

▶ Neuer Beruf Gestalter/-in für immersive Medien

Dr. Heike Krämer
Bundesinstitut für Berufsbildung

Uwe Zimmermann
Sachverständiger des Bundes

Informationsveranstaltung
Handelskammer Hamburg
1. Februar 2023

Markt, wirtschaftliche Bedeutung und Entwicklungen

AR, VR und XR werden zunehmend zu wichtigen technologischen Bestandteilen einer **zukunftsgerichteten Digitalisierungsstrategie** in Deutschland*:

- **Marktwachstum:** 2020: 301 Mio. Euro
2021: 434 Mio. Euro (AR-Markt +49,9 %, VR-Markt +28,4 % geg. 2020)
Prognose 2022: 595 Mio. Euro
Prognose nach 2022: jährlich weitere 20 %
- **Autonome VR-Headsets:** von 2020 auf 2021: Anstieg um 107 % auf 501.000 Stück
Prognose: jährliches Wachstum über 30 %
- Konzept **Metaverse** gilt als **Innovationstreiber** und bietet **neue Wachstumsmöglichkeiten**

*Quelle: [German Entertainment & Media Outlook 2022-2026](#) – PwC

Markt, wirtschaftliche Bedeutung und Entwicklungen

Medien und Unterhaltung	Computerspiele, soziale virtuelle Realität, Film und Fernsehen, Kunst, Edutainment, immersiver Journalismus (Bsp. The New York Times, Weather Channel), Übertragung von (Live-) Veranstaltungen, (Kunst-)Ausstellungen
Arbeit und Produktion	Assistenzsysteme, Wartung und Logistik, Design, Prototyping, Produktentwicklung, virtuelle Treffen und Konferenzen, Simulation und Training (z. B. virtuelles Schweißen), Messen
Handel und Konsum	Werbung und Marketing, Produktpräsentation und -vertrieb, virtuelle Geschäfte und Kaufhäuser, E-Commerce
Medizin und Pflege	Therapie, Schmerzkontrolle, Unterstützung bei Rehabilitation und Demenz, Assistenz bei Diagnosen und Operationen, Verhaltensforschung
Schutz und Sicherheit	Nachstellung von Unfällen und Tötungsdelikten, Militärisches Ersatztraining, Vorbereitung von Rettungseinsätzen und Katastrophenschutz
Schule, Hochschule, Ausbildung	Visualisierung von theoretischen Lehrinhalten, virtuelle Klassenräume, Trainieren in virtuellen Szenarien, Zunahme hybrider Lernformen

Fachkräftesituation

Auf Weisung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz führte das BIBB dazu 2020/2021 eine Voruntersuchung* durch. Ergebnisse:

- es gibt bisher **keine** bundeseinheitlich geregelten **Aus- oder Fortbildungen**, Branche behilft sich mit Bildungsanbietern, Absolvent/-innen von Hochschulen und Quereinsteiger/-innen
- **Bedarf an qualifizierten Fachkräften** kann zurzeit und in Zukunft jedoch weiterhin zahlenmäßig und qualitativ **nicht ausreichend** gedeckt werden
- Eine Anreicherung an **bestehende Berufe** ist wegen deren Komplexität **nicht möglich**
- Entwicklung eines eigenständigen, dreijährigen **Ausbildungsberufs** ist erforderlich

* https://www.bibb.de/dienst/dapro/daprodocs/pdf/eb_22338.pdf

Schaffung des neuen Berufes Gestalter/-in für immersive Medien

- Im Jahr 2022 entwickelte das BIBB mit Sachverständigen der Arbeitgeber- und Arbeitnehmerseite eine Ausbildungsordnung für einen neuen Beruf:
 - Ausbildungsdauer: 3 Jahre
 - Monoberuf ohne Differenzierungen
 - Prüfungen: Zwischen- und Abschlussprüfung
- Parallel wurde durch die Kultusministerkonferenz ein Rahmenlehrplan für die Berufsschulen erarbeitet

Beteiligte Verbände und Vereinigungen

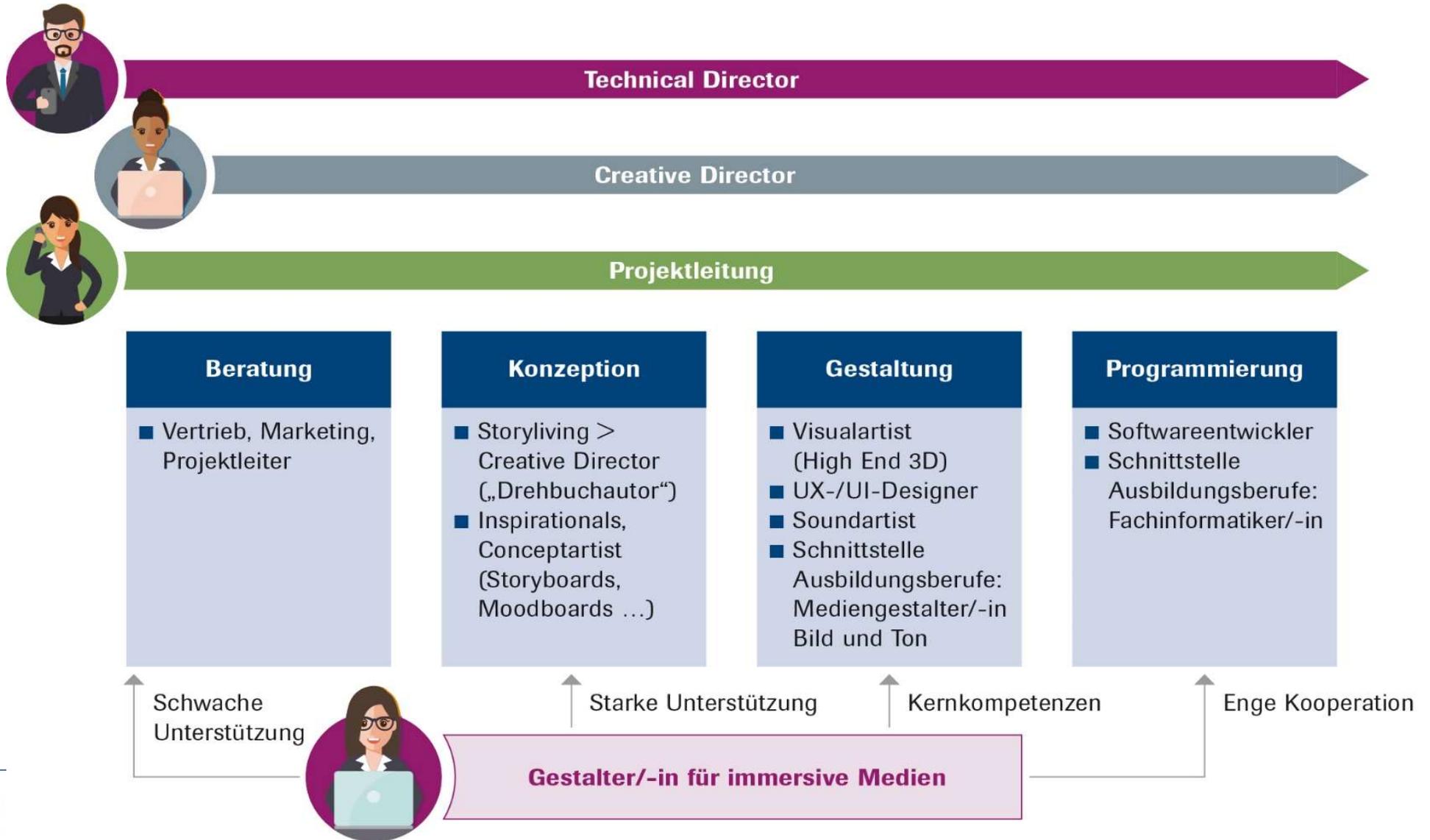
- Erster deutscher Fachverband für Virtual Reality und immersive Medien e.V. (EDFVR)
- nextReality.Hamburg e.V.
- Virtual Dimension Center (VDC), Fellbach (Baden-Württemberg)
- Virtual Reality e. V. Berlin Brandenburg
- XR Bavaria e.V., München
- XR HUB Bavaria (Projekt gefördert durch Bayerisches Staatsministerium für Digitales)
- Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft ver.di
- Deutsche Industrie- und Handelskammer (DIHK)

Potenzielle Ausbildungsbetriebe

Gestalter/-innen für immersive Medien arbeiten

- in AR-, VR-, und XR-Unternehmen,
- bei Medienunternehmen mit digitalen Schwerpunkten,
- Film- und TV-Produktionsbetrieben und im Rundfunk,
- Marketing- und Kommunikationsagenturen,
- Innovations- und Marketingabteilungen von Unternehmen sowie
- IT- und Entwicklungsabteilungen in Produktionsbetrieben ...

Rolle der Gestalter/-innen für immersive Medien im Produktionsprozess



Ausbildungsstruktur

Berufsprofilgebende Qualifikationen	Zeitliche Richtwerte in Wochen	
	Vor der ZP	Nach der ZP
Gestalten von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen	18	12
Iteratives Entwickeln von Prototypen	6	10
Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten	12	10
Gestalten und Umsetzen von Animationen	10	
Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen	12	
Gestalten von immersiven Klangwelten		10
Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution	8	
Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team		12
Beraten von Kundinnen und Kunden		12
Abschließen und Validieren von Aufträgen		6

Ausbildungsstruktur

Integrative Qualifikationen		
	Zeitliche Richtwerte in Wochen	
	Vor der ZP	Nach der ZP
Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht	während der gesamten Ausbildung	
Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit		
Umweltschutz und Nachhaltigkeit		
Digitalisierte Arbeitswelt		
Planen und Organisieren von Projekten durch iterative Prozesse		6
Kooperieren, Kommunizieren und Präsentieren	6	
Einhalten von rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion	6	

Zwischenprüfung

Zwei Prüfungsbereiche:

- Schriftliche Prüfung (120 Minuten)
- Arbeitsprobe inkl. situativem Fachgespräch (insgesamt 30 Minuten)

Abschlussprüfung

Vier Prüfungsbereiche:

- Praktische Prüfung: **Betrieblicher Auftrag**
inkl. Dokumentation und Präsentation (40 Stunden)
- **zwei** berufsbezogene **schriftliche Prüfungen** (2 x 120 Minuten)
- **Wirtschafts- und Sozialkunde** (schriftlich, 60 Minuten)

Sachstand und weiteres Verfahren

- Veröffentlichung der Verordnung im Bundesgesetzblatt und Bundesanzeiger voraussichtlich im 1. Quartal 2023
- Inkrafttreten der neuen Verordnung voraussichtlich zum 1. August 2023
- Umsetzungshilfe „Ausbildung gestalten“ wird durch das BIBB erstellt
- Weitere Informationen zur Einführung des neuen Berufes:
[Gestalter/in für immersive Medien \(gestaltung-immersiv.de\)](https://gestaltung-immersiv.de)
[Foraus.de / Immersive Medien](https://foraus.de/Immersive-Medien)

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

Dr. Heike Krämer
kraemer@bibb.de