



Arbeitsmaterial für die Berufsschule

Gestalter für immersive Medien
Gestalterin für immersive Medien

2023

Das Arbeitsmaterial ist ab 1. August 2024 freigegeben.

I m p r e s s u m

Das Arbeitsmaterial basiert auf dem Rahmenlehrplan für den Ausbildungsberuf Gestalter für immersive Medien und Gestalterin für immersive Medien (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.12.2022) und der Verordnung über die Berufsausbildung zum Gestalter für immersive Medien und zur Gestalterin für immersive Medien vom 05.04.2023 (BGBl. Teil I, Nr. 99 vom 13.04.2023).

Das Arbeitsmaterial wurde am

Landesamt für Schule und Bildung
Standort Radebeul
Dresdner Straße 78 c
01445 Radebeul

<https://www.lasub.smk.sachsen.de>

unter Mitwirkung von

Carsten Gottlieb	Leipzig
Dominic Victor Hellwig	Leipzig
André Meyer	Leipzig

2023 erarbeitet.

HERAUSGEBER

Sächsisches Staatsministerium für Kultus
Carolaplatz 1
01097 Dresden

<https://www.smk.sachsen.de>

Download:

<https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/>

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Vorbemerkungen	4
2 Kurzcharakteristik des Bildungsganges	5
3 Stundentafel	9
4 Hinweise zur Umsetzung	10
5 Beispiele für Lernsituationen	11
6 Berufsbezogenes Englisch	39
7 Hinweise zur Literatur	47

1 Vorbemerkungen

Die Verfassung des Freistaates Sachsen fordert in Artikel 101 für das gesamte Bildungswesen:

„(1) Die Jugend ist zur Ehrfurcht vor allem Lebendigen, zur Nächstenliebe, zum Frieden und zur Erhaltung der Umwelt, zur Heimatliebe, zu sittlichem und politischem Verantwortungsbewusstsein, zu Gerechtigkeit und zur Achtung vor der Überzeugung des anderen, zu beruflichem Können, zu sozialem Handeln und zu freiheitlicher demokratischer Haltung zu erziehen.“

Das Sächsische Schulgesetz legt in § 1 fest:

„(2) Der Erziehungs- und Bildungsauftrag der Schule wird bestimmt durch das Recht eines jeden jungen Menschen auf eine seinen Fähigkeiten und Neigungen entsprechende Erziehung und Bildung ohne Rücksicht auf Herkunft oder wirtschaftliche Lage.

(3) Die schulische Bildung soll zur Entfaltung der Persönlichkeit der Schüler in der Gemeinschaft beitragen. ...“

Für die Berufsschule gilt gemäß § 8 Abs. 1 des Sächsischen Schulgesetzes:

„Die Berufsschule hat die Aufgabe, im Rahmen der Berufsvorbereitung, der Berufsausbildung oder Berufsausübung vor allem berufsbezogene Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu vermitteln und die allgemeine Bildung zu vertiefen und zu erweitern. Sie führt als gleichberechtigter Partner gemeinsam mit den Ausbildungsbetrieben und anderen an der Berufsausbildung Beteiligten zu berufsqualifizierenden Abschlüssen.“

Neben diesen landesspezifischen gesetzlichen Grundlagen sind die in der „Rahmenvereinbarung über die Berufsschule“ (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 12. März 2015 in der jeweils geltenden Fassung) festgeschriebenen Ziele umzusetzen.

2 Kurzcharakteristik des Bildungsganges

Die Einsatzmöglichkeiten immersiver Medien haben sich in den letzten Jahren stark erweitert. Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Mixed Reality (MR) und 360°-Anwendungen werden zunehmend im Bereich Industrie 4.0, in Produktion, Handel, Medizin, Bildung und Kultur eingesetzt. Aufgrund der zugrundeliegenden Entwicklungen von Hard- und Software sowie Infrastruktur ist zu erwarten, dass diese Technologien und Anwendungsbereiche zukünftig weiter erheblich an Bedeutung gewinnen werden. Zur Deckung des Fachkräftebedarfs wurde ein neuer Ausbildungsberuf entwickelt: Gestalter für immersive Medien/Gestalterin für immersive Medien; dieser ist dem Bereich der technischen Medienproduktion zugeordnet.

Gestalter für immersive Medien und Gestalterinnen für immersive Medien sind bei der Konzeption, Organisation, Redaktion, Herstellung und Gestaltung sowie bei der Verbreitung virtueller Welten mit immersiven Technologien eingesetzt. Ihr Tätigkeitsfeld umfasst künstlerische, wirtschaftliche und technische Aspekte.

Gestalter für immersive Medien und Gestalterinnen für immersive Medien können sowohl selbstständig als auch in Unternehmen tätig sein, die audiovisuelle Medienprodukte herstellen, bearbeiten und verbreiten. Sie werden beispielsweise beschäftigt in:

- AR-, VR-, und Extended-Reality-(XR)-Unternehmen
- Medienunternehmen mit digitalen Schwerpunkten
- Film- und TV-Produktionsbetrieben und im Rundfunk
- Marketing- und Kommunikationsagenturen
- Innovations- und Marketingabteilungen von Unternehmen
- IT- und Entwicklungsabteilungen in Produktionsbetrieben

Die berufliche Tätigkeit von Gestaltern für immersive Medien/Gestalterinnen für immersive Medien erfordert Eigeninitiative, Selbstständigkeit, Flexibilität, konstruktiven Umgang mit Innovationen, Teamfähigkeit, Konfliktfähigkeit und Verantwortungsbewusstsein sowie die Fähigkeit, eigene Wertvorstellungen für ihr Entscheiden und Handeln reflektieren und weiterentwickeln zu können.

Im Rahmen der Ausbildung zum Gestalter für immersive Medien/zur Gestalterin für immersive Medien werden insbesondere folgende berufliche Qualifikationen erworben:

- die eigene Rolle innerhalb des Betriebes aktiv gestalten
- den Betrieb und dessen Produkte präsentieren
- Produktionsaufwand und Ressourcen unter ökonomischen, ökologischen und sozialen Gesichtspunkten planen
- Grundlagen des redaktionellen Schreibens, der Planung sowie der konzeptionellen Umsetzung von medialen Inhalten anwenden
- berufsrelevante Medientechnik, -systeme und -daten sicher in Betrieb nehmen sowie fachkundig und qualifiziert handhaben
- Grundlagen der Licht-, Bild- und Tongestaltung unter Berücksichtigung der menschlichen Wahrnehmung einsetzen
- Bild- und Tonaufnahmen für AR- und VR-Produktionen organisieren, durchführen sowie nachbearbeiten
- virtuelle Welten mit immersiven Technologien gestalten
- immersive Medien mit Autorenwerkzeugen und in Entwicklungsumgebungen konzipieren und entwickeln

- Prototypen, 3D-Modelle, Animationen, virtuelle Umgebungen und immersive Klangwelten erstellen und Zwischenstände unter Berücksichtigung organisatorischer, technischer und künstlerisch-ästhetischer Kriterien analysieren und bewerten
- Benutzererlebnis und Benutzerführung gestalten und Anwendungsszenarien präsentieren und demonstrieren
- digitale Realitäten konzipieren, gestalten und technisch umsetzen
- technische und rechtliche Vorgaben und Standards prüfen und einhalten
- Bild- und Tonmaterial prüfen, importieren und archivieren
- Metadaten erstellen und mit ihnen sachkundig umgehen
- immersive Medienprojekte publizieren und verbreiten
- Vorgaben und Maßnahmen zur Arbeitssicherheit und zum Gesundheitsschutz umsetzen sowie rechtliche und ethische Vorgaben bei der Erstellung immersiver Medien einhalten
- in einer möglichst effizienten und nachhaltigen Weise nach umwelt- und ressourcenimmanenten Aspekten arbeiten
- zur Qualitätssicherung sowie zur kontinuierlichen Verbesserung von Arbeitsprozessen beitragen
- professionell und lösungsorientiert in interdisziplinären, multikulturellen und dezentralen Teams jeglicher Größe und Zusammensetzung in allen Produktionsphasen und Arten von Produktionsumgebungen kommunizieren
- in Gesprächssituationen und schriftlicher Korrespondenz mit Geschäftspartnern angemessen kommunizieren und kundenorientiert handeln
- in einer Fremdsprache berufsbezogen kommunizieren

Die Realisierung der Bildungs- und Erziehungsziele der Berufsschule ist auf den Erwerb beruflicher Handlungskompetenz gerichtet. Diese entfaltet sich in den Dimensionen von Fach-, Selbst- und Sozialkompetenz sowie in Methoden- und Lernkompetenz. Den Ausgangspunkt des Unterrichts und des Lernens der Schülerinnen und Schüler bilden berufliche Handlungen. Diese Handlungen sollen im Unterricht didaktisch reflektiert als Lernhandlungen gedanklich nachvollzogen oder exemplarisch ausgeführt, selbstständig geplant, durchgeführt, überprüft, ggf. korrigiert und schließlich bewertet werden. Damit fördern sie ein ganzheitliches Erfassen der beruflichen Wirklichkeit und integrieren technische, sicherheitstechnische, ökonomische, ökologische und rechtliche Aspekte, nutzen die berufspraktischen Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler und berücksichtigen soziale Prozesse, z. B. der Interessenklärung oder der Konfliktbewältigung.

Der KMK-Rahmenlehrplan des Ausbildungsberufes ist vor diesem Hintergrund nach Lernfeldern gegliedert. Die Stundentafel des Bildungsganges gliedert sich in den Pflichtbereich mit dem berufsübergreifenden Bereich und dem berufsbezogenen Bereich sowie den Wahlbereich.

Die Lernfelder der sächsischen Stundentafel sind mit den Lernfeldern des KMK-Rahmenlehrplanes weitestgehend identisch, die Lernfelder 3 und 4 wurden um jeweils 20 Wochenstunden erhöht.

Für die vom wöchentlichen Teilzeitunterricht abweichenden Organisationsformen Blockunterricht und 2-2-1-Modell ist die Stundentafel für den berufsbezogenen Bereich basierend auf der VwV Stundentafeln bbS in der jeweils geltenden Fassung von den Schulen in eigener Verantwortung anzupassen.

Die Struktur der Lernfelder orientiert sich in Aufbau und Zielsetzung an Arbeitsprozessen der Medienbranche. Die Zielformulierungen innerhalb der Lernfelder des KMK-Rahmenlehrplanes beschreiben den Qualifikationsstand und die Kompetenzen am Ende des Lernprozesses. Ergänzt durch die Inhalte umfassen sie den Mindestumfang zu vermittelnder Kompetenzen.

Auf Grund der sich schnell entwickelnden beruflichen Anforderungen sind die Inhalte weitgehend offen formuliert. Diese Struktur fördert und fordert die Einbeziehung neuer Entwicklungen und Tendenzen der Medienbranche in den Unterricht.

Die Lernfelder sind spiralcurricular angeordnet. Sie bauen innerhalb der Ausbildungsjahre jeweils unmittelbar aufeinander auf, deshalb ist eine serielle Umsetzung in der Reihenfolge der Stundentafel empfehlenswert.

Die Ausbildung wird durch die Zwischenprüfung in zwei Ausbildungsphasen gegliedert. Die Lernfelder 1 bis 6 sind Grundlage für die Zwischenprüfung. Die Abgrenzung zwischen den Ausbildungsjahren ist hinsichtlich der zeitlichen Planung in der Ausbildungsordnung und in Bezug auf die Prüfungen einzuhalten.

Die in den Lernfeldern 1 bis 4 des 1. Ausbildungsjahres zu entwickelnden beruflichen Handlungskompetenzen entsprechen jenen der Lernfelder 1 bis 4 für Mediengestalter Bild und Ton/Mediengestalterinnen Bild und Ton. Eine gemeinsame Beschulung kann deshalb im 1. Ausbildungsjahr bei Berücksichtigung der jeweiligen berufstypischen Anforderungen erfolgen. Die Ausgestaltung der Lernfelder mit berufsspezifischen Lernsituationen ermöglicht dabei die nötige Binnendifferenzierung. Vorzugsweise sollte bei Vorhandensein technischer und personeller Kapazitäten eine gemeinsame Beschulung in den beiden Ausbildungsberufen nur anteilig geplant werden, um der Spezifik im Berufsbild von Gestaltern für immersive Medien/Gestalterinnen für immersive Medien besser gerecht werden zu können.

Die Ausgestaltung und Umsetzung der Lernfelder des KMK-Rahmenlehrplanes ist in den Schulen vor Ort zu leisten. Die Lernfelder sind für den Unterricht durch Lernsituationen, die exemplarisch für berufliche Handlungssituationen stehen, zu untersetzen. Lernsituationen konkretisieren die Vorgaben des Lernfeldes und werden mittels curricularer Analyse aus diesen abgeleitet.

Der berufsbezogene Unterricht knüpft an das Alltagswissen und an die Erfahrungen des Lebensumfeldes an und bezieht die Aspekte der Medienbildung, der Bildung für nachhaltige Entwicklung sowie der politischen Bildung ein. Die Lernfelder bieten umfassende Möglichkeiten, den sicheren, sachgerechten, kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit traditionellen und digitalen Medien zu thematisieren. Sie beinhalten vielfältige, unmittelbare Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit globalen, gesellschaftlichen und politischen Themen, deren sozialen, ökonomischen und ökologischen Aspekten sowie Bezügen zur eigenen Lebens- und Arbeitswelt. Die Umsetzung der Lernsituationen unter Einbeziehung dieser Perspektiven trägt aktiv zur weiteren Lebensorientierung, zur Entwicklung der Mündigkeit der Schülerinnen und Schüler, zum selbstbestimmten Handeln und damit zur Stärkung der Zivilgesellschaft bei.

Inhalte mit politischem Gehalt werden mit den damit in Verbindung stehenden fachspezifischen Arbeitsmethoden der politischen Bildung umgesetzt. Dafür eignen sich u. a. Rollen- und Planspiele, Streitgespräche, Pro- und Kontra-Debatten, Podiumsdiskussionen oder kriterienorientierte Fall-, Konflikt- und Problemanalysen.

Bei Inhalten mit Anknüpfungspunkten zur Bildung für nachhaltige Entwicklung eignen sich insbesondere die didaktischen Prinzipien der Visionsorientierung, des Vernetzens des Lernens sowie der Partizipation. Vernetztes Denken bedeutet hier die Verbindung von Gegenwart und Zukunft einerseits und ökologischen, ökonomischen und sozialen Dimensionen des eigenen Handelns andererseits.

Die Digitalisierung und der mit ihr verbundene gesellschaftliche Wandel erfordern eine Vertiefung der informatischen Bildung. Ausgehend von den spezifischen Besonderheiten des Bildungsgangs begründet der Charakter der beruflichen Qualifikationen einen permanenten Einsatz moderner Informations- und Kommunikationstechnik sowie berufsbezogener Software, die zur Entwicklung beruflicher Handlungskompetenz erforderlich sind.

Unter Beachtung digitaler Arbeits- und Geschäftsprozesse ergibt sich die Notwendigkeit einer angemessenen Hard- und Softwareausstattung und entsprechender schulorganisatorischer Regelungen. Bis zu 25 % der Unterrichtsstunden des berufsbezogenen Unterrichtes in jedem Ausbildungsjahr können für den anwendungsbezogenen gerätegestützten Unterricht genutzt werden, wobei eine Klassenteilung möglich ist. Die konkrete Planung obliegt der Schule.

Die Ausprägung beruflicher Handlungskompetenz wird durch handlungsorientierten Unterricht gefördert. Dabei werden beispielhafte Aufgabenstellungen aus der beruflichen Praxis im Unterricht aufgegriffen. Das Lernen erfolgt in vollständigen Handlungen, bei denen die Schülerinnen und Schüler das Vorgehen selbstständig planen, durchführen, überprüfen, gegebenenfalls korrigieren und schließlich bewerten.

Dieses Unterrichten erfordert vielfältige Sozialformen und Methoden, insbesondere den Einsatz komplexer Lehr-/Lernarrangements wie Projektarbeit oder kooperatives Lernen. Des Weiteren ist eine kontinuierliche Abstimmung zwischen den beteiligten Lehrkräften des berufsübergreifenden und berufsbezogenen Bereiches sowie der in einem Lernfeld unterrichtenden Lehrkräfte notwendig.

Die Schülerinnen und Schüler werden befähigt, Lern- und Arbeitstechniken anzuwenden und selbstständig weiterzuentwickeln sowie Informationen zu beschaffen, zu verarbeiten und zu bewerten. Darüber hinaus ist bei den Schülerinnen und Schülern das Bewusstsein zu entwickeln, dass Bereitschaft und Fähigkeit zum selbstständigen und lebenslangen Lernen wichtige Voraussetzungen für ein erfolgreiches Berufsleben sind.

3 Stundentafel

Unterrichtsfächer und Lernfelder	Wochenstunden in den Klassenstufen		
	1	2	3
Pflichtbereich	12	12	12
Berufsübergreifender Bereich	4 ¹	5	5
Deutsch/Kommunikation	1	1	1
Englisch	1	-	-
Gemeinschaftskunde	1	1	1
Wirtschaftskunde	1	1	1
Evangelische Religion, Katholische Religion oder Ethik	1	1	1
Sport	-	1	1
Berufsbezogener Bereich	8	7	7
1 Beruf und Betrieb präsentieren	1	-	-
2 Bild- und Tonaufnahmegeräte einrichten	2	-	-
3 Bild- und Tonaufnahmen durchführen	2,5	-	-
4 Bild- und Tonmaterial auswählen, bearbeiten und bereitstellen	2,5	-	-
5 Statische 3D-Elemente erstellen und bearbeiten	-	2	-
6 3D-Modelle animieren	-	1,5	-
7 Klangwelten realisieren	-	1,5	-
8 Digitale Realitäten nach Kundenvorgaben erstellen	-	2	-
9 Prototypen iterativ entwickeln	-	-	2
10 Digitale Realitäten konzipieren und produzieren	-	-	2
11 Immersive Medienprojekte konzipieren und realisieren	-	-	3
Wahlbereich²	2	2	2

¹ Es obliegt den Schulen im Rahmen ihrer Eigenverantwortung, in welchem Fach des berufsübergreifenden Bereiches in der Klassenstufe 1 unter Beachtung der personellen und sächlichen Ressourcen der Unterricht um eine Wochenstunde gekürzt wird. In Abhängigkeit von der vorgenommenen Kürzung verringert sich die Anzahl der Gesamtausbildungsstunden nach Dauer der Ausbildung in dem jeweiligen Fach. In der Summe der Ausbildungsstunden aller Fächer im berufsübergreifenden Bereich ist dies bereits berücksichtigt. Eine Reduzierung in den Fächern Englisch und Gemeinschaftskunde soll nicht erfolgen. Des Weiteren ist sicherzustellen, dass die zum Bestehen der Abschlussprüfung Wirtschafts- und Sozialkunde notwendigen Inhalte im Unterricht vermittelt werden.

² Der Wahlbereich steht den Schulen im Rahmen ihrer Eigenverantwortung zur Vertiefung der berufsbezogenen Inhalte sowie zur weiteren Spezialisierung und Förderung zur Verfügung. Die Möglichkeit, das Fach Sport im Wahlbereich der Klassenstufe 1 anzubieten, ist ebenso gegeben.

4 Hinweise zur Umsetzung

In diesem Kontext wird auf die Handreichung „Umsetzung lernfeldstrukturierter Lehrpläne“ (LaSuB 2022) verwiesen.

Diese Handreichung bezieht sich auf die Umsetzung des Lernfeldkonzeptes in den Schularten Berufsschule, Berufsfachschule und Fachschule und enthält u. a. Ausführungen

1. zum Lernfeldkonzept,
2. zu Aufgaben der Schulleitung bei der Umsetzung des Lernfeldkonzeptes, wie
 - Information der Lehrkräfte über das Lernfeldkonzept und über die Ausbildungsdokumente,
 - Bildung von Lehrerteams,
 - Gestaltung der schulorganisatorischen Rahmenbedingungen,
3. zu Anforderungen an die Gestaltung des Unterrichts, insbesondere zur
 - kompetenzorientierten Planung des Unterrichts,
 - Auswahl der Unterrichtsmethoden und Sozialformen

sowie das Glossar.

5 Beispiele für Lernsituationen

Lernfeld 1 Beruf und Betrieb präsentieren

1. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 40 Ustd.

Lernsituationen	1.1	Sich über das Berufsbild, die Tätigkeitsbereiche und den rechtlichen Rahmen informieren	16 Ustd.
	1.2	Den Ausbildungsbetrieb präsentieren	24 Ustd.

Lernsituation 1.2 Den Ausbildungsbetrieb präsentieren

16 Ustd.

Auftrag Ihr Unternehmen möchte neue Mitarbeiter und Auszubildende anwerben. Anlässlich einer Informationsveranstaltung am Tag der offenen Tür erhalten Sie den Auftrag, eine werbende Präsentation im Umfang von maximal 10 Minuten für diesen Zweck zu erstellen und vor Publikum zu halten.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
1.2.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Informationen zum Unternehmensleitbild und zur Unternehmensphilosophie sammeln Sich über ökonomische, ökologische und soziale Unternehmensziele informieren Personelle und sächliche Ausstattung im Unternehmen recherchieren Arbeitsbedingungen beschreiben, diskutieren und in das unternehmerische Umfeld am Standort einordnen Sich über betriebliche Strukturen, Abläufe, Produktpalette und Distributionswege informieren Bedarfe der Zielgruppe eruieren Sich über Gestaltungskriterien von werbenden Präsentationen informieren	10	Recherche Alleinstellungsmerkmale Ethik: Nachhaltigkeit, u. a. in der Arbeitspraxis, Organisation und im sozialen Kontext Deutsch/Kommunikation: werbende Kommunikation, ICH- und WIR-Botschaften Geschäftsaktivitäten
1.2.2	Entscheiden/ Durchführen	Aussagekräftige Ideenskizze entwickeln Gestaltungskonzept erstellen Informationen auswählen und medial aufbereiten Präsentation erstellen Kriterien für die Bewertung festlegen Arbeitsergebnisse zielgruppengerecht präsentieren	12	Grundlagen des konzeptionellen Arbeitens Gestaltungsgrundlagen moderne Präsentationsformen

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
1.2.3	Bewerten/ Reflektieren	Präsentationen einschätzen Konstruktive Kritik äußern Eigene Ausbildungssituation beurteilen	2	Bewertungsbogen Selbstreflexion konstruktives Feedback Arbeitszeit, Arbeitsplatz, Anforderungen, Kommunikationsstrukturen, Ausbildungsinhalte, technische Ausstattung, Konflikt- und Krisen- management

Lernfeld 2 Bild- und Tonaufnahmegeräte einrichten**1. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 80 Ustd.**

Lernsituationen	2.1	Das Set für die Aufnahme eines 360°-Videos einrichten	50 Ustd.
	2.2	Eine immersive Tonaufnahme für ein Hörspiel vorbereiten	30 Ustd.

Lernsituation 2.1 Das Set für die Aufnahme eines 360°-Videos einrichten 50 Ustd.

Auftrag Ihr Unternehmen erhält von einem Anbieter für Städtereisen den Auftrag, möglichst immersive 360°-Videos von touristischen Hotspots in Großstädten zu erstellen. Sie werden angewiesen, die Vorbereitungen für den nächsten, dafür anstehenden Dreh durchzuführen.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
2.1.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Handlungsschritte klären Medientechnische und gestalterische Anforderungen ableiten - Thema, Genre - Umfang und Stil - Zielgruppe - Distributionswege - Bedingungen am Drehort In der Kommunikation mit dem Kunden dessen Vorstellungen konkretisieren - geeignete Gestaltungsmittel - Machbarkeit - Produktionsdauer Sich einen Überblick über audiovisuelle Qualitätsparameter verschaffen Dateiformate und Schnittstellen des Equipments unterscheiden Signalflusspläne lesen und bei Bedarf erstellen Etablierte Workflows recherchieren - Aufnahmesysteme - Eigenschaften des Equipments - audiovisuelle Parameter - Zeitaufwand Zeitlichen Ablauf für die Realisierung des Auftrages abschätzen	24	Aussagewunsch Personas Wiedergabegeräte Umgangsformen Interaktivität Bild- und Tonebenen berufsbezogenes Englisch Bedienungsanleitungen Produktionsplan

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
2.1.2	Entscheiden/ Durchführen	Eigenschaften des Equipments mit den Anforderungen des Auftrages vergleichen - technische Qualität - Wirtschaftlichkeit - Nachhaltigkeit Equipment auswählen Equipment transportieren - Arbeitsschutz - rechtliche Rahmenbedingungen Equipment am Drehort aufbauen Gefährdung von Technik und Personal vermeiden - Standsicherheit - Sturzsicherheit - elektrische Schutzmaßnahmen Equipment verbinden und in Betrieb nehmen - sichere Energieversorgung - korrekter Signalfluss Signalfluss kontrollieren Equipment für Aufnahme vorbereiten - Kameraposition - Belichtungsparameter - Bild- und Tonaufzeichnungsparameter - Mikrofonausrichtung - Tonpegel Technische Aufzeichnungsqualität mittels Messinstrumenten prüfen - Waveform-Monitor und Histogramm - Vektorskop - Peakmeter	24	Auflösung, Bittiefe, Abtast-rate, Lichtempfindlichkeit Transport- und Ladungs-sicherung sicheres Heben Persönliche Schutz-ausrüstung (PSA) Teamarbeit Verantwortungsbewusst-sein Stative Leitungen Stromanschlüsse, Schutz-schaltungen, Schutzklassen, Maximallast zielführende Fehlersuche Perspektiven, Kadrierung Blende, ISO Codec, Framerate, Samplerate, Bittiefe Richtcharakteristika sorgfältiger Umgang Helligkeitsverteilung Farbdarstellung Lautstärke

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
		Einstellungen nach Bedarf und Kundenwunsch korrigieren und anpassen Rückbau und Rücktransport der Technik vorbereiten Equipment auf Default-Einstellungen zurücksetzen Systeme unter Berücksichtigung zukünftiger Produktionen lagern		Arbeitsschutz
2.1.3	Bewerten/ Reflektieren	Auftragserfüllung einschätzen Eigene Arbeitsergebnisse und die der Teammitglieder beurteilen Optimierungspotenzial ableiten und dokumentieren - Zeitaufwand - Materialeinsatz - Abläufe und Kommunikation	2	Kundenkommunikation Kundenzufriedenheit Selbstreflexion, Kritikfähigkeit

Lernfeld 3 Bild- und Tonaufnahmen durchführen**1. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 100 Ustd.**

Lernsituationen	3.1	Produkt gemäß Kundenwunsch ausleuchten und fotografieren	30 Ustd.
	3.2	360°-Video-Interview für Schulrundgang erstellen	22 Ustd.
	3.3	Konzept für Museumsrundgang erstellen	24 Ustd.
	3.4	3D-Objekte für Museumsrundgang photogrammetrieren	24 Ustd.

Lernsituation	3.1	Produkt gemäß Kundenwunsch ausleuchten und fotografieren	30 Ustd.
----------------------	------------	---	-----------------

Auftrag Ihr Unternehmen wurde damit beauftragt, Produktfotos für die Werbekampagne zur Markteinführung einer neuen Kamera herzustellen. Sie erhalten den Auftrag, die Kundenwünsche zu analysieren, eine geeignete Fotolocation auszuwählen, diese vorzubereiten und die Fotos anzufertigen.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
3.1.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Auftrag einordnen und Zielgruppe erschließen - Thema - Aussage - Einsatzbereich Kundenwünsche eruieren Inhaltliche und gestalterische Überlegungen anstellen - Bildgestaltung - Lichtgestaltung - Kameraeinstellungen Technische Anforderungen erfassen Anforderungen an die Location zusammenstellen	20	Deutsch/Kommunikation berufsbezogenes Englisch Rollenspiel Auftraggeber – Auftragnehmer Umgangsformen Einstellungsgrößen, Perspektive, Kadrierung, Farbe und Kontraste Lichtrichtung, Lichtquellen, Lichtformer, 3-Punkt-Ausleuchtung Schärfentiefe, Fokus, Brennweite, Blende, Belichtung

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
		Rechtliche Rahmenbedingungen der Produktion absichern - Recht am eigenen Bild - Drehgenehmigungen - Urheberrecht - Versammlungsstättenverordnung		
3.1.2	Entscheiden/ Durchführen	Fotolocations besichtigen und auswählen Licht setzen Fotoaufnahmen gemäß den gestalterischen Überlegungen anfertigen Aufnahmen mit Hilfe von Messinstrumenten kontrollieren Daten sichern	8	Dokumentationsformen Visualisierungsformen Arbeitsschutz, PSA, Unfallverhütung, Elektrosicherheit Histogramm Datensicherung, Datensicherheit
3.1.3	Bewerten/ Reflektieren	Gestalterische Mängel reflektieren und Schlussfolgerungen ableiten Arbeitsablauf einschätzen	2	

Lernfeld 3 Bild- und Tonaufnahmen durchführen**1. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 100 Ustd.**

Lernsituationen	3.1	Produkt gemäß Kundenwunsch ausleuchten und fotografieren	30 Ustd.
	3.2	360°-Video-Interview für Schulrundgang erstellen	22 Ustd.
	3.3	Konzept für Museumsrundgang erstellen	24 Ustd.
	3.4	3D-Objekte für Museumsrundgang photogrammetrieren	24 Ustd.

Lernsituation 3.2 360°-Video-Interview für Schulrundgang erstellen 22 Ustd.

Auftrag Ein berufliches Schulzentrum tritt an Ihr Unternehmen heran und erteilt den Auftrag, dass Sie Interviews in Form von 360°-Aufnahmen durchführen. Besprechen Sie mit dem Schulzentrum mögliche Formen und formulieren Sie Ihre eigenen Vorstellungen an das Endprodukt. Planen Sie Ihre Handlungsschritte, nehmen Sie die notwendige Technik in Betrieb und führen Sie die Bild- und Tonaufnahmen im Team durch.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
3.2.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Kundengespräche durchführen Eigene Vorstellungen zur Auftragsrealisierung mit dem Kunden diskutieren Handlungsschritte für die Umsetzung festlegen - Arbeitsplanung - technische und gestalterische Umsetzung Aspekte des Umweltschutzes berücksichtigen Technik zusammenstellen	12	berufsbezogenes Englisch Thema, Aussage, Zielgruppe, Einsatzbereich Produktionsplan Cloudlösungen, Streaming Lernfeld (LF 2)
3.2.2	Entscheiden/ Durchführen	Dem Auftraggeber die Planungen vorstellen Technik in Betrieb nehmen 360°-Bildaufnahmen anfertigen Immersive Tonaufnahmen im Rahmen des Interviews erstellen Aufnahmen prüfen und aufgetretene Fehler korrigieren Aufnahmen sichern und archivieren	8	zeitlicher Ablauf Arbeitsschutz sorgfältiger Umgang mit den Geräten Bildformat, Videoformat Waveform-Monitor
3.2.3	Bewerten/ Reflektieren	Bild- und Tonaufnahme beurteilen Optimierungsvorschläge diskutieren und Handlungsalternativen ableiten Arbeitsprozess im Team wertschätzend reflektieren	2	Kritik, Selbstkritik Umgang mit Konflikten

Lernfeld 3 Bild- und Tonaufnahmen durchführen

1. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 100 Ustd.

Lernsituationen	3.1	Produkt gemäß Kundenwunsch ausleuchten und fotografieren	30 Ustd.
	3.2	360°-Video-Interview für Schulrundgang erstellen	22 Ustd.
	3.3	Konzept für Museumsrundgang erstellen	24 Ustd.
	3.4	3D-Objekte für Museumsrundgang photogrammetrieren	24 Ustd.

Lernsituation 3.3 Konzept für Museumsrundgang erstellen

24 Ustd.

Auftrag Die Stadt Leipzig möchte einen immersiven Museumsrundgang zum Thema “Kunst auf der Straße” produzieren lassen. Besprechen Sie mit dem Kunden Vorstellungen, Verwertung und Anforderungen an die Produktion. Erstellen Sie ein Konzept und präsentieren Sie dieses dem Kunden.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
3.3.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren - Thema - Aussage - Einsatzbereich - Verwertung Kundengespräche führen - Kommunikationsmodelle - Gesprächsführung - Fragetechniken - kulturelle Besonderheiten Anforderungen an die Produktion ableiten - Wirtschaftlichkeit - Nachhaltigkeit - kulturelle Besonderheiten - rechtliche Aspekte Interaktivitätsanforderungen eruieren - Freiheitsgrade - Nutzerführung - Nutzererlebnis Zu Präsentations- und Visualisierungsformen recherchieren	4	Deutsch/Kommunikation Zeitplanung, Produktionsmittel LF 1

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
3.3.2	Entscheiden/ Durchführen	Eine inhaltliche und gestalterische Idee entwickeln Konzept erstellen und medial aufbereiten Dem Kunden die Überlegungen zur Realisation präsentieren	18	Präsentationsformen Visualisierungsformen Deutsch/Kommunikation berufsbezogenes Englisch Rollenspiel
3.3.3	Bewerten/ Reflektieren	Präsentation einschätzen Präsentationsalternativen ableiten und den Arbeitsprozess optimieren Aspekt der Nachhaltigkeit bei der geplanten Produktion beurteilen	2	

Lernfeld 3 Bild- und Tonaufnahmen durchführen**1. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 100 Ustd.**

Lernsituationen	3.1	Produkt gemäß Kundenwunsch ausleuchten und fotografieren	30 Ustd.
	3.2	360°-Video-Interview für Schulrundgang erstellen	22 Ustd.
	3.3	Konzept für Museumsrundgang erstellen	24 Ustd.
	3.4	3D-Objekte für Museumsrundgang photogrammetrieren	24 Ustd.

Lernsituation 3.4 3D-Objekte für Museumsrundgang photogrammetrieren 24 Ustd.

Auftrag Die Stadt Leipzig hat Ihrem Konzept zum Museumsrundgang zugestimmt. Leiten Sie Ihre nächsten Schritte ab. Recherchieren Sie nach geeigneten Kunstobjekten. Erstellen Sie 3D-Modelle durch Photogrammetrie und sichern Sie diese.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
3.4.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Handlungsschritte festlegen - Zeitplanung - Personaleinsatz - Technikbedarf Drehmotive besichtigen Sich zum Photogrammetrie-Verfahren informieren Anforderungen an Photogrammetrie ableiten und mit Alternativen vergleichen	10	Neural Radiance Field (NeRF)
3.4.2	Entscheiden/ Durchführen	Geeignete Drehmotive auswählen Sich für eine Art der Beleuchtung entscheiden Photogrammetrie der Motive umsetzen Aufnahmen sichern und prüfen	12	LF 4
3.4.3	Bewerten/ Reflektieren	Photogrammetrie-Ergebnisse beurteilen Nutzbarkeit in Entwicklungsumgebung einschätzen Vorgehensweise reflektieren und Möglichkeiten zur Optimierung diskutieren	2	Kritik, Selbstkritik

**Lernfeld 4 Bild- und Tonmaterial auswählen, bearbeiten und bereitstellen 1. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 100 Ustd.**

Lernsituationen	4.1	Computerarbeitsplatz einrichten und in Betrieb nehmen	40 Ustd.
	4.2	Virtuellen Museumsrundgang erstellen	60 Ustd.

Lernsituation 4.2 Virtuellen Museumsrundgang erstellen 60 Ustd.

Auftrag Die Stadt Leipzig hat Ihr Unternehmen beauftragt, einen immersiven Museumsrundgang zum Thema „Kunst auf der Straße“ zu produzieren. Dazu liegt bereits ein Konzept vor, dem der Kunde zugestimmt hat. Außerdem wurden ausgewählte 3D-Objekte photogrammetriert. Optimieren Sie diese 3D-Modelle für die Weiterverarbeitung. Erstellen Sie die Museumsumgebung, in dem Sie in Archiven nach weiteren 3D-Objekten suchen und diese im virtuellen Raum platzieren. Fügen Sie Ihre 3D-Modelle in die Museumsumgebung ein, beleuchten Sie diese und fügen Sie notwendige Interaktionen gemäß dem Konzept hinzu. Stellen Sie die Komposition fertig und exportieren Sie diese nach technischen Vorgaben. Archivieren Sie Projekt und Mediendaten.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
4.2.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Technische und gestalterische Anforderungen ableiten Nutzererlebnis und Interaktionsdesign konzipieren - Audioverhalten - Benutzeroberfläche - Freiheitsgrade - Interaktivität - Interaktionsfeedback Arbeitsablauf festlegen Nach weiteren 3D-Objekten in Archiven recherchieren	12	Lernsituation (LS) 3.3
4.2.2	Entscheiden/ Durchführen	Projektbezogene Daten in der Entwicklungsumgebung organisieren und prüfen - Datensicherheit - Urheberrecht - Nutzungs- und Verwertungsrecht 3D-Daten vorbereiten und optimieren - technische Vorgaben - gestalterische Qualität	46	LS 3.4

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
		Komposition als elementaren Prototyp erstellen und beleuchten - virtuelle Kameras - Lichtquellen - Lichtparameter - Typografie - Barrierefreiheit Interaktionen gemäß konzipiertem Nutzererlebnis erstellen und Effekte einfügen Komposition prüfen und bei Bedarf korrigieren - technische Vorgaben - gestalterische Regeln - Funktionsfähigkeit Komposition nach Vorgaben exportieren Daten nach rechtlichen Vorgaben sichern und archivieren - Speichermedien - Dateioorganisation - Dateiformate		Verwendungs- und Verbreitungswege Datensicherheit, Nutzungs- und Verwertungsrecht
4.2.3	Bewerten/ Reflektieren	Komposition mit dem Konzept abgleichen Arbeitsprozess reflektieren - Wirtschaftlichkeit - Nachhaltigkeit Optimierungsvorschläge diskutieren und Schlussfolgerungen für zukünftige Produktionen ableiten	2	

Lernfeld 5**Statische 3D-Elemente erstellen und bearbeiten****2. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 80 Ustd.**

Lernsituationen	5.1	Charakter-Konzept erstellen, visualisieren und präsentieren	20 Ustd.
	5.2	Charakter modellieren und skulpturieren	35 Ustd.
	5.3	Charakter texturieren, beleuchten und das Endprodukt präsentieren	25 Ustd.

Lernsituation	5.1	Charakter-Konzept erstellen, visualisieren und präsentieren	20 Ustd.
----------------------	------------	--	-----------------

Auftrag Ein Videospiel soll um einen zusätzlichen Charakter erweitert werden. Der Kunde tritt an Sie heran und erteilt den Auftrag, eine Idee für einen Charakter zu entwickeln, diesen zur Abnahme zu visualisieren und kurz zu präsentieren.
Entwickeln Sie ein Konzept für einen Charakter. Wählen Sie eine geeignete Form der Pre-Visualisierung aus und skizzieren Sie Ihre Charakter-Idee. Präsentieren Sie diese dem Kunden.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
5.1.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Technische, gestalterische und zeitliche Anforderungen ableiten Sich über Prinzipien für die ethische Gestaltung informieren Zu Visualisierungsformen recherchieren - Moodboard - 3D-Skizze - VR-Sketching Arbeitsweise bestimmen und Arbeitsschritte festlegen Kriterien zur Einschätzung des Konzepts zusammenstellen	8	
5.1.2	Entscheiden/ Durchführen	Gestaltungskonzept entwickeln und schriftlich festhalten Ethische Gestaltung berücksichtigen Pre-Visualisierung anfertigen Präsentation erstellen und medial aufbereiten Dem Kunden das Konzept präsentieren Auf Fragen des Kunden fachlich richtig und verständlich reagieren	10	

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
5.1.3	Bewerten/ Reflektieren	Konzept beurteilen Präsentation einschätzen Alternativen ableiten und den Gestaltungsprozess optimieren Ergebnisse der Reflexion dokumen- tieren	2	Kriterienkatalog Kritik, Selbstkritik

Lernfeld 6 3D-Modelle animieren**2. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 60 Ustd.**

Lernsituationen	6.1	Konzept zur technischen und gestalterischen Realisierung aus dem Auftrag ableiten	10 Ustd.
	6.2	Modell zur Animation vorbereiten	20 Ustd.
	6.3	Prototyp für 3D-Animation in einem 3D-Programm realisieren	20 Ustd.
	6.4	Produkt in einer Entwicklungsumgebung fertigstellen	10 Ustd.

Lernsituation 6.2 Modell zur Animation vorbereiten 20 Ustd.

Auftrag

Sie sind Mitarbeiter in der Innovationsabteilung eines Industrieunternehmens, das Montageroboter produziert. Das neu entwickelte Modell soll am Messestand als 3D-Animation in einem Video präsentiert werden. Ihnen liegen die CAD-Daten des Roboters vor, der animiert werden soll.

Überprüfen Sie die Beschaffenheit des 3D-Modells. Optimieren Sie das Modell und die Materialien für die anstehende Animation. Erstellen Sie bei Bedarf neue Materialien.

Kommunizieren Sie den Entwurfsstand mit den technischen Entwicklern und den Zuständigen für das Marketing.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
6.2.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Technische und gestalterische Anforderungen diskutieren Sich zu branchenüblichen Vorgehensweisen informieren Zu aktuellen Animationstechniken recherchieren - Keyframing - Motion Capturing - Rigging Sich mit Animationsoptionen vertraut machen - Sequencer - visuelle Skripte - Live Link	6	LS 6.1
6.2.2	Entscheiden/ Durchführen	Animationstechniken vergleichen und geeignete auswählen Animationsoption festlegen Beschaffenheit des 3D-Modells für die Animation überprüfen Im Team und bei Bedarf mit den Auftraggebenden prozessbegleitend kommunizieren	12	Geometrie, Materialien Deutsch/Kommunikation berufsbezogenes Englisch

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
		3D-Objekt optimieren - Polygonanzahl - Draw Calls Digitales Skelett erstellen - Rigging - Skinning - Weight Painting - Bones - Parenting Digitales Skelett an 3D-Modell anbinden Materialien optimieren und bei Bedarf neu erstellen Entwurfsstand den technischen Entwicklern und den Zuständigen für das Marketing vorstellen		Baking, UV-Mapping, Tiling LF 5
6.2.3	Bewerten/ Reflektieren	Technische und gestalterische Umsetzung beurteilen Digitales Skeletts auf Funktionalität prüfen Optimierungsprozess einschätzen und Alternativen ableiten	2	LS 6.1 Rückmeldung aus der Präsentation Kritik, Selbstkritik

**Lernfeld 7 Klangwelten realisieren 2. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 60 Ustd.**

Lernsituationen	7.1	Binaurale Tonaufnahmen in verschiedenen Aufnahmesituationen erstellen	10 Ustd.
	7.2	Ambisonics-Tonaufnahmen anfertigen und bearbeiten	18 Ustd.
	7.3	Prototyp einer immersiven Klangwelt in der Postproduktion gestalten	32 Ustd.

Lernsituation 7.3 Prototyp einer immersiven Klangwelt in der Postproduktion gestalten 32 Ustd.

Auftrag Eine Krankenkasse möchte zur Gesundheitsvorsorge eine Reihe von akustisch geführten Meditationsübungen zum Stressabbau anbieten. Der Auftraggeber liefert dazu bereits vorproduzierte Audiodateien mit den Meditationsanweisungen. Die Übungen sollen in verschiedenen, akustisch immersiven Umgebungen stattfinden, die der Nutzer im Vorfeld auswählt. Durch das Eintauchen in die Klangwelt soll das Meditationserlebnis intensiviert und eine zeitweise Abgrenzung zur Außenwelt ermöglicht werden. Deshalb wird für das Produkt ein hoher Grad an Immersion und ein realistisches Klangbild mit drei Bewegungsfreiheitsgraden für die Nutzer gefordert. Sie werden beauftragt, einen Prototyp zu entwickeln und diesen in Abstimmung mit dem Auftraggeber zu optimieren.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
7.3.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Kundenauftrag analysieren sowie gestalterische und technische Anforderungen des Kunden aus dem Auftrag ableiten - Aussagewunsch und Zielgruppe - Maß an Interaktivität - konkreter Inhalt der Szene - Anforderung an Ausgabemedium Potenzielle Ressourcen identifizieren Anforderungen an Postproduktionssystem ableiten Ablauf der Audioproduktion festlegen und den Zeitaufwand für die benötigten Arbeitsschritte abschätzen	4	Degrees of Freedom (DoF) 3DoF oder 6DoF Tonebenen Verbreitungswege Verwendungsszenarien Audiobibliotheken, Archivmaterial Digitale Audioworkstation (DAW) Entwicklungsumgebung Einsatz digitaler Werkzeuge zur Projektkoordination
7.3.2	Entscheiden/ Durchführen	Postproduktionssystem einrichten Angeliefertes Audiomaterial importieren und überprüfen Ergänzendes Audiomaterial zusammentragen	24	technische Qualität, Kompatibilität Audiobibliotheken Geräusche, Atmosphäre (Atmo)

[illegible]

Lernfeld 8 Digitale Realitäten nach Kundenvorgaben erstellen 2. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 80 Ustd.

Lernsituationen	8.1	Evaluationskonzept für den Kundenauftrag entwickeln	12 Ustd.
	8.2	Gestaltungskonzept für eine virtuelle VR-Küche anfertigen	10 Ustd.
	8.3	Virtuelle Küche als interaktive VR-Umgebung gestalten	52 Ustd.
	8.4	Das fertige Produkt kontrollieren und an den Auftraggeber übergeben	6 Ustd.

Lernsituation 8.3 Virtuelle Küche als interaktive VR-Umgebung gestalten 52 Ustd.

Auftrag Eine Wohnungsbaugesellschaft möchte aufgrund der zunehmenden Zahl von Mietinteressenten virtuelle Besichtigungen von baugleichen Musterwohnungen in VR anbieten. Potenzielle Mieter sollen sich in den einzelnen Räumen frei bewegen können mit dem Ziel, einen Eindruck für Schnitt und Größe der Wohnung zu erhalten. Ihr Unternehmen wird mit der digitalen Umsetzung dieses Vorhabens beauftragt. Sie sind verantwortlich für die Gestaltung und Umsetzung der virtuellen Küche für eine dieser Musterwohnungen. Gestalten Sie dafür eine interaktive VR-Umgebung gemäß den Vorgaben der Auftraggeberin.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
8.3.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Kundenauftrag und vorliegendes Gestaltungskonzept analysieren Anforderungen an technische und gestalterische Umsetzung aus Gestaltungskonzept ableiten - inhaltliche Aussage und Umfang - Mindestmaß an Interaktivität - DoF - Realismusgrad - Darstellungsqualität - technische Limitierungen Konkrete Umsetzungsideen entwickeln und festhalten Auftrag in Teilaufgaben gliedern Teams zusammenstellen und Teilaufgaben zuweisen Ablauf der Produkterstellung abstimmen Meilensteine, Termine und Anforderungen an Zwischenabnahmen festlegen Sich einen Überblick über die Anforderungen an die Entwicklungsumgebungen verschaffen	10	LS 8.2 Degrees of Freedom Vermeiden von Immersionseinbrüchen 3D-Skizze VR-Storyboard Flowcharts Einsatz digitaler Werkzeuge zur Projektkoordination

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
8.3.2	Entscheiden/ Durchführen	Geeignete Entwicklungsumgebung auswählen Hard- und Softwareumgebung der Entwicklungsumgebung vorbereiten Gewählte Entwicklungsumgebung in Betrieb nehmen Geeignete Assets für die VR-Szene zusammentragen und strukturieren - 3D-Meshes - Materialien - photogrammetrierte 3D-Objekte - Töne und Klänge Raumgeometrie der virtuellen Küche nach Vorgabe modellieren 3D-Objekte in der immersiven Küche platzieren Mögliche Nutzerinteraktionen festlegen und scripten Audioelemente mit Bereichen, Objekten und Interaktionen verknüpfen User-Interfaces gestalten und einbinden Virtuelle Lichtquellen gemäß Beleuchtungskonzept erzeugen, platzieren und konfigurieren - Punktlichtquellen - direktionales Licht - Spotlichtquellen - globales Umgebungslicht - Lichttemperatur, -richtung, -farbe, -härte - Shader Produkt iterativ anpassen und optimieren Zwischenstände mit der Auftraggeberin diskutieren Ergebnisse der Teilaufgaben zusammenfügen und immersive Anwendung kompilieren	40	Pflichtenheft Bibliotheken, Archive Interface-Design UX-Design Deutsch/Kommunikation Umgangsformen

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
		Virtuelle Umgebung mittels VR-Brillen und Controllern testen - Funktionalität - Vollständigkeit - Übereinstimmung mit Kundenwunsch und Gestaltungskonzept		unterschiedliche Systeme
8.3.3	Bewerten/ Reflektieren	Arbeitsergebnis mit dem Gestaltungskonzept vergleichen und hinsichtlich der Qualität kritisch einschätzen Abweichungen vom Gestaltungskonzept dokumentieren und begründen Optimierungspotenziale im Arbeitsablauf auch unter Berücksichtigung wirtschaftlicher Aspekte diskutieren Zusammenarbeit im Team sowie mit dem Kunden beurteilen und Möglichkeiten zur Verbesserung erörtern	2	LS 8.1: Evaluationskonzept

Lernfeld 9**Prototypen iterativ entwickeln****3. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 80 Ustd.**

Lernsituationen	9.1	Auftrag im Kundengespräch konkretisieren und Kunden beraten	10 Ustd.
	9.2	Game-Design-Dokument für die Entwicklung des Prototyps erstellen	20 Ustd.
	9.3	Prototyp entwickeln	50 Ustd.

Lernsituation	9.2	Game-Design-Dokument für die Entwicklung des Prototyps erstellen	20 Ustd.
----------------------	------------	---	-----------------

Auftrag

Ihrem Unternehmen liegt ein Kundenauftrag für die Jump'n'Run-Applikation vor. Sie haben dazu bereits Details mit dem Kunden besprochen und ihn zur Realisierbarkeit beraten.

Sie werden nun damit beauftragt, ein Game-Design-Dokument (GDD) für die Produktion des Prototyps vorzubereiten und dem Kunden zu präsentieren. Darüber hinaus sollen Sie ihn über den zeitlichen Ablauf der Entwicklung und den finanziellen Rahmen in Kenntnis setzen.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
9.2.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Arbeitsauftrag analysieren Handlungsschritte zum Erstellen eines GDD ableiten Zu gängigen Formen von GDD recherchieren Kriterien zur Beurteilung von GDD zusammenstellen Sich über Interaktion und Freiheitsgrade informieren Sich einen Überblick verschaffen über - Programmiertechnik - Programmierlogik - Programmabläufe Sich mit Interaktionsmöglichkeiten und -designs in der Entwicklungsumgebung vertraut machen	10	Brainstorming Aufbau, obligatorische und fakultative Inhalte Kriterienkatalog Variablen, Schleifen, Verzweigungen, Skriptsprache, Visual Scripting, Programmablaufpläne Game Object, Pawn, Level/Scene, Player-Controller
9.2.2	Entscheiden/ Durchführen	Gestaltungs-, Struktur- und Interaktivitätsvorgaben aus Auftrag und Dokumentation des Kundengesprächs ableiten Funktionen und Interaktionen des Spiels in Arbeitspakete aufteilen Pre-Visualisierungen zum Spiel gestalten	8	LS 9.1 Teamrollen, Verantwortlichkeiten Regeln der kollaborativen Arbeit User Interface, Charaktere, Umgebung

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
		Personal-, Zeit- und Budgetplanung erstellen GDD zusammenstellen GDD dem Kunden adressatengerecht präsentieren Wünsche und Anregungen des Kunden aufnehmen Zeitlichen Ablauf der Entwicklung und zu erwartende Kosten mit dem Kunden besprechen		Qualitäts- und Budgetvorgaben
9.2.3	Bewerten/ Reflektieren	GDD inhaltlich und formal unter Verwendung des Kriterienkatalogs beurteilen Präsentation und Kommunikation mit dem Kunden kritisch einschätzen Arbeitsprozess und Kommunikation im Team reflektieren	2	

Lernfeld 10 Digitale Realitäten konzipieren und produzieren**3. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 80 Ustd.**

Lernsituationen	10.1	Virtuelle Experience für das Stadt-Jubiläum konzipieren und präsentieren	18 Ustd.
	10.2	Projekt-Team zusammenstellen und die Produktion der Experience planen	14 Ustd.
	10.3	Die Experience produzieren, exportieren und dem Kunden vorführen	48 Ustd.

Lernsituation	10.1	Virtuelle Experience für das Stadt-Jubiläum konzipieren und präsentieren	18 Ustd.
----------------------	-------------	---	-----------------

Auftrag Anlässlich des städtischen Jubiläums möchte eine Kommune immersive Experiences gestalten lassen. Hierzu läuft aktuell ein Ausschreibungsverfahren.
Erstellen Sie ein Konzept für eine immersive Experience, die zur Stadt passt und einen Bereich aufgreift, der die Stadt besonders charakterisiert. Erarbeiten Sie einen Pitch, um Ihr Konzept werbend vorzustellen und halten Sie diesen.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
10.1.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Kundenvorgaben und -wünsche aus dem Auftrag entnehmen - inhaltliche Vorgaben - gestalterischer Ausdruck - technische Umsetzung - distributive Gesichtspunkte Bei Bedarf Details mit den Auftraggebern klären Zum immersiven Storytelling recherchieren Best-practice-Beispiele identifizieren Sich zum guten User-Experience-Design informieren Regionale Besonderheiten herausfinden	8	dramaturgische Regeln: Wendungen, Kontraste, Höhepunkt
10.1.2	Entscheiden/ Durchführen	Konzept gemäß den Kundenwünschen erstellen Kundenvorgaben beachten - inhaltlich - gestalterisch - technisch - distributiv Präsentation als werbenden Pitch vorbereiten	8	

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
		Pitch vor dem Kunden halten Mit dem Kunden verständlich und fachsprachlich korrekt kommunizieren Anregungen des Kunden entgegennehmen		Deutsch/Kommunikation Umgangsformen
10.1.3	Bewerten/ Reflektieren	Konzept und Pitch kritisch beurteilen - Erfüllung der Anforderungen des Auftrags - Vollständigkeit - formale Gestaltung Anregungen des Kunden zur Optimierung diskutieren Umsetzungsalternativen zum Konzept überlegen Präsentation und Kundenkommunikation einschätzen	2	Inhalt, Gestaltung, technische und distributive Vorgaben Machbarkeit, Aufwand

Lernfeld 11 Immersive Medienprojekte konzipieren und realisieren**3. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 120 Ustd.**

Lernsituationen	11.1 Anforderungen an immersiven historischen Stadtrundgang im Kundengespräch iterativ klären	20 Ustd.
	11.2 Immersiven historischen Stadtrundgang als Projekt konzipieren	20 Ustd.
	11.3 Projekt „Immersiver historischer Stadtrundgang“ steuern und umsetzen	60 Ustd.
	11.4 Produkt „Immersiver historischer Stadtrundgang“ testen und an den Kunden übergeben sowie Projekt abschließen	20 Ustd.

Lernsituation	11.1 Anforderungen an immersiven historischen Stadtrundgang im Kundengespräch iterativ klären	20 Ustd.
----------------------	--	-----------------

Auftrag Das Stadtgeschichtliche Museum Leipzig beabsichtigt, eine immersiven Stadtrundgang durch Leipzig im 19. Jahrhundert in seine Dauerausstellung zu integrieren. Erstellen Sie ein Konzept für ein entsprechendes immersives Format. Wählen Sie dafür ein geeignetes Setting und Herstellungsverfahren aus. Überprüfen Sie die Realisierbarkeit und präsentieren Sie dem Kunden mögliche Szenarien für ein Konzept. Skizzieren Sie erste Überlegungen zum Produktionsprozess nach Auswertung der Gespräche mit den Kunden.

Nr.	Handlung	Kompetenzentwicklung	Ustd.	Hinweise
11.1.1	Analysieren/ Informieren/ Planen	Auftrag analysieren Kundenvorgaben und -wünsche aus dem Auftrag entnehmen - inhaltliche Vorgaben - gestalterischer Ausdruck - technische Umsetzung - distributive Gesichtspunkte Realisierbarkeit prüfen Details mit den Kunden iterativ klären Ergebnisse der Kundengespräche notieren Feedback der Kunden analysieren Im Team Anregungen des Kunden zur Optimierung diskutieren	10	Motivation Zielgruppen Sprachen Produktanwendungsbereich Deutsch/Kommunikation berufsbezogenes Englisch
11.1.2	Entscheiden/ Durchführen	Anwendungsszenarien recherchieren Setting und Herstellungsverfahren auswählen Anwendungsszenarien in einem Konzept gemäß den Kundenanforderungen zusammenstellen	8	ähnliche Projekte

6 Berufsbezogenes Englisch

Berufsbezogenes Englisch bildet die Integration der Fremdsprache in die Lernfelder ab. Der Englischunterricht im berufsübergreifenden Bereich gemäß den Vorgaben der Stundentafel und der Unterricht im berufsbezogenen Englisch stellen eine Einheit dar. Es werden gezielt Kompetenzen entwickelt, die die berufliche Mobilität der Schülerinnen und Schüler in Europa und in einer globalisierten Lebens- und Arbeitswelt unterstützen.

Der Englischunterricht orientiert auf eine weitgehend selbstständige Sprachverwendung mindestens auf dem Niveau B1 des KMK-Fremdsprachenzertifikats³, das sich an den Referenzniveaus des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen (GeR) orientiert. Dabei werden die vorhandenen fremdsprachlichen Kompetenzen in den Bereichen Rezeption, Produktion, Mediation und Interaktion um berufliche Handlungssituationen erweitert⁴. Leistungsstarke Schülerinnen und Schüler sollten motiviert werden, sich den Anforderungen des Niveaus B2 zu stellen.

Grundlage für den berufsbezogenen Englischunterricht bilden die in den Lernfeldern des KMK-Rahmenlehrplans formulierten fremdsprachlichen Aspekte. Der in den Lernfeldern integrativ erworbene Fachwortschatz wird in vielfältigen Kommunikationssituationen angewandt sowie orthografisch und phonetisch gesichert. Relevante grammatische Strukturen werden aktiviert. Der Unterricht strebt den Erwerb grundlegender interkultureller Handlungsfähigkeit mit dem Ziel an, mehr Sicherheit im Umgang mit fremdsprachigen Kommunikationspartnern zu entwickeln. Damit werden die Schülerinnen und Schüler befähigt, im beruflichen Kontext erfolgreich zu kommunizieren.

Der Unterricht im berufsbezogenen Englisch ist weitgehend in der Fremdsprache zu führen und handlungsorientiert auszurichten. Dies kann u. a. durch Projektarbeit, Gruppenarbeit und Rollenspiele geschehen. Dazu sind die Simulation wirklichkeitsnaher Situationen im Unterricht, die Nutzung von Medien und moderner Informations- und Kommunikationstechnik sowie das Einüben und Anwenden von Lern- und Arbeitstechniken eine wesentliche Voraussetzung.

Vertiefend kann berufsbezogenes Englisch im Wahlbereich angeboten werden. Empfehlungen dazu werden in den berufsgruppenbezogenen Modulen des Lehrplans Englisch für die Berufsschule/Berufsfachschule sowie nachfolgend exemplarisch in diesem Arbeitsmaterial gegeben.

Die Teilnahme an den Prüfungen zur Zertifizierung von Fremdsprachenkenntnissen Niveau B1 oder Niveau B2 in der beruflichen Bildung in einem berufsrelevanten Bereich kann von den Schülerinnen und Schülern in Abstimmung mit der Lehrkraft für Fremdsprachen individuell entschieden werden.

³ Rahmenvereinbarung über die Zertifizierung von Fremdsprachenkenntnissen in der beruflichen Bildung unter https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/1998/1998_11_20-Fremdsprachen-berufliche-Bildung.pdf

⁴ Kompetenzbeschreibungen der Anforderungsniveaus siehe Anhang

1. Ausbildungsjahr

Berufsbezogenes Englisch mit Bezug zu

Lernfeld 1: Beruf und Betrieb präsentieren

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihren Beruf anhand des Berufsbildes sowie ihren persönlichen Werdegang und ihre Entwicklungsmöglichkeiten. Darüber hinaus geben sie einen Überblick über immersive Medien (*Technologien, Einsatzmöglichkeiten*). Sie stellen *Organisation, Produkte* und *Distributionswege* ihres *Ausbildungsbetriebes* vor und vergleichen diesen mit bekannten Unternehmen im Ausland unter interkulturellen Aspekten.

Didaktisch-methodische Hinweise:

Die Schüler können in Gruppen zusammenarbeiten und in einem Brainstorming-Prozess ihre bereits vorhandenen Kenntnisse austauschen, sie sollten eine Übersicht zu allgemeinen sowie berufsspezifischen Fachbegriffen erstellen und zielgerichtet nach weiterer notwendiger fremdsprachlicher Lexik recherchieren.

In den verschiedenen Phasen der Vorbereitung der schülerspezifischen Präsentation ist es empfehlenswert, dass die Schüler Satzbildung, Zeitformen sowie Fragestellung bzw. Verneinung wiederholen, festigen und vertiefen. Sie sammeln und strukturieren die erworbene Fachlexik und ordnen diese den thematischen Schwerpunkten zu.

Darüber hinaus können die Schülerinnen und Schüler vergleichend interkulturelle Bezüge zu Unternehmen im englischsprachigen Raum hinsichtlich z. B. Unternehmensformen, Hierarchien, Verhaltensweisen, Arbeitsweise und Arbeitsorganisation herstellen. Sie sollten die erworbenen Kenntnisse für die mündliche Interaktion verwenden und dabei ihre interkulturellen Kommunikationskompetenzen vertiefen. Die Schüler können sich in diesem Rahmen bereits wesentliche Methoden, Arbeitstechniken und ein sprachliches Grundgerüst für Präsentationen aneignen.

Berufsbezogenes Englisch mit Bezug zu**Lernfeld 2: Bild- und Tonaufnahmegeräte einrichten**

Die Schülerinnen und Schüler beschaffen sich wesentliche Informationen zur *Funktionsweise von Bild- und Tonaufnahmesystemen, zu berufsrelevanten technischen Equipments, Parametern und Arbeitsprozessen*. Sie recherchieren, analysieren und subsummieren Inhalte von Fachtexten. Sie formulieren in der Fremdsprache Anfragen zu berufsspezifischen Produkten und deren Anwendungsbereichen in mündlicher sowie schriftlicher Form. Darüber hinaus erstellen sie ein technisches Glossar.

Didaktisch-methodische Hinweise:

Zu empfehlen ist, dass die Schülerinnen und Schüler originale englischsprachige Manuals, Produktbeschreibungen sowie Videoclips analysieren, um zielgerichtet die notwendige Fachlexik kontextabhängig herauszuarbeiten, zu klassifizieren und zudem das technische Glossar eigenverantwortlich zu erweitern. Es können dabei Textanalyseverfahren, die Grundlagen der Mediation von Fachtexten aus der Fremdsprache ins Deutsche und die Anwendung des Fachwortschatzes in der mündlichen und schriftlichen Kommunikation geübt werden. Bei der Einführung in die Grundlagen des Schreibens von Geschäftsbriefen sollten standardisierte Formulierungen für Anfragen zu Bild- und Tonaufnahmegeräten Anwendung finden, z. B. bei der Formulierung einer Anfrage an die Support-Abteilung für Fehlerdiagnose und Fehlerbehebung bei einer technischen Neuerwerbung. In Telefongesprächen können berufsspezifische Kommunikationssituationen nachgestellt werden.

Berufsbezogenes Englisch mit Bezug zu**Lernfeld 3: Bild- und Tonaufnahmen durchführen**

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und analysieren immersive Produktionen in englischer Sprache, auch in Bezug auf kulturelle Besonderheiten. Sie beschreiben das *Nutzererlebnis* sowie die *Umsetzung der Bild- und Tonaufnahmen*. Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren mit Kunden zu deren Anforderungen an die Produkte und nutzen fachsprachliche Begriffe (*Bildgestaltung, Lichtgestaltung, Fotografie, Kamera, Ton*).

Didaktisch-methodische Hinweise:

Empfehlenswert ist das projektbezogene Arbeiten in Gruppen. Hierzu empfiehlt es sich, wesentliche Anforderungen anhand einer fremdsprachigen Zusammenfassung zu erarbeiten. Die Schülerinnen und Schüler sollten ein immersives Produkt in schriftlicher und mündlicher Form analysieren, um Kompetenzen in der unilateralen Mediation und Sicherheit in fachlichen Anteilen der Kundenkommunikation zu erlangen. Zudem bietet es sich an, sie einen Katalog mit üblichen Wendungen für Gesprächssituationen bei der Annahme von Kundenaufträgen zusammenzustellen. Das hierbei erworbene Fachvokabular wird dem technischen Glossar selbstständig beigelegt.

2. Ausbildungsjahr

Berufsbezogenes Englisch mit Bezug zu

Lernfeld 5: Statische 3D-Elemente erstellen und bearbeiten

Lernfeld 6: 3D-Elemente animieren

Lernfeld 7: Klangwelten realisieren

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Storyboard für ein immersives Projekt. Sie kommunizieren in Teams und nutzen Fachbegriffe in englischer Sprache (*lidar, nerf, level of detail – LoD*). Sie unterbreiten Vorschläge, diskutieren diese, benennen Vor- und Nachteile und entscheiden über Varianten wie Farbgebung, Oberfläche, Bewegung und andere Features.

Sie vergleichen Möglichkeiten für ein geeignetes Audiodesign (*digital audio workstation*) zur Ergänzung des immersiven Projekts. Dazu recherchieren sie in vorhandenen Audioarchiven sowie in frei zugänglichen internetbasierten Tools zur Tonproduktion. Die Schülerinnen und Schüler debattieren in Gruppen über die entwickelten Ideen.

Die Schülerinnen und Schüler fassen ihre Vorschläge in visualisierten Ideenkonzeptionen zusammen. Sie bereiten deren Präsentationen vor und kommunizieren diese kundenorientiert in englischer Sprache. Sie gehen verständlich auf Fragen der Kunden ein und informieren diese über berufstypische Arbeitsprozesse (*agiles Projektmanagement*).

Didaktisch-methodische Hinweise:

Die Schülerinnen und Schüler sollten in Gruppen zusammenarbeiten, um die englische Sprache handlungsbezogen zu aktivieren und anzuwenden. Die bereits erworbene Fachlexik kann dadurch wiederholt, erweitert und vertieft werden. Es wird empfohlen, diese während der gesamten Berufsausbildung zu sammeln, zu strukturieren, thematischen Schwerpunkten zuzuordnen und das individuelle technische Glossar weiterzuführen.

Lernunterstützend für die Prozesskommunikation könnte zusätzlich zum Glossar ein lexikalisches Dashboard eingeführt werden, in dem themen- bzw. projektbezogene Beschreibungen, Synonyme und Paraphrasen erfasst werden.

Debatten ermöglichen das aktive Üben von Grundlagen der mündlichen Argumentation, der Diskussion und des Assessments in einem fachspezifischen Kontext. Es ist ratsam, dabei die Anwendung sprachlicher Formen der informellen gruppenspezifischen Kommunikation sowie interkulturell akzeptierte Redewendungen zu fördern.

Bei der Vorbereitung der Präsentation können die Schülerinnen und Schüler Satzbildung, Zeitformen sowie Fragestellung bzw. Verneinung festigen. Durch die Wiederholung und Vertiefung sprachlicher und semantischer Grundlagen des werbenden Gesprächs werden die Schülerinnen und Schüler in die Lage versetzt, ein an der Ideenkonzeption orientiertes Angebot zu unterbreiten.

3. Ausbildungsjahr

Berufsbezogenes Englisch mit Bezug zu**Lernfeld 10: Digitale Realitäten konzipieren und produzieren****Lernfeld 11: Immersive Medienprojekte konzipieren und realisieren**

Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren mit Kunden in englischer Sprache. Sie erfragen deren Wünsche und Anforderungen an das immersive Produkt. Sie zeigen erste Ideen zur Umsetzung auf und diskutieren diese mit den Kunden. Die Schülerinnen und Schüler stellen im späteren Verlauf Projektkonzeptionen in einem Pitch vor. Sie nutzen diesen, um ansprechende Interaktionen zu schaffen, Realismus und Abstraktion für visuellen Stil und Sounddesign auszubauen sowie Emotionen und Empathie für das eigene Konzept zu entwickeln. Sie überzeugen mit ihrer Fachkenntnis hinsichtlich der Zielsetzung, des Alleinstellungsmerkmals der Idee (*USP – Unique Selling Point*), der Umsetzungsspezifika sowie des Potenzials der eigenen Konzeptionen. Sie reagieren auf Fragen der Beteiligten fachsprachlich und kommunikativ eloquent.

Didaktisch-methodische Hinweise:

Zum Üben der Kommunikation mit Kunden bieten sich Rollenspiele an. Die Schülerinnen und Schüler sollten dabei sowohl als Präsentatoren als auch als potentielle Interessenten bzw. zukünftige Kunden aus unterschiedlichen Branchen agieren. Dabei können die Fähigkeiten und Fertigkeiten im Argumentieren, in der fremdsprachlichen Werbekommunikation und in der kundenorientierten agilen Kommunikation weiter entwickelt und vertieft werden. Die formelle Kommunikation sollte interkulturell akzeptierte Redewendungen beinhalten.

Als besonders geeignet erscheinen realitätsnahe Gesprächssituationen, in denen anhand von technisch relevanten Parametern Verkaufssituationen für digitale Realitäten nachempfunden werden. Hierbei empfiehlt sich, professionelle Tutorials sowie Präsentationen von digitalen Plattformen zu analysieren, deren Kernelemente zu benennen und sich zu eigen zu machen.

Die Schülerinnen und Schüler können darüber hinaus multimediale Formen der Verschriftlichung oder grafischen Gestaltung des Pitches nutzen.

Anhang

Die Niveaubeschreibung des KMK-Fremdsprachenzertifikats⁵ weist folgende Anforderungen in den einzelnen Kompetenzbereichen aus:

Rezeption: Gesprochenen und geschriebenen fremdsprachigen Texten Informationen entnehmen

Hör- und Hörsehverstehen

Niveau B1

Die Schülerinnen und Schüler können geläufigen Texten in berufstypischen Situationen Einzelinformationen und Hauptaussagen entnehmen, wenn deutlich und in Standardsprache gesprochen wird.

Niveau B2

Die Schülerinnen und Schüler können komplexere berufstypische Texte global, selektiv und detailliert verstehen, wenn in natürlichem Tempo und in Standardsprache gesprochen wird, auch wenn diese leichte Akzentfärbungen aufweist.

Leseverstehen

Niveau B1

Die Schülerinnen und Schüler können geläufigen berufstypischen Texten zu teilweise weniger vertrauten Themen aus bekannten Themenbereichen Einzelinformationen und Hauptaussagen entnehmen.

Niveau B2

Die Schülerinnen und Schüler können komplexe berufstypische Texte, auch zu wenig vertrauten und abstrakten Themen aus bekannten Themenbereichen, global, selektiv und detailliert verstehen.

Produktion: Fremdsprachige Texte erstellen

Niveau B1

Die Schülerinnen und Schüler können unter Verwendung elementarer und auch komplexer sprachlicher Mittel geläufige berufstypische Texte zu vertrauten Themen verfassen.

Niveau B2

Die Schülerinnen und Schüler können unter Verwendung vielfältiger, auch komplexer sprachlicher Mittel berufstypische Texte aus bekannten Themenbereichen verfassen.

⁵ Rahmenvereinbarung über die Zertifizierung von Fremdsprachenkenntnissen in der beruflichen Bildung unter https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/1998/1998_11_20-Fremdsprachen-berufliche-Bildung.pdf

Mediation: Textinhalte in die jeweilige Sprache übertragen und in zweisprachigen Situationen vermittelnNiveau B1

Die Schülerinnen und Schüler können fremdsprachlich dargestellte berufliche Sachverhalte aus bekannten Themenbereichen sinngemäß und adressatengerecht auf Deutsch wiedergeben. Sie können unter Verwendung elementarer und auch komplexer sprachlicher Mittel in deutscher Sprache dargestellte Sachverhalte aus bekannten Themenbereichen sinngemäß und adressatengerecht in die Fremdsprache übertragen.

Niveau B2

Die Schülerinnen und Schüler können den Inhalt komplexer fremdsprachlicher berufsrelevanter Texte aus bekannten Themenbereichen sinngemäß und adressatengerecht auf Deutsch sowohl wiedergeben als auch zusammenfassen. Sie können unter Verwendung vielfältiger, auch komplexer sprachlicher Mittel den Inhalt komplexer berufsrelevanter Texte aus bekannten Themenbereichen in deutscher Sprache sinngemäß und adressatengerecht in die Fremdsprache sowohl übertragen als auch zusammenfassen.

Interaktion: Gespräche in der Fremdsprache führenNiveau B1

Die Schülerinnen und Schüler können unter Verwendung elementarer und auch komplexer sprachlicher Mittel geläufige berufsrelevante Gesprächssituationen, in denen es um vertraute Themen geht, in der Fremdsprache weitgehend sicher bewältigen, sofern die am Gespräch Beteiligten kooperieren, dabei auch eigene Meinungen sowie Pläne erklären und begründen.

Niveau B2

Die Schülerinnen und Schüler können unter Verwendung vielfältiger, auch komplexer sprachlicher Mittel berufsrelevante Gesprächssituationen, in denen es um komplexe Themen aus bekannten Themenbereichen geht, in der Fremdsprache sicher bewältigen, dabei das Gespräch aufrechterhalten, Sachverhalte ausführlich erläutern und Standpunkte verteidigen.

7 Hinweise zur Literatur

KMK – Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland: Handreichung für die Erarbeitung von Rahmenlehrplänen der Kultusministerkonferenz für den berufsbezogenen Unterricht in der Berufsschule und ihre Abstimmung mit Ausbildungsordnungen des Bundes für anerkannte Ausbildungsberufe. Bonn. Stand: Juni 2021.

https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_06_17-GEP-Handreichung.pdf

Landesamt für Schule und Bildung: Umsetzung lernfeldstrukturierter Lehrpläne. 2022.

<https://publikationen.sachsen.de/bdb/artikel/14750>

Landesamt für Schule und Bildung: Operatoren in der beruflichen Bildung. 2021.

<https://publikationen.sachsen.de/bdb/artikel/39372>

Hinweise zur Veränderung des Arbeitsmaterials richten Sie bitte an das

Landesamt für Schule und Bildung
Standort Radebeul
Dresdner Straße 78 c
01445 Radebeul

Notizen:

Die für den Unterricht an berufsbildenden Schulen zugelassenen Lehrpläne und Arbeitsmaterialien sind in der Landesliste der Lehrpläne für die berufsbildenden Schulen im Freistaat Sachsen in ihrer jeweils geltenden Fassung enthalten.

Die freigegebenen Lehrpläne und Arbeitsmaterialien finden Sie als Download unter <https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/>.

Das Angebot wird durch das Landesamt für Schule und Bildung, Standort Radebeul, ständig erweitert und aktualisiert.