



► **Muster**  
**Betrieblicher Ausbildungsplan**

Zusatzmaterial, ergänzt Kapitel 2.2

zu:

AUSBILDUNG GESTALTEN

**Gestalter/-in für immersive Medien**

Hrsg.: BIBB. Bonn 2023

**Betrieblicher Ausbildungsplan für die Berufsausbildung  
Gestalter/-in für immersive Medien (BBiG)**

**Ausbildungsbetrieb:** \_\_\_\_\_

**Auszubildender/Auszubildende:** \_\_\_\_\_

**Ausbilder/Ausbilderin:** \_\_\_\_\_

Berufsschulstandort: \_\_\_\_\_

Beginn der Ausbildung: \_\_\_\_\_

zuständige Stelle: \_\_\_\_\_

voraussichtliches Ende der Ausbildung: \_\_\_\_\_

<b>Erläuterungen</b>	Seite 2
<b>1. bis 18. Monat</b>	
» Abschnitt A: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Seite 3
» Abschnitt B: integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Seite 7
<b>19. bis 36. Monat</b>	
» Abschnitt A: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Seite 9
» Abschnitt B: integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Seite 13
<b>während der gesamten Ausbildung zu vermitteln</b>	
» Abschnitt B: integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Seite 15

**Erläuterungen**

	Teil des Ausbildungsberufsbildes mit zeitlichen Richtwerten in Wochen	Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten/ Ausbildungsinhalte	Betriebliche Ergänzungen	Erledigungsvermerk	Voraussichtliche Zeitplanung/ Eintragungen des Betriebes
<b>zeitlicher Abschnitt der Ausbildung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Berufsbildpositionen entsprechend dem § 4 Absatz 1 und 2 der Ausbildungsverordnung</li> <li>» Zeitliche Richtwerte entsprechend dem Ausbildungsrahmenplan</li> </ul>	In dieser Spalte finden sich die aus dem Ausbildungsrahmenplan übernommenen zu vermittelnden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten.	In dieser Spalte können, auch mit Hilfe der Erläuterungen zum Ausbildungsrahmenplan, die Ausbildungsinhalte präzisiert und den jeweiligen betrieblichen Voraussetzungen entsprechend ergänzt werden.	<p>Hier können auch Gründe, die eine Vermittlung zu einem bestimmten Zeitpunkt noch nicht ermöglichten, genannt werden.</p> <p><b>Zum Ende der Ausbildung müssen alle Ausbildungsinhalte vermittelt worden sein!</b></p>	<p>In dieser Spalte kann z. B. eingetragen werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» der voraussichtliche Zeitpunkt der Vermittlung innerhalb des Ausbildungsjahrs (z. B. Monat/Quartal)</li> <li>» die Vermittlungsdauer im Betrieb</li> <li>» der Betriebsteil</li> <li>» der zuständige Ausbilder oder die vom Ausbilder mit der Ausbildung beauftragte Person</li> <li>» außerbetriebliche Ausbildungsmaßnahmen</li> <li>» Ausbildungsunterlagen</li> </ul>

## 1. bis 18. Monat

### Abschnitt A: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

	Teil des Ausbildungsberufsbildes mit zeitlichen Richtwerten in Wochen	Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten/ Ausbildungsinhalte	Betriebliche Ergänzungen	Erledigungsvermerk	Voraussichtliche Zeitplanung/ Eintragungen des Betriebes
Ausbildungsinhalte 1. bis 18. Monat	Gestalten von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen (§ 5 Absatz 2 Nummer 1) <b>18 Wochen</b>	a) Entwicklungsumgebungen entsprechend den technischen und gestalterischen Vorgaben festlegen und einrichten			
		b) Daten, insbesondere Bild-, Ton-, Animations- und 3D- Modell-Daten, mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen nach konzeptionellen Vorgaben zusammenführen			
		c) virtuelle Umgebung entsprechend dem ausgewählten immersiven Medium nach konzeptionellen Vorgaben gestalten			
		d) Audioverhalten und -positionen festlegen und einbinden			
		e) Elemente der Benutzeroberfläche erstellen und einbinden			

<b>Ausbildungsinhalte 1. bis 18. Monat</b>		f) virtuelle Kameras auswählen und einbinden			
		g) Beleuchtungskonzepte und visuelle Effekte mithilfe von Lichtobjekten und Schattierungsmethoden umsetzen			
		h) Interaktionen und Interaktions-Feedback mithilfe von visuellen Skripten erstellen und einbinden			
	iteratives Entwickeln von Prototypen (§ 5 Absatz 2 Nummer 2) <b>6 Wochen</b>	a) Konzeption und Gestaltung in elementaren Prototypen umsetzen			
		b) Prototypen nach Vorgaben für das Benutzererlebnis gestalten			
		c) Interaktionsdesigns in Prototypen umsetzen			
	Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten (§ 5 Absatz 2 Nummer 3) <b>12 Wochen</b>	a) Daten übernehmen, konvertieren und für die Weiterbearbeitung vorbereiten-projektbegleitend durchführen und dokumentieren			
		b) 3D-Daten und -Hintergründe aus Objektdatenbanken beziehen und nach konzeptionellen Vorgaben aufbereiten			

<b>Ausbildungsinhalte 1. bis 18. Monat</b>		c) statische und bewegte reale Objekte sowie 2D- und 3D-Umgebungen mit verschiedenen Techniken erfassen			
		d) grundlegende 3D-Modellierung und 3D-Skulpturierung von Körpern vornehmen, 3D-Daten und Dateiformate anwendungsbezogen evaluieren und anpassen			
	Gestalten und Umsetzen von Animationen (§ 5 Absatz 2 Nummer 4)  <b>10 Wochen</b>	a) Objekte für die Animation vorbereiten			
		b) Animationstechniken nach konzeptionellen und technischen Vorgaben auswählen, Animationen erstellen und visuelle Effekte ergänzen			
		c) digitale Skelette erstellen und an 3D-Modelle binden			
		d) Animationsdaten auf die zu animierenden Objekte anwenden			
		e) Animationen für die Wiederverwendung optimieren sowie dokumentieren und archivieren			

Ausbildungsinhalte 1. bis 18. Monat	Durchführen von Bild- und Tonaufnahmen in realen und virtuellen Produktionen (§ 5 Absatz 2 Nummer 5)  <b>12 Wochen</b>	a) Bild- und Tonaufnahmegeräte auswählen und einsetzen			
		b) Perspektiven, Bewegungen und Einstellungsgrößen für Bild, Ton und Szene auswählen und einsetzen			
		c) Unterschiede von konventionellen und immersiven Formaten berücksichtigen			
		d) konventionelle und immersive Formate aneinander angleichen und Übergänge schaffen			
		e) Bild und Ton aufzeichnen, live übertragen und anpassen			
	Einrichten von Netzwerktechnik und Publikation für Betrieb und Distribution (§ 5 Absatz 2 Nummer 7)  <b>8 Wochen</b>	a) Streaming-, Distributions- und Cloud-Lösungen produktionsbezogen konfigurieren und anwenden			
		b) Projekte für Online- und Offline-Plattformen exportieren und publizieren			
		c) Streaming- und Metadaten in Echtzeit aufzeichnen und archivieren			

## Abschnitt B: integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

	Teil des Ausbildungsberufsbildes mit zeitlichen Richtwerten in Wochen	Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten/ Ausbildungsinhalte	Betriebliche Ergänzungen	Erledigungsvermerk	Voraussichtliche Zeitplanung/ Eintragungen des Betriebes
Ausbildungsinhalte 1. bis 18. Monat	Kooperieren, Kommunizieren und Präsentieren (§ 5 Absatz 3 Nummer 6)  <b>6 Wochen</b>	a) Respekt, Vertrauen und transparentes Handeln als Grundlage kunden- und teamorientierten Verhaltens und erfolgreicher Zusammenarbeit praktizieren sowie kulturelle Identitäten berücksichtigen			
		b) Gespräche lösungsorientiert, situations- und adressatengerecht führen sowie Ergebnisse dokumentieren			
		c) Arbeitsdurchführung im Team reflektieren und bewerten, Verbesserungsvorschläge kommunizieren			
		d) Fachliteratur nutzen, Fachinformationen einholen und auswerten sowie Auskünfte erteilen			
		e) Entwürfe, Zwischen- und Endergebnisse von Projekten adressatengerecht präsentieren			
		f) Kundinnen und Kunden lösungsorientiert beraten			



<b>Ausbildungsinhalte 1. bis 18. Monat</b>		g) in einer fremden Sprache Informationen einholen, auswerten und kommunizieren, insbesondere in Englisch			
	Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion (§ 5 Absatz 3 Nummer 7)  <b>6 Wochen</b>	a) rechtliche Vorschriften im gesamten Herstellungsprozess einhalten, insbesondere im Hinblick auf aa) Persönlichkeitsrechte bb) Urheberrechte und verwandte Schutzrechte cc) Nutzungs- und Verwertungsrechte dd) Datenschutz und Datensicherheit ee) Verpflichtungen aus Verträgen ff) Bestimmungen bei mobilen Produktionen, insbesondere im Hinblick auf die Versammlungsstättenverordnung			
		b) Genehmigungen für Medienproduktionen einholen und dokumentieren			
		c) Anforderungen an die barrierefreie Gestaltung von Medien beachten			
		d) Prinzipien für die ethisch vertretbare Gestaltung von Medien berücksichtigen			

## 19. bis 36. Monat

## Abschnitt A: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

	Teil des Ausbildungsberufsbildes mit zeitlichen Richtwerten in Wochen	Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten/ Ausbildungsinhalte	Betriebliche Ergänzungen	Erledigungsvermerk	Voraussichtliche Zeitplanung/ Eintragungen des Betriebes
Ausbildungsinhalte 19. bis 36. Monat	Gestalten von immersiven Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen (§ 5 Absatz 2 Nummer 1) <b>12 Wochen</b>	i) Simulationen physikalischer Einflüsse mithilfe der Entwicklungsumgebungen anwenden			
		j) Skripte anpassen und anwenden			
		k) immersive Anwendungen entsprechend dem Evaluationskonzept prüfen und optimieren			
		l) Benutzerführung, Anleitungen und Aufgaben für Nutzerinnen und Nutzer erstellen			
		m) immersive Anwendungen ausgeben und Qualitätssicherung durchführen			
	iteratives Entwickeln von Prototypen (§ 5 Absatz 2 Nummer 2) <b>10 Wochen</b>	d) Evaluationskonzepte im Team entwickeln			

<b>Ausbildungsinhalte 19. bis 36. Monat</b>		e) Benutzeroberflächen gestalten und Inhalte nach Strukturvorgaben einfügen				
		f) Tests von Prototypen durchführen und Testergebnisse in die Weiterentwicklung einbringen				
		g) funktionale Prototypen in die Produktionsphase überführen und iterativ weiterentwickeln				
	<b>Erfassen, Modellieren und Aufbereiten von 3D-Daten</b> (§ 5 Absatz 2 Nummer 3) <b>10 Wochen</b>		e) Modelle auf das UV-Koordinatensystem projizieren			
			f) Texturen aus Texturdatenbanken beziehen, fotografisch generieren und manuell erstellen			
			g) Texturen für unterschiedliche Materialeigenschaften erstellen, 3D-Strukturen mithilfe von Texturen optimieren			
			h) 3D-Daten und Texturen für die Wiederverwendung optimieren sowie dokumentieren und archivieren			
	a) Audio-Direkt- und -Diffus-Signale aufnehmen					

<b>Ausbildungsinhalte 19. bis 36. Monat</b>	Gestalten von immersiven Klangwelten (§ 5 Absatz 2 Nummer 6) <b>10 Wochen</b>	b) Audiodaten unter Berücksichtigung von dramaturgischen Anforderungen übernehmen und für die Weiterbearbeitung vorbereiten			
		c) Audiomaterial anlegen, arrangieren und eine Mischung unter Berücksichtigung der Gesamtkonzeption erstellen und nach klangästhetischen Gesichtspunkten beurteilen und anpassen			
		d) Audiodaten unter Berücksichtigung der technischen Anforderungen für den weiteren Erstellungsprozess zur Verfügung stellen			
	Entwickeln von Konzeption und Gestaltung im Team (§ 5 Absatz 2 Nummer 8) <b>12 Wochen</b>	a) zu erstellende Produktion unter inhaltlichen, gestalterischen, technischen und distributiven Gesichtspunkten bewerten			
		b) inhaltliche Konzeptionen für Projekte, insbesondere Zielformulierungen und Interaktions- und Kollaborationskonzepte, im Team entwickeln			
		c) lineare und nichtlineare Planungselemente unter Berücksichtigung technischer, gestalterischer und wirtschaftlicher Vorgaben entwickeln			
		d) Stimmungsbilder, insbesondere durch Charaktere und virtuelle Umgebungen, entwickeln			

<b>Ausbildungsinhalte 19. bis 36. Monat</b>		e) immersive Dramaturgie mithilfe von 3D-Darstellungen sowie von Bild-, Ton- und Interaktionsebenen optimieren				
		f) technische Konzepte erstellen, dabei Anforderungen festlegen und einzusetzende Werkzeuge auswählen				
	Beraten von Kundinnen und Kunden (§ 5 Absatz 2 Nummer 9)  <b>12 Wochen</b>	a)	Kundengespräche vorbereiten, insbesondere Motivation und Anwendungsszenarien recherchieren			
		b)	Präsentationen von Anwendungsszenarien entwickeln			
		c)	Kundengespräche durchführen, dabei Anwendungsszenarien demonstrieren und präsentieren			
		d)	Ergebnisse der Gespräche dokumentieren, mit Kundinnen und Kunden abstimmen und reflektieren, Angebotserstellung und Konzeption vorbereiten			
	Validieren und Abschließen von Aufträgen (§ 5 Absatz 2 Nummer 10)  <b>6 Wochen</b>	a)	Prototypen und finale Anwendungen mit verschiedenen Endgeräten und Eingabemethoden testen			
		b)	finale Anwendungen durch Auftraggeber abnehmen lassen			

		c) finale Anwendungen entsprechend den Auftragsvorgaben bereitstellen und veröffentlichen			
--	--	---	--	--	--

### Abschnitt B: integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

	Teil des Ausbildungsberufsbildes mit zeitlichen Richtwerten in Wochen	Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten/ Ausbildungsinhalte	Betriebliche Ergänzungen	Erledigungsvermerk	Voraussichtliche Zeitplanung/ Eintragungen des Betriebes
Ausbildungsinhalte 19. bis 36. Monat	Planen und Organisieren von Projekten durch iterative Prozesse (§ 5 Absatz 3 Nummer 5) <b>6 Wochen</b>	a) Methoden des Projektmanagements auswählen und anwenden, digitale und analoge Unterstützungswerkzeuge auswählen und einsetzen			
		b) Zeit-, Qualitäts- und Budgetvorgaben prüfen und berücksichtigen			
		c) Zielvorgaben festlegen, Projektanforderungen und Verantwortlichkeiten definieren			
		d) Meilensteine, Teilaufgaben sowie Termine planen und überwachen			

<b>Ausbildungsinhalte 19. bis 36. Monat</b>	e) Abstimmungs- und Präsentationstermine planen und organisieren			
	f) betriebliche Qualitätssicherungssysteme im eigenen Arbeitsbereich anwenden und Qualitätssicherungsmaßnahmen projektbegleitend durchführen und dokumentieren			
	g) Projektergebnisse fortlaufend und abschließend dokumentieren			

## Während der gesamten Ausbildung zu vermitteln

### Abschnitt B: integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

	Teil des Ausbildungsberufsbildes mit zeitlichen Richtwerten in Wochen	Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten/ Ausbildungsinhalte	Betriebliche Ergänzungen	Erledigungsvermerk	Voraussichtliche Zeitplanung/ Eintragungen des Betriebes
während der gesamten Ausbildung zu vermitteln	Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht (§ 5 Absatz 3 Nummer 1)	a) den Aufbau und die grundlegenden Arbeits- und Geschäftsprozesse des Ausbildungsbetriebes erläutern			
		b) Rechte und Pflichten aus dem Ausbildungsvertrag sowie Dauer und Beendigung des Ausbildungsverhältnisses erläutern und Aufgaben der im System der dualen Berufsausbildung Beteiligten beschreiben			
		c) die Bedeutung, die Funktion und die Inhalte der Ausbildungsordnung und des Ausbildungsplans erläutern sowie zu deren Umsetzung beitragen			
		d) die für den Ausbildungsbetrieb geltenden arbeits-, sozial-, tarif- und mitbestimmungsrechtlichen Vorschriften erläutern			
		e) Grundlagen, Aufgaben und Arbeitsweise der betriebsverfassungs- oder personalvertretungsrechtlichen Organe des Ausbildungsbetriebes erläutern			



während der gesamten Ausbildung zu vermitteln		f) Beziehungen des Ausbildungsbetriebes und seiner Beschäftigten zu Wirtschaftsorganisationen und Gewerkschaften erläutern			
		g) Positionen der eigenen Entgeltabrechnung erläutern			
		h) wesentliche Inhalte von Arbeitsverträgen erläutern			
		i) Möglichkeiten des beruflichen Aufstiegs und der beruflichen Weiterentwicklung erläutern			
	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 anwenden			
		b) Gefährdungen von Sicherheit und Gesundheit am Arbeitsplatz und auf dem Arbeitsweg prüfen und beurteilen			
		c) sicheres und gesundheitsgerechtes Arbeiten erläutern			

<b>während der gesamten Ausbildung zu vermitteln</b>		d) technische und organisatorische Maßnahmen zur Vermeidung von Gefährdungen sowie von psychischen und physischen Belastungen für sich und andere, auch präventiv, ergreifen			
		e) ergonomische Arbeitsweisen beachten und anwenden			
		f) Verhaltensweisen bei Unfällen beschreiben und erste Maßnahmen bei Unfällen einleiten			
		g) betriebsbezogene Vorschriften des vorbeugenden Brandschutzes anwenden, Verhaltensweisen bei Bränden beschreiben und erste Maßnahmen zur Brandbekämpfung ergreifen			
	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 beitragen			
		b) bei Arbeitsprozessen und im Hinblick auf Produkte, Waren oder Dienstleistungen, Materialien und Energie unter wirtschaftlichen, umweltverträglichen und sozialen Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit nutzen			

während der gesamten Ausbildung zu vermitteln	c) die für den Ausbildungsbetrieb geltenden Regelungen des Umweltschutzes einhalten			
	d) Abfälle vermeiden sowie Stoffe und Materialien einer umweltschonenden Wiederverwertung oder Entsorgung zuführen			
	e) für den eigenen Arbeitsbereich Vorschläge für nachhaltiges Handeln entwickeln			
	f) unter Einhaltung betrieblicher Regelungen im Sinne einer ökonomischen, ökologischen und sozial nachhaltigen Entwicklung zusammenarbeiten und adressatengerecht kommunizieren			

während der gesamten Ausbildung zu vermitteln	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 einhalten			
		b) Risiken bei der Nutzung von digitalen Medien und informationstechnischen Systemen einschätzen und bei deren Nutzung betriebliche Regelungen einhalten			
		c) ressourcenschonend, adressatengerecht und effizient kommunizieren sowie Kommunikationsergebnisse dokumentieren			
		d) Störungen in Kommunikationsprozessen erkennen und zu ihrer Lösung beitragen			
		e) Informationen in digitalen Netzen recherchieren und aus digitalen Netzen beschaffen sowie Informationen, auch fremde, prüfen, bewerten und auswählen			
		f) Lern- und Arbeitstechniken sowie Methoden des selbstgesteuerten Lernens anwenden, digitale Lernmedien nutzen und Erfordernisse des lebensbegleitenden Lernens erkennen und ableiten			
		g) Aufgaben zusammen mit Beteiligten, einschließlich der Beteiligten anderer Arbeits- und Geschäftsbereiche, auch unter Nutzung digitaler Medien, planen, bearbeiten und gestalten			

		h) Wertschätzung anderer unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Vielfalt praktizieren			
--	--	--	--	--	--