



Verordnung über die Berufsausbildung

Mediengestalter/Mediengestalterin Digital und Print

vom 15. Mai 2023

nebst Rahmenlehrplan

Verordnung über die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print und zur Mediengestalterin Digital und Print vom 15. Mai 2023 (BGBl. 2023 I Nr. 128 vom 17. Mai 2023) nebst Rahmenlehrplan (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16. Dezember 2022)

Inhalt

Abschnitt 1 Gegenstand, Dauer und Gliederung der Berufsausbildung	5
§ 1 Staatliche Anerkennung des Ausbildungsberufes	5
§ 2 Dauer der Berufsausbildung	5
§ 3 Gegenstand der Berufsausbildung und Ausbildungsrahmenplan	6
§ 4 Struktur der Berufsausbildung, Ausbildungsberufsbild	6
§ 5 Ausbildungsplan	8
Abschnitt 2 Zwischenprüfung	8
§ 6 Zeitpunkt	8
§ 7 Inhalt	8
§ 8 Prüfungsbereiche	9
§ 9 Prüfungsbereich „Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren“	9
§ 10 Prüfungsbereich „Medienprodukte gestalten und realisieren“	9
Abschnitt 3 Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Projektmanagement	10
§ 11 Zeitpunkt	10
§ 12 Inhalt	10
§ 13 Prüfungsbereiche	10
§ 14 Prüfungsbereich „Projekte planen und umsetzen“	10
§ 15 Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“	11
§ 16 Prüfungsbereich „Medien produzieren“	11
§ 17 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“	12
§ 18 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung	12
§ 19 Mündliche Ergänzungsprüfung	13
Abschnitt 4 Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Designkonzeption	13
§ 20 Zeitpunkt	13
§ 21 Inhalt	13
§ 22 Prüfungsbereiche	14

§ 23	Prüfungsbereich „Designkonzepte entwickeln und erstellen“	14
§ 24	Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“	14
§ 25	Prüfungsbereich „Medien produzieren“	15
§ 26	Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“	15
§ 27	Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung	16
§ 28	Mündliche Ergänzungsprüfung	16
Abschnitt 5 Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Printmedien ..		17
§ 29	Zeitpunkt	17
§ 30	Inhalt	17
§ 31	Prüfungsbereiche	17
§ 32	Prüfungsbereich „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“	17
§ 33	Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“	18
§ 34	Prüfungsbereich „Medien produzieren“	19
§ 35	Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“	19
§ 36	Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung	20
§ 37	Mündliche Ergänzungsprüfung	20
Abschnitt 6 Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Digitalmedien .		21
§ 38	Zeitpunkt	21
§ 39	Inhalt	21
§ 40	Prüfungsbereiche	21
§ 41	Prüfungsbereich „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“	21
§ 42	Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“	22
§ 43	Prüfungsbereich „Medien produzieren“	23
§ 44	Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“	23
§ 45	Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung	24
§ 46	Mündliche Ergänzungsprüfung	24
Abschnitt 7 Schlussvorschriften		25
§ 47	Inkrafttreten, Außerkrafttreten	25

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

Anlage (zu § 3 Absatz 1) 26

Rahmenlehrplan 44



wbv Media GmbH & Co. KG
Postfach 10 06 33 · 33506 Bielefeld
Telefon 05 21/9 11 01-15 · Fax 05 21/9 11 01-19
E-Mail service@wbv.de
Website wbv.de/berufenet

**Verordnung
über die Berufsausbildung
zum Mediengestalter Digital und Print
und zur Mediengestalterin Digital und Print
(Digital- und Print-Mediengestalter-Ausbildungsverordnung –
DuPMedAusbV)***

Vom 15. Mai 2023

Auf Grund

- des § 4 Absatz 1 des Berufsbildungsgesetzes in der Fassung der Bekanntmachung vom 4. Mai 2020 (BGBl. I S. 920) in Verbindung mit § 1 Absatz 2 des Zuständigkeitsanpassungsgesetzes vom 16. August 2002 (BGBl. I S. 3165) und dem Organisationserlass vom 8. Dezember 2021 (BGBl. I S. 5176) sowie
- des § 25 Absatz 1 Satz 1 der Handwerksordnung, der zuletzt durch Artikel 2 Nummer 1 des Gesetzes vom 9. November 2022 (BGBl. I S. 2009) geändert worden ist,

verordnet das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz im Einvernehmen mit dem Bundesministerium für Bildung und Forschung:

**Abschnitt 1
Gegenstand, Dauer und Gliederung der Berufsausbildung**

§ 1

Staatliche Anerkennung des Ausbildungsberufes

Der Ausbildungsberuf mit der Berufsbezeichnung des Mediengestalters Digital und Print und der Mediengestalterin Digital und Print wird staatlich anerkannt nach

1. § 4 Absatz 1 des Berufsbildungsgesetzes und
2. § 25 der Handwerksordnung zur Ausbildung für das Gewerbe nach Anlage B Abschnitt 1 Nummer 40 Print- und Medientechnologen (Drucker, Siebdrucker, Flexografen) der Handwerksordnung.

§ 2

Dauer der Berufsausbildung

Die Berufsausbildung dauert drei Jahre.

* Diese Rechtsverordnung ist eine Ausbildungsordnung im Sinne des § 4 des Berufsbildungsgesetzes und des § 25 der Handwerksordnung. Die Ausbildungsordnung und der damit abgestimmte, von der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland beschlossene Rahmenlehrplan für die Berufsschule werden demnächst im amtlichen Teil des Bundesanzeigers veröffentlicht.

§ 3

Gegenstand der Berufsausbildung und Ausbildungsrahmenplan

- (1) Gegenstand der Berufsausbildung sind mindestens die im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten.
- (2) Von der Organisation der Berufsausbildung, wie sie im Ausbildungsrahmenplan vorgegeben ist, darf von den Ausbildenden abgewichen werden, wenn und soweit betriebspraktische Besonderheiten oder Gründe, die in der Person des oder der Auszubildenden liegen, die Abweichung erfordern.
- (3) Die im Ausbildungsrahmenplan genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sollen von den Ausbildenden 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.

§ 4

Struktur der Berufsausbildung, Ausbildungsberufsbild

- (1) Die Berufsausbildung gliedert sich in:
 1. fachrichtungsübergreifende berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten,
 2. berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung
 - a) Projektmanagement,
 - b) Designkonzeption,
 - c) Printmedien oder
 - d) 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,
 3. sofern die Fachrichtung Printmedien oder Digitalmedien gewählt wird: berufsprofilgebende Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der gewählten Wahlqualifikation sowie
 4. fachrichtungsübergreifende integrativ zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten.

Die Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind in Berufsbildpositionen und Wahlqualifikationen gebündelt.

- (2) Die Berufsbildpositionen der fachrichtungsübergreifenden berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind:
 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.

(3) Die Berufsbildpositionen der berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Projektmanagement sind:

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.

(4) Die Berufsbildpositionen der berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Designkonzeption sind:

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.

(5) Die Berufsbildpositionen der wahlqualifikationsübergreifenden berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Printmedien sind:

1. Aufbereiten von Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren,
2. Anwenden von Farbmanagement und
3. Umsetzen von Qualitätssicherung.

(6) Die Fachrichtung Printmedien beinhaltet folgende Wahlqualifikationen:

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.

(7) Die Berufsbildpositionen der wahlqualifikationsübergreifenden berufsprofilgebenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Digitalmedien sind:

1. Gestalten von Digitalmedien,
2. Strukturieren und Programmieren von Digitalmedien sowie
3. Erstellen von Prototypen und Steuern von Ausgabeprozessen.

(8) Die Fachrichtung Digitalmedien beinhaltet folgende Wahlqualifikationen:

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.

(9) Die Berufsbildpositionen der fachrichtungsübergreifenden, integrativ zu vermittelnden Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sind:

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.

§ 5

Ausbildungsplan

Die Ausbildenden haben spätestens zu Beginn der Ausbildung auf der Grundlage des Ausbildungsrahmenplans für jeden Auszubildenden und für jede Auszubildende einen Ausbildungsplan zu erstellen.

Abschnitt 2

Zwischenprüfung

§ 6

Zeitpunkt

- (1) Die Zwischenprüfung soll im vierten Ausbildungshalbjahr stattfinden.
- (2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.

§ 7

Inhalt

Die Zwischenprüfung erstreckt sich auf

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.

§ 8

Prüfungsbereiche

Die Zwischenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:

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

§ 9

Prüfungsbereich „Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren“

(1) Im Prüfungsbereich „Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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 Ausgabeprozesse zu beschreiben.

(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.

(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

§ 10

Prüfungsbereich „Medienprodukte gestalten und realisieren“

(1) Im Prüfungsbereich „Medienprodukte gestalten und realisieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

1. Print- und Digitalmedienprodukte zu konzipieren und nach Kundenvorgaben zu gestalten,
2. Bilder, Fonts und Grafiken aufzubereiten und
3. Produktionsdaten ausgabespezifisch zu erstellen.

(2) Der Prüfling hat ein Prüfungsstück zu erstellen.

(3) Die Prüfungszeit beträgt 7 Stunden.

Abschnitt 3

Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Projektmanagement

§ 11

Zeitpunkt

- (1) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet am Ende der Berufsausbildung statt.
- (2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.

§ 12

Inhalt

Die Abschluss- oder Gesellenprüfung erstreckt sich auf

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.

§ 13

Prüfungsbereiche

Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:

1. „Projekte planen und umsetzen“,
2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“,
3. „Medien produzieren“ und
4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“.

§ 14

Prüfungsbereich „Projekte planen und umsetzen“

(1) Im Prüfungsbereich „Projekte planen und umsetzen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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.

(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.

(3) Die Prüfungszeit für die Erstellung des Prüfungsstücks und für die Präsentation beträgt insgesamt 24 Stunden. Für die Erstellung des Projektkonzepts 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.

(4) Das Prüfungsstück ist mit 75 Prozent und die Präsentation mit 25 Prozent zu gewichten.

§ 15

Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“

(1) Im Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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.

(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.

(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

§ 16

Prüfungsbereich „Medien produzieren“

(1) Im Prüfungsbereich „Medien produzieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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.
- (2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.
- (3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

§ 17

Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“

- (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.

§ 18

Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung

- (1) Die Bewertungen der einzelnen Prüfungsbereiche sind wie folgt zu gewichten:
- | | |
|---|-----------------|
| 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. |
- (2) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung ist bestanden, wenn die Prüfungsleistungen – auch unter Berücksichtigung einer mündlichen Ergänzungsprüfung nach § 19 – wie folgt bewertet worden sind:
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“.

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.

§ 19

Mündliche Ergänzungsprüfung

(1) Der Prüfling kann in einem Prüfungsbereich eine mündliche Ergänzungsprüfung beantragen.

(2) Dem Antrag ist stattzugeben,

1. wenn er für einen der folgenden Prüfungsbereiche gestellt worden ist:

- 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.

Die mündliche Ergänzungsprüfung darf nur in dem Prüfungsbereich nach Satz 1 Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c durchgeführt werden.

(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.

Abschnitt 4

Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Designkonzeption

§ 20

Zeitpunkt

(1) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet am Ende der Berufsausbildung statt.

(2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.

§ 21

Inhalt

Die Abschluss- oder Gesellenprüfung erstreckt sich auf

- 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.

§ 22

Prüfungsbereiche

Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:

1. „Designkonzepte entwickeln und erstellen“,
2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“,
3. „Medien produzieren“ und
4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“.

§ 23

Prüfungsbereich „Designkonzepte entwickeln und erstellen“

(1) Im Prüfungsbereich „Designkonzepte entwickeln und erstellen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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.

(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.

(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.

(4) Das Prüfungsstück ist mit 75 Prozent und die Präsentation mit 25 Prozent zu gewichten.

§ 24

Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“

(1) Im Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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. 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.
- (2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.
- (3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

§ 25

Prüfungsbereich „Medien produzieren“

- (1) Im Prüfungsbereich „Medien produzieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,
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. Entwürfe und Prototypen nach Designkonzepten zu visualisieren,
 9. die produktionsgerechte Umsetzung von Prototypen zu beschreiben und
 10. Angebote anzufordern und auszuwerten.
- (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“

- (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

- (1) Die Bewertungen der einzelnen Prüfungsbereiche sind wie folgt zu gewichten:
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:
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“.

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.

§28

Mündliche Ergänzungsprüfung

- (1) Der Prüfling kann in einem Prüfungsbereich eine mündliche Ergänzungsprüfung beantragen.
- (2) Dem Antrag ist stattzugeben,
1. wenn er für einen der folgenden Prüfungsbereiche gestellt worden ist:
 - 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.

Die mündliche Ergänzungsprüfung darf nur in dem Prüfungsbereich nach Satz 1 Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c durchgeführt werden.

- (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.

Abschnitt 5

Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Printmedien

§ 29

Zeitpunkt

- (1) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet am Ende der Berufsausbildung statt.
- (2) Den Zeitpunkt legt die zuständige Stelle fest.

§ 30

Inhalt

Die Abschluss- oder Gesellenprüfung erstreckt sich entsprechend der gewählten Wahlqualifikation auf

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.

§ 31

Prüfungsbereiche

Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:

1. „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“,
2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“,
3. „Medien produzieren“ und
4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“.

§ 32

Prüfungsbereich „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“

(1) Im Prüfungsbereich „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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.

(2) Der Prüfling hat ein Prüfungsstück I und ein Prüfungsstück II zu erstellen. Das Prüfungsstück I besteht aus einem Umsetzungsvorschlag mit Dokumentation der einzelnen Arbeits-

schritte 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.

(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.

(4) Bei der Ermittlung des Ergebnisses für den Prüfungsbereich sind die Bewertungen wie folgt zu gewichten:

1. das Prüfungsstück I mit 60 Prozent und
2. das Prüfungsstück II mit 40 Prozent.

§ 33

Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“

(1) Im Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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.

(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.

(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

§ 34

Prüfungsbereich „Medien produzieren“

(1) Im Prüfungsbereich „Medien produzieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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.

(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.

(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

§ 35

Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“

(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.

§ 36

Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung

- (1) Die Bewertungen der einzelnen Prüfungsbereiche sind wie folgt zu gewichten:
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.
- (2) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung ist bestanden, wenn die Prüfungsleistungen – auch unter Berücksichtigung einer mündlichen Ergänzungsprüfung nach § 37 – wie folgt bewertet worden sind:
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“.

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.

§ 37

Mündliche Ergänzungsprüfung

- (1) Der Prüfling kann in einem Prüfungsbereich eine mündliche Ergänzungsprüfung beantragen.
- (2) Dem Antrag ist stattzugeben,
1. wenn er für einen der folgenden Prüfungsbereiche gestellt worden ist:
 - 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.

Die mündliche Ergänzungsprüfung darf nur in dem Prüfungsbereich nach Satz 1 Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c durchgeführt werden.

- (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.

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.

§ 39

Inhalt

Die Abschluss- oder Gesellenprüfung erstreckt sich entsprechend der gewählten Wahlqualifikation auf

1. die im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, F, G und H genannten Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten sowie
2. den im Berufsschulunterricht zu vermittelnden Lehrstoff, soweit er den im Ausbildungsrahmenplan (Anlage) Abschnitt A, F, G und H genannten Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten entspricht.

§ 40

Prüfungsbereiche

Die Abschluss- oder Gesellenprüfung findet in den folgenden Prüfungsbereichen statt:

1. „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“,
2. „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“,
3. „Medien produzieren“ und
4. „Wirtschafts- und Sozialkunde“.

§ 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,
 1. Auftragsinhalte zu analysieren, Arbeitsabläufe zu planen und zu dokumentieren,
 2. Digitalmedien zu gestalten und Prototypen zu erstellen,
 3. Mediendaten nach gestalterischen und technischen Gesichtspunkten aufzubereiten und zu bearbeiten sowie
 4. Medienprodukte unter Berücksichtigung von qualitativen und wirtschaftlichen Aspekten technisch zu realisieren.
- (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 Medien-

produktes. Bei der Aufgabenstellung für das Prüfungsstück II ist die Wahlqualifikation nach § 4 Absatz 8 zu berücksichtigen.

(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.

(4) Bei der Ermittlung des Ergebnisses für den Prüfungsbereich sind die Bewertungen wie folgt zu gewichten:

1. das Prüfungsstück I mit 60 Prozent und
2. das Prüfungsstück II mit 40 Prozent.

§ 42

Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“

(1) Im Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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.

(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.

(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

§ 43

Prüfungsbereich „Medien produzieren“

(1) Im Prüfungsbereich „Medien produzieren“ hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

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 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.

(2) Die Aufgaben müssen praxisbezogen sein. Der Prüfling hat die Aufgaben schriftlich zu bearbeiten.

(3) Die Prüfungszeit beträgt 120 Minuten.

§ 44

Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“

(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.

§ 45

Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung

- (1) Die Bewertungen der einzelnen Prüfungsbereiche sind wie folgt zu gewichten:
1. „Digitalmedien 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.
- (2) Die Abschluss- oder Gesellenprüfung ist bestanden, wenn die Prüfungsleistungen – auch unter Berücksichtigung einer mündlichen Ergänzungsprüfung nach § 46 – wie folgt bewertet worden sind:
1. im Gesamtergebnis mit mindestens „ausreichend“,
 2. im Prüfungsbereich „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“ mit mindestens „ausreichend“,
 3. in mindestens zwei weiteren Prüfungsbereichen mit mindestens „ausreichend“ und
 4. in keinem Prüfungsbereich mit „ungenügend“.

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.

§ 46

Mündliche Ergänzungsprüfung

- (1) Der Prüfling kann in einem Prüfungsbereich eine mündliche Ergänzungsprüfung beantragen.
- (2) Dem Antrag ist stattzugeben,
1. wenn er für einen der folgenden Prüfungsbereiche gestellt worden ist:
 - 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.

Die mündliche Ergänzungsprüfung darf nur in dem Prüfungsbereich nach Satz 1 Nummer 1 Buchstabe a, Buchstabe b oder Buchstabe c durchgeführt werden.

- (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.

Abschnitt 7
Schlussvorschriften

§ 47

Inkrafttreten, Außerkrafttreten

Diese Verordnung tritt am 1. August 2023 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.

Berlin, den 15. Mai 2023

Der Bundesminister
für Wirtschaft und Klimaschutz

In Vertretung

Sven Giegold

Herausgeber: Bundesministerium der Justiz

Anlage
(zu § 3 Absatz 1)

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	2	3	4	
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 auftragsspezifisch 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 	20	

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> e) Gestaltungskonzepte anwenden f) gestaltete Medienprodukte beurteilen und optimieren 		
		<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 Bild-daten ausführen f) Bildinhalte maskieren und freistellen g) Bilddaten entsprechend ihrem Verwendungszweck in Kontrast, Helligkeit und Farbigkeit anpassen h) Arbeitsergebnisse prüfen und beurteilen 	12	
4	Erstellen ausgabespezifischer Produktionsdaten (§ 4 Absatz 2 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> a) eingehende Daten auf Vollständigkeit und Eignung anhand der Auftragsvorgaben prüfen b) Daten für die medienübergreifende Nutzung erstellen, aufbereiten und dabei Farbräume 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	
		<ul style="list-style-type: none"> f) Datenformate und Metadaten nutzen und verwalten g) Datenbanken zur Verwaltung von Mediendaten nutzen 		8

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> h) Farben für die medienübergreifende und medien-spezifische Nutzung definieren und konvertieren, dabei ausgabenspezifische Standards und Normen anwenden i) Daten für unterschiedliche Ausgabemedien und Systemplattformen erzeugen j) medienspezifische Vorgaben anwenden und umsetzen 		
5	Planen und Organisieren von Projekten (§ 4 Absatz 2 Nummer 5)	<ul style="list-style-type: none"> 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	2	3	4	
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 		9

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> 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 		
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 		15

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		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		

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	2	3	4	
1	Analysieren von Kundenaufträgen und gestalterischen Bedarfen (§ 4 Absatz 4 Nummer 1)	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)	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		14

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> d) konkrete Gestaltungsideen verschriftlichen und begründen e) mit Kundinnen und Kunden Zwischenergebnisse abstimmen und dokumentieren 		
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, medienpezifischer Anwendbarkeit und inhaltlicher Aussage auf der Basis der Zwischenergebnisse entwickeln b) Bildmotive gestalterisch unter Berücksichtigung von Bildsprache, Bildaussage, Bildwirkung und medienpezifischer 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

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
5	Vorbereiten der Umsetzung von Designkonzepten (§ 4 Absatz 4 Nummer 5)	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	2	3	4	
1	Aufbereiten von Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren (§ 4 Absatz 5 Nummer 1)	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) Ausschießschemata 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)	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		10

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		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		
3	Umsetzen von Qualitätssicherung (§ 4 Absatz 5 Nummer 3)	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	2	3	4	
1	Produzieren von Medienprodukten in konventionellen Druckverfahren (§ 4 Absatz 6 Nummer 1)	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) Ausschießschemata auswählen und modifizieren, Seitenpositionen festlegen, Kontrollelemente integrieren		20

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> 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 		
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 		20

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> 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 		
4	Erstellen von Fotografien und Videos (§ 4 Absatz 6 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
5	Erstellen von 3D-Grafiken und 3D-Bewegt Bildern (§ 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 		20

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> i) Ausgabeprozesse durchführen, dabei Ergebnisse kontrollieren und optimieren j) Postproduktion für die Bildaufbereitung durchführen, insbesondere Mehr-Ebenen-Techniken anwenden 		
6	Produzieren von cross-medialen 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	2	3	4	
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 		8

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> f) Aspekte der Benutzerfreundlichkeit sowie Vorgaben zur Barrierefreiheit berücksichtigen g) Datenformate für Ausgabemedien bestimmen und einsetzen 		
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 medienspezifisch 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	2	3	4	
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 Medienausgabe 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 		20

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> 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 		
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
5	Erstellen von 3D-Grafiken und 3D-Bewegt Bildern (§ 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 und anwenden und szenenspezifische Beleuchtung erstellen 		20

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		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, dabei insbesondere Mehr-Ebenen-Techniken anwenden		
6	Produzieren von cross-medialen Medien (§ 4 Absatz 8 Nummer 6)	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 Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
1	Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht (§ 4 Absatz 9 Nummer 1)	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	während der gesamten Ausbildung	

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> 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 Ausbildungsbetriebs 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 		

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> 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 	während der gesamten Ausbildung	
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 		
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 	6	

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		<ul style="list-style-type: none"> 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	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"> aa) Urheberrechte und verwandte Schutzrechte bb) Nutzungs- und Verwertungsrechte cc) Persönlichkeitsrechte dd) Datenschutz und Datensicherheit b) Anforderungen an die barrierefreie Gestaltung von Medien beachten 	6	

**Rahmenlehrplan für den
Ausbildungsberuf
Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterin
Digital und Print
(Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.12.2022)**

Teil I

Vorbemerkungen

Dieser Rahmenlehrplan für den berufsbezogenen Unterricht der Berufsschule ist durch die Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder beschlossen worden und mit der entsprechenden Ausbildungsordnung des Bundes (erlassen vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz oder dem sonst zuständigen Fachministerium im Einvernehmen mit dem Bundesministerium für Bildung und Forschung) abgestimmt.

Der Rahmenlehrplan baut grundsätzlich auf dem Niveau des Hauptschulabschlusses bzw. vergleichbarer Abschlüsse auf. Er enthält keine methodischen Festlegungen für den Unterricht. Der Rahmenlehrplan beschreibt berufsbezogene Mindestanforderungen im Hinblick auf die zu erwerbenden Abschlüsse.

Die Ausbildungsordnung des Bundes und der Rahmenlehrplan der Kultusministerkonferenz sowie die Lehrpläne der Länder für den berufsübergreifenden Lernbereich regeln die Ziele und Inhalte der Berufsausbildung. Auf diesen Grundlagen erwerben die Schüler und Schülerinnen den Abschluss in einem anerkannten Ausbildungsberuf sowie den Abschluss der Berufsschule.

Die Länder übernehmen den Rahmenlehrplan unmittelbar oder setzen ihn in eigene Lehrpläne um. Im zweiten Fall achten sie darauf, dass die Vorgaben des Rahmenlehrplanes zur fachlichen und zeitlichen Abstimmung mit der jeweiligen Ausbildungsordnung erhalten bleiben.

Teil II

Bildungsauftrag der Berufsschule

Die Berufsschule und die Ausbildungsbetriebe erfüllen in der dualen Berufsausbildung einen gemeinsamen Bildungsauftrag.

Die Berufsschule ist dabei ein eigenständiger Lernort, der auf der Grundlage der Rahmenvereinbarung über die Berufsschule (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 12.03.2015 in der jeweils geltenden Fassung) agiert. Sie arbeitet als gleichberechtigter Partner mit den anderen an der Berufsausbildung Beteiligten zusammen und hat die Aufgabe, den Schülern und Schülerinnen die Stärkung berufsbezogener und berufsübergreifender Handlungskompetenz zu ermöglichen. Damit werden die Schüler und Schülerinnen zur Erfüllung der Aufgaben im Beruf sowie zur nachhaltigen Mitgestaltung der Arbeitswelt und der Gesellschaft in sozialer, ökonomischer, ökologischer und individueller Verantwortung, insbesondere vor dem Hintergrund sich wandelnder Anforderungen, befähigt. Das schließt die Förderung der Kompetenzen der jungen Menschen

- zur persönlichen und strukturellen Reflexion,
- zum verantwortungsbewussten und eigenverantwortlichen Umgang mit zukunftsorientierten Technologien, digital vernetzten Medien sowie Daten- und Informationssystemen,
- in berufs- und fachsprachlichen Situationen adäquat zu handeln,
- zum lebensbegleitenden Lernen sowie zur beruflichen und individuellen Flexibilität zur Bewältigung der sich wandelnden Anforderungen in der Arbeitswelt und Gesellschaft,
- zur beruflichen Mobilität in Europa und einer globalisierten Welt

ein.

Der Unterricht der Berufsschule basiert auf den für jeden staatlich anerkannten Ausbildungsberuf bundeseinheitlich erlassenen Ordnungsmitteln. Darüber hinaus gelten die für die Berufsschule erlassenen Regelungen und Schulgesetze der Länder.

Um ihren Bildungsauftrag zu erfüllen, muss die Berufsschule ein differenziertes Bildungsangebot gewährleisten, das

- in didaktischen Planungen für das Schuljahr mit der betrieblichen Ausbildung abgestimmte handlungsorientierte Lernarrangements entwickelt,
- einen Unterricht mit entsprechender individueller Förderung vor dem Hintergrund unterschiedlicher Erfahrungen, Fähigkeiten und Begabungen aller Schüler und Schülerinnen ermöglicht,
- ein individuelles und selbstorganisiertes Lernen in der digitalen Welt fördert,
- eine Förderung der bildungs-, berufs- und fachsprachlichen Kompetenz berücksichtigt,
- eine nachhaltige Entwicklung der Arbeits- und Lebenswelt und eine selbstbestimmte Teilhabe an der Gesellschaft unterstützt,
- für Gesunderhaltung und Unfallgefahren sensibilisiert,
- einen Überblick über die Bildungs- und beruflichen Entwicklungsperspektiven einschließlich unternehmerischer Selbstständigkeit aufzeigt, um eine selbstverantwortliche Berufs- und Lebensplanung zu unterstützen,
- an den relevanten wissenschaftlichen Erkenntnissen und Ergebnissen im Hinblick auf Kompetenzentwicklung und Kompetenzfeststellung ausgerichtet ist.

Zentrales Ziel von Berufsschule ist es, die Entwicklung umfassender Handlungskompetenz zu fördern. Handlungskompetenz wird verstanden als die Bereitschaft und Befähigung des Einzelnen, sich in beruflichen, gesellschaftlichen und privaten Situationen sachgerecht durchdacht sowie individuell und sozial verantwortlich zu verhalten.

Handlungskompetenz entfaltet sich in den Dimensionen von Fachkompetenz, Selbstkompetenz und Sozialkompetenz.

Fachkompetenz

Bereitschaft und Fähigkeit, auf der Grundlage fachlichen Wissens und Könnens Aufgaben und Probleme zielorientiert, sachgerecht, methodengeleitet und selbstständig zu lösen und das Ergebnis zu beurteilen.

Selbstkompetenz¹

Bereitschaft und Fähigkeit, als individuelle Persönlichkeit die Entwicklungschancen, Anforderungen und Einschränkungen in Familie, Beruf und öffentlichem Leben zu klären, zu durchdenken und zu beurteilen, eigene Begabungen zu entfalten sowie Lebenspläne zu fassen und fortzuentwickeln. Sie umfasst Eigenschaften wie Selbstständigkeit, Kritikfähigkeit, Selbstvertrauen, Zuverlässigkeit, Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein. Zu ihr gehören insbesondere auch die Entwicklung durchdachter Wertvorstellungen und die selbstbestimmte Bindung an Werte.

Sozialkompetenz

Bereitschaft und Fähigkeit, soziale Beziehungen zu leben und zu gestalten, Zuwendungen und Spannungen zu erfassen und zu verstehen sowie sich mit anderen rational und verantwortungsbewusst auseinanderzusetzen und zu verständigen. Hierzu gehört insbesondere auch die Entwicklung sozialer Verantwortung und Solidarität.

Methodenkompetenz, kommunikative Kompetenz und Lernkompetenz sind immanenter Bestandteil von Fachkompetenz, Selbstkompetenz und Sozialkompetenz.

Methodenkompetenz

Bereitschaft und Fähigkeit zu zielgerichtetem, planmäßigem Vorgehen bei der Bearbeitung von Aufgaben und Problemen (zum Beispiel bei der Planung der Arbeitsschritte).

Kommunikative Kompetenz

Bereitschaft und Fähigkeit, kommunikative Situationen zu verstehen und zu gestalten. Hierzu gehört es, eigene Absichten und Bedürfnisse sowie die der Partner wahrzunehmen, zu verstehen und darzustellen.

Lernkompetenz

Bereitschaft und Fähigkeit, Informationen über Sachverhalte und Zusammenhänge selbstständig und gemeinsam mit anderen zu verstehen, auszuwerten und in gedankliche Strukturen einzuordnen. Zur Lernkompetenz gehört insbesondere auch die Fähigkeit und Bereitschaft, im Beruf und über den Berufsbereich hinaus Lerntechniken und Lernstrategien zu entwickeln und diese für lebenslanges Lernen zu nutzen.

¹ Der Begriff „Selbstkompetenz“ ersetzt den bisher verwendeten Begriff „Humankompetenz“. Er berücksichtigt stärker den spezifischen Bildungsauftrag der Berufsschule und greift die Systematisierung des DQR auf.

Teil III

Didaktische Grundsätze

Um dem Bildungsauftrag der Berufsschule zu entsprechen, werden die jungen Menschen zu selbstständigem Planen, Durchführen und Beurteilen von Arbeitsaufgaben im Rahmen ihrer Berufstätigkeit befähigt.

Lernen in der Berufsschule zielt auf die Entwicklung einer umfassenden Handlungskompetenz. Mit der didaktisch begründeten praktischen Umsetzung – zumindest aber der gedanklichen Durchdringung – aller Phasen einer beruflichen Handlung in Lernsituationen wird dabei Lernen in und aus der Arbeit vollzogen.

Handlungsorientierter Unterricht im Rahmen der Lernfeldkonzeption orientiert sich prioritär an handlungssystematischen Strukturen und stellt gegenüber vorrangig fachsystematischem Unterricht eine veränderte Perspektive dar. Nach lerntheoretischen und didaktischen Erkenntnissen sind bei der Planung und Umsetzung handlungsorientierten Unterrichts in Lernsituationen folgende Orientierungspunkte zu berücksichtigen:

- Didaktische Bezugspunkte sind Situationen, die für die Berufsausübung bedeutsam sind.
- Lernen vollzieht sich in vollständigen Handlungen, möglichst selbst ausgeführt oder zumindest gedanklich nachvollzogen.
- Handlungen fördern das ganzheitliche Erfassen der beruflichen Wirklichkeit in einer zunehmend globalisierten und digitalisierten Lebens- und Arbeitswelt (zum Beispiel ökonomische, ökologische, rechtliche, technische, sicherheitstechnische, berufs-, fach- und fremdsprachliche, soziale und ethische Aspekte).
- Handlungen greifen die Erfahrungen der Lernenden auf und reflektieren sie in Bezug auf ihre gesellschaftlichen Auswirkungen.
- Handlungen berücksichtigen auch soziale Prozesse, zum Beispiel die Interessenerklärung oder die Konfliktbewältigung, sowie unterschiedliche Perspektiven der Berufs- und Lebensplanung.

Teil IV

Berufsbezogene Vorbemerkungen

Der vorliegende Rahmenlehrplan für die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print und zur Mediengestalterin Digital und Print ist mit der Verordnung über die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print und zur Mediengestalterin Digital und Print vom 15.05.2023 (BGBl. 2023 I Nr. 128 vom 17.05.2023) abgestimmt.

Der Rahmenlehrplan für den Ausbildungsberuf Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterin Digital und Print (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 18.01.2007 i. d. F. vom 25.09.2015) wird durch den vorliegenden Rahmenlehrplan aufgehoben.

Die für den Prüfungsbereich Wirtschafts- und Sozialkunde erforderlichen Kompetenzen werden auf der Grundlage des „Kompetenzorientierten Qualifikationsprofils für den Unterricht der Berufsschule im Bereich Wirtschafts- und Sozialkunde gewerblich-technischer Ausbildungsberufe“ (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 17.06.2021) vermittelt.

In Ergänzung des Berufsbildes (Bundesinstitut für Berufsbildung unter <http://www.bibb.de>) sind folgende Aspekte im Rahmen des Berufsschulunterrichtes bedeutsam:

Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterinnen Digital und Print sind in Betrieben der Druckvorstufe, in Druckereien, Werbeagenturen, Webagenturen und artverwandten Unternehmen tätig. Sie gestalten, realisieren und präsentieren Medienprodukte.

Typische berufliche Handlungsfelder sind das Entwickeln und Visualisieren von Ideen und Designkonzeptionen, die Gestaltung und technische Umsetzung von Konzepten, das Erstellen von Bilddaten, die Bild- und Grafikdatenbearbeitung, das Planen und Organisieren von Projekten, das produktionsgerechte Umsetzen der Daten für unterschiedliche Druckverfahren, das Entwickeln, Gestalten und Umsetzen von digitalen und interaktiven Medienprodukten und der Ausgabe von Medienprodukten.

Die Lernfelder orientieren sich an den beruflichen Handlungsfeldern. Sie sind methodisch-didaktisch so umzusetzen, dass sie zu einer umfassenden beruflichen Handlungskompetenz führen. Diese umfasst insbesondere vernetztes Denken, Eigeninitiative und analytische Fähigkeiten. Praxis- und berufsbezogene Lernsituationen nehmen dabei eine zentrale Stellung in der Unterrichtsgestaltung ein.

Die Schule entscheidet im Rahmen ihrer Möglichkeiten und in Kooperation mit den Ausbildungsbetrieben eigenständig über die inhaltliche Ausgestaltung der Lernsituationen unter Berücksichtigung der regional unterschiedlichen Besonderheiten.

Die in den Lernfeldern formulierten Kompetenzen beschreiben den Qualifikationsstand am Ende des Lernprozesses. Kursiv ausgezeichnete Inhalte stellen Mindestanforderungen dar. Die Lernfelder bauen spiralcurricular aufeinander auf.

Struktur des Rahmenlehrplans

- Der Ausbildungsberuf gliedert sich in die vier Fachrichtungen Projektmanagement, Designkonzeption, Printmedien und Digitalmedien.
- Im ersten und zweiten Ausbildungsjahr legt der Rahmenlehrplan den Schwerpunkt auf die Vermittlung fachrichtungsübergreifender Kompetenzen, die allgemeine und crossmediale Aspekte der Medienproduktion berücksichtigen.
- Die Lernfelder 3 und 4 bilden die Reihenfolge des Produktionsablaufes ab. Aus didaktischen Gründen bietet es sich an, diese in umgekehrter Reihenfolge zu unterrichten.
- Ziele und Inhalte der Lernfelder 1 bis 6 sind mit den geforderten Qualifikationen der Ausbildungsordnung für die Zwischenprüfung abgestimmt.
- Im dritten Ausbildungsjahr erfolgt die Differenzierung in die Fachrichtungen.
- Die Projektlernfelder 11 c-d bieten zudem die Möglichkeit, Kompetenzen aus den Wahlqualifikationen, die seitens der Betriebe gefördert werden, schulisch zu vertiefen.

1. Ausbildungsjahr (fachrichtungsübergreifend)			
LF 1 Printprodukte nach Kundenvorgaben gestalten			
LF 2 Digitale Medienprodukte nach Kundenvorgaben gestalten und realisieren			
LF 3 Daten crossmedial aufbereiten			
LF 4 Daten crossmedial ausgeben			
2. Ausbildungsjahr (fachrichtungsübergreifend)			
LF 5 Printprodukte konzipieren, gestalten und realisieren			
LF 6 Digitale Medienprodukte konzipieren, gestalten und realisieren			
Zwischenprüfung			
LF 7 Medien aus Datenquellen zu einem Medienprodukt zusammenführen			
LF 8 Logos entwickeln und in Gestaltungskonzepten projektorientiert umsetzen			
3. Ausbildungsjahr in den Fachrichtungen			
Projektmanagement	Designkonzeption	Printmedien	Digitalmedien
LF 9a Marketingmaßnahmen entwickeln	LF 9b Kundenwünsche analysieren und Entwürfe visualisieren	LF 9c Qualitätsstandards umsetzen	LF 9d Content-Management-Systeme nutzen
LF 10a Betriebliche Arbeits-Prozesse organisieren	LF 10b Medienübergreifende Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren	LF 10c Farbmanagement anwenden	LF 10d Interaktivität gestalten und realisieren
LF 11a Projekte konzipieren und organisieren	LF 11b Designkonzepte projektorientiert entwickeln, visualisieren und präsentieren	LF 11c Printmedienprojekte realisieren	LF 11d Digitale Medienprojekte realisieren

Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterinnen Digital und Print arbeiten projekt- und teamorientiert in enger Zusammenarbeit und Rücksprache mit den Kunden und Kundinnen. Sie sind in ihrer beruflichen Tätigkeit häufig im Spannungsfeld gestalterischer, wirtschaftlicher und technischer Anforderungen eingesetzt. Sie sollten insbesondere folgende **Selbst- und Sozialkompetenzen** entwickeln:

- selbstständig und verantwortungsbewusst handeln,
- eigene Wertvorstellungen entwickeln und vertreten,
- teamorientiert arbeiten und gemeinsam Probleme lösen,
- respektvoll und aufgeschlossen miteinander umgehen und
- mit Innovationen konstruktiv umgehen.

Über alle Lernfelder hinweg muss die Förderung folgender **übergreifender beruflicher Handlungskompetenzen** sichergestellt werden:

- Der Erwerb von Berufs- und Fachsprache sowie Fremdsprache ist in den Lernfeldern über die Ausbildungsjahre hinweg integriert.
- In den Lernfeldern werden die Dimensionen der ökologischen, ökonomischen und sozialen Nachhaltigkeit, des wirtschaftlichen Denkens, der interkulturellen Unterschiede und der Inklusion berücksichtigt.
- Der Kompetenzerwerb im Kontext der digitalen Arbeits- und Geschäftsprozesse ist integrativer Bestandteil der Fachkompetenzen und entfaltet sich darüber hinaus in überfachlichen Kompetenzdimensionen.
- Vorschriften und Maßnahmen zur Arbeitssicherheit sowie des Gesundheits- und Umweltschutzes sind umzusetzen.
- Die Nutzung von informationstechnischen Systemen und der Einsatz von digitalen Medien sind integrierte Bestandteile der Lernfelder. Auf die situationsangemessene Anwendung von Datenschutz und Datensicherheit ist im Berufsfeld Druck und Medien besonders zu achten. In Zusammenhang mit der Be- und Verarbeitung von Bilddaten kommen den rechtlichen Vorgaben, insbesondere der Bild- und Persönlichkeitsrechte besondere Bedeutung zu.
- Im Hinblick auf den technologischen und gesellschaftlichen Wandel sind die Ziele der Lernfelder offen formuliert. Lebenslanges Lernen und die Fähigkeit zur Anpassung an ein sich ständig änderndes Arbeitsumfeld stellen eine wichtige Grundlage des Berufsbilds dar.

Bei entsprechender Relevanz werden die übergeordneten Kompetenzen in einzelnen Lernfeldern gesondert ausgewiesen.

Teil V
Lernfelder

Übersicht über die Lernfelder für den Ausbildungsberuf Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterin Digital und Print				
Lernfelder		Zeitrictwerte in Unterrichtsstunden		
		1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr
Nr.				
1	Printprodukte nach Kundenvorgaben gestalten	80		
2	Digitale Medienprodukte nach Kundenvorgaben gestalten und realisieren	80		
3	Daten crossmedial aufbereiten	80		
4	Daten crossmedial ausgeben	80		
5	Printprodukte konzipieren, gestalten und realisieren		80	
6	Digitale Medienprodukte konzipieren, gestalten und realisieren		80	
7	Medien aus Datenquellen zu einem Medienprodukt zusammenführen		40	
8	Logos entwickeln und in Gestaltungskonzepten projektorientiert umsetzen		80	
Fachrichtung Projektmanagement				
9a	Marketingmaßnahmen entwickeln			80
10a	Betriebliche Arbeitsprozesse organisieren			80
11a	Projekte konzipieren und organisieren			120
Fachrichtung Designkonzeption				
9b	Kundenwünsche analysieren und Entwürfe visualisieren			80
10b	Medienübergreifende Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren			80
11b	Designkonzepte projektorientiert entwickeln, visualisieren und präsentieren			120
Fachrichtung Printmedien				
9c	Qualitätsstandards umsetzen			80
10c	Farbmanagement anwenden			80
11c	Printmedienprojekte realisieren			120
Fachrichtung Digitalmedien				
9d	Content-Management-Systeme nutzen			80
10d	Interaktivität gestalten und realisieren			80
11d	Digitale Medienprojekte realisieren			120
Summen: insgesamt 880 Stunden		320	280	280

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Printprodukte nach Kundenvorgaben zu gestalten.

Die Schülerinnen und Schüler **werten** kundenspezifische Vorgaben eines Briefings **aus**. Sie kommunizieren auftragsbezogen und adressatengerecht die gestalterischen Vorgaben der Kundinnen und Kunden. Sie machen sich mit den verschiedenen betrieblichen Abläufen und Prozessen vertraut und diskutieren eigene Erfahrungen. Sie erstellen einen Arbeitsplan und legen Teilaufgaben fest.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über gestaltungstechnische Grundlagen (*Gestaltgesetze, Typografie, Farbwirkung, Formate, Bildausschnitt, Bildwirkung*). Sie verschaffen sich einen Überblick über vergleichbare und zeitgemäße Printprodukte und deren Druckveredelung. Sie ordnen ihre Arbeit in den Produktionsablauf eines modernen Printprodukts ein. Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien. Hierbei empfangen, prüfen, verarbeiten, übermitteln und sichern sie digitale Daten und beachten dabei die Vorschriften zum Datenschutz, zur Datensicherheit und zum Urheberrecht.

Die Schülerinnen und Schüler definieren Ziele und **planen** im Team unter besonderer Berücksichtigung der Kundenvorgaben (*Briefing/Re-Briefing/De-Briefing*) und unter fertigungstechnischen, ökonomischen und ökologischen Aspekten ihre Arbeit mithilfe digitaler Medien. Sie entwickeln Kriterien für die Umsetzung ihres Produkts.

Die Schülerinnen und Schüler **gestalten** unter Beachtung der typografischen Grundlagen, der Farbwirkung und der Wirkung von Bildern ein Printprodukt (*Produktmuster*). Sie wenden Entwurfstechniken an und gestalten die Entwürfe nach einem Gestaltungskonzept. Sie bereiten die Computerarbeitsplätze vor und wählen grundlegende Programmeinstellungen aus. Sie beachten dabei ergonomische Gesichtspunkte und die Arbeitssicherheitsvorschriften bei der Arbeitsplatzeinrichtung. Sie verschaffen sich einen Überblick über branchenspezifische Software, wählen auf Grundlage der Gestaltungsidee Layout-, Bildbearbeitungs- und Illustrationsprogramme aus und setzen diese in ausgewählten Dateiformaten und unter Beachtung medienspezifischer Vorgaben um.

Die Schülerinnen und Schüler **überprüfen** unter Berücksichtigung der Zielgruppe die gestalterische Wirkung des Entwurfs und bereiten die Abnahme durch die Kundinnen und Kunden beim De-Briefing vor. Sie stellen ihre Entwürfe vor. Sie überprüfen und beurteilen in Teamarbeit die Wirkung anhand der abgeleiteten Kriterien. Sie äußern sich konstruktiv, akzeptieren begründete Kritik und korrigieren gegebenenfalls ihre Entwürfe. Sie präsentieren die Ergebnisse den Kundinnen und Kunden.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** nach Abschluss des Gestaltungsauftrags ihr Vorgehen. Sie diskutieren unter ökologischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten den Produktionsprozess.

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, digitale Medienprodukte nach Kundenvorgaben zu gestalten und unter Beachtung technischer Standards zu realisieren.

Die Schülerinnen und Schüler **werten** kundenspezifische Vorgaben zur Gestaltung eines digitalen Medienproduktes aus. Dazu machen sie sich mit den gestalterischen Vorgaben der Kundinnen und Kunden und den Bedürfnissen der Zielgruppe vertraut und analysieren die vorgegebenen Medien im Hinblick auf deren Kommunikationsziel.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über grundlegende gestalterische und technische Eigenschaften digitaler Medienprodukte (*Typografie, Farbwirkung, Bildwirkung, Benutzeroberfläche, Benutzerinteraktion*) im Rahmen der Kundenvorgaben. Hierzu verschaffen sie sich einen Überblick über gestalterische Grundsätze und Layoutoptionen digitaler Medien. Hierbei beachten sie auch die Gestaltung der Benutzerschnittstellen (*UI*) und die Benutzererfahrungen (*UX*). Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** das Medienprodukt, indem sie die Handlungsschritte und die Zuständigkeiten im Team in analoger und digitaler Form festlegen. Dazu erstellen sie einen strukturierten Zeitplan. Sie wenden Kreativitätstechniken an, um kriteriengeleitet Gestaltungsentwürfe zu konzipieren. Sie verwenden dabei branchenspezifische Software und Darstellungsformen (*Drahtgittermodell, Mockup*). Sie empfangen, bewerten, verarbeiten, übermitteln und sichern digitale Daten aus den Kundenvorgaben und beachten die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit. Sie präsentieren ihre Gestaltungsentwürfe, auch in digitaler Form, vergleichen und bewerten diese anhand der entwickelten Kriterien des zu Grunde gelegten Gestaltungskonzeptes.

Die Schülerinnen und Schüler treffen eine begründete Entscheidung für einen Gestaltungsentwurf, erstellen daraus das fertige Layout (*Clickdummy, Prototyp*) mittels branchenspezifischer Software und fügen Interaktionsmöglichkeiten nach Kundenvorgaben hinzu. Sie **setzen** das Layout mittels vom World Wide Web Consortium standardisierter Sprachen in ein lauffähiges Produkt **um**. Zu diesem Zweck nutzen sie entsprechende Referenzen als Hilfe, auch in einer Fremdsprache. Bei der Umsetzung achten sie auf eine Trennung von Inhalt und Gestaltung.

Die Schülerinnen und Schüler **kontrollieren** ihr Produkt bezüglich Gestaltung, Technik und Funktion unter Berücksichtigung des Layouts und der Kundenvorgaben. Hierzu analysieren sie ihren Quelltext und korrigieren ihn gegebenenfalls hinsichtlich der aktuell gültigen Standards. Bei Bedarf führen sie nach Kundenvorgaben Änderungen durch. Sie präsentieren ihre Ergebnisse.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, **bewerten** und reflektieren ihren Arbeitsprozess sowie ihre Lernstrategien. Sie nehmen Kritik entgegen und reagieren darauf angemessen sowie lösungsorientiert.

Lernfeld 3:	Daten crossmedial aufbereiten	1. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Bilder, Grafiken und Videomaterial systemunabhängig und entsprechend dem Verwendungszweck aufzubereiten und Fonts zu nutzen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren Bild-, Grafik-, Text- und Videomaterial (<i>Dateiformate, Kompression</i>) im Hinblick auf die Integrationsfähigkeit in ein Medienprodukt und mit dem Fokus auf verfahrenstechnische, wirtschaftliche und medienrechtliche Aspekte.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über die jeweiligen ausgabespezifischen und qualitativen Anforderungen, indem sie Qualitätskriterien, Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten berücksichtigen (<i>Farbraum, Datentiefe, Bitmap, Vektor, Metadaten, Kontrast, Helligkeit, Farbigkeit</i>). Sie ermitteln unterschiedliche Möglichkeiten der Datenübertragung und -speicherung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen den Einsatz von Vektor- und Pixeldateiformaten. Dabei beachten sie Ein- und Ausgabefarbräume, die notwendige Farbtiefe und unterscheiden zwischen verlustfreien und verlustbehafteten Dateiformaten. Sie berechnen die erforderliche Bildauflösung und die Datenmenge von Bild-, Video- und Audiodaten und führen Formatanpassungen durch. Sie legen für vorgegebene Videodaten die ausgabespezifische Aufbereitung fest. Für die erforderliche Datenspeicherung und -sicherung verwalten sie lokale, externe und Cloud-Speicher und nutzen unterschiedliche Verfahren (<i>Schnittstellen, Backup</i>). Dabei beachten sie die Chancen und Risiken der digitalen Technologien.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen Grafikelemente und vektorisieren Bildvorlagen. Für pixelbasierte Vorlagen legen sie neue Bildausschnitte fest, führen Bildmontagen (<i>Bildfreistellungen</i>) aus und nutzen verschiedene Möglichkeiten der Bildoptimierung. Die Bild- und Grafikdaten werden crossmedial und ausgabespezifisch aufbereitet (<i>Farbraum, Auflösung, Dateiformat</i>). Sie nutzen branchentypische Programme zur Sichtung und Visualisierung von Bilddaten, zur Bearbeitung von Bild-Rohdaten, zur Anpassung von Metadaten und für den ausgabespezifischen automatisierten Export. Zur Bearbeitung des Videomaterials wenden sie die Grundlagen der Schnitttechnik an und konvertieren das Material in das geplante Ausgabeformat. Dazu verwenden sie branchentypische Softwareprodukte. Für eine medien-spezifische Ausgabe berücksichtigen sie technische Parameter wie <i>Ausgabeauflösung, Rasterweite, Rasterverfahren, Größe und Auflösung des Ausgabemediums, Frameraten und Farbtiefe</i>. Bei der Darstellung von Textinformationen berücksichtigen sie die Textcodierung und nutzen Fontformate unter Beachtung ihrer Besonderheiten. Sie installieren und verwalten Schriften, beachten die lizenzrechtlichen Vorgaben zur Nutzung für das Medienprodukt und verwenden dazu branchentypische Softwareprodukte.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Ergebnisse und Qualität der Ausgabedateien und optimieren diese bei Bedarf.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren und bewerten ihren Arbeitsprozess sowie das Medienprodukt und bringen Verbesserungsvorschläge ein, auch im Hinblick auf automatisierte Arbeitsabläufe.</p>		

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Medienprodukte nach Kundenvorgaben und unter Berücksichtigung des Arbeitsablaufs crossmedial auszugeben.

Die Schülerinnen und Schüler **klären** den Auftrag adressatengerecht mit den Kundinnen und Kunden. Sie analysieren den Auftrag im Hinblick auf mögliche Produktionsabläufe und dokumentieren diese fortlaufend auch mit digitalen Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über Ausgabeverfahren (*Druckverfahren, Veröffentlichung digitaler Medien*) und vergleichen diese hinsichtlich wirtschaftlicher, qualitativer und nachhaltiger Gesichtspunkte. Sie beschaffen sich auftragsbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** den Ausgabeprozess unter Berücksichtigung produktspezifischer Vorgaben (*Anschnitt, Schnittmarken, Viewport, Datenstruktur*) und des digitalen Auftragsmanagements. Sie erstellen Arbeitsanweisungen für die Erstellung von Daten für Druck- und Digitalmedienausgabe. Sie übernehmen die Verantwortung für den Produktionsprozess, indem sie die Vorschriften zum Arbeitsschutz und zur Datensicherheit beachten.

Die Schülerinnen und Schüler **wählen** medienspezifisch Teilprodukte und Materialien für die Fertigung eines Medienproduktes **aus**. Dabei berücksichtigen sie ökonomische Parameter (*Hosting, Software*) sowie Materialien wie Bedruckstoffe (*Papier, Folie*). Sie beachten die Ziele für nachhaltige Entwicklung (*Umweltsiegel, Umweltzeichen*) sowie Aspekte der Weiterverarbeitung (*Falz-, Heft- und Bindearten*).

Die Schülerinnen und Schüler **überprüfen** ihre Dokumentation auf technische Durchführbarkeit des geplanten Produktionsablaufs und nehmen gegebenenfalls Änderungen vor.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** den Arbeitsprozess, bringen Verbesserungsvorschläge (*Feedbackregeln*) ein. Dabei entwickeln sie ihre Kommunikationsfähigkeit und zeigen im Umgang miteinander Kooperationsbereitschaft, Wertschätzung und Respekt.

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, komplexe Printprodukte zu konzipieren, zu gestalten und zu realisieren.

Die Schülerinnen und Schüler **machen sich** mit dem Auftrag **vertraut**. Dabei erfassen und analysieren sie grundlegende Anforderungen an ein Printprodukt, vor allem in Bezug auf das Zusammenspiel von Inhalt, Gestaltung und Bildwirkung. Sie definieren Beurteilungskriterien, legen mögliche Lösungen fest, diskutieren eigene Erfahrungen und erstellen einen Arbeitsplan, indem sie ihre Termine strukturieren und festlegen.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die Möglichkeiten der Bild- und Textgestaltung (*Bildgestaltung, Bildausschnitt, Bildwirkung, Typografie und Satzarten*) sowie die technischen Anforderungen an Produkte in der Printproduktion (*Ausgabetechniken, Ausschließen, Weiterverarbeitung*). Sie informieren sich über die Farbkonvertierung von Bilddaten (*Farbsysteme, Farbprofile*). Die Schülerinnen und Schüler beschaffen sich rechtliche Informationen auch mithilfe digitaler Medien, machen sich mit den entsprechenden Vorgaben bei der Konzeption von Medienprodukten vertraut (*Rechtsquellen, Bildrechte, Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte*) und berücksichtigen sie bei der Gestaltung.

Die Schülerinnen und Schüler wenden Entwurfstechniken an, legen den Arbeitsablauf fest und **planen** im Team die gestalterische und technische Umsetzung des Printprodukts (*Gestaltungsraster, Gestaltungskonzept*) auch unter den Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit. Sie erstellen hierzu Arbeitsanweisungen für Arbeitsabläufe und Teilprozesse für das digitale Auftragsmanagement. Sie überprüfen ihre Arbeitsplätze und -mittel bezüglich ergonomischer Gesichtspunkte und den Anforderungen in der Vorstufenproduktion. Hierbei nutzen sie auch Informationen in einer Fremdsprache.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** und beschaffen Bildmaterial unter Berücksichtigung fotografischer Aufnahmetechniken. Dabei verwenden sie auch computergenerierte Bilder. Sie bearbeiten Bild- und Grafikmaterial unter Beachtung des Verwendungszwecks, der Bildgestaltung und Bildwirkung mittels branchenspezifischer Software (*Gratation*). Dabei berücksichtigen sie technische Parameter und rechtliche Bestimmungen. Sie wenden non-destruktive Techniken (*Masken, Einstellungsebenen*) der Bildmontage zur Erstellung eines Composings an. Unter Einsatz branchenspezifischer Software gestalten sie aus Text- und Bildmaterial das Layout für ein Printprodukt und erstellen ein Produktmuster. Die ausgewählten Bilddaten konvertieren sie in die zur Ausgabe vorgesehenen Farbräume (*Farbvoreinstellungen, Profilwarnungen*). Hierbei erstellen, bewerten, bearbeiten, übermitteln und sichern sie digitale Daten und beachten dabei die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit. Die Schülerinnen und Schüler verwenden standardisierte Preflight-Profile, überprüfen und korrigieren gegebenenfalls damit ihre Dateien. Sie produzieren ein Druckmuster und wenden dabei Techniken der Weiterverarbeitung und der Druckveredelung an.

Die Schülerinnen und Schüler **beurteilen** unter Berücksichtigung der festgelegten Kriterien die Produkte und analysieren deren Wirkung auf die Zielgruppe. Sie stellen ihre Entwürfe vor und diskutieren die Ergebnisse sachlich und konstruktiv.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** nach Abschluss des Auftrags den Gestaltungs- und Lernprozess und dokumentieren ihre Arbeitsabläufe. Sie diskutieren unter ökologischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten ihr Vorgehen.

Lernfeld 6:	Digitale Medienprodukte konzipieren, gestalten und realisieren	2. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, digitale Medienprodukte für verschiedene digitale Ausgabemedien zu entwerfen, zu gestalten und zu realisieren.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren den Kundenauftrag unter Beachtung des Kommunikationsziels. Sie verschaffen sich einen Überblick über die Kommunikationsmittel, Gestaltungsvorlagen und Gestaltungsideen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler sondieren zur Entwicklung einer Gestaltungsidee passende Kreativitätstechniken und verschaffen sich einen Überblick über Produkte oder Dienstleistungen der Mitbewerber und Mitbewerberinnen. Sie informieren sich über technische Eigenschaften (<i>Auflösung, Bildseitenverhältnis, Anwendungsprogramme, responsives Design</i>) des gewünschten Ausgabemediums und erkunden technische Erfordernisse (<i>HTML, Cascading Style Sheet, Mediaqueries, Javascript</i>) zur Umsetzung des Auftrags. Sie berücksichtigen Aspekte, die eine barrierefreie Nutzung ermöglichen und beachten rechtliche Grundlagen (<i>Impressumpflicht, Datenschutz</i>).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen das Medienprodukt, indem sie die erforderlichen Arbeitsschritte in eine chronologische Reihenfolge bringen und zeitlich planen. Sie erstellen hierzu Arbeitsanweisungen für Arbeitsabläufe und Teilprozesse für das digitale Auftragsmanagement. Sie skizzieren Gestaltungsentwürfe auf Basis eines Gestaltungskonzeptes, entscheiden sich dabei für Bilder, Grafiken, Farben, Schriften sowie multimediale Elemente und stimmen diese im Team ab. Dabei gehen sie konstruktiv und respektvoll mit Kritik um. Sie präsentieren den Entwurf und besprechen ihn mit den Kundinnen und Kunden, begründen dabei das Gestaltungskonzept in Bezug auf das Kommunikationsziel und arbeiten Änderungswünsche ein.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler fertigen aus den Gestaltungsentwürfen einen Prototyp an und überprüfen ihn in einem iterativen Prozess auf Benutzerfreundlichkeit (<i>Benutzerschnittstellen, Benutzererfahrung</i>). Sie berücksichtigen die spezifischen Auftragsdaten und beachten dabei die IT-Sicherheit. Sie setzen den Prototypen mittels vom World Wide Web Consortium standardisierter Sprachen in ein lauffähiges Produkt um. Sie optimieren ihr Produkt auch für Suchmaschinen (<i>semantische Struktur, Inhalt, Metadaten</i>). Zu diesem Zweck nutzen sie entsprechende Referenzen als Hilfe, auch in einer Fremdsprache.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler kontrollieren ihr Produkt bezüglich Gestaltung, Technik und Funktion unter Berücksichtigung des Gestaltungsentwurfs und der Kundenvorgaben. Hierzu analysieren sie ihren Quelltext und korrigieren ihn gegebenenfalls hinsichtlich der Standards. Bei Bedarf führen sie nach Kundenvorgaben Änderungen durch. Sie präsentieren ihre Ergebnisse den Kundinnen und Kunden.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, bewerten und reflektieren ihren Arbeitsprozess und diskutieren die Vor- und Nachteile der verschiedenen Herangehensweisen auch im Hinblick auf nachhaltiges Webdesign. Sie analysieren eigene Qualifizierungsbedarfe für zukünftige Arbeitsprozesse.</p>		

Lernfeld 7:	Medien aus Datenquellen zu einem Medienprodukt zusammenführen	2. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 40 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Produkte aus datengestützten Quellen nach Kundenvorgaben zusammenzuführen und unter Beachtung technischer Standards zu realisieren.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren den Arbeitsauftrag. Dazu machen sie sich mit dem Aufbau der zur Verfügung gestellten Datensammlung vertraut. Sie diskutieren eigene Erfahrungen sowie mögliche Herangehensweisen und erstellen einen Arbeitsplan.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über die relevanten und branchenüblichen Datenaustauschformate, Ausgabeformate (<i>PDF-Standards</i>) und Möglichkeiten der Automatisierung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen die benötigte Datenorganisation und entscheiden sich für eine strukturierte Vorgehensweise.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler bereiten die Daten auf. Dabei berücksichtigen sie die Konsistenz, Richtigkeit und Vollständigkeit. Sie erstellen nach Vorgaben ein Produkt, indem sie die Daten zusammenführen und bei Bedarf Maßnahmen zur Korrektur der Workflow-Automation einleiten. Sie lesen Metadaten aus Bilddateien aus, binden die Informationen in das Produkt ein (<i>Bildunterschrift, Copyright</i>) und geben statistische Daten als Diagramm aus. Sie konvertieren das Produkt in das gewünschte Ausgabeformat (<i>Digital, Print</i>) und beachten dabei branchenübliche Standards.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler kontrollieren ihr Produkt bezüglich Technik und Funktion unter Berücksichtigung der Kundenvorgaben. Bei Bedarf führen sie Änderungen durch. Sie präsentieren ihre Ergebnisse.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, bewerten und reflektieren ihren Arbeitsprozess und diskutieren die Vor- und Nachteile der verschiedenen Herangehensweisen.</p>		

Lernfeld 8:	Logos entwickeln und in Gestaltungskonzepten projektorientiert umsetzen	2. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Logos zu entwickeln und in gegebenen Gestaltungskonzepten projektorientiert umzusetzen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren ein Kunden-Briefing, machen sich mit den kundenspezifischen Vorgaben vertraut und ermitteln die Zielgruppe und deren Bedürfnisse unter Berücksichtigung kultureller Identitäten. Sie organisieren ihr Team für den Auftrag durch eine Projektmanagementmethode (<i>klassisch, kollaborativ, agil</i>) und legen die erforderlichen Kommunikationsstrukturen und Zuständigkeiten fest. Hierbei berücksichtigen sie digitale Planungswerkzeuge.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich im Team über gestalterische und technische Eigenschaften (<i>Reproduzierbarkeit, Sonderfarben, Schutzzone</i>) von Logos (<i>Logoarten, Logokriterien, Semiotik</i>) und die weiteren Bestandteile eines Gestaltungskonzeptes (<i>Geschäftsausstattung, Design Manual, Farb- und Bildkonzept</i>). Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien. Sie recherchieren Möglichkeiten der nachhaltigen Bedruckstoff- und Farbauswahl.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen und strukturieren das weitere Vorgehen eigenverantwortlich. Sie legen unter Berücksichtigung von Zeit- und Qualitätsvorgaben interne und externe Leistungen fest. Sie definieren im Team Kriterien für die Gestaltung der aus dem Kunden-Briefing hervorgehenden Bestandteile und formulieren ihre Ziele in einer Leitidee.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler gestalten Logoentwürfe auch mit räumlicher Wirkung unter Berücksichtigung des Urheberrechts und verwandter Schutzrechte. Hierzu wenden sie verschiedene Entwurfs- und Kreativitätstechniken an. Auf Grundlage des Logos entwickeln sie Bestandteile des Gestaltungskonzeptes. Dazu verwenden sie branchenspezifische Software. Sie gleichen den Projektstatus mit ihrer Planung ab und passen Abläufe flexibel an. Sie bereiten eine Kundenpräsentation (<i>Präsentationsform, Präsentationstechnik</i>) vor.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler überprüfen kriteriengeleitet ihre Projektergebnisse. Hierbei gleichen sie die Kundenvorgaben mit den erstellten Bestandteilen des Gestaltungskonzeptes ab und optimieren dieses bei Bedarf. Sie präsentieren das Konzept, begründen ihre Entwürfe unter Verwendung von Berufssprache und gehen konstruktiv mit Kritik um. Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihr Auftreten gegenüber den Kundinnen und Kunden.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler bewerten den Arbeitsprozess insbesondere im Hinblick auf den Ablauf des Projektes. Dabei beurteilen sie die Projektplanung und -durchführung und machen konstruktive Vorschläge zur Optimierung.</p>		

Fachrichtung Projektmanagement

Lernfeld 9a: Marketingmaßnahmen entwickeln

3. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Marketingstrategien zu planen und Marketingmaßnahmen zielgruppengerecht zu konzipieren.

Die Schülerinnen und Schüler **machen sich** unter Berücksichtigung der Wettbewerber mit der aktuellen Situation im Markt **vertraut**, nutzen dazu Marktforschungsinstrumente und leiten Marketingziele für den Kundenauftrag ab.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über branchenübliche Marktanalysen und Marktforschungsergebnisse und werten diese unter Berücksichtigung innerbetrieblicher Strukturen auftragspezifisch aus. Ausgehend von den Marketingzielen stimmen sie Marketingstrategien (*Consumer Benefits, Tonality*) mit den Kundinnen und Kunden unter Berücksichtigung von Kosten und Terminen ab. Sie bearbeiten und beantworten Kundenanfragen auch in einer Fremdsprache.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** den Einsatz unterschiedlicher Marketingmaßnahmen (*klassisches Marketing, agiles Marketing*) unter Einbeziehung branchenspezifischer Expertise. Dabei bereiten sie inhaltlich und organisatorisch begleitende Briefinggespräche mit den Kundinnen und Kunden vor und führen diese durch. Sie strukturieren und dokumentieren die Ergebnisse.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** Zielgruppenprofile und stimmen diese mit den Kundinnen und Kunden ab. Sie unterscheiden die verschiedenen Marketinginstrumente voneinander, wählen auftragsbezogene Marketinginstrumente (*Marketing-Mix*) zur Zielerreichung aus und entwickeln Marketingmaßnahmen unter Berücksichtigung der Kundenvorgaben. Sie beachten auftragsabhängige Urheber-, Verwertungs- sowie Nutzungsrechte und berücksichtigen ethische Grenzen.

Die Schülerinnen und Schüler **überprüfen** die gewählten Marketingmaßnahmen unter Berücksichtigung von Kosten und Terminen auf den zu erwartenden Erfolg.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** den Einfluss der Marketingmaßnahmen auf Zielsetzungen des Unternehmens. Sie setzen sich kritisch mit deren Einfluss auf gesellschaftliche Prozesse auseinander und hinterfragen die eigenen Wertvorstellungen.

Lernfeld 10a: Betriebliche Arbeitsprozesse organisieren

3. Ausbildungsjahr
Zeitrictwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Kompetenz, betriebliche Arbeitsprozesse zu organisieren und betriebliche Leistungen zu kalkulieren.

Die Schülerinnen und Schüler **machen sich** mit den betrieblichen Arbeitsprozessen **vertraut**. Sie analysieren die Kostenarten, Kostenstellen und Kostenträger in einem Medienbetrieb.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über branchenübliche Preiskalkulationen mit Zuschlagssätzen (*Kalkulationsschemata*) sowie die rechtlichen Grundlagen für das Erstellen von Angeboten und Verträgen.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** eine Preiskalkulation anhand von betrieblichen Kosten nach Kostenstellen und berücksichtigen Angebote externer Dienstleister, auch in einer Fremdsprache. Sie koordinieren Termine mit Hilfe von branchenüblichen Terminplanungsinstrumenten.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** ein branchenübliches Angebot und berücksichtigen die gesetzlichen Rahmenbedingungen sowie ökonomische und ökologische Aspekte. Sie kalkulieren das Angebot anhand interner betrieblicher Kosten- und Leistungssätze. Auf Grundlage vorhandener Entwürfe bereiten sie Verträge unterschriftsreif für den Abschluss vor. Sie kontrollieren die betriebsinternen und externen Kosten und haben den Zahlungsvorgang im Blick. Sie erstellen Ausgangsrechnungen und dokumentieren den Zahlungsverkehr. Sie bereiten ihre Ergebnisse in branchenüblicher Form für die kaufmännische Steuerung und Kontrolle auf.

Die Schülerinnen und Schüler **wägen** die entstandenen Kosten in einem Vergleich mit den geplanten Kosten (*Soll-Ist-Vergleich*) **ab**.

Die Schülerinnen und Schüler **bewerten** die Arbeitsprozesse im Hinblick auf innerbetriebliche und ökonomische Ziele sowie Aspekte der Nachhaltigkeit.

Lernfeld 11a:	Projekte konzipieren und organisieren	3. Ausbildungsjahr Zeitrictwert: 120 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Projekte vom Auftrag bis zur Auswertung zu konzipieren und zu präsentieren.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren Auftragsanforderungen der Kundinnen und Kunden, machen sich mit den Kundenwünschen und Kundenbedarfen für ein Projektkonzept vertraut.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich ausgehend vom Projektauftrag der Kundinnen und Kunden für ihre Projektmanagementvorgehensweise. Sie recherchieren in multiprofessionellen Teams die für die interne Projektplanung erforderlichen Informations- und Kommunikationsstrukturen. Sie informieren sich über die gestalterischen und technischen Umsetzungsmöglichkeiten des Kundenauftrags.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich für eine Umsetzungsvariante und organisieren sich selbstständig im Projektteam. Sie planen und strukturieren den internen Projektablauf, indem sie den Aufwand für das Projekt hinsichtlich des Personals, der Kosten und der Termine bestimmen. Dazu nutzen sie branchenspezifische Software auch in einer Fremdsprache. Sie schätzen mögliche Risiken realistisch ein. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Ideen für die Präsentation des Projektkonzepts.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen das Projektkonzept mit den dazugehörigen analogen und digitalen Medienproduktentwürfen. Sie arbeiten zielgerichtet und strukturiert, übernehmen Verantwortung im Projektteam und kommunizieren in unterschiedlichen Rollen situationsangemessen. Sie legen Regeln insbesondere zur Konfliktlösung fest und nutzen diese, um bei der Umsetzung des Projektes auftretende Konflikte konstruktiv zu lösen. Sie stellen den Kundinnen und Kunden Zwischenstände des Projektkonzepts vor. Sie passen den Projektablauf flexibel an und dokumentieren dabei den Arbeitsfortschritt zur Gewährleistung des Informations- und Kommunikationsflusses. Abschließend visualisieren und präsentieren sie das Projektkonzept.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler holen sich Feedback der Kundinnen und Kunden ein und beurteilen daraufhin das Projektkonzept und ihre Präsentation.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler reflektieren das eigene Handeln unter ökologischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten. Sie entwickeln Vorschläge zur Optimierung des Projektablaufs.</p>		

Fachrichtung Designkonzeption

Lernfeld 9b:	Kundenwünsche analysieren und Entwürfe visualisieren	3. Ausbildungsjahr Zeitrictwert: 80 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Kundenwünsche zu analysieren und Entwürfe zu visualisieren.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren Kundenwünsche, machen sich im Team mit deren Anforderungen vertraut und leiten daraus in Absprache mit den Beteiligten ihre Handlungsschritte ab.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über gestalterische und technische Umsetzungsmöglichkeiten. Sie beraten die Kundinnen und Kunden, auch in einer Fremdsprache.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen die Umsetzung und visualisieren Entwurfsideen (<i>Medientypen, Bild-, Typo-, Farb- und Formkonzepte, Zielgruppe, zentrale Botschaft</i>). Sie berücksichtigen den entstehenden Aufwand an Personal und Kosten sowie Termine. Sie ermitteln Fremdbedarfsanforderungen, -leistungen und -kosten und koordinieren notwendige Bestellungen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen ihre Entwürfe. Sie bewerten, bearbeiten, übermitteln und sichern digitale Daten und beachten dabei die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit. Sie präsentieren die Entwürfe den Kundinnen und Kunden.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler prüfen die Rückmeldungen der Kundinnen und Kunden. Sie optimieren ihre Ergebnisse bei Bedarf (<i>iterativer Prozess</i>).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler bewerten den Prozess unter ökologischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten.</p>		

Lernfeld 10b:

Medienübergreifende Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren

**3. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 80 Stunden**

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, medienübergreifende Gestaltungsideen nach Vorgaben von Kundinnen und Kunden zu entwickeln und zu visualisieren.

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** spezifische Vorgaben von Kundinnen und Kunden. Sie machen sich mit der Zielgruppe (*Zielgruppenbeschreibung, Zielgruppentypen*) den Marketingzielen von Kundinnen und Kunden vertraut.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über Werbewirksamkeitsmodelle (*AIDA-Modell, KISS-Modell*) und die visuelle Sprache der Gestaltung (*semiotische Analyse*). Sie berücksichtigen die Marketing-Kommunikationsinstrumente (*Werbebotschaft, Werbemittel, Werbeträger*) *hinsichtlich ihrer medienspezifischen Anwendbarkeit*.

Die Schülerinnen und Schüler **entwickeln** in einem Kreativprozess auftragsbezogene Ideen, entscheiden sich für eine Gestaltung und legen Kommunikationsziele fest.

Die Schülerinnen und Schüler **visualisieren** auch mit Hilfe branchenspezifischer Software erste Entwürfe für Print- und Digitalmedien. Sie stimmen ihre Ergebnisse mit den Kundinnen und Kunden ab und gehen auf Einwände lösungsorientiert ein. Sie dokumentieren ihre Ergebnisse und Absprachen.

Die Schülerinnen und Schüler **bewerten** ihre Gestaltungsideen hinsichtlich der Kommunikationsziele und prüfen diese auf technische und wirtschaftliche Umsetzbarkeit.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** ihr Auftreten gegenüber Kundinnen und Kunden. Sie analysieren aufgetretene Kommunikationsstörungen und leiten Optimierungsvorschläge ab.

Lernfeld 11b:

Designkonzepte projektorientiert entwickeln, visualisieren und präsentieren

**3. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 120 Stunden**

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Designkonzepte projektorientiert zu entwickeln, zu visualisieren und zu präsentieren.

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** den Kundenauftrag und setzen sich mit den bestehenden Kommunikationszielen und Gestaltungsvorgaben auseinander. Dabei berücksichtigen sie die Zielgruppe, das Unternehmensleitbild sowie die Marktsituation. Sie diskutieren im Team die Vorgehensweise und planen den Arbeitsprozess.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die Bestandteile eines Designkonzepts und über die Visualisierung von Entwürfen und Prototypen (*Piktogramm, Signet, Farbwelten, Bildsprache, fotografische, filmische und illustrative Umsetzung*). Sie machen sich über Methoden und Techniken für die Präsentation von Designkonzepten auch mit digitalen Medien kundig. Im Team definieren sie Qualitätskriterien zur Vorbereitung und Durchführung der Präsentation.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** die gestalterische und inhaltliche Umsetzung für das Designkonzept und berücksichtigen dabei urheberrechtliche Vorgaben. Sie wenden Kreativitätstechniken an.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** das Designkonzept mithilfe branchenüblicher Software. Sie fertigen auf Basis des Designkonzepts Prototypen und Produktmuster an. Sie bereiten die Präsentation (*3D- und immersive Visualisierung*) vor und berücksichtigen dabei Arbeitsschritte zur Visualisierung ihres Entwurfs für Digital- und Printmedien. Sie führen und moderieren Präsentationsgespräche und wenden Kommunikationsstrategien an. Sie nehmen die Rückmeldung der Kundinnen und Kunden entgegen und passen das Designkonzept, die Prototypen und Produktmuster entsprechend des Feedbacks an.

Die Schülerinnen und Schüler **beurteilen** kriteriengeleitet ihr Designkonzept und die Präsentation. Sie dokumentieren die Maßnahmen zur Qualitätssicherung.

Die Schülerinnen und Schüler **nehmen** nach Abschluss der Präsentation **Stellung** zu Störungen in den Kommunikationsprozessen und zeigen mögliche Lösungen auf.

Fachrichtung Printmedien

Lernfeld 9c:	Qualitätsstandards umsetzen	3. Ausbildungsjahr Zeitrichtwert: 80 Stunden
<p>Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, branchentypische Qualitätsstandards mittels Sollwerte und Messtechnik umzusetzen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren den Kundenauftrag unter besonderer Berücksichtigung aktueller Qualitätsstandards.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über die aktuellen Standards und Vorgaben der Druckindustrie (<i>PDF/X-Standards, Binding-Strategien, MedienStandard Druck, Prozess- Standard Offsetdruck, ProzessStandard Digitaldruck</i>) sowie Aufbau, Funktion und Ablauf der dazu nötigen Messverfahren (<i>Densitometer, Spektalfotometer</i>). Dabei beachten sie auch die Messbedingungen und die zu überwachenden Parameter (<i>Rasterkonfiguration</i>). Sie recherchieren spezifizierte und von Dienstleistern bereitgestellte Joboptions zur Erstellung druckreifer PDF-Dateien.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich auftragsbezogen für den Einsatz von Mess- und Prüfverfahren und den zu verwendenden Ausgabestandard. Dabei werden die üblichen Optionen zur Aufbereitung von Druckdaten festgelegt (<i>Early Binding, Intermediate Binding, Late Binding</i>).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler überprüfen die erstellten Druckdaten zunächst visuell und mit Hilfe spezifizierter Prüfprofile auf Fehlerfreiheit. Sie analysieren dabei das erstellte Prüfprotokoll und beheben bei Bedarf Fehler in der PDF-Datei und in den offenen Dateien. Am Druckprodukt führen sie Mess- und Prüfverfahren (<i>Druckkennlinie, Tonwertzunahmelinie, Farbabweichung</i>) durch und vergleichen die Messergebnisse mit den entsprechenden Vorgaben der Kundinnen und Kunden und den branchentypischen Standards. Dabei achten sie besonders auf die Farbverbindlichkeit und nutzen branchentypische Kontrollelemente (<i>Druckkontrollstreifen, Passmarken, Medienkeil</i>). Sie besprechen mögliche Korrekturen mit den Kundinnen und Kunden und der Druckerei in adressatengerechter Sprache und setzen diese um.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler beurteilen die verwendeten Mess- und Prüfverfahren und bewerten die Ergebnisse.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler reflektieren den Arbeitsprozess, bringen Verbesserungsvorschläge ein und dokumentieren den optimierten Arbeitsablauf* für spätere Aufträge.</p>		

* Red. Anm.: Rahmenlehrplan für den Ausbildungsberuf nach dem Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16. Dezember 2022 „die optimierten Arbeitsablauf“ dahingehend ausgelegt.

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Farbprofile von Geräten und Druckprozessen zu erstellen und anzuwenden, mit deren Hilfe Daten in andere Farbräume zu konvertieren und dafür Arbeitsabläufe einzurichten.

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** den Datenbestand eines Kundenauftrages auf bestehende Farbräume und machen sich mit dem Erstellen von Farbprofilen auch unter Verwendung digitaler Medien vertraut.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die Vorgehensweise der Kalibrierung und der Profilierung und verwenden dazu auch Medien in Fremdsprache. Sie machen sich mit den Grundlagen des Farbmanagements und der Farbseparation vertraut (*Profile-Connection-Space, Profilklassen, Profilartern, Color-Gamut, Rendering Intents, Separationsarten*).

Die Schülerinnen und Schüler **planen** die Vorgehensweise zum Konvertieren der Daten unter Berücksichtigung einer ausgewählten Datenstruktur. Sie recherchieren zur Verfügung gestellte Profile mithilfe digitaler Medien. Dabei beachten sie die Vorschriften zum Datenschutz und zum Urheberrecht.

Die Schülerinnen und Schüler **kalibrieren** und **profilieren** alle im Arbeitsablauf vorgesehenen Geräte und Druckprozesse, indem sie Farbprofile erstellen, beschaffen und im Betriebssystem verwalten. Dazu benutzen sie branchenspezifische Hard- und Software. Sie konvertieren Daten unter Berücksichtigung der notwendigen Umrechnungsmethoden in die zur weiteren Bearbeitung vorgesehenen Farbräume. Dabei beachten sie verschiedene Ausgabeprozesse und Farbseparationsarten (*Bunt-/Unbunt-Aufbau, maximaler Farbauftrag*). Sie beachten auch die ergonomische Arbeitsplatzgestaltung.

Die Schülerinnen und Schüler erstellen farbverbindliche Proofs und **werten** diese messtechnisch anhand aktueller Standards **aus**. Bei der visuellen Kontrolle beachten sie die gültigen Abmusterungsbedingungen.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** den Arbeitsprozess. Sie diskutieren unter arbeitsergonomischen, ökonomischen und qualitativen Gesichtspunkten ihr Vorgehen und formulieren Optimierungsmöglichkeiten. Sie nehmen Kritik entgegen und reagieren darauf angemessen sowie lösungsorientiert.

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Medienelemente produktspezifisch für die Druckausgabe aufzubereiten, auszugeben und Arbeitsschritte der Weiterverarbeitung vorzubereiten.

Die Schülerinnen und Schüler machen sich mit dem Auftrag vertraut. Dafür **analysieren** sie Bild-, Grafik- und Textmaterial im Hinblick auf die Integrationsfähigkeit in das gewünschte Druckprodukt, auf ausgabespezifische Besonderheiten abhängig vom Druckverfahren und auf verfahrenstechnische Möglichkeiten der Weiterverarbeitung.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über Möglichkeiten, Inhalte strukturiert und übersichtlich darzustellen (*Tabellen, Infografiken*) und diese innerhalb eines gewählten Layouts einzubinden. Sie verschaffen sich einen Überblick über technische und gestalterische Möglichkeiten der Bilderfassung. Zudem eruieren sie Möglichkeiten der Live-Datenkontrolle bei der Erstellung der Layoutdateien. Sie beschaffen sich auftragsbezogene Informationen zur Datenübertragung und -weiterverarbeitung, insbesondere auch über Arbeitsschritte und technische Abläufe der Positionierung von Nutzen oder Seiten auf der Druckform. Weiterführend informieren sie sich über Möglichkeiten, Produktionsdaten zu optimieren, zu dokumentieren und für Folgeaufträge zu archivieren. Hierzu nutzen sie auch Informationen in einer Fremdsprache.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** die Produktionsschritte, die Produktionsmittel sowie den Zeitbedarf und dokumentieren dies in Form eines Arbeitsplanes. Dabei achten sie auf Aspekte der Nachhaltigkeit. Ausgehend von Verwendungszweck, Qualitätsanforderung und Kundenwunsch formulieren sie die Schritte der Datenbearbeitung.

Die Schülerinnen und Schüler bereiten Informationen auf und **realisieren** das Medienprodukt unter Berücksichtigung des gewählten Ausgabemediums. Abhängig vom jeweiligen Druckprodukt wählen sie Automatisierungswerkzeuge aus und bearbeiten damit die bereitgestellten Daten. Bei der Arbeit mit Layoutprogrammen nutzen sie die Vorteile von Formaten und Skripten. Bildmaterial wird manuell und mit den Möglichkeiten automatisierter Bearbeitung aufbereitet. Bei der Ausgabe der fertigen Layoutdateien achten sie darauf, die Daten für das jeweilige Druckverfahren zu optimieren. Dazu wählen sie auftragsbezogenen Arbeits- und Ausgabefarbräume aus, versehen Bilddateien mit Ausgabeprofilen und beurteilen das Ergebnis. Sie verarbeiten offene Dateien zu geschlossenen Ausgabedateien und kontrollieren diese auf drucktechnische Verwendbarkeit und Vollständigkeit. Bei der Datenaufbereitung richten sie sich nach den jeweiligen technischen Standards und Qualitätsanforderungen. Unter Einbeziehung branchenspezifischer Software schießen sie Seiten aus. Sie erstellen unter Berücksichtigung der Parameter für Druck, Weiterverarbeitung und Druckveredlung einen digitalen Formproof und kontrollieren die korrekte Übernahme in den Arbeitsablauf. Dazu nutzen sie unterschiedliche Ausgabesysteme.

Die Schülerinnen und Schüler **beurteilen** die Produkte hinsichtlich der gestalterischen und technischen Umsetzung. Sie vertreten ihre Meinung und entwickeln ihre Kommunikationsfähigkeit. Im Umgang miteinander zeigen sie Wertschätzung und Respekt.

Die Schülerinnen und Schüler **reflektieren** die Arbeitsprozesse, bringen Verbesserungsvorschläge ein und dokumentieren den optimierten Arbeitsablauf* für spätere Aufträge.

* Red. Anm.: Rahmenlehrplan für den Ausbildungsberuf nach dem Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16. Dezember 2022 „die optimierten Arbeitsablauf“ dahingehend ausgelegt.

Lernfeld 9d: Content-Management-Systeme nutzen

3. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Content-Management-Systeme zur Gestaltung und Umsetzung von Medien auszuwählen, einzurichten und zu pflegen.

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** den Auftrag. Sie stimmen mit den Kundinnen und Kunden die gestalterischen und funktionalen Wünsche und Anforderungen an das Content-Management-System ab.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die technischen Anforderungen datenbankgestützter Content-Management-Systeme. Sie erkunden den Aufbau und die Strukturen des gewählten Content-Management-Systems. Sie verschaffen sich einen Überblick über die für das Projekt relevanten Einsatzgebiete der Script-, Programmier-, und Abfragesprachen. Sie erkunden die gestalterischen und funktionalen Möglichkeiten von Templates, die das Content-Management-System im Vergleich zu einer statischen Website bietet. Dabei sondieren sie auch Möglichkeiten einer ressourcenschonenden Gestaltung (Green-Web-Design).

Die Schülerinnen und Schüler **planen** das Einrichten und Anpassen des ausgewählten Content-Management-Systems und prüfen erforderliche Zusatzfunktionen. Sie entwickeln ausgehend vom Kundenauftrag in einem iterativen, agilen Prozess inhaltliche Strukturen des Content-Management-Systems. Sie skizzieren Gestaltungsentwürfe auch mit Hilfe digitaler Medien. Sie erstellen Prototypen unter Verwendung von Templates und stimmen diese im Team ab. Dabei gehen sie konstruktiv mit Kritik um. Den abgestimmten Entwurf präsentieren sie den Kundinnen und Kunden und besprechen ihn mit ihnen. Sie arbeiten Änderungswünsche ein.

Die Schülerinnen und Schüler **erstellen** entsprechend ihrer Planungen ein funktionsfähiges Content-Management-System, schaffen Strukturen für die Verwendung und fügen exemplarisch Inhalte ein. Sie legen Nutzerinnen und Nutzer an und vergeben Zugriffsrechte. Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien. Sie führen die Kundinnen und Kunden in das funktionsfähige Content-Management-System ein.

Die Schülerinnen und Schüler **gleichen** die gestalterischen und technischen Wünsche und Anforderungen mit dem Kundenfeedback zum fertigen Produkt ab. Sie führen mögliche Optimierungen aus.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, **bewerten** und reflektieren ihren Arbeitsprozess und schätzen den zukünftigen Pflegeaufwand des Systems ein.

Lernfeld 10d: Interaktivität gestalten und realisieren

3. Ausbildungsjahr
Zeitrichtwert: 80 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, Interaktivität bei Digitalmedien unter Nutzung von Prototypen zu gestalten und zu realisieren.

Die Schülerinnen und Schüler erfassen und **analysieren** die gestalterischen und technischen Vorgaben eines Kunden-Briefings.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über technische Anforderungen an interaktive Digitalmedien. Auf Grundlage des Briefings berücksichtigen sie in diesem Zusammenhang auch Frameworks und verschaffen sich einen Überblick über das Design gängiger Benutzerschnittstellen (UI) sowie die Gestaltung der Benutzererfahrung (UX). Sie legen gestalterische und technische Kriterien für die Umsetzung fest.

Die Schülerinnen und Schüler **planen** ihren Arbeitsprozess in analoger und digitaler Form. Sie klären Fragen mit Kundinnen und Kunden und fertigen Gestaltungsentwürfe kriteriengeleitet an. Sie präsentieren ihre Gestaltungsentwürfe, auch in digitaler Form, vergleichen und bewerten diese anhand der entwickelten Kriterien.

Die Schülerinnen und Schüler **fertigen** aus dem Gestaltungsentwurf einen Prototyp an und fügen Interaktionsmöglichkeiten und Animationen hinzu. Hierbei beachten sie auch die Gestaltung der Benutzerschnittstellen, die Benutzererfahrungen und die gestalterischen und funktionalen Eigenschaften (*Responsivität, Animation*). Sie setzen das Layout mittels vom World Wide Web Consortium standardisierter Sprachen in ein lauffähiges Produkt um. Sie beschaffen sich projektbezogene Informationen auch in einer Fremdsprache und mit digitalen Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **kontrollieren** ihr Produkt bezüglich Gestaltung, Technik und Funktion unter Berücksichtigung des Kunden-Briefings. Hierzu analysieren sie ihren Quelltext und korrigieren ihn gegebenenfalls hinsichtlich der aktuell gültigen Standards. Bei Bedarf führen sie nach Kundenvorgaben Änderungen durch. Sie präsentieren ihre Ergebnisse.

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, **bewerten** und reflektieren ihren Arbeitsprozess und diskutieren die Vor- und Nachteile der verschiedenen Lösungsmöglichkeiten. Sie üben und akzeptieren dabei wertschätzende und begründete Kritik.

Die Schülerinnen und Schüler besitzen die Kompetenz, komplexe digitale Medienprodukte projektorientiert zu planen, zu gestalten und zu realisieren.

Die Schülerinnen und Schüler **analysieren** ein Kunden-Briefing. Sie machen sich mit den technischen und gestalterischen Vorgaben vertraut und erstellen unter Anwendung einer Projektmethode einen Arbeitsplan auch unter Zuhilfenahme digitaler Medien.

Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über das Kommunikationsziel der Kundinnen und Kunden und leiten daraus die Zielgruppe ab. Sie beschaffen sich Informationen über Möglichkeiten der gestalterischen Formensprache und Bildaufnahmetechniken in Bezug auf das umzusetzende Medienprojekt. Hierbei arbeiten sie gestaltungstechnische Gemeinsamkeiten und Unterschiede von statischen Bildern und Bewegtbildern heraus und holen Informationen über Datenformate für projektbezogene Ausgabemedien ein.

Die Schülerinnen und Schüler **entwickeln** im Rahmen der Planung eine Leitidee und verschriftlichen und visualisieren die Konzeption. Dabei beachten sie zeitliche und inhaltliche Abfolgen. Sie achten auf das Erreichen der Kommunikationsziele und berücksichtigen das Urheber- und Persönlichkeitsrecht.

Die Schülerinnen und Schüler **realisieren** das digitale Medienprojekt nach branchenüblichen Standards. Sie bestimmen Datenformate für Ausgabemedien und setzen diese gezielt und strukturiert ein. Bei der Umsetzung überprüfen sie das Kommunikationsziel und passen ihre Planung flexibel an.

Die Schülerinnen und Schüler **kontrollieren** ihr Produkt bezüglich Gestaltung, Technik und Funktion unter Berücksichtigung der Konzeption und Kundenvorgaben.

Die Schülerinnen und Schüler **bewerten** ihren Kommunikationsprozess, erkennen Störungen und formulieren Maßnahmen zur Konfliktvermeidung.