



Was macht die/der Gestalter:in für immersive Medien an der beruflichen Schule?

Infoveranstaltung zum GiM 01.02.2023

Was macht die/der Gestalter:in für immersive Medien an der beruflichen Schule?



- Organisation des Berufsschulunterricht
- Übersicht der Lernfelder
- Beispiel einer Lernsituation

Was macht die/der Gestalter:in für immersive Medien an der beruflichen Schule?



- Blockunterricht (ca. 3 Wochen pro Block)
- vier Unterrichtsblöcke pro Jahr
- regelmäßige Treffen von Schule, Betrieb und Handelskammer (Lernortkooperationen)
- Lernfelder des ersten Ausbildungsjahr sind stark angelehnt an denen des ersten Jahres der Mediengestalter:in Bild und Ton

Was macht die/der Gestalter:in für immersive Medien an der beruflichen Schule?



Lernfelder		Zeitrichtwerte in Unterrichtsstunden		
		1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr
Nr.				
1	Beruf und Betrieb präsentieren	40		
2	Bild- und Tonaufnahmegeräte einrichten	80		
3	Bild- und Tonaufnahmen durchführen	80		
4	Bild- und Tonmaterial auswählen, bearbeiten und bereitstellen	80		
5	Statische 3D-Elemente erstellen und bearbeiten		80	
6	3D-Modelle animieren		60	
7	Klangwelten realisieren		60	
8	Digitale Realitäten nach Kundenvorgaben erstellen		80	
9	Prototypen iterativ entwickeln			80
10	Digitale Realitäten konzipieren und produzieren analysieren			80
11	Medienprojekte konzipieren und realisieren			120
Summen: insgesamt 840 Stunden		280	280	280

Infoveranstaltung zum GiM 01.02.2023

Was macht die/der Gestalter:in für immersive Medien an der beruflichen Schule?



Lernfelder

Nr.		
1	Beruf und Betrieb präsentieren	Vertragsrecht, Jugendarbeitsschutzgesetz, ...
2	Bild- und Tonaufnahmegeräte einrichten	Kamera, Mikrofone, Mischpulte, ...
3	Bild- und Tonaufnahmen durchführen	Bildkomposition, Nutzererlebnis, ...
4	Bild- und Tonmaterial auswählen, bearbeiten und bereitstellen	Entwicklungsumgebungen, Autorenwerkzeuge, ...
5	Statische 3D-Elemente erstellen und bearbeiten	modeling, texturing, ...
6	3D-Modelle animieren	visual scripting, Keyframe Animation, ...
7	Klangwelten realisieren	Binaurales Hören, 3D-Audio, Tonmischung, ..
8	Digitale Realitäten nach Kundenvorgaben erstellen	virtuelle Beleuchtung, Benutzerführung, ...
9	Prototypen iterativ entwickeln	Zielgruppenanalyse, Anwendungsszenarien, ...
10	Digitale Realitäten konzipieren und produzieren analysieren	immersive Dramaturgie, Physiksystem, ...
11	Medienprojekte konzipieren und realisieren	Projektmanagement, ...
Summen: insgesamt 840 Stunden		

Was macht die/der Gestalter:in für immersive Medien an der beruflichen Schule?



Lernfelder		Zeitrichtwerte in Unterrichtsstunden		
		1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr
Nr.				
1	Beruf und Betrieb präsentieren	40		
2	Bild- und Tonaufnahmegeräte einrichten	80		
3	Bild- und Tonaufnahmen durchführen	80		
4	Bild- und Tonmaterial auswählen, bearbeiten und bereitstellen	80		
5	Statische 3D-Elemente erstellen und bearbeiten		80	
6	3D-Modelle animieren		60	
7	Klangwelten realisieren		60	
8	Digitale Realitäten nach Kundenvorgaben erstellen		80	
9	Prototypen iterativ entwickeln			80
10	Digitale Realitäten konzipieren und produzieren analysieren			80
11	Medienprojekte konzipieren und realisieren			120
Summen: insgesamt 840 Stunden		280	280	280

Infoveranstaltung zum GiM 01.02.2023

Was macht die/der Gestalter:in für immersive Medien an der beruflichen Schule?

Lernfeld 5 Statische 3D-Elemente erstellen und bearbeiten

Handlungssituation: Texturen für 3D-Modelle anhand von Fotos erstellen.

Handlungsprodukt: Modelliertes, texturiertes, statisches 3D-Objekt

Konkretisierung der Inhalte

- Photogrammetrie
- polygonoptimiertes Arbeiten
- Texturatlantien
- performanceoptimiertes modellieren
- ...





Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

helge.berlitz-olle@bs19hh.de

Infoveranstaltung zum GiM 01.02.2023