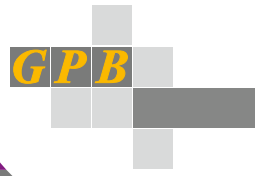


# 3D-Designer\*in/ Gamedesigner\*in



(Erst-)Ausbildung & Umschulung



## Ausbildung

Nächster Start:



## Umschulung

Nächster Start:



Vollzeitunterricht  
Betriebspraktikum  
Karriereassistent  
Berufsqualifizierender Abschluss  
Intensive Prüfungsvorbereitung  
Optionale Zusatzqualifikationen  
Bis zu 100 % finanziell förderbar

**WIR BILDEN DIE HAUPTSTADT.**

## ÜBER DEN BERUF

Als 3D-Designer\*in und Gamedesigner\*in bilden Sie die Schnittstelle zwischen filmischen oder erzählerischen Elementen und Modellierung. Sie sind verantwortlich für das Beleben von virtuellen Welten, entwickeln die Charaktere eines Spiels und gestalten den Rahmen.

Die Tätigkeiten sind vielfältig und erstrecken sich von der konzeptionellen Planung über die Erschaffung von virtuellen Welten mit lebendigen Charakteren bis hin zur visuellen Nachbearbeitung und Vertonung.

In der Regel arbeiten Sie bei Softwareentwicklern für Computer-, Video- und Handyspiele sowie bei Softwareverlagen. Die breite Ausbildung ermöglicht es Ihnen als Absolvent\*in, auch in anderen Bereichen des Digital Entertainment erfolgreich Fuß zu fassen: als Modeller/Animator\*in für Spiele oder z. B. in Bereichen wie Clips, Werbung, Visualisierung und Special Effects.

## VORAUSSETZUNGEN

### Für eine (Erst-)Ausbildung:

- idealerweise ein Schulabschluss, jedoch keine zwingende Voraussetzung
- spätestens zum Praktikumsstart der Ausbildung muss das 18. Lebensjahr erreicht sein

### Für eine Umschulung:

- Schulabschluss und/oder mehrjährige Berufstätigkeit
- **oder** abgeschlossene Berufsausbildung
- **oder** nicht abgeschlossenes Studium
- ggf. Bewilligung für einen Bildungsgutschein

### Generell:

- gute Deutschkenntnisse in Wort und Schrift (mindestens B2-Niveau)
- erfolgreiche Teilnahme an unserem theoretischen und praktischen Eignungstest
- Interesse und Motivation für den Beruf
- ausführliches Beratungsgespräch in unserer Bildungsberatung

Wir prüfen Ihre individuellen Voraussetzungen für den Beruf. Ausnahmen sind in Abstimmung mit dem Kostenträger und der GPB möglich. Wir beraten Sie gern!

### Unterrichtsstunden:

Umschulung: 2920 h  
Ausbildung: 2920 h

### Unterrichtszeiten:

Mo-Mi: 8.15-16.00 Uhr  
Do: 8.15-14.00 Uhr  
Fr: 8.15-13.15 Uhr

Montag bis Donnerstag können zwei Unterrichtseinheiten zeit- und ortsunabhängig bearbeitet werden.

Karriereassistent

## LEHRGANGSSTART

- Kennenlernwoche mit Beginnerfrühstück
- Kommunikations- und Präsentationstraining
- Zeit- und Arbeitsorganisation

## BERUFÜBERGREIFENDE MODULE

- Gestaltungsgrundsätze, Bild- und Grafikbearbeitung
- Grundlagen 3D-Design
- Gamedesign
- Einführung in die Programmierung
- Einführung in Sound und Audio
- Wirtschafts-, Sozial- und Rechtskunde sowie Fachrecht
- Fachenglisch Marketing / Medien

## BERUFSSPEZIFISCHE MODULE TEIL 1

- Blender (3D-Grafiksoftware)
- Environment
- Storytelling
- Unity3D
- **Zwischenprüfung: schriftlich und praktisch**

## BERUFSSPEZIFISCHE MODULE TEIL 2

- |  |   |
|--|---|
| 1. Halbjahr (Artist)   | 2. Halbjahr (Developer)   |
| ▪ Hardsurface Modellierung in Blender                            | ▪ Netzwerkprogrammierung  |
| ▪ Character Animation, Rigging, Layer-Funktion, Mudbox-Sculpting | ▪ Unity3D / Physics, Animations, Pathfinding, GameSave-GameLoad |
| ▪ Environment  | ▪ Künstliche Intelligenz  |
| ▪ Adobe After Effects  |   |

## ABSCHLUSSPRÜFUNG

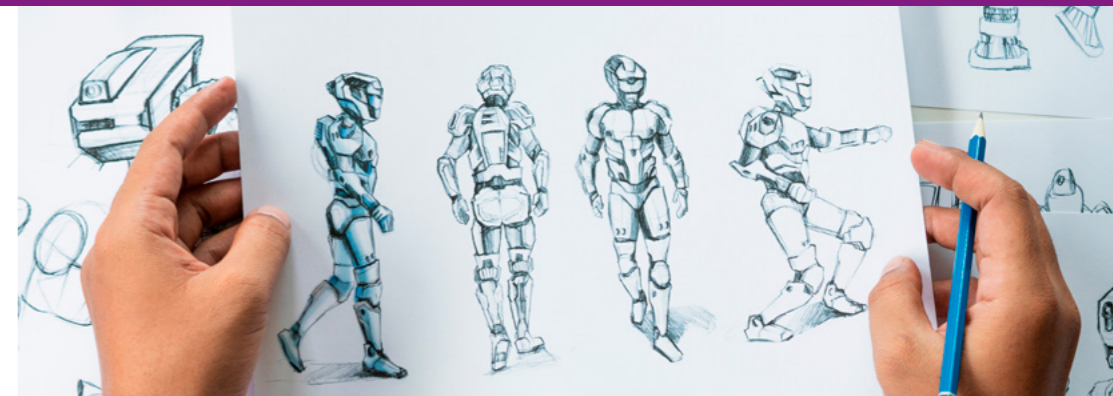
- Intensive Prüfungsvorbereitung (4 Wochen)
- **Praktische Prüfung: Projekt mit Konzeption / Dokumentation / Präsentation**

## PRAKTIKUM IM BETRIEB

- 6 Monate (Umschulung und Erstausbildung)
- Bewerbungstraining und Anfertigung von Bewerbungsunterlagen vor Praktikumsstart
- Anwendung von theoretischem Wissen
- Knüpfen von wichtigen Branchenkontakten

## ABSCHLUSS

3D-Designer\*in / Gamedesigner\*in (Berufsqualifizierender Abschluss)



## BERUFSQUALIFIZIERUNG

Mit diesem Abschluss können Sie sich für folgende Berufsfelder bewerben:

- 3D-Designer\*in
- Gamedesigner\*in / Spielentwickler\*in / Gamedeveloper\*in / Game-Entwickler\*in
- Programmierer\*in
- 3D-Technical / Environment Artist
- 3D-Visual Effects Artist
- 3D-Animation Artist

Außerdem können Sie sich für ein Studium der Medienbranche (z. B. Digital Product Designer, Game Programming, Game Development) bewerben.

## ARBEITSORTE

Ihnen stehen viele Türen in der modernen Industrie offen:

- Gaming-Studios
- Filmstudios
- VFX-Studios
- Softwarefirmen
- Werbeagenturen
- Designstudios
- Immobilienbranche
- Architekturbüros
- Selbstständigkeit

## + ZUSATZQUALIFIKATIONEN

Nach oder auch schon während Ihrer Ausbildung/ Umschulung haben Sie die Möglichkeit sich in unserem inTrain® Weiterbildungszentrum weitere Fachkenntnisse anzueignen.

Wählen Sie aus einer Vielzahl an Modulen folgender Bereiche:

- Mediengestaltung
- IT-Professionals
- PC Grundlagen / Office
- Betriebswirtschaft
- Ausbilderschein nach AEVO

Alle Module finden Sie unter: [www.gpb.de/intrain](http://www.gpb.de/intrain)

# WARUM GPB? DARUM!

- ✓ **Langjährige Erfahrung:** Seit 30 Jahren am Berliner Bildungsmarkt.
- ✓ **Viele Starttermine:** Wir starten bis zu 8-mal im Jahr!
- ✓ **Vielfältiger Unterricht:** Vollzeitunterricht mit anteiligen Präsenz- und Online-Einheiten, Frontal- und Gruppenarbeit, individuelle Lerneinheiten sowie Bearbeitung von Projekten mit intensiver Betreuung durch unsere Fachdozent\*innen.
- ✓ **Praxisorientiertes Lernen:** Unsere Dozent\*innen vermitteln nicht nur die theoretischen Kenntnisse, sondern legen viel Wert auf handlungsorientierten und praxisnahen Unterricht. Außerdem gehört zu jeder Umschulung/Ausbildung ein mehrmonatiges Betriebspraktikum.
- ✓ **Modulare Ausbildung:** Lernbausteine werden wochenweise bearbeitet.
- ✓ **Lernplattform Moodle:** Unsere zeit- und ortsunabhängige Lern- und Wissensplattform unterstützt Sie beim Lernen und Lösen der Aufgaben.
- ✓ **Voll ausgestattet:** Inkl. Notebook (für Umschüler\*innen), Fachbücher und MS Office 365.
- ✓ **Prüfungsvorbereitung:** Wir machen Sie fit für die Abschlussprüfung.
- ✓ **Zertifizierte Qualität:** Alle Bildungsangebote sind nach AZAV fachlich geprüft, zertifiziert und zugelassen. Die GPB darf somit geförderte Weiterbildungsmaßnahmen anbieten.

# SCHRITT FÜR SCHRITT

- 1a. Informationsveranstaltung besuchen:** Zum ersten persönlichen Kennenlernen besuchen Sie unsere wöchentlich stattfindende Informationsveranstaltung im Institut Neukölln. Die Termine finden Sie unter [www.gpb.de/termine](http://www.gpb.de/termine).
- 1b. Persönlichen Beratungstermin vereinbaren:** Was sind Ihre beruflichen Wünsche und Ziele? Welche Voraussetzungen bringen Sie für Ihren Wunschberuf mit? Diese und noch weitere Fragen klären wir mit Ihnen im persönlichen Gespräch. Melden Sie sich dazu unter **Tel. 030 403665940** oder per Mail unter [beratung@gpb.de](mailto:beratung@gpb.de) an.
- 2. Finanzielle Förderung nutzen:** Für die Ausbildungen kann in der Regel Schüler-BAföG beantragt werden. Die Umschulungen sind individuell förderfähig durch die Agentur für Arbeit, Jobcenter, Rentenversicherungsträger, Berufsgenossenschaften, Berufsförderungsdienst, etc.
- 3. Starttermin auswählen:** Bis zu 8 Starttermine pro Jahr können wir Ihnen für alle Medienberufe anbieten.
- 4. Vertrag abschließen** und die Ausbildung / Umschulung starten.



## KARRIEREASSISTENT / JOB COACHING

Bereits während Ihrer Ausbildung bzw. Umschulung bereitet Sie unser Personalservice mithilfe des Karriereassistenten kontinuierlich auf Ihren erfolgreichen Jobeinstieg vor. Gerade während der Bewerbungs- und Praktikumsphase unterstützen wir Sie durch Coachings und Feedback-Gespräche.



## 3D LAB IN BERLIN-TREPTOW

## KONTAKT

GPB - Gesellschaft für Personalentwicklung und Bildung mbH

**Institut Neukölln  
Bildungsberatung:**  
Karl-Marx-Straße 272  
12057 Berlin

☎ 030 403665940

✉ [beratung@gpb.de](mailto:beratung@gpb.de)

🏠 [www.gpb.de/medien](http://www.gpb.de/medien)

U U-Bhf. Grenzallee (U7)

BUS U-Bhf. Grenzallee (Bus 171)

S S-Bhf. Neukölln  
(S41, S42, S45, S46, S47)

📱 [f](https://www.facebook.com/gpbberlin) [i](https://www.instagram.com/gpbberlin) [X](https://www.linkedin.com/company/gpbberlin) [in](https://www.youtube.com/gpbberlin) /gpbberlin

