

2.3 Digital Animator/2D-3D Spezialist

2.3.1 Tätigkeitsbeschreibung

Der Digital Animator/2D-3D Spezialist ist der Schöpfer beweglicher Bilder in einer digitalen Welt und wendet hierbei 2D- und 3D-Techniken an. Dieses Berufsbild wird häufig auch als Computeranimation, Computer-generated Imagery (CGI), virtuelle Animation etc. bezeichnet. Im vorliegenden Fall einigte man sich darauf, diese Funktionen unter dem Oberbegriff „Digital Animator“ zusammenzufassen, um einen medienneutralen Ansatz zu betonen.

2.3.2 Qualifikationsprofil

<i>Dimension 1: e-Kompetenzfeld</i>	A. PLAN				
<i>Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</i>	A.4. Spezifikationserstellung In der Analyse und Definition des aktuellen und des angestrebten Status handelt der Digital Animator/2D-3D Spezialist systematisch in der Einschätzung von Kosteneffektivität und dem Entwurf von Entscheidungsvorlagen. Er pflegt ein Projekttagbuch und nutzt Fachwissen in der Spezifikationsentwicklung um komplexe Projekt- oder Produktdokumente zu erstellen und zu pflegen (wie beispielsweise Strukturpläne, Ablaufpläne und Beschreibung von Meilensteinen).				
<i>Dimension 3: e-Kompetenzlevels</i>	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
			Nutzt Fachwissen der Spezifikationsentwicklung, um komplexe Projekt- oder Produktdokumente zu erstellen und zu pflegen.		
<i>Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CC 11: Wendet inhaltliche Standards an ✓ MC 1: Erstellt Machbarkeitsstudien (technischer und finanzieller Natur) ✓ MC 4: Verfügt über die Fähigkeit ein Lastenheft zu erstellen oder einen (Projekt-) Bericht zu verfassen (klar, präzise, prägnant und detailliert) ✓ BC 4: Ist kundenorientiert (d.h. besitzt die Fähigkeit, sich in die Bedürfnisse des Nutzers hineinzusetzen und diese bei Entscheidungen zu berücksichtigen) 				
<i>Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</i>	A.5. Systemarchitektur Der Digital Animator/2D-3D Spezialist trägt zur Entwicklung eines Systemmodells zur Implementierung von IKT-Technologien im Einklang mit den Geschäftsanforderungen bei. Er ermittelt hierbei die benötigten Komponenten, Hardware, Software und technische Plattformen, die integriert werden müssen, um momentanen und zukünftigen Geschäftsanforderungen zu entsprechen. Er verfügt über ein weitgehendes Verständnis von IKT Technologien und ihrer Anwendung in mannigfaltigen IT Projekten und stellt sich, dass bei allen technischen Entscheidungen Interoperabilität, Skalierbarkeit und Nutzbarkeit beachtet werden.				
<i>Dimension 3: e-Kompetenzlevels</i>	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
			Nutzt Fachwissen zur Festlegung relevanter IKT-Technologien und -		

			spezifikationen, die in der Konstruktion verschiedener IT-Projekte, Anwendungen oder Infrastrukturverbesserungen angewendet werden sollen.		
<i>Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk</i>	✓ TC 11: Verfügt über Kenntnisse der Integration verschiedener Komponenten einer Applikation / Website				
<i>Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</i>	A.6. Anwendungsdesign Während der Planung und Spezifikation eines Content Moduls verantwortet der Digital Animator/2D-3D Spezialist die Gesamtplanung des Designs des Moduls oder der Applikation im Einklang mit der IKT-Strategie und Nutzer- bzw. Kundenanforderungen. Schätzt Entwicklungskosten sowie Installations- und Wartungskosten der Anwendung ein und wählt adäquate technische Optionen für die Konstruktion der Lösung. Er stellt sicher, dass die Anwendung wunschgemäß in ein komplexes Umfeld integriert wird.				
<i>Dimension 3: e-Kompetenzlevels</i>	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
		Organisiert die Gesamtplanung des Entwurfs der Anwendung.	Verantwortet die eigene Handlung und die der Kollegen und stellt dabei sicher, dass die Anwendung korrekt in ein komplexes Umfeld integriert wird.		
<i>Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk</i>	✓ TC 11: Verfügt über Kenntnisse der Integration verschiedener Komponenten einer Applikation / Website ✓ MC 5: Findet Problemlösungen, schätzt diese ein und prüft sie auf ihre Angemessenheit und Auswirkungen ✓ MC 6: Analysiert die Relevanz von Entscheidungsmöglichkeiten (kritische Selbst-Reflektion) ✓ MC 14: Verfügt über Kenntnisse im Bereich Usability Research ✓ BC 1: Besitzt Kreativität und Vorstellungskraft				
<i>Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</i>	A.7. Trendausschau Technologie und Innovation Der Digital Animator/2D-3D Spezialist kennt die aktuellen Technologieverbesserungen in seinem Kompetenzfeld und ist in der Lage, diese in die Entwicklung einer Anwendung oder eines Inhaltsmoduls zu integrieren. Durch schrittweise Verbesserungen in Effizienz, Produktivität, Qualität oder Wettbewerbsfähigkeit des entwickelten Inhaltsmoduls oder der Anwendung trägt er zu dessen Mehrwert bei.				
<i>Dimension 3: e-Kompetenzlevels</i>	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
		Kennt die aktuellen Technologieverbesserungen in seinem Kompetenzfeld			

		und ist in der Lage, diese, falls notwendig, in seine Entwicklungen gemäß der Spezifikationen zu integrieren.			
<i>Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CC 5: Verfügt über rechtliche Grundlagenkenntnisse (im jeweiligen Arbeitsbereich, Autorenrechte, Geistiges Eigentum...) ✓ BC 8: Ist vertraut mit der Geschäftskultur in der Branche/ im Industriezweig 				

<i>Dimension 1: e-Kompetenzfeld</i>	B. ERSTELLEN				
<i>Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</i>	B.1. Design und Entwicklung Der Digital Animator/ 2D-3D Spezialist handelt systematisch und kreativ in Entwicklung, Design, Erstellung und Integration von Softwaremodulen und verschiedener Komponenten in ein größeres Produkt. Er berücksichtigt hierbei die geforderten Spezifikationen. Er führt System- und Modultests durch und stellt sicher, dass dabei Funktions- und Leistungskriterien erfüllt werden.				
<i>Dimension 3: e-Kompetenzlevels</i>	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
		Entwickelt systematisch kleine Komponenten oder Module.	Handelt kreativ in der Entwicklung der Komponent-en und deren Integration in ein größeres Produkt.		
<i>Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ TC 1: Entwickelt grafische Dokumente, Layouts und Web-Design ✓ TC 2: Verfügt über Programmierkenntnisse zur (Weiter-)Entwicklung von Multimedia-Anwendungen, Software, Websites, etc. ✓ TC 3: Pfl egt und aktualisiert Anwendungen, Websites, Software, Computer, Netzwerke... ✓ TC 5: Dokumentiert Texte, Anwendungen, Funktionen einer Software ✓ TC 11: Verfügt über Anwenderkenntnisse für eine erfolgreiche Nutzung von Multimedia-Software, Anwendungen, Hardware, etc. ✓ CC 1: Verfasst Texte in der Muttersprache und beachtet inhaltliche Klarheit, Stimmigkeit, Rechtschreibung und Grammatik ✓ CC 2: Verfasst Texte im Englischen und beachtet inhaltliche Klarheit, Stimmigkeit, Rechtschreibung und Grammatik ✓ CC 8: Verarbeitet Design Methoden im Content Development ✓ CC 9: Produziert 2D und/oder 3D Animationen ✓ CC 11: Wendet inhaltliche Standards an ✓ CC 13: Verwendet Bildmanagementsysteme ✓ CC 14: Gebraucht visuelle, zeichnerische und formende Fähigkeiten (i.S.v. sculpting) und wendet diese an ✓ CC 18: Versteht den theoretischen Hintergrund und die Entwicklung der Medien ✓ BC 1: Besitzt Kreativität und Vorstellungskraft ✓ BC 4: Ist kundenorientiert (d.h. besitzt die Fähigkeit, sich in die Bedürfnisse des Nutzers hineinzusetzen und diese bei Entscheidungen zu berücksichtigen) ✓ BC 11: Verfügt über Sensibilität und Taktgefühl in zwischenmenschlichen Interaktionen sowie interkulturelle Kompetenz ✓ BC 12: Ist teamfähig ✓ BC 15: Ist sich bewusst über die Bedeutung von Genauigkeit und Sorgfalt 				
<i>Dimension 2: e-Kompetenz: Titel +</i>	B.2. Systemintegration				

<i>allgemeine Beschreibung</i>	Der Digital Animator/2D-3D Spezialist identifiziert systematisch die Kompatibilität der Soft- und Hardware Spezifikationen und installiert diese in ein bestehendes oder vorgeschlagenes System. Wird den eingeführten Prozessen gerecht und berücksichtigt Spezifikation, Kapazität und Kompatibilität bestehender und hinzukommender Module, um Integrität und Interoperabilität sicherzustellen. Er beachtet hierbei die Spezifikation, Kapazität und Kompatibilität bestehender und neuer Module.				
<i>Dimension 3: e-Kompetenzlevels</i>	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
			Ist für die eigenen Handlungen und die der Kollegen während des Integrationsprozesses verantwortlich. Kommt den entsprechenden Standards und Umstellungskontrollverfahren nach, um die Funktionalität und Verlässlichkeit des Systems zu erhalten.		
<i>Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CC 15: Prozessiert und versteht interaktive virtuelle Welten ✓ BC 15: Ist sich bewusst über die Bedeutung von Genauigkeit und Sorgfalt 				
<i>Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</i>	<p>B.3. Testen</p> <p>Der Digital Animator/2D-3D Spezialist verfügt über spezialisiertes Wissen der Organisation komplexer Prüfverfahren für IT-System oder Nutzeranforderungen von Kunden. Durch die Prüfverfahren wird eine interne, externe, nationale und internationale Einhaltung von Standards gewährleistet und stellen sicher, dass neue oder überarbeitete Komponenten oder Systeme den Erwartungen entsprechend funktionieren. Durch die Anfertigung von Dokumenten und Berichten über die Prüfverfahren stellt er anderen am Prozess der Modulerstellung Beteiligten wie Designern, Nutzern oder Instandhaltern wichtige Informationen zur Verfügung und belegt die Einhaltung der Anforderungen.</p>				
<i>Dimension 3: e-Kompetenzlevels</i>	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
		Organisiert Testprogramme und schreibt Skripte, um eventuelle Schwachstellen einer Dauerprüfung zu unterziehen. Protokolliert und berichtet Testbefunde über eine Ergebnisanalyse.	Nutzt Fachwissen, um komplexe Testprogramme zu beaufsichtigen. Stellt sicher, dass Prüfverfahren und Ergebnisse dokumentiert werden, als Input für nachfolgende Prozesseigner wie Designer, Nutzer oder Administratoren. Ist verantwortlich für Einhaltung der Prüfverfahren einschließlich Dokumentation der Prüfungskette.		
<i>Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß</i>	✓ TC 4: Testet / validiert eine Anwendung, Software und erstellt entsprechende Berichte				

CompTrain Rahmenwerk					
Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	B.4. Lösungsimplementierung <p>Er ist beteiligt an der Erstellung von Lösungen und der Kommunikation mit den Kunden. Dies beinhaltet die Konfiguration (d.h. Installation, Implementierung von Upgrades, Deinstallation) von Hardware, Software und dem Netzwerk wobei eine Interoperabilität der Systemkomponenten gewährleistet wird. Er befolgt dabei vordefinierte Verfahrensstandards. Er erstellt oder entfernt Elemente des Systems in einem komplexen Umfeld. Er identifiziert fehlerhafte Komponenten und stellt die Ursache von Funktionsfehlern innerhalb der Gesamtlösung fest. Er übergibt dem Anwender eine einsatzfähige, validierte Lösung. Vervollständigt die Dokumentation und hält dabei alle relevanten Informationen fest, einschließlich Ausstattungsempfänger, Konfiguration und Leistungsdaten. Er unterstützt weniger erfahrene Kollegen bei der Ausführung von Arbeitsprozessen und Software Upgrades. Falls erforderlich beteiligt er zusätzliche fachliche Ressource, beispielsweise externe Netzwerkanbieter.</p>				
Dimension 3: e-Kompetenzlevels	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
		<p>Handelt systematisch, um in einem komplexen Umfeld vorhandene Systemelemente zu analysieren oder neue zu entwickeln. Identifiziert nicht funktionierende Komponenten und stellt die Ursache von Funktionsfehlern innerhalb der Gesamtlösung fest. Unterstützt weniger erfahrene Kollegen.</p>	<p>Verantwortet eigene Handlungen und die Anderer innerhalb der Lösungsbereitstellung einschließlich umfangreicher Kommunikation mit dem Kunden. Nutzt Fachwissen um die Lösungsentwicklung zu beeinflussen. Berät bei der Abstimmung von Arbeitsprozessen und -verfahren mit Software-Upgrades.</p>		
Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk	<input checked="" type="checkbox"/> TC 2: Verfügt über Programmierkenntnisse zur (Weiter-)Entwicklung von Multimedia-Anwendungen, Software, Websites, etc.				
Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	B.5. Entwicklung technischer Dokumentation <p>Er empfängt Vorgaben technischer Autoren um die Produktion verschiedener Dokumente entsprechend der Produkt-, Service- oder Anwendungsanforderungen zu organisieren. Er wählt adäquate Form und Medien für die Präsentation des Materials indem er seine verschiedenen Funktionen und Eigenschaften beschreibt. Der Digital Animator/2D-3D Spezialist ist ebenfalls verantwortlich für das Dokument-Management System und die Aktualisierung und Validierung bestehender Dokumentationen.</p>				
Dimension 3: e-	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5

Kompetenzlevels		Organisiert die Anfertigung von Dokumenten und bezieht die Vorgaben technischer Autoren mit ein.			
Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk	✓ TC 5: Dokumentiert Texte, Anwendungen, Funktionen einer Software				

Dimension 1: e-Kompetenzfeld	C. DURCHFÜHREN				
Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	C.2. Veränderungsunterstützung Berät zur Weiterentwicklung einer IT-Lösung und implementiert die Veränderungen im System. Kontrolliert und plant Software- und Hardwareveränderungen und vermeidet so, dass mehrere Upgrades zu unvorhersehbaren Ergebnissen führen. Stellt sicher, dass der Leistungsvertrag eingehalten wird indem er systematisch auf Anfragen im Tagesgeschäft eingeht und Servicestörungen minimiert.				
Dimension 3: e-Kompetenzlevels	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
		Handelt systematisch in der Reaktion auf tägliche Betriebsanforderungen, vermeidet Servicestörungen und entspricht dabei dem Leistungsvertrag.			
Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk	✓ TC 3: Pflegt und aktualisiert Anwendungen, Websites, Software, Computer, Netzwerke...				
Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	C.3. Service-Administration Der Digital Animator/2D-3D Spezialist handelt systematisch in der Analyse von Leistungswerten und kommuniziert deren Befunde an ranghöhere Kollegen. Pflegt Beobachtungs- und Steuerungstools (d.h. Skripte, Verfahren etc.). Pflegt die betriebliche Dokumentenbibliothek und protokolliert das gesamte operative Geschehen. Ergreift proaktive Maßnahmen um eine beständige und sichere Anwendung und IKT-Infrastruktur zu garantieren indem er potentielle Nichterfüllungen des Leistungsvertrages weitergibt und Handlungsempfehlungen zur Verbesserung der Serviceleistung ausspricht.				
Dimension 3: e-Kompetenzlevels	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
		Handelt systematisch in der Analyse von Leistungswerten und kommuniziert deren Befunde an die			

		ranghöheren Kollegen. Gibt potentielle Nichterfüllungen des Leistungsvertrages weiter und gibt Handlungsempfehlungen, um die Serviceleistung zu verbessern.			
<i>Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk</i>	✓ MC 3: Verfügt über Fähigkeiten im Zeitmanagement und hält Termine und Fristen ein (Produktion, Erstellung....)				
<i>Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</i>	C.4. Problemmanagement Verfügt über Fachwissen und tiefgehendes Verständnis der IT Infrastruktur und Problemmanagementprozesse. Identifiziert und löst die Ursache eines Vorfalls innerhalb des Informationssystems zeitnah, so dass die Behebung (z.B. Reparatur, Ersatz, Rekonfiguration) eine möglichst geringe Auswirkung auf das laufende Geschäft hat. Dokumentiert die Problemlösung um zukünftige Vorfälle zu vermeiden.				
<i>Dimension 3: e-Kompetenzlevels</i>	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
			Nutzt Fachwissen und tiefgehendes Verständnis der IKT-Infrastruktur und Problemmanagementprozesse, um Fehler mit geringstmöglichem Ausfall zu identifizieren und zu lösen. Trifft auch in emotional geladenen Situationen vernünftige Entscheidungen bezüglich des angemessenen und erforderlichen Vorgehens, um Auswirkungen auf das Geschäft zu minimieren. Identifiziert fehlerhafte Komponenten schnell und wählt passende Alternativen wie Reparieren, Austauschen oder Rekonfigurieren.		
<i>Dimension 4:</i>	✓ MC 5: Findet Problemlösungen, schätzt diese ein und prüft sie auf ihre Angemessenheit und Auswirkungen				

Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk	✓ BC 2: Ist in der Lage analytisch zu denken und daraus Synthese zu entwickeln
---	--

Dimension 1: e-Kompetenzfeld	E. STEUERN				
Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.2. Projekt- und Portfoliomanagement Versteht die Prinzipien des Projektmanagements und wendet diese an. Definiert Aktivitäten, Verantwortlichkeiten, kritische Meilensteine, Ressourcen, Qualifikationsbedarfe, Schnittstellen und Budget. Setzt Pläne für Veränderungsprogramme um. Koordiniert Projekte, um neue interne oder externe Prozesse zu entwickeln oder zu implementieren und dabei bestimmte Geschäftsbedarfe zu erfüllen. Verantwortet die eigenen Aktivitäten und die Anderer, instruiert und trägt die Verantwortung für ein Team (d.h. Beziehungen innerhalb des Teams, Teamziele). Trägt gelegentlich Verantwortung für ein ganzes IT Projekt (Ergebnis, Finanzierung, Ressourcenmanagement, Zeitmanagement). Erstellt und pflegt Dokumente, die die Überwachung des Projektfortschritts erleichtern.				
Dimension 3: e-Kompetenzlevels	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk	✓ MC 1: Erstellt Machbarkeitsstudien (technischer und finanzieller Natur) ✓ MC 3: Verfügt über Fähigkeiten im Zeitmanagement und hält Termine und Fristen ein (Produktion, Erstellung....) ✓ MC 5: Findet Problemlösungen, schätzt diese ein und prüft sie auf ihre Angemessenheit und Auswirkungen				
Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.3. Risikomanagement Implementiert das Risikomanagement bei allen Informationssystemen und wendet dabei die vom Unternehmen definierten Risikomanagementstrategien an. Er bewertet Geschäftsrisiken des Unternehmens und dokumentiert potentielle Risiken und Schadenbegrenzungspläne und untersucht IKT-Lösungen zur Minderung der identifizierten Risiken.				
Dimension 3: e-	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5

Kompetenzlevels		Versteht und wendet Prinzipien des Risikomanagements an und untersucht IKT-Lösungen zur Minderung der identifizierten Risiken.			-
Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk	✓ MC 6: Analysiert die Relevanz von Entscheidungsmöglichkeiten (kritische Selbst-Reflektion)				
Dimension 2: e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.4. Management von Geschäftsbeziehungen Er etabliert und pflegt positive Geschäftsbeziehungen zwischen Kunde und Anbieter (intern und extern) unter Einsatz von und im Einklang mit Organisationsprozessen. Pflegt regelmäßige Kommunikation mit Kunde/Partner/Zulieferer und geht durch Empathie mit deren Umfeld auf ihre Bedarfe ein, steuert die Kommunikation über die Lieferkette hinaus. Stellt sicher, dass Bedarfe, Bedenken und Beschwerden von Kunden, Partnern, bzw. Zulieferern verstanden und im Einklang mit der Organisationspolitik gelöst werden. Verantwortet hierbei eigene Handlungen und die Anderer und steuert einen begrenzten Kundenstamm.				
Dimension 3: e-Kompetenzlevels	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
			Steuert einen begrenzten Kundenstamm und verantwortet dabei die eigenen Handlungen und die von Anderen.		
Dimension 4: Kenntnisse und Fähigkeiten gemäß CompTrain Rahmenwerk	✓ BC 10: Identifiziert sich mit der Unternehmensstrategie, der Unternehmenskultur und den Unternehmenszielen ✓ BC 11: Verfügt über Sensibilität und Taktgefühl in zwischenmenschlichen Interaktionen sowie interkulturelle Kompetenz ✓ BC 12: Ist teamfähig ✓ BC 14: Verfügt über Fähigkeiten in den Bereichen Präsentieren und Moderieren				

Die folgende Legende bietet Erklärungen für die Abkürzungen und andere Gebräuchlichkeiten der 5 Profile:

LEGENDE	<p>Neu definierte Level Deskriptoren der Dimension 3 werden in roter Schrift dargestellt</p> <p>Grün hervorgehobene Zellen = dieses Level wurde in den meisten Partnerländern zugewiesen</p> <p>Grau hervorgehobene Zellen = dieses Level wurde von wenigen Partnerländern zugewiesen</p> <p>Leere Zellen = dieses Level wurde von keinem der Partnerländer zugewiesen</p> <p>Die Kodierungen CC, TC, BC, MC beziehen sich auf die EQF Code Gesamtliste der Kompetenzen, welche im Anhang verfügbar ist</p>
----------------	---

<p>CC: steht für “content-related competence” (inhaltsbezogene Kompetenz)</p> <p>TC: steht für “technical competence” (technische Kompetenz)</p> <p>BC: steht für “behavioural competence” (kognitive Kompetenz)</p> <p>MC: steht für “management competence” (Führungskompetenz)</p>

ANHANG

Technische Kompetenzen (TC = Technical Competences)	
TC1	Entwickelt grafische Dokumente, Layouts und Web-Design
TC2	Verfügt über Programmierkenntnisse zur (Weiter-)Entwicklung von Multimedia-Anwendungen, Software, Websites, etc.
TC3	Pflegt und aktualisiert Anwendungen, Websites, Software, Computer, Netzwerke...
TC4	Testet / validiert eine Anwendung, Software und erstellt entsprechende Berichte
TC5	Dokumentiert Texte, Anwendungen, Funktionen einer Software
TC6	Entwickelt und verwaltet Datenbanken
TC7	Verwaltet lokale Datenverarbeitungssysteme (Pflege, Updates, Antivirus)
TC8	Verwaltet die Datenverarbeitung in einem Netzwerk (Sicherheit, Zugriffsrechte, tägliche Pflege und Wartung)
TC9	Hat Kenntnisse in der Nutzung von Suchmaschinen
TC10	Weiß, wie man eine Website gemäß der Anforderungen von Suchmaschinen optimiert
TC11	Verfügt über Anwenderkenntnisse für eine erfolgreiche Nutzung von Multimedia-Software, Anwendungen, Hardware, etc.
TC12	Verfügt über Kenntnisse über Sicherheitsaspekte einer Website / einer Datenbank / eines Netzwerkes
TC13	Verfügt über Kenntnisse der Integration verschiedener Komponenten einer Applikation / Website
Inhaltsbezogene Kompetenzen (CC = Content-related Competences)	
CC1	Verfasst Texte in der Muttersprache und beachtet inhaltliche Klarheit, Stimmigkeit, Rechtschreibung und Grammatik
CC2	Verfasst Texte im Englischen und beachtet inhaltliche Klarheit, Stimmigkeit, Rechtschreibung und Grammatik
CC3	Ist vertraut mit den Kommunikationsregeln im Internet (Schrift, Graphik (Visualisierung), Ton) in der Muttersprache
CC4	Ist vertraut mit den Kommunikationsregeln im Internet auf Englisch (Schrift, Graphik (Visualisierung), Ton)
CC5	Verfügt über rechtliche Grundlagenkenntnisse (im jeweiligen Arbeitsbereich,

	Autorenrechte, Geistiges Eigentum...)
CC8	Verarbeitet Design Methoden im Content Development
CC9	Produziert 2D und/oder 3D Animationen
CC10	Erstellt inhaltliche Module
CC11	Wendet inhaltliche Standards an
CC12	Entwickelt Systeme zur Evaluation von Nutzerverhalten und wendet dieses an
CC13	Verwendet Bildmanagementsysteme
CC14	Gebraucht visuelle, zeichnerische und formende Fähigkeiten (i.S.v. sculpting) und wendet diese an
CC15	Prozessiert und versteht interaktive virtuelle Welten
CC16	Analysiert verschiedene Informationsquellen (Statistiken, Umfragen...)
CC17	Entwirft komplexe Applikationen für spezifische Nutzeroberflächen
CC18	Versteht den theoretischen Hintergrund und die Entwicklung der Medien
Management bezogene Kompetenzen (MC = Management Competences)	
MC1	Erstellt Machbarkeitsstudien (technischer und finanzieller Natur)
MC2	Führt die Budgetplanung durch
MC3	Verfügt über Fähigkeiten im Zeitmanagement und hält Termine und Fristen ein (Produktion, Erstellung....)
MC4	Verfügt über die Fähigkeit ein Lastenheft zu erstellen oder einen (Projekt-) Bericht zu verfassen (klar, präzise, prägnant und detailliert)
MC5	Findet Problemlösungen, schätzt diese ein und prüft sie auf ihre Angemessenheit und Auswirkungen
MC6	Analysiert die Relevanz von Entscheidungsmöglichkeiten (kritische Selbst-Reflektion)
MC7	Managt, verhandelt, leitet und überwacht Zulieferer bzw. Unterauftragnehmer
MC8	Managt, führt Verhandlungen, leitet und überwacht Teams
MC9	Misst und charakterisiert Nutzergruppen und zieht hieraus notwendige Schlussfolgerungen
MC10	Hat Kenntnisse über umweltspezifische Belange und Arbeitsschutzvorschriften
MC11	Entwickelt Strategien zur Qualitätssicherung inkl. Regeln und Methoden und wendet diese an
MC12	Managt und evaluiert Projekte
MC13	Handhabt Standards und andere internationale Gebräuche
MC14	Verfügt über Kenntnisse im Bereich Usability Reserach

MC15	Verfügt über gute Kenntnisse im Marketing und Online-Marketing
MC16	Überblickt potentielle Weiterentwicklungen von Multimedia-Applikationen, Softwares, Websites etc.
MC17	Entwickelt eine Strategie zur Informationsicherheit mit entsprechenden Regeln und Methoden und wendet diese an
Verhaltensbezogene Kompetenzen (BC = Behavioural Competences)	
BC1	Besitzt Kreativität und Vorstellungskraft
BC2	Ist in der Lage analytisch zu denken und daraus Synthese zu entwickeln
BC3	Führt Informationsrecherchen im Internet und an anderen Orten durch und kann die Qualität der Inhalte bewerten bzw. einschätzen (i.S.v. Medienkompetenz)
BC4	Ist kundenorientiert (d.h. besitzt die Fähigkeit, sich in die Bedürfnisse des Nutzers hineinzusetzen und diese bei Entscheidungen zu berücksichtigen)
BC5	Kann Kunden gewinnen und binden
BC6	Kommuniziert extern (mit Kunden und Lieferanten) und intern (innerhalb des Unternehmens)
BC7	Kommuniziert extern und intern in englischer oder anderen Fremdsprachen
BC8	Ist vertraut mit der Geschäftskultur in der Branche/ im Industriezweig
BC9	Bringt Verständnis für die eigene Unternehmenskultur auf und berücksichtigt Verpflichtungen gegenüber anderen Abteilungen
BC10	Identifiziert sich mit der Unternehmensstrategie, der Unternehmenskultur und den Unternehmenszielen
BC11	Verfügt über Sensibilität und Taktgefühl in zwischenmenschlichen Interaktionen sowie interkulturelle Kompetenz
BC12	Ist teamfähig
BC13	Verfügt über die Fähigkeit, Fachwissen weiterzugeben bzw. Wissen zu teilen und pädagogisches Gespür
BC14	Verfügt über Fähigkeiten in den Bereichen Präsentieren und Moderieren
BC15	Ist sich bewusst über die Bedeutung von Genauigkeit und Sorgfalt
BC16	Beachtet ethische Prinzipien
BC17	Verfasst und analysiert wissenschaftliche Veröffentlichungen
BC18	Analysiert Mensch-Computer Interaktionen
BC19	Kennt ganzheitliche Design Methodologien (im Bezug auf ältere Menschen, Menschen mit Behinderungen etc.)

