

# DOMANDE FREQUENTI

## INFO BANDO

### Le sovvenzioni sono rimborsabili?

Dal momento che IBERMEDIA NEXT si prefigge di promuovere la sperimentazione e di incentivare l'uso di nuove tecnologie, le sovvenzioni non saranno rimborsabili e quindi le aziende selezionate non saranno tenute a restituirle.

Soltanto in caso di mancato rispetto del contratto relativo alle sovvenzioni e del regolamento, i punti 11 e 12 di quest'ultimo prevedono la revoca e quindi il tempestivo rimborso delle sovvenzioni medesime.

### Se non sono una società, posso partecipare al bando?

No. Come da regolamento, la domanda va presentata per conto di una società registrata in uno degli Stati europei aderenti al Programma IBERMEDIA (Spagna, Portogallo o Italia). Inoltre, tale società deve essere posseduta direttamente o attraverso una partecipazione maggioritaria da cittadini degli Stati europei aderenti al Programma IBERMEDIA. Se sei un professionista, ti invitiamo a iscriverti sulla nostra piattaforma [IBERMEDIA NEXT PLAZA](#) per trovare i partner con cui presentare la tua domanda di partecipazione al bando.

### Una società europea di nuova costituzione può partecipare al bando?

#### PROMOSSO DA



#### FINANZIATO DA



#### COLLABORANO



La società richiedente deve aver prodotto almeno un cortometraggio, un lungometraggio o una serie d'animazione. In altre parole, sarà tenuta a comprovare l'esperienza maturata nella produzione di animazione o di contenuti digitali. Sono ammessi anche lavori su commissione come videoclip, esperienze interattive, ecc.

## Non sono una società di produzione audiovisiva, posso partecipare al bando?

Sì. Saranno ammesse società di qualsiasi tipo, purché soddisfino i requisiti previsti per le aziende richiedenti di cui al secondo punto del regolamento:

- a) Costituzione in uno degli Stati europei aderenti al Programma IBERMEDIA (Spagna, Portogallo e Italia). Inoltre, tale società deve essere posseduta direttamente o attraverso una partecipazione maggioritaria da cittadini degli Stati europei aderenti al Programma IBERMEDIA.
- b) La società richiedente deve aver prodotto almeno un cortometraggio, un lungometraggio o una serie d'animazione. In altre parole, sarà tenuta a comprovare l'esperienza maturata nella produzione di animazione o di contenuti digitali interattivi. Sono ammessi anche lavori su commissione, videoclip, esperienze interattive, ecc.
- c) Disporre di un indirizzo e-mail permanente, personale e non trasferibile per le comunicazioni.
- d) Sono escluse dalla partecipazione le società collegate a dipendenti pubblici e al personale alle dipendenze degli Stati aderenti al Programma IBERMEDIA alla data di chiusura per la presentazione delle domande. Inoltre, occorrerà ottemperare alle leggi sull'incompatibilità dei Paesi aderenti al progetto.

È condizione indispensabile che le società e le persone richiedenti questa sovvenzione si registrino prima dell'adesione al progetto sulla piattaforma online gratuita per la ricerca di partner iberoamericani [IBERMEDIA NEXT PLAZA](#).

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO



## È obbligatorio il co-sviluppo con un Paese latino-americano?

No, ma almeno l'80% della sovvenzione da elargire nell'ambito del bando verrà destinato esclusivamente a progetti co-sviluppati tra Spagna, Portogallo o Italia e America Latina.

## È possibile presentare un progetto di co-sviluppo tra due dei Paesi europei?

Sì, ma almeno l'80% della sovvenzione da elargire nell'ambito del bando verrà destinato esclusivamente a progetti co-sviluppati tra Spagna, Portogallo o Italia e America Latina.

## Esiste una percentuale stabilita di partecipazione al co-sviluppo del progetto?

A differenza delle linee classiche del Programma IBERMEDIA, in questo bando non è prevista una percentuale prestabilita. Tuttavia, come indicato al punto 2.1 delle Basi, la maggioranza delle imprese che richiedono l'aiuto deve essere comunque europea, cioè spagnola, portoghese o italiana.

## Questa sovvenzione è compatibile con altre sovvenzioni pubbliche regionali o statali?

Sì, se il tuo progetto ha già usufruito di sovvenzioni, potrai presentarle come finanziamenti garantiti. Tuttavia, come da regolamento: "Comunicare all'Ufficio tecnico del Programma IBER-

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO



MEDIA eventuali sovvenzioni o sussidi nazionali o internazionali volti a finanziare l'attività sovvenzionata non appena se ne viene a conoscenza, al fine di verificare l'ottemperanza alla normativa comunitaria in materia di cumulo di sovvenzioni nel rispetto dei massimali consentiti. Qualsiasi eccedenza di sovvenzioni ricevute comporterà una riduzione dell'aiuto nella misura in cui supera tale massimale".

## Cosa s'intende per co-sviluppo?

Ai fini del presente bando, s'intende una cooperazione formale siglata da un accordo di co-sviluppo volto a specificare la suddivisione dei compiti e la collaborazione negli aspetti creativi, tra aziende europee (Spagna, Portogallo o Italia) e latino-americane, per lo sviluppo congiunto di uno dei formati previsti dal bando.

## Cosa s'intende per contitolarità?

La contitolarità deve essere supportata da un contratto di comproprietà o di contitolarità secondo il modulo fornito dal Programma IBERMEDIA (Allegato IV e Allegato V), regolarmente firmato dalle parti partecipanti di cui al comma 3.2 del regolamento, indicante almeno i seguenti aspetti fondamentali:

- a) Chiara indicazione delle prestazioni di ciascuna parti nel co-sviluppo del progetto.
- b) Ripartizione della contitolarità del progetto risultante dal co-sviluppo oggetto di queste

sovvenzioni e distribuzione di eventuali proventi associati al progetto co-sviluppato.

- c) Budget totale.

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO



**Il mio è un progetto multilaterale a cui aderiscono Paesi terzi non aderenti al Programma IBERMEDIA. Posso comunque partecipare al vostro bando?**

Sì, purché la società dello Stato terzo non detenga oltre il 25% dei diritti. Laddove vi siano più società di Stati terzi, tutte insieme non potranno detenere oltre il 30% dei diritti.

**Come da regolamento, l'importo massimo delle sovvenzioni è pari a 150.000 euro. Se richiedo l'importo massimo, al mio progetto eventualmente selezionato potrebbe essere assegnato un importo inferiore?**

Sì. L'importo massimo delle sovvenzioni è fissato a 150.000 euro, anche se l'importo finale assegnato potrà variare rispetto alla sovvenzione richiesta a seconda dei progetti selezionati, dei budget presentati e della dinamica della procedura di distribuzione.

**Per poter presentare la domanda, la società spagnola, portoghese o italiana deve avere la maggioranza del progetto, cioè detenere oltre il 51% del progetto? Si potrebbe presentare la domanda se il prodotto maggioritario del progetto è latino-americano?**

**PROMOSSO DA****FINANZIATO DA****COLLABORANO**

La società di maggioranza deve essere in ogni caso europea, ossia spagnola, portoghese o italiana, come indicato al punto 2.1 delle Basi.

## Quando avverrà la deliberazione?

La deliberazione è prevista entro fine 2023.

## Quanti progetti verranno selezionati nell'ambito di questo bando?

La dinamica della distribuzione dei fondi dipende da molti fattori, tra cui l'ammontare della sovvenzione richiesta per ciascun progetto selezionato e l'importo effettivamente assegnato. Sulla base di questi parametri e delle nostre proiezioni, riteniamo che sia possibile sostenere un numero di progetti compreso tra 10 e 15. Si tratta comunque di una stima non vincolante.

## Occorre presentare il piano di finanziamento e il budget secondo il modulo prestabilito?

Sì. È l'unico modulo consentito per l'invio di questo tipo di informazioni. È scaricabile nella sezione del Bando del Programma Ibermedia e Ibermedia Next.

## Il fatturato tra società di co-sviluppo viene riconosciuto come spesa ammissibile?

No, la fatturazione tra società sviluppatrici o co-titolari del progetto non viene accettata. Tuttavia, sarà ammissibile la fatturazione di queste seconde imprese relativa ai costi sostenuti nell'ambito del progetto a loro volta fatturati da società stabilite nel loro Paese non collegate alla società beneficiaria né alla società di co-sviluppo/co-titolare. Tale contributo dovrà essere giusti-

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO



ficato tramite la documentazione attestante l'avvenuto bonifico bancario, l'avvenuta ricezione della controparte e tramite un certificato dei titoli di spesa corredato delle fatture e degli ulteriori documenti legali comprovanti il pagamento. Tale contributo non potrà essere usato in nessun caso per provvedere a pagamenti a favore del personale delle società di co-sviluppo/co-titolari.

## In qualità di azienda europea beneficiaria della sovvenzione, posso trasferire fondi alla società di co-sviluppo con cui faccio domanda?

No, ma potrai stipulare contratti nel Paese del tuo co-sviluppatore per servizi, professionisti e qualsiasi altra voce di cui all'Allegato II sulle spese ammissibili e sulla giustificazione delle sovvenzioni.

## Cosa s'intende per comunità sottorappresentate?

IBERMEDIA NEXT si impegna a promuovere l'uguaglianza e l'inclusione di quei gruppi umani che storicamente sono stati resi invisibili. Il Comitato di valutazione esaminerà in termini positivi le domande che prevedono la partecipazione di professionisti, nonché storie che affrontano tematiche, personaggi, punti di vista e realtà di gruppi che richiedono un'attenzione prioritaria.

All'interno dei gruppi che richiedono un'attenzione prioritaria finalizzata all'integrazione ed esclusivamente ai fini del presente bando, i seguenti elementi fungeranno da criteri di selezione positivi:

- Persone appartenenti a popolazioni indigene.
- Persone di origine africana.
- Persone con diversità funzionale o intellettuale.
- Persone vittime del terrorismo o di conflitti armati.
- Progetti sviluppati in lingue indigene.
- Progetti che trattano tematiche legate ai punti precedenti.

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO



## INFO ISCRIZIONE

### Se ho partecipato al bando 2023 del Programma IBERMEDIA con un progetto di animazione, posso partecipare anche a questo bando IBERMEDIA NEXT?

Sì, ma con un progetto diverso. Non ci si potrà presentare con un progetto già inoltrato a una qualsiasi delle modalità del bando 2023 del Programma IBERMEDIA, attualmente in corso.

### Se partecipo al bando IBERMEDIA NEXT con un progetto di animazione, l'anno prossimo potrei ripresentare lo stesso progetto al bando 2024 del Programma IBERMEDIA?

Sì, però visto che i meccanismi delle sovvenzioni classiche del Programma variano rispetto a questo bando, dovrai adattare il tuo progetto al regolamento che il Programma IBERMEDIA pubblicherà per il prossimo bando 2024.

### Siamo interessati al bando, ma quest'anno non potremo parteciparvi. Quando è prevista l'indizione del prossimo bando?

Si tratta di un bando una tantum, considerato una linea pilota, per cui non ne è prevista una continuità immediata. A deliberazione avvenuta, il Programma IBERMEDIA valuterà le alternative più consone ai fini dell'ottimizzazione delle rispettive linee classiche e della continuità di questa e di altre eventuali linee pilota.

### Quali documenti devo presentare per potermi iscrivere al bando?

L'Allegato I al regolamento del bando riporta i documenti da produrre all'atto dell'iscrizione.

#### PROMOSSO DA



#### FINANZIATO DA



#### COLLABORANO





## Tutti i documenti devono essere già pronti all'atto della registrazione del mio progetto?

No, non necessariamente. Il sistema di gestione del bando consente di immettervi una bozza e di caricare poi i documenti man mano che saranno pronti. Una volta completata la bozza, bisognerà perfezionare la richiesta che andrà comunque registrata nel sistema entro il 21 agosto 2023, data di chiusura delle ammissioni.

## Quando scade il termine per il ricevimento delle domande?

Il termine ultimo per il ricevimento delle domande è il 21 agosto 2023 alle ore 12.00 nel Paese richiedente.

## Devo registrarmi sulla piattaforma di IBERMEDIA NEXT PLAZA?

Sì, come da regolamento, è condizione indispensabile che le società e i professionisti che si presentano al bando provvedano a registrarsi in precedenza sulla piattaforma online gratuita per la ricerca di partner iberoamericani [IBERMEDIA NEXT PLAZA](#).

## Qual è il mio nome utente IBERMEDIA NEXT PLAZA e perché è importante conoscerlo e scriverlo correttamente?

È importante perché sarà il nome utente da inserire nei moduli di richiesta delle sovvenzioni di IBERMEDIA NEXT. Questo nome utente è associato a una scheda che dovrai compilare in veste di imprenditore o professionista.

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA

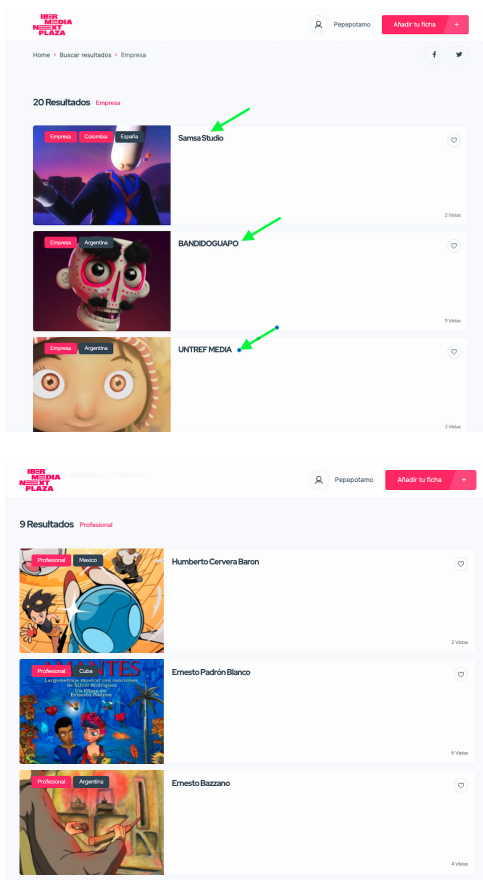


### COLLABORANO



In caso di omissione o inesattezza di queste informazioni, il nostro team non potrà effettuare i controlli necessari per garantire la rispondenza del tuo progetto ai requisiti di cui al bando. Pertanto, non potrai essere inserito nella rosa dei candidati, né essere valutato a cura del nostro Comitato di valutazione.

Quindi, è essenziale che tutti i partner del progetto, siano essi aziende, professionisti o titolari di proprietà intellettuale, si registrino sulla piattaforma di IBERMEDIA NEXT PLAZA.



**Occorre presentare il contratto di sviluppo di progetto o il contratto di co-titolarità secondo il modulo prestabilito?**

**PROMOSSO DA**



**FINANZIATO DA**



**COLLABORANO**



No. In questo caso i contratti sono semplicemente un suggerimento. Le parti potranno redigere il proprio contratto, purché contenga almeno le informazioni di cui ai nostri moduli.

## Se si verificano criticità con il sistema di gestione del bando, chi posso contattare?

Puoi scrivere a [soporte.tecnico.ibermedia@desmondo.es](mailto:soporte.tecnico.ibermedia@desmondo.es), segnalando la criticità per consentire ai nostri tecnici di aiutarti a risolverla.

## INFO PROGETTI, INNOVAZIONE E TECNOLOGIA

### Quali tipi di progetti sono ammissibili al bando?

Sarà valorizzato l'uso di nuovi strumenti tecnologici e/od open source nella generazione della parte animata del progetto, non tanto nella post-produzione o nel suono. È quindi importante indicare nella domanda quali strumenti verranno utilizzati e in quali processi mirati. Allo stesso modo, bisognerà indicare se si tratta di uno strumento principale per il processo o se invece ha un ruolo più secondario.

Sebbene i contenuti audiovisivi possano essere di tipo tradizionale, il loro sviluppo deve avvenire attraverso l'uso di una o più nuove tecnologie e/o strumenti open source. In altre parole, bisognerà innovare i processi di creazione dell'animazione e non tanto il risultato finale.

Si riportano di seguito alcuni esempi concreti di quali tipi di progetti saranno ammissibili nell'ambito del bando. Questo elenco, fornito a titolo esemplificativo e non esaustivo, vi darà un'idea più chiara del tipo di progetti rientranti nel bando:

- Videoclip animati con formato finale da guardare con occhiali VR.
- Cortometraggi in stop motion realizzati con stampa 3D.
- *Teaser* realizzati con uno strumento di animazione open source.

#### PROMOSSO DA



#### FINANZIATO DA



#### COLLABORANO



- Parte di un episodio pilota realizzato con il motore di un videogioco per una serie di animazione.
- Prove di animazione ed estetica eseguite con software 2D come dimostrazione di un progetto.
- Qualsiasi altro tipo di progetto che soddisfi i requisiti del bando.

## Cosa s'intende per "prototipi", "teaser" e "pilota"?

Ai fini del presente bando, per "prototipi", "teaser" o "pilota" si intendono le produzioni audiovisive derivanti dall'applicazione di tecniche innovative e nuove tecnologie di animazione e VFX e/o open source. Il risultato finale può essere costituito da contenuti audiovisivi tradizionali o da contenuti audiovisivi di realtà virtuale (VR), realtà estesa (XR) o realtà aumentata (AR).

## Il vostro bando include riguarda anche i videogiochi?

No, il bando concerne nello specifico progetti di animazione digitale e progetti live-action che includono un'alta percentuale di animazione digitale e/o contenuti VFX (almeno il 75% delle riprese).

## Cosa s'intende per nuove tecnologie e open source?

Ai fini del presente bando, proponiamo un elenco a titolo esemplificativo e non esaustivo di ciò che intendiamo per nuove tecnologie e tecnologie open source, nonché tipologie accettate nel presente bando:

Esempio di tecnologie open source:

- Blender.

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO



- Grease pencil.
- Opentoonz.
- Pencil2D Animation.
- Rx Laboratory (Duik e altri).
- Krita.
- Synfig.
- Natron.

Esempio di nuove tecnologie::

- Animazione in VR/XR/AR.
- Motori grafici per videogiochi (Unreal, Unity, ecc).
- Cattura del movimento.
- AI generativa purché non violi i diritti di proprietà intellettuale di terzi.
- AI nei processi.
- Stampa 3D.
- Strumenti VR: Quill / Tilt Brush / Gravity Sketch/ Masterpiece Studio Pro/Adobe Medium.
- Fotogrammetria.
- Video volumetrico / video 4D.
- Produzione virtuale/set virtuale con schermi a led o altri tipi di schermi.
- Qualsiasi altra tecnologia ritenuta innovativa e/o dirompente.

Per eventuali dubbi su un software non inserito in questo elenco, contattateci al seguente indirizzo in modo da poterne certificare l'uso nell'ambito del bando: [info@ibermedianext.com](mailto:info@ibermedianext.com).

## Cosa si intende esattamente per software open source?

Tipo di software il cui codice sorgente e altri diritti normalmente esclusivi dei detentori del copyright sono rilasciati con una licenza open source o fanno parte del pubblico dominio. Nelle licenze compatibili con la definizione di Open Source, il titolare del copyright consente a tutti gli utenti di utilizzare, modificare e ridistribuire il software, a chiunque e per qualsiasi scopo, sia

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO



nella sua forma modificata che in quella originale. A titolo esemplificativo e non esaustivo, Blender, Grease Pencil e Opentoonz si possono ritenere software open source.

## Se sto realizzando un progetto CGI/3D, quale software posso utilizzare?

In questo caso, a titolo esemplificativo e non esaustivo, potresti usare Blender (open source) o uno strumento innovativo come Gravity Sketch, Quill o Adobe Medium.

## Devo essere un esperto di nuove tecnologie o di software open source?

No. L'obiettivo del bando è incentivare l'uso di nuove tecnologie o di software open source nei processi di animazione. L'Allegato II del regolamento prevede l'inserimento nel progetto di consulenti e tecnologi e di altri profili tecnologici quale spesa ammissibile e giustificabile della sovvenzione. Lo stesso vale per l'acquisizione della tecnologia necessaria al progetto. I criteri di valutazione della commissione prevedono varie aree in cui si testano la solidità del progetto dal punto di vista dell'innovazione e della tecnologia, nonché la solvibilità e l'affidabilità delle attrezzature presentate.

## Posso presentare un progetto di animazione 2D tradizionale?

Sì, purché si utilizzi uno strumento innovativo o open source. Ad esempio, si potrebbe utilizzare un software open source come Grease Pencil, Synfig, Opentoonz, Pencil2D Animation e altri ancora. Allo stesso modo, si potrebbero utilizzare strumenti innovativi, come quelli che consentono di creare animazioni 2D in ambienti VR e poi applicarle a un risultato non VR, come Quill o Tiltbrush. In ogni caso, il modulo di partecipazione al bando contiene un apposito spazio in cui illustrare la base innovativa del progetto.

## Posso presentare un progetto in stop motion?

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO



Sì, purché si utilizzino strumenti innovativi. Ad esempio, a titolo esemplificativo e non esaustivo, sono ammissibili progetti per i cui elementi di produzione è previsto un largo uso della stampa 3D o che si avvalgono di schermi a LED per riprodurre gli sfondi, come nel caso delle riprese con produzione virtuale. In ogni caso, il modulo di partecipazione al bando contiene un apposito spazio in cui illustrare la base innovativa del progetto.

## **Nutro comunque dei dubbi sul fatto che il mio progetto possa essere ritenuto innovativo ai fini del vostro bando.**

Non c'è problema. Puoi consultarci direttamente al seguente indirizzo [info@ibermedianext.com](mailto:info@ibermedianext.com) e cercheremo di aiutarti nel processo.

## **Qual è la lunghezza minima del documento finale?**

Come da regolamento, la durata minima è di 5 min.

## **E se il prodotto finale che intendo realizzare durasse di più di 5 min?**

Il deliverable deve durare almeno 5 min. Non è prevista una durata massima.

## **Devo presentare un'opera della durata minima di 5 minuti per richiedere la sovvenzione?**

No, la produzione di questo deliverable della durata minima di 5 minuti dovrà essere curata solo per i progetti che verranno definitivamente selezionati come parte dei loro obblighi di cui al contratto di concessione della sovvenzione.

### **PROMOSSO DA**



### **FINANZIATO DA**



### **COLLABORANO**



## Desidero presentare un progetto già avviato e di cui ho realizzato parte della produzione. Sarebbe ammissibile?

Sì, purché vengano soddisfatti tutti i requisiti di cui al regolamento del bando.

## INFO PROPRIETÀ INTELLETTUALE (IP)

### Cos'è la proprietà intellettuale (PI)?

La proprietà intellettuale è una creazione originale letteraria, artistica, audiovisiva o scientifica espressa con qualsiasi mezzo o supporto, materiale o immateriale, conosciuto o da inventare.

Ai fini del presente bando, si riportano di seguito le proprietà intellettuali di cui tener conto:

- a) Libri, opuscoli, stampati, lettere, scritti, discorsi e indirizzi, conferenze, relazioni forensi, appunti di lezioni e qualsiasi altra opera dello stesso genere.
- b) Composizioni musicali, con o senza testo.
- c) Opere drammatiche e drammatico-musicali, coreografie, pantomime e, in generale, opere teatrali.
- d) Opere cinematografiche e qualsiasi altra opera audiovisiva.
- e) Sculture e opere di pittura, disegno, incisioni, litografie e vignette grafiche, fumetti nonché saggi o bozzetti degli stessi e altre opere plastiche, applicate o meno.
- f) Opere fotografiche e opere espresse con un procedimento simile alla fotografia.
- g) Videogiochi.
- h) Creazioni interattive e VR/XR/AR.

## Se ho realizzato un fumetto o un videogioco, posso presentarmi al bando per l'adattamento audiovisivo?

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO





In questo caso, dovrai provvedere all'inserimento della tua opera, sia essa un fumetto, un'opera grafica o un videogioco, nel registro della proprietà intellettuale del tuo Paese. Inoltre, un creatore latino-americano dovrà appoggiarsi a una società di uno dei Paesi aderenti al Programma IBERMEDIA (Spagna, Portogallo e Italia), che sarà responsabile della richiesta della sovvenzione.

## Se sono un'azienda europea di un Paese aderente al programma IBERMEDIA e se l'azienda è titolare di una proprietà intellettuale, posso richiedere la sovvenzione?

Sì, purché il progetto soddisfi gli altri requisiti di cui al regolamento.

## La proprietà intellettuale può essere un'altra opera audiovisiva già in essere?

Sì. Sarebbe ammissibile, ad esempio, se hai prodotto un cortometraggio e se intendi realizzare un *teaser* per produrre un lungometraggio basato su quell'IP o un *sequel/prequel* di quel cortometraggio. Lo stesso vale, ad esempio, se si utilizza una GIF animata come base per convertirla in un altro formato audiovisivo.

### PROMOSSO DA



### FINANZIATO DA



### COLLABORANO

