

# ▶ Neuer Beruf Gestalter/-in für immersive Medien

Dr. Heike Krämer  
Bundesinstitut für Berufsbildung

Informationsveranstaltung  
Industrie- und Handelskammer  
Region Stuttgart, 22. Mai 2023

## Immersive Medien

### Augmented Reality

**AR** beschreibt eine Überlagerung der realen Umwelt durch computergenerierte bzw. -simulierte Einblendungen. Sie bildet eine Erweiterung der natürlichen Perspektive.

### Virtual Reality

**VR** lässt sich definieren als eine computergenerierte, echtzeitfähige 3D-Umgebung, in die eine oder mehrere Personen eintauchen, indem sie per Positionserfassung in das räumliche Koordinatensystem der 3D-Szene eindeutig verortet werden. Nur damit reagiert die Wahrnehmung der 3D-Inhalte so, wie wir es aus der natürlichen Realität gewohnt sind.

### Mixed Reality

**XR** führt die Möglichkeiten von AR und VR zusammen. Es ermöglicht die gleichzeitige Präsentation natürlicher und künstlicher Sinnesreize. Dabei können z. B. Computergrafiken mit haptischen Eingabegeräten kombiniert werden.

## Markt, wirtschaftliche Bedeutung und Entwicklungen

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

## 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 Umsatz  
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](#)

## 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](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)
- Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien (ZFA)

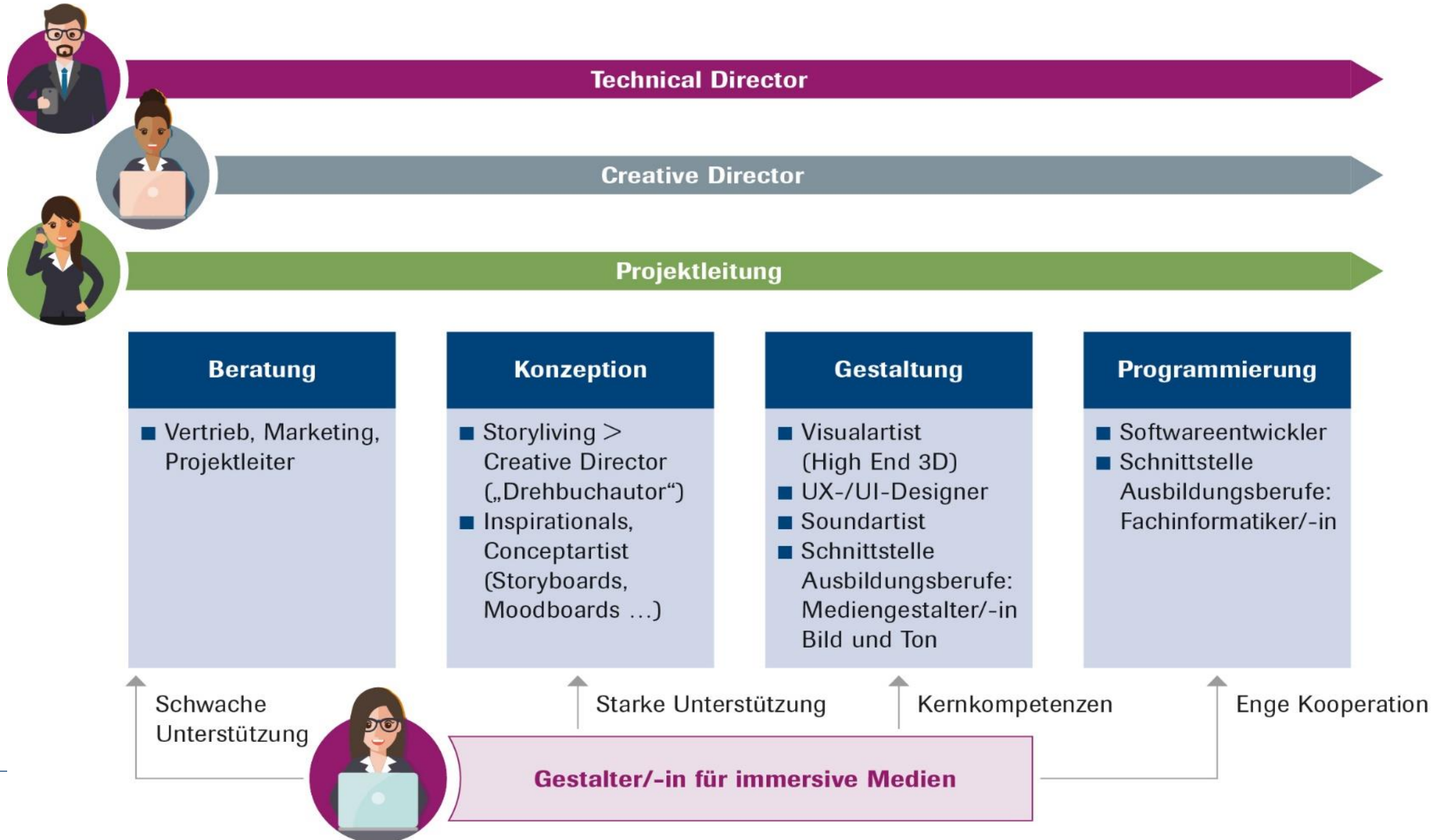
## Potenzielle Ausbildungsbetriebe

### 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**

**Gestalten von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen**

**Iteratives Entwickeln von Prototypen**

**Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten**

**Gestalten und Umsetzen von Animationen**

**Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen**

**Gestalten von immersiven Klangwelten**

**Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution**

**Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team**

**Beraten von Kundinnen und Kunden**

**Abschließen und Validieren von Aufträgen**

## Ausbildungsstruktur

Berufsprofilgebende Qualifikationen

**Gestalten von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen  
und in Entwicklungsumgebungen**

**Iteratives Entwickeln von Prototypen**

**Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten**

## Ausbildungsstruktur

Berufsprofilgebende Qualifikationen

**Gestalten und Umsetzen von Animationen**

**Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen**

**Gestalten von immersiven Klangwelten**

**Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution**

## Ausbildungsstruktur

Berufsprofilgebende Qualifikationen

**Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team**

**Beraten von Kundinnen und Kunden**

**Abschließen und Validieren von Aufträgen**

# Ausbildungsstruktur

**Berufsprofilgebende Qualifikationen**

**Gestalten von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen**

**Iteratives Entwickeln von Prototypen**

**Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten**

**Gestalten und Umsetzen von Animationen**

**Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen**

**Gestalten von immersiven Klangwelten**

**Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution**

**Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team**

**Beraten von Kundinnen und Kunden**

**Abschließen und Validieren von Aufträgen**

# Ausbildungsstruktur

**Integrative Qualifikationen**

**Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht**

**Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit**

**Umweltschutz und Nachhaltigkeit**

**Digitalisierte Arbeitswelt**

**Planen und Organisieren von Projekten durch iterative Prozesse**

**Kooperieren, Kommunizieren und Präsentieren**

**Einhalten von rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion**

## Zwischenprüfung

### Zwei Prüfungsbereiche:

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



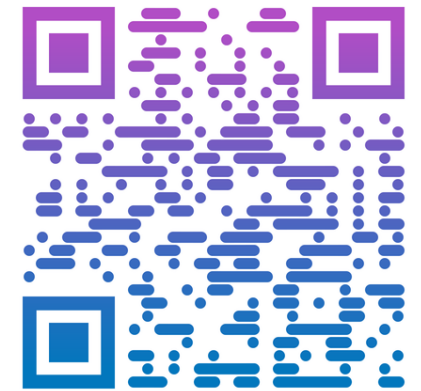
## Abschlussprüfung

### 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  
<https://www.recht.bund.de/bgbl/1/2023/99/VO>
- Inkrafttreten der neuen Verordnung 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](mailto:kraemer@bibb.de)

Veröffentlichung im Bundesgesetzblatt: <https://www.recht.bund.de/bgbl/1/2023/99/VO>

Quelle: ZFA 2023

# ▶ Neuordnung Mediengestalter/-in Digital und Print

**Dr. Heike Krämer**

Bundesinstitut für Berufsbildung

Informationsveranstaltung  
Industrie- und Handelskammer  
Region Stuttgart, 22. Mai 2023

## Was ist neu?

### Vereinfachte Struktur der Ausbildung

- Ausbildung in den **ersten beiden Jahren** für alle Auszubildenden **gleich**
- Zukünftig **vier Fachrichtungen**:
  - aus Beratung und Planung wird **Projektmanagement**
  - aus Konzeption und Visualisierung wird **Designkonzeption**
  - Gestaltung und Technik teilt sich auf in **Printmedien** und **Digitalmedien**
- jeweils **sechs Wahlqualifikationen** für die Fachrichtungen **Printmedien** und **Digitalmedien**

# Entwurf der Ausbildungsstruktur 1. und 2. Ausbildungsjahr

Qualifikationen			
1. und 2. Ausbildungsjahr	1. bis 18. Monat	Standard-Berufsbildpositionen	gesamte Ausbildung
		Kommunizieren und Kooperation fördern	6 Wochen
		Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion	6 Wochen
		Planen und Organisieren von Arbeitsprozessen	16 Wochen
		Gestalten von Medien (Teil 1)	20 Wochen
		Erstellen, Bearbeiten und Beurteilen von Bild- und Grafikdaten	12 Wochen
		Erstellen ausgabespezifischer Produktionsdaten (Teil 1)	6 Wochen
	19. bis 24. Monat	ZWISCHENPRÜFUNG	
	Gestalten von Medien (Teil 2)	6 Wochen	
	Erstellen ausgabespezifischer Produktionsdaten (Teil 2)	8 Wochen	
	Planen und Organisieren von Projekten	12 Wochen	

# Entwurf der Ausbildungsstruktur 3. Ausbildungsjahr

		Fachrichtung Projektmanagement	Fachrichtung Designkonzeption	Fachrichtung Printmedien	Fachrichtung Digitalmedien
3. Ausbildungsjahr	25. bis 36. Monat	Analysieren von Bedarfen und auftragsbezogenes Beraten <b>9 Wochen</b>	Analysieren von Kundenaufträgen und gestalterischen Bedarfen <b>8 Wochen</b>	Aufbereiten von Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren <b>12 Wochen</b>	Gestalten von Digitalmedien <b>8 Wochen</b>
		Entwickeln von Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen <b>10 Wochen</b>	Entwickeln von Ideen <b>14 Wochen</b>	Anwenden von Farbmanagement <b>10 Wochen</b>	Strukturieren und Programmieren von Digitalmedien <b>14 Wochen</b>
		Kaufmännisches Bearbeiten von Aufträgen <b>10 Wochen</b>	Visualisieren von Entwürfen und Prototypen <b>14 Wochen</b>	Umsetzen von Qualitätssicherung <b>10 Wochen</b>	Erstellen von Prototypen und Steuern von Ausgabeprozessen <b>10 Wochen</b>
		Präsentieren von Angeboten und Konzepten <b>8 Wochen</b>	Entwickeln und Präsentieren von Designkonzepten <b>10 Wochen</b>	Wahlqualifikationen <b>20 Wochen</b>	Wahlqualifikationen <b>20 Wochen</b>
		Konzipieren, Durchführen und Abschließen von Projekten <b>15 Wochen</b>	Vorbereiten der Umsetzung von Designkonzepten <b>6 Wochen</b>		
		<b>ABSCHLUSSPRÜFUNG</b>			

# Wahlqualifikationen

Auswahl einer Wahlqualifikation	
Printmedien	Digitalmedien
Produzieren von Medienprodukten in konventionellen Druckverfahren	Produzieren von interaktiven Medien
Produzieren mit personalisierten und variablen Daten im Digitaldruck	Produzieren von audiovisuellen Medien
Erstellen von Reinzeichnungen	Datenbankgestütztes Produzieren von Medien
Erstellen von Fotografien und Videos	
Erstellen von 3D-Grafiken und 3D-Bewegtbildern	
Produzieren von crossmedialen Medien	



## Was ist neu?

### Zwischenprüfung

#### Zwei Prüfungsbereiche:

- Schriftliche Prüfung (120 Minuten)
- Praktische Prüfung (Prüfungsstück, 7 Stunden)

## Was ist neu?

### Abschlussprüfung

#### Vier (nach Fachrichtungen unterschiedliche) Prüfungsbereiche:

- **Praktische Prüfung:**
  - **FR Projektmanagement und Designkonzeption: Prüfungstück und Präsentation**
  - **FR Printmedien und Digitalmedien: zwei Prüfungstücke**
- **zwei berufsbezogene schriftliche Prüfungen (2 x 120 Minuten)**
- **Wirtschafts- und Sozialkunde (schriftlich, 60 Minuten)**

## Sachstand und weiteres Verfahren

- Arbeit der Sachverständigen des Bundes und der Länder ist abgeschlossen
- Veröffentlichung der Verordnung im Bundesgesetzblatt  
<https://www.recht.bund.de/bgbl/1/2023/128/VO.html>
- Inkrafttreten der neuen Verordnung zum 1. August 2023
- ZFA erstellt Materialien zur Implementierung des neugeordneten Berufs

# Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

**Kontakt:**

**Dr. Heike Krämer**  
[kraemer@bibb.de](mailto:kraemer@bibb.de)

Veröffentlichung im Bundesgesetzblatt: <https://www.recht.bund.de/bgbl/1/2023/128/VO.html>