w jednym z krajów uczestniczących w pełni w komponencie MEDIA programu Kreatywna Europa, a bezpośrednimi lub pośrednimi właścicielami, całościowymi lub większościowymi udziałowcami podmiotu muszą być obywatele tych krajów. Jeśli firma jest notowana na giełdzie, dla ustalenia kraju jej pochodzenia zostanie wzięta pod uwagę lokalizacja giełdy papierów wartościowych
- być europejskimi producentami gier video, studiami XR i europejskimi audiowizualnymi firmami producenckimi, które mogą udowodnić niedawne doświadczenie w produkcji komercyjnie dystrybuowanych kwalifikujących się utworów.

Beneficjenci i powiązane podmioty muszą zarejestrować się w rejestrze uczestników ([Participant Register](#)) przed złożeniem wniosku i będą musieli zostać zweryfikowani przez Central Validation Service (weryfikacja REA). Dla potrzeb weryfikacji będą proszeni o zapisanie w systemie dokumentów udowadniających ich status prawny i pochodzenie.

Pozostałe podmioty mogą uczestniczyć w innych rolach w konsorcjum, np. jako stowarzyszeni partnerzy, podwykonawcy, strony trzecie wnoszące wkłady rzeczowe, itd. (*Patrz: punkt 13*).

Szczególne przypadki

Osoby fizyczne - Osoby fizyczne NIE kwalifikują się (za wyjątkiem osób samozatrudnionych lub odpowiedników, tzn. prowadzących jednoosobową działalność gospodarczą) w przypadku, gdy firma nie posiada osobowości prawnej odrębnej niż osoba fizyczna.

Organizacje międzynarodowe – Organizacje międzynarodowe kwalifikują się. Zasady dotyczące kwalifikujących się krajów ich nie dotyczą.

Podmioty bez osobowości prawnej – Podmioty, które nie posiadają osobowości prawnej na mocy ich prawa krajowego mogą uczestniczyć w drodze wyjątku pod warunkiem, że ich reprezentanci mają zdolność podejmowania prawnych zobowiązań w ich imieniu i zaproponują gwarancje dla ochrony finansowych interesów UE równorzędne do tych oferowanych przez osoby prawne³.

Instytucje unijne – Instytucje unijne (za wyjątkiem Wspólnego Centrum Badawczego Komisji Europejskiej) NIE mogą wchodzić w skład konsorcjum.

Stowarzyszenia i grupy interesów – Podmioty składające się z członków mogą uczestniczyć jako „jedyni beneficjenci” lub „beneficjenci bez osobowości prawnej”⁴.  Należy pamiętać, że jeśli działanie będzie realizowane przez członków, powinni oni również uczestniczyć (albo jako beneficjenci albo jako podmioty powiązane, inaczej ich koszty NIE będą się kwalifikować).

³ Patrz: Artykuł 197(2)(c) Rozporządzenia Finansowego UE [2018/1046](#).

⁴ Definicje – patrz: Artykuły 187(2) i 197(2)(c) Rozporządzenia Finansowego UE [2018/1046](#).

Europejska firma produkująca gry video, studio XR lub audiowizualna firma producencka – firma, której głównym celem i działalnością jest produkcja/rozwijanie gier video, tworzenie oprogramowania (rozrywkowego) lub produkcja audiowizualna (albo równoważna) jak określono w krajowych dokumentach rejestrowych chyba, że rejestracja według konkretnych kodów działalności nie jest wymagana przez prawo krajowe; w takim przypadku status firmy produkującej/rozwijającej gry video, studia XR lub audiowizualnej firmy producenckiej będzie weryfikowany na podstawie dorobku firmy. Firmy wydawnicze nie kwalifikują się jako wnioskodawcy w ramach niniejszego wezwania.

Firmy z niedawnym doświadczeniem w produkcji komercyjnie dystrybuowanych kwalifikowalnych utworów to firmy, które wyprodukowały lub przeprowadziły development:

- gry video albo (interaktywnego lub nieinteraktywnego) doświadczenia immersyjnego, dystrybuowanego komercyjnie⁵ w okresie między 1.01.2020 i terminem składania wniosków. Prace na zlecenie, tzn. projekty, w których prace developmentowe lub produkcyjne zostało zlecone wnioskodawcy przez inną firmę, nie kwalifikują się; nie kwalifikują się również projekty w których członek firmy wnioskującej jest osobiście wymienionych w napisać. Utwory w modelu wczesnego dostępu także nie kwalifikują się ponieważ nie są jeszcze utworami ukończonymi i nadal są rozwijane. Aby udowodnić komercyjną dystrybucję poprzedniego utworu wnioskodawca musi być w stanie dostarczyć odpowiedni raport sprzedaży pokazujący sprzedaż w okresie między 1.01.2020 i datą ostatecznego terminu składania wniosków.

Wnioskodawca musi dostarczyć wymaganych informacji na temat poprzedniego kwalifikującego się utworu w przeznaczonej do tego celu części wniosku. W przypadku gdy poprzedni utwór nie spełnia kryteriów kwalifikowalności, wniosek nie będzie się kwalifikował nawet jeśli wnioskodawca będzie w stanie dostarczyć informacji na temat innego poprzedniego utworu spełniającego kryteria kwalifikowalności.

Kraje obecnie negocjujące umowy stowarzyszeniowe – Beneficjenci z krajów, z którymi negocjacje wciąż trwają (*patrz: lista powyżej*), mogą uczestniczyć w wezwaniu i podpisać umowy dotacji jeśli negocjacje zostaną zakończone przed podpisaniem umowy o dofinansowaniu (z mocą wsteczną, jeśli uwzględniono to w umowie).

Unijne środki ograniczające – Specjalne zasady dotyczą niektórych podmiotów (*np. podmiotów podlegających [unijnym środkom ograniczającym](#) na mocy Artykułu 29 Traktatu o Unii Europejskiej (TEU) oraz Artykułu 215 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej (TFEU)⁶ oraz podmioty objęte Wytycznymi Komisji Nr [2013/C 205/05](#)⁷). Takie podmioty nie kwalifikują się do uczestnictwa w jakimkolwiek charakterze, w tym jako beneficjenci, powiązane podmioty, stowarzyszeni partnerzy, podwykonawcy, czy odbiorcy wsparcia finansowego dla stron trzecich (jeśli istnieją).*



Więcej informacji, patrz: [Zasady weryfikacji podmiotu prawnego, wyznaczania LEAR \(wyznaczonego reprezentanta podmiotu prawnego\) oraz oceny możliwości finansowych.](#)

Skład konsorcjum

⁵ Utwór musi generować przychody, tzn. zysk finansowy. Przychody te mogą być generowane na przykład ze sprzedaży detalicznej utworu, sprzedaży przedmiotów w grze lub z reklamy.

⁶ Należy pamiętać, że Dziennik Urzędowy UE zawiera oficjalny wykaz i – na wypadek konfliktu – jego treść przeważa nad treścią Mapy Sankcji UE ([EU Sanctions Map](#)).

⁷ Wytyczne Komisji Nr [2013/C 205/05](#) dotyczące kwalifikowalności podmiotów izraelskich oraz ich działalności na terytoriach okupowanych przez Izrael od czerwca 1967 r. w kwestii dotacji, nagród i instrumentów finansowych z funduszy UE, począwszy od roku 2014 (Dz. U. UE z dnia 19.07.2013, str. 9-11).

Dozwolone są tylko wnioski składane przez pojedynczych wnioskodawców (pojedynczych beneficjentów); powiązane podmioty są dozwolone jeśli są potrzebne.

Kwalifikujące się działania

Kwalifikujące się działania to działania określone w punkcie 2 powyżej.

Kwalifikują się tylko działania związane z fazą developmentu narracyjnych gier video i interaktywnych narracyjnych doświadczeń immersyjnych, niezależnie od platformy lub przewidywanej metody dystrybucji. Fazę developmentu rozumie się jako fazę rozpoczynającą się od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego prototypu nadającego się do gry⁸ lub pierwszej wersji testowej, zależnie co nastąpi pierwsze.

Aby zostać uznaną za narracyjną historia musi być opowiedziana lub pokazana w ciągu całej gry (w fabule gry) lub interaktywnego doświadczenia immersyjnego, a nie tylko jako wstęp lub zakończenie.

We wszystkich przypadkach utwór musi być przeznaczony do komercyjnej eksploatacji.

Firma wnioskodawcy musi posiadać większość praw związanych z projektem. Nie później niż w dniu terminu składania wniosków wnioskodawca musi posiadać odpowiednio datowaną i podpisaną umowę⁹, obejmującą 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 związanych z prawami do adaptacji tego utworu za pomocą umowy opcji lub umowy przeniesienia praw odpowiednio datowanej i podpisanej.

Rozpoczęcie fazy produkcji¹⁰ zgłoszonego projektu musi zostać zaplanowane co najmniej 10 miesięcy po dacie terminu zgłaszania wniosków. Faza produkcji zaczyna się gdy dostępny jest pierwszy prototyp nadający się do gry albo pierwsza wersja testowa, zależnie co będzie gotowe pierwsze.

⁸ Jako prototyp nadający się do gry rozumie się wersję alfa, wersję beta lub wersję testową. Wersja alfa to jedna z pierwszych wersji utworu. Wersja alfa zwykle jest niekompletna, bardzo często niestabilna i poprzedza wersję beta. Wersja beta to ulepszony i bardziej stabilny wariant wersji alfa utworu po pierwszej fazie testów i usuwania błędów. Wersja beta zwykle zawiera większość funkcji utworu, ale nadal wymaga testów i usuwania błędów. Wersja beta może być zamknięta (dla ograniczonej grupy zaproszonych testerów) lub otwarta (dla szerszej publiczności). Jako wersję testową rozumie się pierwszy wariant pierwszego nadającego się do gry poziomu utworu. Można w nią grać, testować ją i wykorzystywać do poszukiwania partnerów finansowych.

⁹ Akceptowane są następujące rodzaje umów:

- umowa opcji, dotycząca przeniesienia praw pomiędzy autorem a wnioskującą firmą, zawarta na odpowiedni czas obejmujący cały okres developmentu projektu oraz jasno określająca warunki wykorzystania opcji; albo
- umowa przeniesienia praw przez autora na firmę.

Umowę opcji lub umowę przeniesienia praw można zastąpić:

- jednostronną deklaracją przeniesienia praw na 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.

¹⁰ Jako produkcję rozumie się fazę od testów i usuwania błędów w pierwszym prototypie nadającym się do gry lub wersji testowej do zakończenia produkcji Gold Master lub kopii równoważnej. Wersja produkcyjna (Gold master) to 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).

Jeśli utwór posiada standardowy identyfikator interoperacyjny, taki jak ISAN lub EIDR, należy go wskazać we wniosku. W każdym razie, w przypadku wszystkich projektów wybranych do dofinansowania, taki identyfikator musi zostać utworzony przed końcem okresu trwania działania.

Projekty muszą być zgodne ze strategicznymi interesami i priorytetami UE.

Finansowe wsparcie dla stron trzecich nie jest dozwolone.

Czas trwania

Projekty nie powinny zazwyczaj przekraczać 36 miesięcy (przedłużenia są możliwe, jeśli zostaną odpowiednio uzasadnione i przeprowadzone za pomocą aneksu do umowy).

Zasady etyczne

Projekty muszą być zgodne z:

- najwyższymi standardami etycznymi oraz
- właściwym prawem UE, międzynarodowym i krajowym.

Nie mogą zawierać materiałów pornograficznych ani rasistowskich, ani promować przemocy.

7. Możliwości finansowe i operacyjne oraz kryteria wykluczające

Możliwości finansowe

Wnioskodawcy muszą posiadać **stabilne i wystarczające zasoby**, aby skutecznie zrealizować projekty oraz wnieść swój wkład. Organizacje uczestniczące w kilku projektach muszą posiadać wystarczające możliwości do realizacji wszystkich tych projektów.

Kontrola możliwości finansowych przeprowadzana jest na podstawie dokumentów, które należy zapisać w rejestrze uczestników ([Participant Register](#)) w trakcie przygotowywania umowy dofinansowania (np. *rachunek zysków i strat oraz bilans, biznes plan, raport z audytu stworzony przez zewnętrznego audytora, zatwierdzający sprawozdanie finansowe za ostatni zamknięty rok finansowy, itd.*). Analiza opiera się na neutralnych wskaźnikach finansowych, ale weźmie również pod uwagę inne aspekty, takie jak uzależnienie od funduszy unijnych oraz deficyt i przychody w latach ubiegłych.

Kontrola zwykle przeprowadzana jest w stosunku do wszystkich beneficjentów, z wyjątkiem:

- instytucji publicznych (podmiotów ustanowionych jako instytucja publiczna zgodnie z prawem krajowym, w tym władz lokalnych, regionalnych i krajowych) lub organizacji międzynarodowych
- podmiotów aktywnych w sektorach kultury i kreatywnym, które otrzymały ponad 50% ich rocznego przychodu ze źródeł publicznych w ciągu ostatnich dwóch lat
- jeśli indywidualna wnioskowana kwota dotacji nie przekracza 60 000 euro.

Jeśli trzeba kontrola może zostać wykonana również w przypadku podmiotów powiązanych.

Jeśli Agencja uzna Państwa możliwości finansowe za niesatysfakcjonujące, może wymagać:

- dodatkowych informacji

- wzmocnionego systemu odpowiedzialności finansowej, tzn. solidarnej odpowiedzialności wszystkich beneficjentów oraz solidarnej odpowiedzialności podmiotów powiązanych (*Patrz: punkt 10 poniżej*)
- wypłacania zaliczki w ratach
- (jednego lub więcej) zabezpieczenia płatności zaliczkowych (*Patrz: punkt 10 poniżej*) albo może
- zaproponować umowę bez zaliczki
- wymagać zastąpienia Państwa organizacji przez inny podmiot lub – jeśli to konieczne – odrzucić cały wniosek.



Więcej informacji, patrz: [Zasady weryfikacji podmiotu prawnego, wyznaczania LEAR \(wyznaczonego reprezentanta podmiotu prawnego\) oraz oceny możliwości finansowych.](#)

Możliwości operacyjne

Wnioskodawcy muszą posiadać **wiedzę, kwalifikacje** oraz **zasoby**, aby skutecznie zrealizować projekty oraz wnieść swój wkład (w tym wystarczające doświadczenie w realizacji projektów porównywalnej wielkości i charakteru).

Możliwości te oceniane są łącznie z kryterium przyznania dofinansowania „Zarządzanie projektem” na podstawie kompetencji i doświadczenia wnioskodawców oraz ich zespołów projektowych, w tym zasobów operacyjnych (ludzkich, technicznych i innych) albo - wyjątkowo – proponowanych sposobów uzyskania ich przed rozpoczęciem realizacji zadania.

Jeśli ocena kryterium przyznania wsparcia jest pozytywna, uznaje się że wnioskodawca posiada wystarczające możliwości operacyjne.

Wnioskodawcy muszą wykazać swoje możliwości operacyjne za pomocą:

- ogólnych profili (kwalifikacje i doświadczenie) pracowników odpowiedzialnych za zarządzanie i realizację projektu
- opisu członków konsorcjum.

Dodatkowe dokumenty uzupełniające mogą być wymagane jeśli zaistnieje potrzeba potwierdzenia możliwości operacyjnych któregośkolwiek wnioskodawcy.

Instytucje publiczne, organizacje krajów członkowskich, organizacje międzynarodowe i podmioty aktywne w sektorach kultury i kreatywnym, które otrzymały ponad 50% ich rocznego przychodu ze źródeł publicznych w ciągu ostatnich dwóch lat są wyłączone z kontroli możliwości operacyjnych.

Kryteria wykluczające

Wnioskodawcy, którzy są objęci **unijną decyzją o wykluczeniu** albo znajdują się w jednej następujących **sytuacji wykluczających**, które blokują im dostęp do funduszy unijnych, NIE mogą uczestniczyć¹¹:

- stan upadłości, postępowanie likwidacyjne, zarządzanie aktywami przez sąd, ugoda z wierzycielami, zawieszenie działalności gospodarczej, albo inne podobne procedury (w tym procedury dotyczące osób z nieograniczoną odpowiedzialnością za zobowiązania wnioskodawcy)

¹¹ Patrz: Artykuły 136 i 141 Rozporządzenia Finansowego UE [2018/1046](#).

- niedopełnienie obowiązków związanych z płaceniem podatków lub składek na ubezpieczenie społeczne (w tym popełnione przez osoby z nieograniczoną odpowiedzialnością za zobowiązania wnioskodawcy)
- winny poważnego wykroczenia zawodowego¹² (w tym jeśli zostało popełnione przez osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, właścicieli odsetek lub osób, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji)
- oszustwo, korupcja, powiązania z organizacją przestępczą, pranie brudnych pieniędzy, przestępstwa związane z terroryzmem (w tym finansowanie terroryzmu), wykorzystywanie pracy dzieci lub handel ludźmi (w tym jeśli popełniły je osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, właściciele odsetek lub osoby, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji)
- wykazał się znaczącymi niedostatkami w wypełnianiu głównych obowiązków w trakcie wykonywania unijnej umowy zamówienia publicznego, umowy dofinansowania, nagrody, umowy eksperckiej, lub podobnej (w tym jeśli zrobiły to osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, właściciele odsetek lub osoby, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji)
- winien nieprawidłowości w rozumieniu Artykułu 1(2) Rozporządzenia Nr [2988/95](#) (w tym jeśli winne są osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, właściciele odsetek lub osoby, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji)
- powstał w innej jurysdykcji sądowej z zamiarem obejścia fiskalnych, socjalnych lub innych prawnych obowiązków w kraju jego siedziby statutowej, albo stworzył inny podmiot w tym celu (w tym jeśli zostało to zrobione przez osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, właściciele odsetek lub osoby, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji)

Wnioskodawcy nie otrzymają dofinansowania także jeśli okaże się, że¹³:

- w trakcie procedury przyznania wsparcia dopuścili się wprowadzenia w błąd dostarczając informacje wymagane jako warunek uczestnictwa w procedurze, lub nie udzielili tych informacji w ogóle;
- uprzednio zaangażowani byli w przygotowanie wezwania do składania wniosków i pociąga to za sobą zaburzenie konkurencji, którego nie można w inny sposób naprawić (konflikt interesów).

8. Procedura oceny i przyznania wsparcia

Wnioski będą musiały przejść **standardową procedurę składania i oceny** (jednoetapowe składanie wniosków + jednoetapowa ocena).

Komisja oceniająca (wspomagana przez niezależnych ekspertów zewnętrznych) oceni wszystkie wnioski. Najpierw sprawdzane będzie spełnienie przez wnioski wymogów formalnych (kryteria dopuszczalności i kwalifikowalności, *patrz: punkty 5 i 6*). Wnioski uznane za dopuszczone i kwalifikujące się zostaną ocenione (w każdym temacie osobno) pod kątem możliwości operacyjnych oraz kryteriów przyznania dotacji (*patrz: punkty 7 i 9*), a następnie uporządkowane według liczby punktów.

W przypadku wniosków, które uzyskają taką samą liczbę punktów (w ramach danego tematu) zostanie określona **kolejność pierwszeństwa** według następującej metody:

¹² Wykroczenie zawodowe obejmuje: pogwałcenie standardów etycznych zawodu, niewłaściwe zachowanie, które ma wpływ na reputację zawodową, fałszywe oświadczenia/wprowadzanie w błąd przy dostarczaniu informacji, uczestnictwo w kartelu lub innej umowie zaburzającej konkurencję, naruszenie praw własności intelektualnej, próbę wpływu na procesy decyzyjne albo zdobycie informacji poufnych w organach władzy publicznej dla zdobycia przewagi.

¹³ Patrz: Artykuł 141 Rozporządzenia Finansowego UE [2018/1046](#).

Sukcesywnie dla każdej grupy wniosków *ex aequo*, rozpoczynając od grupy o najwyższej punktacji i kontynuując w kolejności malejącej:

Wnioski *ex aequo* dotyczące tego samego tematu będą uporządkowane według liczby punktów, które uzyskały przy ocenie kryterium przyznania wsparcia „Istotność”. Jeśli punktacja dla kilku wniosków okaże się taka sama, pierwszeństwo zostanie ustalone na podstawie punktów otrzymanych w kryterium „Upowszechnianie”. Jeśli i te liczby punktów będą równe, pierwszeństwo ustalone zostanie na podstawie punktacji za kryterium „Jakość treści i działań”.

Wszyscy wnioskodawcy zostaną powiadomieni o wynikach oceny (**pismo z wynikami oceny**). Autorzy wniosków zaakceptowanych zostaną zaproszeni do przygotowania umowy dotacji; pozostali zostaną umieszczeni na liście rezerwowej lub odrzuceni.



Brak zobowiązania w kwestii dotacji – Zaproszenie do przygotowania umowy dotacji NIE stanowi formalnego zobowiązania do dofinansowania. Nadal potrzebne będą różne kontrole sytuacji prawnej zanim dotacja zostanie przyznana: *weryfikacja statusu prawnego, możliwości finansowych, sprawdzenie pod kątem kryteriów wykluczenia, etc.*

Przygotowanie umowy grantowej obejmuje dialog w celu dopracowania technicznych lub finansowych aspektów projektu i może wymagać dodatkowych informacji z Państwa strony. Może również obejmować dostosowanie wniosku w celu uwzględnienia zaleceń komisji oceniającej lub innych wątpliwości. Przestrzeganie tych zasad jest warunkiem wstępnym do podpisania umowy dotacji.

Jeśli uważają Państwo, że procedura oceny była wadliwa, mogą Państwo złożyć **zażalenie** (zgodnie z terminami i procedurami określonymi w piśmie z wynikami oceny). Należy pamiętać, że powiadomienia, które nie zostały otwarte w ciągu 10 dni po wysłaniu uważa się za przeczytane oraz że terminy liczą się od dnia otwarcia/przeczytania (*patrz również: [Funding and Tenders Portal Terms and Conditions](#)*). Należy także mieć świadomość, że w przypadku zażaleń składanych drogą elektroniczną mogą obowiązywać limity znaków.

9. Kryteria przyznania wsparcia

Kryteria przyznania wsparcia w niniejszym wezwaniu są następujące:

Istotność: Istotność projektu w odniesieniu do celów wezwania i projektów celowych (35 punktów)

- Oryginalność i pomysłowość koncepcji w relacji do istniejących utworów, w tym oryginalność opowieści (10 punktów)
- Poziom innowacyjności, tzn. zakres w jakim projekt przesuwa granice istniejącej oferty, proponując najnowocześniejsze techniki i treści, takie jak wykorzystanie nowych lub najnowszych technologii albo platform, innowacje w rozgrywce, poziomie immersyjności i interaktywności, innowacje w podejściu wizualnym/graficznym, innowacyjne wykorzystanie zdjęć filmowych i wyświetlania (15 punktów)
- Adekwatność zaprezentowanych strategii dla zapewnienia bardziej zrównoważonej i szanującej środowisko branży (5 punktów).
- Adekwatność strategii zapewnienia równowagi płci, integracji, różnorodności i reprezentatywności, albo w projekcie/treści albo w sposobie zarządzania działaniem (5 punktów)

Jakość treści i działań: Jakość treści i poziom zintegrowania narracji (25 punktów)

- Jakość fabuły
- Jakość podejścia wizualnego (przedstawionego np. za pomocą projektu graficznego, makiet, szkiców, tablic moodboard)
- Jakość projektu graficznego i dźwiękowego.
- Ułatwienia dostępu dla użytkowników z niepełnosprawnościami i innymi upośledzeniami
- W przypadku nieimmersyjnych gier video:
 - jakość i oryginalność rozgrywki
 - integracja rozgrywki i fabuły
 - jakość projektu poziomów i postaci
- W przypadku immersyjnych gier video i doświadczeń:
 - jakość doświadczenia immersyjnego
 - poziom i jakość interaktywności

Zarządzanie projektem: Adekwatność strategii developmentu i finansowania oraz potencjał wykonalności projektu (20 punktów)

- Adekwatność strategii developmentu (10 punktów):

Adekwatność planu developmentu, harmonogramu, budżetu developmentu i przewidywanych współpracy względem potrzeb projektu.
- Adekwatność strategii finansowania i potencjału wykonalności projektu (10 punktów):
 - Adekwatność strategii finansowania względem szacowanych kosztów produkcji pod kątem znajomości potencjalnych partnerów finansowych
 - Doświadczenie lub zdolność wnioskodawcy do zabezpieczenia niezbędnego współfinansowania
 - Potencjał przyciągania dystrybutora(-ów)/wydawcy(-ów)
 - Potencjał sprzedażowy i źródła przychodów

Upowszechnianie: Potencjał eksploatacji europejskiej/międzynarodowej i dystrybucji oraz jakość strategii marketingowej (20 punktów)

- Potencjał eksploatacji europejskiej/międzynarodowej i dystrybucji (10 punktów):
 - Ponadnarodowa atrakcyjność przy uwzględnieniu tematu oraz rodzaju gry lub doświadczenia
 - Potencjał przekraczania granic przy uwzględnieniu:
 - doświadczenia i różnorodności zespołu twórców
 - fabuły i postaci lub przewidywanej obsady
 - strategii lokalizacyjnej
 - Właściwość strategii dystrybucyjnej z punktu widzenia przewidywanych metod dystrybucji, wyboru platform/mediów, zidentyfikowanej widowni docelowej oraz partnerów dystrybucyjnych, obecnych i przewidywanych
- Strategia marketingowa pozwalająca na dotarcie do widowni na wczesnym etapie. Obejmuje zdefiniowanie unikalnych zalet (USP), publiczności i rynków docelowych, innowacyjne narzędzia marketingowe i zaangażowania widowni, działania promocyjne (10 punktów).

Kryteria przyznania wsparcia	Minimalna punktacja dopuszczająca	Maksymalna punktacja
------------------------------	-----------------------------------	----------------------

Istotność	nie dotyczy	35
Jakość treści i działań	nie dotyczy	25
Zarządzanie projektem	nie dotyczy	20
Upowszechnianie	nie dotyczy	20
Ogólna punktacja (dopuszczająca)	70	100

Maksymalna liczba punktów: 100 punktów.

Indywidualne progi poszczególnych kryteriów: nie dotyczy.

Próg ogólny: 70 punktów.

Wnioski, które osiągną indywidualne progi ORAZ ogólny próg dopuszczający będą uwzględnione przy dofinansowaniu w ramach ograniczeń dostępnego budżetu wezwania. Pozostałe wnioski zostaną odrzucone.

10. Założenia prawne i finansowe umów grantowych

Jeśli wniosek pozytywnie przejdzie ocenę, projekt zostanie zaproszony do procedury przygotowania dotacji, podczas której zostaną Państwo poproszeni o przygotowanie umowy dofinansowania razem z unijnym urzędnikiem do spraw projektu.

Wspomniana umowa dofinansowania ustali ramy dotacji oraz warunków dofinansowania, w szczególności dotyczących wyników, sprawozdawczości i płatności.

Wzór umowy dofinansowania, który zostanie zastosowany (oraz wszystkie pozostałe właściwe wzory dokumentów i wytyczne) można znaleźć na [Portal Reference Documents](#).

Data rozpoczęcia i czas trwania projektu

Data rozpoczęcia projektu i jego czas trwania zostaną ustalone w umowie grantowej (*Arkusz danych, punkt 1*). Zwyczajowo data rozpoczęcia przypada po podpisaniu umowy grantowej. Zastosowanie wsteczne może zostać dopuszczone w wyjątkowych przypadkach, z należyście uzasadnionych przyczyn, ale nigdy nie przed datą złożenia wniosku.

Czas trwania projektu: 36 miesięcy (przedłużenia są możliwe, należyście uzasadnione i dokonane za pomocą aneksu do umowy).

Kamienie milowe i rezultaty

Zarządzanie ważnymi etapami oraz rezultatami dla każdego projektu odbywać się będzie za pomocą systemu zarządzania dotacjami portalu (Portal Grant Management System) i będzie odzwierciedlone w Załączniku 1 Umowy grantowej.

Działania w ramach projektu muszą zostać zorganizowane w następujące pakiety prac:

- WP 1 – Development artystyczny (część narracyjna, postaci, podejście graficzne, itd.) (obowiązkowy)
- WP 2 – Development techniczny (GUI, HUD, itd.) (obowiązkowy)
- WP 3 – Finansowanie, dystrybucja i działania marketingowe (obowiązkowy)

W czasie realizacji projektu należy przedstawić następujące rezultaty, jako minimum:

- WP1 – Zaktualizowany development kreatywny (treatment, scenariusz, biblia, dokument projektowy gry)
- WP1 i/lub 2 – Aktualizacja dotycząca kluczowych członków ekipy/obsady
- WP2 – Link do prototypu/wersji testowej/zwiastuna/teasera, jeśli został wyprodukowany
- WP3 – Zaktualizowane harmonogramy finansowania/budżetu i produkcji
- WP3 – Zaktualizowane strategie dystrybucji i marketingu

Forma dofinansowania, stawka finansowania, maksymalna kwota dotacji

Parametry dotacji (maksymalna kwota dotacji, stawka dofinansowania, całkowite koszty kwalifikowalne, itd.) zostaną ustalone w umowie dofinansowania (Arkusz danych, punkt 3 oraz art. 5).

Budżet projektu (maksymalna kwota dotacji): 150.000 euro na projekt. Przyznane dofinansowanie może być niższe niż kwota wnioskowana.

Dotacja przyjmie formę kwoty ryczałtowej. Oznacza to, że będzie to zwrot ustalonej kwoty, w oparciu o ryczałt lub finansowanie niepowiązane z kosztami. Kwota jest wstępnie ustalana przez organ udzielający dofinansowania na podstawie szacowanego budżetu projektu i stopy finansowania w wysokości 50% całkowitych kwalifikowalnych kosztów.

Kategorie budżetowe oraz zasady kwalifikowalności kosztów

Kategorie budżetu oraz zasady kwalifikowalności kosztów są ustalone w umowie dofinansowania (Arkusz danych, punkt 3, art. 6 oraz Załącznik 2).

Kategorie budżetowe w tym wezwaniu:

- wkłady w postaci kwot ryczałtowych¹⁴

Szczególne zasady kwalifikowalności kosztów dla tego wezwania:

- Kalkulacja kwoty ryczałtowej powinna spełniać następujące warunki:

¹⁴ [Decyzja](#) z dnia 26 maja 2021 zezwalająca na stosowanie kwot ryczałtowych w działaniach w ramach programu Kreatywna Europa.

- w przypadku kwot ryczałtowych opartych o szacowane budżety projektów: szacowany budżet musi spełniać podstawowe warunki kwalifikowalności dla unijnych dotacji opartych o koszty rzeczywiste (patrz: [Annotated Model Grant Agreement](#) – umowa grantowa z komentarzem).
- w przypadku kwot ryczałtowych opartych o szacowane budżety projektów: koszty finansowego wsparcia dla stron trzecich: niedozwolone
- w przypadku kwot ryczałtowych opartych o szacowane budżety projektów: koszty mogą jedynie dotyczyć kwalifikujących się działań, tzn. fazy developmentu, a nie fazy produkcji narracyjnych gier video i interaktywnych narracyjnych doświadczeń immersyjnych. Fazę developmentu rozumie się jako fazę rozpoczynającą się od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego prototypu nadającego się do gry¹⁵ lub pierwszej wersji testowej, zależnie co nastąpi pierwsze.

Sprawozdawczość i harmonogram płatności

Sprawozdawczość i harmonogram płatności ustalane są w umowie dofinansowania (*Arkusze danych, punkt 4 oraz art. 21 i 22*).

Po podpisaniu umowy grantowej zazwyczaj otrzymają Państwo **zaliczkę**, aby móc zacząć pracę nad projektem (na poziomie **70%** maksymalnej kwoty dotacji; w wyjątkowych przypadkach kwota będzie niższa lub nie będzie zaliczki w ogóle). Zaliczka zostanie wypłacona 30 dni od dnia wejścia w życie umowy/zabezpieczenia finansowego (jeśli jest wymagane), w zależności od tego które wypada później.

Nie będzie żadnych **płatności okresowych**.

Płatność salda: Na zakończenie projektu obliczymy ostateczną kwotę dofinansowania. Jeśli sumaryczna kwota wcześniejszych wypłat jest wyższa niż ostateczna kwota dofinansowania, zostaną Państwo (albo koordynator) poproszeni o zwrot różnicy (odzyskanie).

Wszystkie płatności będą trafiały do koordynatora.

 Należy pamiętać, że płatności zostaną automatycznie zmniejszone jeśli jeden z członków konsorcjum posiada niespłacone długi w stosunku do UE (organu udzielającego dofinansowania lub innych instytucji unijnych). Tego rodzaju długi będą przez nas potrącane, zgodnie z warunkami określonymi w umowie dofinansowania (patrz: art. 22).

Należy zwrócić uwagę, że mają Państwo obowiązek prowadzenia ewidencji całości wykonywanych prac.

Zabezpieczenia finansowe płatności zaliczkowych

¹⁵ Jako prototyp nadający się do gry rozumie się wersję alfa, wersję beta lub wersję testową. Wersja alfa to jedna z pierwszych wersji utworu. Wersja alfa zwykle jest niekompletna, bardzo często niestabilna i poprzedza wersję beta. Wersja beta to ulepszony i bardziej stabilny wariant wersji alfa utworu po pierwszej fazie testów i usuwania błędów. Wersja beta zwykle zawiera większość funkcji utworu, ale nadal wymaga testów i usuwania błędów. Wersja beta może być zamknięta (dla ograniczonej grupy zaproszonych testerów) lub otwarta (dla szerszej publiczności). Jako wersję testową rozumie się pierwszy wariant pierwszego nadającego się do gry poziomu utworu. Można w nią grać, testować ją i wykorzystywać do poszukiwania partnerów finansowych.

Jeśli konieczne będzie zabezpieczenie finansowe płatności zaliczkowych, gwarancja zostanie ustalona w umowie dofinansowania (*Arkusze danych, punkt 4*). Kwota zabezpieczenia zostanie określona w czasie przygotowywania umowy i zwyczajowo będzie równa zaliczce dla danej dotacji lub niższa od niej.

Gwarancja finansowa w euro powinna pochodzić od zaakceptowanego banku/instytucji finansowej mających siedzibę w jednym z państw członkowskich Unii Europejskiej. Jeśli Państwa firma pochodzi z państwa poza Unią i chciałaby przedstawić gwarancję z banku/instytucji finansowej działającej w Państwa kraju, prosimy o kontakt (taka sytuacja wyjątkowo może zostać zaakceptowana, jeśli gwarantuje równorzędny stopień bezpieczeństwa).

Kwoty zablokowane na kontach bankowych NIE będą akceptowane jako gwarancje finansowe.

Formalnie gwarancje płatności zaliczkowych nie są powiązane z poszczególnymi członkami konsorcjum, co oznacza że mogą Państwo decydować o tym jak zorganizować sposób zapewnienia kwoty zabezpieczenia (*przez jednego lub wielu beneficjentów, na całkowitą kwotę lub kilka gwarancji na kwoty częściowe, przez danego beneficjenta lub innego beneficjenta, itd.*). Jednak ważne, żeby wymagana kwota była pokryta oraz żeby gwarancja/-e została przesłana do nas w porę, by można było dokonać płatności zaliczkowej (zeskanowana kopia za pośrednictwem portalu ORAZ oryginał pocztą).

Jeśli zostanie to z nami ustalone, gwarancja bankowa może zostać zastąpiona gwarancją strony trzeciej.

Gwarancja zostanie zwrócona na koniec umowy grantowej, zgodnie z warunkami określonymi w umowie grantowej.

Certyfikaty

W zależności od rodzaju działania, wysokości kwoty dotacji oraz typu beneficjentów, może być wymagane złożenie różnych certyfikatów. Rodzaje, harmonogramy oraz progi dla każdego certyfikatu są ustalone w umowie grantowej (*Arkusze danych, punkt 4 i art. 24*).

System odpowiedzialności dotyczący odzyskiwania środków

System odpowiedzialności dotyczący odzyskiwania środków zostanie określony w umowie dofinansowania (*Arkusze danych, punkt 4.4 i art. 22*).

W przypadku beneficjentów chodzi o jedną z następujących form:

- ograniczona odpowiedzialność solidarna z indywidualnymi pułapami – *każdy beneficjent do wysokości jego maksymalnej kwoty dotacji*

- bezwarunkowa odpowiedzialność solidarna – *każdy beneficjent do wysokości maksymalnej kwoty dotacji dla działania*

albo

- indywidualna odpowiedzialność finansowa – *każdy beneficjent odpowiada tylko za swoje długi.*

Dodatkowo organ przyznający dofinansowanie może wymagać odpowiedzialności solidarnej od podmiotów powiązanych (razem z ich beneficjentem).

Klauzule dotyczące realizacji projektu

Zasady ochrony prawa własności intelektualnej: patrz: *Wzór umowy dofinansowania (art. 16 i Załącznik 5)*:

- różne prawa wykorzystania przez organ przyznający dofinansowanie materiałów, dokumentów oraz informacji otrzymanych do celów strategii, informacji, komunikacji, upowszechniania i promocji: Tak

Komunikacja, upowszechnianie i eksponowanie finansowania: *patrz: Wzór umowy dofinansowania (art. 17 i Załącznik 5)*:

- dodatkowe działania komunikacyjne i upowszechniania: Tak
- specjalne logotypy: Tak

Szczegółowe zasady realizacji działania: *patrz: Wzór umowy dofinansowania (art. 18 i Załącznik 5)*: nie dotyczy

Inne warunki szczegółowe

Nie dotyczy

Nieprzestrzeganie i naruszenie warunków umowy

Umowa dofinansowania (rozdział 5) przedstawia środki, jakie możemy powziąć w przypadku naruszenia warunków umowy (oraz innych problemów z brakiem ich przestrzegania).



Więcej informacji, patrz: AGA – [Annotated Grant Agreement](#) (Umowa grantowa z komentarzem)

11. Jak złożyć wniosek

Wszystkie wnioski muszą zostać złożone bezpośrednio za pomocą elektronicznego systemu składania wniosków na Funding & Tenders Portal. Aplikacje papierowe NIE będą akceptowane.

Składanie wniosków to **proces dwuetapowy**:

a) założenie konta użytkownika i rejestracja organizacji

Aby korzystać z systemu składania wniosków (jedynej drogi aplikowania), wszyscy uczestnicy muszą [założyć konto EU Login](#).

Gdy konto EU Login zostanie założone, można [zarejestrować swoją organizację](#) w rejestrze uczestników. Po zakończeniu procesu rejestracji, otrzymają Państwo 9-cyfrowy kod identyfikacji uczestnika (PIC).

b) złożenie wniosku

Dostęp do elektronicznego systemu składania wniosków uzyskuje się poprzez stronę tematyczną w dziale przeszukiwania portalu [Search Funding & Tenders](#) (albo w przypadku wezwań, w których składanie wniosku następuje na zaproszenie - za pośrednictwem linku umieszczonego w zaproszeniu).

Zgłaszany wniosek powinien składać się z 4 części, jak następuje:

- Część A zawiera informacje administracyjne dotyczące aplikującej organizacji (przyszły koordynator, beneficjenci, powiązane podmioty i stowarzyszeni partnerzy) oraz streszczenie budżetu wniosku. Do wypełnienia bezpośrednio online.
- Część B (opis działania) obejmuje techniczną zawartość wniosku. Należy ściągnąć obowiązkowy wzór w pliku WORD z systemu składania wniosków, wypełnić go i zapisać ponownie w formie pliku PDF.
- Część C zawiera dodatkowe dane na temat projektu. Do wypełnienia bezpośrednio online.
- Załączniki (*patrz: punkt 5*). Do zapisania w formacie pliku PDF (pojedynczego lub wielu w zależności od ilości miejsc). Czasami możliwe jest zapisanie formatu Excel, w zależności od rodzaju pliku.

Wniosek musi przestrzegać **limitu stron** (*patrz: punkt 5*); dodatkowe strony zostaną pominięte.

Dokumenty należy zapisywać we **właściwej kategorii** w systemie składania wniosków, w innym przypadku wniosek może być uznany za niekompletny i tym samym nie do przyjęcia.

Wniosek musi zostać złożony **przed ostatecznym terminem wezwania** (*patrz: punkt 4*). Po tym terminie system zostaje zamknięty i wniosków nie można już składać.

Po złożeniu wniosku otrzymają Państwo **e-mail z potwierdzeniem** (z datą i godziną przesłania wniosku). Jeśli e-mail z potwierdzeniem nie dotrze, oznacza to że wniosek NIE został złożony. Jeśli uważają Państwo, że stało się tak w wyniku błędu systemu składania wniosków, powinni Państwo natychmiast złożyć zażalenie za pośrednictwem [formularza internetowego IT Helpdesk](#), wyjaśniając okoliczności oraz dołączając kopię wniosku (i - jeśli to możliwe - zrzuty ekranowe dla zilustrowania co się wydarzyło).

Szczegóły procesów i procedur opisane są w [Podręczniku Online](#). Podręcznik Online zawiera również linki do najczęściej zadawanych pytań (FAQ) oraz szczegółowe instrukcje dotyczące elektronicznego systemu wymiany danych portalu.

12. Pomoc

W miarę możliwości **prosimy próbować znaleźć potrzebne odpowiedzi na własną rękę** w niniejszym i pozostałych dokumentach (mamy ograniczone możliwości obsługi bezpośrednich zapytań):

- [Podręcznik Online](#)
- FAQ (najczęściej zadawane pytania) na stronie tematu (dla pytań dotyczących konkretnych wezwań przy otwartych wezwaniach; nie dotyczy działań na zaproszenie)
- [FAQ na Portalu](#) (w przypadku pytań ogólnych).

Prosimy również o regularne sprawdzanie strony tematycznej, ponieważ będziemy wykorzystywać ją do publikowania aktualności dotyczących wezwania. (Przy zaproszeniach będziemy kontaktować się bezpośrednio w przypadku aktualizacji wezwania).

Kontakt

W przypadku indywidualnych pytań na temat systemu składania wniosków na portalu prosimy o kontakt z [IT Helpdesk](#).

Pytania niezwiązane z kwestiami informatycznymi należy przesyłać na następujący adres mailowy: EACEA-MEDIA-DEVVGIM@ec.europa.eu.

Prosimy o wyraźne wskazanie wezwania oraz tematu, którego dotyczy pytanie (*patrz: strona okładowa*).

13. Ważne

WAŻNE

- **Nie czekaj do samego końca** – Skompletuj wniosek z odpowiednim wyprzedzeniem przed ostatecznym terminem, aby uniknąć **problemów technicznych** w ostatniej chwili. Problemy wynikłe ze składania wniosków na ostatnią chwilę (*np. przeciężenie, itd.*) pojawią się wyłącznie na Państwa ryzyko. Terminy wezwań do składania wniosków NIE mogą być przedłużane.

- **Sprawdzaj** tematyczną stronę na Portalu regularnie. Będziemy z niej korzystać w celu publikacji aktualności i dodatkowych informacji dotyczących wezwania (aktualizacje wezwania i tematu).

- **Elektroniczny system wymiany danych portalu Funding & Tenders** – Składając wniosek wszyscy uczestnicy **akceptują** korzystanie z elektronicznego systemu wymiany zgodnie z [Regulaminem portalu](#).

- **Rejestracja** - Przed złożeniem wniosku wszyscy beneficjenci, powiązane podmioty i stowarzyszeni partnerzy muszą zarejestrować się w [rejestrze uczestników](#). Kod identyfikacyjny uczestnika (PIC) (jeden na uczestnika) jest obowiązkowy w formularzu wniosku.

- **Role w konsorcjum** - Podczas budowania konsorcjum powinni Państwo rozważać organizację, która pomoże osiągnąć cele i rozwiązywać problemy.

Role powinny zostać podzielone zgodnie ze stopniem zaangażowania w projekt. Główni uczestnicy powinni brać udział jako **beneficjenci** lub **powiązane podmioty**. Pozostałe podmioty mogą uczestniczyć jako partnerzy stowarzyszeni, podwykonawcy, strony trzecie wnoszące wkłady rzeczowe. **Stowarzyszeni partnerzy** oraz strony trzecie wnoszące wkłady rzeczowe powinni samodzielnie ponosić własne koszty (nie będą formalnymi odbiorcami unijnego finansowania). **Podwykonawstwo** powinno zwyczajowo stanowić ograniczoną część projektu i musi być wykonywane przez strony trzecie (nie przez jednego z beneficjentów/powiązanych podmiotów). Podwykonawstwo przekraczające 30% całkowitych kwalifikowalnych kosztów musi zostać uzasadnione we wniosku.

- **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.

- **Podmioty powiązane** – Wnioskodawcy mogą uczestniczyć wraz z podmiotami powiązanymi (tzn. podmiotami powiązanymi z beneficjentem, które uczestniczą w działaniu na podobnych prawach i z podobnymi obowiązkami co beneficjenci, ale nie podpisują umowy dofinansowania, a co za tym idzie sami nie stają się beneficjentami). Otrzymają one część dotacji i dlatego muszą spełniać wszystkie warunki wezwania do składania wniosków i przejść weryfikację (tak jak beneficjenci). Jednak nie są one wliczane do minimalnych kryteriów kwalifikowalności dotyczących składu konsorcjum (jeśli takie istnieją).

- **Partnerzy stowarzyszeni** – Wnioskodawcy mogą uczestniczyć wraz z partnerami stowarzyszonymi (tzn. organizacjami partnerskimi, które biorą udział w działaniu, ale bez prawa do otrzymania pieniędzy z dotacji). Uczestniczą oni bez finansowania i tym samym nie muszą być weryfikowani.

- **Umowa konsorcjum** - Z powodów praktycznych oraz prawnych zaleca się zawieranie wewnętrznych umów, które pozwalają poradzić sobie z wyjątkowymi lub nieprzewidzianymi okolicznościami (we wszystkich przypadkach, nawet jeśli nie są obowiązkowe w ramach umowy dofinansowania). Umowa konsorcjum daje również możliwość rozdysponowania pieniędzy z dotacji według własnych wewnętrznych zasad i parametrów konsorcjum (na przykład jeden beneficjent może ponownie przydzielić swoje środki z dotacji innemu beneficjentowi). Umowa konsorcjum tym samym pozwala dostosować dofinansowanie unijne do potrzeb wewnątrz konsorcjum i może również chronić w przypadkach sporów.

- **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.*). Mogą Państwo zostać poproszeni o obniżenie szacowanych kosztów jeśli będą one niekwalifikowalne (w tym kosztów nadmiernych).

- **Zasada niedochodowości** – Dotacje NIE mogą przynosić zysków (tzn. nadwyżki przychodów + dotacji unijnej nad kosztami). Zostanie to przez nas sprawdzone na końcu projektu.

- **Brak podwójnego finansowania** – Surowo zabrania się podwójnego finansowania z budżetu Unii (za wyjątkiem działań w ramach Synergii UE). Poza tego rodzaju działaniami synergii, poszczególne działania mogą otrzymać tylko JEDNĄ dotację z budżetu UE, a pozycji kosztów nie można pod ŻADNYM pozorem deklarować w dwóch różnych działaniach unijnych.

- **Zakończone/trwające projekty** - Wnioski dotyczące projektów, które już się zakończyły zostaną odrzucone. Wnioski dotyczące projektów, które już się rozpoczęły będą oceniane indywidualnie (w tym przypadku żadne koszty nie mogą być zwracane dla działań, które odbyły się przed datą rozpoczęcia/złożenia wniosku).

- **Połączenie z unijnymi dotacjami operacyjnymi** – Połączenie z unijnymi dotacjami operacyjnymi jest możliwe, jeśli projekt pozostaje poza programem prac objętych dotacją operacyjną i dopilnują Państwo, żeby pozycje kosztów były wyraźnie oddzielone w księgowości i NIEDEKLAROWANE podwójnie (Patrz: [AGA – wzór umowy dofinansowania z komentarzem, art. 6.2E](#)).

- **Kilka wniosków** – Wnioskodawcy nie mogą składać więcej niż jednego wniosku w ramach niniejszego wezwania. Kilka wniosków zostanie odrzuconych.

Komponent MEDIA programu Kreatywna Europa publikuje coroczne wezwania *European co-development*, *European slate development*, *European mini-slate development* i *Video games and immersive content development*. Wnioskodawcy mogą złożyć tylko jeden wniosek albo jako wnioskodawca w ramach *European slate development*, *European mini-slate development* albo *Video games and immersive content development*, lub jako koordynator w ramach *European co-development*. Jednakże mogą oni dodatkowo być partnerem we wniosku w ramach *European co-development*.

- **Ponowne złożenie wniosku** – Wnioski można zmieniać i składać ponownie przed upływem terminu składania wniosków.

- **Odrzucenie** – Składając wniosek wszyscy wnioskodawcy akceptują warunki wezwania określone w niniejszym dokumencie wezwania (i dokumentach, do których się odwołuje). Wnioski, które nie spełniają wszystkich warunków wezwania zostaną **odrzucone**. Dotyczy to również wnioskodawców.

Wszyscy wnioskodawcy muszą spełniać kryteria. Jeśli któryś z nich nie spełnia, musi zostać zastąpiony lub cały wniosek zostanie odrzucony.

- **Anulowanie** - Mogą wystąpić okoliczności wymagające anulowania wezwania. W takim przypadku zostaną Państwo poinformowani za pośrednictwem aktualizacji wezwania lub tematu. Należy pamiętać, że anulowanie nie daje prawa do odszkodowania.

- **Język** - Można składać wniosek w każdym oficjalnym języku UE (jednak podsumowanie/streszczenie projektu powinno zawsze być w języku angielskim). Z uwagi na efektywność, zdecydowanie radzimy

używać języka angielskiego w całym wniosku. Jeśli potrzebna jest dokumentacja wezwania w innym oficjalnym języku UE, prosimy o przesłanie takiej prośby w ciągu 10 dni po publikacji wezwania (informacje na temat danych kontaktowych, *patrz: punkt 12*).

- **Transparentność** - Zgodnie z Artykułem 38 [Rozporządzenia Finansowego UE](#), informacje dotyczące przyznanych dotacji unijnych publikowane są co roku na [oficjalnej stronie UE](#).

Informacje te obejmują:

- o nazwy beneficjentów
- o adresy beneficjentów
- o cel, na który dofinansowanie zostało przeznaczone
- o maksymalną przyznaną kwotę.

W wyjątkowych przypadkach możliwe jest odstąpienie od ich publikacji (na umotywowaną i odpowiednio uzasadnioną prośbę) jeśli istnieje ryzyko, że ich ujawnienie może zagrozić prawom i wolnościom w ramach Karty Praw Podstawowych UE lub zaszkodzić Państwa interesom handlowym.

- **Ochrona danych** - Złożenie wniosku w ramach niniejszego wezwania obejmuje zbieranie, wykorzystywanie i przetwarzanie danych osobowych. Dane te będą przetwarzane zgodnie z obowiązującymi ramami prawnymi. Będą one przetwarzane tylko w celu oceny wniosku, następnie zarządzania dotacją oraz jeśli potrzeba - monitorowania programu, oceny i komunikacji. Szczegóły wyjaśnia [Polityka Prywatności](#) portalu Funding & Tenders.

