

Stuttgart, 23.03.2023

## **Schulentwicklungsplanung Berufliche Schulen für die Johannes-Gutenberg-Schule und die it.schule stuttgart – Einrichtung des neuen Ausbildungsberufs Gestalter/in für immersive Medien an der Johannes-Gutenberg-Schule**

### **Beschlussvorlage**

Vorlage an	zur	Sitzungsart	Sitzungstermin
Verwaltungsausschuss	Beschlussfassung	öffentlich	26.04.2023

### **Beschlussantrag**

1. Von der Schulsituation der Johannes-Gutenberg-Schule (Kompetenzzentrum für Druck und Medien) und der it.schule stuttgart (Kompetenzzentrum für Informations- und Medientechnik) wird Kenntnis genommen.
2. Der Einrichtung des neuen Ausbildungsberufes Gestalter/in für immersive Medien als Landesfachklasse an der Johannes-Gutenberg-Schule in Stuttgart zum Schuljahr 2023/2024 wird zugestimmt.

### **Kurzfassung der Begründung**

#### **1a. Schulsituation der Johannes-Gutenberg-Schule (JGS)**

Die JGS in Stuttgart-Bad Cannstatt ist eine gewerbliche Schule im Bereich der Druck- und Medientechnik und ist somit ein Zentrum für Druck und Kommunikation.

Im Schuljahr 2022/2023 besuchen insgesamt 908 Schülerinnen und Schüler (SuS) in 45 Klassen, davon 524 SuS in 24 Klassen im Teilzeit-Bereich und 384 SuS in 21 Klassen im Vollzeit-Bereich die JGS. Die größte Berufsgruppe stellen die Mediengestalter/innen Digital und Print mit 218 SuS dar. In den letzten zehn Schuljahren sind die Schüler- und Klassenzahlen in der Berufsschule kontinuierlich um insgesamt rd. 40 % zurückgegangen.

Das Schulgebäude der JGS in der Rostocker Straße 25 wurde in den Jahren 2016 – 2021 im laufenden Betrieb in fünf Bauabschnitten komplett umstrukturiert, energetisch saniert und auf den neusten Stand der Technik gebracht.

## **1b. Schulsituation der it.schule stuttgart**

Die it.schule in Stuttgart-Möhringen ist eine gewerbliche und kaufmännische Schule und hat sich als regionales Kompetenzzentrum für IT-Berufe etabliert.

Im Schuljahr 2022/23 besuchen insgesamt 1.795 Schülerinnen und Schüler (SuS) in 60 Klassen, davon 1.488 SuS in 45 Klassen im Teilzeit-Bereich und 307 SuS in 15 Klassen im Vollzeit-Bereich die it.schule. Die größte Berufsgruppe stellen die Fachinformatiker/innen mit 781 SuS dar. Die Schüler- und Klassenzahlen in der Berufsschule sind im 10-Jahres-Vergleich um rd. 30 % angestiegen.

Die it.schule hat ihren Betrieb zum Schuljahr 2007/2008 als eigenständige Schule in der Breitwiesenstr. 20-22 aufgenommen. Dieses Gebäude wurde eigens für die Bedürfnisse der it.schule entkernt, neu konzipiert und umgebaut und auf dem neuesten Stand der Technik realisiert. Mit modernster Ausstattung kann die Schule eine fundierte Ausbildung in einem innovativen und attraktiven Wirtschaftsbereich anbieten. Aufgrund der oben beschriebenen starken Nachfrage ist die Raumsituation an der it.schule nun schon seit einigen Schuljahren sehr beengt.

Ausführlichere Infos zu beiden Schulen können der Anlage 1 entnommen werden.

## **2. Einrichtung des neuen Ausbildungsberufs „Gestalter/in für immersive Medien“**

Hintergrundinformationen [Quelle: Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB)]

Die Einsatzmöglichkeiten immersiver Medien, vor allem Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Mixed Reality(XR) sowie 360°-Anwendungen werden sich im beruflichen wie privaten Alltag deutlich erweitern. Damit wird auch der Bedarf an qualifiziertem Personal für die Entwicklung und Gestaltung immersiver Medien künftig wachsen. Da es bisher keine geregelte Qualifizierung für die Erstellung und Gestaltung immersiver Medien gibt, werden bislang vielfach Quereinsteigerinnen und Quereinsteiger beschäftigt.

Vor diesem Hintergrund wurde ein eigenständiger 3-jähriger Ausbildungsberuf – der Gestalter für immersive Medien – geschaffen, um langfristig qualifiziertes Personal zu entwickeln. Er soll zum Schuljahr 2023/2024 starten. Der neue Beruf wird für einen breiten Bereich der Betriebe in der Region Stuttgart und darüber hinaus von Interesse sein.

Die Ausbildung will die relevanten beruflichen Handlungsfelder abdecken, z. B. Gestalten von virtuellen Welten mit immersiven Technologien, Gestalten von User Experience und User Interfaces, Erstellen von Prototypen, 3D-Modellen, Animationen, virtuellen Umgebungen und immersiven Klangwelten, Arbeiten in interdisziplinären, multikulturellen und dezentralen Teams, Beraten von Kundinnen und Kunden.

### Standortabwägung in Stuttgart

Sowohl die JGS als auch die it.schule haben ihr Interesse an der Einrichtung des neuen Ausbildungsberufs angemeldet. Beide Schulen bringen aufgrund der bestehenden Kompetenzen und ihrer räumlichen Ausstattung im Bereich der Mediengestaltung (Mediengestalter/in Digital und Print an der JGS bzw. Mediengestalter/in Bild und Ton an

der it.schule) sehr gute Voraussetzungen mit, den neuen Ausbildungsberuf jeweils an ihrer Schule zu etablieren.

Wie in der ausführlichen Begründung (Anlage 1) dargestellt, würde die Einrichtung des neuen Ausbildungsberufs an beiden Schulen gut passen. Ein daraus resultierender Ansatzpunkt, den neuen Ausbildungsberuf in Form einer gemeinsamen Beschulung an zwei Schulen einzurichten wurde diskutiert. Dabei hat sich jedoch gezeigt, dass viele Gründe dagegensprechen.

Daher wird für die Standortentscheidung der Fokus auf die Entwicklung der beiden Schulstandorte insgesamt gerichtet. Strukturbedingt gingen die Schülerzahlen an der JGS in den letzten Jahren deutlich zurück. Die it.schule erfreut sich einer starken Nachfrage, die sich seit mehreren Jahren in steigenden Schülerzahlen widerspiegelt.

Unter Würdigung aller in der Anlage 1 (ausführliche Begründung) dargestellten Gesichtspunkte mit Schwerpunktsetzung auf eine schulentwicklungsplanerische Gesamtbetrachtung der JGS und der it.schule soll der **neue Beruf Gestalter/in für immersive Medien an der Johannes-Gutenberg-Schule eingerichtet werden.**

### **Finanzielle Auswirkungen**

Für den berufsfachlichen Unterricht im neuen Ausbildungsberuf ergibt sich ein zusätzlicher, ergänzender Ausstattungsbedarf in Höhe von rd. 55.000 €. Dies wird die JGS aus ihrem Schulbudget finanzieren.

### **Mitzeichnung der beteiligten Stellen:**

-

### **Vorliegende Anfragen/Anträge:**

-

### **Erledigte Anfragen/Anträge:**

-

Isabel Fezer  
Bürgermeisterin

Anlagen  
Ausführliche Begründung (Anlage 1)

## Ausführliche Begründung

### 1a. Schulsituation der Johannes-Gutenberg-Schule (JGS)

Die Johannes-Gutenberg-Schule in Stuttgart-Bad Cannstatt ist eine gewerbliche Schule im Bereich der Druck- und Medientechnik und ist somit ein Zentrum für Druck und Kommunikation.

In der **Berufsschule** werden folgende Ausbildungsberufe beschult:

- Mediengestalter/in Digital und Print (in verschiedenen Fachrichtungen)
- Medientecholog/in Druck und Medientechnologe Siebdruck
- Medientecholog/in Druckverarbeitung (Industrie) und Buchbinder (Handwerk)
- Fotograf/in
- Geomatiker/in
- Packmitteltechnolog/in
- Maschinen- und Anlagenführer/in Druck und Papierverarbeitung

Im **Vollzeitbereich** können folgende Bildungsgänge besucht werden:

- VABO (Vorqualifizierung Arbeit/Beruf mit dem Schwerpunkt Erwerb von Deutschkenntnissen)
- 1-jährige Berufsfachschule Druck und Medientechnik
- 1-jährige Berufsfachschule Fotografie
- AV (Ausbildungsvorbereitung)
- 3-jähriges Berufskolleg Grafik-Design
- Technisches Gymnasium, Profil Gestaltungs- und Medientechnik

Im **Weiterbildungsbereich** gibt es folgende Angebote:

- Meisterschule Druck (Vollzeit)
- Technikerschule Druck- und Medientechnik (Vollzeit und Teilzeit)
- Gewerbliche Fachschule für Visuelle Kommunikation (Teilzeit)

Im Schuljahr 2022/2023 besuchen insgesamt 908 Schülerinnen und Schüler (SuS) in 45 Klassen, davon 524 SuS in 24 Klassen im Teilzeit-Bereich und 384 SuS in 21 Klassen im Vollzeit-Bereich die JGS. Täglich sind somit rd. 600 SuS anwesend.

Die größte Berufsgruppe stellen die Mediengestalter/innen Digital und Print mit 218 SuS dar.

Die JGS ist in ihrer Art in Baden-Württemberg eine einzigartige Schule im gesamten Berufsfeld Druck und Medien. Sie hat ein überregionales Einzugsgebiet. Durch die auf das Berufsfeld Druck und Medientechnik ausgerichtete Monostruktur kann einerseits ein hoher Grad an Professionalität durch Spezialisierung an der JGS gewährleistet werden, andererseits ist die Schule auch stark abhängig von den Entwicklungen in diesem Berufsfeld.

Deutschlandweit und auch in Baden-Württemberg sinkt die Zahl der Neuverträge im Berufsfeld Druck und Medien seit mehreren Jahren. Dieser Trend ist auch an der JGS bemerkbar. In den letzten zehn Schuljahren sind die Schüler- und Klassenzahlen in der Berufsschule kontinuierlich um insgesamt rd. 40 % zurückgegangen. Durch diesen Rückgang kommt es teilweise auch dazu, dass in Eingangsklassen die Mindestschülerzahlen

gemäß der Verordnung des Kultusministeriums zur regionalen Schulentwicklung an beruflichen Schulen (RSEbSVO) unterschritten werden. In diesen Fällen findet mit Blick auf die Lehrerressourcen eine überwiegend gemeinsame Beschulung (in den allgemeinen, nicht berufsspezifischen Fächern) mit einer anderen Berufsgruppe statt.

Das Schulgebäude der JGS in der Rostocker Straße 25 wurde in den Jahren 2016 – 2021 im laufenden Betrieb in fünf Bauabschnitten komplett umstrukturiert und auf den neusten Stand der Technik gebracht. Dadurch konnte im März 2020 die über 20 Jahre bestehende Außenstelle der Schule in der Siemensstraße in Feuerbach aufgeben werden. Seither sind alle Fachbereiche und Kompetenzen an einem Standort gebündelt. Mit der Umstrukturierung und energetischen Sanierung konnte am Stammsitz die Schulfläche etwas vergrößert und auf die neusten (Ausstattungs-)Bedürfnisse der Druck- und Medientechnik sowie für das Technische Gymnasium gebracht werden.

## **1b. Schulsituation der it.schule stuttgart**

Die it.schule in Stuttgart-Möhringen ist eine gewerbliche und kaufmännische Schule und hat sich als regionales Kompetenzzentrum für IT-Berufe etabliert.

In der **Berufsschule** werden folgende Ausbildungsberufe beschult:

- Mediengestalter/in Bild und Ton
- Informationselektroniker/in
- Fachinformatiker/in (in verschiedenen Fachrichtungen)
- Informations-und Telekommunikations-System-Elektroniker/in
- Kaufmann/frau für IT-System-Management
- Kaufmann/frau für Digitalisierungsmanagement

Im **Vollzeitbereich** können folgende Bildungsgänge besucht werden:

- 1-jährige Berufsfachschule Informationselektronik
- Berufskolleg Technik I und II
- Technischen Gymnasium, Profil Informationstechnik

Im **Weiterbildungsbereich** gibt es folgende Angebote:

- Technikerschule Informationstechnik (Vollzeit und Teilzeit)

Im Schuljahr 2022/23 besuchen insgesamt 1.795 Schülerinnen und Schüler (SuS) in 60 Klassen, davon 1.488 SuS in 45 Klassen im Teilzeit-Bereich und 307 SuS in 15 Klassen im Vollzeit-Bereich die it.schule. Täglich sind somit rd. 900 SuS anwesend.

Die größte Berufsgruppe stellen die Fachinformatiker/innen mit 781 SuS dar.

Auch die it.schule ist, wie bei den beruflichen Schulen in der Trägerschaft der Landeshauptstadt Stuttgart üblich, eine monostrukturierte Schule und somit in ihrer Art einzigartig in Baden-Württemberg. Das Berufsfeld Informationstechnik und der Beruf Mediengestalter Bild und Ton sind sehr gut nachgefragt. Dies zeigt sich nicht zuletzt daran, dass in der Berufsschule die Schüler- und Klassenzahlen im 10-Jahres-Vergleich um rd. 30 % angestiegen sind.

Die it.schule wurde zum Schuljahr 2007/2008 als eigenständige Schule gegründet und ist im Wesentlichen aus der Teilung der Werner-Siemens-Schule in Stuttgart-Nord hervorgegangen. Im Rahmen eines Investorenprojekts wurde ein ehemaliges Firmen- und späteres Hochschulgebäude in der Breitwiesenstr. 20-22 eigens für die Bedürfnisse der

it.schule entkernt, neu konzipiert und umgebaut. Das so entstandene „neue“ Schulgebäude wurde zum Schuljahresbeginn 2007/2008 von der it.schule in Betrieb genommen. Damit wurde ein Schulgebäude auf dem neuesten Stand der Technik realisiert. Mit modernster Ausstattung kann die Schule eine fundierte Ausbildung in einem innovativen und attraktiven Wirtschaftsbereich anbieten. Aufgrund der oben beschriebenen starken Nachfrage ist die Raumsituation an der it.schule nun schon seit einigen Schuljahren sehr beengt. Der Raumengpass besteht insbesondere im Bereich der Integrierten Fachunterrichtsräume für den Informationstechnik-Bereich.

## **2. Einrichtung des neuen Ausbildungsberufs „Gestalter/in für immersive Medien“**

Hintergrundinformationen [Quelle: Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB)]

Die Einsatzmöglichkeiten immersiver Medien, vor allem Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Mixed Reality(XR) sowie 360°-Anwendungen werden sich im beruflichen wie privaten Alltag deutlich erweitern. Durch den Ausbau der digitalen Infrastruktur und der Erhöhung von Bandbreiten für die mobile Datenübertragung (5G) werden sie z. B. nicht mehr nur primär stationär genutzt, sondern auch mobil eingesetzt werden können. Damit wird auch der Bedarf an qualifiziertem Personal für die Entwicklung und Gestaltung immersiver Medien künftig wachsen. Da es bisher keine geregelte Qualifizierung für die Erstellung und Gestaltung immersiver Medien gibt, werden bislang vielfach Quereinsteigerinnen und Quereinsteiger, z. B. aus anderen Ausbildungsberufen oder ohne Berufsabschluss, beschäftigt.

Vor diesem Hintergrund wurde entschieden, einen eigenständigen 3-jährigen Ausbildungsberuf zu schaffen, um langfristig qualifiziertes Personal zu entwickeln. Der neue Ausbildungsberuf heißt Gestalter/in für immersive Medien und soll zum Schuljahr 2023/2024 starten.

Der neue Beruf wird für einen breiten Bereich der Betriebe in der Region Stuttgart und darüber hinaus von Interesse sein: AR-, VR-, und XR-Unternehmen, Medienunternehmen mit digitalen Schwerpunkten, Film-/ TV-Produktionsbetrieben, Rundfunk, Marketing- und Kommunikationsagenturen, Innovations- und Marketingabteilungen von Unternehmen sowie IT- und Entwicklungsabteilungen in Produktionsbetrieben.

Ausbildungsprofil [Quelle: Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB)]

Die Ausbildung will die relevanten beruflichen Handlungsfelder abdecken, z. B. Gestalten von virtuellen Welten mit immersiven Technologien, Gestalten von User Experience und User Interfaces, Erstellen von Prototypen, 3D-Modellen, Animationen, virtuellen Umgebungen und immersiven Klangwelten, Arbeiten in interdisziplinären, multikulturellen und dezentralen Teams, Beraten von Kundinnen und Kunden.

Der gesamte Produktionsprozess immersiver Medien wird durch die Projektleitung, den Technical Direktor sowie den Creative Direktor begleitet. Diese bilden die Entscheidungsebene. Die Gestalter/innen für immersive Medien unterstützen zu Beginn des Projekts im Bereich der Beratung eher begleitend (Ziffer 1), bei der Konzeptionierung der Produkte bringen sie ihre Expertise stärker ein (Ziffer 2). Die eigentliche Kernkompetenz liegt jedoch bei der Gestaltung im Zuge der Produktion (Ziffern 3.1-3.7). Abgerundet wird der Prozess durch die Validierung und den Auftragsabschluss (Ziffer 4).

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 einsetzen
  - 3.6. Animation vornehmen
  - 3.7. Immersive Medien mit Autorenwerkzeugen und Entwicklungsumgebungen gestalten
4. Validierung und Auftragsabschluss

Der Beruf wurde zunächst als Monoberuf (d.h. ohne Fachrichtungen) konzipiert, um eine einheitliche Struktur vorzugeben.

### Standortabwägung in Stuttgart

#### **Interessensbekundung**

Sowohl die JGS als auch die it.schule haben gegenüber dem Schulträger ihr Interesse an der Einrichtung des neuen Ausbildungsberufs an ihrer jeweiligen Schule angemeldet. Daher fand eine gemeinsame Besprechung mit Vertretern der beiden Schulen, des Regierungspräsidiums Stuttgart, Abteilung Schule und Bildung und des Schulverwaltungsamts statt, um in einem transparenten Prozess die Standortoptionen auszuloten.

#### **Inhaltliche Nähe zu bestehenden Ausbildungsberufen**

Beide Schulen bringen aufgrund der bestehenden Kompetenzen im Bereich der Mediengestaltung (Mediengestalter/in Digital und Print an der JGS bzw. Mediengestalter/in Bild und Ton an der it.schule) sehr gute Voraussetzungen mit, den neuen Ausbildungsberuf jeweils an ihrer Schule zu etablieren.

Die Lernfelder 1-4, die in der Grundstufe bzw. im 1. Lehrjahr unterrichtet werden, sind beim Gestalter/in für immersive Medien identisch mit den Ausbildungsinhalten beim Mediengestalter Bild und Ton. Dieser Aspekt würde für eine Einrichtung an der it.schule sprechen.

Betrachtet man jedoch die Anforderungen an den 3-jährigen Ausbildungsberuf insgesamt, so kann davon ausgegangen werden, dass auch die JGS als Schulstandort für die Mediengestalter Digital und Print passende inhaltliche Voraussetzungen mitbringt. Diese Aussage basiert auf den Informationen, die dem BIBB-Abschlussbericht zur „Voruntersuchung zum Bedarf beruflicher Qualifizierung für die Gestaltung immersiver Medien“ entnommen werden können und auf der Einschätzung des Fachberaters des Regierungspräsidiums Stuttgart.

#### **Schülerzahlenentwicklung**

Wie bei allen neuen Ausbildungsberufen muss sich dieser erst etablieren, so dass in den ersten Jahren von geringeren Schülerzahlen auszugehen ist. Dies könnte dazu führen, dass im bzw. in den ersten Jahren nach der Einführung des neuen Ausbildungsberufes eine Kleinklasse gebildet werden müsste. An der it.schule könnte ggf. eine gemeinsame Beschulung mit den Mediengestaltern Bild und Ton (3-zügig) erfolgen, an der JGS könnte eine Klappklasse mit den Mediengestaltern Digital und Print (3-zügig) gebildet werden.

In der mittelfristigen Perspektive wird jedoch mit mindestens einer eigenständigen Klasse für die Gestalter/innen für immersive Medien gerechnet, so dass keine gemeinsame Beschulung von zwei Berufen mehr erforderlich sein wird.

Eine belastbare Prognose wie sich die Ausbildungszahlen im Bereich der Mediengestaltung insgesamt entwickeln werden, ist derzeit nicht möglich. Ob durch den neuen Ausbildungsberuf Gestalter/in für immersive Medien zusätzliche Ausbildungsplätze geschaffen werden können oder ob weitestgehend Substituierungseffekte mit den Mediengestaltern Bild und Ton sowie Digital und Print eintreten werden, bleibt daher abzuwarten. Aus Sicht des BIBB besteht grundsätzlich Entwicklungspotential, das nicht ausschließlich durch Substitution entsteht.

### **Fachraum- und Ausstattungsbedarfe**

An der it.schule gibt es mit dem großen Fachraumbereich für die Mediengestalter/innen Bild und Ton, dem sog. Film- und Tonstudio einschließlich der dazugehörigen Fachräume sehr gute Voraussetzungen.

Aber auch an der JGS wurden im Zuge der Generalsanierung und Umstrukturierung entsprechende Fachräume mit hochwertiger Ausstattung realisiert: zwei Fachräume mit Tonkabinen und dazugehöriger Computerausstattung (vergleichbar „Tonstudio“), zwei Fotostudios sowie weitere Räume mit hochwertiger Computerausstattung ermöglichen Ton- und Videoproduktionen.

Insofern haben beide Schulen bestätigt, dass durch die Einrichtung des neuen Ausbildungsberufs keine zusätzlichen Fachräume benötigt werden und in den bestehenden Fachräumen noch Kapazitäten für eine zusätzliche Belegung vorhanden sind.

An beiden Standorten gleichermaßen würde durch die Neueinrichtung des Gestalters für immersive Medien in überschaubarem Umfang zusätzlich spezielle 3-D-Designtechnik benötigt (Hard- und Software, z. B. VR-Brillen, AR-Software), die im jeweils bestehenden technischen Umfeld der Mediengestalter/innen Digital und Print bzw. Bild und Ton integriert und betrieben werden könnte.

### **Lehrerversorgung**

Die Lehrerversorgung kann an beiden Schulstandorten sichergestellt werden.

### **Einrichtung in Form einer gemeinsamen Beschulung an zwei Schulen?**

Dieser Ansatz wäre grundsätzlich möglich, allerdings gibt es viele Gesichtspunkte, die gegen eine gemeinsame Beschulung an zwei Schulen sprechen:

- Die Firmen bevorzugen eine Schule als Ansprechpartner
- Hoher, zeitaufwändiger Abstimmungsbedarf zwischen den Schulen
- Keine durchgängigen Ansprechpartner / Lehrer für die SuS
- Würde dem Lernfeldgedanken nicht gerecht werden
- Schwierigkeiten bei der Zeugniserstellung
- Die Kommunikation der Schulen mit den Betrieben, Eltern etc. wird erschwert, was gerade bei „schwierigen“ SuS problematisch ist

Diese Gründe wiegen bei der Einrichtung eines neuen, erst noch zu etablierenden Berufs noch schwerer. Zudem hätte es keine gute Außenwirkung, wenn die Landeshauptstadt Stuttgart zwar einen neuen, innovativen Beruf einrichtet, diesen aber „zerstückeln“ muss. Auch das Regierungspräsidium Stuttgart rät insgesamt betrachtet von einem Beschulungsmodell mit zwei Schulstandorten ab.

### **Abwägung unter Einbezug der Gesamtsituation der beiden Schulstandorte**

Nachdem wie dargestellt die Einrichtung des neuen Ausbildungsberufs an beiden Schulen gut passen würde, wird für die Standortentscheidung der Fokus auf die Entwicklung der beiden Schulstandorte insgesamt gerichtet.

Wie oben dargestellt gingen die Schülerzahlen an der JGS strukturbedingt in den letzten Jahren deutlich zurück. Die it.schule erfreut sich einer starken Nachfrage, die sich seit mehreren Jahren in steigenden Schülerzahlen widerspiegelt.

Mit der Einrichtung des neuen Berufs Gestalter/in für immersive Medien an der JGS würde sich eine sinnvolle Ergänzung im Bereich der Mediengestaltung und damit eine Stärkung der Schule ergeben. Selbst wenn sich mittelfristig aufgrund von Substitutionseffekten keine relevant steigenden Schülerzahlen ergeben sollten, so könnte die Schule zumindest ihren Status Quo erhalten. Bei der Einrichtung des Gestalters für immersive Medien an der it.schule müsste die JGS jedoch aufgrund der Substitutionseffekte weitere Rückgänge – vermutlich einen Zug weniger bei den bisher 3-zügigen Mediengestalter/innen Digital und Print – hinnehmen.

Bei der Einrichtung des neuen Berufs an der JGS sind auch Substitutionseffekte im Bereich Mediengestalter Bild und Ton an der it.schule zu erwarten. Die dadurch bedingten Rückgänge der Anmeldezahlen können dazu führen, dass sich die bisher stabile zu einer schwachen 3-Zügigkeit oder einer gesicherten 2-Zügigkeit entwickelt.

An der JGS sind die Mediengestalter/innen Digital und Print mit 218 SuS die stärkste Berufsgruppe. An der it.schule sind die Mediengestalter/innen Bild und Ton mit 226 SuS nach den Fachinformatikern (781 SuS) derzeit die zweitstärkste Berufsgruppe. Hierdurch wird deutlich, dass ein Rückgang um einen Zug bei den Mediengestalter/innen Digital und Print an der JGS insgesamt betrachtet viel stärker ins Gewicht fallen würde als eventuell ein Zug weniger bei den Mediengestalter/innen Bild und Ton an der it.schule.

Wenn sich in der langfristigen Perspektive bei den Gestalter/innen für immersive Medien oder in weiteren Bereichen der Mediengestaltung Ausbaupotential mit steigender Nachfrage ergibt, so wäre aus räumlicher Sicht ein Ausbau an der JGS – sowohl im Fachraumbereich als auch im allgemeinen Unterrichtsbereich – sehr gut möglich. Aufgrund der zurück gegangenen Klassenzahlen gibt es an der JGS ausreichend Raumkapazitäten. Inhaltlich könnte dann an die Erfahrungen im Bereich der Mediengestaltung und im speziellen der immersiven Medien sehr gut aufgebaut werden.

### **Stellungnahmen des Fachverbands und der zuständigen Kammer**

Der Verband Druck und Medien in Baden-Württemberg e. V. (dmpi) als zuständiger Fachverband hat sich in einer schriftlichen Stellungnahme befürwortend geäußert, dass der neue Ausbildungsberuf an der JGS in Stuttgart beschult werden soll. Der Verband geht davon aus, dass für die Auszubildenden zum Mediengestalter/in Digital und Print und Gestalter/in für immersive Medien durch die gemeinschaftliche Nutzung von Ausstattung Synergieeffekte in der Lehre und Netzwerk der Auszubildenden ergeben, wovon letzten Endes auch die ausbildenden Unternehmen profitieren können.

Auch von der Industrie- und Handelskammer (IHK) Region Stuttgart wird das Vorhaben begrüßt, den neuen Ausbildungsberuf an der JGS zu beschulen.

## **Fazit**

Unter Würdigung aller Gesichtspunkte mit Schwerpunktsetzung auf eine schulentwicklungsplanerische Gesamtbetrachtung der JGS und der it.schule soll der **neue Beruf Gestalter/in für immersive Medien an der Johannes-Gutenberg-Schule eingerichtet werden**. Mit Blick auf die Standortentwicklung der beiden Schulen und der originären Verortung des Berufsfeldes Druck und Medien an der JGS wird diese Vorgehensweise vom Regierungspräsidium Stuttgart, Abteilung Schule und Bildung ebenfalls befürwortet.

## Rechtliche Gesichtspunkte

Nachdem sich der neue Ausbildungsberuf zunächst etablieren muss, soll es im ersten Schritt deutschlandweit voraussichtlich nur drei Schulstandorte geben. Der neue Beruf soll daher an der JGS als Landesfachklasse eingerichtet werden.

Die notwendigen Gremienbeschlüsse (§ 45 Abs. 2 / § 47 Abs. 4 Nr. 3 Schulgesetz) seitens der JGS liegen vor. Sowohl die Gesamtlehrerkonferenz als auch die Schulkonferenz haben im Dezember 2022 der Einrichtung des neuen Berufs an der JGS ohne Gegenstimmen zugestimmt.

Nachdem es sich in diesem Fall um einen neuen Ausbildungsberuf handelt, gibt es im Rahmen der Regionalen Schulentwicklung nach § 30 c Schulgesetz keine berührten Schulträger, die formal angehört werden könnten. Daher kann unmittelbar nach Beschlussfassung der Einrichtungsantrag nach § 30 Schulgesetz beim Land Baden-Württemberg gestellt werden.