



eCult

Rollenprofile



Das eCult Skills Transfer of Innovation Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.

Dieses Dokument gibt nur die Ansichten der Autoren wieder und die Kommission kann nicht für jeglichen Gebrauch der hierin enthaltenen Informationen zur Verantwortung gezogen werden.

Das vorliegende Dokument beschreibt die Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen, die in den fünf verbreiteten Berufsbildern für eCult Skills Funktionen, nötig sind. Diese Profile fokussieren sich auf europäische KMU's und den europäischen Kulturerbe-Sektor. Sie wurden von Experten nach einer sorgfältigen Analyse der aktuellen Arbeitsmarktsituation angefertigt.

Dieses Dokument enthält Berufsbilder für die folgenden eCult Jobrollen:

- [Berater im Kulturbereich \(mit IKT Fachwissen\)](#)
- [Führer im Kulturbereich \(mit IKT Fachwissen\)](#)
- [Manager für digitale Kulturgüter](#)
- [Entwickler für interaktive kulturelle Erfahrungen](#)
- [Manager der Online Community für Kultur](#)

Die Rollenprofile geben die aktuell nachgefragten Kompetenzen für branchenspezifische Funktionen in einem Format wieder, das einfach zu verstehen und anzuwenden ist.

Durch die verwendete Methode des e-Jobs Observatory¹ (www.e-jobs-observatory.eu) entstanden Jobprofile für branchenspezifische Funktionen, die das e-Kompetenz Rahmenwerk berücksichtigen (ein europäischer Referenzrahmen, der von der [European Standardisation Organisations' Working Group on ICT Skills](#) ([CEN Working Group on ICT Skills](#))² entwickelt wurde).

Jedes Rollenprofil ist in zwei Abschnitte unterteilt:

1. Rollenbeschreibung

Diese setzt sich aus den folgenden Merkmalen zusammen (bei den Einträgen in kursiv handelt es sich um Erklärungen für die Einträge in der linken Spalte):

¹ Die vorliegenden Profile wurden im Rahmen des eCult Skills Projekts entwickelt und von der Europäischen Kommission mitfinanziert. Das Projekt eCult Skills verwendet Methoden, die bereits in früheren Projekten, die zum [e-Jobs Observatory](#) beigetragen haben, entwickelt wurden. Beim [e-Jobs Observatory handelt es sich um ein Cross-Stakeholder Netzwerk, das das Ziel](#) verfolgt, die tatsächliche Marktorientierung für Trainingsprogramme/ Weiterbildungen für e-Jobs zu verbessern.

² Die [CEN Working Group on ICT Skills](#) will den Fachkräftemangel im digitalen- und IKT Bereich beheben und die Kompetenz-Lücken und digitale Kluft schließen, die sich negativ auf das Produktivitätswachstum, die Wettbewerbsfähigkeit, Innovationen, Beschäftigung und den sozialen Zusammenhalt in Europa auswirken. Dabei unterstützt sie im Wesentlichen die IKT Beschäftigungsstrategie, die sich insbesondere der Erhöhung von hochqualifizierten IKT-Arbeitskräften und der Förderung der digitalen Kompetenzen verschrieben hat.

Rollenbezeichnung	<i>Name dieses Berufsbildes</i>
Auch bekannt als	<i>Alternative Bezeichnung, die im entsprechenden Marktumfeld auch gebräuchlich ist.</i>
Relevante Berufe	<i>Berufe für die diese Rolle relevant ist.</i>
Zusammenfassung	<i>Beschreibt die Alleinstellungsmerkmale des Rollenprofils.</i>
Mission	<i>Beschreibt die Relevanz des Rollenprofils.</i>
Verantwortlichkeiten	<i>Skizziert die Tätigkeiten und die dazu gehörigen Ergebnisse für die das Rollenprofil verantwortlich ist.</i>
Ergebnisse	<i>Leistungen für die das Rollenprofil Input liefert.</i>
Hauptaufgaben	<i>Auflistung der hauptsächlichen Tätigkeiten, die durch das Rollenprofil abgedeckt werden.</i>
Umgebung	<i>Kurze Beschreibung der Arbeitsumgebung des Rollenprofils.</i>
KPI's (Leistungskennzahl)	<i>Indikatoren zur Leistungsfeststellung des Rollenprofils.</i>

2. Rollenprofile

Dieser Abschnitt besteht aus zwei Unterabschnitten (Rollenprofilzusammenfassung, detailliertes Rollenprofil), mit jeweils verschiedenen Tabellen.

Die Rollenprofilzusammenfassung ist in vier Bereiche untergliedert und reflektiert die verschiedenen Kompetenzlevel, die im [Europäischen e-Kompetenz-Rahmenwerk \(e-CF\)](#)³ festgelegt sind. Außerdem werden zusätzliche Kompetenzen aufgelistet, wie z.B. „Soft Skills“.

Der e-Kompetenz Rahmen unterscheidet vier Bereiche:

Bereich 1: fünf E-Kompetenzbereiche, die sich aus den IKT Geschäftsprozessen PLANEN – ERSTELLEN – BETREIBEN – ERMÖGLICHEN – MANAGEN zusammensetzen.

Bereich 2: definiert eine Reihe von e-Kompetenzen für jeden Bereich (insgesamt 36 Kompetenzen). Die Relevanz (***= Kern, **= Zusatz, *= gut zu haben) dieser E-Kompetenzen für das spezifische Rollenprofil ist in der nächsten Spalte aufgeführt.

Bereich 3: listet die Kompetenzstufen für jede E-Kompetenz. Jede einzelne Stufe gibt Aufschluss über Arbeitsergebnisse und Fertigkeiten, die typischerweise mit der jeweiligen Qualifikation in Zusammenhang gebracht werden. Diese leiten sich aus den Kompetenzstufen des [Europäischen](#)

³ [Europäisches e-Kompetenz Rahmenwerk \(e-CF\)](#) ist ein Bezugsrahmen, in dem 36 verschiedenen IKT Management- und praktische Kompetenzen, entsprechend ihrer korrespondierenden IKT-Geschäftsfelder aufgeführt sind und die von verschiedensten Akteuren (z.B. IKT-Nutzer, Zulieferunternehmen, dem öffentlichen Sektor und Bildungs- und Sozialpartner) in ganz Europa verwendet und verstanden werden.

[Qualifikations-Rahmenwerks](#)⁴ ab (Kompetenzstufen von 1 bis 5) die mit den EQF Levels 3-8 in Verbindung stehen. Jede E-Kompetenz, die das jeweilige Rollenprofil ausmacht, wird hier detailliert beschrieben.

Bereich 4: beinhaltet zusätzliche Fertigkeiten, wie “Soft Skills”, die die E-Kompetenzen aus Bereich 2 näher bestimmen. Diese zusätzlichen Fertigkeiten sind in drei Kategorien unterteilt: technische, zwischenmenschliche und unternehmerische Fertigkeiten.

Jede E-Kompetenz ist mit einer oder mehreren der zusätzlichen Fertigkeiten gekoppelt. Durch Kreuze werden die zusätzlichen Fertigkeiten, die der jeweiligen E-Kompetenz entsprechen, markiert. Dies verdeutlicht, dass jede E-Kompetenz nur dann zur vollen Entfaltung kommt, wenn auch zusätzliche Fertigkeiten vorhanden sind.

Das Format des zweiten Unterabschnitts (**detailliertes Rollenprofil**) sieht wie folgt aus:

<i>Bereich 2: e-Kompetenzen: Titel + allgemeine Beschreibung</i>		
<i>Bereich 3: E-Kompetenz Leistungsniveau</i>	Level (Stufe) 1	
	Level (Stufe) 2	
	Level (Stufe) 3	
	Level (Stufe) 4	
	Level (Stufe) 5	
<i>Bereich 4: Wissen und Fertigkeiten</i>		

Das detaillierte Rollenprofil besteht aus mehreren Informationskästchen. Jedes Kästchen konzentriert sich auf eine E-Kompetenz, so wie es in den spezifischen Rollenprofilen hervorgehoben ist und ist in drei Bereiche untergliedert (die der Profilzusammenfassung plus Bereich 3).

⁴ Das [Europäische Qualifikations-Rahmenwerk](#) ist das gängige europäische Referenzsystem, das verschiedene nationale Qualifikationssysteme verbindet und zusammenfasst.

Rollentitel	IKT Berater im Kulturbereich		
Auch bekannt als	IKT Botschafter im Kulturbereich/ IKT Berater im Kulturbereich / IKT Spezialist im Kulturbereich		
Relevante Berufe			
Zusammenfassung	Analysiert die Bedürfnisse des Museums (oder anderer kultureller Institutionen) und die seiner Besucher. Definiert und spezifiziert Lösungsanforderungen und evaluiert installierte Lösungen.		
Aufgabe	Identifiziert die beste Lösung gemäß des Museums- und Zielgruppenbedarfs, den Anforderungen und finanziellen Ressourcen. Berät, wie neue Technologien die Sammlungen verbessern und attraktiver für alle Zielgruppen gestalten, als auch neue Besuchergruppen anziehen, die von dieser Erfahrung profitieren.		
Ergebnisse	Trägt Verantwortung für	Zuständig für	Mitwirkender bei
	<p>Evaluieren der Kundenanforderungen.</p> <p>Empfehlungen bezüglich der Entwicklung einer IKT Strategie, von der sowohl das Museum, als auch die Zielgruppe profitieren.</p> <p>Entwicklung von Richtlinien für die effektive und effiziente Implementierung der Strategie.</p> <p>Beraten bezüglich der Auswahl der adäquaten Produkte und Dienstleistungen.</p>	<p>Lösungsspezifikationen.</p> <p>Vermitteln zwischen den IKT Anbietern und dem Museumspersonal.</p>	<p>Marktanalyse.</p> <p>Festlegen der Benutzeranforderungen</p> <p>Vorschlagen relevanter IKT Produkte/ Dienstleistungen.</p> <p>Qualitätskontrolle.</p> <p>Beurteilen von Ethikfragen.</p>

<p>Haupt- aufgaben</p>	<p>Verknüpft mit den Anforderungen des Museums und der Zielgruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluiert den Museums- und Zielgruppenbedarf und formalisiert Optionen. • Verknüpft die Technologien mit den Museumsbedürfnissen. • Hat Verständnis für die Erwartungen des Museums und der Zielgruppe. • Sieht die Auswirkungen von technischen Lösungen als Antwort auf die Museums- und Zielgruppenbedarfe vorher. <p>Verknüpft mit Beratungen bezüglich der IKT Strategie und Lösungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berät bei der Ausgestaltung der institutionseigenen IKT Strategie. • Plant Zeit, Kosten und Qualität der entworfenen und spezifizierten Lösungen einschließlich einer return on investment Analyse der Einsätze von IKT Lösungen. • Sensibilisiert für die Innovationen der Informationstechnologie und deren potentiellen Mehrwert für das Museum. • Begeistert Museen für die Einführung neuer Technologien, um so den Zugang zum kulturellen Erbe zu verbessern. • Ist über den Stand der Technik, sowie neue und aufkommenden Technologien informiert und teilt diese Informationen mit dem Museum. • Berät bei der Auswahl von Produkten und Lösungen. • Berät bei der Vorbereitung und Verhandlung der Verträge mit den Lieferanten. • Berät bei der Einhaltung der Standards und IKT Vorschriften. • Berät, wie man die Benutzung der bestehenden Werkzeuge und Systeme optimieren kann. • Vermittelt zwischen den IKT Anbietern/ gewerblichen Dienstleistern und dem Museum.
<p>Umgebung</p>	<p>Arbeitet als externer Berater oder intern in einem (größeren) Museum. Bildet den Schnittpunkt des Museums- Management Teams, permanenter oder temporärer Ausstellungskuratoren, Kommunikations- und Marketingteams (einschließlich Webdienstleistungen) und Zielgruppen Service-Teams.</p>
<p>KPI's</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prozentsatz der vom Management umgesetzten Empfehlungen. • Bandbreite der Empfehlungen auf strategischem, taktischem und operationellem Niveau. • Prozentsatz der Projekte, die rechtzeitig, im Budgetrahmen und passendem Umfang fertiggestellt wurden und den Qualitätsanforderungen entsprechen.

- 
- Erhöhtes Interesse der Zielgruppe für das On-und Offline des Museums.
 - Werben für die Museen als Vorzeigeprojekt für den effektiven Gebrauch der neuen Technologien.

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel+ allgemeine Beschreibung	A.1. Ausrichtung IKT Geschäftsstrategie Sieht langfristige Bedarfe der IKT Strategie des Museums voraus und nimmt Einfluss auf die Verbesserung der Effektivität und Effizienz der Organisationsprozesse. Empfiehlt den Entscheidungsträgern strategische IKT Politik- Entscheidungen, die mit Schutz-, Bildungs-, Wissenschafts- und anderen Zielen übereinstimmen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Bietet Führung beim Aufbau und der Implementierung von langfristigen innovativen IS Lösungen.
	Level 5	Bietet IS strategische Führung, um Konsens und Einsatz beim Managementteam des Museums zu erreichen.
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>kennt/informiert über /vertraut mit</i>	K1 Konzepten zur Geschäftsstrategie K2 Trends und Anforderungen von internen oder externen IKT Entwicklungen für Museen K3 Die Potentiale und Chancen relevanter organisationaler Modelle K4 Die Ziele des Museums und Geschäftsziele K5 Anforderungen und Implikationen der Auslagerung von Dienstleistungen K6 Neu aufkommende Technologien K7 IKT architektonische Rahmenwerke K8 Optimierung von Organisationsprozessen durch IKT Anwendungen K9 Ethikfragen K10 Museums-und Zielgruppenbedarfe	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Analysieren der zukünftigen Entwicklungen bei der Verbesserung von Organisationsprozessen S2 Bestimmen von Prozessanforderungen in Bezug auf Informationssysteme S3 Identifizieren und Analysieren der langfristigen Museums-und Zielgruppenbedarfe S4 Beitragen zur Entwicklung von IKT Strategie und Politik (einschließlich IKT Sicherheit und – Qualität) S5 Beitragen zur Entwicklung der IKT Strategie des Museums S6 Analyse der Machbarkeit in Hinblick auf Kosten und Nutzen S7 Untersuchen und Analysieren der Effekte von Implementierungen S8 Verstehen der Auswirkungen von neuen Technologien auf die geschäftliche Tätigkeit von Museen S9 Verstehen der Geschäftsvorteile von Museen durch neue Technologien und wie diese den Wert steigern und Wettbewerbsvorteile garantieren S10 Verstehen der IKT Architektur des Museums S11 Verstehen der rechtlichen regulierenden Landschaft, um diese für die Geschäftsanforderungen zu berücksichtigen S12 Einen hohen Grad an interpersonellen Fähigkeiten vorweisen S13 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S14 Team leiten S15 Lösen von Konflikten	
Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	

Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.2. Service Level Management Berät hinsichtlich Festlegung, Validierung und der Einsetzbarkeit von Dienstleistungsvereinbarungen und unterstützenden Verträgen für Dienstleistungen bei der Implementierung der IKT Strategie des Museums. Begleitet die Verhandlungen der Serviceleistungs-Level und berücksichtigt die Bedarfe und Kapazitäten der Interessenvertreter (Zielgruppen, Kollegen, Repräsentanten von Bildungsinstitutionen, Experten für Kulturerbe, Stiftungen, Entscheidungsträger, etc.) und des Museums.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Überprüft den Inhalt der Dienstleistungsvereinbarungen.
	Level 4	Verhandelt die Überarbeitung der Dienstleistungsvereinbarungen in Übereinstimmung mit den Gesamtzielen. Gewährleistet, dass die geplanten Ergebnisse erreicht werden.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 SLA Dokumentation K2 Wie man Management-Daten vergleicht und interpretiert K3 Die Elemente zur Ausgestaltung der Dienstleistungsvereinbarungen K4 Wie Infrastrukturen zur Dienstleistungserbringung funktionieren K5 Auswirkung der Nichteinhaltung des Dienstleistungsniveaus auf die Geschäftsleistung des Museums K6 IKT Sicherheitsstandards K7 IKT Qualitätsstandards	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Analyse der Aufzeichnungen der Dienstleistungserbringung S2 Evaluieren der Dienstleistungserbringung gegenüber der Dienstleistungsvereinbarung S3 Verhandeln von realistischen Dienstleistungsvereinbarungen S4 Nutzen von relevanten Qualitätsmanagementtechniken S5 Antizipieren und Relativieren von potentiellen Serviceausfällen S6 Präzise und detailbewusst sein	

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.3. Entwicklung von Geschäftsplänen Berät beim Entwurf und der Struktur von unterstützenden Lösungen für IKT Strategien der Museen, einschließlich der Identifikation alternativer Ansätze sowie return on investment Angeboten. Berücksichtigt geeignete und einsetzbare Sourcing Modelle. Präsentiert die Kosten/Nutzenanalyse und fundierte Argumente zu Gunsten des gewählten Plans. Sorgt für die Einhaltung der gesamten Museums-und Technologiestrategie.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Leitet das Team beim Aufbau einer Informationsstrategie, welche die Bedarfe des Museums und des Personals, als auch die Bedarfe der Zielgruppe/Benutzer erfüllt und Risiken und Chancen einkalkuliert. Empfiehlt Modifikationen der IS Strategie, um geeignete präventive Maßnahmen einzuschließen.

	Level 5	Denkt strategisch und nutzt seine Führungsposition, um die Leistungsfähigkeit der Informationstechnologie auszunutzen und so Schutz-, Bildungs-, Wissenschafts- sowie weitere Ziele des Museums zu erfüllen.
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/vertraut mit</i>		K1 Geschäftsplan -Elemente und Meilensteine K2 Die aktuelle und zukünftige Größe und Bedarfe der Zielgruppe K3 Wettbewerb und SWOT Analysetechniken (für Produkteigenschaften und auch das äußere Umfeld) K4 Wertschöpfungskanäle K5 Profitabilitätselemente K6 Anforderungen und Implikationen von Sourcing Modellen K7 Finanzplanung und Dynamik K8 Neu aufkommende Technologien K9 Techniken zur Risiko-und Chancenbewertung
Beispiele für Kenntnisse <i>Kann/ist in der Lage</i>		S1 Adressieren und Identifizieren essentieller Elemente von Produkten und Wertversprechen der Lösungen S2 Definieren der geeigneten Wertschöpfungskanäle S3 Aufbauen einer detaillierten SWOT Analyse S4 Generieren von kurzfristigen und langfristigen Leistungsberichten (z.B. finanzielle Profitabilität, Nutzung und Wertschöpfung) S5 Identifizieren der wesentlichen Meilensteine des Plans S6 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S7 Team leiten S8 Konflikte lösen S9 Einen hohen Grad an interpersonellen Fähigkeiten vorweisen

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel+ allgemeine Beschreibung	A.4. Produkt / Service Planung Analysiert und definiert den aktuellen, sowie den Zielzustand. Beurteilt kritisch das Preis-Leistungs-Verhältnis, Risikopunkte, Chancen, Stärken und Schwächen basierend auf der Bereitschaft des Museums IKT einzusetzen. Erstellt strukturierte Pläne; errichtet Zeitskalen und Meilensteine, gewährleistet die Optimierung der Maßnahmen und Ressourcen. Schlägt Änderungsanträge vor. Bestimmt die Liefermenge und bietet einen Überblick der zusätzlichen Dokumentationsanforderungen. Spezifiziert, unter Einhaltung der aktuellen Vorschriften, die korrekte Handhabung der Produkte und rechtliche Fragen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Handelt systematisch bei der Dokumentation einfacher Elemente und Standards eines Produkts.
	Level 3	Nutzt sein Fachwissen, um komplexe Dokumente zu erstellen und zu erhalten.
	Level 4	Leitet die Entwicklung und übernimmt Verantwortung für die Aufrechterhaltung der Gesamtpläne.
	Level 5	

Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Effektive Rahmenwerke und Methodologien für Steuerungspläne K2 Typische KPIs (Key Performance Indikatoren) K3 Grundlegende Methoden zur Entscheidungsfindung K4 Prinzipien und Vorschriften für geistige Eigentumsrechte K5 Strukturierte Projektmanagementmethodologien K6 Optimierungsmethoden K7 Neu aufkommende Technologien
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Identifizieren aller potentiellen Ziele für das Produkt oder die Dienstleistung S2 Produzieren von Qualitätsplänen S3 Sicherstellen und steuern adäquater Informationen für Entscheidungsträger S4 Vorschläge zu Änderungsanfragen S5 Steuern von Produkt, Dienstleistung, Management, Lebenszyklus einschließlich der formalen Änderungsanfragevorgänge S6 Präzise und detailbewusst sein S7 Team leiten S8 Einen hohen Grad an interpersonellen Fähigkeiten vorweisen

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel+ allgemeine Beschreibung	A.7. Trendschau Technologie und Innovation Untersucht die neuesten IKT technologischen Entwicklungen, um ein Verständnis für die sich entwickelnden Technologien zu gewinnen, die in Museen eingesetzt werden könnten. Entwickelt innovative Lösungen für die Integration neuer Technologien in die bestehenden Produkte, Anwendungen oder Dienstleistungen oder für die Schaffung neuer Lösungen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Nutzt sein weitreichendes Fachwissen der neuen und aufkommenden Technologien die in Museen eingesetzt werden könnten und sein tiefes Verständnis der Museumsziele, um sich zukünftige Lösungen vorzustellen. Bietet Anleitung und Rat für das Führungsteam und das Museumspersonal zur Unterstützung der Entscheidungsfindung.
	Level 5	Skizziert Optionen für strategische Entscheidungen, welche die zukünftigen IKT Lösungen für Zielgruppen-orientierte Prozesse ausbauen und die Ziele des Museums unterstützen; weist das Museum an, diese umzusetzen und zu nutzen.
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 aufkommende Technologien und ihre relevanten Anwendungen K2 Museumsziele und Zielgruppenbedarfe K3 Relevante Informationsquellen (z.B. Magazine, Konferenzen und Events, Newsletter, Meinungsführer, Online Forum, etc.) K4 Angewandte Ansätze in Forschungsprogrammen	

Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Überwachen der Informationsquellen und stetiges Verfolgen der am vielversprechendsten S2 Identifizieren von Verkäufern und Anbietern der vielversprechendsten Lösungen; Evaluieren, Begründen und Vorschlagen der am besten geeigneten S3 Identifizieren der Museumsvorteile und Verbesserungen durch die Übernahme von neuen Technologien S5 Abstimmen der Bedürfnisse des Museums und der Zielgruppe mit den bestehenden Produkten
---	--

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.8. Nachhaltige Entwicklung Beurteilt die Auswirkungen der IKT Lösungen, die zur Implementierung der IKT Strategie des Museums verwendet werden, auf die ökologische Verantwortung (einschließlich Energieverbrauch). Berät verschiedene Museumsteams zu nachhaltigen Alternativen, die mit den Museumszielen einhergehen. Bietet Rat bei einer IKT Einkaufs- und Vertriebspolitik, welche die ökologische Verantwortung erfüllt.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Fördert Sensibilität, Training und den Einsatz für die Implementierung der nachhaltigen Entwicklung und verwendet die notwendigen Tools, um diesen Ansatz zu steuern.
	Level 4	Definiert Ziele und Strategien der nachhaltigen IS Entwicklung in Einklang mit der Nachhaltigkeitspolitik des Museums.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Maßstäbe und Indikatoren in Bezug auf nachhaltige Entwicklung K2 soziale Verantwortung im Unternehmen, CSR von Interessengruppen in der IS Infrastruktur	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ ist in der Lage</i>	S1 Überwachen und Messen des IKT Energieverbrauchs S2 Einsatz von Empfehlungen in Projekten zur Unterstützung der aktuellsten nachhaltigen Entwicklungsstrategien S3 Meistern von rechtlichen Einschränkungen und internationalen Standards bezüglich der Nachhaltigkeit von IKT S4 Einen hohen Grad an interpersonellen Fähigkeiten vorweisen S5 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)	

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN
--	-----------

Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.9. Neuerungen einführen Entwickelt kreative Lösungen für die Bereitstellung neuer Konzepte, Ideen, Produkte oder Dienstleistungen, welche Mehrwert für das Museum darstellen und die Erfahrungen der Zielgruppe verbessern könnten. Denkt originell und offen, um sich die Nutzung technologischer Fortschritte vorzustellen und so die Bedarfe des Museums, der Zielgruppen und der Gesellschaft anzusprechen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Nutzt sein unabhängiges Denken und sein Technologiebewusstsein dazu, unterschiedliche Konzepte für die Bereitstellung einer einzigartigen Lösung zu integrieren.
	Level 5	Empfiehl Veränderungen der IKT Strategie des Museums anhand von Informationen, die während der Evaluierung und Benchmark Studien gesammelt wurden. Stellt den Status quo kontinuierlich in Frage und bietet strategische Führung bei der Einführung neuer/revolutionärer Konzepte.
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Bestehende und aufkommende Technologien und Marktanwendungen K2 Geschäfts-, Gesellschafts- und Forschungsgewohnheiten, Trends und Bedarfe K3 Techniken für Innovationsprozesse K4 Museums- und Zielgruppenbedarfe	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Identifizieren von Vorteilen und Verbesserungen durch die Übernahme von neuen Technologien S2 Erstellen eines Machbarkeitsnachweises S3 Querdenken S4 Identifizieren geeigneter Ressourcen S5 Anwenden und Transferieren von innovativen technischen Lösungen in Museen S6 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S7 Abstimmen der Museums- und Zielgruppenbedarfe mit bestehenden Produkten S8 Einen hohen Grad an interpersonellen Fähigkeiten vorweisen	

Dimension 1 e-Komp.bereich	C. BETREIBEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	C.2. Veränderungsunterstützung Implementiert und bietet Anleitung bei der Evaluierung einer IKT Lösung, die dem Museums- und Zielgruppenbedarf gerecht wird. Berät bei der Kontrolle und Terminplanung der Software- oder Hardware Modifikationen, um multiple Upgrades zu verhindern, die unvorhersehbare Ereignisse hervorrufen. Berät, wie man Service-Ausfälle als Ergebnis dieser Änderungen minimiert und hält sich an definierte Dienstleistungsvereinbarungen. Gewährleistet die Rücksichtnahme und Übereinstimmung mit den Informationssicherheitsverfahren.	
Dimension 3	Level 1	

e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 to 8	Level 2	Handelt systematisch bei Veränderungen, um auf die täglichen operationellen Bedarfe zu antworten und zu reagieren. Vermeidet Service-Ausfälle und hält sich an die Dienstleistungsvereinbarungen und Informationssicherheitsanforderungen.
	Level 3	Berät, wie man die Integrität des Systems durch die Kontrolle der Anwendung funktionaler Updates, Software oder Hardware- Zusätze und Wartungsmaßnahmen gewährleistet. Zeitgleich hält er/sie sich an die Budgetanforderungen.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Funktionale Spezifikation des Informationssystems K2 Die bestehende technische Infrastruktur der IKT Anwendung K3 Wie Unternehmensprozesse integriert werden und ihre Abhängigkeit von IKT Anwendungen K4 Veränderungsmanagementtools und Techniken K5 Die besten Praktiken und Standards im Informationssicherheitsmanagement K6 Methodologien für Evaluierung, Design und Implementierung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Beteiligen von IKT Teams für Wartung und Weiterentwicklung von IKT Lösungen an den funktionalen und technischen Spezifikationen S2 Steuern der Kommunikation mit IKT Teams für die Wartung und Weiterentwicklung von Informationssystemen S3 Antizipieren aller notwendigen Maßnahmen zur Relativierung der Auswirkungen von Veränderungen (Trainingsdokumentation, neue Prozesse) S4 Präzise und detailbewusst sein S5 Einen hohen Grad an interpersonellen Fähigkeiten vorweisen	

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	D.1. Informationssicherheits- Strategie Entwicklung Berät bei der Entwicklung einer formalen organisationellen Strategie, sowie Umfang und Kultur zum Schutz der Informationen vor externen und internen Bedrohungen. Stellt die Grundlage für das Informationssicherheitsmanagement bereit, einschließlich der Identifikation von Rollen und Verantwortlichkeiten. Nutzt definierte Standards, um Ziele für die Informationsintegrität, die Verfügbarkeit und den Datenschutz umzusetzen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Nutzt Fachwissen, strategische Hebel, externe Standards und beste Praktiken.
	Level 5	Bietet strategische Führung bei der Integration der Informationssicherheit in die Museumskultur.

<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen</p> <p><i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i></p>	<p>K1 Die Potentiale und Chancen relevanter Standards und bester Praktiken</p> <p>K2 Die Auswirkungen von rechtlichen Anforderungen auf die Informationssicherheit</p> <p>K3 Die Informationsstrategie des Museums</p> <p>K4 Mögliche Sicherheitsbedrohungen</p> <p>K5 Die Mobilitätsstrategie</p> <p>K6 Die unterschiedlichen Dienstleistungsmodelle (SaaS, PaaS, IaaS) und operationelle Übersetzungen (z.B. Cloud Computing)</p>
<p>Beispiele für Fertigkeiten</p> <p><i>Kann/ist in der Lage</i></p>	<p>S1 Entwickeln und kritisches Analysieren der Museumsstrategie für Informationssicherheit</p> <p>S2 Definieren, Präsentieren und Anpreisen einer Informationssicherheitspolitik zur Anerkennung durch das Senior Management des Museums</p> <p>S3 Anwenden von relevanten Standards, besten Praktiken und rechtlichen Anforderungen für Informationssicherheit</p> <p>S4 Antizipieren erforderlicher Änderungen der Informationssicherheitsstrategie des Museums und Formulieren neuer Pläne</p> <p>S5 Vorschlagen von effektiven Notfallmaßnahmen</p> <p>S6 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)</p>

<p>Dimension 1</p> <p>e-Komp.bereich</p>	<p>D. ERMÖGLICHEN</p>	
<p>Dimension 2</p> <p>e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</p>	<p>D.2. Entwicklung der IKT Qualitätsstrategie</p> <p>Definiert, verbessert und entwickelt eine formale Strategie, um die Erwartungen der Zielgruppe zu erfüllen und die organisationelle Leistung des Museums zu verbessern (Balance zwischen Kosten und Risiken). Identifiziert kritische Prozesse für das IKT Qualitätsmanagementsystem, welche die Dienstleistungserbringung und Produktleistung beeinflussen. Nutzt definierte Standards, um Ziele für das Servicemanagement, sowie Produkt- und Prozessqualität zu formulieren. Identifiziert Verantwortlichkeiten für das IKT Qualitätsmanagement</p>	
<p>Dimension 3</p> <p>e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8</p>	<p>Level 1</p>	
	<p>Level 2</p>	
	<p>Level 3</p>	
	<p>Level 4</p>	<p>Nutzt sein/ihr umfangreiches Fachwissen, um die Anwendung externer Standards und bester Praktiken zu unterstützen und zu autorisieren.</p>
	<p>Level 5</p>	<p>Bietet strategische Führung bei der Integration der IKT Qualität in die Museumskultur (z.B. Maßstäbe und kontinuierliche Verbesserungen).</p>
<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen</p> <p><i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i></p>	<p>K1 Die wesentlichen Informationstechnologie-Industrierahmenwerke, z.B. COBIT/ITIL/ISO/IEC 27001 und deren Anforderungen an eine unternehmerische IS Steuerung</p> <p>K2 Die Informationsstrategie des Museums</p> <p>K3 Die unterschiedlichen Dienstleistungsmodelle SaaS, PaaS, IaaS und operationelle Übersetzungen (z.B. Cloud Computing)</p> <p>K4 IKT Qualitätsstandards</p> <p>K6 Die Potentiale und Chancen relevanter Standards und bester Praktiken</p> <p>K7 Gute Praktiken (Methodologien) und Standards für die Risikoanalyse</p> <p>K4 Museums- und Zielgruppenbedarfe</p> <p>K5 Wie Ressourcen zur Erfüllung von Museums- und Zielgruppenbedarfen gemessen und angewandt werden</p> <p>K6 Forschungsmethoden, Benchmarks und Messmethoden</p>	

Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Definieren einer IKT Qualitätspolitik, um die Museumsstandards in Hinblick auf Leistung und Kundenzufriedenheitszielen zu erfüllen S2 Identifizieren von zu verwendenden Qualitätsmaßstäben S3 Anwenden von relevanten Standards und besten Praktiken zum Erhalt der Informationsqualität S4 Abstimmen der Museums- und Zielgruppenbedarfe mit bestehenden Produkten S5 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf Museen und Zielgruppenbedarfe S6 Präzise und detailbewusst sein
---	---

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	D.3. Durchführung von Ausbildungs- und Weiterbildungsmaßnahmen Definiert und implementiert eine IKT Trainingspolitik, um die organisationellen Fertigungsbedarfe und Lücken anzusprechen. Strukturiert die Zielgruppe, organisiert und plant Trainingsprogramme und adressiert so die erwähnten Fertigungsbedarfe. Evaluiert die Trainingsqualität durch einen Feedbackprozess und verbessert sie kontinuierlich. Passt die Trainingspläne den sich ändernden Anforderungen an.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	Führt gemeinsam mit einem etablierten, internen Museumsexperten eine Analyse der bestehenden Lernfertigkeiten durch; identifiziert Fertigungsbedarfe und plant Eingriffe um diese zu adressieren.
	Level 2	Organisiert die Identifikation der Trainingsbedarfe; erfasst die Museumsanforderungen, identifiziert, selektiert und bereitet Trainingseingriffe vor.
	Level 3	Handelt kreativ bei der Analyse der Fertigkeitlücken; führt eine systematische position-by-position Analyse der Fertigkeiten durch, die zur Förderung der IKT Strategie des Museums benötigt werden. Nutzt einen systematischen Prozess, um die aktuellen Qualifikationsniveaus für alle aktuellen oder zukünftigen Arbeiter dieser Positionen zu bestimmen. Arbeitet spezifische Anforderungen aus und identifiziert potentielle Quelle für Trainingsangebote. Hat Fachkenntnisse über Museumszielgruppen und führt einen Feedback-Mechanismus ein, um den Mehrwert alternativer Trainingsprogramme zu beurteilen.
	Level 4	Identifiziert diejenigen Fertigkeiten, die idealerweise im Haus bleiben und solche, die ausgelagert werden sollten. Recherchiert und vergleicht alternative Mittel, um diese Fertigungsbedarfe anzusprechen und gibt maßgeschneiderte Lösungen in Auftrag.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Angemessene pädagogische Ansätze und Lehrmethoden (z.B. Klassenzimmer, Online, Text, DVD) K2 Der Wettbewerbsmarkt für Bildungsangebote K3 Methodologien zur Analyse der Trainingsbedarfe K4 Methoden zur Analyse des Kompetenz- und Fertigungsbedarfs K5 Empowerment Techniken K6 Bedürfnisse des Museums, Personals und der Zielgruppe	

	<p>K7 Wie Ressourcen zur Erfüllung von Museums- und Zielgruppenbedarfen gemessen und angewandt werden</p> <p>K8 Forschungsmethoden, Benchmarks und Messmethoden</p>
<p>Beispiele für Fertigkeiten</p> <p><i>Kann/ist in der Lage</i></p>	<p>S1 Erstellen von Trainings- und Fortbildungsplänen zur Erfüllung der Bedürfnisse von Museumsmitarbeitern und der Zielgruppe</p> <p>S2 Identifizieren und Maximieren der Nutzung von Ressourcen für eine kosteneffiziente Planung</p> <p>S3 Fördern und Vermarkten von Bildungs- und Trainingsangeboten</p> <p>S4 Analyse von Feedbackdaten und ihre Nutzung für die kontinuierliche Verbesserung der Weiterbildungsangebote</p> <p>S5 Entwerfen von Lehrplänen und Weiterbildungsprogrammen, um die Bildungsbedarfe von Museumsmitarbeitern und Zielgruppen abzudecken</p> <p>S6 Adressieren von Weiterbildungsbedarfen von Mitarbeitern, um die organisationellen Anforderungen zu erfüllen</p> <p>S7 Abstimmen von Museums- und Zielgruppenbedarfen mit den bestehenden Produkten</p>

<p>Dimension 1</p> <p>e-Komp.bereich</p>	D. ERMÖGLICHEN	
<p>Dimension 2</p> <p>e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</p>	<p>D.4. Beschaffung</p> <p>Berät hinsichtlich eines einheitlichen Beschaffungsverfahrens in Einklang mit der IKT Strategie des Museums, einschließlich des Einsatzes der folgenden Subprozesse: Spezifikationsanforderungen, Lieferantenidentifikation, Angebotsanalyse, Lieferantenprozesse, Vertragsverhandlungen, Lieferantenauswahl und Vertragsabschluss.</p> <p>Stellt sicher, dass der gesamte Beschaffungsprozess dem Zweck angemessen ist, dem Museum Mehrwert bietet und den gesetzlichen und behördlichen Anforderungen entspricht</p>	
<p>Dimension 3</p> <p>e-Kompetenz Qualitätsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8</p>	Level 1	
	Level 2	Versteht und verwendet die Prinzipien des Beschaffungsprozesses; verteilt Aufträge gemäß bestehender Lieferantenverträge. Stellt sicher, dass die Anweisungen korrekt ausgeführt werden und validiert die Ergebnisse und Zusammenhänge mit nachträglichen Zahlungen
	Level 3	Nutzt sein Fachwissen zum Umsetzen des Beschaffungsprozesses und pflegt dabei gute Geschäftsbeziehungen mit den Lieferanten. Berät bei der Auswahl der Lieferanten, Produkte und Dienstleistungen durch Evaluierung der Leistung, Kosten, Zeitpläne und Qualität. Führt umfangreiche Benchmarks durch, um zu bestimmen, welche Systeme, Tools und Geräte sich in vergleichbaren Museen als erfolgreich erwiesen haben. Berät beim Vertragsabschluss und stimmt mit organisationellen Politiken überein.
	Level 4	Führt bei der Anwendung der Beschaffungspolitik des Museums und gibt Empfehlungen bezüglich der Prozessverbesserungen. Verwendet Erfahrungen und sein Fachwissen über Beschaffungspraktiken zur Beratung bei ultimativen Beschaffungsentscheidungen.
	Level 5	
<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen</p> <p><i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i></p>	<p>K1 Typische Vertragsbedingungen bei Beschaffungsprozessen</p> <p>K2 Eigene Beschaffungspolitik des Museums</p> <p>K3 Finanzmodelle z.B. Rabattstrukturen</p> <p>K4 Der aktuelle Markt für relevante Produkte oder Dienstleistungen</p> <p>K5 Anforderungen und Implikationen der Auslagerung von Dienstleistungen</p>	

	<p>K6 Verschiedene Service-Modelle SaaS/PaaS/IaaS und operationelle Übersetzungen (z.B. CloudComputing)</p> <p>K7 Museums- und Zielgruppenbedarfe</p> <p>K8 Analysetechniken für den Bedarf des Museums und der Zielgruppe</p> <p>K9 Forschungsmethoden, Benchmarks und Messmethoden</p>
<p>Beispiele für Fertigkeiten</p> <p><i>Kann/ist in der Lage</i></p>	<p>S1 Interpretieren von Produkt- und Dienstleistungsspezifikationen</p> <p>S2 Verhandeln von Vertragsbedingungen und Preisen</p> <p>S3 Analyse der erhaltenen Angebote</p> <p>S4 Beratung bezüglich des Beschaffungsbudgets</p> <p>S5 Beratung zum Einkaufsbudget</p> <p>S6 Analyse der Energieeffizienz und umweltbezogener Aspekte eines Vorschlags</p> <p>S7 Verifizieren, dass Einkaufsprozesse rechtliche Aspekte einschließlich geistiger Eigentumsrechte respektieren</p> <p>S8 Abstimmen des Museums- und Zielgruppenbedarfs mit den Marktprodukten</p> <p>S9 Präzise und detailbewusst sein</p>

<p>Dimension 1</p> <p>e-Komp.bereich</p>	D. ERMÖGLICHEN	
<p>Dimension 2</p> <p>e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</p>	<p>D.10. Informations- und Wissens- Management</p> <p>Berät beim Management strukturierter und unstrukturierter Informationen, die aus der IKT Strategie des Museums stammen und berücksichtigt Informationsteilungspolitiken. Schafft eine Informationsstruktur, um die Nutzung und Optimierung der Informationen zu ermöglichen.</p> <p>Versteht für die Schaffung, Extrahierung, Wartung, Erneuerung und Verbeitung von Wissen relevante Tools und profitiert so vom Informationsgut.</p>	
<p>Dimension 3</p> <p>e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8</p>	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Integriert die geeignete Informationsstruktur in die virtuelle Umgebung des Museums.
	Level 5	Setzt Informationen und Wissen miteinander in Beziehung, um Mehrwert für das Museums zu schaffen. Verwendet innovative Lösungen, die auf den gewonnenen Informationen basieren.
<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen</p> <p><i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i></p>	<p>K1 Methoden zur Analyse von Informationen und Geschäftsprozessen</p> <p>K2 IKT Geräte und Tools, die für die Speicherung und Informationsgewinnung von Daten wichtig sind</p> <p>K3 Herausforderungen in Bezug auf die Größe von Datensets (z.B. Big Data)</p> <p>K4 Herausforderungen in Bezug auf unstrukturierte Daten (z.B. Daten Analytiken)</p>	

<p>Beispiele für Fertigkeiten</p> <p><i>Kann/ist in der Lage</i></p>	<p>S1 Sammeln von internem und externem Wissen und Informationsbedarfen</p> <p>S2 Formalisieren der Zielgruppenanforderungen</p> <p>S3 Übersetzen und reflektieren des Geschäftsverhaltens von Museen in strukturierte Informationen</p> <p>S4 Verfügbarmachen von Informationen</p> <p>S5 Sicherstellen, dass geistige Eigentumsrechte und private Angelegenheiten respektiert werden</p> <p>S6 Sammeln, Speichern und Analysieren von Datensätzen, die complex, umfangreich, nicht strukturiert und in unterschiedlichen Formaten vorhanden sind</p> <p>S7 Anwenden von Data Mining Methoden</p> <p>S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)</p> <p>S9 Präzise und detailbewusst sein</p> <p>S10 Innovativ und kreativ sein</p>
--	--

<p>Dimension 1</p> <p>e-Komp.bereich</p>	D. ERMÖGLICHEN	
<p>Dimension 2</p> <p>e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</p>	<p>D.11. Bedarfserkennung</p> <p>Hört aktiv den wesentlichen Interessengruppen zu (z.B. Kinder, lokale Zielgruppen, Touristen, Entscheidungstreffer, Bildungsinstitutionen, Fachpersonal für kulturelles Erbe, Museumspersonal) und klärt ihre Bedürfnisse.</p> <p>Steuert die Beziehungen mit allen Interessengruppen und stellt sicher, dass die Lösung mit den Geschäftsanforderungen übereinstimmt. Empfiehlt verschiedene Lösungen (z.B. make-or-buy) durch eine kontextabhängige Analyse zu Gunsten des Benutzer-zentrierten Systemdesigns.</p> <p>Berät das Museum hinsichtlich geeigneter Lösungsmöglichkeiten. Handelt als ein Befürworter bei der Implementierung oder im Konfigurationsprozess der gewählten Lösung.</p>	
<p>Dimension 3</p> <p>e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8</p>	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Pflegt verlässliche Beziehungen mit den wesentlichen Interessenvertretern, (z.B. Kinder, lokale Zielgruppen, Touristen, Entscheidungstreffern, Repräsentanten von Bildungsinstitutionen, Fachpersonal für Kulturerbe, Museumspersonal) und hilft ihnen beim Formulieren ihrer Bedürfnisse.
	Level 4	Nutzt sein/ihr weitreichendes Fachwissen der wesentlichen Interessenvertreter, um mögliche Lösungen für ihre Bedürfnisse anzubieten.
	Level 5	Untersützt bei den strategischen Entscheidungen des Managementteams. Hilft den relevanten Interessenvertretern neue IKT Lösungen ins Auge zu fassen; fördert Partnerschaften und schafft Leistungsversprechen.
<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen</p> <p><i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i></p>	<p>K1 Aufkommende Technologien und relevante Marktanwendungen</p> <p>K2 Museumsbedarf</p> <p>K3 Bedarf der relevanten Interessenvertreter</p> <p>K4 Organisationsprozesse-und Strukturen</p> <p>K5 Kundenbedarfe und Analysetechniken</p> <p>K6 Kommunikationstechniken</p> <p>K7 Erzähltechniken</p>	

Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Analysieren und Formalisieren der Geschäftsprozesse S2 Analyse der Kundenanforderungen S3 Präsentieren der IKT Lösungs-Kosten/Nutzen S4 Abstimmen der Bedürfnisse der relevanten Interessenvertretern mit den bestehenden Produkten S5 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf relevante Interessenvertreter
---	---

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.1. Prognoseerstellung Interpretiert die Museums-und Zielgruppenbedarfe und evaluiert die Marktakzeptanz von kulturellen und maßgeschneiderten IKT Produkten oder Dienstleistungen. Verwendet relevante Maßstäbe für eine akkurate Entscheidungsfindung zu Gunsten der Entwicklung, der Implementierung und der Vermarktung der IKT Strategie des Museums.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft sie mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Nutzt seine/ihre Fertigkeiten, um eine kurzfristige Prognose zu erstellen. Diese berücksichtigt Inputs der Zielgruppe und die Beurteilung der Leistungsfähigkeit der Museums-IKT.
	Level 4	Handelt mit weitreichender Verantwortlichkeit für die Erstellung einer langfristigen Prognose. Versteht den globalen Marktplatz, identifiziert und evaluiert relevante Inputs aus dem weiteren Geschäftsbereich, sowie aus politischem und sozialem Kontext
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Marktgröße und relevante Schwankungen K2 Marktzugang entsprechend der aktuellen Bedingungen (z.B. Regierungspolitiken, neue Technologien, soziale und kulturelle Trends, etc.) K3 Die Nutzung erweiterter Lieferketten K4 Techniken zur Analyse großer Datenmengen (Data Mining) K5 Methoden zur Analyse von Informationen und Geschäftsprozessen K6 Wie Unternehmensprozesse integriert werden und ihre Abhängigkeit von IKT Anwendungen S7 Neu aufkommende Technologien S8 Museums-und Zielgruppenbedarfe S9 Analysetechniken für den Museums-und Zielgruppenbedarf	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Anwenden von "Was wäre wenn" Techniken für einen realistischen Ausblick S2 Generieren von Verkaufsprognosen in Relation zum aktuellen Marktanteil S3 Vergleiche von Verkaufs- und Produktionsvorhersagen neu eingeführter IKT Tools und Lösungen und Analyse potentieller Fehlanpassungen S4 Interpretieren externer Forschungsdaten und Analysieren von Informationen S5 Identifizieren von Geschäftsvorteilen und Verbesserungen durch Übernahme neuer Technologien für das Museum S6 Analyse von zukünftigen Entwicklungen bei Geschäftsprozessen und Technologieanwendung S7 Analyse der Machbarkeit hinsichtlich der Kosten und Nutzen S8 Abstimmen des Museums-und Zielgruppenbedarfs mit den Marktprodukten	

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.3. Risiko Management Berät bei der Implementierung des Risikomanagements für Informationssysteme durch den Einsatz von definierten Risikomanagementpolitiken-und Verfahren. Beurteilt die Risiken für Museumsoperationen. Dokumentiert potentielle Risiken und Eindämmungsmaßnahmen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Versteht die Risikomanagementprinzipien und überprüft IKT Lösungen zur Eindämmung der identifizierten Risiken.
	Level 3	Berät hinsichtlich geeigneter und erforderlicher Maßnahmen zur Anpassung der Sicherheit an die Risikolage. Evaluiert, steuert und gewährleistet die Validierung der Auflagen.
	Level 4	Bietet Führung bei der Definition von Richtlinien für die Entwicklung einer Risikomanagementpolitik, die alle möglichen Einschränkungen, einschließlich technischer, ökonomischer und politischer Themen, berücksichtigt. Überträgt Aufgaben.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Werte und Interessen im Unternehmen; Risikoanalyse unter Berücksichtigung von Werten und Interessen des Unternehmen K2 Der Return on Investment im Vergleich zur Risikovermeidung K3 Gute Praktiken (Methodologien) und Standards in der Risikoanalyse K4 Techniken zur Risiko- und Chancenbewertung K5 Methodologien für Evaluierung, Design und Implementierung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Entwickeln eines Risikomanagementplans zur Identifikation von erforderlichen präventiven Maßnahmen S2 Kommunizieren und Fördern der Risikoanalyseergebnisse und der Riskmanagementprozesse des Museums S3 Entwerfen und Dokumentieren der Prozesse für Risikoanalyse und -management S4 Anwenden von Schadensbegrenzungs- und Notfallmaßnahmen	

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.4. Management von Geschäftsbeziehungen Unterhält und pflegt positive Beziehungen zu den Interessenvertretern (intern oder extern), die für organisationelle Prozesse eingesetzt werden und mit ihnen übereinstimmen. Erhält eine regelmäßige Kommunikation mit Museum, Zielgruppe und Technologieanbietern und vereinfacht die Kommunikation zwischen den verschiedenen Museumsteams. Adressiert Bedarfe durch Empathie mit der Umgebung und steuert die Kommunikation mit der Versorgungskette. Gewährleistet, dass die Bedürfnisse der Interessenvertreter, sowie Bedenken oder Beschwerden verstanden und bei der IKT Strategie des Museums berücksichtigt werden.	

Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Verantwortlich für eigene Handlungen, sowie die der anderen beim Management einer limitierten Anzahl an Interessenvertretern.
	Level 4	Bemüht sich um neue und bestehende Geschäftsbeziehungen. Leitet den Entwurf eines geeigneten Verfahrens zur Pflege positiver Geschäftsbeziehungen.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Museumsprozesse, einschließlich Budgetentscheidungen und Managementstrukturen K2 Die Ziele des Museums und der anderen Interessenvertreter K3 Wie Ressourcen zur Erfüllung von Anforderungen der Interessenvertreter gemessen und eingesetzt werden K4 Herausforderungen von Risiken und Museen K5 Bedarfe des Museums, Personals und der Technologieanbieter K6 Interpersonelle Fertigkeiten	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Empathie gegenüber Museen und Personalbedürfnissen zeigen S2 Identifizieren potentieller Win- Win Chancen für Nutzer/ Zielgruppe und Museum S3 Aufstellen realistischer Erwartungen, um die Entstehung gegenseitigen Vertrauens zu fördern S4 Überwachen der laufenden Verpflichtungen und Sicherstellen der Erfüllung S5 Kommunizieren von guten und schlechten Nachrichten um Überraschungen zu vermeiden S6 Abstimmen der Bedürfnisse des Personals, der Nutzer und der Technologieanbieter S7 Kommunizieren (wenn erforderlich auch in einer Fremdsprache) S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)	

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.5. Prozessoptimierung Misst die Effektivität der bestehenden IKT Prozesse. Erforscht und bewertet das IKT Prozessdesign anhand einer Vielzahl an Quellen. Folgt einer systematischen Methodologie, um Prozess-oder Technologieänderungen für den messbaren Geschäftsnutzen zu evaluieren, zu entwickeln und zu implementieren. Beurteilt potentiell nachteilige Konsequenzen von Prozessänderungen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen, um bestehende IKT Prozesse und Lösungen zu erforschen und mögliche Innovationen zu definieren. Gibt Empfehlungen, die auf fundierten Argumenten basieren.
	Level 4	Bietet Führung und berät bei der Implementierung von Innovationen und Verbesserungen, welche die Wettbewerbsfähigkeit oder Effizienz steigern. Präsentiert dem Senior Management die Geschäftsvorteile von potentiellen Änderungen.
	Level 5	

Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Forschungsmethoden, Benchmarks und Messmethoden K2 Methodologien für Evaluierung, Design und Implementierung K3 Bestehende interne Prozesse K4 Relevante IKT Entwicklungen und deren potentielle Auswirkungen auf Prozesse K5 Ressourcenoptimierung und Abfallreduktion K7 Wie organisatorische Prozesse des Museums integriert werden und ihre Abhängigkeit von IKT Anwendungen
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Zusammenstellen von Dokumenten und Katalogisieren von essentiellen Prozessen und Verfahren S2 Vorschlagen von Prozessänderungen, um Verbesserungen zu ermöglichen und zu begründen S3 Implementierung von Prozessänderungen S4 Identifizieren der Organisationsvorteile und Verbesserungen durch die Übernahme neuer Technologien S5 Innovativ, kreativ sein S6 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.6. IKT Qualitätsmanagement Berät bei der Implementierung einer IKT Qualitätspolitik zur Erhaltung und Erweiterung der Museumsdienstleistungen. Plant und definiert Indikatoren für Qualitätsmanagement unter Berücksichtigung der IKT Strategie. Überprüft Qualitätsmessungen und empfiehlt Verbesserungen, um die kontinuierliche Qualitätsoptimierung voranzutreiben.
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1
	Level 2 Kommuniziert und überwacht die Anwendung der IKT Qualitätspolitik im Museum.
	Level 3 Evaluiert Indikatoren des Qualitätsmanagements und Prozesse, die auf der IKT Qualitätspolitik des Museums basieren und empfiehlt Abhilfemaßnahmen.
	Level 4 Beurteilt und schätzt, inwieweit die Qualitätsanforderungen erfüllt wurden. Bietet Führung bei der Implementierung einer Qualitätspolitik. Bereichsübergreifende Führung beim Errichten und Übertreffen von Qualitätsstandards.
	Level 5
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Welche Methoden, Tools und Verfahren werden im Museum angewandt und wo sollen diese eingesetzt werden K2 Der interne IS Qualitäts- und Audit-Ansatz K3 Rechtliche Bedingungen und Standards in Bezug auf Energieverbrauch und elektronischem Abfall K4 IKT Qualitätsstandards K5 Die Unternehmensarchitektur und internen Standards des Museums K6 Web, Cloud, mobile Technologien und Umwelanforderungen K7 Technologien und Standards zur Nutzung während der Implementierung K8 Potential und Chancen von relevanten Standards und besten Praktiken

Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Darstellen, wie Methoden, Tools und Prozesse angewandt werden können, um die Qualitätspolitik des Museums umzusetzen S2 Evaluieren und Analysieren der Verfahrensschritte zur Identifikation von Stärken und Schwächen S3 Unterstützen der Prozessverantwortlichen bei der Wahl und Nutzung von Methoden zur Evaluierung der Effektivität und Effizienz des gesamten Prozesses S4 Überwachen, Verstehen und Handeln auf Grundlage der Qualitätsindikatoren S5 Durchführen von Qualitätsaudits S6 Moralisch sein
---	---

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGE	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.7. Management von Geschäftsprozessveränderungen Beurteilt die Auswirkungen von neuen digitalen Lösungen im Museum. Bestimmt die Anforderungen und quantifiziert die Vorteile für die Museen. Berät das Management beim Einsatz von Veränderungen unter Berücksichtigung kultureller und struktureller Fragen. Erhält die Kontinuität des organisatorischen Prozesses, überwacht die Auswirkungen, unternimmt Abhilfemaßnahmen und entwickelt den Ansatz weiter.	
Dimension 3 e-Kompetent Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Evaluieren Änderungsanforderungen und nutzt sein/ihr Fachwissen, um mögliche Methoden und Standards zu identifizieren, die eingesetzt werden könnten.
	Level 4	Bietet Führung bei der Planung, dem Management und der Implementierung signifikanter IKT geleiteter Änderungen.
	Level 5	Nutzt seinen/ihren weitreichenden Einfluss, um die organisatorischen Änderungen zu verankern.
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Digitale Strategien K2 Die Auswirkungen von Geschäftsprozessveränderungen auf das Museum und das Personal K3 Die Auswirkungen von Geschäftsänderungen auf rechtliche Rahmenbedingungen K4 Geschäftsprozesse werden integriert und ihre Abhängigkeit von IKT S5 Geschäftsstrategie und Prozesse des Museums S6 Methoden zur Analyse von Informationen und Geschäftsprozessen S7 Methodologien für Evaluierung, Design und Implementierung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Analyse der Kosten und Nutzen von Organisationsänderungen des Museums S2 Auswählen geeigneter IKT Lösungen auf der Basis von Nutzen, Risiken und Gesamtauswirkungen S3 Konstruieren und Dokumentieren eines Plans für die Implementierung von Prozessverbesserungen S4 Anwenden von Projektmanagementstandards und -tools S5 Identifizieren von organisatorischen Vorteilen und Verbesserungen durch die Übernahme neuer Technologien S6 Analyse von zukünftigen Entwicklungen bei organisatorischen Prozessen und Technologieanwendung S7 Untersuchen und Analysieren der Effekte von Implementierungen S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)	

Rollentitel	Führer im Kulturbereich (mit IKT-Fachwissen)		
Auch bekannt als	Interdisziplinärer Interpret des Kulturerbes mit IKT-Fachwissen		
Relevante Berufe	<ul style="list-style-type: none"> - Kunsthistoriker * - Kurator * - Interpret für Kulturerbe * - Tour -Führer* - Entwickler für kulturelle Erfahrungen - Entwickler für Multimedia Content** - Pädagogische Berufe, die in Zusammenhang mit Kunst, Kultur, Geschichte und Multimedia stehen* - Museumspersonal, das durch einen Experten geschult wird und als Vermittler zwischen der Museumssammlung, den verwendeten Technologien und der Zielgruppe fungiert. <p>*mit zusätzlichem relevanten IKT Wissen ** mit zusätzlichem relevanten Museumswissen</p>		
Zusammenfassung	Essentiell für den IKT Führer im Kulturbereich ist eine einwandfreie Kenntnis des Inhalts, den er/sie für die Zielgruppe interpretiert, sowie eine hohe Vertrautheit im Umgang mit Technologien (IKT) als innovativen Weg Kunst, Ausstellungen oder kulturelles Erbe in anderer Form zu präsentieren.		
Mission	Die Hauptmission des IKT Führers ist die Präsentation des Kulturerbes mit IKT Tools, um die Besuchererfahrung zu verbessern. Eine besondere Qualität des IKT Führers besteht darin, IKT Geräte oder Lösungen zu kennen, die besonders anziehend auf die Zielgruppe wirken. Der Besucher soll durch die Verwendung der IKT von einem passiven zu einem aktiven Teilnehmer werden.		
Ergebnisse	Trägt Verantwortung für	Zuständig für	Mitwirkender bei
	Zufriedenheit der Besucher hinsichtlich der Technologieanwendung und	Effektive und kompetente Interpretation mithilfe von Technologien.	Vorschläge für den Ausbau der Technologien.

	<p>Erfahrung der kulturellen Sammlung.</p> <p>Dokumentieren des Nutzer-Feedbacks.</p> <p>Unterstützen der Nutzer/Zielgruppe beim Einsetzen von IKT für eine bessere interdisziplinäre Erfahrung beim Verstehen und Lernen.</p>	<p>Umfassender Gebrauch der Technologien.</p> <p>Nachvollziehbare Anweisungen für die Nutzer/Zielgruppe.</p> <p>Korrekte und sichere Nutzung der Technologien.</p>	
Hauptaufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Fördert Wissen und Verständnis für kulturelles Erbe mithilfe von IKT. • Schafft ein verbessertes Verständnis der kulturellen Vielfalt und errichtet einen interkulturellen Dialog durch den Einsatz von IKT. • Legt Zielgruppen (Kinder, lokale Besucher, Touristen, Repräsentanten von Bildungsinstitutionen, Experten für Kulturerbe, VIPs, etc.) für die verschiedenen Interaktionstypen fest. • Identifiziert Zielbesucher (basierend auf ihrem IKT-Qualifikationsniveau) • Erklärt und präsentiert eine IKT- unterstützende Umgebung im Museum. 		
Umgebung	<p>Der IKT Führer arbeitet in Museen oder anderen Kulturerbe-Institutionen. Gewöhnlich arbeitet er/sie in einem Team mit IKT Spezialisten, Kulturerbe-Experten, Museumswissenschaftlern, Kuratoren, Kunsthistorikern und Bildungsexperten.</p> <p>Der IKT Führer für Kultur kann ein besonders geschulter Angestellter des Museums sein, der dazu qualifiziert wurde, die Technologien und die daraus resultierenden Chancen bei der Interaktion mit den Besuchern zu nutzen.</p>		
KPI's	<ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Zielgruppen, die sich auf die neue Erfahrung einlassen und die Zeit, die mit den Tools verbracht wird (quantitative Messung). • Niveau an Interesse/Begeisterung (qualitative Messung). • Positive Auswirkungen für Interessengruppen des Kulturerbes, die durch innovative Erfahrungen oder bildende Unterhaltungskonzepte für die Besucher erzielt wurden. 		

Dimension 1 e-Komp.bereich	C. BETREIBEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	C.1. Anwenderbetreuung Antwortet auf Nutzer- Anfragen bezüglich IKT Tools/Anwendungen, die dazu verwendet werden, Kulturgüter den Zielgruppen durch physische und/oder virtuelle Ausstellungen zugänglich zu machen (soweit diese Erklärung oder Anleitung bedürfen). Protokolliert relevantes Feedback der Zielgruppe. Gewährleistet das Lösen von Vorfällen. Versteht, wie man Lösungsergebnisse und die hieraus resultierende Zufriedenheit der Zielgruppe überwacht.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 to 8	Level 1	
	Level 2	Interpretiert systematisch die Probleme der Nutzer und identifiziert Lösungen und mögliche Nebeneffekte mithilfe von IKT Experten und dem Museumspersonal. Greift auf Erfahrungen zurück, um Nutzerprobleme anzusprechen und frägt die Datenbank nach potentiellen Lösungen ab. Handhabt komplexe oder ungelöste Vorfälle. Dokumentiert und verfolgt Spuren vom Anfang bis zum Schluss.
	Level 3	Interagiert mit Nutzern. Löst kleinere Vorfälle unter Einhaltung der vorgeschriebenen Verfahren.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Relevante IKT Nutzeranwendungen in Museen K2 Datenbank-Strukturen und Content-Organisation K53 Informationsquellen für potentielle Lösungen K4 Gute interpersonelle Fertigkeiten	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Effektives Befragen von Nutzern zur Problembestimmung S2 Analyse von Symptomen, um das weite Feld von Nutzerfehlern und technischen Fehlern einzugrenzen S3 Anwenden von Unterstützungstools zur systematischen Bestimmung von Fehlerquellen und technischem Versagen S4 Klares Kommunizieren mit Endnutzern und Anweisungen geben, wie mit Problemen umgegangen werden soll S5 Aufzeichnen und Kodieren von Aspekten zur Unterstützung von Wachstum und Integrität der Online-Unterstützungstools S6 Präzise und detailbewusst sein S7 Kommunizieren (auch in einer Fremdsprache wenn erforderlich) S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)	

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN
--------------------------------------	----------------

Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	D.11. Bedarferkennung Hört der Zielgruppe aktiv zu und klärt deren Bedürfnisse. Schlägt verschiedene Lösungen vor, die auf die identifizierten Bedarfe der Zielgruppe zugeschnitten sind. Berät das Museumsmanagement hinsichtlich geeigneter Lösungswege.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Pflegt verlässliche Beziehungen mit der Zielgruppe und hilft ihnen beim Formulieren ihrer Bedürfnisse.
	Level 4	Nutzt sein /ihr Wissen über die Zielgruppe, um mögliche Lösungen vorzuschlagen und Tools/Anwendungen und Dienstleistungen anzupassen.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Technologien und deren relevante Anwendungen K2 Museumsziele K3 Erwartungen und Bedürfnisse der Zielgruppe K4 Museumsprozesse- und Strukturen K5 Analysetechniken für den Zielgruppenbedarf K6 Kommunikationstechniken K7 Erzähltechniken	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Analyse der Zielgruppenbedarfe S2 Abstimmen der Zielgruppenbedarfe mit den bestehenden IKT Anwendungen S3 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf die Zielgruppe S4 Identifizieren der Museumsvorteile und Verbesserungen durch die Übernahme von neuen Technologien	

Rollentitel	Manager von digitalen Kulturgütern		
Auch bekannt als	Manager von digitalen Gütern, Digitaler Kurator		
Relevante Berufe	Informatiker im Kulturbereich / IKT Manager im Kulturbereich		
Zusammenfassung	Beschäftigt sich mit der Erhaltung, dem Management und der Nutzung (einschließlich Monetisierung) der in digitaler Form bestehenden oder digitalisierten kulturellen Inhalte in einem Museum oder einer anderen kulturellen Institution (nachfolgend als Museen bezeichnet), ob im physischen oder virtuellen Raum.		
Mission	Design, Administration und Nutzung (einschließlich Monetisierung) der digitalen Museumskollektion gemäß des Managementplans.		
Ergebnisse	Trägt Verantwortung für	Zuständig für	Mitwirkender bei
	Organisieren der digitalen kulturellen Kollektion durch Auswahl und Klassifizierung, um die Entdeckung, den Zugang und den Gebrauch der Sammlung zu erleichtern. Erhaltung der digitalen Kulturgüter gemäß der besten Praktiken und internationalen Standards (Formatumwandlung, Hardware/ Software Emulation.	Evaluierung des finalen Formats der digitalen Güter. Dokumentation über das Management der digitalen Güter. Wahl der (Form) Metadaten (deskriptiv administrativ, strukturell oder technisch) – semantisches Management der digitalen Güter.	Nutzbarkeitsanalyse (Website Anwendung). Suchmaschinen Optimierung. Wettbewerber-Benchmarking.
	Nutzung (einschließlich Monetisierung) und Bereitstellung des Zugangs zu digitalen Inhalten/Objekten hinsichtlich Funktionalität, technische Machbarkeit und Verlässlichkeit	Nachhaltigkeit und Funktionsfähigkeit der digitalen Güter-operationelle Wartungen der digitalen Güter	

	<p>(Zugangsmethoden, Authentifizierung, Kompatibilität) und Monetisierung</p> <p>Schutz und Sicherung der digitalen Sammlung des Museums (Copyright, watermarked content, Kryptografie).</p>	<p>Beraten des Museumsmanagements bezüglich Verbesserungen.</p>	
<p>Hauptaufgaben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entwickelt, verwaltet und verbessert die Museumssammlung kontinuierlich, steuert und nutzt alle digitalen oder digitalisierten kulturellen Inhalte/Objekte (digitale Güter). • Entwickelt, verwaltet und verbessert die digitale Sammlung des Museums. • Ist sich der nationalen/internationalen Abkommen oder/und der legalen Rahmen für den Schutz digitaler Kulturgüter bewusst. • Arbeitet mit dem Museumspersonal zusammen, um deren Arbeit mit digitalen Kulturgütern zu erleichtern. • Entwickelt eine robuste Grundlage bezüglich der Theorien, Methoden und Konzepte des Managements digitaler Kulturgüter im Museum. • Bildet sich stetig über neue IKT Entwicklungen und Technologien weiter. 		
<p>Umgebung</p>	<p>Arbeitet mit Technologieversorgern und innerhalb des Museums zusammen mit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Management • Physische Kuratierungsabteilungen • Kommunikationsabteilungen 		
<p>KPI's</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt und Größe der Sammlung digitaler Güter. • Anzahl und Häufigkeit seiner Konsultierung hinsichtlich digitaler Güter durch die Zielgruppe • Qualität der digitalen Museumserfahrung, welche der Zielgruppe angeboten wird. 		

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.3. Entwicklung von Managementplänen für digitale Güter Adressiert das Design und die Struktur eines Managementplans für digitale Güter einschließlich der Identifikation alternativer Ansätze als auch return on investment Vorschlägen. Berücksichtigt die denkbaren und geeigneten Sourcing Modelle. Präsentiert eine Kosten- Nutzen Analyse und fundierte Argumente zu Gunsten des gewählten Plans. Gewährleistet die Übereinstimmung mit der Geschäfts- und Technologiestrategie des Museums. Kommuniziert diesen Plan an die Museumskuratoren/ das Museumsmanagement.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen für eine Analyse der Marktumgebung, etc.
	Level 4	Führt bei der Entwicklung einer Managementstrategie für digitale Güter, welche die Anforderungen des Museums, des Personals und der Zielgruppe erfüllt.
	Level 5	Denkt strategisch, um die Leistungsfähigkeit der Informationstechnologie zu nutzen und so den Erhalt, das Management und die Nutzung der digitalen Güter zu verbessern.
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>kennt/informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Managementplan für Elemente digitaler Güter und Meilensteine K2 Die aktuelle und zukünftige Marktgröße und der Bedarf K3 Profitabilitätselemente K4 Anforderungen und Implikationen von Sourcing Modellen K5 Neu aufkommende Technologien	
Beispiele für Kenntnisse <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Adressieren und Identifizieren essentieller Elemente von Produkten und Wertversprechen von Lösungen S2 Generieren von kurzfristigen und langfristigen Leistungsberichten S3 Identifizieren der wesentlichen Meilensteine des Plans S4 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf Nutzer S5 Identifizieren der Museumsvorteile und Verbesserungen durch die Übernahme von neu aufkommenden Technologien S6 Kommunizieren (auch in einer Fremdsprache wenn erforderlich) S7 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S8 Team leiten S9 Einen hohen Grad an interpersonellen Fertigkeiten vorweisen	

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.4. Produkt/Service-Planung Analysiert und definiert den aktuellen, sowie den Zielstatus des Managementplans für digitale Güter. Beurteilt Kosteneffektivität, Risikopunkte, Chancen, sowie Stärken und Schwächen mit kritischem Ansatz. Erstellt strukturierte Pläne; errichtet Zeitskalen und Meilensteine, gewährleistet die Optimierung der Maßnahmen und Ressourcen. Steuert Änderungsanfragen. Bestimmt die Liefermenge und bietet einen Überblick der zusätzlichen Dokumentationsanforderungen für den Managementplan digitaler Güter. Spezifiziert unter Einhaltung der aktuellen Vorschriften die korrekte Handhabung der Produkte und rechtliche Fragen.	
Dimension 3	Level 1	
	Level 2	Handelt systematisch bei der Dokumentierung der einfachen und Standard Elemente der Managementtools digitaler Güter.

e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen für das Erstellen und Erhalten komplexer Dokumente.
	Level 4	Führt bei und übernimmt Verantwortung für die Entwicklung und Einhaltung der Gesamtpläne.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Typische key performance Indikatoren (KPIs) K2 Grundlegende Methoden der Entscheidungsfindung K3 Agile Techniken K4 Methodologien für strukturiertes Projektmanagement K5 Verbesserungsmethoden K6 Neu aufkommende Technologien	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Identifizieren aller potentiellen Ziele für das Produkt oder die Dienstleistung S2 Definieren des Kommunikationsplans für das Management digitaler Güter; Identifizieren der Schlüsselnutzer und Erstellen der damit verbundenen Dokumentation S3 Erstellen von Qualitätsplänen im Bereich digitaler Güter S4 Sicherstellen und Steuern adäquater Informationen für Entscheidungsträger S5 Steuern des Änderungsanfragevorgangs S6 Steuern von Produkt, Dienstleistung, Management, Lebenszyklus (einschließlich der formalen Änderungsanfragevorgänge) S7 Präzise und detailbewusst sein	

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel+ allgemeine Beschreibung	A.7. Trendschau Technologie und Innovation Erforscht die aktuellen technologischen IKT Entwicklungen in seinem/ihrem Kompetenzbereich um ein Verständnis der entstehenden Technologien zu gewinnen, die beim Management digitaler Güter im Museum eingesetzt werden könnten. Entwickelt innovative Lösungen für die Integration neuer Technologien in bestehende Produkte, Anwendungen oder Dienstleistungen, oder für die Schaffung neuer Lösungen, die den Managementplan digitaler Güter unterstützen sollen. Identifiziert die Schnittstellen zwischen neuen Technologien, Museumspersonal und Zielgruppenanforderungen in Übereinstimmung mit dem Managementplan digitaler Güter.	
e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Nutzt sein/ihr weitreichendes Fachwissen der neuen und aufkommenden Technologien und sein/ihr tiefes Verständnis für den Museumsbedarf, um sich zukünftige Lösungen vorzustellen, welche die Entdeckung, den Zugang und die Nutzung der Sammlung erleichtern. Bietet dem Führungsteam fachmännische Anleitung und Beratung bei strategischen Entscheidungen in seinem/ihrem Kompetenzbereich.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Aufkommende Technologien und die relevanten Marktanwendungen K2 Museums-und Marktbedarfe K3 Relevante Informationsquellen (z.B. Magazine, Konferenzen und Events, Newsletters, Meinungsführer, Online-Foren, etc.) K4 Angewandte Ansätze in Forschungsprogrammen	

Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ ist in der Lage</i>	S1 Überwachen der Informationsquellen und stetiges Verfolgen der am vielversprechendsten S2 Identifizieren von Verkäufern und Anbietern der vielversprechendsten Lösung; Evaluieren, Begründen und Empfehlen der am besten geeigneten. S3 Identifizieren von Geschäftsvorteilen und Verbesserungen durch Übernahme von neuen Technologien für Museen S4 Innovativ, kreativ sein S5 Abstimmen der Bedürfnisse des Museums und der Besucher mit den bestehenden Produkten S6 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/technischen Änderungen auf Nutzer S7 Identifizieren der Museumsvorteile und Verbesserungen durch die Übernahme neuer Technologien
--	--

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.9. Neuerungen einführen Entwickelt kreative Lösungen für die Bereitstellung neuer Konzepte, Ideen, Produkte oder Dienstleistungen, welche den Managementplan für digitale Güter unterstützen könnten. Denkt originell und offen, um sich die Nutzung technologischer Fortschritte vorzustellen und so die Bedarfe des Geschäfts/der Gesellschaft oder die Forschungsrichtung anzusprechen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Nutzt sein/ihr unabhängiges Denken und Technologiebewusstsein dazu, unterschiedliche Konzepte für die Bereitstellung einer einzigartigen Lösung zu integrieren.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Bestehende und neue Technologien und Marktanwendungen K2 Geschäfts-, Gesellschafts- und Forschungsgewohnheiten, Trends und Bedarfe K3 Techniken für Innovationsprozesse K4 Museums- und Nutzerbedarfe K5 Beste Praktiken	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Identifizieren von Geschäftsvorteilen und Verbesserungen durch Übernahme neuer Technologien S2 Erstellen eines Machbarkeitsnachweises S3 Querdenken S4 Identifizieren geeigneter Ressourcen S5 Innovativ, kreativ sein S6 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S7 Abstimmen der Museums- und Nutzerbedürfnisse mit bestehenden Produkten S8 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf Nutzer	

Dimension 1 e-Komp.bereich	B. ERSTELLEN	
Dimension 2	B.5. Erstellen von Dokumentationen	

e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	Erstellt Dokumente, welche Produkte, Dienstleistungen, Tools oder Anwendungen für das Management digitaler Güter beschreiben und erfüllt so die relevanten Dokumentationsanforderungen. Wählt einen geeigneten Stil und Medien für die Präsentation der Materialien aus. Erstellt Vorlagen für das Dokument-Management-System. Stellt sicher, dass alle Funktionen und Features geeignet dokumentiert werden. Überprüft, dass alle Dokumente gültig und aktuell sind.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	Nutzt und führt Standards zur Bestimmung der Dokumentstruktur ein.
	Level 2	Bestimmt die Dokumentationsanforderungen unter Berücksichtigung des Zwecks und der Umgebung.
	Level 3	Passt den Detaillierungsgrad den Zielen und der Zielgruppe der Dokumentation an.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Tools für das Produzieren, Verfassen und Verteilen von professionellen Dokumenten K2 Tools für die Erstellung von Multimedia Präsentation K3 Verschiedene technische Dokumente, die für das Entwerfen, das Entwickeln und das Umsetzen von Produkten, Anwendungen und Dienstleistungen benötigt werden K4 Versionskontrolle bei der Dokumentationserstellung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ ist in der Lage</i>	S1 Beobachten und Umsetzen der effektiven Nutzung von organisatorischen Standards für Veröffentlichungen S2 Vorbereiten von Vorlagen für geteilte Veröffentlichungen S3 Organisieren und Kontrollieren von Content Management Arbeitsabläufen S4 Orientieren der Veröffentlichungen an der Lösung (während des gesamten Lebenszyklusses) S5 Präzise und detailbewusst sein	

Dimension 1 e-Komp.bereich	C. BETREIBEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	C.3. Service Administration Gewährleistet die Service-Administration in Einklang mit den bestehenden Dienstleistungsvereinbarungen (SLA). Handelt aktiv, um die Stabilität und Sicherheit der Anwendungen des Managements digitaler Güter zu garantieren und potentielle Serviceunterbrechungen durch Kapazitätsplanung und Informationssicherheit zu vermeiden. Aktualisiert die Bibliothek operationeller Dokumente und protokolliert alle Service-Vorfälle. Wartet Überwachungs- und Management Tools (z.B. Skripte, Verfahren). Wartet die Infrastruktur des Managements digitaler Güter und unternimmt aktive Maßnahmen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Programmiert die Zeitpläne operationeller Aufgaben. Verwaltet Kosten und Budgets gemäß der internen Verfahren und externen Einschränkungen. Identifiziert die optimale Anzahl an Arbeitern, die benötigt werden, um das operationelle Management der Infrastruktur der digitalen Güter zu betreiben.
	Level 4	
	Level 5	

<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen</p> <p><i>Kennt/ informiert über/ vertraut mit</i></p>	<p>K1 Wie Anwendungsanforderungen für das Management digitaler Güter interpretiert werden</p> <p>K2 Beste Praktiken und Standards bei Managementanwendungen digitaler Güter.</p> <p>K3 Wie Anwendungen zum Management digitaler Güter überwacht werden</p> <p>K4 Wie Anwendungsleistungen beim Management digitaler Güter erfasst und Fehler identifiziert werden</p> <p>K5 Die besten Praktiken und Standards beim Infrastrukturmanagement digitaler Güter</p> <p>K6 web, cloud und mobile Technologien</p>
<p>Beispiele für Fertigkeiten</p> <p><i>Kann/ist in der Lage</i></p>	<p>S1 Implementieren der Prozesse, welche die Managementstrategie des Museums für digitale Güter umfassen</p> <p>S2 Ausfüllen und Vervollständigen der Dokumentation der Bereitstellung von Managementanwendungen für digitale Güter</p> <p>S3 Analysieren von Managementanwendungen für digitale Güter; Erstellung, Bereitstellung und Berichten von Ergebnissen an Senior-Kollegen</p> <p>S4 Planen und Anwenden der Anforderungen an Personaleinsatz und Arbeitsumfang für effektive und kosteneffiziente Dienstleistungserbringung</p>

<p>Dimension 1</p> <p>e-Komp.bereich</p>	C. BETREIBEN
<p>Dimension 2</p> <p>e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</p>	<p>C.4. Problemmanagement</p> <p>Setzt ein Wissenssystem ein, das auf dem Wiedervorkommen häufiger Fehler basiert. Löst Vorfälle, die mit dem Gebrauch der Anwendungen und Tools des Managements digitaler Güter zusammenhängen. Wenn nötig, erhält er hierbei Unterstützung und Beratung von Experten.</p>
<p>Dimension 3</p> <p>e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8</p>	<p>Level 1</p>
	<p>Level 2</p> <p>Identifiziert und klassifiziert die Vorfällearten und Serviceunterbrechungen. Protokolliert Vorfälle und katalogisiert diese nach Symptomen und Lösung.</p>
	<p>Level 3</p> <p>Nutzt sein/ihr Fachwissen und sein/ihr tiefgreifendes Verständnis der Anwendungen und Tools des Managements digitaler Güter und der Problemmanagement-Prozesse, um Ausfälle zu identifizieren und diese mit minimalen Ausfallzeiten zu beheben (wenn nötig durch Besprechungen mit Kollegen und der Unterstützung von Experten). Trifft auch in einer emotionsgeladenen Umgebung fundierte Entscheidungen hinsichtlich geeigneter Maßnahmen, die nötig sind, um die Auswirkungen auf das Museum gering zu halten. Identifiziert schnell versagende Komponente und wählt Alternativen wie das Ersetzen, die Reparatur oder die Rekonfiguration aus.</p>
	<p>Level 4</p>
	<p>Level 5</p>
<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen</p> <p><i>Kennt/ informiert über/ vertraut mit</i></p>	<p>K1 Die gesamte IKT Infrastruktur und Schlüsselkomponenten des Museums</p> <p>K2 Die Berichtsabläufe des Museums</p> <p>K3 Die Eskalationsabläufe für kritische Situationen des Museums</p> <p>K4 Die Anwendung und Verfügbarkeit von Diagnosetools</p> <p>K5 Der Zusammenhang zwischen Systeminfrastrukturelementen und Auswirkungen von Fehlern auf verknüpfte Geschäftsprozesse</p> <p>K6 Methodologien für Evaluierung, Design und Implementierung</p> <p>K7 Museumsbudget für das Management digitaler Güter</p>
<p>Beispiele für Fertigkeiten</p>	<p>S1 Überwachen der Entwicklung von Problemen während des gesamten Lebenszyklus und effektives Kommunizieren</p>

<i>Kann/ist in der Lage</i>	<p>S2 Identifizieren des potentiellen Versagens kritischer Komponente und Ergreifen von Maßnahmen zur Reduzierung der Versagenseffekte</p> <p>S3 Durchführen von Risk Management Audits und Verhindern von Gefährdungssituationen</p> <p>S4 Allokation angemessener Ressourcen für Wartungsaktivitäten die Kosten und Risiken abwägen</p> <p>S5 Kommunikation auf allen Ebenen um sicherzustellen, dass angemessene Ressourcen intern und extern eingesetzt werden, um Ausfälle zu vermeiden</p> <p>S6 Präzise und detailbewusst sein</p>
-----------------------------	---

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	<p>D.4. Beschaffung</p> <p>Verwendet ein konsistentes Beschaffungsverfahren für Produkte und Dienstleistungen, welche das Management digitaler Güter verbessern; einschließlich des Einsatzes der folgenden Subprozesse: Spezifikationsanforderungen, Lieferantenidentifikation, Angebotsanalyse, Lieferantenprozesse, Vertragsverhandlungen, Lieferantenauswahl und Vertragsabschluss. Stellt sicher, dass der gesamte Beschaffungsprozess dem Zweck angemessen ist, der Organisation Mehrwert bietet und den gesetzlichen und behördlichen Anforderungen entspricht.</p>	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Versteht und verwendet die Prinzipien des Beschaffungsprozesses; verteilt Aufträge gemäß bestehender Lieferantenverträge. Stellt sicher, dass die Anweisungen korrekt ausgeführt werden und validiert die Ergebnisse und Zusammenhänge mit nachträglichen Zahlungen.
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen zum Umsetzen des Beschaffungsprozesses und pflegt dabei gute Geschäftsbeziehungen mit den Lieferanten. Wählt die Lieferanten, Produkte und Dienstleistungen durch Evaluierung der Leistung, Kosten, Zeitpläne und Qualität. Beschließt den Vertragsabschluss und erfüllt die Organisationspolitik.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/vertraut mit</i>	<p>K1 Typische Kaufvertragsbedingungen</p> <p>K2 Beschaffungspolitiken der Organisation</p> <p>K3 Finanzmodelle, z.B. Rabattstrukturen</p> <p>K4 Der aktuelle Markt für relevante Produkte oder Dienstleistungen</p> <p>K5 Anforderungen und Implikationen der Auslagerung von Dienstleistungen</p> <p>K6 Museums- und Zielgruppenbedarfe</p> <p>K7 Analysetechniken für den Zielgruppenbedarf</p> <p>K8 Forschungsmethoden, Benchmarks und Messmethoden</p> <p>K9 Museumsbudget für das Management digitaler Güter</p>	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	<p>S1 Interpretieren von Produkt- und Dienstleistungsspezifikationen</p> <p>S2 Verhandeln von Vertragsbedingungen und Preisen</p> <p>S3 Analyse der erhaltenen Angebote</p> <p>S4 Verwalten des Beschaffungsbudgets</p> <p>S5 Leiten der Einkaufsprozessverbesserung</p> <p>S6 Abstimmen der Bedürfnisse des Museums und der Zielgruppe mit den bestehenden Marktprodukten</p> <p>S7 Präzise und detailbewusst sein</p>	

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	D.10. Informations- und Wissensmanagement Identifiziert und verwaltet strukturierte und unstrukturierte digitale Güter und berücksichtigt Politiken, die mit der Zugangsbereitstellung verknüpft sind. Versteht die Tools, die zur Organisation, zur Erhaltung und zur Zugangserteilung für digitale Güter implementiert werden sollen und so ihre Entdeckung, Zugänglichkeit und ihre Verwendung erleichtern.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Analysiert Managementprozesse digitaler Güter und damit verbundene Güteranforderungen und entwickelt die am besten geeignete digitale Güterstruktur.
	Level 4	Integriert die geeignete digitale Güterstruktur in die Museums Umgebung.
	Level 5	Setzt Wissen und digitale Güter miteinander in Verbindung, um Mehrwert für das Museum zu schaffen. Setzt innovative Lösungen ein, die auf den gesammelten Informationen basieren.
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Methoden zur Analyse von Managementprozessen für digitale Güter K2 IKT Geräte und Tools für die Speicherung und Abfrage von Daten K3 Herausforderungen in Bezug auf die Größe von Datensets K4 Herausforderungen in Bezug auf unstrukturierte Daten K8 Museums- und Zielgruppenbedarfe	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ ist in der Lage</i>	S1 Sammeln von internem und externem Wissen und Informationsbedarfen S2 Formalisieren der Zielgruppenbedarfe S3 Übersetzen und reflektieren der Museumssammlung in strukturierte Informationen S4 Verfügbar machen von digitalen Gütern S5 Sicherstellen, dass geistige Eigentumsrechte und private Angelegenheiten respektiert werden S6 Sammeln, speichern und analysieren von komplexen, umfangreichen, nicht strukturierten und in unterschiedlichen Formaten vorhandenen Datensätzen S7 Anwenden von Data Mining Methoden S8 Abstimmen der Museums- und Zielgruppenbedarfe mit digitalen Gütern S9 Präzise und detailbewusst sein	

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	D.11. Bedarfserkennung Hört aktiv internen/externen Nutzern zu und klärt deren Bedarfe. Pflegt Beziehungen zu allen Interessenvertretern und stellt sicher, dass das Management der digitalen Güter in Einklang mit den Museumsanforderungen steht. Empfiehlt verschiedene Lösungen (z.B. make-or-buy) durch eine kontextabhängige Analyse zu Gunsten des Benutzer-zentrierten Systemdesigns. Berät das Museumsmanagement hinsichtlich geeigneter Lösungsmöglichkeiten. Handelt als ein Befürworter bei der Implementierung oder im Konfigurationsprozess der gewählten Lösung.
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau	Level 1
	Level 2
	Level 3

e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 4	Nutzt sein/ihr weitreichendes Fachwissen der Nutzeranforderungen, um mögliche Lösungen für Bedürfnisse anzubieten. Unterstützt den Nutzer fachmännisch bei der Auswahl von Lösungen und Versorgern.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Aufkommende Technologien und die relevanten Marktanwendungen K3 Nutzeranforderungen K4 Museumsprozesse-und Strukturen K5 Analysetechniken für Nutzerbedarfe K6 Kommunikationstechniken K7 Erzähltechniken	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Analysieren und Formalisieren der Managementprozesse digitaler Güter S2 Analyse der Nutzerbedarfe S3 Präsentieren von Kosten und Nutzen des Managements digitaler Güter S4 Abstimmen der Nutzerbedarfe mit bestehenden Produkten S5 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf Nutzer	

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.1. Prognoseerstellung Interpretiert die Bedarfe des Museumspersonals und der Zielgruppe und evaluiert die Marktakzeptanz von Produkten oder Dienstleistungen, die auf das Management digitaler Güter abgestimmt sind. Beurteilt das Potential des Museums, zukünftige Produktions-oder Qualitätsanforderungen zu erfüllen. Verwendet relevante Metriken für eine genaue Entscheidungstreffung zu Gunsten der Organisation, Erhaltung und Nutzung der digitalen Museumsgüter.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsnivea e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Nutzt seine/ihre Fertigkeiten für die Erstellung kurzfristiger und langfristiger Prognosen mithilfe von Zielgruppen- Input und beurteilt die IKT Leistungsfähigkeit des Museums.
	Level 4	Handelt mit weitreichender Verantwortung für die Produktion einer langfristigen Prognose. Begreift den globalen Marktpatz, identifiziert und evaluiert relevante Inputs aus dem weiteren organisationellen, politischen und sozialen Kontext.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Marktgröße und relevante Schwankungen K2 Marktzugang entsprechend der aktuellen Bedingungen (z.B. Regierungspolitiken, neue Technologien, soziale und kulturelle Trends, etc.) K3 Die Nutzung erweiterter Lieferketten K4 Techniken zur Analyse großer Datenmengen (Data Mining) K5 Methoden zur Analyse von Informations- und Managementsprozessen für digitale Güte S6 Neu aufkommende Technologien S7 Museums- und Zielgruppenbedarfe S8 Analysetechniken für den Museums-und Zielgruppenbedarf K9 Museumsbudget für die Managemententwicklung digitaler Güter	

Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Anwenden von "Was wäre wenn" Techniken für einen realistischen Ausblick S2 Generieren von Verkaufsprognosen in Relation zum aktuellen Marktanteil S3 Interpretieren externer Forschungsdaten und Analysieren von Informationen S4 Identifizieren der Museumsvorteile und Verbesserungen durch die Übernahme von neuen Technologien S5 Analyse von zukünftigen Entwicklungen der Marketingprozesse und Technologieanwendung S6 Analyse der Machbarkeit in Hinblick auf Kosten und Nutzen S7 Abstimmen der Nutzerbedarfe mit Marktprodukten
---	--

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.3. Risiko Management Implementiert das Risikomanagement innerhalb des Managementsystems für digitale Güter durch die Anwendung der Risikomanagementpolitik-und Verfahren des Museums. Beurteilt Risiken für das Museum, einschließlich Web, Cloud und mobile Ressourcen. Dokumentiert potentielle Risiken und Eindämmungspläne.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Versteht und verwendet die Risikomanagementprinzipien und erforscht Lösungen zur Eindämmung der Risiken.
	Level 3	Entscheidet über geeignete und erforderliche Maßnahmen, um die Sicherheit und die Risikolage anzupassen. Evaluiert, verwaltet und garantiert die Validierung von Ausnahmen; überprüft Prozesse und die Umgebung.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kenn/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Werte und Interessen im Unternehmen; Risikoanalyse unter Berücksichtigung der Werte und Interessen des Unternehmens K2 Der Return on Investment im Vergleich zur Risikovermeidung K3 Gute Praktiken (Methodologien) und Standards bei der Risikoanalyse	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Entwickeln eines Risikomanagementplans zur Identifikation von erforderlichen präventiven Maßnahmen S2 Kommunizieren und Fördern der Risikoanalyseergebnisse und der Riskmanagementprozesse des Museums S3 Entwerfen und Dokumentieren der Prozesse für Risikoanalyse und -management S4 Anwenden von Schadensbegrenzungs- und Notfallmaßnahmen S5 Konflikte lösen	

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN
--	------------

<p>Dimension 2</p> <p>e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</p>	<p>E.4. Management von Geschäftsbeziehungen</p> <p>Unterhält und pflegt positive Beziehungen zu den Interessenvertretern (intern oder extern), die mit den organisationellen Prozessen übereinstimmen.</p> <p>Erhält eine regelmäßige Kommunikation mit Museumsangestellten und Technologieanbietern; spricht Bedürfnisse durch Empathie mit der Umgebung an und steuert die Kommunikation der Versorgungskette. Gewährleistet, dass die Benutzeranforderungen, Bedenken und Beschwerden verstanden werden und adressiert diese in Übereinstimmung mit der Managementpolitik der digitalen Güter.</p>	
<p>Dimension 3</p> <p>e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8</p>	<p>Level 1</p>	
	<p>Level 2</p>	
	<p>Level 3</p>	<p>Verantwortlich für eigene Aktionen, sowie die anderer beim Management einer begrenzten Anzahl an Interessenvertretern.</p>
	<p>Level 4</p>	
	<p>Level 5</p>	
<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i></p>	<p>K1 Museumsprozesse einschließlich der Entscheidungsfindung, Budgetentscheidungen und Managementstrukturen</p> <p>K2 Ziele des Museums und anderer Interessenvertreter, sofern diese relevant für das Management digitaler Güter sind</p> <p>K3 Wie Ressourcen zur Erfüllung von Anforderungen der Interessenvertreter gemessen und eingesetzt werden</p> <p>K4 Herausforderungen und Risiken für das Museum sofern diese relevant für das Management digitaler Güter sind</p> <p>K5 Bedarfe des Museums und der Technologieanbieter</p> <p>K6 Interpersonelle Fertigkeiten</p>	
<p>Beispiele für Fertigkeiten</p> <p><i>Kann/ ist in der Lage</i></p>	<p>S1 Empathie gegenüber Nutzerbedürfnissen zeigen</p> <p>S2 Identifizieren potentieller Win- Win Chancen für Zielgruppe und Museum</p> <p>S3 Aufstellen realistischer Erwartungen, um die Entstehung gegenseitigen Vertrauens zu fördern</p> <p>S4 Überwachen der laufenden Verpflichtungen und Sicherstellen der Erfüllung</p> <p>S5 Kommunizieren von guten und schlechten Nachrichten um Überraschungen zu vermeiden</p> <p>S6 Erfüllen der Bedürfnisse des Museums, der Nutzer und der Technologieanbieter</p> <p>S7 Kommunizieren (auch in einer Fremdsprache wenn erforderlich)</p> <p>S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)</p>	

<p>Dimension 1</p> <p>e-Komp.bereich</p>	<p>E. MANAGEN</p>	
<p>Dimension 2</p> <p>e-Kompetenz: Titel+ allgemeine Beschreibung</p>	<p>E.6. Qualitätsmanagement des Managements digitaler Güter</p> <p>Implementiert eine Qualitätspolitik für das Management digitaler Güter zur Erhaltung der Museumsdienstleistungen, die mit digitalen Gütern in Zusammenhang stehen.</p> <p>Plant und definiert Indikatoren für die Qualität unter Berücksichtigung des Managements digitaler Güter und der Kuratierungs-Strategie. Überprüft Qualitätsmessungen und empfiehlt Verbesserungen, um die kontinuierliche Qualitätsoptimierung zu unterstützen.</p>	
<p>Dimension 3</p> <p>e-Kompetenz Qualifikationsniveau</p>	<p>Level 1</p>	
	<p>Level 2</p>	<p>Kommuniziert und überwacht die Anwendung der Qualitätspolitik für das Management digitaler Güter im Museum.</p>
	<p>Level 3</p>	<p>Evaluiert Qualitätsmanagement -Indikatoren und Prozesse, die auf der Qualitätspolitik für das Management digitaler Güter basieren und empfiehlt Abhilfemaßnahmen.</p>

e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 4	Beurteilt und schätzt inwieweit die Qualitätsanforderungen erfüllt wurden und bietet Führung für die Implementierung der Qualitätspolitik hinsichtlich des Managements digitaler Güter. Bereichsübergreifende Führung beim Errichten und Übertreffen von Qualitätsstandards.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Welche Methoden, Tools und Verfahren werden in der Organisation angewandt und wo sollen diese eingesetzt werden K2 Interner Qualitätsaudit-Ansatz für das Managementsystem digitaler Güter K3 Management digitaler Güter, Qualitätsstandards K4 Web, cloud und mobile Technologien K5 Technologien und Standards zur Nutzung während der Implementierung digitaler Güter K6 Potenzial und Chancen von relevanten Standards und besten Praktiken	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Darstellen, wie Methoden, Tools und Prozesse angewandt werden können, um die Qualitätspolitik und das Management der digitalen Güter des Museums umzusetzen S2 Evaluieren und Analysieren der Verfahrensschritte zur Identifikation von Stärken und Schwächen S3 Unterstützen der Prozessverantwortlichen bei der Wahl und Nutzung von Methoden zur Evaluierung der Effektivität und Effizienz des gesamten Prozesses S4 Überwachen, Verstehen und Handeln auf Grundlage der Qualitätsindikatoren S5 Durchführen von Qualitätsaudits S6 Moralisch sein	

Rollentitel	Entwickler für interaktive kulturelle Erfahrungen		
Auch bekannt als	Designer für interaktive Ausstellungen		
Relevante Berufe	Entwickler für Kulturinformatik, Designer für digitale kulturelle Produkte, Planer für digitale Ausstellungen		
Zusammenfassung	Entwirft, entwickelt und implementiert innovative und interaktive Erfahrungen (einschließlich des digitalen Contents) durch physische und virtuelle Schnittstellen und Kanäle.		
Mission	Trägt zur Ausstellung bei, indem er/sie interaktive und multimediale Installationen entwirft, entwickelt und implementiert, die zu einer großartigen Erfahrung für alle Zielgruppen führen und die Botschaft der Ausstellung übermitteln.		
Ergebnisse	Trägt Verantwortung für	Zuständig für	Mitwirkender bei
	<p>Entwicklung interaktiver und multimedialer Erfahrungen und der IKT Anforderungen, die relevant für den Inhalt sind.</p> <p>Entwerfen der Skripte für die interaktive Erfahrung in der Ausstellung.</p>	<p>Beschreiben der IKT Anforderungen für jede Anwendung.</p> <p>Sicherstellen von Links zwischen Vor-Ort Installationen und Online Tools.</p> <p>Entwickeln von Tools, die für alle Besuchergruppen zugänglich sind, einschließlich Gruppen mit</p>	<p>Entwirft die Ausstellung zusammen mit den Kuratoren und der Bildungsabteilung.</p> <p>Erforscht die Zielgruppe.</p>

		<p>besonderen Bedürfnissen.</p> <p>Entwickeln von interaktiven Richtlinien durch die Evaluierung und Analyse der Auswirkungen.</p>	
Hauptaufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Entwickelt interaktive Installationen und Tools, die für den Inhalt des Museums/der Ausstellungen relevant sind und zu einer bedeutsamen Erfahrung für alle Besuchergruppen führen. • Fördert die Beziehungen zwischen den verschiedenen Museumsteams: Kuratoren, IKT, Bildung, Marketing und Kommunikation. • Ist über neue technologische Lösungen informiert. • Stellt sicher, dass die interaktiven Installationen und Tools den Bedürfnissen aller Besuchergruppen entsprechen. 		
Umgebung	<p>Arbeitet mit den Kuratoren der Ausstellung und mit dem Bildungsservice zusammen. Ziel ist es, interaktives Potential im Design der Ausstellung aufzudecken. Arbeitet mit dem IKT Team und fungiert als ein Vermittler zwischen Ausstellungsdesign, IKT, Bildung, Marketing und Kommunikation.</p>		
KPI's	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt an relevanten Mitteln/ Hilfsmitteln/ Installationen, die genutzt werden, um das Publikum mit dem Inhalt der Ausstellung in Kontakt zu bringen • Anzahl und Häufigkeit der Museumsbesuche • Evaluierung der Museumserfahrung (qualitative und quantitative Analyse) 		

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.3. Entwicklung von Geschäftsplänen Adressiert das Design und die Struktur eines Geschäftsplans über die Entwicklung einer interaktiven multimedialen Installation/Tool/Anwendung. Stellt sicher, dass dieser Plan in Einklang mit der IKT Strategie steht und identifiziert alternative Ansätze sowie return on investment Vorschläge. Berücksichtigt geeignete und einsetzbare Sourcing Modelle. Präsentiert die Kosten/Nutzenanalyse und fundierte Argumente zu Gunsten des gewählten Plans. Sorgt für die Einhaltung der Museums- und IKT Strategie. Kommuniziert den verschiedenen Museumsteams diesen Plan und geht auf politische, finanzielle und organisatorische Interessen ein.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen für eine Analyse der Marktumgebung, etc.
	Level 4	Bietet Führung bei der Erstellung eines Plans bezüglich der Entwicklung einer interaktiven multimedialen Installation oder eines Tools, welches den Anforderungen des Museums, des Personals und der Zielgruppe entspricht.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Elemente und Meilensteine eines Plans für die Entwicklung von interaktiven Multimedia-Tools/Anwendungen K2 Die aktuelle und zukünftige Marktgröße und den Bedarf K3 Wettbewerb und SWOT Analysetechniken (Evaluierung der Produkteigenschaften und auch des äußeren Umfelds) K4 Wertschöpfungskanäle K5 Profitabilitätselemente K6 Anforderungen und Implikationen von Sourcing Modellen K7 Neu aufkommende Technologien K8 Techniken zur Risiko- und Chancenbewertung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Adressieren und Identifizieren essentieller Elemente von Produkten und Wertversprechen von Lösungen S2 Definieren der angemessenen Wertschöpfungskanäle S3 Erstellen einer detaillierten SWOT Analyse S4 Generieren von kurzfristigen und langfristigen Leistungsberichten S5 Identifizieren der wesentlichen Meilensteine des Plans S6 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf die Zielgruppe S7 Identifizieren der Museumsvorteile und Verbesserungen durch die Übernahme von neuen Technologien S8 Kommunizieren (auch in einer Fremdsprache wenn erforderlich)	

	S9 §rklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S10 Team leiten S11 Einen hohen Grad an interpersonellen Fertigkeiten vorweisen
--	---

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.4. Produkt / Service- Planung Analysiert und definiert den aktuellen, sowie den Zielstatus des Plans hinsichtlich eines interaktiven multimedialen Tools/ einer Anwendung. Beurteilt Risikopunkte, Chancen, sowie Stärken und Schwächen mit kritischem Ansatz. Erstellt strukturierte Pläne, errichtet Zeitskalen und Meilensteine, gewährleistet die Optimierung der Maßnahmen und Ressourcen. Steuert Änderungsanfragen. Bestimmt die Liefermenge und bietet einen Überblick der zusätzlichen Dokumentationsanforderungen eines interaktiven multimedialen Tools/einer Anwendung. Spezifiziert unter Einhaltung der aktuellen Vorschriften die korrekte Handhabung der Produkte und rechtliche Fragen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Dokumentiert systematisch einfache Elemente und Standards der interaktiven multimedialen Installation/Tools.
	Level 3	
	Level 4	Führt bei und übernimmt Verantwortung für die Entwicklung und Einhaltung der Gesamtpläne.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/vertraut mit</i>	K1 Typische key performance Indikatoren (KPIs) K2 Grundlegende Methoden zur Entscheidungstreffung K3 Agile Techniken K4 Methodologien für strukturiertes Projektmanagement K5 Optimierungsmethoden K6 Neu aufkommende Technologien	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Identifizieren aller potentiellen Ziele für das Produkt oder die Dienstleistung S2 Definieren des Kommunikationsplans; Identifizieren der Schlüsselnutzer und Erstellen der damit verbundenen Dokumentation S3 Erstellen von Qualitätsplänen S4 Sicherstellen und steuern adäquater Informationen für Entscheidungsträger S5 Steuern des Änderungsanfragevorgangs S6 Steuern von Produkt, Dienstleistung, Management, Lebenszyklus (einschließlich der formalen Änderungsanfragevorgänge) S7 Präzise und detailbewusst S8 Team leiten	

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel+ allgemeine Beschreibung	A.6. Anwendungsdesign Analysiert, spezifiziert und aktualisiert ein Modell zur Implementierung von Anwendungen in Einklang mit der IS Politik und dem Museums- und Zielgruppenbedarf. Wählt geeignete technische Optionen für das Anwendungsdesign und die Optimierung der Balance zwischen Kosten und Qualität. Entwirft Datenstrukturen und erstellt System-Struktur-Modelle gemäß der Analyseergebnisse durch Modellierungssprachen. Stellt sicher, dass alle Aspekte der Interoperabilität, Anwendbarkeit und Sicherheit berücksichtigt werden. Identifiziert einen gemeinsamen Rahmen für die Validierung der Modelle mit repräsentativen Nutzern, basierend auf Entwicklungsmodellen (iterativer Ansatz).	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	Trägt zum Design und allgemeinen funktionellen Spezifikationen und Schnittstellen bei.
	Level 2	Organisiert die Gesamtplanung des Anwendungsdesigns.
	Level 3	Verantwortlich für eigene Aktionen und die der anderen beim Sicherstellen, dass die Anwendung korrekt in eine komplexe Umgebung integriert ist und mit den Benutzer- und Kundenanforderungen übereinstimmt.
	Level 4	
	Level	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Anforderungsmodelle und Bedarfsanalysetechniken K2 Software-Entwicklungsmethoden und ihre Begründung K3 Maßstäbe in Bezug auf Anwendungsentwicklung K4 Prinzipien des Nutzerschnittstellendesigns K5 Sprachen zur Formalisierung von funktionalen Spezifikationen K6 Bestehende Anwendungen und damit verbundene Architekturen K7 DBMS, Data Warehouse, DSS ... etc K8 Mobile Technologien K9 Threat Modelling Techniken K10 Museums- und Zielgruppenbedarf	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Identifizieren der Zielgruppe S2 Sammeln, Formalisieren und Validieren von funktionalen und nicht funktionalen Anforderungen S3 Anwenden von Schätzmodellen und Daten zur Evaluierung von Kosten unterschiedlicher Softwarelebenszyklusphasen S4 Evaluieren der Verwendung von Prototypen um die Anforderungvalidierung zu unterstützen S5 Entwerfen, Organisieren und Überwachen des Gesamtplans für das Anwendungsdesign S6 Entwerfen von funktionalen Spezifikationen, ausgehend von vordefinierten Anforderungen S7 Evaluieren der Eignung unterschiedlicher Anwendungsentwicklungsmethoden für das aktuelle Szenario S8 Einrichten systematischer und regelmäßiger Kommunikation mit der Zielgruppe und verschiedenen Museumsteams	

	<p>S9 Sicherstellen, dass Kontrollen und Funktionalität in das Design integriert sind</p> <p>S10 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf die Zielgruppe</p> <p>S11 Präzise und detailbewusst sein</p>
--	---

<p>Dimension 1</p> <p>e-Komp bereich</p>	A. PLANEN
<p>Dimension 2</p> <p>e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</p>	<p>A.7. Trendschau Technologie und Innovation</p> <p>Ermittelt die aktuellen IKT technologischen Entwicklungen in seinem/ihrem Kompetenzbereich, um ein Verständnis für aufkommende Technologien zu gewinnen, die in Museen eingesetzt werden könnten. Entwickelt innovative Lösungen für die Integration neuer Technologien in bestehende Produkte, Anwendungen oder Dienstleistungen oder für die Schaffung neuer Lösungen. Identifiziert die Schnittstellen zwischen den neuen Technologien, den Zielgruppen-, Museums-, und Personalanforderungen und dem Gütermanagementplan.</p>
<p>Dimension 3</p> <p>e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8</p>	<p>Level 1</p>
	<p>Level 2</p>
	<p>Level 3</p>
	<p>Level 4</p> <p>Nutzt sein/ihr weitreichendes Fachwissen der neuen und aufkommenden Technologien und sein/ihr tiefes Verständnis des Museumsbedarfs, um sich zukünftige Lösungen auszumalen, welche die Interaktion mit der Zielgruppe fördern. Bietet dem Führungsteam fachmännische Anleitung und Beratung bei strategischen Entscheidungen in seinem/ihrem Kompetenzbereich.</p>
	<p>Level 5</p>
<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen</p> <p><i>Kennt/informiert über/ vertraut mit</i></p>	<p>K1 Neu aufkommende Technologien und relevante Anwendungen</p> <p>K2 Bereitschaft der Zielgruppe mit neuen Technologien zu arbeiten</p> <p>K3 Relevante Informationsquellen (z.B. Magazine, Konferenzen und Events, Newsletter, Meinungsführer, Online-Foren, etc.)</p> <p>K5 Beste Praktiken</p> <p>K6 Zielgruppenbedarf</p>
<p>Beispiele für Kenntnisse</p> <p><i>Kann/ist in der Lage</i></p>	<p>S1 Überwachen der Informationsquellen und stetiges Verfolgen der am vielversprechendsten</p> <p>S2 Identifizieren von Verkäufern und Anbietern der vielversprechendsten Lösungen; Evaluieren, Begründen und Empfehlen der am besten geeigneten</p> <p>S3 Identifizieren von Geschäftsvorteilen und Verbesserungen durch die Übernahme von neuen Technologien</p> <p>S4 Innovativ, kreativ sein</p> <p>S5 Abstimmen der Museums- und Zielgruppenbedarfe mit bestehenden Produkten</p> <p>S6 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf die Zielgruppe</p>

	S7 Identifizieren von Vorteilen und Verbesserungen durch die Übernahme von neuen Technologien für das Museum
--	--

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.9. Neuerungen einführen Entwickelt kreative Lösungen für die Bereitstellung neuer Konzepte, Ideen, Produkte oder Dienstleistungen, welche die Interaktion mit der Zielgruppe verbessern könnten. Denkt originell und offen, um sich die Nutzung technologischer Fortschritte vorzustellen und so die Bedarfe des Museums und der Gesellschaft anzusprechen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Nutzt sein/ihr unabhängiges Denken und Technologiebewusstsein dazu, unterschiedliche Konzepte für die Bereitstellung einer einzigartigen Lösung zu integrieren.
	Level 5	Stellt den Status quo kontinuierlich in Frage und bietet strategische Führung bei der Einführung revolutionärer Konzepte.
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Neu aufkommende Technologien und Marktanwendungen K2 Neue Geschäfts-, Museums-, oder Gesellschaftstrends K3 Innovationsprozesse- und Techniken K4 Museums- und Zielgruppenbedarfe	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Identifizieren von Vorteilen und Verbesserungen für das Museum, durch die Übernahme von neuen Technologien S2 Erstellen eines Machbarkeitsnachweises S3 Querdenken S4 Identifikation geeigneter Ressourcen S5 Anwenden und Transferieren von innovativen technischen Lösungen in Museen S6 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S7 Abstimmen der Museums- und Zielgruppenbedarfe mit bestehenden Produkten S8 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf die Zielgruppe	

Dimension 1 e-Komp.bereich	B. ERSTELLEN
--------------------------------------	--------------

Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	B.1. Anwendungsentwicklung Interpretiert das Anwendungsdesign und entwickelt eine passende Anwendung in Übereinstimmung mit den Zielgruppenanforderungen. Adaptiert bestehende Lösungen. Kodiert, beseitigt Fehler, testet, dokumentiert und kommuniziert die Stadien der Produktentwicklung. Wählt geeignete technische Optionen für die Entwicklung. Optimiert die Effizienz, Kosten und Qualität. Validiert die Ergebnisse mit den Repräsentanten der Zielgruppen; integriert die Gesamtlösung.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	Entwickelt, testet und dokumentiert (unter Anleitung) Anwendungen, die zu bedeutungsvollen Erfahrungen für alle Zielgruppen führen.
	Level 2	Entwickelt und validiert systematisch Anwendungen.
	Level 3	Handelt kreativ bei der Entwicklung von Anwendungen und bei der Auswahl geeigneter technischer Optionen. Optimiert das Anwendungsmanagement und die Erhaltung und Leistung durch den Einsatz von Designmustern und durch das Wiederverwenden bewährter Lösungen.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/vertraut mit</i>	K1 Geeignete Softwareprogramme/ Module K2 Hardware Komponenten Tools und Hardware Architekturen K3 Funktionales technisches Entwerfen K4 Modernste Technologien K5 Programmiersprachen K6 Stromverbrauchsmodelle von Software und Hardware K8 Betriebssysteme und Softwareplattformen K9 Integriertes Entwicklungsumfeld K10 Schnelle Anwendungsentwicklung K11 Angelegenheiten in Bezug auf geistige Eigentumsrechte K12 Modellierende Technologien und Sprachen K13 Sprachen zur Definition der Schnittstellen K14 Sicherheit	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Erläutern und Kommunizieren der Designentwicklung gegenüber dem Museumspersonal, insbesondere gegenüber dem e-Guide der sie dem Besucher erklärt und präsentiert S2 Durchführen und Evaluieren von Testergebnissen in Hinblick auf die Produktspezifikationen S3 Anwenden geeigneter Software und/ oder Hardware-Architekturen S4 Entwickeln von Schnittstellen, Geschäftssoftwarekomponente und eingebetteter Software-Komponente S5 Steuern und Garantieren eines hohen Niveaus von Kohäsion und Qualität S6 Nutzen von Datenmodellen S7 Durchführen und Evaluieren von Tests in der Zielumgebung S8 Kooperieren mit Entwicklungsteams und Anwendungsdesignern S9 Präzise und detailbewusst sein S10 Im Team arbeiten	

Dimension 1 e-Komp.bereich	B. ERSTELLEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel+ allgemeine Beschreibung	B.2. Komponentenintegration Integriert Hardware, Software oder Subkomponente in ein bestehendes oder ein neues System. Hält sich an eingeführte Prozesse und Verfahren, sowie das Konfigurationsmanagement und Wartungspaket. Berücksichtigt die Kompatibilität von bestehenden und neuen Modulen, um die Systemintegrität, Systeminteroperabilität und Informationssicherheit zu gewährleisten. Verifiziert und testet die Systemkapazität, Leistung und Dokumentation der erfolgreichen Integration.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Identifiziert systematisch die Kompatibilität der Software- und Hardwarespezifikationen. Dokumentiert alle Aktivitäten während der Installationen und zeichnet Abweichungen und Abhilfemaßnahmen auf.
	Level 3	Verantwortlich für eigene Handlungen, sowie die der anderen beim Integrationsprozess. Hält sich an geeignete Standards und Verfahren der Änderungskontrolle, um die Integrität der gesamten Systemfunktionalität, sowie die Verlässlichkeit zu gewährleisten.
	Level 4	Nutzt sein/ihr weitreichendes Fachwissen zur Entwicklung eines Prozesses für den gesamten Integrationszyklus, einschließlich der Errichtung interner Standards für Praktiken. Bietet Führung bei der Einweisung und Zuordnung von Ressourcen für Integrationsprogramme.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Softwareprogramm-Module für alte und neue Hardware Komponente K2 Die Auswirkungen der Systemintegration auf die bestehende Systemorganisation K3 Schnittstellentechnik zwischen den Modulen, Systemen und Komponenten K4 Techniken zum Testen der Integration K5 Entwicklungstools (z.B. Entwicklung, Umwelt Management, Quellencode Zugriff, Überprüfung, Kontrolle) K6 Beste Praktiken/ Design Techniken	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Messen der Systemleistung vor, während und nach der Systemintegration S2 Dokumentieren und Aufzeichnen von Aktivitäten/ Problemen und damit verbundenen Reparaturaktivitäten S3 Abstimmen der Zielgruppenbedarfe mit bestehenden Produkten S4 Verifizieren, dass integrierte Systeme, Ressourcen und Effizienz den Anforderungen entsprechen S5 Sichern von Back up Daten, um die Integrität während der Systemintegration sicherzustellen S6 Präzise und detailbewusst sein S7 Im Team arbeiten S8 Nahtloses Umsetzen neuer Komponente ohne die alltäglichen Museumsaktivitäten- und Geschäfte zu beeinträchtigen	

Dimension 1 e-Komp.bereich	B. ERSTELLEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	B.3. Testen Konstruiert und führt systematische Tests für interaktive und multimediale Installationen/Tools/Anwendungen oder die Nutzungsanforderungen der Zielgruppe durch, um den Einklang mit den Designspezifikationen sicherzustellen. Gewährleistet, dass diese wie erwartet funktionieren und die internen, externen, nationalen und internationalen Standards erfüllt werden. Zu diesen gehören: Gesundheit und Sicherheit, Anwendbarkeit, Leistung, Verlässlichkeit oder Kompatibilität und Öko-Standards wie z.B. geringer Energieverbrauch. Erstellt Dokumente und Berichte zur Erfüllung der Zertifizierungsanforderungen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Organisiert Testprogramme und erstellt Skripte um potentielle Schwachstellen einem Stresstest zu unterziehen. Dokumentiert und berichtet die Ergebnisse und bietet eine Analyse dieser.
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen zur Überwachung komplexer Testprogramme. Gewährleistet, dass die Tests und Ergebnisse dokumentiert werden, um so Input an subsequeute Prozessverantwortliche wie Designer, Nutzer oder Wartungspersonal zu liefern. Verantwortlich für die Einhaltung der Testverfahren einschließlich eines dokumentierten Audit Trails.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Techniken, Instrastruktur und Tools zur Verwendung in den Testverfahren K2 Der Lebenszyklus eines Testprozesses K3 Die unterschiedlichen Testverfahren, funktionale Integration, Leistung, Benutzerfreundlichkeit, Stress, etc. K4 Nationale und internationale Standards zur Definition von Qualitätskriterien für das Testen K5 Web Cloud, mobile Technologien und Umwelтанforderungen	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Erstellen und steuern eines Testplans S2 Steuern und Evaluieren des Testvorgangs S3 Entwerfen von Tests für interaktive und multimediale Installationen /Tools/Anwendungen S4 Vorbereiten und Durchführen von Tests für interaktive und multimediale Installationen/Tools/Anwendungen S5 Berichten und Dokumentieren von Tests und Ergebnissen S6 Präzise und detailbewusst sein S7 Im Team arbeiten	

Dimension 1 e-Komp.bereich	B. ERSTELLEN
--------------------------------------	--------------

<p>Dimension 2</p> <p>e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung</p>	<p>B.4. Lösungseinsatz</p> <p>Befolgt prädefinierte allgemeine Praktiken und führt die geplanten Interventionen wie installieren, ausbauen oder stilllegen für die Implementierung der Lösung durch. Schafft so eine lehrreiche interaktive Erfahrung, welche die Botschaft einer spezifischen Ausstellung/Sammlung übermittelt. Konfiguriert Hardware, Software oder Netzwerk, um die Interoperabilität der Systemkomponente zu gewährleisten und jegliche resultierende Fehler oder Inkompatibilitäten zu beseitigen. Verpflichtet (wenn nötig) zusätzliche Fachressourcen wie Dritt-Netzwerkanbieter. Händigt die voll funktionsfähige Lösung dem Nutzer formal aus und vervollständigt die Dokumentation durch Aufzeichnung aller relevanten Informationen einschließlich Geräteempfänger, Konfigurations- und Leistungsdaten.</p>	
<p>Dimension 3</p> <p>e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8</p>	<p>Level 1</p>	<p>Entfernt oder installiert Komponente unter Anleitung und in Übereinstimmung mit den detaillierten Anweisungen.</p>
	<p>Level 2</p>	<p>Baut oder zerstört systematisch Systemelemente. Identifiziert versagende Komponente und Grundursachen für Fehler. Bietet weniger erfahrenen Kollegen seine Unterstützung an.</p>
	<p>Level 3</p>	<p>Verantwortlich für eigene Handlungen, sowie die der anderen bei der Lösungsbereitstellung und leitet eine umfassende Kommunikation mit den Interessenvertretern ein. Nutzt sein/ihr Fachwissen zur Beeinflussung des Lösungsaufbaus durch Anleitung und Rat.</p>
	<p>Level 4</p>	
	<p>Level 5</p>	
<p>Dimension 4</p> <p>Beispiele für Wissen</p> <p><i>Kennt/ informiert über/vertraut mit</i></p>	<p>K1 Leistungsanalysetechniken K2 Techniken in Bezug auf Problemmanagement, Betriebsleistung, Kompatibilität K3 Softwareverpackung und -distributionsmethoden und -techniken K4 Die Auswirkungen der Implementierung auf die aktuelle Architektur K5 Die Technologien und Standards zur Nutzung während der Implementierung K6 Web Cloud, mobile Technologien und Umweltaforderungen</p>	
<p>Beispiele für Fertigkeiten</p> <p><i>Kann/ist in der Lage</i></p>	<p>S1 Organisieren der Umsetzung, Arbeitsabläufe und Produkteinführungsaktivitäten S2 Organisieren und Planen von Beta Testaktivitäten, Testlösungen im endgültigen Betriebsumfeld S3 Konfigurieren von Komponenten auf allen Ebenen, um die korrekte gesamte Interoperabilität zu garantieren S4 Identifizieren und Einbringen von Expertise zur Lösung von Interoperabilitätsproblemen S5 Organisieren und Kontrollieren von anfänglichem Support, Dienstleistungserbringung (einschließlich Nutzertraining während der Systemeinführung) S6 Organisieren der Datenbankpopulation und Steuern der Datenmigration S7 Zusammenarbeiten zur Veränderung von Codes von Drittanbietern, Hilfestellung und Wartung der veränderten Software S8 Präzise und detailbewusst sein S9 Im Team arbeiten</p>	

Dimension 1 e-Komp.bereich	B. ERSTELLEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	B.5. Erstellen von Dokumentationen Erstellt Dokumente, welche die interaktiven Installationen/Tools/Anwendungen beschreiben und erfüllt so die relevanten Dokumentationsanforderungen. Wählt einen geeigneten Stil und Medien für die Präsentation der Materialien. Erstellt Vorlagen für das Dokument-Management-System. Stellt sicher, dass alle Funktionen und Features geeignet dokumentiert werden und die Dokumente gültig und aktuell sind.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	Nutzt Standards um die Dokumentstruktur festzulegen.
	Level 2	Bestimmt Dokumentationsanforderungen unter Berücksichtigung des Zwecks und der Anwendungs-Umgebung.
	Level 3	Passt den Detailgrad den Dokumentationszielen und der Zielgruppe an.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Tools für Produktion Verfassung und Verteilung von professionellen Dokumenten K2 Tools für die Erstellung von Multimedia Präsentationen K3 Erstellen verschiedener technischer Dokumente, die für das Entwerfen, das Entwickeln und das Umsetzen von Produkten, Anwendungen und Dienstleistungen, erforderlich sind K4 Versionskontrolle bei Dokumentationserstellung K5 IKT Technologien des Museums	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Beobachten und Umsetzen der effektiven Nutzung von organisatorischen Standards für Veröffentlichungen S2 Vorbereiten von Vorlagen für geteilte Veröffentlichungen S3 Organisieren und Kontrollieren von Content Management Arbeitsabläufen S4 Orientieren der Veröffentlichungen an der Lösung während des gesamten Lebenszyklusses S5 Präzise und detailbewusst sein	

Dimension 1 e-Komp.bereich	C. BETREIBEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Title+ allgemeine Beschreibung	C.1. Anwenderbetreuung Antwortet auf Onlinenutzer- Anfragen, die relevante Informationen protokollieren. Gewährleistet Abhilfe oder handhabt Vorfälle und optimiert die Systemleistung in Einklang mit vordefinierten Dienstleistungsvereinbarungen (SLAs). Versteht, wie man Lösungsergebnisse und die hieraus resultierende Zufriedenheit der Zielgruppe überwacht.	
Dimension 3	Level 1	Interagiert mit Nutzern. Löst Vorfälle unter Einhaltung der beschriebenen Verfahren.

e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 2	Interpretiert systematisch die Probleme der Nutzer und identifiziert Lösungen und mögliche Nebeneffekte. Greift auf Erfahrungen zurück, um Nutzerprobleme anzusprechen und fragt die Datenbank nach potentiellen Lösungen ab. Handhabt komplexe oder ungelöste Vorfälle. Protokolliert und verfolgt Spuren vom Anfang bis zum Schluss.
	Level 3	
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Relevante IKT Nutzeranwendungen K2 Strukturen der Datenbanken und Content-Organisation K3 Verfahren zur Eskalation im Unternehmen K4 Software-Distributionsmethoden und Verfahren für die Fehlerbehebung und Datentransfermethodologien, die für die Softwareverbesserung verwendet werden können K5 Informationsquellen für potentielle Lösungen K6 Gute interpersonelle Fertigkeiten	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Effektives Befragen von Nutzern zur Problembestimmung S2 Analyse von Symptomen, um das weite Feld von Nutzerfehlern und technischen Fehlern einzugrenzen S3 Anwenden von Unterstützungstools zur systematischen Bestimmung von Fehlerquellen und technischem Versagen S4 Klares Kommunizieren mit Endnutzern und Anweisungen geben, wie mit Problemen umgegangen werden soll S5 Aufzeichnen und Kodieren von Aspekten zur Unterstützung von Wachstum und Integrität der Online-Unterstützungstools S6 Präzise und detailbewusst sein S7 Kommunizieren (auch in einer Fremdsprache wenn erforderlich) S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)	

Dimension 1 e-Komp.bereich	C. BETREIBEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	C.2. Veränderungsunterstützung Implementiert und leitet die Entwicklung der IKT Lösung, welche dem Bedarf aller Besucher entspricht. Gewährleistet die effiziente Kontrolle und das Timing von Hardware- und Software-Modifikationen, um multiple Upgrades zu verhindern, die unvorhersehbare Ereignisse hervorrufen. Minimiert die Serviceunterbrechungen als Ergebnis dieser Änderungen und hält sich an definierte Dienstleistungsvereinbarungen (SLAs). Garantiert die Übereinstimmung mit den Informationssicherheits-Verfahren.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau	Level 1	
	Level 2	Handelt systematisch bei Änderungen, um auf die täglichen operationellen Anforderungen zu reagieren. Vermeidet Serviceunterbrechungen und hält sich an die Dienstleistungsvereinbarungen und Informationssicherheits-Anforderungen.

e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 3	Gewährleistet die Integrität des Systems durch kontrollieren der Anwendung funktionaler Updates, Software- oder Hardware- Zusätzen und Wartungsmaßnahmen. Hält sich an Budgetvorgaben.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Funktionale Spezifikation des Informationssystems K2 Die bestehende technische Infrastruktur der IKT Anwendungen K3 Wie Unternehmensprozesse integriert werden und ihre Abhängigkeit von IKT Anwendungen K4 Änderungsmanagement- Tools und Techniken K5 Die besten Praktiken und Standards im Informationssicherheitsmanagement K6 Methodologien für Evaluierung, Design und Implementierung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Beteiligen von IKT Teams für Wartung und Weiterentwicklung von IKT Lösungen an den funktionalen und technischen Spezifikationen S2 Steuern von Kommunikation mit IKT Teams für die Pflege und Weiterentwicklung von Informationssystemen S3 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/technischen Änderungen auf Nutzer S4 Antizipieren aller notwendigen Maßnahmen zur Relativierung der Auswirkungen von Veränderungen, Trainingsdokumentation, neue Prozesse S5 Präzise und detailbewusst sein	

Dimension 1 e-Komp.bereich	C. BETREIBEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	C.4. Problemmanagement Identifiziert und löst die Grundursache der Vorfälle. Handelt mit proaktivem Ansatz bei der Vermeidung oder Identifizierung der Problemursachen bei interaktiven und multimedialen Installationen/Tools/Anwendungen. Setzt ein Wissenssystem ein, das auf dem Wiedervorkommen häufiger Fehler basiert. Löst die Vorfälle. Optimiert die Leistung des Systems oder der Komponente.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Identifiziert und klassifiziert die Arten an Online-Vorfällen und Serviceunterbrechungen. Protokolliert Vorfälle und katalogisiert diese nach Symptomen und Lösung.
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen und tiefgreifendes Verständnis der Online Kommunikations-Anwendungen- und Tools, um Ausfälle zu identifizieren und diese mit einem Minimum an Ausfallzeit zu beheben. Falls erforderlich, erhält er/sie dabei die Beratung und Unterstützung von Experten. Trifft auch in einer emotionsgeladenen Umgebung fundierte Entscheidungen hinsichtlich geeigneter Maßnahmen, die nötig sind, um die Geschäftsauswirkungen zu minimieren. Identifiziert schnell versagende Komponente und wählt Alternativen wie das Ersetzen, die Reperatur oder die Rekonfiguration aus.

	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Die gesamte IKT Infrastruktur und Schlüsselkomponenten des Museums K2 Die Berichtsabläufe des Museums K3 Die Eskalationsabläufe für kritische Situationen im Museum K4 Die Anwendung und Verfügbarkeit von Diagnosetools K5 Der Zusammenhang zwischen Systeminfrastrukturelementen und Auswirkungen von Fehlern auf verknüpfte Geschäftsprozesse K6 Methodologien für Evaluierung, Design und Implementierung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Überwachen der Entwicklung von Problemen während des gesamten Lebenszyklus und effektives Kommunizieren S2 Identifizieren des potentiellen Versagens kritischer Komponente und Ergreifen von Maßnahmen zur Reduzierung der negativen Effekte S3 Durchführen von Risk Management Audits und Verhindern von Gefährdungssituationen S4 Allokation angemessener Ressourcen für Wartungsaktivitäten, die Kosten und Risiken abwägen S5 Kommunikation auf allen Ebenen um sicherzustellen, dass intern und extern geeignete Ressourcen eingesetzt werden, um Ausfälle zu vermeiden S6 Präzise und detailbewusst sein	

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	D.11. Bedarfserkennung Hört aktiv den Schlüsselinteressengruppen zu (z.B. Kinder, lokale Zielgruppen, Touristen, Entscheidungstreffer, Bildungsinstitutionen, Fachpersonal für kulturelles Erbe, Museumspersonal) und klärt ihre Bedürfnisse. Steuert die Beziehungen mit allen Interessengruppen und stellt sicher, dass die Lösung mit den Geschäftsanforderungen übereinstimmt. Empfiehlt verschiedene Lösungen (z.B. make-or-buy) durch eine kontextabhängige Analyse zu Gunsten des Benutzer-zentrierten Systemdesigns. Berät das Museum zu geeigneten Lösungsmöglichkeiten. Handelt als ein Befürworter bei der Implementierung oder im Konfigurationsprozess der gewählten Lösung.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Pflegt verlässliche Beziehungen mit den wesentlichen Interessenvertretern, Museumspersonal und hilft ihnen beim Formulieren der Bedürfnisse.
	Level 4	Nutzt sein/ihr weitreichendes Fachwissen der wesentlichen Interessenvertreter, des Museumspersonals und der Repräsentanten der Zielgruppe, um mögliche Lösungen für ihre Bedürfnisse anzubieten. Fachmännische Anleitung bei der Auswahl von Lösungen und Versorgern.

	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Aufkommende Technologien und relevante Marktanwendungen K2 Bedürfnisse der Interessenvertreter K3 Museums-Prozesse und Strukturen K4 Analysetechniken für Nutzerbedürfnisse K5 Kommunikationstechniken K6 Erzähltechniken	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Analysieren und Formalisieren der Gütermanagementprozesse S2 Analyse der Zielgruppenbedarfe S3 Evaluieren interaktiver und multimedialer Installationen/Tools/Anwendungskosten/Nutzen S4 Abstimmen der Bedarfe der wesentlichen Interessenvertreter mit bestehenden Produkten S5 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/technischen Änderungen auf die wesentlichen Schlüsselvertreter	

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.1. Entwicklung von Prognosen Interpretiert Museums- und Zielgruppenanforderungen und evaluiert die Akzeptanz digitaler Tools/Anwendungen. Ziel ist es, eine interaktive Erfahrung für die Besucher zu kreieren. Beurteilt das Potential des Museums, zukünftige und qualitative Anforderungen zu erfüllen. Verwendet relevante Metriken für eine genaue Entscheidungsfindung zu Gunsten digitaler Tools/Anwendungen, die neue Zielgruppen anziehen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Nutzt seine/ihre Fertigkeiten für die Erstellung einer kurzfristigen Prognose. Diese berücksichtigt Inputs und die Beurteilung der Leistungsfähigkeit der Museums-IKT.
	Level 4	Handelt mit weitreichender Verantwortlichkeit für die Erstellung einer langfristigen Prognose. Versteht den globalen Marktplatz, identifiziert und evaluiert relevante Inputs aus dem weiteren Geschäftsbereich, sowie aus politischem und sozialem Kontext.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Marktgröße und relevante Schwankungen K2 Zugang zum Markt entsprechend der aktuellen Bedingungen (z.B. Regierungspolitiken, neue Technologien, soziale und kulturelle Trends etc.) K3 Die Nutzung erweiterter Lieferketten K4 Techniken zur Analyse großer Datenmengen (Data Mining) K5 Methode zur Analyse von Informationen	

	S6 Neu aufkommende Technologien (dezentrale Systeme, Virtualisierung, Mobilität, Datensets) S7 Museums-und Nutzerbedarfe S8 Analysetechniken für Museums-und Nutzerbedarfe K9 Museumsbudget für die IKT Entwicklung
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Anwenden von "Was wäre wenn" Techniken für einen realistischen Ausblick S2 Interpretieren externer Forschungsdaten und analysieren von Informationen S3 Identifizieren von Vorteilen und Verbesserungen durch die Übernahme von neuen Technologien für das Museum S4 Analyse der Machbarkeit in Hinblick auf Kosten und Nutzen S5 Abstimmen der Museums-und Zielgruppenbedarfe mit entwickelten interaktiven und multimedialen Installationen/Tools/Anwendungen

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.3. Risiko- Management Implementiert das Risikomanagement für Informationssysteme und fördert die Interaktion mit der Zielgruppe durch die Anwendung einer definierten Risikomanagementpolitik und Prozedur. Beurteilt Risiken für das Museum, sofern interaktive und multimediale Installationen/Tools/Anwendungen betroffen sind. Dokumentiert potentielle Risiken und Eindämmungspläne.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Versteht und verwendet Risikomanagementprinzipien und erforscht IKT Lösungen, um die identifizierten Risiken einzudämmen.
	Level 3	Entscheidet über geeignete und erforderliche Maßnahmen zur Anpassung der Sicherheit an die Risikolage. Evaluiert, steuert und gewährleistet die Validierung der Ausnahmen; überprüft IKT Prozesse und Umgebung.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>kennt/informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Werte und Interessen im Unternehmen Anwenden von Risikoanalyse unter Berücksichtigung von Werten und Interessen des Unternehmens K2 Der Return on Investment im Vergleich zur Risikovermeidung K3 Gute Praktiken, Methodologien und Standards in der Risikoanalyse	

Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Entwickeln eines Risikomanagementplans zur Identifikation von erforderlichen präventiven Maßnahmen S2 Kommunizieren und Fördern der Risikoanalyseergebnisse und der Riskmanagementprozesse des Museums S3 Entwerfen und Dokumentieren der Prozesse für Risikoanalyse und -management die für interaktive und multimediale Installationen/Tools/Anwendungen einsetzbar sind S4 Anwenden von Schadensbegrenzungs- und Notfallmaßnahmen S5 Konflikte lösen
---	--

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.4. Management von Geschäftsbeziehungen Unterhält und pflegt positive Beziehungen zu den Interessenvertretern (intern oder extern), die für organisationelle Prozesse eingesetzt werden und mit ihnen übereinstimmen. Erhält eine regelmäßige Kommunikation mit Museum, Zielgruppe und Technologieanbietern und vereinfacht die Kommunikation zwischen den verschiedenen Museumsteams. Adressiert Bedarfe durch Empathie mit der Umgebung und steuert die Kommunikation. Gewährleistet, dass die Bedürfnisse der Interessenvertreter, sowie Bedenken oder Beschwerden verstanden und in Einklang mit der Organisationspolitik behandelt werden.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Verantwortlich für eigene Handlungen, sowie die der anderen beim Management einer begrenzten Anzahl an Interessenvertretern.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/ vertraut mit</i>	K1 Museumsprozesse einschließlich Budgetentscheidungen und Managementstrukturen K2 Ziele des Museums und die der anderen Interessenvertreter K3 Wie Ressourcen zur Erfüllung der Bedarfe der Interessenvertreter gemessen und eingesetzt werden K4 Chancen und Risiken für Museen K5 Bedarfe von Museum, Nutzer, und Technologieanbieter K6 Interpersonelle Fertigkeiten	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Empathie gegenüber Museen und Zielgruppenbedürfnissen zeigen S2 Identifizieren potentieller Win- Win Chancen für Nutzer, Besucher und Museum S3 Aufstellen realistischer Erwartungen, um die Entstehung gegenseitigen Vertrauens zu fördern S4 Überwachen der laufenden Verpflichtungen und Sicherstellen der Erfüllung S5 Kommunizieren von guten und schlechten Nachrichten um Überraschungen zu vermeiden S6 Museums- und Zielgruppenbedarfe S7 Kommunizieren (auch in einer Fremdsprache wenn erforderlich)	

S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.6. IKT Qualitätsmanagement Implementiert eine IKT Qualitätspolitik, um die Tools und Anwendungen des Museums zu erhalten und auszubauen und somit die digitale Interaktion mit der Zielgruppe zu fördern. Plant und definiert Indikatoren für das Qualitätsmanagement unter Berücksichtigung der IKT Strategie. Überprüft Qualitätsmessungen und empfiehlt Verbesserungen für die kontinuierliche Qualitätsoptimierung.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Kommuniziert und überwacht die Anwendung der Qualitätspolitik des Museums.
	Level 3	Evaluieren Qualitätsmanagement-Indikatoren und Verfahren, die auf der IKT Qualitätspolitik basieren und empfiehlt Abhilfemaßnahmen.
	Level 4	Beurteilt und schätzt inwieweit die Qualitätsanforderungen erfüllt wurden. Bietet Führung bei der Implementierung einer Qualitätspolitik für Tools/Anwendungen, welche die digitale Interaktion mit den Besuchern verbessern. Bereichsübergreifende Führung beim Errichten und Übertreffen von Qualitätsstandards.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mt</i>	K1 IKT Qualitätsstandards K2 Technologien und Standards zur Nutzung während der Implementierung K3 Potenzial und Chancen von relevanten Standards und besten Praktiken	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Darstellen, wie Methoden, Tools und Prozesse angewandt werden können, um die Qualitätspolitik des Museums umzusetzen S2 Evaluieren und Analysieren der Verfahrensschritte zur Identifikation von Stärken und Schwächen S3 Unterstützen der Prozessverantwortlichen bei der Wahl und Nutzung von Methoden zur Evaluierung der Effektivität und Effizienz des gesamten Prozesses S4 Überwachen, Verstehen und Handeln auf Grundlage der Qualitätsindikatoren S5 Durchführen von Qualitätsaudits S6 Moralisch sein	

Rollentitel	Online Community Manager im Kulturbereich		
Auch bekannt als	Manager für neue Medien , Manager für digitale Kommunikation		
Relevante Berufe			
Zusammenfassung	Der Online Community Manager errichtet und verwaltet eine engagierte, attraktive, zugängliche und kollaborative Online Community für alle Interessenvertreter (Zielgruppen, Kollegen, Vertreter der Bildungsinstitutionen, Fachpersonal im Bereich Kulturerbe, Stiftungen, Entscheidungstreffer, etc.) und ist sich über deren Bedarfe bewusst. Er/Sie entwickelt und implementiert Richtlinien für die Onlinekommunikations-Strategie der Museen oder anderer kultureller Institutionen (nachfolgend als Museen bezeichnet).		
Mission	Errichten und Verwalten eines Gemeinschaftsgefühls zwischen dem Museum und den Online Interessenvertretern durch einen strategischen Kommunikationsplan, der die Ziele des Museums und die Bedarfe der Interessenvertreter anspricht.		
Ergebnisse	Trägt Verantwortung für	Zuständig für	Mitwirkender bei
	<p>Content-Management aller Onlinekanäle (Website, Newsletter, soziale Medien, Foren, Blogs, Pinterest...) des Museums.</p> <p>Onlinekommunikations-Strategie und Plan.</p> <p>Schnelle und effektive Lösung von Fragen und Antworten auf Nachfragen (Feedback Mechanismus für das Museum).</p>	<p>Erforschung der Online Community (Background, Motivation, etc.).</p> <p>Online Interaktion mit allen Interessenvertretern des Museums, gemäß des Museumsprotokolls.</p> <p>Förderung der Online Aktivitäten der Community.</p>	<p>Organisation von Events und anderen PR Maßnahmen. (um eine physische Community aufzubauen);</p> <p>Nutzung/Wartung der Nutzer-Community.</p> <p>Gesamte Kommunikationsstrategie- und Plan des Museums.</p>

		Analyse des Nutzerfeedback.	
Hauptaufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Formuliert Richtlinien für die Online- Kommunikationsstrategie des Museums. • Erforscht die Merkmale der Online Community. • Trägt zusammen und ergänzt relevanten kuratierten Inhalt aller Kommunikationskanäle des Museums, welche die jeweiligen Ziele und Bedarfe der Interessengruppen unterstützen. • Antwortet auf alle eingehenden Anfragen und verfolgt diese zurück. • Moderiert Foren. • Führt Webanalytiken aus und analysiert diese, um das Erreichen der Ziele zu beurteilen. 		
Umgebung	<p>Arbeitet gewöhnlich mit dem Kommunikations, Marketing- und PR-Team zusammen. Verbringt einen Großteil seiner/ihrer Zeit mit der Validierung der Effektivität der Kollaborationstools.</p>		
KPI's	<ul style="list-style-type: none"> • Zufriedenheit der Interessenvertreter und Online Nutzung. • Engagement der Community. • Statistiken/Analytiken der Online Aktivitäten der Interessenvertreter • Webpage Rangliste des Museums. 		

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.3. Entwicklung eines Plans für die Online-Kommunikation Nutzt Webtechnologien und vor allem soziale Medien zum Vorteil des Museums. Adressiert das Design und die Struktur eines Online Kommunikationsplans (ein Bestandteil des gesamten Kommunikationsplans des Museums) und identifiziert alternative Ansätze, sowie return on investment Vorschläge. Berücksichtigt geeignete und einsetzbare Sourcing Modelle. Präsentiert eine Kosten/Nutzenanalyse und fundierte Argumente zu Gunsten der gewählten Strategie. Gewährleistet die Übereinstimmung mit organisatorischen und technologischen Strategien. Kommuniziert und vertreibt den Online Kommunikationsplan an relevante Interessenvertreter und geht auf finanzielle und organisationelle Interessen ein.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen, um eine Analyse der Museums Umgebung zu erstellen, etc.
	Level 4	Führt beim Erstellen einer Online Kommunikationsstrategie, die den Anforderungen des Museums und denen der Zielgruppe entspricht und Risiken als auch Chancen miteinbezieht. Empfiehlt, wie der Online Kommunikationsplan den gesamten Kommunikationsplan komplementieren soll.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/ informiert über/vertraut mit</i>	K1 Online Kommunikationsplan Elemente und Meilensteine K2 Die aktuelle und zukünftige Marktgröße- und Bedarfe K3 Wettbewerb und SWOT Analysetechniken (angepasst an die Zielgruppe) K4 Profitabilitätselemente K5 Anforderungen und Implikationen von Sourcing Modellen K7 Neu aufkommende Technologien K8 Techiken zur Risiko- und Chancenbewertung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Adressieren und Identifizieren essentieller Elemente von Produkten und Wertversprechen von Lösungen S2 Eine detaillierte SWOT Analyse aufbauen S3 Generieren von kurzfristigen und langfristigen Leistungsberichten S4 Identifizieren der wesentlichen Meilensteine des Plans S5 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf Nutzer S6 Identifizieren der Museumsvorteile und Verbesserungen durch die Übernahme neuer Technologien S7 Einen hohen Grad an interpersonellen Fertigkeiten vorweisen S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S10 Team leiten	

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.4. Produkt / Service Planung Analysiert und definiert den aktuellen, sowie den Zielstatus des Online Kommunikationsplans. Beurteilt Kosteneffizienz, Risikopunkte, als auch Stärken und Schwächen mit kritischem Ansatz. Errichtet strukturierte Pläne, Zeitskalen und Meilensteine und sorgt für die Optimierung der Maßnahmen und Ressourcen. Steuert Änderungsanfragen. Bestimmt die Liefermenge und bietet einen Überblick der zusätzlichen Dokumentationsanforderungen für den Kommunikationsplan. Spezifiziert unter Einhaltung der aktuellen Vorschriften die korrekte Handhabung der Produkte und rechtliche Fragen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mt EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Dokumentiert systematisch einfache Elemente und Standards des Online Kommunikationsplans.
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen für das Erstellen und das Erhalten komplexer Dokumente.
	Level 4	Führt bei und übernimmt Verantwortung für die Entwicklung und Erhaltung des Gesamtplans.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Typische Key Performance Indikatoren (KPIs) K2 Grundlegende Methoden zur Entscheidungsfindung K3 Methodologien für strukturiertes Projektmanagement K4 Optimierungsmethoden K5 Neu aufkommende Technologien	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Identifizieren aller potentiellen Ziele für das Produkt oder die Dienstleistung S2 Definieren des Online-Kommunikationsplans; Identifizieren der Schlüsselnutzer und Erstellen der damit verbundenen Dokumentation S3 Erstellen von Qualitätsplänen S4 Sicherstellen und steuern adäquater Informationen für Entscheidungsträger S5 Steuern des Änderungsanfragevorgangs S6 Steuern von Produkt, Dienstleistung, Management, Lebenszyklus (einschließlich der formalen Änderungsanfragevorgänge) S7 Präzise und detailbewusst sein S8 Team leiten	

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.7. Trendschau Technologie und Innovation Ermittelt die aktuellen IKT technologischen Entwicklungen in seinem/ihrem Kompetenzbereich, um sich ein Verständnis für aufkommende Technologien zu verschaffen, die in Museen eingesetzt werden könnten; integriert diese in den Online Kommunikationsplan. Entwickelt innovative Lösungen für die Integration neuer Technologien in bestehende Produkte, Anwendungen oder	

	Dienstleistungen oder für die Schaffung neuer Lösungen. Kann die Schnittstellen zwischen den neuen Technologien und dem Museumsbedarf identifizieren.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualitätsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Nutzt sein/ihr weitreichendes Fachwissen der neuen Technologien und sein/ihr tiefes Verständnis des Museums, um sich zukünftige Lösungen auszumalen und zu artikulieren, welche die Online Präsenz des Museums und die Entwicklung einer Online Community fördern und die Interaktion zwischen den Interessenvertretern erleichtern (siehe Zusammenfassung). Bietet dem Führungsteam fachmännische Anleitung und Beratung, um die strategische Entscheidungsfindung in seinem/ihrem Kompetenzbereich zu unterstützen.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Aufkommende Technologien und relevante Markt Anwendungen K2 Marktbedarfe K3 Relevante Informationsquellen (z.B. Magazine, Konferenzen und Events, Newsletter, Meinungsführer, Online Foren, etc.) K4 Diskussionsregeln in Web-Communities	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Überwachen der Informationsquellen und stetiges Verfolgen der am vielversprechendsten S2 Identifizieren von Verkäufern und Anbietern der vielversprechendsten Lösungen; Evaluieren, Begründen und Vorschlagen der am besten geeigneten S3 Identifizieren von Geschäftsvorteilen und Verbesserungen durch Übernahme von neuen Technologien S4 Innovativ und kreativ sein S5 Abstimmen der Museums- und Zielgruppenbedarfe mit bestehenden Produkten S6 Analyse von Zielgruppenfeedback und Einordnen in verschiedene Segmente von Online-Kommunikationsstrategien S7 Identifizieren der Museumsvorteile und Verbesserungen durch die Übernahme neuer Technologien S8 Transferieren des Museums-Contents in Online-Kommunikationskontexte und -mittel	

Dimension 1 e-Komp.bereich	A. PLANEN
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	A.9. Neuerungen einführen Entwickelt kreative Lösungen für die Bereitstellung neuer Konzepte, Ideen, Produkte oder Dienstleistungen, welche die Online Kommunikations- Strategie unterstützen könnten. Denkt originell und offen, um sich die Nutzung technologischer Fortschritte vorzustellen und so die Bedarfe des Museums, der Gesellschaft und die Forschungsrichtung anzusprechen.

Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Nutzt sein/ihr unabhängiges Denken und Technologiebewusstsein dazu, unterschiedliche Konzepte für die Bereitstellung einer einzigartigen Lösung zu integrieren.
	Level 5	Gibt Empfehlungen für Änderungen des gesamten Kommunikationsplans des Museums und berücksichtigt dabei den Onlinekommunikationsplan. Stellt den Status quo kontinuierlich in Frage und bietet strategische Führung bei der Einführung revolutionärer Konzepte.
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Bestehende und aufkommende Technologien und Marktanwendungen K2 Geschäfts-, Gesellschafts- und Forschungsgewohnheiten, Trends und Bedarfe K3 Techniken für Innovationsprozesse K4 Online-Nutzeranforderungen	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Identifizieren von Geschäftsvorteilen und Verbesserungen durch Übernahme von neuen Technologien für die Online-Aktivitäten des Museums S2 Erstellen eines Machbarkeitsnachweises S3 Querdenken S4 Identifikation geeigneter Ressourcen S5 Innovativ, kreativ sein S6 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S7 Abstimmen der Museums- und Nutzeranforderungen mit bestehenden Produkten S8 Analyse von Zielgruppenfeedback und Einordnen in verschiedene Segmente von Online-Kommunikationsstrategien S9 Finden neuer Wege, um die Öffentlichkeit in die Online-Aktivitäten des Museums einzubinden	

Dimension 1 e-Komp.bereich	B. ERSTELLEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	B.5. Erstellen von Dokumentationen Erstellt Dokumente, welche die Produkte, Dienstleistungen, Tools oder Anwendungen beschreiben, die für die Online Kommunikation benutzt werden, um diese in Einklang mit den relevanten Dokumentationsanforderungen zu bringen. Wählt einen geeigneten Stil und Medien für die Präsentation der Materialien. Erstellt Vorlagen für das Dokument-Management-System. Stellt sicher, dass alle Funktionen und Features geeignet dokumentiert werden und die Dokumente gültig und aktuell sind.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau	Level 1	Nutzt Standards für das Festlegen einer Dokumentstruktur.
	Level 2	Bestimmt Dokumentationsanforderungen unter Berücksichtigung des Zwecks und der Anwendungs-Umgebung.

e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 3	Passt den Detailgrad den Dokumentationszielen und der Zielgruppe an.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Tools für das Erstellen, Verfassen und Verteilen professioneller Dokumente K2 Tools für die Erstellung von Multimedia Präsentation K3 Verschiedene technische Dokumente, die für das Entwerfen, das Entwickeln und das Umsetzen von Produkten, Anwendungen und Dienstleistungen benötigt werden K4 Versionskontrolle bei Dokumentationserstellung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Beobachten und Umsetzen der effektiven Nutzung von organisatorischen Standards für Veröffentlichungen S2 Vorbereiten von Vorlagen für geteilte Veröffentlichungen S3 Organisieren und Kontrollieren von Content Management Arbeitsabläufen S4 Orientieren der Veröffentlichungen an der Lösung während des gesamten Lebenszyklus S5 Präzise und detailbewusst sein	

Dimension 1 e-Komp.bereich	C. BETREIBEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	C.1. Anwenderbetreuung Antwortet auf Onlinenutzer- Anfragen, die relevante Informationen protokollieren. Gewährleistet Abhilfe oder handhabt Vorfälle und optimiert die Systemleistung in Einklang mit vordefinierten Dienstleistungsvereinbarungen (SLAs). Versteht, wie man Lösungsergebnisse und die hieraus resultierende Zufriedenheit der Onlinekunden überwacht.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	Ist über technische und Content- Aspekte informiert und weiß z.B. wie man jemanden aus einer Mailliste entfernt, welche Content Typen im Museum verfügbar sind, etc. Interagiert mit Onlinenutzern, antwortet regelmäßig auf Online Anfragen, informiert die Nutzer durch Ankündigungen, etc. Löst Onlinevorfälle und befolgt die vorgeschriebenen Verfahren.
	Level 2	Interpretiert systematisch die Probleme der Onlinenutzer und identifiziert Lösungen und mögliche Nebeneffekte. Greift auf Erfahrungen zurück, um Nutzerprobleme anzusprechen und fragt die Datenbank nach potentiellen Lösungen ab. Handhabt komplexe oder ungelöste Vorfälle. Protokolliert und verfolgt Spuren vom Anfang bis zum Schluss.
	Level 3	Handelt kreativ und verbessert den Service kontinuierlich.
	Level 4	

	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>		K1 Relevante IKT Nutzeranwendungen K2 Datenbankstrukturen und Content-Organisation K3 Eskalationsverfahren im Unternehmen K5 Informationsquellen für potentielle Lösungen
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>		S1 Effektives Befragen von Nutzern zur Problembestimmung S2 Analyse von Symptomen, um das weite Feld von Nutzerfehlern und technischen Fehlern einzugrenzen S3 Anwenden von Unterstützungstools zur systematischen Bestimmung von Fehlerquellen und technischem Versagen S4 Klares Kommunizieren mit Endnutzern und Anweisungen geben, wie mit Problemen umgegangen werden soll S5 Aufzeichnen und Kodieren von Aspekten zur Unterstützung von Wachstum und Integrität der Online-Unterstützungstools S6 Präzise und detailbewusst sein S7 Kommunizieren (auch in einer Fremdsprache wenn nötig) S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen) S9 Einen hohen Grad an interpersonellen Fertigkeiten vorweisen

Dimension 1 e-Komp.bereich		C. BETREIBEN
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung		C.4. Problemmanagement Identifiziert Online Vorfälle. Handelt mit proaktivem Ansatz bei der Vermeidung oder Identifizierung der Ursachen von IKT Problemen. Setzt ein Wissenssystem ein, das auf dem Wiedervorkommen häufiger Fehler basiert. Löst Vorfälle, die mit dem Gebrauch der Onlinekommunikations- Anwendungen und Tools zusammenhängen, mit Unterstützung und Beratung der Experten (falls erforderlich).
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Identifiziert und klassifiziert die Arten an Online-Vorfällen und Serviceunterbrechungen. Protokolliert Vorfälle und katalogisiert diese nach Symptomen und Lösung.
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen und tiefgreifendes Verständnis der Online Kommunikations-Anwendungen- und Tools, um Ausfälle zu identifizieren und diese mit einem Minimum an Ausfallzeit zu beheben. Falls erforderlich, erhält er/sie dabei Beratung und Unterstützung von Experten. Trifft auch in einer emotionsgeladenen Umgebung fundierte Entscheidungen hinsichtlich geeigneter Maßnahmen, die nötig sind, um die Geschäftsauswirkungen zu minimieren.
	Level 4	

	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>		K1 Die gesamte IKT Infrastruktur und Schlüsselkomponenten des Museums K2 Die Berichtsabläufe des Museums K3 Die Eskalationsabläufe für kritische Situationen des Museums K4 Die Anwendung und Verfügbarkeit von Diagnosetools K5 Der Zusammenhang zwischen Systeminfrastrukturelementen und Auswirkungen von Fehlern auf verknüpfte Geschäftsprozesse K6 Methodologien für Evaluierung, Design und Implementierung
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>		S1 Überwachen der Entwicklung von Problemen während des gesamten Lebenszyklus und effektives Kommunizieren S2 Identifizieren des potentiellen Versagens kritischer Komponente und Ergreifen von Maßnahmen zur Reduzierung der Versagenseffekte S3 Durchführen von Risk Management Audits und Verhindern von Gefährdungssituationen S4 Allokation angemessener Ressourcen für Wartungsaktivitäten, die Kosten und Risiken abwägen S5 Kommunikation auf allen Ebenen, um sicherzustellen, dass angemessene Ressourcen intern und extern eingesetzt und so Ausfälle vermieden werden S6 Präzise und detailbewusst sein

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel+ allgemeine Beschreibung	D.2. Entwicklung von Qualitätsstrategien Definiert, verbessert und entwickelt eine formale Strategie, um die Erwartungen des Museums und der Zielgruppe zu erfüllen und die Geschäftsleistung des Museums zu verbessern (Balance zwischen Kosten und Risiken). Identifiziert kritische Prozesse, welche die Anwendungsbereitstellung und Leistung der Online-Kommunikation beeinflussen. Formuliert Ziele für das Servicemanagement, sowie die Anwendungs- und Prozessqualität anhand definierter Standards. Identifiziert Verantwortlichkeiten für das Qualitätsmanagement der Online Kommunikations-Anwendungen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Sucht mit seinem/ihrem Fachwissen die besten Praktiken bei Online- Community Anwendungen, Tools und Lösungen heraus und passt diese an. Fördert die Qualität der Online- Kommunikationsanwendungen (z.B. Metriken und kontinuierliche Verbesserung) in der Museumskultur.
	Level 3	
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen	K1 Die Informationsstrategie des Museums K2 Museums- und Zielgruppenbedarfe	

<i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K3 Wie Ressourcen zur Erfüllung von Museums- und Zielgruppenbedarfen gemessen und eingesetzt werden K4 Forschungsmethoden, Benchmarks und Messmethoden K5 Bestehende und neue Online Kommunikationsanwendungen und beste Praktiken
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Definieren einer IKT Qualitätspolitik, um die Museumsstandards in Hinblick auf Leistung und Kundenzufriedenheitszielen zu erfüllen S2 Identifizieren von zu verwendenden Qualitätsmaßstäben S3 Anwenden von relevanten Standards und besten Praktiken zum Erhalt der Informationsqualität S4 Abstimmen der Museums-und Zielgruppenbedarfe mit bestehenden Produkten S5 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf das Museum und die Zielgruppe S6 Präzise und detailbewusst sein

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel+ allgemeine Beschreibung	D.11. Bedarfserkennung Hört aktiv internen/externen Interessenvertretern zu und klärt deren Bedürfnisse. Steuert die Beziehungen mit allen Interessengruppen und stellt sicher, dass die Lösung mit den Geschäftsanforderungen übereinstimmt. Empfiehlt verschiedene Lösungen (z.B. make-or-buy) durch eine kontextabhängige Analyse zu Gunsten des Benutzer-zentrierten Online-Kommunikationsplans. Berät das Managementteam der Organisation hinsichtlich geeigneter Lösungsmöglichkeiten. Handelt als ein Befürworter bei der Implementierung oder im Konfigurationsprozess der gewählten Komponente des Plans.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Baut verlässliche Beziehungen mit den Interessenvertretern auf und hilft ihnen dabei, ihre Bedürfnisse zu kommunizieren.
	Level 4	Nutzt sein/ihr weitreichendes Fachwissen der wesentlichen Interessenvertreter (siehe Zusammenfassung), um mögliche Lösungen für ihre Bedürfnisse anzubieten. Bietet den Hauptinteressenvertretern fachmännische Anleitung bei der Auswahl von Lösungen und Versorgern.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen	K1 Aufkommende Technologien und relevante Marktanwendungen K2 Museumskommunikations-Bedarf K3 Anforderungen der wesentlichen Interessengruppen K4 Museumsprozesse-und Strukturen K5 Analysetechniken für den Zielgruppenbedarf	

<i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K6 Kommunikationstechniken K7 Erzähltechniken
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Analysieren und Formalisieren der Online-Kommunikations-Prozesse S2 Analyse des Museums- und Zielgruppenbedarfs S3 Präsentieren von Kosten und Nutzen von IKT Lösungen S4 Abstimmen der Anforderungen der wesentlichen Interessenvertreter mit bestehenden Produkten S5 Analyse der Auswirkungen von funktionsbedingten/ technischen Änderungen auf die wesentlichen Interessenvertreter

Dimension 1 e-Komp.bereich	D. ERMÖGLICHEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	D.12. Digitales Marketing Versteht die fundamentalen Prinzipien des digitalen Marketings. Unterscheidet zwischen den traditionellen und digitalen Ansätzen. Schätzt die Bandbreite der verfügbaren Kanäle. Beurteilt die Effektivität der verschiedenen Ansätze und wendet gründliche Messtechniken an. Plant eine kohärente Strategie, welche die Interaktion mit der Online Community durch die Nutzung der effektivsten verfügbaren Mittel steigert. Versteht die Relevanz von Datensicherung und Privatsphäre bei der Implementierung der Marketingstrategie.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Versteht und verwendet digitale Marketing-Techniken bei der Entwicklung eines integrierten und effektiven Marketingplans, der verschiedene Marketingbereiche wie Suche, Anzeigen, E-Mails, soziale Medien und mobiles Marketing umfasst.
	Level 3	Nutzt sein/ihr Fachwissen für die Anwendung der Tools und beurteilt die Effektivität der Website in Bezug auf technische Leistung und Download Geschwindigkeit. Evaluiert den Nutzereinsatz durch eine Bandbreite an analytischen Berichten. Kennt die gesetzlichen Anforderungen der angepassten Ansätze.
	Level 4	
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Marketingstrategien K2 Webtechnologien K3 Suchmaschinenmarketing PPC K4 Suchmaschinenoptimierung SEO K5 mobiles Marketing (z.B. Pay Per Click) K6 Soziale Medien Marketing K7 E-Mail Marketing K8 Onlinewerbung K9 Rechtliche Anforderungen K10 e-Reputations Management K11 Forschungsmethoden, Benchmarks und Messmethoden	

Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Verstehen wie Webtechnologie genutzt werden kann, um die Zufriedenheit der Zielgruppe zu erhöhen S2 Verstehen des Nutzerzentrierten- Marketings S3 Nutzen und Interpretieren von Webanalysen S4 Verstehen der Online Umgebung S5 Pflege von persönlichen Beziehungen (offline) mit Zielgruppen, die vom e-Reputations Management profitieren
---	---

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.1. Prognoseentwicklung Interpretiert Museums- und Zielgruppenanforderungen und evaluiert die Marktakzeptanz der maßgeschneiderten kulturellen IKT Produkte und Dienstleistungen. Verwendet relevante Metriken, um eine genaue Entscheidungsfindung zur Unterstützung der Entwicklung, der Implementierung und des Marketings der IKT Strategie des Museums zu ermöglichen.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Nutzt seine/ihre Fertigkeiten zum Erstellen einer kurzfristige Prognose. Diese berücksichtigt Inputs der Zielgruppe und die Beurteilung der Leistungsfähigkeit der Museums-IKT.
	Level 4	Handelt mit weitreichender Verantwortlichkeit für die Erstellung einer langfristigen Prognose. Versteht den globalen Marktplatz, identifiziert und evaluiert relevante Inputs aus dem weiteren Geschäftsbereich, sowie aus politischem und sozialem Kontext.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Marktgröße und relevante Schwankungen K2 Marktzugang entsprechend der aktuellen Bedingungen (z.B. Regierungspolitiken, neue Technologien, soziale und kulturelle Trends, etc.) K3 Die Nutzung erweiterter Lieferketten K4 Techniken zur Analyse großer Datenmengen (Data Mining) K5 Methoden zur Analyse von Informations- und Online-Kommunikationsprozessen K6 Wie Marketingprozesse integriert werden und ihre Abhängigkeit von IKT Anwendungen S7 Neu aufkommende Technologien (z.B. dezentrale Systeme, Virtualisierung, Mobilität, Datensets) S8 Museum- und Nutzerbedarfe S9 Analysetechniken für Museum- und Nutzerbedarf S10 Museumsbudget für die IKT Entwicklung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Anwenden von "Was wäre wenn" Techniken für einen realistischen Ausblick S2 Generieren von Verkaufsprognosen in Relation zum aktuellen Marktanteil S3 Interpretieren externer Forschungsdaten und Analysieren von Informationen	

	<p>S4 Identifizieren von Geschäftsvorteilen und Verbesserungen durch die Übernahme von neuen Technologien</p> <p>S5 Analyse von zukünftigen Entwicklungen der Marketingprozesse und Technologieanwendungen</p> <p>S6 Analyse der Machbarkeit in Hinblick auf Kosten und Nutzen</p> <p>S7 Abstimmen der Museums- und Zielgruppenbedarfe mit bestehenden Marktprodukten</p>
--	---

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.4. Management von Geschäftsbeziehungen Pflegt regelmäßigen Kontakt zur Online Zielgruppe, dem Museum, dem Personal und den Technologieanbietern und adressiert Bedürfnisse durch Empathie mit der Umgebung; steuert die Kommunikation mit der Versorgungskette. Gewährleistet, dass die Befürfnisse der Interessenvertreter, sowie Bedenken oder Beschwerden verstanden und in Einklang mit der Organisationspolitik behandelt werden.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	
	Level 4	Berät bei der Investition in neue und bestehende Beziehungen.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	<p>K1 Ziele von Museen und anderen Interessenvertretern (siehe Zusammenfassung)</p> <p>K2 Wie Ressourcen zur Erfüllung von Anforderungen der Interessenvertreter gemessen und eingesetzt werden</p> <p>K3 Herausforderungen und Risiken von Museen</p> <p>K4 Bedarfe von Museen, Personal und Technologieanbietern</p> <p>K5 Interpersonelle Fertigkeiten</p> <p>K6 Nutzerbedarfe und ihre Motivation</p>	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	<p>S1 Empathie gegenüber Nutzerbedürfnissen</p> <p>S2 Identifizieren potentieller Win Win Chancen für Nutzer und Museum</p> <p>S3 Aufstellen realistischer Erwartungen, um die Entstehung gegenseitigen Vertrauens zu fördern</p> <p>S4 Überwachen der laufenden Verpflichtungen und Sicherstellen der Erfüllung</p> <p>S5 Kommunizieren von guten und schlechten Nachrichten, um Überraschungen zu vermeiden</p> <p>S6 Abstimmen der Bedürfnisse von Museen, Personal und Technologieanbietern</p> <p>S7 Kommunizieren (auch in einer Fremdsprache wenn nötig)</p>	

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN
--------------------------------------	------------

Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.6. Qualitätsmanagement der Online-Kommunikation Implementiert eine Qualitätspolitik für die Kommunikation, um Museumsdienstleistungen auszubauen, die mit der Online Community in Zusammenhang stehen. Plant und definiert Indikatoren für das Qualitätsmanagement unter Berücksichtigung der IKT- und Kommunikationsstrategie. Überprüft Qualitätsmessungen und empfiehlt Verbesserungen für eine kontinuierliche Qualitätsoptimierung.	
Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	Kommuniziert und überwacht die Anwendung der Online-Kommunikations-Qualitätspolitik des Museums.
	Level 3	Evaluiert Qualitätsmanagement- Indikatoren und Prozesse entsprechend der Online Kommunikations Qualitätspolitik und empfiehlt Abhilfemaßnahmen.
	Level 4	Beurteilt und schätzt inwieweit die Qualitätsanforderungen erfüllt wurden. Bietet Führung bei der Implementierung der Qualitätspolitik der Online Kommunikation; bereichsübergreifende Führung beim Errichten und Übertreffen von Qualitätsstandards.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Online-Kommunikations- Qualitätsstandards K2 Web, Cloud und mobile Technologie Anforderungen K3 Technologien und Standards zur Nutzung während der Implementierung K4 Potential und Chancen von relevanten Standards und besten Praktiken	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Darstellen, wie Methoden, Tools und Prozesse angewandt werden können, um die Qualitätspolitik des Museums umzusetzen S2 Evaluieren und Analysieren der Verfahrensschritte zur Identifikation von Stärken und Schwächen S3 Unterstützen der Prozessverantwortlichen bei der Wahl und Nutzung von Methoden zur Evaluierung der Effektivität und Effizienz des gesamten Prozesses S4 Überwachen, Verstehen und Handeln auf Grundlage der Qualitätsindikatoren S5 Durchführen von Qualitätsaudits S6 Moralisch sein	

Dimension 1 e-Komp.bereich	E. MANAGEN	
Dimension 2 e-Kompetenz: Titel + allgemeine Beschreibung	E.7. Management von Geschäftsprozessveränderungen Beurteilt die Auswirkungen von neuen digitalen Lösungen in der Online- Kommunikation des Museums. Bestimmt die Anforderungen und quantifiziert die Vorteile für das Museum. Steuert die Implementierung von Veränderungen unter Berücksichtigung kultureller und struktureller Fragen. Erhält die Kontinuität des organisatorischen Prozesses, überwacht die Auswirkungen, unternimmt Abhilfemaßnahmen und entwickelt den Ansatz weiter.	

Dimension 3 e-Kompetenz Qualifikationsniveau e-1 bis e-5, verknüpft mit EQF Niveau 3 bis 8	Level 1	
	Level 2	
	Level 3	Evaluiert Änderungsanforderungen und nutzt seine/ihre Fertigkeiten, um geeignete Methoden und Standards zu entwickeln, die eingesetzt werden könnten.
	Level 4	Bietet Führung beim Planen, Managen und Implementieren signifikanter Geschäftsänderungen, die durch die Online Kommunikation herbeigeführt wurden.
	Level 5	
Dimension 4 Beispiele für Wissen <i>Kennt/informiert über/vertraut mit</i>	K1 Digitale Strategien K2 Die Auswirkungen von Geschäftsänderungen bei der Online-Kommunikation auf das Museum und das Personal K3 Online-Kommunikationsprozesse von Museen sind integriert in den Online Marketing Mix und abhängig von IKT Anwendungen S4 Geschäftsstrategien und -prozesse von Museen S5 Methoden zur Analyse von Informations- und Online-Kommunikationsprozessen S6 Methodologien für Evaluierung, Design und Implementierung	
Beispiele für Fertigkeiten <i>Kann/ist in der Lage</i>	S1 Analyse der Kosten und Nutzen von Geschäftsänderungen S2 Auswählen geeigneter IKT Lösungen auf der Basis von Nutzen, Risiken und Gesamtauswirkungen S3 Konstruieren und Dokumentieren eines Plans für die Implementierung von Prozessverbesserungen S4 Anwenden von Projektmanagementstandards und –tools S5 Identifizieren von Geschäftsvorteilen und Verbesserungen durch Übernahme von neuen Technologien S6 Analyse von zukünftigen Entwicklungen in Online-Kommunikationsprozessen von Museen und Technologieanwendungen S7 Untersuchen und Analysieren der Effekte von Implementierungen S8 Erklären (verteidigen, argumentieren, begründen)	