

Titolo	Creative Europe - Video games and immersive content development
Ambito territoriale	Europeo
Ente finanziatore	Commissione europea
Ente gestore	Commissione europea
Stato	Attivo
Beneficiari	Sono ammesse candidature presentate da singoli richiedenti (beneficiari unici; sono ammessi soggetti affiliati, se necessario), nonché proposte presentate da un consorzio di almeno 2 richiedenti (beneficiari; soggetti non affiliati).
Obiettivi	L'obiettivo del sostegno allo sviluppo di videogiochi e contenuti immersivi è aumentare la capacità dei produttori europei di videogiochi, degli studi XR e delle società di produzione audiovisiva di sviluppare videogiochi ed esperienze immersive interattive con il potenziale di raggiungere un pubblico globale. Il sostegno mira inoltre a migliorare la competitività dell'industria europea dei videogiochi e di altre aziende che producono contenuti interattivi immersivi nei mercati europei e internazionali consentendo il mantenimento della proprietà intellettuale da parte degli sviluppatori europei.
Attività ammissibili	Descrizione delle attività da finanziare: verrà dato sostegno allo sviluppo di opere e prototipi di narrativa interattiva con contenuti originali e/o gameplay di qualità destinati alla produzione e allo sfruttamento commerciale globale tramite PC, console, dispositivi mobili, tablet, smartphone e altre tecnologie. L'obiettivo è fornire fondi alle società di produzione di videogiochi e ad altre società che producono contenuti coinvolgenti per sviluppare opere con un alto livello di originalità e valore innovativo e creativo, e che hanno un alto livello di ambizione commerciale e un ampio potenziale transfrontaliero per raggiungere l'Europa e mercati internazionali. Ciò consentirà ulteriori investimenti in contenuti europei innovativi e aumenterà la competitività delle imprese europee nel mercato digitale globale.
Spese ammissibili	Sono ammissibili solo le attività relative alla fase di sviluppo del concept (pre-produzione) di videogiochi narrativi e di esperienze immersive narrative interattive, indipendentemente dalla piattaforma o dal metodo di distribuzione previsto. Per fase di sviluppo del concept (preproduzione) si intende la fase che parte dalla prima idea fino alla produzione del primo prototipo giocabile o della prima versione di prova, a seconda di quale evento si verifichi per primo. Per essere considerata narrativa, la storia deve essere raccontata o mostrata durante l'intero gioco (in-game storytelling) o nell'esperienza interattiva e immersiva, e non solo come introduzione o finale.
Budget	Euro 7.000.000,00
Agevolazione	Budget del progetto (importo massimo della sovvenzione): <b>Euro 200.000,00</b> per progetto. Il contributo concesso potrà essere inferiore all'importo richiesto. La sovvenzione sarà una lump sum. Ciò significa che rimborserà un importo fisso, sulla base di una somma forfettaria o di un finanziamento non legato ai costi. L'importo sarà fissato dall'autorità concedente sulla base del budget stimato del progetto e di un tasso di finanziamento del <b>60%</b> .
Erogazione	Dopo la firma della sovvenzione, i progetti riceveranno un prefinanziamento per iniziare a lavorare sul progetto. Il prefinanziamento copre fino al 70% del cofinanziamento di progetto. Il prefinanziamento sarà pagato 30 giorni dall'entrata in vigore/10 giorni prima della data di inizio/garanzia finanziaria (se richiesta), a seconda di quale data sia più recente. Pagamento del saldo: alla fine del progetto, verrà calcolato l'importo finale della sovvenzione.

Data apertura	03-10-2023
Data chiusura	24-01-2024
Valutazione	Valutazione di merito
Difficoltà	Difficile
Link al bando	<a href="#">Bando</a>
Link informazioni	<a href="#">Informazioni</a>
Contatto	imprese@eurosportello.eu