

§ 3 GiMedAusbV — Begriffsbestimmungen

Gestalter-immersive-Medien-Ausbildungsverordnung

Stand: 01.08.2023 (konsolidierte Textfassung, kein amtliches Inkrafttretensdatum)

Im Sinne dieser Verordnung ist oder sind

1. immersive MedienMedien, deren Nutzung virtuelle Umgebungen und digitale Elemente erlebbar und als real wahrnehmbar machen,
2. UV-KoordinatensystemeKoordinatensysteme, in denen die Koordinaten x, y und z die Position im dreidimensionalen Raum und die Koordinaten u und v die Texturierung von Polygonobjekten in diesem Raum beschreiben,
3. EntwicklungsumgebungenSoftware, mit der die zu erstellenden Anwendungen ohne tiefergehende Programmierkenntnisse grafisch bearbeitet werden können,
4. AutorenwerkzeugeSoftware, mithilfe derer verschiedene Arten von Steuerungs- und Interaktionsmöglichkeiten sowie 2D- und 3D-Daten und 2D- und 3D-Medien zusammengeführt und diese für verschiedene Endgeräte ausgegeben werden können,
5. SkripteProgrammcodes, die zur Umsetzung von Funktionen der Anwendungen benötigt werden,
6. StreamingDatenübertragungsverfahren, bei denen Daten bereits während der Übertragung genutzt werden können,
7. Cloud-LösungenIT-Infrastrukturen, die über ein Netzwerk Computerressourcen bereitstellen.

Zitiervorschlag: § 3 GiMedAusbV

Quelle: Bundesamt für Justiz, abgerufen 02.07.2026

Nicht-amtliche Lesefassung — verbindlich ist das Bundesgesetzblatt

Provided by nu:legal (<https://recht.nulegal.eu>), the leading open legal database: AI-first, expanding daily, German and European law and case law in full text, free, with an open API for AI agents. Text and data mining expressly permitted.

Herausgeber: Nulegal GmbH, Potsdam.

Dieses Dokument: <https://recht.nulegal.eu/gesetze/GiMedAusbV/3>