



CONVOCATORIA PARA UN PROGRAMA DE RESIDENCIA DIRIGIDO A INDUSTRIAS DE
CONTENIDOS Y DEL ÁMBITO DIGITAL.

CALL FOR BLENDED RESIDENCY PROGRAMME FOR MEDIA AND CONTENT INDUSTRIES



[ETOPIA](#), [MEET](#) e [INOVA+](#) lanzan una convocatoria dirigida a Industrias de Contenidos y del Ámbito Digital para la implementación de proyectos que se desarrollen en los ámbitos de la innovación digital, el desarrollo de audiencias y/o la internacionalización.

CONTEXTO

El sector cultural Europeo en general y el de las Industrias de Contenido en particular, se enfrentan al desafío de la globalización y de la digitalización, la cual conlleva por sí misma un cambio de paradigma, cambiando la forma en la que los artistas crean, distribuyen su trabajo y el modo en el que se relacionan con sus audiencias.

Las **Industrias de Contenidos** (industria editorial, de la comunicación, cine, música, periódicos, videojuegos y en general todas aquellas industrias que utilizan como materia prima para sus procesos y productos contenidos culturales y creativos) han sufrido en primer lugar el impacto de los cambios que se han derivado de lo que se ha venido a denominar como **revolución digital**. La digitalización ha tenido un impacto profundo en la forma en la que los **contenidos culturales y creativos** se crean, se producen, se difunden, se monetizan y por tanto, en la forma en la que las diferentes audiencias acceden a ellos. Todo ello ha dado lugar a un proceso de transformación de las cadenas de valor en los diferentes subsectores que integran la economía de la cultura en la era digital.

Las industrias de contenido europeas se enfrentan en desigualdad de condiciones a los operadores de redes globales y a las grandes corporaciones de telecomunicaciones, dado que se ven obligadas a operar en un ecosistema industrial en el que han perdido el control sobre la distribución y sobre los procesos de acceso y conexión con el consumidor final. Por otro lado, los mercados en los que las Industrias de Contenidos Europeas operan presentan una serie de peculiaridades que perjudican la competitividad de los agentes europeos en el ámbito global. Un ejemplo de ello es que la demanda de contenidos audiovisuales entre países europeos es baja. Algo que además también se da en el sector musical, ámbito en el que tampoco existe demanda a nivel intracomunitario.

En este contexto, las Industrias de Contenidos Europeas deben **definir nuevas estrategias y modelos de negocio**.

[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**.



DESAFÍO

Las Industrias de Contenidos (producción, distribución, radio, televisión, cine), teatros y en general todo tipo de organizaciones culturales) necesitan **innovar** para atraer nuevas audiencias.

La falta de emprendimiento y de habilidades transversales entre las Industrias de Contenidos y del Ámbito Digital afecta tanto a los subsectores emergentes como a aquellos más maduros que están experimentando una profunda transformación digital. Las habilidades transversales a las que se refiere el párrafo anterior son necesarias para innovar y a su vez son esenciales teniendo en cuenta los cambios en el mercado laboral que el sector está afrontando.

En lo que respecta a la investigación, prácticamente no existe cooperación entre investigadores o entre investigación e industria. En general, los esfuerzos de coordinación en el ámbito de la I+D son insuficientes, lo que da lugar a que los diferentes agentes investigadores no compartan metodologías, resultados ni buenas prácticas. Asimismo, se observa como la mayor parte de los trabajos de investigación desarrollados en el ámbito de las Industrias de Contenidos no han sido traducidos, lo cual conlleva que en numerosas ocasiones se dupliquen las investigaciones, dado que los investigadores desconocen la existencia de proyectos similares.

Finalmente, la crisis producida por la pandemia de la COVID-19 ha provocado que numerosos agentes culturales se estén viendo obligados, actuando bajo presión, a innovar en sus procesos de trabajo para poder llegar a la audiencia.

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.



FINALIDAD DE LA CONVOCATORIA

Fomentar la innovación entre las Industrias de Contenidos y los Agentes Culturales para que adopten e incorporen en sus procesos de trabajo nuevas tecnologías que les permitan alcanzar y mantener una posición pionera en la era digital.

La convocatoria a la que hace referencia este documento facilita a las Industrias de Contenidos y a los Agentes Culturales el acceso al **Programa de Residencia INNOCULT. Un programa de naturaleza mixta en el que los responsables de los proyectos seleccionados** tendrán la oportunidad de aprender, probar y explorar nuevos lenguajes, nuevas narrativas y nuevas soluciones tecnológicas que les permitan emprender proyectos disruptivos, transformar su modelos de negocio, adaptándolo a la digitalización y a otros impulsos de la innovación.

ÁMBITOS DE ACTUACIÓN

Los proyectos seleccionados tendrán que desarrollarse en uno o en varios de los ámbitos de actuación que se describen a continuación:

1. **Innovación digital y creatividad de las industrias de Contenidos y de los Agentes Culturales** a través de ideas y proyectos que abarquen conceptos y entornos innovadores que ofrece la Realidad Virtual (VR), la Realidad Aumentada (AR) y/o la Realidad Extendida (XR).
2. **Desarrollo de Audiencias** a través de estrategias y acciones que conecten con la audiencia (actual y potencial) mejorando el acceso de la ciudadanía a la cultura tanto a nivel nacional como internacional, descubriendo nuevas oportunidades en relación a públicos potenciales que todavía no han sido tenidos en consideración en la definición de su modelo de negocio por parte de las Industrias de Contenidos y los Agentes Culturales.
3. **Internacionalización** a través del fortalecimiento de la capacidad de las Industrias de Contenidos y de los Agentes Culturales para operar a nivel transnacional e internacional, facilitando el networking y promoviendo la movilidad de los profesionales de las Industrias de Contenidos y de los Agentes Culturales, así como de sus trabajos.

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 Programme 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 ground-breaking 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.



EL PROGRAMA

¿QUÉ OFRECE?

La convocatoria seleccionará 30 Industrias de Contenidos y del Ámbito Digital que accederán al programa de residencia INNOCULT, un programa de naturaleza mixta que ofrece una serie de actividades, mentoría y apoyo online por parte de una comunidad de expertos e innovadores.

LAS EMPRESAS Y LOS AGENTES SELECCIONADOS TENDRÁ ACCESO (DE FORMA GRATUÍTA) A:

1. 10 horas de mentoring a cargo de Agentes INNOCULT*

*Los Agentes INNOCULT son expertos, mentores, consultores, innovadores y en general, profesionales con experiencia en los ámbitos de actuación del proyecto, que acompañarán a las empresas seleccionadas para lograr los objetivos del proyecto.

2. Laboratorios y workshops en los ámbitos de actuación de Innocult (creatividad digital, desarrollo de audiencias e internacionalización), Cross-fertilization Lab (1 semana)

Webinar Desarrollo de Audiencias (4 horas)

Webinar VR/AR/XR (4 horas)

Webinar Internacionalización (4 horas)

Contenidos y recursos adicionales serán puestos a disposición en la plataforma en el período de tiempo que transcurre entre las diferentes sesiones y eventos.

3. Eventos de networking internacional (online, físico e híbrido):

Los gastos de viaje y alojamiento serán cubiertos por el programa de Residencia.

4 días de networking internacional, eventos y peer to peer Charade en Zaragoza (España), para compartir ideas, visiones y tendencias sobre el futuro de la Industrias de Contenidos en la era post-Covid.

Evento final de exhibición, networking y conferencias en Milan (Italia) donde los participantes mostrarán sus proyectos.

Los mejores proyectos podrán obtener apoyo adicional por parte de Innocult y de sus expertos para avanzar en el desarrollo de sus ideas y en las fases de implementación (prototipado, comunicación, etc.)

4. Acceso a la **plataforma digital INNOCULT**, a través de la que podrán acceder al **ecosistema INNOCULT y a su comunidad**, dándoles la oportunidad de intercambiar buenas prácticas y presentar resultados.

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 Internationalization

Additional 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



SOLICITANTES

LOS SOLICITANTES DEBEN CUMPLIR LOS REQUISITOS QUE SE INDICAN A CONTINUACIÓN:

1. Podrán solicitar la participación en la convocatoria entidades y organizaciones privadas (con y sin ánimo de lucro) o emprendedores y empresas unipersonales.
2. Los solicitantes deben tener su sede social **en uno de los Estados Miembros de la Unión Europea.**
3. Los solicitantes **han de hablar Inglés y al menos uno de los idiomas de los países representados en el consorcio** (Italiano, Español o Portugués)
4. Los solicitantes tienen que estar **en activo en el ámbito de las Industrias Culturales y de Contenidos:** sector editorial, radiodifusión, cine, televisión, ámbito digital, medios interactivos, música, periódicos, vídeo juegos y en general todos aquellos sectores cuya actividad se base en contenidos culturales y creativos.

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



LA SOLICITUD

La solicitud deberá incluir una idea para un proyecto que deseen desarrollar, y que debe estar relacionada con alguno de los siguientes ámbitos de actuación:

TRANSFORMACIÓN DIGITAL, INCLUYENDO VR, AR, XR
DESARROLLO DE AUDIENCIAS
INTERNACIONALIZACIÓN

Los requisitos para la **presentación de solicitudes** son:

1. **El plazo de solicitud** finaliza el 10 de marzo de 2021 a las 12,00 (CET)
2. **Las solicitudes se presentarán a través de la web www.innocult.eu**. Para proceder a la presentación será necesario completar un formulario online en el que se deberá adjuntar el borrador del proyecto, los detalles necesarios para su implementación e información sobre el equipo de trabajo.
3. **El formulario podrá ser completado en Italiano, Español o Portugués** pero se requerirá un resumen del proyecto en inglés.
4. **Documentación complementaria:**
 - Declaración responsable, que se presentará usando el modelo que aparece en la web y que tendrá que ser firmado por el representante legal de la entidad o por la persona que solicita la llamada.
 - Currículum de la persona responsable del proyecto y/o del equipo de trabajo.

THE APPLICATION

Applicants are requested to submit a project idea they wish to implement, that must relate 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** 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 of the company or natural person applying
 - Curricula of the involved person/team



CRITERIOS DE VALORACIÓN

RELEVANCIA (40/100)

Alineación del proyecto con los objetivos descritos en la convocatoria.

PROYECTO Y EQUIPO (30/100)

Idea, objetivos del proyecto, resultados esperados y grado de implementación.

IMPACTO (30/100)

Impacto cultural, social y económico del proyecto. Sostenibilidad.

La comisión de valoración estará compuesta por:

1 experto en innovación cultural designado por ETOPIA

1 experto en innovación cultural designado por MEET

1 experto en innovación cultural designado por INOVA+

CRONOGRAMA

SELECCIÓN DE PROYECTOS

Plazo para la presentación de solicitudes: 10 de marzo de 2021

Comunicación de la decisión a los proyectos seleccionados: 19 de marzo de 2021

PROGRAMA DE RESIDENCIA (FECHAS APROXIMADAS):

Cross-fertilization week: 12-15 de abril de 2021

Proceso de acompañamiento y de mentoría: Entre mayo y noviembre de 2021

Evento internacional de networking en Zaragoza (España): Del 3 al 6 de junio de 2021

Evento de exhibición en Milan (Italia): Del 3 al 5 de diciembre de 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



INFORMACIÓN GENERAL

La participación en la convocatoria es gratuita. No se cobrarán tasas por participar en la misma y presentar la solicitud.

Las solicitudes y los documentos que no se presenten a través de la web www.innocult.eu dentro del plazo establecido no serán tenidos en cuenta y no participarán en la convocatoria. Asimismo, aquellas solicitudes que no vayan acompañadas de la documentación complementaria requerida o vaya acompañada de archivos y documentos ilegibles serán rechazadas y no podrán participar en el proceso.

Los derechos de autor relacionados con el uso comercial de los proyectos/obras creados serán acordados por la organización responsable del proyecto seleccionado, con las empresas interesadas y los participantes en el proyecto. Innocult y las entidades que componen el consorcio declinan cualquier responsabilidad por el uso de material protegido por derechos de autor u otros derechos.

Al presentar la solicitud de participación, los participantes autorizan a INNOCULT, de acuerdo con la Ley nº 196/2003 en su versión modificada (Reglamento UE n. 679/2016), para el procesamiento electrónico de los datos personales aportados en el proceso de solicitud y a que los datos aportados puedan ser usados en las actuaciones que se deriven de la convocatoria. La mera participación en el proceso de selección implica la plena aceptación de este Reglamento.

Los organizadores se reservan el derecho a decidir sobre aquellos asuntos no previstos en el Reglamento mencionado en el párrafo anterior.

Para obtener información adicional sobre la convocatoria contacta con los responsables del proyecto por correo electrónico innocult@innocult.eu

GENERAL RULES

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

Applications and documents not submitted via the website 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 on the other methods of participation in the call please contact the organising secretariat by e-mail at innocult@innocult.eu.



INNOCULT

La convocatoria forma parte de INNOCULT, proyecto financiado por la Comisión Europea a través del Programa Piloto “Plataformas(s) para la innovación en el ámbito del contenido cultural”.

INNOCULT es una iniciativa dirigida a agentes culturales y a las Industrias de Contenidos en cuya gestión e implementación participan tres instituciones Europeas: Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento (FZC / Etopia: Center de Arte y Tecnología); Meet Centro de Cultura Digital e INOVA + - Servicios de Innovación. INNOCULT presenta una doble finalidad:

Crear una plataforma que facilite a agentes culturales y a Industrias de Contenidos el desarrollo de acciones de investigación.

Generar un espacio de encuentro a través de la puesta en marcha del ecosistema digital de innovación de Innocult que esté integrado por agentes de diferente naturaleza, facilitando la puesta en marcha de procesos de innovación y el diseño de productos innovadores en el ámbito de las Industrias de Contenidos.

INNOCULT

The Call is part of the INNOCULT project, 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