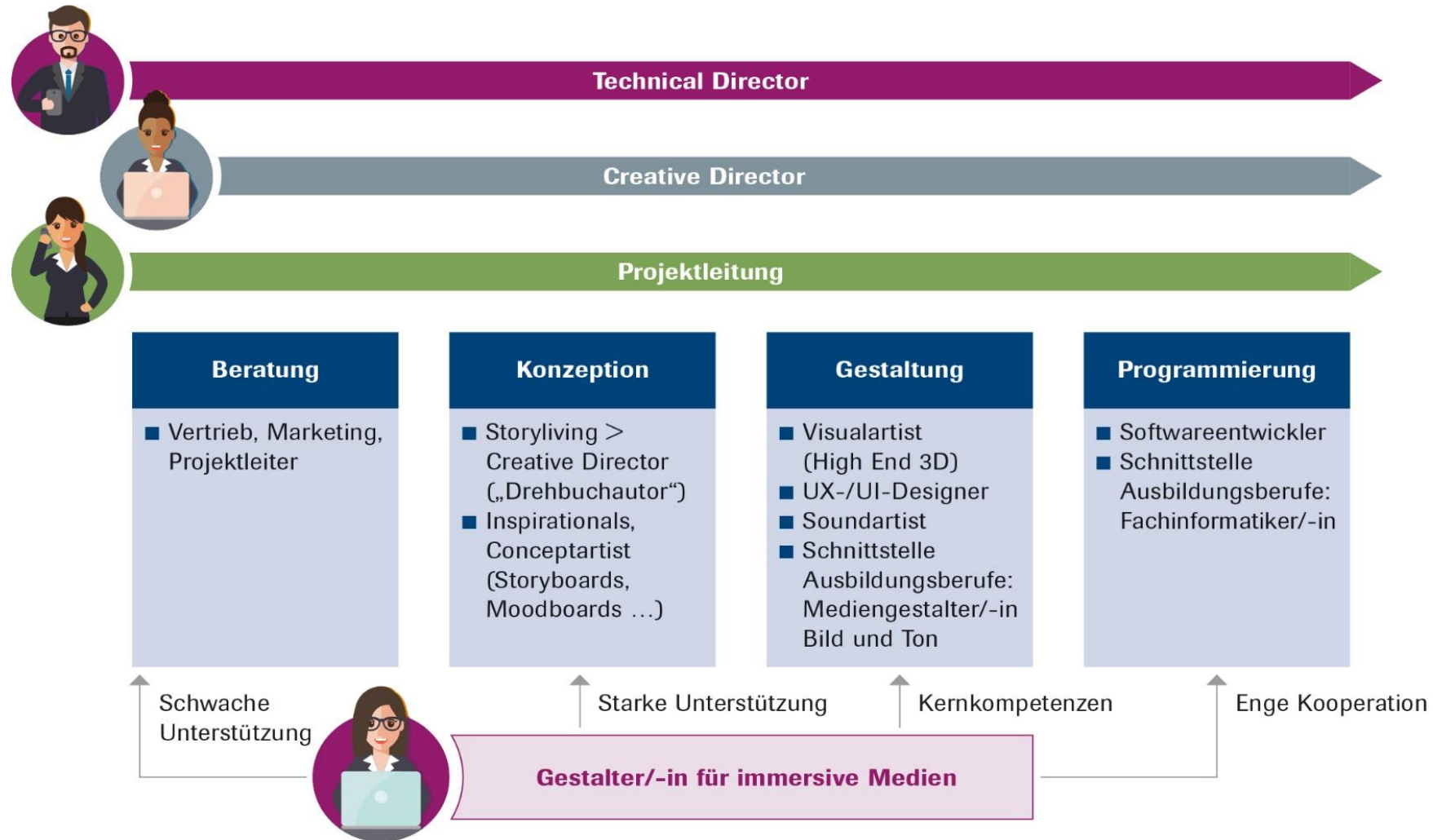


Rolle der Gestalter/-innen für immersive Medien im Produktionsprozess



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	

Weitere Informationen

- <https://gestaltung-immersiv.de/>
- [foraus.de: „Als Azubi startet man hier in eine Technologie, die extrem großes Potential bietet“ \(Podcast-Interview zum neuen Ausbildungsberufe „Gestalter/-in für immersive Medien“\)](#)
- [foraus.de: Informationsveranstaltungen zum neuen Ausbildungsberuf „Gestalter/Gestalterin für immersive Medien \(GIM\)“](#)