



CALL INTERNAZIONALE PER MEDIA AND CONTENT INDUSTRIES

CALL FOR BLENDED RESIDENCY PROGRAM FOR MEDIA AND CONTENT INDUSTRIES



[ETOPIA](#), [MEET](#) E [INOVA+](#) lanciano una call internazionale per le Media and Content Industries (industrie di contenuto creativo e culturale), per realizzare progetti nelle seguenti aree: innovazione digitale, audience development, internazionalizzazione.

## CONTESTO

La trasformazione digitale rappresenta una delle sfide più importanti per le industrie europee, essa impatta sui processi produttivi e distributivi, oltre che sulle relazioni con il pubblico e sulla globalizzazione dei mercati.

Le **Media and Content Industries (MCI)** – che comprendono case editrici, stampa, tv, cinema, musica, videogiochi, produzioni multimediali, ma anche il comparto delle arti performative – sono tra le imprese maggiormente sfidate dalla **trasformazione digitale**. Il passaggio al digitale sta avendo un profondo impatto sul modus operandi relativamente ai processi creativi, produttivi, distributivi, incluso l'accesso e la monetizzazione dei contenuti culturali, portando alla radicale trasformazione, o perfino all'interruzione, delle catene di valore esistenti.

Grazie al digitale le MCI europee stanno accedendo a nuove opportunità, ma allo stesso tempo stanno affrontando una forte competizione con operatori e piattaforme a livello internazionale, con il rischio di perdere il controllo sulla distribuzione e sulla relazione con il consumatore finale. Inoltre, molte imprese, anche a fronte della dimensione ridotta, non riescono a portare i propri contenuti e produzioni oltre i confini nazionali.

In questo contesto, le MCI europee **devono definire nuove strategie e modelli di business**.

[ETOPIA](#), [MEET](#) and [INOVA+](#) launch an international call for Cultural and Creative Content Industries to implement projects in the fields of digital innovation, audience development and internationalization.

## CONTEXT

European industries are challenged by digitization and globalization and their powerful impact on the way artists produce and distribute their works and relate to their audiences.

The **Media and Content Industries (MCI)** – which cover the book, broadcasting, cinema, music, newspapers, video games and other industries with cultural and creative contents – are among the industries that have been first and heavily hit by the **digital shift**. The digital shift has had a profound impact on the way cultural content is created, produced, disseminated, accessed, and monetized, leading to the transformation and even disruption of existing value chains.

With the digital shift, the European MCI are facing the competing activities of global network operators and IT companies in the new industrial ecosystem where they have lost much of their control over distribution and the final consumer. Indeed, EU media markets display some peculiarities which raise issues in the global competition. For example, the level of demand in one EU country for TV or video originating from another is low; equally, local music has an important share in its domestic market but does not cross borders either. In this context, European MCI must **define new strategies and business models**.



## LA SFIDA

Le MCI devono **innovare** per attrarre nuove audience, a livello nazionale ed internazionale. Tale sfida riguarda sia i sotto-settori emergenti sia quelli molto più consolidati che rischiano di subire la trasformazione digitale. Nuove competenze sono necessarie per l'innovazione e cruciali alla luce dei cambiamenti del mercato del lavoro che il settore sta affrontando.

Inoltre, la scarsa collaborazione con il mondo della ricerca per condividere modelli e strumenti innovativi, limita la trasformazione e l'innovazione, soprattutto delle realtà più piccole.

Infine, a causa della pandemia COVID-19, molti operatori del settore creativo e culturale sono alle prese con nuove e inaspettate sfide che potrebbero trovare nel digitale una risorsa per innovare i processi al fine di raggiungere il proprio pubblico e ampliare il mercato.

## CHALLENGE

Producers, distributors, broadcasters, cinema, theatres, and all types of cultural organizations need to **innovate** to attract new generations of audiences. The shortage of entrepreneurship and cross-cutting skills in MCIs concerns both emerging sub-sectors as well as very mature ones that undergo a profound digital transformation. These skills are needed for innovation and crucial in light of labour market changes that the sector is facing.

There is limited cooperation between researchers and between research and industry as well as insufficient coordination of R&D efforts, sharing of methods, results, and best practices. Additionally, most of the research in MCIs have not been translated which leads to repetition, as researchers are often unaware of similar projects.

Moreover, due to the COVID-19 pandemic, many cultural operators are grappling with extraordinary pressure to innovate their processes with innovative ways to reach the audiences.



## FINALITÀ DELLA CALL

Incentivare le MCI ad innovare attraverso le nuove tecnologie per essere in grado di sostenere e migliorare la propria posizione nel mercato, e diventare pionieri creativi nell'era digitale.

Il bando offre alle aziende l'accesso all'**INNOCULT Blended Residency Program** dove le MCI selezionate avranno modo di apprendere, testare ed esplorare linguaggi, metodologie e tecnologie innovative, intraprendendo progetti disruptive, in modo da trasformare i modelli di business, adattandoli alla digitalizzazione e ad altri stimoli di innovazione.

### AREE DI INTERVENTO

Siamo alla ricerca di progetti che operino nelle seguenti aree:

1. **Innovazione e creatività digitale**, attraverso idee e progetti che incorporano il digitale, in particolare gli scenari innovativi offerti dalla Realtà Virtuale (VR), Realtà Aumentata (AR), Realtà Estesa (XR);
2. **Audience development**, attraverso progetti che sperimentano e adottano modelli, strategie e strumenti innovativi per raggiungere nuovi pubblici;
3. **Internazionalizzazione**, rafforzando la capacità delle MCI di operare a livello transnazionale e internazionale e di promuovere la circolazione internazionale delle opere culturali e creative.

## AIMS OF THE CALL

Incentivize MCI to nurture and embrace innovation and take up new technologies to be able to sustain their position as creative pioneers in the digital era.

The present call offers companies access to the **INNOCULT Blended Residency Program** where selected **MCI** will learn, test and explore innovative languages, methodologies and technologies, undertaking disruptive projects, so to transform their business models, adapting them to the digitalization and other innovation impulses.

### AREAS OF INTERVENTION

We are looking for projects that will work in the following areas:

1. **Digital innovation and creativity of MCI** through ideas and projects that embrace groundbreaking concepts and settings offered by the Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Extended Reality (XR);
2. **Audience development** by engaging with audiences in innovative ways and improving access to cultural and creative works at national and international levels, discovering new opportunities related to unexplored audiences;
3. **Internationalization**, strengthening the capacity of the MCIs to operate transnationally and internationally and to promote the transnational circulation of cultural and creative works and professionals of the ecosystem.



## IL PROGRAMMA

### COSA OFFRIAMO:

Il bando selezionerà 30 MCI da tutt'Europa che accederanno al programma INNOCULT Blended Residency, un mix di attività formative, mentoring e partecipazione a eventi internazionali, nel contesto di una piattaforma transnazionale di esperti e innovatori.

### LE AZIENDE SELEZIONATE AVRANNO ACCESSO GRATUITO A:

- 1. 10 ore di mentoring personalizzato** a cura dagli Agenti INNOCULT\*  
\*Gli Agenti INNOCULT sono esperti, mentor, consulenti e innovatori con esperienze significative nelle aree del progetto, che affiancheranno le imprese nel raggiungere gli obiettivi del progetto
- 2. Laboratori, workshop sui topic principali del programma** (creatività digitale, audience development, internazionalizzazione), in particolare:  
1-settimana di Cross-fertilization Lab
  - 4 ore di webinar su Audience Development
  - 4 ore di webinar su VR/AR/XR
  - 4 ore di webinar su InternazionalizzazioneAccesso a contenuti, approfondimenti e risorse attraverso la piattaforma
- 3. Eventi internazionali di networking** (online, in presenza e blended):  
Tutte le spese di viaggio e di alloggio sono coperte dal Programma.  
4- giorni di networking internazionale, eventi e peer to peer Charade a Saragozza (Spagna) per condividere idee, visioni e tendenze sul futuro delle industrie di contenuto creativo e culturale nell'era post-Covid  
Showcase internazionale finale, networking ed key-note event a Milano (Italia) dove i partecipanti presenteranno i progetti  
I progetti migliori potranno avere accesso a un ulteriore supporto da INNOCULT e dai suoi esperti, nello sviluppo e implementazione idee (prototipazione, comunicazione, etc.)
4. Accedere alla **piattaforma virtuale INNOCULT**, entrando a far parte **dell'ecosistema e della comunità internazionale INNOCULT**, per condividere esperienze, mostrare i propri risultati e stringere nuove alleanze.

1

## THE PROGRAMME

### WHAT WE OFFER:

The call will select 30 MCIs who will access the INNOCULT Blended Residency Programme, a mix of residential activities, mentoring and online support from a transnational community of experts and innovators.

### THE SELECTED COMPANIES WILL HAVE FREE OF CHARGE ACCESS TO:

- 1. 10 hours of tailored mentoring** provided by INNOCULT Agents\*  
\*INNOCULT AGENTS are experts, mentors, consultants and innovators with relevant experience in the project areas and who will support the assigned companies and help them to succeed in achieving their goals
- 2. Laboratories, workshops on the programme key topics** (digital creativity, audience development, internationalization), specifically:  
1-week Cross-fertilization Lab
  - 4 hours Webinar on Audience Development
  - 4 hours webinar on VR/AR/XR
  - 4 hours webinar on InternationalizationAdditional content and resources will be made available in the platform in between sessions and events
- 3. International networking events** (online, physical and hybrid):  
All travel and accommodation expenses are covered by the Blended Residency Programme.  
4-days of international networking, events and peer to peer Charade in Zaragoza (Spain) to share ideas, visions and trends about the future of content industries in the post-COVID era  
Final international Showcase, networking and key-note event in Milan (Italy) where participants will present their projects  
Best projects could obtain additional support from the INNOCULT project and experts to develop further their ideas and implementation steps (prototyping, communication, etc.)
4. Access the virtual **INNOCULT platform**, joining the international **INNOCULT ecosystem and community**, having the opportunity of exchanging experiences and presenting results.



## CANDIDATI

I CANDIDATI DEVONO SODDISFARE I SEGUENTI REQUISITI:

1. Essere enti e organizzazioni private (profit e non-profit) o professionisti;
2. Essere residenti in uno degli Stati membri dell'UE;
3. Conoscere l'inglese e almeno una delle lingue dei paesi presenti nel consorzio (Italiano, Spagnolo o Portoghese);
4. Operare nel campo delle MCI che includono case editrici, broadcasting, cinema, tv, media digitali e interattivi, musica, giornali, videogiochi e altre industrie di contenuto culturali e creativo, incluse le arti performative.

## THE APPLICANTS

APPLICANTS SHALL COMPLY WITH THE FOLLOWING REQUIREMENTS:

1. Applicants must be a private entity and organizations (for profit and for non-profit) or a singular persons/sole-trader (professionals, entrepreneurs)
2. Applicants must be **established in one of the EU Member States**
3. Applicants **must speak English and at least one of the languages of the countries present in the consortium** (Italian, Spanish or Portuguese)
4. Applicants must be **active in the field of MCI** which cover publishing houses, broadcasting, cinema, tv, digital and interactive media, music, newspapers, video games and other industries with cultural and creative contents.



## L'APPLICATION

I candidati sono invitati a presentare un'idea progetto che deve riguardare una o più delle seguenti aree:

DIGITAL TRANSFORMATION, INCLUSI VR, AR, XR  
AUDIENCE DEVELOPMENT  
INTERNAZIONALIZZAZIONE

Le domande devono rispettare i seguenti requisiti formali:

1. Le candidature devono essere inviate entro e non oltre la scadenza (10 marzo 2021 - 12,00 CET)
2. Le domande devono essere presentate attraverso il sito web [www.innocult.eu](http://www.innocult.eu) compilando il modulo online;
3. Il modulo può essere compilato in italiano, spagnolo o portoghese, ma in questi casi è richiesto un breve riassunto in inglese;
4. Il form deve essere accompagnato dai seguenti documenti:  
Declaration on honour (usando il template presente sul sito web) firmato dal rappresentante legale della società o dal professionista;  
Curriculum delle persone coinvolte.

## THE APPLICATION

Applicants are requested to submit a project idea they wish to implement, that must relate at least to one of the following areas:

DIGITAL TRANSFORMATION, INCLUDING VR, AR, XR  
AUDIENCE DEVELOPMENT  
INTERNATIONALIZATION

Applications must also comply with the following formal requirements:

1. Submissions must be made **no later than the deadline** (10th of March 2021 – 12,00 CET)
2. Applications must be **submitted via the website [www.innocult.eu](http://www.innocult.eu)** by completing the online form with the abstract and details of the project and the team responsible for the implementation
3. The **form can be completed in Italian, Spanish or Portuguese** but a short abstract in English is required in these cases
4. The form needs to be accompanied by the **following documents**:  
Declaration on honour (using the template on the website) signed by the legal representative or the singular person applying  
Curricula of the involved person/team



## CRITERI DI SELEZIONE

### RILEVANZA (40/100)

Coerenza del progetto con gli obiettivi del bando

### IDEA DI PROGETTO (30/100)

Innovatività dell'idea, risultati attesi, fase di sviluppo

### IMPATTO (30/100)

Impatto sociale ed economico previsto, sostenibilità

#### La giuria è composta da:

- 1 esperto di innovazione culturale di ETOPIA
- 1 esperto di innovazione culturale di MEET
- 1 esperto di innovazione culturale di INOVA+

## TIMETABLE

### SELEZIONE

Scadenza per le candidature: 10 marzo 2021 ore 24,00

Comunicazione dei progetti selezionati: 19 marzo 2021

### BLENDED RESIDENCY PROGRAMME (DATE APPROSSIMATIVE):

Cross-fertilization week: 12-15 aprile 2021

Mentoring: Maggio-Novembre 2021

International networking a Saragozza (Spagna): 3-6 giugno 2021

Showcase a Milano: 3-5 dicembre 2021

## SELECTION CRITERIA

### RELEVANCE (40/100)

Alignment of the project idea with the aims of the Call

### PROJECT IDEA AND TEAM (30/100)

Overall idea and objectives, expected project outcomes, stage of development

### IMPACT (30/100)

Expected social and economic impact, sustainability

#### The jury is composed by:

- 1 expert on cultural innovation from ETOPIA
- 1 expert on cultural innovation from MEET
- 1 expert on cultural innovation from INOVA+

## TIMETABLE

### SELECTION

Deadline for applications: 10 March 2021

Communication of selected projects: 19 March 2021

### BLENDED RESIDENCY PROGRAMME (APPROXIMATE DATES):

Cross-fertilization week: 12-15 April 2021

Tailored mentoring: May-November 2021

International networking in Zaragoza (Spain): 3-6 June 2021

Showcase in Milan (Italy): 3-5 December 2021





## REGOLE GENERALI

La partecipazione alla Call è completamente gratuita e non ci sono costi di registrazione.

Le domande e i documenti non presentati tramite il sito web [www.innocult.eu](http://www.innocult.eu) ed entro la scadenza non saranno accettati. La presentazione di documenti incompleti o di supporti illeggibili comporterà il rifiuto della domanda e la non ammissione al bando.

Qualsiasi diritto d'autore sull'uso commerciale dei progetti dovrà essere concordato da parte della società direttamente con le aziende interessate e i partecipanti al progetto. Gli organizzatori declinano ogni responsabilità per l'uso di materiale protetto da copyright o altri diritti.

Con l'invio della propria candidatura, i candidati autorizzano gli organizzatori, ai sensi della Legge n. 196/2003, e successive modifiche (Regolamento UE n. 679/2016), anche al trattamento elettronico dei dati personali e ad utilizzare le informazioni inviate per tutti gli usi connessi al bando. La partecipazione alla Call implica la piena accettazione del presente regolamento.

Gli organizzatori si riservano il diritto di decidere su questioni non previste da questo regolamento.

Per ulteriori informazioni sulle modalità di partecipazione al bando si prega di contattare la segreteria organizzativa via e-mail all'indirizzo [info@innocult.eu](mailto:info@innocult.eu).

## GENERAL RULES

Participation in the Call is completely free and there are no registration costs.

Applications and documents not submitted via the project website ([www.innocult.eu](http://www.innocult.eu)) and by the deadline will not be accepted. Submission of incomplete documents or unreadable media will cause the application to be rejected and not admitted in the competition.

Any copyright on the commercial use of the projects/works created shall be agreed by the company directly with the interested companies and the participants in the project. The organisers decline any responsibility for the use of material protected by copyright or other rights.

By submitting their application, applicants authorise the organisers, according to Law no. 196/2003, as amended (EU Regulation n. 679/2016), also to the electronic processing of personal data and to use the information sent for all uses connected to the call itself. Participation in the Call implies full acceptance of these regulations.

The organisers reserve the right to decide on matters not provided for in this regulation.

For further information please contact the organisers by e-mail at [innocult@innocult.eu](mailto:innocult@innocult.eu).



## INNOCULT

Il bando fa parte del progetto INNOCULT, finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma pilota "Platform(s) for cultural content innovation".

INNOCULT è un'iniziativa innovativa per le Media and Content Industries (MCI) attuata da tre istituzioni europee: Zaragoza City of Knowledge Foundation (FZC/Etopia Center of Art and Technology); Meet Digital Culture Center, e INOVA + - Innovation Services Mathosinos, il cui obiettivo principale è quello di creare una piattaforma blended per aiutare le MCI europee a ricercare ed esplorare gli approcci più avanzati nell'innovazione, allo stesso tempo, creare un ecosistema europeo di operatori MCI.

## INNOCULT

The call is part of the INNOCULT project, co-funded by the European Commission under the Pilot Programme "Platform(s) for cultural content innovation".

INNOCULT is an innovative initiative for Media and Content Industries (MCI) implemented by three European institutions: Zaragoza City of Knowledge Foundation (FZC/Etopia Center of Art and Technology); MEET Digital Culture Center, and INOVA + - Innovation Services, whose main goal is to create a blended platform to help MCI to research and explore the most innovative possible approaches in innovation and, at the same time, to create a European ecosystem of MCI players.



Co-funded by  
the European Union

INNOCULT is co-funded by the European Commission Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology as part of the Call for Proposals Platform(s) for Cultural Content Innovation CNECT/i3(2019)5043110. Grant agreement no LC – 01558207