

Convocatoria
Intersectorial
Europa Creativa:

Laboratorio de
Innovación
Creativa 2022

28 de junio de 2022

Creative Europe
2021-2027

NEW CALL
OPEN



CREATIVE INNOVATION LAB

PUSH
BOUNDARIES



Co-funded by
the European Union



Creative
Europe
MEDIA

EUROPA CREATIVA 2021-2027

Europa Creativa es el Programa específico de la Unión Europea para impulsar y fortalecer los **sectores cultural y creativo**.

Objetivos generales

- **Salvaguardar, desarrollar y promover la diversidad** cultural y lingüística y el patrimonio cultural y lingüístico europeos

- **Incrementar la competitividad** y el **potencial económico** de las ICC

58 %

MEDIA

33 %

CULTURA

9 %

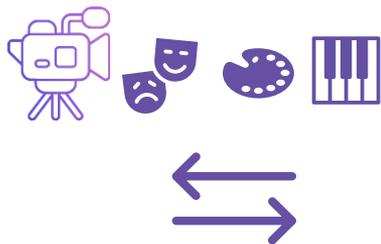
CAPÍTULO
INTERSECTORIAL

1. Presentación de la convocatoria



Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Objetivos



Apoyar el desarrollo de **soluciones innovadoras** (herramientas, modelos y tecnologías), **aplicables al sector audiovisual y al menos a otro sector creativo y / o cultural**. Soluciones fácilmente **replicables** y con potencial de penetración de **mercado**.



Impulsar la **competitividad**; el proceso de **ecologización** de los sectores de contenido europeo; la cooperación, circulación, visibilidad, disponibilidad, diversidad, y las audiencias de estos sectores.

2 temáticas específicas (no obligatorias):



- **Ecologización** entre los sectores (*greening*)
- **Herramientas y contenidos educativos innovadores** para abordar temas sociales relevantes como la desinformación.



Estrategias para abordar **prioridades transversales** (sostenibilidad e impacto medioambiental; perspectiva de género, inclusión y diversidad)

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Presupuesto y *Deadline*



13.640.00 €



07.09.22

**17:00 CET/CEST
(HORA DE BRUSELAS)**

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Calendario

Duración máxima del proyecto: **2 años**

Calendario	
Publicación de la convocatoria	1 de marzo de 2022
Fecha límite	7 de septiembre 2022, 17:00 (CET)
Evaluación	Sept– dic. 2022
Información sobre los resultados	Enero 2023
Firma del acuerdo de subvención (GA)	Marzo 2023
Comienzo del proyecto	A partir de la firma del GA

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Países participantes

Entidades establecidas en uno de los países participantes en Europa Creativa y que pertenezcan, directa o indirectamente, total o mayoritariamente, a nacionales de estos países.

[Listado](#) actualizado

27 Estados Miembros

- Países EFTA/EEE: **Noruega, Islandia, Liechtenstein**
- Albania, Bosnia y Herzegovina, Macedonia del Norte, Montenegro, Rep. Serbia y Territorio de Kosovo**
- Georgia, Ucrania y Túnez**

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Criterios de elegibilidad: Partenariado

- ❑ **Entidades legales** privadas o públicas
- ❑ Establecidas en **países participantes** del Programa
- ❑ Tener un **número PIC**
- ❑ **Partenariado europeo intersectorial: Min. 3 organizaciones , min 2 países elegibles**
 - ❑ Otros niveles de colaboración: *associated partners*, entidades afiliadas, subcontratas, aportaciones de terceros en especie
- ❑ Autónomos pueden participar (justificar capacidad)

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Claves sobre el partenariado

Auténtico enfoque intersectorial: Amplio espectro.

“Applications must clearly **demonstrate** the extent of the cross-sectoral approach, **the conditions for its implementation** and the **expected benefits** for the sectors covered.»

3 componentes principales

- Audiovisual
- Cultural y creativo
- Tecnológico y start-ups (organizaciones centradas en la innovación)

“A wide spectrum of organisations will be invited to participate, including private and public entities, tech companies and start-ups, audiovisual, cultural and creative organisations. The **participation of business incubators and accelerators shall be encouraged**, to provide space and time for creative ideas to be shaped.”

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Claves sobre el partenariado

Ver DEFINICIONES de los sectores:

Definición del sector AV en call document:

The **audiovisual sector** covers all activities and companies related to the **development, production, distribution, promotion and circulation** of the following content:

- **Feature films, animations and creative documentaries** intended primarily for cinematic release;
- **Fiction audiovisual works** (one-off or series), **animation** (one-off or series) and **creative documentaries** (one-off or series) intended primarily for the purposes of television or digital platform exploitation;
- **Interactive, non-linear fiction, animation or creative documentary projects** (e.g. narrative virtual reality projects);
- **Narrative video games and interactive narrative immersive experiences**. In order to be considered narrative, the story must be told or shown throughout the whole game (in-game storytelling) or **interactive immersive experience**, and not only as an introduction or an ending”

Definición de las ICC en el [Reglamento del Programa](#):

“Incluyen, entre otras cosas, la arquitectura, los archivos, las bibliotecas y los museos, la artesanía artística, los productos audiovisuales (incluidos el cine, la televisión, los videojuegos y los productos multimedia), el patrimonio cultural material e inmaterial, el diseño (incluido el diseño de moda), los festivales, la música, la literatura, las artes escénicas (incluidos el teatro y la danza), los libros y la edición, la radio y las artes visuales”

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Capacidad técnica y financiera

- ❑ **Capacidad financiera** estable y con suficientes recursos para llevar a cabo el proyecto. No se realiza para subvenciones/beneficiario inferiores a 60.000 € ni a entidades públicas.

- ❑ **Capacidad operativa:**
 - Know-how, cualificaciones y recursos
 - Evaluada por el criterio de evaluación “Project Management”

- ❑ **Casos de exclusión:** bancarrota, incumplimiento de obligaciones tributarias, etc.

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Financiación



Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Actividades elegibles

Gestión de derechos y monetización

Inc. acciones para una mayor transparencia y remuneraciones justas; nuevos modelos de suscripción, intercambio de conocimiento intersectorial con recomendaciones para usar y compartir datos y herramientas; explorar entornos virtuales del metaverso, etc. Ej: desarrollo nuevo marco abierto europeo para mejorar transparencia y agilidad en la gestión de los derechos musicales y AV.

Análisis y recolección de datos, con especial énfasis en predicciones de creación de contenido y desarrollo de audiencias (inc. IA, metaverso, NFTs)

Ecologización a lo largo de toda la cadena de valor y de los diferentes sectores. Inc. acciones que contribuyan a la [Nueva Bauhaus Europea](#), a través de la creación de lugares y proyectos bellos, sostenibles e inclusivos, desde la economía circular). Ej: cooperación intersectorial y científica para desarrollo de herramientas que ayuden a medir y reducir la huella de carbono en las producciones culturales.

Diseño, desarrollo y testeo de herramientas y contenidos educativos innovadores para abordar temas sociales relevantes, como la desinformación y las *fake news*. Ej: Herramientas para educar a jóvenes sobre media literacy a través gamificación o tecnologías inmersivas. (Importante: los costes asociados a desarrollo de contenido y producción solo son admitidos si están claramente relacionados con el desarrollo de estas soluciones innovadoras educativas. Han de ser costes proporcionados y limitados).

Otras:

Capacitación para artistas, creadores contenido y otros profesionales

Impulsar la libertad de expresión, el diálogo intercultural, la inclusión social, la diversidad y su representación. Etc.

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Actividades NO elegibles

- ❖ **Creación de plataformas para streaming**, con directos y grabaciones AV de eventos culturales (inc. en el proyecto la producción de esas grabaciones)
- ❖ **Proyectos de experiencias inmersivas desarrollados por museos y salas de espectáculos**

Motivos:

- ✓ **Ausencia del sector AV:** Las grabaciones de eventos en directo no son contenidos cubiertos por la definición del sector. La participación de este sector en el proyecto no debe limitarse a la producción de contenido AV. ¿Dónde está el beneficio para este sector?
Ver beneficiarios de la línea de Proyectos de Cooperación europea (Cultura)
- ✓ Plataformas de streaming: ¿dónde está la **innovación**?

Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Resultados esperados

**MEJORA DE LA
COMPETITIVIDAD Y DE LA
ECOLOGIZACION DE LOS
SECTORES EUROPEOS
A TRAVÉS DE LA
COLABORACIÓN
INTERSECTORIAL**



**MEJORA DE
MODELOS DE
NEGOCIO Y DE USO DE
DATOS**

**INCREMENTO EN LA
TRANSFERENCIA DE
CONOCIMIENTO ENTRE LOS
DIFERENTES SECTORES**



**INCREMENTO DE LA
AUDIENCIA
POTENCIAL DE
CONTENIDOS
EUROPEOS EN LA ERA
DIGITAL**

**AUMENTO DE LA
VISIBILIDAD ,
DISPONIBILIDAD Y
DIVERSIDAD DEL
CONTENIDO EUROPEO EN
LA ERA DIGITAL**



Laboratorio de Innovación Creativa 2022

Resultados anteriores

- Resultados call Innovation Lab (CREA-CROSS-2021-INNOVLAB) en [Portal Funding and Tenders](#)
- Resultados iniciativas anteriores en [Plataforma de resultados EC](#) de la COMM (Culture and Creativity)

- Informes recientes:

[Study on Opportunities and Challenges of Artificial Intelligence \(AI\) Technologies for the Cultural and Creative Sectors](#)

[Study on Copyright and New technologies: Copyright Data Management and Artificial Intelligence](#)

INFORMACIÓN, ASESORÍA Y ASISTENCIA TÉCNICA GRATUITA

OFICINA EUROPA CREATIVA CULTURA



The screenshot displays the website's header and a main content area. The header is purple and contains the Spanish government logo (GOBIERNO DE ESPAÑA, MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE), the European Union flag with the text 'Cofinanciado por la Unión Europea', and social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, and Instagram. Navigation links for 'Newsletter' and 'Contacto' are also present. The main content area features four white circular icons on a light purple background, each with a corresponding text label below it: a headset icon for 'Atención telefónica', an envelope icon for 'Correo electrónico', two overlapping speech bubbles for 'Jornadas, talleres y seminarios', and a location pin icon for 'Reuniones online con cita previa'.

https://europacreativa.es/cultura/

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE

Cofinanciado por la Unión Europea

f t YouTube Instagram Newsletter Contacto

Atención telefónica

Correo electrónico

Jornadas, talleres y seminarios

Reuniones online con cita previa

[www.europacreativa.es/cultura](https://europacreativa.es/cultura)

Apúntate a nuestra e-newsletter

<https://europacreativa.es/cultura/newsletter/>

¡Y síguenos en nuestras RRSS!



Relevancia (40 puntos)

20

Relevancia del proyecto para abordar las nuevas necesidades del mercado y encontrar soluciones aplicables a todos los sectores.

15

La dimensión/potencial europeo del proyecto.

5

Adecuación de las estrategias para garantizar el equilibrio de género, la inclusión, la diversidad y la representatividad

Calidad de las actividades (30 puntos)

15

La adecuación de las opciones metodológicas y estratégicas a los objetivos del proyecto, incluido el análisis de mercado.

15

La coherencia del modelo de negocio (incluida la estructura de cofinanciación) y la viabilidad y rentabilidad del proyecto.

Gestión del proyecto (10 puntos)

5

La coherencia y complementariedad del equipo del proyecto y/o la agrupación, incluyendo la división de tareas, el proceso de toma de decisiones y el intercambio de conocimiento.

5

El valor añadido de la asociación

Diseminación (20 puntos)

10

La metodología propuesta para recolectar, analizar y difundir datos con el fin de compartir resultados, garantizar la transparencia del proyecto y proponer un intercambio de conocimiento.

10

El impacto del proyecto

CONTACTO

Eskerrik asko!

Europa Creativa Desk MEDIA Euskadi

Ainhoa González Sanchiz

a.gonzalez@europacreativaeuskadi.eu