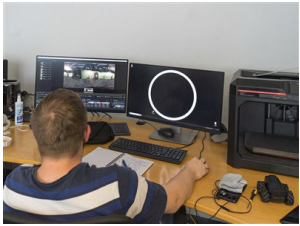


Gestalter/in für immersive Medien

Berufstyp	Anerkannter Ausbildungsberuf	
Ausbildungsart	Duale Ausbildung in der Medienbranche (geregelt durch Ausbildungsverordnung)	
Ausbildungsdauer	3 Jahre	
Lernorte	Ausbildungsbetrieb und Berufsschule (duale Ausbildung)	

■ Was macht man in diesem Beruf?

Gestalter/innen für immersive Medien sind am gesamten Produktionsprozess bei der Erstellung und Gestaltung von Anwendungen mit immersiven Technologien wie Virtual oder Augmented Reality beteiligt. Zu Beginn des Produktionsprozesses wirken sie bei der Beratung und Betreuung von Kunden mit. Sie erstellen Konzepte zur Gestaltung der immersiven Medienprodukte und berücksichtigen dabei die virtuelle Beleuchtung, visuelle Effekte sowie das akustische Erlebnis für die Nutzer. Für die spätere Einbindung in die Anwendung stellen sie je nach Kundenanforderungen Bild- und Tonaufnahmen her, modellieren 3-D-Daten und erstellen Animationen. Sie wählen die passende Entwicklungsumgebung aus und erstellen einen Prototyp für die Anwendung, den sie in iterativen Prozessen testen und weiterentwickeln. Bei der Produktion führen sie alle 3-D-Darstellungen, Bild-, Ton- und Interaktionsebenen zusammen, so dass für die Nutzer ein immersives Erlebnis entsteht. Vor Übergabe der finalen Anwendung an den Kunden prüfen sie, ob alle Anforderungen umgesetzt wurden und nehmen bei Bedarf Anpassungen vor. Abschließend stellen sie dem Kunden die Anwendung entsprechend den Auftragsvorgaben bereit.

■ Wo arbeitet man?

Beschäftigungsbetriebe:

Gestalter/innen für immersive Medien finden Beschäftigung in erster Linie

- in AR-, VR- und XR-Unternehmen
- in Film- und TV-Produktionsbetrieben oder bei Rundfunkveranstaltern
- in Medien- und Werbeagenturen

Arbeitsorte:

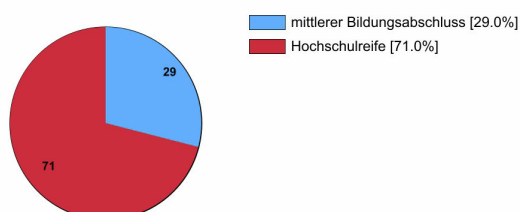
Gestalter/innen für immersive Medien arbeiten in erster Linie in Büro-, Besprechungs-, Produktions- und Studioräumen.

Darüber hinaus arbeiten sie ggf. auch im Homeoffice bzw. mobil.

■ Welcher Schulabschluss wird erwartet?

Rechtlich ist keine bestimmte Schulbildung vorgeschrieben. In der Praxis stellen Betriebe überwiegend Auszubildende mit **Hochschulreife** ein.

Ausbildungsanfänger/innen 2023 (in %)



■ Worauf kommt es an?

Anforderungen:

- Technisches Verständnis und Lernbereitschaft (z.B. beim Einrichten von Netzwerktechnik, beim Umsetzen von Animationen)
- Kreativität und Sinn für Ästhetik (z.B. beim Erarbeiten von Konzeptionen und Gestaltungsvorschlägen, beim Arrangieren von Audiomaterial nach klangästhetischen Gesichtspunkten)
- Teamfähigkeit und organisatorische Fähigkeiten (z.B. bei der Zusammenarbeit mit Art-Directors, UX-Designern/-Designerinnen und Fachinformatikern/Fachinformatikerinnen der Fachrichtung Anwendungsentwicklung)
- Kundenorientierung und Kommunikationsfähigkeit (z.B. bei der Kundenberatung, beim Umsetzen von Kundenwünschen)

Schulfächer:

- Informatik (z.B. für das Anwenden und Anpassen von Skripten, zum Konfigurieren von Netzwerktechnik)
- Englisch (z.B. für die Beratung von englischsprachigen Auftraggebern)
- Kunst (z.B. für den Entwurf einer virtuellen Umgebung unter ästhetischen Gesichtspunkten)
- Deutsch (z.B. für Konzepte oder Präsentationen)

■ Was verdient man in der Ausbildung?

Beispielhafte Ausbildungsvergütungen pro Monat:

- 1. Ausbildungsjahr: € 685 bis € 1.058 (Handel*), € 1.087 (Industrie)
- 2. Ausbildungsjahr: € 805 bis € 1.169 (Handel*), € 1.141 (Industrie)
- 3. Ausbildungsjahr: € 921 bis € 1.334 (Handel*), € 1.195 (Industrie)

*je nach Bundesland unterschiedlich

■ Weitere Informationen



BERUFENET

Alles über die Welt der Berufe

planet-beruf.de

Alles über Ausbildung, Berufswahl und Bewerbung – Infos für Jugendliche, Lehrkräfte und BO-Coaches, Eltern und Erziehungsberechtigte



Berufs
Informations
Zentrum

Bildung – Beruf – Arbeitsmarkt: Selbstinformation zu allen Themen an einem Ort



Bundesagentur für Arbeit

www.arbeitsagentur.de – Bei den **Dienststellen vor Ort** (Startseite) kann man z.B. einen Termin für ein Beratungsgespräch vereinbaren.

