Ref. Ares(2026)9217003 – 30/09/2026

Program Kreatywna Europa (CREA)

Wezwanie do składania wniosków

Video games and immersive content development
(CREA-MEDIA-2027-DEVVGIM)

Wersja 1.0
30 września 2026

HISTORIA ZMIAN			
Wersja	**Data publikacji**	**Zmiany**	**Strona**
1.0	30.09.2026	▪ Pierwsza wersja	



Europejska Agencja Wykonawcza ds. Edukacji i Kultury (EACEA)

EACEA.B – Creativity, Citizen, EU values and Joint Operations
EACEA.B.2 – MEDIA

WEZWANIE DO SKŁADANIA WNIOSKÓW

0. Wprowadzenie 4
1. Kontekst 5
2. Cele – Tematy i priorytety – Działania podlegające dofinansowaniu – Oczekiwany efekt 6
Cele 6
Tematy i priorytety (zakres) 6
Działania podlegające dofinansowaniu (zakres) 6
Oczekiwany efekt 7
3. Dostępny budżet 8
4. Harmonogram i terminy 8
5. Wymogi dopuszczalności i dokumenty 8
6. Kryteria kwalifikujące 10
Kwalifikujący się uczestnicy (kwalifikujące się kraje) 10
Skład konsorcjum 12
Kwalifikujące się działania 12
Czas trwania 13
Zasady etyczne 13
7. Możliwości finansowe i operacyjne oraz kryteria wykluczające 14
Możliwości finansowe 14
Możliwości operacyjne 14
Kryteria wykluczające 15
8. Procedura oceny i przyznania wsparcia 16
9. Kryteria przyznania wsparcia 17
10. Założenia prawne i finansowe umów dofinansowania 18
Data rozpoczęcia i czas trwania projektu 19
Kamienie milowe i rezultaty 19
Forma dofinansowania, stawka finansowania, maksymalna kwota dotacji 19
Kategorie budżetowe oraz zasady kwalifikowalności kosztów 20
Sprawozdawczość i harmonogram płatności 20
Zabezpieczenia finansowe płatności zaliczkowych 21
Certyfikaty 21
System odpowiedzialności dotyczący odzyskiwania środków 21
Klauzule dotyczące realizacji projektu 22

Inne warunki szczegółowe 22
Nieprzestrzeganie i naruszenie warunków umowy 22
11. Jak złożyć wniosek 22
12. Pomoc 23
13. Ważne 25

0. Wprowadzenie

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

Ramy prawne niniejszego unijnego programu dofinansowania zostały przedstawione w:

- Rozporządzeniu 2024/2509 (Rozporządzenie Finansowe UE[1])

- akcie podstawowym (Rozporządzeniu ustanawiającym program Kreatywna Europa 2021/818[2]).

Wezwanie zostaje uruchomione zgodnie z Programem Prac 2027[3] i będzie zarządzane przez **Europejską Agencję Wykonawczą ds. Edukacji i Kultury (EACEA)** („Agencję").

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

Wezwanie obejmuje następujący **temat**:

- **CREA-MEDIA-2027-DEVVGIM – Video games and immersive content development**

Zapraszamy do uważnej lektury dokumentacji wezwania na stronie dotyczącej tego tematu na portalu Funding & Tenders, a w szczególności niniejszego dokumentu wezwania, wzoru umowy grantowej, the EU Funding & Tenders Portal Online Manual (Podręcznik online portalu finansowania i przetargów) oraz EU Grants AGA – Annotated Grant Agreement (unijne umowy o dofinansowaniu z komentarzem).

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

- Dokument wezwania określa:

  - kontekst, cele, zakres, działania, które mogą podlegać dofinansowaniu oraz oczekiwane rezultaty (punkty 1 i 2)
  - harmonogram oraz dostępny budżet (punkty 3 i 4)
  - warunki dopuszczalności i kwalifikowalności (w tym obowiązkowe dokumenty; punkty 5 i 6)

[1] Rozporządzenie (UE, Euratom) 2024/2509 Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 23 września 2024 r. w sprawie zasad finansowych mających zastosowanie do budżetu ogólnego Unii (wersja przekształcona) („Rozporządzenie Finansowe UE") (Dz.U. L, 2024/2509 z 26.9.2024).
[2] Rozporządzenie (UE) 2021/818 Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 20 maja 2021 ustanawiające program Kreatywna Europa na okres 2021-2027 (Dz. U. 189 z 28.05.2021, s. 34).
[3] Decyzja wykonawcza Komisji C (2026)6518 zmieniająca decyzję wykonawczą C(2021)3563 w sprawie finansowania programu Kreatywna Europa na lata 2021–2027 oraz przyjęcia programów prac na lata 2021–2027.

- kryteria dotyczące możliwości finansowych i operacyjnych oraz wykluczenia z dofinansowania (punkt 7)
- procedurę oceny i przyznania wsparcia (punkt 8)
- kryteria przyznania wsparcia (punkt 9)
- założenia prawne i finansowe umów o dofinansowaniu (punkt 10)
- sposób składania wniosku (punkt 11).

- Podręcznik online (Online Manual) określa:

- procedury rejestracji i składania wniosków online za pomocą unijnego portalu Funding & Tenders Portal („Portal")
- zalecenia dotyczące przygotowania wniosku.

- AGA – Annotated Grant Agreement (umowa grantowa z komentarzem) zawiera:

- szczegółowe komentarze na temat wszystkich klauzul w umowie o dofinansowaniu, którą będą Państwo musieli podpisać, aby otrzymać dotację (*w tym kwalifikowalności kosztów, harmonogramu płatności, obowiązków dodatkowych, itd.*).

Zachęcamy również do odwiedzenia strony EU Funded projects| EU Funding & Tenders Portal (europa.eu) i zapoznania się z listą projektów dofinansowanych w przeszłości.

1. Kontekst

Kreatywna Europa skupia działania wspierające europejskie sektory kultury i kreatywny[4].

Główne cele programu to:

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

Zamierzenia te realizowane są poprzez następujące cele szczegółowe:

- poszerzanie artystycznej i kulturalnej współpracy na poziomie europejskim w celu wspierania tworzenia europejskich utworów i wzmacniania ekonomicznych, społecznych i zewnętrznych wymiarów oraz innowacji i mobilności europejskich sektorów kultury i kreatywnych (**komponent KULTURA**);

[4] Zgodnie z art. 2 ust. 1 rozporządzenia nr 2021/818 ustanawiającego program Kreatywna Europa na lata 2021–2027 (dalej również „rozporządzenie 2021/818", „rozporządzenie w sprawie programu Kreatywna Europa" lub „rozporządzenie"): „sektory kultury i sektory kreatywne" oznaczają wszystkie sektory, których działalność opiera się na wartościach kulturowych oraz artystycznych i innych indywidualnych lub zbiorowych przejawach twórczości, niezależnie od tego, czy działalność ta ma charakter rynkowy czy nierynkowy, bez względu na rodzaj struktury, która ją realizuje, oraz niezależnie od sposobu finansowania tej struktury. Działania te obejmują rozwój, tworzenie, produkcję, upowszechnianie i ochronę dóbr i usług ucieleśniających wyrażenia kulturowe, artystyczne lub inne twórcze przejawy, a także powiązane funkcje, takie jak edukacja lub zarządzanie. Wiele z nich ma potencjał do generowania innowacji i miejsc pracy, w szczególności dzięki własności intelektualnej. Sektory te obejmują między innymi: architekturę, archiwa, biblioteki i muzea, rzemiosło artystyczne, sektor audiowizualny (w tym film, telewizję, gry wideo i multimedia), materialne i niematerialne dziedzictwo kulturowe, design (w tym design mody), festiwale, muzykę, literaturę, sztuki widowiskowe (w tym teatr i taniec), książki i wydawnictwa, radio oraz sztuki wizualne.

- promowanie w europejskim sektorze audiowizualnym konkurencyjności, skalowalności, współpracy, innowacyjności oraz zrównoważonego rozwoju, w tym także dzięki mobilności (**komponent MEDIA**);

- promowanie współpracy w zakresie strategii oraz działań innowacyjnych wspierających wszystkie komponenty programu, promowanie różnorodnego, niezależnego i pluralistycznego środowiska medialnego oraz umiejętności korzystania z mediów, a tym samym wspieranie wolności wypowiedzi artystycznej, dialogu międzykulturowego i integracji społecznej (**komponent MIĘDZYSEKTOROWY**).

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

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

CREA-MEDIA-2027-DEVVGIM — Video games and immersive content development

Cele

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

- pielęgnowanie talentów, kompetencji i umiejętności oraz stymulowanie współpracy transgranicznej, mobilności i innowacyjności w tworzeniu i produkcji europejskich utworów audiowizualnych, pobudzające współpracę między krajami członkowskimi o różnej zdolności produkcji audiowizualnej.

Tematy i priorytety (zakres)

Komponent MEDIA zapewnia wsparcie dla następujących działań:

- tworzenie utworów audiowizualnych przez europejskie niezależne firmy producenckie, obejmujących różnorodne formaty (takie jak filmy pełnometrażowe, filmy krótkometrażowe, seriale, filmy dokumentalne, narracyjne gry video) oraz gatunki, a także skierowanych do zróżnicowanej widowni, w tym do dzieci i młodzieży.

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

Działania podlegające dofinansowaniu (zakres)

Wsparcie otrzymają projekty developmentu (pre-produkcji) konceptów i prototypów interaktywnego narracyjnego opowiadania historii o oryginalnej treści i/lub jakości rozgrywki, przeznaczonych

do produkcji i globalnej eksploatacji komercyjnej na komputerach osobistych (PC), konsolach, urządzeniach mobilnych, tabletach, smartfonach i za pośrednictwem innych technologii.

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

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

Faza produkcji jest niekwalifikowalna. Produkcja jest rozumiana jako faza rozpoczynająca się od testowania i usuwania błędów w pierwszym prototypie[5] (ang. debugging) do zakończenia produkcji Gold Master lub jego odpowiednika.

Następujące projekty nie kwalifikują się:

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

Oczekiwany efekt

- Zwiększona jakość, atrakcyjność, wykonalność i potencjał ponadnarodowy wybranych projektów.

[5] Jako prototyp rozumie się wersję grywalną (ang. first playable), vertival slice, wersję alfa, wersję beta lub wersję testową (ang. Trial/Demo). Wersja grywalna jest wersją zawierającą reprezentatywną rozgrywkę/ elementy interaktywne oraz zasoby. Vertical slice to w pełni grywalna część gry/doświadczenia immersyjnego; kluczowe elementy oraz funkcje działają poprawnie, wraz z zasobami reprezentują końcowy produkt. Wersja alfa to jedna z pierwszych wersji utworu. Wersja alfa zwykle jest niekompletna, bardzo często niestabilna i poprzedza wersję beta. Jako wersję testową rozumie się pierwszy wariant pierwszego nadającego się do gry poziomu utworu. We wszystkie wymienione prototypy można grać, testować i wykorzystywać do poszukiwania partnerów finansowych.

- Silniejsza pozycja na rynku europejskim i międzynarodowym producentów gier video i firm produkujących interaktywne doświadczenia immersyjne.

3. Dostępny budżet

Budżet tego wezwania wynosi **13 500 000 euro.**

Szczegółowe informacje dotyczące budżetu niniejszego schematu znajdują się w poniższej tabeli:

Temat	**Budżet tematu**
Video games and immersive content development	**13 500 000 euro**

Dostępność budżetu naboru zależy jeszcze od przyjęcia budżetu na rok 2027 przez organ budżetowy UE.

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

4. Harmonogram i terminy

Harmonogram i terminy (orientacyjnie)	
Otwarcie wezwania	30 września 2025
Termin składania wniosków:	2 lutego 2027 – 17:00:00 CET (Bruksela)
Ocena:	luty – czerwiec 2027
Informacja na temat rezultatów oceny:	lipiec 2027
Podpisanie umowy grantowej:	październik 2027

5. Wymogi dopuszczalności i dokumenty

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

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

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

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

- Formularz wniosku Część A – zawiera informacje administracyjne na temat uczestników (przyszłego koordynatora, beneficjentów i powiązanych podmiotów) oraz streszczenie budżetu projektu (*należy wypełnić bezpośrednio online*).

- Formularz wniosku Część B – zawiera techniczny opis projektu (*należy go pobrać z systemu składania wniosków na portalu, wypełnić, a następnie skompletować i ponownie zapisać w systemie*).
- Część C (*do wypełnienia bezpośrednio online*) zawierająca dodatkowe dane na temat projektu.
- **Obowiązkowe załączniki i dokumenty uzupełniające** (*wzory dokumentów należy pobrać z Portalu Składania Wniosków, wypełnić, skompletować, i zapisać w systemie*):
    - szczegółowa tabelka budżetowa (*obowiązkowy wzór dostępny w systemie składania wniosków*);
    - PDF z informacjami na temat filmu(-ów)/utworu(-ów) wygenerowany z Creative Europe MEDIA Film Database;
    - Dokumentacja artystyczna (opis rozgrywki, informacje na temat graficznego interfejsu użytkownika i wyświetlacza HUD, projekt poziomów i postaci, zdjęcia, biblia graficzna, scenariusz, storyboard, eksplikacja dyrektora artystycznego, itd.);
    - umowy nabycia praw / dowód własności praw do projektu (a w przypadku adaptacji – praw do adaptacji);
    - dokumenty uzupełniające dotyczące koprodukcji, dystrybucji i finansowania;
    - oświadczenie o niezależności i własności europejskiej (*obowiązkowy wzór dostępny w systemie składania wniosków*);
    - oświadczenie o języku, w jakim sporządzono nadesłane materiały (*obowiązkowy wzór dostępny w systemie składania wniosków*).

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

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

Państwa wniosek musi być **czytelny, przystępny i możliwy do wydrukowania** (proszę dokładnie sprawdzić układ przesłanych dokumentów)

Wnioski są ograniczone do maksymalnie **50 stron** (Część B). Oceniający nie będą brali pod uwagę żadnych dodatkowych stron.

Na późniejszym etapie mogą Państwo zostać poproszeni o dodatkowe dokumenty (*potwierdzające status prawny, możliwości finansowe, weryfikujące konto bankowe, itd.*).

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

6. Kryteria kwalifikujące

Za kwalifikujące się uznawane będą wyłącznie te wnioski, których treść nawiązuje w całości (lub przynajmniej w części) do opisu tematu, którego realizacji dotyczą.

Kwalifikujący się uczestnicy (kwalifikujące się kraje)

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

- być podmiotami prawnymi (publicznymi lub prywatnymi);
- mieć siedzibę w jednym z kwalifikujących się krajów, tzn.:
  - państw uczestniczących w programie Kreatywna Europa:
    - państwa członkowskie UE (oraz kraje i terytoria zamorskie)
    - państwa spoza UE:
      - państwa wymienione jako EEA (Europejski Obszar Gospodarczy) oraz państwa stowarzyszone programu Kreatywna (lista krajów uczestniczących).
- mieć siedzibę w jednym z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA programu Kreatywna Europa, a bezpośrednimi właścicielami lub większościowymi udziałowcami podmiotu muszą być obywatele tych krajów; jeśli firma jest notowana na giełdzie, dla ustalenia kraju jej pochodzenia zostanie wzięta pod uwagę lokalizacja giełdy papierów wartościowych[6];
- być europejskimi producentami gier video, studiami XR lub europejskimi firmami produkcji audiowizualnej,
- koordynator powinien mieć poświadczone aktualne doświadczenie w produkcji utworów dystrybuowanych międzynarodowo[7]

Wnioskodawcy nie mogą składać więcej niż jednego wniosku jako koordynator w ramach tego naboru. Mogą jednak dodatkowo uczestniczyć jako partner w innych wnioskach w naborze Video games and immersive content.

Komponent MEDIA programu Kreatywna Europa ogłasza coroczne nabory w ramach schematów: European co-development, European slate development, European mini-slate development and Video games and immersive content development. Wnioskodawcy mogą złożyć tylko jeden wniosek jako koordynator w jednym z następujących naborów: European co-development (CREA-MEDIA-2027-CODEV), European slate development (CREA-MEDIA-2027-DEVSLATE), European mini-slate development (CREA-MEDIA-2027-DEVMINISLATE) lub Video games and immersive content development (CREA-MEDIA-2027-DEVVGIM). Jednocześnie oprócz roli koordynatora w jednym z tych czterech naborów wnioskodawcy mogą być także partnerami w innych wnioskach w ramach naborów European co-development lub Video games and immersive content development. Jeśli wnioskodawca złoży więcej niż jeden wniosek jako koordynator w wyżej wymienionych naborach, oceniany będzie wyłącznie wniosek z naboru z najwcześniejszym terminem składania (deadline). Wniosek lub wnioski z naborów z późniejszym terminem składania zostaną uznane za niekwalifikujące się, niezależnie od statusu lub wyniku oceny wniosku z naboru o najwcześniejszym terminie.

[6] Struktura własnościowa będzie weryfikowana tylko w przypadku wniosków wchodzących w fazę przygotowania umowy o udzielenie dotacji.
[7] Kryterium to będzie zasadniczo weryfikowane wyłącznie w odniesieniu do wniosków wchodzących w fazę przygotowania umowy o udzielenie dotacji.

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

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

Szczególne przypadki

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

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

Podmioty bez osobowości prawnej – Podmioty, które nie posiadają osobowości prawnej na mocy ich prawa krajowego mogą uczestniczyć w drodze wyjątku pod warunkiem, że ich reprezentanci mają zdolność podejmowania prawnych zobowiązań w ich imieniu i zaproponują gwarancje dla ochrony finansowych interesów UE równorzędne do tych oferowanych przez osoby prawne[8].

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

Stowarzyszenia i grupy interesów – Podmioty składające się z członków mogą uczestniczyć jako „jedyni beneficjenci" lub „beneficjenci bez osobowości prawnej"[9]. ⚠ Należy pamiętać, że jeśli działanie będzie realizowane przez członków, powinni oni również uczestniczyć (albo jako beneficjenci albo jako podmioty powiązane, inaczej ich koszty NIE będą się kwalifikować).

Europejska firma produkująca gry video, studio XR lub audiowizualna firma producencka - firma, której głównym celem i działalnością jest produkcja/rozwijanie gier video, tworzenie oprogramowania (rozrywkowego) lub produkcja audiowizualna (albo równoważna). Firmy wydawnicze nie kwalifikują się jako wnioskodawcy w ramach niniejszego wezwania.

Koordynator z niedawnym doświadczeniem w produkcji utworów dystrybuowanych międzynarodowo – koordynator musi być w stanie wykazać, że wyprodukował lub przeprowadził development gry video albo (interaktywnego lub nieinteraktywnego) doświadczenia immersyjnego, dystrybuowanego komercyjnie[10] w okresie między 1 stycznia 2024 i terminem składania wniosków. Prace na zlecenie, tzn. projekty, w których prace developmentowe lub produkcyjne zostało zlecone koordynatorowi przez inną firmę, nie kwalifikują się; nie kwalifikują się również projekty w których pracownik firmy koordynującej został jedynie umieszczony w napisach. Utwory w modelu wczesnego dostępu także nie kwalifikują się ponieważ nie są jeszcze utworami ukończonymi i nadal są rozwijane. Aby udowodnić komercyjną dystrybucję poprzedniego utworu koordynator musi być w stanie dostarczyć odpowiedni raport sprzedaży pokazujący sprzedaż w okresie między 1 stycznia 2024 i datą ostatecznego terminu składania wniosków.

Koordynator musi przedstawić wymaganą dokumentację na temat wcześniejszych prac w odpowiednim dziale wniosku.[11] W przypadku gdy poprzedni utwór nie spełnia/poprzednie utwory nie spełniają kryteriów kwalifikowalności, wniosek nie będzie się kwalifikował nawet jeśli

[8] Patrz: Artykuł 200(2)(c) Rozporządzenia Finansowego UE 2024/2509.
[9] Definicje – patrz: Artykuły 190(2) i 200(2)(c) Rozporządzenia Finansowego UE 2024/2509.
[10] Utwór musi generować przychody, tzn. wpływy finansowe. Przychody te mogą by generowane ze sprzedaży detalicznej utworu, ze sprzedaży w grze lub reklam.
[11] Np. Creative Europe Media Database. Elektroniczny System Składania Wniosków zawiera link do Creative Europe Media Database, w której to bazie wnioskodawcy muszą utworzyć dokumentację na temat wcześniejszego dzieła/wcześniejszych dzieł jak i dzieła/dzieła, o którego dofinansowanie wnioskuje.

wnioskodawca będzie w stanie dostarczyć informacji na temat innego poprzedniego utworu spełniającego kryteria kwalifikowalności.

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

Unijne środki ograniczające – Specjalne zasady dotyczą niektórych podmiotów (*np. podmiotów podlegających unijnym środkom ograniczającym na mocy Artykułu 29 Traktatu o Unii Europejskiej (TEU) oraz Artykułu 215 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej (TFEU)*[12]. Takie podmioty nie kwalifikują się do uczestnictwa w jakimkolwiek charakterze, w tym jako beneficjenci, powiązane podmioty, stowarzyszeni partnerzy, podwykonawcy, czy odbiorcy wsparcia finansowego dla stron trzecich (jeśli istnieją).

Środki warunkowania UE - do podmiotów objętych środkami przyjętymi na podstawie rozporządzenia UE 2020/2092[13] mają zastosowanie szczególne zasady. Podmioty te nie są uprawnione do udziału w żadnej finansowanej roli (jako beneficjenci, podmioty powiązane, podwykonawcy, odbiorcy wsparcia finansowego dla osób trzecich itp.). Obecnie takie środki obowiązują w odniesieniu do węgierskich fundacji interesu publicznego utworzonych na mocy węgierskiej ustawy IX z 2021 r. oraz wszelkich podmiotów przez nie utrzymywanych (zob. decyzję wykonawczą Rady (UE) 2022/2506 z dnia 16 grudnia 2022 r.).

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

Skład konsorcjum

Dopuszczone zostaną wnioski od pojedynczych wnioskodawców (indywidualni beneficjenci), oraz wnioski składane przez konsorcjum składające się z co najmniej 2 (dwóch) wnioskodawców (beneficjentów, nie podmiotów powiązanych).

Kwalifikujące się działania

Kwalifikujące się działania to działania określone w punkcie 2 powyżej.

Kwalifikują się tylko działania związane z fazą developmentu konceptu (preproduction) narracyjnych gier video i interaktywnych narracyjnych doświadczeń immersyjnych, niezależnie od platformy lub przewidywanej metody dystrybucji. Fazę developmentu konceptu rozumie się jako fazę rozpoczynającą się od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego prototypu.

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

We wszystkich przypadkach utwór musi być przeznaczony do komercyjnej eksploatacji.

[12] Należy pamiętać, że Dziennik Urzędowy UE zawiera oficjalny wykaz i – na wypadek konfliktu – jego treść przeważa nad treścią Mapy Sankcji UE (EU Sanctions Map).
[13] Rozporządzenie (UE, Euratom) 2020/2092 Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 16 grudnia 2020 r. w sprawie ogólnego systemu warunkowości służącego ochronie budżetu Unii (Dz.U. UE L 325 z 20.12.2022, s. 94).

Koordynator, a w przypadku wniosku składanego przez konsorcjum co najmniej jeden z jego członków, musi posiadać większość praw autorskich związanych z utworami[14]. Nie później niż w dniu ostatecznego terminu składania wniosków koordynator, a w przypadku wniosku składanego przez konsorcjum co najmniej jeden z jego członków, musi posiadać odpowiednio podpisaną i datowaną umowę[15] obejmującą prawa do materiału artystycznego zawartego w aplikacji. Jeśli projekt jest adaptacją istniejącego utworu (literackiego, audiowizualnego, komiksowego, itd.) koordynator, a w przypadku wniosku składanego przez konsorcjum co najmniej jeden z jego członków, musi również wykazać, że posiada większość praw związanych z prawami do adaptacji tego utworu za pomocą umowy opcji lub umowy przeniesienia praw odpowiednio datowanej i podpisanej.

Rozpoczęcie fazy produkcji[16] zgłoszonego projektu musi zostać zaplanowane co najmniej 10 miesięcy po dacie terminu zgłaszania wniosków. Faza produkcji zaczyna się gdy dostępny jest pierwszy prototyp nadający się do gry.

Jeśli projekt posiada standardowy identyfikator interoperacyjny, taki jak ISAN lub EIDR, należy go wskazać we wniosku. Tak czy inaczej, w przypadku gdy projekt zostanie wybrany do finansowania, tego rodzaju identyfikator musi zostać utworzony przed zakończeniem działania.

Projekty muszą być zgodne ze strategicznymi interesami i priorytetami UE.

Finansowe wsparcie dla stron trzecich jest niedozwolone.

Czas trwania

Czas trwania projektu nie powinien zazwyczaj przekraczać 36 miesięcy.

Przedłużenia są możliwe, jeśli zostaną odpowiednio uzasadnione i przeprowadzone za pomocą aneksu do umowy.

Zasady etyczne

Projekty muszą być zgodne z:

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

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

[14] Kryterium to będzie co do zasady weryfikowane wyłącznie w przypadku wniosków, które przejdą do etapu przygotowania umowy grantowej (Grant Agreement Preparation).
[15] Akceptowane są następujące rodzaje umów:
- umowa opcji, dotycząca przeniesienia praw pomiędzy autorem a wnioskującą firmą, obowiązująca przez adekwatny okres obejmujący całość developmentu projektu oraz jasno określająca warunki wykorzystania opcji; albo
- umowa przeniesienia praw pomiędzy autorem a wnioskującą firmą.

Umowę opcji lub umowę przeniesienia praw można zastąpić:
- jednostronną deklaracją przeniesienia praw na wnioskującą firmę w przypadku gdy autor jest producentem, udziałowcem lub racownikiem firmy;
- umową koprodukcyjną lub umową co-developmentu, odpowiednio datowaną i podpisaną przez strony oraz wyraźnie stwierdzającą, że w dniu złożenia wniosku firma wnioskująca posiada większość praw autorskich.

[16] Jako produkcję rozumie się fazę od testów i usuwania błędów w pierwszym prototypie nadającym się do gry lub wersji testowej do zakończenia produkcji Gold Master lub kopii równoważnej. Wersja produkcyjna (Gold master) to skończona ostateczna wersja gry video, z której wykonane zostaną fizyczne i/lub cyfrowe kopie. Wersja ta jest równorzędna gotowej do wypuszczenia na rynek (Release to Manufacturing) lub gotowej do wydania (Ready To Market - RTM) oraz kandydatowi do wydania (Release Candidate – RC).

7. Możliwości finansowe i operacyjne oraz kryteria wykluczające

Możliwości finansowe

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

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

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

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

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

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

- dodatkowych informacji
- wzmocnionego systemu odpowiedzialności finansowej, tzn. solidarnej odpowiedzialności wszystkich beneficjentów oraz solidarnej odpowiedzialności podmiotów powiązanych (*Patrz: punkt 10 poniżej*)
- wypłacania zaliczki w ratach
- (jednego lub więcej) zabezpieczenia płatności zaliczkowych (*Patrz: punkt 10 poniżej*)

albo może

- zaproponować umowę bez zaliczki
- wymagać zastąpienia Państwa organizacji przez inny podmiot lub – jeśli to konieczne – odrzucić cały wniosek.

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

Możliwości operacyjne

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

Możliwości te oceniane są łącznie z kryterium przyznania dofinansowania „Zarządzanie projektem" na podstawie kompetencji i doświadczenia wnioskodawców oraz ich zespołów projektowych, w tym zasobów operacyjnych (ludzkich, technicznych i innych) albo - wyjątkowo – proponowanych sposobów uzyskania ich przed rozpoczęciem realizacji zadania. Jeśli ocena kryterium przyznania wsparcia jest pozytywna, uznaje się że wnioskodawca posiada wystarczające możliwości operacyjne.

Wnioskodawcy muszą wykazać swoje możliwości operacyjne za pomocą:

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

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

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

Kryteria wykluczające

Wnioskodawcy, którzy są objęci **unijną decyzją o wykluczeniu** albo znajdują się w jednej następujących **sytuacji wykluczających**, które blokują im dostęp do funduszy unijnych, NIE mogą uczestniczyć w wezwaniu[17]:

- stan upadłości, postępowanie likwidacyjne, zarządzanie aktywami przez sąd, ugoda z wierzycielami, zawieszenie działalności gospodarczej, albo inne podobne procedury (w tym procedury dotyczące osób z nieograniczoną odpowiedzialnością za zobowiązania wnioskodawcy)
- niedopełnienie obowiązków związanych z płaceniem podatków lub składek na ubezpieczenie społeczne (w tym popełnione przez osoby z nieograniczoną odpowiedzialnością za zobowiązania wnioskodawcy)
- winni poważnego wykroczenia zawodowego[18] (w tym jeśli zostało popełnione przez osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, faktycznych właścicieli lub osób, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji)
- oszustwo, korupcja, powiązania z organizacją przestępczą, pranie brudnych pieniędzy, przestępstwa związane z terroryzmem (w tym finansowanie terroryzmu), wykorzystywanie pracy dzieci lub handel ludźmi (w tym jeśli popełniły je osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, faktycznych właścicieli lub osoby, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji)
- wykazali się znaczącymi niedostatkami w wypełnianiu głównych obowiązków w trakcie wykonywania unijnej umowy zamówienia publicznego, umowy dofinansowania, nagrody, umowy eksperckiej, lub podobnej (w tym jeśli dopuściły się tego osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, faktyczni właściciele lub osoby, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji)
- winni nieprawidłowości w rozumieniu Artykułu 1(2) Rozporządzenia Nr 2988/95 (w tym jeśli winne są osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, faktyczni właściciele lub osoby, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji)
- będących organizacjami utworzonymi w innej jurysdykcji sądowej z zamiarem obejścia fiskalnych, socjalnych lub innych prawnych obowiązków w kraju jego siedziby statutowej, albo tych, którzy utworzyli inny podmiot w tym celu (w tym podmioty utworzone przez osoby mające prawo reprezentowania, podejmowania decyzji lub kontroli, faktycznych właścicieli lub osoby, które są kluczowe dla przyznania/realizacji dotacji).

[17] Patrz: Artykuły 138 i 143 Rozporządzenia Finansowego UE 2024/2509.
[18] Wykroczenie zawodowe obejmuje: pogwałcenie standardów etycznych zawodu, niewłaściwe zachowanie, które ma wpływ na reputację zawodową, fałszywe oświadczenia/wprowadzanie w błąd przy dostarczaniu informacji, uczestnictwo w kartelu lub innej umowie zaburzającej konkurencję, naruszenie praw własności intelektualnej, próbę wpływu na procesy decyzyjne albo zdobycie informacji poufnych w organach władzy publicznej dla zdobycia przewagi.

- umyślnie i bez należytego uzasadnienia utrudniał(a)[19] lub stawiał(a) opór wobec dochodzenia, kontroli lub audytu prowadzonego przez urzędnika zatwierdzającego UE (lub jego przedstawiciela bądź audytora), OLAF, Prokuraturę Europejską (EPPO) lub Europejski Trybunał Obrachunkowy.

Wnioskodawcy nie otrzymają dofinansowania także jeśli okaże się, że[20]:

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

8. Procedura oceny i przyznania wsparcia

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

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

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

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

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

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

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

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

---

[19] Utrudnianie dochodzenia, kontroli lub audytu" oznacza podejmowanie działań, których celem lub skutkiem jest uniemożliwienie, ograniczenie lub opóźnienie przeprowadzenia czynności niezbędnych do realizacji dochodzenia, kontroli lub audytu, takich jak odmowa udzielenia niezbędnego dostępu do swoich pomieszczeń lub innych obszarów wykorzystywanych do celów działalności, ukrywanie informacji, odmowa ich ujawnienia lub przekazywanie informacji nieprawdziwych.

[20] Patrz: Artykuł 143 Rozporządzenia Finansowego UE 2024/2509.

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

9. Kryteria przyznania wsparcia

Kryteria przyznania wsparcia w niniejszym wezwaniu są następujące:

1. **Istotność: Istotność projektu w odniesieniu do celów wezwania i zgłaszanych projektów (35 punktów)**

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

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

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

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

- Adekwatność strategii developmentu (10 punktów):

  Adekwatność planu developmentu, harmonogramu, budżetu developmentu i przewidywanych partnerstw względem potrzeb projektu.
- Adekwatność strategii finansowania i potencjału wykonalności projektu (10 punktów)
  - Adekwatność strategii finansowania względem szacowanych kosztów produkcji pod kątem znajomości potencjalnych partnerów finansowych

- Doświadczenie lub zdolność wnioskodawcy do zabezpieczenia niezbędnego współfinansowania
- Potencjał przyciągania dystrybutora(ów)/wydawcy(ów)
- Potencjał sprzedażowy i źródła przychodów

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

– Potencjał eksploatacji i dystrybucji europejskiej/międzynarodowej (10 punktów):
  - Atrakcyjność międzynarodowa przy uwzględnieniu tematu oraz rodzaju gry lub doświadczenia
  - Potencjał transgraniczny przy uwzględnieniu:
    – Doświadczenia i różnorodności zespołu twórców
    – Fabuły i postaci lub przewidywanej obsady
    – Strategii lokalizacyjnej
  - Właściwość strategii dystrybucyjnej z punktu widzenia przewidywanych metod dystrybucji, wyboru platform/mediów, zidentyfikowanej widowni docelowej oraz partnerów dystrybucyjnych, obecnych i przewidywanych
– Strategia marketingowa pozwalająca na dotarcie do widowni na wczesnym etapie. Obejmuje zdefiniowanie unikalnych cech utworu (unique selling propositions), publiczności i rynków docelowych, innowacyjne narzędzia marketingowe, działania promocyjne (10 punktów).

Kryteria przyznania wsparcia	**Minimalna punktacja dopuszczająca**	**Maksymalna punktacja**
Istotność	Nie dotyczy	35
Jakość treści i działań	Nie dotyczy	25
Zarządzanie projektem	Nie dotyczy	20
Upowszechnienie	Nie dotyczy	20
Ogólna punktacja (dopuszczająca)	**70**	**100**

Maksymalna liczba punktów: 100 punktów.

Indywidualne progi poszczególnych kryteriów: nie dotyczy.

Próg ogólny: 70 punktów.

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

10. Założenia prawne i finansowe umów dofinansowania

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

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

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

Data rozpoczęcia i czas trwania projektu

Data rozpoczęcia projektu i jego czas trwania zostaną ustalone w umowie dofinansowania (*Arkusz danych, punkt 1*). Zazwyczaj data rozpoczęcia przypada po podpisaniu umowy dotacji. Zastosowanie z mocą wsteczną może zostać dopuszczone w drodze wyjątku z odpowiednio uzasadnionych przyczyn, lecz nie wcześniej niż przed terminem składania wniosków.

Czas trwania projektu: *patrz punkt 6*.

Kamienie milowei rezultaty

Zarządzanie kluczowymi etapami oraz rezultatami dla każdego projektu odbywać się będzie za pomocą Portalu i będzie odzwierciedlone w Załączniku 1 Umowy grantowej.

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

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

W czasie realizacji projektu należy przedstawić co najmniej następujące rezultaty:

- WP 1 – Aktualizacja dotycząca statusu developmentu kreatywnego (treatment, scenariusz, biblia, dokument projektowy gry)
- WP 1 – Oświadczenie o niezależności i strukturze własnościowej
- WP 1 i/lub WP 2 – Zaktualizowana lista kluczowych członków zespołu/obsady
- WP 2 – Nagranie lub link do prototypu/wersji testowej/zwiastuna/teasera
- WP 3 – Zaktualizowane harmonogramy finansowania/budżetu i produkcji
- WP 3 – Zaktualizowane strategie dystrybucji i marketingu
- WP 3 - Standardowy identyfikator interoperacyjny ISAN

Forma dofinansowania, stawka finansowania, maksymalna kwota dotacji

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

Budżet projektu (maksymalna kwota dotacji): 200 000 euro na projekt. Przyznane dofinansowanie może być niższe niż kwota wnioskowana.

Dotacja przyjmie formę kwoty ryczałtowej. Oznacza to, że będzie to zwrot ustalonej kwoty, w oparciu o ryczałt lub finansowanie niepowiązane z kosztami. Kwota jest wstępnie ustalana przez organ udzielający dofinansowania na podstawie szacowanego budżetu projektu i stopy finansowania w wysokości **60% całkowitych kwalifikowalnych kosztów**.

Kategorie budżetowe oraz zasady kwalifikowalności kosztów

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

Kategorie budżetowe w tym wezwaniu:

- Wpłaty kwot ryczałtowych[21]

Szczególne zasady kwalifikowalności kosztów dla tego wezwania:

- Kwotę ryczałtową należy wyliczyć zgodnie z metodologią przedstawioną w decyzji zatwierdzającej stosowanie kwot ryczałtowych z wykorzystaniem dostarczonej szczegółowej tabeli budżetowej

- Wyliczenie kwoty ryczałtowej musi spełniać dwa następujące warunki:
  - dla kwot ryczałtowych opartych na szacowanym budżecie projektu: szacowany budżet musi spełniać podstawowe warunki kwalifikowalności dla unijnego dofinansowania kosztów rzeczywistych (*patrz: AGA – Umowa dofinansowania z komentarzem, art. 6*)
  - dla kwot ryczałtowych opartych na szacowanym budżecie projektu, koszty finansowego wsparcia osób trzecich: niedozwolone
  - w przypadku kwot ryczałtowych opartych o szacowane budżety projektów: koszty mogą jedynie dotyczyć kwalifikujących się działań, tzn. fazy developmentu, a nie fazy produkcji narracyjnych gier video i interaktywnych narracyjnych doświadczeń immersyjnych. Fazę developmentu rozumie się jako fazę rozpoczynającą się od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego prototypu nadającego się do gry[22] lub pierwszej wersji testowej, zależnie co nastąpi pierwsze.

Sprawozdawczość i harmonogram płatności

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

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

Płatności okresowe nie są przewidziane.

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

[21] Decyzja z dnia 26 sierpnia 2025 zatwierdzająca stosowanie kwot ryczałtowych dla działań w ramach Programu Kreatywna Europa.
[22] Jako prototyp nadający się do gry rozumie się wersję alfa, wersję beta lub wersję testową. Wersja alfa to jedna z pierwszych wersji utworu. Wersja alfa zwykle jest niekompletna, bardzo często niestabilna i poprzedza wersję beta. Wersja beta to ulepszony i bardziej stabilny wariant wersji alfa utworu po pierwszej fazie testów i usuwania błędów. Wersja beta zwykle zawiera większość funkcji utworu, ale nadal wymaga testów i usuwania błędów. Wersja beta może być zamknięta (dla ograniczonej grupy zaproszonych testerów) lub otwarta (dla szerszej publiczności). Jako wersję testową rozumie się pierwszy wariant pierwszego nadającego się do gry poziomu utworu. Można w nią grać, testować ją i wykorzystywać do poszukiwania partnerów finansowych.

Wszystkie płatności będą trafiały do koordynatora.

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

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

Zabezpieczenia finansowe płatności zaliczkowych

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

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

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

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

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

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

Certyfikaty

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

System odpowiedzialności dotyczący odzyskiwania środków

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

W przypadku beneficjentów chodzi o jedną z następujących form:

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

albo

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

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

Klauzule dotyczące realizacji projektu

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

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

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

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

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

Inne warunki szczegółowe

Nie dotyczy

Nieprzestrzeganie i naruszenie warunków umowy

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

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

11. Jak złożyć wniosek

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

Składanie wniosków to **proces dwuetapowy**:

a) **założenie konta użytkownika i rejestracja organizacji**

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

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

b) **złożenie wniosku**

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

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

- Część A zawiera informacje administracyjne dotyczące aplikującej organizacji (przyszły koordynator, beneficjenci, powiązane podmioty i stowarzyszeni partnerzy) oraz streszczenie budżetu wniosku. Do wypełnienia bezpośrednio online.
- Część B (opis działania) obejmuje techniczną zawartość wniosku. Należy ściągnąć obowiązkowy wzór w pliku WORD z systemu składania wniosków, wypełnić go i zapisać ponownie w formie pliku PDF.

- Część C zawiera dodatkowe dane na temat projektu. Do wypełnienia bezpośrednio online.
- Załączniki (*patrz: punkt 5*). Do załączenia w formacie pliku PDF (pojedynczego lub wielu w zależności od ilości miejsc). Czasami możliwe jest załączenie formatu Excel, w zależności od rodzaju pliku.

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

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

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

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

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

Wskazówki dotyczące korzystania z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji do przygotowania wniosku

Rozważając wykorzystanie generatywnych narzędzi sztucznej inteligencji (AI) do przygotowania wniosku, konieczne jest zachowanie ostrożności i rozwagi. Treści generowane przez sztuczną inteligencję powinny zostać dokładnie sprawdzone i zatwierdzone przez wnioskodawców, aby zapewnić ich adekwatność i dokładność, a także zgodność z przepisami dotyczącymi własności intelektualnej. Wnioskodawcy są w pełni odpowiedzialni za treść wniosku (nawet te części, które zostały stworzone przez narzędzie sztucznej inteligencji) i muszą być transparentni w ujawnianiu, które narzędzia sztucznej inteligencji zostały użyte i w jaki sposób zostały wykorzystane.

W szczególności wnioskodawcy są zobowiązani do:

- Weryfikacji dokładności, ważności i adekwatności treści i wszelkich cytatów wygenerowanych przez narzędzie AI oraz poprawienia wszelkich błędów lub niespójności.

- Dostarczenia listy źródeł użytych do wygenerowania treści i cytatów, w tym tych wygenerowanych przez narzędzie AI.

- Podwójnie sprawdź cytaty, aby upewnić się, że są dokładne i zawierają właściwe odniesienia.

- Bądź świadomy możliwości plagiatu, gdy narzędzie AI mogło powielić znaczną część tekstu z innych źródeł. Sprawdź oryginalne źródła, aby upewnić się, że nie plagiatujesz cudzej pracy.

- Bądź świadomy ograniczenia narzędzia AI w przygotowaniu wniosku, w tym możliwość stronniczości, błędów i luk w wiedzy.

12. Pomoc

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

- Podręcznik Online
- Sekcje FAQ na stronie internetowej schematu (pytania dotyczące wezwania w przypadku wezwań otwartych)

- FAQ Portalu (w przypadku pytań ogólnych).

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

Kontakt

W przypadku indywidualnych pytań na temat systemu składania wniosków na portalu prosimy o kontakt z IT Helpdesk.

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

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

13. Ważne

⚠ WAŻNE

- **Nie czekaj do samego końca** – Skompletuj wniosek z odpowiednim wyprzedzeniem przed ostatecznym terminem, aby uniknąć **problemów technicznych** w ostatniej chwili. Problemy wynikłe ze składania wniosków na ostatnią chwilę (*np. przeciążenie, itd.*) pojawią się wyłącznie na Państwa ryzyko. Terminy wezwań do składania wniosków NIE mogą być przedłużane.
- **Sprawdzaj** stronę dotyczącą naboru na Portalu regularnie. Będziemy z niej korzystać w celu publikacji aktualności i dodatkowych informacji dotyczących wezwania (aktualizacje wezwania i tematu).
- **Elektroniczny system wymiany danych portalu Funding & Tenders** - Składając wniosek wszyscy uczestnicy **akceptują** korzystanie z elektronicznego systemu wymiany zgodnie z Regulaminem portalu.
- **Rejestracja** - Przed złożeniem wniosku wszyscy beneficjenci, powiązane podmioty i stowarzyszeni partnerzy muszą zarejestrować się w rejestrze uczestników. Kod identyfikacyjny uczestnika (PIC) (jeden na uczestnika) jest obowiązkowy w formularzu wniosku.
- **Role w konsorcjum** – Podczas budowania konsorcjum powinni Państwo rozważać organizację, która pomoże osiągnąć cele i rozwiązywać problemy.

  Role powinny zostać podzielone zgodnie ze stopniem zaangażowania w projekt. Główni uczestnicy powinni brać udział jako **beneficjenci** lub **powiązane podmioty**. Pozostałe podmioty mogą uczestniczyć jako partnerzy stowarzyszeni, podwykonawcy, strony trzecie wnoszące wkłady rzeczowe. **Stowarzyszeni partnerzy** oraz strony trzecie wnoszące wkłady rzeczowe powinni samodzielnie ponosić własne koszty (nie będą formalnymi odbiorcami unijnego finansowania). **Podwykonawstwo** powinno zwyczajowo stanowić ograniczoną część projektu i musi być wykonywane przez strony trzecie (nie przez jednego z beneficjentów/powiązanych podmiotów). Podwykonawstwo przekraczające 30% całkowitych kwalifikowalnych kosztów musi zostać uzasadnione we wniosku.
- **Koordynator** – W przypadku dotacji dla wielu beneficjentów, beneficjenci biorą udział jako konsorcjum (grupa beneficjentów). Będą musieli wybrać koordynatora, który przejmie zarządzanie projektem oraz koordynację i będzie reprezentował konsorcjum w kontaktach z organem przyznającym finansowanie. W dotacjach dla pojedynczych beneficjentów, jedyny beneficjent będzie automatycznie koordynatorem.
- **Podmioty powiązane** – Wnioskodawcy mogą uczestniczyć wraz z podmiotami powiązanymi (tzn. podmiotami powiązanymi z beneficjentem, które uczestniczą w działaniu na podobnych prawach i z podobnymi obowiązkami co beneficjenci, ale nie podpisują umowy dofinansowania, a co za tym idzie sami nie stają się beneficjentami). Otrzymają one część dotacji i dlatego muszą spełniać wszystkie warunki wezwania do składania wniosków i przejść weryfikację (tak jak beneficjenci). Podmioty powiązane nie są jednak brane pod uwagę podczas oceny minimalnych kryteriów kwalifikowalności dotyczących składu konsorcjum (jeśli takie istnieją).
- **Partnerzy stowarzyszeni** – Wnioskodawcy mogą uczestniczyć wraz z partnerami stowarzyszonymi (tzn. organizacjami partnerskimi, które biorą udział w działaniu, ale bez prawa do otrzymania pieniędzy z dotacji). Uczestniczą oni w programie bez finansowania i tym samym nie muszą być weryfikowani.

- **Umowa konsorcjum** – Z powodów praktycznych oraz prawnych zaleca się zawieranie wewnętrznych umów, które pozwalają poradzić sobie z wyjątkowymi lub nieprzewidzianymi okolicznościami (we wszystkich przypadkach, nawet jeśli nie są obowiązkowe w ramach umowy dofinansowania). Umowa konsorcjum daje również możliwość rozdysponowania pieniędzy z dotacji według własnych wewnętrznych zasad i parametrów konsorcjum (na przykład jeden beneficjent może ponownie przydzielić swoje środki z dotacji innemu beneficjentowi). Umowa konsorcjum tym samym pozwala dostosować dofinansowanie unijne do potrzeb wewnątrz konsorcjum i może również chronić w przypadkach sporów.
- **Zrównoważony budżet projektu** – Wnioski o dofinansowanie muszą zapewniać zrównoważony budżet projektu oraz wystarczające inne źródła dla skutecznej realizacji projektu (*np. wkłady własne, przychód wypracowany przez działanie, wkłady finansowe stron trzecich, itd.*). Mogą Państwo zostać poproszeni o obniżenie szacowanych kosztów jeśli będą one niekwalifikowalne (w tym kosztów nadmiernych).
- **Projekty zakończone/trwające** - wnioski dotyczące projektów, które zostały już zakończone, zostaną odrzucone; wnioski dotyczące projektów, które już się rozpoczęły, będą oceniane indywidualnie (w tym przypadku nie można zwrócić kosztów za działania, które miały miejsce przed datą rozpoczęcia projektu/złożenia wniosku).
- **Zasada niedochodowości** – Dotacje NIE mogą przynosić zysków (tzn. nadwyżki przychodów + dotacji unijnej nad kosztami). Zostanie to sprawdzone przez Agencję na końcu projektu.
- **Brak podwójnego finansowania** – Surowo zabrania się podwójnego finansowania z budżetu Unii (za wyjątkiem działań w ramach Synergii UE). Poza tego rodzaju działaniami synergii, poszczególne działania mogą otrzymać tylko JEDNĄ dotację z budżetu UE, a pozycji kosztów nie można pod ŻADNYM pozorem deklarować w dwóch różnych działaniach unijnych.
- **Połączenie z unijnymi dotacjami operacyjnymi** – Połączenie z unijnymi dotacjami operacyjnymi jest możliwe, jeśli projekt pozostaje poza programem prac objętych dotacją operacyjną i dopilnują Państwo, żeby pozycje kosztów były wyraźnie oddzielone w księgowości i NIEDEKLAROWANE podwójnie (*Patrz*: AGA – wzór umowy dofinansowania z komentarzem, art. 6.2E).
- **Kilka wniosków** — Wnioskodawcy nie mogą złożyć więcej niż jednego wniosku jako koordynator w ramach tego naboru. Mogą jednak dodatkowo uczestniczyć jako partner w innych wnioskach w ramach Video games and immersive content.

  Komponent MEDIA programu Kreatywna Europa publikuje corocznie nabory: European co-development, European slate development, European mini-slate development oraz Video games and immersive content development. Wnioskodawcy mogą złożyć tylko jeden wniosek jako koordynator w jednym z następujących naborów: European co-development (CREA-MEDIA-2027-CODEV), European slate development (CREA-MEDIA-2027-DEVSLATE), European mini-slate development (CREA-MEDIA-2027-DEVMINISLATE) lub Video games and immersive content development (CREA-MEDIA-2027-DEVVGIM). Jednocześnie – oprócz pełnienia roli koordynatora w jednym z powyższych czterech naborów – wnioskodawcy mogą być także partnerami w innych wnioskach w ramach European co-development lub Video games and immersive content development. Jeżeli wnioskodawca złoży więcej niż jeden wniosek jako koordynator w ww. naborach, oceniany będzie wyłącznie wniosek z naboru o najwcześniejszym terminie składania. Wniosek lub wnioski z naborów z późniejszym terminem zostaną uznane za niekwalifikujące się, niezależnie od statusu lub wyniku oceny wniosku złożonego w naborze z najwcześniejszym terminem.
- **Ponowne złożenie wniosku** – Wnioski można zmieniać i składać ponownie przed upływem terminu składania wniosków.
- **Odrzucenie** – Składając wniosek wszyscy wnioskodawcy akceptują warunki wezwania określone w niniejszym dokumencie wezwania (i dokumentach, do których się odwołuje). Wnioski, które nie spełniają wszystkich warunków wezwania zostaną **odrzucone**. Dotyczy to również wnioskodawców. Wszyscy wnioskodawcy muszą spełniać kryteria. Jeśli któryś z nich nie spełnia, musi zostać zastąpiony lub cały wniosek zostanie odrzucony.
- **Anulowanie** - Mogą wystąpić okoliczności wymagające anulowania wezwania. W takim

- **Język** - Można składać wniosek w każdym oficjalnym języku UE (jednak podsumowanie/ streszczenie projektu powinno zawsze być w języku angielskim). Z uwagi na efektywność, zdecydowanie radzimy używać języka angielskiego w całym wniosku. Jeśli potrzebna jest dokumentacja wezwania w innym oficjalnym języku UE, prosimy o przesłanie takiej prośby w ciągu 10 dni po publikacji wezwania (informacje na temat danych kontaktowych, *patrz: punkt 12*).
- **Transparentność** - Zgodnie z Artykułem 38 Rozporządzenia Finansowego UE, informacje dotyczące przyznanych dotacji unijnych publikowane są co roku na oficjalnej stronie UE. (c.d.)

  Informacje te obejmują:

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

  W wyjątkowych przypadkach możliwe jest odstąpienie od ich publikacji (na umotywowaną i odpowiednio uzasadnioną prośbę) jeśli istnieje ryzyko, że ich ujawnienie może zagrozić prawom i wolnościom w ramach Karty Praw Podstawowych UE lub zaszkodzić Państwa interesom handlowym.
- **Ochrona danych** - Złożenie wniosku w ramach niniejszego wezwania obejmuje zbieranie, wykorzystywanie i przetwarzanie danych osobowych. Dane te będą przetwarzane zgodnie z obowiązującymi ramami prawnymi. Będą one przetwarzane tylko w celu oceny wniosku, następnie zarządzania dotacją oraz jeśli potrzeba - monitorowania programu, oceny i komunikacji. Szczegóły wyjaśnia Polityka Prywatności portalu Funding & Tenders.