

## **1.6 Multimedia Developer (Multimediaentwickler/in)**

### ***1.6.1 Kurzbeschreibung***

Multimedia Developer konzipieren und implementieren interaktive Multimedia-Anwendungen für die Online- und Offline-Nutzung.

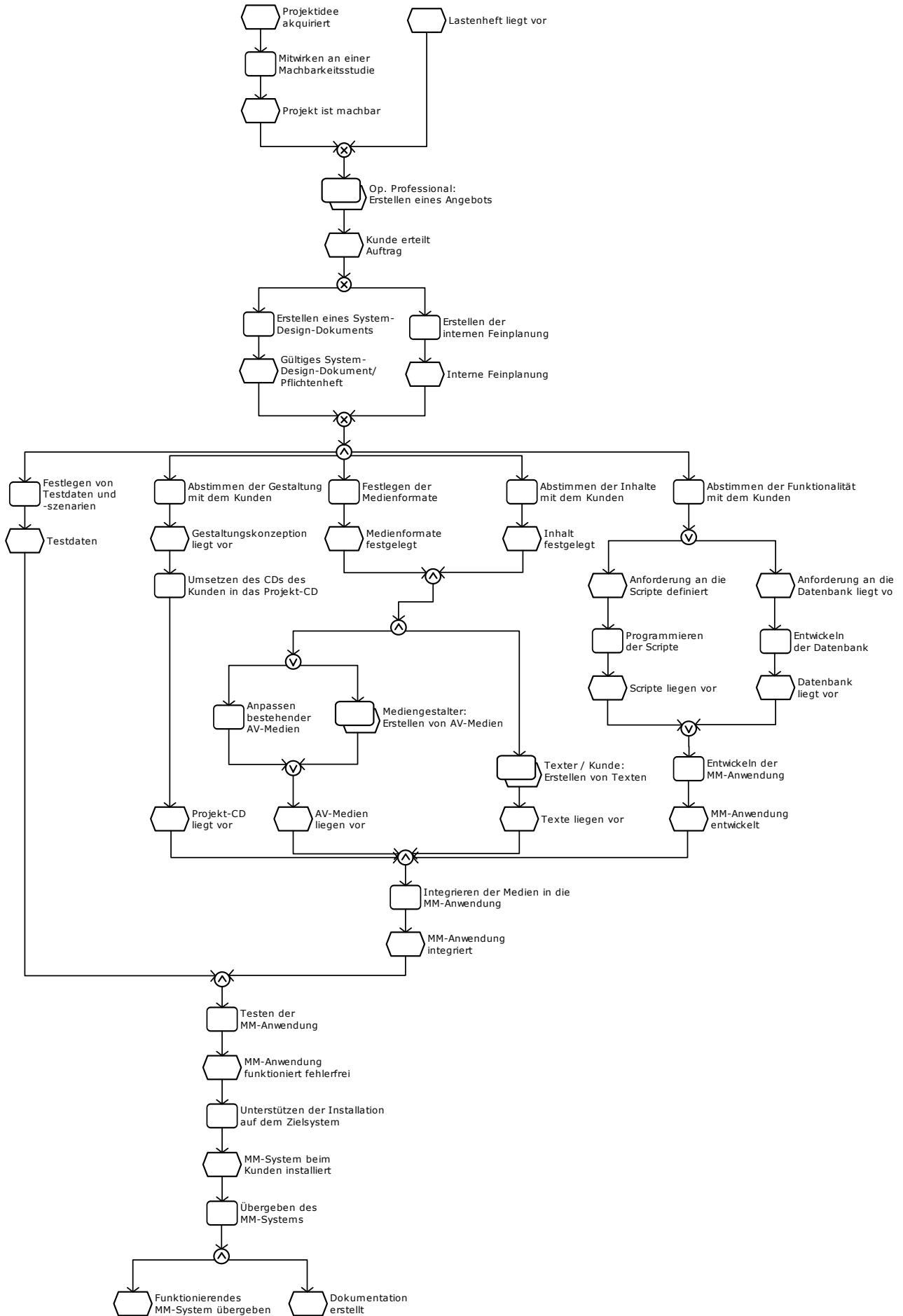
### ***1.6.2 Arbeitsgebiete und Aufgaben***

Multimedia Developer konzipieren und implementieren multimediale Online- und Offline-Anwendungen bedarfsgerecht und wirtschaftlich. Die von Multimedia Developern erstellten IT-Systeme zeichnen sich durch die Integration unterschiedlicher Medienarten wie Text, Grafik, Audio, Video, Animationen und Virtual Reality aus und weisen häufig einen hohen Grad an Interaktion auf.

Multimedia Developer unterstützen IT-Systemanalysten, IT-Systemplaner, Designer und Konzepter beim Erstellung von Anforderungsmodellen, System-Design-Dokumenten und Storyboards und setzen die medialen Bestandteile des Systems technisch um. Sie berücksichtigen dabei ergonomische und gestalterische Kriterien.

Multimedia Developer bearbeiten die zu integrierenden Medien nach technischen Kriterien und konvertieren sie in ein geeignetes Zielformat.

### 1.6.3 Referenzprozess



#### **1.6.4 Prozesskompass**

1. Mitwirken an einer Machbarkeitsstudie
2. Erstellen eines System-Design-Dokuments
3. Erstellen der internen Feinplanung
4. Festlegen von Testdaten und –szenarien
5. Abstimmen der Gestaltung mit dem Kunden
6. Festlegen der Medienformate
7. Abstimmen der Inhalte mit dem Kunden
8. Abstimmen der Funktionalität mit dem Kunden
9. Umsetzen des CDs des Kunden in das Projekt-CD
10. Programmieren der Skripte
11. Entwickeln der Datenbank
12. Anpassen bestehender AV-Medien
13. Entwickeln der MM-Anwendung
14. Integrieren der Medien in die MM-Anwendung
15. Testen der MM-Anwendung
16. Unterstützen der Installation auf dem Zielsystem
17. Übergeben des MM-Systems

## **Profilprägende Kompetenzfelder**

Die Beherrschung der profiltypischen Arbeitsprozesse setzt Kompetenzen unterschiedlicher Reichweite in den nachstehend aufgeführten beruflichen Kompetenzfeldern voraus. Den Kompetenzfeldern sind Wissen und Fähigkeiten sowie typische Methoden und Werkzeuge unterschiedlicher Breite und Tiefe zugeordnet.

Grundlegend zu beherrschende, gemeinsame Kompetenzfelder:

- Unternehmensziele und Kundeninteressen,
- Problemanalyse, -lösung,
- Kommunikation, Präsentation,
- Konflikterkennung, -lösung,
- Fremdsprachliche Kommunikation (englisch),
- Projektorganisation, -kooperation,
- Zeitmanagement, Aufgabenplanung und -priorisierung,
- Wirtschaftliches Handeln,
- Selbstlernen, Lernorganisation,
- Innovationspotenziale,
- Datenschutz, -sicherheit,
- Dokumentation, -standards,
- Qualitätssicherung.

Fundiert zu beherrschende, gruppenspezifische Kompetenzfelder:

- Methoden und Werkzeuge der Softwareentwicklung,
- Engineering-Prozesse,
- System-Analyse,
- Entwicklungsstandards (Leistungsfähigkeit, Sicherheit, Verfügbarkeit, Innovation),
- Qualitätsstandards,
- Datenbanken, Netzwerke.

Routiniert zu beherrschende, profilspezifische Kompetenzfelder:

- Multimediale Anwendungsgebiete,
- Medienarten und -formate,
- Skript-, Programmier- und Darstellungssprachen,
- Methoden und Werkzeuge zur Grafik- und Bildbearbeitung,
- Methoden und Werkzeuge zur Audio- und Videobearbeitung,
- Autorensysteme,
- Visuelle Gestaltung und Typographie, Screendesign,
- Ergonomie und Softwareergonomie,
- Medien- und Urheberrecht,
- Nutzerorientierte Gestaltung.

### **1.6.4 Qualifikationserfordernisse**

Im Regelfall wird ein hinreichendes Qualifikationsniveau auf der Basis einschlägiger Berufsausbildung oder Berufserfahrung vorausgesetzt.