

12/01/2024 10:00 – 12:00
ON-LINE

EUROPA CREATIVA MEDIA

*LE OPPORTUNITÀ DI FINANZIAMENTO
PER LE INDUSTRIE CINEMATOGRAFICHE
E AUDIOVISIVE DELL'UE*

LEZIONE APERTA ON-LINE NELL'AMBITO DEL
MASTER IN PROGETTAZIONE EUROPEA
PER LA CULTURA E LA CREATIVITÀ

PER PARTECIPARE È NECESSARIO REGISTRARSI
SCRIVENDO A MASTER.PROGETTAZIONE@UNIPG.IT
ENTRO E NON OLTRE IL 10.01.2024



MASTER IN PROGETTAZIONE EUROPEA
PER LA CULTURA E LA CREATIVITÀ

A.D. 1308
unipg
DIPARTIMENTO
DI SCIENZE POLITICHE



Co-funded by
the European Union



Creative
Europe
MEDIA

CINECITTÀ

 **MINISTERO
DELLA
CULTURA**

Creative Europe Desk Italy MEDIA

Il CED Italy MEDIA fa parte del **network europeo dei Creative Europe Desks**, co-finanziato dalla Commissione Europea per promuovere il Programma in ogni Paese partecipante.

In Italia gli Uffici MEDIA, gestiti direttamente da Cinecittà SpA, sono tre:

Ufficio MEDIA Roma



Ufficio MEDIA Torino



Ufficio MEDIA Bari

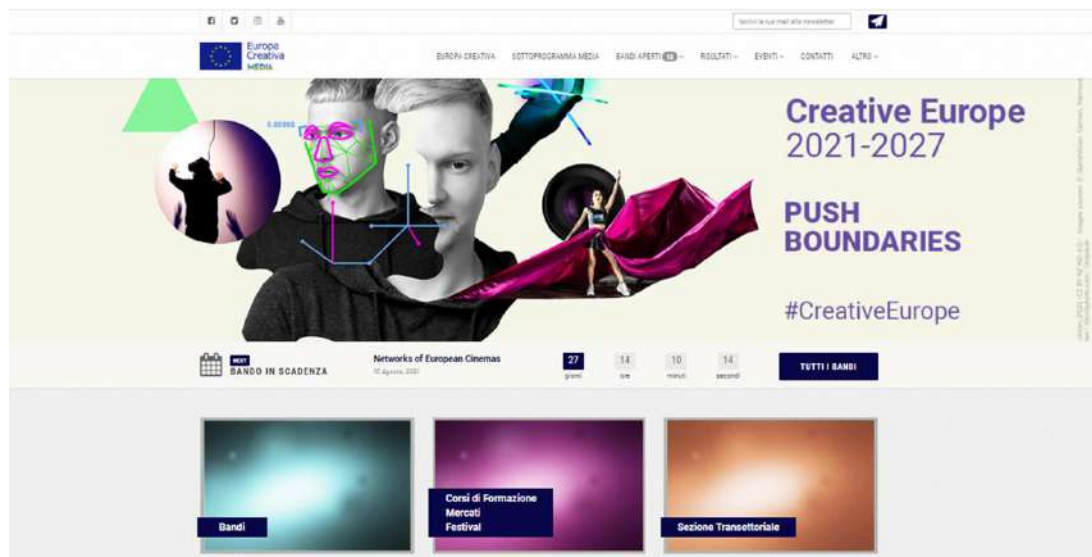


Creative Europe Desk Italy - Uffici MEDIA

PRINCIPALI ATTIVITÀ

- Fornire assistenza gratuita agli operatori del settore audiovisivo sul Programma MEDIA
- Promuovere il Programma MEDIA su tutto il territorio nazionale attraverso infoday, seminari e workshop
- Comunicare i risultati e le best practice del Programma MEDIA
- Fornire informazioni sulle opportunità di networking e formazione per i professionisti del settore audiovisivo
- Facilitare la cooperazione transnazionale e la ricerca partner

Creative Europe Desk Italy MEDIA



www.europacreativa-media.it



Creative Europe Desk Italy MEDIA



CED MEDIA Italia



CED MEDIA Italia



Creative Europe Desk Italia - Ufficio MEDIA

Europa Creativa 2021-2027

Programma quadro della Commissione Europea per il sostegno al settore culturale, creativo e audiovisivo.

Budget 2021-2027: **2,44 miliardi di euro**

- **Cultura:** sostegno a tutti i settori culturali e creativi ad eccezione dell'audiovisivo.
804 milioni di euro (33% del budget)
- **MEDIA:** sostegno all'industria del cinema e del settore audiovisivo.
1,427 miliardi di euro (58% del budget)
- **Strand Transettoriale:** sostegno ad approcci intersettoriali, cooperazione politica transnazionale, settore dei news media.
211 milioni di euro (9% del budget)



Europa Creativa MEDIA



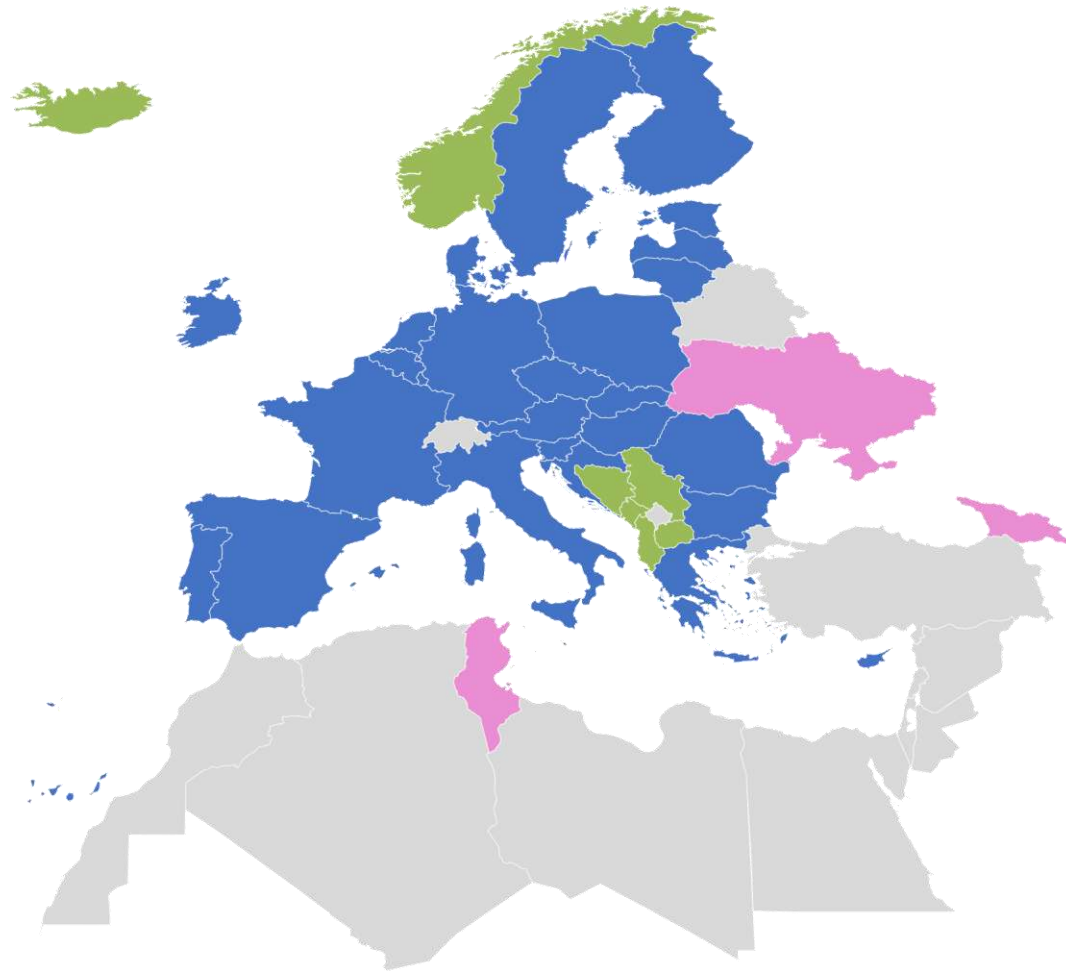
Dal **1991** il Programma Europa Creativa MEDIA sostiene l'industria cinematografica e audiovisiva europea nello **sviluppo, promozione e distribuzione** delle opere.

MEDIA aiuta a sviluppare e distribuire progetti con una **dimensione europea** e un **potenziale internazionale**.

Le sue azioni di finanziamento forniscono sostegno a opere audiovisive, tra cui **documentari, film, serie TV, videogiochi e contenuti immersivi**, e a **distributori cinematografici, festival, mercati e servizi VOD**.

MEDIA, inoltre, contribuisce a promuovere i talenti europei attraverso programmi di **formazione**, nonché ad incentivare attività di **film education e audience development**.

Paesi partecipanti MEDIA



Paesi a bassa capacità di produzione audiovisiva

GRUPPO A

Repubblica Ceca, Estonia, Romania, Grecia, Croazia, Portogallo, Polonia

GRUPPO B

Albania, Bosnia Erzegovina, Bulgaria, Cipro, Macedonia del Nord, Islanda, Lettonia, Lituania, Lichtenstein, Lussemburgo, Malta, Montenegro, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Ungheria

3 Cluster

Content

Incoraggiare la **collaborazione** e l'**innovazione** nella **creazione e produzione di opere AV europee di alta qualità**, rafforzando la capacità dei produttori di mantenere i diritti e sfruttarli a livello globale

Business

Favorire l'**innovazione**, la **competitività** e la **scalabilità delle imprese** e promuovere i **talenti** per rafforzare l'industria AV europea rispetto ai concorrenti globali

Audience

Rafforzare l'**accessibilità** e la **visibilità** delle opere AV europee per il pubblico attraverso canali e piattaforme di distribuzione e iniziative per l'allargamento e la diversificazione del pubblico

PRIORITÀ TRASVERSALI

Sostenibilità dell'industria AV, equilibrio di genere, inclusione, diversità e rappresentatività

Cluster Content - Bandi

European Co-development

European Slate Development

European Mini-Slate Development
(solo per i Paesi a bassa capacità di produzione audiovisiva)

TV and Online Content

Videogames and Immersive Content Development

Cluster Business - Bandi

European Media Talents and Skills

Market and Networking

MEDIA 360°

European Film Distribution

European Film Sales

Innovative Tools and Business Models

Cluster Audience - Bandi

Network of European Festival

European Festivals

European VOD Networks and Operators

Films on the Move

Audience Development and Film Education

Network of European Cinemas

Calendario delle scadenze

Bando	Scadenza
European Co-development	6 marzo 2024
European Slate Development	13 dicembre 2023
TV and Online Content	7 dicembre 2023 – 14 maggio 2024
Video Games and Immersive Content Development	24 gennaio 2024
Innovative Tools and Business Models	25 gennaio 2024
Networks of European Festivals	11 aprile 2024
European VOD Networks and Operators	9 aprile 2024
Films on the Move	14 marzo 2024 – 18 luglio 2024
European Film Distribution	25 aprile 2024
European Film Sales Agent	20 giugno 2024
Media Literacy	7 marzo 2024
Innovation Lab	25 aprile 2024
Journalism Partnerships	14 febbraio 2024



Creative
Europe
MEDIA



**Open call
for proposals!**



EUROPEAN AV CO-DEVELOPMENT



**DEADLINE:
6 March 2024**

European Co-development

COSA FINANZIA?

Attività di co-sviluppo di un progetto destinato alla distribuzione cinematografica, alla trasmissione TV, allo sfruttamento commerciale su piattaforme digitali nelle seguenti categorie: **opere di finzione, opere di animazione, documentari creativi**

OBIETTIVO

Supportare la **cooperazione tra società di produzione** per sviluppare opere con un alto valore creativo, diversità culturale e un forte potenziale di pubblico internazionale

CALENDARIO E BUDGET

Scadenza: **6 marzo 2024**

Risultati: **agosto 2024**

Budget: **6,5 milioni di euro**



European Co-development

CHI PUÒ PARTECIPARE?

Consorzio composto da **almeno 2 società di produzione audiovisiva indipendenti europee**:
un project leader + min. un partner con sede legale in almeno **2 diversi Paesi MEDIA**

Accordo di co-sviluppo che specifichi divisione dei compiti e collaborazione su aspetti creativi

Il project leader può presentare solo una candidatura all'anno come coordinatore (ma può essere partner in altro Co-Development)

Il **project leader o uno dei partner** deve possedere la **maggioranza dei diritti relativi al progetto presentato**

European Co-development

RECENTE ESPERIENZA

Il **project leader** deve dimostrare una **recente esperienza nella produzione di opere distribuite a livello internazionale**

Deve dimostrare di aver prodotto **un'opera precedente dal 2017:**

- opera di finzione, animazione, documentario creativo di **min. 24 minuti**
- distribuita al cinema, trasmessa in TV o su piattaforme digitali in almeno **3 Paesi diversi** da quello del candidato entro la scadenza
- natura **commerciale** di tutte le distribuzioni o trasmissioni TV/online

European Co-development

Attività di co-sviluppo per i seguenti progetti:

ATTIVITÀ ELEGGIBILI

- opere di finzione, animazione e documentari creativi (**min. 60 minuti**) destinati alla **distribuzione cinematografica**
- opere di finzione (singole o serie) **min. 90 minuti**, animazione **min. 24 minuti** (singole o serie) e doc. creativi (singoli o serie) **min. 50 minuti** destinati alla **trasmissione TV e allo sfruttamento commerciale su piattaforme digitali**
- opere di finzione, animazione, documentari creativi interattive, non-lineari (es. progetti narrativi di realtà virtuale) di qualsiasi durata

INIZIO PRODUZIONE

Il primo giorno di riprese deve avvenire almeno **10 mesi** dopo la data di scadenza per la presentazione della candidatura

European Co-development

Customised lump sum: importo forfettario, calcolato applicando un **max tasso di co-finanziamento del 70%** ad un budget dettagliato verificato e approvato

FINANZIAMENTO

Sovvenzione max per progetto calcolata in base al numero dei partner eleggibili:
n° partner eleggibili x 60.000 euro

In caso di serie TV con un budget di produzione ≥ 20 M euro, sovvenzione max per progetto: **n° partner eleggibili x 100.000 euro**

Pre-finanziamento: 70%, in caso di valutazione positiva della capacità finanziaria

DURATA

Max **30 mesi**



Creative
Europe
MEDIA



**Open call
for proposals!**



EUROPEAN SLATE DEVELOPMENT



**DEADLINE:
13 Dec 2023**

European Slate Development

COSA FINANZIA?

Sviluppo di un **catalogo di progetti (min 3 – max 5)** destinati alla distribuzione cinematografica, alla trasmissione TV, allo sfruttamento commerciale su piattaforme digitali nelle seguenti categorie: **finzione, animazione, documentari creativi**

In aggiunta al catalogo (facoltativo): sviluppo e produzione di un **cortometraggio** (max 20 minuti) realizzato da un talento emergente

CHI PUÒ PARTECIPARE?

Società di produzione audiovisiva indipendente europea

RECENTE ESPERIENZA

Produzione di **2 opere precedenti** dal 2017, distribuite a livello internazionale in **3 Paesi**

CALENDARIO E BUDGET

Scadenza: **13 dicembre 2023**

Risultati: giugno 2024

Budget: **18 milioni di euro**



European Slate Development

Importo forfettario: **min 90.000 euro - max di 510.000 euro**

FINANZIAMENTO

Formato	Budget di produzione	Animazione	Documentario creativo	Finzione
One-off	≤ 5M	55.000 euro	30.000 euro	45.000 euro
	> 5M			60.000 euro
Serie	≤ 5M	60.000 euro	35.000 euro	55.000 euro
	> 5M e ≤ 20M			75.000 euro
	> 20M			100.000 euro

Cortometraggio: **10.000 euro**

Pre-finanziamento: 70%, in caso di valutazione positiva della capacità finanziaria

DURATA

Max **36 mesi**



Creative
Europe
MEDIA



**Open call
for proposals!**



TV AND ONLINE CONTENT



DEADLINE 1: 7 Dec 2023
DEADLINE 2: 14 May 2024

TV and Online Content

COSA FINANZIA?

Produzione di progetti destinati alla trasmissione lineare e non lineare (TV e piattaforme digitali): **opere o serie di fiction, animazione e documentari creativi**

CALENDARIO E BUDGET

Scadenza: **7 dicembre 2023 e 14 maggio 2024**

Risultati: giugno 2024 e novembre 2024

Budget: **20 milioni di euro**



TV and Online Content

OBIETTIVI

- Aumentare la **capacità dei produttori** di sviluppare progetti forti, competitivi, con un significativo potenziale di circolazione nei mercati internazionali
- Facilitare le **coproduzioni europee e internazionali** nel settore televisivo e online
- Rafforzare **l'indipendenza dei produttori TV** rispetto alle emittenti e alle piattaforme
- Rafforzare la **collaborazione** tra produttori, emittenti, piattaforme, agenti di vendita di diversi Paesi nella **programmazione di alta qualità** rivolta alla larga distribuzione internazionale e allo sfruttamento commerciale in un ambiente multi-piattaforma

TV and Online Content

Società di produzione audiovisiva indipendente europea (candidato singolo o consorzio)

**CHI PUÒ
PARTECIPARE?**

Partecipazione di **almeno 2 emittenti (TV e piattaforme digitali)** da **2 Paesi MEDIA** in forma di pre-acquisto o co-produzione, supportata da **contratti o lettere di impegno vincolanti**

I diritti di sfruttamento concessi alle emittenti che partecipano alla produzione devono tornare al produttore dopo un periodo massimo di:

- **7 anni in caso di pre-acquisto**
- **10 anni in caso di co-produzione**

**TUTTE le emittenti devono
rispettare queste condizioni!**

TV and Online Content

ATTIVITÀ ELEGGIBILI

Almeno il **40%** del budget totale di produzione deve essere **garantito da fonti di finanziamento terze con lettere d'impegno vincolanti** (importo contributo finanziario, natura diritti venduti, periodo di licenza)

Almeno il **50%** del budget totale di produzione deve provenire da **Paesi MEDIA**

L'opera deve essere realizzata con la partecipazione significativa di professionisti provenienti da Paesi partecipanti al Programma MEDIA

La candidatura deve essere presentata al più tardi il primo giorno di riprese

TV and Online Content

ATTIVITÀ ELEGGIBILI

Opere di fiction (progetto singolo o serie) destinate principalmente ad uno sfruttamento televisivo o su piattaforme digitali (**min. 90 minuti**)

Opere di animazione (progetto singolo o serie) destinate principalmente ad uno sfruttamento televisivo o su piattaforme digitali (**min. 24 minuti**)

Documentari creativi (progetto singolo o serie) destinati principalmente a uno sfruttamento televisivo o su piattaforme digitali (**min. 50 minuti**)

Attenzione speciale ai progetti che:

- presentino adeguate strategie per garantire **un'industria più sostenibile e rispettosa dell'ambiente**, in particolare attraverso la figura dei green consultants che permettano di ridurre l'impatto ambientale delle produzioni e delle riprese
- assicurino **l'equilibrio di genere, l'inclusione, la diversità e la rappresentatività**

TV and Online Content

FINANZIAMENTO

Customised lump sum: importo forfettario, calcolato applicando un tasso di co-finanziamento **max del 20%** ad un budget dettagliato verificato e approvato

Documentari creativi, sovvenzione UE **max 300.000 euro**

Opere di animazione, sovvenzione UE **max 500.000 euro**

Opere di fiction, sovvenzione UE max:

- **500.000 euro** se budget di produzione < 10 M euro
- **1 M euro** se budget di produzione è tra 10 M euro e i 20 M euro
- **2 M euro** se budget di produzione > 20 M euro

Pre-finanziamento: 70%, in caso di valutazione positiva della capacità finanziaria

DURATA

Max 36 mesi



Creative
Europe
MEDIA



Bando aperto!



VIDEO GAMES AND IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT



SCADENZA:
24 gennaio 2024

Videogames and Immersive Content Development

Attività di **sviluppo di un progetto di videogame o di esperienza immersiva interattiva**:

COSA FINANZIA?

- **storytelling narrativo**
- contenuti originali e/o gameplay di qualità
- valore innovativo e creativo
- alto livello di ambizione commerciale: distribuzione fisica e digitale, location-based entertainment
- ampio potenziale transfrontaliero per raggiungere mercati europei e internazionali

CALENDARIO E BUDGET

Scadenza: **24 gennaio 2024**

Risultati: giugno 2024

Budget: **7 milioni di euro**



Videogames and Immersive Content Development

OBIETTIVI

Aumentare la **capacità** dei produttori europei di videogame, degli studi XR e delle società di produzione audiovisiva di sviluppare videogame ed esperienze immersive interattive con il **potenziale per raggiungere un pubblico globale**

Migliorare la **competitività** nei mercati europei e internazionali dell'industria europea dei videogame e delle società che producono contenuti immersivi interattivi, consentendo la **conservazione della proprietà intellettuale** da parte degli sviluppatori europei

RISULTATI ATTESI

Maggiore qualità, attrattività, fattibilità e potenziale transfrontaliero per progetti selezionati

Posizione più forte sui mercati europei e internazionali per le società selezionate



Videogames and Immersive Content Development

CHI PUÒ PARTECIPARE?

- Candidato singolo o consorzio di almeno due candidati
- Società di produzione di videogame, studi XR o società di produzione audiovisiva
- Europee: con sede legale in uno dei Paesi MEDIA e di proprietà diretta o per partecipazione maggioritaria di cittadini dei Paesi MEDIA
- La società candidata (oppure in caso di consorzio il coordinatore o uno dei partner) deve possedere la **maggior parte dei diritti** sull'opera attraverso un contratto firmato (inclusi i diritti di adattamento)
- La società candidata (oppure in caso di consorzio il coordinatore) deve essere in grado di dimostrare una **recente esperienza nella produzione di opere distribuite commercialmente**

Videogames and Immersive Content Development

RECENTE ESPERIENZA

La società candidata oppure, in caso di consorzio, il coordinatore deve dimostrare una **recente esperienza nella produzione di almeno un'opera distribuita commercialmente** che soddisfi le seguenti condizioni:

- ✓ videogame o esperienza immersiva (interattiva o meno)
- ✓ anche non narrativa
- ✓ distribuita commercialmente nel periodo compreso tra il 01/01/2021 e la scadenza del bando
- ✓ opere prodotte come lavoro su commissione per un'altra società non sono eleggibili
- ✓ i crediti personali non sono eleggibili
- ✓ opere Early Acces non sono eleggibili, la fase di produzione deve essere terminata

Per dimostrare la distribuzione commerciale, il candidato deve essere in grado di fornire un sales report che mostri le vendite nel periodo compreso tra il 01/01/2021 e la data di scadenza del bando

Videogames and Immersive Content Development

ATTIVITÀ ELEGGIBILI

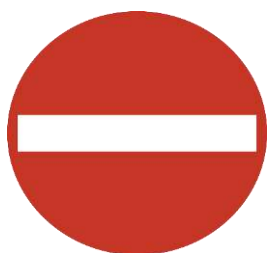
Sviluppo del concept (pre-produzione) di una **singola** opera:

- videogame **narrativo** o esperienza immersiva **narrativa** interattiva: la storia deve essere raccontata **lungo tutto** il videogame (in-game storytelling) o esperienza e non solo come introduzione o conclusione
- **sviluppo del concept** (pre-produzione) = fase che parte dalla prima idea fino alla produzione del primo prototipo giocabile o prima Trial Version, a seconda di quale si verifichi prima
- Entrata in **produzione** (non appena è disponibile il primo prototipo giocabile/prima Trail Version): **min. 10 mesi dopo la scadenza del bando**

L'opera deve essere destinata allo **sfruttamento commerciale** su pc, console, dispositivi mobili, tablet, smartphone e altre tecnologie

Videogames and Immersive Content Development

**PROGETTI NON
ELEGGIBILI**



- **Puzzle games, memory games, sports games, racing games, running games, rhythm/singing/dancing games, social games, quiz games, party games, versus-fighting games, word and spelling games, number games, mind games, anche se hanno un elemento narrativo**
- Progetti in cui l'istruzione, la formazione o la terapia sono l'obiettivo principale
- Installazioni e progetti di arte multimediale
- Tour immersivi, eventi, video musicali ed esperienze immersive utilizzate nella vendita al dettaglio
- Opere di natura promozionale facenti parte di una campagna promozionale o pubblicità per una specifica destinazione (turismo), prodotto e/o marchio e produzioni istituzionali per promuovere una specifica organizzazione o le sue attività
- Progetti che includono materiale pornografico o razzista o che promuovono la violenza
- Piattaforme per giochi o esperienze interattive e siti web che sono, o sono dedicati specificamente a, social platform, social network, internet forum, blog o attività simili
- Strumenti e servizi software finalizzati esclusivamente allo sviluppo tecnologico e/o utilizzati esclusivamente per sviluppare ulteriormente gioco o esperienze interattive già esistenti
- Opere di consultazione (enciclopedie, atlanti, cataloghi, banche dati e simili), opere “how-to” (guide didattiche, manuali e simili) e e-book (interattivi)
- Servizi informativi o puramente transazionali

Videogames and Immersive Content Development

FINANZIAMENTO

- **Customised lump sum:** importo forfettario, calcolato applicando un **max tasso di co-finanziamento del 60%** ad un budget dettagliato verificato e approvato

Sovvenzione UE max **200.000 euro** per progetto

Pre-finanziamento: 70%, in caso di valutazione positiva della capacità finanziaria

DURATA

- Durata dell'azione: **max 36 mesi** (estensioni possibili se giustificate e richieste con un emendamento)
- Inizio dell'azione
 - default: dopo la firma del Grant Agreement
 - retroattività: dalla data di invio della candidatura, se giustificata e approvata



OPEN CALL

TALENT AND SKILLS

DEADLINE: 4 MAY 2022

ANY QUESTIONS? CREATIVE EUROPE DESKS CAN HELP!



Creative
Europe
MEDIA

Talent and Skills

COSA FINANZIA?

Corsi di formazione in presenza e/o online rivolti a professionisti del settore AV, in particolare a giovani e start-up, basati su metodi innovativi di apprendimento, insegnamento, mentoring e coaching utilizzando le tecnologie digitali

CALENDARIO E BUDGET

Scadenza: **4 maggio 2022**

Risultati: agosto 2022

Budget: **20 milioni di euro**

Finanziamento: **max 80%**

Durata progetti: 36 mesi

Prossimo bando: autunno 2024 (tbc)



Talent and Skills

AMBITI DI FORMAZIONE

Marketing, promozione e nuove modalità di distribuzione e sfruttamento incentrate sull'acquisizione di competenze digitali e l'utilizzo di strumenti e tecnologie digitali

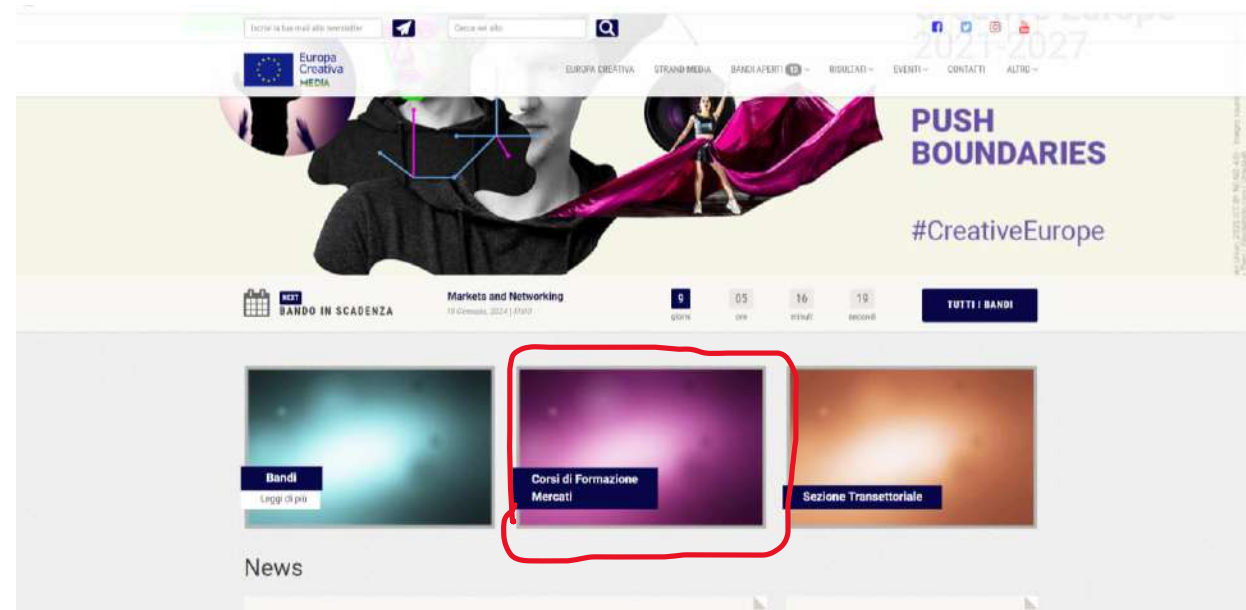
Greening dell'industria audiovisiva, con l'obiettivo di promuovere pratiche sostenibili lungo l'intera catena del valore

Gestione finanziaria e commerciale al fine di migliorare la capacità di accedere agli investimenti, gestire la PI e sviluppare nuovi modelli di business

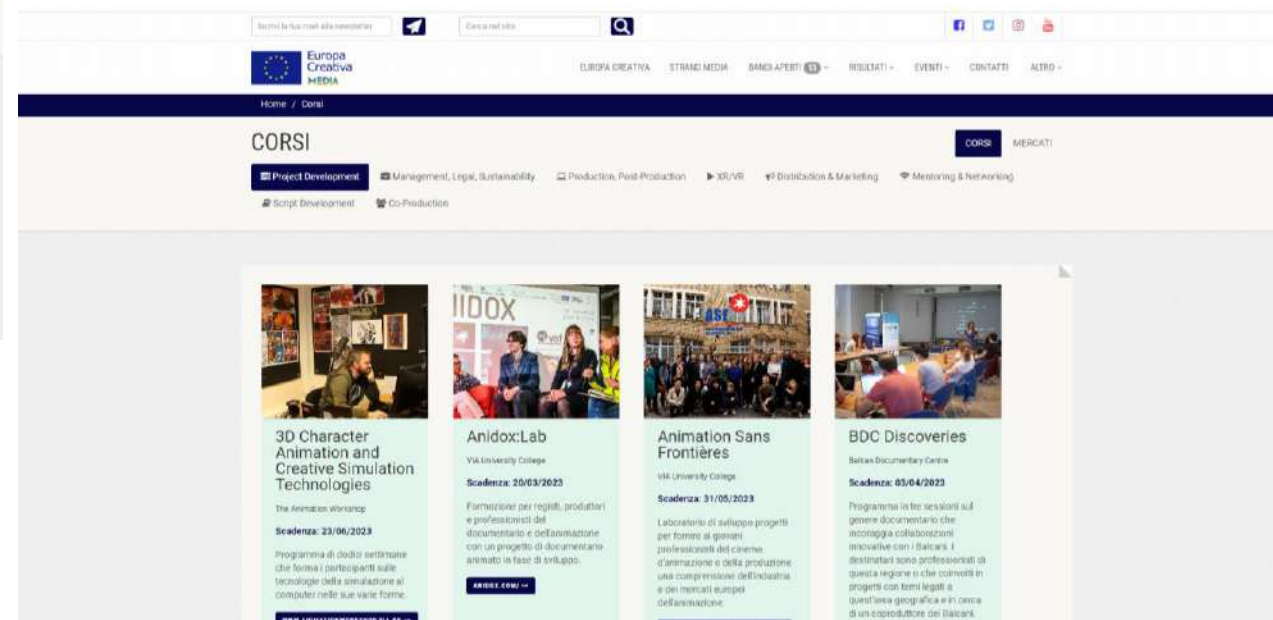
Sviluppo, produzione e post produzione di opere audiovisive, compreso lo storytelling innovativo

Imprenditorialità, creazioni di nuovi business

Talent and Skills



www.europacreativa-media.it





Creative
Europe
MEDIA



Open call
for proposals!



© Kosamtu

MARKETS AND NETWORKING



DEADLINE:
18 Jan 2024

Markets and Networking

COSA FINANZIA?

Azioni destinate a facilitare la promozione dei contenuti europei nel mercato globale e a favorire la cooperazione tra le varie parti dell'industria audiovisiva per la co-creazione e la promozione di opere europee

CALENDARIO E BUDGET

Scadenza: **18 gennaio 2024**

Risultati: luglio 2024

Budget: **16,5 milioni di euro**

Finanziamento: **max 70%**

Durata progetti: 24 mesi



Markets and Networking

Azione 1 - Mercati

ATTIVITÀ ELEGGIBILI

- **Eventi di settore, fisici, digitali o ibridi**, incentrati su scambi B2B tra professionisti europei dell'AV, per facilitare le co-produzioni e le vendite, che abbiano un **effetto strutturante** sull'ecosistema audiovisivo europeo e un **impatto sulla visibilità e vendita** di opere audiovisive europee nei mercati internazionali
- **Network di mercati**, organizzati su base tematica o geografica, per aumentare il loro impatto sull'industria audiovisiva

Azione 2 - Attività di networking

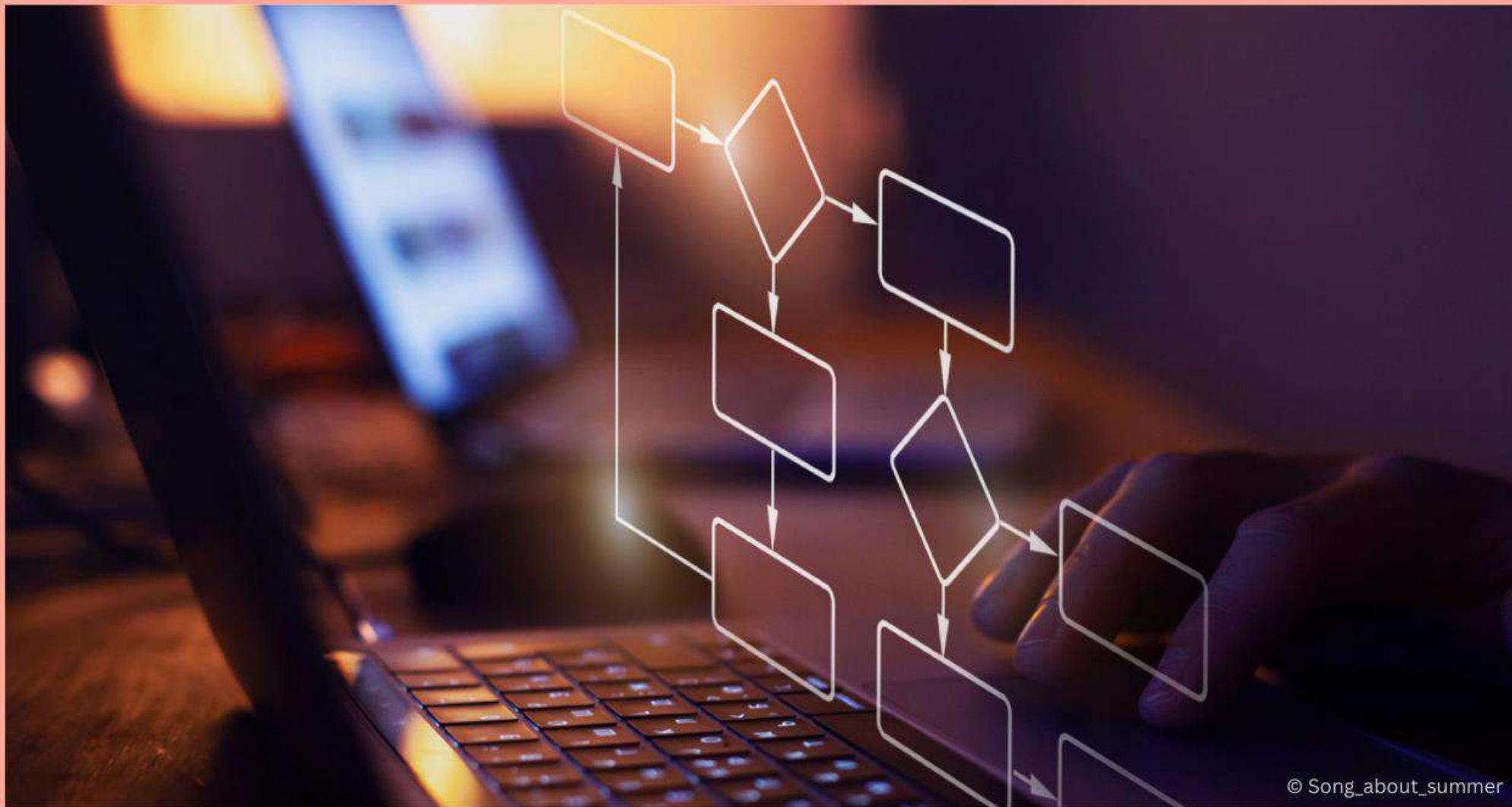
- Attività promozionali B2B organizzate da network paneuropei, per facilitare **distribuzione e circolazione** di opere AV europee e il networking di professionisti
- Attività per la **co-creazione di serie TV europee** commerciabili e competitive



Creative
Europe
MEDIA



Open call
for proposals!



© Song_about_summer

INNOVATIVE TOOLS AND BUSINESS MODELS



DEADLINE:
25 Jan 2024

Innovative Tools and Business Models

COSA FINANZIA?

Sviluppo e / o la diffusione di strumenti e modelli di business innovativi per migliorare la **disponibilità, la visibilità e il pubblico** delle opere europee nell'era digitale e / o la **competitività** e il processo di **sostenibilità ambientale** dell'industria audiovisiva europea

CALENDARIO E BUDGET

Scadenza: **25 gennaio 2024**

Risultati: luglio 2024

Budget: **8,5 milioni di euro**

Finanziamento: **max 70%**

Durata progetti: 36 mesi



Innovative Tools and Business Models

ATTIVITÀ ELEGGIBILI

- Sottotitolazione o strumenti per facilitare l'accessibilità / scoperta / raccomandazione da utilizzare ampiamente a livello transfrontaliero e attraverso le piattaforme al fine di migliorare la **visibilità, la disponibilità e il pubblico potenziale delle opere AV europee**
- Strumenti di business che migliorino **l'efficienza e la trasparenza dei mercati AV**: sistema automatizzato di gestione dei diritti, tecnologia per la raccolta e l'analisi dei dati
- Modelli di business per ottimizzare le **sinergie e le complementarità tra le piattaforme di distribuzione** (festival, cinema, VOD, ecc.)
- Strumenti di business che esplorino **nuove modalità di produzione, finanziamento, distribuzione o promozione** abilitate o migliorate dalle nuove tecnologie (AI, big data, blockchain, mondi virtuali / metaverso, NFT, ecc.)
- Strumenti e modelli di business innovativi per migliorare il processo di **sostenibilità ambientale** dell'industria AV