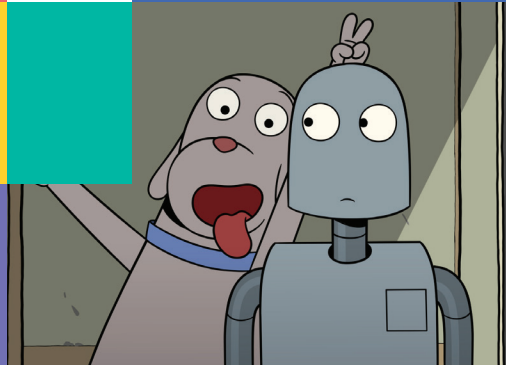


MEDIA 2026 **PRZEWODNIK** **PO SCHEMATACH**



Kreatywna
Europa
MEDIA

PROGRAM **KREATYWNA** **EUROPA**



SPIS TREŚCI

Informacje ogólne	3
KLASTER CONTENT	5
• <i>European Co-Development</i>	6
• <i>European Slate Development</i>	8
• <i>European Mini-Slate Development</i>	10
• <i>Video Games and Immersive Content Development</i>	12
• <i>TV and Online Content</i>	13
KLASTER BUSINESS	14
• <i>Skills & Talent Development</i>	15
• <i>European Film Distribution</i>	16
• <i>European Film Sales</i>	18
• <i>Innovative Tools and Business Models</i>	20
• <i>Markets and Networking</i>	21
KLASTER AUDIENCE	22
• <i>Networks of European Cinemas</i>	23
• <i>Networks of European Festivals</i>	24
• <i>Films on the Move</i>	25
• <i>European VOD Networks and Operators</i>	26
Harmonogram naborów MEDIA 2026	27

PROGRAM KREATYWNA EUROPA 2021-2027

Kreatywna Europa to unijny program, który wspierający działania europejskich sektorów kultury, audiowizualnego i kreatywnego. Budżet programu **w latach 2021-2027 wynosi 2,44 mld euro**. Za jego realizację odpowiada **Komisja Europejska**, a zarządzaniem programem zajmuje się **Europejska Agencja Wykonawcza ds. Edukacji i Kultury**.

Wnioskodawcy i uczestnicy programu mogą uzyskać wsparcie oraz informacje za pośrednictwem sieci **Creative Europe Desks**, działających w każdym kraju uczestniczącym w programie. Biura te zajmują się promocją programu i upowszechnianiem jego rezultatów, **oferują konsultacje** dotyczące merytorycznych i formalnych aspektów przygotowywania projektów, wspierają w poszukiwaniu partnerów zagranicznych do projektów opartych na współpracy międzynarodowej, a także **organizują warsztaty, spotkania informacyjne i seminaria** dla sektorów kultury, kreatywnego i audiowizualnego.

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 innowacyjne projekty łączące sektory kultury, kreatywny i audiowizualny, ale również sektor mediów informacyjnych i rozwój umiejętności krytycznego korzystania z mediów.

Komponent MEDIA

Komponent MEDIA wspiera europejski sektor audiowizualny, wzmacniając jego możliwości i promując transnarodowy obieg europejskich dzieł. Adresowany jest do producentów filmów, gier, dystrybutorów, agentów sprzedaży, organizatorów szkoleń, festiwalu, targów branżowych, inicjatyw edukacyjnych oraz twórców narzędzi cyfrowych i platform VoD.

MEDIA wspiera również sieci profesjonalistów audiowizualnych, rozwój cyfryzacji, zwiększenie produkcji europejskich utworów na rynki krajowe i międzynarodowe, a także dystrybucję kinową i online. Program promuje także budowanie publiczności i wdrażanie nowych modeli biznesowych w sektorze.

NAJWAŻNIEJSZE CELE

- wspieranie współpracy i rozwoju firm audiowizualnych oraz promocji europejskich treści na świecie,
- odkrywanie i rozwijanie talentów, niezależnie od ich pochodzenia, oraz wzmacnianiu współpracy międzynarodowej,
- wykorzystanie nowych technologii i transformacji cyfrowej,
- promowanie działań ekologicznych oraz wartości społecznych, takich jak równość płci i różnorodność.

W ramach komponentu MEDIA wsparcie udzielane jest w ramach trzech klastrów podzielonych wg grup odbiorów:

- Klaster **Content** - więcej informacji na stronie nr 5
- Klaster **Business** - więcej informacji na stronie nr 14
- Klaster **Audience** - więcej informacji na stronie nr 22

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

Pozostałe kraje MEDIA:

- Norwegia, Islandia, Lichtenstein
- Albania, Bośnia i Hercegowina, Czarnogóra, Macedonia Północna, Serbia
- Ukraina
- Gruzja – udział wyłącznie w schematach: European Festivals, Talent & Skills, Audience Development and Film Educationt

* stan na październik 2025 r.

ZDOLNOŚĆ PRODUKCYJNA	
KRAJE O NISKICH ZDOLNOŚCIACH PRODUKCYJNYCH	
Grupa A	Chorwacja, Czechy, Estonia, Grecja, Polska , Portugalia i Rumunia.
Grupa B	Bułgaria, Luksemburg, Słowenia, Litwa, Słowacja, Węgry, Łotwa, Cypr, Malta oraz następujące państwa trzecie – pod warunkiem spełnienia warunków udziału w komponencie MEDIA: Albania, Bośnia i Hercegowina, Islandia, Liechtenstein, Czarnogóra, Macedonia Północna, Republika Serbii i Ukraina.
KRAJE O WYSOKICH ZDOLNOŚCIACH PRODUKCYJNYCH	
Austria, Belgia, Dania, Finlandia, Irlandia, Norwegia, Holandia, Szwecja, Francja, Hiszpania, Niemcy, Włochy	

JAK ZŁOŻYĆ WNIOSEK?

Każdy wnioskodawca powinien założyć **kod identyfikacyjny PIC (Participant Identification Code)**.

Jeśli podmiot składający wniosek posiada już kod PIC (np. z poprzedniej edycji programu Kreatywna Europa lub innych programów UE), można go ponownie wykorzystać.

Wnioski składa się **wyłącznie online** poprzez **EU Funding & Tenders Portal**.

ROZPATRYWANE BĘDĄ JEDYNIENIE WNIOSKI:

- przygotowane w jednym z języków urzędowych UE;
- wypełnione na **oficjalnych i aktualnych formularzach**;
- przesłane **w całości i w wyznaczonym terminie**.

REKOMENDACJE:

- Zalecamy wypełnienie wniosku w języku **angielskim**.
- Prosimy o **dokładne sprawdzenie listy wymaganych załączników**.
- Należy stosować się do wytycznych danego naboru zawartych w **wezwaniami do składania wniosków** oraz w **przewodnikach dla wnioskodawców** (oznaczonych odpowiednim numerem wezwania).

WAŻNE: O ile w konkretnym wezwaniu do składania wniosków nie zaznaczono inaczej, działanie może się rozpocząć po dacie podpisania umowy lub – w uzasadnionych przypadkach – po dacie 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).

UWAGA! Otwarcia kolejnych naborów są ogłaszane na bieżąco – zapraszamy do regularnego odwiedzania strony internetowej kreatywna-europa.eu/aplikacje. Terminy zamknięcia naborów są dostępne na str. 27 Przewodnika.

KLASTER CONTENT

- *European Co-Development*
- *European Slate Development*
- *European Mini-Slate Development*
- *Video Games and Immersive Content Development*
- *TV and Online Content*

Celem schematów w ramach klastra Content jest wspieranie doświadczonych producentów audio-wizualnych (filmów, gier, doświadczeń immersyjnych) w realizacji wysokiej jakości projektów o międzynarodowym potencjale dystrybucyjnym. Priorytetem jest promowanie współpracy transgranicznej oraz stymulowanie innowacji w obszarze treści – zwłaszcza poprzez rozwój wartościowych narracji i efektywnych modeli biznesowych.

SCHEMATY

European Co-Development

rozwój pojedynczego projektu filmowego lub serialowego 6

European Slate Development

rozwój pakietu 3-5 projektów filmowych lub serialowych 8

European Mini-Slate Development

rozwój pakietu 2-3 projektów filmowych lub serialowych (tylko dla krajów o niskich zdolnościach produkcyjnych) 10

Video Games and Immersive Content Development

rozwój jednej gry narracyjnej lub doświadczenia immersyjnego 12

TV and Online Content

produkcja pojedynczego projektu filmowego lub serialowego 13

WAŻNE!

W 2026 roku można złożyć **tylko jeden wniosek jako koordynator** – w jednym z czterech programów:

- European Co-development,
- European Slate Development,
- European Mini-Slate Development,
- Video Games and Immersive Content Development.

Jednak wnioskodawcy mogą – oprócz pełnienia roli koordynatora w jednym z tych czterech naborów – być **partnerami** w innych projektach w ramach schematów European Co-development lub Video Games and Immersive Content Development.

EUROPEAN CO-DEVELOPMENT

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

PODSTAWOWE WYMOGI

- **rozwój pojedynczego projektu** filmowego, czy serialowego lub projektu w formacie nielinearnym (np. VR)
- co-development realizowany **przez przynajmniej 2 niezależnych producentów** audiowizualnych **zarejestrowanych w 2 różnych krajach** uczestniczących w komponencie MEDIA
- **podpisana umowa co-developmentowa**, określająca podział zadań i współpracę w zakresie aspektów kreatywnych i technicznych
- **pierwszy dzień zdjęciowy** (lub odpowiednik) nie może być zaplanowany **w okresie 10 miesięcy** od terminu składania wniosków
- wnioskodawca lub partner muszą 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

KWALIFIKUJĄ SIĘ

- **projekty filmów** fabularnych, animowanych, lub dokumentów kreatywnych przeznaczonych przede wszystkim **do dystrybucji kinowej** o minimalnym metrażu **60 minut**
- projekty filmowe 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**;
 - **projekty w formacie nielinearnym** (np. VR) - brak wymogów dot. minimalnych metraży

WNIOSKODAWCY

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

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 2 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).

UTWÓR REFERENCYJNY

- **wyprodukowany przez producenta od 2019 r. utwór** – animowany, dokumentalny lub fabularny (film lub serial) o łącznej długości 24 minut (w przypadku projektów nielinearnych limity te nie obowiązują), który był dystrybuowany w kinach (lub podobnych obiektach w przypadku projektów immersyjnych opartych na lokalizacji), 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 miała **charakter komercyjny**; pokazy festiwalowe nie kwalifikują się;



Sirät, reż. Óliver Laxe, mat. promocyjne

- 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 albo jednego z jej udziałowców zostało wymienione na ekranie w napisach końcowych jako **nazwisko producenta lub producenta delegowanego**.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

- **do 70%** całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu
- maksymalna dotacja UE dla lidera projektu i kwalifikującego się partnera wynosi łącznie **120 000 euro**; dla każdego kolejnego partnera – **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 łącznie **200 000 euro**, dla każdego kolejnego partnera – **100 000 euro**

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 30 miesięcy

Uwaga!

Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

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 promujące określoną organizację lub jej działalność;
- teledyski i wideoklipy;
- gry wideo, e-booki i książki interaktywne;
- filmy studenckie i prace dyplomowe.

EUROPEAN SLATE DEVELOPMENT

Development pakietu 3-5 projektów audiowizualnych – animacji, dokumentów kreatywnych i filmów fabularnych, przewidzianych do dystrybucji kinowej, telewizyjnej i/lub komercyjnego wykorzystania na platformach cyfrowych.

Do pakietu utworów można dodać produkcję maks. 20-minutowego filmu (animacja, dokument kreatywny lub fabuła) twórcy o niewielkim, ale już docenianym dorobku.

PODSTAWOWE WYMOGI

- wniosek składany **przez jednego wnioskodawcę**
- pierwszy dzień zdjęciowy (lub odpowiednik) nie może być zaplanowany wcześniej niż 10 miesięcy od terminu składania wniosków
- jeśli projekt krótkometrażowy jest dołączony do pakietu, to początek jego zdjęć (lub odpowiednik) musi być zaplanowany po terminie składania wniosków
- 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

KWALIFIKUJE SIĘ

Pakiet obejmujący **od 3 do 5 projektów filmowych**, które spełniają następujące kryteria:

- film fabularny, animowany, lub dokument kreatywny przeznaczony przede wszystkim do dystrybucji kinowej o minimalnym metrażu 60 minut
- projekty przeznaczone 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;
- Interaktywne, immersyjne projekty fabularne, animowane lub kreatywne dokumenty (np. narracyjne projekty wirtualnej rzeczywistości) o dowolnej długości.

Dodatkowo do pakietu można dołączyć produkcję utworu krótkometrażowego:

- musi być to kompletny utwór – animacja, dokument kreatywny, fabuła
- maksymalny metraż 20 minut
- autorem jest wschodzący talent – reżyser, który ma już pewne doświadczenie (np. filmy studenckie czy samodzielnie finansowane) i udało mu się zainteresować przedstawicieli branży i publiczność (np. podczas festiwalu filmów krótkometrażowych, w czasie studiów w szkole filmowej).

WNIOSKODAWCY

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

Wnioski mogą składać niezależne europejskie firmy producenckie, które mogą przedstawić udowodnione osiągnięcia dotyczące międzynarodowej dystrybucji niedawno wyprodukowanych filmów 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).

Uwaga! Beneficjenci z 2025 r. (poprzedniego naboru schematów European Slate Development i European Mini-Slate Development) nie mogą się ubiegać o dofinansowanie w ramach aktualnego naboru.



Brzydka siostra, reż. Emilie Blichfeldt, mat. dystrybutora

UTWÓR REFERENCYJNY

- wyprodukowany przez producenta **od 2019 r.** utwór – animowany, dokumentalny lub fabularny (film lub serial) o **łącznej długości 24 minut** (w przypadku projektów nielinearnych limity te nie obowiązują), który był dystrybuowany w kinach (lub podobnych obiektach w przypadku projektów immersyjnych opartych na lokalizacji), 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 miała **charakter komercyjny**; pokazy festiwalowe nie kwalifikują się;
- 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 albo jednego z jej udziałowców zostało wymienione na ekranie w napisach końcowych jako **nazwisko producenta lub producenta delegowanego**.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 36 miesięcy

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

Finansowanie pakietu projektów może wynieść **od 90 000 do 510 000 euro** na wniosek.

Dofinansowanie na podstawie zryczałtowanych kwot:

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

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 promujące określoną organizację lub jej działalność;
- teledyski i wideoklipy;
- gry wideo, e-booki i książki interaktywne;
- filmy studenckie i prace dyplomowe.

EUROPEAN MINI-SLATE DEVELOPMENT

Development pakietu 2-3 projektów audiowizualnych – animacji, dokumentów kreatywnych i filmów fabularnych, przewidzianych do dystrybucji kinowej, telewizyjnej i komercyjnego wykorzystania na platformach cyfrowych. W tym schemacie mogą brać udział jedynie kraje o niskiej zdolności produkcyjnej (patrz strona nr 4).

Do pakietu utworów można dodać produkcję maks. 20-minutowego filmu (animacja, dokument lub fabuła) twórcy o niewielkim, ale już docenianym dorobku.

PODSTAWOWE WYMOGI

- wniosek składany **przez jednego wnioskodawcę**
- pierwszy dzień zdjęciowy (lub odpowiednik) nie może być zaplanowany wcześniej niż 10 miesięcy od terminu składania wniosków
- wnioskodawca musi posiadać większość praw do projektów; nie później niż w dniu upływu terminu składania wniosków wnioskodawca musi posiadać podpisaną umowę obejmującą prawa do materiału artystycznego zawartego we wniosku

KWALIFIKUJE SIĘ

Pakiet obejmujący od 2 do 3 projektów filmowych, które spełniają następujące kryteria:

- **film** fabularny, animowany, lub dokument kreatywny przeznaczony przede wszystkim **do dystrybucji kinowej** o minimalnym metrażu **60 minut**
- projekty przeznaczone 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;
- **interaktywne, immersyjne projekty** fabularne, animowane lub kreatywne dokumenty (np. narracyjne projekty w wirtualnej rzeczywistości) **o dowolnej długości**.

DODATKOWO do pakietu można dołączyć utwór krótkometrażowy wg kryteriów:

- musi być to kompletny utwór – animacja, dokument kreatywny, fabuła
- kwalifikują się działania developmentowe i produkcyjne
- maksymalny metraż 20 minut
- autorem jest wschodzący talent – reżyser, który ma już pewne doświadczenie (np. filmy studenckie czy samodzielnie finansowane) i udało mu się zainteresować przedstawicieli branży i publiczność (np. podczas festiwalu filmów krótkometrażowych, w czasie studiów w szkole filmowej)
- początek jego zdjęć (lub odpowiednik) musi być zaplanowany po terminie składania wniosków.

WNISKODAWCY

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

Wnioski mogą składać niezależne europejskie firmy producenckie, które mogą przedstawić udowodnione osiągnięcia dotyczące międzynarodowej dystrybucji niedawno wyprodukowanych filmów 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).



Czas, który nie nadszedł, reż. Julia Rogowska, fot. Łukasz Bąk, mat. Shipsboy

Uwaga! Beneficjenci z 2025 r. poprzedniego naboru schematów European Slate Development i European Mini-Slate Development nie mogą się ubiegać o dofinansowanie w ramach aktualnego naboru.

UTWÓR REFERENCYJNY

- wyprodukowany przez producenta **od 2019 r.** utwór – animowany, dokumentalny lub fabularny (film lub serial) o **łącznej długości 24 minut** (w przypadku projektów nielinearnych limity te nie obowiązują), który był dystrybuowany w kinach (lub podobnych obiektach w przypadku projektów immersyjnych opartych na lokalizacji), 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 miała **charakter komercyjny**; pokazy festiwalowe nie kwalifikują się;
- 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 albo jednego z jej udziałowców zostało wymienione na ekranie w napisach końcowych jako **nazwisko producenta lub producenta delegowanego**.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 36 miesięcy

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

Finansowanie pakietu projektów może wynieść **od 60 000 do 310 000 euro**.

Dofinansowanie na podstawie zryczałtowanych kwot:

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

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 promujące określoną organizację lub jej działalność;
- teledyski i wideoklipy;
- gry wideo, e-booki i książki interaktywne;
- filmy studenckie i prace dyplomowe.

VIDEO GAMES AND IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT



Frost Survival VR, mat. Wenkly Studio

Development fabularnych, innowacyjnych i interaktywnych cyfrowych gier wideo oraz projektów doświadczeń immersyjnych. Utwory te muszą być przeznaczone do dystrybucji komercyjnej na dowolnej platformie dystrybucyjnej.

PODSTAWOWE WYMOGI

- development obejmuje rozwój projektu - **od pomysłu** do stworzenia gotowej do użytku **wersji próbnej lub prototypu**
- początek produkcji zgłoszonego projektu nie może być zaplanowany w okresie 10 miesięcy od terminu składania wniosków. Za początek produkcji uznaje się moment, w którym dostępne są pierwsza wersja testowa gotowa do grania lub prototyp.
- Wnioskodawca posiada większość praw autorskich do projektu, który będzie realizować (należy przedstawić odpowiednie umowy); w przypadku adaptacji (np. dzieła literackiego, audiowizualnego, komiksu itp.) posiada większość związanych z nią praw.

KWALIFIKUJĄ SIĘ

Projekty narracyjnych gier wideo oraz doświadczeń immersyjnych – historia musi być przedstawiona lub opowiadana przez cały czas trwania utworu. Gra lub projekt immersyjny muszą być przeznaczone do komercyjnej dystrybucji na komputery, konsole, urządzenia mobilne, tablety, smartfony i in.

WNIOSKODAWCY

Wnioski mogą składać firmy będące producentami/developerami gier wideo, firmy oferujące development oprogramowania służącego rozrywce – studia XR (extended reality) oraz firmy zajmujące się produkcją audiowizualną, zarejestrowane w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA i będące w bezpośrednim lub większościowym posiadaniu obywateli tych krajów. Aplikacje mogą być składane również przez konsorcja składające się minimum z dwóch podmiotów.

UTWÓR REFERENCYJNY

Wnioskodawca musi udowodnić, że wyprodukował lub przeprowadził development gry lub projektu immersyjnego, które były komercyjnie dystrybuowane w okresie **od 1 stycznia 2023 r. do daty złożenia wniosku**.

UWAGA! Podwykonawstwo w zakresie developmentu i/ lub produkcji poprzedniego kwalifikującego się utworu nie jest uważane za dorobek firmy. Za dorobek nie mogą być również uważane indywidualne dokonania twórców.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

- **do 60%** całkowitych uprawnionych kosztów projektu
- maksymalnie **200 000 euro**

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 36 miesięcy

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ:

- gry łamigłówek, pamięciowe, sportowe, wyścigowe, społecznościowe, a także związane z bieganiem, rytmem, śpiewem, tańcem oraz quizy;
- projekty, których głównym celem jest kształcenie zawodowe, szkolenie lub terapia;
- multimedialne projekty artystyczne i instalacje;
- immersyjne wycieczki, wydarzenia, teledyski i doświadczenia wykorzystywane w handlu detalicznym;
- utwory o charakterze promocyjnym stanowiące element kampanii promocyjnej lub reklamowej konkretnego produktu lub marki oraz produkcje promujące konkretną organizację lub jej działalność;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie lub promujące przemoc;
- platformy gier lub interaktywnych doświadczeń i strony internetowe, przeznaczone konkretnie na platformy społecznościowe, sieci społecznościowe, fora internetowe, blogi lub podobne działania;
- narzędzia i serwisy z oprogramowaniem, których celem jest wyłącznie rozwój technologiczny lub wykorzystywane jedynie do dalszego rozwijania już istniejących koncepcji gier lub interaktywnych doświadczeń;
- utwory źródłowe (encyklopedie, atlasy, katalogi, bazy danych i tym podobne), prace instruktażowe (przewodniki instruktażowe, podręczniki itp.) oraz (interaktywne) e-booki;
- serwisy informacyjne i wyłącznie transakcyjne.

TV AND ONLINE CONTENT



Droneland, fot. Krzysztof Wiktor
©Iris Productions, Syntreal Cats, Topkapi Series, Enter Film, ZDF

Produkcja wysokiej jakości projektów przeznaczonych do rozpowszechniania w telewizji lub na platformach cyfrowych i mających potencjał dotarcia do szerokiej publiczności. W 2026 roku wsparcie dla treści animowanych i dokumentalnych jest wzmocnione poprzez wyodrębnienie budżetów: 25% dla animacji, 8% dla dokumentu. Wprowadzona została również stała siatka ryczałtowa określająca wysokość dofinansowania.

PODSTAWOWE WYMOGI

- w projekcie muszą uczestniczyć co najmniej **2 nadawcy z 2 różnych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA**, przy czym prawa powinny wrócić do producenta po:
 - 7 latach, jeśli udział nadawcy ma formę przedsprzedaży,
 - 10 latach, jeśli nadawca jest także koproducentem
- Aplikacja musi być złożona najpóźniej pierwszego dnia produkcji (początek zdjęć lub odpowiednik)

KWALIFIKUJĄ SIĘ

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.

WNIOSKODAWCA

O dofinansowanie mogą ubiegać się firmy, których głównym celem i działalnością jest produkcja audio-wizualna. 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.

W przypadku koprodukcji do wniosku muszą zostać dołączone dokumenty potwierdzające udział finansowy oraz podział praw i wpływów pomiędzy koproducentami.

DODATKOWE WYMOGI DOTYCZĄCE FINANSOWNIA PRODUKCJI

- 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 – np. nadawców, dystrybutorów, funduszy, inwestorów etc.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

Budżet całkowity produkcji	Kwota dofinansowania
powyżej 20 mln euro	2 000 000 €
10 mln euro - 20 mln euro	1 000 000 €
3 mln - 10 mln euro	500 000 €
2 mln - 3 mln euro	400 000 €
1,5 mln - 2 mln euro	300 000 €
1 mln - 1,5 mln euro	220 000 €
800 tys. - 1 mln euro	150 000 €
500 tys. - 800 tys. euro	100 000 €
poniżej 500 tys. euro	70 000 €

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 36 miesięcy

NABÓR

W ramach schematu dostępne są **trzy oddzielne linie naboru**, w zależności od rodzaju projektu. Każdy z tych typów projektów składany jest poprzez odpowiednie linki na portalu Funding & Tenders:

- **Projekty animowane**
→ CREA-MEDIA-2026-TVONLINE-1
- **Filmy dokumentalne**
→ CREA-MEDIA-2026-TVONLINE-2
- **Projekty fabularne (fiction)**
→ CREA-MEDIA-2026-TVONLINE-3

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

KLASTER *BUSINESS*

- *Skills & Talent Development*
- *European Film Distribution*
- *European Film Sales*
- *Innovative Tools and Business Models*
- *Markets and Networking*

Grupa schematów obejmuje działania dotyczące promowania innowacji biznesowych, konkurencyjności oraz profesjonalizacji, służących wzmocnieniu europejskiego sektora audiowizualnego w stosunku do globalnych konkurentów. Klaster ukierunkowany jest na podnoszenie kompetencji europejskich profesjonalistów sektora audiowizualnego, budowanie sieci kontaktów oraz rozwój innowacyjnych narzędzi biznesowych.

SCHEMATY

Skills & Talent Development

Dofinansowanie szkoleń rozwijających umiejętności profesjonalistów15

European Film Distribution

Dofinansowanie działalności dystrybutorów16

European Film Sales

Dofinansowanie działalności agentów sprzedaży18

Innovative Tools and Business Models

Rozwój innowacyjnych projektów biznesowych20

Markets and Networking

Dofinansowanie działań związanych z rozwojem branży filmowej21

SKILLS & TALENT DEVELOPMENT



StopMoLab, mat. organizatora

Schemat wspiera organizację kursów szkoleniowych, kursów typu boot-camp, programów mentorskich, odbywających się na żywo i/lub online. Inicjatywy muszą opierać się na innowacyjnych metodach uczenia się, nauczania, mentoringu i coachingu, z wykorzystaniem najnowszych technologii cyfrowych. Powinny także skupiać się na doskonaleniu umiejętności i kompetencji w obliczu zmieniających się praktyk rynkowych. Działania skierowane muszą być do specjalistów pracujących w branży audiowizualnej, w szczególności do młodych profesjonalistów, a także osób rozpoczynających działalność.

KWALIFIKUJĄ SIĘ

- **szkolenia i warsztaty europejskie** (na poziomie europejskim – spoza krajów MEDIA może pochodzić maksymalnie 30% uczestników)
- **szkolenia i warsztaty międzynarodowe** (we współpracy z krajami spoza Europy – spoza krajów MEDIA może pochodzić maksymalnie 50% uczestników)
- **szkolenia i warsztaty regionalne** (adresowane do profesjonalistów z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej oraz krajów z nimi sąsiadujących)

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**, służące zwiększeniu 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**

UCZESTNICY SZKOLEŃ I WARSZTATÓW

Profesjoniści 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 kraj organizator.

Co najmniej 20% wszystkich uczestników powinno otrzymać preferencyjne stawki, dotyczy to osób pochodzących z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej, albo pochodzących z państw, które nie oferują stypendiów na tego typu szkolenia.

WNIOSKODAWCY

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

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

do 80% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 12 miesięcy

Więcej informacji dla zainteresowanych uczestnictwem w szkoleniach dofinansowanych z media:

- www.kreatywna-europa.eu
- www.creative-europe-media.eu/training-guide/

EUROPEAN FILM DISTRIBUTION

Wsparcie dla europejskiej dystrybucji filmowej celem wspierania szerszej, transnarodowej dystrybucji najnowszych filmów europejskich poprzez zapewnienie funduszy europejskim dystrybutorom – w oparciu o ich wyniki na rynku – z przeznaczeniem na dalsze reinwestycje w nabywanie, promocję i dystrybucję (w tym online) najnowszych filmów europejskich spoza kraju pochodzenia.

Działanie podzielone jest na dwa etapy:

- Etap I: Generowanie potencjalnego funduszu na podstawie liczby sprzedanych biletów.
- Etap II: Reinwestycja wygenerowanego funduszu w kwalifikujące się działania.

WNIOSKODAWCY

Wnioskodawcy muszą być europejskimi firmami działającymi w sektorze audiowizualnym jako **dystrybutorzy kinowi, prowadzący działalność komercyjną** mającą na celu przedstawienie filmu szerokiej publiczności w celu jego eksploatacji w kinach. Powinna to być główna działalność firmy.

Dystrybutor kinowy musi spełniać następujące kryteria:

- **być posiadaczem praw do dystrybucji** kinowej filmu w danym kraju;
- realizować dystrybucję kinową filmu w danym kraju (określać datę premiery, planować, kontrolować i prowadzić kampanię dystrybucji oraz promocji);
- bezpośrednio **pokrywać związane z tym koszty** dystrybucji;

ETAP I:

GENEROWANIE POTENCJALNEGO FUNDUSZU

Wysokość dofinansowania, o które dystrybutor może się ubiegać zależy od wysokości wygenerowanego funduszu.

FILMY KWALIFIKUJĄCE SIĘ WYLICZENIA FUNDUSZU

- produkcje fabularne, animowane i dokumentalne minimalnym metrażu 60’
- z pierwszymi prawami autorskimi ustanowionymi najwcześniej w 2022 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

- wyprodukowane ze znaczącym udziałem obywateli lub rezydentów krajów uczestniczących w komponencie MEDIA

WAŻNE! Filmy europejskie będą uznawane za „krajowe” w tym kraju uczestniczącym w programie MEDIA, którego obywatele/rezydenci w największym stopniu uczestniczyli w powstawaniu filmu. Kraj ten będzie uznawany za kraj pochodzenia filmu w ramach działania. Poza krajem pochodzenia filmy te będą uznawane za „niekrajowe”.

BILETY SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA

- sprzedane w okresie od 1 stycznia 31 grudnia 2025 r.
- została za nie pobrana opłata (także bilety ulgowe), z wykluczeniem biletów bezpłatnych
- liczba sprzedanych biletów musi być poświadczona przez organ krajowy
- bilety muszą dotyczyć niekrajowych filmów europejskich
- film musi mieć ustalone pierwsze prawa autorskie najwcześniej w 2021 r.

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ filmy, na które sprzedano poniżej 200 biletów we wskazanym okresie.

WYLICZANIE WYSOKOŚCI FUNDUSZU

Potencjalny fundusz będzie wyliczany:

- na podstawie liczby kwalifikujących się biletów sprzedanych na europejskie filmy niekrajowe dystrybuowane przez kwalifikujących się dystrybutorów;
- na podstawie współczynnika przypadającego na jeden kwalifikujący się bilet, uwzględniającego narodowość filmu oraz terytorium dystrybucji;



Dziewczyna z igłą, reż. Magnus von Horn, mat. Lava Films



Emilia Pérez, reż. Jacques Audiard, mat. promocyjne

PRZELICZNIK ZA BILET	KRAJ POCHODZENIA FILMU		
KRAJ DYSTRYBUCJI	Francja	Niemcy, Hiszpania, Włochy	Inny kwalifikujący się kraj
Francja, Niemcy, Włochy, Hiszpania	1	1,2	2,1
Austria, Belgia, Holandia, Polska	1,2	1,5	2,1
Czechy, Dania, Finlandia, Grecja, Węgry, Norwegia, Portugalia, Szwecja	1,6	1,8	2,1
Irlandia	2,1	2,3	2,3
Inny kwalifikujący się kraj	1,8	2,1	2,1

Ze względu na priorytet jak najszerzego dotarcia do publiczności oraz wsparcia działań marketingowych dotyczących nowych europejskich filmów, obowiązują następujące progi dostępności funduszu w zależności od kraju:

KRAJ DYSTRYBUCJI	MINIMALNY DOSTĘPNY FUNDUSZ (na dany film dla danego dystrybutora)
Francja, Niemcy, Włochy, Hiszpania	27 000 €
Austria, Belgia, Holandia, Polska	13.500 €
Czechy, Dania, Finlandia, Grecja, Węgry, Norwegia, Portugalia, Szwecja	9.000 €
Inny kwalifikujący się kraj	4.500 €

Maksymalny fundusz wygenerowany przez danego dystrybutora nie może przekroczyć 1 000 000 euro.

ETAP II: REINWESTYCJA

Fundusz wygenerowany w pierwszym etapie należy w etapie reinwestycji przeznaczyć na następujące działania:

- koprodukcję kwalifikujących się europejskich filmów niekrajowych;
- nabycie praw dystrybucyjnych, np. poprzez gwarancje minimalne, do kwalifikujących się europejskich filmów niekrajowych;
- promocję, marketing i reklamy na rynku kwalifikujących się europejskich filmów niekrajowych zarówno w przypadku dystrybucji kinowej, jak i online.

Działania związane z reinwestycją funduszu mogą dotyczyć maksymalnie 12 różnych niekrajowych filmów europejskich.

Na etapie reinwestycji, koszty związane z finansowaniem filmu mogą wynieść maksymalnie 70% całkowitego budżetu.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

do 70% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

od 12 do 24 miesięcy

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

EUROPEAN FILM SALES

Schemat ma na celu zachęcanie i wspieranie szerszej, transnarodowej dystrybucji najnowszych europejskich filmów poprzez udzielanie funduszy europejskim agentom sprzedaży, w oparciu o ich wyniki na rynku, do dalszego reinwestowania w pozyskiwanie, promocję i dystrybucję (w tym online) najnowszych europejskich filmów nie pochodzących z danego kraju.

Działanie podzielone jest na dwa etapy:

- Etap I: Generowanie potencjalnego funduszu na podstawie liczby sprzedanych biletów.
- Etap II: Reinvestycja wygenerowanego funduszu w kwalifikujące się działania.

WNIOSKODAWCY

Europejski agent sprzedaży, działający w imieniu producenta i posiadający prawa do komercyjnej eksploatacji filmu poprzez marketing lub sprzedaż licencji dystrybutorom lub innym kupującym, w celu dotarcia do publiczności zagranicznej. Firma musi posiadać prawa do sprzedaży filmu w co najmniej 10 krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

ETAP I: GENEROWANIE POTENCJALNEGO FUNDUSZU

Potencjalny fundusz jest proporcjonalny do liczby sprzedanych biletów wstępu na europejskie filmy niekrajowe w krajach uczestniczących w programie MEDIA, do ustalonego maksymalnego limitu kwalifikowalnego na film.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ FILMY

- produkcje fabularne, animowane i dokumentalne o minimalnym metrażu 60'
- z pierwszymi prawami autorskimi ustanowionymi najwcześniej w 2022 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
- wyprodukowane ze znaczącym udziałem obywateli lub rezydentów krajów uczestniczących w komponencie MEDIA

WAŻNE! Filmy europejskie będą uznawane za „krajowe” w tym kraju uczestniczącym w programie MEDIA, którego obywatele/rezydenci w największym stopniu uczestniczyli w powstawaniu filmu. Kraj ten będzie uznawany za kraj pochodzenia filmu w ramach działania. Poza krajem pochodzenia filmy te będą uznawane za „niekrajowe”.

BILETY SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA

- sprzedane w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2025 r.;
- została za nie pobrana opłata (także bilety ulgowe), z wykluczeniem biletów bezpłatnych;
- liczba sprzedanych biletów musi być poświadczona przez organ krajowy;
- zadeklarowane w Creative Europe MEDIA Database przez kwalifikujących się dystrybutorów;
- bilety muszą dotyczyć niekrajowych filmów europejskich dla danego dystrybutora;
- film musi mieć ustalone pierwsze prawa autorskie najwcześniej w 2021 r.

WYLICZANIE WYSOKOŚCI FUNDUSZU

Krok 1: fundusz w wysokości 20 000 euro jest przydzielany, jeżeli:

- w 2025 r. wnioskodawca nabył prawa kinowe do 2 filmów (europejskich lub nie);
- W 2025 roku 2 kwalifikujące się europejskie filmy z jego katalogu zostały rozpowszechnione na terytorium niekrajowym, na którym agent posiada prawa do dystrybucji kinowej:
 - albo dostępne są dowody dystrybucji kwalifikującego się filmu w Creative Europe MEDIA Database,
 - albo w przypadku, gdy kwalifikujący się film nie jest dostępny w Creative Europe MEDIA Database, do wniosku dołączony jest oficjalny dowód przychodów z kin.



Eternal, reż. Ulaa Salim, mat. New Europe Film Sales

KRAJ DYSTRYBUCJI	MAKSYMALNY PRÓG (liczba sprzedanych biletów na dany film)
Francja, Niemcy, Włochy, Hiszpania	300.000
Austria, Belgia, Holandia, Polska	100.000
Czechy, Dania, Finlandia, Grecja, Węgry, Norwegia, Portugalia, Szwecja	75.000
Inny kwalifikujący się kraj	16.000

PRZELICZNIK ZA BILET	KRAJ POCHODZENIA FILMU		
KRAJ AGENTA SPRZEDAŻY	Francja	Niemcy, Hiszpania, Włochy	Inny kwalifikujący się kraj
Francja	0,4	0,75	1
Niemcy, Hiszpania, Włochy	0,6	0,75	1
Inny kwalifikujący się kraj	0,75	1	1

Potencjalny wygenerowany fundusz nie może przekroczyć 750 000 euro na agenta sprzedaży.

Krok 2:

Jeżeli agent sprzedaży spełnia kryteria określone w Kroku 1, dodatkowy fundusz zostanie obliczony poprzez pomnożenie liczby kwalifikujących się biletów w terytoriach, na których agent sprzedaży posiada prawa do dystrybucji kinowej, osiągniętej w 2025 roku i zadeklarowanej przez dystrybutorów, przez współczynnik przypadający na jeden bilet.

ETAP II: REINWESTYCJA

Reinwestycja może być dokonana w maksymalnie 5 różnych kwalifikujących się europejskich filmach niekrajowych.

W aplikacji zaplanować można koszty związane z następującymi działaniami:

- inwestycja w nabycie międzynarodowych praw sprzedaży (kinowych i/lub online)
- koszty promocji, marketingu i reklamy

Na etapie reinwestycji, koszty związane z finansowaniem filmu mogą wynieść maksymalnie 75% całkowitego budżetu. Minimum 25% budżetu musi być przeznaczone na koszty związane z wprowadzeniem filmów do kin.

Koszty związane z materiałami promocyjnymi, w tym ze zdjęciami i zasobami medialnymi oraz innymi materiałami marketingowymi opracowanymi w ramach wsparcia Eurimages w zakresie marketingu filmowego i rozwoju widowni, nie są kwalifikowalne. Podwójne finansowanie nie jest dozwolone, a raporty kosztów będą weryfikowane w porównaniu z danymi Eurimages.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

do 70% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

od 12 do 24 miesięcy

INNOVATIVE TOOLS AND BUSINESS MODELS

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

KWALIFIKUJĄ SIĘ

Projekty, które mogą obejmować:

- narzędzia do tworzenia napisów lub ułatwiające dostępność utworów; rekomendacje do szerokiego międzynarodowego stosowania, także między platformami z różnych krajów, służące poprawie widoczności, dostępności, zwiększające liczbę 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 (festiwałe, kina, VoD i in.);
- narzędzia biznesowe badające nowe sposoby produkcji, finansowania, dystrybucji lub promocji, z wykorzystaniem nowych technologii (AI, big data, blockchain itp.);
- innowacyjne narzędzia i modele biznesowe usprawniające działania proekologiczne branży audiowizualnej.

WNIOSKODAWCY

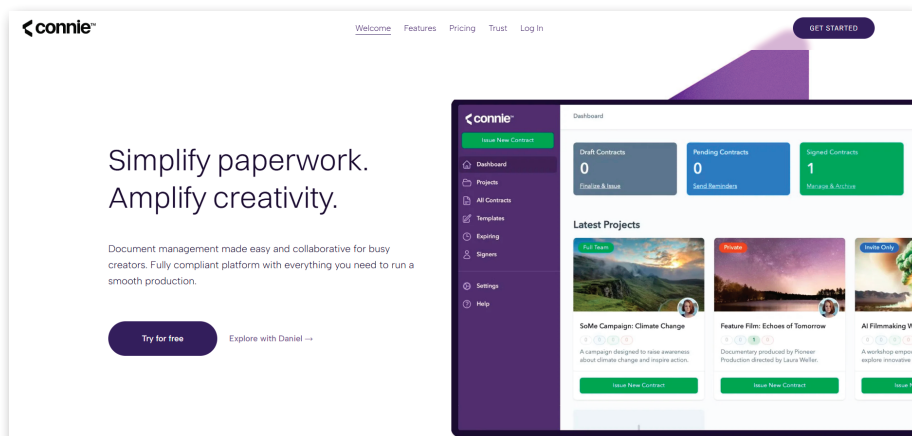
Firmy prywatne, organizacje niekomercyjne, stowarzyszenia, fundacje, NGO, samorządy itp., które są zarejestrowane w jednym z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, a ich właścicielem lub głównym udziałowcem musi być obywatel jednego z tych krajów.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

do 80% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 36 miesięcy



Connie, system do zarządzania dokumentacją i umowami, <https://getconnie.com/>

MARKETS AND NETWORKING



Young Horizons Industry 2025,
fot. Marek Gorczyński, mat. organizatora

Celem jest wzmocnienie promocji europejskich treści na rynku globalnym oraz wspieranie współpracy wszystkich uczestników sektora audiowizualnego przy współtworzeniu i promocji europejskich dzieł audiowizualnych. Działania powinny zachęcać do tworzenia sieci i wymiany informacji oraz dobrych praktyk między profesjonalistami w zakresie obiegu utworów europejskich w Europie i poza nią, na wszystkich platformach i we wszystkich formatach. Działania te służyć mają także zwiększeniu obiegu utworów audiowizualnych, w tym filmów fabularnych, krótkometrażowych, gier wideo, seriali telewizyjnych i projektów cross-mediowych oraz ułatwiać międzynarodowe koprodukcje.

KWALIFIKUJĄ SIĘ

Współpraca profesjonalistów z branży audiowizualnej oraz promocja europejskich dzieł realizowane są poprzez wspieranie dwóch rodzajów projektów i działań:

MARKETS, czyli organizacja targów

- Targi i wydarzenia branżowe, fizyczne, cyfrowe lub hybrydowe, skoncentrowane na wymianie biznesowej (B2B) wśród europejskich profesjonalistów z branży audiowizualnej, wspierające koprodukcje i sprzedaż oraz wykazujące efekt strukturyzujący w europejskim ekosystemie audiowizualnym, a także wpływ na promocję i sprzedaż europejskich dzieł audiowizualnych na rynkach globalnych. Działania i wydarzenia powinny dostosowywać się do aktualnych trendów rynkowych i obejmować innowacyjne treści (gry wideo, VR, XR, AI, cross-media), animację lub dzieła audiowizualne gatunkowe.
- Sieci targów, organizowane tematycznie lub geograficznie, powinny zwiększać swój wpływ na przemysł audiowizualny. Mogą zatem obejmować np. kilka rynków filmowych w danym regionie lub np. kilka rynków skupiających się na określonych typach dzieł (np. treści dla dzieci, dokumenty, animacja, gry wideo, AR, VR) lub kombinację obu podejść.

NETWORKS, czyli działania networkingowe i współpraca między sieciami

- działania związane z różnymi istniejącymi rynkami w krajach uczestniczących w programie MEDIA oraz poza nimi. Działania te obejmują biznesowe (B2B) działania promocyjne, w tym wsparcie finansowe dla podmiotów trzecich, mające na celu ułatwienie dystrybucji europejskich dzieł audiowizualnych

lub wymiany dobrych praktyk, ze szczególnym uwzględnieniem innowacyjnych technologii i praktyk biznesowych, lub

- działania związane z współtworzeniem seriali, prowadzące do powstania rynkowo atrakcyjnych i konkurencyjnych europejskich seriali.
- Działania i wydarzenia powinny być dostosowane do aktualnych trendów rynkowych oraz mogą obejmować innowacyjne treści (gry wideo, VR, XR, AI oraz utwory wykorzystujące różne media).

WNIOSKODAWCY

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

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

do 70% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 24 miesięcy

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ

Działania związane z następującymi typami dzieł audiowizualnych: transmisje na żywo, teledyski, dzieła artystyczne nie-narracyjne (w tym między innymi wideo artystyczne, wideo eksperymentalne itp.), materiały komercyjne i promocyjne (w tym między innymi reklamy), reality show oraz talk-show.

KLASTER AUDIENCE

- *Networks of European Cinemas*
- *Networks of European Festivals*
- *Films on the Move*
- *European VOD Networks and Operators*

Rolą klastra jest zwiększenie dostępności i widoczności utworów audiowizualnych dla potencjalnych odbiorców poprzez różne kanały dystrybucji i rozwój widowni. Schematy skupione są na zwiększaniu publiczności europejskich treści audiowizualnych i docieraniu do szerokiej widowni, jak również wpływają na rozwój dystrybucji.

SCHEMATY

Networks of European Cinemas

Schemat dla kin zrzeszonych w sieci Europa Cinemas23

Networks of European Festivals

Wspieranie współpracy sieci europejskich festiwali24

Films on the Move

Wzmocnienie międzynarodowej sprzedaży i dystrybucji europejskich utworów25

European VOD networks and operators

Zwiększenie konkurencyjności i atrakcyjności europejskich platform VoD
oraz promocja europejskich utworów26

NETWORKS OF EUROPEAN CINEMAS

Działanie jest skierowane do sieci kin, czyli do grupy europejskich niezależnych kin, które za pośrednictwem prawnie ustanowionego podmiotu koordynującego rozwijają wspólne działania w zakresie wyświetlania i promowania filmów europejskich.

Aby zakwalifikować się, sieć kin musi reprezentować co najmniej 400 niezależnych kin zlokalizowanych w co najmniej 20 krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

Wyłącznym beneficjentem schematu jest sieć Europa Cinemas.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA

- **działania networkingowe:** informacja i komunikacja służące rozwojowi widowni i realizacji innowacyjnych działań
- zapewnianie **wsparcia finansowego członkom** sieci (zrzeszonym kinom), wdrażającym poniższe działania:
 - inicjatywy mające na celu promocję i wyświetlanie filmów europejskich oraz zwiększenie widowni niekrajowych filmów europejskich, a także przyczyniające się do bardziej zrównoważonego i przyjaznego dla środowiska przemysłu;
 - innowacyjne działania mające na celu dotarcie do nowych odbiorców i wzbudzenie zainteresowania młodych kinomanów filmami europejskimi poprzez odnowienie i wzbogacenie doświadczeń kinowych;
 - wykorzystanie transformacji cyfrowej, w tym narzędzi online i aplikacji danych;
 - 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).

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 jednoekranowych 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

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

- **do 95%** całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu
- maksymalne dofinansowanie dla członka sieci nie może przekroczyć **250 000 euro**

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 21 miesięcy

NETWORKS OF EUROPEAN FESTIVALS



Smart7, fot. Wojciech Chruśbasik, mat. Nowe Horyzonty

Schemat będzie wspierać skoordynowane działania między europejskimi festiwalami audiowizualnymi, mające na celu zwiększenie zainteresowania publiczności niekrajowymi europejskimi treściami audiowizualnymi, w tym gramami wideo i treściami immersyjnymi, oraz promowanie ich dystrybucji i widoczności.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA

- skoordynowane i wspólne działania, służące rozwojowi widowni i zainteresowania europejskimi filmami i utworami audiowizualnymi
- koordynacja członków sieci i działań związanych z jej zrównoważonym ustrukturyzowanym rozwojem (np. wspólne wydarzenia, dzielenie się know-how, wymiana informacji, komunikacja między członkami)
- skoordynowane i oparte na współpracy działania promujące zrównoważone i przyjazne dla środowiska praktyki
- wsparcie festiwalu audiowizualnych odbywających się w krajach uczestniczących w programie MEDIA

Szczególna uwaga zostanie zwrócona na aplikacje przedstawiające odpowiednie strategie służące zapewnieniu bardziej zrównoważonego i bardziej przyjaznego dla środowiska przemysłu oraz zapewnienia równowagi płci, integracji, różnorodności i reprezentatywności.

WNIOSKODAWCY

Schemat jest otwarty dla sieci europejskich festiwalu składających się **koordynatora oraz co najmniej 3 organizacji członkowskich**. Nie więcej niż **20% członków** sieci (w tym podmiot koordynujący) może pochodzić **z tego samego kraju**.

Dany festiwal może być członkiem **maksymalnie 2 sieci**.

FESTIWAL SPEŁNIA KRYTERIA, JEŚLI:

- w swoim programie zawiera **europejskie utwory audiowizualne, które są wyświetlane szerokiej widowni**, jak również akredytowanym międzynarodowym profesjonalistom i prasie
- ma sformułowany regulamin oraz jasne zasady selekcji
- jego repertuar w minimum **50% stanowią niekrajowe filmy europejskie**, pochodzące z co najmniej **15 krajów** uczestniczących w **komponencie MEDIA**

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

- **do 90%** całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu
- Maksymalna kwota dotacji, jaka może zostać przyznana podmiotom trzecim, jest ustalona na poziomie **100 000 EUR na działania realizowane w okresie 2 lat**

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 24 miesięcy

FILMS ON THE MOVE



Schemat wspiera międzynarodowe kampanie dystrybucyjne – kinowe i online – nowych, kwalifikujących się filmów europejskich poza ich krajem pochodzenia, koordynowane przez agenta sprzedaży. W projekcie musi uczestniczyć co najmniej 7 dystrybutorów z różnych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.

FILMY SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA

- produkcje fabularne, animowane i dokumentalne o **minimalnym metrażu 60'**
- obrazy, do których **pierwsze prawa autorskie** zostały ustanowione najwcześniej w **2024 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 30 mln euro
- **wyprodukowane przy znaczącym udziale obywateli lub rezydentów** krajów uczestniczących w komponencie MEDIA
- na etapie aplikacji wymagane jest przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN
- film może zostać wprowadzony **do dystrybucji nie wcześniej niż 10 tygodni** po dacie złożenia wniosku

UWAGA! Europejskie filmy będą uznawane za „krajowe” w tym kraju uczestniczącym w komponencie MEDIA, którego obywatele/rezydenci w największym stopniu uczestniczyli w realizacji filmu. Dla potrzeb działania kraj ten będzie uznawany za kraj pochodzenia filmu. Poza krajem pochodzenia filmy będą uznawane za „niekrajowe”.

WNIOSKODAWCY

Firma, która jest **europejskim** (zarejestrowanym i działającym w jednym z krajów uczestniczących 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 mieć **podpisaną umowę z producentem dotyczącą sprzedaży** filmu wymienionego w aplikacji w **co najmniej 15 krajach** uczestniczących w komponencie MEDIA.

Agent sprzedaży składa wniosek obejmujący działania grupy:

- co najmniej **7 dystrybutorów** działających w różnych krajach, z których:
 - **co najmniej 2** musi pochodzić z krajów o **niskiej zdolności produkcyjnej**.

Dystrybutorzy zaangażowani w działanie muszą posiadać doświadczenie dotyczące dystrybucji europejskich niekrajowych filmów, ustaloną strategię dystrybucji i powiązany z nią budżet oraz zadeklarować chęć raportowania działań.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

- **do 90%** całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu;
- Maksymalnie 40% dostępnego budżetu zostanie przeznaczone na filmy o budżecie produkcyjnym przekraczającym 15 mln EUR.

Wsparcie finansowe dla dystrybutorów jest ograniczone do 70% kosztów promocji i reklamy, w ramach następujących limitów dla filmów o budżecie produkcyjnym do maksymalnie 15 mln EUR:

- 150 000 EUR dla FR, ES, IT i DE
- 60 000 EUR dla AT, BE, NL, PL
- 30 000 EUR dla CZ, DK, FI, EL, HU, IE, NO, PT, SE
- 10 000 EUR dla wszystkich pozostałych terytoriów.

Wsparcie finansowe dla dystrybutorów jest ograniczone do 70% kosztów promocji i reklamy, w ramach następujących limitów dla filmów animowanych oraz filmów o budżecie produkcyjnym powyżej 15 mln EUR:

- 300 000 EUR dla FR, ES, IT i DE
- 120 000 EUR dla AT, BE, NL, PL
- 60 000 EUR dla CZ, DK, FI, EL, HU, IE, NO, PT, SE
- 20 000 EUR dla wszystkich pozostałych terytoriów.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

od 12 do 24 miesięcy

EUROPEAN VOD NETWORKS AND OPERATORS

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

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA

Wspólne inicjatywy 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, dotyczące promowania europejskich utworów i zwiększenia globalnej widowni europejskich platform VoD.

Szczególna uwaga zostanie zwrócona na aplikacje przedstawiające odpowiednie strategie służące zapewnieniu bardziej zrównoważonego i bardziej przyjaznego dla środowiska przemysłu oraz zapewnienia równowagi płci, integracji, różnorodności i reprezentatywności.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ

Wniosek musi zostać złożony przez grupę wnioskodawców (konsorcjum) obejmującą co najmniej **2 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 PLATFORM MUSI ZAWIERAĆ

- co najmniej **300 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

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 24 miesięcy

OUTtv & Outfilm, mat. promocyjne



HARMONOGRAM NABORÓW MEDIA 2026

NAZWA WEZWANIA	DATA KOŃCA NABORU
Klaster Content	
European slate development	2025-12-03
TV and online content	2025-12-03 (I nabór)
Video Games and Immersive content development	2026-02-11
European co-development	2026-02-25
TV and online content	2026-05-07 (II nabór)
European mini-slate development	2026-09-17
Klaster Business	
Innovative tools and business model	2026-01-15
Markets & Networking	2026-01-20
Skills & Talents Development	2026-04-16
European Film Distribution	2026-04-23
European Film Sales	2026-06-18
Klaster Audience	
Films on the Move	2026-03-19 (I nabór)
European VOD networks and operators	2026-04-08
Networks of European Festivals	2026-04-14
Networks of European Cinemas	2026-07-09
Films on the Move	2026-07-16 (II nabór)

WIĘCEJ INFORMACJI:



Creative
Europe
Desk Polska

Creative Europe Desk Polska

Al. Ujazdowskie 41

00-540 Warszawa

☎ +48 22 44 76 180

✉ info@kreatywna-europa.eu

🌐 kreatywna-europa.eu

📘 facebook.com/kreatywnaeuropa

📷 instagram.com/creative_europe_desk_polska



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Współfinansowane przez
Unię Europejską