



## **MEDIA 360°**

### **TOPIC ID: CREA-MEDIA-2022-MEDIA360**

**Ente finanziatore:** Commissione europea, Programma Creative Europe.

**Obiettivi ed impatto attesi:** L'obiettivo del sostegno MEDIA 360° è quello di sfruttare le sinergie tra gli ecosistemi esistenti, sviluppare un ulteriore potenziale di cooperazione, raggiungere economie di scala tra le diverse attività sostenute, creare un impatto in tutta la catena del valore.

L'azione sosterrà attività legate a facilitare la creazione e la promozione di contenuti europei e/o l'adozione di nuove tecnologie o modelli di business per il settore audiovisivo. Le attività devono interessare tutta la catena del valore ("Talent e competenze", "Mercati e reti", "Sostegno alle coproduzioni internazionali", "Strumenti innovativi e modelli commerciali" e "Attività per il pubblico") e devono essere realizzate da attori europei riconosciuti, resilienti al cambiamento e in grado di attrarre una vasta partecipazione europea e internazionale. I candidati dovranno essere in grado di presentare una strategia globale integrata, dietro il pacchetto di attività proposte, e di dimostrare il loro forte valore aggiunto ed effetto strutturante per l'intera industria audiovisiva europea. Le iniziative mireranno a rafforzare la capacità di creare, produrre e promuovere con un approccio agile, opere europee di alta qualità in tutti i formati e per tutte le piattaforme in grado di competere in un mercato globale.

Risultati attesi:

- Migliorare l'efficienza e la competitività delle organizzazioni europee con un alto livello di competenza ed esperienza in diversi settori audiovisivi, a livello europeo e internazionale, attraverso una riduzione degli oneri amministrativi;
- Incentivare la sperimentazione di nuovi modelli di business e migliorare la capacità di accesso ai finanziamenti attraverso un chiaro sostegno pluriennale del programma MEDIA.
- Promuovere soluzioni sostenibili e più rispettose dell'ambiente per l'industria audiovisiva

I progetti devono riguardare attività in almeno due dei seguenti segmenti:

1) Attività che rientrano nel sostegno "Talent e competenze" del settore Creative Europe-MEDIA. Le attività possono assumere la forma di corsi di formazione e/o programmi di mentoring basati su metodi innovativi di apprendimento, insegnamento, mentoring e coaching, utilizzando le ultime tecnologie digitali, con una forte attenzione alla fornitura di e-learning e la creazione di MOOCs.

L'accento dovrebbe essere posto sul miglioramento delle capacità e delle competenze adattate alle pratiche di mercato in evoluzione. In particolare le attività di formazione, mentoring e capacity

building dovrebbero mirare a:

- Facilitare l'apprendimento e l'acquisizione di nuove abilità e competenze, compresi nuovi modi di raccontare storie, la condivisione delle conoscenze da parte di pari e professionisti senior, in particolare attraverso attività di mentoring, in particolare per le donne e i gruppi meno rappresentati della società e le migliori pratiche di diffusione tra tutti i professionisti partecipanti;
- Permettere l'accesso ai mercati professionali europei e internazionali, sviluppare nuovi modelli di business e rafforzare la cooperazione internazionale nel settore audiovisivo;
- Favorire la cooperazione tra attori provenienti da diversi gruppi di paesi per garantire il trasferimento di conoscenze e opportunità di mentorship rilevanti e rafforzare la capacità dei professionisti provenienti da paesi a bassa capacità produttiva.
- Attività di formazione sulla sostenibilità e su soluzioni più rispettose dell'ambiente per l'industria audiovisiva.

2) Attività coperte dal sostegno "Mercati e reti" della sezione Europa creativa-MEDIA. Il sostegno è previsto per attività che mirano a:

- Promuovere coproduzioni europee e internazionali tra cui lungometraggi, cortometraggi, videogiochi, serie televisive e cross media;
- Facilitare l'accesso dei professionisti agli eventi commerciali e ai mercati audiovisivi, sia fisici che online;
- Aumentare la circolazione delle opere europee, in Europa e nel mondo su tutte le piattaforme in tutti i formati.
- Un'attenzione speciale sarà data alle candidature che presentano strategie adeguate per garantire un'industria più sostenibile e rispettosa dell'ambiente. Quando le attività includono eventi fisici, il processo di acquisizione di una certificazione di sostenibilità dovrebbe essere avviato entro il periodo del progetto.

3) Sostegno alla coproduzione internazionale (tra una società con sede in un paese partecipante alla sezione MEDIA di Creative Europe e una società con sede in un paese non partecipante alla sezione MEDIA)

4) Attività coperte dal sostegno allo sviluppo e/o alla diffusione di "Strumenti innovativi e modelli di business" per aumentare la disponibilità, la visibilità e il pubblico delle opere europee nell'era digitale e/o contribuire ad aumentare la competitività e l'ecologizzazione dell'industria audiovisiva europea.

5) Attività per il pubblico che forniscano meccanismi di cooperazione paneuropea allo scopo di stimolare l'interesse e aumentare la conoscenza del pubblico per i film e le opere audiovisive europee, compresi programmi specifici sul patrimonio cinematografico.

Progetti che forniscono meccanismi per aumentare il contributo che i film e le opere audiovisive europee esistenti, compresi i cataloghi curati di film, danno allo sviluppo del pubblico e all'educazione.

Una volta soddisfatti questi requisiti, i progetti possono anche introdurre altre attività in linea con gli obiettivi del bando. Sarà data priorità alle attività B2B. Le attività B2C (attività per il pubblico diverse da quelle coperte dal sostegno alle reti di festival) non sono una priorità, ma potrebbero essere parte della domanda solo se ben integrate nella strategia globale dell'azione e se mostrano chiaramente il loro valore aggiunto.

Un'attenzione speciale sarà data alle candidature che presentano strategie adeguate per garantire un'industria più sostenibile e più rispettosa dell'ambiente e per assicurare l'equilibrio di genere, l'inclusione, la diversità e la rappresentatività.

**Criteri di eleggibilità:** Per essere ammissibili, i richiedenti (beneficiari ed entità affiliate) devono:

- essere persone giuridiche (enti pubblici o privati)
- essere stabiliti in uno dei paesi ammissibili, cioè
- Paesi partecipanti a Europa Creativa

Per "soggetto giuridico" si intende qualsiasi persona fisica o giuridica creata e riconosciuta come tale ai sensi del diritto nazionale, del diritto dell'UE o del diritto internazionale, dotata di personalità giuridica e che può, agendo in nome proprio, esercitare diritti ed essere soggetta a obblighi, oppure un soggetto senza personalità giuridica. I beneficiari e gli enti affiliati devono registrarsi nel Registro dei Partecipanti prima di presentare la loro domanda, al fine di ottenere un codice di identificazione del partecipante (PIC) ed essere convalidati dal Servizio Centrale di Convalida (REA Validation) prima di firmare la convenzione di sovvenzione. Per la convalida, sarà chiesto loro di caricare i documenti necessari che dimostrano il loro status giuridico e la loro origine durante la fase di preparazione della sovvenzione.

**Schema di finanziamento:** Il budget disponibile per il bando è di 20 000 000 EUR.

La disponibilità del bilancio dell'invito dipende ancora dall'adozione del bilancio 2022 da parte dall'autorità di bilancio dell'UE.

I parametri della sovvenzione (importo massimo della sovvenzione, tasso di finanziamento, costi totali ammissibili, ecc.) saranno fissati nel contratto di sovvenzione (scheda tecnica, punto 3 e art. 5). Budget del progetto (importo massimo della sovvenzione): Nessun limite. La sovvenzione concessa può essere inferiore all'importo richiesto. La sovvenzione sarà basata sul bilancio (costi effettivi, con costi unitari ed elementi forfettari). Ciò significa che rimborserà SOLO alcuni tipi di costi (costi ammissibili) e i costi che sono stati effettivamente sostenuti per il vostro progetto (NON i costi preventivati). Per i costi unitari e i costi forfettari, potete addebitare gli importi calcolati come spiegato nell'Accordo di sovvenzione

I costi saranno rimborsati al tasso di finanziamento fissato nel Grant Agreement (70%).

Le sovvenzioni NON possono produrre un profitto (cioè un'eccedenza di entrate + sovvenzione UE sui costi).

**Scadenza:** 12 April 2022 17:00

**Ulteriori informazioni:**

[call-fiche\\_crea-media-2022-media360\\_en.pdf \(europa.eu\)](#)