



Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-
Württemberg

DIGITALISIERUNG

VirtualReality@bw - eine neue Dimension der Start-up-Kultur



Baden-Württemberg ist ein bedeutender Film- und Animationsstandort. Dafür stehen renommierte Ausbildungsstätten wie die Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg oder die Hochschule der Medien in Stuttgart sowie die [FMX](#) – die inzwischen weltweit bekannte Konferenz für Animation, Effekte, Games und immersive Medien – und viele Unternehmen auf Weltniveau, die sich zu einem einmaligen Cluster zusammengeschlossen haben. Um den Standort weiter zu stärken, hat das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst im Rahmen der [Digitalisierungsstrategie digital@bw](#) eine Virtual Reality-Offensive gestartet, die maßgeblich vom [Animationsinstitut \(AI\)](#) der Filmakademie und der [MFG | Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg](#) umgesetzt wird.

Projekte:

Talentfördermaßnahme VR NOW (2017) ✓

Im Rahmen von VR NOW 2017 wurden Alumni der [Filmakademie Baden-Württemberg](#) (sowie der kooperierenden Ausbildungsstätten) eingeladen, ihre Virtual Reality-Konzeptideen beim [Animationsinstitut \(AI\) der Filmakademie](#) einzureichen. Die von einer Jury ausgewählten Teams haben die Konzeptideen am AI zu Prototypen weiterentwickelt. Ziel des Projektes war es, dass innovative VR-Inhalte auf höchstem künstlerischen und technischen Niveau marktorientiert zum Ausdruck kommen. Es erfolgte eine enge Betreuung durch den Bereich Forschung & Entwicklung des AI.

Talentfördermaßnahme VR NOW (2018) ✓

Talentierte Alumni der [Filmakademie](#) und der Ausbildungsstätten, mit denen die Filmakademie kooperiert, können am [Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg](#) technologisch innovative und künstlerisch vielversprechende Projekte im Bereich Virtual Reality (VR) von der Idee bis zum Prototypen entwickeln und die Gründung ihrer Start-ups vorbereiten. Dabei ist der Begriff VR weit definiert und schließt alle immersiven Formate (d. h. Medien die bei Personen das Empfinden bewirken, in die virtuelle Welt „einzutauchen“) 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. Zur Unterstützung der eigenen Produktverwertung bietet die [MFG | Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg](#) den Teams ein unternehmerisches Qualifizierungsprogramm an. Außerdem wird durch ein Teamfunding der MFG sichergestellt, dass sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer während der Projektumsetzung in vollem Umfang auf die Arbeit konzentrieren können.

VR Event im Rahmen der FMX 2018 ✓

Es wurden Fachvorträge und Präsentationen zur Unterstützung von Wissenstransfer und Netzwerkbildung im Rahmen der FMX in den Bereichen Virtual Reality (VR) / Augmented Reality (AR) ganz und 360° durchgeführt. Zudem wurde eine geeignete Plattform für die Teams von VR NOW 2017 zur Präsentation der Projekte sowie für Mentoring und Beratung zur weiteren Schärfung und internationalen Ausrichtung der Konzepte und zum Netzwerken geschaffen.

VR Event 2018 und 2019 ✓

Im Rahmen der [FMX](#) werden Fachvorträge und Präsentationen zur Unterstützung von Wissenstransfer und Netzwerkbildung in den Bereichen VR / AR und 360° durchgeführt. Zudem werden die Prototypen der Teams von „VR NOW 2017“ und „IP NOW 2018“ präsentiert. Des Weiteren wird eine Plattform für die Teams von „VR NOW 2018“ für Mentoring und Beratung zur weiteren Schärfung und internationalen Ausrichtung der Konzepte und zum Netzwerken zur Verfügung gestellt.

Digital Content Funding (DCF) – Virtual Reality 2017 ✓

Es werden Virtual Reality-Projekte von kleinen und mittleren Unternehmen gefördert. Dadurch sollen die Unternehmen in die Lage versetzt werden, ihre Ideen bis zur Marktreife zu entwickeln. Förderfähig sind alle neuen Medienapplikationen mit interaktiven Virtual Reality-Inhalten in den Bereichen Konzeptentwicklungen, Produktionsvorbereitungen / Prototypen, Produktionen und Vertriebs- und Distributionsmaßnahmen.

Digital Content Funding (DCF) – Virtual Reality 2018 und 2019 ✓

Mit dem DCF-VR unterstützt die [MFG | Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg](#) anspruchsvolle Einzelprojekte von jungen Unternehmen mit digitalen, interaktiven und audiovisuellen Inhalten in den Bereichen VR und AR bei der Konzeptentwicklung, der Prototyp-Entwicklung sowie der Produktion und dem Vertrieb.

Gerade junge Start-ups können im Rahmen des Förderprogramms ihre ersten Content-Projekte entwickeln, die Intellectual Property (IP) in ihrer Firma halten und mit ihren innovativen Inhalten selbst auf den Markt gehen.

Initiative IP NOW ✓

Studierende erhalten in Projektteams in einem einjährigen Programm während des Studiums die Möglichkeit, innovative Intellectual Property-Konzepte in den Bereichen Animation, visual effects (VFX) und Games um einen Virtual Reality-Prototypen zu erweitern. Die Studienzeit verlängert sich dadurch entsprechend um ein Jahr. Den Teams wird die Infrastruktur des [Animationsinstituts](#) und der [Filmakademie](#) zur Verfügung gestellt. Daneben wird Ihnen auch ein umfangreiches, begleitendes Lehrangebot am Animationsinstitut sowie eine intensive Betreuung durch Expertinnen und Experten aus den Bereichen Virtual- und Augmented Reality, VFX und Animation angeboten. Die Projekte der Studierenden erhalten dadurch eine mögliche Marktperspektive sowie eine deutliche Aufwertung um eine innovative, künstlerische Virtual Reality-Anwendung.

Raumwelten Digital/VR in 2018 und 2019 ✓

Über ein Panel zum Thema „Szenografie und Virtual Reality“ werden die Möglichkeiten der neuen digitalen Methoden im Zusammenhang mit Ausstellungen, Museen sowie Arbeits- und Freizeitwelten präsentiert und durch Virtual Reality-Installationen erlebbar gemacht.

Open Culture BW meets VR 2018 ✓

Hochschulstudierende aus Baden-Württemberg entwickeln neue Konzepte und/oder Prototypen für virtuelle und/oder digitale interaktive Anwendungen (Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), innovative virtuelle Angebote etc.) in Kultureinrichtungen. Den Studierenden werden durch die Erfahrungen, die sie in diesen Projekten machen, die Möglichkeit späterer Ausgründungen aufgezeigt und der Wunsch danach geweckt.

BW Goes Mobile-VR ✓

Der Ideenwettbewerb für mobile Anwendungen (Baden-Württemberg Goes Mobile) richtete sich an Studierende, die ein Start-up-Unternehmen mit einer innovativen Virtual- / Augmented Reality-Anwendung gründen wollen. Neben einem Preisgeld von 10.000 Euro erhält 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.

Gründerspezifisches Qualifizierungsprogramm IP ✓

Hier wird das nötige Basiswissen vermittelt, um Intellectual Property (IP) zu erfinden und zu verwerten. Wesentliches Kernelement des Qualifizierungsprogramms ist eine jährlich stattfindende einwöchige IP-Masterclass, bei der IP-erfahrene regionale und nationale Persönlichkeiten aus den Bereichen visual effects (VFX), Animation, Virtual Reality (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. Sie wird ergänzt durch theoretische Lernmodule.

Link dieser Seite:

<https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/forschung/forschungspolitik/digitaler-wandel/projekte-digitalbw/virtual-reality-offensive>