



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST
PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Anlage zur PRESSEMITTEILUNG

17. September 2018

Nr. 110/2018

Offensive VirtualReality@bw

VirtualReality@bw setzt sich aus mehreren Bausteinen zusammen. Die wichtigsten Bausteine im Überblick:

1. IP NOW (Filmakademie / Animationsinstitut)

Studierende erhalten in Projektteams in einem einjährigen Programm während des Studiums die Möglichkeit, innovative IP-Konzepte in den Bereichen Animation, VFX und Games um einen VR-Prototypen zu erweitern. Die Studienzeit verlängert sich dadurch entsprechend um ein Jahr. Die Teams erhalten dabei neben der Bereitstellung der Infrastruktur des Animationsinstituts und der Filmakademie auch ein umfangreiches, begleitendes Lehrangebot sowie eine intensive Betreuung durch Expert/innen aus den Bereichen VR/AR, VFX und Animation. Die Projekte der Studierenden erhalten dadurch eine mögliche Marktperspektive sowie eine deutliche Aufwertung um eine innovative, künstlerische VR-Anwendung.

Es werden Verknüpfungen zur FMX, zur MFG und zum Standort hergestellt. Die Studierenden schließen ihr Studium nach der Verlängerung sowohl mit ihrem VR-Prototypen als auch mit einem klassischen Format (z.B. Animationsfilm) mit dem Diplom der Filmakademie ab.

IP NOW hat einen hohen Start-up-Faktor, da die Gründung von Start-ups mit einer erfolgsversprechenden IP das Hauptziel des Programms ist.

Zielgruppe: Studierende der Filmakademie und ihrer Partnerschulen

2. Gründerspezifisches Qualifizierungsprogramm IP (Filmakademie / Animationsinstitut)

Hier soll das nötige Basiswissen vermittelt werden, um IP zu erfinden und zu bewerten. Wesentliches Kernelement des Qualifizierungsprogramms ist eine jährlich stattfindende einwöchige IP-Masterclass, bei der IP-erfahrene regionale und nationale Persönlichkeiten aus den Bereichen VFX, Animation, VR oder Games an die Filmakademie kommen, um als „Master“ ihre Erfahrungen zu teilen, konkrete Projekte vor Ort zu betreuen und innovative Impulse an die Filmakademie und den Standort zu bringen. Die Auftaktveranstaltung zur IP Masterclass findet am 24. September 2018 im Rahmen der Eröffnung des neuen Studienjahrs der Filmakademie und des Animationsinstituts mit Jan Pinkava statt. Jan Pinkava ist eine Ikone und ein Grenzgänger im Bereich des Animationsfilms. Die erste Masterclass findet vom 15. bis 19. Oktober 2018 statt.

Im anschließenden Workshop wird in Teams daran gearbeitet, wie sich die entwickelten Konzepte bis zur Marktreife umsetzen lassen. Es werden vor allem die Aspekte Stoffentwicklung, Konzept, Design und technische Umsetzung behandelt. Im Nachgang zur IP-Masterclass mit Workshop finden im Wintersemester 2018/19 weitere theoretische Lernmodule mit unterschiedlichen Lehrenden statt. Hier werden den Teams die nötigen Kompetenzen für eine Existenzgründung vermittelt (u.a. Geschäftsmodell, Rechtlklärung, Darlehen, Förderwesen, betriebswirtschaftliche Voraussetzungen). Darüber hinaus werden mit den Studierenden individuell auf deren Anliegen zugeschnittene Strategien entwickelt.

Zielgruppe: Studierende der Filmakademie und ihrer Partnerschulen

3. VR NOW (Filmakademie / Animationsinstitut und MFG Baden-Württemberg)

Durch die Weiterentwicklung des erfolgreichen Programms VR NOW können talentierte Alumni der Filmakademie und der Ausbildungsstätten, mit denen die Filmakademie kooperiert, am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg technologisch innovative und künstlerisch vielversprechende Projekte im Bereich VR von der Idee bis zum Prototypen entwickeln und die Gründung ihrer Start-ups vorbereiten. Dabei ist der Begriff VR so weit wie möglich definiert und schließt alle immersiven Formate wie z.B. Augmented Reality (AR) mit ein.

Die Filmakademie bietet neben dem technischen Equipment insbesondere ein fortwährendes Mentoring in Zusammenarbeit mit dem Bereich Forschung und Entwicklung. VR NOW soll in der Regel drei Teams pro Jahr optimale Produktionsbedingungen am AI für die Entwicklung und Realisierung ihrer Prototypen bieten.

Zusätzlich erhalten die Teams erstmals Unterstützung bei der unternehmerischen Entwicklung ihres Geschäftsmodells. Die MFG Baden-Württemberg wird das unternehmerische Know-how im Rahmen eines betriebswirtschaftlichen Qualifizierungsprogramms in Form von Coachings und Workshops zu Themen wie Geschäftsmodellentwicklung, Urheberrecht, Lizenzen, Verträge, Marketing etc. vermitteln.

Ferner stellt die MFG Baden-Württemberg den Teams erstmals ausreichende Mittel als „Teamfunding“ zur Bestreitung des Lebensunterhalts zur Verfügung, damit diese sich ein ganzes Jahr konsequent und zielorientiert auf eine Prototypenentwicklung konzentrieren können. Die Höhe der finanziellen Unterstützung der Teams wird durch eine Jury anhand vorbestimmter Kriterien (pauschaler Tagessatz, realistische Meilensteine) ermittelt.

Noch bis 1. Dezember 2018 sind Bewerbungen für die neue Ausschreibungsrunde möglich: www.animationsinstitut.de/vrnow

Zielgruppe: Absolvent/innen der Filmakademie sowie von kooperierenden Ausbildungsstätten des tertiären Bereichs

Weiterführender Link:
www.animationsinstitut.de

4. Digital Content Funding (DCF) (MFG Baden-Württemberg)

Mit dem DCF-VR unterstützt die MFG Baden-Württemberg Einzelprojekte von jungen Unternehmen mit digitalen, interaktiven und audiovisuellen Inhalten in den Bereichen VR und AR in allen vier Umsetzungsstadien: Konzeptentwicklung, Prototyp-Entwicklung, Produktion und Vertrieb. Bereits jetzt wird das Förderprogramm insbesondere von Start-ups genutzt, um die ersten Content-Projekte ihrer Firma zu entwickeln. Dank des DCF ist es den Firmen auf diese Weise möglich, die selbstentwickelte Intellectual Property (IP) in der Firma zu halten und mit ihren innovativen Inhalten selbst auf den Markt zu gehen.

Zielgruppe: Junge Start-up-Unternehmen

5. BW Goes Mobile-VR (MFG Baden-Württemberg)

Der Ideenwettbewerb für mobile Anwendungen (Baden-Württemberg Goes Mobile) richtet sich an Studierende, die ein Start-up-Unternehmen mit einer innovativen VR-/AR-Anwendung gründen wollen. Neben einem Preisgeld von 10.000 Euro bekommt das Gewinnerteam in jeder Kategorie einen fachlichen Mentor und ein speziell zugeschnittenes Coaching-Programm, mit deren Hilfe innerhalb von sechs Monaten die eingereichte Idee zum konkreten Konzept weiterentwickelt wird. Es geht dabei in erster Linie um die Erarbeitung eines nachhaltigen Geschäftsmodells zur Ausgründung eines Start-up-Unternehmens und nicht um konkrete Content-IPs.

Zielgruppe: Studierende aus Baden-Württemberg

Weiterführende Links:

dcf.mfg.de

kreativ.mfg.de