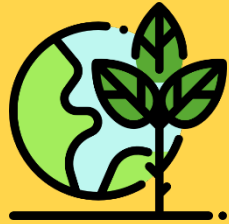# Introduktion til Video Games & Immersive Content

FOKUSPUNKTER (buzzwords)

Sustainability
("greening" – jf. *European Green Deal*)

Google me!
-xoxo

Derudover:
- Collaboration
- New business models
- New technology
- Data

Geography
(nye tværnationale samarbejder:
naboer er kedelige – ud og find
nye venner)

Inclusion
Diversity
Gender balance
Representativeness

LCC - LOW CAPACITY COUNTRIES

LCC gruppe A

- Estland
- Grækenland
- Kroatien
- Polen
- Portugal
- Rumænien
- Tjekkiet

LCC gruppe B

- Albanien
- Bosnien-Herzegovina
- Bulgarien
- Cypern
- Island
- Letland
- Liechtenstein
- Litauen
- Luxembourg
- Malta
- Montenegro
- Nordmakedonien
- Serbien
- Slovakiet
- Slovenien
- Ungarn

FTOP – FUNDING & TENDERS OPPORTUNITIES PORTAL

Det **ENESTE** sted, hvor du finder calls, ansøgnings-skemaer, bilag, IT-hjælp, svar på ansøgning...

https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/

LIDT OM ANSØGNINGER

Består af part A, B og C

Part A: Administrativ information (online)

Part B: "Teknisk" beskrivelse af projektet = info som evalueringen kan baseres på + definition af WP og deliverables (down/upload)

Dertil bilag i form af MEDA Database-info, budget, lump sum calculator, LOC'er/kontrakter o.lign.

Part B = max 70 sider i alt!!

Part C: Generel + eligibility data om ansøger (online)

Lav et "beskrivende" akronym, eks. 'Cool Kat Productions Slate 2022'

Creative Europe MEDA

LIDT OM ANSØGNINGER

MEDIA Database

Centraliseret database til at tracke al værkinfo fra udvikling til distribution

Gælder udviklings-/produktions- og distributions-calls

I onlineformen findes den som knappen "**MEDIA DB**"

Her skal ansøger selv finde eller udfylde sine referencefilm/-værker og derefter pdf'e dem, for så at uploade dem som annexes til ansøgningen

Alle oplysninger skal være korrekte og kunne dokumenteres på forlangende

Se også https://creative-europe-media-database.eacea.ec.europa.eu

LIDT OM ANSØGNINGER

Vigtigt at vide om obligatoriske bilag:

Skabelonerne (som downloades i Part B) er på forhånd navngivet med bl.a. parentes og underscore – men det kan de ikke hedde, når man uploader sine færdige bilag (systemfejl).

> Gem og navngiv filerne UDEN specialtegn, for at kunne uploade dem.

LIDT OM ANSØGNINGER

Vær opmærksom på hjælpetekst i de grå felter!

Man må gerne slette hjælpetekst, der **ikke** er relevant for det call, man ansøger.

Man må IKKE slette hele boksen – heller ikke, hvis man ikke skal udfylde den! Ansøgningen bliver diskvalificeret.

WORK PACKAGES & DELIVERABLES

Work Packages (WP)

- WP er beskrevet i de enkelte ansøgninger – nogle gange er de defineret på forhånd, andre gange ikke

- Der skal ikke altid afleveres det antal, der foreslås – det skal give mening for det konkrete projekt

Deliverables

- Skal uploades til Grant Management Portal

- Skal svare til det "lovede" i WP

- Kan udskiftes – men det skal så aftales på forhånd

- I nogle tilfælde er det projektet selv, der er en WP. Dermed er deliverable blot, at projektet har fundet sted/eksisterer

Vær ikke for detaljeret!

Og lov ikke for meget!

Creative Europe
MEDIA

WORK PACKAGES & DELIVERABLES

Milestones

- Milestones er oftest ikke obligatoriske, og kan komplicere projektet, så overvej nøje, om I vil bruge dem

- Hvis de ikke er relevante, skal felterne lades tomme

Eksempel 1

WP: etablering af website

Milestone: website går online bestemt dato

Deliverable: link til website

Eksempel 2

WP: opbygge filmkatalog

Milestone: indhentning af rettigheder på de enkelte film

Deliverable: beskrivelse af filmkatalog

Milestone No (continuous numbering not linked to WP)	Milestone Name	Work Package No	Lead Beneficiary	Means of Verification		Due Date (month number)	Description
MS1		1					
MS2		1					
Deliverable No (continuous numbering linked to WP)	Deliverable Name	Work Package No	Lead Beneficiary	Type	Dissemination Level	Due Date (month number)	Description (including format and language)
D1.1		1		[R — Document, report] [DEM — Demonstrator, pilot, prototype] [DEC —	[PU — Public] [SEN — Sensitive] [Classified R-UE/EU-R] [Classified C-		

Creative Europe MEDIA

FTOP – FUNDING & TENDERS OPPORTUNITIES PORTAL

Find vores **samling af guides**

på bit.ly/FTOPguides

..eller på denne virkelig lange adresse
https://www.dfi.dk/branche-og-stoette/creative-europe-desk/guides-til-funding-tenders-opportunities-portal

GUIDES TIL FUNDING & TENDERS OPPORTUNITIES PORTAL
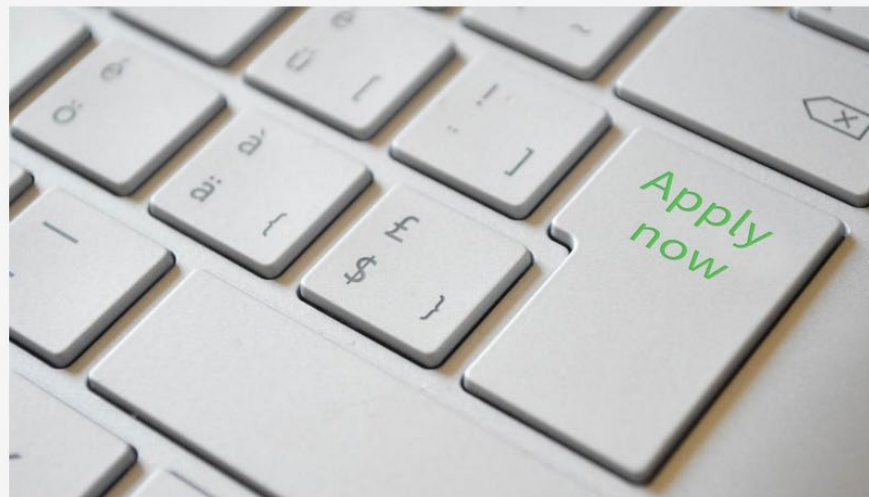
SE OGSÅ

Sådan ansøger du om MEDIA-støtte →

DEL

Alle EACEA's støttemuligheder, herunder Creative Europe, fremgår af Funding & Tenders Opportunities Portal (FTOP). Vi har her samlet nogle guides, så du kan lære portalen at kende.

Tekst guides

EU-Kommissionen har lavet en pdf-guide til at komme i gang som bruger af FTOP: How to find and apply for funding opportunites.

Creative Europe MEDIA

CONTENT CLUSTER – Video Games & Immersive Content

OPEN CALL

VIDEO GAMES & IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT

DEADLINE: 12 APRIL 2022

FIND LINKS TIL GUIDELINES PÅ VORES HJEMMESIDE!

Creative Europe MEDIA

Budget: 6.000.000 €

Aktionsperiode: 36 mdr.

CONTENT CLUSTER – Video Games & Immersive Content

Hvad er nyt?

- Video games & "*narrative immersive experience*" (XR: AR/VR/MR)
- Customized lump sum
- Max EU grant: 150.000 €
- Funding rate: max 50 %
- Pre-financing: 70 % (if financial capacity is good)
- Alle udgifter skal afholdes af **ansøgeren** og afholdes under "eligibility-perioden"
- MEDIA Database (både referenceprojekt og ansøgningsprojekt)

Creative
Europe
MEDIA

CONTENT CLUSTER – Video Games & Immersive Content

Hvad kan støttes?

Udvikling af **enkeltstående** VG eller interaktiv immersive experience med

- narrativ storytelling (ikke kun rammefortælling!)
- originalt indhold og/eller gameplay af høj kvalitet
- højt niveau af originalitet og innovativ og kreativ værdi
- højt kommercielt ambitionsniveau
- højt cross-border potentiale

Udvikling = "phase starting from the first idea until the production of the first playable prototype or first trial version"

Produktionsfasen (dvs. så snart first playable/first trial er klar) må **tidligst** starte **10 mdr. efter** ansøgningsdeadline

Creative Europe
MEDIA

CONTENT CLUSTER – Video Games & Immersive Content

Hvad kan støttes?

Stages	Development	Production	Post-production
	• Discovering • Planning • Designing • Prototyping	• Developing content • Producing assets • Integrating all elements	• Polishing • Testing • Certifying

Dev Team Size

Milestones

Pitch

First playable prototype

Green-lighted

Alpha

Beta

Precertification

Certification

Game Shipped
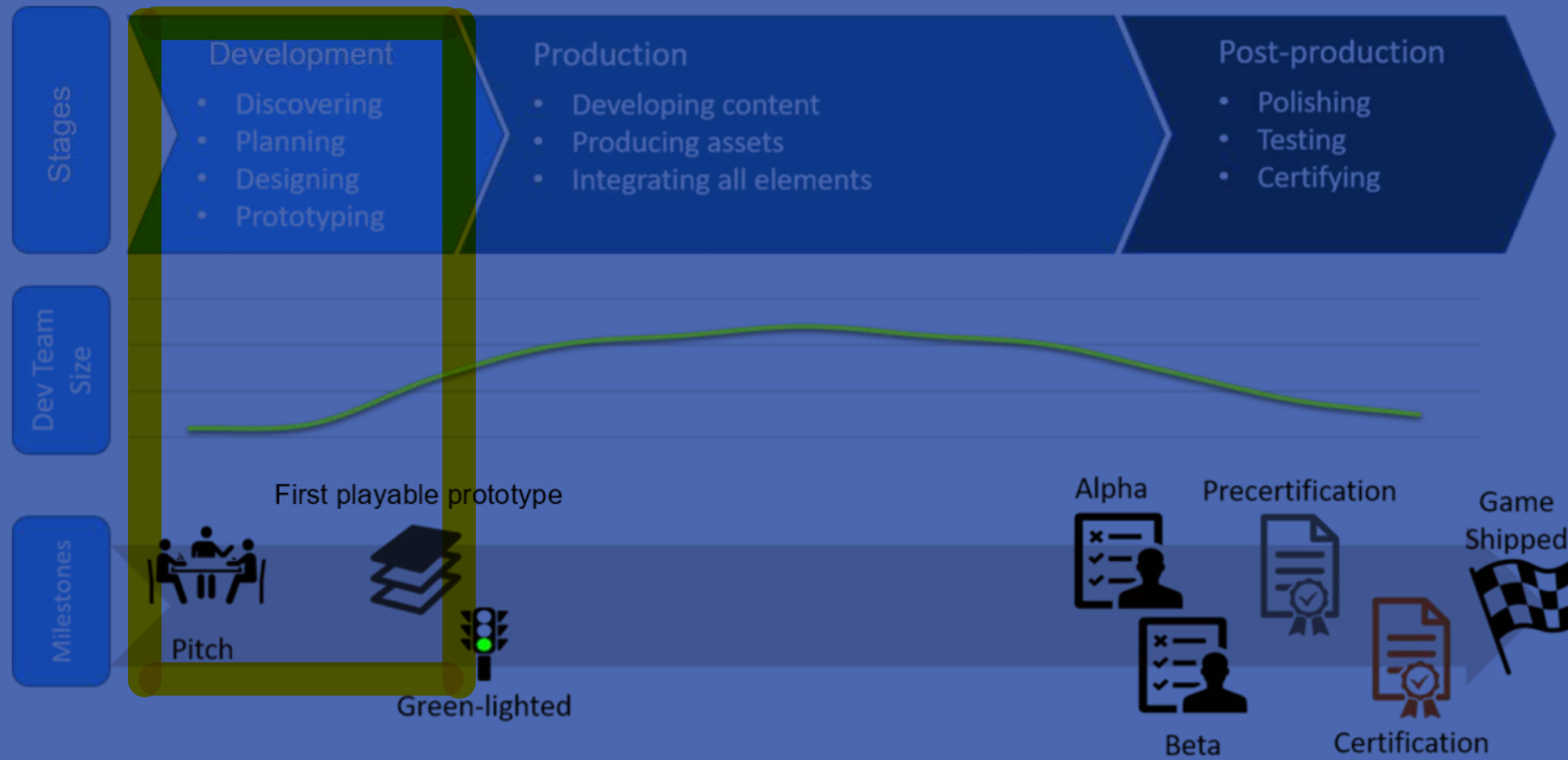
CONTENT CLUSTER – Video Games & Immersive Content

Støtteberettigede ansøgere

Europæiske*
- ➢ video game production companies
- ➢ XR studios
- ➢ audiovisual production companies

  - ✓ der kan demonstrere **1 referenceprojekt**
  - ✓ der har alle **rettigheder** på plads

*Europæiske = etableret i og ejet af statsborgere i et MEDIA-land

Ansøgere kan **ikke** søge støtte til **både** VG & Immersive Content **og** Slate / Mini-Slate / Co-Development (må dog gerne være partner)

Creative Europe
MEDIA

CONTENT CLUSTER – Video Games & Immersive Content

Støtteberettigede ansøgere

Company profile	Main objective and activity
Video game production companies	Video game production, (entertainment) software development
XR studios	Virtual, Augmented or Mixed Reality content production
Audiovisual production companies	Audiovisual production
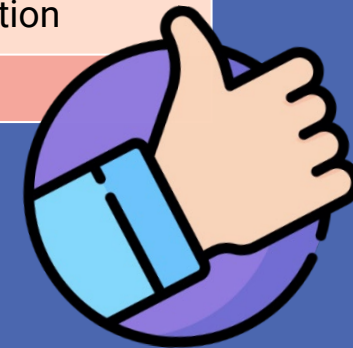
Publishing companies kan **ikke** ansøge

Creative Europe MEDIA

CONTENT CLUSTER – Video Games & Immersive Content

Referenceprojekt

Referenceprojektet skal:

- ✓ være et narrativt VG eller en (interaktiv eller non-interaktiv) narrativ immersive experience

- ✓ leve op til samme indholdskrav som projektet, der søges om støtte til

- ✓ have været i kommerciel distribution mellem 1. januar 2019 og ansøgningstidspunktet (bevises via salgsrapport)

- ✓ oprettes i MEDIA Databasen

Ansøgerselskabet skal have producer-credits (personlige credits tæller ikke)

Av min arm!

Referenceprojektet kan **ikke** udskiftes, hvis det bliver afvist.
Så er ansøgningen ugyldig ☹

CONTENT CLUSTER – Video Games & Immersive Content

Støtteberettigede projekter

✓ Projekter til kommerciel distribution

✓ Projekter, hvor ansøger ejer **majority** of rights

Ikke støtteberettiget:

÷ puzzle games, memory games, sports games, racing games, running games, rhythm/singing/dancing games, social games, quiz games, party games, versus-fighting games, word and spelling games, number games, mind games, even if they have a narrative element

Se også call document side 12-13!

Creative
Europe
MEDIA

CONTENT CLUSTER – Video Games & Immersive Content

Work Packages

Husk at være realistisk! Oversælg ikke WP med høje intentioner om deliverables

WP 1: Artistic development (GUI, HUD etc.)

WP 2: Technical development

WP 3: Financing, distribution and marketing activites

Obligatoriske deliverables:

- WP 1: Opdateret creative development

- WP 1 *eller* 2: Opdateret key crew/casting

- WP 2: Link til prototype/trial version/trailer/teaser

- WP 3: Opdateret financing/budget og produktionsplan + opdaterede produktions- og marketingstrategier

ISAN nummer (se beskrivelser i **call document**)

"Milestones" er IKKE obligatoriske, og kan gøre ansøgningen unødvendigt kompleks, så brug dem helst ikke.

CONTENT CLUSTER - Faldgruber

Ved oprettelse af ansøgning

Lav et ordentligt "akronym" ved oprettelse af ansøgningen – ikke bare "VG2022" som gør sagsbehandlingen svær og langtrukken

Short summary skal
- ✓ indeholde "objectives, activities, type and number of persons benefitting from the project, expected results, type and number of output to be produced"
- ÷ ikke indeholde fortrolige oplysninger, da det bliver udgivet på resultatsiden

CONTENT CLUSTER – Faldgruber

Part A

Coordinator og eventuelle **affiliated entities** skal alle registreres i ansøgningen med PIC-nummer

Læs "Exclusion-declaration" nøje

Creative
Europe
MEDIA

CONTENT CLUSTER - Faldgruber

Affiliated entities

- Any legal entity that is:
  - ✓ under the direct or indirect control of a participating beneficiary (COO / PA)
  - ✓ OR under the same direct or indirect control as the participating beneficiary
  - ✓ OR directly or indirectly controlling a participating beneficiary
- Entities linked to a beneficiary which participates in the action with similar rights and obligations, but do not sign the GA and hence do not become beneficiaries themselves
- They will get a part of the EU grant and hence must comply with the call conditions and be validated

Nååårh ja, klart!

Remember to provide shareholding data!

Creative
Europe
MEDIA

CONTENT CLUSTER - Faldgruber

Part A & budget

I det detaljerede budget skal man ikke angive produktionsbudgettet, men **eligible costs** (skal stemme med Part A)

Ved udfyldning af detaljeret budget skal units uddybes i Excel-sheetet "Any comments"

CONTENT CLUSTER - Faldgruber

Part A & budget

Do not forget to fill in the **Requested EU Grant Amount** and <u>make sure that it corresponds to the budget in Part A</u>

Amounts in Part A

CONTENT CLUSTER - Faldgruber

Part B

- Brug **kun** de templates, der kan downloades!

- Lav ikke om på formateringen

- Tilføj ikke andre dokumenter, så som CV'er

- Sørg for at svare på **alle** obligatoriske felter

- Besvar emnerne i de korrekte felter

- Sørg for at informationen i de forskellige felter stemmer overens (navne, territorier etc.)

- Sørg for at teksten kan læses ☺

Creative
Europe
MEDIA

CONTENT CLUSTER - Faldgruber

Part B – obligatoriske annexes

- Detailed budget (mandatory template)

- Creative Dossier (mandatory template)

- Proof of ownership of rights (and rights of adaptation)

- Supporting documents of co-production, distribution and financing

- Daclaration on ownership and control (mandatory template)

Creative
Europe
MEDIA

CONTENT CLUSTER – Faldgruber

Strategier

X-tra ultra særligt fokus på
- ✓ strategier for øget bæredygtighed
- ✓ strategier for at sikre kønsbalance, inklusion, diversitet og repræsentativitet

Ikke bare beskrivelse af enkelte tiltag så som "på holdet er vi alle non-binære og cykler til arbejde og har vores egen vandflaske, og vi spiser kun rødbeder vi selv har dyrket på taget" (hvilket ellers lyder fedt!), men det skal være langsigtede strategier, der kan indvirke på den audiovisuelle branche

Creative Europe
MEDIA

CONTENT CLUSTER – Faldgruber

Øvrigt

- ✓ Husk at oprette værkerne i MEDIA Databasen og at uploade PDF'en til ansøgningen (ellers er ansøgningen ugyldig)

- ✓ Hav styr på majority shareholders (SKAL være fra MEDIA-lande)

- ✓ Husk at udfylde **Part C!**

- ✓ Upload bilag i de korrekte felter

- ✓ Hvis der mangler obligatoriske dokumenter er ansøgningen ugyldig

- ✓ Drop ikke-obligatoriske bilag

- ✓ **INDSEND ANSØGNINGEN I GOD TID** – læg en plan, hvor I indsender et par dage før

Husk at UK er ude ☹

Kontakt-info

Katrine: katrineb@dfi.dk

W: bit.ly/CreativeEuropeMEDIAdk

Q&A