



1. BEZEICHNUNG DES ZEUGNISSES (DE)

**Abschlussprüfung im staatlich anerkannten Ausbildungsberuf  
Gestalter für immersive Medien/Gestalterin für immersive Medien**

2. ÜBERSETZTE BEZEICHNUNG DES ZEUGNISSES (..)

**Gestalter für immersive Medien/Gestalterin für immersive Medien**

Diese Übersetzung besitzt keinen Rechtsstatus

3. PROFIL DER BERUFLICHEN HANDLUNGSFÄHIGKEIT

- Gestalten von virtuellen Welten mit immersiven Technologien
- Konzipieren und Entwickeln von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen
- Gestalten von User Experience und User Interfaces
- Publizieren und Distribuieren von immersiven Medienprojekten
- Erstellen von Prototypen, 3D-Modellen, Animationen, virtuellen Umgebungen und immersiven Klangwelten
- Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen
- Arbeiten in interdisziplinären, multikulturellen und dezentralen Teams
- Beraten von Kundinnen und Kunden, Präsentieren und Demonstrieren von Anwendungsszenarien
- Planen des Produktionsaufwandes und von Ressourcen, insbesondere unter ökonomischen, ökologischen und sozialen Gesichtspunkten
- Einhalten von rechtlichen und ethischen Grundlagen bei der Erstellung immersiver Medien
- Abschließen, Validieren, Dokumentieren und Archivieren von Projekten.

4. BERUFLICHE TÄTIGKEITSFELDER

Gestalter für immersive Medien/Gestalterinnen 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.

**<sup>(\*)</sup>Erläuterung**

Dieses Dokument wurde entwickelt, um zusätzliche Informationen über einzelne Zeugnisse zu liefern. Es besitzt selbst keinen Rechtsstatus. Die vorliegende Erläuterung bezieht sich auf die Entschlüsseungen 93/C 49/01 des Rates vom 3. Dezember 1992 zur Transparenz auf dem Gebiet der Qualifikationen und 96/C 224/04 vom 15. Juli 1996 zur Transparenz auf dem Gebiet der Ausbildungs- und Befähigungsnachweise, sowie auf die Empfehlung 2001/613/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 10 Juli 2001 über die Mobilität von Studierenden, in der Ausbildung stehenden Personen, Freiwilligen, Lehrkräften und Ausbildern in der Gemeinschaft.

Weitere Informationen zum Thema Transparenz finden Sie unter: [www.cedefop.eu.int/transparency](http://www.cedefop.eu.int/transparency)

## 5. AMTLICHE GRUNDLAGE DES ZEUGNISSES

<p><b>Bezeichnung und Status der ausstellenden Stelle</b></p> <p>Industrie- und Handelskammer</p>	<p><b>Name und Status der nationalen/regionalen Behörde, die für die Beglaubigung/Anerkennung des Abschlusszeugnisses zuständig ist</b></p> <p>Industrie- und Handelskammer</p>
<p><b>Niveau des Zeugnisses (national oder international)</b></p> <p>ISCED 354 Dieser Abschluss ist im Deutschen und im Europäischen Qualifikationsrahmen dem Niveau 4 zugeordnet; vgl. Bekanntmachung vom 1. August 2013 (BAntz AT 20.11.2013 B2)</p>	<p><b>Bewertungsskala/ Bestehensregeln</b></p> <p>100-92 Punkte = 1 = sehr gut 91 - 81 Punkte = 2 = gut 80 - 67 Punkte = 3 = befriedigend 66 - 50 Punkte = 4 = ausreichend 49 - 30 Punkte = 5 = mangelhaft 29 - 0 Punkte = 6 = ungenügend</p> <p>Zum Bestehen der Prüfung sind insgesamt mindestens ausreichende Leistungen (50 Punkte) erforderlich.</p>
<p><b>Zugang zur nächsten Ausbildungsstufe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geprüfter Medienfachwirt/Geprüfte Medienfachwirtin (Bachelor Professional in Media)</li> <li>• Geprüfter Meister Medienproduktion Bild und Ton/Geprüfte Meisterin Medienproduktion Bild und Ton</li> <li>• Staatlich geprüfter Techniker in den einschlägigen Fachrichtungen/Staatlich geprüfte Technikerin in den einschlägigen Fachrichtungen (Bachelor Professional in Technik)</li> </ul>	<p><b>Internationale Abkommen</b></p> <p>Auf dem Gebiet der beruflichen Bildung bestehen auf der Basis bilateraler Abkommen zwischen Deutschland und Frankreich sowie Österreich und der Schweiz Gemeinsame Erklärungen über die Vergleichbarkeit von Abschlüssen in den jeweiligen Berufsbildungssystemen.</p>
<p><b>Rechtsgrundlage</b> Verordnung über die Berufsausbildung zum Gestalter für immersive Medien und zur Gestalterin für immersive Medien (Gestalter-immersive-Medien-Ausbildungsverordnung – GiMedAusV) vom 01.01.2023 (BGBl. I S. )</p>	

## 6. OFFIZIELL ANERKANNTE WEGE ZUR ERLANGUNG DES ZEUGNISSES

<p>Abschlussprüfung bei der zuständigen Stelle:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. nach Absolvieren einer dualen Ausbildung in Betrieb und Schule (Regelfall)</li> <li>2. nach beruflicher Umschulung für einen anerkannten Ausbildungsberuf</li> <li>3. durch Externenprüfung für Berufstätige ohne Berufsausbildung oder Personen, die in berufsbildenden Schulen oder sonstigen Berufsbildungseinrichtungen ausgebildet worden sind</li> </ol>
<p><b>Zusätzliche Informationen</b></p> <p><b>Zugang:</b> Zugangsberechtigungen sind gesetzlich nicht geregelt; in der Regel nach 9 Jahren allgemeinbildender Schule. <b>Ausbildungsdauer:</b> 3 Jahre. <b>Ausbildung im „Dualen System“:</b> Die in einem Ausbildungsberuf vermittelten Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten orientieren sich an den für Arbeitsprozesse typischen Anforderungen und bereiten sowohl auf eine konkrete Berufstätigkeit als auch auf Weiterqualifizierung vor. <b>Ausbildung in Betrieb und Schule:</b> Die Ausbildung erfolgt zu ¾ der Ausbildungszeit im Betrieb. Dort erwerben die Auszubildenden praxisbezogene Kompetenzen im realen Arbeitsumfeld. ¼ der Ausbildungszeit absolvieren die Auszubildenden in der Berufsschule, in der berufliche und allgemeine Lerninhalte verzahnt zum Ausbildungsberuf vermittelt werden.</p> <p><b>Weitere Informationen</b> finden Sie unter: <a href="http://www.berufenet.de">www.berufenet.de</a> <a href="http://www.europass-info.de">www.europass-info.de</a></p>