

2. Gegenstand der Förderung

2.1 Entwicklung und Produktion von XR-Projekten

¹Gefördert werden inhaltlich hochwertige, kreative und im Hinblick auf die User Experience innovative Virtual Reality-, Augmented Reality- oder Mixed Reality-Projekte sowie immersive Soundprojekte – nachfolgend: XR-Projekte. ²Sie können auch interaktiv sein.

³Die geförderten Projekte sollen insbesondere folgenden Zwecken dienen:

- Unterhaltung, Kunst und Kultur;
- Sensibilisierung zur ökologischen Nachhaltigkeit und zum Klimaschutz;
- 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.

⁴Folgende Entwicklungsphasen werden gefördert:

1. die Entwicklung vom Konzept bis zur Fertigstellung des ersten Prototyps,
2. die Produktion.

⁵Nach diesem Programm nicht gefördert werden Projekte, die nach den Bayerischen Richtlinien für die Förderung von Film-, Fernseh- und anderen audiovisuellen Projekten (Förderrichtlinien) oder nach den Bayerischen Richtlinien für die Förderung digitaler Spiele förderfähig sind.

2.2 Verbreitung von XR-Projekten

Zur Stärkung des Medienstandortes Bayern kann die Präsentation von im Freistaat Bayern produzierten XR-Projekten auf hierfür besonders geeigneten Veranstaltungen wie Festivals, Ausstellungen, Messen und Konferenzen gefördert werden.