SEF CONSULTING

SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI E CONTENUTI IMMERSIVI EUROPEI (CREA-MEDIA-2027-DEVVGIM)

UNIONE EUROPEA

UNIONE EUROPEA

SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI E CONTENUTI IMMERSIVI EUROPEI (CREA-MEDIA-2027-DEVVGIM)

SCADENZA	02/02/2027

AREA GEOGRAFICA:	EUROPEO
SETTORE ATTIVITÀ:	ATTIVITÀ EDITORIALI, TRASMISSIONI RADIOFONICHE E PRODUZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONTENUTI - TELECOMUNICAZIONI, PROGRAMMAZIONE E CONSULENZA INFORMATICA, INFRASTRUTTURE INFORMATICHE E ALTRE ATTIVITÀ DEI SERVIZI D'INFORMAZIONE - ATTIVITÀ PROFESSIONALI, SCIENTIFICHE E TECNICHE
BENEFICIARI:	MICRO IMPRESA - MEDIA IMPRESA - GRANDE IMPRESA - PICCOLA IMPRESA - NON CLASSIFICATO - MIDCAP
SPESE FINANZIATE:	CONSULENZE - LICENZE E DIRITTI RELATIVI ALL'UTILIZZO DI TITOLI DELLA PROPRIETÀ INDUSTRIALE - PERSONALE SOFTWARE - HARDWARE - CONSULENZE - LICENZE PER LA REALIZZAZIONE DEI PROTOTIPI - SOFTWARE - SPESE DI VIAGGIO - SPESE FORFETTARIE - SPESE GENERALI
TIPO AGEVOLAZIONE:	60% CONTRIBUTO A FONDO PERDUTO
DOTAZIONE FINANZIARIA:	13.500.000 €

Finalità	Aumentare capacità, competitività e presenza internazionale dei produttori europei di videogiochi ed esperienze immersive, mantenendo la proprietà intellettuale in Europa.
Beneficiari	Società europee di produzione o sviluppo di videogiochi, studi XR o società di produzione audiovisiva di Paesi MEDIA. Il coordinatore deve provare un'opera commercialmente distribuita dal 1° gennaio 2024. Ammesso il richiedente singolo o un consorzio di almeno due beneficiari; il coordinatore o un partner deve detenere la maggioranza dei diritti.
Agevolazioni	Contributo UE a fondo perduto in forma di lump sum, pari al 60% del budget approvato, fino a 200.000 euro per progetto. Dotazione finanziaria complessiva della call: € 13.500.000.
Cosa Finanzia	Sviluppo concettuale e pre-produzione, dall'idea al primo prototipo, di videogiochi narrativi ed esperienze immersive interattive originali destinate allo sfruttamento commerciale internazionale.
Spese Ammissibili	Ammissibili personale creativo e tecnico, progettazione narrativa, gameplay, UX/UI, concept art e prototipazione, acquisizione e gestione diritti, consulenze e subappalti, viaggi, software, servizi e attrezzature imputabili e costi indiretti secondo il budget lump sum. Produzione, testing e debugging successivi al primo prototipo esclusi.
Termini	2 febbraio 2027, ore 17:00 (Bruxelles) Territorio: Italia — tutte le regioni; Paesi partecipanti al programma Europa Creativa MEDIA.
Normativa	https://tinyurl.com/2d4x432y
Per Approfondimenti	https://tinyurl.com/27gqkzhj

Per maggiori informazioni su questo bando, CLICCA QUI

Clausola di esclusione di responsabilità

Il presente documento di sintesi ha finalità illustrativa ed esemplificativa.
La Sef Sas non assume alcuna responsabilità per quanto riguarda il contenuto della scheda di sintesi e ricorda che fa fede, per una visione integrale ed esaustiva, unicamente la normativa e la modulistica di riferimento della misura agevolativa, pubblicata secondo le modalità previste dal bando