

Accademie settoriali delle competenze digitali: Virtual Worlds Skills Academy

Sectoral digital skills academies: Virtual Worlds Skills Academy

TOPIC ID:

DIGITAL-2025-SKILLS-08-VIRTUAL-WORLDS-ACADEMY-STEP

Ente finanziatore:

Commissione europea

Programme

Digital Europe Programme (DIGITAL)

Call

Advanced Digital Skills (DIGITAL-2025-SKILLS-08)

Obiettivi ed impatto attesi:

L'Accademia delle competenze per i mondi virtuali dell'UE perseguirà i seguenti obiettivi: – basarsi sulle azioni e le iniziative esistenti nei mondi virtuali in stretta collaborazione con l'industria. Identificare le attuali offerte accademiche e formative significative, identificando al contempo le lacune che possono esistere. sviluppare nuove offerte di formazione, ampliare quelle di successo e proporre programmi di istruzione e formazione aggiornati e flessibili⁵⁹ e programmi⁶⁰ per rafforzare il numero di specialisti dei mondi virtuali. – Pianificazione e progettazione del quadro delle competenze e delle qualifiche (CQF) per l'istruzione e la formazione nei mondi virtuali, compresi gli standard di qualificazione, per diverse categorie di studenti/tirocinanti, profili professionali e ruoli professionali. Il CQF sarà utilizzato come riferimento dagli erogatori di istruzione e formazione dell'UE nelle discipline legate ai mondi virtuali.

L'Accademia delle competenze per i mondi virtuali dell'UE perseguirà i seguenti obiettivi: – basarsi sulle azioni e le iniziative esistenti nei mondi virtuali in stretta collaborazione con l'industria. Identificare le attuali offerte accademiche e formative significative, identificando al contempo le lacune che possono esistere. sviluppare nuove offerte di formazione, ampliare quelle di successo e proporre programmi di istruzione e formazione aggiornati e flessibili e programmi per rafforzare il numero di specialisti dei mondi virtuali. – Pianificazione e progettazione del quadro delle competenze e delle qualifiche (CQF) per l'istruzione e la formazione nei mondi virtuali, compresi gli standard di qualificazione, per diverse categorie di studenti/tirocinanti, profili professionali e ruoli professionali. Il CQF sarà utilizzato come riferimento dagli erogatori di istruzione e formazione dell'UE nelle discipline legate ai mondi virtuali. – Sulla base del CQF, sviluppare, gestire e mantenere un catalogo di programmi e programmi di istruzione e formazione per il settore di competenza dei mondi virtuali, per una varietà di gruppi target in tutta l'UE. – Creare un ecosistema di parti interessate dell'UE coinvolte nell'insegnamento delle discipline legate alle tecnologie dei mondi virtuali per aumentare la capacità di coltivare, attrarre e trattenere i talenti. L'Accademia deve fungere da catalizzatore per l'industria per promuovere le carriere, con particolare attenzione a facilitare l'accesso delle donne all'istruzione e alla formazione nelle discipline legate alle tecnologie dei mondi

virtuali. In questo senso, integrerà le azioni e le iniziative esistenti nel settore delle competenze digitali, collaborando strettamente con l'azione 4.3 ELEVATE, finanziata dall'UE

Risultati:

- Attraverso attività di istruzione e formazione progettate e fornite, l'Accademia preparerà la forza lavoro a contribuire in modo considerevole a colmare il divario di competenze nei mondi virtuali, fungendo da stimolo per la competitività e l'innovazione per le imprese e le organizzazioni di ricerca europee.
- Il quadro delle competenze e delle qualifiche (CFQ) per le competenze dei mondi virtuali sarà sempre più adottato dagli istituti di istruzione e formazione a livello dell'UE, come riferimento affidabile per la garanzia delle qualifiche e della qualità per l'insegnamento delle competenze dei mondi virtuali.
- L'ecosistema delle parti interessate dell'UE proporrà, sotto il coordinamento dell'Accademia, azioni volte a raggiungere un migliore equilibrio tra la domanda e l'offerta di competenze nei mondi virtuali.

Criteri di eleggibilità:

Per essere ammissibili, i richiedenti (beneficiari ed entità affiliate) devono: – essere persone giuridiche (enti pubblici o privati) — essere stabiliti in uno dei paesi ammissibili, vale a dire: – Stati membri dell'UE (compresi i paesi e territori d'oltremare (PTOM)) – paesi terzi – paesi SEE elencati e paesi associati al programma Europa digitale (elenco dei paesi partecipanti) I beneficiari e le entità affiliate devono registrarsi nel registro dei partecipanti — prima di presentare il proposta — e dovrà essere convalidata dal Servizio Centrale di Validazione (REA Validation). Per la convalida, verrà richiesto di caricare documenti che dimostrino lo status legale e l'origine. Altri soggetti possono partecipare ad altri ruoli del consorzio, quali partner associati, subappaltatori, terzi che erogano contributi in natura, ecc

Composizione del consorzio

per il tema DIGITAL-2025-SKILLS-08-VIRTUAL-WORLDS-ACADEMY-STEP — Sectoral digital skills academies: Virtual Worlds Skills Academy – Consorzio composto da un minimo di 6 (beneficiari; entità non affiliate) provenienti da un minimo di 4 diversi paesi ammissibili.

Durata del progetto:48 mesi

Contributo finanziario:

I parametri della sovvenzione (importo massimo della sovvenzione, tasso di finanziamento, costi totali ammissibili, ecc.) saranno fissati nella Convenzione di sovvenzione (Scheda tecnica, punto 3 e art 5). Bilancio del progetto (importo della sovvenzione richiesta):

– per la tematica DIGITAL-2025-SKILLS-08-VIRTUAL-WORLDS-ACADEMY-STEP — Accademie settoriali delle competenze digitali: Virtual Worlds Skills Academy: max 10 milioni di EUR per progetto

La sovvenzione concessa può essere inferiore all'importo richiesto. La sovvenzione sarà una sovvenzione forfettaria. Ciò significa che rimborserà un importo fisso, basato su una somma forfettaria o su un

finanziamento non collegato ai costi. L'importo sarà fissato dall'autorità che concede l'aiuto sulla base del bilancio stimato del progetto e di un tasso di finanziamento del 50%

Scadenza:

Deadline date

02 September 2025 17:00:00 Brussels time

Ulteriori informazioni:

[Call document for the call "Advanced Digital Skills"](#)