

Anlage Dig/PrintMedAusbV 2013 — (zu § 4 Absatz 1 Satz 1)

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

Verordnung über die Berufsausbildung zum Mediengestalter Digital und Print und zur Mediengestalterin Digital und Print

Historische Fassung: Stand 10.06.2019 bis 01.08.2023. Dies ist nicht die aktuelle Fassung.

(Fundstelle: BGBl. I 2013, 1181 - 1202)

Abschnitt A: Gemeinsame Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten

Lfd. Nr. Teil des Ausbildungsberufsbildes Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten Zeitliche Richtwerte in Wochen im

1. bis 18. Monat 19. bis 36. Monat

1 2 3 4

1 Arbeitsorganisation (§ 4 Absatz 2 Abschnitt A Nummer 1) a) Auftragsunterlagen sowie analoge und digitale Vorlagen entsprechend der Auftragsbeschreibung auf Vollständigkeit und technische Umsetzbarkeit prüfen, dabei medienspezifische Besonderheiten berücksichtigen b) Auftragsziele und Teilaufgaben definieren, dabei auftragsgerechte Qualitätskriterien berücksichtigen und Verfahrenswege für die Produktion ableiten c) medienrechtliche Vorschriften bei der Auftragsplanung berücksichtigend d) Termine planen und überwachen, dabei technische Realisierungsmöglichkeiten und terminliche Vorgaben berücksichtigend e) Arbeitsanweisungen erstellen und Arbeitsabläufe dokumentieren f) deutsch- und englischsprachige Informationsquellen nutzen g) Auskünfte erteilen und einholen, auch in einer Fremdsprache h) Verhaltensweisen, Normen und Werte anderer Kulturen bei geschäftlichen Kontakten berücksichtigen i) Aufgaben im Team planen und bearbeiten; Ergebnisse abstimmen und auswerten j) Möglichkeiten zur Konfliktregelung im Team anwenden 10

k) Materialeinsatz und Zeitaufwand dokumentieren und im Soll-Ist-Vergleich bewerten l) an der Gestaltung des eigenen Arbeitsplatzes unter Berücksichtigung betrieblicher Vorgaben und ergonomischer Aspekte mitwirken m) Maßnahmen zur Verbesserung der Arbeitsorganisation und -abläufe vorschlagen n) den wirtschaftlichen und umweltschonenden Einsatz von Arbeits- und Organisationsmitteln bei der Arbeitsorganisation berücksichtigen 4

2 Gestaltungsgrundlagen (§ 4 Absatz 2 Abschnitt A Nummer 2) a) Grundelemente der Gestaltung unter Berücksichtigung der Gestaltgesetze einsetzen b) Proportion, Rhythmus, Farbe und Kontrast bei der Gestaltung berücksichtigend c) mediengerechte Gestaltungskompositionen frei und nach Layoutvorgaben erstellend d) Schriftwirkung beurteilen und Regeln der Makro- und Mikrotypografie anwenden 18

e) Schreib- und Gestaltungsvorschriften anwenden sowie Normvorschriften beachten f) Medienprodukte unter medien- und zielgruppenspezifischen Aspekten gestalten, beurteilen und optimieren

g) Schriften medien- und gestaltungsorientiert auswählen, dabei den stilistischen und aktuellen Verwendungskontext berücksichtigend h) Farbe als Gestaltungsmittel einsetzen, dabei Aspekte der Farbphysiologie und -psychologie berücksichtigend i) Grafiken und Bilder nach Inhalt und Aussage auswählen und gestalterisch einsetzen j) produktionsstypische Maße und Einheiten anwenden und umrechnen k) medienrechtliche Vorschriften bei der Gestaltung berücksichtigen 10

3 Datenhandling (§ 4 Absatz 2 Abschnitt A Nummer 3) a) Systemkomponenten und Softwareapplikationen auftragsbezogen auswählen und einsetzen b) Datenformate unterscheiden und in verschiedenen Anwendungsbereichen einsetzen c) Datenorganisation und -verwaltung auftragspezifisch nutzen, Dateinamen-Konventionen anwendend d) Erkenntnisse aus dem Zusammenhang von Arbeitsabläufen, Datenflüssen und Schnittstellen für die eigene Arbeitsorganisation nutzen e) Daten verwendungsbezogen bereitstellen und ausgeben f) Systeme zur Datensicherheit anwendend g) interne und externe Dienste und Netze für den Informationsaustausch nutzen h) Daten für die Datenübertragung optimieren 16

i) Netzwerke sowie Hard- und Softwareschnittstellen beurteilen und einsetzen j) Daten übernehmen, unter Berücksichtigung medienspezifischer Standards transferieren und konvertieren k) Kompressionsverfahren auswählen und anwenden l) Systeme zur Datenverwaltung und Versionskontrolle einsetzen m) Dateiinformationen und Metadaten nutzen, verwalten und erstellen n) Datenbanken zur Verwaltung von Mediendaten nutzen 6

4 Medienintegration (§ 4 Absatz 2 Abschnitt A Nummer 4) a) Daten übernehmen, für die medienübergreifende Nutzung erstellen und medienspezifisch konvertieren b) Farb Räume und Farbsysteme anwendend c) elektronische Produktionsmittel auftragspezifisch einsetzend d) analoge Daten digitalisieren und mit digitalen Daten zusammenführen e) für unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten Datentypen kombinieren

f)Arbeitsabläufe fortwährend auf Einhaltung der Vorgaben kontrollieren, bei Abweichungen korrigieren g)Arbeitsergebnisse kontrollieren und optimieren h)Qualitätssicherungsmaßnahmen im eigenen Arbeitsbereich anwenden, dabei Standards und Normen beachten i)Pflege, Wartung und Instandhaltung der eingesetzten Werkzeuge, Geräte und Systeme als Teil des Qualitätsmanagements erkennen und Maßnahmen einleiten 18

j)Arbeitsschritte für die Integration unterschiedlicher Datenstrukturen festlegen k)Farbe für die medienübergreifende und medienspezifische Nutzung definieren und konvertieren, dabei ausgabespezifische Standards und Normen beachten l)Daten für unterschiedliche Ausgabemedien und unterschiedliche Systemplattformen erzeugen 6

5 Berufsbildung, Arbeits- und Tarifrecht (§ 4 Absatz 2 Abschnitt A Nummer 5) a)Bedeutung des Ausbildungsvertrages, insbesondere Abschluss, Dauer und Beendigung, erklären b)gegenseitige Rechte und Pflichten aus dem Ausbildungsvertrag nennen c)Möglichkeiten der beruflichen Fortbildung nennend d)wesentliche Teile des Arbeitsvertrages nennend e)wesentliche Bestimmungen der für den ausbildenden Betrieb geltenden Tarifverträge nennen während der gesamten Ausbildung zu vermitteln

6 Aufbau und Organisation des Ausbildungsbetriebes (§ 4 Absatz 2 Abschnitt A Nummer 6) a)Aufbau und Aufgaben des ausbildenden Betriebes erläutern b)Grundfunktionen des ausbildenden Betriebes erklären c)Beziehungen des ausbildenden Betriebes und seiner Belegschaft zu Wirtschaftsorganisationen, Berufsvertretungen und Gewerkschaften nennend d)Grundlagen, Aufgaben und Arbeitsweise der betriebsverfassungs- oder personalvertretungsrechtlichen Organe des ausbildenden Betriebes beschreiben

7 Sicherheit und Gesundheitsschutz bei der Arbeit (§ 4 Absatz 2 Abschnitt A Nummer 7) a)Gefährdung von Sicherheit und Gesundheit am Arbeitsplatz feststellen und Maßnahmen zu ihrer Vermeidung ergreifen b)berufsbezogene Arbeitsschutz- und Unfallverhütungsvorschriften anwenden c)Verhaltensweisen bei Unfällen beschreiben sowie erste Maßnahmen einleitend d)Vorschriften des vorbeugenden Brandschutzes anwenden; Verhaltensweisen bei Bränden beschreiben und Maßnahmen zur Brandbekämpfung ergreifen

8 Umweltschutz (§ 4 Absatz 2 Abschnitt A Nummer 8) Zur Vermeidung betriebsbedingter Umweltbelastungen im beruflichen Einwirkungsbereich beitragen, insbesondere a)mögliche Umweltbelastungen durch den Ausbildungsbetrieb und seinen Beitrag zum Umweltschutz an Beispielen erklären b)für den Ausbildungsbetrieb geltende Regelungen des Umweltschutzes anwenden

c)Möglichkeiten der wirtschaftlichen und umweltschonenden Energie- und Materialverwendung nutzend d)Abfälle vermeiden, Stoffe und Materialien einer umweltschonenden Entsorgung zuführen

Abschnitt B: Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Beratung und Planung

Lfd. Nr. Teil des Ausbildungsberufsbildes Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten Zeitliche Richtwerte in Wochen im

1. bis 18. Monat 19. bis 36. Monat

1 2 3 4

1 Kommunikation und Kooperation (§ 4 Absatz 2 Abschnitt B Nummer 1) a)Kommunikationsregeln anwenden, ihre Auswirkungen auf Arbeitsabläufe und Kommunikationsprozesse beachten b)Kommunikationsumgebung prüfen, unterschiedliche Kommunikationsformen und -mittel einsetzen c)Begriffe definieren und in Kommunikationsprozessen verwendend d)Teamarbeit als Mittel für Kommunikation und Kooperation einsetzen e)Strategien zur Konfliktlösung in der Beratung anwenden f)Informationsquellen aufgabenbezogen auswerten, Sachverhalte visualisieren und präsentierend g)Rückmeldungen über Arbeitsergebnisse geben 7

2 kundenorientierte Marketingmaßnahmen (§ 4 Absatz 2 Abschnitt B Nummer 2) a)Marketingziel mit dem Kunden definieren b)Marktanalysen und Ergebnisse von Marktforschung für den Kunden auswerten c)Bedürfnisse und Verhaltensweisen von Mediennutzern analysieren und daraus mit dem Kunden Anforderungen für die Projektkonzeption ableitend d)Budget nach Zeit, Aktionen und Instrumenten des Marketingmix aufteilen 7

3 Projektplanung und Konzeption (§ 4 Absatz 2 Abschnitt B Nummer 3) a)Projekte planen, insbesondere Personal-, Sachmittel-, Termin- und Kostenplanung durchführen b)Urheberrecht und verwandte Schutzrechte bei der Planung von Medienprodukten berücksichtigend c)betriebliche Standards zur Projektdurchführung bei unterschiedlichen Aufgabenstellungen anwendend d)Projektkonzeptionen entwickeln und im Team optimieren e)Wirkung und Funktion der verschiedenen Medien einplanen sowie Verbreitungsmedien festlegen f)Zusammenhang technischer und wirtschaftlicher Gesichtspunkte berücksichtigend g)qualitätssichernde Maßnahmen festlegen 7

4 Kundenbeziehungen und Präsentation (§ 4 Absatz 2 Abschnitt B Nummer 4) a)auf Wertschätzung, Respekt und Vertrauen als Grundlage kundenorientierten Verhaltens und erfolgreicher Zusammenarbeit achten b)Kundenwünsche ermitteln, mit dem betrieblichen Leistungsangebot vergleichen und daraus Vorgehensweisen für die Kundenberatung ableitend c)Beratungs- und Verkaufsgespräche planen, durchführen und

nachbereitend)Projektkonzeptionen präsentieren und begründene)Reklamationen entgegennehmen und betriebsübliche Maßnahmen einleitenf)Kundenkontakte auswerten und Ergebnisse für betriebliche Entscheidungen aufbereiten 7

Abschnitt C: Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Konzeption und Visualisierung

Lfd. Nr. Teil des Ausbildungsberufsbildes Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten Zeitliche Richtwerte in Wochen im

1. bis 18. Monat 19. bis 36. Monat

1 2 3 4

1 Analyse des Auftrags und Erarbeitung der Konzeption (§ 4 Absatz 2 Abschnitt CNummer 1)

a)Anforderungen des Kunden auswerten, Aufgabenstellung ableiten und Auftragsziele festlegenb)Auftragsumfeld recherchieren; Zielgruppen analysieren und definierenc)Kreativitätstechniken zur Ideensammlung einsetzend)Ideen medienspezifisch auf technische, wirtschaftliche und terminliche Rahmenbedingungen prüfenf)Konzeptionen erstellen, mit der Aufgabenstellung abgleichen und Entscheidungsprozesse dokumentieren 7

2 Visualisierung der Ideen und Entwürfe (§ 4 Absatz 2 Abschnitt CNummer 2)

a)Gestaltungsvarianten entwickeln, dabei insbesondere Perspektive, Stilmittel, Typografie und Bildwirkung berücksichtigenb)grafische Zeichen entwerfenc)Grafiken, Diagramme und Illustrationen entwerfend)Gestaltungsraster unter Berücksichtigung von Formaten, Text- und Bildinhalten entwickelne)Bildmotive unter Berücksichtigung von Bildaussage und -wirkung auswählen und bearbeitenf)Gestaltung auf Ausgabemedien abstimmen, dabei insbesondere Farbe, Kontrast, Struktur, Textur und Materialbeschaffenheit berücksichtigeng)Medienprodukte präsentationsreif vorbereiten 7

3 Gestaltungsabstimmung (§ 4 Absatz 2 Abschnitt CNummer 3) a)Kommunikationsregeln anwenden und ihre Auswirkungen auf Kommunikationsprozesse berücksichtigenb)Ideenentwicklung und Varianten präsentieren; Gestaltungskonzepte vorstellen und begründenc)Entscheidungsprozesse mit dem Kunden abschließen und dokumentieren 7

4 mediengerechte Ausarbeitung (§ 4 Absatz 2 Abschnitt CNummer 4) a)Entwürfe entsprechend dem Ergebnis der Gestaltungsabstimmung optimierenb)Entwurfsdateien auf Vollständigkeit und technische Umsetzbarkeit prüfenc)Entwürfe mediengerecht und produktionsfähig erstellend)mediengerechte Kontrollverfahren zur Qualitätssicherung einsetzene)Arbeitsergebnisse bewerten und mit Auftragsanforderungen abstimmen 7

Abschnitt D: Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Fachrichtung Gestaltung und Technik

Lfd. Nr. Teil des Ausbildungsberufsbildes Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten Zeitliche Richtwerte in Wochen im

1. bis 18. Monat 19. bis 36. Monat

1 2 3 4

1 Arbeitsplanung (§ 4 Absatz 2 Abschnitt DNummer 1) a)Arbeitsauftrag analysieren, Verfahrenswege für die Produktion auswählen und festlegenb)Zeitbedarf für Produktionsschritte ermitteln, technische Kapazitäten prüfen, planen und überwachenc)Arbeitsunterlagen und Daten auftragsbezogen bereitstellend)Daten aus unterschiedlichen Quellen übernehmen und auf Verwendbarkeit und Vollständigkeit prüfenf)bei der Nutzung von Daten rechtliche Vorschriften beachtenf)Arbeitsergebnisse dokumentieren 7

2 gestaltungsorientierte Produktion (§ 4 Absatz 2 Abschnitt DNummer 2) a)Kundenvorgaben und eigene Gestaltungsideen aufbereiten und präsentierenb)grafische Elemente themenbezogen entwerfen und technisch realisierenc)Bilder und Grafiken unter gestalterischen Gesichtspunkten bearbeitend)Gestaltungsentwürfe nach typografischen und gestalterischen Regeln technisch umsetzene)geeignete Softwaretools zur Medienproduktion auswählen und anwendenf)Arbeitsergebnisse gestaltungsorientiert prüfen und optimieren 7

3 technisch orientierte Produktion (§ 4 Absatz 2 Abschnitt DNummer 3)

a)Analog-Digital-Wandlung durchführend)medienspezifische Daten mit Anwendungsprogrammen bearbeiten, korrigieren und optimierenc)Produktionsprozess steuern und überwachen, dabei Routineprozesse erkennen, anpassen und durchführend)Daten nach Vorgaben zu einem Medienprodukt zusammenführen, strukturiert sichern und archivierene)Daten in Netzwerken verwalten und Datensicherheit gewährleistenf)Arbeitsvorgänge dokumentieren, Ergebnisse kontrollieren und bei Abweichungen korrigieren 7

4 Übergabe- und Ausgabeprozesse (§ 4 Absatz 2 Abschnitt DNummer 4) a)Produkte übergabe- oder ausgabegerecht zusammenstellenb)Übergabe- oder Ausgabeprozesse unter Einhaltung von Fertigungsvorgaben steuern und optimierenc)Ergebnisse auf Einhaltung von Kundenvorgaben und Qualitätsvorgaben prüfen und bei Abweichungen korrigierend)Produkte übergeben oder ausgebenf)Übergabe- oder Ausgabeprozesse dokumentieren 7

Wahlqualifikationseinheiten aus der Auswahlliste I

Lfd. Nr. Wahlqualifikationseinheit Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten
Zeitliche Richtwerte in Wochen im

1. bis 18. Monat 19. bis 36. Monat

1 2 3 4

I.1 kaufmännische Auftragsbearbeitung I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.1) a)typische Geschäftsprozesse unterscheidenb)Organisations- und Bürokommunikationsmittel anwendenc)Schriftverkehr durchführend)Unterlagen für die Erstellung von Angeboten beschaffen und auswertenf)Rechnungswesen als Instrument kaufmännischer Steuerung und Kontrolle an Beispielen des Ausbildungsbetriebes sowie die Gliederung des Rechnungswesens erläuternf)Methoden der betrieblichen Leistungserfassung anwendeng)Verfahren der Kosten-und-Leistungs-Rechnung anwenden 8

I.2 Kreativitätstechniken (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.2) a)Ideen sammeln, formulieren und auswertenb)Gestaltungsideen visualisieren 8

I.3 Medienproduktion (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.3) a)Produktionsprozesse von Print- und Digitalmedien als Grundlage für die Umsetzbarkeit berücksichtigendb)Realisierbarkeit von Kundenanforderungen prüfen und bei der Gestaltung beachten 8

I.4 typografische Gestaltung (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.4) a)Schriften und Farben zielgruppen- und medienorientiert einsetzenb)unterschiedliche Gestaltungsvarianten für Kundenpräsentation entwickelnc)Gestaltungskonzepte für Digital- und Printmedien entwickelnd)Entwürfe für unterschiedliche Medien technisch umsetzene)Texte und Zahlengruppen tabellarisch gliedernf)Zahlenwerte in Diagrammform darstelleng)Arbeitsergebnisse prüfen und optimieren 8

I.5 digitale Bildbearbeitung I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.5) a)analoges und digitales Bildmaterial auf technische Verwendbarkeit prüfen sowie Ergebnisse dokumentierenb)analoge Bilddaten erfassen, digitale Bilddaten übernehmen sowie Bildausschnitte festlegen und Formatwandlungen durchführenc)an Bilddaten ersetzende Retuschen ausführend)Bildinhalte maskieren und freistellene)Bilddaten entsprechend ihrem Verwendungszweck in Kontrast und Helligkeit anpassenf)Bilddaten strukturiert ordnen, benennen und sichern 8

I.6 Produktion von Digitalmedien I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.6)

a)Navigationsstrukturen unterscheiden und Leistungsmerkmale beurteilenb)digitales Produkt strukturieren, Struktur darstellen und dokumentierenc)Inhalt des digitalen Produkts in einer Seitenbeschreibungssprache umsetzend)Form des digitalen Produkts mit Cascading Style Sheets umsetzene)Scriptsprachen unterscheiden und Einsatzmöglichkeiten beurteilenf)Effekte und automatische Prozesse in einer Scriptsprache umsetzeng)Bild- und Tonmaterial überspielen, Norm- und Formatwandlungen durchführen 8

I.7 Datenausgabeprozesse (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.7) a)Datenausgabegeräte für unterschiedliche Einsatzbereiche auswählenb)Datenausgabegeräte konfigurieren und für die Datenausgabe vorbereitenc)Daten gerätebezogen auf Ausgabefähigkeit prüfend)Daten auf verschiedene Medien gemäß Vorgabe nach Verwendungszweck ausgebenf)Arbeitsergebnisse auf weitere Verwendbarkeit prüfen 8

I.8 Hard- und Software (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.8) a)Rechner und Peripheriegeräte verbinden und in Betrieb nehmenb)Systemzustände halten und sichernc)Softwareapplikationen installieren und integrierend)Hardwarekomponenten installieren und integrieren 8

I.9 Fotogravurzeichnung I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.9) a)Verteilungszeichnung anfertigen, dabei Versatz berücksichtigendb)Muster bearbeiten und ergänzenc)Farbauszüge für Schmuckfarben erstellen 8

I.10 Musiknotenherstellung I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.10) a)Tonarten definieren, unterschiedliche Notenschlüssel, Dynamik-, Vortrags- und Taktangaben bei der Musiknotenherstellung regelgerecht anwendenb)technische und musikalische Spielanweisungen sowie Pausenzeichen auf Musiknotenseiten regelgerecht platzierenc)rhythmische Besonderheiten sowie komplexe Untersätze und grafische Besonderheiten umsetzend)Vorlagen in Musiknotenseiten umsetzen, dabei fachspezifische Stichregeln anwenden 8

I.11 Verpackungsgestaltung I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.11) a)unterschiedliche Verpackungsarten und deren spezifische Parameter erfassen und anwendenb)Packstoffe nach Rohstoffen und ihren Herstellungsprozessen klassifizieren, fertigungstechnische Aspekte ableiten und bei der Gestaltung von Packmitteln berücksichtigenc)Besonderheiten von verpackungsspezifischen Druckverfahren bei der Gestaltung berücksichtigend)Freihandzeichnungen als Scribble für die Arbeitsvorbereitung anfertigene)Entwürfe schwarz-weiß und farbig anlegen, dabei fertigungstechnische Parameter berücksichtigenf)Packmittel unter Berücksichtigung von Wirkung und Funktion grafisch gestalteng)fertigungstechnische Parameter erfassen und in Produktionsdaten umsetzenh)Adaptionen von bestehenden Verpackungen durchführen, dabei verpackungsspezifische Druckparameter berücksichtigeni)branchenspezifische Bemaßung bei der Gestaltung und Konstruktion von Packmitteln durchführen, dabei Normen berücksichtigen 8

I.12 Geografik I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.12) a)raumbezogene Informationsquellen und Luftbilder interpretieren, auswerten und für die geografisch-kartografische Darstellung

aufbereitenb)Quellenmaterial für die weitere Verwendung unter Beachtung des Urheberrechtes vorbereiten und beurteilenc)analoge Vorlagen vektor- und pixelorientiert digitalisierend)raumbezogene Informationen mit kartografischen Darstellungsmitteln verknüpfen und daraus großmaßstäbige topografische Informationsmodelle herstellen und thematische Darstellungen ableiten 8

I.13 Dekorvorlagenherstellung I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.13) a)Vorlagen übernehmen und Dekorelemente unter Berücksichtigung der druckspezifischen Gegebenheiten neu konstruierenb)Farbauszüge für Echtfarben separieren c)Arbeitsergebnis auf Vollständigkeit, Größe und Farbe überprüfend)Abwicklungen von flachen und zylindrischen Körpern erstellen und auf Passgenauigkeit prüfen 8

I.14 3-D-Objekterzeugung (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.14) a)Referenzmaterial erfassen und bearbeitenb)Referenzen für Modelle erstellenc)Objekte und Szenen erstellen und bearbeitend)Daten, insbesondere Vektor-, Pixel- und 3-D-Daten, importieren und anpassen e)Objekte und Szenen exportieren 8

I.15 3-D-Inszenierung I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.15) a)Oberflächeneigenschaften der Referenzmaterialien analysierenb)Materialien für 3-D-Objekte definieren und aufbringenc)Kamera setzen und Szenerie aufbauend)Licht- und Schattentypen unterscheiden und anwenden, szenenspezifische Beleuchtung erstellene)Bildausgabe definieren, Voreinstellungen zu Art und Güte von Bildberechnungen vornehmen und Rechenprozess starten (Rendering), Arbeitsergebnisse kontrollieren und optimieren 8

I.16 Plattformen zur interaktiven Kommunikation I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.16)

a)Onlineanwendungen nach Zielen und Zielgruppen auswählenb)Schnittstellen zwischen Onlineanwendungen und Webpräsenzen nutzen und Vernetzungen zwischen Onlineanwendungen herstellenc)Fremdtexte inhaltlich an unterschiedliche Onlineanwendungen anpassen und einpflegend)Bilder und Grafiken anpassen und optimierene)Audio- und Videodateien sowie Animationen auf Eignung für den Einsatz in Onlineanwendungen prüfen und Änderungen vornehmenf)Daten verwalten und archivieren sowie für die Nutzung in Onlineanwendungen bereitstelleng)technische Fehlfunktionen erkennen und Maßnahmen zu deren Behebung einleitenh)Presse- und Medienrecht, die presserechtliche Verantwortung, medienrechtliche Selbstverpflichtungen sowie Datenschutzbestimmungen beachten i)Nutzungsbedingungen und Verhaltensweisen in Onlineanwendungen beachten 8

I.17 Flexografie I (§ 4 Absatz 3 Nummer 1, lfd. Nr. I.17) a)Flexografieprodukte unter medien- und zielgruppenspezifischen Aspekten gestalten, beurteilen und optimierenb)gestaltungsorientierten Satz für Stempel nach Vorgaben, insbesondere nach Normen und Vorschriften von Behörden, Kammern oder Post, herstellenc)typografische Feinheiten im Stempelsatz anwendend)Korrekturabzüge erstellen und mit Kundenvorgaben vergleichen, überprüfen und bei Abweichungen korrigierene)gestaltete Vorlagen für Einzelstempel in einer Sammelform für die Herstellung von Stempelplatten positionierenf)Sammelformen auf Stempel- oder Flexodruckplatten übertragen und Stempel- oder Flexodruckplatten herstelleng)Stempelplatten vereinzeln, Einzelstempel montieren und konfektionieren 8

Wahlqualifikationseinheiten aus der Auswahlliste II

Lfd. Nr. Wahlqualifikationseinheit Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten
Zeitliche Richtwerte in Wochen im

1. bis 18. Monat 19. bis 36. Monat

1 2 3 4

II.1 Kosten- und Leistungs-Rechnung (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.1) a)Kostenarten erfassen und den Kostenstellen zuordnenb)Kostensätze ermittelnc)Kosten für erbrachte Leistungen ermitteln sowie im Zeitvergleich und im Soll-Ist-Vergleich bewerten, Ergebnisse dokumentierend)Ergebnisse der Betriebsabrechnung für die kaufmännische Steuerung und Kontrolle nutzen 6

II.2 Projektdurchführung (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.2) a)Projektdurchführung mit beteiligten betrieblichen Organisationseinheiten abstimmen, Termine überwachenb)Aufträge kundengerecht durchführen und Fremdleistungen koordinierenc)bei betriebsbedingten Abweichungen im Projektablauf Kunden informieren, Lösungsalternativen aufzeigend)kundenbedingte Abweichungen bei der Projektdurchführung berücksichtigen, Kostenänderungen ermittelne)Projektablauf und Qualitätskontrollen dokumentierenf)Zielerreichung kontrollieren, Soll-Ist-Vergleiche aufgrund vorgegebener Planungsdaten durchführen 6

II.3 Designkonzeption I (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.3) a)Designkonzeptionen entwickeln und im Team optimierenb)Präsentationsgespräche planen und vorbereitenc)Designkonzeptionen präsentieren und begründend)Präsentationsgespräche nachbereiten und auswerten 6

II.4 Gestaltung von Printmedien (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.4) a)Schrift, grafische Elemente und Bilder zielgruppengerecht kombinierenb)Farbkombinationen beurteilen und

anwendend)Sonderfarben auftragsspezifisch einsetzend)Bedruckstoff zielgruppenorientiert
auswählene)Farben auf Bedruckstoff abstimmenf)Möglichkeiten der Druckveredelung und der
Weiterverarbeitung auftragsspezifisch nutzeng)technische Realisierbarkeit der Gestaltung
sicherstellen 6

II.5 Gestaltung von Digitalmedien (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.5)

a) Gestaltungsgrundsätze für digitale Medien anwenden
b) Schrift als Gestaltungsmittel einsetzen und die Regeln der Makro- und Mikrotypografie anwenden
c) gestalterische Formensprache für Digitalmedien entwickeln und anwenden
d) Gestaltung der Benutzerführung des Produktes auf Zielgruppe und die technischen Möglichkeiten des Ausgabemediums abstimmen
e) Gestaltung auf die technischen Möglichkeiten des Ausgabemediums abstimmen
f) Datenformate für das Ausgabemedium bestimmen

II.6 digitale Bildbearbeitung II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.6) a) Bilddaten

inhaltlich bearbeiten und für die technische Weiterverarbeitung vorbereitenb) Teilprodukte herstellen, bearbeiten und zu neuen Produkten zusammenführen c) Bildmodifikationen durchführen, dabei Farbangleichungen und -konvertierungen beachtend d) Bilddaten unter Anwendung eines Prüfsystems auf Übereinstimmung mit den Vorgaben prüfen e) Bilddaten entsprechend ihrem Verwendungszweck ausgeben sowie Weiterverwendbarkeit für die Archivierung und Datenhaltung gewährleisten 6

II.7 Produktion von Digitalmedien II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.7)

a) Programmiersprachen unterscheiden und Leistungsmerkmale beurteilen
b) Prozesse mittels einer Programmiersprache automatisieren
c) Ein- und Ausgaben erstellen und mit einer Skriptsprache auswerten
d) Bild- und Tonmaterial abhören, sichten, ordnen und auftragsbezogen zusammenführen
e) Ton nach redaktionellen Vorgaben und gestalterischen Gesichtspunkten aussteuern
f) Bildaufnahmen nach redaktionellen Vorgaben und gestalterischen Gesichtspunkten bearbeiten

II.8 Systembetreuung I (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.8) a) EDV-Systeme aufgrund ihrer

Leistungsfähigkeit unterscheiden und entsprechend ihrer Verwendung auswählenb)Hardwarekomponenten zusammenstellen und anschließenc)Betriebssystem installieren und konfigurierend)branchenübliche Anwendungsprogramme installieren und konfigurierendee)Systeme testen und Konfigurationsdaten dokumentieren 6

II.9 Datenbankanwendung (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.9) a) Datenbankprodukte

unterscheiden und auftragsbezogen auswählenb)Daten unterschiedlicher Formate für Datenbankanwendungen aufbereiten c)Daten importieren und exportierend)Datenbankstrukturen festlegen, Schlüssel und Verknüpfungen definierene)Sicherheitsmechanismen, insbesondere Zugriffsmöglichkeiten, festlegen und implementierenf)Datenbanksysteme testen und optimieren g)Abfragen und Berichte von Datenbeständen erstellen h)Anwendungen, insbesondere Schnittstellenprogramme, in einer Makro- oder Programmiersprache erstellen

II.10 Druckformherstellung (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.10) a) Daten und

Kopiervorlagen auf Vollständigkeit und technische Umsetzbarkeit prüfen, gegebenenfalls Korrekturanweisungen definierenb)Seiten ausschließen, Nutzen anordnen, standrichtig positionieren und prüfenc)Kontrollelemente integrierend)Revisionsmuster erstellen und prüfene)Korrekturen nach Revisionsmuster ausführenf)Druckformen herstelleng)Anlagen warten und pflegenh)Arbeitsergebnis prüfen und beurteilen, bei Abweichungen Druckform korrigieren

II.11 Reprografie I (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.11) a) Produktionssysteme auswählen,

117121 Kopiergeräte 1 (Sonderblatt 3 Nummer 1, 117121, a)Produktionsysteme ausbauen/
auftragsbezogen vorbereiten und Vervielfältigungen herstellenb)Materialien auswählen und
einsetzen c)Montagen herstellen, Texte und Bilder nach gestalterischen Vorgaben
zusammenführend)Druckvorlagen und Druckformen herstellene)Printprodukte
herstellenf)Arbeitsergebnisse prüfen und beurteilen 6

II.12 Druckweiterverarbeitung (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.12) a) Auftragsunterlagen

erfassen, Umsetzbarkeit prüfen und den entsprechenden Verfahrensweg festlegenb)programm- und systembezogene Arbeitsvorbereitung ausführenc)Materialbedarf ermitteln, Materialien auswählen und anfordernd)Druck- und Vervielfältigungserzeugnisse zum Endprodukt verarbeiten, insbesondere durch Falzen, Zusammentragen, Bohren, Heften, Binden, Leimen und Beschneidene)Arbeitsergebnisse prüfen und beurteilenf)Fertigungsstörungen identifizieren und behebig)Maschinen, Geräte und Werkzeuge pflegen und warten 6

II.13 Digitalfotografie (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.13) a) Motive und Aufnahmeart

nach Verwendungszweck auswählen, Motivaufbau vorbereitenb)Belichtungsmöglichkeiten und Ausleuchtung bestimmen, Belichtungsmessung durchführenc)Bewegung und Schärfentiefe bei der Aufnahme berücksichtigend)Objektive unter Beachtung von Abbildungsgrundsätzen auswählene)unterschiedliche Lichtarten einsetzenf)Filter auswählen und einsetzeng)Aufnahme herstellen und Ergebnis kontrollieren 6

II.14 Redaktionstechnik I (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.14) a) bei der

11.14 Redaktionsstechnik I (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, 17d. Nr. 11.14) dabei der Arbeitsorganisation objektspezifische Produktionsabläufe und Ressortenteilung berücksichtigen) an der technischen Gestaltung des redaktionellen Teils von Presseerzeugnissen mitwirkend) Texte, Bilder und Grafiken analoger und digitaler Presseerzeugnisse unter Berücksichtigung redaktioneller Vorgaben gestaltend) in Absprache

mit der Redaktion Texte redigieren, hierbei journalistische Darstellungsformen berücksichtigen) bei der Recherche in Datenbanken und bei Presseagenturen mitwirken, Daten aus diesen Datenbanken übernehmen und verarbeiten) Presse- und Medienrecht, die presserechtliche Verantwortung, medienrechtliche Selbstverpflichtungen sowie Datenschutzbestimmungen beachten) Texte, Bilder und Grafiken übernehmen und für medienspezifische Ausgabe aufbereiten 6

II.15 Fotogravurzeichnung II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.15) a) Farbkompositionen von Schmuckfarben bearbeiten und beurteilen) b) Prüfdruck erstellen 6

II.16 Musiknotenherstellung II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.16) a) Seitenaufbau auf der Grundlage von Manuskriptvorlagen festlegen, dabei musikalische Besonderheiten berücksichtigen) b) Seitenformate bestimmen und Umfang berechnen) c) Balken- und Bogenlagen nach Stichregeln festlegend) d) Schriftarten auftragsbezogen bei der Seitengestaltung einsetzen) e) Notensatzprogramme anwenden) f) musikalische Sonderzeichen erstellen und anwenden) g) spezielle Notenausgaben, insbesondere Partituren, Klavierauszüge, Chorausgaben, Einzelstimmen sowie Spiel- und Schlagzeugpartituren, gestalten 6

II.17 Verpackungsgestaltung II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.17) a) 3-D-Software bei der Gestaltung und Konstruktion von Packmitteln kennen und einsetzen) b) CAD-Ein- und -Ausgabegeräte bei der Konstruktion von Packmitteln einsetzen) c) Handhabungsanleitungen für Packmittel erstellen, dabei perspektivische Darstellungen integrierend) d) Handmuster nach vorgegebenen Daten erstellen) e) Nutzenaufbau erstellen) f) verpackungsspezifische Druckformherstellung anwenden) g) unterschiedliche Produktkennungen einsetzen 6

II.18 Geografik II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.18) a) Generalisierungsgrundsätze bei der Gestaltung raumbezogener Daten anwenden) b) mittlere und kleinmaßstäbige topografische Informationsmodelle unter Berücksichtigung von Generalisierungsgrundsätzen herstellend) c) topografische Informationsmodelle fortführend) d) raumbezogene Informationsmodelle mit verschiedenen thematischen Inhalten gestalten und herstellen 6

II.19 Dekorvorlagen-herstellung II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.19) a) Abwicklungen für komplex, unregelmäßig und amorph geformte Körper erstellen) b) Dekorvorlagen umarbeiten und in Abwicklungen einpassen 6

II.20 Fotolabortechnik (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.20) a) lichtempfindliche Materialien unterscheiden, handhaben und lagern) b) Chemikalien unter Berücksichtigung von rechtlichen, betrieblichen und Herstellervorschriften handhaben und lagern, Bäder und Lösungen ansetzen) c) Ausgabesysteme bedienen und Aufträge belichten, Entwicklungsprozesse durchführen, überwachen und dokumentierend) d) Chemikalien, Bäder und Lösungen regenerieren und einer umweltgerechten Entsorgung zuführen) e) Arbeitsergebnisse auf Qualitätsstandards und Umsetzung von Auftragsvorgaben prüfen, beurteilen und korrigierend) f) Anlagen und Systeme warten und pflegen 6

II.21 großformatiger Digitaldruck I (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.21) a) Verfahrenswege und Arbeitsschritte einschließlich Konfektionierung festlegen) b) Drucksysteme kalibrieren, auf Bedruckstoff einstellen und Digitaldrucke erstellen) c) Druckprodukte weiterverarbeiten, Produkte material- und transportgerecht lagern) d) Maschinen, Geräte und Werkzeuge pflegen und warten 6

II.22 3-D-Inszenierung II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.22)

a) Bildbearbeitungstechniken einsetzen, um Material- und oberflächenspezifische Bildinformationen zu erzeugen) b) Oberflächeneigenschaften und Geometrie eines Objektes durch bildbasierte, prozedurale und mathematische Steuerung verändern und optimieren 6

II.23 3-D-Bewegtbild (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.23) a) Objektbewegung erzeugen) b) Kamerafahrten inszenierend) c) Objektparameter zeitbezogen verändernd) d) Interpolationsarten von Animationskurven unterscheiden und anwendend) e) Daten für die Weiterverarbeitung vorbereiten und exportieren 6

II.24 Contenterstellung I (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.24) a) Fremdtex te analysieren und an medien- und zielgruppenspezifische Anforderungen anpassen) b) Inhalte in Infografiken, Diagrammen und Schaubildern veranschaulichend) c) Bilder und Grafiken für unterschiedliche Medienkanäle auswählen, anpassen und einbindend) d) Daten strukturieren und archivieren, dabei Datenbanksysteme einsetzend) e) Presse- und Medienrecht, die presserechtliche Verantwortung, medienrechtliche Selbstverpflichtungen sowie Datenschutzbestimmungen beachten 6

II.25 Plattformen zur interaktiven Kommunikation II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.25) a) Unternehmenspräsenzen für Onlineanwendungen erstellen und pflegend) b) Suchverhalten von Zielgruppen mittels Softwareunterstützung analysierend) c) Onlineanwendungen für Suchmaschinenoptimierung einsetzend) d) Inhalte für Onlineanwendungen unter Berücksichtigung von Suchmaschinenalgorithmen optimierend) e) Datenrecherche in Onlineanwendungen durchführen und aufbereiten, dabei rechtliche Rahmenbedingungen und Datenschutzbestimmungen berücksichtigen 6

f) Interaktionen in Onlineanwendungen systematisch beobachten und analysieren, Ergebnisse kommunizierend) g) mobiles Internet und Ortungssysteme für Onlineanwendungen nutzen

II.26 Flexografie II (§ 4 Absatz 3 Nummer 2, lfd. Nr. II.26) a) Materialien und Stempelfarben unter Berücksichtigung ihrer Eigenschaften, Verarbeitungsmöglichkeiten,

Kosten, Qualität und des Umweltschutzes auswählen und einsetzenb) tabellarischen Stempelsatz herstellenc) Satz für Rund- und Ovalstempel, Flexodruckplatten sowie für weitere flexografische Erzeugnisse gestaltend) Bänderstempel und Spezialstempel komplettieren und justierene) Passer für Mehrfarbdruck einsetzenf) Flexodruckplatten zurichten und konfektioniereng) Stempel instand setzen 6

Wahlqualifikationseinheiten aus der Auswahlliste III

Lfd. Nr. Wahlqualifikationseinheit Zu vermittelnde Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten
Zeitliche Richtwerte in Wochen im

1. bis 18. Monat 19. bis 36. Monat

1 2 3 4

III.1 kaufmännische Auftragsbearbeitung II (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.1)

a) technische Realisierbarkeit von Kundenanforderungen prüfen und die erforderlichen Kosten errechnenb) Preise kalkulieren, Angebote erstellenc) Material und Daten disponierend) Verträge unterschiftsreif vorbereitene) Eingangsrechnungen prüfen, Ausgangsrechnungen erstellenf) Nachkalkulation durchführen 12

III.2 Designkonzeption II (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.2) a) Schrift im Kontext mit

Illustrationen und Bildern in Designkonzeptionen einsetzenb) Ideen in räumliche Darstellungen umsetzen, Illustrationen frei und nach Vorgabe entwerfenc) grafische Zeichen entwickeln, insbesondere Logos, Piktogramme, Wort- und Bildmarken sowie Signets unter Berücksichtigung von Abstraktion, Symbolik und Funktionalität d) Kriterien für Motivwahl und Bildausschnitt definierene) fotografische Umsetzung einer Bildidee inszenieren, insbesondere unter Berücksichtigung von Bewegung, Dynamik, Ausdruck, Effekte, Licht und Schattenf) Bildmotive gestalterisch unter Berücksichtigung von Bildsprache und Verwendungszweck bearbeiten und verändern 12

III.3 Text-, Grafik- und Bilddatenbearbeitung (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.3)

a) Prozessdaten für die technische Arbeitsausführung festlegenb) Text-, Grafik- und Bilddaten gestalterisch aufbereiten und bearbeitenc) Grafik- und Bilddaten in verschiedenen Farbsystemen bearbeitend) bei der Grafik- und Bilddatenbearbeitung Bestimmungsgrößen für Farben beachten und Standards berücksichtigene) Daten mit Prüfsystemen auf Übereinstimmung mit den Vorgaben prüfenf) Daten sichern und entsprechend ihrem Verwendungszweck ausgeben g) Arbeitsergebnisse prüfen und beurteilen 12

III.4 produktorientierte Gestaltung (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.4)

a) Medienprodukte unter Berücksichtigung von Wirkung und Funktion konzipierenb) Gestaltungsentwürfe für unterschiedliche Anwendungen entwickelnc) visuelles Orientierungsverhalten der Nutzer berücksichtigend) Möglichkeiten der verschiedenen Druckverfahren auftragsspezifisch nutzene) technische Realisierbarkeit beachtenf) wirtschaftliche Gesichtspunkte berücksichtigen 12

III.5 datenbankbasierte Medienproduktion (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.5)

a) Datenbanken und Tabellen anlegenb) Datenbanken den auftragsbezogenen Erfordernissen anpassen c) Datenbankinhalte mittels einer Programmiersprache editierend) Datenbankinhalte mittels einer Programmiersprache in digitale Anwendungen einbindene) Content-Management-Systeme nach redaktionellen Vorgaben anpassen 12

III.6 interaktive Medienproduktion (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.6)

a) Autorensoftware unterscheiden und nach Leistungsmerkmalen auswählenb) vorgegebene oder eigene Gestaltungsideen für eine Autorensoftware strukturieren, inhaltlich beschreiben und umsetzenc) Ablauf eines Films in der Skriptsprache des Autorenprogramms programmierend) Film des Autorenprogramms für Ausgabemedium optimieren und integrieren 12

III.7 audiovisuelle Medienproduktion (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.7) a) Bild- und

Tonmaterial nach redaktionellen Vorgaben und gestalterischen Gesichtspunkten kombinierenb) Bildsequenzen unter Einsatz von Grafikelementen, Schriften, Animationen und Effekten nachbearbeitenc) sequenzbezogene Töne und Klänge nachbearbeiten und korrigieren, Effekte einsetzen und qualitativ abstimmend) audiovisuelle Medien unterscheiden und projektorientiert auswählene) endbearbeitete audiovisuelle Daten für die Medienaussage prüfen, codieren und audiovisuelles Medium erstellen 12

III.8 Systembetreuung II (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.8) a) Netzwerkarchitekturen

und -komponenten unterscheiden und entsprechend ihren Einsatzgebieten auswählenb) Netzwerkbetriebssysteme nach Leistungsfähigkeit und Einsatzgebieten beurteilen und einsetzenc) IT-Systeme in Netzwerke einbindend) Benutzerrechte verwalten, insbesondere Datenzugriff über Netzwerke organisierene) netzwerkübergreifende Kommunikation aufbauenf) Datenzugriff auf externe Netze realisiereng) Datensicherungssysteme in Bezug auf Datensicherheit beurteilen und anwendenh) Netzanwendungen und -systeme testeni) Konfigurationsdaten und Einstellungen dokumentieren 12

III.9 digitale Druckform- herstellung (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.9)

a) Fertigungsverfahren auswählen, Arbeitsablauf festlegen und Arbeitsschritte planenb) Daten auf Verwendbarkeit prüfen, Standards beachtenc) Auftragsdateien an der Eingabeeinheit

erstellen, Daten importierend)Seiten digital ausschließen, Seitenpositionen festlegen, Kontrollelemente integrieren, Arbeitsergebnis prüfen)Revisionsmuster erstellen und prüfen)Korrekturen nach Revisionsmuster ausführen)Ausgabesysteme bedienen, Grundeinstellung kontrollieren und anpassen, Standardisierungen für die Druckformherstellung berücksichtigen)Druckformen aus digitalen Datenbeständen herstellen)Druckformen auf Vollständigkeit und die Bedingungen des weiteren technischen Druckprozesses visuell kontrollieren und messtechnisch prüfen)Anlagen und Systeme warten und pflegen 12

III.10 Digitaldruck (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.10) a)Druckdaten aus dem Datenbestand auswählen und als Druckjobs (Auftragsdateien an der Eingabeeinheit) für den Druckprozess bereitstellenb)angelieferte Daten und Personalisierungsvorgaben für Druckjobs mit variablen Daten prüfen und vorbereitenc)Druckjobs mit variablen Daten unter Berücksichtigung von Auftragsparametern programmieren und Ergebnis prüfend)Digitaldruckmaschine für den Ausgabeprozess vorbereiten und dabei qualitätssichernde Maßnahmen durchführere)Druckjobs ausgebenf)Arbeitsergebnisse auf Qualitätsstandards und Umsetzung von Auftragsvorgaben prüfen, beurteilen und korrigiereng)Produktionsdaten erfassen und dokumentierenh)technische Einrichtung pflegen und warten 12

III.11 Reprografie II (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.11) a)Daten auf verschiedenen Datenträgern und Medien ausgebenb)Druckmaschine vorbereiten und einrichten sowie mehrfarbige Druckerzeugnisse herstellenc)großformatige Vervielfältigungen als Einzelstück sowie in Kleinserie herstellend)Arbeitsergebnisse prüfen und beurteilen 12

III.12 Mikrografie (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.12) a)Mikrofilme im Simplex-, Duo- und Duplexverfahren herstellen und Suchmarken setzenb)Mikrofilme aus digitalen Daten herstellenc)Mikrofilme digitalisieren, auf digitalen Datenträgern speichern und prüfend)Mikrofilme entwickeln, umkehrentwickeln und Entwicklungsablauf überwachene)mit digitalen Verfahren maßstäbliche Veränderungen ausgeben 12

III.13 Tiefdruckformherstellung (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.13) a)Auftragsplanung nach Zylindergröße, Zylinderumfang und Druckmaschine durchführerb)Schema zur Auftragsplanung erstellen)Seiten einlesend)Daten für die Bebilderung konvertierene)Prüfdruck zur Kontrolle erstellenf)Fehlstellen, die bei der Zylinderherstellung auftreten, behebeg)Korrekturen nach Unternehmens- und Kundenwünschen ausführenh)Produktionseinheiten kalibriereni)Druckbild auf den Zylinder aufbringenj)Produktionsvorgänge dokumentierenk)Zylinder verwalten sowie transportierenl)technische Einrichtungen pflegen und wartenn)Andruck prüfen und beurteilen 12

III.14 Redaktionstechnik II (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.14) a)Seitenlayout von Pressezeugnissen nach redaktionellen Vorgaben erstellenb)Infografiken, Diagrammgrafiken und Schaubilder nach redaktionellen Vorgaben gestalten und erstellenc)Film- und Videosequenzen bearbeiten und für die Veröffentlichung aufbereitend)mit Redaktionssystemen Texte, Grafiken und Bilder für Zeitungs- und Zeitschriftenseiten sowie für Onlineerzeugnisse integrierene)Zeitungs- und Zeitschriftenseiten nach technischen und typografischen Anforderungen sowie nach redaktionellen Vorgaben umbrechenf)redaktionell gestaltete Beiträge und Seiten für Onlinemedien aufbereiten und in das Ausgabemedium einstelleng)aus vorliegenden redaktionellen Beiträgen und werblichen Vorlagen Onlineangebote gestalten, aktualisieren und Verknüpfungen herstellenh)technische Arbeiten, Datengestaltung und -pflege in der Nachrichtenredaktion vorbereiten, durchführen und betreueni)Content-Management-Systeme einsetzen und betreuen 12

III.15 Fotogravurzeichnung III (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.15) a)rapportiertes Layout erstellenb)Muster nachbearbeiten, Farbauszüge erstellen und Nahtlosretuschen durchführen 12

III.16 Musiknotenherstellung III (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.16) a)Auftragsunterlagen für die Musiknotenherstellung bewerten und Manuskriptvorlagen aufbereitenb)Auftrag nach Kunden- und Redaktionsvorgaben vorbereitenc)Auftrag für die Musiknotenherstellung definierend)notenspezifische Stilvorlagen definieren und anwendene)musikrelevante Zeichen und Schriften erfassenf)Musiknotenseiten nach ästhetischen Gesichtspunkten aufbauen und auf Grundlage fachspezifischer Stichregeln gestalteng)Einzelstimmen unter Beachtung von instrumental-spezifischen Besonderheiten extrahieren und charakteristische Stichnoten nach musikalischen Gesichtspunkten einfügenh)Korrekturen nach Kunden- und Redaktionsvorgaben ausführeni)Daten für eine Zweitverwertung umarbeiten und neu gestaltenj)Produktionsdaten für Weiterverarbeitung erstellen 12

III.17 Verpackungsgestaltung III (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.17) a)Auftragsunterlagen unter Berücksichtigung von Kundenvorstellungen für die Herstellung von Packmitteln bewertenb)Konzepte für individuelle, zeit- und projektbezogene Packmittel entwickelnc)unterschiedliche Möglichkeiten der Weiterverarbeitung von Packmitteln bei der Gestaltung berücksichtigend)Einteilungen für Kalkulation, Druckformherstellung und

Stanzformenbau erstellene) Packmittelmuster unter Berücksichtigung von Fertigungsverfahren, Inhalt, Form, Größe, Auflage, Verwendungszweck und Transportart gestalten und konstruieren 12

III.18 Geografik III (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.18) a) raumbezogene Informationen, Texte, Grafiken und Bilder aufbereiten b) redaktionelle Bearbeitung von raumbezogenen Informationsmodellen, einschließlich Titel, Legende und Rückseite, durchführe c) Bild-, Text-, Grafik- und Audiodaten in raumbezogene Informationen einbinden und multimediale Produkte herstellend) raumbezogene Daten für verschiedene Präsentationsformen gestaltene) mit geografischen Informationssystemen kommunizieren und digitale Basisdaten aufbereiten 12

III.19 Dekorvorlagen-herstellung III (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.19) a) keramische Farben für Dekore festlegen, Bilddateien in Echtfarben separieren und für Druck- und brennspezifische Gegebenheiten optimieren b) Druck- und Brandergebnis auf Qualität prüfen, mit den Vorlagen abstimmen und entsprechend den Qualitätsvorgaben optimieren c) Dekorkollektionen gestalten und produktspezifisch abstimmen 12

III.20 großformatiger Digitaldruck II (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.20) a) Druckdaten auswählen und als Druckjobs (Auftragsdateien an der Eingabeeinheit) für den Druckprozess bereitstellen b) Druckprofile für Druckmaterialien erstelle c) Digitaldrucke erstellen, nach Qualitätsstandards, Kundenvorgaben und Vorlagen prüfen sowie Maschinenlauf überwachen und steuern d) Druckprodukte veredeln, Endprodukte konfektionieren und Qualitätskontrolle durchführen, Auftrag versandfertig machen e) Produktionsdaten sichern und archivieren f) systemspezifische Wartungs- und Reinigungsarbeiten ausführen 12

III.21 3-D-Standbild (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.21) a) 3-D-Inszenierung auf- und nachbereiten b) globale, insbesondere bildbasierte Beleuchtung unterscheiden und anwendend) anwendungsbezogene Voreinstellungen zu Art und Güte von Bildberechnungen vornehmen, testen, ergebnisorientiert einsetzen und Rechenprozess starten d) Postproduktion, insbesondere Mehr-Ebenen-Techniken, für die Bildaufbereitung einsetzen e) Medienprodukte präsentationsreif vorbereiten 12

III.22 Contenterstellung II (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.22) a) Themenvorschläge unterbreiten und abstimmen b) Text- und Bildrecherchen durchführen und Ergebnisse für die weitere Bearbeitung aufbereiten c) Texte unter Berücksichtigung medien- und zielgruppenspezifischer Anforderungen erstellend) Texte unter Berücksichtigung von Suchmaschinenalgorithmen optimieren e) Video- und Animationssequenzen bearbeiten und in unterschiedliche Medienkanäle einbinden f) Content-Management-Systeme einsetzen und betreueng) Onlinecommunities betreuen 12

III.23 Kommunikationsplanung und Erfolgskontrolle (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.23) a) Varianten der Medienvernetzung analysieren, im Hinblick auf das Kommunikationsziel prüfen, dabei Wechselwirkungen der unterschiedlichen Medien berücksichtigen b) Kommunikationsmaßnahmen für die Ausgabe in verschiedenen Medienkanälen einschließlich der Verbreitung von Werbeinformationen zwischen den Kunden konzipieren, dabei die Interaktion mit Zielgruppen sowie Bindung der Endkunden des Auftraggebers beachten c) Zielgruppenprofile durch Auswertung von Nutzerdaten erstellend) Instrumente zur Kontrolle der Wirksamkeit einsetzen, Ergebnisse bewerten und Maßnahmen ableitene) bei der Erarbeitung von Leistungsindikatoren für Kommunikationsmaßnahmen mitwirken f) Ergebnisse der Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen dokumentieren, Budgetkontrolle durchführen, Rentabilität ermitteln und Folgerungen für künftige Maßnahmen ableiten 12

III.24 Flexografie III (§ 4 Absatz 3 Nummer 3, lfd. Nr. III.24) a) Erzeugnisse der Flexografie unter Berücksichtigung von Wirkung und Funktion konzipieren b) Verzerrungen von Flexodruckplatten und Rollenstempeln berücksichtigend) Bildeigenschaften und Rasterung nach Stempelkriterien und drucktechnischen Kriterien abstimme d) Gestaltungselemente, insbesondere Schrift, Linie, Grafik, auswählen und kombinierene) technische und wirtschaftliche Gesichtspunkte bei der Gestaltung von Stempeln und Gravuren berücksichtigend) Nutzen anordnen, standrichtig positionieren und Kontrollelemente integriereng) Stempelplatten visuell und messtechnisch prüfen h) Ausgabeprozesse auftragsspezifisch auswählen, unter Einhaltung von Fertigungsvorgaben steuern und optimieren i) Korrekturabzüge erstellen und prüfen j) Produkte ausgeben, endfertigen und montieren k) Maschinenwerte für Gravuren ermitteln, Graviermaschinen einstellen und Gravuren anfertigen l) Ergebnisse auf Einhaltung von Kunden- und Qualitätsvorgaben prüfen und bei Abweichungen korrigieren m) Arbeitsabläufe auf Einhaltung der Vorgaben kontrollieren, Einstellungen optimieren n) Anlagen warten und pflegen 12

Zitiervorschlag: Anlage Dig/PrintMedAusbV 2013

Quelle: Bundesamt für Justiz (Archivstand), abgerufen 02.07.2026

Nicht-amtliche Lesefassung — verbindlich ist das Bundesgesetzblatt

Provided by nu:legal (<https://recht.nulegal.eu>), the leading open legal database: AI-first, expanding daily, German and European law and case law in full text, free, with an open API for AI agents. Text and data mining expressly permitted.

Herausgeber: Nulegal GmbH, Potsdam.

Dieses Dokument: https://recht.nulegal.eu/gesetze/dig_printmedausbv_2013/anlage