

CREA MEDIA 2025 DEVVGIM - VIDEO GAMES AND IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT

OBJETIVO



Tiene como objetivo fomentar el talento, la competencia y las aptitudes y estimular la cooperación transfronteriza, la movilidad y la innovación en la creación y producción de obras audiovisuales europeas, fomentando la colaboración entre Estados miembros con diferentes capacidades audiovisuales.

BENEFICIARIOS



Empresas europeas de producción de videojuegos, estudios XR y empresas de producción audiovisual que puedan demostrar su experiencia reciente en la producción de videojuegos y experiencias inmersivas narrativas interactivas distribuidas comercialmente. Se aceptarán solicitudes individuales o formando un consorcio de al menos dos solicitantes (beneficiarios, que no sean entidades afiliadas).

Serán elegibles las empresas de producción de videojuegos, estudios XR y empresas de producción audiovisual cuyo principal objetivo y actividad sea la producción, el desarrollo de videojuegos (entretenimiento), el desarrollo de software o la producción audiovisual (o equivalente), con indicación en los documentos nacionales de registro pertinentes.

Los publishers NO serán elegibles para participar en esta convocatoria

IMPORTANTE: : Se debe acreditar experiencia previa comercial de un videojuego o experiencia inmersiva (interactiva o no) que se haya distribuido comercialmente en el período comprendido entre el 01/01/2022 y la fecha límite de presentación de solicitudes. Para demostrar la distribución comercial de la obra previa, el solicitante deberá poder proporcionar un informe de ventas relevante que muestre las ventas del período comprendido entre el 01/01/2022 y la fecha límite de presentación de solicitudes. (No cuentan las obras de Early Access ni las subcontratadas)

PLAZOS DE SOLICITUD	PLAZO DE EJECUCIÓN
Desde el 01/10/2024 hasta el 12/02/2025 a las 17:00 CET (Bruselas)	36 meses
DOTACIÓN	PRESUPUESTO DEL PROYECTO
Hay una bolsa de fondos de 7M€	N/A

ACTUACIONES ELEGIBLES



Desarrollo de obras audiovisuales por parte de productoras independientes europeas europeas independientes, que abarcan una variedad de formatos (como largometrajes, cortometrajes, series, documentales, videojuegos narrativos) y géneros, y dirigidos a públicos diversos públicos, incluidos niños y jóvenes.

Desarrollo (**preproducción**) de conceptos y prototipos de **narrativa** interactiva con contenido original y/o jugabilidad de calidad destinados a la producción y explotación comercial global a través de PC, consolas, dispositivos móviles móviles, tabletas, teléfonos inteligentes y otras tecnologías.

Para ser considerada narrativa, la historia debe ser contada o mostrada a lo largo de todo el videojuego o experiencia inmersiva, y no solo como una introducción o un final para los mismos.

La fase de producción (desde la prueba y depuración del primer prototipo hasta final de la producción) NO es elegible.

Los siguientes proyectos no son elegibles:

- Juegos de puzzle, memoria, deportes, carreras de coches, atletismo, rítmicos/canto/baile, sociales, test, fiesta, lucha, deletreo o palabras, números, memoria, o si tienen elementos narrativos.
- Proyectos donde el principal objetivo es educativo, entrenamiento o terapéutico.
- Instalaciones y proyectos artísticos multimedia.
- Experiencias inmersivas de eventos, tours, retail y videos musicales.
- Trabajos con una naturaleza promocional que formen parte de una campaña o publicidad enfocada en turismo, marca o producto específico y productos institucionales para promocionar un organismo específico o sus actividades.
- Proyectos que incluyan materiales pornográficos o racistas o que inciten a la violencia.
- Plataformas para juegos o experiencias interactivas o sitios web, o que estén sean específicamente plataformas sociales, foros, redes sociales, blogs, o similares.
- Herramientas o servicios software único para el desarrollo tecnológico o/y para el futuro desarrollo de un juego ya existente o conceptos de experiencia interactiva.
- Trabajos de referencia (enciclopedias, atlas, catálogos, bases de datos y similares), trabajos de "how-to" (guías institucionales, manuales y similares), y e-books (interactivos).
- Información o servicios puramente transaccional.

REQUISITOS DE LOS PROYECTOS



Se admitirán solicitudes de beneficiarios individuales, así como las propuestas presentadas por un consorcio formado por al menos dos solicitantes (beneficiarios, que no sean entidades afiliadas).

La fase de producción del proyecto presentado no debe comenzar antes de 10 meses después de la fecha de presentación de la solicitud. La fase de producción comienza una vez que está disponible el primer prototipo jugable o la primera versión de prueba, lo que ocurra primero.

IBERIA@LEYTON.COM
LEYTON.COM

IBERIA

Avenida de Burgos,
12 28036, Madrid

+34 9183 39664

LEYTON IBERIA SL
CIF: B66286188

 **LEYTON.COM**

CUANTÍA DE LAS AYUDAS



- Subvención a fondo perdido.
- Intensidad de la ayuda: 60%
- Subvención máxima a percibir por proyecto: 200.000,00 €

COSTES SUBVENCIONABLES



- Gasto de personal directo, tanto en plantilla, como sociotrabajadores y TRADE.
- Gasto de subcontratación (30% máximo recomendado).
- Gastos de viaje, dietas y acomodación*
- Gastos de material fungible y otros directamente relacionados con la preproducción del prototipo.
- 7% de gastos indirectos.

PAGO DE LA AYUDA



- 70% de la ayuda concedida en forma de anticipo, pagado 30 días después de la aceptación de la ayuda o la correspondiente garantía financiera (si se requiriera).
- Resto, tras justificación.

IBERIA@LEYTON.COM

LEYTON.COM

IBERIA

Avenida de Burgos,
12 28036, Madrid

+34 9183 39664

LEYTON IBERIA SL
CIF: B66286188

 **LEYTON.COM**