

## Sviluppo delle competenze e dei talenti (Creative Europe) Skills and Talent Development

### TOPIC ID:

CREA-MEDIA-2026-TRAINING

### Ente finanziatore:

Commissione europea  
Programma Creative Europe

### Obiettivi ed impatto attesi:

Obiettivo dell'azione

L'obiettivo del supporto allo Sviluppo delle Competenze e dei Talenti è rafforzare la capacità dei professionisti dell'audiovisivo di adattarsi a nuovi processi creativi, evoluzioni del mercato e tecnologie digitali che incidono sull'intera catena del valore.

L'azione pone particolare attenzione a:

- nuovi processi creativi, quali la collaborazione interdisciplinare e forme di narrazione innovativa che combinano competenze creative e digitali;
- l'innovazione digitale nella produzione audiovisiva (ad esempio produzione virtuale e post-produzione) e nella distribuzione (marketing, promozione e coinvolgimento del pubblico);
- l'adozione di strumenti digitali per la produzione e distribuzione di videogiochi;
- il rafforzamento dello sfruttamento dei diritti di proprietà intellettuale;
- la transizione verde, con l'obiettivo di promuovere pratiche sostenibili lungo tutta la catena del valore.

Attività finanziabili (ambito)

Le attività finanziabili comprendono azioni di formazione e mentoring volte a migliorare la capacità dei professionisti dell'audiovisivo di adattarsi ai cambiamenti creativi, tecnologici e di mercato, in particolare attraverso:

- Nuovi processi creativi
- supporto alla collaborazione creativa interdisciplinare e allo sviluppo di narrazioni innovative che integrano competenze diverse;
- Trasformazione digitale
- corsi di formazione per dotare i professionisti di strumenti digitali avanzati e competenze di analisi dei dati applicate alla narrazione creativa, alla produzione (inclusa la produzione virtuale), alla post-produzione, nonché al marketing, alla promozione, al coinvolgimento del pubblico e a nuove modalità di distribuzione, monetizzazione e sfruttamento;
- Adattamento alle nuove tendenze di mercato
- sviluppo di competenze legate a nuovi modelli di business e allo sfruttamento dei diritti di proprietà intellettuale, quali remake, spin-off, sequel e merchandising;

- Videogiochi

corsi di formazione per fornire ai professionisti strumenti digitali avanzati e tecnologie basate sull'intelligenza artificiale per la creazione, lo sviluppo, la produzione, la distribuzione, la promozione e il marketing dei videogiochi;

- Transizione verde dell'industria audiovisiva

attività di consulenza "green" per promuovere pratiche sostenibili lungo l'intera catena del valore e corsi di formazione sull'implementazione di piani di sostenibilità, incluso l'utilizzo di strumenti per la misurazione delle emissioni di CO<sub>2</sub>.

Le attività possono essere realizzate in presenza, online o in modalità mista. Sono incoraggiati programmi basati su metodi innovativi, inclusi MOOC e forme di apprendimento interattivo, al fine di migliorare l'accessibilità e l'efficacia della formazione. L'attenzione deve essere rivolta allo sviluppo di competenze adeguate alle tecnologie e alle pratiche di mercato in evoluzione.

## Esclusioni e requisiti di partecipazione

Le attività non si rivolgono ai professionisti operanti nel settore dei media di informazione e dei social media (giornalisti e creatori di contenuti social). Non sono ammissibili attività che offrono esclusivamente opportunità di networking.

I proponenti devono garantire che:

- oltre il 50% dei partecipanti alle attività formative provenga, in base al luogo di residenza, da un Paese diverso da quello del richiedente;
- almeno il 70% dei partecipanti provenga dai Paesi partecipanti al Programma MEDIA.

I progetti devono assicurare una adeguata rappresentatività di genere e diversità, sia tra gli organizzatori sia tra i partecipanti. Sono particolarmente incoraggiate le iniziative rivolte alle donne e a partecipanti con background diversificati o svantaggiati.

## Impatto previsto

Le azioni finanziate dovranno contribuire a:

- promuovere soluzioni più sostenibili e rispettose dell'ambiente per l'industria audiovisiva;
- valorizzare il talento creativo europeo attraverso l'adozione di nuovi processi creativi;
- accompagnare la transizione digitale del settore audiovisivo, a supporto della creazione e diffusione dei contenuti;
- favorire la crescita e gli investimenti attraverso un maggiore sfruttamento della proprietà intellettuale in Europa e oltre;
- dotare i professionisti dell'audiovisivo e del gaming di una nuova combinazione di competenze creative e digitali, rafforzando la competitività dell'industria europea.

## Criteri di eleggibilità:

Requisiti di idoneità dei richiedenti

Per essere idonei, i richiedenti (beneficiari ed entità affiliate) devono:

- essere entità giuridiche, pubbliche o private;
- essere stabiliti in uno dei Paesi idonei, ovvero:

- Paesi partecipanti al Programma Europa Creativa, inclusi:
- Stati membri dell'Unione europea, compresi i Paesi e Territori d'Oltremare (OCT);
- Paesi non appartenenti all'UE, quali:
- Paesi dello Spazio Economico Europeo (SEE);
- Paesi associati al Programma Europa Creativa, secondo l'elenco ufficiale dei Paesi partecipanti.

I beneficiari e le entità affiliate devono registrarsi nel Registro dei Partecipanti prima della presentazione della proposta ed essere convalidati dal Servizio Centrale di Validazione (REA Validation). Ai fini della validazione, sarà richiesto di caricare la documentazione attestante lo status giuridico e il Paese di origine. Altre entità possono partecipare al progetto con ruoli diversi, quali partner associati, subappaltatori, terze parti che forniscono contributi in natura o altri ruoli previsti dalle regole del consorzio.

## Composizione del consorzio

Sono ammissibili:

- domande presentate da singoli richiedenti, in qualità di beneficiari unici (con eventuali entità affiliate, se necessario);
- proposte presentate da un consorzio composto da almeno due (2) richiedenti (beneficiari, non entità affiliate).

## Contributo finanziario:

Dotazione finanziaria

Il budget complessivo stimato disponibile per le call ammonta a 9.500.000 EUR.

## Parametri della sovvenzione

I parametri della sovvenzione, inclusi l'importo massimo concedibile, il tasso di finanziamento e i costi totali ammissibili, saranno definiti nell'Accordo di Sovvenzione (Scheda Tecnica, punto 3 e articolo 5).

## Budget del progetto

L'importo della sovvenzione richiesta per progetto non è soggetto a un limite massimo prestabilito.

La sovvenzione sarà concessa sotto forma di somma forfettaria (lump sum). Ciò significa che:

- il contributo dell'Unione europea consistrà in un importo fisso, non collegato ai costi effettivamente sostenuti;
- l'importo della sovvenzione sarà determinato dall'autorità di finanziamento sulla base del budget stimato presentato nella proposta.
- tasso di finanziamento dell'80%.

## Scadenza:

16 Aprile 2026 17:00:00 Brussels time

## Ulteriori informazioni:

[call-fiche\\_crea-media-2026-training\\_en.pdf](#)