



 **DRUC**

K  Fachliche Informationen
für die Ausbildung in der
Druck- & Medienbranche  **&**

M   **#68** **ED**

    **IEN**

AB  **10**  **2021** **C**

» DRUC INHALT

chlich
für die Ausbildung in der
Druck- & Medienbranche

- 3 Editorial
- 4 Gedruckte Cover-Versionen:
Auswertung des Titelwettbewerbs für das
Druck- und Medien-Abc
- 10 Ausbildungsstatistik mit Corona-Knick:
Deutlich weniger Neuverträge
- 12 Ausbildungsordnung Mediengestalter/-in
Digital und Print auf dem Prüfstand
- 18 Neuer Ausbildungsberuf empfohlen:
Gestalter/Gestalterin für immersive Medien
- 22 Vier sind die Zukunft –
Neue Standards für die duale Berufsausbildung
- 25 Neues aus dem Buchbinder-Handwerk
- 26 Prüfungsvorbereitung mit der Mediencommunity –
Erfahrungen in der Pandemie
- 28 Projekt InProD²: Lern-App „EinFach“ öffnet das
digitale Lernen für neue Einsatzgebiete
- 32 smartPAPER – das smarte digitale Arbeitsblatt
- 36 Ausschreibung des 31. Gestaltungswettbewerbs
der Druck- und Medienverbände
- 38 Auswertung des 30. Gestaltungswettbewerbs
der Verbände Druck und Medien und des bvdM
- 44 Publikationsempfehlungen
- 46 Prüfungstermine, Impressum

TITELBESCHREIBUNG

„Zeitgeistig“

von Marissa Quedenbaum.
Eine der zehn Gewinner-
einsendungen des im letzten
Jahr ausgeschriebenen
Titelwettbewerbs des Druck-
und Medien-Abcs.

An diesem Spiel mit der
Typografie scheiden sich die
Geister: Wer will schon ein
Heft lesen, das Wörter zum
Buchstabensalat zerhackt,
fragen die einen. Und die
anderen sind gerade von dem
mutigen Eingreifen angetan
und finden es spannend, den
Titel nicht auf Anhieb lesen
zu können.

Editorial

**Liebe Leserinnen und Leser
unserer neuen Druck-
und Medien-Abc-Ausgabe,**

auch 2021 stand im Einfluss der Pandemie. Selbst wenn wir uns scheinbar schon an die Situation gewöhnt hatten und alternative Formen von Besprechungen und Konferenzen ausführlich getestet und realisiert haben, fehlt doch der persönliche Umgang und die Kommunikation am allermeisten. Uns wurde von Fortschritten und innovativen Ideen beim digitalen Lernen berichtet, allerdings erreichen diese häufig nicht alle Auszubildenden. Einige seien regelrecht abgetaucht, so hörte man. Es gibt also bei manchen Azubis sicher viel nachzuholen und zu vertiefen. Dafür wünschen wir im kommenden Ausbildungsjahr viel Erfolg.

Digitale Lernformen kamen in diesem Jahr auch verstärkt bei der Prüfungsvorbereitung der Mediengestalter/-innen Digital und Print zum Einsatz. Thomas Hagenhofer berichtet in seinem Artikel auf den Seiten 26f. über die Nutzung der Mediencommunity und weitere Angebote.

Dr. Heike Krämer vom Bundesinstitut für Berufsbildung informiert über zwei Voruntersuchungen, mit denen sie betraut war.

Brauchen wir einen Ausbildungsberuf für die „Gestaltung immersiver Medien“ und ist der Mediengestalter Digital und Print noch zeitgemäß? Die Ergebnisse finden Sie auf den Seiten 12 bis 21.

Die Ausbildungszahlen sind leider weiterhin eingebrochen, wie schön, dass Sie sich für eine Ausbildung in der Druck- und Medienbranche entschieden haben. Wenn Ihnen Ihr Beruf Spaß macht, erzählen Sie es im Freundes- und Bekanntenkreis weiter, denn über persönliche Kontakte funktioniert die Ausbildungssuche nach wie vor am erfolgreichsten.

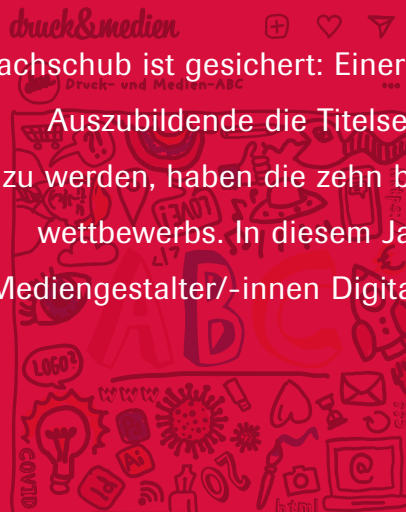
Erfreulich hoch war die Beteiligung an unserem Titelwettbewerb. Eine der zehn Gewinnereinsendungen schmückt bereits den aktuellen Titel, weitere folgen in den kommenden Jahren. Auf den nächsten Seiten werden die Gewinnertitel und die Belobigungen vorgestellt. Auch die Verbandszeitschrift „Nutzen“ hatte zu einem Titelwettbewerb aufgerufen, die Ergebnisse finden Sie in dieser Ausgabe auf den Seiten 38 ff.



**Lesen Sie selbst.
Viel Spaß dabei wünscht
Anette Jacob,
Geschäftsführerin des ZFA**



Der Nachschub ist gesichert: Einer guten Tradition folgend entwerfen Auszubildende die Titelseite dieser Zeitschrift. Eine Chance, gedruckt zu werden, haben die zehn besten Arbeiten eines Gestaltungswettbewerbs. In diesem Jahr beteiligten sich 233 angehende Mediengestalter/-innen Digital und Print mit 393 Einsendungen.



Gefällt 3.459 Mal
Fachliche Informationen für die Ausbildung in der Druck- und Medienbranche - Oktober 2021
68. Jahrgang

DRUCK- UND MEDIEN-
ABC

DRUCK- UND MEDIEN-
ABC

DIE JURY

- **FRANK FISCHER**
Bundesverband Druck und Medien,
Berlin
- **UDO FRITSCH**
Klaus Brecht GmbH, Heidelberg
- **THOMAS HAGENHOFER**
Zentral-Fachausschuss Berufsbildung
Druck und Medien, Kassel
- **ANETTE JACOB**
Zentral-Fachausschuss Berufsbildung
Druck und Medien, Kassel
- **JAN SCHULZE-HUSMANN**
Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft
ver.di, Fachbereich Medien, Kunst und
Industrie, Berlin

Aus den 393 Einsendungen wählte die Jury Anfang Juni 2021 zehn Gewinner und sprach weitere zehn Belobigungen aus. Das Preisgeld für die Siegertitel beträgt 200 Euro, für die lobend Erwähnten 50 Euro.

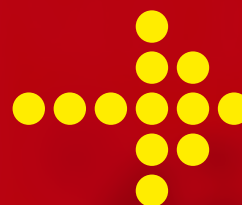
Ziel der Jury ist es, Entwürfe unterschiedlicher Machart zu küren, ob es sich nun um typografische Lösungen handelt, ob mit Fotosprache, Comic-Elementen oder dem Einsatz von Icons gearbeitet wird.

Der Titel-Wettbewerb für das „Druck- und Medien-Abc“ kommt mit ganz wenigen Regeln aus: Der Name der Zeitschrift soll so und nicht anders geschrieben werden, die maximal zwei Einsendungen pro Kopf sollten nicht zu ähnlich sein. Und: Der Entwurf muss als Titel funktionieren. Die ersten beiden Vorgaben haben wieder einmal viele Teilnehmer/-innen ignoriert. Sodass die Jury vor allem auf die Funktion achtete: Was fällt mir sofort ins Auge? Welche Gestaltung macht neugierig? Welcher Titel gefällt?

Dabei spielt das subjektive Empfinden natürlich eine große Rolle. Wie etwa beim Spiel mit Buchstaben, das nicht nur den prämierten Titel „Zeitgeistig“ kennzeichnet. Die Störung des gewohnten Schriftbilds ist für die einen eine fruchtbare Irritation, für die anderen eine furchtbare typografische Entgleisung. Aufmerksamkeit erregt die Seite so oder so.

In einem Fall griff die Jury zu einem ungewöhnlichen Mittel: Sie hob die Arbeit „Gekritzelt“ als erwähnenswert (ohne Geldpreis) hervor. Steht sie doch für coole Ausgangsideen, die so (schlampig) umgesetzt sind, dass sie doch nicht funktionieren.

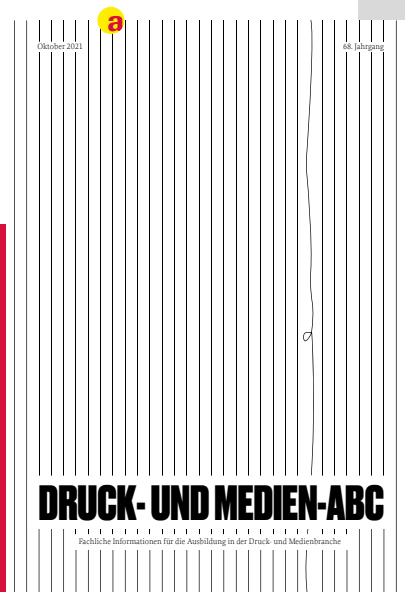
Und schließlich diskutierte die Jury: Muss das Cover einer Zeitschrift über die Ausbildung in der Druck- und Medienwirtschaft sofort erkennbar einen Bezug zur Branche haben oder darf es auch überraschen? Hilft es, die Farben Cyan, Magenta, Yellow, Key (CMYK) satt und unvermischt einzusetzen – wie oft geschehen – um auf das eigene Gewerbe und seine Grundlagen hinzuweisen? Letztlich, so war man sich einig, zählt die Vielfalt – und genau die spiegeln die prämierten Arbeiten wider.





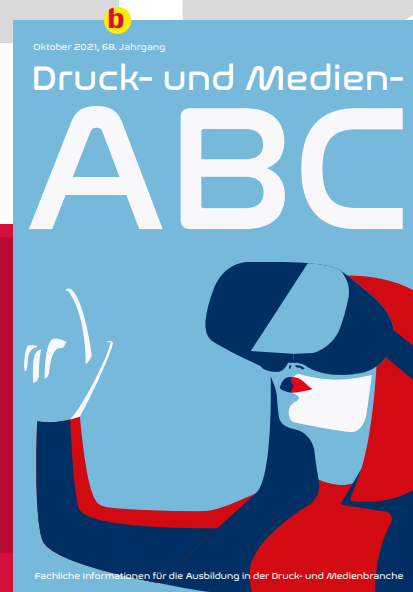
Die zehn Gewinner (in alphabetischer Reihenfolge) und die Meinung der Jury:

- a** **JONAS MERLIN BERGER** | Köln
1. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- b** **MICHAEL DANNENBERG** | Waldkirch
3. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- c** **PHILINE GO** | Rödermark
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- d** **VIKTORIIA KLAUS** | Berlin
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- e** **NATHALIE KRATZ** | Grafschaft Bengen
3. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- f** **ROMY LIEBOLD** | Durmersheim
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- g** **LENA MAST** | Stuttgart
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- h** **MARISSA QUEDENBAUM** | Hannover
3. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- i** **MELISSA SCHLIMBACH** | Stadtsteinach
3. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- j** **MARI-LIISA SINGER** | Köln
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik



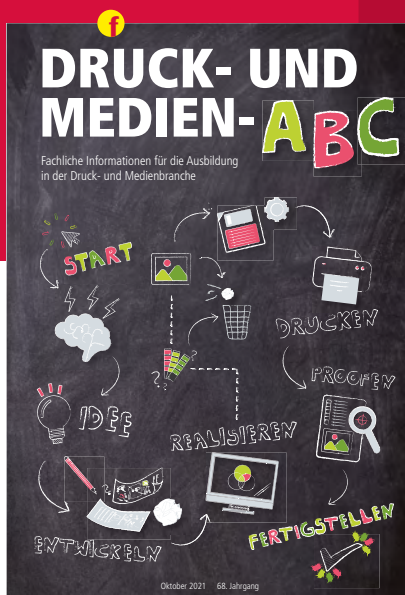
„AUSGEBROCHEN“

Fallende, schnurgerade Linien – bis auf eine kleine unscheinbare Schlaufe: Die Reduktion der gestalterischen Mittel provoziert eine Reaktion der Betrachtenden. Was für manche langweilig wirkt, ist für andere gekonnt puristisch. Neutral bleibt niemand.



„ABGEHOBEN“

Auf zu neuen Ufern in der 3D-Version, hinein in eine andere (Medien)Welt: Ein Eyecatcher, der nicht nur junge Leute anspricht. Die ungewöhnliche Schrift unterstreicht die Anmutung zwischen Retro und Jetzt.



„IMPROVISIERT“

Kreideschrift auf Schultafel, Sketchbook-Eintrag, Scribble-Grobentwurf – die Seite löst vielfältige Assoziationen aus. Außerdem ist der Branchenbezug unübersehbar und der skizzierte Workflow durchaus witzig. Ein guter Mix aus alten und neuen Elementen.



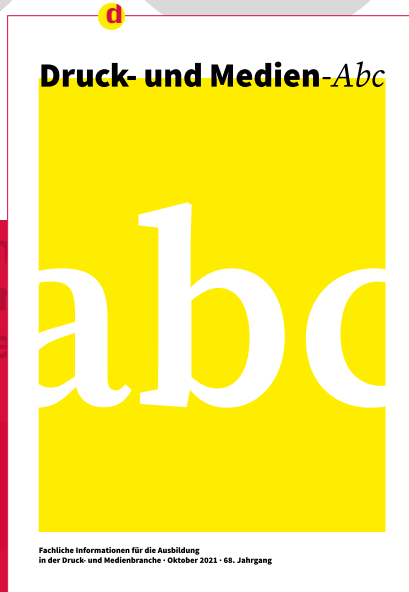
„SCHWINDELERREGEND“

Kreise, nur Kreise. Doch sie wirken wie eine Spirale, die den Blick einsaugt. Und zugleich fast intuitiv den Zeitschriftentitel vermittelt. Mutig die Entscheidung, für die Unterzeile die klassische Schreibmaschinenschrift zu wählen. Manko des Entwurfs: eine gewisse Farblosigkeit.



„AUFFORDERND“

Die elektronisch gespeicherten Daten auf dem Stick wollen gedruckt werden: Eine witzige, plakativ umgesetzte Idee. Eine fast grafische, cartoon-artige Lösung, von jungen Leuten für junge Leute gemacht.



„GLÄNZEND“

Krachendes Gelb unterstreicht das Plakative dieser typografisch stark reduzierten Gestaltung. Die Idee, so mit dem Hefttitel zu spielen, ist brillant. Schade nur, dass oben nicht auf das kursive ABC verzichtet wurde.



„ANGEROLLT“

Der 3D-Effekt der Welle zieht den Blick auf sich. Eine gelungene Täuschung, ein Hingucker. Die verwendeten optischen Mittel sind sparsam eingesetzt, ihre Botschaft ist dennoch laut. Andererseits fehlt manchem Betrachter der Bezug zum Thema.



„ZEITGEISTIG“

An diesem Spiel mit der Typografie scheiden sich die Geister: Wer will schon ein Heft lesen, das Wörter zum Buchstaben-salat zerhackt, fragen die einen. Und die anderen sind gerade von dem mutigen Eingreifen angetan und finden es spannend, den Titel nicht auf Anhieb lesen zu können.



„AUFGEKLAPPT“

Das typografische Spiel mit dem Titel eines bekannten Reisemagazins, der kluge weltoffene Kopf, Klappe die zweite am Filmset: Die Anspielungen auf die Medienwirtschaft sind deutlich. Da bräuchte es die Aufforderung „Let's be creative“ gar nicht mehr.



„VIRTUELL“

Manga-Kunst, eine mediale Begegnung der anderen Art, Science-fiction trifft (auf) die Realität. Eine Botschaft, bei der die Zielgruppe der Zeitschrift sich selbst im Auge hat. Ein echter Blickfang, auch wenn die Ausgestaltung der Idee leider noch Brüche zeigt.



Die zehn Belobigungen (in alphabetischer Reihenfolge):

- a** **MARIKE BORCHERS** | Oldenburg
1. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Beratung und Planung
- b** **SOPHIE DÜHN** | Hamburg
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- c** **SOPHIE-ELISABETH FRIEDE**
Neumarkt
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- d** **ANNEMARIE HÖPKEN** | Wilhelmshaven
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- e** **BENJAMIN-LEON KRAFT** | Unna
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- f** **KRISTINE MAUELSHAGEN**
Bergisch Gladbach
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Konzeption und Visualisierung
- g** **CIARA MARIE PFOHL** | Wangen
3. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- h** **KATRIN SCHMIDT** | Feldheim
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- i** **FREDERIK SCHWEIZER** | Freiburg
1. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik
- j** **HANNA THIEL** | Köln
2. Ausbildungsjahr
Fachrichtung Gestaltung und Technik



„ERLEUCHTET“



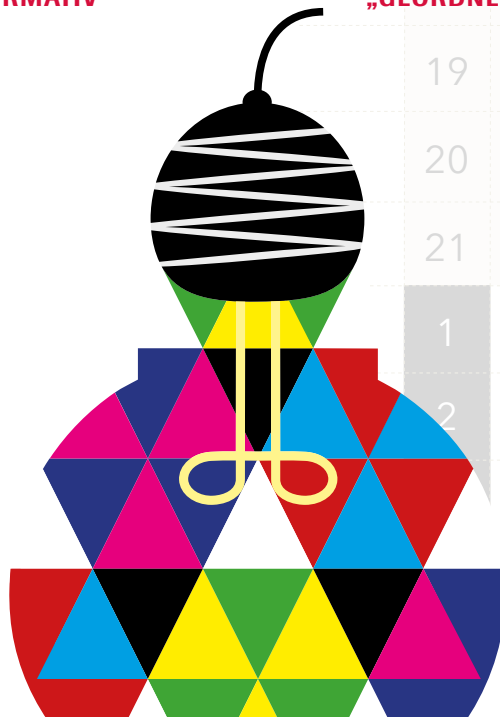
„SCHRÄG“



„INFORMATIV“

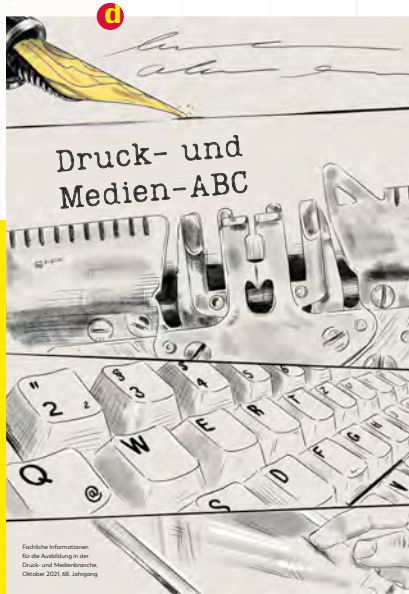


„GEORNET“





„VERSPIELT“



„HISTORISCH“



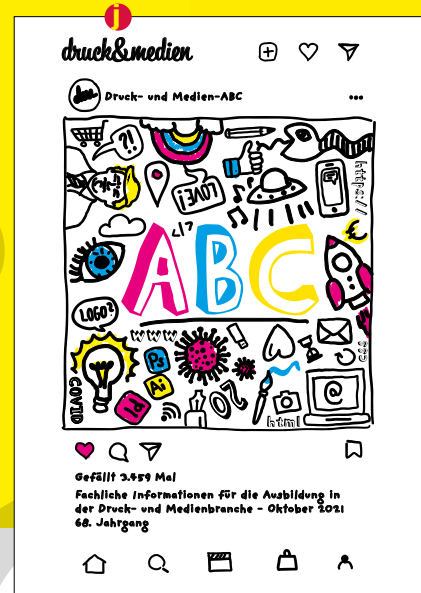
„FEURIG“



„GERUNDET“



„ANGEDEUTET“

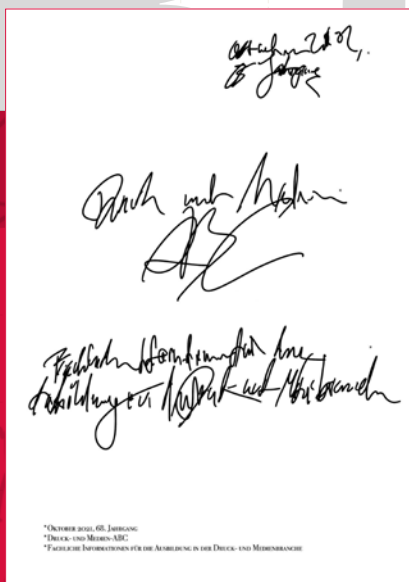


„GESCRIBBELT“

Erwähnung

„GEKRITZELT“

MELISSA DEIBERT | Schortens
 1. Ausbildungsjahr
 Fachrichtung Gestaltung und Technik





Ausbildungsstatistik mit Corona-Knick: Deutlich weniger Neuverträge

Letztes Jahr haben deutlich weniger Jugendliche eine Ausbildung in den Druck- und Medienberufen begonnen. In 2020 wurden 3 271 neue Ausbildungsverträge abgeschlossen, das sind 942 Auszubildende weniger als 2019, ein Minus von 22,4 Prozent. In der Tabelle sind die Zahlen für die einzelnen Berufe ausgewiesen.

Ausbildungsverträge in der Druck- und Medienindustrie 2019/2020

Ausbildungsbereich/Ausbildungsberuf	Gesamtausbildungsverträge 1. bis 3. Ausbildungsjahr			Neue Verträge 1. Ausbildungsjahr		
	2019	2020	Veränd. in %	2019	2020	Veränd. in %
Mediengestaltung						
Mediengestalter Digital und Print	7 558	6 763	-10,52	2 793	2 169	-22,34
Drucktechnik	2 342	1 996	-14,77	826	629	-23,85
Medientechnologe Druck	2 027	1 731	-14,60	708	555	-21,61
Medientechnologe Siebdruck	315	265	-15,87	118	74	-37,29
Druckverarbeitung	1 698	1 497	-11,84	594	473	-20,37
Medientechnologe Druckverarbeitung	591	490	-17,09	206	153	-25,73
Buchbinder	97	81	-16,49	29	27	-6,90
Packmitteltechnologie	1 010	926	-8,32	359	293	-18,38
Gesamt	11 598	10 256	-11,57	4 213	3 271	-22,36

Woran liegt es, dass immer weniger Jugendliche eine Ausbildung beginnen möchten?

An dem Rückgang dürfte in erster Linie Corona schuld sein. Unternehmen, die aufgrund der Pandemie in wirtschaftliche Schwierigkeiten geraten sind, bieten weniger oder keine Ausbildungsplätze an. Aber auch Jugendliche hatten oft keine Möglichkeiten, sich auf Berufsmessen zu informieren, Tage der offenen Tür sowie Praktika konnten nicht durchgeführt werden. So kam es zu einer gewissen Orientierungslosigkeit. Die Unsicherheit wird auch viele Jugendliche dazu bewegen haben, sich für eine schulische Ausbildung oder ein Hochschulstudium zu entscheiden.

Warum ist es besonders schwierig, Azubis für die Berufe zum Medientechnologen Druck, Siebdruck oder Druckverarbeitung zu finden?

Viele Jugendliche scheinen die Berufe nicht auf dem Schirm zu haben. Dabei bieten diese Berufe eine spannende Tätigkeit an moderner Technik, eine gute Bezahlung und beste Aufstiegsmöglichkeit. Die Fortbildungen zum Bachelor Professional als Industriemeister Fachrichtung Print oder Medienfachwirt verdeutlichen, dass diese Abschlüsse auf dem gleichen Niveau mit dem Studien-Bachelor stehen.





Wie können mehr Jugendliche für diese Berufe begeistert werden?

Oft ist gar nicht bekannt, was alles für Produkte bedruckt sind. Dabei reicht es, sich einmal umzuschauen: Schilder, Verpackungen, Kugelschreiber, Poster, Sticker, T-Shirts, Etiketten, Lkw-Planen und natürlich Bücher und Zeitschriften sind nur einige Beispiele. Und natürlich müssen diese Dinge nach dem Druck in Form gebracht werden. Daher haben die Berufe der Druck- und Medienbranche weiterhin beste Zukunftsaussichten. Und man produziert etwas, worauf man stolz sein kann.

Und hier kommen Sie ins Spiel!

Was finden Sie an Ihrem Ausbildungsberuf toll? Wie würden Sie andere Jugendliche für Ihren Beruf begeistern? Schicken Sie uns Ihre Ideen, egal ob als Text, Foto oder Film an jacob@zfamedien.de ■

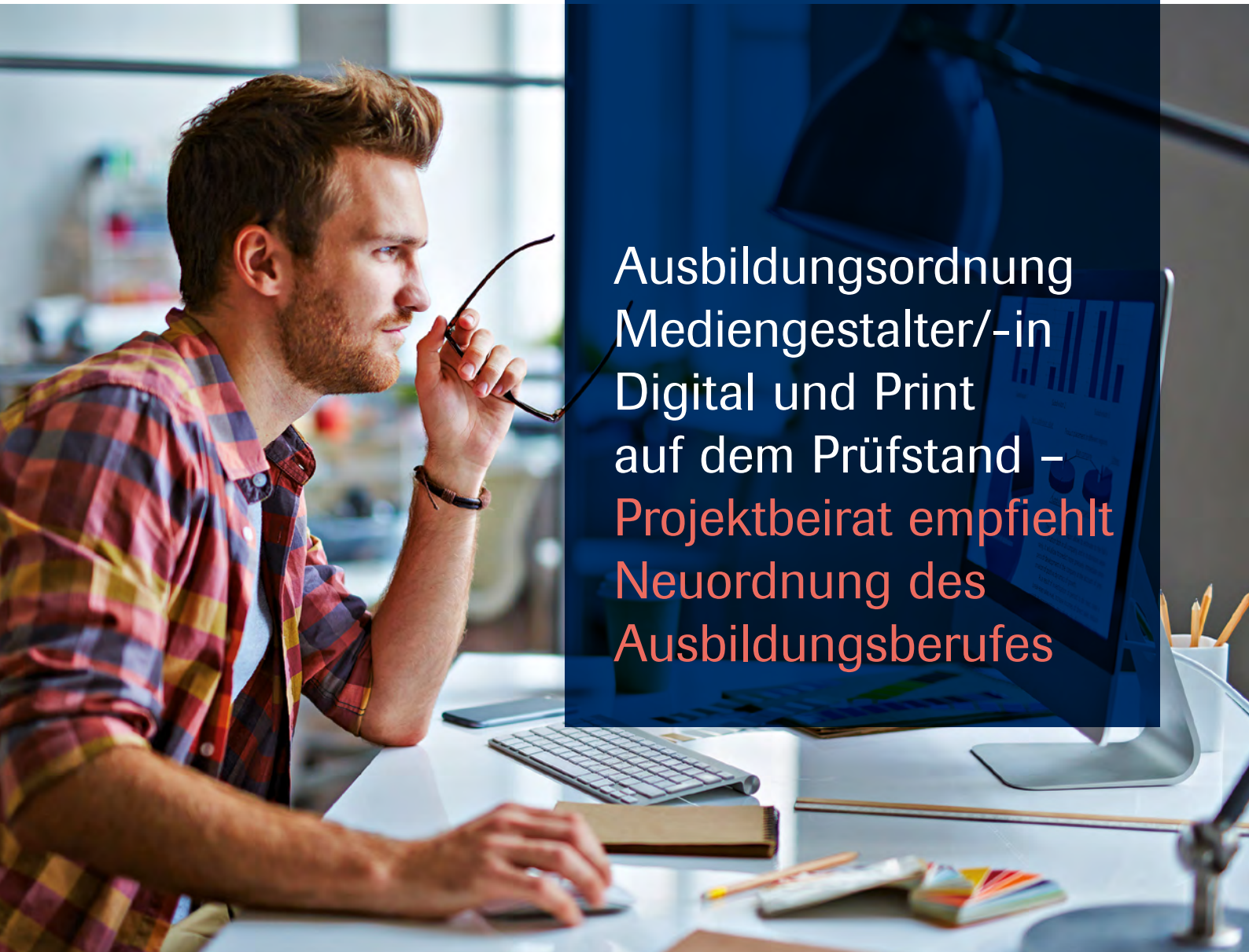
WIR SIND SEHR GESPANNT AUF IHRE EINSENDUNGEN!



Die ausführliche Statistik „Berufsausbildung und Fortbildung Druck und Medien 2020/2021“ steht zum Download unter folgendem Link/QR-Code zur Verfügung.

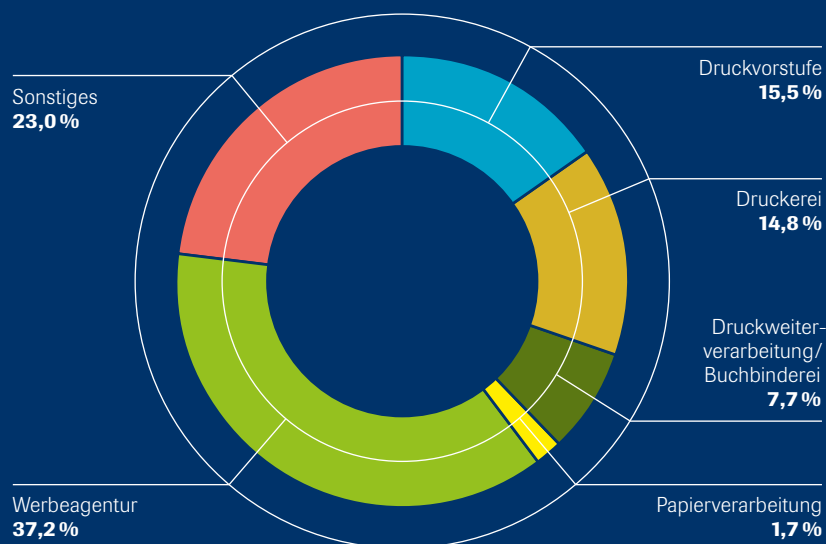
zfamedien.de/statistik





Ausbildungsordnung Mediengestalter/-in Digital und Print auf dem Prüfstand – Projektbeirat empfiehlt Neuordnung des Ausbildungsberufes

Der Ausbildungsberuf Mediengestalter/-in Digital und Print hat eine lange Erfolgsgeschichte. Im Jahr 1998 neu geschaffen, wurde er im Jahr 2007 letztmalig grundlegend neu geordnet. Seitdem gab es einige Anpassungen, indem z.B. kleinere Berufe in den Mediengestalter/-in Digital und Print integriert wurden. Dazu gehörten die Berufe Dekorvorlagenhersteller/-in, Fotolaborant/-in und Fotomedienlaborant/-in sowie zuletzt im Jahr 2017 der Ausbildungsberuf Mediengestalter/-in Flexografie. Gleichzeitig wurden im Rahmen dieser Teilnovellierungen neue Ausbildungsinhalte aufgenommen, z.B. für die Themen 3D-Grafik, Contenterstellung und Social Media¹.

Abb. 1: Verteilung der Mediengestalter-Ausbildungsbetriebe auf einzelne Branchen

Quelle: Ergebnisse Azubi-Befragung Medienberufe 2017
(Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien);
Ergebnisse Azubi-Befragung Medienberufe 2017 (zfamedien.de)

Seit der letzten umfassenden Neuordnung sind somit mittlerweile 14 Jahre vergangen. In dieser Zeit hat es vielfältige wirtschaftliche, technologische und arbeitsorganisatorische Entwicklungen gegeben, die die Arbeit der Mediengestalter/-in Digital und Print deutlich beeinflussen. Um einen tieferen Einblick in die veränderten Arbeitsbedingungen und -inhalte bekommen zu können, haben die unter dem Dach des Zentral-Fachausschusses Berufsbildung Druck und Medien (ZFA) agierenden Sozialpartner, der Bundesverband Druck und Medien (bvdm) sowie die Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft (ver.di), eine Voruntersuchung zum Neuordnungsbedarf des Ausbildungsberufes Mediengestalter/-in Digital und Print initiiert. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) beauftragte das Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB) mit einem entsprechenden Projekt.

BIBB führt Voruntersuchung zum Neuordnungsbedarf durch

In den vergangenen rund eineinhalb Jahren führte das BIBB verschiedene Untersuchungen durch. So wurden Interviews mit Ausbildungs- und Personalverantwortlichen sowie Workshops mit Expertinnen und Experten zu unterschiedlichen Fragestellungen durchgeführt. Ebenso gab es Gespräche mit Mitgliedern von Prüfungsaufgaben-Erstellungsgremien und Prüfungsausschüssen. Begleitet wurde das Projekt durch einen Beirat, an dem Vertreter/-innen der Sozialpartner, der zuständigen Ministerien sowie der Länderseite, die zuständig für den Berufsschulunterricht ist, beteiligt waren.

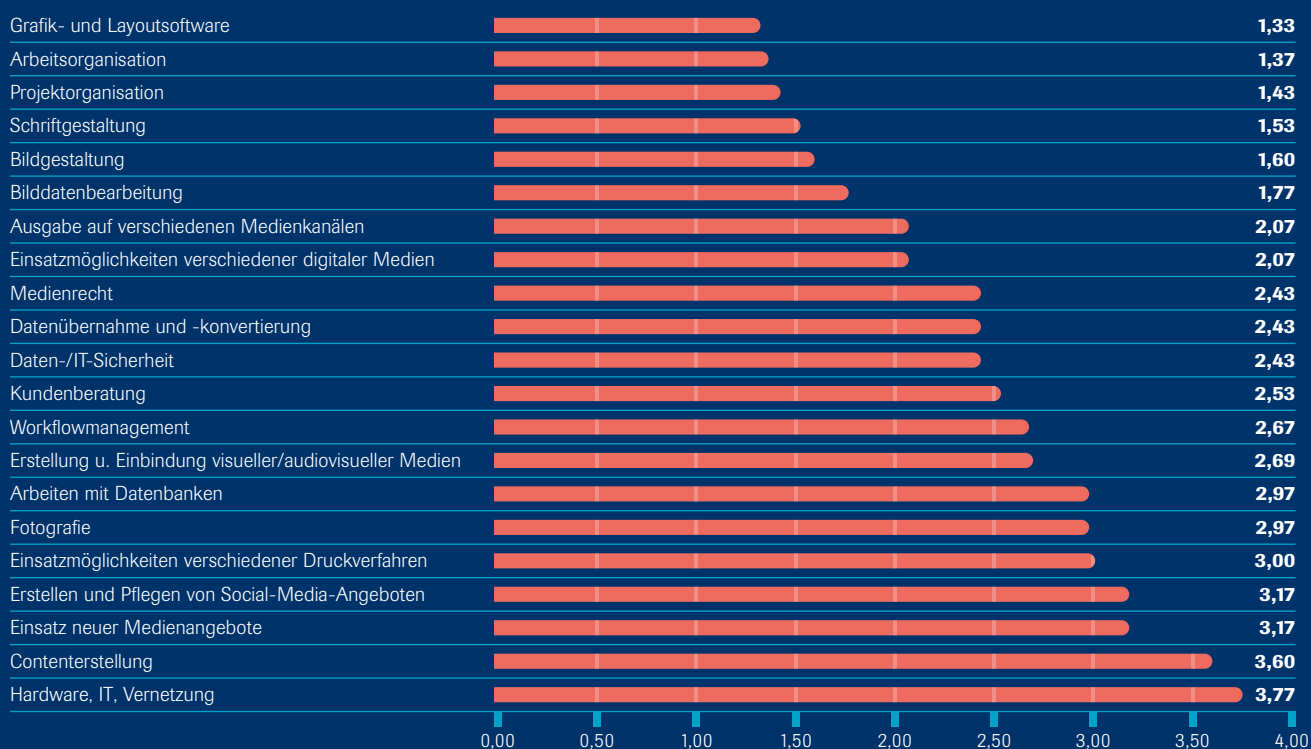
Bereits vor der Voruntersuchung zeigten sich einige Hinweise auf veränderte Rahmenbedingungen und notwendige Anpassungen von Inhalten und Struktur der Ausbildungsordnung. So ist seit einigen Jahren zu erkennen, dass sich die

Verteilung der Ausbildungsbetriebe deutlich verschoben hat. Waren Anfang der 2000er Jahre hauptsächlich Betriebe der Druck- und Medienwirtschaft sowie Werbe- und Kommunikationsagenturen in der Ausbildung aktiv, gibt es in zunehmendem Maße Digital- und IT-Unternehmen sowie Marketingabteilungen branchenfremder Unternehmen, die Ausbildungsplätze zum/zur Mediengestalter/-in Digital und Print anbieten [s. Abb. 1]. Auch Unternehmen im Bereich E-Commerce bilden verstärkt Mediengestalter/-innen aus.

Ausbildungsinhalte unter der Lupe

In der ersten Jahreshälfte 2021 führte das BIBB 28 leitfadengestützte Interviews mit insgesamt 35 Ausbildungs- und Personalverantwortlichen aus unterschiedlichen Branchen durch. Dabei wurde darauf geachtet, die Vielfalt der Ausbildungsbetriebe abzubilden sowie alle Fachrichtungen zu berücksichtigen.



Abb. 2: Einschätzung der Wichtigkeit von Ausbildungsinhalten*

Ein zentraler Teil der Interviews war die Ermittlung der Bedeutung von bestehenden, aber auch neuen Ausbildungsinhalten. Dazu wurde den Befragten eine Liste von Ausbildungsinhalten vorgelegt, die diese mit Schulnoten entsprechend ihrer Wichtigkeit bewerten sollten². Abbildung 2 zeigt das Ergebnis der Einschätzung.

Zur Kernkompetenz der Mediengestalter/-in Digital und Print gehört immer noch die Arbeit mit Grafik- und Layoutsoftware. Direkt danach folgen jedoch die Themen Arbeits- und Projektorganisation. Organisatorische Tätigkeiten haben in den vergangenen Jahren an Bedeutung gewonnen, da Arbeitsprozesse vielfach komplexer geworden sind und Auszubildende entsprechend schon früh lernen müssen, ihre Arbeit zu strukturieren. Heute begleiten nach Ansicht der Befragten die Mediengestalter/-in Digital und Print häufiger Projekte von der Übernahme des

Auftrags von den Kundinnen und Kunden bis zur Weiterleitung an die folgenden Abteilungen; dabei hat die Teamarbeit einen deutlich höheren Stellenwert erhalten. Weiterhin wichtig ist die Gestaltung von Texten und Bildern. Dazu wurde jedoch angemerkt, dass durch die zunehmende Automatisierung insbesondere bildbearbeitende Tätigkeiten heute von Software übernommen werden können, wie z. B. Farbkorrekturen oder Freistellungen. Teilweise verlagern Unternehmen diese Arbeiten mittlerweile aus Kostengründen auch ins Ausland, hauptsächlich nach Asien.

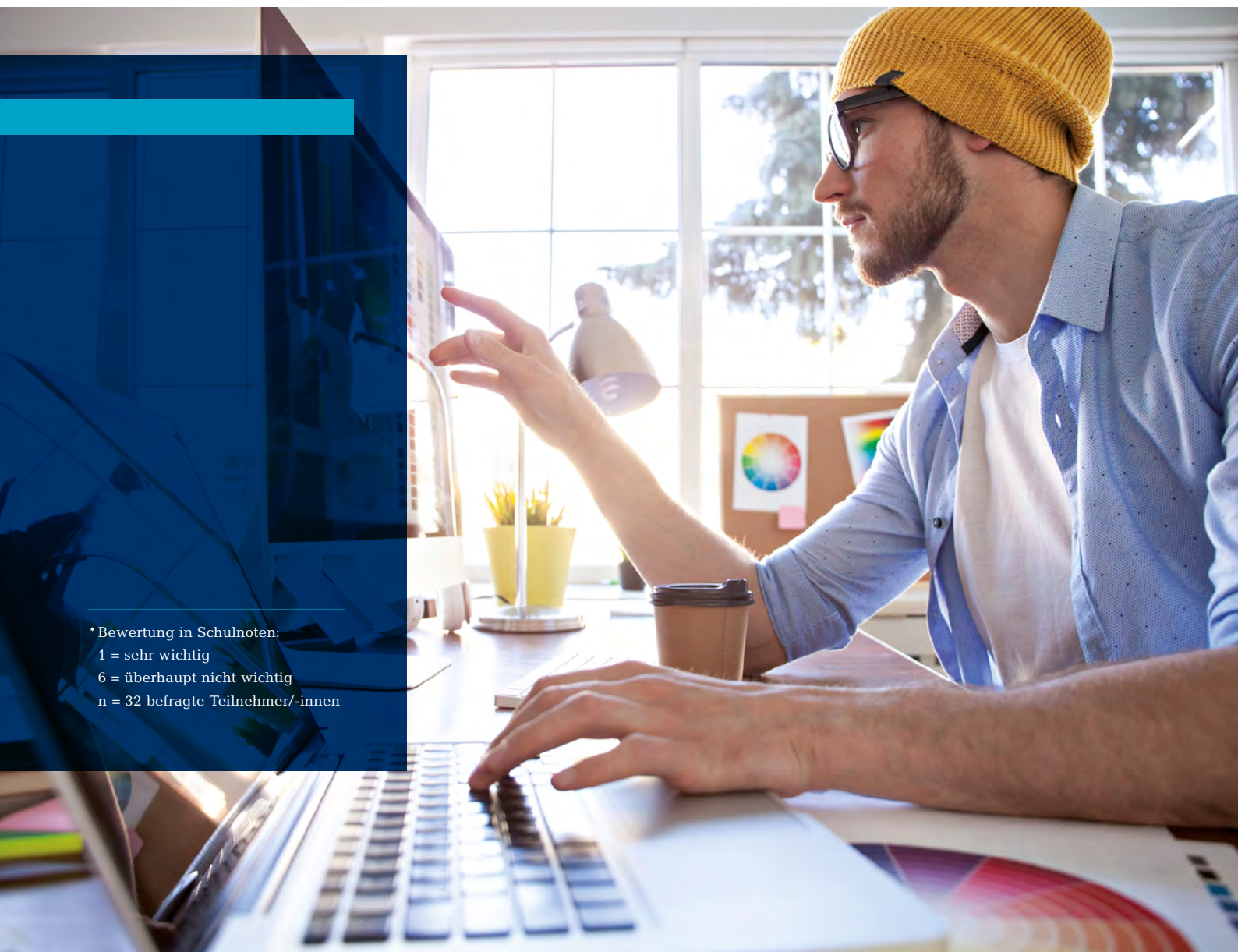
Erwähnenswert ist, dass das Erstellen und Einbinden visueller und audiovisueller Medien in den letzten Jahren auch für diesen Beruf wichtiger geworden ist. 3D-Grafiken sollten heute von allen Mediengestalter/-innen Digital und Print erstellt werden können. Grundkenntnisse

über Einsatzmöglichkeiten und die Einbindung von Videos und Animationen müssen ebenfalls nach Ansicht der Befragten in der Ausbildung vermittelt werden. Das Schlusslicht bilden bei der Einschätzung der Wichtigkeit von Ausbildungsinhalten die Themen Contenterstellung sowie Kompetenzen in den Bereichen Hardware, IT und Vernetzung; bei Letzteren wird erwartet, dass zwar Grundkenntnisse vermittelt werden sollen, ansonsten liegt die Fachkompetenz bei den IT-Fachleuten.

Vorschläge für eine vereinfachte Struktur der Ausbildungsordnung

Die Struktur des Ausbildungsberufes Mediengestalter/-in Digital und Print ist sehr komplex. Neben den drei Fachrichtungen Beratung und Planung, Konzeption und Visualisierung sowie Gestaltung und Technik gibt es drei Auswahllisten mit mehreren Wahlqualifikationen. Die Fach-

2) Besonders wichtige Inhalte sollten von den Interviewten mit einer Eins, unwichtige mit entsprechend schlechteren Noten bewertet werden.



*Bewertung in Schulnoten:
1 = sehr wichtig
6 = überhaupt nicht wichtig
n = 32 befragte Teilnehmer/-innen

richtung Gestaltung und Technik ist mit annähernd 90 Prozent aller Ausbildungsverhältnisse die zahlenmäßig stärkste. Mit rund 9 Prozent hat sich die Fachrichtung Konzeption und Visualisierung etabliert, jedoch wird eingeschätzt, dass diese zukünftig aufgrund steigenden Beratungs- und Konzeptionsbedarfs weiter an Bedeutung gewinnen könnte. Ein Akzeptanzproblem hat hingegen die Fachrichtung Beratung und Planung, für die sich nur knapp 2 Prozent der Ausbildungsbetriebe entscheiden. Diejenigen, die dort ausbilden, sind jedoch von dieser Fachrichtung sehr überzeugt.

Auch in den vergangenen Jahren hat sich die Diskussion um das Thema Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei der Ausbildung im Bereich der Digital- und Printmedien weiter vertieft. Deutlich wurde, dass beide Medien mehr eigenständige Zeit für die Ausbildung ihrer jeweiligen Schwerpunkte brauchen. So ist bei der Erstellung von Digitalmedien mittlerweile nicht nur die Gestaltung von Websites wichtig, vielmehr erfordern unterschiedliche Ausgabekanäle und Produkte differenzierte Arbeitsweisen. Und im Bereich der Printmedien wird wieder eine höhere Bedeutung der Druckvorstufe gefordert.





►► Deshalb wird vorgeschlagen, die Fachrichtung Gestaltung und Technik zukünftig in zwei Fachrichtungen zu teilen: Gestaltung und Technik Print und Gestaltung und Technik Digital [s. Abb. 3]. Überarbeitet werden soll außerdem die Fachrichtung Beratung und Planung, die stärker in Richtung Projektorganisation auch interner Prozesse fokussiert werden soll.

Neben den Fachrichtungen gibt es als weitere Differenzierungsmöglichkeit verschiedene Wahlqualifikationen. Deren Vielzahl hat u. a. historische Gründe. So wurden für die Berufe, die im Laufe der Jahre in die Ausbildungsordnung integriert wurden, eigene Wahlqualifikationen geschaffen, damit die Branchen ihren bisherigen Ausbildungsgang in der Verordnung besser abbilden konnten. Dieser Prozess scheint nun abgeschlossen, da in der Abschlussprüfung nur noch sehr selten diese speziellen Wahlqualifikationen gewählt werden.

Die an der Untersuchung beteiligten Expertinnen und Experten sowie der Projektbeirat kamen zu dem Schluss, dass zukünftig nur noch Wahlqualifikationen für die Fachrichtungen Gestaltung und Technik Print sowie Gestaltung und Tech-

nik Digital vorgesehen werden sollen. Dafür soll ein neuer Ansatz gewählt werden, indem die Inhalte stärker ausgabeorientiert gefasst werden. So könnten z. B. in der Fachrichtung Gestaltung und Technik Print Wahlqualifikationen für die Bereiche Medienproduktion Offsetdruck, Medienproduktion Digitaldruck oder Crossmedia angeboten werden. Für die Fachrichtung Gestaltung und Technik Digital kämen u. a. die datenbankgestützte Medienproduktion, 3D-Grafik und -Bewegtbild oder Digitalmarketing in Frage.

Prüfungsmodell und Durchführung der Prüfungen haben sich bewährt

Nach Ansicht aller an der Voruntersuchung Beteiligten hat sich das Prüfungsmodell der Zwischen- und Abschlussprüfung bewährt. Zwar würden es einige begrüßen, wenn schon zu einem früheren Zeitpunkt Ergebnisse erzielt werden könnten, die in die Abschlussnote einfließen. Jedoch lassen die Inhalte der Ausbildung es nicht zu, eigenständige Prüfungsteile festzulegen, die im Rahmen einer gestreckten Abschlussprüfung bereits nach 18 Monaten abschließend und handlungsorientiert geprüft werden könnten.

Der praktische Teil der Abschlussprüfung wurde überwiegend sehr positiv bewertet. Die Idee eines gemeinsamen Themas für alle Aufgaben der praktischen Abschlussprüfung wird weiterhin begrüßt. Insbesondere in den vergangenen rund fünf Jahren haben sich die Themen, die Ansprüche und die Qualität der gelieferten Daten nach Ansicht von Ausbildungs- und Personalverantwortlichen sowie Mitgliedern der Prüfungsausschüsse deutlich verbessert.

Der Projektbeirat hat bei seiner finalen Sitzung im September 2021 die Neuordnung des Ausbildungsberufes Mediengestalter/-in Digital und Print auf Grundlage der Voruntersuchung empfohlen. Die Sozialpartner werden diese Ergebnisse nun diskutieren. Sollte ein entsprechendes Votum erzielt werden, dann könnten die Sachverständigen im kommenden Jahr eine neue Verordnung inklusive Ausbildungsrahmenplan erarbeiten. So könnte es gelingen, dass der Ausbildungsberuf Mediengestalter/-in Digital und Print zu seinem 25-jährigen Geburtstag im Jahr 2023 in einem neuen Gewand erscheint. ■

Abb. 3: Strukturvorschlag zur Neuordnung des Ausbildungsberufes Mediengestalter/-in Digital und Print³

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

3) Die in eckige Klammern gesetzten Inhalte dienen nur der Erläuterung und sind nicht Teil der Berufsbildposition.

Neuer Ausbildungsberuf empfohlen: Gestalter/Gestalterin für immersive Medien



Das Gefühl, von einem Hubschrauber aus einer Notlage im Gebirge gerettet zu werden ohne tatsächlich dort zu sein, eine Theateraufführung mitten auf der Bühne erleben zu können, aber in Wirklichkeit zu Hause zu sein, oder eine Druckmaschine in ihre Einzelteile zu zerlegen – und das nur mittels Tablet oder VR-Brille im Klassenzimmer: Diese Erlebnisse ermöglichen immersive Medien.

In den vergangenen Jahren haben sich die Einsatzmöglichkeiten von Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) deutlich erweitert. Beide Technologien unterscheiden sich durch den Grad der Immersion, das heißt die Möglichkeit, virtuelle Dinge oder eine virtuelle Umgebung als real empfinden zu können. AR-Anwendungen sind durch eher schwache Immersion gekennzeichnet, indem eine ortsrichtige Überlagerung der realen Umwelt durch computergenerierte bzw. -simulierte Einblendungen erfolgt. In das Sichtfeld der Nutzerinnen und Nutzer können mittels AR Zusatzinformationen wie

Texte, Bilder oder virtuelle Objekte einblendet werden. Anwendungen finden sich im Spielbereich, wie bei Pokemon Go oder im Konsumgüterbereich, indem z. B. über eine App virtuelle Möbel in die eigene Wohnung projiziert werden können; da kann man schon mal schauen, ob das blaue Sofa wirklich in das grün gestrichene Wohnzimmer passt. In Print- und Digitalmedien werden z. B. QR-Codes eingesetzt, um Nutzerinnen und Nutzern weitere Informationen zu Produkten oder Ereignissen bieten zu können. Auch im Fernsehen und in Videos hält AR Einzug, u. a. um Zusatzinformationen bei Sportveranstaltungen zur Verfügung zu stellen oder um eine interaktive Einbindung in Sendungen vornehmen zu können.

VR wird definiert als eine dreidimensionale, vollständig computergenerierte Umgebung, in die die Benutzerinnen und Benutzer über die Verwendung geeigneter Hardware eintauchen. VR schafft dadurch eine künstliche und digitale Umgebung, in der beispielsweise auch mehrere Per-





sonen über Avatare miteinander interagieren können. Durch eine Verortung der Anwenderinnen und Anwender in einem räumlichen Koordinatensystem können dreidimensionale Inhalte (z. B. Perspektivwechsel, richtungsabhängiges Hören, Abtasten) so wahrgenommen werden, wie Menschen es aus der natürlichen Realität gewohnt sind. Das Ziel von VR-Anwendungen ist eine möglichst starke Immersion. Während der Corona-Pandemie hat sich das Spektrum der Anwendungen noch einmal deutlich erweitert. Da viele Veranstaltungen und Events nicht mehr in Präsenz stattfinden konnten, wurden virtuelle Räume für Messen, Konferenzen, Konzerte und Ausstellungen geschaffen. In der Arbeitswelt finden sich viele Beispiele für Simulationen und Trainings, wie z. B. virtuelles Schweißen oder das An- und Abkoppeln von Zügen, und den Fahrspaß mit dem neuen Auto kann man direkt schon einmal mit der VR-Brille erleben.

In der weiteren Entwicklung führt nun Mixed Reality (XR) die Möglichkeiten

von AR und VR zusammen. Es ermöglicht einen fließenden Übergang zwischen der tatsächlichen Realität, einer erweiterten Realität und einer vollständigen virtuellen Realität und damit die gleichzeitige Präsentation natürlicher und künstlicher Sinnesreize. Dabei können z. B. Computergrafiken auch mit haptischen Eingabegeräten kombiniert werden, wie bei Fahr- oder Flugsimulatoren.

Im Bereich der Technologie sind Hard- und Software in den vergangenen Monaten deutlich anwendungsfreundlicher geworden und auch die Infrastruktur wurde verbessert. Setzte z. B. die VR-Brille aufgrund ihrer Größe und des Gewichts früher der Nutzungszeit noch deutliche Grenzen, ermöglichen heute leichtere, ergonomischere und kabellose Geräte eine unbeschwertere Anwendung. Mittelfristig ist damit zu rechnen, dass durch den Ausbau der digitalen Infrastruktur und der Erhöhung von Bandbreiten für die mobile Datenübertragung (5 G) eine wichtige Voraussetzung dafür geschaffen

wird, dass immersive Medien nicht mehr nur hauptsächlich stationär genutzt, sondern auch mobil von unterwegs eingesetzt werden können.

Der aktuelle Fortschritt lässt somit erwarten, dass die Technologien im Bereich der immersiven Medien und ihre vielfältigen Anwendungen im beruflichen wie privaten Alltag zukünftig eine weiter wachsende Rolle spielen werden.

Mit der deutlichen Entwicklung des Marktes und der Technologie wächst auch der Bedarf an qualifiziertem Personal, das in der Lage ist, immersive Medien zu entwickeln und zu gestalten. Im Moment gibt es jedoch noch einen großen Fachkräftemangel. Die Unternehmen, die mit der Erstellung immersiver Medien befasst sind, beschäftigen zurzeit oft Quereinsteigerinnen und Quereinsteiger, z. B. aus anderen Ausbildungsberufen oder ohne Berufsabschluss, oder auch Personal mit Studienabschluss, das dann jedoch häufig für die eigentliche Produktion überqualifiziert ist. Auch haben sich private Bildungs-



PRODUKTIONSPROZESS



Abb. 1: Produktionsprozess bei der Erstellung und Gestaltung immersiver Medien

►► träger mit Angeboten unterschiedlicher Länge, Tiefe und Qualität auf dem Markt etabliert; dafür fallen jedoch meist hohe Teilnahmegebühren an. Da diese Möglichkeiten jedoch weder in qualitativer noch in quantitativer Hinsicht den Bedarf decken, regten Vertreterinnen und Vertreter dieser Branche sowie anderer Medienbereiche im Jahr 2019 eine Untersuchung zur Ermittlung von Möglichkeiten geregelter Bildungsangebote an.

Auf Weisung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi) ermittelte das Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB) in den vergangenen Monaten

Möglichkeiten zur Deckung des Bedarfs der beruflichen Qualifizierung für die Gestaltung immersiver Medien. Mithilfe betrieblicher Fallstudien und Expertenworkshops wurden zunächst der Produktionsprozess und die Tätigkeiten bei der Erstellung und Gestaltung immersiver Medien analysiert.

Der Produktionsprozess ist als agiler Prozess zu verstehen, bei dem in den Phasen Beratung, Konzeption, Gestaltung, Programmierung und Tests die Arbeitsschritte immer wieder überprüft und optimiert werden (vgl. Abb. 1). In diesem Prozess nimmt die Fachkraft in der Produktion unterschiedliche Funktionen wahr (vgl. Abb. 2). Zu Beginn des Projektes unterstützt sie im Bereich der Beratung eher begleitend, während sie bei der Konzeptionierung der Produkte ihre Expertise stärker einbringt. Die eigentliche Kernkompetenz liegt jedoch bei der Gestaltung im Zuge der Produktion; dabei kooperiert

sie eng mit der Softwareentwicklung, z. B. ausgebildeten Fachinformatiker/-innen.

Es stellte sich die Frage, ob nicht die bestehenden Ausbildungsberufe Mediengestalter/-in Bild und Ton sowie Mediengestalter/-in Digital und Print in der Lage wären, diese Tätigkeiten noch mit in das Berufsbild zu integrieren. Dies wurde jedoch durch Expertinnen und Experten abgelehnt, da beide Berufe bereits jetzt schon so komplex sind, dass eine Integration weiterer Inhalte nicht möglich erscheint. Auch unterscheiden sich die Tätigkeiten bei der Gestaltung immersiver Medien deutlich von den bestehenden Berufen. Und auch Fachinformatiker/-innen sehen ihre Schwerpunkte weniger in der Gestaltung der Medien, vielmehr interessiert sie die technische Umsetzung und Programmierung.

Deshalb entschied man sich im Rahmen der Voruntersuchung für die Schaffung eines eigenständigen dreijährigen

Weitere Informationen:
BIBB-Abschlussbericht

[zfamedien.de/
GIM_Voruntersuchung](https://zfamedien.de/GIM_Voruntersuchung)



GIM IM PRODUKTIONSPROZESS

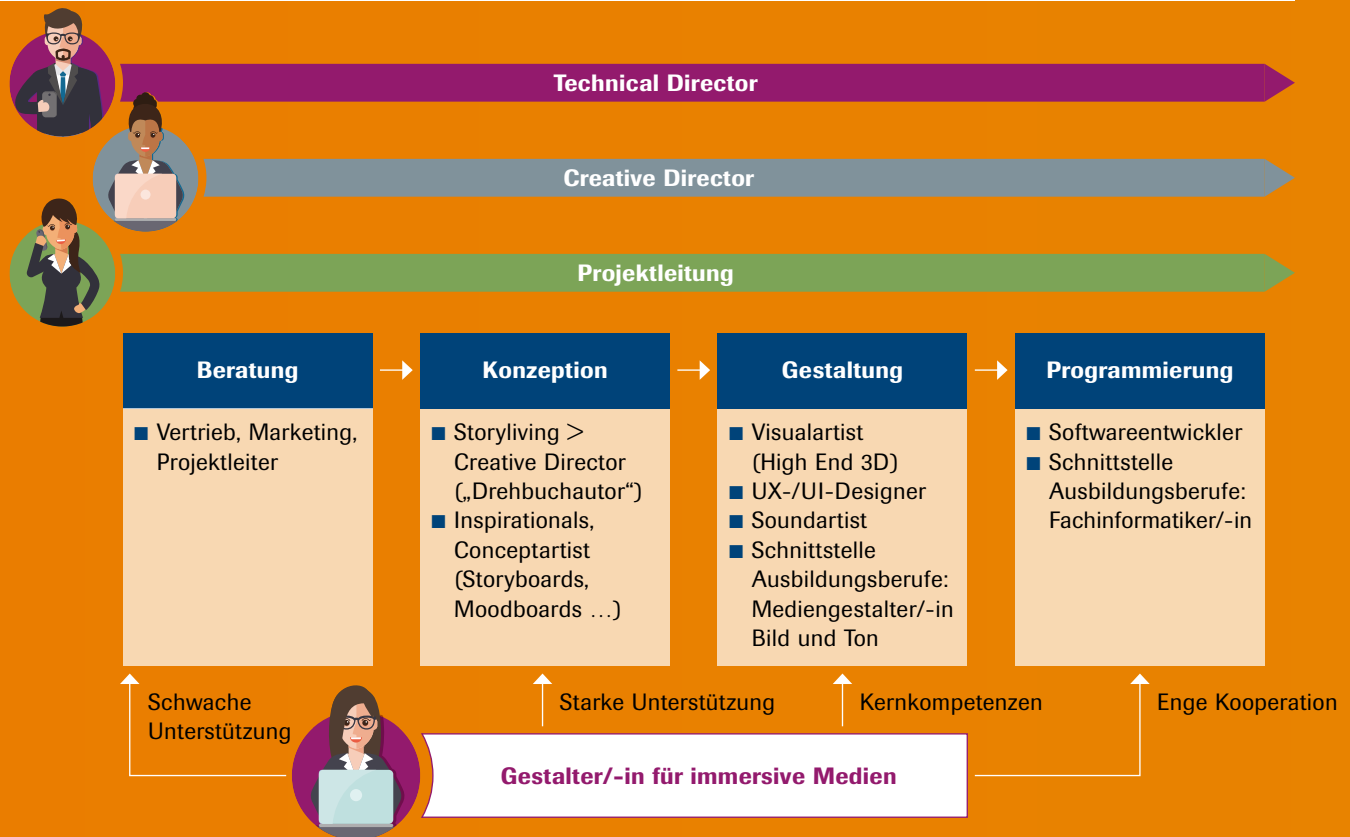


Abb. 2: Rolle der Gestalter/-innen für immersive Medien im Produktionsprozess

Ausbildungsberufes, da auch die Inhalte der Tätigkeiten für dieses Modell sprechen. Im Rahmen von Workshops wurde ein Konzept für ein Berufsbild entworfen (s. Abb. 3), das im Juni 2021 dem Beirat des Projektes vorgestellt wurde. Die dort anwesenden Vertreterinnen und Vertreter von Verbänden, Gewerkschaften, Ministerien und der Länderseite (als zuständige Stelle für den Berufsschulunterricht) schlossen sich dem Votum der Expertinnen und Experten an und empfehlen die Schaffung eines Ausbildungsberufes Gestalter/Gestalterin für immersive Medien (Arbeitstitel). In den nächsten Monaten erfolgt eine weitere Abstimmung in den zuständigen Gremien. Sollten diese ebenfalls diesen neuen Ausbildungsberuf befürworten, so könnte im kommenden Jahr mit der Entwicklung einer Ausbildungsordnung begonnen werden. Dann könnten vielleicht schon im Jahr 2023 die ersten Auszubildenden in diesen Beruf starten. ■

Vorschlag für ein Berufsbild Gestalter/-in für immersive Medien

1. Kundenberatung und Planung unterstützen
2. Konzeption und Gestaltung entwickeln
3. Produktion durchführen
 - 3.1 Prototypen iterativ entwickeln
 - 3.2 3D-Daten erfassen, modellieren und aufbereiten
 - 3.3 Texturierung und Material auftragen
 - 3.4 Sound
 - 3.5 Kamera und Licht setzen
 - 3.6 Animation vornehmen
 - 3.7 Immersive Medien mit Autorenwerkzeugen und Entwicklungsumgebungen gestalten
4. Validierung und Auftragsabschluss

Abb. 3: Berufsbild Gestalter/-in für immersive Medien

Persona-Grafiken, Menschen Vektor-erstellt von Sapann-Design – de.freepik.com, <https://de.freepik.com/vektoren/menschen>

Neue Standards für die duale Berufs- ausbildung

VIER SIND DIE ZUKUNFT

DIGITALISIERUNG. NACHHALTIGKEIT. RECHT. SICHERHEIT.

Die Qualifizierenden Vier setzen neue Standards für Ausbildungsinhalte in allen Berufen. Mit ihnen fördern Betriebe entscheidende Kompetenzen für die heutige Arbeitswelt.



GESTALTEN SIE MIT!

Ausbildungsverantwortliche setzen mit den Qualifizierenden Vier moderne Standards für die Zukunft.

Kernkompetenzen für eine sich wandelnde Arbeitswelt

Digitalisierung, Globalisierung, Klimakrise und Ressourcenknappheit – technologische, wirtschaftliche, ökologische und gesellschaftliche Veränderungen haben in den letzten Jahrzehnten zu einem Wandel der Arbeitswelt geführt. Aus den veränderten Bedingungen und der zunehmenden Komplexität ergeben sich neue Herausforderungen für Fachkräfte und Auszubildende. Dazu kommt die zunehmende Notwendigkeit von Flexibilität und Weiterbildung auf dem Arbeitsmarkt. Um Azubis auf die aktuelle und zukünftige Arbeitswelt vorzubereiten und zu kompetenten, kooperativen und kreativen Fachkräften auszubilden, sind für alle Berufe bestimmte Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten nötig, die innerhalb der dualen Ausbildung vermittelt werden sollen. Sie sind in den sogenannten Standardberufsbildpositionen festgelegt und wurden nun umfassend modernisiert. Vor allem die für die Zukunft wichtigen und für viele junge Menschen zentralen Themen Digitalisierung und Nachhaltigkeit sollen nun noch stärker berücksichtigt werden und die duale Ausbildung damit an Attraktivität gewinnen.

Ausbildung zu eigenverantwortlichem Handeln

Seit dem 1. August 2021 gelten für alle modernisierten und neuen anerkannten Ausbildungsberufe neue verbindliche und einheitliche Standards in Bezug auf die berufsübergreifenden Kernkompetenzen. Sie sollen die demokratischen und kommunikativen Kompetenzen und die Eigenverantwortung der Auszubildenden fördern, die Gesundheit und Unversehrtheit aller sicherstellen, für den sicheren Umgang mit Daten sensibilisieren und die Bedeutung von Prävention und Weiterbildung hervorheben. Azubis sollen im Laufe der Ausbildung lernen, Verantwortung zu übernehmen und selbstständig zu agieren. Nach der Ausbildung müssen sie über die notwendigen fachlichen, methodischen, sozialen und persönlichen Fähigkeiten verfügen, um im jeweiligen Beruf als qualifizierte Fachkräfte tätig sein zu können. Darüber hinaus sollen sie sich zu selbstständigen Persönlichkeiten entwickeln, die sich aktiv mit aktuellen gesellschaftlichen Problemen auseinandersetzen. Ergänzend zu den berufsspezifischen Inhalten stellen die Standardberufsbildpositionen eine wesentliche Grundlage hierfür dar. Die berufsübergreifenden Inhalte sind von den Ausbilderinnen und Ausbildern während der gesamten Ausbildung integrativ, das heißt im Zusammenspiel mit den berufsspezifischen Fertigkeiten,

BROSCHÜRE
bibb
Vier sind die Zukunft

VIDEOS
foraus.de
Standardberufsbildpositionen in der Praxis

Kenntnissen und Fähigkeiten, zu vermitteln. Alle ausbildenden Betriebe müssen die Vermittlung sicherstellen, indem sie die Inhalte im betrieblichen Ausbildungsplan verankern. In welchem Umfang die Standardberufsbildpositionen in den Prüfungen berücksichtigt werden, wird im Rahmen der Neuordnungsverfahren für den jeweiligen Ausbildungsberuf festgelegt.

Vier neue Standards für die Zukunft

Die letzte Aktualisierung der Standardberufsbildpositionen erfolgte Ende der 1990er Jahre, als die digitale Revolution gerade erst begonnen hatte. Im Zuge der Modernisierung wurden die berufsübergreifenden Standards daher um das Thema Arbeiten im digitalen Zeitalter erweitert. Die bisherigen Positionen „Organisation des Ausbildungsbetriebes“ sowie „Berufsbildung, Arbeits- und Tarifrecht“ wurden zu einer Position zusammengeführt. Beim Thema Umweltschutz wurden verschiedene Aspekte der Nachhaltigkeit mit aufgenommen. Die vier neuen Positionen lauten nun:

- 01.** Organisation des Ausbildungsbetriebes, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht
- 02.** Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit
- 03.** Umweltschutz und Nachhaltigkeit
- 04.** Digitalisierte Arbeitswelt

Auch innerhalb der schon zuvor bestehenden Standards gibt es zahlreiche Neuerungen und Ergänzungen. Die erste Berufsbildposition wurde z. B. um das Erläutern grundlegender Arbeits- und Geschäftsprozesse des Ausbildungsbetriebes und des Ausbildungsplans sowie der eigenen Entgeltabrechnung erweitert. In die zweite Position „Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit“ ist neben dem Prüfen und Beurteilen von Gefährdungen am Arbeitsplatz nun auch der Arbeitsweg als ein zu berücksichtigender Aspekt aufgenommen worden. Ergänzt wurde auch das Lernziel „sicheres und gesundheitsgerechtes Arbeiten erläutern“. Nicht nur die ergonomische Gestaltung des Arbeitsplatzes und Maßnahmen zum Schutz vor körperlichen Belastungen und Unfällen, sondern auch die Prävention von psychischen Erkrankungen soll zukünftig in der Ausbildung thematisiert werden. Die Digitalisierung führt nicht nur zu einer zunehmenden Vernetzung, sondern begünstigt auch das Verschwinden der Grenzen zwischen Arbeits- und Privatleben. Die eigenen Belastungsgrenzen zu kennen und Präventionsmaßnahmen ergreifen zu können, wird vor diesem Hintergrund zu einer grundlegenden Fähigkeit für angehende Fachkräfte, die schon Azubis mit auf den Weg gegeben werden sollte.





VIER SIND DIE ZUKUNFT | NEUE STANDARDS FÜR DIE DUALE BERUFSAUSBILDUNG



Nachhaltiges Wirtschaften als Thema der Zukunft

Da das Thema Nachhaltigkeit gesamtgesellschaftlich immer mehr an Bedeutung gewinnt und nachhaltiges Wirtschaften und eine nachhaltige Produktion vor allem vor dem Hintergrund der Klimakrise immer wichtiger werden, wurde die alte Berufsbildposition „Umweltschutz“ um den Begriff der „Nachhaltigkeit“ in seinen drei Dimensionen (ökologisch, ökonomisch und sozial) ergänzt. Ein Bewusstsein zu schaffen für Themen des Umweltschutzes und die Auszubildenden für nachhaltiges Handeln in diesen drei Dimensionen zu sensibilisieren, ist zukünftig Aufgabe des Ausbildungspersonals. Die Azubis sollen lernen, bei der Herstellung von Produkten, Waren oder Dienstleistungen und der Nutzung von Materialien und Energie Aspekte der Nachhaltigkeit zu berücksichtigen. Hierbei geht es sowohl um die Schonung von Ressourcen als auch um soziale Dimensionen wie fairen Handel sowie die umweltgerechte Entsorgung von Abfällen und Wiederverwertung. Darüber hinaus sollen die Auszubildenden die Fähigkeit erlangen, proaktiv Vorschläge für nachhaltiges Handeln im eigenen Arbeitsbereich zu entwickeln. Was kann jeder Mitarbeiter und jede Mitarbeiterin im Betrieb zu einem nachhaltigeren Arbeitsleben beitragen? Wie können Produktionsabläufe nachhaltiger gestaltet werden? Welche Prozesse und Strukturen innerhalb des Betriebes können wie optimiert werden? Mit diesen und anderen Fragen können sich die angehenden Fachkräfte schon während ihrer Ausbildung beschäftigen – und sie haben häufig vielfältige und innovative Ideen. Da Nachhaltigkeit ein komplexes Thema ist, bei dem verschiedene Faktoren und Auswirkungen gegeneinander abgewogen werden müssen, sollen die Azubis lernen, Konflikte zwischen den einzelnen Nachhaltigkeitsdimensionen und -zielen zu erkennen, Vor- und Nachteile von Optimierungsansätzen zu identifizieren und Handlungsalternativen aufzuzeigen.

Kompetenz im Umgang mit digitalen Daten und Medien

Das zweite große Thema der Arbeitswelt der Zukunft ist die Digitalisierung. Digitale Medien, Kommunikationstools, digitale Strukturen und Prozesse werden immer wichtiger und haben nicht zuletzt durch die Corona-Pandemie noch einmal an Bedeutung gewonnen. In der neuen Position „Digitalisierte Arbeitswelt“ geht es daher um den Umgang mit digitalen Medien und Daten sowie die Berücksichtigung von Datensicherheit und Datenschutz. Auch die Fähigkeit zur Informationsbeschaffung und -prüfung, die vor dem Hintergrund zunehmender Informationsflut und „Fake News“ einen immer höheren Stellenwert einnimmt, soll den Auszubildenden vermittelt werden. Darüber hinaus sind auch kommunikative und soziale Kompetenzen in der digitalen Arbeitswelt im Hinblick auf gesellschaftliche Vielfalt und gegenseitige

Wertschätzung berücksichtigt. Diese Anforderungen sind nicht ausschließlich auf die digitale Zusammenarbeit ausgerichtet, treten aber in der digitalen Arbeitswelt besonders hervor, da angemessene Kommunikationsregeln dort einen besonderen Stellenwert haben. Auch die Anwendung von Lern- und Arbeitstechniken sowie Methoden des selbstgesteuerten Lernens spielen eine immer größere Rolle. In einer sich ständig verändernden Arbeitswelt sind immer wieder neues Wissen und eine ständige Weiterentwicklung der Kompetenzen von den Fachkräften gefordert.

Verbindliche Verankerung in den Ausbildungsordnungen

Die aktuellen Inhalte und Lernziele haben Vertreter des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF), des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi), Arbeitgeberverbände und Gewerkschaften, Kammerorganisationen und die Länder auf Grundlage eines Vorschlags des Bundesinstituts für Berufsbildung (BIBB) gemeinsam erarbeitet. Die vier neuen Standardberufsbildpositionen sind in allen ab dem 1. August 2021 in Kraft tretenden modernisierten und neu entwickelten anerkannten Ausbildungsberufen als Mindestanforderungen Bestandteil der Ausbildungsordnungen. Sie können in Abhängigkeit von berufs- oder branchenspezifischen Besonderheiten erweitert werden. Darüber hinaus empfiehlt der Hauptausschuss des BIBB ausbildenden Betrieben und beruflichen Schulen, die modernisierten Standardberufsbildpositionen auch jetzt schon in sämtlichen Ausbildungsberufen nach BBiG und HwO zu vermitteln – auch wenn sie noch nicht in allen Ausbildungsordnungen enthalten sind.

Prüfungsinhalte

Diese neuen Inhalte finden sich dann in drei Jahren auch in den Wirtschafts- und Sozialkundeprüfungen der Abschlussprüfungen wieder. Der ZFA ist im engen Austausch mit der PAL (Prüfungsaufgaben- und Lehrmittelentwicklungsstelle der IHK Region Stuttgart), die auch für die Druck- und Medienberufe die Wirtschafts- und Sozialkunde-Abschlussprüfungen erstellt. Informationen über den neuen WiSo-Prüfungskatalog gibt es dann in einer der nächsten Druck- und Medien-ABC-Ausgaben und über die ZFA-Website.

Praktische Erläuterungen

Zur Unterstützung der betrieblichen Ausbildungspraxis hat das BIBB in der Reihe „Ausbildung gestalten“ umfangreiche Erläuterungen der vier neuen Standardberufsbildpositionen und der zugehörigen Lernziele veröffentlicht. Über die Ausbilderplattform foraus.de sind zudem Videos mit Erläuterungen und Praxisbeispielen aus dem Ausbildungsalltag zu den vier Themenbereichen abrufbar. ■

Neues aus dem Buchbinder- Handwerk



Eintrag im
Bundesweiten Verzeichnis

Buchbinderhandwerk

BUCHBINDER-HANDWERK IST IMMATERIELLES KULTURERBE

Die Deutsche UNESCO-Kommission und die Kultusministerkonferenz haben das Buchbinder-Handwerk mit in das Bundesweite Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes aufgenommen.

Damit wird in besonderer Weise unterstrichen, dass das Buchbinder-Handwerk historisch und aktuell ein wesentlicher Teil unserer Kultur ist. Bucheinbände bewahren und schützen den auf Papier geschriebenen Inhalt. Über die Jahrhunderte wurden unterschiedliche Materialien und Werkstoffe eingesetzt. So gilt es für das Buchbinder-Handwerk in besonderer Weise, historische und gleichzeitig traditionelle Bindetechniken nicht nur zu bewahren, sondern auch im Rahmen einer qualifizierten Ausbildung weiterzugeben.

PRAKTISCHE ZWISCHEN- UND GESELLENPRÜFUNG

Derzeit werden in den praktischen Buchbinder-Prüfungen entsprechende Produkte vorgegeben, die hergestellt werden sollen. In letzter Zeit gab es aber immer mehr Rückmeldungen, dass sich auch die handwerklichen Buchbindereien immer mehr spezialisieren und nicht mehr jeder alles anbietet. Somit seien die praktischen Aufgaben häufig sehr speziell und für den Prüfling nicht mehr praxisorientiert. Schließlich soll in der Prüfung gezeigt werden, was man während der Ausbildung

gelernt hat, selbstverständlich orientiert am Ausbildungsrahmenplan.

Nach ausführlichen Diskussionen im Prüfungsaufgaben-Erstellungsausschuss ist man zu dem Schluss gekommen, dass künftig entweder das vom ZFA vorgegebene Produkt herzustellen ist oder (sollte die vom ZFA gestellte Arbeitsaufgabe von den Aufgaben und Arbeitsweisen in der ausbildenden Buchbinderei abweichen) eine eigene betriebstypische Aufgabe zu bearbeiten

bzw. ein betriebstypisches Produkt zu erstellen ist.

Der Umfang und Schwierigkeitsgrad der Herstellung der Produkte soll dabei vergleichbar sein. Details und Vorgehensweise sollte der Prüfungsausschuss vor Ort rechtzeitig mit dem ausbildenden Betrieb abstimmen.

Diese Regelung gilt ab der Zwischenprüfung 2022. Der ZFA freut sich über Rückmeldungen aus den Prüfungsausschüssen und ausbildenden Betrieben. ■

PRÜFUNGSVORBEREITUNG MIT DER MEDIENCOMMUNITY – ERFAHRUNGEN IN DER PANDEMIE

Die Corona-Pandemie hat das digitale Lernen nahezu über Nacht zu einem Dreh- und Angelpunkt der beruflichen Bildung gemacht. Auch in der Mediencommunity stiegen die Anzahl der Nutzer/-innen und die Abrufzahlen. Allein im Monat März 2021 wurden über 107.000 Besuche gezählt, bei knapp 569.000 Seitenabrufen – ein neues Allzeithoch seit dem Start der Plattform 2008. Bei den Angeboten zur Prüfungsvorbereitung gab es eine rege Beteiligung und viele tolle Ausarbeitungen zu Prüfungsgebieten der schriftlichen Abschlussprüfung im Beruf Mediengestalter/-in Digital und Print.



Welche Erfahrungen konnten dabei gesammelt werden?

1. Selbstorganisation ist ein Erfolgsfaktor für das digitale Lernen

Es ist lange bekannt, dass selbstorganisiertes Lernen den Prozess der Wissenserarbeitung unterstützt. Es fördert die Lernbereitschaft, hilft Hürden zu überwinden und unterstützt die Autonomie der Lernenden. Deshalb sind Wikis und Online-Lerngruppen wichtige Formate, die in der Mediencommunity bereitgestellt werden. Gleichzeitig geben diese Lernformen aber Impulse über diese Angebote hinaus. Wenn sich – wie bei der letzten Abschlussprüfung – hunderte Prüflinge über neue Kanäle wie Discord bundesweit vernetzen, dann kann eine neue Lerndynamik entstehen. Und ganz nebenbei werden Kompetenzen generiert in den Bereichen Kommunikation, Organisation, Medienkompetenz, Urheberrecht und Datenschutz. Genauso, wie es in den neu formulierten Standard-Berufsbildpositionen unter dem Punkt 4 „Digitalisierte Arbeitswelt“ formuliert ist:

- „Informationen in digitalen Netzen recherchieren und aus digitalen Netzen beschaffen sowie Informationen, auch fremde, prüfen, bewerten und auswählen.“
- Lern- und Arbeitstechniken sowie Methoden des selbstgesteuerten Lernens anwenden, digitale Lernmedien nutzen und Erfordernisse des lebensbegleitenden Lernens erkennen und ableiten,
- Aufgaben zusammen mit Beteiligten, einschließlich der Beteiligten anderer Arbeits- und Geschäftsbereiche, auch unter Nutzung digitaler Medien, planen, bearbeiten und gestalten und
- Wertschätzung anderer unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Vielfalt praktizieren.“

Prüfungsvorbereitung war schon immer mehr als die konkrete fachliche Vorbereitung. Sie kann dazu beitragen, dass sich Fachkräfte selbstbewusster und auch kritischer mit Lernen und Arbeiten auseinandersetzen.

2. Digitales und Online-Lernen kann immer nur ein zusätzliches Angebot sein

So vorteilhaft sich das Online-Lernen bei vielen Beteiligten auswirkt, so deutlich sind auch die Nachteile, die damit verbunden sind. Natürlich ist die Gefahr viel größer, sich gedanklich aus Videokonferenzen auszuklinken als aus einem Präsenzunterricht. Lernprozesse leben eben auch von der direkten Kommunikation, von einer lernförderlichen Unterrichts Atmosphäre und der unmittelbaren Interaktion mit anderen Auszubildenden. Dies gilt aber auch für das digitale Lernen generell. Es macht keinen Sinn, ein gut gestaltetes gedrucktes Fachbuch durch eine PDF-Blättermaschine zu ersetzen. Alle Erfahrungen zeigen: Lernende brauchen beides – gedruckte Lehrmaterialien und zusätzliche Unterstützung durch neue digitale Lernformen wie die der Mediencommunity oder durch Social Virtual Learning.

3. Digitales Lernen benötigt Unterstützung durch passende Technologien, Didaktik und Kommunikation

Nachdem in den letzten Monaten eher die Frage im Mittelpunkt stand, ob Online-Lernen überhaupt realisiert werden konnte, sollte nun im Interesse der Lernenden die Qualität der Angebote im Mittelpunkt

Zur Vorbereitung der Zwischen- und Abschlussprüfungen für Mediengestalter/-innen Digital und Print bietet die vom ZFA getragene Mediencommunity zu allen Terminen zwei Angebote an. Zum einen startet ca. zweieinhalb Monate vor dem jeweiligen Termin der schriftlichen Prüfung eine Online-Lerngruppe. Hier können Azubis Aufgaben stellen, die in der Gruppe bearbeitet und diskutiert werden. Zum anderen geht am Tag der Veröffentlichung der Themenbereiche für die schriftliche Prüfung (ca. acht Wochen vor dem Prüfungstermin) ein Vorbereitungswiki online. Hier können in der Mediencommunity vorhandene Beiträge zu den Themengebieten bearbeitet, weiterentwickelt und kommentiert werden oder neue Beiträge gepostet werden. Die Moderatoren der Mediencommunity begleiten diese Angebote und unterstützen bei der Lösung von Aufgaben oder der Diskussion inhaltlicher Beiträge.

[mediencommunity.de/
pruefungsvorbereitung](https://mediencommunity.de/pruefungsvorbereitung)



stehen. Hochwertiges digitales Lernen entsteht eben nicht einfach durch Digitalisierung bestehender Lernmaterialien. Es muss verbunden sein mit tragfähigen didaktischen Konzepten und Mehrwerten wie mehr Interaktivität, bessere Visualisierung oder gemeinsamem Lernen.

4. Schlecht gemachtes digitales Lernen verstärkt die Selektion

Alle Studien weisen darauf hin, dass die Kluft zwischen stärkeren und schwächeren Schüler/-innen in der Pandemie größer geworden ist. Hier wird in den nächsten Jahren viel Unterstützung notwendig sein, zum einen durch die direkte persönliche Betreuung in der Ausbildung, aber auch durch digitales Lernen, bei dem nicht vereinzelt, sondern gemeinsames Lernen im Vordergrund steht. Neue Untersuchungen zeigen, dass gerade schwächere Lernende durch digitale Angebote besonders stark profitieren können. Natürlich unter der Voraussetzung, dass vorhandene Hürden wie Verfügbarkeit, Probleme im Umfeld und Nutzungskompetenz überwunden werden. Die Mediencommunity wird weiterhin ein unterstützender Baustein des digitalen Lernens in der Branche sein – nicht nur vor den Prüfungen.

medien  community

Highlights der Lerninhalte in der Mediencommunity [direkt erreichbar über die Quicklinks auf mediencommunity.de]:



- Lerncenter mit kostenfreien WBTs (Web Based Training) und Lernmodulen
- MedienLinks zu wichtigen Informationsressourcen und Organisationen der Branche
- Wikis mit 1.000 Beiträgen zu Branchenthemen
- Lexika mit fast 5.000 Einträgen
- MedienLiteratur mit Tipps zur Prüfungsvorbereitung
- MedienEnglisch – das zweisprachige Fachwörterbuch für die Branche
- Branchensuche – Angepasste Google-Suche über branchenrelevante Domains
- Fachpraktiker-Wiki – Textoptimierte Lernbeiträge in Einfacher Sprache zu den Themen Druck und Druckverarbeitung

Jährlich werden in der Mediencommunity bei über 850.000 Besuchen über 3,5 Millionen Seiten abgerufen. Seit dem Start der Plattform im Jahr 2008 haben sich über 15.000 Interessierte für die aktive Nutzung als Mitglieder registriert. ■



Lern-App **EinFach**
öffnet das digitale Lernen
für neue Einsatzgebiete

Projektergebnisse von InProD²
[Inklusion in der Produktion]
vorgestellt





Drei Jahre arbeiteten Expert/-innen aus beruflicher Bildung, Wirtschaft und Wissenschaft zusammen, um die inklusive Berufsausbildung in der Druck- und Medienwirtschaft individueller, einfacher, barrierefreier und digitaler zu gestalten. Entstanden sind digitale Hilfsmittel sowohl für Lehrer/-innen und Ausbilder/-innen als auch für Auszubildende selbst.

Auf der Abschlussveranstaltung des Projektes InProD² am Oberlin Berufsbildungswerk Potsdam wurden die folgenden wichtigsten Ergebnisse präsentiert:

- Ein Leitfaden zum Einsatz Einfacher Sprache in der Berufsbildung mit einer Beschreibung der Sprachbarrieren, vielen Beispielen und Übungen; Checklisten unterstützen den Praxistransfer,
- zielgruppenangepasstes virtuelles Lernen auf Basis von Social Virtual Learning (SVL), mit dem Barrieren zu überwinden und Fachinhalte leichter zu begreifen sind sowie
- die Lernanwendung „EinFach – dein Lernbegleiter“ als ergänzendes Instrument zum Unterricht und für die selbstständige Wissenserarbeitung mit digitalen Lerninhalten und interaktiven Lernaufgaben in Einfacher Sprache.



einfach.zfamedien.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

 **ESF**
Europäischer Sozialfonds
für Deutschland



Europäische
Union

Zusammen. 
Zukunft.
Gestalten.

Suche in der Lernanwendung

EinFach | Dein Lernbegleiter Lerninhalte Übungsaufgaben Glossar Über uns

Suche nach Lerninhalten

Suchen

Filter

- Alle Lerninhalte
- Druck
 - Arbeitsabläufe in der Druckerei
 - Digitale Drucksysteme
 - Druckformen
 - Druckprodukte herstellen
 - Druckprodukte veredeln
 - Druckprojekte umsetzen
 - Druckverfahren und Druckdaten
 - Mess- und Prüfverfahren
 - Offsetdruckmaschinen
 - Prozess-Standards in Druckverfahren
 - Verfahrenstechniken
 - Werkstoffe und Druckmaterialien
- Druckverarbeitung
 - Arbeitsabläufe im

Papier, Karton, Pappe
Papier wurde vor etwa 2000 Jahren in China erfunden. Bis ins 19. Jahrhundert brauchte man Papier nur, um Informationen festzuhalten und weiterzugeben. Heute braucht man

Lagerung, Behandlung und Anwendung von Klebstoffen
Bei jedem Klebstoff die Hinweise der Hersteller beachten! Die folgenden Hinweise können nur allgemein sein. Wareneingang und Lagerung Klebstoffe ändern sich mit der Zeit. Deshalb immer zuerst

Herstellung der Papier-, Karton- und Pappenbahn
Aus den Faserstoffen, den Halb-Stoffen und den Hilfsstoffen entsteht der Ganzstoff. Der Ganzstoff wird verdünnt (Dichte 0,5 bis 2 %) und fließt auf die Papiermaschine.

Hebel, Rolle, Keil, Schraube
Der Hebel Mit einem Hebel kann man mit wenig Aufwand viel Kraft erzeugen. Hebel wandeln Kräfte um, deshalb ist der Hebel ein Kraftwandler. Es gibt

Buchherstellung, Buchproduktion
Buch Ein Buch besteht aus bedruckten, beschriebenen oder leeren Papiersseiten. Die Papiersseiten werden zusammengefügt und zu einem Buchblock gebunden. Dann wird der Buchblock in eine

Liefer-Formen von Papier
Rollenpapier Die Papierbahn wird auf Rollen-Schneidmaschinen auf eine bestimmte Breite geschnitten. Dann wird sie auf einen Zylinder gewickelt. Er besteht aus einem Holz-, Papp- oder

Papier nach ihrer Oberfläche
Viele Papiere werden nicht so

Falzen - Grundlegende

Lernbeitrag in der App

Methoden zur Bestimmung der Laufrichtung bei Papier:

Feucht-Probe, Streifen-Probe, Reiß-Probe, Fingernagel-Probe, Falz-Probe, Biege-Probe.

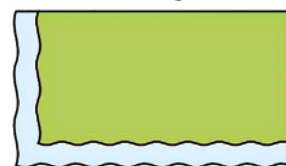
Feucht-Probe

Man bestreicht beide Ränder eines Papiers mit Wasser. Die Ränder wellen sich.

Regel:

Parallel zur Laufrichtung sind weniger Wellen.

Randbefeuchtung



Streifen-Probe

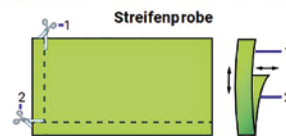
Die Streifen-Probe ist nur für normales Papier geeignet.

Man schneidet 2 gleich große Streifen aus dem Papier.

1 Streifen schneidet man aus der langen Seite, 1 Streifen schneidet man aus der kurzen Seite. Wenn man die Enden der beiden Streifen zwischen den Fingern hält, dann biegen sich die Streifen unterschiedlich stark nach unten.

Regel:

Ein Streifen biegt sich weniger stark nach unten. Dieser Streifen ist parallel zur Laufrichtung.



►► Auf besonders großes Interesse der ca. 100 Teilnehmenden stieß die neue Lernanwendung EinFach – dein Lernbegleiter (siehe einfach.zfamedien.de). Sie umfasst über 200 textoptimierte Lernbeiträge mit zugehörigem Glossar und 225 interaktiven Übungsaufgaben. Die Anwendung wurde aus den Inhalten der Branchenlernplattform Mediencommunity abgeleitet und ergänzt. Sie wurde speziell für die theoriereduzierte Ausbildung der Druckindustrie entwickelt und nutzt zur Textoptimierung Regeln der Einfachen Sprache. Die Lern-App richtet sich an Auszubildende und Lehrende in den Berufen Fachpraktiker/-in für Medientechnologie Druck, Medientechnologie Druckverarbeitung und Buchbinderei. Das Angebot eignet sich aber auch als unterstützendes Lernmedium für Mediengestalter/-innen Digital und Print, zur Ausbildung in Vollberufen oder für Azubis mit sprachlichen Defiziten.

Die kostenlose Lernanwendung wurde auf Basis des CMS WordPress realisiert

und kann mit allen Chrome-basierten Browsern genutzt werden. Sie enthält eine Such- und Filterfunktion nach Beitragstitel, Schlagworten und Lernfeldern. Erläuterungen von Glossar Begriffen werden direkt im Beitragstext per Mouse-over-Funktion angezeigt. Eine Installation erlaubt die spätere Offline-Nutzung bereits besuchter Beiträge und Übungen.

Vier Erprobungen am Oberlin-BBW Potsdam, dem BBW Leipzig, dem BBW Winnenden und an der Johannesburg Surwold bestätigten die hohe Verständlichkeit der Texte. 81% der Erprobenden gaben an, die Texte gut verstanden zu haben. Gut aufgenommen wurden auch die Übungsaufgaben und das Glossar. Insgesamt bekam die Anwendung die Schulnote 2,2. Der Einsatz im Unterricht erfolgte in verschiedenen Szenarien. So wurden zum einen Lern- und Rechercheaufträge eingesetzt, die die Azubis selbstständig in der Lernanwendung abarbeiteten. Zum anderen wurde die App zur direkten Unterrichtsgestaltung an der

interaktiven Tafel genutzt und anschließend von den Lernenden zum Nacharbeiten und Vertiefen des Stoffs selbstständig verwendet. Hierzu können Azubis die App kostenlos auf Android-Smartphones installieren. Hervorzuheben ist die hohe Motivation der Lernenden, die mit dem Einsatz des neuen digitalen Lernmediums verbunden war.

Um den Einsatz des neuen Lernmediums in der Ausbildung zu unterstützen, wurde eine Webinar-Reihe entwickelt und erprobt. Da die Bedienung der App keine Hürden für Lehrende und Azubis bereithält, stehen hierbei didaktische Szenarien für das digitale Lernen im Vordergrund.

Zur Qualifizierung von Multiplikatoren/-innen wurde der Leitfadens zur Einfachen Sprache ebenfalls als Webinar umgesetzt und ergänzt somit die Angebotspalette des Instituts für Textoptimierung in Halle/Saale.

Auch die auf Basis von Social Virtual Learning (SVL) erstellten Lernmodule zum virtuellen Lernen können in anderen Berufsbildungswerken kostenlos zum Ein-

Interaktive Übung

Inhalt
^

- [Laufrichtung bestimmen](#)
- Methoden zur Bestimmung der Laufrichtung bei Papier:
- Übung

Ordne die folgenden Bauteile den passenden Stellen im Bild zu!

Gegendruck-Zylinder

Druckplatten-Zylinder

Feuchtwerk

Farbwerk

Gummituch-Zylinder

satz kommen. Die Lernmodule wurden mit Blick auf die Zielgruppe neu strukturiert und textoptimiert. Zusätzliche Übungen gewährleisten den Lernerfolg. Die Projektpartner ZFA und Oberlin BBW unterstützen gerne beim Transfer und bei der Anschaffung der benötigten Hardware.

Als weiteres Angebot entstand im Projekt die Informationsplattform zur inklusiven Ausbildung in Medienberufen (siehe inprod2.de/infoplattform-ausbildung-in-medienberufen/). Ziel war es, die vielfältigen Informationen zu diesem Thema zu bündeln, zu strukturieren und so den Zugang zu diesen Berufen zu erleichtern. Neben allgemeinen Informationen enthält die Plattform Berufsinformationen zu den Fachpraktiker-Regelungen für Medientechnologie Druck, Medientechnologie Druckverarbeitung und Buchbinderei. Dabei werden die Inhalte mit dem jeweiligen Vollberuf verglichen. Zusätzlich gibt es Wissenswertes zu Prüfungen und einen Überblick über die ausbildenden Einrichtungen. ■



Mit diesen Ergebnissen des Projekts InProD² ist ein wichtiger Grundstein gelegt für die Nutzung und weitere Verbreitung digitaler Lernmedien in der inklusiven Ausbildung der Druckindustrie.

Weitere Infos unter:
inprod2.de



KONTAKT

THOMAS HAGENHOFER

Zentral-Fachausschuss
Berufsbildung Druck und Medien
Wilhelmshöher Allee 260
34131 Kassel
Telefon [05 61] 510 52-0 | Fax -15
hagenhofer@zfamedien.de

LEHRERPREIS: SONDERPREIS CORONA

Für den Bedarf unserer Schule und insbesondere den Unterricht im Berufsfeld Druck- und Medientechnik haben wir ein eigenes Lernmanagementsystem konzipiert, gestaltet und programmiert: smartPAPER. Die Anwendung ist über die Webseite ohne Anmeldung und kostenlos nutzbar.



smart.arnoldbodeschule.de



Für die Lernenden ist smartPAPER ein smartes, digitales Arbeitsblatt. Aufgaben werden gemäß der aktuellen Kompetenz des Lernenden ausgespielt und individuell passende Vertiefungsaufgaben ausgegeben. Es bündelt alle relevanten Informationen und Medien einer Lernsituation und kann mit seinem integrierten Ticketsystem die anfallenden Probleme und Fragen erfassen.

Die Arnold-Bode-Schule hat als Berufliche Schule der Stadt Kassel einen Schwerpunkt im Bereich Druck und Medien. Der große Teil der Lernsituationen befasst sich mit diesem Schwerpunkt. Demnächst wird ein weiterer Schwerpunkt im Bereich Politik/Wirtschaft ergänzt.

Der Aufwand, ein eigenes Lernmanagementsystem zu konzipieren und umzusetzen, ist relativ hoch, jedoch stand eine Einarbeitung in JavaScript auf der persönlichen To-do-Liste. Der größte Teil der Programmierung fand im ersten Quartal 2019 im Rahmen des Projektes „Medien 4.0“ des Hessischen Kultusministeriums statt. Seitdem setzen wir zusammen mit den Schülerinnen und Schülern smartPAPER intensiv in jeder Form von Unterricht ein und jagen zahllose Bugs.

Während Corona hat sich smartPAPER sehr bewährt, und da wir umfassende Unterlagen für die Medien 4.0-Workshop-Reihe im Auftrag des Hessischen Kultusministeriums erstellt hatten, lag es nahe, bei dem Lehrerprijs 2020 mitzumachen. Dafür wurden wir im Bereich Unterricht Innovativ mit dem Sonderpreis für Corona ausgezeichnet.

AUFBAU UND ABLAUF

Die didaktische Grundlage von smartPAPER ist die „Didaktik Technischer Berufe“, und die Konzeption der Anwendung wurde unter wissenschaftlicher Begleitung durch Prof. Dr. Tenberg von der Technischen Universität Darmstadt erstellt.

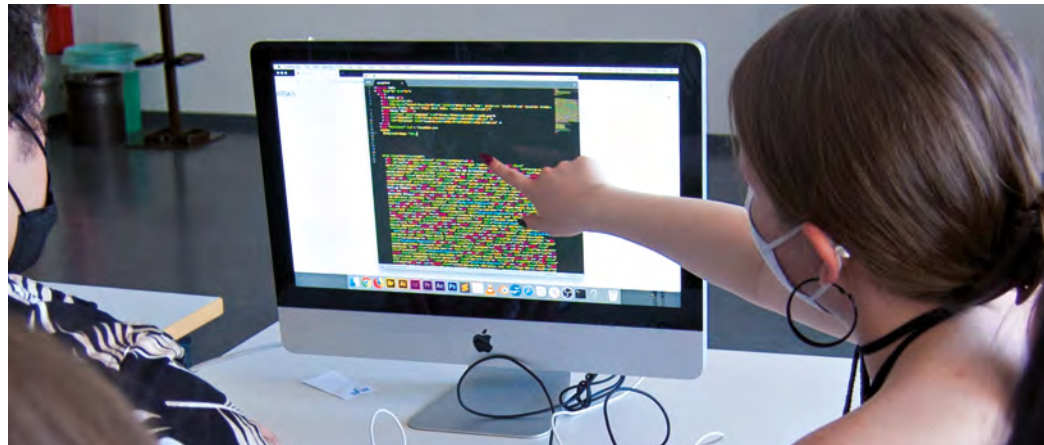
Die Lernenden haben die Möglichkeit, individuell abgestimmte Aufgaben für die in einer Lernsituation enthaltenen Kompetenzbereiche zu bearbeiten. Die Schülerinnen und Schüler reflektieren regelmäßig an unterschiedlichen Stellen ihren aktuellen Stand in den betroffenen Kompetenzbereichen. Zu Beginn jeder Lernsituation findet eine Selbsteinschätzung statt, auf der aufbauend eine individuelle Aufgabe für jedes Mitglied der Lerngruppe erstellt wird. Somit wird durch Digitalisierung eine neue Qualität der Individualisierung erreicht.

Kompetenzraster, Diagramme, Checklisten, Tickets und mehr ergänzen den Lernfortschritt sowie die Selbsteinschätzungen und bieten zugleich viele Möglichkeiten der gemeinsamen Reflexion.

Ob Programmierung, Marketing oder Gestaltung: Die Projekte der Lernenden in smartPAPER sind unterschiedlicher Natur.

Die beteiligten Lehrkräfte unterstützen die Lernenden durch reflexive Unterrichtsmethoden bei der Einschätzung der eigenen Fähigkeiten. Darauf aufbauend werden immer neue Gelegenheiten angeboten, die die individuelle Entwicklung der Kompetenz begünstigen. Ein modularer Aufbau der Aufgaben führt dazu, dass innerhalb eines Lernfeldes komplexe Projekte realisiert und lernfeldübergreifende Lernsituationen ermöglicht werden. Für die Lernenden soll der Lernprozess zu einem selbstwirksamen Erlebnis werden. Nicht die Lehrkraft gibt Arbeitsschritte und zeitliche Aufteilung vor, sondern die Lernenden organisieren ihre Arbeit selbst.

Überflüssig wird die Lehrkraft in dem Prozess natürlich nicht: Dieser automatische Prozess ermöglicht den Lehrenden, der Lerngruppe als Berater zur Seite zu stehen. Sie erhalten also wichtigen Freiraum, um die Lernprozesse der Lernenden enger begleiten zu können. Die oftmals sehr langwierige Erstellung von Checklisten, Arbeitsblättern, Logbüchern und Diagrammen wird durch die Applikation übernommen. Fachliche Komponenten aus bereits erstellten Aufgaben können pro-



blemlos unter den Lehrkräften ausgetauscht und für neue Aufgaben genutzt werden. Wir haben zudem für die App eine Lösung für das interne Lizenz-Management entwickelt, um diese und die kommenden Lernsituationen direkt ohne Anmeldung und kostenlos nutzbar zu machen. Personenbezogene Daten werden bei der Nutzung nicht erhoben.

Es sind viele unterschiedliche Lehrmedien eingebunden. Konventionelle Arbeitsblätter, Links auf Webseiten, unsere OER-Lernplattform CODE, interaktive CODE-Beispiele, eigene YouTube-Videos oder Verweise auf ausgewählte Fach- und Schulbücher sind einige der verwendeten Lernunterlagen. Über die zentrale Verwaltung der Medien und die individuelle Ausgabe von vertiefenden Aufgaben über den Algorithmus und die fortlaufende Optimierung eröffnen sich neue Möglichkeiten bei der mittel- und langfristigen Schulentwicklung.

CODE UND smartPAPER

Einige kennen vielleicht aus alten Berichten des Druck- und Medien-Abcs und gemeinsamen Workshops unsere bewährte Ressource für Webtechnologien wie HTML, CSS und JavaScript: CODE. CODE hält für dieses Themengebiet nach wie vor zahlreiche spezifische Beispiele bereit. Mit smartPAPER wiederum werden die Aufgabenstellung und der Lernfortschritt der Lernsituation begleitet. Diese beiden öffentlichen Lernplattformen ergänzen sich und sind bei uns im regen Gebrauch.

DATENSCHUTZ

Uns liegt der Datenschutz sehr am Herzen. smartPAPER speichert daher keine Daten von Lernenden und erhebt kein Tracking. Die Lernenden können ihren Speicherstand in eine Datei exportieren, die Datei laden und die Arbeit fortführen. Grundsätzlich ist smartPAPER ohne Anmeldung nutzbar.

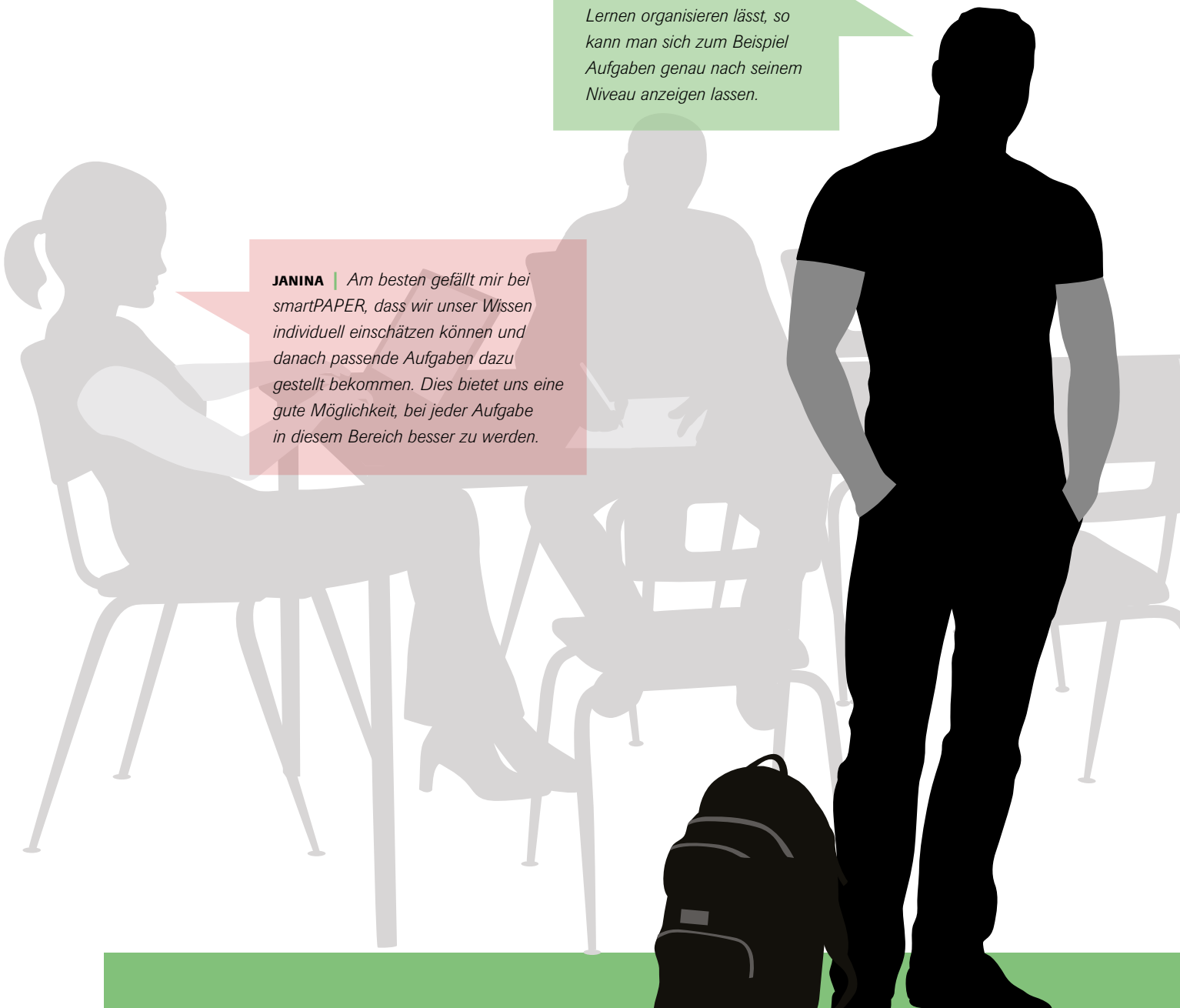




►► Statements
von Lernenden

JAN | *smartPAPER ist eine gut ausgeklügelte Lernplattform, mit welcher sich ein einfaches Lernen organisieren lässt, so kann man sich zum Beispiel Aufgaben genau nach seinem Niveau anzeigen lassen.*

JANINA | *Am besten gefällt mir bei smartPAPER, dass wir unser Wissen individuell einschätzen können und danach passende Aufgaben dazu gestellt bekommen. Dies bietet uns eine gute Möglichkeit, bei jeder Aufgabe in diesem Bereich besser zu werden.*



The screenshot shows a web form for reporting a problem. The title is "Wie kann ich die Korrektur eingrenzen?" (How can I limit the correction?). It includes sections for "Thema" (Topic), "Frage / Problem" (Question / Problem), "Prozess- und Sachwissen" (Process and Subject Knowledge), "Arbeitschritte / Anmerkungen" (Work steps / Notes), "Glossar" (Glossary), "Nützliche Links" (Useful links), "Reflexion" (Reflection), and "Helfende Lernende" (Helping learners). There are also star ratings and a "Ticket löschen" (Delete ticket) button at the bottom.

Problemstellungen werden systematisch in Tickets erfasst. Die Informationen liegen nach didaktischen Gesichtspunkten semantisch ausgezeichnet vor und dienen im Plenum und langfristig als nachhaltiger Informationsspeicher.

WORKSHOPS MIT smartPAPER

Fragen können gerne über die Webseite an Norman Seeliger oder Florian Bagus gestellt werden.

Bundesweit

Zusammen mit der Lehrerarbeitsgemeinschaft Medien planen wir für 2022 einen bundesweiten und kostenlosen Workshop in der Arnold-Bode-Schule. Termin und Inhalte stehen noch nicht fest und werden



auf der Webseite veröffentlicht: smart.arnoldbodeschule.de

Ein Teil des Workshops ist die Durchführung der Lernsituation „Hallo Welt v2“. Einstieg und Aufbau einer Webseite für Lernfeld 5 und Vorbereitung auf Lernfeld 12 für Mediengestalter Digital und Print. Einstieg in die Grundlagen von HTML und CSS. Darauf aufbauend: Layout mit Flexbox, Responsives Webdesign, Animation, HTML-Semantik und Einstieg in JavaScript. Wir haben außerdem auch ein Programm für Lehrkräfte mit reinem Bezug zu Drucktechnik und geben Einblick in die bisherigen wissenschaftlichen Erkenntnisse.

Hessen

Lehrkräfte aus Hessen können im Rahmen der Fortbildungsreihe der Hessischen Landesstelle für Technologiefortbildung (HLfT) mit dem Schwerpunkt „Digitalisierung 4.0“ smartPAPER kennenlernen und zukunftsorientierten Unterricht entwickeln.



DIHANA | Warum nun Tickets schreiben? Tatsächlich, auch wenn ich anfangs etwas skeptisch war: Tickets helfen einem schnell weiter. Nach kurzer Einfindungsphase stellte sich klar heraus, dass die Kommunikation und die Unterstützung in der Klasse hierdurch gefördert wird. Einfaches Prinzip: Ich habe eine Frage, weil ich nicht weiterweiß. Ich stelle diese Frage per Ticket ein, und mithilfe eines Mitschülers oder Lehrers wird diese direkt beantwortet und kann damit auch anderen helfen.

Gestaltungswettbewerb DER DRUCK- UND MEDIENVERBÄNDE NUR FÜR AZUBIS! 2022

31.



DIE AUFGABE

Eine Business-Geburtskarte

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag im Geschäftsleben! In diesem Jahr dreht sich alles um den Geburtstag im beruflichen Umfeld. Gestalten Sie eine Grußkarte, mit der man Mitarbeitern, Kollegen, Kunden und Geschäftspartnern angemessen zum Geburtstag gratulieren kann.

DIE VORGABEN FÜR DIE GESTALTUNG

Falls gekauftes oder fertiges Bildmaterial verwendet wird, muss der genaue Bildnachweis in der Anmeldung hinterlegt werden.

Ihr müsst auch unbedingt berücksichtigen, dass ihr das erworbene Material uneingeschränkt verwenden und verändern dürft. Soll heißen, dass Bildmaterial, das nicht von euch persönlich stammt, nur dann, wenn es gestalterisch bearbeitet wurde, eingereicht werden darf. Am besten erstellt ihr eure Fotos selbst, das ist sowieso authentischer.

Das Format der Geburtskarte geben wir nicht vor. Es muss nur möglich sein, für den Versand der Karten auf standardisierte Umschläge zurückgreifen zu können.

Abgegeben werden muss eine PDF-Datei, die auf die Darstellung am Bildschirm abgestimmt ist, da die Jury online tagt. Die Joboptionen sowie die komplette Ausschreibung gibt es auf der Landingpage unter vdmno.de/gestaltungswettbewerb-der-druck-und-medienverbaende noch einmal in der Übersicht zum Download.





DIE VORGABEN FÜR DIE ABGABE

Ladet eure Datei unter vdmno.de/gestaltungswettbewerb.php hoch. Die Dateigröße darf 15 MB nicht überschreiten.

Wählt als Namen für eure Datei:

Vorname.Nachname_Ausbildungsberuf

Solltet ihr einen Gruppenentwurf einreichen, führt bitte alle Namen in der Dateibezeichnung auf.

Füllt vor dem Hochladen alle aufgelisteten Formularfelder aus, da nur die Entwürfe bewertet werden, bei denen diese Vorgaben eingehalten wurden.

EINSENDESCHLUSS

24. Juni 2022

ANSPRECHPARTNERIN FÜR FRAGEN

Katrin Stumpfenhausen
Telefon 05 11. 3 38 06 30
stumpfenhausen@vdmno.de

DIE PREISGELDER

- 1. Platz** 750 Euro¹⁾
- 2. Platz** 500 Euro¹⁾
- 3. Platz** 250 Euro¹⁾
- 4.–10. Platz** Digitales Jahresabo der Fachzeitschrift Page²⁾

Alle Teilnehmer/-innen des Gestaltungswettbewerbes können im Ausbildungsjahr 2022/2023 zu Mitgliederkonditionen an den Kursen der überbetrieblichen Ausbildungsstätten der Landesverbände Baden-Württemberg, Bayern, Hessen, NordOst und Nord-West teilnehmen. Anreise und Übernachtung müssen dabei selbst getragen werden. Die Kursübersicht gibt's hier:



vdmno.de/gestaltungswettbewerb-der-druck-und-medienverbaende

- 1) Bei Gruppeneinreichungen erhält die Gruppe das ausgelobte Preisgeld. Jeder Gruppenteilnehmer erhält zusätzlich einen Bonus von 100 Euro.
- 2) Bei Gruppeneinreichungen erhält jeder aus der Gruppe ein digitales Jahresabo der Fachzeitschrift Page.

DIE TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Zur Teilnahme berechtigt sind alle Auszubildenden und Umschüler der Druck- und Medienindustrie, die zum **Zeitpunkt der Ausschreibung** – August 2021 – in der Ausbildung sind.

Pro Teilnehmer/-in darf nur **ein Entwurf** eingereicht werden. Für Gruppenentwürfe gelten besondere Preisgelder, siehe „Die Preisgelder“.

Mit dem Hochladen eurer Entwürfe auf unsere Internetseite räumt ihr uns, den Verbänden Druck und Medien, das zeitlich, räumlich und sachlich uneingeschränkte ausschließliche Nutzungsrecht (einschließlich Bearbeitung bzw. Modifizierung des Originalentwurfs) an sämtlichen Urheber- und Leistungsrechten unentgeltlich ein.

Darin eingeschlossen sind die Rechte zur Vervielfältigung und Verbreitung in gedruckter Form sowie zur Vervielfältigung und Verbreitung und öffentlichen Wiedergabe in elektronischer Form sowohl online als auch offline.

Weiterhin räumt ihr den Verbänden Druck und Medien das Recht ein, Rechte auch durch Dritte unter Übertragung der entsprechenden Nutzungsrechte im In- und Ausland verwerten zu lassen.

Die Verbände Druck und Medien verpflichten sich im Gegenzug, bei der Verwendung des Entwurfs immer eure Namen als Urheber der Gestaltung zu nennen.

DIE JURY

Der Gestaltungswettbewerb der Verbände Druck und Medien ist entstanden aus dem Gestaltungswettbewerb des Verbandes Druck & Medien NordOst e.V. (vdmno), der 29 Jahre regelmäßig ausgeschrieben wurde. Seit 2021 schreiben die Verbände Druck und Medien diesen Wettbewerb nun gemeinsam aus. Aus diesem Grund wurde eine hochkarätige Fachjury berufen, die auch 2022 wieder alle Entwürfe begutachten und bewerten wird.

Die 10-köpfige Jury von Fachleuten wurde von den Druck- und Medienverbänden berufen. Die Mitglieder der Jury stellen ihr euch nach und nach unter vdmno.de/gestaltungswettbewerb-der-druck-und-medienverbaende und auf den sozialen Netzwerken der Druck- und Medienverbände vor. ■

Wir wünschen euch viel Spaß und Erfolg bei der Teilnahme.

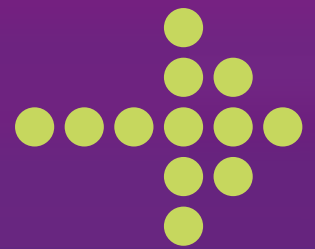
DAS MAGAZIN

NUTZEN

DER DRUCK- UND MEDIENVERBÄNDE

Auswertung des 30. Gestaltungswettbewerbs der Verbände Druck und Medien und des bvdm

Die Aufgabe lautete, für das
Verbandsmagazin »NUTZEN«
die Titelseite zum Thema
Bundestagswahl zu gestalten.



Dem Gewinner winkten 1.000 Euro Preisgeld, dem 2. Platz 500 Euro und dem Dritten immerhin 250 Euro. Insgesamt 44 Auszubildende haben sich dem Wettbewerb gestellt.

Nun ist Politik nicht für jeden jungen Erwachsenen ein Thema, auch deshalb war dieser Wettbewerb wohl eine echte Herausforderung.

Diesmal bestand die Jury aus 10 Personen aus dem Druckgewerbe, der Werbung und aus dem Bereich der Gestaltung.

Vielen Dank an
alle Teilnehmenden
und einen großen
Glückwunsch den
Gewinnern.

Dozentin für
Gestaltungskurse
Überbetriebliche
Ausbildung
Druck und Medien
im NordOsten
Standort Hannover

REGINA MAXBAUER

BEWERTUNGSKRITERIEN:

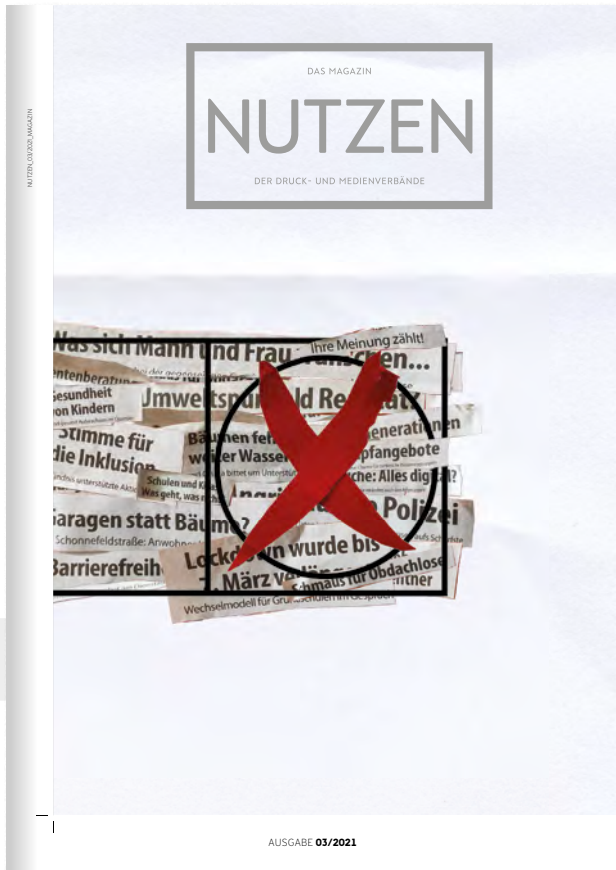
1. Sind bei der Umsetzung der Arbeit handwerklich gute gestalterische Fähigkeiten zu erkennen?
2. Ist die Gestaltung sowohl einzigartig als auch originell und steckt eine gute und neue Idee dahinter?
3. Ist die Gestaltung für das Thema des Wettbewerbs relevant und passend, trifft es also den inhaltlichen Schwerpunkt des NUTZEN | Bundestagswahl 2021?
4. Ist das Layout gut als Titelbild des NUTZEN einsetzbar?

Wir stellen Ihnen auf den folgenden fünf Seiten die besten zehn vor. Sechs von zehn haben das bestehende Corporate Design des NUTZEN in ihre Arbeiten eingebaut.

PLATZ



PLATZ



LORA DURASIN JULARIC | ESSEN

YASMIN MAZEG | LADBERGEN

❖ MEDIENGESTALTERIN DIGITAL UND PRINT

❖ MEDIENGESTALTERIN DIGITAL UND PRINT

FACHRICHTUNG KONZEPTION UND VISUALISIERUNG

FACHRICHTUNG GESTALTUNG UND TECHNIK

1. AUSBILDUNGSJAHR

1. AUSBILDUNGSJAHR

Eine sehr intelligente Lösung, geschickt inszeniert. Das rote Kreuz als „Papercut“ in Kreis und Quadrat erzählt auf Anhieb erkennbar, worum es geht, die darunterliegende Typocollage ist inhaltlich aktuell ausformuliert, benennt treffsicher gesellschaftliche und politische Themen.

Farbreduziert in Schwarz und Rot, kommt dieser ausgezeichnete Blickfang minimalistisch daher und bildet einen guten Kontrast zum hellgrauen, leicht wolkigen Umfeld.

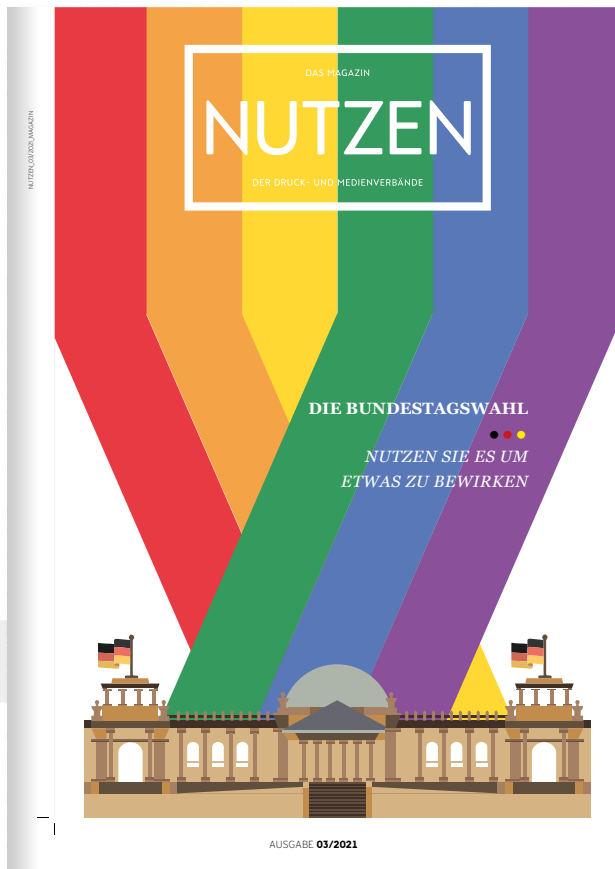
Die Fotos von der Deutschen Flagge und vom Portal des Reichstagsgebäudes sind durch den starken Anschnitt ein echter Hingucker. Die Farben der Flagge frisken die Seite auf, vermitteln Lebendigkeit und weisen auf den NUTZEN-Schriftzug hin. Grafisch interessant, aber ein wenig willkürlich wirken die weißen Linien auf dem Dach und rechts von den Säulen.

Die historische Fassade mit ihrem Relief und den warmen Steinfarben macht die Ernsthaftigkeit des Themas deutlich und bildet zugleich einen starken Kontrast zum knallblauen Himmel.

PLATZ



PLATZ



AUSGABE 03/2021

PHILIPP HIETEL | SCHWERIN

- ◆ **MEDIENGESTALTER DIGITAL UND PRINT**
FACHRICHTUNG KONZEPTION UND VISUALISIERUNG
2. AUSBILDUNGSJAHR

Die übergroße Regenbogenfahne lenkt den Blick des Betrachters auf das liebevoll stilisierte Parlamentsgebäude. Die bunten Farben sind bekannt als Zeichen der LGBTQI+-Bewegung, die im Sinne von Solidarität primär für sexuelle Toleranz wirbt.

Die Farbbahnen sind sehr dominant über dem Gebäude platziert, das wiederum in naturalistischen ruhigen Farben gehalten ist. Das Größenverhältnis und die Farben von Fahne und Reichstag sowie die ungewöhnliche Raumaufteilung bilden einen spannenden Kontrast.



AUSGABE 03/2021

JULIEN BRAUN | BAMBERG

- ◆ **MEDIENGESTALTER DIGITAL UND PRINT**
FACHRICHTUNG GESTALTUNG UND TECHNIK
3. AUSBILDUNGSJAHR

Die Titelseite hat eine gut ausgewogene Raumaufteilung, alles ist sehr harmonisch und klassisch, auch durch die Mittelachse.

Dieser Entwurf gewinnt durch die edle Illustration des Parlamentsgebäudes aus ungewöhnlicher Perspektive sowie durch die fein abgestimmten kühlen Farben, die den Titel hochwertig wirken lassen. Schön ist die Jahreszahl eingefügt, die in perspektivischer Darstellung zum Eingang hinführt.

PLATZ



PLATZ



TANJA WIECZOREK | DÜSSELDORF



LEA SCHWABAUER | WINTERBERG

❖ **MEDIENGESTALTERIN DIGITAL UND PRINT**
 FACHRICHTUNG GESTALTUNG UND TECHNIK
 3. AUSBILDUNGSJAHR

Hier erkennen wir eine raffinierte Umsetzung der Sitzverteilung im Bundestag, die durch die bildnerische Bearbeitung höchst interessant wirkt. Das Motiv weckt die Aufmerksamkeit und ist ein guter zentrierter Blickfang. Aufbau und Farbigkeit erzeugen eine lebendige Dynamik, Schärfe und Unschärfe bringen Bewegung hinein. Die Darstellung mit zwei Ebenen verlangt mehr als einen kurzen Moment des Schauens, dadurch wirkt es besonders interessant.

❖ **MEDIENGESTALTERIN DIGITAL UND PRINT**
 FACHRICHTUNG GESTALTUNG UND TECHNIK
 3. AUSBILDUNGSJAHR

Eine interessante Ausarbeitung des ungewöhnlichen Porträts der scheidenden Bundeskanzlerin. Diese ist mit vielen lebhaften und frischen Farben wiedergegeben, ihr Blick ist direkt auf einen Punkt über dem Betrachter gerichtet, das macht die Titelseite kraftvoll.

In der Kombination mit der Typografie in den gleichen Farben ist die Seite sehr ansprechend, die rote Zeile korrespondiert mit der Haarfarbe und lenkt den Blick direkt auf das Titelthema.

PLATZ

4

PLATZ

3



JOSEFINE WERMIG | PLAUE

- + **MEDIENGESTALTERIN DIGITAL UND PRINT**
 FACHRICHTUNG KONZEPTION UND VISUALISIERUNG
 2. AUSBILDUNGSJAHR

Das leuchtende Gelb macht den Entwurf leicht und frei und erzeugt eine signalhaft-plakative Wirkung. Hier gibt es eine klare Blickführung durch die Diagonale des einfach gezeichneten Stiftes. Die Illustration und die Typografie bilden zusammen mit dem negativ erscheinenden Bundesadler im Hintergrund zwei gut zusammenwirkende Ebenen. Wichtig ist hier für den Druck, dass das Gelb nicht zu hell erscheint, damit die Konturen des Adlers noch erkennbar bleiben.



CHANTELLE SCHMITZ | DORTMUND

- + **MEDIENGESTALTERIN DIGITAL UND PRINT**
 FACHRICHTUNG KONZEPTION UND VISUALISIERUNG
 1. AUSBILDUNGSJAHR

Auch hier sehen wir eine Arbeit, die an Klarheit und Einfachheit kaum zu überbieten ist. Die Buchstabenlücke im Wort „Wahl“ zwingt zum Hinsehen und automatisch zum Nachdenken über das Fehlende. Auch die Signalfarbe Rot ist ein ultimativer Blickfang, sie duldet keine Ablenkung – und alles ist gesagt! Eine überzeugende Arbeit!



Mehr Infos zu den 10 Preisträgern können Sie unter folgendem Link einsehen:
vdmno.de/gestaltungswettbewerb-der-druck-und-medienverbaende

PLATZ



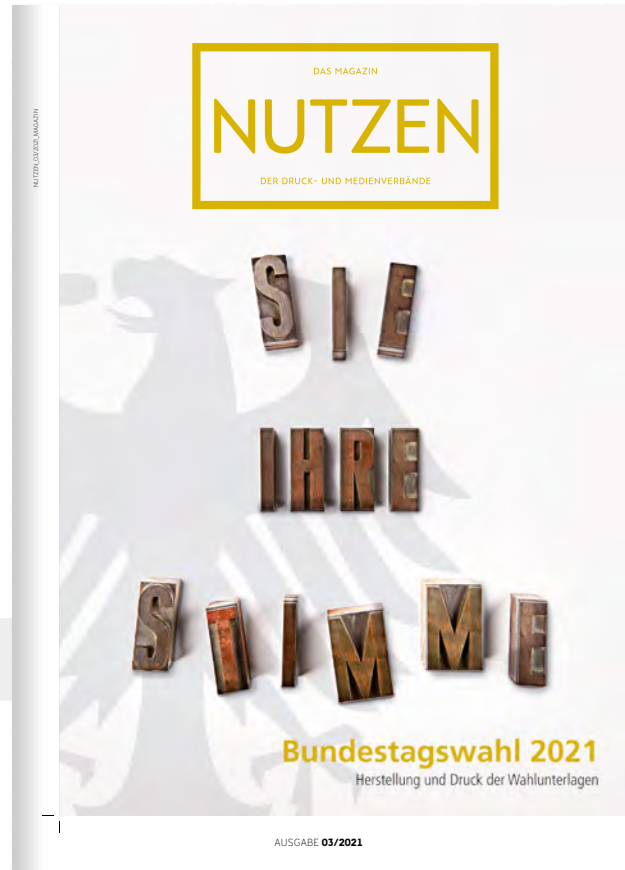
PLATZ



FINN RÜGEMER | MARKTHEIDENFELD

❖ **MEDIENGESTALTER DIGITAL UND PRINT**
 FACHRICHTUNG GESTALTUNG UND TECHNIK
 1. AUSBILDUNGSJAHR

Dieses Motiv hat eine klare Aussage: Zukunft sichern, wählen gehen. Die Farben der geklecksten Schrift werden von der Kleidung der Jugendlichen aufgenommen, dadurch entsteht eine größere Dichte. Die Personen wirken, weil sie die Abstandsregeln befolgen und durch ihre Haltung nicht sehr beweglich, dennoch demonstrieren sie sich durch die Körperhaltung provokant und gleichzeitig reduziert. Vielleicht könnte die Wand noch etwas aufgehellt werden? Eine zeitgemäße Arbeit!



NANCY SCHOSSIG & NORA AUNKOFER | REGENSBURG

❖ **MEDIENGESTALTERINNEN DIGITAL UND PRINT**
 FACHRICHTUNG GESTALTUNG UND TECHNIK
 BEIDE IM 2. AUSBILDUNGSJAHR

Hier ist das Jurykriterium einer klaren Idee und überzeugender Gestaltung glänzend getroffen worden – dieser Entwurf ist plakativ und sofort erfassbar. Der durch Holzlettern wiedergegebene Titeltext überrascht, da er den Titel einbezieht. Das hat einen gewissen Witz, ohne seine inhaltliche Ernsthaftigkeit in Frage zu stellen.

Das Ganze ist in zwei Ebenen aufgebaut. Die plastischen Lettern bilden einen guten Kontrast zum grauen Bundesadler im Hintergrund, das verschafft dem Entwurf Lebendigkeit und Ruhe. Die Auswahl der Gestaltungselemente verbindet die Bundestagswahl mit dem Thema Print und dem alten Schriftsetzerhandwerk. Die Plakatlettern wurden gekontert, um die Lesbarkeit zu gewährleisten. Eine handwerklich gelungene und rundum ansprechende Arbeit! ■



Bisher drei Broschüren unter dem Titel „Wissen KOMPAKT“ hat Jürgen Heuer vom Adolph-Kolping-Berufskolleg in Münster veröffentlicht:

- Vorstufenwissen KOMPAKT 2.0,
- Flexodruck KOMPAKT (derzeit leider vergriffen, Neuauflage mit Änderungen ist in Arbeit) und
- Tiefdruck KOMPAKT.

Weiterhin sind noch Broschüren zu den Themen

- Bogentiefdruck KOMPAKT und
- Digitaldruck KOMPAKT in Arbeit.



Weitere Infos unter
printmedientechnologie.de



Bestellungen unter:
<https://h-m-p.de>



Standardisierung des Offsetdrucks

Grundlagen: ProzessStandard Offsetdruck ISO 12647-2



- Eine Anleitung zum Handeln im schulischen und betrieblichen Unterricht

Handreichung zum Lernfeld 9

»Prozessstandards verfahrensspezifisch einsetzen«
Für den Unterricht der Medientechnolog*innen Druck sowie für den Unterrichtsbereich Mediengestaltung.

Medientechnologie Druck
Mediengestaltung

Praxisnahe Anleitungen für den Berufsschulunterricht und die betriebliche Ausbildung für Medientechnologen/-innen Druck und Mediengestalter/-innen Schwerpunkt Print von Walter Heitmann, Braunschweig

Diese 50-seitige DIN-A4-Broschur kann in Einzelexemplaren oder im Klassensatz bestellt werden. Preis je Exemplar 9 Euro zuzüglich Verpackung und Porto.



Bestellungen unter:
walter.heitmann.bs@t-online.de
Stichwort PSO-Broschur



DAS KOMPLETTE KNOW-HOW FÜR MEDIENGESTALTER



Sie sind Mediengestalter in der Ausbildung und suchen ein Buch, das die Themen behandelt, über die Sie Bescheid wissen müssen? Und Ihnen durch die Prüfung hilft? Hier ist das richtige Buch für Sie! Dieser Ausbildungsbegleiter ist übersichtlich gestaltet, gut zu lesen, auf dem aktuellsten Stand und bringt die Themen auf den Punkt.

988 Seiten, 39,90 €, ISBN 978-3-8362-4553-1



**Umfassender
Leitfaden für
Deine Gestaltung**

391 Seiten, gebunden, 39,90 Euro
ISBN 978-3-8362-7496-8



**Digitale
Illustration mit
Peter Hoffmann**

432 Seiten, gebunden, 39,90 Euro
ISBN 978-3-8362-5648-3



**Auf
anderen
Wegen zu
neuen Ideen**



216 Seiten, gebunden, 29,90 Euro
ISBN 978-3-8362-8024-2

Unsere Designbücher finden Sie hier:

www.rheinwerk-verlag.de/grafik-design

Alle Bücher sind auch als E-Book oder Bundle erhältlich

 **Rheinwerk**

termine

Prüfungstermine Deutschland

ABSCHLUSSPRÜFUNG WINTER 2021/22

Schriftliche Prüfung
Mittwoch, 8. Dezember 2021

ZWISCHENPRÜFUNG 2022

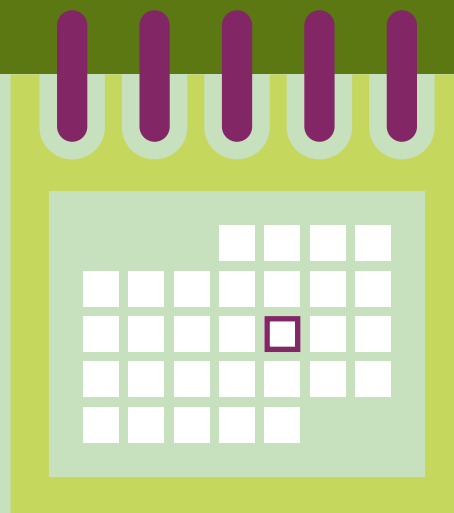
Schriftliche Prüfung
Donnerstag, 24. März 2022

ABSCHLUSSPRÜFUNG SOMMER 2022

Schriftliche Prüfung
Mittwoch, 11. Mai 2022

ABSCHLUSSPRÜFUNG WINTER 2022/23

Schriftliche Prüfung
Mittwoch, 7. Dezember 2022



Die praktischen Prüfungstermine werden von den Prüfungsausschüssen der prüfenden Stelle vor Ort (z. B. IHK, HWK) festgelegt.



impresum

HERAUSGEBER

Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien
MedienBildung VerlagsGmbH
Wilhelmshöher Allee 260
34131 Kassel
Telefon (05 61) 5 10 52-0
Telefax (05 61) 5 10 52-15
Homepage: zfamedien.de
E-Mail: info@zfamedien.de

Der Zentral-Fachausschuss ist im Auftrag des Bundesverbandes Druck und Medien (bvdm), Berlin und der Vereinten Dienstleistungsgewerkschaft (ver.di), Fachbereich Medien, Kunst und Industrie, Berlin als Zentralstelle für die Ausbildung in der Druck- und Medienbranche tätig.

Die MedienBildung VerlagsGmbH ist eine Tochtergesellschaft des ZFA.

REDAKTION

Anette Jacob
Wilhelmshöher Allee 260
34131 Kassel

REDAKTIONELLE BERATUNG

Frank Fischer, bvdm, Berlin
Jan Schulze-Husmann, ver.di, Berlin

KONZEPTION UND GESTALTUNG

Klaus Brecht GmbH
Text, Bild, Grafik.
Heidelberg

DRUCK

Thiele & Schwarz
Druck- und Verlagshaus
Kassel

Das Druck- und Medien-Abc wird an die Auszubildenden der Druck- und Medienbranche nur über die Berufsschulen, an die Ausbilder nur über die Landesverbände und an die Mitglieder der Prüfungsausschüsse über die Kammern geliefert. Die kostenlose Herausgabe des Druck- und Medien-Abcs wird auch unterstützt durch den Hauptverband Papier- und Kunststoffverarbeitung e.V., Berlin, den Wirtschaftsverband Kopie und Medientechnik e.V., Frankfurt und den Bund deutscher Buchbinder e.V., Aachen.

Das Druck- und Medien-Abc erscheint einmal jährlich.

Nachdruck nur mit Genehmigung des Herausgebers.

PAPIER

120 g/m², holzfrei, weiß, Offset, Plano plus



Perfekt für Unterricht und Prüfungsvorbereitung

Das Fachwörterbuch ist ein „Muss“ für alle, die mit Digital- und Printmedien zu tun haben. Insbesondere in der Aus- und Weiterbildung sowie im Studium ist dieser Titel ein unerlässlicher „Helfer“. Für den erfolgreichen Abschluss der Mediengestalter, haben wir unsere „Projekte für Mediengestalter“ umfassend überarbeitet.

Fachwörterbuch Digital- und Printmedien

4. Auflage 2021, 704 Seiten

- 5000 Fachwörter aus den Bereichen Druck- und Medientechnik, der Druckindustrie und dem Marketing
- Zahlreiche Tabellen, Übersichten und Abbildungen
- Ein englisch-deutsches Verzeichnis von Fachvokabular

Mehr Infos unter:
christiani.de/77808

Projekte für Mediengestalter

3. Auflage 2020, 250 Seiten

70 Projektarbeiten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden für die Ausbildung und Prüfungsvorbereitung. Mit Zusatzmaterial im Downloadbereich.

Mehr Infos unter:
christiani.de/89415

» DRUNG

3 & K

Fachliche Informationen für die Ausbildung in der Druck- & Medienbranche

ED M

LEIN

ABB C

10 2021
zfamedien.de

