

## Grundsätze für die Förderung von spezifischen, kreativen und innovativen XR Projekten in Bayern

(Stand: 09.04.2020)

*Zuwendungen nach diesen Fördergrundsätzen werden ohne Rechtspflicht im Rahmen der jeweils verfügbaren Haushaltsmittel gewährt. Die Mittel für die Förderung nach diesen Grundsätzen stellt der Freistaat Bayern allein zur Verfügung. Den Fördergrundsätzen liegen Art. 23 und Art. 44 BayHO und die hierzu erlassenen Verwaltungsvorschriften zu Grunde. Diese sind anzuwenden, soweit die Fördergrundsätze nicht ausdrücklich etwas anderes bestimmen.*

### 1 Zweck der Förderung

Zur Stärkung des Kreativpotentials der Film- und Medienwirtschaft sowie der Medienkunst in Bayern und zur Entwicklung einer vielfältigen Medien-, Kunst- und Kulturlandschaft in Bayern mit immersiven Inhalten soll insbesondere Entwicklern und Produzenten, Filmemachern und Künstlern die Möglichkeit gegeben werden, mit XR-Anwendungen neue innovative und kreative Wege bei gleichzeitig besonderer Qualität zu beschreiten.

Ziel dieser zusätzlichen XR Förderung [z.B. Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) oder Mixed Reality (MR) Formate; nachfolgend: Extended Realities (XR-Formate)] ist es, inhaltlich hochwertige, besonders kreative und im Hinblick auf die User Experience besonders innovative XR Projekte in Bayern zu realisieren und ihre Verbreitung national und international zu unterstützen. Damit soll insgesamt ein wichtiger Beitrag zur Stärkung des digitalen, kulturellen und audiovisuellen Sektors geleistet werden. Besonderes Augenmerk soll auch auf Nachwuchsförderung gelegt werden.

Zu Stärkung des Medienstandortes Bayern unterstützt das Programm die Präsentation von in Bayern entwickelten XR Projekten auch auf internationalen Festivals und Konferenzen.

## **2 Gegenstand der Förderung**

### **2.1 Entwicklung und Produktion von XR Projekten**

Gefördert werden inhaltlich hochwertige, besonders kreative und im Hinblick auf die User Experience besonders innovative Virtual, Augmented oder Mixed Reality Projekte sowie immersive Soundprojekte (XR Projekte). Sie können auch interaktiv sein.

Die geförderten Projekte sollen insbesondere folgenden Zwecken dienen:

- Unterhaltung, Kunst und Kultur;
- Sozialen Zwecken zur Förderung von Teilhabe oder gesundheitlichen Zwecken;
- Bildung i.S.d. Erwerbs theoretischen Wissens in Institutionen;
- Training i.S.d. Entwicklung spezifischer Fähig- oder Fertigkeiten durch eine neue innovative User Experience.

Nach diesem Programm nicht gefördert werden Projekte, die bereits nach den Richtlinien für die Bayerische Film- und Fernsehförderung (Vergaberichtlinien) [i.e. 360 Grad Filme und „narrative“ VR Formate] oder nach der Bayerischen Richtlinie für die Förderung digitaler Spiele [Games] förderfähig sind.

### **2.2 Verbreitung von in Bayern produzierten XR Projekten auf ausgewählten internationalen Konferenzen und Festivals**

Gefördert werden kann die Präsentation von in Bayern produzierten XR Projekten auf hierfür besonders geeigneten Konferenzen und Festivals als Maßnahme zur Förderung des Medienstandorts Bayern. Eine Förderung wird nur gewährt, soweit der Veranstalter oder Dritte die Kosten nicht übernehmen.

### **2.3 Ausschlussklausel**

Nicht gefördert werden Projekte, die gegen die Verfassung oder die Gesetze verstoßen oder das sittliche oder religiöse Gefühl verletzen.

## **3 Zuwendungsempfänger**

Zuwendungsempfänger der Förderung können natürliche Personen oder juristische Personen des Privatrechts aus der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Sitz oder mit einer Niederlassung oder mit einer Betriebsstätte in Bayern sein oder die bei Antragstellung

glaubhaft machen, dass sie bei der ersten Auszahlung der Zuwendung ihren Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Bayern haben werden. Voraussetzung für die Auszahlung ist das tatsächliche Bestehen des Sitzes, der Betriebsstätte oder der Niederlassung in Bayern.

## **4 Zuwendungsvoraussetzungen**

### **4.1 Allgemeine Zuwendungsvoraussetzungen**

Das Projekt darf noch nicht begonnen sein.

Mindestens 100% der Fördermittel nach 2.1 müssen in Bayern ausgegeben werden.

Antragsteller, die einer Rückforderungsanordnung aufgrund eines früheren Beschlusses der Kommission zur Feststellung der Unzulässigkeit einer Beihilfe und ihrer Unvereinbarkeit mit dem Binnenmarkt nicht nachgekommen sind, können nicht Zuwendungsempfänger sein.

### **4.2 Besondere Zuwendungsvoraussetzungen für die Entwicklung und Produktion von XR Projekten**

Förderungen nach 2.1 werden nur gewährt, wenn der Antragsteller einen interdisziplinären Ansatz verfolgt, die Expertise der einzelnen Teammitglieder beschreibt und wie diese zusammengeführt wird.

Besonderer Wert wird auf die inhaltliche Qualität inklusive der Wahl der Technologie für die geplanten Inhalte, auf die Kreativität und auf die Innovation im Bereich der User Experience gelegt. Für letztere ist der Einsatz neuer Interfaces zu beschreiben.

Insbesondere Bildungs- und Trainingsinhalte sollen nur gefördert werden, wenn der Antragsteller belegen kann, dass mindestens eine Person Expertise im Storytelling hat, als Dramaturg ausgebildet ist, pädagogische Fähigkeiten oder psychologische Expertise hat.

Projekte aus den Bereichen Training und Gesundheit werden nur gefördert, wenn die Skalierbarkeit der Anwendung nachgewiesen wird und die User Experience besonders innovativ ist, i.e. neue Interfaces auf eine neue Weise eingesetzt werden.

## **5. Art und Umfang der Zuwendung**

### **5.1 Art der Förderung**

Die Förderung wird als nicht rückzahlbarer Zuschuss gewährt.

Bei Förderungen nach Ziffer 2.1. werden folgende Entwicklungsphasen gefördert:

- a) Konzept bis zur Fertigstellung des ersten Prototyps
- b) die Produktion.

### **5.2 Zuwendungsfähige Ausgaben**

Zuwendungsfähig sind Ausgaben, die mit der Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Projektes zusammenhängen.

Dazu können auch die Ausgaben gehören, die für das Vorführen bzw. Erlebarmachen des Projektes notwendig sind, also Investitionen für Hard- und Software sowie die Ausgaben für das Marketing, bei Ausstellungen auch Kosten für ein angemessenes inhaltliches Rahmenprogramm, sofern die Aufführungsstätte diese Kosten nicht trägt.

Maßgeblich sind die notwendigen Ausgaben, soweit sie nicht durch eigene Mittel des Antragstellers und andere Einnahmen (Sponsoring, andere Förderungen, sonstige Einnahmen) gedeckt sind.

### **5.3 Höhe der Zuwendung**

Die Zuwendung für die Phase vom Konzept bis zum Prototyp kann bis zu 80% der veranschlagten Entwicklungsausgaben, höchstens jedoch 30.000 € je Projekt betragen.

Die Zuwendung für die Realisierung (Produktion) kann bis zu 50% veranschlagten Ausgaben, höchstens jedoch 100.000 € je Projekt betragen.

Der Antragsteller hat einen Eigenanteil von mindestens 10 % der zuwendungsfähigen Projektausgaben zu erbringen. Nicht auf den Eigenanteil angerechnet werden weitere Fördermittel.

Förderungen nach 2.2 können bis zu 80 % der tatsächlich entstandenen Kosten gewährt werden.

### **5.4 Mehrfachförderung**

Die Förderung ist ausgeschlossen, soweit für denselben Zweck aus anderen Förderprogrammen des Freistaats Bayern Mittel in Anspruch genommen werden. Eine

gleichzeitige Förderung durch Kommunen sowie aus Bundes- und EU-Mitteln ist möglich.

## **6. Verfahren**

### **6.1 Antragsunterlagen**

Die Förderung wird nur auf Antrag gewährt. Für die Anträge sind die beim „FilmFernsehFonds Bayern“ (FFF Bayern) erhältlichen Formulare und die bereit gestellten Merkblätter zu verwenden. Dem Antrag sind die erforderlichen Nachweise und Unterlagen als Anlagen beizufügen. Für die Förderung nach Ziffer Nr. 2.1. ist zusätzlich eine Projektpräsentation (Pitch Deck – siehe dazu die Hinweise im Anhang) einzureichen.

### **6.2 Zuständigkeit**

Die Förderungen nach 2.1. werden von der LfA Förderbank Bayern (LfA) auf Empfehlung eines Vergabeausschusses bewilligt. Der Vergabeausschuss wird beim FFF Bayern gebildet und besteht aus den folgenden Mitgliedern:

1. Geschäftsführung des FFF Bayern als Vorsitz des Vergabeausschusses,
2. mindestens drei durch das StMD berufene Mitglieder,
3. einer Vertreterin oder einem Vertreter des XR HUBs Bavaria.

Die Förderungen nach 2.2 werden auf Empfehlung der Geschäftsführung des FFF Bayern bewilligt.

### **6.3 Verfahren für Förderungen nach 2.1**

Die Einreichfristen werden im Internet veröffentlicht.

Fristgerecht eingegangene, vollständige Anträge mit Aussicht auf eine positive Förderentscheidung können vor dem Vergabeausschuss präsentiert werden (Pitch – siehe dazu die Hinweise im Anhang). Die Präsentationsdauer für die Konzeptions- und Prototypphase [Nr. 5.1 a)] soll in der Regel 5 Minuten nicht überschreiten. Der Pitch für die Produktionsphase [Nr. 5.1 b)] soll in der Regel nicht länger als 10 Minuten andauern. Nach dem Pitch können die Mitglieder des Vergabeausschusses Fragen an die Antragsteller stellen.

Der Vergabeausschuss entscheidet auf Grundlage der eingereichten Unterlagen, des Pitches und der Antworten auf die Fragen über die Förderempfehlungen.

Im Übrigen gelten die Regelungen 8.5 der Richtlinien für die Bayerische Film- und Fernsehförderung (Vergaberichtlinien).

Die Förderempfehlung erlischt, wenn die Gesamtfinanzierung nicht neun Monate nach Bekanntgabe der Entscheidung des Vergabeausschusses nachgewiesen wird. Sie erlischt ferner, wenn mit den Arbeiten nicht zwölf Monate nach Bekanntgabe der Entscheidung des Vergabeausschusses begonnen wird. In begründeten Ausnahmefällen kann die Geschäftsführung des FilmFernsehFonds Bayern die Fristen auf Antrag verlängern.

## 6.4 Abwicklung der Förderung

6.4.1 Die Auszahlung von Förderungen nach Ziffer 2.1. erfolgt wie folgt:

6.4.1.1 Für die Förderung von Konzepten bis zum ersten Prototyp:

1. Auszahlung einer ersten Abschlagszahlung von 50 % des empfohlenen Förderbetrags unmittelbar nach der Förderempfehlung.
2. Auszahlung weiterer Fördermittel in Höhe von 30 % kann nach Abnahme des Konzepts durch den FFF Bayern sowie nach zahlenmäßigem Nachweis von mindestens 50% der angefallenen Kosten bei der LfA erfolgen. Die Abgabefrist für das fertige Konzept beträgt sechs Monate ab Auszahlung der ersten Rate. In begründeten Ausnahmefällen kann die Abgabefrist verlängert werden.
3. Auszahlung der restlichen Mittel nach Abnahme des Prototyps durch den FFF und nach erfolgter Schlussprüfung durch die LfA.

6.4.1.2 Für die Förderung der Produktion:

1. Auszahlung einer ersten Abschlagszahlung von 50 % des empfohlenen Förderbetrags unmittelbar nach der Förderempfehlung
2. Auszahlung weiterer Fördermittel in Höhe von 30 % kann nach Projektfortschritt in Absprache mit dem Förderreferenten beim FFF Bayern sowie nach zahlenmäßigem Nachweis von mindestens 50% der angefallenen Kosten bei der LfA erfolgen.
3. Auszahlung der restlichen Mittel nach Abnahme durch den FFF und erfolgter Schlussprüfung durch die LfA.

6.4.1.3 Im Übrigen ist Nr. 8.6 der Richtlinien für die Bayerische Film- und Fernsehförderung (Vergaberichtlinien) entsprechend anzuwenden.

6.4.2 Auszahlung von Fördermitteln für Ziffer 2.2. erfolgt nach Vorlage der Rechnungen bei der LfA.

6.4.3 Die Fördermittel werden der LfA entsprechend der Regelung nach § 2 Nr. 2 der Vereinbarung über die Durchführung der bayerischen Film- und Fernsehförderung, in der jeweils geltenden Fassung, derzeit vom 18.02.2008, global zu Jahresanfang zur Verfügung gestellt. Die LfA verwaltet die Mittel wie dort vereinbart. Nicht verbrauchte Fördermittel werden von der LfA Förderbank Bayern am Jahresende zurück überwiesen.

## **7. Verwendungsnachweis**

Ein Nachweis über die Verwendung der Fördermittel ist gegenüber der LfA zu führen. Die Vorlage eines einfachen Verwendungsnachweises i.S.v. Nr. 6.1.5 ANBest-P wird allgemein zugelassen.

## **8. Geltungsdauer**

Diese Fördergrundsätze gelten bis 31.12.2021.

## **9. Hinweise:**

Die Angaben im Antrag sowie in den dazu eingereichten ergänzenden Unterlagen sind subventionserheblich im Sinne des § 264 des Strafgesetzbuches in Verbindung mit § 2 des Subventionsgesetzes vom 29. Juli 1976 (BGBl I S. 2037) und Art. 1 des Bayerischen Subventionsgesetzes vom 23. Dezember 1976 (GVBl S. 586).

Auf das allgemeine Prüfungsrecht des Bayerischen Obersten Rechnungshofs (ORH) in Art. 91 der Bayerischen Haushaltsordnung wird hingewiesen.

## Anhang: Orientierungshinweise für ein Pitch Deck und für den Pitch

Das Pitch Deck ist eine Projektpräsentation, die als Grundlage für die Vorstellung des Projekts vor dem Vergabeausschuss dient, zugleich aber auch dabei helfen soll, weitere Finanzmittel zu akquirieren. Es ist zudem das inhaltliche Herzstück des Förderantrags.

Die folgenden Punkte sind als Hinweise zu verstehen und geben insbesondere den Umfang der Präsentation vor. Sie können im Einzelfall für jedes Projekt angepasst werden.

Folgende Punkte können im Pitch erläutert werden:

### 1. Titel / Key Visual / Logline

### 2. Aufgabenstellung/Inhalt des Projektes:

Worum geht es? Beschreibung der Kernidee einer künstlerischen Arbeit (Vision Statement)

Welche Herausforderung/Problemlösung soll angegangen werden?

Für welche Bereiche ist sie relevant?

### 3. Value Proposition - Lösung

Inwiefern wird die Herausforderung/das Problem innovativ gelöst? Wie wird die künstlerische Idee umgesetzt?

**Warum sind XR Technologien hier gefragt? Welchen Mehrwert bringt Ihr Einsatz?**

Was verbessern sie gegenüber herkömmlichen Lösungsansätzen/ welche zusätzlichen Ausdrucksmöglichkeiten für die Umsetzung einer Idee eröffnen sie?

### 4. Kreativität, Funktionsweise und USP

4.1. Inwiefern das Projekt besonders kreativ?

4.2. Project Design - je nach Phase

*Förderung Konzept bis Prototyp:*

Wie soll der Prototyp nach der Konzeptfertigstellung aussehen? Welche Bestandteile soll er haben? Wichtig sind hier Visualisierungen.

*Produktionsförderung:*

Wie soll das Projekt aussehen? Welche Bestandteile umfasst es. Wichtig sind hier Visualisierungen.

4.3. Wie ist die User Experience ausgestaltet? Was macht sie relevant, gut, besonders?

Welche Fragestellungen im Bereich Mensch-Maschine-Interaktion wurden erkannt und gelöst, wie und warum?

Welches Interface soll eingesetzt werden und/oder, was ist daran neu (neues Interface, neuer Einsatz oder beides)?



4.4. Was sind die Alleinstellungsmerkmale des Projektes?

5. **Wettbewerbsanalyse** ähnlicher bereits bestehender Ansätze

6. **Verbreitungsplan**

Wie kann das Projekt verbreitet werden: welche technische Infrastruktur braucht es dafür? Wie hoch sind die Kosten?

Welche Vertriebskanäle kommen in Betracht?

Bei Kunst, Kultur- und Bildungsprojekten: Welcher Träger, welche LBE Stätten oder Bildungseinrichtungen könnten sich dafür interessieren?

Wie ist das Marketingkonzept?

7. **Business Modell**

Was für ein Geschäftsmodell kann nach erfolgreicher Implementierung des Prototyps angesetzt werden? Wie könnte mit dem Projekt zukünftig Revenue erzeugt werden?

Ist es skalierbar?

8. **Finanzierungsplan**

Übersichtliche Zusammenfassung – Details sind gesondert einzureichen

Bei *Produktionsförderung*: Financial Projections und Key Metrics

9. **Timeline, Use of Funds – Milestones**

Wie lange dauert die Entwicklung/Produktion, welche Milestones werden angesetzt?

Wie arbeitet das Team und welche Ressourcen können eingesetzt werden?

Wie und wo werden die Fördermittel eingesetzt?

10. **Team / Produzent und Partner**

Wer ist das Team? Welche Kompetenzen sind im Team vorhanden?

Wie kann der Produzent seine Kompetenz nachweisen, die Idee umzusetzen?

Gibt es Partner? Welche?

Für die Realisierung, falls zutreffend: Cast