IHK Schleswig-Holstein
Flensburg·Kiel·Lübeck

Festlegung von Berufsbildpositionen, in denen die individuelle berufliche Handlungsfähigkeit festgestellt werden soll

Name des Antragstellers/der Antragstellerin: _____

Referenzberuf: **Gestalter/-in für immersive Medien**[1]

Ich möchte in den folgenden Berufsbildpositionen meine Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten feststellen lassen (bitte ankreuzen):

Bitte kreuzen Sie die Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten an, über die Sie verfügen und die im Rahmen des Verfahrens festgestellt werden sollen.

1. BBP 1: Gestalten von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen (§ 5 Absatz 2 Nummer 1)

☐ 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
☐ i) Simulationen physikalischer Einflüsse mithilfe der Entwicklungsumgebungen
☐ 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

2. BBP 2: Iteratives Entwickeln von Prototypen (§ 5 Absatz 2 Nummer 2)

☐ a) Konzeption und Gestaltung in elementaren Prototypen umsetzen
☐ b) Prototypen nach Vorgaben für das Benutzererlebnis gestalten
☐ c) Interaktionsdesigns in Prototypen umsetzen

[1] Gestalter-immersive-Medien-Ausbildungsverordnung vom 5. April 2023 (BGBl. 2023 I Nr. 99)

☐ 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

3. BBP 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
☐ 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

4. BBP 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

5. BBP 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

6. BBP 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

7. BBP 7: Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution (§ 5 Absatz 2 Nummer 7)

☐ 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. BBP 8: Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team (§ 5 Absatz 2 Nummer 8)

☐ 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

9. BBP 9: Beraten von Kundinnen und Kunden (§ 5 Absatz 2 Nummer 9)

☐ 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

10. BBP 10: Validieren und Abschließen von Aufträgen (§ 5 Absatz 2 Nummer 10)

☐ 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

Im Rahmen der Feststellung der individuellen beruflichen Handlungsfähigkeit (Bewertung) werden folgende integrative Berufsbildpositionen berücksichtigt:

- Integrative BBP 1: Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit (§ 5 Absatz 3 Nummer 2)

- Integrative BBP 2: Umweltschutz und Nachhaltigkeit (§ 5 Absatz 3 Nummer 3)

- Integrative BBP 3: digitalisierte Arbeitswelt (§ 5 Absatz 3 Nummer 4)

- Integrative BBP 4: Planen und Organisieren von Projekten durch iterative Prozesse (§ 5 Absatz 3 Nummer 5)

- Integrative BBP 5: Kooperieren, Kommunizieren und Präsentieren (§ 5 Absatz 3 Nummer 6)

- Integrative BBP 6: Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion (§ 5 Absatz 3 Nummer 7)

_____ _____

Ort, Datum Unterschrift Antragsteller/-in