

DIHK-Informationsveranstaltung:  
Neue und neugeordnete industriell-technische Berufe 2022/2023

# Mediengestalter/-in Digital und Print

Mittwoch · 2. März 2022  
Videokonferenz

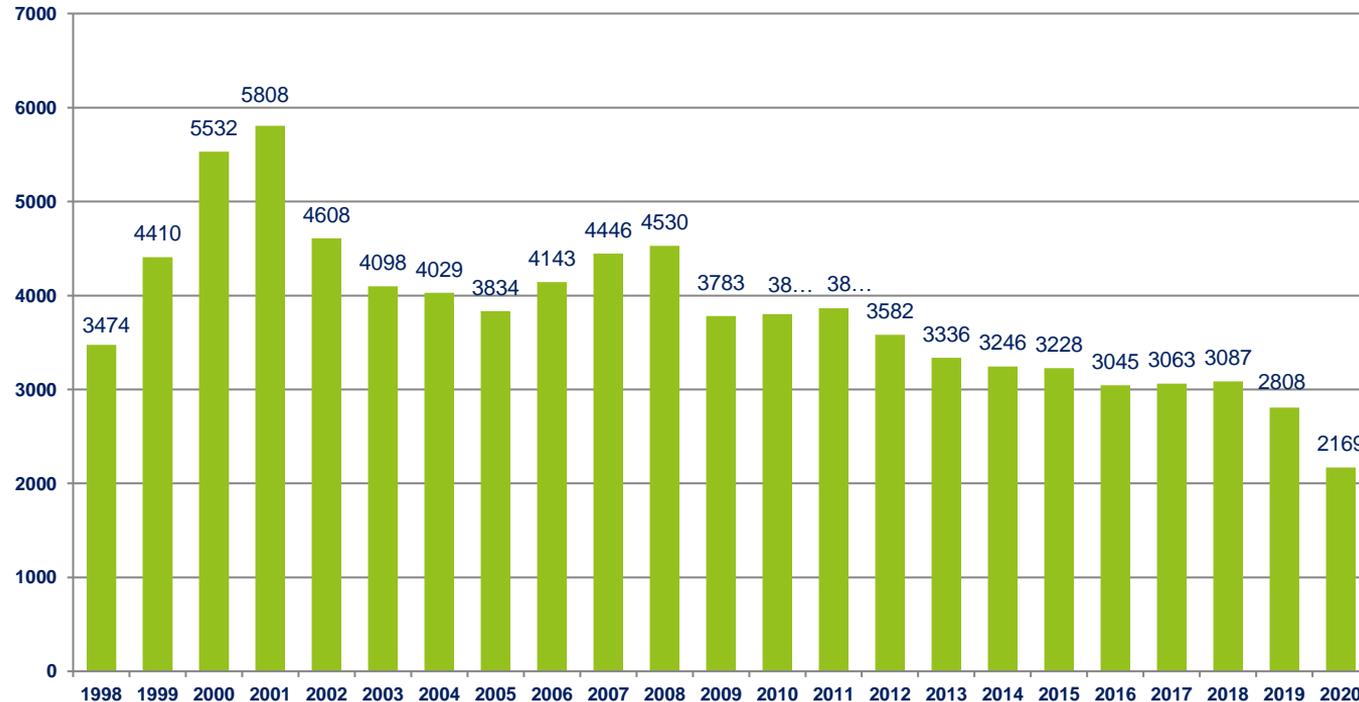
**bvdm.**

Bundesverband  
Druck und Medien e.V.

## Historie des Ausbildungsberufes

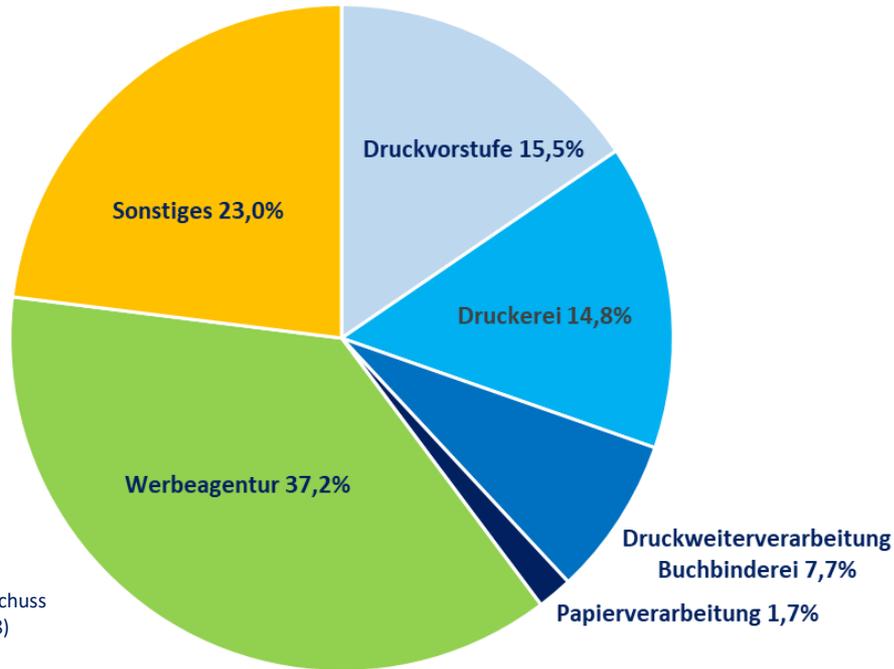
- 1998: Mediengestalter/-in für Digital- und Printmedien  
Zusammenfassung verschiedener Vorstufenberufe, Integration Digitalmedien
- 2007: Mediengestalter/-in Digital und Print  
Überarbeitung der Wahlqualifikationen, Optimierung der Prüfungsinhalte und -zeiten
- 2013: letzte umfangreiche Überarbeitung  
Integration weiterer Berufe, neue Ausbildungsinhalte (3D-Grafik, Content-Erstellung, Social Media)
- 2016: Integration Mediengestalter/-in Flexografie

## Neuverträge Mediengestalter/-in Digital und Print



Quelle: ZFA-  
Ausbildungsstatistik  
2020/21

## Wer bildet aus?



Quelle: Ergebnisse Azubi-Befragung  
Medienberufe 2017 (Zentral-Fachausschuss  
Berufsbildung Druck und Medien 2018)

# Bisherige Ausbildungsstruktur

- 3 Fachrichtungen
- 3 Auswahllisten für Wahlqualifikationen
- 24 prüfungsrelevante WQs

	Fachrichtung Beratung und Planung	Fachrichtung Konzeption und Visualisierung	Fachrichtung Gestaltung und Technik
36. Monat	Kommunikation und Kooperation 7 Wochen	Analyse des Auftrags und Erarbeitung der Konzeption 7 Wochen	Arbeitsplanung 7 Wochen
	Kundenorientierte Marketingmaßnahmen 7 Wochen	Visualisierung der Ideen und Entwürfe 7 Wochen	Gestaltungsorientierte Produktion 7 Wochen
	Projektplanung und Konzeption 7 Wochen	Gestaltungsabstimmung 7 Wochen	Technisch orientierte Produktion 7 Wochen
	Kundenspezifischen und	Medienerechte	Übernahme und

Auswahlliste I		
W1-1	Kaufmännische Auftragsbearbeitung I	■ ■ ■
W1-2	Kreativitätstechniken	■ ■ ■
W1-3	Medienproduktion	■ ■ ■
W1-4	Typografische Gestaltung	■ ■ ■
W1-5	Digitale Bildbearbeitung I	■ ■ ■
W1-6	Produktion von Digitalmedien I	■ ■ ■
W1-7	Datenaugabeprozesse	■ ■ ■
W1-8	Hard- und Software	■ ■ ■
W1-9	Fotografische Zeichnung I	■ ■ ■
W1-10	Musiknotenherstellung I	■ ■ ■
W1-11	Verpackungsgestaltung I	■ ■ ■
W1-12	Geografie I	■ ■ ■
W1-13	Dekorvortagenherstellung I	■ ■ ■
W1-14	3D-Objektzeichnung	■ ■ ■
W1-15	3D-Inszenierung I	■ ■ ■
W1-16	Social Media I (Plattformen zur interaktiven Kommunikation I)	■ ■ ■

Auswahlliste II		
W2-1	Kosten- und Leistungsrechnung	■ ■ ■
W2-2	Projektdurchführung	■ ■ ■
W2-3	Designkonzeption I	■ ■ ■
W2-4	Gestaltung von Printmedien	■ ■ ■
W2-5	Gestaltung von Digitalmedien	■ ■ ■
W2-6	Digitale Bildbearbeitung II	■ ■ ■
W2-7	Produktion von Digitalmedien II	■ ■ ■
W2-8	Systembetreuung I	■ ■ ■
W2-9	Datenbankanwendung	■ ■ ■
W2-10	Druckformherstellung	■ ■ ■
W2-11	Reprografie I	■ ■ ■
W2-12	Druckwellenverarbeitung	■ ■ ■
W2-13	Digitalografie	■ ■ ■
W2-14	Redaktionstechnik I	■ ■ ■
W2-15	Fotografische Zeichnung II	■ ■ ■
W2-16	Musiknotenherstellung II	■ ■ ■
W2-17	Verpackungsgestaltung II	■ ■ ■
W2-18	Geografie II	■ ■ ■
W2-19	Dekorvortagenherstellung II	■ ■ ■
W2-20	Fotobortechnik	■ ■ ■
W2-21	Größtmöglicher Digitaldruck I	■ ■ ■
W2-22	3D-Inszenierung II	■ ■ ■
W2-23	3D-Bewegtbild	■ ■ ■
W2-24	Contentinstellung I	■ ■ ■
W2-25	Social Media II (Plattformen zur interaktiven Kommunikation II)	■ ■ ■

Auswahlliste III		
W3-1	Kaufmännische Auftragsbearbeitung II	■ ■ ■
W3-2	Designkonzeption II	■ ■ ■
W3-3	Text-, Grafik- und Bilddatenbearbeitung	■ ■ ■
W3-4	Produktorientierte Gestaltung	■ ■ ■
W3-5	Datenbankbasierte Medienproduktion	■ ■ ■
W3-6	Interaktive Medienproduktion	■ ■ ■
W3-7	Audiovisuelle Medienproduktion	■ ■ ■
W3-8	Systembetreuung II	■ ■ ■
W3-9	Digitale Druckformherstellung	■ ■ ■
W3-10	Digitaldruck	■ ■ ■
W3-11	Reprografie II	■ ■ ■
W3-12	Mikrografie	■ ■ ■
W3-13	Feldruckformherstellung	■ ■ ■
W3-14	Redaktionstechnik II	■ ■ ■
W3-15	Fotografische Zeichnung III	■ ■ ■
W3-16	Musiknotenherstellung III	■ ■ ■
W3-17	Verpackungsgestaltung III	■ ■ ■
W3-18	Geografie III	■ ■ ■
W3-19	Dekorvortagenherstellung III	■ ■ ■
W3-20	Größtmöglicher Digitaldruck II	■ ■ ■
W3-21	3D-Standbild	■ ■ ■
W3-22	Contentinstellung II	■ ■ ■
W3-23	Kommunikationsplanung und Fertigkontrolle	■ ■ ■

## Veränderte Anforderungen durch technische Entwicklungen

- Zunehmende Automatisierung
- Nutzerfreundlichere Software
- Kommunikation und Beratung
- Immersive Medien
- Zunahme der Ausgabekanäle für Digitalmedien
- User Experience (UX) und User Interface (UI)
- Medienübergreifendes Arbeiten
- Höhere Schnittstellenkompetenz

## Kernkompetenzen Mediengestalter/-in Digital und Print



Quelle BIBB

## Beurteilung der Ausbildungsstruktur

- komplexe Struktur (historisch bedingt: Integration vieler Berufe/Berücksichtigung der verschiedenen Branchen)
- heute ist dieser Prozess abgeschlossen, deshalb kann die Struktur vereinfacht werden
- Zahl der Auswahllisten und der Wahlqualifikationen reduzieren
- Gemeinsame Basis in den ersten beiden Ausbildungsjahren erhalten
- Fachrichtungen und ihre Schneidung haben sich bewährt
- Wahlqualifikationen nicht genutzt

## Fachrichtung Beratung und Planung

- Geringe Nachfrage (2–3 %), ausbildende Betriebe aber überzeugt!
- Beratungs- und Planungstätigkeiten häufig bei Geschäftsleitung oder Kaufleuten verortet
- Kalkulation wird durch Software abgedeckt
- Projektorganisation gewinnt an Bedeutung
- Beratung wird wichtiger (Automatisierung/KI)
- Stärkere Ausrichtung auf den Innendienst
- Neuausrichtung durch neuen Namen verdeutlichen

## Fachrichtung Konzeption und Visualisierung

- Ausbildungsbetriebe sehr überzeugt, Nachfrage ca. 9 %
- zu wenig bekannt, Konkurrenz zu akademischen Qualifikationen
- Beratung und Konzeption werden aufgrund von Automatisierung wichtiger
- Einige Unternehmen wechseln von Gestaltung und Technik zu Konzeption und Visualisierung

## Fachrichtung Gestaltung und Technik

- Fachrichtung bildet die Wirklichkeit gut ab
- andere Gewichtung: 40 % Gestaltung und 60 % Technik
- Frühere Trennung von Digitalmedien und Printmedien
- Gemeinsame Grundkenntnisse (starke Vernetzung: crossmediales Produzieren, Umgang mit medienneutralen Daten)
- Gemeinsame Inhalte bei Gestaltungsgrundlagen, Software
- Digitalmedien beinhalten mehr als Websites
- Bei Printmedien stärkerer Fokus auf Druckvorstufe

## Prüfungsmodell/Prüfungsgestaltung

- Zwischen- und Abschlussprüfung hat sich bewährt
- Positive Rückmeldungen
- Prüfungsniveau angemessen
- Praktische Themen gut

## Ausbildungsstrukturvorschlag 1. und 2. Jahr

Qualifikationen			
1. und 2. Ausbildungsjahr	1. bis 18. Monat	Standard-Berufsbildpositionen	Während der gesamten Ausbildung zu vermitteln
		Kommunizieren und Kooperation fördern	6 Wochen
		Rechtliche Grundlagen der Medienproduktion einhalten (Datenschutz und Datensicherheit)	6 Wochen
		Arbeitsprozesse planen und organisieren	12 Wochen
		Medien gestalten (Teil 1)	20 Wochen
		Bilddaten bearbeiten und beurteilen	12 Wochen
		Produktionsdaten ausgabespezifisch herstellen (Teil 1)	22 Wochen
	19. bis 24. Monat	Zwischenprüfung	
	Projekte planen und organisieren	12 Wochen	
	Medien gestalten (Teil 2)	6 Wochen	
Produktionsdaten ausgabespezifisch herstellen (Teil 2)	8 Wochen		

## 4 Fachrichtungen im 3. Ausbildungsjahr

3. Ausbildungsjahr, 25. bis 36. Monat	Fachrichtung Projektorganisation	Fachrichtung Konzeption und Visualisierung	Fachrichtung Gestaltung und Technik Print	Fachrichtung Gestaltung und Technik Digital
	Kundenauftrag und -bedarf analysieren 6 Wochen	Kundenauftrag und gestalterischen Bedarf analysieren 6 Wochen	Produktionsdaten für unterschiedliche Druckverfahren aufbereiten ( <i>inkl. Veredelung und Druckverarbeitung</i> ) 12 Wo.	Medien nutzungsorientiert entwickeln ( <i>UI, UX, Navigationsgestaltung, Interaktion</i> ) 12 Wochen
	Marketingstrategien und -maßnahmen entwickeln ( <i>Marketingmix</i> ) 10 Wochen	Designkonzeption entwickeln ( <i>UX, UI, crossmedial berücksichtigen</i> ) 12 Wochen	Farbmanagement produktionsgerecht anwenden 12 Wochen	Visuelle und audiovisuelle Daten aufbereiten und einsetzen 10 Wochen
	Prototypen/Entwürfe entwickeln und visualisieren 6 Wochen	Ideen entwickeln, Entwürfe visualisieren und präsentieren ( <i>Kreativitätstechniken</i> ) 12 Wo.	Qualitätssicherung standardgerecht umsetzen 12 Wochen	Medien für digitale Ausgabe-geräte erstellen ( <i>Screendesign, Responsive Design</i> ) 14 Wochen
	Kalkulationen erstellen 10 Wochen	Prototypen entwickeln und präsentieren 10 Wochen	WQ 16 Wochen	WQ 16 Wochen
	kundenorientierte Angebote und Entwürfe präsentieren 8 Wochen	Entwürfe/Prototypen anwendungsspezifisch ausarbeiten/aufbereiten 6 Wochen		
	Projekte organisieren, durchführen und abschließen 12 Wochen	Designkonzeption finalisieren und präsentieren 6 Wochen		
	Abschlussprüfung			

## Wahlqualifikationen nur für FR Gestaltung und Technik

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

## Eckpunkte Neuordnung/weiteres Vorgehen

- Mediengestalter Digital und Print
- Verordnung nach BBIG/HwO
- Ausbildungsdauer: 3 Jahre
- Beruf mit vier Fachrichtungen im dritten Jahr
- Zwischen- und Abschlussprüfung
- Start der Neuordnung am 10. Februar 2022
- Geplanter Termin für das Inkrafttreten: August 2023

# Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

Frank Fischer

Referent Bildungspolitik

Bundesverband Druck und Medien e.V.

[ff@bvdm-online.de](mailto:ff@bvdm-online.de)

BIBB-Abschlussbericht: 2.2.350 – Voruntersuchung zur möglichen Anpassung der Ausbildungsordnung Mediengestalter Digital und Print und Mediengestalterin Digital und Print

Download unter: [https://www.bibb.de/dienst/dapro/de/index\\_dapro.php/detail/2.2.350](https://www.bibb.de/dienst/dapro/de/index_dapro.php/detail/2.2.350)