División
Programas de la UE

Claves de Acceso a la Financiación Europea para Industrias Creativas

Fernando Martín Galende
fernando.martin@cdti.es
CDTI
NCP de ICT en Horizonte2020

Madrid, 4 de diciembre de 2015

ICT 19 - 2017

Media and Content Convergence

Opening: 20 April 2016

Deadline: 8 November 2016

RATIONALE AND CHALLENGE

Strong Europe's media sector in creating content
+ adopting new technologies (e.g. data, IoT) and investing in innovation

However, the sector has to become even more tech-driven as the competition from technological-strong global players is stronger than ever.

Challenge:

Make the best use of technology for reaching out to new audiences, adapting to the digital era and thriving in the connected Digital Single Market.

a) INNOVATION ACTIONS (i)

38 M€
2-4M€/proy

- **New** solutions, services, technologies
- **Validated** via large scale demonstrations, pilots or close-to-market prototypes
- **On** (one or more)
  i. Social media
  ii. Personalised user experience
  iii. Content interaction in a multiplatform scenario
  iv. Content accessibility

a) INNOVATION ACTIONS (ii)

38 M€
2-4M€/proy

Impact:

- New services around convergence of broadband, broadcast and social media
- Towards a fully personalised and interactive user experience
- Increase use of ICT technologies in the Media industry
- Clear barriers for the success of the Digital Single Market

b) COORDINATION AND SUPPORT ACTION (i)

1 M€
1M€/proy

Addressing:

- Increase awareness and cooperation between policy and research on Convergence and Social Media

- Support on Convergence and Social Media activities (dissemination, research roadmap, pre-standardisation initiatives, …)

b) COORDINATION AND SUPPORT ACTION (ii)

1 M€
1M€/proy

Impact:

- To support a sustainable European fora of stakeholders representing the evolving Media environment.

Mi Interpretación:

Buscan:

- Proyectos que demuestren en escenarios reales y ambiciosos la oportunidad de creación de nuevos productos y servicios, así como de nuevos modelos de negocio a su alrededor, mediante la integración de nuevas tecnologías en el sector audiovisual.
- Creación de nuevos entornos inmersivos que permitan consumir contenidos con una mayor satisfacción del usuario, mejor conocimiento del mismo y mayor personalización/recomendación de los contenidos y programación a sus intereses.
- Demostrar que se toman en serio los aspectos éticos y de accesibilidad.
- Convergencia también en lo referente a la ubicuidad, dispositivos utilizados, plataformas, etc.
- Tener en cuenta también a los proveedores de contenidos. No se quiere únicamente utilizar una tecnología o una plataforma de distribución europea sino también posicionar en el mercado global a los creadores de contenidos europeos.

ICT 24 - 2016

Gaming and Gamification

Already Open

Deadline: 12 April 2016

Infoday
18 Enero
Bruselas

RATIONALE AND CHALLENGE

Overall Aim:

To mainstream the application of gaming technologies, design and aesthetics to non-leisure contexts, for social and economic benefits.

Current Scenario:

Fast growing games business, but entering at **significant lower scale** non-entertainment contexts

Obstacles:

Fragmentation of markets and research communities. Slow time to market for SMEs.

Baseline:

- Research and Innovation Action: **Rage** (9M) **ecosystem** for re-using advanced technologies from games industry into assets for developing applied games easier, faster and more cost-effectively.
- Network of Excellence: **Gala** contributed in building a European **virtual research centre** integrating, harmonizing and coordinating research on **Serious Games**

a) INNOVATION ACTIONS (i)

12 M€
1M€/proy

Technology transfer through small scale experiments applied to non-leisure situations and scenarios for training and motivational purposes

Activities shall integrate:

- Contributions from game developers, researchers from social science disciplines and the humanities, publishers, educational intermediaries and end-users
- Work on gaming technologies, learning and behavioural triggers and social science aspects

a) INNOVATION ACTIONS (ii)

12 M€
1M€/proy

Impact:

- Increased take-up of gaming technologies in non-leisure contexts
  - Education
  - Social Inclusion
- Measured by the number of new businesses and applications generated by the action

Mi Interpretación:

Buscan:

- Pequeñas acciones muy cercanas a mercado que moneticen rapidamente los desarrollos ya realizados en estas tecnologías.
- No más de 1M€ y no más de 2-3 años.
- Entender en sentido amplio lo de acciones en training y motivación, pero siempre en entornos no lúdicos (educación e inclusion social).
- Buscar vínculos con los desarrollos realizados por RAGE y reutilizar/alinear siempre que sea posible.
- Fundamental asegurar una correcta participación de la industria, tanto en la fase de provisión de tecnología como en la de validación de los desarrollos en escenarios reales.

Recomendaciones Generales:

- La competencia es muy alta, no dudar en dar un enfoque original y creativo a nuestras propuestas para “llamar la atención” del evaluador.
- Garantizar en todo momento el encaje en los objetivos del topic y la presencia industrial que garantice una correcta validación en el sector requerido.
- Dar la importancia debida a los aspectos de aproximación al mercado, estandarización, planes de negocio y explotación, etc. Intentar maximizar la percepción del Impacto.
- Ambos topics son un poco distintos de los del anterior Programa de Trabajo, pero conviene saber qué se financió antes para plantear correctamente objetivos ambiciosos.
- Dejarse ayudar.

Personas de Contacto en CDTI:

Leadership in Enabling and Industrial Technologies: ICT

Paloma Dorado Aguilar: μ–n–electronics. ECSEL JTI.
paloma.dorado@cdti.es

Fernando Martín Galende: Components & Systems. Advanced Computing. Contents. Robotics. Photonics. Factories of the future. EU-Brazil Actions.
fernando.martin@cdti.es

Enrique Pelayo Campillos: Robotics.
enrique.pelayo@cdti.es

Fernando Rico Ríos: Future Internet. Internet of Things. Digital Security. Innovation and Entrepreneurship. EU-Japan, EU-Korea Actions
fernando.rico@cdti.es

División
Programas de la UE

MUCHAS GRACIAS

http://eshorizonte2020.es/