



UN FINANCEMENT RECORD DE L'UE DISPONIBLE POUR L'INDUSTRIE EUROPÉENNE DES JEUX EN 2022¹

Le financement de l'UE pour l'industrie du jeu est l'un des domaines prioritaires de [l'European Games Developer Federation \(EGDF\)](#) dans son travail de plaidoyer auprès de Bruxelles.

En 2022, l'Union européenne investira environ 18 millions dans des appels de financement dédiés explicitement à l'industrie du jeu et plus de 40 millions dans d'autres appels liés à l'industrie du jeu. En particulier, EGDF célèbre le retour du dispositif de financement de Creative Europe pour le développement de jeux vidéo ainsi que le lancement du fonds MedialInvest.

Le financement de Creative Europe pour le développement de jeux vidéo est crucial pour les développeurs de jeux situés dans les États membres qui ne disposent pas d'un instrument de financement public pour le développement de jeux vidéo.

En outre, EGDF espère qu'un nouvel accent mis sur la réalité virtuelle et d'autres contenus immersifs contribuera à faire de l'Europe une fois de plus un pionnier artistique et culturel de l'avenir numérique de l'humanité.

Le fonds MedialInvest sera quant à lui le premier instrument de financement dédié aux fonds d'investissement en capital-risque axés sur les secteurs des médias européens. EGDF espère que le nouvel instrument contribuera de manière significative à l'expansion des fonds d'investissement nationaux axés sur l'industrie du jeu au niveau européen et les encouragera à faire davantage de petits investissements à haut risque dans les studios de développement de jeux en phase de démarrage dans toute l'Union.

1. CREATIVE EUROPE

Creative Europe rassemble des actions en faveur des secteurs européens de la culture et de la création. En 2022, les pays suivants participeront au programme :

- **PAYS PLEINEMENT PARTICIPANTS** : États membres de l'UE et pays de l'Association européenne de libre-échange (AELE), qui sont également membres de l'Espace économique européen (EEE). En 2022 : Islande, Liechtenstein et **Norvège**. Ceux-ci peuvent participer PLEINEMENT à tous les volets d'Europe créative.
- **PARTICIPATION COMPLÈTE (PROVISOIRE)** : Au début de 2022, la participation des pays suivants est soumise à la signature d'un accord de participation: Albanie, Bosnie-Herzégovine, Kosovo, Monténégro, Macédoine du Nord, **Serbie, Turquie**. Ces pays ont une participation pleine (provisoire) dans tous les volets d'Europe créative en 2022.
- **PAYS PARTIELLEMENT PARTICIPANTS** : Pays participant en partie au programme précédent (2014-2020), à savoir l'Arménie, la Géorgie, la Moldavie, la Tunisie, l'Ukraine et d'autres pays, à savoir l'Algérie, Israël, le Maroc et la Palestine. En outre, les îles Féroé, conformément aux conditions fixées

¹ Source : <https://www.egdf.eu/>





dans un accord spécifique. Ceux-ci ne peuvent participer que PARTIELLEMENT aux volets MEDIA et CROSS d'Europe créative.

Pour plus d'informations, veuillez visiter : <https://ec.europa.eu/culture/document/2022-annual-work-programme-creative-europe-programme>

Les résumés suivants des appels à venir sont basés sur le programme de travail Europe créative pour 2022. Les conditions et critères de financement définitifs seront publiés lors de l'ouverture des appels de financement.

1.1 – CO-DÉVELOPPEMENT EUROPÉEN

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les développeurs de jeux VR coopérant avec l'industrie cinématographique.**
- Le co-développement européen vise les **efforts de coopération** entre l'industrie cinématographique et / ou les créateurs d'œuvres immersives (par exemple, le contenu VR).

QUI PEUT PRÉSENTER UNE DEMANDE ? (CONDITIONS CUMULATIVES) :

- **Entités établies et détenues par des personnes de l'un des pays participant PLEINEMENT au volet MEDIA.** Les personnes physiques ne peuvent pas demander de subvention, sauf les travailleurs indépendants ou équivalents lorsque la société ne possède pas la personnalité juridique distincte de celle de la personne physique.
- **Sociétés européennes indépendantes de production audiovisuelle :** une société indépendante est une société qui n'est pas, directement ou indirectement, contrôlée majoritairement par un fournisseur de services de médias audiovisuels, que ce soit en termes d'actionariat ou de commercialisation.

COMBIEN DE FONDS SERONT DISPONIBLES ?

- **Le budget total de l'appel** est de 6.000.000 EUR
- **Le taux maximal possible de cofinancement de l'UE** est de 50 % du total des coûts éligibles.
- **La subvention maximale de l'UE** par coordinateur et partenaire éligible est de 60 000 EUR.
- **Les projets ne doivent normalement pas dépasser 30 mois**

QUAND ?

- **Ouverture de l'appel :** À confirmer
- **Date limite de soumission :** À confirmer

1.2 – JEUX VIDÉO ET DÉVELOPPEMENT DE CONTENU IMMERSIF

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les studios de développement de jeux.**





the pawn

Consulting | Business | Outsourcing

Actualités

#Jeux vidéo

#Financement

01/02/2022

- Destiné aux **studios de développement de jeux vidéo** afin d'accroître leur capacité à **développer des jeux vidéo et des expériences immersives interactives** susceptibles d'atteindre un public mondial, ainsi qu'à améliorer la compétitivité de l'industrie européenne du jeu vidéo et d'autres entreprises produisant du contenu immersif interactif sur les marchés européens et internationaux en permettant la conservation de la propriété intellectuelle.

QUI PEUT PRÉSENTER UNE DEMANDE ? (CONDITIONS CUMULATIVES) :

- **Entités établies et détenues par des personnes dans l'un des pays participant PLEINEMENT au volet MEDIA.** Les personnes physiques ne peuvent pas demander de subvention, sauf les travailleurs indépendants ou équivalents (c'est-à-dire les entrepreneurs individuels) lorsque la société ne possède pas de personnalité juridique distincte de celle de la personne physique.
- **Société dont l'objectif et l'activité principale sont la production/le développement de jeux vidéo, le développement de logiciels (de divertissement) ou la production audiovisuelle (ou équivalente).** Les maisons d'édition ne sont pas éligibles.

COMBIEN DE FONDS SERONT DISPONIBLES ?

- **Le budget total de l'appel** est de 6.000.000 EUR
- **Le taux maximal possible de cofinancement de l'UE** est de 50 % du total des coûts éligibles.
- **La subvention maximale de l'UE par projet** est de 150 000 EUR.
- **Les projets ne doivent normalement pas dépasser 36 mois** (des prolongations sont possibles, si elles sont dûment justifiées et par le biais d'une modification).

QUAND ?

- **Ouverture de l'appel** : À confirmer
- **Date limite de soumission** : À confirmer

1.3 – ENCOURAGER LES TALENTS ET LES COMPÉTENCES DES MÉDIAS EUROPÉENS

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les associations professionnelles de l'industrie du jeu et les organisateurs d'événements.**
- Destiné, entre autres, aux studios de développement de jeux vidéo, aux éditeurs, aux organisations professionnelles, aux événements de l'industrie du jeu et aux clusters locaux, pour favoriser les talents et les compétences des professionnels du secteur audiovisuel. Un accent particulier sur **l'acquisition de compétences entrepreneuriales et la sensibilisation aux développements du marché et des technologies numériques, à l'analyse de données, aux modèles commerciaux durables, à l'internationalisation, au marketing, à la promotion et au développement du public.**



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 www.thepawn.gg – contact@thepawn.gg



QUI PEUT PRÉSENTER UNE DEMANDE ?

- Entités (entreprises privées, organisations à but non lucratif, associations, associations caritatives, fondations, municipalités/conseils municipaux, etc.), établies dans l'un des pays participants, **ENTIÈREMENT ou PARTIELLEMENT au volet MEDIA.**
- Les personnes physiques ne peuvent pas demander de subvention, sauf les travailleurs indépendants ou équivalents (c'est-à-dire les entrepreneurs individuels) lorsque la société ne possède pas de personnalité juridique distincte de celle de la personne physique.

COMBIEN DE FONDS SERONT DISPONIBLES ?

- **Le budget total de l'appel est de 20 366 966 EUR**
- **Le taux maximal possible de cofinancement de l'UE est de 80 % du total des coûts éligibles.**
- **Les projets ne doivent normalement pas dépasser 36 mois** (des prolongations sont possibles, si elles sont dûment justifiées et par le biais d'une modification).

QUAND ?

- **Ouverture de l'appel :** À confirmer
- **Date limite de soumission :** À confirmer

1.4 – MARCHÉS ET RÉSEAUTAGE

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les associations professionnelles de l'industrie du jeu et les organisateurs d'événements.**
- Destinés, entre autres, aux studios de développement de jeux vidéo, aux éditeurs, aux organisations professionnelles, aux événements de l'industrie du jeu et aux grappes locales développant des initiatives qui fonctionnent :
 - Encourager les échanges B2B entre les professionnels européens de l'audiovisuel, **en facilitant l'accès aux marchés physiques et en ligne ;**
 - Inclure des **événements de l'industrie** axés sur le contenu et/ou l'adoption de nouvelles technologies et de nouveaux modèles commerciaux, pour autant qu'ils puissent avoir un impact sur la visibilité et les ventes d'œuvres européennes ;
 - Valoriser les **approches respectueuses de l'environnement ;**

QUI PEUT PRÉSENTER UNE DEMANDE ?

- Entités (entreprises privées, organisations à but non lucratif, associations, organisations caritatives, fondations, municipalités/conseils municipaux, etc.), établies dans l'un des pays participants **ENTIÈREMENT ou PARTIELLEMENT au volet MEDIA.**





- Les personnes physiques ne peuvent pas demander de subvention, sauf les travailleurs indépendants ou équivalents (c'est-à-dire les entrepreneurs individuels) lorsque la société ne possède pas de personnalité juridique distincte de celle de la personne physique.

COMBIEN DE FONDS SERONT DISPONIBLES ?

- **Le budget total de l'appel** est de 13.000.000 EUR
- **Le taux maximal possible de cofinancement** est de 60 % du total des coûts éligibles.
- **Les projets ne doivent normalement pas dépasser 24 mois** (des prolongations sont possibles, si elles sont dûment justifiées et par le biais d'une modification).

QUAND ?

- **Ouverture de l'appel** : À confirmer
- **Date limite de soumission** : À confirmer

1.5 – OUTILS ET MODÈLES D'AFFAIRES INNOVANTS

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les associations professionnelles de l'industrie du jeu**.
- Son objectif est de soutenir, entre autres, les studios de développement de jeux vidéo, les éditeurs, les organisations professionnelles, les événements de l'industrie du jeu et les clusters locaux développant des projets axés sur les **défis spécifiques du secteur audiovisuel tels que la découvrabilité, le séquençage des fenêtres de sortie, le financement, la transparence, la collecte de données, l'utilisation appropriée des mégadonnées et de la territorialité** afin de permettre à un large public d'offrir des offres fortes et visibles d'œuvres européennes en ligne et au-delà des frontières.

QUI PEUT PRÉSENTER UNE DEMANDE ?

- Les candidats doivent être des entités établies et détenues par des personnes dans l'un des **pays participant PLEINEMENT au volet MEDIA**.
- Les personnes physiques ne peuvent pas demander de subvention, sauf les travailleurs indépendants ou équivalents (c'est-à-dire les entrepreneurs individuels) lorsque la société ne possède pas de personnalité juridique distincte de celle de la personne physique.

COMBIEN DE FONDS SERONT DISPONIBLES ?

- **Le budget total de l'appel** est de 7.000.000 EUR
- **Le taux maximal possible de cofinancement** est de 60 % du total des coûts éligibles.
- **Les projets ne doivent normalement pas dépasser 36 mois** (des prolongations sont possibles, si elles sont dûment justifiées et par le biais d'une modification).





QUAND ?

- **Ouverture de l'appel** : À confirmer
- **Date limite de soumission** : À confirmer

1.6 – MEDIAINVEST – INVESTISSEMENTS VISANT À ENCOURAGER LES PRODUCTIONS ET LA DISTRIBUTION AUDIOVISUELLES EUROPÉENNES

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les fonds d'investissement axés sur l'industrie du jeu**.
- Destiné aux **fonds d'investissement afin de** fournir un meilleur accès au financement aux entreprises audiovisuelles, y compris les studios de développement de jeux actifs dans la production et la distribution de contenu dans leurs phases de démarrage, de croissance et de transfert, au moyen d'un outil financier en fonds propres, de fonds mixtes d'Europe créative MEDIA, d'Invest EU et d'investissements privés.

COMBIEN DE FONDS SERONT DISPONIBLES ?

- **Le budget total de l'appel** est de 16.000.000 EUR

QUAND ?

- **Ouverture de l'appel** : À confirmer
- **Date limite de soumission** : À confirmer

2. HORIZON EUROPE

Horizon Europe est le principal programme de financement de l'UE pour la recherche et l'innovation.

2.1 – HORIZON-CL2-2022-HERITAGE-01-09 : Les jeux et la culture façonnent notre société

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les universités axées sur la recherche sur les jeux**.
- Les projets devraient contribuer à au moins deux des résultats attendus suivants :
- **Preuve de l'impact des jeux sur la société européenne**, y compris leur valeur culturelle et leurs risques.
- **Preuve du potentiel d'innovation des jeux** et des jeux (en ligne ou autres).
- **De nouvelles connaissances sur le rôle de l'industrie du jeu** et des pratiques créatives non commerciales dans l'UE au profit de la société.
- **Amélioration de la connaissance des questions juridiques et de droits de propriété intellectuelle** liées à la population du jeu et à l'industrie du jeu sur les marchés internationaux.





the pawn

Consulting | Business | Outsourcing

Actualités

#Jeux vidéo

#Financement

01/02/2022

- **Propositions visant à améliorer les jeux** en termes d'impact positif sur l'éducation, les compétences, les modèles d'entreprise responsables, les chances d'emploi, la cohésion sociale et la créativité.

QUI PEUT PRÉSENTER UNE DEMANDE :

Les demandeurs doivent :

- **être des entités juridiques** comme, entre autres, les studios de développement de jeux, les éditeurs, les établissements d'enseignement et de recherche sur les jeux, les associations professionnelles de jeux
- **être établi dans l'une des situations suivantes :**
- **États membres de l'UE**
- Pays associés à Horizon Europe (y compris la **Norvège** et le **Royaume-Uni**) ;
- Pour une liste complète des pays éligibles, consultez la section 8 de [ce document](#).

Les parties prenantes concernées, y compris les ICC (industrie culturelle et créative), d'autres créatifs, des intérêts non commerciaux et des décideurs, devraient être impliquées pour s'assurer que la recherche et les résultats répondent bien aux besoins.

QUEL EST LE MONTANT DU FINANCEMENT DISPONIBLE ET DANS QUELLES CONDITIONS ?

- **Le budget total** de l'appel est de 9 000 000 EUR
- **Le taux de financement maximal** est de 100 % plus le taux forfaitaire des coûts indirects de 25 % des coûts directs éligibles (à l'exclusion des coûts directs éligibles pour la sous-traitance, du soutien financier à des tiers et de tous les coûts unitaires ou montants forfaitaires qui incluent les coûts indirects).
- Normalement, le préfinancement correspond au montant maximal de la subvention divisé par le nombre de périodes de déclaration. Pour les actions avec une seule période de rapport, ce sera moins, puisque 100% signifierait la totalité du montant de la subvention.
- **Subvention à coûts réels mixtes fondée sur le budget.** Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter l'annexe G ici https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2021-2022/wp-13-general-annexes_horizon-2021-2022_en.pdf
- Les paramètres de la subvention (montant maximal de la subvention, taux de financement, coûts totaux éligibles, etc.) seront fixés dans la convention de subvention spécifique.

QUAND ?

- **Ouverture de l'appel :** 20 janvier 2022
- **Date limite de soumission :** **20 avril 2022 – 17:00:00 heure de Bruxelles**
- **Pour plus d'informations, veuillez visiter :** <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/opportunities/topic-details/horizon-cl2-2022-heritage-01-09>



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 www.thepawn.gg – contact@thepawn.gg



2.2 – HORIZON-CL3-2022-FCT-01-03 : Lutte renforcée contre l'abus de la culture du jeu en ligne par les extrémistes

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les studios de développement de jeux et les éditeurs collaborant avec les organismes d'application de la loi.**
- L'appel vise les activités qui favorisent :
 - **Amélioration des connaissances sur l'utilisation de la culture et de la structure des jeux en ligne par les extrémistes violents** ainsi que sur leur modus operandi par le biais de salons de discussion de jeux vidéo, utilisés comme outils de recrutement ;
 - **des outils et des programmes de formation de meilleure qualité, innovants et validés dont les autorités de police européennes peuvent bénéficier** et utiliser pour lutter contre la radicalisation violente grâce à la culture des jeux en ligne;
 - Sensibilisation **accrue des citoyens** à la radicalisation en ligne grâce à la culture du jeu ;
 - **Une protection accrue des jeunes** dans l'environnement de jeu contre le recrutement dans la radicalisation violente ;
 - **Amélioration de la compréhension partagée et de la coopération entre les différents acteurs** concernés, y compris les praticiens de la sécurité, l'industrie du jeu, les médias sociaux, les services d'hébergement de jeux vidéo et la société civile ;
 - **Amélioration de la mise en forme et de l'ajustement par les décideurs en matière de sécurité de la réglementation** sur la prévention de l'abus de la culture du jeu en ligne par les extrémistes violents.

QUI PEUT PRÉSENTER UNE DEMANDE ?

Les demandeurs doivent :

- Être des entités juridiques comme, entre autres, des studios de développement de jeux, des établissements d'enseignement et de recherche sur les jeux, des associations professionnelles de jeux, avec de bonnes relations avec les autorités policières.
- Être établi dans l'une des situations suivantes :
- **États membres de l'UE**
- Pays associés à Horizon Europe (y compris la **Norvège** et le **Royaume-Uni**);
- Pour une liste complète des pays éligibles, consultez la section 8 de [ce document](#).
- En outre, ce sujet **nécessite** la participation active, en tant que bénéficiaires, d'**au moins 3 autorités de police** (vérifier les conditions du sujet et les documents d'appel à définition) **d'au moins 3 États membres de l'UE ou pays associés différents.**

QUEL EST LE MONTANT DU FINANCEMENT DISPONIBLE ET DANS QUELLES CONDITIONS ?

- **Le budget total de l'appel est de 3 000 000 EUR**





the pawn

Consulting | Business | Outsourcing

Actualités

#Jeux vidéo

#Financement

01/02/2022

- **Le taux de financement maximal est de 100 % plus le taux forfaitaire des coûts indirects de 25 %** des coûts directs éligibles (à l'exclusion des coûts directs éligibles pour la sous-traitance, du soutien financier à des tiers et de tous les coûts unitaires ou montants forfaitaires qui incluent les coûts indirects).
- **Normalement, le préfinancement correspond au montant maximal de la subvention divisé par le nombre de périodes de déclaration.** Pour les actions avec une seule période de rapport, ce sera moins, puisque 100% signifierait la totalité du montant de la subvention.
- **Subvention à coûts réels mixtes fondée sur le budget.** Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter l'annexe G ici https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2021-2022/wp-13-general-annexes_horizon-2021-2022_en.pdf
- Les paramètres de la subvention (montant maximal de la subvention, taux de financement, coûts totaux éligibles, etc.) seront **fixés dans la convention de subvention spécifique.**

QUAND ?

- **Ouverture de l'appel** : 30 juin 2022
- **Date limite de soumission** : **23 novembre 2022 – 17:00:00 heure de Bruxelles**
- **Pour plus d'informations, veuillez visiter** : <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/opportunities/topic-details/horizon-cl3-2022-fct-01-03>

3. ERASMUS+

Erasmus+ est le programme de l'UE visant à soutenir l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport en Europe. En 2022, les pays suivants pourront participer pleinement à toutes les actions du programme Erasmus+:

- Les 27 **États membres de l'Union européenne** et les pays et territoires d'outre-mer,
- **les pays de l'AELE/EEE**: Islande, Liechtenstein et **Norvège**,
- **Pays candidats** à l'adhésion à l'UE: la République de **Turquie**, la République de Macédoine du Nord et la République de **Serbie**
- En outre, certaines actions du programme Erasmus+ sont ouvertes aux organisations de pays tiers non associés au programme.

3.1 – Partenariats Erasmus+ à petite échelle

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les établissements d'éducation offrant des programmes d'études en développement de jeux.**
- Le financement vise à soutenir, entre autres, toutes les institutions européennes impliquées dans l'éducation et la formation des développeurs de jeux (par exemple, les établissements d'enseignement



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 www.thepawn.gg – contact@thepawn.gg



the pawn

Consulting | Business | Outsourcing

Actualités

#Jeux vidéo

#Financement

01/02/2022

professionnel et d'enseignement supérieur offrant des programmes d'études en développement de jeux) via des actions visant à :

- **Améliorer la qualité du travail et des pratiques des organisations et institutions concernées**, en s'ouvrant à de nouveaux acteurs qui ne sont naturellement pas inclus dans un secteur;
- **Renforcer la capacité des organisations à travailler de manière transnationale et intersectorielle**;
- **Permettre la transformation et le changement** (au niveau individuel, organisationnel ou sectoriel), conduisant à des améliorations, proportionnelles au contexte de chaque organisation;

DATES LIMITES DE SOUMISSION ?

- **23 mars à 12h00 heure de Bruxelles**
- **4h d'octobre à 12h00 heure de Bruxelles**
- **Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter :** https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-01/2022-erasmusplus-programme-guide-v2_en_0.pdf

3.2 – Alliances pour l'innovation

À QUOI PEUT SERVIR LE FINANCEMENT ?

- Cet instrument pourrait être particulièrement intéressant pour **les établissements d'éducation offrant des programmes d'études en développement de jeux**.
- Le financement vise à soutenir, entre autres, toutes les institutions européennes impliquées dans l'éducation et la formation des développeurs de jeux (par exemple, les établissements d'enseignement professionnel et d'enseignement supérieur offrant des programmes d'études en développement de jeux) permettant de :
 - **Favoriser des approches nouvelles, novatrices et multidisciplinaires de l'enseignement et de l'apprentissage** : favoriser l'innovation dans la conception et la prestation de l'éducation, les méthodes d'enseignement, les techniques d'évaluation, les environnements d'apprentissage et/ou le développement de nouvelles compétences;
 - **Favoriser la responsabilité sociale des entreprises** (p. ex. équité, inclusion, changement climatique, protection de l'environnement et développement durable);
 - **Stimuler le sens de l'initiative et les attitudes entrepreneuriales, les mentalités et les compétences** des apprenants, du personnel éducatif et des autres travailleurs, conformément au cadre de compétences en entrepreneuriat (EntreComp)
 - **Améliorer la qualité et la pertinence des compétences développées et certifiées par les systèmes d'éducation et de formation** (y compris les nouvelles compétences et la lutte contre l'inadéquation des compétences);
 - **Faciliter la circulation et la co-crédation de connaissances** entre l'enseignement supérieur et l'enseignement et la formation professionnels, la recherche, le secteur public et le secteur des entreprises ;
 - **Construire et soutenir des systèmes d'enseignement supérieur et de formation professionnels efficaces et efficaces**, qui sont connectés et inclusifs, et qui contribuent à l'innovation.



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 www.thepawn.gg – contact@thepawn.gg



the pawn

Consulting | Business | Outsourcing

Actualités

#Jeux vidéo

#Financement

01/02/2022

DATE LIMITE DE SOUMISSION :

- **15 septembre à 17h00 heure de Bruxelles**
- Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter : https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-01/2022-erasmusplus-programme-guide-v2_en_0.pdf

A PROPOS DU CABINET THE PAWN

THE PAWN est une société de conseil indépendante, fondée en 2017, spécialiste des industries du jeu vidéo, de l'esport, des technologies immersives et de l'entertainment dont le rôle est de créer de la valeur pour les entreprises et leurs dirigeants actionnaires. Elle intervient autour de 4 expertises métiers : Stratégie, Finance, Marketing & performance commerciale, People & change.

The Pawn

Site Internet : <https://thepawn.gg>

contact@thepawn.gg



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 www.thepawn.gg – contact@thepawn.gg