
Vorstellung des Bildungsplans NRW für den Ausbildungsberuf

Gestalterin für immersive Medien und Gestalter für immersive Medien



Vom KMK-Rahmenlehrplan zum Bildungsplan NRW

Ab dem **01.08.2023** gilt der neue
bundesweite KMK-Rahmenlehrplan.



Der KMK-Rahmenlehrplan wird zum
landesspezifischen Bildungsplan NRW erweitert.

Zentrale Zielsetzung der Bildungspläne

**Einheitliche
Struktur**

**Kompetenzorientierte
Zielbeschreibung**

**Vermittlung beruflicher
Handlungskompetenz
durch Kombination
von Lernfeldern mit
fachbereichsbezogenen
Fächern**

**Kompetenz-
orientierte
Bildungspläne**

**Systematischer Bezug
aller Bildungspläne
eines Fachbereichs
untereinander**

Aufbau des Bildungsplans NRW

Teil 1

Die Fachklassen des
dualen Systems der
Berufsausbildung

Ziele

Abschlüsse

DQR im Bildungsgang

Teil 2

Die Fachklassen des
dualen Systems der
Berufsausbildung

**im Fachbereich
Gestaltung**

Handlungsfelder

**Arbeits- und
Geschäftsprozesse**

Fachbereiche und Handlungsfelder

Agrarwirtschaft	Ernährungs- und Versorgungsmanagement	Gestaltung	Gesundheit/ Erziehung und Soziales	Informatik	Technik/ Naturwissenschaften	Wirtschaft und Verwaltung
HF 1 Unternehmensmanagement	HF 1 Betriebliches Management	HF 1 Betriebliches Management	HF 1 Bildung und Erziehung	HF 1 Unternehmens-/ Betriebsmanagement	HF 1 Betriebliches Management	HF 1 Unternehmensstrategien und Management
HF 2 Biologische Produktion	HF 2 Produktion	HF 2 Dienstleistung	HF 2 Betreuung	HF 2 Softwareentwicklung	HF 2 Produktentwicklung und Gestaltung	HF 2 Beschaffung
HF 3 Dienstleistung	HF 3 Warenwirtschaft	HF 3 Vermarktung	HF 3 Pflege	HF 3 Entwicklung von Hard- und Software-Systemlösungen	HF 3 Produktion und Produktionssysteme	HF 3 Leistungserstellung
HF 4 Agrartechnik	HF 4 Personenorientierung	HF 4 Gestaltung und Entwurf	HF 4 Gesundheitsförderung	HF 4 Realisierung von Hard- und Software-Systemlösungen	HF 4 Instandhaltung	HF 4 Absatz
HF 5 Natur-, Umwelt- und Verbraucherschutz	HF 5 Vermarktung	HF 5 Produktion	HF 5 Gestaltung	HF 5 Systembetreuung	HF 5 Umweltmanagement	HF 5 Personal
HF 6 Vermarktung		HF 6 Qualitätsmanagement	HF 6 Betriebliches Management	HF 6 Kundenbetreuung	HF 6 Qualitätsmanagement	HF 6 Investition und Finanzierung
			HF 7 Vermarktung	HF 7 Qualitätsmanagement		HF 7 Wertströme

Aufbau des Bildungsplans NRW

Teil 1

Die Fachklassen des dualen Systems der Berufsausbildung

Ziele
Abschlüsse
DQR im Bildungsgang

Teil 2

Die Fachklassen des dualen Systems der Berufsausbildung

im Fachbereich
Gestaltung

Handlungsfelder
Arbeits- und
Geschäftsprozesse

Teil 3

Die Fachklassen des dualen Systems der Berufsausbildung

Gestalterin für
immersive Medien
und Gestalter für
immersive Medien

Rahmenlehrplan
Bündelungsfächer
Gesamtmatrix

Bildungsplan NRW Teil 3

Die Fachklassen des dualen Systems der Berufsausbildung

Gestalterin für immersive Medien und Gestalter für immersive Medien

- 3.1 Beschreibung des Bildungsganges**
 - 3.1.1 KMK-Rahmenlehrplan**
 - 3.1.2 Stundentafel**
 - 3.1.3 Bündelungsfächer**
 - 3.1.4 Darstellung von Anknüpfungsmöglichkeiten im Bildungsgang**
- 3.2 Lernerfolgsüberprüfung**
- 3.3 Anlage**
 - 3.3.1 Entwicklung und Ausgestaltung einer Lernsituation**
 - 3.3.2 Vorlage für die Dokumentation einer Lernsituation**

Lernfelder des KMK-Rahmenlehrplans

Übersicht über die Lernfelder für den Ausbildungsberuf Gestalterin für immersive Medien und Gestalter für immersive Medien				
Lernfelder		Zeitrichtwerte in Unterrichtsstunden		
Nr.		1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr
1	Beruf und Betrieb präsentieren	40		
2	Bild- und Tonaufnahmegeräte einrichten	80		
3	Bild- und Tonaufnahmen durchführen	80		
4	Bild- und Tonmaterial auswählen, bearbeiten und bereitstellen	80		
5	Statische 3D-Elemente erstellen und bearbeiten		80	
6	3D-Modelle animieren		60	
7	Klangwelten realisieren		60	
8	Digitale Realitäten nach Kundenvorgaben erstellen		80	

Lernfelder des KMK-Rahmenlehrplans

Übersicht über die Lernfelder für den Ausbildungsberuf Gestalterin für immersive Medien und Gestalter für immersive Medien				
Lernfelder		Zeitrichtwerte in Unterrichtsstunden		
Nr.		1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr
9	Prototypen iterativ entwickeln			80
10	Digitale Realitäten konzipieren und produzieren			80
11	Immersive Medienprojekte konzipieren und realisieren			120

Bündelungsfächer

Gestalterin für immersive Medien und Gestalter für immersive Medien			
1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr	Bündelungsfach
LF 1	LF 8	LF 11	Produktion von immersiven Medien
LF 2	LF 7	LF 9	Immersive Medientechnik
LF 3, 4	LF 5, 6	LF 10	Gestaltung von immersiven Medien

Wie werden Bündlungsfächer gebildet?

Sinneinheiten

Zusammenführung
mehrerer **Lernfelder**

Durchgängigkeit

Unterricht in den
Bündlungsfächern
möglichst in allen
Ausbildungsjahren

Bündlungsfächer

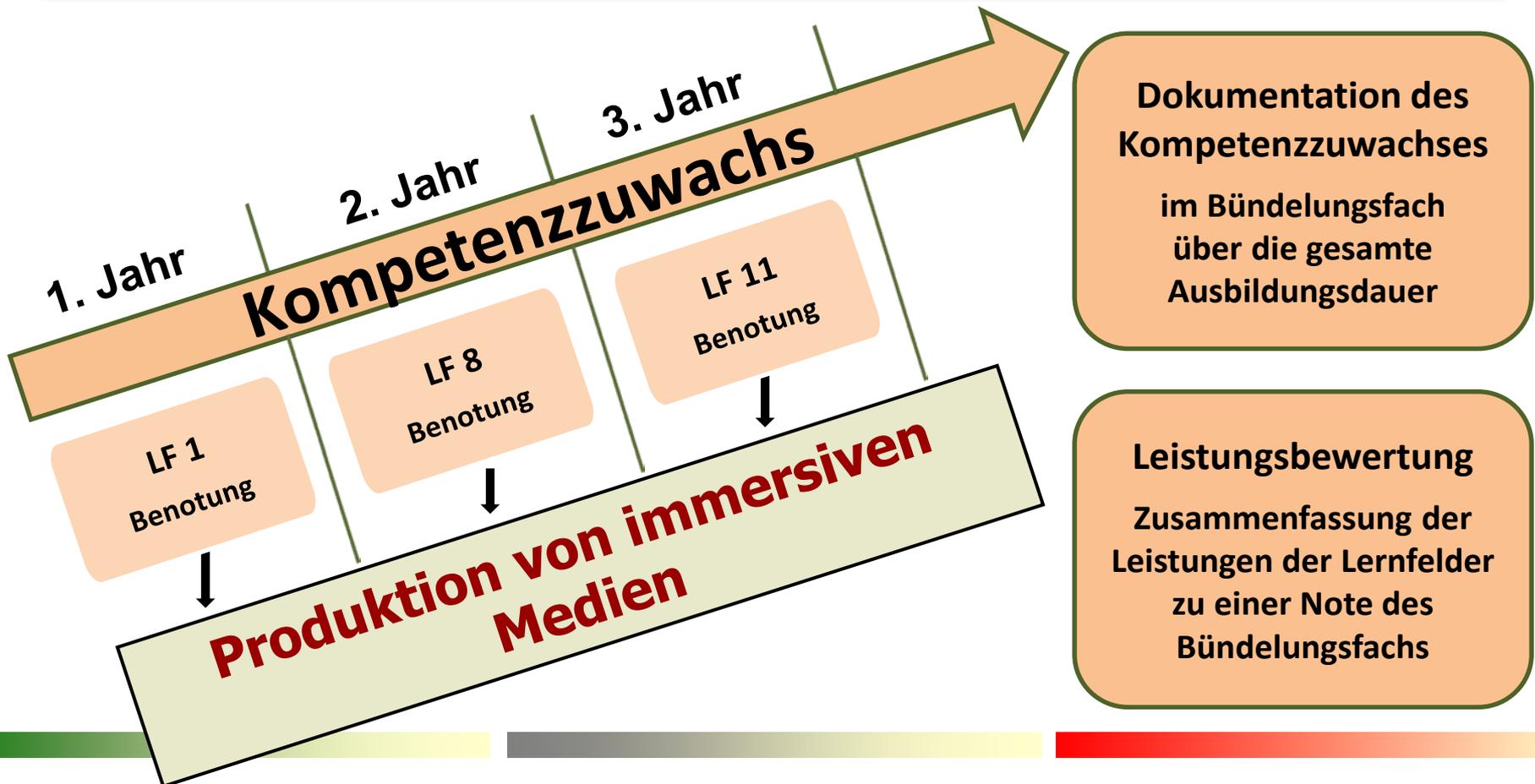
Zuordnung

Lernfelder werden
nur jeweils einem
Bündlungsfach
zugewiesen

Anzahl

drei bis fünf
Bündlungsfächer

Warum gibt es Bündelungsfächer?



Studentafel

Gestalterin für immersive Medien und Gestalter für immersive Medien

	Unterrichtsstunden			
	1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr	Summe
I. Berufsbezogener Lernbereich				
Produktion von immersiven Medien	0 – 40 ¹	80	120	200 – 240
Immersive Medientechnik	40 – 80 ¹	60	80	180 – 220
Gestaltung von immersiven Medien	120 – 160 ¹	140	80	340 – 380
Fremdsprachliche Kommunikation/Englisch	0 – 40	0 – 40	0 – 40	40 – 80
Wirtschafts- und Betriebslehre	40 ¹	40	40	120
Summe	280 – 320	320 – 360	320 – 360	960 – 1 000
II. Differenzierungsbereich				
	Die Studentafeln der APO-BK, Anlage A 1.1, A 1.2, A 1.3. und A 1.4 gelten entsprechend.			
III. Berufsübergreifender Lernbereich				
Deutsch/Kommunikation	Die Studentafeln der APO-BK, Anlage A 1.1, A 1.2, A 1.3. und A 1.4 gelten entsprechend.			
Religionslehre				
Sport/Gesundheitsförderung				
Politik/Gesellschaftslehre				

Kompetenzerwerb in weiteren Fächern

**Zusammenarbeit
der Lernbereiche**

**Unterstützung der
beruflichen
Qualifizierung**

**Neue Bildungspläne
für den Fachbereich
Gestaltung**

**Fremdsprachliche
Kommunikation/Englisch**
Wirtschafts- und Betriebslehre
Deutsch/Kommunikation
Religionslehre
Sport/Gesundheitsförderung
Politik/Gesellschaftslehre

**Förderung des
fachspezifischen
Kompetenz-
zuwachses**

**Anknüpfungs-
möglichkeiten im
Bildungsgang über
die Gesamtmatrix**

Gesamtmatrix

Gestalterin für immersive Medien und Gestalter für immersive Medien

Gesamtmatrix: Anknüpfungsmöglichkeiten der Lernfelder und der Fächer zu relevanten Arbeits- und Geschäftsprozessen								
Bildungsgang: Gestalterin/Gestalter für immersive Medien								
und Erweiterter Erster Schulabschluss oder Mittlerer Schulabschluss (Fachoberschulreife) – Fachbereich: Gestaltung								
	bildungsgangbezogener Bildungsplan	fachbereichsbezogene Bildungspläne						
	Lernfelder des Ausbildungsberufs	Fremdsprachliche Kommunikation/ Englisch	Wirtschafts- und Betriebslehre	Deutsch/ Kommunikation	Kath. Religionslehre	Ev. Religionslehre	Sport/Gesundheits- förderung	Politik/ Gesellschaftslehre
Handlungsfeld 1: Betriebliches Management								
Unternehmensgründung			1	1, 2, 4, 7		6		1, 2, 4
Unternehmensführung			2, 3, 6, 7	1, 2, 3, 6		1, 2, 5, 6		2, 5
Planung, Organisation, Steuerung und Kontrolle von Prozessen	1, 8, 11	1, 4	2, 3, 6	1, 7		2	4, 5	5
Planung, Organisation und Kontrolle von Informations- und Kommunikationsbeziehungen	7, 8, 9, 10, 11			1, 2, 3, 6, 7		2		5
Personalmanagement	10, 11		4, 5, 7	1, 2, 3, 7	2, 5, 6	1, 2, 5, 6		1, 2
Arbeitsschutz und Gesundheitsförderung	3, 4, 6, 10, 11	2	4	2	1, 3	6	2, 4	1, 2, 3
Handlungsfeld 2: Dienstleistung								
Kundenbetreuung und Kommunikationsprozesse	6, 7, 8, 9, 10, 11	3, 4, 5	3	1, 3, 7	1, 5	1, 2	6	
Kalkulation und Auftragsstellung unter Berücksichtigung rechtlicher Rahmenbedingungen	7, 8, 9, 11	4, 5	2, 3	2				6
Dienstleistungsangebote	4, 7, 8							
Auftragsgespräch und -analyse (Briefing/Rebriefing)	4, 7, 8	5		1, 6, 7		2, 4	6	
Handlungsfeld 3: Vermarktung								
Analyse von Kundenbedürfnissen	4, 5, 6, 7, 8, 9	2, 3, 5	3	1, 2, 4, 7		1, 4	1	5, 6
Entwicklung von Marketingkonzepten und Vermarktungsstrategien	8, 11	2, 3, 5	3	3, 6	6	2, 4, 5, 6		4, 5, 6
Nutzung absatzpolitischer Instrumente	8, 11		3		6	4		5
Präsentation und Verkauf von Produkten und Dienstleistungen	6, 7, 8, 9, 10, 11	2, 3, 5		1, 3, 4, 6, 7		4	3	5
Handlungsfeld 4: Gestaltung und Entwurf								
Ideenentwicklung und Kreativtechniken	4, 5, 6, 9, 11	3, 5		3, 4, 5, 6	4	1, 4	3	5
Trendforschung und Zielergruppenanalyse	7, 8, 9, 10, 11	2, 3, 5		2, 4, 6	4	2, 4	1	6
Konzeption und Ideenvariation	7, 8, 9, 10, 11	3, 5		3, 5, 6	6	2, 4, 6	3	
Entwurf und Prototyping	9, 10, 11	3, 5		1, 6, 7		4		
Präsentation	1, 7, 8, 9, 10	3, 5		1, 3, 5, 6, 7		2, 4	3, 6	5
Handlungsfeld 5: Produktion								
Situations- und Determinantenanalyse	8, 10, 11	2, 3		2				
Produktionsplanung und Arbeitsplatzergonomie	6, 7, 8, 9, 10, 11	2		1, 7	3, 6		2	2
Technische Realisierung (Schwerpunkte: Objekt- und Raumgestaltung, Produktgestaltung, Medienzestaltung)	7, 8, 9, 10, 11	3		1, 2, 6, 7		2, 4		5
Handlungsfeld 6: Qualitätsmanagement								
Sicherstellung der Produkt- und Dienstleistungsqualität	7, 8, 9, 10, 11	3, 6	2	1, 7		2, 5	5	
Sicherstellung der Prozessqualität	6, 7, 8, 9, 10, 11	6		1, 3, 7		5	5	
Prüfen und Messen	8, 10, 11							
Reklamationsmanagement	9	6		1, 3, 7	5	1, 2	1, 6	

Auszug aus der Gesamtmatrix

Gesamtmatrix: Anknüpfungsmöglichkeiten der Lernfelder und der Fächer zu relevanten Bildungsgängen

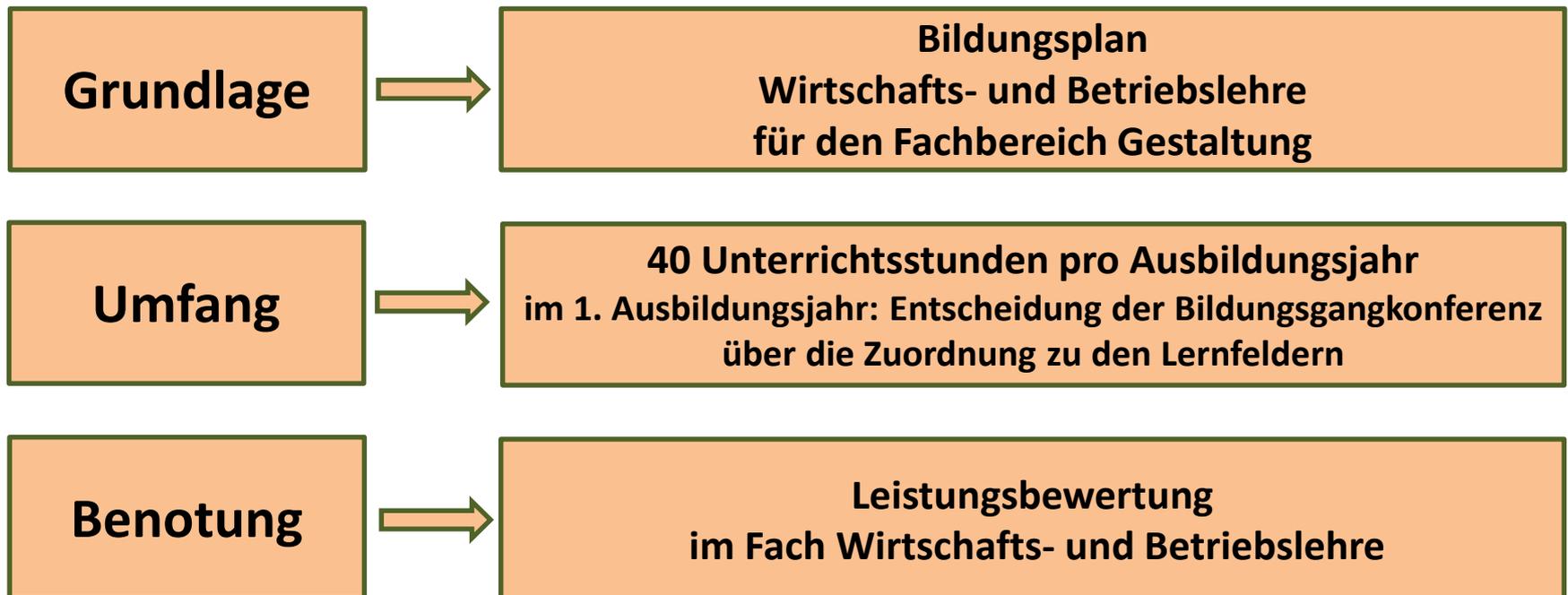
Bildungsgang: Gestalterin/Gestalter für immersive Medien und Erweiterter Erster Schulabschluss oder Mittlerer Schulabschluss (Fachoberschule)

	fachliche Anknüpfungsmöglichkeiten			
	bildungsgangbezogener Bildungsplan	Fremdsprachliche Kommunikation/ Englisch	Wirtschafts- und Betriebslehre	Deutsch/ Kommunikation
Handlungsfeld 1: Betriebliches Management				
Unternehmensgründung			1	1, 2, 4, 7
Unternehmensführung			2, 3, 6, 7	1, 2, 3, 6
Planung, Organisation, Steuerung und Kontrolle von Prozessen	1, 8, 11	1, 4	2, 3, 6	1, 7
Planung, Organisation und Kontrolle von Informations- und Kommunikationsbeziehungen	7, 8, 9, 10, 11			1, 2, 3, 6, 7
Personalmanagement	10, 11		4, 5, 7	1, 2, 3, 7
Arbeitsschutz und Gesundheitsförderung	3, 4, 6, 10, 11	2	4	2
Handlungsfeld 2: Dienstleistung				
Kundenbetreuung und Kommunikationsprozesse	6, 7, 8, 9, 10, 11	3, 4, 5	3	1, 3, 7
Kalkulation und Auftragerstellung unter Berücksichtigung rechtlicher Rahmenbedingungen	7, 8, 9, 11	4, 5	2, 3	2
Dienstleistungsangebote	4, 7, 8			
Auftragsgespräch und -analyse (Briefing/Rebriefing)	4, 7, 8	5		1, 6, 7
Handlungsfeld 3: Vermarktung				
Analyse von Kundenbedürfnissen	4, 5, 6, 7, 8, 9	2, 3, 5	3	1, 2, 4, 7
Entwicklung von Marketingkonzepten und Vermarktungsstrategien	8, 11	2, 3, 5	3	3, 6

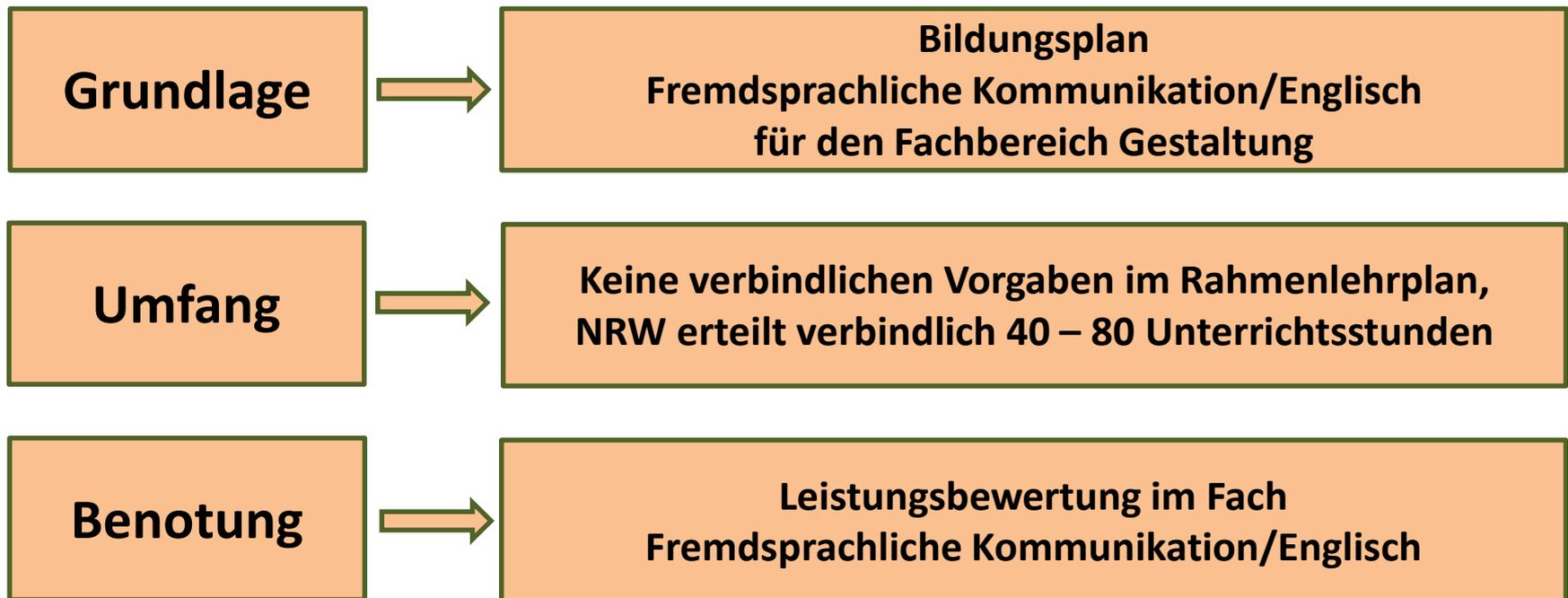
Verknüpfung aller Fächer eines Bildungsgangs über die Gesamtmatrix mit den Handlungsfeldern und den zugehörigen Arbeits- und Geschäftsprozessen

Zuordnung einzelner nummerierter Anforderungssituationen

Kompetenzerwerb im Fach Wirtschafts- und Betriebslehre



Kompetenzerwerb im Fach Fremdsprachliche Kommunikation/Englisch



Veröffentlichungen zum Bildungsplan NRW

Internetseite für Berufsbildung der QUA-LiS NRW: **Berufsbildung.
NRW.de**

Fachklassen des dualen Systems der Berufsausbildung

Berufe A bis Z	Fachbereichsbezogene Bildungspläne
Beschreibung der Bildungsgänge	Bestimmungen der APO-BK
Rahmenstundentafeln	Neuordnung von Ausbildungsberufen
Materialien/Handreichungen	Didaktische Jahresplanung
Erlasse	Stützangebote und Zusatzqualifikationen

www.berufsbildung.nrw.de/cms/bildungsgaenge-bildungsplaene/fachklassen-duales-system-anlage-a

**Vielen Dank
für Ihre
Aufmerksamkeit!**