

# Weitere notwendige Unterlagen

- Einseitige Inhaltsangabe des Films
- Beschreibung der Hauptcharaktere
- Nachweis der Verfilmungsrechte
  - Vertrag mit dem Autor oder schriftliche Bestätigung, dass Filmidee und Drehbuch vom Produzenten selbst stammen
- Drehplan
  - Beginn und Dauer der Dreharbeiten
- Stabliste
  - Filmografien der wichtigsten Teammitglieder
- Besetzungsliste
  - Filmografien der Hauptdarsteller
- Visualisierungshilfen
  - Storyboard oder Fotos
- ggf. Gewinn- und Verlustrechnung für bilanzpflichtige Unternehmen
  - bspw. GmbH, GmbH & Co. KG, oHG,
  - 500000€ Umsatz oder 50000€ Gewinn pro Jahr

# Ablauf des Förderverfahrens

- Förderantrag
  - Prüfung und Förderempfehlung
- Einreichung der Nachweise
- Fördervertrag
  - Auszahlung 1. Rate
- Zwischenbericht
  - Auszahlung weiterer Raten
- Schlussbericht/Abnahme
  - Prüfung auf Übereinstimmung mit dem ursprünglichen Konzept
  - Prüfung der Nachkalkulation
  - Prüfung der Tagesberichte
  - Auszahlung der letzten Rate

## (Kurz-)Filmförderung des Bundes

- Kuratorium Junger Film
  - finanziert durch die Länder
- Deutscher Kurzfilmpreis
  - auch Nominierung bereits mit 12500€ honoriert
  - Mitgliedschaft in Berufsverbänden oder Institutionen des deutschen Films nötig
- Beauftragter der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM)
- Filmförderanstalt (FFA)

## Praxisteil I

- Das Beispiel FFF
  - [Förderrichtlinien](#)
  - [Geförderte Projekte](#)
- Eigene Überlegungen zu aussichtsreichen Konzepten und Unterlagen für einen eigenen Förderantrag



# Übung: Produktionsplanung

Dr. Stefan Werning (Medienwissenschaft, Universität Bayreuth)



SCRIPT



STORYBOARD



ANIMATIC



VIDEO

## Sitzung 7: Projektplanung

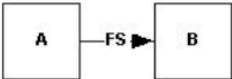
# PROJEKTSTRUKTURPLAN



- Übersicht über Vorgänge bzw. Aktivitäten
  - Identifizierung und zeitliche Gruppierung
  - Bildet die Wertschöpfungskette ab

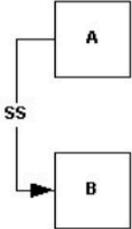
# Abhängigkeiten von Vorgängen

- ressourcenabhängig



Finish-to-Start, A FS B  
B kann nicht beginnen, ehe A beendet ist.

Dreh und Schnitt

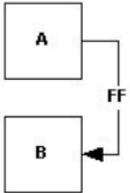


Start-to-Start, A SS B  
B kann nicht begonnen werden, ehe A begonnen wurde.

Ton und Licht beim Dreh

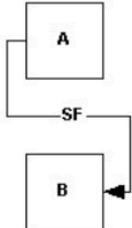
- materialabhängig

- präferenzabhängig



Finish-to-Finish, A FF B  
B kann nicht beendet werden, ehe A fertig ist.

Abmischung Ton und Schnitt



Start-to-Finish, A SF B  
B kann nicht beendet werden, ehe A begonnen wurde.

Förderantrag und Drehplan

# Ressourcen

- Erfordernisse zur Durchführung einer Projektaktivität
  - Mitarbeiter
  - Zeit
  - Material
  - Geld
  - Orte
  
- Ressourcenverteilung
  - bildet den Kern des Projektmanagements
  - Priorisierung wichtig für die Zuordnung knapper Ressourcen
  
- Ressourcen identifizieren
  - Planungsphase
    - Büro, Rechner, Mitarbeiter
  - Produktionsphase
    - Drehbuchauszug als Grundlage
    - Technik, Mitarbeiter, finanzielle Liquidität
  - Postproduktion
    - Gefilmtes Material, Schnittrechner, Schnittplatz, Cutter, Regisseur

## Mitarbeiter und Rollen

- Alle Projektbeteiligte sind Mitarbeiter
- Beschreibungen von Verantwortlichkeiten sind Rollen
- Zuordnung von Personen und Rollen erfolgt zu Projektbeginn
- Eine Person kann mehrere Rollen besetzen ⇔ Eine Rolle kann durch mehrere Personen besetzt werden

## Weitere Begriffe

- **Meilenstein**
  - Ein Ereignis von besonderer Bedeutung für das Projekt.
- **Arbeitspaket**
  - Legt fest, was, bis wann (Dauer), mit welchen Ressourcen (Mitarbeitern, Budget usw.) erarbeitet werden muss.
  - Jedes Arbeitspaket kann an einen bzw. mehrere Mitarbeiter des Projektteams delegiert werden.
- **Deliverables**
  - Ein zu lieferndes, vorher zu spezifizierendes und messbares Ergebnis einer Aktivität bzw. Projektphase.
  - Kann als Input für eine folgende Aktivität erforderlich sein.

# Grundlage für eigenen Projektstrukturplan

- Wird in die Produktion übernommen
- Geplante Dauer der Vorgänge mit eintragen

1. Stoffentwicklung 2-3 Wochen	2. Präproduktion 2-3 Wochen	3. Produktion 2-3 Wochen	4. Postproduktion 2-3 Wochen	5. Distribution 1 Monat
1.1 Idee 1.2 Pitch 1.3 Exposé 1.4 Treatment 1.5 Drehbuch	2.1 Drehplan 2.2 Clearance 2.3 Cast & Crew 2.4 Kostenplan 2.5 Finanzierungsplan 2.6 Förderanträge	s. Drehplan	4.1 Schnitt 4.2 VFX 4.3 Vertonung 4.4 Credits 4.5 Rendering	5.1 Werbung (2 Monate)



## Praxisteil II

- **Anfangen mit eigenem Projektplan**
  - Spezifizierung der Ressourcen
  - Identifikation der Vorgänge und Abhängigkeiten



## Die kritische Kette / Der kritische Pfad

- klassisches Projektmanagement
  - Aufwandsabschätzung, d.h. Dauer eines Arbeitsablaufs inklusive Puffer
  - individuell nutzenmaximierend, d.h. erhöht eigene Zuverlässigkeit
- Probleme:
  - Parkinsons Gesetz: Puffer werden immer genutzt und nicht gekürzt
  - ‚Studentensyndrom‘: es wird so spät wie möglich begonnen
  - Murphy’s Gesetz: es geht immer etwas schief
- Die Kritische Kette (Critical Chain/Theory of Constraints)
  - **Folge von Aktivitäten („bottlenecks“), deren Verzögerung direkt die Projektdauer beeinflusst**
  - Puffer am Ende
  - Wenig Zeit für Task Switching und zentralisierte Berichtspflicht