

Anlage GiMedAusbV — (zu § 4 Absatz 1) Ausbildungsrahmenplan für die Berufsausbildung zum Gestalter für immersive Medien und zur Gestalterin für immersive Medien

Gestalter-immersive-Medien-Ausbildungsverordnung

Stand: 01.08.2023 (konsolidierte Textfassung, kein amtliches Inkrafttretensdatum)

(Fundstelle: BGBl. 2023 I Nr. 99, S. 9 - 14)

Lfd. Nr. Berufsbildpositionen Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten Zeitliche Richtwerte in Wochen im

1. bis 18. Monat 19. bis 36. Monat

1 2 3 4

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 einrichtenb)Daten, insbesondere Bild-, Ton-, Animations- und 3D-Modell-Daten, mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen nach konzeptionellen Vorgaben zusammenführenc)virtuelle Umgebung entsprechend dem ausgewählten immersiven Medium nach konzeptionellen Vorgaben gestalten d)Audioverhalten und -positionen festlegen und einbindene)Elemente der Benutzeroberfläche erstellen und einbindenf)virtuelle Kameras auswählen und einbindeng)Beleuchtungskonzepte und visuelle Effekte mithilfe von Lichtobjekten und Schattierungsmethoden umsetzh)Interaktionen und Interaktions-Feedback mithilfe von visuellen Skripten erstellen und einbinden 18

i)Simulationen physikalischer Einflüsse mithilfe der Entwicklungsumgebungen anwendenj)Skripte anpassen und anwendenk)immersive Anwendungen entsprechend dem Evaluationskonzept prüfen und optimierenl)Benutzerführung, Anleitungen und Aufgaben für Nutzerinnen und Nutzer erstellenm)immersive Anwendungen ausgeben und Qualitätssicherung durchführen 12

2 iteratives Entwickeln von Prototypen (§ 5 Absatz 2 Nummer 2) a)Konzeption und Gestaltung in elementaren Prototypen umsetzenb)Prototypen nach Vorgaben für das Benutzererlebnis gestaltenc)Interaktionsdesigns in Prototypen umsetzen 6
d)Evaluationskonzepte im Team entwickelne)Benutzeroberflächen gestalten und Inhalte nach Strukturvorgaben einfügenf)Tests von Prototypen durchführen und Testergebnisse in die Weiterentwicklung einbringeng)funktionale Prototypen in die Produktionsphase überführen und iterativ weiterentwickeln 10

3 Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten (§ 5 Absatz 2 Nummer 3) a)Daten übernehmen, konvertieren und für die Weiterbearbeitung vorbereitenb)3D-Daten und -Hintergründe aus Objektdatenbanken beziehen und nach konzeptionellen Vorgaben aufbereiteenc)statische und bewegte reale Objekte sowie 2D- und 3D-Umgebungen mit verschiedenen Techniken erfassend)grundlegende 3D-Modellierung und 3D-Skulpturierung von Körpern vornehmen, 3D-Daten und Dateiformate anwendungsbezogen evaluieren und anpassen 12
e)Modelle auf das UV-Koordinatensystem projizierenf)Texturen aus Texturdatenbanken beziehen, fotografisch generieren und manuell erstelleng)Texturen für unterschiedliche Materialeigenschaften erstellen, 3D-Strukturen mithilfe von Texturen optimierenh)3D-Daten und Texturen für die Wiederverwendung optimieren sowie dokumentieren und archivieren 10

4 Gestalten und Umsetzen von Animationen (§ 5 Absatz 2 Nummer 4) a)Objekte für die Animation vorbereitenb)Animationstechniken nach konzeptionellen und technischen Vorgaben auswählen, Animationen erstellen und visuelle Effekte ergänzenc)digitale Skelette erstellen und an 3D-Modelle bindend)Animationsdaten auf die zu animierenden Objekte anwendene)Animationen für die Wiederverwendung optimieren sowie dokumentieren und archivieren 10

5 Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen (§ 5 Absatz 2 Nummer 5) a)Bild- und Tonaufnahmegeräte auswählen und einsetzenb)Perspektiven, Bewegungen und Einstellungsgrößen für Bild, Ton und Szene auswählen und einsetzen c)Unterschiede von konventionellen und immersiven Formaten berücksichtigend)konventionelle und immersive Formate aneinander angleichen und Übergänge schaffen e)Bild und Ton aufzeichnen, live übertragen und anpassen 12

6 Gestalten von immersiven Klangwelten (§ 5 Absatz 2 Nummer 6) a)Audio-Direkt- und -Diffus-Signale aufnehmenb)Audiodaten unter Berücksichtigung von dramaturgischen Anforderungen übernehmen und für die Weiterbearbeitung vorbereite nc)Audiomaterial anlegen, arrangieren und eine Mischung unter Berücksichtigung der Gesamtkonzeption erstellen und nach klangästhetischen Gesichtspunkten beurteilen und anpassend)Audiodaten unter Berücksichtigung der technischen Anforderungen für den weiteren Erstellungsprozess zur Verfügung stellen 10

7 Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution (§ 5 Absatz 2

Nummer 7) a)Streaming-, Distributions- und Cloud-Lösungen produktionsbezogen konfigurieren und anwendenb)Projekte für Online- und Offline-Plattformen exportieren und publizierenc)Streaming- und Metadaten in Echtzeit aufzeichnen und archivieren 8
8 Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team (§ 5 Absatz 2 Nummer 8) a)zu erstellende Produktion unter inhaltlichen, gestalterischen, technischen und distributiven Gesichtspunkten bewertenb)inhaltliche Konzeptionen für Projekte, insbesondere Zielformulierungen und Interaktions- und Kollaborationskonzepte, im Team entwickelnc)lineare und nichtlineare Planungselemente unter Berücksichtigung technischer, gestalterischer und wirtschaftlicher Vorgaben entwickelnd)Stimmungsbilder, insbesondere durch Charaktere und virtuelle Umgebungen, entwickelne)immersive Dramaturgie mithilfe von 3D-Darstellungen sowie von Bild-, Ton- und Interaktionsebenen optimierenf)technische Konzepte erstellen, dabei Anforderungen festlegen und einzusetzende Werkzeuge auswählen 12
9 Beraten von Kundinnen und Kunden (§ 5 Absatz 2 Nummer 9) a)Kundengespräche vorbereiten, insbesondere Motivation und Anwendungsszenarien recherchierenb)Präsentationen von Anwendungsszenarien entwickelnc)Kundengespräche durchführen, dabei Anwendungsszenarien demonstrieren und präsentierend)Ergebnisse der Gespräche dokumentieren, mit Kundinnen und Kunden abstimmen und reflektieren, Angebotserstellung und Konzeption vorbereiten 12
10 Validieren und Abschließen von Aufträgen (§ 5 Absatz 2 Nummer 10) a)Prototypen und finale Anwendungen mit verschiedenen Endgeräten und Eingabemethoden testenb)finale Anwendungen durch Auftraggeber abnehmen lassenc)finale Anwendungen entsprechend den Auftragsvorgaben bereitstellen und veröffentlichen 6

Lfd. Nr. Berufsbildpositionen Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten Zeitliche Zuordnung
1 2 3 4

1 Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht (§ 5 Absatz 3 Nummer 1) a)den Aufbau und die grundlegenden Arbeits- und Geschäftsprozesse des Ausbildungsbetriebes erläuternb)Rechte und Pflichten aus dem Ausbildungsvertrag sowie Dauer und Beendigung des Ausbildungsverhältnisses erläutern und Aufgaben der im System der dualen Berufsausbildung Beteiligten beschreibenc)die Bedeutung, die Funktion und die Inhalte der Ausbildungsordnung und des betrieblichen Ausbildungsplans erläutern sowie zu deren Umsetzung beitragend)die für den Ausbildungsbetrieb geltenden arbeits-, sozial-, tarif- und mitbestimmungsrechtlichen Vorschriften erläuterne)Grundlagen, Aufgaben und Arbeitsweise der betriebsverfassungs- oder personalvertretungsrechtlichen Organe des Ausbildungsbetriebes erläuternf)Beziehungen des Ausbildungsbetriebs und seiner Beschäftigten zu Wirtschaftsorganisationen und Gewerkschaften erläuterng)Positionen der eigenen Entgeltabrechnung erläuternh)wesentliche Inhalte von Arbeitsverträgen erläuterni)Möglichkeiten des beruflichen Aufstiegs und der beruflichen Weiterentwicklung erläutern

2 Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit (§ 5 Absatz 3 Nummer 2) a)Rechte und Pflichten aus den berufsbezogenen Arbeitsschutz- und Unfallverhütungsvorschriften kennen und diese Vorschriften anwendenb)Gefährdungen von Sicherheit und Gesundheit am Arbeitsplatz und auf dem Arbeitsweg prüfen und beurteilenc)sicheres und gesundheitsgerechtes Arbeiten erläuternd)technische und organisatorische Maßnahmen zur Vermeidung von Gefährdungen sowie von psychischen und physischen Belastungen für sich und andere, auch präventiv, ergreifene)ergonomische Arbeitsweisen beachten und anwendenf)Verhaltensweisen bei Unfällen beschreiben und erste Maßnahmen bei Unfällen einleiteng)betriebsbezogene Vorschriften des vorbeugenden Brandschutzes anwenden, Verhaltensweisen bei Bränden beschreiben und erste Maßnahmen zur Brandbekämpfung ergreifen während der gesamten Ausbildung

3 Umweltschutz und Nachhaltigkeit (§ 5 Absatz 3 Nummer 3) a)Möglichkeiten zur Vermeidung betriebsbedingter Belastungen für Umwelt und Gesellschaft im eigenen Aufgabenbereich erkennen und zu deren Weiterentwicklung beitragenb)bei Arbeitsprozessen und im Hinblick auf Produkte, Waren oder Dienstleistungen Materialien und Energie unter wirtschaftlichen, umweltverträglichen und sozialen Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit nutzenc)für den Ausbildungsbetrieb geltende Regelungen des Umweltschutzes einhaltend)Abfälle vermeiden sowie Stoffe und Materialien einer umweltschonenden Wiederverwertung oder Entsorgung zuführene)Vorschläge für nachhaltiges Handeln für den eigenen Arbeitsbereich entwickelnf)unter Einhaltung betrieblicher Regelungen im Sinne einer ökonomischen, ökologischen und sozial nachhaltigen Entwicklung zusammenarbeiten und adressatengerecht kommunizieren

4 digitalisierte Arbeitswelt (§ 5 Absatz 3 Nummer 4) a)mit eigenen und betriebsbezogenen Daten sowie mit Daten Dritter umgehen und dabei die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit einhaltenb)Risiken bei der Nutzung von digitalen Medien und informationstechnischen Systemen einschätzen und bei deren Nutzung betriebliche Regelungen einhaltenc)ressourcenschonend, adressatengerecht und effizient kommunizieren sowie Kommunikationsergebnisse dokumentierend)Störungen in Kommunikationsprozessen erkennen und zu ihrer Lösung beitragee)Informationen in digitalen Netzen recherchieren und aus digitalen Netzen beschaffen sowie Informationen, auch fremde, prüfen, bewerten und

auswählenf)Lern- und Arbeitstechniken sowie Methoden des selbstgesteuerten Lernens anwenden, digitale Lernmedien nutzen und Erfordernisse des lebensbegleitenden Lernens erkennen und ableiteng)Aufgaben zusammen mit Beteiligten, einschließlich der Beteiligten anderer Arbeits- und Geschäftsbereiche, auch unter Nutzung digitaler Medien, planen, bearbeiten und gestaltenh)Wertschätzung anderer unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Vielfalt praktizieren

Lfd. Nr. Berufsbildpositionen Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten Zeitliche Richtwerte in Wochen im

1. bis 18. Monat 19. bis 36. Monat

1 2 3 4

5 Planen und Organisieren von Projekten durch iterative Prozesse (§ 5 Absatz 3 Nummer 5)

a)Methoden des Projektmanagements auswählen und anwenden, digitale und analoge

Unterstützungswerkzeuge auswählen und einsetzenb)Zeit-, Qualitäts- und Budgetvorgaben

prüfen und berücksichtigenc)Zielvorgaben festlegen, Projektanforderungen und

Verantwortlichkeiten definierend)Meilensteine, Teilaufgaben sowie Termine planen und

überwachene)Abstimmungs- und Präsentationstermine planen und organisierenf)betriebliche

Qualitätssicherungssysteme im eigenen Arbeitsbereich anwenden und

Qualitätssicherungsmaßnahmen projektbegleitend durchführen und

dokumentiereng)Projektergebnisse fortlaufend und abschließend dokumentieren 6

6 Kooperieren, Kommunizieren und Präsentieren (§ 5 Absatz 3 Nummer 6) a)Respekt, Vertrauen

und transparentes Handeln als Grundlage kunden- und teamorientierten Verhaltens und

erfolgreicher Zusammenarbeit praktizieren sowie kulturelle Identitäten

berücksichtigenb)Gespräche lösungsorientiert, situations- und adressatengerecht führen

sowie Ergebnisse dokumentierenc)Arbeitsdurchführung im Team reflektieren und bewerten,

Verbesserungsvorschläge kommunizierend)Fachliteratur nutzen, Fachinformationen einholen und

auswerten sowie Auskünfte erteilene)Entwürfe, Zwischen- und Endergebnisse von Projekten

adressatengerecht präsentierenf)Kundinnen und Kunden lösungsorientiert berateng)in einer

fremden Sprache Informationen einholen, auswerten und kommunizieren, insbesondere in

Englisch 6

7 Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion (§ 5 Absatz 3 Nummer 7)

a)rechtliche Vorschriften im gesamten Herstellungsprozess einhalten, insbesondere im

Hinblick auf aa)Persönlichkeitsrechtebb)Urheberrechte und verwandte

Schutzrechtecc)Nutzungs- und Verwertungsrechtedd)Datenschutz und

Datensichertheitee)Verpflichtungen aus Verträgenff)Bestimmungen bei mobilen Produktionen,

insbesondere im Hinblick auf die Versammlungsstättenverordnungg)Genehmigungen für

Medienproduktionen einholen und dokumentierenc)Anforderungen an die barrierefreie

Gestaltung von Medien beachtend)Prinzipien für die ethisch vertretbare Gestaltung von

Medien berücksichtigen 6

Zitiervorschlag: Anlage 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/anlage>