



Sachliche und zeitliche Gliederung der Berufsausbildung als Anlage zum Berufsausbildungsvertrag

Ausbildungsbetrieb:

Verantwortlicher
Ausbilder:

Auszubildender:

Ausbildungsberuf: **Gestalter / Gestalterin für immersive Medien**

Gegenstand der Berufsausbildung sind mindestens die in diesem Ausbildungsrahmenplan (in der Fassung vom 5. April 2023) genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten.

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 Auszubildenden liegen, die Abweichung erfordern.

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

Eine Ausfertigung dieser sachlichen und zeitlichen Gliederung ist dem Auszubildenden, zusammen mit der Vertragsniederschrift (Ausbildungsvertrag) vor Beginn der Ausbildung auszuhändigen.

Auszubildender:
Unterschrift

Gesetzliche/r Vertreter
des Auszubildenden:
Unterschrift/en

.....
Datum

.....
Firmenstempel / Unterschrift

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"> a) Entwicklungsumgebungen entsprechend den technischen und gestalterischen Vorgaben festlegen und einrichten b) Daten, insbesondere Bild-, Ton-, Animations- und 3D-Modell-Daten, mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen nach konzeptionellen Vorgaben zusammenführen c) virtuelle Umgebung entsprechend dem ausgewählten immersiven Medium nach konzeptionellen Vorgaben gestalten d) Audioverhalten und -positionen festlegen und einbinden e) Elemente der Benutzeroberfläche erstellen und einbinden f) virtuelle Kameras auswählen und einbinden g) Beleuchtungskonzepte und visuelle Effekte mithilfe von Lichtobjekten und Schattierungsmethoden umsetzen h) Interaktionen und Interaktions-Feedback mithilfe von visuellen Skripten erstellen und einbinden 	18	
		<ul style="list-style-type: none"> i) Simulationen physikalischer Einflüsse mithilfe der Entwicklungsumgebungen anwenden j) Skripte anpassen und anwenden k) immersive Anwendungen entsprechend dem Evaluationskonzept prüfen und optimieren l) Benutzerführung, Anleitungen und Aufgaben für Nutzerinnen und Nutzer erstellen m) immersive Anwendungen ausgeben und Qualitätssicherung durchführen 		12
2	iteratives Entwickeln von Prototypen (§ 5 Absatz 2 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> a) Konzeption und Gestaltung in elementaren Prototypen umsetzen b) Prototypen nach Vorgaben für das Benutzererlebnis gestalten c) Interaktionsdesigns in Prototypen umsetzen 	6	
		<ul style="list-style-type: none"> d) Evaluationskonzepte im Team entwickeln e) Benutzeroberflächen gestalten und Inhalte nach Strukturvorgaben einfügen f) Tests von Prototypen durchführen und Testergebnisse in die Weiterentwicklung einbringen g) funktionale Prototypen in die Produktionsphase überführen und iterativ weiterentwickeln 		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	
3	Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten (§ 5 Absatz 2 Nummer 3)	a) Daten übernehmen, konvertieren und für die Weiterbearbeitung vorbereiten b) 3D-Daten und -Hintergründe aus Objektdatenbanken beziehen und nach konzeptionellen Vorgaben aufbereiten c) statische und bewegte reale Objekte sowie 2D- und 3D-Umgebungen mit verschiedenen Techniken erfassen d) grundlegende 3D-Modellierung und 3D- Skulpturierung von Körpern vornehmen, 3D-Daten und Dateiformate anwendungsbezogen evaluieren und anpassen	12	
		e) Modelle auf das UV-Koordinatensystem projizieren f) Texturen aus Texturdatenbanken beziehen, fotografisch generieren und manuell erstellen g) Texturen für unterschiedliche Materialeigenschaften erstellen, 3D-Strukturen mithilfe von Texturen optimieren h) 3D-Daten und Texturen für die Wiederverwendung optimieren sowie dokumentieren und archivieren		10
4	Gestalten und Umsetzen von Animationen (§ 5 Absatz 2 Nummer 4)	a) Objekte für die Animation vorbereiten b) Animationstechniken nach konzeptionellen und technischen Vorgaben auswählen, Animationen erstellen und visuelle Effekte ergänzen c) digitale Skelette erstellen und an 3D-Modelle binden d) Animationsdaten auf die zu animierenden Objekte anwenden e) Animationen für die Wiederverwendung optimieren sowie dokumentieren und archivieren	10	
5	Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen (§ 5 Absatz 2 Nummer 5)	a) Bild- und Tonaufnahmegeräte auswählen und einsetzen b) Perspektiven, Bewegungen und Einstellungsgrößen für Bild, Ton und Szene auswählen und einsetzen c) Unterschiede von konventionellen und immersiven Formaten berücksichtigen d) konventionelle und immersive Formate aneinander angleichen und Übergänge schaffen e) Bild und Ton aufzeichnen, live übertragen und anpassen	12	
6	Gestalten von immersiven Klangwelten (§ 5 Absatz 2 Nummer 6)	a) Audio-Direkt- und -Diffus-Signale aufnehmen b) Audiodaten unter Berücksichtigung von dramaturgischen Anforderungen übernehmen und für die Weiterbearbeitung vorbereiten c) Audiomaterial anlegen, arrangieren und eine Mischung unter Berücksichtigung der Gesamtkonzeption erstellen und nach klangästhetischen Gesichtspunkten beurteilen und anpassen d) Audiodaten unter Berücksichtigung der technischen Anforderungen für den weiteren Erstellungsprozess zur Verfügung stellen		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	
7	Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution (§ 5 Absatz 2 Nummer 7)	<ul style="list-style-type: none"> a) Streaming-, Distributions- und Cloud-Lösungen produktionsbezogen konfigurieren und anwenden b) Projekte für Online- und Offline-Plattformen exportieren und publizieren c) Streaming- und Metadaten in Echtzeit aufzeichnen und archivieren 	8	
8	Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team (§ 5 Absatz 2 Nummer 8)	<ul style="list-style-type: none"> a) zu erstellende Produktion unter inhaltlichen, gestalterischen, technischen und distributiven Gesichtspunkten bewerten b) inhaltliche Konzeptionen für Projekte, insbesondere Zielformulierungen und Interaktions- und Kollaborationskonzepte, im Team entwickeln c) lineare und nichtlineare Planungselemente unter Berücksichtigung technischer, gestalterischer und wirtschaftlicher Vorgaben entwickeln d) Stimmungsbilder, insbesondere durch Charaktere und virtuelle Umgebungen, entwickeln e) immersive Dramaturgie mithilfe von 3D-Darstellungen sowie von Bild-, Ton- und Interaktionsebenen optimieren f) technische Konzepte erstellen, dabei Anforderungen festlegen und einzusetzende Werkzeuge auswählen 		12
9	Beraten von Kundinnen und Kunden (§ 5 Absatz 2 Nummer 9)	<ul style="list-style-type: none"> a) Kundengespräche vorbereiten, insbesondere Motivation und Anwendungsszenarien recherchieren b) Präsentationen von Anwendungsszenarien entwickeln c) Kundengespräche durchführen, dabei Anwendungsszenarien demonstrieren und präsentieren d) Ergebnisse der Gespräche dokumentieren, mit Kundinnen und Kunden abstimmen und reflektieren, Angebotserstellung und Konzeption vorbereiten 		12
10	Validieren und Abschließen von Aufträgen (§ 5 Absatz 2 Nummer 10)	<ul style="list-style-type: none"> 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
1	2	3	4
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
2	Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit (§ 5 Absatz 3 Nummer 2)	a) Rechte und Pflichten aus den berufsbezogenen Arbeitsschutz- und Unfallverhütungsvorschriften kennen und diese Vorschriften anwenden b) Gefährdungen von Sicherheit und Gesundheit am Arbeitsplatz und auf dem Arbeitsweg prüfen und beurteilen c) sicheres und gesundheitsgerechtes Arbeiten erläutern d) technische und organisatorische Maßnahmen zur Vermeidung von Gefährdungen sowie von psychischen und physischen Belastungen für sich und andere, auch präventiv, ergreifen e) ergonomische Arbeitsweisen beachten und anwenden f) Verhaltensweisen bei Unfällen beschreiben und erste Maßnahmen bei Unfällen einleiten g) betriebsbezogene Vorschriften des vorbeugenden Brandschutzes anwenden, Verhaltensweisen bei Bränden beschreiben und erste Maßnahmen zur Brandbekämpfung ergreifen	

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Zuordnung
1	2	3	4
3	Umweltschutz und Nachhaltigkeit (§ 5 Absatz 3 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Möglichkeiten zur Vermeidung betriebsbedingter Belastungen für Umwelt und Gesellschaft im eigenen Aufgabenbereich erkennen und zu deren Weiterentwicklung beitragen b) bei Arbeitsprozessen und im Hinblick auf Produkte, Waren oder Dienstleistungen Materialien und Energie unter wirtschaftlichen, umweltverträglichen und sozialen Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit nutzen c) für den Ausbildungsbetrieb geltende Regelungen des Umweltschutzes einhalten d) Abfälle vermeiden sowie Stoffe und Materialien einer umweltschonenden Wiederverwertung oder Entsorgung zuführen e) Vorschläge für nachhaltiges Handeln für den eigenen Arbeitsbereich entwickeln f) unter Einhaltung betrieblicher Regelungen im Sinne einer ökonomischen, ökologischen und sozial nachhaltigen Entwicklung zusammenarbeiten und adressatengerecht kommunizieren 	während der gesamten Ausbildung
4	digitalisierte Arbeitswelt (§ 5 Absatz 3 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> a) mit eigenen und betriebsbezogenen Daten sowie mit Daten Dritter umgehen und dabei die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit einhalten b) Risiken bei der Nutzung von digitalen Medien und informationstechnischen Systemen einschätzen und bei deren Nutzung betriebliche Regelungen einhalten c) ressourcenschonend, adressatengerecht und effizient kommunizieren sowie Kommunikationsergebnisse dokumentieren d) Störungen in Kommunikationsprozessen erkennen und zu ihrer Lösung beitragen e) Informationen in digitalen Netzen recherchieren und aus digitalen Netzen beschaffen sowie Informationen, auch fremde, prüfen, bewerten und auswählen f) Lern- und Arbeitstechniken sowie Methoden des selbstgesteuerten Lernens anwenden, digitale Lernmedien nutzen und Erfordernisse des lebensbegleitenden Lernens erkennen und ableiten g) Aufgaben zusammen mit Beteiligten, einschließlich der Beteiligten anderer Arbeits- und Geschäftsbereiche, auch unter Nutzung digitaler Medien, planen, bearbeiten und gestalten h) Wertschätzung anderer unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Vielfalt praktizieren 	

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"> a) Methoden des Projektmanagements auswählen und anwenden, digitale und analoge Unterstützungswerkzeuge auswählen und einsetzen b) Zeit-, Qualitäts- und Budgetvorgaben prüfen und berücksichtigen c) Zielvorgaben festlegen, Projektanforderungen und Verantwortlichkeiten definieren d) Meilensteine, Teilaufgaben sowie Termine planen und überwachen e) Abstimmungs- und Präsentationstermine planen und organisieren f) betriebliche Qualitätssicherungssysteme im eigenen Arbeitsbereich anwenden und Qualitätssicherungsmaßnahmen projektbegleitend durchführen und dokumentieren g) Projektergebnisse fortlaufend und abschließend dokumentieren 		6
6	Kooperieren, Kommunizieren und Präsentieren (§ 5 Absatz 3 Nummer 6)	<ul style="list-style-type: none"> a) Respekt, Vertrauen und transparentes Handeln als Grundlage kunden- und teamorientierten Verhaltens und erfolgreicher Zusammenarbeit praktizieren sowie kulturelle Identitäten berücksichtigen b) Gespräche lösungsorientiert, situations- und adressatengerecht führen sowie Ergebnisse dokumentieren c) Arbeitsdurchführung im Team reflektieren und bewerten, Verbesserungsvorschläge kommunizieren d) Fachliteratur nutzen, Fachinformationen einholen und auswerten sowie Auskünfte erteilen e) Entwürfe, Zwischen- und Endergebnisse von Projekten adressatengerecht präsentieren f) Kundinnen und Kunden lösungsorientiert beraten g) in einer fremden Sprache Informationen einholen, auswerten und kommunizieren, insbesondere in Englisch 	6	
7	Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion (§ 5 Absatz 3 Nummer 7)	<ul style="list-style-type: none"> a) rechtliche Vorschriften im gesamten Herstellungsprozess einhalten, insbesondere im Hinblick auf <ul style="list-style-type: none"> aa) Persönlichkeitsrechte bb) Urheberrechte und verwandte Schutzrechte cc) Nutzungs- und Verwertungsrechte dd) Datenschutz und Datensicherheit ee) Verpflichtungen aus Verträgen ff) Bestimmungen bei mobilen Produktionen, insbesondere im Hinblick auf die Versammlungsstättenverordnung b) Genehmigungen für Medienproduktionen einholen und dokumentieren c) Anforderungen an die barrierefreie Gestaltung von Medien beachten d) Prinzipien für die ethisch vertretbare Gestaltung von Medien berücksichtigen 	6	