



MACH MIT BEI CREATE IN GERMANY



*Informationspapier zur Ausbildung zum Spielzeugentwickler*in
Stand Dezember 2025*

MACHT MIT BEI CREATE IN GERMANY

Ist Deutschland noch spitz? Steht Create in Germany noch für innovative Produkte – auch bei Spielwaren?

Ein klares Nein. Deutschland hat seinen Spitzenplatz verloren. Aber nicht, weil die hierzulande gefertigten Produkte nicht höchsten Qualitätsstandards entsprächen – das tun sie nach wie vor –, sondern weil hunderttausende Fachkräfte in Design und Entwicklung fehlen. Jedes zweite Unternehmen klagt über diesen Mangel, darunter immer mehr Hersteller aus der Spielwarenbranche. Dieses kreative Defizit, das die deutsche Wirtschaft nachhaltig schwächt, wird sich noch verstärken, denn in den nächsten Jahren gehen rund fünf Millionen Menschen, die sogenannten Baby-Boomer, in den Ruhestand.

Die Entwicklungsabteilung ist das Herzstück des Unternehmens. Unbesetzte Stellen sind für mehr als jeden zweiten Betrieb ein Geschäftsrisiko.

Immer mehr deutsche Unternehmen setzen daher in Zukunft wieder auf Eigengewächse, das zeigt der DIHK-Arbeitsmarktreport. Jedes zweite Unternehmen will künftig junge Menschen ausbilden oder eine berufsbegleitende Ausbildung ermöglichen, um diese Lücke zu schließen. Machen Sie mit? Engagieren Sie sich bei Create in Germany!

Spielzeugentwickler*innen verzweifelt gesucht!

Gestern: Der 1997 neu geordnete Beruf des Spielzeugherrschers/ Spielzeugherrscherin hat sich durch die Digitalisierung und Veränderungen in den Produktionstechniken und -prozessen

stark verändert. Moderne Technologien wie 3D-Druck und Augmented Reality (AR) et cetera werden zunehmend in die Entwicklung neuer Produkte integriert. Diese Ansätze ermöglichen es, Spielzeuge zu schaffen, die traditionelles Spielen mit digitalen Erlebnissen kombinieren. Dem trägt die neu geordnete Ausbildung zum Spielzeugentwickler Rechnung

Heute: Die Kompetenzentwicklung mit mehreren Materialien/ Werkstoffen entspricht nicht mehr der betrieblichen Wirklichkeit. Die Neuordnung rückt die Arbeits- und Geschäftsprozesse zur Entwicklung und Herstellung materialunabhängig in den Fokus. Künftig werden die Arbeits- und Geschäftsprozesse Material- und Werkstoff unabhängig formuliert. Das Ausgangsmaterial beziehungsweise der Werkstoff schlägt sich im Strukturelement der Einsatzgebiete nieder.

Morgen: Aufgrund der globalen Ausrichtung vieler Unternehmen spielt die Fertigung von Spielzeugen am Standort Deutschland heute eine untergeordnete Rolle. Der Schwerpunkt der Ausbildung soll künftig in der Spielzeugentwicklung, weniger in der reinen Produktion angesiedelt werden. Dies muss sich auch in einer zukunftsfähigen Ausbildung widerspiegeln. Die zukünftige Berufsbezeichnung lautet daher Spielzeugentwickler/ Spielzeugentwicklerin.

Geben Sie dem wachsenden Markt an Nachahmerprodukten keine Chance – unterstützen Sie das Comeback von Create in Germany!

Denken und handeln Sie zukunftsorientiert zum Wohl Ihres Unternehmens. Engagieren Sie sich mit uns für unser Projekt Create in Germany.

Der DVSJ sucht Unternehmen, die Ausbildungsplätze für künftige Spielzeugentwickler und -entwicklerinnen zur Verfügung stellen.

PROFIL SPIELZEUG-ENTWICKLER*IN

WARUM NEUORDNUNG?

Der 1997 neu geordnete Beruf des Spielzeugherstellers / der Spielezugherstellerin hat sich seitdem durch die Digitalisierung und Veränderungen in den Produktionstechniken und -prozessen sehr stark verändert. Auch die rechtlichen Anforderungen an eine Ausbildungsordnung entsprechen nicht mehr dem aktuellen Stand. Aus diesen Gründen beantragen wir den Beruf neu zu ordnen, um diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und um eine qualitativ hochwertige Ausbildung weiterhin sicherstellen zu können.

Im Rahmen der Neuordnung sollen die Arbeits- und Geschäftsprozesse zur Entwicklung und Herstellung materialunabhängig in den Fokus gerückt werden. Die aktuelle Ausbildungsordnung sieht die Kompetenzentwicklung mit mehreren Materialien/ Werkstoffen vor. Dies entspricht aber nicht mehr der betrieblichen Wirklichkeit. Zukünftig sollen die Arbeits- und Geschäftsprozesse Material- und Werkstoff unabhängig formuliert werden. Das Ausgangsmaterial oder der Werkstoff soll sich im Strukturelement der Einsatzgebiete niederschlagen.

Dabei soll im Gegensatz zu dem aktuellen Berufsbild der Schwerpunkt der Ausbildung eher in der Spielzeugentwicklung als in der reinen Produktion angesiedelt werden. Aufgrund der globalen Ausrichtung vieler Unternehmen spielt die Fertigung von Spielzeugen am Standort Deutschland eine untergeordnete Rolle. Dies muss sich auch in einer zukunftsfähigen Ausbildung des Spielzeugherstellers/ der Spielezugherstellerin widerspiegeln. Deshalb soll der zukünftige Beruf auch Spielzeugentwickler/ Spielzeugentwicklerin heißen.

Es gilt zu beachten, dass das hier vorgestellte neue Profil einen Zwischenstand und • noch nicht das finale Berufsprofil beschreibt.



DIE ECKWERTE

BERUFSBEZEICHNUNG: Spielzeugentwickler/ Spielzeugentwicklerin

AUSBILDUNGSDAUER:
3 Jahre

AUSBILDUNGSSTRUKTUR:

Beruf mit Einsatzgebieten:

- Holz
- Textile Materialien
- Kunststoff
- Metall
- Papier, Pappe
- Technik / elektronische Komponenten

GLIEDERUNG DES

AUSBILDUNGSRAHMENPLANES:

Zeitrichtwerte

PRÜFUNG:

Zwischen- und Abschlussprüfung oder gestreckte Abschlussprüfung

ANRECHNUNG:

keine

BERUFSGRUPPE:

Keine

ANMERKUNG:

Die Handlungskompetenzen im Qualifikationskatalog durch Unterpunkte ergänzt, um:

- die Innovationen, die über die eigentlichen Anpassungen in der Beschreibung der Handlungskompetenz hinaus gehen, deutlich herauszustellen.
- Anhalts- und Diskussionspunkte für die Sachverständigen zu geben, um ein gemeinsames Verständnis von Mindestanforderungen zu formulieren.
- Hinweise für die Umsetzungshilfen zu geben.

QUALIFIKATIONSKATALOG

INTEGRATIV ZU VERMITTELNDE FERTIGKEITEN, KENNTNISSE UND FÄHIGKEITEN:

- 1) Organisation des Ausbildungsbetriebs, Berufsbildung sowie Arbeits- und Tarifrecht
- 2) Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit
- 3) Umweltschutz und Nachhaltigkeit
- 4) Digitalisierte Arbeitswelt / KI

BERUFSPROFILGEBENDE FERTIGKEITEN, KENNTNISSE UND FÄHIGKEITEN:

- 5) Planen, Steuern und Optimieren von Prozess- und Arbeitsabläufen
- 6) Marktbeobachtungen durchführen und Produktrecherchen betreiben
 - Zielgruppenrecherche durchführen
 - Auftraggebervorgaben beachten
 - Rechtliche Vorgaben einhalten.
- 7) Entwürfe erstellen
 - Ideen skizzieren
 - Zeichnungen erstellen
 - Produktionsvorlagen entwickeln
- 8) Prototypen erstellen
- 9) Kaufmännische Steuerung/Planung
- 10) Anwenden von betrieblicher und technischer Kommunikation
- 11) Produktsicherheit: Anwenden des Qualitätsmanagement, Kontrollieren und Beurteilen von Ergebnissen, Einleiten von Korrekturmaßnahmen
- 12) Kundenorientiertes Handeln
- 13) Verpackungsentwicklung
- 14) Umgang mit Stammdaten

ABGRENZUNG ZU WEITEREN DUALEN AUSBILDUNGSBERUFEN:

- Holzspielzeugmacher /-in (HWO/BBIG)
Reine ausführende Tätigkeiten mit Fokus Holz
- Holzspielzeugmacher /-in (HWO/BBIG)
Reine ausführende Tätigkeiten mit Fokus Holz



KOOPERATION & KONTAKT

In Kooperation mit:

Kuratorium der Deutschen Wirtschaft für Berufsbildung

Ihr Ansprechpartner beim DWSI:

GF Ulrich Brobeil

T: +49 (0) 911.477 112 11; brobeil@dysi.de

