



# Verordnung über die Berufsausbildung

**Gestalter für immersive Medien/Gestalterin für immersive Medien**

vom 5. April 2023

## Inhalt

<b>Abschnitt 1 Gegenstand, Dauer und Gliederung der Berufsausbildung</b>	6
§ 1 Staatliche Anerkennung des Ausbildungsberufes	6
§ 2 Dauer der Berufsausbildung	6
§ 3 Begriffsbestimmungen	6
§ 4 Gegenstand der Berufsausbildung und Ausbildungsrahmenplan	7
§ 5 Struktur der Berufsausbildung, Ausbildungsberufsbild	7
§ 6 Ausbildungsplan	8
<b>Abschnitt 2 Zwischenprüfung</b>	8
§ 7 Zeitpunkt	8
§ 8 Inhalt	9
§ 9 Prüfungsbereiche	9
§ 10 Prüfungsbereich „Immersive Medienprodukte in Entwicklungsumgebungen vorbereiten und erstellen“	9
§ 11 Prüfungsbereich „3D-Modelle und Medienprodukte erstellen“	9
<b>Abschnitt 3 Abschlussprüfung</b>	10
§ 12 Zeitpunkt	10
§ 13 Inhalt	10
§ 14 Prüfungsbereiche	10
§ 15 Prüfungsbereich „Immersive Medien produzieren“	10
§ 16 Prüfungsbereich „Immersive Medien konzipieren und gestalten“	11
§ 17 Prüfungsbereich „Produktion von immersiven Medien organisieren und umsetzen“	12
§ 18 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“	12
§ 19 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschlussprüfung	13
§ 20 Mündliche Ergänzungsprüfung	13
<b>Abschnitt 4 Schlussvorschrift</b>	14
§ 21 Inkrafttreten	14

**Ausbildungsrahmenplan für die Berufsausbildung zum Gestalter für immersive Medien und zur Gestalterin für immersive Medien**

Anlage (zu § 4 Absatz 1) ..... 15



wbv Media GmbH & Co. KG  
Postfach 10 06 33 · 33506 Bielefeld  
Telefon 05 21/9 11 01-15 · Fax 05 21/9 11 01-19  
E-Mail [service@wbv.de](mailto:service@wbv.de)  
Website [wbv.de/berufenet](http://wbv.de/berufenet)

**Verordnung**  
**über die Berufsausbildung zum Gestalter für immersive Medien**  
**und zur Gestalterin für immersive Medien**  
**(Gestalter-immersive-Medien-Ausbildungsverordnung –**  
**GiMedAusbV)\***

**Vom 5. April 2023**

Auf Grund des § 4 Absatz 1 des Berufsbildungsgesetzes in der Fassung der Bekanntmachung vom 4. Mai 2020 (BGBl. I S. 920) in Verbindung mit § 1 Absatz 2 des Zuständigkeitsanpassungsgesetzes vom 16. August 2002 (BGBl. I S. 3165) und dem Organisationserlass vom 8. Dezember 2021 (BGBl. I S. 5176) verordnet das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz im Einvernehmen mit dem Bundesministerium für Bildung und Forschung:

**Abschnitt 1**  
**Gegenstand, Dauer und Gliederung der Berufsausbildung**

§ 1

**Staatliche Anerkennung des Ausbildungsberufes**

Der Ausbildungsberuf mit der Berufsbezeichnung des Gestalters für immersive Medien und der Gestalterin für immersive Medien wird nach § 4 Absatz 1 des Berufsbildungsgesetzes staatlich anerkannt.

§ 2

**Dauer der Berufsausbildung**

Die Berufsausbildung dauert drei Jahre.

§ 3

**Begriffsbestimmungen**

Im Sinne dieser Verordnung ist oder sind

1. immersive Medien

Medien, deren Nutzung virtuelle Umgebungen und digitale Elemente erlebbar und als real wahrnehmbar machen,

2. UV-Koordinatensysteme

Koordinatensysteme, in denen die Koordinaten x, y und z die Position im dreidimensionalen Raum und die Koordinaten u und v die Texturierung von Polygonobjekten in diesem Raum beschreiben,

---

\* Diese Rechtsverordnung ist eine Ausbildungsordnung im Sinne des § 4 des Berufsbildungsgesetzes. Die Ausbildungsordnung und der damit abgestimmte, von der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland beschlossene Rahmenlehrplan für die Berufsschule werden demnächst im amtlichen Teil des Bundesanzeigers veröffentlicht.

### 3. Entwicklungsumgebungen

Software, mit der die zu erstellenden Anwendungen ohne tiefere Programmierkenntnisse grafisch bearbeitet werden können,

### 4. Autorenwerkzeuge

Software, mithilfe derer verschiedene Arten von Steuerungs- und Interaktionsmöglichkeiten sowie 2D- und 3D-Daten und 2D- und 3D-Medien zusammengeführt und diese für verschiedene Endgeräte ausgegeben werden können,

### 5. Skripte

Programmcodes, die zur Umsetzung von Funktionen der Anwendungen benötigt werden,

### 6. Streaming

Datenübertragungsverfahren, bei denen Daten bereits während der Übertragung genutzt werden können,

### 7. Cloud-Lösungen

IT-Infrastrukturen, die über ein Netzwerk Computerressourcen bereitstellen.

## § 4

### **Gegenstand der Berufsausbildung und Ausbildungsrahmenplan**

(1) Gegenstand der Berufsausbildung sind mindestens die im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten.

(2) Von der Organisation der Berufsausbildung, wie sie im Ausbildungsrahmenplan vorgegeben ist, darf von den Ausbildenden abgewichen werden, wenn und soweit betriebspraktische Besonderheiten oder Gründe, die in der Person des oder der Auszubildenden liegen, die Abweichung erfordern.

(3) Die im Ausbildungsrahmenplan genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sollen von den Ausbildenden so vermittelt werden, dass die Auszubildenden die berufliche Handlungsfähigkeit nach § 1 Absatz 3 des Berufsbildungsgesetzes erlangen. Die berufliche Handlungsfähigkeit schließt insbesondere selbstständiges Planen, Durchführen und Kontrollieren bei der Ausübung der beruflichen Aufgaben ein.

## § 5

### **Struktur der Berufsausbildung, Ausbildungsberufsbild**

(1) Die Berufsausbildung gliedert sich in:

1. berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sowie
2. integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten.

Die Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind in Berufsbildpositionen gebündelt.

(2) Die Berufsbildpositionen der berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind:

1. Gestalten von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen,
2. iteratives Entwickeln von Prototypen,
3. Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten,
4. Gestalten und Umsetzen von Animationen,
5. Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen,
6. Gestalten von immersiven Klangwelten,
7. Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution,
8. Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team,
9. Beraten von Kundinnen und Kunden sowie
10. Validieren und Abschließen von Aufträgen.

(3) Die Berufsbildpositionen der integrativ zu vermittelnden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind:

1. Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht,
2. Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit,
3. Umweltschutz und Nachhaltigkeit,
4. digitalisierte Arbeitswelt,
5. Planen und Organisieren von Projekten durch iterative Prozesse,
6. Kooperieren, Kommunizieren und Präsentieren sowie
7. Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion.

## § 6

### **Ausbildungsplan**

Die Ausbildenden haben spätestens zu Beginn der Ausbildung auf der Grundlage des Ausbildungsrahmenplans für jeden Auszubildenden und für jede Auszubildende einen Ausbildungsplan zu erstellen.

## **Abschnitt 2**

### **Zwischenprüfung**

## § 7

### **Zeitpunkt**

- (1) Die Zwischenprüfung soll im vierten Ausbildungshalbjahr stattfinden.
- (2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.

## § 8

### **Inhalt**

Die Zwischenprüfung erstreckt sich auf

1. die im Ausbildungsrahmenplan für die ersten 18 Monate genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sowie
2. den im Berufsschulunterricht zu vermittelnden Lehrstoff, soweit er den im Ausbildungsrahmenplan genannten Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten entspricht.

## § 9

### **Prüfungsbereiche**

Die Zwischenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:

1. „Immersive Medienprodukte in Entwicklungsumgebungen vorbereiten und erstellen“ und
2. „3D-Modelle und Medienprodukte erstellen“.

## § 10

### **Prüfungsbereich „Immersive Medienprodukte in Entwicklungsumgebungen vorbereiten und erstellen“**

(1) Im Prüfungsbereich „Immersive Medienprodukte in Entwicklungsumgebungen vorbereiten und erstellen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

1. Produktionsmittel zur Erstellung und Bearbeitung von Bild- und Tonaufnahmen auszuwählen sowie deren Einrichtung und Einsatz zu beschreiben,
2. konzeptionelle, technische und gestalterische Vorgaben für die Erstellung und Bearbeitung von immersiven Medienprodukten in Entwicklungsumgebungen zu beachten,
3. Informationen zu beschaffen und auszuwerten, auch in englischer Sprache,
4. Daten zu organisieren und Archivierungstechniken zu bewerten und auszuwählen,
5. die Erstellung immersiver Medienprodukte zu beschreiben und
6. rechtliche Grundlagen bei der Medienproduktion zu berücksichtigen.

(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.

(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

## § 11

### **Prüfungsbereich „3D-Modelle und Medienprodukte erstellen“**

(1) Im Prüfungsbereich „3D-Modelle und Medienprodukte erstellen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

1. Bild- und Tonaufnahmen für reale und virtuelle Produktionen durchzuführen und anzupassen,
2. grundlegende 3D-Modellierungen von Körpern vorzunehmen und diese zu animieren sowie
3. virtuelle Umgebungen entsprechend dem ausgewählten immersiven Medium nach konzeptionellen Vorgaben zu gestalten und Interaktionen einzubinden.

(2) Der Prüfling hat eine Arbeitsprobe durchzuführen. Während der Durchführung wird mit ihm ein situatives Fachgespräch über die Arbeitsprobe geführt.

(3) Die Prüfungszeit beträgt insgesamt 30 Minuten. Davon entfallen höchstens 5 Minuten auf das situative Fachgespräch.

### **Abschnitt 3**

#### **Abschlussprüfung**

#### **§ 12**

#### **Zeitpunkt**

(1) Die Abschlussprüfung findet am Ende der Berufsausbildung statt.

(2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.

#### **§ 13**

#### **Inhalt**

Die Abschlussprüfung erstreckt sich auf

1. die im Ausbildungsrahmenplan in der Anlage genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sowie
2. den im Berufsschulunterricht zu vermittelnden Lehrstoff, soweit er den im Ausbildungsrahmenplan genannten Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten entspricht.

#### **§ 14**

#### **Prüfungsbereiche**

Die Abschlussprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:

1. „Immersive Medien produzieren“,
2. „Immersive Medien konzipieren und gestalten“,
3. „Produktion von immersiven Medien organisieren und umsetzen“ sowie
4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“.

#### **§ 15**

#### **Prüfungsbereich „Immersive Medien produzieren“**

(1) Im Prüfungsbereich „Immersive Medien produzieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

1. Kundinnen und Kunden zu beraten und im Rahmen von Projekten zu kommunizieren,
2. Medienprojekte und immersive Medienprodukte zu konzipieren und Prototypen zu entwickeln,
3. 3D-Modelle und virtuelle Umgebungen zu erstellen, zu texturieren, zu optimieren und zu animieren,
4. Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen durchzuführen,



5. immersive Klangwelten umzusetzen,
6. immersive Anwendungen mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen zu gestalten, zu erstellen und auszugeben,
7. Interaktions- und Kollaborationskonzepte umzusetzen,
8. Publikationswege auszuwählen, zu konfigurieren und umzusetzen,
9. Produktionsdaten zu organisieren und Produktionsabläufe zu dokumentieren,
10. Zeit- und Budgetvorgaben in Produktionen zu berücksichtigen,
11. Qualitätsanforderungen bei der Medienproduktion zu berücksichtigen, in Tests zu evaluieren und
12. Produktionsergebnisse auftragsbezogen zu präsentieren, Aufträge abzuschließen und zu dokumentieren.

(2) Der Prüfling hat einen betrieblichen Auftrag durchzuführen, diesen mit praxisüblichen Unterlagen zu dokumentieren und die Ergebnisse zu präsentieren. Nach der Durchführung des betrieblichen Auftrags wird mit ihm auf der Grundlage dieser Dokumentation und der Präsentation ein auftragsbezogenes Fachgespräch geführt.

(3) Vor der Durchführung des betrieblichen Auftrags hat der Auszubildende dem Prüfungsausschuss die Aufgabenstellung einschließlich einer Angabe zum geplanten Bearbeitungszeitraum zur Genehmigung vorzulegen.

(4) Die Prüfungszeit für die Durchführung des betrieblichen Auftrags einschließlich der Dokumentation beträgt insgesamt 40 Stunden. Die Präsentation dauert höchstens 15 Minuten und das auftragsbezogene Fachgespräch höchstens 20 Minuten.

## § 16

### **Prüfungsbereich „Immersive Medien konzipieren und gestalten“**

(1) Im Prüfungsbereich „Immersive Medien konzipieren und gestalten“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

1. Auftragsunterlagen zu prüfen und zu bewerten,
2. Kundengespräche vorzubereiten und auszuwerten, auch in englischer Sprache,
3. Produktionsplanungen durchzuführen,
4. Evaluationskonzepte zu entwickeln,
5. Gestaltungskonzepte für immersive Medienprodukte zu erstellen und zu visualisieren,
6. Interaktions- und Kollaborationskonzepte zu erstellen,
7. die Benutzerführung innerhalb von immersiven Medienprodukten an unterschiedliche Zielgruppen anzupassen und die Gestaltung dieser Medienprodukte für verschiedene Distributionswege zu beschreiben,
8. die Erstellung von Prototypen immersiver Medienprodukte zu beschreiben sowie Prototypen von immersiven Medienprodukten zu beurteilen und Optimierungsmöglichkeiten aufzuzeigen,
9. medienrechtliche Vorschriften einzuhalten,
10. Kommunikationsformen und -regeln anzuwenden,

11. Aspekte der Benutzerfreundlichkeit und der Barrierefreiheit sowie ethische Grundsätze bei der Gestaltung von immersiven Medien zu berücksichtigen und
  12. die Aufbereitung immersiver Medienprodukte für die Distribution zu beschreiben.
- (2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.
- (3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

## § 17

### **Prüfungsbereich „Produktion von immersiven Medien organisieren und umsetzen“**

- (1) Im Prüfungsbereich „Produktion von immersiven Medien organisieren und umsetzen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,
1. Projektumsetzungen zu organisieren,
  2. Prototypen iterativ zu entwickeln sowie Tests von Prototypen zu planen und die Integration von Prototypen in die Entwicklungsumgebung zu beschreiben,
  3. Klangwelten zu konzipieren, deren Gestaltung zu beschreiben und die Einbindung von Klangwelten in immersive Medienprodukte zu planen,
  4. die Erstellung, Zusammenstellung und Bearbeitung von 2D-, 3D-, Bild- und Grafikdaten zu beschreiben sowie 2D-, 3D-, Bild- und Grafikdaten zu beurteilen,
  5. die Erstellung und Bearbeitung von Interaktionen und Animationen zu beschreiben sowie die Umsetzung von Interaktionen und Animationen zu beurteilen,
  6. Skripte zu analysieren und die Integration in einen Prototyp zu planen,
  7. die Umsetzung von immersiven Medienprodukten zu beschreiben, immersive Medienprodukte zu beurteilen, Tests von immersiven Medienprodukten zu planen und Optimierungsmöglichkeiten für die Umsetzung von immersiven Medienprodukten aufzuzeigen,
  8. deutsch- und englischsprachige Informationsquellen zu nutzen sowie
  9. Arbeitsabläufe und -ergebnisse zu dokumentieren, auch in englischer Sprache.
- (2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.
- (3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

## § 18

### **Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“**

- (1) Im Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist, allgemeine wirtschaftliche und gesellschaftliche Zusammenhänge der Berufs- und Arbeitswelt darzustellen und zu beurteilen.
- (2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.
- (3) Die Prüfungszeit beträgt 60 Minuten.

## § 19

### **Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschlussprüfung**

- (1) Die Bewertungen der einzelnen Prüfungsbereiche sind wie folgt zu gewichten:
1. „Immersive Medien produzieren“ mit 50 Prozent,
  2. „Immersive Medien konzipieren und gestalten“ mit 20 Prozent,
  3. „Produktion von immersiven Medien organisieren und umsetzen“ mit 20 Prozent sowie
  4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“ mit 10 Prozent.
- (2) Die Abschlussprüfung ist bestanden, wenn die Prüfungsleistungen – auch unter Berücksichtigung einer mündlichen Ergänzungsprüfung nach § 20 – wie folgt bewertet worden sind:
1. im Gesamtergebnis mit mindestens „ausreichend“,
  2. im Prüfungsbereich „Immersive Medien produzieren“ mit mindestens „ausreichend“,
  3. in mindestens zwei weiteren Prüfungsbereichen mit mindestens „ausreichend“ und
  4. in keinem Prüfungsbereich mit „ungenügend“.

Über das Bestehen ist ein Beschluss nach § 42 Absatz 1 Nummer 3 des Berufsbildungsgesetzes zu fassen.

## § 20

### **Mündliche Ergänzungsprüfung**

- (1) Der Prüfling kann in einem Prüfungsbereich eine mündliche Ergänzungsprüfung beantragen.
- (2) Dem Antrag ist stattzugeben,
1. wenn er für einen der folgenden Prüfungsbereiche gestellt worden ist:
    - a) „Immersive Medien konzipieren und gestalten“,
    - b) „Produktion von immersiven Medien organisieren und umsetzen“ oder
    - c) „Wirtschafts- und Sozialkunde“,
  2. wenn der Prüfungsbereich nach Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c schlechter als mit „ausreichend“ bewertet worden ist und
  3. wenn die mündliche Ergänzungsprüfung für das Bestehen der Abschlussprüfung den Ausschlag geben kann.
- Die mündliche Ergänzungsprüfung darf nur in einem der Prüfungsbereiche nach Satz 1 Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c durchgeführt werden.
- (3) Die mündliche Ergänzungsprüfung soll 15 Minuten dauern.
- (4) Bei der Ermittlung des Ergebnisses für den Prüfungsbereich sind das bisherige Ergebnis und das Ergebnis der mündlichen Ergänzungsprüfung im Verhältnis 2 : 1 zu gewichten.

**Abschnitt 4**  
**Schlussvorschrift**

§21

**Inkrafttreten**

Diese Verordnung tritt am 1. August 2023 in Kraft.

Berlin, den 5. April 2023

**Der Bundesminister**  
**für Wirtschaft und Klimaschutz**

In Vertretung

Sven Giegold

Herausgeber: Bundesministerium der Justiz

Ausbildungsrahmenplan  
für die Berufsausbildung zum Gestalter für immersive Medien  
und zur Gestalterin für immersive Medien

**Abschnitt A: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten**

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
1	Gestalten von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen (§ 5 Absatz 2 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Entwicklungsumgebungen entsprechend den technischen und gestalterischen Vorgaben festlegen und einrichten</li> <li>b) Daten, insbesondere Bild-, Ton-, Animations- und 3D-Modell-Daten, mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen nach konzeptionellen Vorgaben zusammenführen</li> <li>c) virtuelle Umgebung entsprechend dem ausgewählten immersiven Medium nach konzeptionellen Vorgaben gestalten</li> <li>d) Audioverhalten und -positionen festlegen und einbinden</li> <li>e) Elemente der Benutzeroberfläche erstellen und einbinden</li> <li>f) virtuelle Kameras auswählen und einbinden</li> <li>g) Beleuchtungskonzepte und visuelle Effekte mithilfe von Lichtobjekten und Schattierungsmethoden umsetzen</li> <li>h) Interaktionen und Interaktions-Feedback mithilfe von visuellen Skripten erstellen und einbinden</li> </ul>	18	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>i) Simulationen physikalischer Einflüsse mithilfe der Entwicklungsumgebungen anwenden</li> <li>j) Skripte anpassen und anwenden</li> <li>k) immersive Anwendungen entsprechend dem Evaluationskonzept prüfen und optimieren</li> <li>l) Benutzerführung, Anleitungen und Aufgaben für Nutzerinnen und Nutzer erstellen</li> <li>m) immersive Anwendungen ausgeben und Qualitätssicherung durchführen</li> </ul>		12
2	iteratives Entwickeln von Prototypen (§ 5 Absatz 2 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Konzeption und Gestaltung in elementaren Prototypen umsetzen</li> <li>b) Prototypen nach Vorgaben für das Benutzererlebnis gestalten</li> <li>c) Interaktionsdesigns in Prototypen umsetzen</li> </ul>	6	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>d) Evaluationskonzepte im Team entwickeln</li> <li>e) Benutzeroberflächen gestalten und Inhalte nach Strukturvorgaben einfügen</li> </ul>		10

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>f) Tests von Prototypen durchführen und Testergebnisse in die Weiterentwicklung einbringen</li> <li>g) funktionale Prototypen in die Produktionsphase überführen und iterativ weiterentwickeln</li> </ul>		
3	Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten (§ 5 Absatz 2 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Daten übernehmen, konvertieren und für die Weiterbearbeitung vorbereiten</li> <li>b) 3D-Daten und -Hintergründe aus Objektdatenbanken beziehen und nach konzeptionellen Vorgaben aufbereiten</li> <li>c) statische und bewegte reale Objekte sowie 2D- und 3D-Umgebungen mit verschiedenen Techniken erfassen</li> <li>d) grundlegende 3D-Modellierung und 3D-Skulpturierung von Körpern vornehmen, 3D-Daten und Dateiformate anwendungsbezogen evaluieren und anpassen</li> </ul>	12	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>e) Modelle auf das UV-Koordinatensystem projizieren</li> <li>f) Texturen aus Texturdatenbanken beziehen, fotografisch generieren und manuell erstellen</li> <li>g) Texturen für unterschiedliche Materialeigenschaften erstellen, 3D-Strukturen mithilfe von Texturen optimieren</li> <li>h) 3D-Daten und Texturen für die Wiederverwendung optimieren sowie dokumentieren und archivieren</li> </ul>		10
4	Gestalten und Umsetzen von Animationen (§ 5 Absatz 2 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Objekte für die Animation vorbereiten</li> <li>b) Animationstechniken nach konzeptionellen und technischen Vorgaben auswählen, Animationen erstellen und visuelle Effekte ergänzen</li> <li>c) digitale Skelette erstellen und an 3D-Modelle binden</li> <li>d) Animationsdaten auf die zu animierenden Objekte anwenden</li> <li>e) Animationen für die Wiederverwendung optimieren sowie dokumentieren und archivieren</li> </ul>	10	
5	Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen (§ 5 Absatz 2 Nummer 5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Bild- und Tonaufnahmegерäte auswählen und einsetzen</li> <li>b) Perspektiven, Bewegungen und Einstellungsgrößen für Bild, Ton und Szene auswählen und einsetzen</li> <li>c) Unterschiede von konventionellen und immersiven Formaten berücksichtigen</li> </ul>	12	

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>d) konventionelle und immersive Formate aneinander angleichen und Übergänge schaffen</li> <li>e) Bild und Ton aufzeichnen, live übertragen und anpassen</li> </ul>		
6	Gestalten von immersiven Klangwelten (§ 5 Absatz 2 Nummer 6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Audio-Direkt- und -Diffus-Signale aufnehmen</li> <li>b) Audiodaten unter Berücksichtigung von dramaturgischen Anforderungen übernehmen und für die Weiterbearbeitung vorbereiten</li> <li>c) Audiomaterial anlegen, arrangieren und eine Mischung unter Berücksichtigung der Gesamtkonzeption erstellen und nach klangästhetischen Gesichtspunkten beurteilen und anpassen</li> <li>d) Audiodaten unter Berücksichtigung der technischen Anforderungen für den weiteren Erstellungsprozess zur Verfügung stellen</li> </ul>		10
7	Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution (§ 5 Absatz 2 Nummer 7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Streaming-, Distributions- und Cloud-Lösungen produktionsbezogen konfigurieren und anwenden</li> <li>b) Projekte für Online- und Offline-Plattformen exportieren und publizieren</li> <li>c) Streaming- und Metadaten in Echtzeit aufzeichnen und archivieren</li> </ul>	8	
8	Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team (§ 5 Absatz 2 Nummer 8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) zu erstellende Produktion unter inhaltlichen, gestalterischen, technischen und distributiven Gesichtspunkten bewerten</li> <li>b) inhaltliche Konzeptionen für Projekte, insbesondere Zielformulierungen und Interaktions- und Kollaborationskonzepte, im Team entwickeln</li> <li>c) lineare und nichtlineare Planungselemente unter Berücksichtigung technischer, gestalterischer und wirtschaftlicher Vorgaben entwickeln</li> <li>d) Stimmungsbilder, insbesondere durch Charaktere und virtuelle Umgebungen, entwickeln</li> <li>e) immersive Dramaturgie mithilfe von 3D-Darstellungen sowie von Bild-, Ton- und Interaktionsebenen optimieren</li> <li>f) technische Konzepte erstellen, dabei Anforderungen festlegen und einzusetzende Werkzeuge auswählen</li> </ul>		12
9	Beraten von Kundinnen und Kunden (§ 5 Absatz 2 Nummer 9)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Kundengespräche vorbereiten, insbesondere Motivation und Anwendungsszenarien recherchieren</li> <li>b) Präsentationen von Anwendungsszenarien entwickeln</li> </ul>		12

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
		c) Kundengespräche durchführen, dabei Anwendungsszenarien demonstrieren und präsentieren d) Ergebnisse der Gespräche dokumentieren, mit Kundinnen und Kunden abstimmen und reflektieren, Angebotserstellung und Konzeption vorbereiten		
10	Validieren und Abschließen von Aufträgen (§ 5 Absatz 2 Nummer 10)	a) Prototypen und finale Anwendungen mit verschiedenen Endgeräten und Eingabemethoden testen b) finale Anwendungen durch Auftraggeber abnehmen lassen c) finale Anwendungen entsprechend den Auftragsvorgaben bereitstellen und veröffentlichen		6

### Abschnitt B: integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Zuordnung
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht (§ 5 Absatz 3 Nummer 1)	a) den Aufbau und die grundlegenden Arbeits- und Geschäftsprozesse des Ausbildungsbetriebes erläutern b) Rechte und Pflichten aus dem Ausbildungsvertrag sowie Dauer und Beendigung des Ausbildungsverhältnisses erläutern und Aufgaben der im System der dualen Berufsausbildung Beteiligten beschreiben c) die Bedeutung, die Funktion und die Inhalte der Ausbildungsordnung und des betrieblichen Ausbildungsplans erläutern sowie zu deren Umsetzung beitragen d) die für den Ausbildungsbetrieb geltenden arbeits-, sozial-, tarif- und mitbestimmungsrechtlichen Vorschriften erläutern e) Grundlagen, Aufgaben und Arbeitsweise der betriebsverfassungs- oder personalvertretungsrechtlichen Organe des Ausbildungsbetriebes erläutern f) Beziehungen des Ausbildungsbetriebs und seiner Beschäftigten zu Wirtschaftsorganisationen und Gewerkschaften erläutern g) Positionen der eigenen Entgeltabrechnung erläutern h) wesentliche Inhalte von Arbeitsverträgen erläutern i) Möglichkeiten des beruflichen Aufstiegs und der beruflichen Weiterentwicklung erläutern	während der gesamten Ausbildung



Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Zuordnung
1	2	3	4
2	Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit (§ 5 Absatz 3 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Rechte und Pflichten aus den berufsbezogenen Arbeitsschutz- und Unfallverhütungsvorschriften kennen und diese Vorschriften anwenden</li> <li>b) Gefährdungen von Sicherheit und Gesundheit am Arbeitsplatz und auf dem Arbeitsweg prüfen und beurteilen</li> <li>c) sicheres und gesundheitsgerechtes Arbeiten erläutern</li> <li>d) technische und organisatorische Maßnahmen zur Vermeidung von Gefährdungen sowie von psychischen und physischen Belastungen für sich und andere, auch präventiv, ergreifen</li> <li>e) ergonomische Arbeitsweisen beachten und anwenden</li> <li>f) Verhaltensweisen bei Unfällen beschreiben und erste Maßnahmen bei Unfällen einleiten</li> <li>g) betriebsbezogene Vorschriften des vorbeugenden Brandschutzes anwenden, Verhaltensweisen bei Bränden beschreiben und erste Maßnahmen zur Brandbekämpfung ergreifen</li> </ul>	während der gesamten Ausbildung
3	Umweltschutz und Nachhaltigkeit (§ 5 Absatz 3 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Möglichkeiten zur Vermeidung betriebsbedingter Belastungen für Umwelt und Gesellschaft im eigenen Aufgabenbereich erkennen und zu deren Weiterentwicklung beitragen</li> <li>b) bei Arbeitsprozessen und im Hinblick auf Produkte, Waren oder Dienstleistungen Materialien und Energie unter wirtschaftlichen, umweltverträglichen und sozialen Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit nutzen</li> <li>c) für den Ausbildungsbetrieb geltende Regelungen des Umweltschutzes einhalten</li> <li>d) Abfälle vermeiden sowie Stoffe und Materialien einer umweltschonenden Wiederverwertung oder Entsorgung zuführen</li> <li>e) Vorschläge für nachhaltiges Handeln für den eigenen Arbeitsbereich entwickeln</li> <li>f) unter Einhaltung betrieblicher Regelungen im Sinne einer ökonomischen, ökologischen und sozial nachhaltigen Entwicklung zusammenarbeiten und adressatengerecht kommunizieren</li> </ul>	
4	digitalisierte Arbeitswelt (§ 5 Absatz 3 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) mit eigenen und betriebsbezogenen Daten sowie mit Daten Dritter umgehen und dabei die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit einhalten</li> <li>b) Risiken bei der Nutzung von digitalen Medien und informationstechnischen Systemen einschätzen und bei deren Nutzung betriebliche Regelungen einhalten</li> </ul>	

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Zuordnung
1	2	3	4
		<ul style="list-style-type: none"> <li>c) ressourcenschonend, adressatengerecht und effizient kommunizieren sowie Kommunikationsergebnisse dokumentieren</li> <li>d) Störungen in Kommunikationsprozessen erkennen und zu ihrer Lösung beitragen</li> <li>e) Informationen in digitalen Netzen recherchieren und aus digitalen Netzen beschaffen sowie Informationen, auch fremde, prüfen, bewerten und auswählen</li> <li>f) Lern- und Arbeitstechniken sowie Methoden des selbstgesteuerten Lernens anwenden, digitale Lernmedien nutzen und Erfordernisse des lebensbegleitenden Lernens erkennen und ableiten</li> <li>g) Aufgaben zusammen mit Beteiligten, einschließlich der Beteiligten anderer Arbeits- und Geschäftsbereiche, auch unter Nutzung digitaler Medien, planen, bearbeiten und gestalten</li> <li>h) Wertschätzung anderer unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Vielfalt praktizieren</li> </ul>	während der gesamten Ausbildung

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
5	Planen und Organisieren von Projekten durch iterative Prozesse (§ 5 Absatz 3 Nummer 5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Methoden des Projektmanagements auswählen und anwenden, digitale und analoge Unterstützungswerkzeuge auswählen und einsetzen</li> <li>b) Zeit-, Qualitäts- und Budgetvorgaben prüfen und berücksichtigen</li> <li>c) Zielvorgaben festlegen, Projektanforderungen und Verantwortlichkeiten definieren</li> <li>d) Meilensteine, Teilaufgaben sowie Termine planen und überwachen</li> <li>e) Abstimmungs- und Präsentationstermine planen und organisieren</li> <li>f) betriebliche Qualitätssicherungssysteme im eigenen Arbeitsbereich anwenden und Qualitätssicherungsmaßnahmen projektbegleitend durchführen und dokumentieren</li> <li>g) Projektergebnisse fortlaufend und abschließend dokumentieren</li> </ul>		6

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
6	Kooperieren, Kommunizieren und Präsentieren (§ 5 Absatz 3 Nummer 6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Respekt, Vertrauen und transparentes Handeln als Grundlage kunden- und teamorientierten Verhaltens und erfolgreicher Zusammenarbeit praktizieren sowie kulturelle Identitäten berücksichtigen</li> <li>b) Gespräche lösungsorientiert, situations- und adressatengerecht führen sowie Ergebnisse dokumentieren</li> <li>c) Arbeitsdurchführung im Team reflektieren und bewerten, Verbesserungsvorschläge kommunizieren</li> <li>d) Fachliteratur nutzen, Fachinformationen einholen und auswerten sowie Auskünfte erteilen</li> <li>e) Entwürfe, Zwischen- und Endergebnisse von Projekten adressatengerecht präsentieren</li> <li>f) Kundinnen und Kunden lösungsorientiert beraten</li> <li>g) in einer fremden Sprache Informationen einholen, auswerten und kommunizieren, insbesondere in Englisch</li> </ul>	6	
7	Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion (§ 5 Absatz 3 Nummer 7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) rechtliche Vorschriften im gesamten Herstellungsprozess einhalten, insbesondere im Hinblick auf <ul style="list-style-type: none"> <li>aa) Persönlichkeitsrechte</li> <li>bb) Urheberrechte und verwandte Schutzrechte</li> <li>cc) Nutzungs- und Verwertungsrechte</li> <li>dd) Datenschutz und Datensicherheit</li> <li>ee) Verpflichtungen aus Verträgen</li> <li>ff) Bestimmungen bei mobilen Produktionen, insbesondere im Hinblick auf die Versammlungsstättenverordnung</li> </ul> </li> <li>b) Genehmigungen für Medienproduktionen einholen und dokumentieren</li> <li>c) Anforderungen an die barrierefreie Gestaltung von Medien beachten</li> <li>d) Prinzipien für die ethisch vertretbare Gestaltung von Medien berücksichtigen</li> </ul>	6	