

Berufsausbildung Gestalter*in für immersive Medien

Text *Martin Rieger*

Foto: Martin Rieger



In den vergangenen Jahren haben sich die Einsatzmöglichkeiten immersiver Medien, zu denen insbesondere Augmented Reality, Virtual Reality, Mixed Reality sowie 360 Grad-Anwendungen gehören, deutlich erweitert. Im Bereich der Technologie sind Hard- und Software wesentlich anwendungsfreundlicher geworden und auch die Infrastruktur wurde verbessert.

Seit einigen Jahren haben sich vielfältige Angebote, insbesondere in den Bereichen Produktion (Industrie 4.0), im Handel, in der Medizin sowie in Bildung und Kultur, entwickelt. Mittelfristig ist damit zu rechnen, dass durch den Ausbau der digitalen Infrastruktur und der Erhöhung von Bandbreiten für die mobile Datenübertragung (5G) eine wichtige Voraussetzung dafür geschaffen wird, dass immersive Medien nicht mehr nur hauptsächlich stationär, sondern auch mobil eingesetzt werden können.

Der aktuelle Fortschritt lässt somit erwarten, dass die Technologien im Bereich der immersiven Medien und ihre vielfältigen Anwendungen im beruflichen wie privaten Alltag zukünftig eine weiter wachsende Rolle spielen werden. Mit der deutlichen Entwicklung des Marktes und der Technologie wächst auch der Bedarf an qualifiziertem Personal, das in der Lage ist, immersive Medien zu entwickeln und zu gestalten.

Im Moment gibt es jedoch noch einen großen Fachkräftemangel; der Bedarf kann zurzeit weder in qualitativer noch in quantitativer Hinsicht gedeckt werden. Im Ergebnis einer

Voruntersuchung des Bundesinstituts für Berufsbildung (BIBB) wurde festgestellt, dass die Schaffung eines eigenständigen dreijährigen Ausbildungsberufes als beste Möglichkeit gesehen wird, langfristig qualifiziertes Personal zu entwickeln.

Auf Initiative der Sozialparteien hat das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz das BIBB mit der Entwicklung einer entsprechenden Ausbildungsordnung beauftragt. Zurzeit läuft die Arbeit der Sachverständigen des Bundes und der Länder.^[1]

Voruntersuchung zum Bedarf beruflicher Qualifizierung für die Gestaltung immersiver Medien: Projektbericht



https://www.bibb.de/dienst/dapro/daprodocs/pdf/eb_22338.pdf

Das BIBB hat daher ein Gremium von circa 20 Sachverständigen einberufen, die aus den unterschiedlichsten Bereichen der XR-Welt kommen oder bereits an der Berufsausbildung Mediengestalter Bild- und Ton gearbeitet haben. Ziel ist es eine Fachkraft auszubilden, welche den ganzen Prozess einer XR-Produktion versteht und im Austausch mit den verschiedenen Bereichen steht wie: Erstellung eines Prototyps, Programmierung für Game-Engines, 3D Modellierung und Animation und

natürlich auch das Gestalten von immersiven Klangwelten.

Deswegen sitzt der Autor als stellvertretender Sachverständiger im Ausschuss, damit das Thema Sound voll zur Geltung kommt. Wichtig ist hier vor allem, auch Nicht-Tonleuten zu vermitteln, wieso Ton essenziell für die Medienproduktion ist und wie 3D-Audio eine neue Sonderrolle im Bereich XR für die Nutzererfahrung (UX) und dem Storytelling bekommt. Es geht also nicht primär darum, Tonschaffende zu ersetzen, sondern ganz im Gegenteil darum, nun den Grundstein dafür zu setzen, dass in Zukunft auch im XR-Bereich das Thema Sound die Wertschätzung bekommt, die es verdient.

Es handelt sich hier um einen iterativen Produktionsprozess, in dem Technical Director, Creative Director und Projektleitung zu einer Person verschmelzen. Während des Prozesses verstehen die Auszubildenden die Beratung (Vertrieb, Marketing), Konzeption (Storyliving, Moodboards), Gestaltung (Visualartist, UI/UX-Designer, Soundartist) und Programmierung (Softwareentwickler). Der Fokus der Ausbildung liegt dabei vor allem auf der Gestaltung visueller und auditiver Elemente einer XR-Produktion. Dabei sollen aber auch Brücken zu den anderen Bereichen geschlagen werden, etwa zur Programmierung, die wiederum im Berufsbild des Fachinformatikers weitergehend verankert ist.

Aktuell geht es darum, den Ausbildungsrahmenplan festzulegen, in dem die Inhalte definiert werden. Es wird also tatsächlich jedes einzelne Wort im Plan mit Rechtsanwälten diskutiert, um auch in Zukunft gewährleisten zu können, dass mit neuen Technologien und Begrifflichkeiten die Wissensvermittlung nachhaltig funktioniert. Martin Rieger ist dabei die Brücke zur Audiowelt und lädt hiermit ein, Kontakt aufzunehmen, damit die Tonbranche vollumfänglich repräsentiert wird. Die Berufsausbildung soll 2023 erstmals zur Auswahl stehen. Dazu einfach eine Mail an info@vrtonung.de.

Quellen

[1] https://www.bibb.de/dienst/berufesuche/de/index_berufesuche.php/profile/apprenticeship/gestim23