

Fountain Coach: Marktpositionierung und Monetarisierung

Produkte und Zielgruppen

Fountain Coach entwickelt eine neuartige Softwareplattform für die Erstellung von **Musiktheater und Multimedia-Inhalten**, die **künstliche Intelligenz (KI)** zur Unterstützung kreativer Prozesse einsetzt. Im Zentrum steht eine modulare Suite von Tools, u.a. die „**Teatro**“ **Engine**, welche in **Swift** umgesetzt ist. Diese Engine ermöglicht die Verarbeitung von Drehbüchern im **Fountain-Format** (ein gängiges Textformat für Drehbücher) und verbindet sie mit musikalischen Elementen. So können beispielsweise **Skripte und Noten** gemeinsam behandelt werden: Das System parst ein Fountain-Drehbuch und kann daraus **grafische Ausgaben** (z.B. **SVG/HTML-Bilder** für Storyboards oder Noten) erzeugen, gleichzeitig aber auch eine **Echtzeit-Audio-Wiedergabe** der Musik bereitstellen ¹. Dadurch können Autor:innen von Musicals, Theaterstücke-Schaffende und Komponist:innen **ihre Werke direkt sehen und hören**, während sie geschrieben werden.

Zum Produkt-Ökosystem von Fountain Coach gehören mehrere spezialisierte Komponenten:

- **FountainAI (Tutor)** – ein KI-gestützter *Coach*, der Nutzer:innen beim Schreiben von Texten und Kompositionen hilft. Diese KI-Komponente setzt sich aus mehreren Diensten zusammen (z.B. *Planner*, *Function-Caller*, *Awareness*), die im Hintergrund in einer *Multi-Agenten-Architektur* kooperieren ². Die KI kann Vorschläge liefern, Arbeitsschritte planen und automatisiert Tools ansteuern (z.B. zum Rendern von Noten oder Audio). Nutzer:innen interagieren mit diesem **digitalen Coach** über eine Chat-ähnliche Schnittstelle (z.B. via `/chat` API) und erhalten intelligente Unterstützung beim Entwickeln ihres Stücks.
- **Teatro Engine** – die Rendering-Engine für visuelle und musikalische Ausgaben. Sie ist **deterministisch** aufgebaut, was konsistente und wiederholbare Ergebnisse sicherstellt ³. Teatro umfasst mehrere Module: *TeatroCore* (für Layout, ein eigenes View-DSL und die Fountain-Parserlogik), *TeatroAudio* (für die musikalische Wiedergabe mit **MIDI-2.0** Unterstützung und Anbindung an Synthese-Engines wie FluidSynth, Csound und Apple AVFoundation) ⁴, *TeatroGUI* (eine plattformübergreifende Vorschau-Oberfläche auf Basis von SDL3 für visuelle Timeline- und Partitur-Ansichten) sowie *TeatroTelemetry* (für Echtzeit-Übertragung von Steuerdaten über MIDI 2.0). Die Engine ermöglicht es beispielsweise, dass ein:e Autor:in einen Songtext mit Noten eingibt und sofort eine **Vorschau als Notenblatt** und als **Audio-Playback** erhält.
- **Notensatz und Audio-Tools** – Fountain Coach integriert etablierte Open-Source-Werkzeuge, um professionelle Ergebnisse zu erzielen. Ein Beispiel ist die **LilyPond-Integration**: Über das **Swift-LilyPond**-Paket werden musikalische Notationen automatisch in **hochwertige Partituren (PDF/SVG/PNG)** und auch in **MIDI-Dateien** umgewandelt ⁵. Dabei werden LilyPond-Binärdateien direkt eingebunden, sodass Nutzer:innen keine separate Installation benötigen und immer reproduzierbare Notensatz-Ergebnisse bekommen. Für die Audio-Synthese kommt u.a. **Swift-Csound** zum Einsatz – ein Wrapper für den bewährten Csound-Synthesizer – um aus MIDI-Daten Klang zu generieren. Zusätzlich existieren Tools wie **Midi2SamplerDSP**, welche z.B. hochwertige Sample-Instrumente für MIDI 2.0 bereitstellen. Diese ermöglichen **nahtlose Loop-Erstellung**

und **Crossfades** zwischen Samples, um die höhere Auflösung und ausdrucksstarke Steuerung von **MIDI 2.0** optimal zu nutzen ⁶. Dadurch können Komponist:innen realistisch klingende Instrumente einbinden, was für Musical- und Filmmusik wertvoll ist.

Zielgruppen: Aus den genannten Komponenten ergibt sich, dass Fountain Coach vor allem **creative Profis und Talente** anspricht, die interdisziplinär arbeiten. Dazu zählen **Drehbuchautor:innen, Musical-Autor:innen, Komponist:innen** sowie **Theaterschaffende** im Allgemeinen. Gerade Teams oder Einzelkünstler:innen, die **Musik und Story** gemeinsam entwickeln (z.B. für Musicals, Opern, Film/Serien mit Musikanteil oder interaktive Medien), profitieren von der Plattform. Auch in der **Aus- und Weiterbildung** (z.B. an Film-/Theaterhochschulen oder Musikakademien) kann Fountain Coach als Übungs- und Produktionsumgebung dienen, in der angehende Autor:innen und Komponist:innen experimentieren und unmittelbar Feedback in Form von klingender und sichtbarer Ausgabe erhalten. Insgesamt positioniert sich das Produkt als **Werkzeug für die Kreativbranche**, speziell an der Schnittstelle von **Storytelling und Musik** – ein Bereich, der bisher oft durch getrennte Software (Texteditoren vs. Musikprogramme) abgedeckt wurde. Fountain Coach fusioniert diese Welten in einer integrierten Lösung.

Geschäftsmodell und Monetarisierungsoptionen

Da Fountain Coach ein neuartiges Angebot im Kreativ-Softwarebereich darstellt, gibt es verschiedene potenzielle **Geschäftsmodelle**, um die Plattform zu monetarisieren:

- **Software-as-a-Service (SaaS):** Denkbar ist ein cloudbasiertes Angebot, bei dem Nutzer:innen über eine Web-Plattform oder App auf die **KI-Coaching-Dienste** und die Teatro-Engine zugreifen. In diesem Modell könnte Fountain Coach **Abonnements** anbieten – z.B. eine monatliche Gebühr, die eine gewisse Anzahl an Projekten, Speicherplatz oder KI-Abfragen einschließt. Die aufwendigen KI-Berechnungen und Rendering-Prozesse würden auf Fountain Coach Servern laufen, und Kund:innen zahlen für den Zugang (ggf. gestaffelt nach Hobby-User, Profi oder Studio-Team).
- **Lizenzmodell für eine Desktop-App:** Alternativ (oder ergänzend) könnte Fountain Coach als eigenständige **Profi-Software** vertrieben werden, ähnlich wie etablierte Drehbuch- oder Musiksoftware. Hierbei würden Kreativschaffende eine einmalige Lizenz oder regelmäßige Upgrades erwerben, um die Software auf ihrem Rechner (vorerst macOS, später evtl. Windows/Linux) zu nutzen. Zusätzliche **Premium-Features** – etwa erweiterte KI-Funktionen oder Kollaborationswerkzeuge – könnten als **Add-ons** oder höhere Lizenzstufen bereitgestellt werden.
- **Freemium-Modell mit Community-Edition:** Da Teile der Technologie (z.B. die Swift-Packages für LilyPond, MIDI 2.0 etc.) auf GitHub offen einsehbar sind, könnte Fountain Coach eine kostenlose **Basisversion** anbieten, die grundlegende Features enthält. Erweiterte Funktionen – insbesondere die KI-Unterstützung oder Cloud-Services wie gemeinsame Projekte und Online-Speicherung – wären dann kostenpflichtig. So könnte eine Nutzergemeinde aufgebaut werden, während sich Umsätze über professionelle Anwender:innen generieren lassen.
- **Dienstleistungs- und B2B-Modell:** Für **größere Einrichtungen** (Theaterhäuser, Musical-Produktionsfirmen, Bildungseinrichtungen) kann Fountain Coach maßgeschneiderte Lösungen anbieten. Das Unternehmen könnte z.B. Consulting, Schulungen oder die Integration der Plattform in bestehende Workflows als Service verkaufen. Einnahmen entstünden hier durch **Projekte, Support-Verträge oder Lizenzen** für ganze Institutionen. Gerade wenn ein Theater

ein neues Musical entwickelt, könnte Fountain Coach als zentrales Kollaborationswerkzeug lizenziert werden.

Angesichts der Ausrichtung auf professionelle Kreative ist es wahrscheinlich, dass Fountain Coach auf **Premium-Preismodelle** setzt – ähnlich wie bekannte Kreativsoftware – da der Mehrwert (Zeitersparnis, integrierter Workflow, KI-Unterstützung) für diese Zielgruppe hoch ist. Trotzdem könnte eine eingeschränkte freie Version oder Testphase wichtig sein, um neue Nutzer:innen anzulocken. Zudem ist zu beachten, dass KI-Funktionen laufende Kosten (Rechenleistung, ggf. externe AI-API-Kosten) verursachen – diese würden im Geschäftsmodell eingepreist, etwa durch nutzungsabhängige Gebühren (z.B. ein bestimmtes Kontingent an KI-Abfragen pro Monat frei, danach gegen Aufpreis).

Mitbewerber:innen am Markt

Fountain Coach betritt ein Marktsegment, das mehrere bestehende Bereiche überlappt. **Direkte Mitbewerber** – also Produkte, die ein vergleichbares integriertes Angebot aus KI, Drehbuch- und Musiksoftware bieten – gibt es derzeit kaum, was eine **Alleinstellung** bedeutet. Allerdings konkurriert Fountain Coach in Teilaspekten mit verschiedenen etablierten Tools und Lösungen:

- **Drehbuch- und Schreibsoftware:** In der Film- und Theaterbranche sind Programme wie *Final Draft*, *Celtx* oder *WriterDuet* weit verbreitet, um Drehbücher zu schreiben. Diese sind jedoch primär auf Text fokussiert und bieten keine musikalische Integration oder KI-Unterstützung. Nutzer:innen könnten Fountain Coach als Alternative in Betracht ziehen, da es zusätzlich **musikalische Komponenten** und intelligentes Coaching einbringt. Dennoch steht Fountain Coach hier im Wettbewerb um die Aufmerksamkeit von Drehbuchautor:innen, die evtl. an klassische Tools gewöhnt sind.
- **Musiknotations- und Produktionssoftware:** Für Komponist:innen existiert ein eigener Softwaremarkt – etwa *Sibelius*, *Finale*, *Steinberg Dorico* (für Notensatz) oder DAWs wie *Logic Pro* und *Ableton Live* (für Musikproduktion). Diese Programme sind hoch spezialisiert, liefern professionelle Noten bzw. Audio, decken aber nicht den dramaturgischen Aspekt eines Scripts ab. Fountain Coach konkurriert indirekt mit ihnen, indem es verspricht, **ausreichend gute Notation und Audio-Wiedergabe** in seinem integrierten Workflow zu bieten. Tatsächlich nutzt Fountain Coach bewährte Engines wie LilyPond und Csound im Hintergrund ⁵ ⁶, um eine Qualität zu erreichen, die für viele Zwecke genügt. Für High-End-Musikproduktionen werden Spezial-Tools zwar weiter nötig sein, aber gerade im frühen Entwicklungsstadium eines Musicals könnte Fountain Coach diese Werkzeuge ersetzen oder ergänzen.
- **KI-Schreibassistenten und Kreativ-AI:** Mit dem Aufkommen von GPT-basierten Assistenten (ChatGPT, Bing Chat und spezialisierte Tools wie *Sudowrite* für Autor:innen) gibt es bereits KI-Werkzeuge, die bei Text und Story helfen. Fountain Coach differenziert sich hier durch seinen **spezifischen Anwendungsfokus** (Bühnenstücke mit Musik) und durch die enge Verzahnung der KI mit domänenspezifischen Tools. Während ein allgemeiner KI-Assistent einen Dialog oder Liedtext generieren kann, bietet Fountain Coach's KI eingebettete Aktionen an – z.B. direkt Noten generieren, Loops schneiden oder eine Szene in Notation umsetzen – gesteuert durch die Planner- und Tool-Module ². In diesem Sinne konkurriert Fountain Coach weniger mit generischen KI-Chatbots, sondern erweitert deren Konzept in eine **produktive Komplettlösung für Kreative**.
- **Kollaborations- und Produktionstools:** In einem erweiterten Sinne konkurrieren auch Projektmanagement- und Kollaborationstools im Medienbereich (z.B. *Google Docs/Drive* für

gemeinsames Schreiben, oder spezialisierte Theater-Produktionssoftware für Ablaufpläne und Cue-Management). Fountain Coach könnte einige dieser Funktionen (etwa gemeinsame Skripterstellung mit Versionierung, automatische Regieanweisungs-Extraktion, etc.) abdecken. Allerdings steht dies noch nicht im Vordergrund; aktuell liegt der Schwerpunkt auf der **kreativen Inhaltserstellung** selbst, nicht auf der Organisation drumherum. Langfristig könnte das Produkt jedoch Teams anziehen, die bisher mehrere separate Tools nutzen mussten.

Insgesamt hat Fountain Coach momentan einen **Innovationsvorsprung**, da es **als erste Plattform Text, Musik und KI-Coaching verschmilzt**. Die Herausforderung wird sein, Bewusstsein bei den Zielgruppen zu schaffen, die bisher mit getrennten Lösungen arbeiten. Sollte ein großer Player (etwa ein Anbieter von Musiksoftware oder ein Tech-Konzern) ähnliche KI-Integrationen entwickeln, könnte Konkurrenz entstehen. Bislang jedoch ist Fountain Coach in einer **Nische mit Pioniercharakter** unterwegs und kann sich durch diese einzigartige Kombination von Funktionen differenzieren.

Technologische Besonderheiten

Die Technologie hinter Fountain Coach weist mehrere bemerkenswerte **Alleinstellungsmerkmale** auf, die zur Konkurrenzabgrenzung und Produktqualität beitragen:

- **Integrierte Multimedia-Engine:** Die **Teatro-Engine** verbindet Text und Musik nahtlos. Sie verarbeitet das Fountain-Drehbuchformat direkt und erlaubt es, **visuelle** und **audio** Ausgaben synchron zu generieren ³. Diese deterministische Rendering-Pipeline stellt sicher, dass z.B. ein Lied im Skript immer gleich klingt und aussieht, egal wie oft man es neu rendert – wichtig für zuverlässige Proben und Aufführungsplanung.
- **Einsatz neuester Standards (MIDI 2.0):** Fountain Coach setzt auf **MIDI 2.0**, die jüngste Generation des Musik-Midi-Protokolls, das eine viel höhere Auflösung und *Per-Note-Expression* bietet ⁶. Dadurch können feine dynamische Abstufungen und expressive Effekte in der Musik dargestellt werden, was insbesondere für Orchestrierungen von Musicals von Vorteil ist. Viele bestehende Tools arbeiten noch mit MIDI 1.0 – hier zeigt Fountain Coach technologischen Vorsprung. Die Plattform unterstützt zudem moderne Technologien wie **SDL3** (für grafikbeschleunigte Darstellung) und aktuelle Swift-Versionen, was Performance und Zukunftssicherheit gewährleistet.
- **Modulare Microservice-Architektur mit KI:** Anders als monolithische Kreativ-Software ist Fountain Coach aus **modularen Komponenten** aufgebaut ². Es gibt separate Dienste/Module für z.B. Planung (Planner), Ausführung von Funktionen/Tools, Speichern von Daten, etc., die über definierte **OpenAPI-Schnittstellen** miteinander kommunizieren. Diese Architektur ermöglicht es der KI-Komponente (Planner/Orchestrator), dynamisch **Werkzeuge einzubinden und aufzurufen**. Beispielsweise kann die KI einen Notensatz-Service über dessen API ansteuern oder Audio-Analysen durchführen, ohne dass dies fest in den Code einprogrammiert sein muss. Diese *Tools-Fabrik* und *Tool-Server* Architektur ⁷ bedeutet auch, dass Fountain Coach relativ leicht um neue Fähigkeiten erweiterbar ist – etwa könnte ein Beleuchtungs-Plot-Tool oder ein Videoexport später hinzugefügt werden, welches die KI dann ebenfalls nutzt. Technologisch ist dies sehr fortschrittlich und orientiert sich an aktuellen Trends im KI-Bereich, *Agenten* zu bauen, die eigenständig Aktionen ausführen.
- **Nutzung bewährter Open-Source-Komponenten:** Anstatt das Rad neu zu erfinden, integriert Fountain Coach existierende **Open-Source-Technologien** auf clevere Weise. **LilyPond** als etablierter Notensatz-Engine garantiert professionelles Notenbild ⁵, **Csound/FluidSynth**

liefern erprobte Klangsynthese, **SDL** sorgt für plattformunabhängige Grafikleistung. Diese Komponenten sind in die Swift-Umgebung eingebettet, oft durch eigene Wrapper (z.B. Swift-LilyPond, Swift-Csound), was eine nahtlose Bedienung ermöglicht. Die Einbettung von LilyPond als Binary in das Swift-Paket stellt sicher, dass Nutzer:innen **ohne mühsame Einrichtung** sofort Noten rendern können ⁵. Gleichzeitig erlaubt die Offenheit der Module engagierten Entwickler:innen aus der Community, an einzelnen Bausteinen mitzuwirken oder sie in eigene Projekte zu übernehmen – was die Verbreitung der Technik fördern kann.

- **Plattformübergreifende Entwicklung:** Die Software wird primär für **Apple macOS** entwickelt und nutzt Swift (eine Apple-Sprache), doch es wird aktiv darauf geachtet, dass wichtige Teile **plattformunabhängig** sind. Die GUI ist mit SDL abstrahiert, sodass perspektivisch **Linux** und eventuell Windows unterstützt werden können. Der aktuelle Stand ist, dass macOS 14+ voll unterstützt wird, während Linux-Unterstützung noch im Aufbau ist (die Vorschau-GUI läuft dort bisher mit Stub-Implementierungen) ⁸. Diese Technikentscheidung erhöht das Marktpotenzial, da nicht nur Mac-Nutzer:innen angesprochen werden sollen, sondern z.B. auch Server-Deployments oder andere OS. Zudem begünstigt Swift als kompiliertes System eine **hohe Performance** – wichtig, wenn etwa in Echtzeit Audio generiert und Grafik gerendert werden muss.

Zusammenfassend zeichnet sich Fountain Coach technologisch durch eine **Symbiose von KI und kreativer Software** aus, die so bislang nicht existierte. Die Kombination aus cutting-edge Features (wie MIDI 2.0) und robusten bestehenden Lösungen (wie LilyPond) unter einer gemeinsamen Architektur verschafft dem Produkt einen Innovationsvorsprung. Für die Anwender:innen bedeutet dies, dass sie sich auf die inhaltliche Arbeit konzentrieren können, während die Technik im Hintergrund zuverlässig und effizient die Umsetzung übernimmt.

Aktueller Entwicklungsstand

Fountain Coach befindet sich gegenwärtig **in der fortgeschrittenen Entwicklungsphase**, hat aber noch keinen vollumfänglichen Marktlaunch vollzogen. Hinweise aus dem öffentlich einsehbaren Quellcode zeigen, dass das Projekt bereits komplexe Funktionalität integriert hat, aber vermutlich intern noch getestet und verfeinert wird:

- Die Code-Basis wurde jüngst restrukturiert: Ein ursprüngliches „FountainAI“-Monolith-Projekt wurde in **FountainKit** aufgespalten – eine modulare Sammlung von Swift-Paketen ⁹. Diese Refaktorisierung deutet darauf hin, dass man die Architektur für zukünftiges Wachstum vorbereitet und Code-Qualität sowie Wartbarkeit verbessert hat, bevor mehr Nutzer darauf losgelassen werden. Ein begleitendes Architektur-Dokument („Evaluation of FountainAI Monolith Refactoring...“) untermauert diesen Schritt ¹⁰.
- **Grundlegende Funktionen sind implementiert:** In Beispielen wird demonstriert, dass man einen einfachen End-to-End-Durchlauf durchführen kann – etwa ein “Hello World“-ähnliches Beispiel, das eine Anfrage durch Gateway, Planner und Function-Caller schickt und eine Antwort generiert ¹¹. Auch das Rendern und Abspielen von Inhalten (via Teatro-Demo, CLI-Tools für Rendern etc.) ist bereits möglich ¹² ¹³. Dies spricht dafür, dass **alle zentralen Module funktionsfähig** sind. Allerdings laufen viele dieser Interaktionen derzeit über Kommandozeile oder einfache JSON-Schnittstellen – eine benutzerfreundliche grafische Oberfläche (abgesehen von der technischen Preview-GUI für Teatro) ist noch nicht öffentlich gezeigt.

- **Plattformsupport und Tests:** Derzeit wird primär macOS als Entwicklungsplattform genutzt (Xcode-Projekte sind eingerichtet, SwiftPM-Pakete). Linux-Support ist "in progress" ⁸, Windows wird noch nicht erwähnt (könnte perspektivisch folgen, da Swift inzwischen auch auf Windows verfügbar ist). Die CI-Tests auf GitHub lassen darauf schließen, dass Mac und Linux Builds schon regelmäßig geprüft werden ¹⁴. Zudem existieren ausführliche **Unit- und Integrationstests** in den Repositories (z.B. für den MIDI-Sampler DSP gibt es Loop- und Crossfade-Tests ¹⁵, für LilyPond Rendering Golden-Tests etc.), was auf einen **hohen Qualitätsanspruch** hindeutet, aber auch darauf, dass man noch in der Validierungsphase ist, um Stabilität für einen produktiven Einsatz zu erreichen.
- **Noch keine öffentliche Nutzerbasis:** Da bislang **keine Marketing- oder Veröffentlichungsunterlagen** vorliegen („bisher keine Redaktion für Veröffentlichungen“), ist anzunehmen, dass Fountain Coach sich (Stand *Herbst 2025*) noch nicht kommerziell am Markt befindet. Vermutlich handelt es sich um einen **Prototyp bzw. Beta** im geschlossenen Test. Möglicherweise arbeiten die Entwickler:innen selbst oder ein kleiner Kreis von Pilotanwender:innen bereits mit dem System, um Feedback zu sammeln. Öffentliche Releases (Version 1.0 etc.) und eine breitere Vermarktung könnten in Vorbereitung sein, sobald die Kernfunktionen stabil laufen.
- **Ausblick:** In Anbetracht der ambitionierten Ziele und der bereits sichtbaren Fortschritte dürfte der nächste Schritt eine **öffentliche Beta** oder Vorstellung auf Fachkonferenzen der Kreativbranche sein. Auch Partnerschaften mit Theaterschulen oder Pilotprojekten an Bühnen könnten genutzt werden, um das Produkt unter realen Bedingungen zu erproben. Technisch scheint Fountain Coach kurz vor der Reife zu stehen; nun geht es darum, **Usability** (eine benutzerfreundliche GUI, einfache Installation) und **Skalierbarkeit** (Lasttests für KI-Services, Hosting) sicherzustellen. Sobald diese Hürden genommen sind, kann das Unternehmen in den eigentlichen Marktstart übergehen.

Mögliche Fördermöglichkeiten (öffentlich & privat)

Für ein innovatives Startup wie Fountain Coach, das an der Schnittstelle von **Technologie, Kultur und KI** agiert, gibt es diverse Förder- und Finanzierungsmöglichkeiten. Im Folgenden einige Optionen, wie die Unternehmensentwicklung finanziell unterstützt werden könnte:

- **Öffentliche Förderprogramme (Deutschland):** Es existieren staatliche Programme, die speziell junge innovative Unternehmen fördern. Ein prominentes Beispiel ist das **EXIST-Gründerstipendium** (gefördert vom Bundeswirtschaftsministerium), das Startups aus Hochschulumfeld in der frühen Phase finanziell unterstützt. Falls Fountain Coach aus einem Forschungsprojekt hervorgegangen ist, käme auch **EXIST-Forschungstransfer** in Betracht. Auf Landesebene bietet z.B. Schleswig-Holstein – der Standort von Fountain Coach – ebenfalls Unterstützung für Startups der **Kreativwirtschaft**. Die **Wirtschaftsförderung und Technologietransfer Schleswig-Holstein (WTSH)** hat Programme, etwa für digitale Spieleentwicklung ¹⁶, die ggf. auch für eine interaktive Medien-Software wie Fountain Coach relevant sein könnten. Ebenso gibt es regionale **Gründungsstipendien** (der „echte Norden“ bietet z.B. ein monatliches Gründerstipendium) und Wettbewerbe, wo innovative Geschäftsideen Preisgelder gewinnen können.
- **EU-Förderungen und kulturelle Grants:** Auf europäischer Ebene legt das Programm **Creative Europe MEDIA** einen Fokus auf die Förderung audiovisueller und interaktiver Werke. Ein Projekt wie Fountain Coach, das Kreativschaffenden ein neues Werkzeug an die Hand gibt, könnte in

Förderlinien für **innovative Tool-Entwicklung im Medienbereich** passen. Ebenso gibt es EU-Forschungs- und Innovationsprogramme wie **Horizon Europe**, wo Themenfelder wie *digitale Kreativität, Kultur und KI* adressiert werden. Hier könnte Fountain Coach z.B. im Verbund mit akademischen Partnern Fördergelder beantragen, um die Forschung an KI-Coaches für Kreative weiterzutreiben. Auch kulturnahe Stiftungen (z.B. die Kulturstiftung des Bundes oder der Länder) schreiben gelegentlich Projektmittel für die Entwicklung digitaler Lösungen im Kunst- und Kulturbereich aus.

- **Private Investoren und Venture Capital:** Neben öffentlichen Mitteln ist klassisches **Risikokapital** ein wichtiger Pfeiler. Für Fountain Coach kämen spezialisierte **Business Angels** oder Frühphasenfonds in Frage, die Interesse an Kreativ-Technologie und KI haben. In Schleswig-Holstein existiert z.B. der Verein **Baltic Business Angels SH**, der private Investor:innen mit Startups aus der Region zusammenbringt ¹⁷. Diese Angels investieren nicht nur Kapital, sondern bringen auch Netzwerk und Know-how ein – was für Fountain Coach hilfreich sein kann, um Kontakte zur Musik- und Medienbranche zu knüpfen. Darüber hinaus gibt es deutschlandweit aktive Frühinvestoren wie der **High-Tech Gründerfonds (HTGF)**, der vom Bund mitgetragen wird und in Tech-Startups investiert. Da Fountain Coach sowohl High-Tech (Software/KI) als auch Kreativmarkt adressiert, könnte es für solche Investoren attraktiv sein – insbesondere wenn ein skalierbares SaaS-Geschäftsmodell erkennbar ist. Später könnten auch größere Venture-Capital-Gesellschaften oder strategische Investor:innen (etwa aus dem Bereich Musiksoftware oder Entertainment-Tech) Kapital für Wachstum bereitstellen.
- **Branchenpartnerschaften:** Eine weitere Finanzierungsmöglichkeit sind Kooperationen mit etablierten Unternehmen der Branche. Beispielsweise könnten große **Softwarefirmen im Musikbereich** (Hersteller von DAWs oder Notensatzprogrammen) an Fountain Coach Interesse zeigen und als strategische Partner investieren, um früh Zugang zu der neuen Technologie zu bekommen. Gleiches gilt für Medienhäuser oder Streaming-Plattformen, die zunehmend in Content-Produktion investieren – eine Beteiligung oder Auftragsentwicklung durch so einen Partner könnte Finanzierung und Marktzugang sichern. Solche Deals gehen oft über reine Finanzierung hinaus und können Lizenzvereinbarungen oder gemeinsame Produktentwicklung beinhalten.
- **Crowdfunding/Vorverkauf:** Da die Zielgruppe kreativ und online-affin ist, wäre auch ein **Crowdfunding** denkbar – etwa auf Plattformen wie Kickstarter – um die erste öffentliche Version von Fountain Coach zu finanzieren. Interessierte Autor:innen und Komponist:innen könnten so vorab Lizenzen erwerben und das Projekt monetär unterstützen, während Fountain Coach im Gegenzug Aufmerksamkeit und eine Community aufbaut. Dieser Weg ist im Softwarebereich jedoch anspruchsvoll, da die Entwicklung bereits sehr fortgeschritten und komplex ist; vermutlich ist direkte Investor:innenfinanzierung effizienter.

Abschließend lässt sich sagen, dass Fountain Coach gute Chancen hat, Fördermittel einzuwerben, da es sowohl **technologisch innovativ** (KI, neue Softwarearchitektur) als auch **kulturell wertvoll** ist (Unterstützung von Kunstschaaffenden). Eine Kombination aus öffentlichen Geldern für die anfängliche Entwicklung und privatem Kapital für Markteinführung und Wachstum erscheint sinnvoll. Wichtig wird sein, einen überzeugenden **Business-Plan** vorzulegen, der das Marktpotenzial – etwa durch das Alleinstellungsmerkmal der integrierten Kreativplattform – klar aufzeigt, damit Geldgeber vom Erfolgsaussichten des Unternehmens überzeugt sind.

1 3 4 8 12 13 README.md

<https://github.com/Fountain-Coach/Teatro/blob/21d080f70b2c238469bbb0133a5f14b20afdd0ab/README.md>

2 7 9 10 11 README.md

<https://github.com/Fountain-Coach/FountainKit/blob/c19b7a0234fb8ccf5125474c4795b890d16677a7/README.md>

5 14 README.md

<https://github.com/Fountain-Coach/swift-lilypond/blob/0900dc846f23d4f7e7d4a389615fc6aa793114bf/README.md>

6 15 README.md

<https://github.com/Fountain-Coach/midi2sampler/blob/9c4393b145308079a9f5224cc9e9d341c06a104d/README.md>

16 Förderung von digitalen Spielen - WTSH

<https://wtsh.de/de/foerderung-von-digitalen-spielen>

17 Startseite - Baltic Business Angels Schleswig-Holstein

<https://bba-sh.de/>