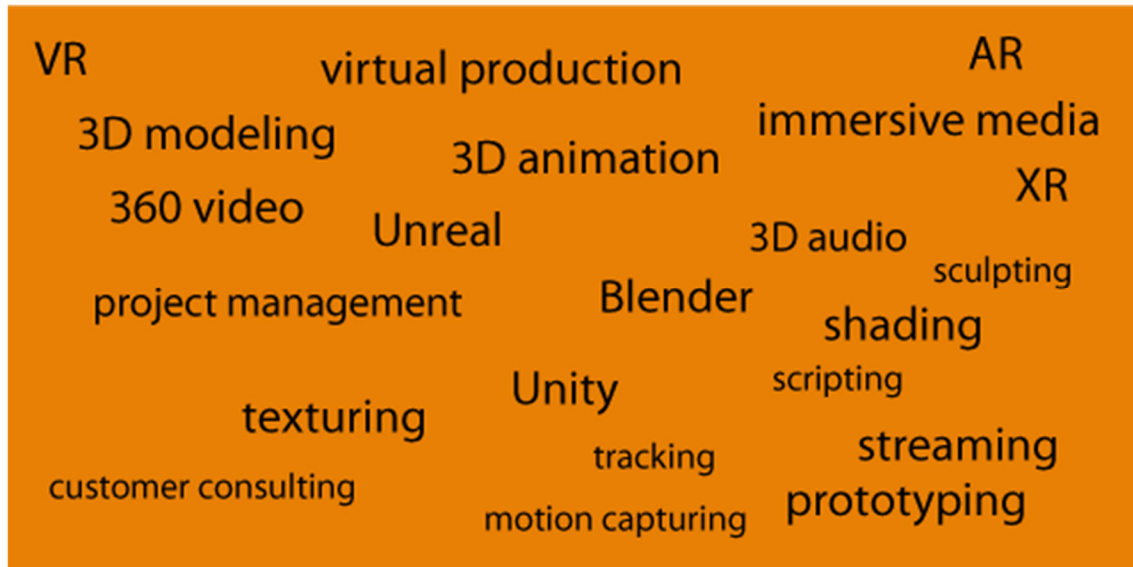


Virtuelle Welten professionell gestalten

Neuer Beruf Gestalter/-in für immersive Medien¹ schließt Lücke ab 2023



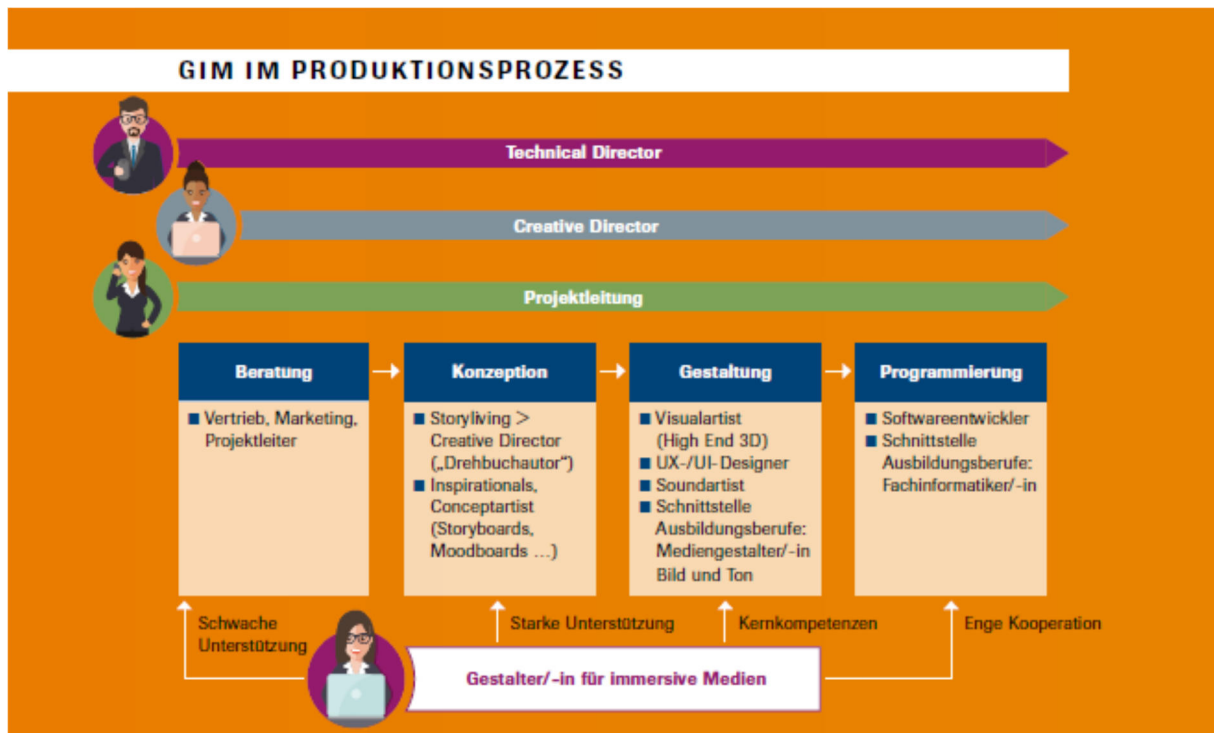
Nicht erst seit Zuckerberg das Zeitalter des Metaverse ausgerufen hat, wuchs die Zahl an Unternehmen, die für ihre Kunden virtuelle 3D-Welten oder 360-Grad-Videos erstellen. Alle Analysen sagen diesem neuen Geschäftsfeld der Medienlandschaft hohe Wachstumszahlen voraus. Bislang gibt es aber keinen Ausbildungsberuf, der dieses Tätigkeitsfeld gestalterisch abdecken kann.

Nachdem eine Voruntersuchung des Bundesinstituts für Berufsbildung 2021 empfahl, diese Lücke zu schließen, wurde ein Neuordnungsverfahren zur Entwicklung eines entsprechenden Berufsbildes gestartet. Die dreijährige duale Ausbildung Gestalter/-in für immersive Medien wird zunächst als Monoberuf, also ohne Differenzierungsmöglichkeiten in Fachrichtungen oder Wahlmodule, aufgesetzt, um bei geringeren Ausbildungszahlen eine einheitliche Struktur vorzugeben. Er soll ab August 2023 bundesweit ausgebildet werden. Um Synergieeffekte zu nutzen, wird der Beruf im ersten Jahr zunächst gemeinsam mit dem Beruf Mediengestalter/-in Bild und Ton beschult.

Inhalte der Ausbildung für diesen Produktionsberuf sind 3D modeling, 3D animation, Shading, Texturing, 3D audio, Entwickeln mit Autoren- und Entwicklungstools wie Unity und Unreal, Streaming, Kundenberatung und Projektmanagement.

Die ausgebildeten Fachkräfte arbeiten in Unternehmen der Produktion immersiver Medien (Augmented Reality/Virtual Reality/Mixed Reality/360-Grad-Video) und anderen Unternehmen der „virtual production“. Sie werden Teil der Teams in Produktionsbetrieben der audiovisuellen Medien genauso wie in Broadcasting Enterprises z. B. in Fernsehanstalten. Sie können dieses Tätigkeitsfeld in Werbeagenturen, in der Games Branche oder in Unternehmen mit großen Marketing- und Werbebudgets abdecken.

¹ Medienprodukte, bei deren Nutzung die virtuelle Umgebung als real erscheint. Der Grad der Immersion (des „Eintauchens“) ist ein Qualitätskriterium für virtuelle Welten.



Die zukünftigen Gestalter/-innen für immersive Medien arbeiten in Teams mit Programmierern (Fachinformatiker/-innen) und 3D-Artists zusammen und erstellen selbst Bild- und Tonaufnahmen für die Produktion. Sie unterstützen die Präsentation und Demonstration von Lösungen bei ihren Kunden.

Die Prüfungen für den neuen Beruf werden von ehrenamtlich besetzten Ausschüssen erstellt, die der Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien (ZFA) koordiniert.

In den kommenden Monaten werden an größeren Medienstandorten bundesweit Veranstaltungen bei den Industrie- und Handelskammern stattfinden, um detailliert über das Berufsbild und die duale Ausbildung zu informieren. Sie sind Teil einer Kampagne zur bundesweiten Etablierung des neuen Berufs, die von Verbänden, Unternehmen, Kammern, Sachverständigen der Neuordnung und dem ZFA getragen wird.

Das Bundesinstitut für Berufsbildung wird im Rahmen der Reihe „Ausbildung gestalten“ Umsetzungshilfen für die zukünftigen Ausbildungsbetriebe erstellen und eine Podcast-Reihe aufsetzen.

Damit sind alle Voraussetzungen gegeben, um dem neuen „Kind“ in der Landschaft der Medienberufe einen guten Start ins Leben zu ermöglichen. Am besten mit vielen Angeboten für Ausbildungsplätze in diesem Beruf und vielen jungen Menschen, die sich auf diese bewerben.

Thomas Hagenhofer (ZFA)