

# Gestalter:in für immersive Medien

---

## Berufsschule und Rahmenlehrplan



# Gliederung

---



- Organisation Berufsschulunterricht
- Übersicht Lernfelder
- Beispiel einer Lernsituation



# Berufsschule

---



- Blockunterricht i. d. R. zwei Wochen
- Regelmäßige Treffen von Schule, Betrieb und IHK (Lernortkooperation)
- Lernfelder im 1. Lehrjahr sind angelehnt an Inhalte des Bildungsgangs Mediengestalter:in Bild und Ton



# Übersicht

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
<b>Summen: insgesamt 840 Stunden</b>		<b>280</b>	<b>280</b>	<b>280</b>



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
<b>Summen: insgesamt 840 Stunden</b>		<b>280</b>	<b>280</b>	<b>280</b>

# Blick auf die Entsprechungsliste

## Abschnitt A: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

Ausbildungsrahmenplan		Rahmenlehrplan			
Berufsbildpositionen	Ausbildungsabschnitt im Monat		Schuljahr		
	1-18	19-36	1	2	3
<b>1. Gestalten immersiver Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen</b> (§ 5 Absatz 2 Nummer 1)					
a) Entwicklungsumgebungen entsprechend den technischen und gestalterischen Vorgaben festlegen und einrichten	X		LF 4	LF 5	
b) Daten, insbesondere Bild-, Ton-, Animations- und 3D-Modell-Daten, mit Autorenwerkzeugen und Entwicklungsumgebungen nach konzeptionellen Vorgaben zusammenführen	X		LF 4	LF 5, LF 6	LF 10
c) virtuelle Umgebung entsprechend dem ausgewählten immersiven Medium nach konzeptionellen Vorgaben gestalten	X		LF 4	LF 8	LF 10
d) Audioverhalten und -positionen festlegen und einbinden	X		LF 4	LF 7	LF 10

# Beispiel einer Lernsituation

Lernfeld 5	Statische 3D-Modelle erstellen und bearbeiten	Stunden
Lernsituation 5.1	Statisches 3D-Modell erstellen (z. B. Firmenlogo, Schullogo, oder komplexeres Modell)	20
Lernsituation 5.2	Texturen für 3D-Modell entwickeln (z. B. mithilfe von selbst erstellten Fotos)	20
Lernsituation 5.3	...	...
Lernfeld 6	3D-Modelle animieren	Stunden
Lernsituation 6.1	3D-Modell eines Roboters riggen (Varianten: einfache Form/Figur, Lebewesen, )	20
Lernsituation 6.2	3D-Modell eines Roboters animieren (auch Motion Capture)	30
Lernsituation 6.3	...	...

# Beispiel einer Lernsituation

Lernfeld 5	Statische 3D-Modelle erstellen und bearbeiten	Stunden
Lernsituation 5.1	Statisches 3D-Modell erstellen (z. B. Firmenlogo, Schullogo, oder komplexeres Modell)	20
Lernsituation 5.2	Texturen für 3D-Modell entwickeln (z. B. mithilfe von selbst erstellten Fotos)	20
Lernsituation 5.3	...	...

**Handlungssituation:**

**Handlungsprodukt:**

**Konkretisierung der Inhalte**

Texturen für 3D-Modelle anhand von Fotos erstellen.

modelliertes, texturiertes, statisches 3D-Objekt

- Photogrammetrie
- polygonoptimiertes Arbeiten
- Texturatlanen
- performanceoptimiertes Modellieren
- ...

# Vielen Dank

---

Sprechen Sie uns bei  
Fragen gerne an!

