

PRESSEMITTEILUNG

Arbeiten in virtuellen Welten

09/2023
18.04.2023

Neuer Ausbildungsberuf Gestalter/-in für immersive Medien

Das Gefühl, von einem Hubschrauber aus einer Notlage im Gebirge gerettet zu werden, ohne tatsächlich dort zu sein, ein Konzert in der Royal Albert Hall in London live in voller Klangqualität vom heimischen Sofa zu erleben oder eine komplexe Produktionsmaschine in ihre Einzelteile mittels Tablet und VR-Brille im Klassenzimmer zu zerlegen: Diese Erlebnisse ermöglichen immersive Medien.

Für die Erstellung dieser Anwendungen gab es bislang keine duale Berufsausbildung, der Bedarf in der Praxis wurde aber immer größer. Deshalb hat das **Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB)** im Auftrag der Bundesregierung gemeinsam mit den zuständigen Bundesministerien sowie den Sozialpartnern und Sachverständigen aus der betrieblichen Praxis den neuen dreijährigen Ausbildungsberuf Gestalter/-in für immersive Medien entwickelt. Für den schulischen Teil der dualen Ausbildung wurde von der Kultusministerkonferenz (KMK) ein auf die Ausbildungsordnung abgestimmter Rahmenlehrplan erstellt. Die neue Ausbildungsordnung tritt zum 1. August 2023 in Kraft.

In den letzten Jahren haben virtuelle Anwendungen in vielen Bereichen des Alltags neue Möglichkeiten eröffnet: Messen und Kongresse können zum Beispiel ohne Reiseaufwand virtuell besucht werden, im medizinischen Bereich müssen Operateure und Patienten nicht zwangsläufig an einem Ort sein. Auch in der Freizeit bietet Augmented Reality durch computergenerierte Einblendungen in die reale Umwelt neue Einsatzmöglichkeiten. So können beispielsweise Möbelstücke vor der Kaufentscheidung mittels einer App in die Wohnung projiziert werden oder Touristen erleben bei Stadtbesichtigungen Zeitreisen mit Hilfe von QR-Codes.

Die neue Ausbildung befähigt die zukünftigen Gestalterinnen und Gestalter immersiver Medien zur professionellen Kreation und Umsetzung virtueller Welten. Dafür sind sie an der Beratung von Kundinnen und Kunden beteiligt, entwerfen das Produkt und entwickeln die virtuellen Welten in agilen Prozessen. Die Auszubildenden produzieren die immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen, modellieren 3D-Daten und erstellen Prototypen. Außerdem führen sie Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen durch und gestalten Animationen und virtuelle Klangwelten. Für die Arbeit in Projektteams, die zum Kern der Arbeit gehört, sind Kommunikation und Kooperation wichtig. Insbesondere mit Softwareentwicklerinnen und -entwicklern müssen sich Gestalterinnen und Gestalter eng abstimmen.

Die Ausbildung endet in der Regel nach drei Jahren. Im Rahmen der praktischen Abschlussprüfung müssen sie anhand eines eigenen Projektes zeigen, dass sie eigenständig immersive Medien gestalten und produzieren können.

Nach erfolgreichem Abschluss stehen Gestalterinnen und Gestalter für immersive Medien interessante Karrierewege offen. So kann zum Beispiel eine Fortbildung zum Geprüften Medienfachwirt/zur Geprüften Medienfachwirtin (Bachelor Professional in Media) oder zum Geprüften Meister Medienproduktion Bild und Ton/zur Geprüften Meisterin Medienproduktion Bild und Ton angeschlossen werden.

Weitere Informationen:

- [Gestalter/-in für immersive Medien \(gestaltung-immersiv.de\)](http://gestaltung-immersiv.de)
- [Foraus.de / Immersive Medien](http://foraus.de)
- [BIBB / Informationen zu Aus- und Fortbildungsberufen](#)
- [Video-Serie „Wie neue Berufe entstehen“](#)

**Ansprechpartnerinnen im BIBB:**

Dr. Heike Krämer; kraemer@bibb.de

Ulrike Azeez; azeez@bibb.de

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.