

ZFA

Mediengestalter Digital und Print
Mediengestalterin Digital und Print

Verordnung von 2023

Inhalt

Einleitung	1
Warum eine Neuordnung?	2
Was ist neu?	3
Was machen Mediengestalter/-innen Digital und Print?	4
Ausbildungsstruktur	6
Verordnung mit Erläuterungen	7
Ausbildungsrahmenplan	22
Prüfungen	34
Rahmenlehrplan Berufsschule	37
Weiterbildung und Karriere	39
Infoadressen	40

Sachverständige

Die Erarbeitung der neuen Ausbildungsordnung „Mediengestalter Digital und Print/Mediengestalterin Digital und Print“ wurde unter der Federführung des Bundesinstituts für Berufsbildung von ehrenamtlichen Sachverständigen der Arbeitnehmer- und Arbeitgeberorganisationen durchgeführt.

Hinweis zum Berufsnamen: In dieser Broschüre wird anstelle der Doppelbezeichnung des Berufs manchmal nur eine Form verwendet. Unabhängig hiervon steht der Beruf selbstverständlich allen Geschlechtern offen.

Impressum

Herausgeber

Zentral-Fachausschuss
Berufsbildung Druck und Medien (ZFA)
eine gemeinsame Einrichtung von
Bundesverband Druck
und Medien (bvdm)
und der
Vereinten Dienstleistungsgewerkschaft
Bereich Medien, Kunst und Industrie
im Fachbereich A (ver.di)

Redaktion

Frank Fischer, bvdm
Anette Jacob, ZFA

Stand Juni 2023

© MedienBildung VerlagsGmbH
Wilhelmshöher Allee 260, 34131 Kassel
Bezug nur über die Druck- und Medienverbände sowie ver.di-Landesbezirke
bvdm-Art.-Nr. 84552

Vektorgrafiken

Getty Images Deutschland GmbH

Gestaltung und Satz

Dieter May, Ingelheim

Druck und Druckweiterverarbeitung

Druck- und Verlagshaus
Thiele & Schwarz GmbH, Kassel



Zentral-Fachausschuss
Berufsbildung Druck und Medien



DEUTSCHLAND



Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft
Bereich Medien, Kunst und
Industrie im Fachbereich A



Einleitung

In dieser Broschüre wird die aktualisierte Ausbildungsordnung „Mediengestalter Digital und Print/ Mediengestalterin Digital und Print“ vorgestellt, die ab dem 1. August 2023 in Kraft tritt und die gleichnamige Verordnung aus dem Jahr 2016 ablöst.

Für die Ausbildung im Betrieb sind die Ausbildungsordnung und der Ausbildungsrahmenplan maßgebend. Die Verordnung regelt neben den formalen Vorgaben, wie Berufsbezeichnung, Dauer der Ausbildung sowie Vorgaben zur Durchführung und Bewertung der Prüfungen, auch die für das Berufsbild wichtigen Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten.

Im Ausbildungsrahmenplan werden die zu vermittelnden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten aus der Verordnung detailliert in hand-

lungsorientierten Unterpunkten aufgeführt und mit zeitlichen Richtwerten für die Vermittlung versehen.

Für die Berufsschule gliedert der Rahmenlehrplan die Inhalte in Lernfeldern. Ein Strukturplan gibt zeitliche Vorgaben für die Vermittlung der Lernfelder über die Dauer der Ausbildung vor.

Nachfolgend gehen wir zunächst auf die Beweggründe für eine Neuordnung ein. Im Anschluss wird kurz zusammengefasst was neu ist. Die Ausbildungsverordnung wird durch Erläuterungen zu den Paragraphen und Absätzen der Verordnung ergänzt. Nach der Darstellung des Ausbildungsrahmenplans werden Informationen zur Zwischen- und Abschlussprüfung gegeben. Ein kurzer Überblick zum Rahmenlehrplan sowie die Weiterbildungsmöglichkeiten runden die Broschüre ab.

Was ist neu?

Dieses Kapitel erläutert im Schnelldurchlauf die wichtigsten Änderungen gegenüber der alten Ausbildungsordnung. Es richtet sich daher an Unternehmen, die bereits Mediengestalter Digital und Print ausgebildet haben, aber auch an Mitglieder von Prüfungsausschüssen sowie Mitarbeiter von Kammern und Berufsberater/-innen.

Die neue Ausbildungsstruktur weist vier statt bisher drei Fachrichtungen aus:

- Projektmanagement (ehemals Beratung und Planung),
- Designkonzeption (ehemals Konzeption und Visualisierung),
- Printmedien (ehemals Gestaltung und Technik),
- Digitalmedien (ehemals Gestaltung und Technik).

Die Inhalte der ersten beiden Ausbildungsjahre sind für alle Auszubildenden gleich. Die Spezialisierung nach den Fachrichtungen erfolgt im dritten Ausbildungsjahr.



Die Auswahllisten für die Wahlqualifikationen I und II entfallen ersatzlos. Prüfungsrelevante Wahlqualifikationen (ehemals W3-Qualifikationen) gibt es nur noch für die Fachrichtungen Printmedien und Digitalmedien. Die Anzahl wurde von zuletzt 24 auf 9 Wahlqualifikationen verringert. Dadurch konnte die Ausbildungsstruktur wesentlich verschlankt werden, ohne die geforderten Spezialisierungen zu vernachlässigen. Inhaltlich erfolgte bei der Erstellung der neuen Ausbildungsverordnung und des Ausbildungsrahmenplans eine stärkere Berücksichtigung von Projektdurchführungen, Kommunikation sowie neuen digitalen Techniken und Anwendungen. Nach den ersten beiden Ausbildungsjahren kennen alle Azubis die Grundlagen der Gestaltung



von Digital- und Printmedien und können Produktionsdaten erstellen. Ebenso lernen sie das Planen und Organisieren von Arbeitsprozessen und Projekten für die Medienproduktion sowie das Kommunizieren und Kooperieren im Team. Im dritten Ausbildungsjahr erfolgt eine Unterscheidung in die jeweilige Fachrichtung.

In der Fachrichtung **Projektmanagement** (ehemals Beratung und Planung) liegt der Schwerpunkt neben der Kundenberatung auf einer verstärkten Ausrichtung auf den Innendienst, die Entwicklung von Marketingkonzepten sowie Projektorganisation. Die Kalkulation bleibt weiterhin ein prüfungsrelevanter Bestandteil.

Die Fachrichtung **Designkonzeption** (ehemals Konzeption und Visualisierung) steht weiterhin für Kreativität. Hier werden Gestaltungsideen kundenorientiert entwickelt, Entwürfe und Prototypen erstellt sowie Designkonzepte entwickelt und präsentiert.

Die ehemalige Fachrichtung „Gestaltung und Technik“ wurde in die Fachrichtungen **Printmedien und Digitalmedien** aufgeteilt, da sich die Arbeitsweisen in diesen Bereichen deutlich differenzieren haben. Die Technik erhält gegenüber der Gestaltung eine höhere Gewichtung.

So konzentriert sich die Fachrichtung **Printmedien** neben der Text- und Bildgestaltung auf die Druckdatenerstellung, wobei Farbmanagement und Qualitätskontrolle eine große Rolle spielen.



In der Fachrichtung **Digitalmedien** wurde bei der Strukturierung und Programmierung von Digitalmedien auf die neuen Vorgehensweisen sowie den Einsatz von Script- und Programmiersprachen zur Automatisierung eingegangen. Die Erstellung eines funktionalen Prototyps samt dessen Weiterentwicklung in einem agilen Prozess entspricht der heute gängigen Praxis.

Für die beiden Fachrichtungen muss vom Betrieb je eine prüfungsrelevante **Wahlqualifikation** vorgegeben werden. Dadurch wird die spezielle Ausrichtung des Betriebs berücksichtigt. Die darin vorgegebenen Ausbildungsinhalte sind ausschließlich vom



Betrieb zu vermitteln und werden in der Berufsschule nicht vertiefend behandelt. Es stehen für beide Fachrichtungen jeweils sechs Wahlqualifikationen zur Auswahl, wobei drei Wahlqualifikationen identisch sind. Dies spiegelt die Überschneidung der Arbeitsbereiche wider, da in vielen Betrieben die Mediengestaltung für die analoge und digitale Welt umgesetzt wird.

Wie bisher wird es weiterhin nach den ersten anderthalb Ausbildungsjahren eine **Zwischenprüfung** und am Ende der Ausbildungszeit eine **Abschlussprüfung** geben. Die Zwischenprüfung besteht aus einem praktischen Prüfungsbereich und künftig nur noch einem schriftlichen Prüfungsbereich. In der Abschlussprüfung wurde der bisherige schriftliche Prüfungsbereich „Kommunikation“ in die anderen fachtheoretischen schriftlichen Prüfungsbereiche integriert, sodass es nun vier Prüfungsbereiche gibt: den praktischen Prüfungsbereich sowie die drei schriftlichen Prüfungsbereiche „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“, „Medien produzieren“ und „Wirtschafts- und Sozialkunde“. (siehe Prüfungen auf Seite 34ff)

Was machen Mediengestalter/-innen Digital und Print?

Wie der Name es bereits verrät, gestalten sie Digital- und Printmedien. Das Ergebnis sind produktionsreife Daten für die Printproduktion oder fertige digitale Produkte. Mediengestalter/-innen arbeiten im Team und haben häufig Kundenkontakt. Sie führen ihre Aufgaben selbstständig durch und übernehmen dabei auch die Organisation und Planung der Arbeitsabläufe bis hin zu kleineren Projekten.

In der Fachrichtung **Projektmanagement** liegt der spätere Tätigkeitsschwerpunkt in der Beratung von Kunden und der Durchführung von Projekten. Dazu bedarf es fundierter Kenntnisse über technische Möglichkeiten, Gespür für gute Gestaltung sowie strukturiertes Arbeiten. Für die Erstellung von Konzepten für den Kunden sind Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen wichtig. Natürlich müssen die Kosten bestimmt und das Konzept dem Kunden präsentiert werden. Das Projektmanagement stellt die reibungslose Umsetzung sicher, indem die notwendigen Aufgaben geplant und

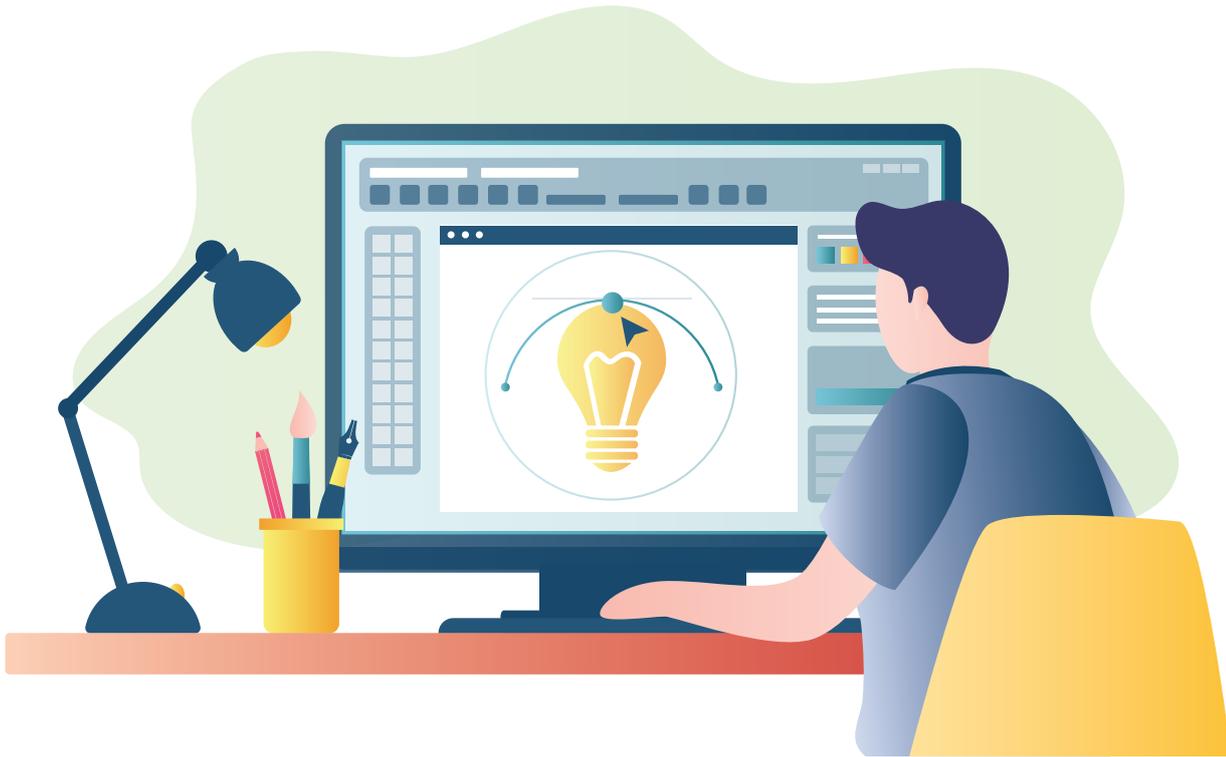
überwacht werden, damit der Kunde sein gewünschtes Ergebnis erhält.

Für die Fachrichtung **Designkonzeption** ist Kreativität gefragt. Nach den Kundenwünschen werden Gestaltungsideen entwickelt, visualisiert und vorgestellt. Kreativitätstechniken kommen zum Einsatz, und für die Konzeptionen müssen beispielsweise Logos entwickelt, Bildideen fotografisch umgesetzt oder auch Animationen erstellt werden. Die entwickelten Designkonzepte werden dem Kunden präsentiert und weiterentwickelt. Für die Umsetzung sind Entwürfe der Medienprodukte vorzubereiten, der Fremdleistungsbedarf zu ermitteln sowie die Ergebnisse zu kontrollieren.

Nicht nur in Druckereien, auch in Agenturen oder Marketingabteilungen müssen die Produktionsdaten nach Vor-

gaben gestaltet und entsprechend der technischen Anforderungen erstellt werden. In der Fachrichtung **Printmedien** dreht sich alles um den Druck und die Druckveredelung. Die Produktionsdaten werden für das eingesetzte Druckverfahren aufbereitet, wobei automatisierte Abläufe entwickelt und genutzt werden. Hier sind Profis im Farbmanagement am Werk. Die Wahlqualifikationen bilden die unterschiedlichen betrieblichen Einsatzgebiete ab. In der Vorstufe für klassische Druckverfahren (W1p) sind Fachkenntnisse über die Anforderung an die Datenbeschaffenheit und das Aufbereiten der Druckdaten gefordert. Mittels Messtechnik wird die geforderte Qualität geprüft und sichergestellt. Im Digitaldruck (W2p) steht die Aufbereitung für personalisierte und variable Daten im Vordergrund. Daten werden so verknüpft, dass eine reibungslose Produktion sichergestellt wird. Dabei ist auch die Pflege und Wartung der Digitaldruckmaschinen notwendig. In der W3p





„Erstellen von Reinzeichnungen“ werden Druckdaten für verschiedene Druckverfahren aus angelieferten Bild- und Textmaterial gestaltet, wobei hier auch Masterdateien angepasst und Druckveredelungen berücksichtigt werden. Daher ist diese Wahlqualifikation insbesondere für die Datenaufbereitung für spezielle Druckverfahren, wie beispielsweise Dekor- oder Textildruck, geeignet. Drei weitere Wahlqualifikationen stehen sowohl für die Fachrichtungen Printmedien als auch die Fachrichtung Digitalmedien zur Auswahl: Erstellen von Fotografien und Videos, Erstellen von 3D-Grafiken und 3D-Bewegtbildern und Produzieren von crossmedialen Medien. Diese werden im Anschluss an den nächsten Absatz über die Fachrichtung Digitalmedien erläutert.

Die Fachrichtung **Digitalmedien** vertieft die Kenntnisse in Gestaltung und Programmierung für digitale Medienprodukte, immer unter Berücksichtigung der Zielgruppe, Endgeräte sowie Barrierefreiheit. Bei der Gestaltung von digitalen Medien sind neben den spezifischen Regeln für die Typografie auch die Benutzerführung und die Benutzerfreundlichkeit sehr wichtig. Für

die Realisierung werden Prototypen entwickelt, getestet und in die Produktion überführt. Je nach betrieblicher Ausrichtung stehen auch hier sechs Wahlqualifikationen zur Auswahl. Die Erstellung von interaktiven Medien (W1d) basiert auf Storyboards, wobei die Interaktionsmöglichkeiten nutzerfreundlich zu programmieren sind. Autorenprogramme kommen zum Einsatz, wobei programmierte Effekte und Animationen integriert werden. Im Bereich der audiovisuellen Medien (W2d) wird Bild- und Tonmaterial bearbeitet, zusammengesetzt und durch Bewegtbilder oder Animationen ergänzt. Die Schrift und Typografie sind entsprechend der Dynamik zu inszenieren. Bei datenbankgestützter Medienproduktion (W3d) mit Content-Management-Systemen sind Datenbanken anzulegen und zu verwalten. Die Anpassung von Layouts sowie die Strukturierung und Sicherung der Daten spielen dabei eine wichtige Rolle.

Drei weitere identische Wahlqualifikationen stehen für beide Fachrichtungen zur Auswahl.

Das Erstellen von Fotografien und Videos (W4) richtet sich an Betriebe mit eigenem Fotostudio. Hier geht es weit über die Bildgestaltung hinaus. Neben dem Motivaufbau sind technische Anforderungen in Bezug auf Belichtung und Ausleuchtung sowie Objektiv- und

Filterauswahl zu berücksichtigen. Es werden auch kurze Video- und Tonaufnahmen geplant und produziert.

Für die Produktion von 3D-Grafiken und 3D-Bewegtbildern (W5) sind material- und oberflächenspezifische Bildinformationen zu erzeugen. Bei der Erstellung von Bewegtbildern müssen eine szenespezifische Beleuchtung berücksichtigt und Kamerafahrten inszeniert werden. Der Mediengestalter bringt neben seiner Gestaltungskompetenz insbesondere sein Grundwissen über die Bildbearbeitung ein.

Die medienübergreifende Nutzung von Daten ist heute eine Selbstverständlichkeit. Die Wahlqualifikation „Produzieren von crossmedialen Medien“ (W6) bilden Betriebe aus, die Medien für analoge und digitale Ausgabekanäle aufbereiten. Hier müssen die Bilder, Grafiken, Bewegtbilder und Tonsequenzen unter gestalterischen Gesichtspunkten beurteilt und entsprechend bearbeitet werden. Dies entsprechend für die Produktion optimierten Daten werden an die Produktion übergeben und archiviert.

Ausbildungsstruktur Mediengestalter/-in Digital und Print

Qualifikationen				
1. und 2. Ausbildungsjahr	1. bis 18. Monat	Standard-Berufsbildpositionen	Während der gesamten Ausbildung zu vermitteln	
		Kommunizieren und Kooperation fördern	6 Wochen	
		Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion	6 Wochen	
		Planen und Organisieren von Arbeitsprozessen	16 Wochen	
		Gestalten von Medien (Teil 1)	20 Wochen	
		Erstellen, Bearbeiten und Beurteilen von Bild- und Grafikdaten	12 Wochen	
		Erstellen ausgabespezifischer Produktionsdaten (Teil 1)	18 Wochen	
	19. bis 24. Monat	Zwischenprüfung		
		Gestalten von Medien (Teil 2)	6 Wochen	
		Erstellen ausgabespezifischer Produktionsdaten (Teil 2)	8 Wochen	
		Planen und Organisieren von Projekten	12 Wochen	

3. Ausbildungsjahr	25. bis 36. Monat	Fachrichtung Projektmanagement	Fachrichtung Designkonzeption	Fachrichtung Printmedien	Fachrichtung Digitalmedien
		Analysieren von Bedarfen und auftragsbezogenes Beraten 9 Wochen	Analysieren von Kundenaufträgen und gestalterischen Bedarfen 8 Wochen	Aufbereiten von Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren 12 Wochen	Gestalten von Digitalmedien 8 Wochen
		Entwickeln von Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen 10 Wochen	Entwickeln von Ideen 14 Wochen	Anwenden von Farbmanagement 10 Wochen	Strukturieren und Programmieren von Digitalmedien 14 Wochen
		Kaufmännisches Bearbeiten von Aufträgen 10 Wochen	Visualisieren von Entwürfen und Prototypen 14 Wochen	Umsetzen von Qualitätssicherung 10 Wochen	Erstellen von Prototypen und Steuern von Ausgabeprozessen 10 Wochen
		Präsentieren von Angeboten und Konzepten 8 Wochen	Entwickeln und Präsentieren von Designkonzepten 10 Wochen	Eine Wahlqualifikation* 20 Wochen	Eine Wahlqualifikation* 20 Wochen
		Konzipieren, Durchführen und Abschließen von Projekten 15 Wochen	Vorbereiten der Umsetzung von Designkonzepten 6 Wochen		
		Abschlussprüfung			

*Auswahl Wahlqualifikation	
Printmedien	Digitalmedien
W1p Produzieren von Medienprodukten in konventionellen Druckverfahren	W1d Produzieren von interaktiven Medien
W2p Produzieren mit personalisierten und variablen Daten im Digitaldruck	W2d Produzieren von audiovisuellen Medien
W3p Erstellen von Reinzeichnungen	W3d Datenbankgestütztes Produzieren von Medien
W4 Erstellen von Fotografien und Videos	
W5 Erstellen von 3D-Grafiken und 3D-Bewegt Bildern	
W6 Produzieren von crossmedialen Medien	

Verordnung über die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print/zur Mediengestalterin Digital und Print

Verordnung	Erläuterungen
<p>Abschnitt 1 Gegenstand, Dauer und Gliederung der Berufsausbildung</p>	
<p>§ 1 Staatliche Anerkennung des Ausbildungsberufes</p> <p>Der Ausbildungsberuf mit der Berufsbezeichnung des Mediengestalters Digital und Print und der Mediengestalterin Digital und Print wird staatlich anerkannt nach</p> <ol style="list-style-type: none"> § 4 Absatz 1 des Berufsbildungsgesetzes und § 25 der Handwerksordnung zur Ausbildung für das Gewerbe nach Anlage B Abschnitt 1 Nummer 40 Print- und Medientechnologien (Drucker, Siebdrucker, Flexografen) der Handwerksordnung. 	<p>Für einen staatlich anerkannten Ausbildungsberuf darf nur nach der Ausbildungsordnung ausgebildet werden. Die Verordnung und der individuell zu erstellende betriebliche Ausbildungsplan sind Bestandteile des Berufsausbildungsvertrages, die vor Beginn der Ausbildung den Auszubildenden auszuhändigen sind.</p> <p>Die vorliegende Verordnung bildet die Grundlage für eine bundeseinheitliche Berufsausbildung in den Ausbildungsbetrieben und gilt sowohl für die Ausbildung in Handwerks- als auch in Industriebetrieben.</p>
<p>§ 2 Dauer der Berufsausbildung</p> <p>Die Berufsausbildung dauert drei Jahre.</p>	<p>Die Ausbildungsdauer ist so bemessen, dass den Auszubildenden die für eine qualifizierte Berufstätigkeit notwendigen Ausbildungsinhalte vermittelt werden können und ihnen der Erwerb der erforderlichen Berufserfahrung ermöglicht wird. Beginn und Dauer der Berufsausbildung werden im Berufsausbildungsvertrag angegeben. Das Berufsausbildungsverhältnis endet mit dem Bestehen der Abschlussprüfung oder mit dem Ablauf der Ausbildungszeit.</p>
<p>§ 3 Gegenstand der Berufsausbildung und Ausbildungsrahmenplan</p> <ol style="list-style-type: none"> Gegenstand der Berufsausbildung sind mindestens die im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten. Von der Organisation der Berufsausbildung, wie sie im Ausbildungsrahmenplan vorgegeben ist, darf von den Auszubildenden abgewichen werden, wenn und soweit betriebspraktische Besonderheiten oder Gründe, die in der Person des oder der Auszubildenden liegen, die Abweichung erfordern. Die im Ausbildungsrahmenplan genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sollen von den Auszubildenden so vermittelt werden, dass die Auszubildenden die berufliche Handlungsfähigkeit nach § 1 Absatz 3 des Berufsbildungsgesetzes erlangen. Die berufliche Handlungsfähigkeit schließt insbesondere selbstständiges Planen, Durchführen und Kontrollieren bei der Ausübung der beruflichen Aufgaben ein. 	<p>Bei den im Ausbildungsrahmenplan aufgeführten Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten handelt es sich um Mindestinhalte, die von einem Ausbildungsbetrieb in jedem Fall vermittelt werden müssen. Weitere (betriebsspezifische) Inhalte können darüber hinaus vermittelt werden.</p> <p>Umfassendes Ziel der Ausbildung ist es, die Auszubildenden zur Ausübung einer qualifizierten beruflichen Tätigkeit zu befähigen, das heißt, Mediengestalter/-innen können die ihnen übertragenen Aufgaben selbstständig planen, durchführen und kontrollieren.</p>
<p>§ 4 Struktur der Berufsausbildung, Ausbildungsberufsbild</p> <ol style="list-style-type: none"> Die Berufsausbildung gliedert sich in: <ol style="list-style-type: none"> fachrichtungsübergreifende berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten, berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung <ol style="list-style-type: none"> Projektmanagement, Designkonzeption, Printmedien oder Digitalmedien, wobei in der Fachrichtung Printmedien eine der fachrichtungsspezifischen Wahlqualifikationen nach Absatz 6 und in der Fachrichtung Digitalmedien eine der fachrichtungsspezifischen Wahlqualifikationen nach Absatz 8 auszuwählen ist, sofern die Fachrichtung Printmedien oder Digitalmedien gewählt wird: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der gewählten Wahlqualifikation sowie fachrichtungsübergreifende integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten. Die Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind in Berufspositionen und Wahlqualifikationen gebündelt. 	<p>Die Fachrichtung ist Bestandteil der Berufsbezeichnung. Damit wird die fachspezifische Ausbildung verdeutlicht.</p> <p>Der Ausbildungsbetrieb und der Auszubildende müssen beim Abschluss des Berufsausbildungsvertrages eine Fachrichtung festlegen. In den Fachrichtungen Printmedien und Digitalmedien ist auch die gewählte Wahlqualifikation Bestandteil des Ausbildungsvertrages. Ein Fachrichtungswechsel bzw. ein Wechsel der Wahlqualifikation während der Ausbildungszeit ist bei Einverständnis beider Vertragspartner (Betrieb, Auszubildender) bei der zuständigen Stelle möglich.</p>

Verordnung	Erläuterungen
<p>(2) Die Berufsbildpositionen der fachrichtungsübergreifenden berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planen und Organisieren von Arbeitsprozessen, 2. Gestalten von Medien, 3. Erstellen, Bearbeiten und Beurteilen von Bild- und Grafikdaten, 4. Erstellen ausgabespezifischer Produktionsdaten und 5. Planen und Organisieren von Projekten. 	<p>Das Ausbildungsberufsbild kennzeichnet die Berufsbildpositionen, die im Ausbildungsrahmenplan (siehe Seite 22ff), einschließlich der Fachrichtungen und ggf. Wahlqualifikation, ausführlich beschrieben sind.</p>
<p>(3) Die Berufsbildpositionen der berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Projektmanagement sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analysieren von Bedarfen und auftragsbezogenes Beraten, 2. Entwickeln von Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen, 3. kaufmännisches Bearbeiten von Aufträgen, 4. Präsentieren von Angeboten und Konzepten sowie 5. Konzipieren, Durchführen und Abschließen von Projekten. 	
<p>(4) Die Berufsbildpositionen der berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Designkonzeption sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analysieren von Kundenaufträgen und gestalterischen Bedarfen, 2. Entwickeln von Ideen, 3. Visualisieren von Entwürfen und Prototypen, 4. Entwickeln und Präsentieren von Designkonzepten sowie 5. Vorbereiten der Umsetzung von Designkonzepten. 	
<p>(5) Die Berufsbildpositionen der wahlqualifikationsübergreifenden berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Printmedien sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aufbereiten von Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren, 2. Anwenden von Farbmanagement und 3. Umsetzen von Qualitätssicherung. 	
<p>(6) Die Fachrichtung Printmedien beinhaltet folgende Wahlqualifikationen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Produzieren von Medienprodukten in konventionellen Druckverfahren, 2. Produzieren mit personalisierten und variablen Daten im Digitaldruck, 3. Erstellen von Reinzeichnungen, 4. Erstellen von Fotografien und Videos, 5. Erstellen von 3D-Grafiken und 3D-Bewegt Bildern oder 6. Produzieren von crossmedialen Medien. 	
<p>(7) Die Berufsbildpositionen der wahlqualifikationsübergreifenden berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Digitalmedien sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gestalten von Digitalmedien, 2. Strukturieren und Programmieren von Digitalmedien sowie 3. Erstellen von Prototypen und Steuern von Ausgabeprozessen. 	
<p>(8) Die Fachrichtung Digitalmedien beinhaltet folgende Wahlqualifikationen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Produzieren von interaktiven Medien, 2. Produzieren von audiovisuellen Medien, 3. datenbankgestütztes Produzieren von Medien, 4. Erstellen von Fotografien und Videos, 5. Erstellen von 3D-Grafiken und 3D-Bewegt Bildern oder 6. Produzieren von crossmedialen Medien. 	

Verordnung	Erläuterungen
<p>(9) Die Berufsbildpositionen der fachrichtungsübergreifenden, integrativ zu vermittelnden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht, 2. Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit, 3. Umweltschutz und Nachhaltigkeit, 4. digitalisierte Arbeitswelt, 5. Kommunizieren und Kooperation fördern sowie 6. Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion. 	<p>Die fachrichtungsübergreifenden Berufsbildpositionen sind während der gesamten Ausbildung, auch in Verbindung mit den fachbezogenen Inhalten, zu vermitteln.</p> <p>1.-4. sind die Standardberufsbildpositionen, die in allen Ausbildungsberufen vermittelt werden müssen.</p>
<p>§ 5 Ausbildungsplan</p> <p>Die Auszubildenden haben spätestens zu Beginn der Ausbildung auf der Grundlage des Ausbildungsrahmenplans für jeden Auszubildenden und für jede Auszubildende einen Ausbildungsplan zu erstellen.</p>	<p>Für den individuellen Ausbildungsplan erstellt der Ausbildungsbetrieb auf der Grundlage des Ausbildungsrahmenplans den betrieblichen Ausbildungsplan für die Auszubildenden. Dieser wird den Auszubildenden zu Beginn der Ausbildung ausgehändigt und erläutert; ebenso ist den Auszubildenden die Ausbildungsordnung auszuhändigen. Der ZFA bietet unter zfamedien.de einen digital zu erstellenden Ausbildungsplan an.</p>
<p>Abschnitt 2 Zwischenprüfung</p>	
<p>§ 6 Zeitpunkt</p> <p>(1) Die Zwischenprüfung soll im vierten Ausbildungshalbjahr stattfinden.</p>	<p>Die Zwischenprüfung dient der Ermittlung des Ausbildungsstandes und gibt den Auszubildenden und den Ausbildungsbetrieben Hinweise, ob Defizite auszugleichen sind und korrigierend auf die weitere Ausbildung eingewirkt werden sollte. Das Zwischenprüfungsergebnis hat keine rechtlichen Folgen für die Fortsetzung des Ausbildungsverhältnisses und geht auch nicht in das Ergebnis der Abschlussprüfung ein. Jedoch ist die Teilnahme an der Zwischenprüfung Voraussetzung für die Zulassung zur Abschlussprüfung.</p>
<p>(2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.</p>	<p>Die Prüfungstermine werden rechtzeitig von der zuständigen Stelle bekannt gegeben und unter zfamedien.de veröffentlicht. Der Betrieb muss die Auszubildenden zur Prüfung fristgerecht anmelden und für die Teilnahme freistellen.</p>
<p>§ 7 Inhalt</p> <p>Die Zwischenprüfung erstreckt sich auf</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. die im Ausbildungsrahmenplan für die ersten 18 Monate genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sowie 2. den im Berufsschulunterricht zu vermittelnden Lehrstoff, soweit er den im Ausbildungsrahmenplan genannten Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten entspricht. 	<p>Die zu prüfenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind im Ausbildungsrahmenplan durch zeitliche Richtlinien kenntlich gemacht (1. bis 18. Monat).</p> <p>Berücksichtigt wird auch der im Rahmenlehrplan zu vermittelnde Lehrstoff der Berufsschule für die ersten 18 Monate (Lernfelder 1 bis 6, siehe Seite 37ff).</p>
<p>§ 8 Prüfungsbereiche</p> <p>Die Zwischenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren“ und 2. „Medienprodukte gestalten und realisieren“. 	<p>Für beide Prüfungsbereiche werden gesonderte Punkte und Noten ausgewiesen, die jeweils für sich zu betrachten sind. Es wird keine Gesamtnote ausgewiesen. Der erste Prüfungsbereich wird schriftlich geprüft, der zweite praktisch.</p>

Verordnung	Erläuterungen
<p>§ 9 Prüfungsbereich „Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aspekte der Wirtschaftlichkeit, Nachhaltigkeit und Digitalisierung sowie der Sicherheit und des Gesundheitsschutzes bei der Arbeit zu berücksichtigen, 2. Arbeitsschritte zu planen und die Auswahl der Arbeitsmittel zu begründen, 3. Projekte zu organisieren und Kundinnen und Kunden zu beraten, 4. Kommunikationskonzepte zu erstellen, 5. gestalterische Grundlagen einzusetzen, 6. typografische Grundlagen anzuwenden, 7. Bild- und Grafikdaten zu beurteilen und 8. die Aufbereitung von Daten für verschiedene Ausgabe-prozesse zu beschreiben. <p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.</p>	<p>Aktuelle Informationen zu den Prüfungen findet man ca. 8 Wochen vor den schriftlichen Prüfungsterminen auf der Website des ZFA unter zfamedien.de.</p> <p>In der Zwischenprüfung werden die fachtheoretischen Inhalte der ersten 18 Monate der Ausbildung geprüft.</p> <p>Es wird nicht nach Fachrichtungen unterschieden, die Aufgaben sind für alle gleich.</p>
<p>§ 10 Prüfungsbereich „Medienprodukte gestalten und realisieren“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Medienprodukte gestalten und realisieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Print- und Digitalmedienprodukte zu konzipieren und nach Kundenvorgaben zu gestalten, 2. Bilder, Fonts und Grafiken aufzubereiten und 3. Produktionsdaten ausgabespezifisch zu erstellen. <p>(2) Der Prüfling hat ein Prüfungsstück zu erstellen.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 7 Stunden.</p>	<p>In diesem Prüfungsbereich werden die praktischen Kompetenzen der ersten 18 Monate der Ausbildung geprüft.</p> <p>Bei einem Prüfungsstück wird nur das Endergebnis bewertet.</p>

Abschnitt 3

Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Projektmanagement

<p>§ 11 Zeitpunkt</p> <p>(1) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet am Ende der Berufsausbildung statt.</p> <p>(2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.</p>	<p>Der Termin für die schriftliche Abschlussprüfung findet bundesweit einheitlich statt, er wird rechtzeitig von der zuständigen Stelle bekannt gegeben und unter zfamedien.de veröffentlicht. Die praktische Prüfung wird von der jeweiligen Kammer organisiert und durchgeführt, daher können die Prüfungstermine voneinander abweichen.</p> <p>Der Betrieb muss die Auszubildenden fristgerecht zur Prüfung anmelden und für die Teilnahme freistellen.</p>
<p>§ 12 Inhalt</p> <p>Die Abschluss- oder Gesellenprüfung erstreckt sich auf</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. die im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, B und H genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sowie 2. den im Berufsschulunterricht zu vermittelnden Lehrstoff, soweit er den im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, B und H genannten Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten entspricht. 	<p>Gegenstand der Abschlussprüfung können alle, also auch die vor der Zwischenprüfung nach dem Ausbildungsrahmenplan zu vermittelnden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sein sowie der im Berufsschulunterricht vermittelte Lehrstoff, soweit er für die Berufsausbildung wesentlich ist.</p>
<p>§ 13 Prüfungsbereiche</p> <p>Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Projekte planen und umsetzen“, 2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“, 3. „Medien produzieren“ und 4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“. 	<p>Der Prüfungsbereich 1 wird praktisch geprüft. Die Prüfungsbereiche 2 bis 4 werden schriftlich geprüft.</p>

Verordnung	Erläuterungen
<p>§ 14 Prüfungsbereich „Projekte planen und umsetzen“</p>	
<p>(1) Im Prüfungsbereich „Projekte planen und umsetzen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kundenaufträge zu analysieren, 2. Projekte zur Erstellung von Medienprodukten unter Berücksichtigung von Personal, Sachmitteln, Kosten und Terminen zu planen und durchzuführen, 3. Projektkonzepte zu erstellen, 4. Medienproduktentwürfe präsentationsreif zu gestalten und 5. Projektkonzepte zu visualisieren und zu präsentieren. 	<p>Dieser Paragraph bezieht sich auf den praktischen Teil der Abschlussprüfung.</p> <p>Unter den Ziffern 1. bis 5. werden die Kompetenzen aufgeführt, die in diesem Prüfungsbereich nachzuweisen sind.</p> <p>In einem Projektkonzept stehen die Maßnahmen, die man den Kunden empfiehlt im Vordergrund, nicht die Gestaltungsideen.</p>
<p>(2) Der Prüfling hat ein Prüfungsstück zu erstellen sowie eine Präsentation durchzuführen. Das Prüfungsstück besteht aus einem Projektkonzept, der Realisierung eines Medienproduktentwurfes und einer Angebotskalkulation. Das Projektkonzept ist dem Prüfungsausschuss zu präsentieren.</p>	<p>Zu beachten ist, dass beim Prüfungsstück der Prüfungsausschuss nur das Endergebnis beurteilt und nicht den Fertigungsweg.</p>
<p>(3) Die Prüfungszeit für die Erstellung des Prüfungsstücks und für die Präsentation beträgt insgesamt 24 Stunden. Für die Erstellung des Projektkonzeptes hat der Prüfling 16 Stunden und 30 Minuten Zeit. Der Prüfling hat dem Prüfungsausschuss das Projektkonzept spätestens zehn Arbeitstage nach Aushändigung der Aufgabenstellung vorzulegen. Die Prüfungszeit für die Realisierung des Medienproduktentwurfes und für die Angebotskalkulation beträgt 7 Stunden. Die Dauer der Präsentation soll 30 Minuten nicht überschreiten.</p>	<p>Innerhalb der 10-tägigen Konzeptionsphase ist der Auszubildende für 16,5 Stunden zur Erstellung seines Projektkonzeptes freizustellen. Für die praktische Umsetzung des Medienproduktentwurfes und der Angebotskalkulation stehen 7 Stunden zur Verfügung, für die Präsentation 30 Minuten.</p> <p>Die Angebotskalkulation wird innerhalb des Prüfungsstücks mit abgeprüft.</p>
<p>(4) Das Prüfungsstück ist mit 75 Prozent und die Präsentation mit 25 Prozent zu gewichten.</p>	
<p>§ 15 Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“</p>	
<p>(1) Im Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Auftragsplanungen durchzuführen, Auftragsunterlagen zu prüfen und Arbeitsanweisungen zu erstellen, 2. Gestaltungsgrundsätze zielgruppen- und medienspezifisch anzuwenden und dabei Medienelemente nach Inhalt und Aussage auszuwählen, 3. Medienprodukte zu gestalten, zu beurteilen und zu optimieren, 4. medienrechtliche Vorschriften einzuhalten, 5. Korrekturen durchzuführen, 6. Kommunikationsformen und -regeln anzuwenden, 7. Projektkonzepte zu entwickeln, 8. Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen zu entwickeln sowie 9. Präsentationen zu entwickeln. 	<p>Der Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ wird schriftlich geprüft. Aufgeführt sind die Kompetenzen, die der Prüfling in diesem schriftlichen Prüfungsteil darstellen soll.</p> <p>Weitere Informationen siehe Seite 36.</p> <p>Aktuelle Informationen zu den Prüfungen findet man ca. 8 Wochen vor den schriftlichen Prüfungsterminen auf der Website des ZFA unter zfamedien.de.</p>
<p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p>	
<p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.</p>	

Verordnung	Erläuterungen								
<p>§ 16 Prüfungsbereich „Medien produzieren“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Medien produzieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Projekte zu planen und zu organisieren sowie Projektergebnisse zu dokumentieren, 2. Daten auftragsspezifisch zu prüfen, zu erstellen, produktionsorientiert zu bearbeiten, zusammenzustellen und zu verwalten, 3. die übergabe- und ausgabegerechte Erstellung von Medienprodukten zu beschreiben, 4. die Aufbereitung von Daten für die medienübergreifende und medienspezifische Nutzung zu beschreiben, 5. die Erstellung und Bearbeitung von Bild- und Grafikdaten zu beschreiben sowie Bild- und Grafikdaten zu beurteilen, 6. sowohl deutsch- als auch englischsprachige Informationsquellen zu nutzen, 7. Arbeitsabläufe und -ergebnisse zu dokumentieren, 8. Angebote anzufordern, auszuwerten und zu erstellen, 9. Aufträge kaufmännisch zu bearbeiten und 10. Kostenarten und -stellen zuzuordnen. <p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.</p>	<p>Der Prüfungsbereich „Medien produzieren“ wird schriftlich geprüft. Aufgeführt sind die Kompetenzen, die der Prüfling in diesem schriftlichen Prüfungsteil darstellen soll.</p> <p>Weitere Informationen siehe Seite 36.</p> <p>Aktuelle Informationen zu den Prüfungen findet man ca. 8 Wochen vor den schriftlichen Prüfungsterminen auf der Website des ZFA unter zfamedien.de.</p>								
<p>§ 17 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist, allgemeine wirtschaftliche und gesellschaftliche Zusammenhänge der Berufs- und Arbeitswelt darzustellen und zu beurteilen.</p> <p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 60 Minuten.</p>	<p>Hier kommen die PAL-Prüfungsaufgaben zur Anwendung.</p>								
<p>§ 18 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung</p> <p>(1) Die Bewertungen der einzelnen Prüfungsbereiche sind wie folgt zu gewichten:</p> <table border="0" data-bbox="300 1429 821 1601"> <tr> <td>1. „Projekte planen und umsetzen“</td> <td>mit 50 Prozent,</td> </tr> <tr> <td>2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“</td> <td>mit 20 Prozent,</td> </tr> <tr> <td>3. „Medien produzieren“ sowie</td> <td>mit 20 Prozent</td> </tr> <tr> <td>4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“</td> <td>mit 10 Prozent.</td> </tr> </table> <p>(2) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung ist bestanden, wenn die Prüfungsleistungen – auch unter Berücksichtigung einer mündlichen Ergänzungsprüfung nach § 19 – wie folgt bewertet worden sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. im Gesamtergebnis mit mindestens „ausreichend“, 2. im Prüfungsbereich „Projekte planen und umsetzen“ mit mindestens „ausreichend“, 3. in mindestens zwei weiteren Prüfungsbereichen mit mindestens „ausreichend“ und 4. in keinem Prüfungsbereich mit „ungenügend“. <p>Über das Bestehen ist ein Beschluss nach § 42 Absatz 1 Nummer 3 des Berufsbildungsgesetzes oder nach § 35a Absatz 1 Nummer 3 der Handwerksordnung zu fassen.</p>	1. „Projekte planen und umsetzen“	mit 50 Prozent,	2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“	mit 20 Prozent,	3. „Medien produzieren“ sowie	mit 20 Prozent	4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“	mit 10 Prozent.	<p>Der praktische Prüfungsbereich fließt mit 50 Prozent, die fachtheoretischen Prüfungsbereiche mit jeweils 20 Prozent und WiSo mit 10 Prozent in die Ermittlung der Gesamtnote ein.</p> <p>Sowohl im Gesamtergebnis als auch im praktisch zu prüfenden Prüfungsbereich 1 müssen mindestens ausreichende Leistungen erbracht werden. In zwei weiteren Prüfungsbereichen müssen ebenfalls mindestens ausreichende Leistungen erbracht werden. Die Prüfung ist auch dann nicht bestanden, wenn ein Prüfungsbereich mit ungenügend bewertet wurde. Insgesamt bedeutet dies, dass nur in einem schriftlichen Prüfungsbereich eine mangelhafte Note erlaubt ist.</p>
1. „Projekte planen und umsetzen“	mit 50 Prozent,								
2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“	mit 20 Prozent,								
3. „Medien produzieren“ sowie	mit 20 Prozent								
4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“	mit 10 Prozent.								

Verordnung	Erläuterungen
<p>§ 19 Mündliche Ergänzungsprüfung</p> <p>(1) Der Prüfling kann in einem Prüfungsbereich eine mündliche Ergänzungsprüfung beantragen.</p>	Die Möglichkeit einer mündlichen Ergänzungsprüfung besteht nur für höchstens einen der schriftlichen Prüfungsbereiche, wenn dies für das Bestehen der Prüfung den Ausschlag geben kann.
<p>(2) Dem Antrag ist stattzugeben,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wenn er für einen der folgenden Prüfungsbereiche gestellt worden ist: <ol style="list-style-type: none"> a) „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“, b) „Medien produzieren“ oder c) „Wirtschafts- und Sozialkunde“, 2. wenn der benannte Prüfungsbereich nach Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c schlechter als mit „ausreichend“ bewertet worden ist und 3. wenn die mündliche Ergänzungsprüfung für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung den Ausschlag geben kann. <p>Die mündliche Ergänzungsprüfung darf nur in dem Prüfungsbereich nach Satz 1 Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c durchgeführt werden.</p>	
<p>(3) Die mündliche Ergänzungsprüfung soll 15 Minuten dauern.</p>	
<p>(4) Bei der Ermittlung des Ergebnisses für den Prüfungsbereich sind das bisherige Ergebnis und das Ergebnis der mündlichen Ergänzungsprüfung im Verhältnis 2 : 1 zu gewichten.</p>	

Abschnitt 4

Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Designkonzeption

<p>§ 20 Zeitpunkt</p> <p>(1) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet am Ende der Berufsausbildung statt.</p>	Der Termin für die schriftliche Abschlussprüfung findet bundesweit einheitlich statt, er wird rechtzeitig von der zuständigen Stelle bekannt gegeben und unter zfamedien.de veröffentlicht. Die praktische Prüfung wird von der jeweiligen Kammer organisiert und durchgeführt, daher weichen die Prüfungstermine voneinander ab.
<p>(2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.</p>	Der Betrieb muss die Auszubildenden fristgerecht zur Prüfung anmelden und für die Teilnahme freistellen.
<p>§ 21 Inhalt</p> <p>Die Abschluss- oder Gesellenprüfung erstreckt sich auf</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. die im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, C und H genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sowie 2. den im Berufsschulunterricht zu vermittelnden Lehrstoff, soweit er den im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, C und H genannten Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten entspricht. 	Gegenstand der Abschlussprüfung können alle, also auch die vor der Zwischenprüfung nach dem Ausbildungsrahmenplan zu vermittelnden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sein. Ebenso Gegenstand der Abschlussprüfung ist der im Berufsschulunterricht vermittelte Lehrstoff, soweit er für die Berufsausbildung wesentlich ist.
<p>§ 22 Prüfungsbereiche</p> <p>Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Designkonzepte entwickeln und erstellen“, 2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“, 3. „Medien produzieren“ und 4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“. 	Der Prüfungsbereich 1 wird praktisch geprüft. Die Prüfungsbereiche 2 bis 4 werden schriftlich geprüft.
<p>§ 23 Prüfungsbereich „Designkonzepte entwickeln und erstellen“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Designkonzepte entwickeln und erstellen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kundenaufträge zu analysieren, 2. Designkonzepte zu entwickeln und zu erstellen, 3. Gestaltungsideen für Medienprodukte zu entwickeln und zu visualisieren, 4. Medienproduktentwürfe zu gestalten und 5. Designkonzepte und Medienproduktentwürfe zu präsentieren. 	Dieser Paragraph bezieht sich auf den praktischen Teil der Abschlussprüfung. Unter den Ziffern 1. bis 5. werden die Kompetenzen aufgeführt, die in diesem Prüfungsbereich nachzuweisen sind. In einem Designkonzept müssen die Medienproduktentwürfe nicht produktionsfähig umgesetzt werden.

Verordnung	Erläuterungen
(2) Der Prüfling hat ein Prüfungsstück zu erstellen sowie eine Präsentation durchzuführen. Das Prüfungsstück besteht aus einem Designkonzept einschließlich der Realisierung eines Medienproduktentwurfes. Das Designkonzept ist dem Prüfungsausschuss zu präsentieren.	Zu beachten ist, dass beim Prüfungsstück der Prüfungsausschuss nur das Endergebnis beurteilt und nicht den Fertigungsweg.
(3) Die Prüfungszeit für die Erstellung des Prüfungsstücks und für die Präsentation beträgt insgesamt 24 Stunden. Für die Erstellung des Designkonzepts hat der Prüfling 16 Stunden und 30 Minuten Zeit. Der Prüfling hat dem Prüfungsausschuss das Designkonzept spätestens zehn Arbeitstage nach Aushändigung der Aufgabenstellung vorzulegen. Die Prüfungszeit für die Realisierung des Medienproduktentwurfes beträgt 7 Stunden. Die Dauer der Präsentation soll 30 Minuten nicht überschreiten.	Innerhalb der 10-tägigen Konzeptionsphase ist der Auszubildende für 16,5 Stunden zur Erstellung seines Designkonzeptes freizustellen. Für die praktische Umsetzung des Medienproduktentwurfes stehen 7 Stunden zur Verfügung, für die Präsentation 30 Minuten.
(4) Das Prüfungsstück ist mit 75 Prozent und die Präsentation mit 25 Prozent zu gewichten.	
<p>§ 24 Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Auftragsplanungen durchzuführen, Auftragsunterlagen zu prüfen und Arbeitsanweisungen zu erstellen, 2. Gestaltungsgrundsätze zielgruppen- und medienpezifisch anzuwenden und dabei Medienelemente nach Inhalt und Aussage auszuwählen, 3. Medienprodukte zu gestalten, zu beurteilen und zu optimieren, 4. medienrechtliche Vorschriften einzuhalten, 5. Korrekturen durchzuführen, 6. Kommunikationsformen und -regeln anzuwenden, 7. Anforderungen und Bedürfnisse von Kundinnen und Kunden sowie von Zielgruppen für Designkonzepte zu berücksichtigen, 8. Gestaltungsideen zu entwickeln und 9. Designkonzepte zu entwickeln, umzusetzen und als Präsentation aufzubereiten. <p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.</p>	<p>Der Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ wird schriftlich geprüft. Aufgeführt sind die Kompetenzen, die der Prüfling in diesem schriftlichen Prüfungsteil darstellen soll.</p> <p>Weitere Informationen siehe Seite 36.</p> <p>Aktuelle Informationen zu den Prüfungen findet man ca. 8 Wochen vor den schriftlichen Prüfungsterminen auf der Website des ZFA unter zfamedien.de.</p>
<p>§ 25 Prüfungsbereich „Medien produzieren“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Medien produzieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Projekte zu planen und zu organisieren sowie Projektergebnisse zu dokumentieren, 2. Daten auftragspezifisch zu prüfen, zu erstellen, produktionsorientiert zu bearbeiten, zusammenzustellen und zu verwalten, 3. die übergabe- und ausgabegerechte Erstellung von Medienprodukten zu beschreiben, 4. die Aufbereitung von Daten für die medienübergreifende und medienpezifische Nutzung zu beschreiben, 5. die Erstellung und Bearbeitung von Bild- und Grafikdaten zu beschreiben sowie Bild- und Grafikdaten zu beurteilen, 6. sowohl deutsch- als auch englischsprachige Informationsquellen zu nutzen, 7. Arbeitsabläufe und -ergebnisse zu dokumentieren, 8. Entwürfe und Prototypen nach Designkonzepten zu visualisieren, 9. die produktionsgerechte Umsetzung von Prototypen zu beschreiben und 10. Angebote anzufordern und auszuwerten. 	<p>Der Prüfungsbereich „Medien produzieren“ wird schriftlich geprüft. Aufgeführt sind die Kompetenzen, die der Prüfling in diesem schriftlichen Prüfungsteil darstellen soll.</p> <p>Weitere Informationen siehe Seite 36.</p> <p>Aktuelle Informationen zu den Prüfungen findet man ca. 8 Wochen vor den schriftlichen Prüfungsterminen auf der Website des ZFA unter zfamedien.de.</p>

Verordnung	Erläuterungen
(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.	
(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.	
§ 26 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“	Hier kommen die PAL-Prüfungsaufgaben zur Anwendung.
(1) Im Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist, allgemeine wirtschaftliche und gesellschaftliche Zusammenhänge der Berufs- und Arbeitswelt darzustellen und zu beurteilen.	
(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.	
(3) Die Prüfungszeit beträgt 60 Minuten.	
§ 27 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung	Der praktische Prüfungsbereich fließt mit 50 Prozent, die fachtheoretischen Prüfungsbereiche mit jeweils 20 Prozent und WiSo mit 10 Prozent in die Ermittlung der Gesamtnote ein.
(1) Die Bewertungen der einzelnen Prüfungsbereiche sind wie folgt zu gewichten: <ol style="list-style-type: none"> 1. „Designkonzepte entwickeln und erstellen“ mit 50 Prozent, 2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ mit 20 Prozent, 3. „Medien produzieren“ mit 20 Prozent sowie 4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“ mit 10 Prozent. 	
(2) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung ist bestanden, wenn die Prüfungsleistungen – auch unter Berücksichtigung einer mündlichen Ergänzungsprüfung nach § 28 – wie folgt bewertet worden sind: <ol style="list-style-type: none"> 1. im Gesamtergebnis mit mindestens „ausreichend“, 2. im Prüfungsbereich „Designkonzepte entwickeln und erstellen“ mit mindestens „ausreichend“, 3. in mindestens zwei weiteren Prüfungsbereichen mit mindestens „ausreichend“ und 4. in keinem Prüfungsbereich mit „ungenügend“. <p>Über das Bestehen ist ein Beschluss nach § 42 Absatz 1 Nummer 3 des Berufsbildungsgesetzes oder nach § 35a Absatz 1 Nummer 3 der Handwerksordnung zu fassen.</p>	Sowohl im Gesamtergebnis als auch im praktisch zu prüfenden Prüfungsbereich 1 müssen mindestens ausreichende Leistungen erbracht werden. In zwei weiteren Prüfungsbereichen müssen ebenfalls mindestens ausreichende Leistungen erbracht werden. Die Prüfung ist auch dann nicht bestanden, wenn ein Prüfungsbereich mit ungenügend bewertet wurde. Insgesamt bedeutet dies, dass nur in einem schriftlichen Prüfungsbereich eine mangelhafte Note erlaubt ist.
§ 28 Mündliche Ergänzungsprüfung	Die Möglichkeit einer mündlichen Ergänzungsprüfung besteht nur für höchstens einen der schriftlichen Prüfungsbereiche, wenn dies für das Bestehen der Prüfung den Ausschlag geben kann.
(1) Der Prüfling kann in einem Prüfungsbereich eine mündliche Ergänzungsprüfung beantragen.	
(2) Dem Antrag ist stattzugeben, <ol style="list-style-type: none"> 1. wenn er für einen der folgenden Prüfungsbereiche gestellt worden ist: <ol style="list-style-type: none"> a) „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“, b) „Medien produzieren“ oder c) „Wirtschafts- und Sozialkunde“, 2. wenn der benannte Prüfungsbereich nach Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c schlechter als mit „ausreichend“ bewertet worden ist und 3. wenn die mündliche Ergänzungsprüfung für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung den Ausschlag geben kann. <p>Die mündliche Ergänzungsprüfung darf nur in dem Prüfungsbereich nach Satz 1 Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c durchgeführt werden.</p>	
(3) Die mündliche Ergänzungsprüfung soll 15 Minuten dauern.	
(4) Bei der Ermittlung des Ergebnisses für den Prüfungsbereich sind das bisherige Ergebnis und das Ergebnis der mündlichen Ergänzungsprüfung im Verhältnis 2 : 1 zu gewichten.	

Verordnung	Erläuterungen
<p>Abschnitt 5 Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Printmedien</p>	
<p>§ 29 Zeitpunkt</p> <p>(1) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet am Ende der Berufsausbildung statt.</p>	<p>Der Termin für die schriftliche Abschlussprüfung findet bundesweit einheitlich statt, er wird rechtzeitig von der zuständigen Stelle bekannt gegeben und unter zfamedien.de veröffentlicht. Die praktische Prüfung wird von der jeweiligen Kammer organisiert und durchgeführt, daher weichen die Prüfungstermine voneinander ab.</p>
<p>(2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.</p>	<p>Der Betrieb muss die Auszubildenden fristgerecht zur Prüfung anmelden und für die Teilnahme freistellen.</p>
<p>§ 30 Inhalt</p> <p>Die Abschluss- oder Gesellenprüfung erstreckt sich entsprechend der gewählten Wahlqualifikation auf</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. die im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, D, E und H genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sowie 2. den im Berufsschulunterricht zu vermittelnden Lehrstoff, soweit er den im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, D, E und H genannten Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten entspricht. 	<p>Gegenstand der Abschlussprüfung können alle, also auch die vor der Zwischenprüfung nach dem Ausbildungsrahmenplan zu vermittelnden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sein sowie der im Berufsschulunterricht vermittelte Lehrstoff, soweit er für die Berufsausbildung wesentlich ist.</p>
<p>§ 31 Prüfungsbereiche</p> <p>Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“, 2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“, 3. „Medien produzieren“ und 4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“. 	<p>Der Prüfungsbereich 1 wird praktisch geprüft. Die Prüfungsbereiche 2 bis 4 werden schriftlich geprüft.</p>
<p>§ 32 Prüfungsbereich „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Auftragsinhalte zu analysieren, Arbeitsabläufe zu planen und zu dokumentieren, 2. Arbeitsmittel zu berücksichtigen und Termine abzustimmen, 3. Medienprodukte zu gestalten, 4. Mediendaten nach gestalterischen und technischen Gesichtspunkten aufzubereiten und zu bearbeiten und 5. Medienprodukte unter Berücksichtigung von qualitativen und wirtschaftlichen Aspekten zu realisieren. 	<p>Dieser Paragraph bezieht sich auf den praktischen Teil der Abschlussprüfung. Unter den Ziffern 1. bis 5. werden die Kompetenzen aufgeführt, die in diesem Prüfungsbereich nachzuweisen sind.</p>
<p>(2) Der Prüfling hat ein Prüfungsstück I und ein Prüfungsstück II zu erstellen. Das Prüfungsstück I besteht aus einem Umsetzungsvorschlag mit Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte sowie der Erstellung technischer Daten für die Produktion eines Medienproduktes. Bei der Aufgabenstellung für das Prüfungsstück II ist die Wahlqualifikation nach § 4 Absatz 6 zu berücksichtigen.</p>	<p>Zu beachten ist, dass beim Prüfungsstück der Prüfungsausschuss nur das Endergebnis beurteilt und nicht den Fertigungsweg.</p>
<p>(3) Die Prüfungszeit für die Erstellung der Prüfungsstücke I und II beträgt insgesamt 24 Stunden. Für die Erstellung des Umsetzungsvorschlags mit Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte innerhalb des Prüfungsstücks I hat der Prüfling 14 Stunden Zeit. Der Prüfling hat dem Prüfungsausschuss den Umsetzungsvorschlag mit Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte spätestens fünf Arbeitstage nach Aushändigung der Aufgabenstellung vorzulegen. Für die Erstellung technischer Daten für die Produktion eines Medienproduktes innerhalb des Prüfungsstücks I hat der Prüfling 6 Stunden Zeit. Für die Erstellung des Prüfungsstücks II hat der Prüfling 4 Stunden Zeit.</p>	<p>Innerhalb der 5-tägigen Konzeptionsphase ist der Auszubildende für 14 Stunden zur Erstellung des Umsetzungsvorschlags mit Dokumentation freizustellen. Für die praktische Umsetzung des Prüfungsstücks I stehen 6 Stunden, für das Prüfungsstück II 4 Stunden zur Verfügung. Das Prüfungsstück II bezieht sich auf die Wahlqualifikation.</p>
<p>(4) Bei der Ermittlung des Ergebnisses für den Prüfungsbereich sind die Bewertungen wie folgt zu gewichten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. das Prüfungsstück I mit 60 Prozent und 2. das Prüfungsstück II mit 40 Prozent. 	

Verordnung	Erläuterungen
<p>§ 33 Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Auftragsplanungen durchzuführen, Auftragsunterlagen zu prüfen und Arbeitsanweisungen zu erstellen, 2. Gestaltungsgrundsätze zielgruppen- und medienspezifisch anzuwenden und dabei Medienelemente nach Inhalt und Aussage auszuwählen, 3. Medienprodukte zu gestalten, zu beurteilen und zu optimieren, 4. medienrechtliche Vorschriften einzuhalten, 5. Korrekturen durchzuführen, 6. Kommunikationsformen und -regeln anzuwenden, 7. Printmedien nach Gestaltungsgrundsätzen und typografischen Regeln zu entwickeln sowie 8. Bildkompositionen und Grafiken nach gestalterischen Gesichtspunkten zu beurteilen. <p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.</p>	<p>Der Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ wird schriftlich geprüft. Aufgeführt sind die Kompetenzen, die der Prüfling in diesem schriftlichen Prüfungsteil darstellen soll.</p> <p>Weitere Informationen siehe Seite 36.</p> <p>Aktuelle Informationen zu den Prüfungen findet man ca. 8 Wochen vor den schriftlichen Prüfungsterminen auf der Website des ZFA unter zfamedien.de.</p>
<p>§ 34 Prüfungsbereich „Medien produzieren“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Medien produzieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Projekte zu planen und zu organisieren sowie Projektergebnisse zu dokumentieren, 2. Daten auftragsspezifisch zu prüfen, zu erstellen, produktionsorientiert zu bearbeiten, zusammenzustellen und zu verwalten, 3. die übergabe- und ausgabegerechte Erstellung von Medienprodukten zu beschreiben, 4. die Aufbereitung von Daten für die medienübergreifende und medienspezifische Nutzung zu beschreiben, 5. die Erstellung und Bearbeitung von Bild- und Grafikdaten zu beschreiben sowie Bild- und Grafikdaten zu beurteilen, 6. sowohl deutsch- als auch englischsprachige Informationsquellen zu nutzen, 7. Arbeitsabläufe und -ergebnisse zu dokumentieren, 8. die Aufbereitung von Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren zu beschreiben, 9. Ausschießschemata zu erstellen, 10. Automatisierungspotenziale einzelner Arbeitsschritte zu erkennen und zu bewerten sowie 11. Farbmanagement für unterschiedliche Produktionen zu planen. <p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.</p>	<p>Der Prüfungsbereich „Medien produzieren“ wird schriftlich geprüft. Aufgeführt sind die Kompetenzen, die der Prüfling in diesem schriftlichen Prüfungsteil darstellen soll.</p> <p>Weitere Informationen siehe Seite 36.</p> <p>Aktuelle Informationen zu den Prüfungen findet man ca. 8 Wochen vor den schriftlichen Prüfungsterminen auf der Website des ZFA unter zfamedien.de.</p>
<p>§ 35 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist, allgemeine wirtschaftliche und gesellschaftliche Zusammenhänge der Berufs- und Arbeitswelt darzustellen und zu beurteilen.</p> <p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 60 Minuten.</p>	<p>Hier kommen die PAL-Prüfungsaufgaben zur Anwendung.</p>

Verordnung	Erläuterungen
<p>§ 36 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung</p> <p>(1) Die Bewertungen der einzelnen Prüfungsbereiche sind wie folgt zu gewichten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“ mit 50 Prozent, 2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ mit 20 Prozent, 3. „Medien produzieren“ mit 20 Prozent sowie 4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“ mit 10 Prozent. 	<p>Der praktische Prüfungsbereich fließt mit 50 Prozent, die fachtheoretischen Prüfungsbereiche mit jeweils 20 Prozent und WiSo mit 10 Prozent in die Ermittlung der Gesamtnote ein.</p>
<p>(2) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung ist bestanden, wenn die Prüfungsleistungen – auch unter Berücksichtigung einer mündlichen Ergänzungsprüfung nach § 37 – wie folgt bewertet worden sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. im Gesamtergebnis mit mindestens „ausreichend“, 2. im Prüfungsbereich „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“ mit mindestens „ausreichend“, 3. in mindestens zwei weiteren Prüfungsbereichen mit mindestens „ausreichend“ und 4. in keinem Prüfungsbereich mit „ungenügend“. <p>Über das Bestehen ist ein Beschluss nach § 42 Absatz 1 Nummer 3 des Berufsbildungsgesetzes oder nach § 35a Absatz 1 Nummer 3 der Handwerksordnung zu fassen.</p>	<p>Sowohl im Gesamtergebnis als auch im praktisch zu prüfenden Prüfungsbereich 1 müssen mindestens ausreichende Leistungen erbracht werden. In zwei weiteren Prüfungsbereichen müssen ebenfalls mindestens ausreichende Leistungen erbracht werden. Die Prüfung ist auch dann nicht bestanden, wenn ein Prüfungsbereich mit ungenügend bewertet wurde. Insgesamt bedeutet dies, dass nur in einem schriftlichen Prüfungsbereich eine mangelhafte Note erlaubt ist.</p>
<p>§ 37 Mündliche Ergänzungsprüfung</p> <p>(1) Der Prüfling kann in einem Prüfungsbereich eine mündliche Ergänzungsprüfung beantragen.</p>	<p>Die Möglichkeit einer mündlichen Ergänzungsprüfung besteht nur für höchstens einen der schriftlichen Prüfungsbereiche, wenn dies für das Bestehen der Prüfung den Ausschlag geben kann.</p>
<p>(2) Dem Antrag ist stattzugeben,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wenn er für einen der folgenden Prüfungsbereiche gestellt worden ist: <ol style="list-style-type: none"> a) „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“, b) „Medien produzieren“ oder c) „Wirtschafts- und Sozialkunde“, 2. wenn der benannte Prüfungsbereich nach Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c schlechter als mit „ausreichend“ bewertet worden ist und 3. wenn die mündliche Ergänzungsprüfung für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung den Ausschlag geben kann. <p>Die mündliche Ergänzungsprüfung darf nur in dem Prüfungsbereich nach Satz 1 Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c durchgeführt werden.</p>	
<p>(3) Die mündliche Ergänzungsprüfung soll 15 Minuten dauern.</p>	
<p>(4) Bei der Ermittlung des Ergebnisses für den Prüfungsbereich sind das bisherige Ergebnis und das Ergebnis der mündlichen Ergänzungsprüfung im Verhältnis 2 : 1 zu gewichten.</p>	

Verordnung	Erläuterungen
Abschnitt 6 Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Digitalmedien	
§ 38 Zeitpunkt (1) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet am Ende der Berufsausbildung statt. (2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.	Der Termin für die schriftliche Abschlussprüfung findet bundesweit einheitlich statt, er wird rechtzeitig von der zuständigen Stelle bekannt gegeben und unter zfamedien.de veröffentlicht. Die praktische Prüfung wird von der jeweiligen Kammer organisiert und durchgeführt, daher weichen die Prüfungstermine voneinander ab. Der Betrieb muss die Auszubildenden fristgerecht zur Prüfung anmelden und für die Teilnahme freistellen.
§ 39 Inhalt Die Abschluss- oder Gesellenprüfung erstreckt sich entsprechend der gewählten Wahlqualifikation auf <ol style="list-style-type: none"> die im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, F, G und H genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sowie den im Berufsschulunterricht zu vermittelnden Lehrstoff, soweit er den im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, F, G und H genannten Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten entspricht. 	Gegenstand der Abschlussprüfung können alle, also auch die vor der Zwischenprüfung, nach dem Ausbildungsrahmenplan zu vermittelnden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sein sowie der im Berufsschulunterricht vermittelte Lehrstoff, soweit er für die Berufsausbildung wesentlich ist.
§ 40 Prüfungsbereiche Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt: <ol style="list-style-type: none"> „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“, „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“, „Medien produzieren“ und „Wirtschafts- und Sozialkunde“. 	Der Prüfungsbereich 1 wird praktisch geprüft. Die Prüfungsbereiche 2 bis 4 werden schriftlich geprüft.
§ 41 Prüfungsbereich „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“ (1) Im Prüfungsbereich „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist, <ol style="list-style-type: none"> Auftragsinhalte zu analysieren, Arbeitsabläufe zu planen und zu dokumentieren, Digitalmedien zu gestalten und Prototypen zu erstellen, Mediendaten nach gestalterischen und technischen Gesichtspunkten aufzubereiten und zu bearbeiten sowie Medienprodukte unter Berücksichtigung von qualitativen und wirtschaftlichen Aspekten technisch zu realisieren. 	Dieser Paragraph bezieht sich auf den praktischen Teil der Abschlussprüfung. Unter den Ziffern 1. bis 4. werden die Kompetenzen aufgeführt, die in diesem Prüfungsbereich nachzuweisen sind.
(2) Der Prüfling hat ein Prüfungsstück I und ein Prüfungsstück II zu erstellen. Das Prüfungsstück I besteht aus einem Umsetzungsvorschlag mit Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte sowie der Erstellung technischer Daten für die Produktion eines digitalen Medienproduktes. Bei der Aufgabenstellung für das Prüfungsstück II ist die Wahlqualifikation nach § 4 Absatz 8 zu berücksichtigen.	Zu beachten ist, dass beim Prüfungsstück der Prüfungsausschuss nur das Endergebnis beurteilt und nicht den Fertigungsweg.
(3) Die Prüfungszeit für die Erstellung der Prüfungsstücke I und II beträgt insgesamt 24 Stunden. Für die Erstellung des Umsetzungsvorschlags mit Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte innerhalb des Prüfungsstücks I hat der Prüfling 14 Stunden Zeit. Der Prüfling hat dem Prüfungsausschuss den Umsetzungsvorschlag mit Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte spätestens fünf Arbeitstage nach Aushändigung der Aufgabenstellung vorzulegen. Für die Erstellung technischer Daten für die Produktion eines digitalen Medienproduktes innerhalb des Prüfungsstücks I hat der Prüfling 6 Stunden Zeit. Für die Erstellung des Prüfungsstücks II hat der Prüfling 4 Stunden Zeit.	Innerhalb der 5-tägigen Konzeptionsphase ist der Auszubildende für 14 Stunden zur Erstellung des Umsetzungsvorschlages mit Dokumentation freizustellen. Für die praktische Umsetzung des Prüfungsstücks I stehen 6 Stunden, für das Prüfungsstück II 4 Stunden zur Verfügung. Das Prüfungsstück II bezieht sich auf die Wahlqualifikation.
(4) Bei der Ermittlung des Ergebnisses für den Prüfungsbereich sind die Bewertungen wie folgt zu gewichten: <ol style="list-style-type: none"> das Prüfungsstück I mit 60 Prozent und das Prüfungsstück II mit 40 Prozent. 	

Verordnung	Erläuterungen
<p>§ 42 Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Auftragsplanungen durchzuführen, Auftragsunterlagen zu prüfen und Arbeitsanweisungen zu erstellen, 2. Gestaltungsgrundsätze zielgruppen- und medienspezifisch anzuwenden und dabei Medienelemente nach Inhalt und Aussage auszuwählen, 3. Medienprodukte zu gestalten, zu beurteilen und zu optimieren, 4. medienrechtliche Vorschriften einzuhalten, 5. Korrekturen durchzuführen, 6. Kommunikationsformen und -regeln anzuwenden, 7. Digitalmedien nach Gestaltungsgrundsätzen, typografischen Regeln und Animationsprinzipien zu entwickeln, 8. die Benutzerführung von Digitalmedien an Zielgruppen anzupassen und deren Gestaltung für verschiedene Ausgabeauflösungen und Endgeräte zu erläutern und 9. Aspekte der Nutzerfreundlichkeit und Barrierefreiheit bei der Gestaltung von Digitalmedien zu berücksichtigen. <p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.</p>	<p>Der Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ wird schriftlich geprüft. Aufgeführt sind die Kompetenzen, die der Prüfling in diesem schriftlichen Prüfungsteil darstellen soll.</p> <p>Weitere Informationen siehe Seite 36.</p> <p>Aktuelle Informationen zu den Prüfungen findet man ca. 8 Wochen vor den schriftlichen Prüfungsterminen auf der Website des ZFA unter zfamedien.de.</p>
<p>§ 43 Prüfungsbereich „Medien produzieren“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Medien produzieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Projekte zu planen und zu organisieren sowie Projektergebnisse zu dokumentieren, 2. Daten auftragspezifisch zu prüfen, zu erstellen, produktionsorientiert zu bearbeiten, zusammenzustellen und zu verwalten, 3. die übergabe- und ausgabegerechte Erstellung von Medienprodukten zu beschreiben, 4. die Aufbereitung von Daten für die medienübergreifende und medienspezifische Nutzung zu beschreiben, 5. die Erstellung und Bearbeitung von Bild- und Grafikdaten zu beschreiben sowie Bild- und Grafikdaten zu beurteilen, 6. sowohl deutsch- als auch englischsprachige Informationsquellen zu nutzen, 7. Arbeitsabläufe und -ergebnisse zu dokumentieren, 8. die Erstellung von Prototypen für die Produktion von Digitalmedien zu erläutern und Prototypen zu beurteilen, 9. die Animation von Medienelementen zu beschreiben, 10. Prozesse der Medienproduktion von Digitalmedien unter Beachtung von Qualitätsvorgaben zu optimieren sowie Automatisierungspotenziale zu erkennen und zu bewerten sowie 11. Digitalmedien zu strukturieren, zu programmieren und die Bereitstellung für die Ausgabe von Digitalmedien zu beschreiben. <p>(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.</p> <p>(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.</p>	<p>Der Prüfungsbereich „Medien produzieren“ wird schriftlich geprüft. Aufgeführt sind die Kompetenzen, die der Prüfling in diesem schriftlichen Prüfungsteil darstellen soll.</p> <p>Weitere Informationen siehe Seite 36.</p> <p>Aktuelle Informationen zu den Prüfungen findet man ca. 8 Wochen vor den schriftlichen Prüfungsterminen auf der Website des ZFA unter zfamedien.de.</p>
<p>§ 44 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“</p> <p>(1) Im Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist, allgemeine wirtschaftliche und gesellschaftliche Zusammenhänge der Berufs- und Arbeitswelt darzustellen und zu beurteilen.</p>	<p>Hier kommen die PAL-Prüfungsaufgaben zur Anwendung.</p>

Verordnung	Erläuterungen								
(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.									
(3) Die Prüfungszeit beträgt 60 Minuten.									
<p>§ 45 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung</p> <p>(1) Die Bewertungen der einzelnen Prüfungsbereiche sind wie folgt zu gewichten:</p> <table border="0"> <tr> <td>1. „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“</td> <td>mit 50 Prozent,</td> </tr> <tr> <td>2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“</td> <td>mit 20 Prozent,</td> </tr> <tr> <td>3. „Medien produzieren“ sowie</td> <td>mit 20 Prozent</td> </tr> <tr> <td>4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“</td> <td>mit 10 Prozent.</td> </tr> </table> <p>(2) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung ist bestanden, wenn die Prüfungsleistungen – auch unter Berücksichtigung einer mündlichen Ergänzungsprüfung nach § 46 – wie folgt bewertet worden sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> im Gesamtergebnis mit mindestens „ausreichend“, im Prüfungsbereich „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“ mit mindestens „ausreichend“, in mindestens zwei weiteren Prüfungsbereichen mit mindestens „ausreichend“ und in keinem Prüfungsbereich mit „ungenügend“. <p>Über das Bestehen ist ein Beschluss nach § 42 Absatz 1 Nummer 3 des Berufsbildungsgesetzes oder nach § 35a Absatz 1 Nummer 3 der Handwerksordnung zu fassen.</p>	1. „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“	mit 50 Prozent,	2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“	mit 20 Prozent,	3. „Medien produzieren“ sowie	mit 20 Prozent	4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“	mit 10 Prozent.	<p>Der praktische Prüfungsbereich fließt mit 50 Prozent, die fachtheoretischen Prüfungsbereiche mit jeweils 20 Prozent und WiSo mit 10 Prozent in die Ermittlung der Gesamtnote ein.</p> <p>Sowohl im Gesamtergebnis als auch im praktisch zu prüfenden Prüfungsbereich 1 müssen mindestens ausreichende Leistungen erbracht werden. In zwei weiteren Prüfungsbereichen müssen ebenfalls mindestens ausreichende Leistungen erbracht werden. Die Prüfung ist auch dann nicht bestanden, wenn ein Prüfungsbereich mit ungenügend bewertet wurde. Insgesamt bedeutet dies, dass nur in einem schriftlichen Prüfungsbereich eine mangelhafte Note erlaubt ist.</p>
1. „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“	mit 50 Prozent,								
2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“	mit 20 Prozent,								
3. „Medien produzieren“ sowie	mit 20 Prozent								
4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“	mit 10 Prozent.								
<p>§ 46 Mündliche Ergänzungsprüfung</p> <p>(1) Der Prüfling kann in einem Prüfungsbereich eine mündliche Ergänzungsprüfung beantragen.</p> <p>(2) Dem Antrag ist stattzugeben,</p> <ol style="list-style-type: none"> wenn er für einen der folgenden Prüfungsbereiche gestellt worden ist: „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“, <ol style="list-style-type: none"> „Medien produzieren“ oder „Wirtschafts- und Sozialkunde“, wenn der benannte Prüfungsbereich nach Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c schlechter als mit „ausreichend“ bewertet worden ist und wenn die mündliche Ergänzungsprüfung für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung den Ausschlag geben kann. <p>Die mündliche Ergänzungsprüfung darf nur in dem Prüfungsbereich nach Satz 1 Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c durchgeführt werden.</p>	<p>Die Möglichkeit einer mündlichen Ergänzungsprüfung besteht nur für höchstens einen der schriftlichen Prüfungsbereiche, wenn dies für das Bestehen der Prüfung den Ausschlag geben kann.</p>								
(3) Die mündliche Ergänzungsprüfung soll 15 Minuten dauern.									
(4) Bei der Ermittlung des Ergebnisses für den Prüfungsbereich sind das bisherige Ergebnis und das Ergebnis der mündlichen Ergänzungsprüfung im Verhältnis 2 : 1 zu gewichten.									
<p>Abschnitt 7 Schlussvorschriften</p>									
<p>§ 47 Inkrafttreten, Außerkrafttreten</p> <p>Diese Verordnung tritt am 1. August 2023 (BGBl. I Nr. 128) in Kraft. Gleichzeitig tritt die Verordnung über die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print und zur Mediengestalterin Digital und Print vom 26. April 2013 (BGBl. I S. 1173), die durch Artikel 1 der Verordnung vom 5. Februar 2016 (BGBl. I S. 175) geändert worden ist, außer Kraft.</p> <p>Berlin, den 15. Mai 2023 Der Bundesminister für Wirtschaft und Klimaschutz (in Vertretung)</p>	<p>Für alle zum Zeitpunkt dieser neuen Ausbildungsordnung bereits in Ausbildung befindlichen Auszubildenden, die eine Ausbildung zum Mediengestalter absolvieren, gelten die Vorschriften der alten Ausbildungsordnung vom 26. April 2013. Ausbildungsverträge, die zwar schon geschlossen wurden, aber erst zum 1. August 2023 begonnen werden, werden auf die neue Ausbildungsordnung umgeschrieben.</p>								

Ausbildungsrahmenplan für die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print und zur Mediengestalterin Digital und Print

Abschnitt A: fachrichtungsübergreifende berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	Planen und Organisieren von Arbeitsprozessen (§ 4 Absatz 2 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) Auftragsunterlagen entsprechend der Auftragsbeschreibung auf Vollständigkeit prüfen b) medienspezifische Besonderheiten in Planungs- und Organisationsprozessen berücksichtigen c) technische Umsetzbarkeit des Auftrags prüfen sowie bei Bedarf Lösungsschritte vorschlagen und einleiten d) Teilaufgaben für den Arbeitsprozess definieren und deren Umsetzung überprüfen e) Aufgaben im Team planen, abstimmen und bearbeiten f) Termine strukturieren, planen und kontrollieren g) Arbeitsanweisungen erstellen und Arbeitsabläufe dokumentieren h) digitales Auftragsmanagement während des gesamten Arbeitsprozesses berücksichtigen i) Datenorganisation planen und Daten auftragspezifisch strukturieren j) automatisierte Workflow-Strukturen und Skripte anwenden und Hotfolder einsetzen k) Ergebnisse von Arbeitsprozessen überprüfen und bei Bedarf Maßnahmen zur Korrektur der Workflow-Automation einleiten 	16	
2	Gestalten von Medien (§ 4 Absatz 2 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> a) Kreativitätstechniken auswählen und anwenden b) Gestaltungsideen unter Berücksichtigung der Anforderungen von Kundinnen und Kunden und der Bedürfnisse von Mediennutzerinnen und -nutzern entwickeln und bewerten c) Grundlagen der grafischen Gestaltung, der Bildgestaltung, der Farbgestaltung, der typografischen Gestaltung, der Gestaltung von Flächen und von Gestaltungsrastern anwenden d) Gestaltungsentwürfe für verschiedene Medien anfertigen und anhand von Produktmustern und Prototypen darstellen e) Gestaltungskonzepte anwenden f) gestaltete Medienprodukte beurteilen und optimieren 	20	
		<ul style="list-style-type: none"> g) Grundlagen der räumlichen Gestaltung und der Bewegtbildgestaltung anwenden h) Layouts mittels Typografie, Bild-, Grafik- und Farbkompositionen entwickeln i) Gestaltungskonzepte entwickeln 		6
3	Erstellen, Bearbeiten und Beurteilen von Bild- und Grafikdaten (§ 4 Absatz 2 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Bild- und Grafikmaterial auf technische Verwendbarkeit entsprechend ihrem Verwendungszweck prüfen und bei Eignung übernehmen b) digitale Daten übernehmen, Farbprofilierung überprüfen sowie Farbkonvertierung berücksichtigen c) Grafikdaten erstellen, Vorlagen vektorisieren und optimieren d) Vorlagen erstellen und pixelbasiert aufbereiten, Bildausschnitte festlegen und Formatanpassungen durchführen e) ersetzende und ergänzende Retuschen an Bilddaten ausführen f) Bildinhalte maskieren und freistellen g) Bilddaten entsprechend ihrem Verwendungszweck in Kontrast, Helligkeit und Farbigkeit anpassen h) Arbeitsergebnisse prüfen und beurteilen 	12	

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
4	Erstellen ausgabespezifischer Produktionsdaten (§ 4 Absatz 2 Nummer 4)	a) eingehende Daten auf Vollständigkeit und Eignung anhand der Auftragsvorgaben prüfen b) Daten für die medienübergreifende Nutzung erstellen, aufbereiten und dabei Farb Räume und Farbsysteme anwenden sowie Dateigrößen berücksichtigen c) Daten- und Dateiformate prüfen und Daten für verschiedene Anwendungsbereiche anpassen, einsetzen und ausgeben d) Arbeitsabläufe fortwährend auf Einhaltung der Vorgaben kontrollieren und bei Abweichungen korrigieren e) Arbeitsergebnisse entsprechend den Standards und Normen kontrollieren und optimieren	18	
		f) Datenformate und Metadaten nutzen und verwalten g) Datenbanken zur Verwaltung von Mediendaten nutzen h) Farben für die medienübergreifende und medienspezifische Nutzung definieren und konvertieren, dabei ausgabenspezifische Standards und Normen anwenden i) Daten für unterschiedliche Ausgabemedien und Systemplattformen erzeugen j) medienspezifische Vorgaben anwenden und umsetzen		8
5	Planen und Organisieren von Projekten (§ 4 Absatz 2 Nummer 5)	a) Zielvorgaben festlegen und Zuständigkeiten definieren b) Methoden des Projektmanagements auswählen und einsetzen c) interne und externe Leistungen definieren, abstimmen und kontrollieren d) Meilensteine, Teilaufgaben sowie Termine planen und überwachen e) Zeit- und Qualitätsvorgaben prüfen und kostenbewusst berücksichtigen f) Abstimmungs- und Präsentationstermine planen und organisieren g) Projekte im Verlauf und abschließend dokumentieren h) digitale Werkzeuge für das Projektmanagement einsetzen		12

Abschnitt B: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Projektmanagement

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	Analysieren von Bedarfen und auftragsbezogenes Beraten (§ 4 Absatz 3 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) Kundenwünsche und -bedarfe ermitteln, mit internem Leistungsangebot abgleichen und daraus Vorgehensweisen für die Kundenberatung ableiten b) Auftragsanforderungen von Kundinnen und Kunden analysieren c) Erfolgsfaktoren mit Kundinnen und Kunden definieren d) Kundinnen und Kunden über gestalterische und technische Alternativen informieren und beraten e) zeitlichen, organisatorischen und wirtschaftlichen Rahmen mit Kundinnen und Kunden abstimmen und festlegen f) Auftragsumfang mit Kundinnen und Kunden definieren g) Auftragsunterlagen ausarbeiten h) Kundenkommunikation nachbereiten und dokumentieren 		9
2	Entwickeln von Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen (§ 4 Absatz 3 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> a) Marketingstrategie mit Kundinnen und Kunden abstimmen und Kommunikationsziele definieren b) Marktanalysen und Marktforschungsergebnisse für Kundinnen und Kunden auswerten c) Zielgruppen mit Kundinnen und Kunden abgleichen und Zielgruppenprofile erstellen d) Marketingmaßnahmen und Medieneinsatz unter Berücksichtigung der Zielgruppenprofile konzipieren e) Marketingmaßnahmen terminieren und budgetieren 		10
3	Kaufmännisches Bearbeiten von Aufträgen (§ 4 Absatz 3 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Kostenarten erfassen und Kostenstellen zuordnen b) Unterlagen für die Erstellung von Angeboten beschaffen und auswerten c) Angebotskalkulationen anhand von Kosten- und Leistungssätzen erstellen d) Angebote erstellen und Verträge unterschriftsreif vorbereiten e) Eingangsrechnungen prüfen und Ausgangsrechnungen erstellen f) Nachkalkulationen und Soll-Ist-Vergleich durchführen g) Ergebnisse für die kaufmännische Steuerung und Kontrolle aufbereiten 		10
4	Präsentieren von Angeboten und Konzepten (§ 4 Absatz 3 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> a) Ideen für Präsentationen entwickeln und umsetzen b) Präsentationsmedien auswählen c) Präsentationstechnik in Betrieb nehmen d) Projektkonzepte und Angebote präsentieren und erläutern e) Präsentationen reflektieren 		8
5	Konzipieren, Durchführen und Abschließen von Projekten (§ 4 Absatz 3 Nummer 5)	<ul style="list-style-type: none"> a) Projektkonzepte erstellen b) Projekte durchführen, dabei Eigen- und Fremdleistungen koordinieren c) qualitätssichernde Maßnahmen festlegen d) Projektdurchführung in Bezug auf Personal, Sachmittel, Termine und Kosten steuern, dabei Zusammenhänge technischer und wirtschaftlicher Gesichtspunkte berücksichtigen e) Anforderungs- und Kostenänderungen ermitteln f) bei Abweichungen im Projektablauf Beteiligte informieren und Lösungsalternativen erarbeiten g) Zielerreichung kontrollieren und Projekt abschließen 		15

Abschnitt C: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Designkonzeption

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	Analysieren von Kundenaufträgen und gestalterischen Bedarfen (§ 4 Absatz 4 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) Kundenwünsche, -bedarfe und Auftragsumfang ermitteln und mit internem Leistungsangebot abgleichen b) Zielgruppen und Kommunikationsziele definieren c) konkrete Aufgabenstellungen definieren und Umfang, technische Anforderungen und wirtschaftliche Rahmenbedingungen abstimmen und festlegen d) Kundinnen und Kunden über gestalterische und technische Möglichkeiten und Alternativen informieren und beraten e) mögliche Fremdleistungsangebote berücksichtigen und Umfang, technische Anforderungen und wirtschaftliche Rahmenbedingungen mit Kundinnen und Kunden abstimmen und festlegen f) zeitlichen und organisatorischen Projektablauf mit Kundinnen und Kunden abstimmen und festlegen g) mit Kundinnen und Kunden getroffene Abstimmungen und Entscheidungen dokumentieren 		8
2	Entwickeln von Ideen (§ 4 Absatz 4 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> a) Ideen unter Einsatz von Kreativitätstechniken und -methoden, auch im Team, entwickeln, sammeln und bewerten b) Ideen auf medienspezifische, technische und wirtschaftliche Umsetzbarkeit prüfen c) Gestaltungsideen und -varianten entwickeln und visualisieren d) konkrete Gestaltungsideen verschriftlichen und begründen e) mit Kundinnen und Kunden Zwischenergebnisse abstimmen und dokumentieren 		14
3	Visualisieren von Entwürfen und Prototypen (§ 4 Absatz 4 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Logos, Piktogramme, Wort- und Bildmarken sowie Signets unter Berücksichtigung von Symbolik, Semantik, medienspezifischer Anwendbarkeit und inhaltlicher Aussage auf der Basis der Zwischenergebnisse entwickeln b) Bildmotive gestalterisch unter Berücksichtigung von Bildsprache, Bildaussage, Bildwirkung und medienspezifischer Anwendung bearbeiten c) fotografische Umsetzungen von Bildideen unter Berücksichtigung von Bewegung, Dynamik, Ausdruck, Effekten, Licht und Schatten inszenieren d) Bewegtbild- und Animationsideen unter Berücksichtigung von Dauer, Bildsequenzen, Bildszenen, Bildausschnitten, Effekten und Vertonungen visualisieren e) Gestaltungsideen durch 3D-Visualisierungen unter Berücksichtigung von Form, Textur, Lichtsituation, Raum und Komposition darstellen f) Gestaltungsideen durch immersive Visualisierungen unter Berücksichtigung von Objekten, Lichtsituation, Raum und Komposition darstellen 		14
4	Entwickeln und Präsentieren von Designkonzepten (§ 4 Absatz 4 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> a) Designkonzepte ganzheitlich und medienübergreifend entwickeln und visualisieren b) Designkonzepte im Team analysieren, bewerten, abstimmen und anpassen c) Designkonzepte mit Kundenvorgaben, Aufgabenstellungen und Auftragszielen abgleichen d) Designkonzepte inhaltlich begründen und verschriftlichen e) Methodiken und Techniken für Kundenpräsentationen festlegen f) Kundenpräsentationen strukturieren und präsentationsreif ausarbeiten g) Präsentationsgespräche führen und moderieren h) Präsentationsergebnisse nachbereiten, auswerten und Entscheidungsprozesse und Änderungen dokumentieren i) Designkonzepte entsprechend den Präsentationsergebnissen anpassen, optimieren und mit Kundinnen und Kunden final abstimmen 		10
5	Vorbereiten der Umsetzung von Designkonzepten (§ 4 Absatz 4 Nummer 5)	<ul style="list-style-type: none"> a) Entwürfe der Medienprodukte entsprechend dem Designkonzept für die Umsetzung vorbereiten, anpassen und optimieren b) Fremdleistungsbedarf im Hinblick auf Anforderungen und Kosten festlegen und Leistungserbringung koordinieren c) Maßnahmen zur Qualitätssicherung festlegen, Ergebnisse kontrollieren und dokumentieren 		6

Abschnitt D: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Printmedien

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	Aufbereiten von Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren (§ 4 Absatz 5 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) medien spezifische, medienneutrale und medienübergreifende Produktionsprozesse planen und auftragspezifisch ausführen b) Eingangsdaten in den Workflow übernehmen c) Automatisierungspotenziale im Produktionsprozess erkennen und Automatisierungen nutzen d) Daten für ausgewählte Produktionsprozesse überprüfen und aufbereiten e) PDF/X-Standards auswählen und anwenden f) Prüfkriterien für den Datencheck in einem Profil festlegen und anwenden g) Arbeitsergebnisse kontrollieren, Korrekturen ausführen, Prüfdrucke inklusive Kontrollelemente erstellen und mit Kundinnen und Kunden abstimmen h) Ausschließeschemata und -formen für Ausgabeprozesse entsprechend den Druckverfahren planen und umsetzen i) Revisionsmuster erstellen, kontrollieren und freigeben lassen 		12
2	Anwenden von Farbmanagement (§ 4 Absatz 5 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> a) Farbprofile in das Betriebssystem implementieren b) Überprüfung und Kalibrierung der Arbeitsgeräte vornehmen c) Voreinstellungen des Farbmanagements in Hardware und in Anwendungsprogrammen überprüfen, anpassen sowie auftragspezifisch und verfahrensbedingt vornehmen d) standard- und kundenspezifische Farbprofile auswählen und anwenden, dabei standardisierte Ausgabebedingungen beachten e) bei Profilkonvertierungen Methoden der Farbumfangsanpassung bewerten und anwenden f) Geräteverbindungsprofile anwenden und verfahrensbedingt anpassen, dabei Separationseinstellungen berücksichtigen 		10
3	Umsetzen von Qualitätssicherung (§ 4 Absatz 5 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Qualitätssicherungsmaßnahmen im eigenen Arbeitsbereich anwenden, dabei Richtlinien, Standards und Normen beachten b) mediengerechte Kontrollverfahren zur Qualitätssicherung einsetzen, dabei Kontrollelemente integrieren c) Arbeitsergebnisse auf Qualitätsstandards und auf Umsetzung von Auftragsvorgaben prüfen, beurteilen und korrigieren, dabei Prüfsysteme einsetzen d) Qualitätsabweichungen beim Soll-Ist-Vergleich bewerten und Maßnahmen zu deren Behebung einleiten e) Produktionsdaten und Arbeitsergebnisse erfassen und dokumentieren f) Pflege, Wartung und Instandhaltung der eingesetzten Arbeitsgeräte und Systeme durchführen und Maßnahmen umsetzen, um eine Referenzsituation für eine konstante Produktion sicherzustellen 		10

Abschnitt E: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in den Wahlqualifikationen der Fachrichtung Printmedien

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	Produzieren von Medienprodukten in konventionellen Druckverfahren (§ 4 Absatz 6 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) Druckverfahren auswählen, Arbeitsabläufe festlegen und Arbeitsschritte planen b) Daten auf Vollständigkeit und technische Umsetzbarkeit prüfen, dabei Standards berücksichtigen und Korrekturen durchführen c) Auftrags- und Produktionsdaten importieren d) Ausschließeschemata auswählen und modifizieren, Seitenpositionen festlegen, Kontrollelemente integrieren e) Korrekturen nach Revisionsmustern ausführen f) Einstellungen der Ausgabesysteme kontrollieren und anpassen, Standardisierungen für die digitale Ausgabe berücksichtigen und Druckformen herstellen g) Druckformen auf Vollständigkeit und Eignung für den Druckprozess visuell und messtechnisch prüfen und Korrekturen vornehmen h) Anlagen warten und pflegen, Systeme linearisieren und kalibrieren 		20
2	Produzieren mit personalisierten und variablen Daten im Digitaldruck (§ 4 Absatz 6 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> a) Fertigungsverfahren auswählen, Arbeitsabläufe festlegen und Arbeitsschritte planen b) Daten auf Vollständigkeit und technische Umsetzbarkeit prüfen, dabei Standards berücksichtigen c) Personalisierungsvorgaben für Druckaufträge prüfen, vorbereiten und korrigieren d) Druckaufträge mit variablen Daten unter Berücksichtigung von Auftragsparametern verknüpfen und Ergebnisse prüfen e) Daten an die Eingabeeinheit übergeben und Druckaufträge für den Druckprozess bereitstellen f) Druckmaschinen für den Ausgabeprozess vorbereiten, dabei qualitätssichernde Maßnahmen durchführen g) Korrekturen nach Revisionsmuster ausführen h) Druckaufträge ausgeben i) Arbeitsergebnisse auf Einhaltung von Qualitätsstandards und Auftragsvorgaben prüfen, beurteilen und korrigieren j) Druckmaschinen pflegen und warten, Systeme linearisieren und kalibrieren 		20
3	Erstellen von Reinzeichnungen (§ 4 Absatz 6 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Datenmaterial sichten, ordnen und aufbereiten b) Corporate-Design-Vorgaben beachten c) Satzspiegel definieren, Grundlinienraster anwenden und Texte strukturieren d) Bild- und Grafikdaten für das gewählte Druckverfahren anpassen e) Fonts auswählen, Absatz- und Zeichenformate anwenden, Textumbrüche überarbeiten, passende Glyphen verwenden, dabei Makro- und Mikrotypografie berücksichtigen f) Tabellen entsprechend ihrer Inhalte strukturieren und erstellen g) Korrekturlesen und Korrekturen ausführen h) Adaptionen von bestehenden Masterdateien durchführen i) Dateien für Veredelungen produktionsgerecht anlegen j) Skripte und automatisierte Datenablagen modifizieren und einsetzen k) Metadaten für Datenmanagement verwenden 		20
4	Erstellen von Fotografien und Videos (§ 4 Absatz 6 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> a) Motive und Aufnahmeannten nach Verwendungszweck auswählen und Motivaufbau vorbereiten b) Belichtungsmöglichkeiten, Ausleuchtungen und unterschiedliche Lichtarten einsetzen und Belichtungsmessungen durchführen c) Bewegungen und Schärfentiefen bei der Aufnahme berücksichtigen d) Objektive unter Beachtung des geplanten Motivaufbaus auswählen e) Filter beurteilen, auswählen und einsetzen f) Aufnahmen nach Konzeptvorgaben erstellen, Ergebnisse kontrollieren und nachbearbeiten g) kurze Video- und Tonaufnahmen planen, nach Konzept- und Storyboard-Vorgaben umsetzen und nachbearbeiten 		20

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
5	Erstellen von 3D-Grafiken und 3D-Bewegtbildern (§ 4 Absatz 6 Nummer 5)	<ul style="list-style-type: none"> a) 3D-Objekte erstellen, dabei Oberflächeneigenschaften der Referenzmaterialien analysieren b) material- und oberflächenspezifische Bildinformationen erzeugen c) Materialien für 3D-Objekte definieren, aufbringen und optimieren d) 3D-Inszenierungen aufbereiten und 3D-Objekte und Beleuchtung integrieren e) Kamera setzen und Szenerie aufbauen f) Licht- und Schattentypen unterscheiden, anwenden und szenenspezifische Beleuchtung erstellen g) Bildausgabe definieren, Art und Qualität von Bildberechnungen festlegen, testen und ergebnisorientiert einsetzen h) Objektbewegungen erzeugen, Kamerafahrten inszenieren und Objektparameter zeitbezogen verändern i) Ausgabeprozess durchführen, dabei Ergebnisse kontrollieren und optimieren j) Postproduktion für die Bildaufbereitung durchführen, insbesondere Mehr-Ebenen-Techniken anwenden 		20
6	Produzieren von crossmedialen Medien (§ 4 Absatz 6 Nummer 6)	<ul style="list-style-type: none"> a) Entwürfe von Medienprodukten für analoge und digitale Medien erstellen b) Texte übernehmen und bearbeiten c) Bilder, Grafiken, Bewegtbild und Ton nach redaktionellen Vorgaben und gestalterischen Gesichtspunkten übernehmen, prüfen, bearbeiten und erstellen d) Entwürfe medienspezifisch ausarbeiten und dabei spezifische Farbprofile beachten und einsetzen e) finale Versionen analoger und digitaler Medienprodukte unter Berücksichtigung von Kunden-, Norm- und Qualitätsvorgaben erstellen f) Produktionsdaten optimieren, dokumentieren und archivieren 		20

Abschnitt F: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Digitalmedien

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	Gestalten von Digitalmedien (§ 4 Absatz 7 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) gestalterische Formensprache für Digitalmedien entwickeln und anwenden b) spezifische Regeln der Makro- und Mikrotypografie anwenden sowie technische Gegebenheiten von Fonts im digitalen Raum berücksichtigen c) Gestaltung der Benutzerführung auf Zielgruppen abstimmen d) Gestaltung auf technische Möglichkeiten und unterschiedliche Ausgabeauflösungen von Ausgabemedien abstimmen e) 2D-Animationen entwerfen f) Aspekte der Benutzerfreundlichkeit sowie Vorgaben zur Barrierefreiheit berücksichtigen g) Datenformate für Ausgabemedien bestimmen und einsetzen 		8
2	Strukturieren und Programmieren von Digitalmedien (§ 4 Absatz 7 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> a) Navigationsstrukturen unterscheiden und Leistungsmerkmale beurteilen b) digitale Produkte strukturieren, Strukturen darstellen und dokumentieren c) Inhalte digitaler Produkte in einer Seitenbeschreibungssprache umsetzen d) Layouts mit Cascading Style Sheets umsetzen e) Einsatzmöglichkeiten und Leistungsmerkmale von Skript- und Programmiersprachen beurteilen, Sprachen auswählen und einsetzen f) Effekte in Skriptsprachen umsetzen, Ein- und Ausgaben erstellen und mit Skriptsprachen auswerten g) Skriptbibliotheken zur standardisierten Medienproduktion nutzen und pflegen h) Skript- oder Programmiersprachen zur Automatisierung von Prozessen einsetzen i) 2D-Animationen medienpezifisch umsetzen j) Content-Management-Systeme zur Gestaltung und Pflege von digitalen Medienprodukten konfigurieren und administrieren 		14
3	Erstellen von Prototypen und Steuern von Ausgabeprozessen (§ 4 Absatz 7 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) funktionale Prototypen skript-, programmier- oder toolbasiert umsetzen b) Inhalte, Nutzererlebnis und Interaktionsdesigns in Prototypen einbinden c) Prototypen testen und Ergebnisse in die Weiterentwicklung einfließen lassen d) Prototypen in die Produktionsphase überführen und im Rahmen eines agilen Prozesses weiter- oder neu entwickeln e) Finalisierung von Produkten vorbereiten und dabei die Einhaltung von Kunden- und Qualitätsvorgaben, insbesondere mithilfe von Tests, sicherstellen f) Produkte übergeben und ausgeben, Übergabe- und Ausgabeprozesse dokumentieren g) Daten und Dokumentationen der Produktion zur internen Wiederverwendung optimieren und archivieren 		10

Abschnitt G: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in den Wahlqualifikationen der Fachrichtung Digitalmedien

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	Produzieren von interaktiven Medien (§ 4 Absatz 8 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) Storyboards erstellen und Interaktionsmöglichkeiten visualisieren b) Interaktionsmöglichkeiten und Bedienelemente für Nutzerinnen und Nutzer gestalterisch und funktional erstellen c) interaktive Medienelemente mittels Skript- oder Programmiersprachen erstellen d) Effekte und Animationen skript-, programmier- oder toolbasiert umsetzen e) Autorenprogramme nach Anwendungsbereichen und Leistungsmerkmalen auswählen f) Entwürfe skript-, programmier- oder toolbasiert innerhalb des ausgewählten Autorenprogramms umsetzen g) Ergebnisse für Ausgabemedien testen, optimieren und integrieren 		20
2	Produzieren von audiovisuellen Medien (§ 4 Absatz 8 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> a) Bild- und Tonmaterial sichten, ordnen, auftragsbezogen zusammenführen und Norm- und Formatumwandlungen vornehmen b) Bewegtbild- und Animationsideen unter Berücksichtigung von Dauer, Bildsequenzen, Filmszenen, Bildausschnitten, Effekten und Vertonung visualisieren c) Ton nach redaktionellen Vorgaben und gestalterischen Gesichtspunkten erstellen und bearbeiten d) Bewegtbildaufnahmen nach redaktionellen Vorgaben sowie nach technischen und gestalterischen Gesichtspunkten bearbeiten e) Schrift und Typografie unter Berücksichtigung von Bewegung, Dynamik, Schnitt, Licht und Schatten erstellen und inszenieren f) visuelle Effekte nach redaktionellen Vorgaben sowie nach technischen und gestalterischen Gesichtspunkten erstellen g) Komponenten zusammenführen und Postproduktion durchführen h) finale Daten für die Medienaussgabe prüfen, codieren und audiovisuelles Medium erstellen 		20
3	Datenbankgestütztes Produzieren von Medien (§ 4 Absatz 8 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Content-Management-Systeme beurteilen und für die Medienproduktion auswählen b) Datenbankanwendungen nach Kundenvorgaben anpassen c) Daten und Medien unterschiedlicher Formate aufbereiten und in vorhandene Systeme importieren d) Datenbanken neu anlegen und verwalten e) Daten strukturieren und Datenbankstrukturen festlegen f) Datensätze erstellen, bearbeiten und löschen sowie Daten mittels Skript- oder Programmiersprachen abfragen g) Abfrageergebnisse in Form von Infografiken und Diagrammen darstellen h) Zugriffsmöglichkeiten festlegen und implementieren i) Datenbanksysteme testen, optimieren und zur Wiederverwendung archivieren j) eingesetzte Systeme und Daten gegen Datenverlust schützen 		20
4	Erstellen von Fotografien und Videos (§ 4 Absatz 8 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> a) Motive und Aufnahmearten nach Verwendungszweck auswählen und Motivaufbau vorbereiten b) Belichtungsmöglichkeiten, Ausleuchtungen und unterschiedliche Lichtarten einsetzen und Belichtungsmessungen durchführen c) Bewegungen und Schärfentiefen bei der Aufnahme berücksichtigen d) Objektive unter Beachtung des geplanten Motivaufbaus auswählen e) Filter beurteilen, auswählen und einsetzen f) Aufnahmen nach Konzeptvorgaben erstellen, Ergebnisse kontrollieren und nachbearbeiten g) kurze Video- und Tonaufnahmen planen, nach Konzept- und Storyboard-Vorgaben umsetzen und nachbearbeiten 		20

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
5	Erstellen von 3D-Grafiken und 3D-Bewegtbildern (§ 4 Absatz 8 Nummer 5)	<ul style="list-style-type: none"> a) 3D-Objekte erstellen, dabei Oberflächeneigenschaften der Referenzmaterialien analysieren b) material- und oberflächenspezifische Bildinformationen erzeugen c) Materialien für 3D-Objekte definieren, aufbringen und optimieren d) 3D-Inszenierungen aufbereiten und 3D-Objekte und Beleuchtung integrieren e) Kamera setzen und Szenerie aufbauen f) Licht- und Schattentypen unterscheiden, anwenden und szenenspezifische Beleuchtung erstellen g) Bildausgabe definieren, Art und Qualität von Bildberechnungen festlegen, testen und ergebnisorientiert einsetzen h) Objektbewegungen erzeugen, Kamerafahrten inszenieren und Objektparameter zeitbezogen verändern i) Ausgabeprozesse durchführen, dabei Ergebnisse kontrollieren und optimieren j) Postproduktion für die Bildaufbereitung durchführen, insbesondere Mehr-Ebenen-Techniken anwenden 		20
6	Produzieren von crossmedialen Medien (§ 4 Absatz 8 Nummer 6)	<ul style="list-style-type: none"> a) Entwürfe von Medienprodukten für analoge und digitale Medien erstellen b) Texte übernehmen und bearbeiten c) Bilder, Grafiken, Bewegtbild und Ton nach redaktionellen Vorgaben und gestalterischen Gesichtspunkten übernehmen, prüfen, bearbeiten und erstellen d) Entwürfe medienspezifisch ausarbeiten und dabei spezifische Farbprofile beachten und einsetzen e) finale Versionen analoger und digitaler Medienprodukte unter Berücksichtigung von Kunden-, Norm- und Qualitätsvorgaben erstellen f) Produktionsdaten optimieren, dokumentieren und archivieren 		20

Abschnitt H: fachrichtungsübergreifende integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Zuordnung
1	Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht (§ 4 Absatz 9 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) den Aufbau und die grundlegenden Arbeits- und Geschäftsprozesse des Ausbildungsbetriebes erläutern b) Rechte und Pflichten aus dem Ausbildungsvertrag sowie Dauer und Beendigung des Ausbildungsverhältnisses erläutern und Aufgaben der im System der dualen Berufsausbildung Beteiligten beschreiben c) die Bedeutung, die Funktion und die Inhalte der Ausbildungsordnung und des betrieblichen Ausbildungsplans erläutern sowie zu deren Umsetzung beitragen d) die für den Ausbildungsbetrieb geltenden arbeits-, sozial-, tarif- und mitbestimmungsrechtlichen Vorschriften erläutern e) Grundlagen, Aufgaben und Arbeitsweise der betriebsverfassungs- oder personalvertretungsrechtlichen Organe des Ausbildungsbetriebes erläutern f) Beziehungen des Ausbildungsbetriebes und seiner Beschäftigten zu Wirtschaftsorganisationen und Gewerkschaften erläutern g) Positionen der eigenen Entgeltabrechnung erläutern h) wesentliche Inhalte von Arbeitsverträgen erläutern i) Möglichkeiten des beruflichen Aufstiegs und der beruflichen Weiterentwicklung erläutern 	während der gesamten Ausbildung
2	Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit (§ 4 Absatz 9 Nummer 2)	<ul style="list-style-type: none"> a) Rechte und Pflichten aus den berufsbezogenen Arbeitsschutz- und Unfallverhütungsvorschriften kennen und diese Vorschriften anwenden b) Gefährdungen von Sicherheit und Gesundheit am Arbeitsplatz und auf dem Arbeitsweg prüfen und beurteilen c) sicheres und gesundheitsgerechtes Arbeiten erläutern d) technische und organisatorische Maßnahmen zur Vermeidung von Gefährdungen sowie von psychischen und physischen Belastungen für sich und andere, auch präventiv, ergreifen e) ergonomische Arbeitsweisen beachten und anwenden f) Verhaltensweisen bei Unfällen beschreiben und erste Maßnahmen bei Unfällen einleiten g) betriebsbezogene Vorschriften des vorbeugenden Brandschutzes anwenden, Verhaltensweisen bei Bränden beschreiben und erste Maßnahmen zur Brandbekämpfung ergreifen 	
3	Umweltschutz und Nachhaltigkeit (§ 4 Absatz 9 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Möglichkeiten zur Vermeidung betriebsbedingter Belastungen für Umwelt und Gesellschaft im eigenen Aufgabenbereich erkennen und zu deren Weiterentwicklung beitragen b) bei Arbeitsprozessen und im Hinblick auf Produkte, Waren oder Dienstleistungen Materialien und Energie unter wirtschaftlichen, umweltverträglichen und sozialen Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit nutzen c) für den Ausbildungsbetrieb geltende Regelungen des Umweltschutzes einhalten d) Abfälle vermeiden sowie Stoffe und Materialien einer umweltschonenden Wiederverwertung oder Entsorgung zuführen e) Vorschläge für nachhaltiges Handeln für den eigenen Arbeitsbereich entwickeln f) unter Einhaltung betrieblicher Regelungen im Sinne einer ökonomischen, ökologischen und sozial nachhaltigen Entwicklung zusammenarbeiten und adressatengerecht kommunizieren 	
4	Digitalisierte Arbeitswelt (§ 4 Absatz 9 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> a) mit eigenen und betriebsbezogenen Daten sowie mit Daten Dritter umgehen und dabei die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit einhalten b) Risiken bei der Nutzung von digitalen Medien und informationstechnischen Systemen einschätzen und bei deren Nutzung betriebliche Regelungen einhalten c) ressourcenschonend, adressatengerecht und effizient kommunizieren sowie Kommunikationsergebnisse dokumentieren d) Störungen in Kommunikationsprozessen erkennen und zu ihrer Lösung beitragen e) Informationen in digitalen Netzen recherchieren und aus digitalen Netzen beschaffen sowie Informationen, auch fremde, prüfen, bewerten und auswählen f) Lern- und Arbeitstechniken sowie Methoden des selbstgesteuerten Lernens anwenden, digitale Lernmedien nutzen und Erfordernisse des lebensbegleitenden Lernens erkennen und ableiten g) Aufgaben zusammen mit Beteiligten, einschließlich der Beteiligten anderer Arbeits- und Geschäftsbereiche, auch unter Nutzung digitaler Medien, planen, bearbeiten und gestalten h) Wertschätzung anderer unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Vielfalt praktizieren 	

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
5	Kommunizieren und Kooperation fördern (§ 4 Absatz 9 Nummer 5)	<ul style="list-style-type: none"> a) Gespräche situations- und adressatengerecht führen sowie deren Ergebnisse dokumentieren b) interne und externe Kundinnen und Kunden lösungsorientiert beraten c) Respekt und Vertrauen als Grundlage kundenorientierten Verhaltens und der Zusammenarbeit praktizieren sowie kulturelle Identitäten berücksichtigen d) zielgerichtet sachbezogen kommunizieren und kooperieren, dabei mit Konflikten umgehen e) Fachliteratur nutzen, Fachinformationen einholen und Auskünfte erteilen, auch in englischer Sprache f) Arbeitsweise reflektieren, bewerten und dokumentieren g) Verbesserungsvorschläge einbringen h) eigenen Qualifikationsbedarf feststellen, Qualifizierungsmöglichkeiten nutzen und unterschiedliche Lerntechniken anwenden 	6	
6	Einhalten der rechtlichen Grundlagen der Medienproduktion (§ 4 Absatz 9 Nummer 6)	<ul style="list-style-type: none"> a) rechtliche Vorschriften im gesamten Herstellungsprozess einhalten, insbesondere <ul style="list-style-type: none"> a) Urheberrechte und verwandte Schutzrechte b) Nutzungs- und Verwertungsrechte c) Persönlichkeitsrechte d) Datenschutz und Datensicherheit b) Anforderungen an die barrierefreie Gestaltung von Medien beachten 	6	

Prüfungen

Prüfungsanforderungen und Prüfungsinhalte sind nach wie vor für die Qualität der Ausbildung das entscheidende Regulativ. In der Abschlussprüfung werden in den jeweiligen Prüfungsbereichen genau die Kompetenzen beschrieben, die von ausgebildeten Mediengestaltern Digital und Print erwartet werden.

Zwischenprüfung

Die Zwischenprüfung bezieht sich sowohl auf die in den ersten 18 Monaten der Berufsausbildung im Betrieb vermittelten Qualifikationen, als auch auf den in den Lernfeldern der Berufsschule vermittelten Lehrstoff. Der Zeitrahmen für die gesamte Zwischenprüfung beträgt neun Stunden. Die Prüfung findet in zwei Prüfungsbereichen statt:

1. Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren und
2. Medienprodukte gestalten und realisieren.

Zwischenprüfung

Zeit: 9 Stunden, 2 Prüfungsbereiche

1. Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren (schriftliche Aufgaben)

120 Minuten Bearbeitungszeit

Fachtheoretische Aufgaben inkl. Berechnungen, Kommunikation, Gesundheitsschutz, Nachhaltigkeit, Arbeitsschutz

2. Medienprodukte gestalten und realisieren (Prüfungsstück)

7 Stunden Bearbeitungszeit

Print- und Digitalmedienprodukte konzipieren und gestalten

Bilder, Fonts und Grafiken aufbereiten und Produktionsdaten ausgabespezifisch erstellen

In dem Prüfungsbereich „Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren“ soll der Prüfling Aufgaben schriftlich bearbeiten, die sich auf praxisbezogene Fälle beziehen. Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

Im Prüfungsbereich „Medienprodukte gestalten und realisieren“ ist ein Prüfungsstück zu erstellen. Dafür werden ein Print- oder Digitalmedienprodukt konzipiert und gestaltet, Bilder, Fonts und Grafiken bearbeitet und Produktionsdaten ausgabespezifisch

erstellt. Die praktische Aufgabe ist (im Gegensatz zur Abschlussprüfung) ohne konzeptionelle Vorbereitungsphase zu absolvieren. Der Prüfungsausschuss legt einen Termin zur Durchführung fest, die Prüfungszeit für die Erstellung des Prüfungsstücks beträgt 7 Stunden. Der Prüfungsausschuss muss dabei nicht anwesend sein, da nur das Endergebnis bewertet wird.

Für jeden Prüfungsbereich werden gesonderte Punkte und Noten ausgewiesen, es wird keine Gesamtnote gebildet.



Abschlussprüfung

Die Abschlussprüfung besteht aus vier Prüfungsbereichen. Prüfungsbereich 1 wird praktisch geprüft, es folgen zwei fachtheoretische Prüfungsbereiche und die Wirtschafts- und Sozialkunde, die schriftlich geprüft werden.

Prüfungsbereich 1

Für alle vier Fachrichtungen beträgt die Prüfungszeit für die Bearbeitung der Prüfungsaufgaben jeweils 24 Stunden. Dem kreativen Teil der praktischen Prüfung wird durch eine gewisse Zeitspanne Rechnung getragen. Das heißt, dass dem Prüfungsausschuss nach Aushändigung der Aufgabenstellung die Konzeption nach 10 Arbeitstagen (FR Projektmanagement und Designkonzeption) bzw. der Umsetzungsvorschlag mit Arbeitsplanung nach 5 Arbeitstagen (FR Printmedien und Digitalmedien) vorzulegen ist.

Dem Prüfling ist ausreichend Gelegenheit für seine konzeptionellen Vorarbeiten zu geben. In den beiden Fachrichtungen „Projektmanagement“ und „Designkonzeption“, muss der Prüfling in dieser Phase beispielsweise kreativ tätig sein und ausführlich Recherche betreiben, um das Projektkonzept bzw. das Designkonzept zu erstellen und die Präsentation vorzubereiten. Dabei wird sicher der Zeitrahmen von 10 Arbeits-

tagen ausgeschöpft werden. In den Fachrichtungen „Printmedien“ und „Digitalmedien“ wurde dieser Zeitrahmen auf 5 Arbeitstage verringert, um einen Umsetzungsvorschlag mit Dokumentation der Arbeitsschritte für die Produktion eines Medienprodukts zu erstellen. Entsprechend den unterschiedlichen Kompetenzen der Fachrichtungen, finden sich diese auch in unterschiedlichen Aufgabenstellungen wieder:

In der Fachrichtung **Projektmanagement** besteht das Prüfungsstück aus einem Projektkonzept, der Realisierung eines Produktentwurfs und einer Angebotskalkulation. Nach Aushändigung der Aufgabenstellung ist dem Prüfungsausschuss nach spätestens 10 Arbeitstagen das Projektkonzept vorzulegen, innerhalb dieser Zeit sind für die Erstellung 16,5 Stunden vorgesehen. Danach wird vom Prüfungsausschuss ein Prüfungstag festgelegt, an dem die Realisierung des Medienproduktentwurfs in 7 Stunden durchzuführen ist. Das Projektkonzept ist dem Prüfungsausschuss zu präsentieren (max. 30 Minuten).

In der Fachrichtung **Designkonzeption** besteht das Prüfungsstück aus einem Designkonzept einschließlich der Realisierung eines Medienproduktentwurfs. Nach Aushändigung der Aufgabenstellung ist dem Prüfungsausschuss nach spätestens 10 Arbeitstagen das Designkonzept vorzulegen, innerhalb dieser Zeit sind für die Erstellung 16,5 Stunden vorgesehen. Danach wird vom Prüfungsausschuss ein Prüfungstag festgelegt, an dem die Realisierung des Medienproduktentwurfs in 7 Stunden durchzuführen ist. Das Designkonzept ist dem Prüfungsausschuss zu präsentieren (max. 30 Minuten).

In den beiden Fachrichtungen **Printmedien** und **Digitalmedien** sind hingegen keine Präsentationen vorgesehen. Hier gibt es zwei Prüfungsstücke: Im Prüfungsstück I wird die Gestaltung und technische Umsetzung von Print- oder Digitalmedien abgeprüft, das Prüfungsstück II bezieht sich auf die jeweilige Wahlqualifikation.

Printmedien/Digitalmedien: Hier besteht das Prüfungsstück I aus der Erstellung eines Umsetzungsvorschlages für die Gestaltung und technische Umsetzung eines Print- oder Digitalmedienproduktes mit Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte, sowie der Erstellung technischer Daten für die Produktion eines Medienproduktes. Nach Aus-

Abschlussprüfung – Praktischer Prüfungsbereich (50 Prozent)				
Fachrichtung	Projektmanagement	Designkonzeption	Printmedien	Digitalmedien
Prüfungsbereich 1	Projekte planen und umsetzen	Designkonzepte entwickeln und erstellen	Printmedien gestalten und technisch umsetzen	Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen
Bestandteile Prüfungszeiten / Gewichtung	Prüfungsstück Projektkonzept 16,5 Stunden innerhalb von 10 Arbeitstagen Realisierung eines Medienproduktentwurfes und Angebotskalkulation 7 Stunden 75 Prozent	Prüfungsstück Designkonzept 16,5 Stunden innerhalb von 10 Arbeitstagen Realisierung eines Medienproduktentwurfes 7 Stunden 75 Prozent	Prüfungsstück I Umsetzungsvorschlag mit Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte 14 Stunden innerhalb von 5 Arbeitstagen Erstellung technischer Daten für die Produktion eines Medienproduktes 6 Stunden 60 Prozent	Prüfungsstück I Umsetzungsvorschlag mit Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte 14 Stunden innerhalb von 5 Arbeitstagen Erstellung technischer Daten für die Produktion eines digitalen Medienproduktes 6 Stunden 60 Prozent
	Präsentation 0,5 Stunden 25 Prozent	Präsentation 0,5 Stunden 25 Prozent	Prüfungsstück II (Wahlqualifikation) 4 Stunden 40 Prozent	Prüfungsstück II (Wahlqualifikation) 4 Stunden 40 Prozent

händigung der Aufgabenstellung ist dem Prüfungsausschuss spätestens nach 5 Arbeitstagen die Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte vorzulegen. Innerhalb dieser Zeit sind für die Erstellung 14 Stunden vorgesehen. Nach der Umsetzungsphase wird vom Prüfungsausschuss ein Prüfungstag festgelegt, an dem die Erstellung der technischen Daten in 6 Stunden durchzuführen ist.

Das Prüfungsstück II bezieht sich auf die Wahlqualifikation, die im Ausbildungsvertrag festgelegt wurde. Die Prüfungszeit beträgt 4 Stunden. Wegen des Einsatzes der gewohnten Hard- und Software sollte diese Aufgabe im Ausbildungsbetrieb durchgeführt werden. Der Prüfungsausschuss legt den Termin für die Umsetzung fest.

Bei Prüfungsstücken gilt, dass nur das Endergebnis bewertet wird und nicht der Weg dorthin. Die Prüfungsausschüsse vor Ort sind also nicht verpflichtet, während der Erstellung der Prüfungsstücke beobachtend anwesend zu sein. Es muss lediglich für die ordnungsgemäße Durchführung der Prüfung durch den Prüfling Sorge getragen werden. Einige Prüfungsausschüsse regeln dies, indem sie stichprobenartig die Prüfungsbetriebe besuchen, andere führen die Prüfung an einem zentralen Ort durch.



Abschlussprüfung – Schriftliche Prüfungsbereiche (50 Prozent)		
Prüfungsbereich	Prüfungszeit	Gewichtung
2. Medien konzipieren, gestalten und präsentieren	120 Minuten	20 Prozent
3. Medien produzieren	120 Minuten	20 Prozent
4. Wirtschafts- und Sozialkunde	60 Minuten	10 Prozent

Prüfungsbereiche 2 bis 4

Die Prüfungszeiten der schriftlichen Prüfungsbereiche 2 und 3 betragen jeweils 120 Minuten. Die Prüfungsbereiche 2 „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ und 3 „Medien produzieren“ bestehen aus einem fachrichtungsübergreifenden Teil und einem fachrichtungsspezifischen Teil. Der frühere Prüfungsbereich „Kommunikation“ wird jetzt innerhalb dieser beiden Prüfungsbereiche mit abgeprüft. In welcher Art und Weise die Kommunikation mit eingebunden wird und wie viele Prüfungsaufgaben je Prüfungsbereich zu erwarten sind, legt der Aufgabenerstellungsausschuss des ZFA fest.

Im Prüfungsbereich 4 „Wirtschafts- und Sozialkunde“ beträgt die Prüfungszeit wie gewohnt 60 Minuten, hier kommen die PAL-Prüfungsaufgaben zur Anwendung.

Insgesamt kommt man bei den schriftlichen Prüfungsbereichen auf eine Gesamtzeit von 300 Minuten.

Gewichtung

Die Gesamtnote wird wie folgt ermittelt: Der Prüfungsbereich 1, der praktische Teil der Prüfung, hat eine Gewichtung von 50 %.

Die drei schriftlich zu prüfenden Prüfungsbereiche 2 bis 4 werden insgesamt mit 50 Prozent gewichtet, davon die beiden fachtheoretischen Prüfungsbereiche mit jeweils 20 % und die Wirtschafts- und Sozialkunde mit 10 %. Am Ende wird aus allen Prüfungsbereichen eine Gesamtnote gebildet.

Bestehensregelung

Für das Bestehen der Abschlussprüfung müssen sowohl das Gesamtergebnis als auch die Leistungen im Prüfungsbereich 1 (praktische Prüfung) mit mindestens ausreichend bewertet sein. In zwei der drei schriftlichen Prüfungsbereiche müssen mindestens ausreichende Leistungen erbracht werden. Das bedeutet, dass eine mangelhafte Note in einem der schriftlichen Prüfungsbereiche durch bessere Leistungen in den anderen Prüfungsbereichen ausgeglichen werden kann. Kein Prüfungsbereich darf mit ungenügend bewertet sein.

Auf Antrag des Prüflings besteht die Möglichkeit einer mündlichen Ergänzungsprüfung, wenn dadurch die Abschlussprüfung bestanden werden kann. Sie darf allerdings nur in einem der schriftlichen Prüfungsbereiche, der schlechter als mit ausreichend bewertet wurde, durchgeführt werden.

Eine nicht bestandene Abschlussprüfung kann zweimal wiederholt werden.

Rahmenlehrplan Berufsschule

Mit der neuen Verordnung des Mediengestalters/der Mediengestalterin Digital und Print von 2023 tritt auch ein neuer Rahmenlehrplan für die Berufsschulen in Kraft. Dieser löst den seit 2007 gültigen Rahmenlehrplan ab. Berufsschullehrerinnen und -lehrer aus 14 Bundesländern entwickelten eine komplett neue Lernfeldstruktur auf Basis der vollständigen Handlung:



In allen Lernfeldern des neuen Bildungsplans ist diese Struktur hinterlegt. Diese vollständige Handlung setzt sich zusammen aus den Punkten: 1. Informieren, 2. Planen, 3. Entscheiden, 4. Ausführen, 5. Kontrollieren und 6. Bewerten. Damit steht die berufliche Kompetenz im Mittelpunkt des schulischen Lernprozesses. Alle Lernfelder im neuen Bildungsplan beschreiben diese vollständige Handlung und orientieren sich an den beruflichen Handlungsfeldern eines Mediengestalters entsprechend der Komplexität des Ausbildungsberufs.

Mit diesem Bildungsplan soll den Schülerinnen und Schülern eine umfassende Handlungskompetenz vermittelt werden und die konzeptionell-gestalterische sowie die technische Kompetenz auf den Gebieten Print- und Digitalmedien gefördert werden. Die angehenden Mediengestalter/-innen Digital und Print werden in Bezug auf vernetztes Denken, Entwicklung von Eigeninitiative und Stärkung der analytischen Fähigkeiten geschult. Praxisinhalte und typische berufsbezogene Lernsituationen nehmen dabei eine zentrale Stellung in der Unterrichtsgestaltung ein.

Der Ausbildungsberuf wird in den ersten zwei Ausbildungsjahren fächerübergreifend unterrichtet. Dabei wird neben der Vermittlung von fachrichtungsübergreifenden Kompetenzen Wert darauf gelegt, dass zentrale Inhalte der Printproduktion genauso eine Rolle spielen

wie die Inhalte zur Herstellung von Digitalmedien. Aber auch crossmediale Inhalte sind bei der Medienproduktion von Bedeutung. Im dritten Ausbildungsjahr gliedert sich der Beruf auf in die vier Fachrichtungen „Projektmanagement (a), Designkonzeption (b), Printmedien (c) und Digitalmedien (d)“ (siehe Übersicht auf Seite 38).

Vergleicht man den alten Rahmenlehrplan von 2007 mit dem neuen von 2023, so gibt es deutliche Veränderungen. Im ersten und zweiten Ausbildungsjahr wird der Schwerpunkt auf die Vermittlung von fachrichtungsübergreifenden Kompetenzen aus den Bereichen Printmedien und Digitalmedien gelegt. Der Print- und der Digitalbereich werden dabei gleichwertig vermittelt. Inhalte, die crossmediale Aspekte der Medienproduktion beleuchten, werden ebenfalls in diesen zwei Ausbildungsjahren thematisiert. Hierzu zählen z. B. Datenformate, Farbräume, Datentiefe, Bitmap, Vektor, Schnittstellen, Metadaten sowie das Wesentliche bei der Videoerstellung.

Wie aus den Lernfeldüberschriften ersichtlich, werden berufliche Tätigkeiten für die schulische Umsetzung beschrieben. Im neuen Rahmenlehrplan wird zum Beispiel das **Lernfeld 1** „Ein Printprodukt nach Kundenvorgaben gestalten“ ausgewiesen. Hier werden klassische Print-Inhalte wie Typografie, Farbwirkung, Gestaltgesetze, Bildausschnitt und Bildwirkung in den Mittelpunkt der Lerninhalte gestellt.

Im **Lernfeld 2** folgt „Digitale Medienprodukte nach Kundenvorgaben gestalten und realisieren“. Hierbei werden die Grundlagen zu den Web-Standards HTML und CSS gelegt, sowie zur Benutzeroberfläche (UI) und Benutzerinteraktion (UX) und der Erstellung von Darstellungsformen wie Wireframe und Mockup.

Im **Lernfeld 3** geht es um „Daten crossmedial aufbereiten“. Hier lernen die Schülerinnen und Schüler die Kompetenz, Bilder, Grafiken und Videomaterial systemunabhängig und entsprechend dem Verwendungszweck aufzubereiten und Fonts zu nutzen.

Im **Lernfeld 4** „Daten crossmedial ausgeben“ wird die Kompetenz vermittelt, Medienprodukte nach Kundenvor-



gaben und unter Berücksichtigung des Arbeitsablaufs crossmedial auszugeben.

Während im ersten Ausbildungsjahr viele „Kunden“-Vorgaben gemacht werden, steht das zweite Ausbildungsjahr im Zeichen der „Konzeption“ von Medien. Hier erlernen die Schülerinnen und Schüler das Entwerfen und Entwickeln von Medienprodukten sowie das Gestalten und Realisieren für die Bereiche Print und Digital.

Im **Lernfeld 5** wird die Kompetenz, komplexe „Printprodukte zu konzipieren, zu gestalten und zu realisieren“ vermittelt. Dabei spielen neben Farbkonvertierungen, Composing-Bildmontagen unter anderem auch Datensicherheits-Aspekte und rechtliche Informationen eine wesentliche Rolle.

Im **Lernfeld 6** „Digitale Medienprodukte konzipieren, gestalten und realisieren“ werden neben responsiver Ausgabe als HTML- und CSS-Dateien auch Java-

script und barrierefreie Nutzung von Digitalmedien und die Verwendung von semantischen Daten und Metadaten sowie die IT-Sicherheit, Umweltsiegel und die Nachhaltigkeit thematisiert.

Neben der Vertiefung von Print- und Digitalmedien im zweiten Ausbildungsjahr werden aber auch Themen wie im **Lernfeld 7** „Medien aus Datenquellen zu einem Medienprodukt zusammenführen“ beschrieben. Hier werden die verschiedenen PDF-Standards und die Möglichkeiten der Automatisierung im Digitaldruck sowie die Aufbereitung von Diagrammen für die Print- und Digitaldarstellung beleuchtet.

Im **Lernfeld 8** werden schließlich die klassischen Themen „Logos entwickeln und in Gestaltungskonzepten projektorientiert umsetzen“ behandelt. Die Schülerinnen und Schüler erlernen die Kompetenz, Logos mit klassischen kollaborativen und agilen Projektmethoden zu entwickeln und in gegebenen Gestal-

tungskonzepten projektorientiert umzusetzen. Dabei spielen Logoarten, Logokriterien und die Semiotik sowie Gestaltungskonzepte für Geschäftsausstattungen sowie Farb- und Bildkonzepte zur Umsetzung in Print- und Digitalmedien eine Rolle. Zur Präsentation werden verschiedene Präsentationstechniken und -formen thematisiert und die Entwürfe unter Verwendung der Berufssprache begründet.

Das bisherige Lernfeld 1 „Den Medienbetrieb und seine Produkte präsentieren“ sowie das bisherige Lernfeld 4 „Computerarbeitsplatz und Netzwerke nutzen, pflegen und konfigurieren“ entfallen in dieser Form. Die Inhalte werden zum Teil integrativ in den neuen Lernfeldern unter Anwendungsaspekten thematisiert. Nach wie vor werden Medienprodukte typografisch gestaltet und in den Kanälen Print und Digital ausgegeben. Bilder werden erfasst, bearbeitet und gestaltet. Logos werden entwickelt und in Ge-

Lernfeldstruktur des Rahmenlehrplans

1. Ausbildungsjahr, fachrichtungsübergreifend			
LF 1	Ein Printprodukt nach Kundenvorgaben gestalten (80 Std.)		
LF 2	Ein digitales Medienprodukt nach Kundenvorgaben gestalten und realisieren (80 Std.)		
LF 3	Daten crossmedial aufbereiten (80 Std.)		
LF 4	Daten crossmedial ausgeben (80 Std.)		
2. Ausbildungsjahr, fachrichtungsübergreifend			
LF 5	Ein Printprodukt konzipieren, gestalten und realisieren (80 Std.)		
LF 6	Ein digitales Medienprodukt konzipieren, gestalten und realisieren (80 Std.)		
Zwischenprüfung			
LF 7	Medien aus Datenquellen zu einem Medienprodukt zusammenführen (40 Std.)		
LF 8	Ein Logo entwickeln und in einem Gestaltungskonzept projektorientiert umsetzen (80 Std.)		
3. Ausbildungsjahr in den Fachrichtungen			
Projektmanagement	Designkonzeption	Printmedien	Digitalmedien
LF 9a Marketingmaßnahmen entwickeln (80 Std.)	LF 9b Kundenwünsche analysieren und Entwürfe visualisieren (80 Std.)	LF 9c Qualitätsstandards umsetzen (80 Std.)	LF 9d Content-Management-Systeme nutzen (80 Std.)
LF 10a Betriebliche Arbeitsprozesse organisieren (80 Std.)	LF 10b Medienübergreifende Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren (80 Std.)	LF 10c Farbmanagement anwenden (80 Std.)	LF 10d Interaktivität gestalten und realisieren (80 Std.)
LF 11a Projekte konzipieren und organisieren (120 Std.)	LF 11b Ein Designkonzept projektorientiert entwickeln, visualisieren und präsentieren (120 Std.)	LF 11c Ein Printmedienprojekt realisieren (120 Std.)	LF 11d Ein digitales Medienprojekt realisieren (120 Std.)
Abschlussprüfung			



staltungskonzepten umgesetzt. Digitalmedien werden in vielfältiger Form thematisch beleuchtet und produziert.

Im dritten Ausbildungsjahr werden auf Basis des neuen Bildungsplans neue Fachrichtungen gebildet: Die Fachrichtung Projektmanagement, **Lernfelder 9a–11a** (früher Beratung und Planung), bekommt jetzt den Schwerpunkt Marketing, Organisation, Projektplanung und Kalkulation.

Die Fachrichtung Designkonzeption, **Lernfelder 9b–11b** (früher Konzeption und Visualisierung), behält weitgehend ihre bisherige Ausprägung und wird noch um Video- und 3D-Inhalte sowie die immersive Visualisierung ergänzt.

Die Fachrichtung Printmedien, **Lernfelder 9c–11c**, beinhaltet branchentypische Qualitäts-Standards mittels Sollwerten und Messtechnik und den kompetenten Umgang mit Farbmanagement für verschiedene Printprozesse.

Die Fachrichtung Digitalmedien, **Lernfelder 9d–11d**, hat als Schwerpunkte Content-Management-Systeme inklusive PHP und Datenbank-Zugriffsrechten, sowie die Entwicklung und Nutzung von Prototypen und das Gestalten und Realisieren von interaktiven und animierten Digitalmedien. Dabei spielen neben UX (User Experience) und UI (User Interface) auch ressourcenschonende

Aspekte und iterative Entwicklungsprozesse bei der Planung sowie die Video- und 3D-Bild-Erzeugung eine Rolle.

Alle Fachrichtungen enthalten im 3. Ausbildungsjahr ein umfassendes Projekt-Lernfeld mit 120 Stunden, das beispielsweise zur Umsetzung eines komplexen Print- oder Digitalmediums genutzt werden kann. Auch die Simulation einer Abschlussprüfung wäre hier eine denkbare Projekt-Realisierungsmöglichkeit.

Der neue Rahmenlehrplan hat sich an inhaltliche Änderungen und die Aktualisierung des Berufs angepasst und neue Schwerpunkte wie beispielsweise Crossmedia gebildet. Die Vermittlung fremdsprachlicher Qualifikationen gemäß der Ausbildungsordnung zur Entwicklung entsprechender Kommunikationsfähigkeit ist in die Lernfelder integriert worden. Damit wird es keinen eigenen Prüfungsbereich „Kommunikation“ mehr geben, sondern diese Inhalte werden in den beiden schriftlichen Prüfungsbereichen „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ und „Medien produzieren“ mit abgeprüft.

Weitere Informationen zum neuen Rahmenlehrplan, der am 1. August 2023 in Kraft tritt, finden Sie auf den Seiten des BiBB (www.bibb.de) und der KMK (www.kmk.org).

Roman Wagner, Stuttgart

Weiterbildung und Karriere

Für Mediengestalter/-innen Digital und Print gibt es vielfältige Weiterbildungsmöglichkeiten nach der Erstausbildung. Neben der beruflichen Aufstiegsqualifizierung zum Bachelor Professional bieten Fachhochschulen und Universitäten Studiengänge in Druck- und Medientechnik oder Mediendesign an.

Der erfolgreiche Berufsabschluss zum Mediengestalter Digital und Print ermöglicht direkt nach der Ausbildung die Aufnahme einer beruflichen Aufstiegsqualifizierung:

- Medienfachwirt/-in – Bachelor Professional in Media (Schwerpunkt Printmedien oder Digitalmedien)
- Industriemeister/-in Printmedien – Bachelor Professional in Print (Schwerpunkt Druck und Druckveredelung oder Druckweiterverarbeitung)
- Techniker/-in – Bachelor Professional in Technik (Fachrichtung Druck- und Medientechnik oder Gestaltungstechnik)

Diese Weiterbildungen qualifizieren zur Tätigkeit in der mittleren Führungsebene von Medienunternehmen, indem die Absolventen Medienproduktionen auf der Basis technischer, betriebswirtschaftlicher und rechtlicher Zusammenhänge planen, steuern und kontrollieren. Diese Fortbildungen können auch die Basis für den Schritt in die Selbstständigkeit bieten.

Verschiedene Universitäten und Fachhochschulen bieten Studiengänge in den Bereichen der Druck- und Medientechnik oder der Gestaltung an. Hierfür ist die allgemeine Hochschulreife oder eine Fachhochschulreife notwendig. Durch den Abschluss einer beruflichen Aufstiegsfortbildung kann unter bestimmten Voraussetzungen eine Fachhochschulreife erlangt werden.

Link zur ZFA-Seite:
zfamedien.de/weiterbildung/

Druck- und Medienverbände

Bundesverband Druck und Medien e.V.
Abteilung Bildungspolitik
 Markgrafenstraße 15
 10969 Berlin
 Telefon (030) 2091 39-1 18
bildung@bvdm-online.de
www.bvdm-online.de

dmpi – Industrieverbände Druck und Medien, Papier- und Kunststoffverarbeitung Baden-Württemberg
 Zeppelinstraße 39
 73760 Ostfildern-Kemnat
 Telefon (07 11) 4 50 44-34
bildung@dmpi-bw.de
www.dmpi-bw.de
 Ab Januar 2024:
 Augsburger Straße 746
 70329 Stuttgart

Verband Druck und Medien Bayern e.V.
 Einsteinerring 1a
 85609 Aschheim
 Telefon (0 89) 3 30 36-2 33
bildung@vdm-bw.de
www.vdm-bw.de

Verband Druck und Medien Hessen e.V.
 Flughafenstraße 4A
 60528 Frankfurt am Main
 Telefon (0 69) 9 59 6 78-1 6
bildung@vdm-h.de
www.vdm-h.de

Verband Druck und Medien Mitteldeutschland e.V.
 „Haus des Buches“
 Gerichtsweg 28
 04103 Leipzig
 Telefon (03 41) 8 68 59-0
bildung@vdm-mitteldeutschland.de
www.vdm-mitteldeutschland.de

Verband Druck und Medien NordOst e.V.
Hannover
 Bödekerstraße 10
 30161 Hannover
 Telefon (05 11) 3 38 06-0
bildung@vdmno.de
www.vdmno.de

Verband Druck + Medien Nord-West e.V. Lünen
 An der Wethmarheide 34
 44536 Lünen
 Telefon (0 23 06) 2 02 62-3 4
bildung@vdmnw.de
www.vdmnw.de

Verband Druck und Medien Rheinland-Pfalz und Saarland e.V.
 Friedrich-Ebert-Straße 11-13
 67433 Neustadt an der Weinstraße
 Telefon (0 63 21) 8 5 22-5 1
verband@druckrps.de
www.druckrps.de

Verband Papier, Druck und Medien Südbaden e.V.
 Holbeinstraße 26
 79100 Freiburg im Breisgau
 Telefon (07 61) 7 90 79-1 1
bildung@medienverbaende.de
www.medienverbaende.de

ver.di

Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft (ver.di)
Bereich Medien, Kunst und Industrie im Fachbereich A

Bundesvorstand Ressort 7
 Paula-Thiede-Ufer 10
 10179 Berlin
 Telefon (0 30) 6 9 56-23 12
dvpi@verdi.de
verlage-druck-papier.verdi.de

Landesbezirksfachbereich Baden-Württemberg
 Theodor-Heuss-Straße 2 / Haus 1
 70174 Stuttgart
 Telefon (07 11) 8 87 88-08 00
fb-a.bawue@verdi.de
bawue.verdi.de

Landesbezirksfachbereich Bayern
 Neumarkter Straße 22
 81673 München
 Telefon (0 89) 5 99 77-10 80
fb-a.bayern@verdi.de
bayern.verdi.de

Landesbezirksfachbereich Berlin-Brandenburg
 Köpenicker Straße 30
 10179 Berlin
 Telefon (0 30) 8 8 66-41 06
fb-a.bb@verdi.de
bb.verdi.de

Landesbezirksfachbereich Hessen
 Kölnische Straße 81
 34117 Kassel
 Telefon (05 61) 9 7 06-1 25
fb-a.hessen@verdi.de
hessen.verdi.de

Landesbezirksfachbereich Hamburg und Nord
 Besenbinderhof 60
 20097 Hamburg
 Telefon (0 40) 8 9 06 15-5 86
fb-a.hh@verdi.de
hamburg.verdi.de

Landesbezirksfachbereich Niedersachsen-Bremen
 Wilhelmstraße 5
 38100 Braunschweig
 Telefon (05 31) 2 44 08-3 8
fb-a.nds-hb@verdi.de
nds-bremen.verdi.de

Landesbezirksfachbereich Nordrhein-Westfalen
 Karlstraße 123-127
 40210 Düsseldorf
 Telefon (02 11) 6 18 24-3 32
fb-a.nrw@verdi.de
nrw.verdi.de

Landesbezirksfachbereich Rheinland-Pfalz-Saar
 Münsterplatz 2-6
 55116 Mainz
 Telefon (0 61 31) 9 7 26-1 80
fb-a.rlp-saar@verdi.de
rps.verdi.de

Landesbezirksfachbereich Sachsen/Sachsen-Anhalt/Thüringen
 Karl-Liebknecht-Straße 30-32
 04107 Leipzig
 Telefon (03 41) 5 29 01-2 80
fb-a.sat@verdi.de
sat.verdi.de

Kammern, Institutionen

Deutsche Industrie- und Handelskammer (DIHK)
 Breite Straße 29
 10178 Berlin
 Telefon (0 30) 2 03 08-0
assenmacher.michael@dihk.de
www.dihk.de

Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB)
 Robert-Schuman-Platz 3
 53175 Bonn
 Telefon (02 28) 1 07-0
kraemer@bibb.de
www.bibb.de

Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien (ZFA)
 Wilhelmshöher Allee 260
 34131 Kassel
 Telefon (05 61) 5 10 52-0
jacob@zfamedien.de
zfamedien.de



