

## **2. Gegenstand der Förderung**

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

<sup>1</sup>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). <sup>2</sup>Sie können auch interaktiv sein. <sup>3</sup>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.

<sup>4</sup>Folgende Phasen werden gefördert:

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

<sup>5</sup>Nach diesem Programm nicht gefördert werden Projekte, die nach den Bayerischen Richtlinien für die Förderung digitaler Spiele zur Förderung eingereicht sind. <sup>6</sup>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.