2. Gegenstand der Förderung

2.1 Entwicklung und Produktion von XR-Projekten

[1]Gefördert werden inhaltlich und technologische hochwertige, kreative und innovative Virtual Reality-, Augmented Reality- oder Mixed Reality-Projekte, immersive Soundprojekte sowie immersive audiovisuelle Inhalte, deren Fokus auf einem linear-narrativen Ansatz liegt wie 360-Grad-Filme (XR-Projekte). [2]Sie können auch interaktiv sein. [3]Die geförderten Projekte sollen insbesondere folgenden Zwecken dienen:

1. Unterhaltung, Kunst und Kultur;

2. Sensibilisierung zur ökologischen Nachhaltigkeit und zum Klimaschutz;

3. Sozialen Zwecken zur Förderung von Teilhabe oder gesundheitlichen Zwecken;

4. Bildung im Sinne des Erwerbs theoretischen Wissens in Institutionen;

5. Training im Sinne der Entwicklung spezifischer Fähig- oder Fertigkeiten durch eine neue innovative User Experience.

[4]Folgende Phasen werden gefördert:

1. die Entwicklung vom Konzept bis zur Fertigstellung des ersten Prototyps (Entwicklungsförderung),

2. die Produktion.

[5]Nach diesem Programm nicht gefördert werden Projekte, die nach den Bayerischen Richtlinien für die Förderung digitaler Spiele zur Förderung eingereicht sind. [6]Die nähere inhaltliche Abgrenzung der Fördergegenstände regelt ein Merkblatt.

2.2 Verbreitung von XR-Projekten

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