

Ausschreibung Talentförderinitiative „VR NOW“ (Einreichdeadline 01. Dezember 2019)



Über das Studium hinaus führt das Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg in Partnerschaft mit der MFG Baden-Württemberg die projektbezogene Talentförderinitiative „VR NOW“ durch. Bis zum 01. Dezember 2019 sind Absolventinnen und Absolventen baden-württembergischer Hochschulen sowie Einrichtungen des tertiären Bereichs (Alumni), die mit der Filmakademie kooperieren, eingeladen, ihre VR / AR / XR – Ideen einzureichen.

Der Bereich Virtuelle Realitäten ist dabei weit gefasst und beinhaltet alle Arten von Simulationen, Anwendungen und Projekte in virtuellen Umgebungen wie bspw. VR-Experiences / VR-Games / VR-Animationen / VR-Installationen / Augmented Reality (AR) / Cross Reality (XR) sowie technologieorientierte Produktionsansätze, die auf VR / AR und XR basieren.

Die Initiative richtet sich unter anderem an Künstlerinnen und Künstler, Produzentinnen und Produzenten, Informatikerinnen und Informatiker, und Technologie-Interessierte im Bereich VR / AR und XR.

Bewerber können sich vorrangig Alumni-Teams, in denen die jeweils projektrelevanten Bereiche, wie z.B. Regie, Games Direction, Interaction Design, Look, Technical Directing, Producing, usw. abgedeckt sind. Sie werden ihrem Projektplan entsprechend zwischen Mai und Dezember 2020 bei der Entwicklung ihrer Ideen und Konzepte zu auswertungsorientierten Prototypen durch nationale und internationale Lehrende betreut. Zudem stehen Ihnen Mentorinnen und Mentoren sowie projektbetreuende Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Animationsinstituts zur Seite. Projektabhängig können Ressourcen und Produktionsbudgets des Animationsinstituts genutzt werden. Darüber hinaus werden die Teams bei der Prototypenentwicklung durch die MFG Baden-Württemberg mit umfangreichem Teamfunding und mit gezielten Angeboten im Rahmen eines unternehmerischen Qualifizierungsprogramms unterstützt.

„VR NOW“ wird in vollem Umfang durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg aus Mitteln der Digitalisierungsstrategie des Landes finanziert. **Ziel der Initiative ist es, dass innovative Inhalte im Bereich Virtueller Realitäten auf höchstem künstlerischem und technischem Niveau auswertungsorientiert zum Ausdruck kommen.** Dazu wird das Projekt eng vom Bereich Forschung und Entwicklung der Filmakademie betreut. Den Teams wird ein direkter Austausch mit Studierenden des Animationsinstituts ermöglicht und eine projektabhängige Zusammenarbeit der Teilnehmenden mit sonstigen Institutionen und Unternehmen aus dem VR / AR-Bereich angestrebt.

Im Vorfeld der Bewerbung bieten unterschiedliche Veranstaltungen, insbesondere der VR Experience Day (06. November 2019), und vorbereitende Workshops des Animationsinstituts die Möglichkeit zum gegenseitigen Austausch und zur Klärung von Fragen bzgl. der „VR NOW“ Talentförderinitiative. **Die genauen Termine und aktuellen Angebote sind der Website des Animationsinstituts zu entnehmen.**

- Dezember 2019: Nominierung von bis zu sechs Teams
- Anfang 2020: weitergehende Beratungsgespräche und Veranstaltungen zur Pitch-Vorbereitung
- März 2020: Pitches vor einer internationalen Fachjury mit Auswahl von bis zu drei Projekten
- April bis Dezember 2020: Entwicklungsphase vom Konzept zum Prototypen am Animationsinstitut

Unabhängig von der Förderentscheidung sind alle nominierten Teams eingeladen, die FMX 2020 (5.-8. Mai 2020, www.fmx.de) zu besuchen. Hier bietet sich eine ideale Plattform, Feedback von internationalen Expertinnen und Experten zu den eingereichten Konzepten zu bekommen. Weitere Präsentationen und Beratungstermine auf nationalen und internationalen Fachkonferenzen und Messen, sowie eine Abschlusspräsentation auf der FMX 2021 sind angedacht.

Bewerbungen werden bis zum 01. Dezember 2019 entgegengenommen.
(Eingangsdatum Filmakademie Baden-Württemberg)

Die Bewerbungsformulare und weitere Details zu „VR NOW“ sowie Informationen zu den erfolgreich abgeschlossenen „VR NOW“ Projekten der vergangenen Jahre sind auf der Website des Animationsinstituts unter www.animationsinstitut.de/vrnw abrufbar.

1) Bewerbungsvoraussetzungen „VR NOW“:

Wer kann sich bewerben?

Die Initiative richtet sich an volljährige Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Bewerben können sich vorrangig **Teams unter Beteiligung von Absolventinnen und Absolventen der Filmakademie Baden-Württemberg und von mit ihr kooperierender Hochschulen**, bzw. Einrichtungen des tertiären Bereichs. Deren Abschluss darf höchstens 5 Jahre in der Vergangenheit liegen. Teile der Teammitglieder können aus anderen Bundesländern bzw. aus dem Ausland stammen. Innerhalb eines Teams müssen die projektrelevanten Bereiche (s.o.) abgedeckt sein. Dabei können mehrere Funktionen auch von einer hauptverantwortlichen Person in Personalunion wahrgenommen werden, solange die Zuordnung im Antrag klar erkennbar ist. Der derzeitige Wohnsitz der Bewerberinnen und Bewerber spielt keine Rolle, sie sollten jedoch über gute Deutsch- und Englischkenntnisse verfügen.

Rechtliche Rahmenbedingungen

„VR NOW“ ist eine Talentförderinitiative des Animationsinstituts der Filmakademie Baden-Württemberg in Partnerschaft mit der MFG Baden-Württemberg zur Entwicklung eines auf einer originären Konzeptidee beruhenden auswertungsorientierten Prototyps mit dem Ziel der anschließenden Weiterentwicklung zur Marktreife. **Dementsprechend sollten sich die Projekte bei Einreichung in einer Ideen- oder Konzeptphase befinden.** Mit der Einreichung erklärt das Bewerberteam, dass es sämtliche Rechte an den eingereichten Konzepten und Anträgen besitzt und die Filmakademie Baden-Württemberg von allen Ansprüchen Dritter freistellt, die aus Verletzungen von Urheberrechten, gewerblichen Schutzrechten, Geschäftsgeheimnissen oder sonstigen Rechten durch die Bewerbung entstehen können. Sollten Fremdrechte betroffen sein, die vor Bewerbungsschluss nicht abschließend geklärt werden können, muss zumindest ein Nachweis erfolgen, wie und zu welchen Konditionen diese Rechtesituation geklärt werden kann.

Wird ein Team durch die Vorjury nominiert und zu Pitchingtraining bzw. sonstigen vorbereitenden Veranstaltungen eingeladen, erfolgt im Vorfeld eine Prüfung der genannten rechtlichen Rahmenbedingungen der Konzeptidee. Die von der Jury ausgewählten „VR NOW“ Teilnehmerteams können entsprechend ihres Projektplans ab April 2020 in die Prototypen-Entwicklungsphase eintreten und haben die Möglichkeit, ihre Ideen und Konzepte bis zum Jahresende 2020 weiterzuentwickeln, um auf der FMX 2021 ihre Prototypen in einer Abschlusspräsentation vorzustellen.

Während der Prototypenphase unterliegen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer den Nutzungsbedingungen der Filmakademie Baden-Württemberg; diese Regelungen gehen den Nominierten zur Ansicht zu. Sollte ein Teilnehmerteam diesen Vereinbarungen nicht zustimmen, rückt das nächstplatzierte Team nach. Mit Ende der „VR NOW“ Prototypenentwicklungsphase erfolgt eine projektbezogen zu definierende Rechteübertragung.

Mit Versenden der Bewerbung erkennen alle Teammitglieder die Rahmenbedingungen der „VR NOW“ Talentförderinitiative als verbindlich an und erteilen ihr Einverständnis für eine möglicherweise geplante öffentliche Präsentation der Ideen, Konzepte und Teams. Die Urheberrechte der entwickelten Projekte verbleiben beim Team, das optimaler Weise intern entsprechende Vereinbarungen zum gegenseitigen Rechtsverhältnis trifft.

Datenschutz

Alle einreichenden Teammitglieder erklären sich mit der elektronischen Speicherung der persönlichen Daten zur Abwicklung von „VR NOW“ einverstanden. Alle Daten werden entsprechend der gesetzlichen Datenschutzbestimmungen, insbesondere den Regelungen der DSGVO behandelt.

Alle beteiligten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Filmakademie Baden-Württemberg sowie der MFG Baden-Württemberg, die Jury, Mentorinnen und Mentoren, Dozentinnen und Dozenten sowie weitere beteiligte externe Personen unterliegen einer Vertraulichkeitserklärung, die sie verpflichtet, die im Rahmen von „VR NOW“ erlangten Informationen nur für die Vorbereitung und Durchführung der Talentförderinitiative zu verwenden, diese vertraulich zu behandeln und sie insbesondere Dritten nicht zugänglich zu machen. Diese Verpflichtung gilt nicht für Informationen, die allgemein bekannt sind oder im Rahmen von „VR NOW“ öffentlich bekannt werden (z. B. bei öffentlichen Präsentation und Publikationen), beziehungsweise Informationen, die nachweislich unabhängig erarbeitet oder von Dritten rechtmäßig erlangt worden sind.

Sämtliche Kosten, die durch die Einreichung zur „VR NOW“-Talentförderinitiative entstehen, tragen die Bewerberinnen und Bewerber selbst.

2) Bewerbungsunterlagen „VR NOW“:

Die Bewerbungsunterlagen zur Talentförderinitiative „VR NOW“ sollen die originäre Grundidee des Projekts zum Ausdruck bringen, einen dementsprechenden Gesamtüberblick über das einzureichende Konzept bzw. die Projektidee und ihr Potential für eine auswertungsorientierte Entwicklung liefern sowie aussagekräftige Informationen zu den Hintergründen und fachlichen Fähigkeiten des Bewerberteams enthalten.

Die Bewerbungsunterlagen müssen auf Englisch eingereicht werden, wobei einzig die Projektbeschreibung zusätzlich in Deutsch einzureichen ist. Bei der Bewerbung zu „VR NOW“ sollen einerseits das vorgegebene und von allen Kernteammitgliedern im Original zu unterschreibende Bewerbungsformular (Download auf www.animationsinstitut.de/vrnow) sowie zusätzliche Unterlagen in den folgenden Kategorien eingereicht werden:

- **Projektbeschreibung des Inhalts und der Storytelling-Idee**
(Projektbeschreibung einer originären VR / AR / XR-Idee und eines originären VR / AR / XR-Konzepts auf maximal einer DIN-A4-Seite, die die „zentrale Fragestellung“ beschreibt (Formulierung des Kernvorhabens in zwei bis drei Sätzen)
- **Grafische Gestaltung, Tonkonzept und Technische Umsetzung**
Projektbezogene, originäre Moods und Vorschläge für die audiovisuelle Gestaltung; gegebenenfalls ergänzt um Referenzen und Beispiele bereits existierender Projekte; grundsätzliche Informationen zu den technischen Anforderungen und Zeitplänen der Prototypenphase und Projektumsetzung; ggf. Darstellung von innovativen Konzepten bei der Ton- und Bildgestaltung.
- **Gegebenenfalls wissenschaftliche Relevanz**
Darstellung einer möglichen wissenschaftlichen Einbindung und Zielsetzung und deren Bedeutung.
- **Projektplanung und Verwertungskonzept**
Maximal eine DIN-A4-Seite stichpunktartige Darstellung der Herstellungs- und Projektplanung mit Milestones für die Prototypenentwicklungsphase am Animationsinstitut mit Ausblick auf die weitere Projektentwicklung; Zielgruppendefinition und Verwertungskonzept sowie Auswertungspotential, Konkurrenzsituation und Machbarkeit, gegebenenfalls unter Nennung der angestrebten Partner.
- **Aufwandsabschätzung (inkl. Grobkalkulation)**
Aufwandsabschätzung des finanziellen Projektmittelbedarfs und technischen Aufwands innerhalb der Prototypenentwicklungsphase, sowie für die öffentliche Erstpräsentation.
- **Geeigneter Nachweis der Rechte und Optionen und Lizenzen**
- **Angaben zu beteiligten Personen, insbesondere Kernteammitglieder und mögliche Projektpartner sowie Information zu Institutionen, denen das Vorhaben bereits vorlag oder vorliegt**
(unter Angabe des Sachstands)
- **Eigene Vorstellung zur Präsenz am Animationsinstitut**
Maximal eine halbe DIN-A4-Seite mit Vorschlägen und Wünschen, wie und in welchem Umfang das Projektteam am Animationsinstitut präsent sein wird, um dem Ziel einer guten Zusammenarbeit mit dem Lehr- und Forschungsbetrieb nachzukommen.
- **Biografie der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ggf. mit Nachweis der Reputation im jeweiligen Bereich und Referenzprojekten**
Soweit vorhanden, erfolgt der Nachweis der Reputation und der Referenzprojekte optimaler Weise in elektronischer Form, zum Beispiel per Link.
- **Nachweis über die abgeschlossene Ausbildung an der Filmakademie Baden-Württemberg, bzw. an einer mit ihr kooperierenden Hochschule** (betrifft Alumni)
Der Nachweis kann als Kopie des Zeugnisses der jeweiligen Hochschule erfolgen.

Bewerbungen werden bis zum 01. Dezember 2019 (Eingangsdatum Filmakademie Baden-Württemberg) entgegengenommen. Die Bewerbungsformulare und weitere Details zu „VR NOW“ sowie Informationen zu den erfolgreich abgeschlossenen „VR NOW“ Projekten der vergangenen Jahre sind auf der Website des Animationsinstituts unter www.animationsinstitut.de/vrnow abrufbar.

3) Leistungen der Talentförderinitiative „VR NOW“

Das Animationsinstitut stellt für die Talentförderinitiative "VR NOW" die angemessene Infrastruktur zur Verfügung, um die Projekte von der Konzeptphase bis hin zum präsentationsfähigen Prototypen zu entwickeln. Dies beinhaltet sowohl die Bereitstellung erforderlicher IT-Technik und Arbeitsplätze, als auch die Betreuung der Projekte durch international renommierte Dozentinnen und Dozenten, projektbetreuende Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie das Team der Abteilung Forschung und Entwicklung des Animationsinstituts.

Außerdem wird die "VR NOW" Prototypenentwicklung von der MFG Baden-Württemberg mit einem **unternehmerischen Qualifizierungsprogramm zu Themen der Geschäftsmodellentwicklung über Klärung finanzrechtlicher Fragen bis hin zum Training von Pitching vor Investoren sowie finanziellen Mittel von 80.000 Euro** unterstützt. Als sog. Teamfunding wird diese Summe nach der Förderentscheidung je nach Anforderung auf die Projekte und Teams verteilt und unter Berücksichtigung von Aufwandsabschätzung und Milestoneplan anteilig entsprechend des Projektfortschritts und gegen direkte Rechnungsstellung an die MFG Baden-Württemberg ausgezahlt. **Ausschlaggebend für die Förderentscheidungen der Jury sind die jeweiligen Konzepte und deren Anforderungen sowie die Teamkonstellation, die beim Pitch präsentiert werden.**

Bis zu sechs Projektteams werden von einer Vorjury ausgewählt und zu den weitergehenden Beratungen und Workshops nach Ludwigsburg und zum Besuch der FMX 2020 eingeladen. Diese Phase wird mit einer **Nominierungsprämie von 1.500,- Euro** pro Team zur Deckung von Reise- und Unterkunftskosten finanziell unterstützt.

Die anschließenden Förderleistungen des Animationsinstituts für die durch die Hauptjury ausgewählten Projektteams sind vorhabenabhängig und bestehen im Regelfall aus folgenden Positionen pro Projektteam:

- Benennung eines Senior Lecturers, der das jeweilige Projekt kontinuierlich und konzentriert betreut sowie Option zur Teilnahme an Beratungsgesprächen mit Dozentinnen und Dozenten, die am Institut studentische Projekte betreuen
- Im Zeitraum zwischen 01.04.2020 und 20.12.2020 stellt das Animationsinstitut bis zu drei Arbeitsplätze mit der passenden **technischen Infrastruktur** (VR-Brillen, Workstations, Zugang zu IT Infrastruktur) in den Räumlichkeiten des Animationsinstituts bereit. Die teilnehmenden Teams haben im o. a. Zeitraum innerhalb der Filmakademie einen mit Studierenden vergleichbaren Status, was den Zugang zu und die Nutzung von Ressourcen der Filmakademie anbetrifft
- **Serverspeicherplatz und Projektaccount** mit Zugang zu Renderfarm und Ressourcen der Filmakademie in Abhängigkeit von Verfügbarkeit und Projektvolumen
- Zugang zum **internen Wiki und Repository** der Filmakademie zur Projektdokumentation
- Dezierte und **kontinuierliche Projektbetreuung** durch Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Animationsinstituts
- Spezielle projektbezogen beratende, **internationale Mentorinnen und Mentoren** und fachspezifische Betreuung sowie Zugang zu den regulären Unterrichts- und Projektbetreuungsinhalten des Animationsinstituts und der Filmakademie (nach Verfügbarkeit)
- Teilnahme am „VR NOW“ - Programm und Zugang zu speziellen Veranstaltungen auf der **FMX 2020 und der FMX 2021**
- **Unterstützung und Vorbereitung** einer öffentlichen Prototypenpräsentation sowie kontinuierliche multimediale Begleitung des Produktionsprozesses und des Projektfortschritts

Für alle Fragen zur Talentförderinitiative „VR NOW“ ist das Animationsinstitut per Email über vrnow@animationsinstitut.de zu erreichen (Hauptansprechpartner für "VR NOW" ist Christian Müller).

Auf Seiten der MFG Baden-Württemberg betreut Andrea Buchholz Anfragen rund um die VR NOW-Initiative (buchholz@mfg.de, Tel. 0711 90715312)

Informationen unter www.animationsinstitut.de/vrnow