

COLABORAR

PARA

INNOVAR

EL PROGRAMA

COLABORAR
PARA
INNOVAR

- INNOVACIÓN
- COLABORACIÓN
- SOSTENIBILIDAD

¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN?

COLABORAR
PARA
INNOVAR

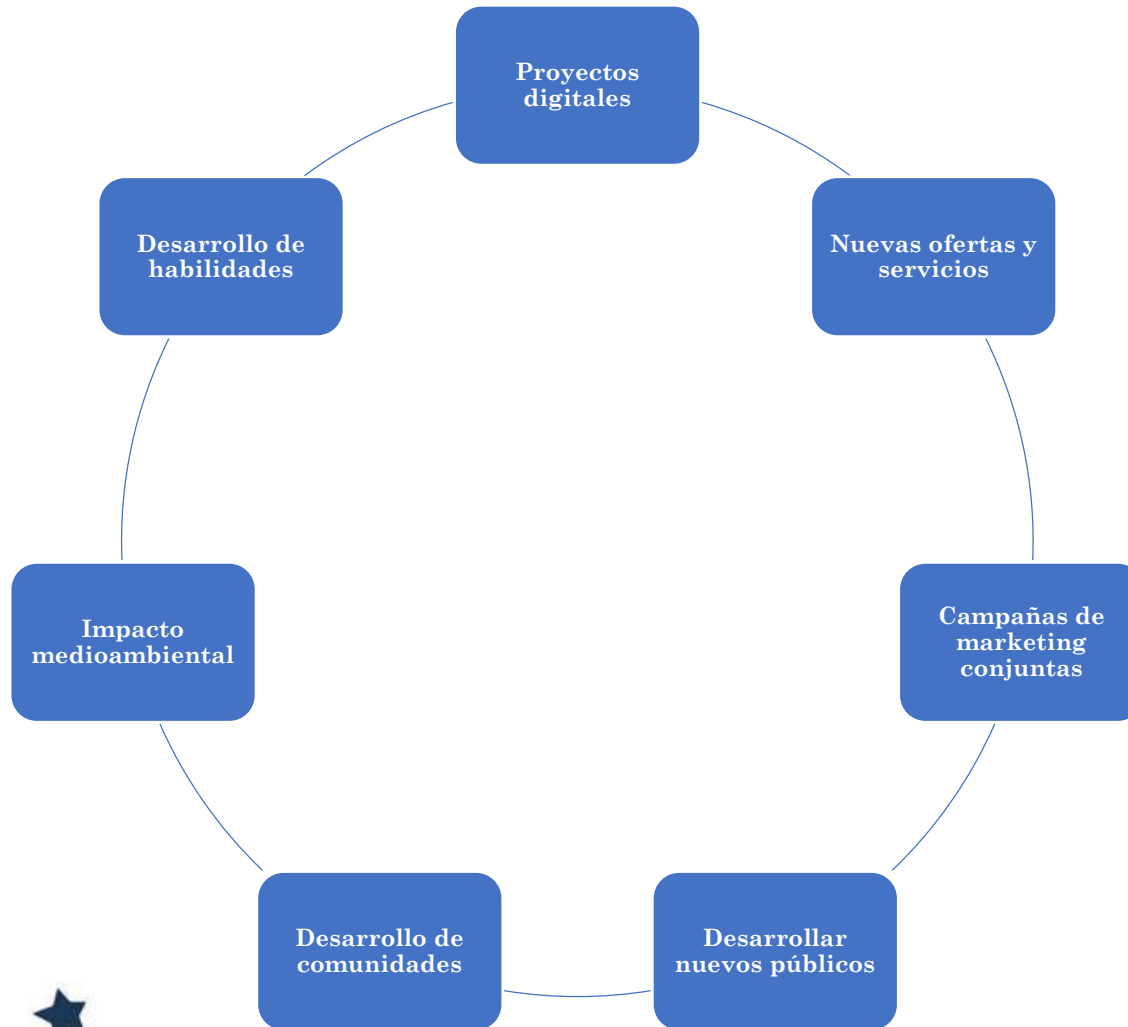
Representará un *proceso* que tenga el *potencial de cambiar* el enfoque de los cines respecto a la captación y la fidelización de públicos a nivel nacional y/o a través de la red Europa Cinemas y el sector de la exhibición en general.

OBJETIVOS

COLABORAR
PARA
INNOVAR

- Fomentar un clima de **innovación colaborativa** (social, cultural y tecnológica)
- Estimular nuevas iniciativas y prácticas **colectivas, colaborativas e innovadoras**
- Apoyar la **solidaridad entre los exhibidores** para afrontar juntos los retos compartidos
- **Promover la innovación**, especialmente con el uso de las tecnologías digitales
- Impulsar **sinergias innovadoras** entre los cines y todos los actores de la cadena de valor
- Dinamizar la **circulación y la visibilidad** de las películas europeas
- Mejorar las **competencias y los recursos** de los exhibidores
- Desarrollar nuevos enfoques con propósitos específicos de **sostenibilidad e inclusión**
- Garantizar una **máxima participación** de los exhibidores de la red

EJEMPLOS DE PROYECTOS



- Ejemplos**
- Gestión de datos
 - Sistemas de suscripción
 - Sistemas de venta de entradas y ofertas
 - Nuevos servicios para el público
 - Ofertas de cine virtual
 - Colaboraciones con plataformas
 - Campañas de marketing conjuntas
 - Programas para el público joven
 - Acciones para diversificar las audiencias
 - Programas híbridos en línea
 - Proyectos de inclusión y acceso
 - Iniciativas ecológicas
 - Talleres de formación
 - Programas de educación
 - Y MUCHO MÁS...

REQUISITOS MÍNIMOS

COLABORAR
PARA
INNOVAR

Al menos **tres** participantes de cualquier país A o B para un proyecto nacional

Al menos **dos** participantes de países C o D para un proyecto nacional

Al menos **cinco** participantes de al menos **dos** países para un proyecto internacional que sólo incluya países A y B

Al menos **tres** participantes de al menos **dos** países para un proyecto internacional en el que intervenga al menos **un** país C o D.



A: Francia, Alemania, Italia, **España**, Reino Unido.

B: Austria, Bélgica, República Checa, Dinamarca, Finlandia, **Grecia**, Irlanda, Islandia, Luxemburgo, Países Bajos, Noruega, Polonia, Suecia.

C: Croacia, Hungría, **Portugal**, Eslovenia y Eslovaquia.

D: Albania, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Chipre, Estonia, Letonia, Lituania, Macedonia del Norte, Malta, Montenegro, Rumanía y Serbia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COLABORAR
PARA
INNOVAR



INNOVACIÓN

- ¿La aplicación propone una práctica o proceso **significativamente nuevo** para todos los cines de la red? (*Máxima puntuación*)
- ¿La aplicación representa **una mejora o desarrollo significativo** de una innovación o prototipo experimental que ha sido desarrollado en uno o más cines pero con potencial para toda la red? (*Puntuación alta*)
- ¿La aplicación se basa en **una práctica o proceso existente** en uno o más cines, pero supondría una innovación significativa para la mayoría de los cines participantes?
- ¿La actividad propuesta representa **un nuevo enfoque** alineado a los objetivos del programa, teniendo en cuenta la posición social, geográfica, económica, cultural y medioambiental de los participantes?

COLABORACIÓN

COLABORAR
PARA
INNOVAR

- ¿Cuántos cines participan en la propuesta?
- ¿Los participantes son **representativos** de la red Europa Cinemas en términos de países (representando diferentes **categorías** de países)?
- ¿La aplicación es representativa de la diversidad demográfica y social?

IMPACTO EN EL CINE EUROPEO

COLABORAR
PARA
INNOVAR

- ¿Contribuye la propuesta a **aumentar el alcance** y la circulación de las películas europeas?
- ¿La propuesta favorece la **captación de públicos** de las películas europeas?
- ¿La propuesta mejora la **circulación de las películas europeas por fuera de sus fronteras nacionales**?
- ¿**El proyecto es replicable o adaptable** en el sector cinematográfico europeo?
- ¿El proyecto permite mejorar la **experiencia cinematográfica**?

IMPACTO EN AUDIENCIAS / INCLUSIÓN/ SOSTENIBILIDAD

COLABORAR
PARA
INNOVAR

- ¿Ofrece el proyecto **nuevas formas de captar públicos** y comunidades diversos?
- ¿Ayudará el proyecto a **aumentar el compromiso** de los cines con el público más joven?
- ¿Aumenta el proyecto el acceso de las **personas con discapacidad** a los cines?
- ¿La propuesta permite un mayor compromiso de los cines con los grupos **desfavorecidos** de la sociedad?
- ¿Aportará el proyecto **beneficios sociales y culturales** demostrables a la colectividad destinataria?
- ¿La aplicación propone **beneficios medioambientales** a la comunidad destinataria?
- ¿El proyecto es **replicable** o **adaptable** en todo el sector cinematográfico europeo?

IMPACTO EN RED / INDUSTRIA ECOSISTEMA CINEMATOGRAFICO

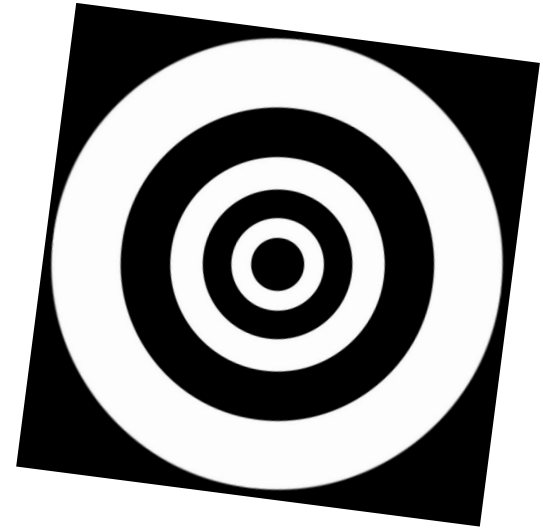
- ¿Ofrece la aplicación el potencial de **nuevos modelos de negocio** o enfoques más eficientes para los problemas comerciales existentes en la red?
- ¿El proyecto ayudará la industria a **mejorar la distribución y la programación** de películas europeas a través de las fronteras europeas e internacionales?
- ¿Ayuda a mejorar la **promoción** y presencia del cine europeo en todos los canales de difusión?
- ¿Tiene la propuesta el potencial **de crear o mejorar las relaciones** con otras partes de la cadena de valor del cine?
- ¿La propuesta podría aumentar el valor de la red de cines en términos de **comunicación, intercambio de ideas, procesos y prácticas** y otras formas de acción colectiva?

VALOR & VIABILIDAD

- ¿Qué **grado de ambición** tiene el proyecto a la hora de cambiar el funcionamiento de los cines o de una parte importante de cines de la red?
- ¿El **coordinador** del proyecto cuenta con la experiencia y los recursos necesarios para alcanzar los objetivos?
- ¿Dispone el proyecto de **recursos realistas** para alcanzar sus objetivos?
- ¿Los socios del proyecto -tanto de dentro como de fuera de la red- ofrecen un **valor agregado, conocimientos y experiencia** claros?
- ¿Son **elegibles** para subvención todos los costes declarados y existe un **presupuesto creíble y equilibrado**?
- ¿Ofrece el proyecto una buena relación **calidad-precio** en el equilibrio de costes y resultados?

RESULTADOS E INDICADORES CLAVE DE RENDIMIENTO (KPI)

- Cada proyecto debe tener **objetivos *mensurables***
- Las metas pueden cambiar en función de la naturaleza del proyecto
- Puede tratarse, por ejemplo, del número de espectadores de una película o de un programa cinematográfico, de un aumento porcentual del público joven durante un periodo de tiempo
- Lo importante es que haya una **métrica claramente identificada y cuantificable** que muestre la situación actual y el progreso claro generado a través de la meta alcanzada.
- (KPI - Indicadores Clave de Rendimiento) son un medio para medir el progreso y resultados obtenidos.



PROCEDIMIENTOS Y CRONOGRAMA

COLABORAR
PARA
INNOVAR



PRESUPUESTO

COLABORAR
PARA
INNOVAR

Presupuesto total : 1 000 000 €.

Máximo total por proyecto : 100 000€

Contribución financiera de Europa Cinemas:

70% de las inversiones totales para los proyectos que sean presentados principalmente por cines de países A y B, y en los que el gasto principal del proyecto se realizará en países A y B.

80% de las inversiones totales para los proyectos presentados principalmente por coordinadores y socios de países C y D.

CONDICIONES DE PAGO:

- **50%** se pagará a la recepción de la carta de aceptación firmada por el coordinador del proyecto.
- **50%** se pagará tras la presentación de una declaración de gastos del proyecto
- Los solicitantes deberán proporcionar a Europa Cinemas **las facturas de los gastos subvencionables**

COSTES ELEGIBLES

COLABORAR
PARA
INNOVAR

SI

- Costes de personal del proyecto (hasta un máximo del 20% del total de los costes subvencionables)
- Campañas de marketing, publicidad y relaciones públicas
- Costes de accesibilidad
- Costes tecnológicos específicos del proyecto
- Costes de eventos
- Gastos de filmación, edición, digitalización, etc.
- Costes de divulgación e inclusión de la comunidad
- Alquiler de espacios (NO salas de proyección)
- Alquiler de películas, autorizaciones de derechos y transporte
- Documentación y evaluación
- Gastos de viaje
- Asesoramiento jurídico y gastos de consulta

NO

- Gastos generales (alquiler, gastos generales de informática y comunicación...)
- Costes fijos y costes de personal fijos
- Inversiones periódicas (mejora o sustitución de material)
- Costes de capital que cubran las reparaciones del edificio
- Eventos no centrados principalmente en la exhibición de películas
- Actividad cubierta por los acuerdos de financiación existentes
- Programas con más de un 5% de entradas gratuitas.

REGLAMENTO

COLABORAR
PARA
INNOVAR

- Cada proyecto debe nombrar a un **Coordinador**
- Los proyectos pueden **incluir excepcionalmente a cines que no sean miembros de la red** si se presenta una justificación clara y se cumplen las condiciones previas,
- Un grupo de cines/empresas de exhibición sólo puede presentar **un proyecto**,
- Un cine sólo puede ser **socio de un proyecto**,
- Los proyectos sólo pueden **recibir apoyo una vez**.

CALENDARIO

- Convocatoria para las solicitudes: 8 de abril de 2021
- Plazo de presentación de solicitudes: 2 de Junio de 2021 – 8pm (CEST)
- Anuncio de las decisiones: Finales de junio / Principios de julio 2021