

Verantwoordingsinformatie, behorend bij het  
kwalificatiedossier mbo:

## **Immersieve productie**

Kwalificaties

- » **Immersief ontwerper**
- » **Immersief technicus**

Geldig vanaf

**01-08-2025**

Penvoerder: Sectorkamer ICT en creatieve industrie  
Gevalideerd door: Sectorkamer ICT en creatieve industrie  
Op: 11-03-2025

## Inhoudsopgave

Het kwalificatiedossier kan een verwijzing bevatten naar de volgende (verantwoordings-)informatie. Dit is geen onderdeel van de kwalificatie-eisen.

<b><u>Verantwoordingsinformatie</u></b> .....	4
<b><u>1. Beroepscompetentieprofielen (bcp)</u></b> .....	4
<b><u>2. Examenprofielen</u></b> .....	4
<b><u>3. Arbeidsmarktinformatie</u></b> .....	4
<b><u>4. Trends en ontwikkelingen</u></b> .....	4
<b><u>5. Beroepsvereisten</u></b> .....	4
<b><u>6. Bijzondere vereisten</u></b> .....	4
<b><u>7. Beroepsspecifieke moderne vreemde talen</u></b> .....	4
<b><u>8. Ontwikkelmogelijkheden van de beroepsbeoefenaar in het onderwijs</u></b> .....	5
<b><u>9. Onderhoudsagenda</u></b> .....	5
<b><u>10. Wijzigingen ten opzichte van de voorgaande versie</u></b> .....	5
<b><u>11. Betrokkenen</u></b> .....	5
<b><u>12. Verblijfsduur 4 jarig</u></b> .....	6
<b><u>13. Aanvullende informatie</u></b> .....	6
<b><u>14. Certificaten</u></b> .....	6

# Verantwoordingsinformatie

## 1. Beroepscompetentieprofielen (bcp)

Het kwalificatiedossier Immersieve productie is gebaseerd op de volgende beroepscompetentieprofielen:

- [Beroepsinformatie Immersieve oplossingen](#)
- [BCP m.b.t. Specialist Immersieve oplossingen](#)
- [1/2 Baseline Rapport Het Nederlandse Ecosysteem](#)
- [2/2 Baseline Rapport Het Nederlandse Ecosysteem](#)

## 2. Examenprofielen

N.v.t.

## 3. Arbeidsmarktinformatie

De snelle ontwikkeling van immersieve technologieën zorgt voor het ontstaan van een nieuwe beroepsgroep, ook op mbo-niveau. De verwachting is dat de kwantitatieve en kwalitatieve vraag naar specialisten op dit terrein flink zullen toenemen door een uitbreiding van de markt van immersieve toepassingen.

Op dit moment worden immersieve technologieën vooral toegepast bij gamebedrijven, (traditionele) media- en entertainmentbedrijven, cross-over XR-bedrijven en design and build bedrijven. Daarnaast is een trend waarneembaar dat organisaties binnen de creatieve zakelijke dienstverlening en andere toepassingssectoren steeds meer gebruik gaan maken van immersieve technologieën en daarvoor eigen immersieve vakspecialisten in dienst gaan nemen.

## 4. Trends en ontwikkelingen

### Wetgeving en regelgeving

Kennis van wet- en regelgeving met betrekking tot auteurs-, beeld- en portretrecht en gebruiksrechten is voor beide kwalificaties van belang.

### Ontwikkelingen in de beroepsuitoefening

De immersieve technologieën, onder andere virtual reality, augmentend reality, mixed reality en 360-graden video (vaak gebundeld als 'extended reality'), overstijgen de grenzen van conventionele beeldschermen en bieden indringende, interactieve ervaringen. Dankzij deze technologieën smelten fysieke en virtuele werelden samen en gebruikers worden door ervaringen die alle zintuigen prikkelen ondergedompeld in een nieuwe realiteit. Technologieën zoals virtual reality, spatial computing en AI maken het mogelijk om content te creëren die de verbeelding overstijgt. Door het toevoegen van realistische en responsieve interacties wordt het gevoel van betrokkenheid en aanwezigheid versterkt, waardoor de gebruiker de wereld om zich heen op vernieuwende manieren ervaart.

Deze belevingen zijn cruciaal voor onder andere educatie, training en realistische interactieve simulaties en vinden een brede toepassing in diverse (tekort)sectoren waaronder onderwijs, zorg, bouw, defensie, vastgoed en architectuur. De beroepsgroep (de uitvoerders) van immersieve oplossingen bevindt zich met name in de creatieve sector waar de media-, game- en entertainmentsector onderdeel van is.

De immersieve technologieën maken een snelle technische ontwikkeling door, onder andere door generatieve AI.

## 5. Beroepsvereisten

Niet van toepassing.

## 6. Bijzondere vereisten

### Immersief ontwerper

Nee

### Immersief technicus

Nee

## 7. Beroepsspecifieke moderne vreemde talen

Niet van toepassing

## 8. Ontwikkelmogelijkheden van de beroepsbeoefenaar in het onderwijs

Zowel de immersief ontwerper als de immersief technicus kunnen op basis van hun kennis, vaardigheden en gedrag doorstuderen binnen en buiten hun specialisme op zowel NLQF/EQF niveau 5 (associate degree) als niveau 6 (bachelor). Aanverwante hbo-studies op NLQF/EQF niveau 5 (AD) zijn onder andere AD Creative Media Professional van de NHL Stenden hogeschool, AD Software Developer van onder andere de Hogeschool van Amsterdam, Hogeschool Windesheim en Hogeschool Utrecht, AD Connected Design en AD Digital Media van de HKU.

Aanverwante hbo-studies op NLQF/EQF niveau 6 (bachelor) zijn onder andere Immersieve Media bij de Nederlandse Filmacademie (Amsterdamse Hogeschool voor de kunsten), Creative Media & Game Technologies bij onder andere de Hogeschool Rotterdam en het Saxion, Communication Multimedia Design (CMD) bij o.a. Hogeschool Rotterdam, de Haagse Hogeschool en Hogeschool van Amsterdam, IT & Immersive Technologies in Antwerpen, Creative Media in business bij Hogeschool Inholland en Software Development / Informatica bij onder andere de Haagse Hogeschool, de Hogeschool van Amsterdam en de Hogeschool Leiden.

## 9. Onderhoudsagenda

Onderwerp	Actie	Wie	Wanneer
Onderhoud en beheer	Evaluatie van het kwalificatiedossier op uitvoerbaarheid in het onderwijs (opleidings- en examenproducten) en in de beroepspraktijkvorming (erkenningen, op onderdelen of volledig, herkenbaarheid)	SBB in samenwerking met sectorkamer ICT en creatieve industrie	Volgens onderhoudsagenda, eerder indien noodzakelijk
Beroepscompetentieprofielen (BCP)/ beroepeninformatie	Het onderzoeken van nieuwe ontwikkelingen in de branche en het opstellen van beroepscompetentieprofielen/ beroepeninformatie	De branche	2025-2030
Beroepen- en arbeidsmarktonderzoek	Monitoren van trends en ontwikkelingen in de beroepsuitoefening en op de arbeidsmarkt. Uitkomsten meenemen in de evaluatie van het kwalificatiedossier. Kwantitatief onderzoek uitvoeren voor Kans op stage en kans op werk	SBB	Periodiek

## 10. Wijzigingen ten opzichte van de voorgaande versie

Categorie	Kruis aan welke categorie van toepassing is :	Omschrijving
Categorie 1: Nieuw dossier	x	Dit dossier zat voorheen niet in de kwalificatiestructuur. Nadere toelichting is niet nodig.
Categorie 2: Nieuwe elementen		Dit betreft sterk gewijzigde dossiers waarop de Toetsingskamer een ingangstoets heeft uitgevoerd. Er is sprake van nieuwe of samengevoegde kwalificaties, certificeerbare eenheden, bcp's, etc. Bij de toelichting hieronder bevindt zich een samenvatting van de wijzigingen in dit dossier.
Categorie 3: Wijzigingen		Er zijn zaken gewijzigd in een bestaand dossier. Bijvoorbeeld inhoudelijke wijzigingen in de kerntaakbeschrijving of de werkprocessen. Ook kleinere wijzigingen, zoals het toevoegen van matrices voor rekenen/wiskunde, het herstellen van spelfouten, herformuleringen die geen betekenisverschillen inhouden en beperkte tekstuele wijzigingen vallen hieronder. Bij de toelichting hieronder bevindt zich een samenvatting van de wijzigingen in dit dossier.
Categorie 4: Ongewijzigd		Dossier is volledig ongewijzigd. Nadere toelichting is niet nodig.

## 11. Betrokkenen

Het kwalificatiedossier is ontwikkeld in opdracht van de sectorkamer ICT en creatieve industrie van de SBB. Tijdens het ontwikkeltraject is input geleverd door en is afgestemd met vertegenwoordigers van het bedrijfsleven en het onderwijs door onder andere de volgende organisaties:

- Oasis
- VR Innovations
- VRroom

- Sopra Steria (voorheen Ordina)
- Ministerie van Defensie
- Mediacollege Amsterdam
- SintLucas
- Cibap
- Firda (voorheen ROC Friese Poort)
- Noorderpoort college
- Grafisch Lyceum Utrecht
- MBO Raad

## **12. Verblijfsduur 4 jarig**

De opleidingen immersief technicus en immersief ontwerper zijn op grond van de breedte en diepte van de opleiding, de benodigde specialistische kennis en vaardigheden en het experimentele en zich snel ontwikkelende vakgebied een vierjarige opleiding.

## **13. Aanvullende informatie**

N.v.t.

## **14. Certificaten**

N.v.t.