



► **2.2.350 – Voruntersuchung
zur möglichen Anpassung
der Ausbildungsordnung
Mediengestalter Digital und Print und
Mediengestalterin Digital und Print**

Entwicklungsprojekt: Abschlussbericht

Dr. Heike Krämer

Ulrike Azeez

Jennifer Wintgens

Laufzeit III/2020 bis III/2021

Bonn im September 2021

Bundesinstitut für Berufsbildung

Robert-Schuman-Platz 3

53175 Bonn

Telefon: 0228/107-2431

E-Mail: kraemer@bibb.de

Mehr Informationen unter:

www.bibb.de

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	2
Abkürzungsverzeichnis.....	2
Das Wichtigste in Kürze.....	3
1 Ausgangssituation	4
1.1 Genealogie des Ausbildungsberufes	4
1.2 Entwicklung der Ausbildungszahlen.....	4
1.3 Struktur des Ausbildungsberufes	6
2 Fragestellungen und methodische Vorgehensweise	7
3 Ergebnisse der Interviews mit Ausbildungs- und Personalverantwortlichen sowie der Workshops mit Expertinnen und Experten	9
3.1 Veränderungen der Ausbildungsinhalte	10
3.2 Struktur des Ausbildungsberufes	16
3.3 Prüfungsmodell und Prüfungsgestaltung	18
4 Strukturvorschlag für die Neuordnung des Ausbildungsberufes MG D+P..	19

Abbildungsverzeichnis

	Seite
Abbildung 1: Zahl der neuabgeschlossenen Ausbildungsverhältnisse MG D+P	5
Abbildung 2: Verteilung der Ausbildungsbetriebe von MG D+P auf einzelne Branchen.....	5
Abbildung 3: Prozentuale Verteilung der Wahl der Fachrichtungen	6
Abbildung 4: Anzahl der gewählten prüfungsrelevanten WQ aus der Auswahlliste III in der Sommerprüfung 2019	7
Abbildung 5: Darstellung der Kernkompetenz der MG D+P	12
Abbildung 6: Einschätzung der Wichtigkeit von Ausbildungsinhalten.....	13
Abbildung 7: Streuung bei der Bewertung der Ausbildungsinhalte	14
Abbildung 8: Strukturvorschlag zur Neuordnung des Ausbildungsberufes MG D+P.....	21
Abbildung 9: Vorschläge für WQ für die Fachrichtungen G+T Print und G+T Digital	22

Abkürzungsverzeichnis

B+P	Fachrichtung Beratung und Planung
G+T	Fachrichtung Gestaltung und Technik
K+V	Fachrichtung Konzeption und Visualisierung
MG D+P	Mediengestalter Digital und Print/Mediengestalterin Digital und Print
WQ	Wahlqualifikationen

Das Wichtigste in Kürze

Der Ausbildungsberuf Mediengestalter Digital und Print/Mediengestalterin Digital und Print (MG D+P) wurde im Jahr 1998 neu geschaffen und im Jahr 2007 letztmalig umfassend neu geordnet. Seitdem gab es kleinere Anpassungen, insbesondere um bestehende Berufe integrieren und neue Inhalte in die Ausbildungsordnung aufnehmen zu können.

In den vergangenen Jahren ist die Medienwirtschaft von vielfältigen technologischen, arbeitsorganisatorischen und teilweise auch strukturellen Änderungen geprägt. Entsprechend zeigen sich neue Anforderungen und Tätigkeiten im Bereich der Gestaltung und Erstellung von Digital- und Printmedien. Um diese neuen Bedingungen besser erfassen und daraus Empfehlungen für eine Neuordnung des Berufes MG D+P erarbeiten zu können, beauftragte das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) das Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB) mit einer Voruntersuchung zur möglichen Anpassung der Ausbildungsordnung.

Das BIBB führte im Zeitraum von August 2020 bis September 2021 Workshops mit Expertinnen und Experten, Gespräche mit Mitgliedern von Prüfungsaufgabenerstellungsgremien und Prüfungsausschüssen sowie Interviews mit Ausbildungs- und Personalverantwortlichen in Unternehmen durch. Begleitet wurde die Untersuchung durch einen Projektbeirat.

Im Ergebnis der Voruntersuchung kann festgestellt werden, dass die Ausbildungsinhalte grundlegend überarbeitet werden müssen. Es wird empfohlen, zukünftig vier Fachrichtungen vorzusehen. So soll die bisherige Fachrichtung Gestaltung und Technik (G+T) aufgeteilt werden in G+T Digital und G+T Print, da sich die Arbeitsweise in den beiden Bereichen in den vergangenen Jahren deutlich differenziert hat. Die Struktur des Ausbildungsberufs soll vereinfacht werden, insbesondere sollen Wahlqualifikationen (WQ) nur noch für die Fachrichtungen G+T Digital und G+T Print angeboten werden. Die Zahl der Auswahllisten für WQ kann zukünftig von drei auf eine reduziert werden und auch die Anzahl der dort aufgeführten WQ soll deutlich verringert werden. Ein entsprechender Strukturentwurf wurde erarbeitet (s. Abb. 8 und 9).

Das Modell der Zwischen- und Abschlussprüfung hat sich bewährt. Es gibt Anregungen zur Reduzierung der Prüfungsbereiche und auch Hinweise zur Gestaltung des praktischen Teils der Abschlussprüfung. Insgesamt wird empfohlen, den Ausbildungsberuf entsprechend der Ergebnisse der Voruntersuchung zeitnah zu novellieren.

1 Ausgangssituation

1.1 Genealogie des Ausbildungsberufes

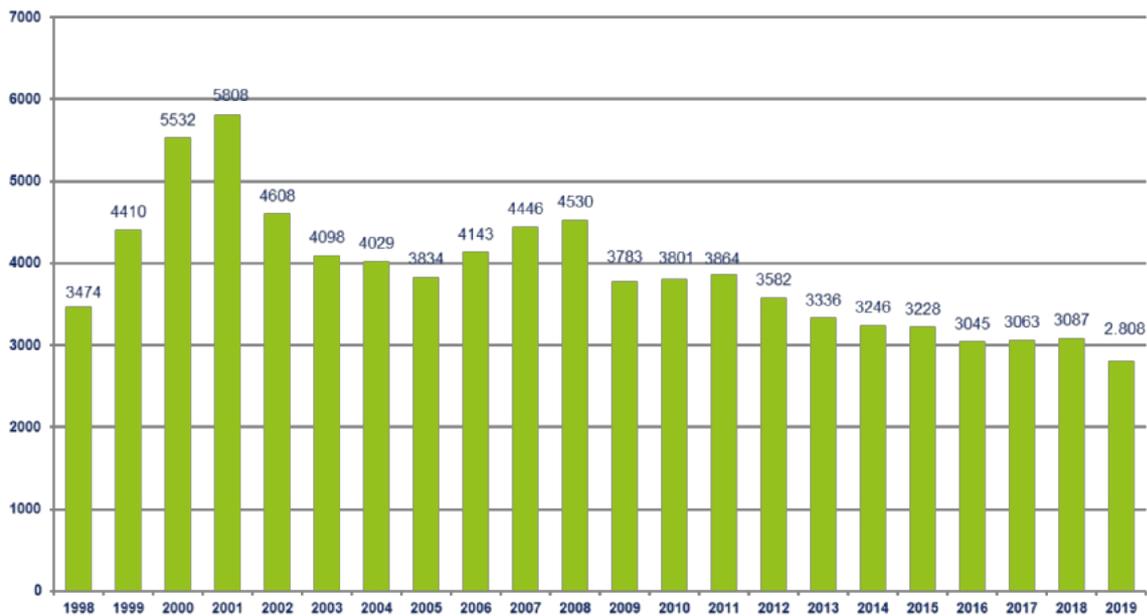
Der Ausbildungsberuf MG D+P wurde im Jahr 1998 neu geschaffen. Damals wurden die fünf Ausbildungsberufe Fotogravurzeichner/-in, Reprograf/-in, Reprohersteller/-in, Schriftsetzer/-in sowie Werbe- und Mediovorlagenhersteller/-in zu einem Beruf zusammengefasst. Ergänzt wurden Inhalte zur Gestaltung, Erstellung und Pflege digitaler Medien, die zum damaligen Zeitpunkt zu einem neuen Geschäftsfeld in der Medienwirtschaft wurden.

Im Jahr 2007 wurde die Ausbildungsordnung inhaltlich und strukturell grundlegend überarbeitet. Im Zuge dieser Novellierung wurden neue WQ für die Bereiche Musiknotenherstellung, Verpackungsgestaltung und Geografik geschaffen. Damit konnten weitere Ausbildungsberufe in den MG D+P integriert werden. In den folgenden Jahren gab es zwei Änderungsverordnungen. Im Jahr 2013 wurden neue WQ geschaffen, um die Berufe Fotolaborant/-in, Fotomedienlaborant/-in und Dekorvorlagenhersteller/-in in den Beruf aufnehmen zu können. Gleichzeitig wurden neue Ausbildungsinhalte für die Themen 3 D-Grafik, Contenterstellung sowie Plattformen zur interaktiven Kommunikation (Social Media) geschaffen. Die letzte Anpassung erfolgte im Jahr 2017, indem der Beruf Mediengestalter/-in Flexografie in die Ausbildungsordnung aufgenommen werden konnte.

1.2 Entwicklung der Ausbildungszahlen

Der Ausbildungsberuf MG D+P gehört mit rund 3000 neu abgeschlossenen Verträgen zu den Berufen mit hohen Ausbildungszahlen. Nach der Schaffung des Berufes im Jahr 1998 erlebte dieser zunächst einen Boom (vgl. Abb.1). Dies lag u. a. daran, dass aufgrund der hohen Nachfrage von Ausbildungsinteressierten viele Bildungseinrichtungen entsprechende Angebote schufen und damit weit über Bedarf ausgebildet wurde. Ein deutlicher Rückgang der Ausbildungszahlen war in Folge der Finanz- und Wirtschaftskrise der Jahre 2007/2008 zu verzeichnen. Während in den folgenden Jahren, auch aufgrund der wirtschaftlichen Situation, Ausbildungsbetriebe, insbesondere aus dem Bereich der Druck- und Medienwirtschaft, die Ausbildung aufgeben mussten und deshalb eine kontinuierliche Abnahme der Zahlen zu beobachten war, gab es in Folge der Corona-Pandemie im Jahr 2020 einen weiteren Einbruch bei der Zahl der neu abgeschlossenen Ausbildungsverträge.

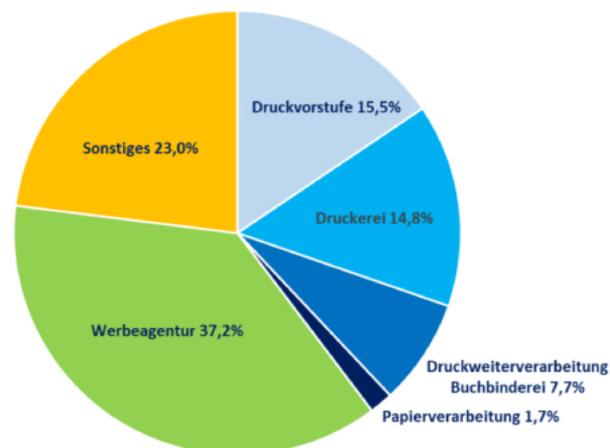
Abbildung 1: Zahl der neuabgeschlossenen Ausbildungsverhältnisse MG D+P



Quelle: BIBB „Datensystem Auszubildende“ (aus Datenschutzgründen sind alle Angaben auf ein Vielfaches von Drei gerundet)

Ausgebildet werden MG D+P hauptsächlich in Betrieben der Druck- und Medienwirtschaft sowie in Werbe- und Kommunikationsagenturen (vgl. Abb. 2). Stark zugenommen hat in den vergangenen Jahren der Anteil der Unternehmen, die sich auf Digitalmedien und Informationstechnologien spezialisiert haben, sowie von Marketingabteilungen branchenfremder Unternehmen, in den letzten Jahren verstärkt auch aus dem Bereich E-Commerce.

Abbildung 2: Verteilung der Ausbildungsbetriebe von MG D+P auf einzelne Branchen

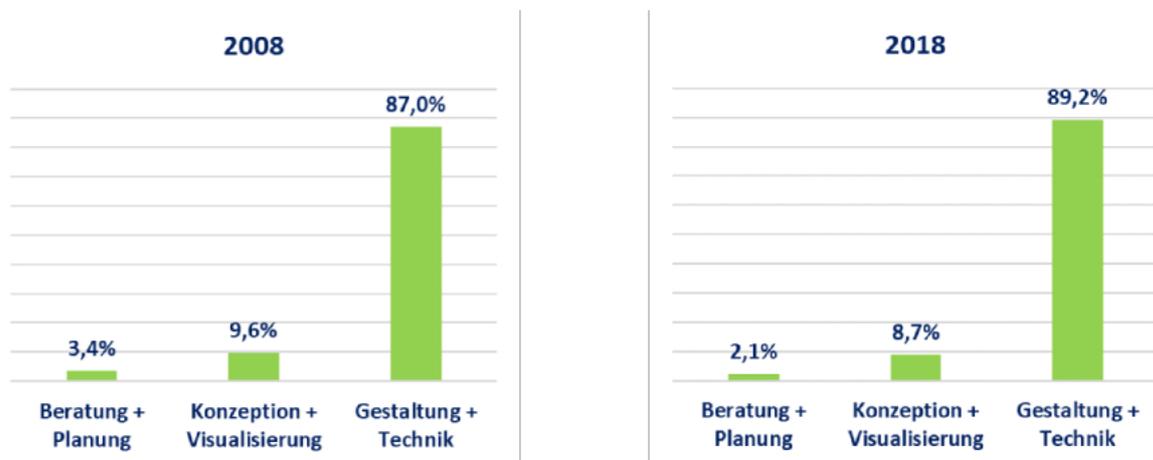


Quelle: Ergebnisse Azubi-Befragung Medienberufe 2017 (Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien 2018): [Ergebnisse Azubi-Befragung Medienberufe 2017 \(zfamedien.de\)](https://www.zfamedien.de/Ergebnisse-Azubi-Befragung-Medienberufe-2017)

1.3 Struktur des Ausbildungsberufes

Der Beruf hat eine komplexe Struktur mit mehreren Differenzierungsmöglichkeiten. Im dritten Ausbildungsjahr teilt sich der Beruf in die drei Fachrichtungen Beratung und Planung (B+P), Konzeption und Visualisierung (K+V) sowie Gestaltung und Technik (G+T). Diese Fachrichtungen werden jedoch in unterschiedlichem Maße gewählt (vgl. Abb. 3)

Abbildung 3: Prozentuale Verteilung der Wahl der Fachrichtungen



Quelle: BIBB „Datensystem Auszubildende“

Die Fachrichtung G+T war schon seit ihrer Einführung im Jahr 2007 die zahlenmäßig stärkste und hat seitdem ihren Anteil noch weiter ausbauen können auf mittlerweile rund 90 Prozent der Ausbildungsverhältnisse. Die Fachrichtung K+V hat sich stabilisiert, wenn auch auf deutlich geringerem Niveau, während die Fachrichtung B+P in den letzten Jahren noch einmal Rückgänge zu verzeichnen hat und nun nur noch in ca. zwei Prozent der Fälle gewählt wird.

Ähnlich differenziert stellt sich die Situation bei der Verteilung der WQ dar¹ (s. Abb. 4). Der Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien (ZFA) befragte im Sommer 2019 die Industrie- und Handelskammern, um zu ermitteln, wie häufig die einzelnen WQ tatsächlich bei dieser Prüfung gewählt wurden. Hier wurde deutlich, dass nur drei der 24 zur Verfügung stehenden WQ mehr als 100 Mal gewählt wurden. Zehn WQ wurden hingegen weniger als zehn Mal, teilweise sogar gar nicht gewählt. Dies ist insoweit problematisch, als für die WQ

¹ Erfasst wurden hier nur die WQ aus der Auswälliste III, da diese in der Abschlussprüfung Gegenstand eines eigenständigen Prüfungsbereiches sind.

in jedem Prüfungszeitraum durch den ZFA separate Aufgaben vorgehalten werden müssen. Deshalb sollte im Rahmen der Voruntersuchung nach Möglichkeiten der Reduzierung der WQ gesucht werden.

Abbildung 4: Anzahl der gewählten prüfungsrelevanten WQ aus der Auswahlliste III in der Sommerprüfung 2019

Mehr als 100 Mal gewählt	Anzahl
Text-, Grafik- und Bilddatenbearbeitung Print/Digital	1397
Produktorientierte Gestaltung	318
Designkonzeption II	161

Zwischen 1 und 19 Mal gewählt	Anzahl
Reprografie II	19
Interaktive Medienproduktion	18
Verpackungsgestaltung III	14
Systembetreuung II	9
TGB Reproduktion Flexodruck	4
Komm.planung und Erfolgskontrolle	4
Tiefdruckformherstellung	1
Fotogravurzeichnung III	1
Geografik III	1

Zwischen 20 und 100 Mal gewählt	Anzahl
Digitale Druckformherstellung	44
Digitaldruck	34
Audiovisuelle Medienproduktion	30
Redaktionstechnik II	28
Datenbankbasierte Medienproduktion	27
3-D-Standbild	26
Contenterstellung II	21
Großformatiger Digitaldruck II	20

Nicht gewählt	Anzahl
Mikrografie	0
Musiknotenherstellung III	0
Dekorvorlagenherstellung III	0
Flexografie III	0

Quelle: ZFA-Umfrage bei der Abschlussprüfung Sommer 2019

Die dargestellten Veränderungen des Anteils der Ausbildungsbetriebe aus unterschiedlichen Branchen sowie die quantitativen Entwicklungen in den Bereichen der Fachrichtungen und der WQ bildeten wichtige Grundlagen für die Voruntersuchung.

2 Fragestellungen und methodische Vorgehensweise

Die Medienwirtschaft ist seit vielen Jahren in besonderer Weise durch strukturelle Veränderungen gekennzeichnet. Die fortschreitende Digitalisierung und Vernetzung der Produktion führt zur Auflösung traditioneller Wertschöpfungsketten und schafft neue Formen der Arbeitsorganisation, die durch Möglichkeiten des orts- und zeitunabhängigen Produzierens und

durch agile Methoden der Arbeits- und Projektorganisation gekennzeichnet ist. Gearbeitet wird in vielfach vernetzten Prozessen, die nicht mehr an nationale Grenzen gebunden sind. Diese Entwicklungen sowie die strukturellen Veränderungen in der Medienwirtschaft haben auch Auswirkungen auf die Ausbildung der MG D+P. In welchem Maße die Inhalte der Ausbildung darauf angepasst werden müssen, war Gegenstand dieser Voruntersuchung. Außerdem galt es, Erkenntnisse und Diskussionen aus der Ausbildungs- und Prüfungspraxis aufzugreifen, um diese mit Expertinnen und Experten vertiefen und daraus Empfehlungen für die zukünftige Gestaltung der Ausbildungsordnung entwickeln zu können.

Als Grundlage der Voruntersuchung wurden folgende Forschungsfragen entwickelt:

- Entsprechen die bisherigen Inhalte der Ausbildung zum/zur MG D+P den Anforderungen der unterschiedlichen Branchenbereiche der ausbildenden Unternehmen?
- Ist das mehrfach differenzierte Strukturmodell mit drei Fachrichtungen und drei Auswahlkriterien für Wahlqualifikationen noch zeitgemäß?
- Welche Kompetenzprofile werden heute für die Berufsausbildung benötigt?
- Ist das Modell der Zwischen- und Abschlussprüfung für MG D+P weiterhin geeignet?
- Sind die Prüfungsbereiche und -instrumente noch angemessen?
- Ist eine stärkere Differenzierung nach Digital- und Printmedienproduktion erforderlich?
- Welche Auswirkungen ergeben sich aus der weiter fortschreitenden Digitalisierung und Vernetzung der Produktion wie z. B. der Zunahme automatisierter Prozesse?
- Wie muss die Ausbildung auf die wachsende Diversifikation von unterschiedlichen Produkten und Ausgabekanälen angepasst werden?
- MG D+P übernehmen zunehmend Aufgaben der Sachbearbeitung, bekommen Projektverantwortung übertragen und koordinieren Arbeitsabläufe: Wie können diese Anforderungen in der Ausbildung abgebildet werden?
- Sind auch Kompetenzen zur Erstellung und Gestaltung immersiver Medien für die Ausbildung zum/zur MG D+P erforderlich?

Zur Beantwortung dieser Fragen wurden verschiedene Methoden der empirischen Sozialforschung eingesetzt. So wurden Ausbildungs- und Personalverantwortliche mittels leitfadengestützter Interviews zu Ausbildungsinhalten, der Struktur der Ausbildung sowie zu Prüfungsmodalitäten befragt. Es wurden Workshops mit Expertinnen und Experten, insbesondere zu den Themen Ausbildungsstruktur, Erarbeitung der gemeinsamen Inhalte der Ausbildung sowie der Inhalte der Fachrichtungen, durchgeführt. Des Weiteren gab es Gespräche mit Mitgliedern von Prüfungsaufgabenerstellungsausschüssen sowie örtlichen Prüfungsausschüssen. Begleitet wurde die Voruntersuchung durch einen Projektbeirat, an dem Vertreter/-innen der Sozialpartner, der zuständigen Bundesministerien und der Länderseite teilgenommen haben.

3 Ergebnisse der Interviews mit Ausbildungs- und Personalverantwortlichen sowie der Workshops mit Expertinnen und Experten

Im Zeitraum von April bis Juli 2021 wurden 28 Interviews mit 35 Ausbildungs- und Personalverantwortlichen aus unterschiedlichen Branchen durchgeführt. Beteiligt waren:

- neun Druck- und Medienunternehmen
- sechs Werbe- und Kommunikationsagenturen
- sechs Marketingabteilungen branchenfremder Unternehmen, davon 3 spezialisiert im Bereich E-Commerce
- sechs Unternehmen aus dem Bereich Digitalmedien und Informationstechnologien
- ein Sonstiges

Von den Unternehmen bildeten fünf in der Fachrichtung B+P, vier in der Fachrichtung K+V und 22 in der Fachrichtung G+T aus.

Die Ergebnisse dieser Interviews werden im Folgenden mit den Erkenntnissen, die aus den unterschiedlichen Workshops mit Expertinnen und Experten gewonnen werden konnten, verknüpft.

3.1 Veränderungen der Ausbildungsinhalte

Die Ausbildungs- und Personalverantwortlichen wurden gefragt, welche technologischen, wirtschaftlichen und arbeitsorganisatorischen Veränderungen in den vergangenen Jahren zu beobachten waren. Von den Befragten wird die zunehmende Automatisierung in vielen Bereichen als zentral wahrgenommen. So übernimmt Software immer mehr Tätigkeiten, die vor einigen Jahren noch von MG D+P ausgeführt wurden. Hier wird insbesondere der Bereich der Bildbearbeitung genannt, da z. B. Farbkorrekturen und Freistellungen mittlerweile durch die Software selbst vorgenommen werden können. Und die Bilder, die mehr Aufwand erfordern, werden dafür aus Kostengründen zunehmend zur Bearbeitung insbesondere in asiatische Länder geschickt. Einige größere Unternehmen haben für solche und ähnliche Tätigkeiten bereits Filialen in Asien gegründet; kleinere Unternehmen bedienen sich entsprechend spezialisierter Dienstleister.

Die Programme selber sind deutlich nutzerfreundlicher geworden und in der Anwendung wesentlich intuitiver. So können MG D+P auch leichter Zugang zu neuen Programmen bekommen wie z. B. zu Software für Animationen oder Videoschnitt. In den Unternehmen kommen verstärkt Workflow-, Contentmanagement- und Jobmonitoring-Systeme zum Einsatz, die die Arbeitsorganisation und Produktionsabläufe wesentlich vereinfachen. Auch für den Bereich der Kalkulation steht gute und flexible Software zur Verfügung. Die Automatisierung führt jedoch auch zum Wegfall von Tätigkeiten. So gibt es im Internet mittlerweile viele Vorlagen z. B. für Layouts von Printmedien oder die Gestaltung von Websites. Das führt dazu, dass Kundinnen und Kunden der Unternehmen einfachere Produkte nun selbst erstellen können.

Durch die zunehmende Vernetzung der Produktion hat die Kommunikation einen deutlich höheren Stellenwert erhalten. MG D+P arbeiten häufig in Teams und kooperieren mit anderen Abteilungen ihres Unternehmens und externen Dienstleistern. Auch der Austausch mit Kundinnen und Kunden führt dazu, dass die mündliche und schriftliche Ausdrucksweise an Bedeutung gewonnen hat. So berichten viele der Befragten, dass MG D+P unabhängig von ihrer Fachrichtung heute vermehrt intern und extern beraten würden und es auch öfter erforderlich sei, dass sie ihre Ideen und Entwürfe präsentieren müssten. Auch werden sie deutlich häufiger als früher in Projekte einbezogen und sollten in der Lage sein, dort organisatorische Aufgaben zu übernehmen.

Generell wird festgestellt, dass MG D+P heute weniger kleinteilig arbeiten müssten, da sie mehr Technikunterstützung haben. Jedoch sollten sie stärker in der Lage sein, Daten prüfen und Qualität beurteilen zu können. Außerdem ist mehr medienübergreifendes Arbeiten erforderlich, und auch die Integration von Tätigkeiten über den gesamten Produktionsprozess nimmt weiter zu.

Bei den erstellten Produkten ist eine größere Vielfalt zu erkennen. Insbesondere im Bereich der Digitalmedien gibt es deutlich mehr Ausgabekanäle. Während bei der letzten Neuordnung noch hauptsächlich Websites im Mittelpunkt standen, sind es heute z. B. Apps, die auf verschiedenen Endgeräten eingesetzt werden können, ePaper oder auch digitale Stelen. Die Nutzung von Mobile Devices erfährt seit einigen Jahren eine immer stärkere Dynamik und wurde durch die Corona-Pandemie noch einmal erheblich gepusht. Im Bereich des Marketings werden kaum noch Kataloge oder andere Printmedien produziert. Stattdessen wird auf Kampagnen gesetzt. Produkte können Endverbrauchern und -verbraucherinnen in 360°-Darstellungen im Internet oder vor Ort im Einzelhandel auf Tablets vorgestellt werden und Unternehmen präsentieren sich und ihre individualisierten Angebote nicht mehr in aufwändigen Mappen, sondern z. B. mittels PDF und dort eingebundenen Videos.

Aus diesen Entwicklungen ergeben sich aus Sicht der Befragten neue Anforderungen an die Ausbildung der MG D+P. So hat die Usability (Gebrauchstauglichkeit) von Online-Produkten einen zentralen Stellenwert erhalten. Deshalb ist es wichtig, dass bei deren Erstellung die User Experience (Nutzungserlebnis, Benutzungserfahrung = UX) und die Gestaltung des User Interfaces (Benutzeroberfläche = UI) von den MG D+P in besonderem Maße berücksichtigt werden. Da sich die Medien immer mehr vernetzen und auch zunehmend audiovisuelle Medien in Digital- und Printmedien eingebunden werden, werden Grundlagenkenntnisse über die Erstellung z. B. von 3D-Grafiken, Animationen und Videos auch für MG D+P zunehmend wichtiger.

Aufgrund der zunehmenden Integration von Tätigkeiten über den gesamten Produktionsprozess, wird von den MG D+P ebenfalls eine höhere Schnittstellenkompetenz erwartet, z. B. zu den Bereichen Informationstechnologie, Marketing oder Redaktionen.

Die Ausbildungs- und Personalverantwortlichen wurden anschließend danach befragt, wie sie heute die Kernkompetenz der MG D+P beschreiben würden. Die Frage wurde ohne Vorgaben gestellt und entsprechend offen beantwortet. Die Einschätzungen werden in Abb. 5 in

Form einer Wortwolke dargestellt. Die Schriftgröße symbolisiert dabei die Häufigkeit der Nennungen.

Abbildung 5: Darstellung der Kernkompetenz der MG D+P



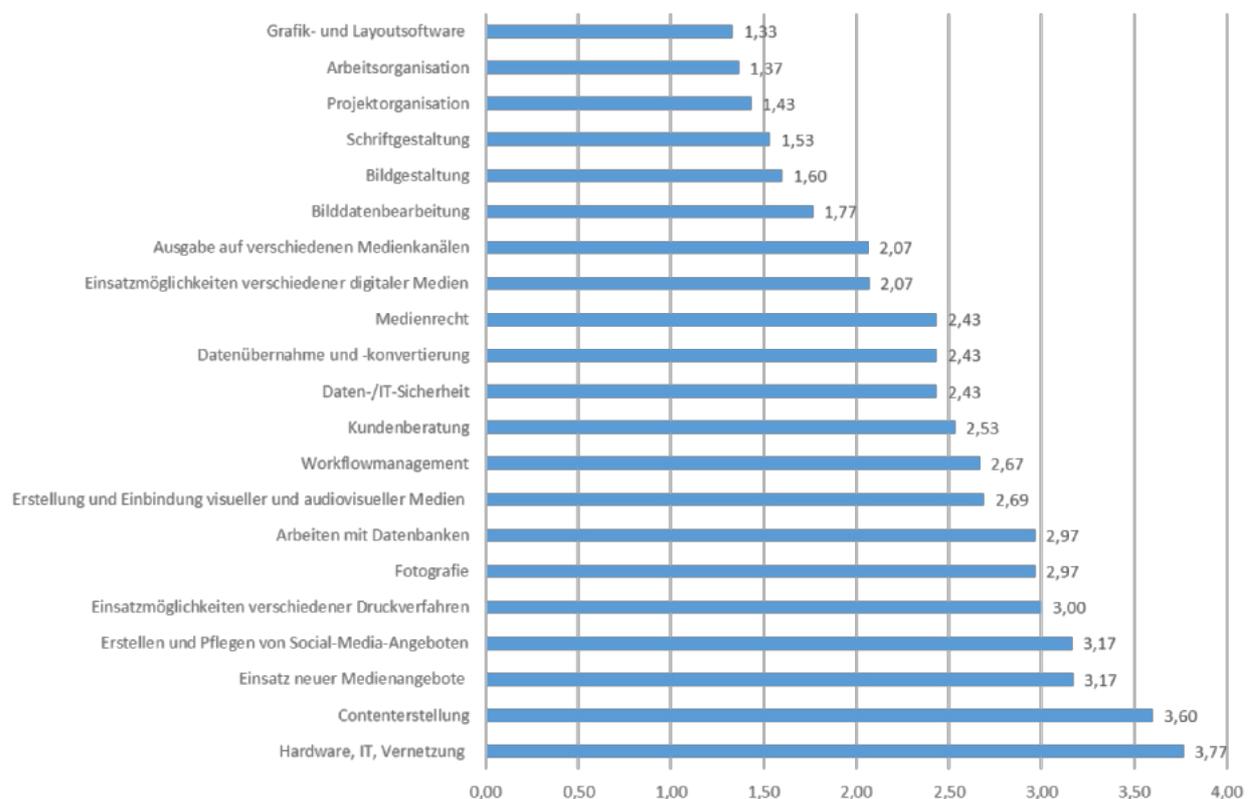
Im Zentrum der fachlichen Kompetenzen steht nach Ansicht der Befragten immer noch die Gestaltung, gefolgt von technischen Tätigkeiten. Im Bereich der Sozialkompetenzen überwiegen die Offenheit für neue Entwicklungen und die Kommunikation.

Den Ausbildungs- und Personalverantwortlichen wurde dann eine Liste mit Ausbildungsinhalten vorgelegt. Sie wurden gebeten, die Ausbildungsinhalte nach ihrer Wichtigkeit in Schulnoten zu bewerten, wobei die Eins bei besonders wichtigen Inhalten gegeben werden sollte und die Sechs bei Inhalten, die für die Ausbildung der MG D+P überhaupt keine Bedeutung haben (s. Abb. 6). Gleichzeitig sollten sie ihre Noten kommentieren, damit eine bessere Einschätzung dieser Bewertungen getroffen werden konnte.

Als wichtigste Inhalte wurden die Arbeit mit Grafik- und Layoutsoftware genannt, gefolgt von Arbeits- und Projektorganisation. Organisatorische Tätigkeiten sind nach Ansicht der Befragten für alle Fachrichtungen wichtig, um den Gesamtprozess überblicken und strukturiert arbeiten zu können, insbesondere bei Tätigkeiten im Team. Eine große Bedeutung haben

weiterhin auch die Schrift- und Bildgestaltung. Wenig Kompetenz wird hingegen bei der Erstellung von Social Media-Angeboten und dem Einsatz neuer Medienangebote wie Augmented oder Virtual Reality erwartet. Zur Bedeutung dieser immersiven Medien wurde jedoch angemerkt, dass durch die gestiegene Nutzung mobiler Endgeräte („mobile first“) diese neuen Medienangebote nun allmählich bei den Konsumenten ankommen würden. Deshalb wäre es für MG D+P wichtig, deren Einsatzmöglichkeiten zu kennen. In der Fachrichtung K+V sollte zudem vermittelt werden, wie diese Medien in die Gesamtkonzeption eingebunden werden können.

Abbildung 6: Einschätzung der Wichtigkeit von Ausbildungsinhalten*



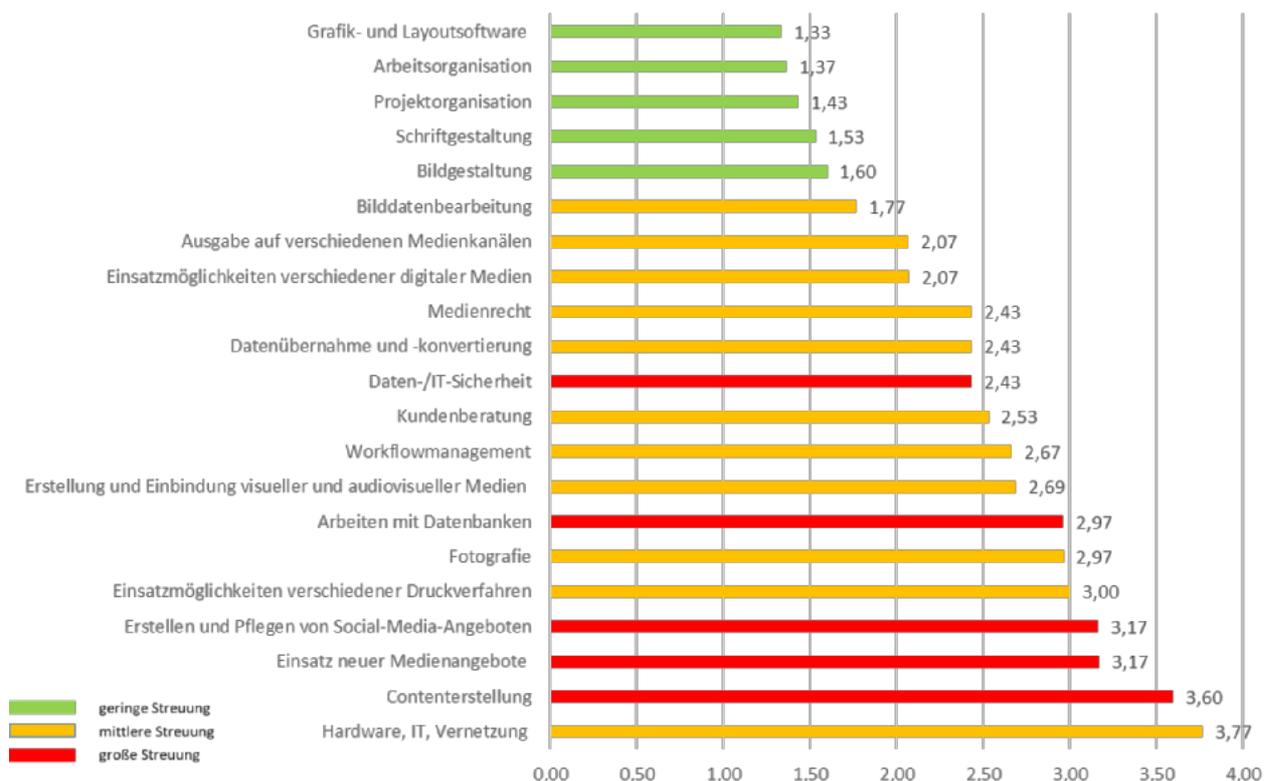
*Bewertung in Schulnoten: sehr wichtig: 1, überhaupt nicht wichtig: 6, n = 32

Das Schlusslicht bilden die Themen Contenterstellung sowie Kompetenzen in den Bereichen Hardware, IT und Vernetzung; bei letzteren wird erwartet, dass Grundkenntnisse vermittelt werden, ansonsten liegt die Fachkompetenz nach Ansicht der Befragten bei den IT-Fachleuten.

Zum Thema Druckverfahren wurde eingeschätzt, dass diese in den letzten Jahren an Bedeutung verloren haben. Jedoch wären Kenntnisse über die Möglichkeiten von Veredelungsformen heute deutlich wichtiger, da hochwertigere und individualisierte Produkte einen gestiegenen Anteil an den Printmedien ausmachen würden.

Das Erstellen und Einbinden visueller und audiovisueller Medien hat nach Ansicht der Befragten einen deutlich höheren Stellenwert bekommen. 3 D-Grafiken sollten heute von allen MG D+P erstellt werden können. Grundkenntnisse müssten auch zu den Themen Einsatzmöglichkeiten und Einbindung von Videos und Animationen vorhanden sein.

Abbildung 7: Streuung bei der Bewertung der Ausbildungsinhalte



Interessant ist auch die Unterschiedlichkeit der Einschätzungen von einzelnen Ausbildungsinhalten. In Abb. 7 ist die Streuung der Bewertungen angegeben, wobei die Inhalte grün gekennzeichnet sind, bei denen große Einigkeit bei den Befragten herrschte, gelb sind Inhalte mit einer größeren Differenzierung und rot die Inhalte, in denen es sehr unterschiedliche

Meinungen gab. Große Einigkeit herrschte bei der Bewertung der ersten fünf Ausbildungsinhalte, also der Bedeutung von Grafik- und Layoutsoftware, der Arbeits- und Projektorganisation sowie der Schrift- und Bildgestaltung.

Deutliche Differenzen zeigten sich beim Thema Daten- und IT-Sicherheit. Einigen Unternehmen sind beide Inhalte sehr wichtig, andere sehen zwar die Bedeutung der Datensicherheit als elementar an, die Verantwortung für die IT-Sicherheit wird jedoch entsprechenden Spezialisten zugewiesen. Bei der Arbeit mit Datenbanken wurde von einigen Befragten darauf hingewiesen, dass hier das Anwenden von Datenbanken wichtig sei, nicht jedoch deren Erstellung. Auch zur Bedeutung der Themen Social Media-Angebote, neue Medienangebote (z. B. AR, VR) sowie Contenterstellung gab es sehr große Unterschiede in der Einschätzung der Bedeutung. Auffällig war hier, dass die Unternehmen aus dem Bereich E-Commerce diese Inhalte als deutlich wichtiger einstufen als die Mehrheit der Befragten anderer Branchen. Ähnlich verhält es sich beim Thema Fotografie, das von den Vertretern und Vertreterinnen aus dem Bereich E-Commerce deutlich mehr Gewicht bekam.

Die Ausbildungs- und Personalverantwortlichen wurden auch danach gefragt, ob sie Vorschläge für weitere Ausbildungsinhalte hätten. Angeregt wurde, den Themen Präsentationen und Dokumentationen mehr Raum zu geben. Außerdem sollten Kreativitätstechniken gezielt vermittelt werden. Im Bereich des Marketings spielten Analysen von Zielgruppen und Märkten eine wachsende Rolle, auch das Storytelling werde in diesem Bereich immer wichtiger. In der Ausbildung sollte zudem die Vernetzung zu anderen Medienbereichen wie den audiovisuellen und immersiven Medien mehr Berücksichtigung finden. Hingewiesen wurde außerdem darauf, dass Sprachsteuerung und Sprachassistenten in Zukunft stärker bei der Erstellung digitaler Medien eingebunden werden müssten.

Abschließend wurden die Befragten um eine Einschätzung gebeten, welche weiteren Veränderungen sie in mittelfristiger Zukunft erwarten würden. Nach ihrer Meinung ist damit zu rechnen, dass der Anteil von Massenprodukten weiter zurückgehen wird. Stattdessen wird es mehr Personalisierungen und zielgruppenorientierte Produkte geben. Printmedien werden nicht verschwinden, aber es wird kleinere Auflagen geben und der Digitaldruck wird weiter an Bedeutung gewinnen. Es wird jedoch auch damit gerechnet, dass der Zeit- und Kostendruck in den Unternehmen wachsen wird und dadurch auch der Optimierungsbedarf

steigt. Eine Auswirkung wird die weitere Zunahme von Automatisierungen haben, insbesondere unter Einbeziehung der Möglichkeiten der Künstlichen Intelligenz. In deren Folge werden standardisierte Tätigkeiten noch weiter rückläufig sein. Deshalb werden die Themen Beratung und Konzeption für alle MG D+P einen deutlich höheren Stellenwert bekommen.

3.2 Struktur des Ausbildungsberufes

Aufgrund der doppelten Differenzierung nach Fachrichtungen und WQ in drei Auswahllisten ist die Struktur des Berufes sehr komplex (vgl. auch Kapitel 1.3). Insbesondere die Anzahl der WQ stellt die Prüfungsaufgabenerstellung vor große Anforderungen. Einige der Befragten, insbesondere diejenigen, die mit dem Ausbildungsberuf schon viele Jahre vertraut sind, bestätigten, dass diese Vielzahl in der Vergangenheit notwendig war, um Berufe aus verschiedenen Bereichen in die Ausbildung integrieren zu können. Betrieben, die z. B. mit der Musiknotenherstellung oder der Dekorvorlagenherstellung befasst waren, sollte die Möglichkeit geboten werden, ihren bisherigen Beruf in der Struktur des MG D+P abbilden zu können. Heute ist dieser Prozess weitgehend abgeschlossen. Die Anzahl der gewählten WQ im Rahmen der Abschlussprüfung zeigt, dass diese Inhalte kaum noch relevant sind und deshalb verzichtbar erscheinen (vgl. Abb. 4). Von Seiten des Projektbeirates wurde jedoch angeregt, dass im Neuordnungsverfahren geprüft werden sollte, welche WQ in Zukunft diesen spezialisierten Betrieben angeboten werden könnten, um sicherzustellen, dass eine Ausbildung zum MG D+P deren Erfordernissen auch nach der Novellierung weiterhin gerecht wird.

Weitgehend einig waren sich die Befragten, dass es auch in Zukunft wichtig sein wird, eine gemeinsame Basis für alle Auszubildenden in den ersten beiden Jahren zu schaffen. Auch in den Workshops der Expertinnen und Experten wurde unterstrichen, dass eine Differenzierung zu einem früheren Zeitraum nicht sinnvoll sei.

Das Modell der Fachrichtungen hat sich prinzipiell bewährt. Jedoch gab es einige Anregungen, wie zukünftig geeignetere Profile entwickelt werden könnten.

Die Fachrichtung B+P hat nach Ansicht der Befragten weiterhin ein Akzeptanzproblem. In vielen Unternehmen würden Beratungs- und Planungstätigkeiten eher von der Geschäftsleitung oder Kaufleuten erledigt wie z. B. Medienkaufleuten Digital und Print oder Marketing-

kommunikationskaufleuten. Gleichzeitig ließe sich aber erkennen, dass die Projektorganisation in den Unternehmen weiter an Bedeutung gewinnen würde. Gerade die individuelle Beratung externer und interner Kundinnen und Kunden würde in Zeiten zunehmender Automatisierung viel wichtiger werden. Auch aus dem Kreis der Expertinnen und Experten wurde bestätigt, dass gerade Tätigkeiten im Innendienst der Unternehmen wie die Sachbearbeitung oder die Arbeitsvorbereitung zunehmend von MG D+P übernommen werden würden. Hingegen würden die Kalkulation von Produkten aufgrund ausgereifter Softwarelösungen sowie die Budgetplanung für Projekte an Bedeutung verlieren. Entsprechend sollte die Fachrichtung B+P in Zukunft neu ausgerichtet werden. Angeregt wurde, ein derart geschärftes Profil auch durch eine neue Bezeichnung der Fachrichtung deutlich zu machen. Als vorläufiger Arbeitstitel wurde der Begriff „Projektorganisation“ vorgeschlagen.

Die Fachrichtung K+V hat sich in der inhaltlichen Ausrichtung bisher bewährt. Betriebe, die diese Fachrichtung ausbilden, sind davon sehr überzeugt. Bedauert wird jedoch, dass K+V scheinbar noch zu wenig bekannt sei und häufig noch in Konkurrenz zu akademischen Qualifikationen, z. B. Designstudiengängen, gesehen würde. Einige der Befragten vermuten, dass K+V zukünftig eine stärkere Bedeutung bekommt, da aufgrund zunehmender Automatisierung weniger technische Qualifikationen erforderlich seien, sondern mehr Beratung und Konzeption gefordert würde.

Nach Ansicht der Befragten bildet die Fachrichtung G+T die Wirklichkeit in den Betrieben gut ab. Gewünscht wird jedoch eine andere Gewichtung der Inhalte. So sollte zukünftig die Technik wieder einen größeren Stellenwert erhalten, auch in der Prüfung. Im Rahmen der Diskussion um die Ausrichtung der Fachrichtung entwickelte sich erneut die Frage nach einer frühzeitigeren Trennung von Digitalmedien und Printmedien, die momentan in dieser Form nur durch WQ und im Rahmen der Prüfung abgebildet wird. Einigkeit herrschte sowohl in den Interviews als auch bei den Expertinnen und Experten, dass beide Bereiche Grundkenntnisse von der Arbeit des jeweils anderen brauchen, da es eine starke Vernetzung zwischen Digital- und Printmedien gibt. Es gibt weiterhin gemeinsame Inhalte, z. B. bei den Gestaltungsgrundlagen oder auch der Nutzung von fachspezifischer Software. Aber beide Bereiche haben auch deutliche Spezialisierungen. Bei der letzten grundlegenden Neuordnung im Jahr 2007 fasste man unter Digitalmedien hauptsächlich die Gestaltung von Websites. Dieses Feld hat sich je-

doch deutlich erweitert, da mittlerweile für verschiedene Ausgabekanäle und Endgeräte produziert wird. Dadurch steigen die Anforderungen und es wird mehr Ausbildungszeit für diese spezifischen Inhalte benötigt. Außerdem wurde in den Interviews gefordert, dass im Bereich der Printmedien der Fokus wieder stärker auf die Druckvorstufe gerichtet werden sollte. Diese Einschätzungen zeigen, dass sich die Produktionsweise in den beiden Bereichen mittlerweile deutlich unterscheidet. In der Konsequenz wird auch von den Expertinnen und Experten angeregt, zukünftig die Fachrichtung G+T in die Fachrichtungen G+T Print und G+T Digital zu trennen. Einig sind sich alle, dass beide Bereiche weiterhin gut in einem gemeinsamen Beruf aufgehoben sind. Ob dies langfristig noch zutreffen würde, kann heute noch nicht eingeschätzt werden.

3.3 Prüfungsmodell und Prüfungsgestaltung

Das Modell der Zwischen- und Abschlussprüfung hat sich bewährt. Die Ausbildungsinhalte bieten keine Grundlage, das Modell der Gestreckten Abschlussprüfung umzusetzen, da es nicht möglich ist, Inhalte der Ausbildung bereits für einen Teil 1 der Abschlussprüfung zu separieren, um diese handlungsorientiert prüfen zu können.

Im Rahmen der Interviews wurde auch nach der Einschätzung des praktischen Teils der Abschlussprüfung gefragt, da in der betrieblichen Praxis häufig die Inhalte der schriftlichen Prüfungen nicht bekannt sind. Generell gibt es viel Zustimmung für die vom ZFA entwickelten Prüfungen. Die Idee eines gemeinsamen Themas für alle Aufgaben der praktischen Abschlussprüfung hat sich bewährt. Insbesondere in den vergangenen rund fünf Jahren haben sich die Themen, die Ansprüche und die Qualität der gelieferten Daten deutlich verbessert.

Zu den Inhalten in den einzelnen Fachrichtungen gab es einige Hinweise. So scheint vielen die Gestaltung in der Fachrichtung G+T zu dominant zu sein; hier sollte die Technik wieder stärker in den Fokus gerückt werden. Bei der Fachrichtung K+V wird das Niveau der Prüfung in manchen Fällen als zu hoch eingeschätzt, so dass es teilweise schon akademischen Ansprüchen genüge. Im Bereich der Prüfung der Fachrichtung B+P nimmt die Kalkulation nach Meinung der Befragten einen zu hohen Stellenwert ein. Heute würde Software viele dieser Tätigkeiten übernehmen, sodass hier über neue Formen der Prüfung nachgedacht werden sollte. Auch scheinen die Zeitvorgaben in dieser Fachrichtung nicht immer realistisch zu sein.

Probleme bereitet wie schon seit Jahren die zehntägige Vorbereitungszeit, die für eine Projektkonzeption (Fachrichtung B+P), eine Designkonzeption (Fachrichtung K+V) oder einen Lösungsvorschlag mit Arbeitsplanung (Fachrichtung G+T) vorgesehen ist. Die Freiräume, die die Betriebe ihren Auszubildenden dafür zur Verfügung stellen, sind vollkommen unterschiedlich. Einige Prüflinge werden für diese Arbeiten freigestellt, andere arbeiten während ihrer Arbeitszeit an den Entwürfen, erledigen jedoch auch andere Tätigkeiten. Und manche Auszubildende dürfen diese Prüfungsarbeiten ausschließlich in ihrer Freizeit machen oder müssen sich dafür Urlaub nehmen. Von Seiten des Projektbeirates wird deshalb angeraten, diese Form der Prüfung zu überdenken oder zumindest klarere Vorgaben für die Umsetzung der Prüfung zu machen, um dadurch für Betriebe und Auszubildende mehr Sicherheit zu schaffen.

Grundlage für das zweite Prüfungsstück ist die gewählte WQ aus der Auswahlliste III. Die Ausbildungs- und Personalverantwortlichen sind der Meinung, dass sich diese Prüfungsform bewährt hat. Es wäre gut, dass Spezialisierungen in der Ausbildung auch Gegenstand der Abschlussprüfung sein würden. Deshalb sollte auch zukünftig ein solcher, eigenständiger Prüfungsteil erhalten bleiben. Angeregt wird jedoch, dass dieser eine höhere Gewichtung erhalten sollte, da er das Profil der Ausbildung gut abbilden würde. Prinzipiell sollte auch in diesem Prüfungsteil das Verhältnis von Anspruch der Aufgabenstellung und den Zeitvorgaben überprüft werden.

4 Strukturvorschlag für die Neuordnung des Ausbildungsberufes MG D+P

Auf Grundlage der Ergebnisse der Interviews mit Ausbildungs- und Personalverantwortlichen sowie der Diskussionen in den Workshops der Expertinnen und Experten konnte unter Einbeziehung von Vertreterinnen und Vertretern der Sozialpartner ein Entwurf für ein neues Strukturmodell entwickelt werden (vgl. Abb. 8 und 9). Es wurden Vorschläge für neue Berufsbildpositionen sowohl für die gemeinsame Ausbildung in den ersten beiden Jahren als auch Inhalte für die zukünftigen vier Fachrichtungen entwickelt.

Die Fachrichtungen Projektorganisation (Arbeitstitel) sowie K+V sollten zukünftig keine weiteren Differenzierungsmöglichkeiten vorsehen. In den Fachrichtungen G+T Print und G+T Digital wird es auch weiterhin WQ geben, die jedoch stärker ausgabeorientiert sein werden.

Die Vorschläge für mögliche WQ haben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und können im Rahmen der Neuordnung noch angepasst oder ergänzt werden.

Im Rahmen einer Sitzung des Projektbeirates im September 2021 kamen dessen Mitglieder zu dem Ergebnis, dass auf Grundlage dieses Strukturmodells eine Neuordnung des Ausbildungsberufes MG D+P empfohlen wird. In den kommenden Wochen wird es weitere Abstimmungen bei den Sozialpartnern geben. Sollten sich diese ebenfalls für eine Neuordnung aussprechen, dann könnte zeitnah mit dem Verfahren begonnen werden. Wenn dann die Ausbildungsordnung wie geplant erarbeitet würde, könnte der Ausbildungsberuf MG D+P zu seinem 25jährigen Jubiläum in einem neuen Gewand erscheinen.

Abbildung 8: Strukturvorschlag zur Neuordnung des Ausbildungsberufes MG D+P²

Qualifikationen					
1. und 2. Ausbildungsjahr	1. bis 18. Monat	Standard-Berufsbildpositionen		Während der gesamten Ausbildung zu vermitteln	
		Kommunizieren und Kooperation fördern		6 Wochen	
		Rechtliche Grundlagen der Medienproduktion einhalten (Datenschutz und Datensicherheit)		6 Wochen	
		Arbeitsprozesse planen und organisieren		12 Wochen	
		Medien gestalten (Teil 1)		20 Wochen	
		Bilddaten bearbeiten und beurteilen		12 Wochen	
		Produktionsdaten ausgabespezifisch herstellen (Teil 1)		22 Wochen	
	19. bis 24. Monat	Zwischenprüfung			
		Projekte planen und organisieren		12 Wochen	
		Medien gestalten (Teil 2)		6 Wochen	
Produktionsdaten ausgabespezifisch herstellen (Teil 2)		8 Wochen			
3. Ausbildungsjahr, 25. bis 36. Monat	Fachrichtung Projektorganisation	Fachrichtung Konzeption und Visualisierung	Fachrichtung Gestaltung und Technik Print	Fachrichtung Gestaltung und Technik Digital	
	Kundenauftrag und -bedarf analysieren 6 Wochen	Kundenauftrag und gestalterischen Bedarf analysieren 6 Wochen	Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren aufbereiten (inkl. Veredelung und Druckverarbeitung) 12 Wochen	Medien nutzungorientiert entwickeln (UI, UX, Navigationsgestaltung, Interaktion) 12 Wochen	
	Marketingstrategien und -maßnahmen entwickeln (Marketingmix) 10 Wochen	Designkonzeption entwickeln (UX, UI, crossmedial berücksichtigen) 12 Wochen	Farbmanagement produktionsgerecht anwenden 12 Wochen	Visuelle und audiovisuelle Daten aufbereiten und einsetzen 10 Wochen	
	Prototypen/Entwürfe entwickeln und visualisieren 6 Wochen	Ideen entwickeln, Entwürfe visualisieren und präsentieren (Kreativitätstechniken) 12 Wochen	Qualitätssicherung standardgerecht umsetzen 12 Wochen	Medien für digitale Ausgabegeräte erstellen (Screendesign, Responsive Design) 14 Wochen	
	Kalkulationen erstellen 10 Wochen	Prototypen entwickeln und präsentieren 10 Wochen			
	kundenorientierte Angebote und Entwürfe präsentieren 8 Wochen	Entwürfe/Prototypen anwendungsspezifisch ausarbeiten/aufbereiten 6 Wochen	WQ 16 Wochen	WQ 16 Wochen	
	Projekte organisieren, durchführen und abschließen 12 Wochen	Designkonzeption finalisieren und präsentieren 6 Wochen			
	Abschlussprüfung				

² Kursiv gesetzte Inhalte dienen nur der Erläuterung und sind nicht Teil der Berufsbildposition

Abbildung 9: Vorschläge für WQ für die Fachrichtungen G+T Print und G+T Digital

Wahlqualifikationen	
Gestaltung und Technik Print	Gestaltung und Technik Digital
Medienproduktion Offsetdruck (<i>Workflow, Ausschießen, Druckplatten</i>)	Datenbankgestützte Medienproduktion
Medienproduktion Digitaldruck (<i>Personalisierung, Individualisierung</i>)	3D-Grafik und -Bewegt看 (<i>immersiv</i>)
Medienproduktion spezielle Druckverfahren und Produkte (<i>Tiefdruck, Flexo, Großformat, Siebdruck, Verpackung</i>)	Interaktive Medienproduktion
Crossmedia (<i>Agenturen</i>)	Digitalmarketing