



Ausbildungsberuf „Gestalter:in für immersive Medien“: Schritt in die richtige Richtung für die Digitalisierung in Deutschland

Description

Seit dem 1. August gibt es in Deutschland einen neuen staatlich anerkannten Ausbildungsberuf: „[Gestalter:in für immersive Medien](#)“ – die erste Ausbildung im Bereich Augmented, Virtual und Mixed Reality (AR / VR / MR). Damit reagiert das Bundeswirtschaftsministerium auf die sich wandelnde Medienlandschaft, denn allein im Jahr 2022 ist die Anzahl der Unternehmen im Bereich XR (Extended Reality, Sammelbegriff für AR, VR und MR) um [19 Prozent im Vergleich zum Vorjahr](#) gestiegen.

Thomas Bedenk, Vice President Extended Reality bei Endava, kommentiert:

„Die Entscheidung, einen Ausbildungsberuf für Extended Reality einzuführen, ist ein wichtiger Schritt mit Blick auf die Digitalisierung in Deutschland, den viele Experten, einschließlich mir selbst, ausdrücklich begrüßen. Die Ausbildung stellt damit eine zusätzliche Alternative zu Studiengängen und privaten Ausbildungen dar und ergänzt die Angebote von Verbänden, wie dem [XRBB](#), die dem Thema und Experten eine Plattform zum Austausch bieten. Diese Technologien werden in Zukunft eine immer größere Rolle spielen – branchenunabhängig – weshalb wir dringend mehr Know-how benötigen. Bisher sind viele XR-Gestalter und Entwickler Quereinsteiger, obwohl sich das Medium wesentlich von 2D Medien unterscheidet und viel spezialisiertes Wissen voraussetzt.

Denn auch wenn viele XR zunächst im Consumer-Bereich verorten würden, sind AR und VR auch außerhalb der Games-Branche im Einsatz. Es sind leistungsfähige Technologien, die in verschiedenen Industrien einen signifikanten Mehrwert und hohes Potenzial bieten – von der Produktion über Medizin bis hin zum Einzelhandel. Wie schon bei der Digitalisierung im Allgemeinen sollten Unternehmen XR als Chance für die Zukunft sehen und in ihrer Strategie berücksichtigen. Unternehmen hierzulande sind im Vergleich zu Wettbewerbern in anderen Ländern oft deutlich zögerlicher, wenn es darum geht, neue Technologien zu adaptieren. Dieser neue Ausbildungsberuf stellt daher eine wichtige Weichenstellung dar, um Deutschlands Position als Innovationsführer wieder zu stärken.

Mithilfe von XR können Mitarbeiter beispielsweise in virtuellen Simulationen Szenarien durchspielen und die Handhabung von Maschinen oder die Durchführung von komplexen Aufgaben üben, ohne den eigentlichen Betrieb zu beeinträchtigen. Aber auch Ärzte, wie etwa Chirurgen, können schwierige

Eingriffe im virtuellen Raum durchführen, um ihre Techniken zu optimieren, Komplikationen vorherzusehen oder den Umgang mit ihnen zu erproben. Im Einzelhandel wird die Technologie auch schon eingesetzt. Sie ermöglicht Kunden, Produkte virtuell in ihrer eigenen Umgebung zu erleben, bevor sie einen Kauf tätigen – egal ob es sich um Kleidungsstücke, Makeup oder Möbel handelt. Und das sind nur einige wenige Beispiele.

XR bietet Unternehmen die Chance, Prozesse effizienter und sicherer zu gestalten sowie die Mitarbeiter- und Kundenerlebnisse kontinuierlich zu verbessern. Aber auch dort, wo dieses Wissen bereits angekommen ist und Unternehmen in virtuelle Welten vordringen wollen, fehlt es aktuell an qualifiziertem Personal. Deshalb ist dieser neue Ausbildungsberuf so wichtig: Dadurch können wir sicherstellen, dass in wenigen Jahren Fachkräfte in den Markt eintreten, die über das nötige Know-how verfügen, um XR-Anwendungen zu entwickeln und zu gestalten. Die Unternehmen müssen dann aber auch bereit sein, auf diese zukunftssträchtigen Technologien zu setzen und Ausbildungsplätze anzubieten.“

Date Created

23. August 2023

Author

sven