



Bundesgesetzblatt

Teil I

2023

Ausgegeben zu Bonn am 17. Mai 2023

Nr. 128

**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:

Inhaltsübersicht

Abschnitt 1

Gegenstand, Dauer und Gliederung der Berufsausbildung

- § 1 Staatliche Anerkennung des Ausbildungsberufes
- § 2 Dauer der Berufsausbildung
- § 3 Gegenstand der Berufsausbildung und Ausbildungsrahmenplan
- § 4 Struktur der Berufsausbildung, Ausbildungsberufsbild
- § 5 Ausbildungsplan

Abschnitt 2

Zwischenprüfung

- § 6 Zeitpunkt
- § 7 Inhalt
- § 8 Prüfungsbereiche
- § 9 Prüfungsbereich „Gestaltungsgrundlagen anwenden, Medienproduktionen planen und organisieren“
- § 10 Prüfungsbereich „Medienprodukte gestalten und realisieren“

* 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.

Abschnitt 3

Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Projektmanagement

- § 11 Zeitpunkt
- § 12 Inhalt
- § 13 Prüfungsbereiche
- § 14 Prüfungsbereich „Projekte planen und umsetzen“
- § 15 Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“
- § 16 Prüfungsbereich „Medien produzieren“
- § 17 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“
- § 18 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung
- § 19 Mündliche Ergänzungsprüfung

Abschnitt 4

Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Designkonzeption

- § 20 Zeitpunkt
- § 21 Inhalt
- § 22 Prüfungsbereiche
- § 23 Prüfungsbereich „Designkonzepte entwickeln und erstellen“
- § 24 Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“
- § 25 Prüfungsbereich „Medien produzieren“
- § 26 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“
- § 27 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung
- § 28 Mündliche Ergänzungsprüfung

Abschnitt 5

Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Printmedien

- § 29 Zeitpunkt
- § 30 Inhalt
- § 31 Prüfungsbereiche
- § 32 Prüfungsbereich „Printmedien gestalten und technisch umsetzen“
- § 33 Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“
- § 34 Prüfungsbereich „Medien produzieren“
- § 35 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“
- § 36 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung
- § 37 Mündliche Ergänzungsprüfung

Abschnitt 6

Abschluss- oder Gesellenprüfung in der Fachrichtung Digitalmedien

- § 38 Zeitpunkt
- § 39 Inhalt
- § 40 Prüfungsbereiche
- § 41 Prüfungsbereich „Digitalmedien gestalten und technisch umsetzen“
- § 42 Prüfungsbereich „Medien konzipieren, gestalten und präsentieren“
- § 43 Prüfungsbereich „Medien produzieren“
- § 44 Prüfungsbereich „Wirtschafts- und Sozialkunde“
- § 45 Gewichtung der Prüfungsbereiche und Anforderungen für das Bestehen der Abschluss- oder Gesellenprüfung
- § 46 Mündliche Ergänzungsprüfung

Abschnitt 7

Schlussvorschriften

- § 47 Inkrafttreten, Außerkrafttreten

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

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.

§ 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 auftragspezifisch zu prüfen, zu erstellen, produktionsorientiert zu bearbeiten, zusammenzustellen und zu verwalten,
3. die übergabe- und ausgabegerechte Erstellung von Medienprodukten zu beschreiben,
4. die Aufbereitung von Daten für die medienübergreifende und medienspezifische Nutzung zu beschreiben,
5. die Erstellung und Bearbeitung von Bild- und Grafikdaten zu beschreiben sowie Bild- und Grafikdaten zu beurteilen,
6. sowohl deutsch- als auch englischsprachige Informationsquellen zu nutzen,
7. Arbeitsabläufe und -ergebnisse zu dokumentieren,
8. 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“ | 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 § 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 medienpezifisch anzuwenden und dabei Medienelemente nach Inhalt und Aussage auszuwählen,
3. Medienprodukte zu gestalten, zu beurteilen und zu optimieren,
4. medienrechtliche Vorschriften einzuhalten,
5. Korrekturen durchzuführen,
6. Kommunikationsformen und -regeln anzuwenden,
7. Anforderungen und Bedürfnisse von Kundinnen und Kunden sowie von Zielgruppen für Designkonzepte zu berücksichtigen,
8. Gestaltungsideen zu entwickeln und
9. Designkonzepte zu entwickeln, umzusetzen und als Präsentation aufzubereiten.

- (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 Arbeitsschritte sowie der Erstellung technischer Daten für die Produktion eines Medienproduktes. Bei der Aufgabenstellung für das Prüfungsstück II ist die Wahlqualifikation nach § 4 Absatz 6 zu berücksichtigen.

(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 Medienproduktes. 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

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)	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 auftrags-spezifisch 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)	a) Kreativitätstechniken auswählen und anwenden b) Gestaltungsideen unter Berücksichtigung der Anforderungen von Kundinnen und Kunden und der Bedürfnisse von Mediennutzerinnen und -nutzern entwickeln und bewerten c) Grundlagen der grafischen Gestaltung, der Bildgestaltung, der Farbgestaltung, der typografischen Gestaltung, der Gestaltung von Flächen und von Gestaltungsrastern anwenden d) Gestaltungsentwürfe für verschiedene Medien anfertigen und anhand von Produktmustern und Prototypen darstellen e) Gestaltungskonzepte anwenden f) gestaltete Medienprodukte beurteilen und optimieren	20	
		g) Grundlagen der räumlichen Gestaltung und der Bewegtbildgestaltung anwenden h) Layouts mittels Typografie, Bild-, Grafik- und Farbkompositionen entwickeln i) Gestaltungskonzepte entwickeln		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	
3	Erstellen, Bearbeiten und Beurteilen von Bild- und Grafikdaten (§ 4 Absatz 2 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Bild- und Grafikmaterial auf technische Verwendbarkeit entsprechend ihrem Verwendungszweck prüfen und bei Eignung übernehmen b) digitale Daten übernehmen, Farbprofilierung überprüfen sowie Farbkonvertierung berücksichtigen c) Grafikdaten erstellen, Vorlagen vektorisieren und optimieren d) Vorlagen erstellen und pixelbasiert aufbereiten, Bildausschnitte festlegen und Formatanpassungen durchführen e) ersetzende und ergänzende Retuschen an Bilddaten ausführen f) Bildinhalte maskieren und freistellen g) Bilddaten entsprechend ihrem Verwendungszweck in Kontrast, Helligkeit und Farbigkeit anpassen h) Arbeitsergebnisse prüfen und beurteilen 	12	
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 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 		8
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 		12

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
		f) Abstimmungs- und Präsentationstermine planen und organisieren g) Projekte im Verlauf und abschließend dokumentieren h) digitale Werkzeuge für das Projektmanagement einsetzen		

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)	a) Kundenwünsche und -bedarfe ermitteln, mit internem Leistungsangebot abgleichen und daraus Vorgehensweisen für die Kundenberatung ableiten b) Auftragsanforderungen von Kundinnen und Kunden analysieren c) Erfolgsfaktoren mit Kundinnen und Kunden definieren d) Kundinnen und Kunden über gestalterische und technische Alternativen informieren und beraten e) zeitlichen, organisatorischen und wirtschaftlichen Rahmen mit Kundinnen und Kunden abstimmen und festlegen f) Auftragsumfang mit Kundinnen und Kunden definieren g) Auftragsunterlagen ausarbeiten h) Kundenkommunikation nachbereiten und dokumentieren		9
2	Entwickeln von Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen (§ 4 Absatz 3 Nummer 2)	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)	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

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
4	Präsentieren von Angeboten und Konzepten (§ 4 Absatz 3 Nummer 4)	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)	a) Projektkonzepte erstellen b) Projekte durchführen, dabei Eigen- und Fremdleistungen koordinieren c) qualitätssichernde Maßnahmen festlegen d) Projektdurchführung in Bezug auf Personal, Sachmittel, Termine und Kosten steuern, dabei Zusammenhänge technischer und wirtschaftlicher Gesichtspunkte berücksichtigen e) Anforderungs- und Kostenänderungen ermitteln f) bei Abweichungen im Projektablauf Beteiligte informieren und Lösungsalternativen erarbeiten g) Zielerreichung kontrollieren und Projekt abschließen		15

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

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	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 medien spezifische, 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
5	Vorbereiten der Umsetzung von Designkonzepten (§ 4 Absatz 4 Nummer 5)	<ul style="list-style-type: none"> a) Entwürfe der Medienprodukte entsprechend dem Designkonzept für die Umsetzung vorbereiten, anpassen und optimieren b) Fremdleistungsbedarf im Hinblick auf Anforderungen und Kosten festlegen und Leistungserbringung koordinieren c) Maßnahmen zur Qualitätssicherung festlegen, Ergebnisse kontrollieren und dokumentieren 		6

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

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
1	Aufbereiten von Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren (§ 4 Absatz 5 Nummer 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) medienspezifische, medienneutrale und medienübergreifende Produktionsprozesse planen und auftragsspezifisch 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)	<ul style="list-style-type: none"> a) Farbprofile in das Betriebssystem implementieren b) Überprüfung und Kalibrierung der Arbeitsgeräte vornehmen c) Voreinstellungen des Farbmanagements in Hardware und in Anwendungsprogrammen überprüfen, anpassen sowie auftragsspezifisch und verfahrensbedingt vornehmen d) standard- und kundenspezifische Farbprofile auswählen und anwenden, dabei standardisierte Ausgabebedingungen beachten e) bei Profilkonvertierungen Methoden der Farbumfangsanpassung bewerten und anwenden f) Geräteverbindungsprofile anwenden und verfahrensbedingt anpassen, dabei Separationseinstellungen berücksichtigen 		10
3	Umsetzen von Qualitätssicherung (§ 4 Absatz 5 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Qualitätssicherungsmaßnahmen im eigenen Arbeitsbereich anwenden, dabei Richtlinien, Standards und Normen beachten b) mediengerechte Kontrollverfahren zur Qualitätssicherung einsetzen, dabei Kontrollelemente integrieren c) Arbeitsergebnisse auf Qualitätsstandards und auf Umsetzung von Auftragsvorgaben prüfen, beurteilen und korrigieren, dabei Prüfsysteme einsetzen d) Qualitätsabweichungen beim Soll-Ist-Vergleich bewerten und Maßnahmen zu deren Behebung einleiten e) Produktionsdaten und Arbeitsergebnisse erfassen und dokumentieren 		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	
		f) Pflege, Wartung und Instandhaltung der eingesetzten Arbeitsgeräte und Systeme durchführen und Maßnahmen umsetzen, um eine Referenzsituation für eine konstante Produktion sicherzustellen		

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 e) Korrekturen nach Revisionsmustern ausführen f) Einstellungen der Ausgabesysteme kontrollieren und anpassen, Standardisierungen für die digitale Ausgabe berücksichtigen und Druckformen herstellen g) Druckformen auf Vollständigkeit und Eignung für den Druckprozess visuell und messtechnisch prüfen und Korrekturen vornehmen h) Anlagen warten und pflegen, Systeme linearisieren und kalibrieren		20
2	Produzieren mit personalisierten und variablen Daten im Digitaldruck (§ 4 Absatz 6 Nummer 2)	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

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
3	Erstellen von Reinzeichnungen (§ 4 Absatz 6 Nummer 3)	a) Datenmaterial sichten, ordnen und aufbereiten b) Corporate-Design-Vorgaben beachten c) Satzspiegel definieren, Grundlinienraster anwenden und Texte strukturieren d) Bild- und Grafikdaten für das gewählte Druckverfahren anpassen e) Fonts auswählen, Absatz- und Zeichenformate anwenden, Textumbrüche überarbeiten, passende Glyphen verwenden, dabei Makro- und Mikrotypografie berücksichtigen f) Tabellen entsprechend ihrer Inhalte strukturieren und erstellen g) Korrekturlesen und Korrekturen ausführen h) Adaptionen von bestehenden Masterdateien durchführen i) Dateien für Veredelungen produktionsgerecht anlegen j) Skripte und automatisierte Datenablagen modifizieren und einsetzen k) Metadaten für Datenmanagement verwenden		20
4	Erstellen von Fotografien und Videos (§ 4 Absatz 6 Nummer 4)	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-Bewegtbildern (§ 4 Absatz 6 Nummer 5)	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		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	
		h) Objektbewegungen erzeugen, Kamerafahrten inszenieren und Objektparameter zeitbezogen verändern i) Ausgabeprozesse durchführen, dabei Ergebnisse kontrollieren und optimieren j) Postproduktion für die Bildaufbereitung durchführen, insbesondere Mehr-Ebenen-Techniken anwenden		
6	Produzieren von crossmedialen Medien (§ 4 Absatz 6 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 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)	a) gestalterische Formensprache für Digitalmedien entwickeln und anwenden b) spezifische Regeln der Makro- und Mikrotypografie anwenden sowie technische Gegebenheiten von Fonts im digitalen Raum berücksichtigen c) Gestaltung der Benutzerführung auf Zielgruppen abstimmen d) Gestaltung auf technische Möglichkeiten und unterschiedliche Ausgabeauflösungen von Ausgabemedien abstimmen e) 2D-Animationen entwerfen f) Aspekte der Benutzerfreundlichkeit sowie Vorgaben zur Barrierefreiheit berücksichtigen g) Datenformate für Ausgabemedien bestimmen und einsetzen		8
2	Strukturieren und Programmieren von Digitalmedien (§ 4 Absatz 7 Nummer 2)	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		

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) 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 		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	
		f) Entwürfe skript-, programmier- oder toolbasiert innerhalb des ausgewählten Autorenprogramms umsetzen g) Ergebnisse für Ausgabemedien testen, optimieren und integrieren		
2	Produzieren von audiovisuellen Medien (§ 4 Absatz 8 Nummer 2)	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 Medieneingabe prüfen, codieren und audiovisuelles Medium erstellen		20
3	datenbankgestütztes Produzieren von Medien (§ 4 Absatz 8 Nummer 3)	a) Content-Management-Systeme beurteilen und für die Medienproduktion auswählen b) Datenbankanwendungen nach Kundenvorgaben anpassen c) Daten und Medien unterschiedlicher Formate aufbereiten und in vorhandene Systeme importieren d) Datenbanken neu anlegen und verwalten e) Daten strukturieren und Datenbankstrukturen festlegen f) Datensätze erstellen, bearbeiten und löschen sowie Daten mittels Skript- oder Programmiersprachen abfragen g) Abfrageergebnisse in Form von Infografiken und Diagrammen darstellen h) Zugriffsmöglichkeiten festlegen und implementieren i) Datenbanksysteme testen, optimieren und zur Wiederverwendung archivieren j) eingesetzte Systeme und Daten gegen Datenverlust schützen		20

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Richtwerte in Wochen im	
			1. bis 18. Monat	19. bis 36. Monat
1	2	3	4	
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 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 		20
6	Produzieren von crossmedialen Medien (§ 4 Absatz 8 Nummer 6)	<ul style="list-style-type: none"> a) Entwürfe von Medienprodukten für analoge und digitale Medien erstellen b) Texte übernehmen und bearbeiten c) Bilder, Grafiken, Bewegtbild und Ton nach redaktionellen Vorgaben und gestalterischen Gesichtspunkten übernehmen, prüfen, bearbeiten und erstellen d) Entwürfe medienspezifisch ausarbeiten und dabei spezifische Farbprofile beachten und einsetzen e) finale Versionen analoger und digitaler Medienprodukte unter Berücksichtigung von Kunden-, Norm- und Qualitätsvorgaben erstellen f) Produktionsdaten optimieren, dokumentieren und archivieren 		20

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

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Zuordnung
1	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 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	
2	Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit (§ 4 Absatz 9 Nummer 2)	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	während der gesamten Ausbildung

Lfd. Nr.	Berufsbildpositionen	Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten	Zeitliche Zuordnung
1	2	3	4
3	Umweltschutz und Nachhaltigkeit (§ 4 Absatz 9 Nummer 3)	<ul style="list-style-type: none"> a) Möglichkeiten zur Vermeidung betriebsbedingter Belastungen für Umwelt und Gesellschaft im eigenen Aufgabenbereich erkennen und zu deren Weiterentwicklung beitragen b) bei Arbeitsprozessen und im Hinblick auf Produkte, Waren oder Dienstleistungen Materialien und Energie unter wirtschaftlichen, umweltverträglichen und sozialen Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit nutzen c) für den Ausbildungsbetrieb geltende Regelungen des Umweltschutzes einhalten d) Abfälle vermeiden sowie Stoffe und Materialien einer umweltschonenden Wiederverwertung oder Entsorgung zuführen e) Vorschläge für nachhaltiges Handeln für den eigenen Arbeitsbereich entwickeln f) unter Einhaltung betrieblicher Regelungen im Sinne einer ökonomischen, ökologischen und sozial nachhaltigen Entwicklung zusammenarbeiten und adressatengerecht kommunizieren 	
4	digitalisierte Arbeitswelt (§ 4 Absatz 9 Nummer 4)	<ul style="list-style-type: none"> a) mit eigenen und betriebsbezogenen Daten sowie mit Daten Dritter umgehen und dabei die Vorschriften zum Datenschutz und zur Datensicherheit einhalten b) Risiken bei der Nutzung von digitalen Medien und informationstechnischen Systemen einschätzen und bei deren Nutzung betriebliche Regelungen einhalten c) ressourcenschonend, adressatengerecht und effizient kommunizieren sowie Kommunikationsergebnisse dokumentieren d) Störungen in Kommunikationsprozessen erkennen und zu ihrer Lösung beitragen e) Informationen in digitalen Netzen recherchieren und aus digitalen Netzen beschaffen sowie Informationen, auch fremde, prüfen, bewerten und auswählen f) Lern- und Arbeitstechniken sowie Methoden des selbstgesteuerten Lernens anwenden, digitale Lernmedien nutzen und Erfordernisse des lebensbegleitenden Lernens erkennen und ableiten g) Aufgaben zusammen mit Beteiligten, einschließlich der Beteiligten anderer Arbeits- und Geschäftsbereiche, auch unter Nutzung digitaler Medien, planen, bearbeiten und gestalten h) Wertschätzung anderer unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Vielfalt praktizieren 	

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