 

***EURÓPAI VIDEOJÁTÉKOK FEJLESZTÉSÉRE IRÁNYULÓ PROJEKTEK TÁMOGATÁSA***

***2015***

**GY.I.K. – Gyakran Ismételt Kérdések az EACEA/06/2015 Támogatási Pályázat kapcsán.**

**A pályázatok leadási határideje: 2015.03.26**

**Ez a dokumentum arra hivatott, hogy a Pályázóknak hasznos információval szolgáljon. Mindeközben nem írja felül az eredeti Pályázati Kiírás kritériumait és irányelveit. Ezek az alábbi linkre kattintva érhetőek el:**

<https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2015_en>

Kizárólag a Pályázati Kiírásra és az azt követő körökre vonatkozik.

Kérdések listája

[1. ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK 3](#_Toc412051448)

[PÁLYÁZÓK ALKALMASSÁGA 3](#_Toc412051449)

[Egy újonnan bejegyzett cég alkalmas lehet támogatásra? 3](#_Toc412051450)

[A korábbi Pályázati Felhíváskor cégünk projektjét támogatásra alkalmasnak választották. Egy ettől eltérő projektre beadhatunk pályázatot a jelen Pályázati Felhívás keretében? 3](#_Toc412051451)

[Benyújthatok-e több projektre is támogatási pályázatot egyazon Pályázati Felhívás keretein belül? 3](#_Toc412051452)

[A korábbi Pályázati Felhívás során elutasították a benyújtott projektem támogatását. Benyújthatok-e támogatási pályázatot az új Pályázati Felhívás keretein belül ugyanarra a projektre? 3](#_Toc412051453)

[ELFOGADHATÓ TEVÉKENYSÉGEK 3](#_Toc412051454)

[A free2play vagy freemium játékok elfogadhatóak bizonyított tapasztalatként és kereskedelmi forgalmazásként? 3](#_Toc412051455)

[A gyártási/megvalósítási fázis ütemezési időpontja 4 hónap múlva van. Érdemes ennek ellenére pályázatot benyújtani? 4](#_Toc412051456)

[Már létezik játszható prototípus az általunk gyártott játékból. Érdemes ennek ellenére támogatási pályázatot benyújtani? 4](#_Toc412051457)

[Ellenőrizni fogja-e a MEDIA a leadott project gyártási/megvalósítási dátumát és amennyiben igen, miként? 4](#_Toc412051458)

[A projekt írója/alkotója cégünk alkalmazásában áll. A tulajdonviszonyokról nincsen kifejezett külön megállapodás, de bármi, amit az író/alkotó munkaidejében alkot, automatikusan cégünk tulajdonát képezi. Mi a teendő ilyen esetben? 4](#_Toc412051459)

[A tesztelési és hibajavítási fázis a gyártás-előkészítési/fejlesztési időszak részét képezi? 4](#_Toc412051460)

[2. TÖBBLETPONTOK 5](#_Toc412051461)

[Az általunk fejlesztett videojáték a 6-16 éves korosztályt célozza. Kaphatunk-e többletpontokat a fiatal közönség kategóriára? 5](#_Toc412051462)

[3. EGYÉB KÉRDÉSEK 5](#_Toc412051463)

[Mit értünk “mérföldkő” alatt? 5](#_Toc412051464)

[Mit értünk “folyamatábra” alatt? 5](#_Toc412051465)

[Használhatok vertical slice verziót a projektfolyamatok és munkacsomagok bemutatásához? 5](#_Toc412051466)

[Mely eszközök tartoznak a kézben-hordozható eszközök kategóriájába? 5](#_Toc412051467)

[Mit értünk a “CET/CEST” kifejezések alatt? 5](#_Toc412051468)

[4. KÖLTSÉGVETÉS ÉS FINANSZÍROZÁS 6](#_Toc412051469)

[A költségvetésben hová írjuk az olyan költséget, ami egy név, brand vagy hely megnevezésének használatával kapcsolatos? 6](#_Toc412051470)

[A felszerelés amortizálódása elszámolható a támogatható költségkörben? 6](#_Toc412051471)

[A költségvetési űrlapon szerepel egy “Casting and crew” (“Szereplők és stáb”) sor, ám ez az általunk benyújtandó videojáték projekt keretein belül nem értelmezhető kategória. Mi a teendő ebben az esetben? 6](#_Toc412051472)

[A költségvetést Euróban kell megadni, de cégünk az euró övezeten kívüli székhellyel rendelkezik. Milyen átváltási árfolyamot alkalmazzak? 6](#_Toc412051473)

[Cégünk már benyújtotta a videojátékok támogatásával kapcsolatos pályázatunkat. Közben azonban pozitív elbírálásban részesült egy regionális/nemzeti finanszírozási alapból is. Informálni kell erről az Ügynökséget? 6](#_Toc412051474)

# ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK

## PÁLYÁZÓK ALKALMASSÁGA

### Egy újonnan bejegyzett cég alkalmas lehet támogatásra?

Nem. Ez a Pályázati Felhívás olyan európai videojáték gyártó cégek számára áll nyitva, amely már legalább 12 hónappal a pályázati jelentkezés leadása előtt bejegyzett jogi személyként tevékenykedett, és bizonyított tapasztalattal rendelkezik.

### A korábbi Pályázati Felhíváskor cégünk projektjét támogatásra alkalmasnak választották. Egy ettől eltérő projektre beadhatunk pályázatot a jelen Pályázati Felhívás keretében?

Igen, a cégük pályázhat a már támogatottól eltérő új projekttel az új Pályázati Felhívás keretében.

### Benyújthatok-e több projektre is támogatási pályázatot egyazon Pályázati Felhívás keretein belül?

Nem. Ugyanaz a pályázó csak egyetlen projektre nyújthat be támogatási pályázatot az aktuális Pályázati Felhívás keretein belül.

### A korábbi Pályázati Felhívás során elutasították a benyújtott projektem támogatását. Benyújthatok-e támogatási pályázatot az új Pályázati Felhívás keretein belül ugyanarra a projektre?

Igen, lehetséges ugyanazzal a projekttel ismét pályázni, amennyiben a gyártási/megvalósítási fázis ütemezése kívül esik a pályázat leadási határidejétől számított 8 hónapos időtartamon. Javasoljuk, hogy a korábbi pályázattal kapcsolatos, az elutasítást indokló szakértői véleményeket vegyék figyelembe és egy ez alapján javított pályázatot nyújtsanak be.

## ELFOGADHATÓ TEVÉKENYSÉGEK

### A free2play vagy freemium játékok elfogadhatóak bizonyított tapasztalatként és kereskedelmi forgalmazásként?

Igen, elfogadhatóak lehetnek.

A kereskedelmi forgalmazás azt jelenti, hogy a videojátéknak bevételt kell generálnia. Ezt a bevételt többféle módon is termelheti a játék, például bolti árusítás útján, játékon belüli tranzakciókon keresztül, reklámbevételekkel, stb. Az üzleti modellt világosan be kell mutatni a pályázatban, és a pályázónak be kell mutatnia az eladásokat/bevételeket bizonyító igazolásokat.

Mindazonáltal, amennyiben egy céget harmadik személy megbíz és megfizet videojáték készítésére, az nem számít kifejezetten kereskedelmi tevékenységnek.

### A gyártási/megvalósítási fázis ütemezési időpontja 4 hónap múlva van. Érdemes ennek ellenére pályázatot benyújtani?

Nem, semmiképpen. A pályázata alkalmatlannak minősül.

A támogatási pályázatra beadott projektek gyártási/megvalósítási fázisának ütemezése kívül kell essen a leadási határidőtől számított 8 hónapos időtartamon.

### Már létezik játszható prototípus az általunk gyártott játékból. Érdemes ennek ellenére támogatási pályázatot benyújtani?

Nem. A jelenlegi kiírás szerint a gyártás-előkészítési/fejlesztési időszak az első játszható prototípus vagy próbaverzió létrejöttével ér véget.

A mi definícióink szerint, amennyiben már elkészült a játszható prototípus vagy a próbaverzió, már semmiféle gyártás—előkészítésre/fejlesztésre nincs szükség a továbbiakban.

### Ellenőrizni fogja-e a MEDIA a leadott project gyártási/megvalósítási dátumát és amennyiben igen, miként?

Tekintettel arra, hogy ez az alkalmasság egyik kritériuma, igen. A pályázati stációban történik mindez, és amennyiben kétségeink vannak, felvesszük a kapcsolatot a pályázóval.

A támogatásra kiválasztott projektek esetében ez az ellenőrzés az elszámolási szakaszban ismét bekövetkezik. Amennyiben a project gyártási/megvalósítási fázisa a leadási határidőtől számított 8 hónapon belül megkezdődik, a projekt utólag alkalmatlanná válik, és a szerződésben/döntésben megítélt és garantált támogatási összeget visszavonjuk. A már kifizetett összegeket pedig meg kell téríteni.

A támogatott projekteket vizsgálati látogatás vagy audit keretében is ellenőrizhetjük.

### A projekt írója/alkotója cégünk alkalmazásában áll. A tulajdonviszonyokról nincsen kifejezett külön megállapodás, de bármi, amit az író/alkotó munkaidejében alkot, automatikusan cégünk tulajdonát képezi. Mi a teendő ilyen esetben?

Az író/alkotó és a cég között létrejött munkáltatói szerződés elegendő lehet a tulajdonjog bizonyítására, amennyiben a szerződés kifejezetten foglalkozik ezzel valamely pontjában. Amennyiben ez nincs explicite kimondva a szerződésben, egy kétoldalú nyilatkozatra van szükség, amelyben az író/alkotó elismeri ezt a tényt.

### A tesztelési és hibajavítási fázis a gyártás-előkészítési/fejlesztési időszak részét képezi?

Nem. Jelen Pályázati Felhívás definíciói alapján a tesztelési és hibajavítási szakasz a gyártási/megvalósítási fázis részét képezi (lásd a definíciókat a pályázati útmutatóban). A tesztelési és hibajavítási költségek tehát nem képezik részét a támogatás keretére elszámolható költségeknek.

# TÖBBLETPONTOK

### Az általunk fejlesztett videojáték a 6-16 éves korosztályt célozza. Kaphatunk-e többletpontokat a fiatal közönség kategóriára?

Nem. A fiatal közönség kategóriára csak abban az esetben osztjuk ki a többletpontokat, amennyiben az kifejezetten a fiatal közönséget (gyermekek 12 éves korig) célozza. Ezt nagyon körültekintően fogjuk vizsgálni az elbírálási időszakban.

# EGYÉB KÉRDÉSEK

### Mit értünk “mérföldkő” alatt?

A “mérföldkő” a projektmenedzsment egyik közkeletű kifejezése.

A “mérföldkő” olyan kulcsfontosságú esemény/állomás a gyártás-előkészítés/fejlesztés időszakában, ami már lehetővé teszi, hogy egy adott munkafolyam befejezésének ütemezési dátumát meghatározzák. Ez a dátum általában megegyezik a teljes folyamat végeredményének szállítási határidejével.

### Mit értünk “folyamatábra” alatt?

A folyamatábra a projektmenedzsmentben használatos olyan diagram, ami munkafolyamat különböző lépéseit/fázisait és az azok eléréséhez szükséges utat egyben mutatja meg; a teljes munkafolyamathoz és annak befejezéséhez tartozó összes lépés és döntés vizuális összefoglalója.

### Használhatok vertical slice verziót a projektfolyamatok és munkacsomagok bemutatásához?

Igen, használható vertical slice verzió erre a célra.

### Mely eszközöket tartoznak a kézben-hordozható eszközök kategóriájába?

Kézben-hordozható eszközök alatt a tableteket, okostelefonokat, stb. értjük (szemben a számítógépekkel és konzolokkal). A hordozható konzolok a konzol kategóriába tartoznak, és nem számítanak kézben-hordozható eszköznek.

### Mit értünk a “CET/CEST” kifejezések alatt?

A CET a Central European Time (Közép-Európai Idő), a CEST pedig a Central European Summer Time (Közép-Európai Nyári Idő) rövidítése.

# KÖLTSÉGVETÉS ÉS FINANSZÍROZÁS

### A költségvetésben hová írjuk az olyan költséget, ami egy név, brand vagy hely megnevezésének használatával kapcsolatos?

Bármely olyan jogot, ami akár csak érintőlegesen is, de kapcsolható a szellemi tulajdonjogokhoz az 1.1 (Rights acquisition) kell jelölni.

### A felszerelés amortizálódása elszámolható a támogatható költségkörben?

Nem. A felszerelés (legyen az annak beszerzése vagy amortizációja) nem elszámolható a videojátékok támogatását célzó támogatható költségkörben.

### A költségvetési űrlapon szerepel egy “Casting and crew” (“Szereplők és stáb”) sor, ám ez az általunk benyújtandó videojáték projekt keretein belül nem értelmezhető kategória. Mi a teendő ebben az esetben?

A “Casting and crew” (“Szereplők és stáb”) kategória olyan videojátékok esetében használatos, amelynek készítése során például szinkronhangnak különböző színészeket kell szerződtetni. Amennyiben azonban ez a kategória a támogatási pályázatra benyújtandó projekt esetében nem értelmezhető, kérjük, hagyják üresen ezt a sort.

### A költségvetést Euróban kell megadni, de cégünk az euro övezeten kívüli székhellyel rendelkezik. Milyen átváltási árfolyamot alkalmazzak?

A Pályázati Felhívás megjelenésekor (tehát 2015 januárjában) érvényes, az InforEuro weblapon publikált átváltási árfolyamot kell alkalmazni. Az InforEuro weblap az alábbi linkre kattintva érhető el:

<http://ec.europa.eu/budget/contracts_grants/info_contracts/inforeuro/inforeuro_en.cfm>

### Cégünk már benyújtotta a videojátékok támogatásával kapcsolatos pályázatunkat. Közben azonban pozitív elbírálásban részesült egy regionális/nemzeti finanszírozási alapból is. Informálni kell erről az Ügynökséget?

Igen, lehetséges a finanszírozási forrásokkal kapcsolatos fejleményekről frissített információt beküldeni.

Kérjük az ilyen információt a következő email címre küldjék:

EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu

Kérjük az emailben jelezze a projektjéhez rendelt referenciaszámot is. A szám megtalálható a visszaigazoláson, amit a pályázat leadásakor kaptak.

FONTOS, hogy a végső leadási határidő után MÁR NEM LEHET további, a projekttel kapcsolatos információkat beküldeni.