

Gestalter für immersive Medien: Struktur der Zwischenprüfung

**Die erste
Zwischenprüfung
findet im
Frühjahr 2025 statt.**

Der neue Ausbildungsberuf „Gestalter für immersive Medien“ ist am 1. August 2023 gestartet. Der ZFA ist mit der Prüfungsaufgabenerstellung beauftragt worden und hat einen neuen Ausschuss mit Experten paritätisch benannt, die nun die Prüfungsaufgaben für diesen Beruf entwickeln.



ANETTE JACOB



Zwischenprüfung

Die Zwischenprüfung bezieht sich sowohl auf die in den ersten 18 Monaten der Berufsausbildung im Betrieb vermittelten Qualifikationen, als auch auf den in den Lernfeldern der Berufsschule vermittelten Lehrstoff. Der Zeitrahmen für die gesamte Zwischenprüfung beträgt 150 Minuten. Die Prüfung findet in zwei Prüfungsbereichen statt:

1 Immersive Medienprodukte in Entwicklungsumgebungen vorbereiten und erstellen

In diesem Prüfungsbereich soll der Prüfling Aufgaben schriftlich bearbeiten, die sich auf praxisbezogene Fälle beziehen. Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

In der schriftlichen Zwischenprüfung wird es 10 Aufgaben geben, die zu bearbeiten sind. Es gibt keine Auswahlaufgaben oder Abwahlmöglichkeiten. Die Aufgabenstellungen kommen aus folgenden Themengebieten:

- Produktionsmittel zur Erstellung und Bearbeitung von Bild- und Tonaufnahmen auswählen sowie deren Einrichtung und Einsatz beschreiben
- konzeptionelle, technische und gestalterische Vorgaben für die Erstellung und Bearbeitung von immersiven Medienprodukten in Entwicklungsumgebungen beachten
- Informationen beschaffen und auswerten, auch in englischer Sprache
- Daten organisieren und Archivierungstechniken bewerten und auswählen
- die Erstellung immersiver Medienprodukte beschreiben
- rechtliche Grundlagen bei der Medienproduktion berücksichtigen

Erlaubtes Hilfsmittel: nicht programmierter, netzunabhängiger Taschenrechner ohne Kommunikationsmöglichkeit mit Dritten.

2 3D-Modelle und Medienprodukte erstellen

In diesem praktischen Prüfungsbereich ist eine Arbeitsprobe durchzuführen und es wird ein Fachgespräch über die Arbeitsprobe geführt. Die Arbeitsprobe bezieht sich auf folgende Bereiche:

- Bild- und Tonaufnahmen für reale und virtuelle Produktionen durchführen und anpassen
- grundlegende 3D-Modellierungen von Körpern vornehmen und animieren
- virtuelle Umgebungen entsprechend dem ausgewählten immersiven Medium nach konzeptionellen Vorgaben gestalten und Interaktionen einbinden

Im Rahmen der Arbeitsprobe soll eine betriebstypische Aufgabe bearbeitet werden bzw. ein betriebsübliches Produkt erstellt werden. Die Auswahl der Aufgabe trifft der Prüfungsausschuss.

Bei der Durchführung der Arbeitsprobe ist der Prüfungsausschuss anwesend. Er bewertet die Arbeits-/Vorgehensweise. Auch das Arbeitsergebnis kann in die Bewertung einfließen.

Im Rahmen des situativen Fachgesprächs werden dem Prüfling von einem Prüfer Fragen zur Bearbeitung der Arbeitsprobe gestellt.

Die Prüfungszeit für die Arbeitsprobe beträgt 30 Minuten, davon entfallen 5 Minuten auf das Fachgespräch.

Für jeden der beiden Prüfungsbereiche werden gesonderte Punkte und Noten ausgewiesen, es wird keine Gesamtnote gebildet. Die Ergebnisse der Zwischenprüfung fließen nicht in die Abschlussprüfung ein.

Abschlussprüfung

Die erste Abschlussprüfung wird im Sommer 2026 nach 3-jähriger Ausbildungszeit angeboten. Sie besteht aus vier Prüfungsbereichen. Prüfungsbereich 1 wird praktisch geprüft, es folgen zwei fachtheoretische Prüfungsbereiche und die Wirtschafts- und Sozialkunde, die schriftlich geprüft werden.

Der ZFA berichtet im kommenden Jahr an dieser Stelle über die Struktur der Abschlussprüfung. ■

Ausführliche Informationen finden Sie in der Ausbildungsverordnung oder in der Broschüre „Ausbildung gestalten“ des BIBB.

