MEDIA 2027
PRZEWODNIK PO SCHEMATACH

Kreatywna Europa
MEDIA

PROGRAM KREATYWNA EUROPA

SPIS TREŚCI

Informacje ogólne 3

KLASTER *CONTENT* 5
- *European Co-Development* 6
- *European Slate Development* 8
- *European Mini-Slate Development* 10
- *Video Games and Immersive Content Development* 12
- *TV and Online Content* 13

KLASTER *BUSINESS* 14
- *Skills & Talent Development* 15
- *European Film Distribution* 16
- *European Film Sales* 18
- *Innovative Tools and Business Models* 20

KLASTER *AUDIENCE* 21
- *Networks of European Cinemas* 22
- *European Festivals* 23
- *Films on the Move* 24
- *Audience Development and Film Education* 25

Harmonogram naborów MEDIA 2027 26

Zdjęcia na okładce:
Niesamowite przygody skarpetek, reż. M. Bosek-Serafińska, D. Cieśla, J. Dudzińska, M. Kmieć, G. Koncewicz, M. Mianowska, mat. Anima-Pol
Violetta Villas, reż. Karolina Bielawska, mat. Lava Films
Festiwal Filmowy Millennium Docs Against Gravity, mat. Against Gravity

PROGRAM KREATYWNA EUROPA 2021–2027

Kreatywna Europa to unijny program, który wspiera 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, festiwali, 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 wzmacnianie 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 21

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 2026 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 JEDYNIE 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 **wezwaniach 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. 26 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 audiowizualnych (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 10

Video Games and Immersive Content Development
rozwój jednej gry narracyjnej lub doświadczenia immerysyjnego 12

TV and Online Content
produkcja pojedynczego projektu filmowego lub serialowego 13

WAŻNE!

W 2027 roku można złożyć **tylko jeden wniosek jako koordynator** – w jednym z czterech schematów:

- 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 seriale) o całkowitej długości minimum 90 minut,
  - filmy animowane (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 24 minut,
  - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub seriale) 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 2020 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;

Wartość sentymentalna, reż. Joachim Trier, 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**; za każdego kolejnego partnera – wysokość dotacji wzrasta o **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 seriale) o całkowitej długości minimum 90 minut,
  - filmy animowane (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 24 minut,
  - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub seriale) 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 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 festiwali 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 2026 r. (poprzedniego naboru schematów European Slate Development i European Mini-Slate Development) nie mogą się ubiegać o dofinansowanie w ramach aktualnego naboru.

Łakome, reż. Jagoda Szelc, mat. Shipsboy

UTWÓR REFERENCYJNY

- wyprodukowany przez producenta **od 2020 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 seriale) o całkowitej długości minimum 90 minut,
  - filmy animowane (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 24 minut,
  - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub seriale) 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 festiwali filmów krótkometrażowych, w czasie studiów w szkole filmowej)
- początek jego zdjęć (lub odpowiednik) musi być zaplanowany po terminie składania wniosków.

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 2026 r. poprzedniego naboru schematów European Slate Development i European Mini-Slate Development nie mogą się ubiegać o dofinansowanie w ramach aktualnego naboru.

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

UTWÓR REFERENCYJNY

- wyprodukowany przez producenta **od 2020 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

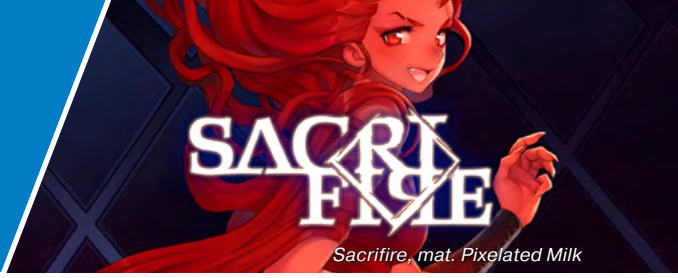
Finansowanie pakietu projektów może wynieść **od 60 000 do 310 000 euro**.

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



Sacrifire, mat. Pixelated Milk

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

- devlopment 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 i inne.

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 2024 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 łamigłówkowe, 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

Lola i Pianino Hałasów, mat. Momakin

Produkcja wysokiej jakości projektów przeznaczonych do rozpowszechniania w telewizji lub na platformach cyfrowych i mających potencjał dotarcia do szerokiej publiczności. W 2027 roku wsparcie dla treści animowanych i dokumentalnych jest wzmocnione poprzez wyodrębnienie budżetów: 25% dla animacji, 8% dla dokumentu. Obowiązuje 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 audiowizualna**. 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 dofinansownia
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-2027-TVONLINE-1
– **Filmy dokumentalne**
  ➔ CREA-MEDIA-2027-TVONLINE-2
– **Projekty fabularne (fiction)**
  ➔ CREA-MEDIA-2027-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***

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 profesjonalistów 15

European Film Distribution
Dofinansowanie działalności dystrybutorów 16

European Film Sales
Dofinansowanie działalności agentów sprzedaży 18

Innovative Tools and Business Models
Rozwój innowacyjnych projektów biznesowych 20

SKILLS & TALENT DEVELOPMENT

EURODOC, mat. promocyjne

Schemat obejmuje wsparcie organizacji szkoleń i działań mentorskich w celu profesjonalizacji osób zawodowo działających w europejskim sektorze audiowizualnym. Celem schematu jest zwiększenie zdolności profesjonalistów z branży audiowizualnej do dostosowania się do nowych procesów twórczych, rozwoju rynku i technologii cyfrowych, które mają wpływ na cały łańcuch wartości.
Schemat wspiera również wykorzystanie narzędzi cyfrowych do produkcji i dystrybucji gier wideo, rozwój nowych modeli biznesowych oraz zieloną transformację.

KWALIFIKUJĄ SIĘ

szkolenia i warsztaty odbywające się na żywo lub online, adresowane do profesjonalistów branży audiowizualnej. Wnioskodawcy powinni zapewnić, aby **większość uczestników proponowanych szkoleń pochodziła z innego kraju niż kraj wnioskodawcy.**

TEMATYKA PROJEKTÓW

- **marketing, promocja**, nowe sposoby dystrybucji i eksploatacji, skupiające się na rozwijaniu umiejętności cyfrowych i wykorzystywaniu narzędzi i technologii cyfrowych (w tym gry wideo)
- **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 procesy twórcze**

UCZESTNICY SZKOLEŃ I WARSZTATÓW

Profesjonaliści sektora audiowizualnego, a w szczególności producenci, reżyserzy, scenarzyści, dystrybutorzy, agenci sprzedaży, specjaliści w zakresie filmu animowanego, postprodukcji, a także eksperci w dziedzinie prawa i finansów współpracujący z sektorem audiowizualnym.
Schemat adresowany jest również do przedstawicieli branży gamingowej.

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 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 12 miesięcy

EUROPEAN FILM DISTRIBUTION

Celem schematu jest wspieranie szerszej, transnarodowej dystrybucji najnowszych filmów europejskich poprzez zapewnienie funduszy europejskim dystrybutorom – w oparciu o ich wyniki na rynku. Środki mogą być reinwestowane w abywanie, 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 DO WYLICZENIA FUNDUSZU

- produkcje fabularne, animowane i dokumentalne o minimalnym metrażu 60'
- z pierwszymi prawami autorskimi ustanowionymi najwcześniej w 2023 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 2026 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
- muszą zostać zgłoszone do bazy danych Creative Europe MEDIA przez wnioskodawców kwalifikujących się w danym kraju.

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 dystrybucj.

Bękart, reż. Nikolaj Arcel, mat. Best Film

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
Estonia, Łotwa, Litwa, Irlandia, Malta, Ukraina	2,1	2,3	2,3
Inny kwalifikujący się kraj	1,8	2,1	2,1

Ze względu na priorytet jak najszerszego 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 18 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. Środki mogą być reinwestowane w pozyskiwanie, promocję i dystrybucję (w tym online) najnowszych europejskich filmów niepochodzących z danego kraju.
Działanie podzielone jest na dwa etapy:

- Etap I: Generowanie potencjalnego funduszu na podstawie liczby sprzedanych biletów.
- Etap II: Reiwestycja 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 2023 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 2026 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 2026 r. wnioskodawca nabył prawa kinowe do 2 filmów (europejskich lub nie);
- W 2026 roku 2 kwalifikujące się europejskie filmy z jego katalogu zostały rozpowszechnione na 1 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.

Kim jest Julian?, reż. L.Bagnall, G. Lorin, M.Mullery, 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	Jeśli terytorium dystrybucji obejmuje Estonię, Łotwę, Litwę i Ukrainę
Francja	0,4	0,75	1	2
Niemcy, Hiszpania, Włochy	0,6	0,75	1	2
Inny kwalifikujący się kraj	0,75	1	1	2

Potencjalny wygenerowany fundusz nie może przekroczyć 800 000 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 zwiększają 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 (festiwale, 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

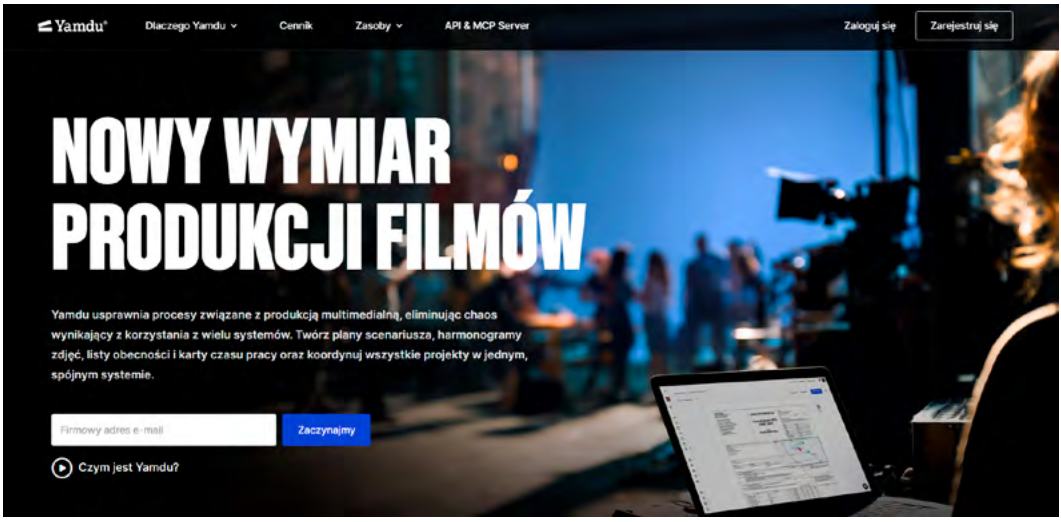
Firmy prywatne, organizacje niekomercyjne, stowarzyszenia, fundacje, NGO, samorządy itp., które są zarejestrowane w jednym z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, a ich właścicielem lub głównym udziałowcem musi być obywatel jednego z tych krajów.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

do 80% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 36 miesięcy



Yamdu, yamdu.com/pl/

KLASTER *AUDIENCE*

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

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 Cinemas 22

European Festivals
Wspieranie współpracy europejskich festiwali 23

Films on the Move
Wzmocnienie międzynarodowej sprzedaży i dystrybucji europejskich utworów 24

Audience Development and Film Education
Wspieranie inicjatyw promujących rozwój i zaangażowanie widowni 25

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

EUROPEAN FESTIVALS

Międzynarodowy Festiwal Filmowy Watch Docs, mat. Helsińska Fundacja Praw Człowieka

Dofinansowanie udzielane jest europejskim festiwalom, które programują lub prezentują znaczący udział niekrajowych europejskich utworów audiowizualnych, w tym również gier wideo i/lub treści immersyjnych, oraz realizują całoroczne działania mające na celu poszerzanie i odnawianie publiczności, w tym innowacyjne działania związane z rozwojem widowni, a także inicjatywy skierowane do młodych odbiorców.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA

Europejskie festiwale audiowizualne, ktore:
- są organizowane we współpracy z partnerami międzynarodowymi;
- realizujące działania zaplanowane w perspektywie rocznej;
- mają innowacyjne podejście do rozwoju publiczności (w szczególności młodej) przed, w trakcie lub po zakończeniu festiwalu;
- zwiększają zasięg oraz wykorzystują technologie cyfrowe takie jak np. social media, programy crossmediowe w celu zbudowania społeczności wokół wydarzenia;
- w ciągu roku organizują inicjatywy z obszaru edukacji filmowej;
- kładą nacisk na obecność filmów europejskich, w szczególności tych z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej;
- dbają o obecność utworów pozaeuropejskich oraz geograficzne zróżnicowanie niekrajowych utworów europejskich w programie, wykazując konkretny, realistyczny i strategiczny rozwój pod względem organizacyjnym i finansowym.

WNIOSKODAWCY

Firmy prywatne, organizacje niekomercyjne, stowarzyszenia, fundacje, NGO, samorządy itp., które są zarejestrowane w jednym z krajów uczestniczących w programie Kreatywna Europa – komponent MEDIA, a ich właścicielem lub głównym udziałowcem musi być obywatel jednego z tych krajów. Pod uwagę będą brane tylko wnioski złożone przez organizatorów festiwali w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

FESTIWAL SPEŁNIA KRYTERIA, JEŚLI:

- **w swoim programie zawiera kwalifikowalne utwory audiowizualne, które** (fabuły, dokumenty, animacje), 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 kwalifikowalne utwory audiowizualne**, pochodzących z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- przynajmniej 50% jego repertuaru stanowią niekrajowe filmy europejskie;
- w jego repertuarze uwzględnione są utwory pochodzące z co najmniej 15 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- do 31 grudnia 2026 r. miał co najmniej 3 edycje.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

Festiwale filmów pełnometrażowych (limity dotyczą każdej z edycji)	
< 40 filmów europejskich	27 000 euro
41–60 filmów europejskich	35 000 euro
61–80 filmów europejskich	41 000 euro
81–100 filmów europejskich	46 000 euro
101–120 filmów europejskich	55 000 euro
121–200 filmów europejskich	63 000 euro
> 200 filmów europejskich	75 000 euro

Festiwale filmów krótkometrażowych (limity dotyczą każdej z edycji)	
< 150 filmów europejskich	19 000 euro
150–250 filmów europejskich	25 000 euro
> 250 filmów europejskich	33 000 euro

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

do 24 miesięcy

FILMS ON THE MOVE

Miłość, która zostaje mat. New Europe Film Sales

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 2025 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 uczestniczącym w komponencie MEDIA i prowadzonym przez obywatela jednego z tych państw) **agentem sprzedaży** wyspecjalizowanym w komercyjnej eksploatacji filmu przez marketing i sprzedaż licencji dystrybutorom lub innym firmom wprowadzającym film do dystrybucji za granicą.

Agent sprzedaży musi 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, EE, LV, LT, UA
- 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, EE, LV, LT, UA
- 20 000 EUR dla wszystkich pozostałych terytoriów.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

od 12 do 24 miesięcy

AUDIENCE DEVELOPMENT & FILM EDUCATION

Działania obejmują międzynarodowe wydarzenia zorientowane na rozwój publiczności i edukację filmową, w tym w skierowane w szczególności do młodej widowni. Projekty służą wzbudzeniu zainteresowania i poszerzenia wiedzy odbiorców europejskimi filmami i utworami audiowizualnych, w tym programów dotyczących dziedzictwa filmowego.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA

Projekty zapewniające paneuropejską współpracę i przedstawiające innowacyjne działania, zwłaszcza wykorzystujące nowe narzędzia cyfrowe, mające na celu:

- zwiększenie zainteresowania i wiedzy widzów, w szczególności młodej widowni, na temat europejskich filmow i utworów audiowizualnych, łącznie ze specjalnymi programami dotyczącymi dziedzictwa filmowego,
- zwiększenie paneuropejskiego efektu i dotarcia do widowni;
- promowanie i zwiększenie wkładu, jaki istniejące filmy europejskie i utwory audiowizualne, w tym katalogi wyselekcjonowanych filmow, wnoszą do rozwoju i edukacji widowni.

Szczególną uwagę przykłada się do wnioskow przedstawiających adekwatne strategie zapewnienia bardziej zrownoważonej i przyjaznej środowisku branży oraz zapewnienia rowności płci, inkluzywności, rożnorodności i reprezentatywności.

Ponadto kwalifikujące się **działania projektowe muszą mieć ogólnoeuropejski zasięg, docierając do conajmniej 5 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.**

Filmy i dzieła audiowizualne w ramach projektu muszą w co najmniej 50% pochodzić z kraju uczestniczącego w komponencie MEDIA.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ

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

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA

do 70% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA

od 24 do 36 miesięcy

Another Story mat. Fundacja HER Docs

HARMONOGRAM NABORÓW MEDIA 2027

NAZWA WEZWANIA	DATA KOŃCA NABORU
Klaster Content	
European slate development	2026-12-01
TV and online content (I nabór)	2027-02-10
Video Games and Immersive content development	2027-02-02
European co-development	2027-03-02
TV and online content (II nabór)	2027-09-15
European mini-slate development	2027-09-15
Klaster Business	
Innovative tools and business model	2027-01-14
Skills & Talents Development	2027-03-11
European Film Distribution	2027-04-08
European Film Sales	2027-06-17
Klaster Audience	
Films on the Move (I nabór)	2027-01-28
Audience Development & Film Education	2027-03-02
European Festivals	2027-03-11
Networks of European Cinemas	2027-07-08
Films on the Move (II nabór)	2027-07-15

NOTATKI DLA WNIOSKODAWCÓW

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

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