

# **BANDO LABORATORIO PER L'INNOVAZIONE CREATIVA (CREA-CROSS-2022-INNOVLAB)**

## **OBIETTIVO:**

Ideare e testare soluzioni digitali innovative aventi un potenziale impatto positivo a lungo termine su più settori culturali e creativi. Punta a facilitare la creazione di soluzioni innovative (es. strumenti, modelli, metodologie) applicabili al settore audiovisivo e ad almeno un altro settore della cultura e creatività. Le soluzioni dovrebbero essere facilmente replicabili e avere un potenziale di penetrazione nel mercato. Come per il bando dello scorso anno, anche quest'anno l'azione intende concentrare l'attenzione su due temi: 1. Greening, ovvero rendere più ecologici i settori culturali e creativi; 2. Strumenti educativi innovativi per affrontare questioni sociali rilevanti

## **AZIONI**

Progetti riguardanti l'ideazione, lo sviluppo e la sperimentazione di strumenti, modelli e soluzioni innovativi applicabili al settore audiovisivo e ad altri settori culturali e creativi e con elevato potenziale di replicabilità in questi settori. Tali strumenti, modelli e soluzioni mirano a favorire la competitività, la cooperazione, nonché la circolazione, la visibilità, la disponibilità, la varietà di contenuti e l'incremento del pubblico in tutti i settori culturali. I progetti possono concentrarsi in particolare su:

- gestione e monetizzazione dei diritti, garantendo allo stesso tempo trasparenza ed equa remunerazione a creatori e artisti;
- raccolta e analisi di dati, con particolare attenzione alle previsioni di mercato inerenti la creazione di contenuti e lo sviluppo del pubblico;
- rendere più ecologica la catena del valore nei settori culturali e creativi e promuovere l'innovazione intersettoriale orientata alla sostenibilità e all'inclusione tra il settore audiovisivo e altri settori culturali e creativi, comprese azioni che contribuiscono al Nuovo Bauhaus Europeo;
- strumenti e contenuti educativi innovativi che utilizzano la creatività e i settori creativi per affrontare questioni sociali come la disinformazione, le fake news, ecc.

## **MODALITA':**

I progetti devono essere presentati da un consorzio costituito da almeno tre soggetti di cui almeno 2 di due diversi Paesi ammissibili. Il consorzio deve presentare una gamma diversificata di conoscenze in diversi settori culturali e creativi, compreso l'audiovisivo.

I progetti proposti devono avere una durata massima di 24 mesi

## **BENEFICIARI:**

Autorità pubbliche (nazionali, regionali, locali), organizzazioni no-profit, università, centri di ricerca, istituti d'istruzione, imprese, organizzazioni delle parti sociali a livello europeo, nazionale o regionale

## **STATI ELEGGIBILI:**

UE 27

PTOM - Paesi e Territori d'Oltremare

EFTA/SEE

## **STANZIAMENTO:**

€ 13.640.000

**FINANZIAMENTO:**

Il contributo UE può coprire fino al 60% dei costi ammissibili del progetto

**SCADENZA:**

07 settembre 2022

**FONTE:**

Commissione europea - Funding & Tender Portal del 01.03.2022

**REFERENTE:**

Creative Europe Desk Italia - Media