

Motion Designerin / Motion Designer mit eidgenössischem Fachausweis

Inhalt

1. **Berufsbild**
2. **Übersicht der Handlungskompetenzen**
3. **Anforderungsniveau inkl. Leistungskriterien**

1. Berufsbild

Motion Designerinnen und Designer sind Spezialisten für 3D-Visualisierungen sowie bewegte Bilder.

Die Tätigkeitsfelder von Motion Designerinnen und Designer sind breit gefächert und umfassen verschiedene Bereiche der visuellen Kommunikation, wie beispielsweise Werbung, Design, Film, interaktive und immersive Medien oder Kunst und Kultur.

Motion Designerinnen und Designer können freiberuflich, in Agenturen oder in Werbe- oder Kommunikationsbereichen von Unternehmen und Medienproduktionsfirmen tätig sein. Die Auftraggebenden sind oft Kreativagenturen oder Endkunden, die ihre Produkte oder Dienstleistungen attraktiv und unterhaltsam präsentieren und mittels 3D-Animationen besser auf dem Markt etablieren möchten. Zudem erstellen Motion Designerinnen und Designer erklärende Medien für industrielle oder medizinische Konzepte und Abläufe.

Mit ihren Animationen erzählen Motion Designerinnen und Designer Geschichten, erzielen Aufmerksamkeit und schaffen einzigartige visuelle Erlebnisse, indem sie die emotionale Ebene ansprechen. Sie vermitteln konkrete oder abstrahierte Botschaften und machen komplexe Ideen für alle verständlich. Ihre Arbeit richtet sich somit an ein Publikum, das Informationen bevorzugt in Form von Videos konsumiert.

Motion Designerinnen und Designer arbeiten oft in Teams mit Gestalter/-innen, Texter/-innen, Regisseur/-innen, Produzent/-innen und Entwickler/-innen zusammen, um Projekte von der Idee bis zur finalen Produktion zu realisieren. Häufig kooperieren sie auch mit Fachspezialist/-innen wie Sound Designer/-innen und Software-Entwickler/-innen.

Wichtigste Handlungskompetenzen:

Motion Designerinnen und Designer arbeiten im gesamten Prozess von der Konzeption über den Entwurf bis hin zur Umsetzung von 3D-Visualisierungen sowie bewegten Bildern: Sie

- bereiten Motion Design Projekte vor;
- erarbeiten die Vor-Produktions-Stufen;
- produzieren Motion Design Medien;
- führen die Postproduktion durch;
- koordinieren die Produktion;
- stellen die Infrastruktur und Arbeitsumgebung sicher.

Berufsausübung

Motion Design-Projekte stellen unterschiedliche, sich häufig wechselnde Anforderungen. Die Projekte verlangen häufig innovative Lösungen, Flexibilität, Detailgenauigkeit und Durchhaltevermögen, um den spezifischen Ansprüchen und Erwartungen der Auftraggebenden und den Zielgruppen gerecht zu werden und mit auftretenden Schwierigkeiten umzugehen. Motion Designerinnen und Designer arbeiten oft unter Termin- und Kostendruck, weshalb eine effiziente Organisation und klare Kommunikation mit Auftraggebenden und Teammitgliedern unerlässlich ist.

Die Projekte erfordern ebenfalls Interesse und die Einarbeitung in Produkte und Dienstleistungen aus verschiedenen Branchen, welche Motion Designerinnen und Designer bis ins Detail verstehen müssen, um eine Geschichte bzw. Konzept entwickeln und umsetzen zu können.

Rasante technologische Entwicklungen und ständige Software-Neuveröffentlichungen und -Updates erfordern kontinuierliche Weiterbildungen und Testen von neuen «Arbeitswerkzeugen», die für die 3D-Visualisierungen eingesetzt werden können. Offenheit für Trends und gesellschaftliche Themen ebenso wie eine moderne und kreative Arbeitsumgebung tragen wesentlich zur erfolgreichen Berufsausübung bei.

Beitrag des Berufs an Gesellschaft, Wirtschaft, Natur und Kultur

Motion Designerinnen und Designer spielen eine wichtige Rolle in der Kommunikation und Bildung, in sozialen Medien, in der Unterhaltungsindustrie sowie in Kunst und Kultur. In einer von Daten und Eindrücken geprägten Welt trägt Motion Design dazu bei, komplexe Informationen auf vielfältigen Ausgabegeräten verständlich zu vermitteln. Auch dient Motion Design als Werkzeug, um gesellschaftlich relevante Themen zu adressieren und Veränderungen anzustossen.

In der Werbung für Produkte und Dienstleistungen unterstützt Motion Design Unternehmen dabei, sich abzuheben und eine emotionale Verbindung zum Zielpublikum herzustellen. Es ist bereits heute ein integraler Bestandteil der modernen Medienlandschaft.

Motion Design setzt, wenn immer möglich auf energieeffiziente Technologien und Software, um den Energieverbrauch in der ganzen Wertschöpfungskette zu minimieren. Durch die Visualisierung von Prototypen und Konzepten wird zudem die aufwendige maschinelle Herstellung von Produkten vermieden.

2. Übersicht der Handlungskompetenzen

↓ Handlungskompetenzbereiche		Handlungskompetenzen →					
1	Vorbereiten von Projekten	1.1 Projektauftrag klären	1.2 Auftraggebende während des Projekts beraten	1.3 Projektplanung unterstützen	1.4 Eigene Kompetenzen mittels Portfolios vermarkten	1.5 Technische Entwicklungen und gestalterische Tendenzen analysieren	
2	Erarbeiten der Vor-Produktionsstufen	2.1 Projektziele definieren und Zielgruppe analysieren	2.2 Bildsprache und Tonalität entwickeln	2.3 Ideen formulieren und skizzieren	2.4 Konzept erarbeiten und präsentieren	2.5 Daten beschaffen und Vollständigkeit prüfen	2.6 Software und deren Schnittstellen definieren
3	Produzieren von Motion Design Medien	3.1 Daten überprüfen, optimieren und modifizieren	3.2 Komposition und Layout gestalten	3.3 Bewegungsdaten analysieren und übersetzen	3.4 3D-Geometrien modellieren und materialisieren	3.5 Virtuelle Umgebungen gestalten und inszenieren	3.6 Bewegungen animieren und simulieren
		3.7 Renderings iterativ entwickeln	3.8 Echtzeit-Daten exportieren				
4	Durchführen der Postproduktion	4.1 Bildkanäle zusammenfügen	4.2 Visuelle Inhalte nachbearbeiten und retuschieren	4.3 Visuelle Effekte integrieren	4.4 Audiokonzept formulieren und delegieren	4.5 Verschiedene Elemente zu einem Gesamtbild schneiden	4.6 Finale Bilddaten ausgeben
5	Koordinieren der Produktion	5.1 Arbeiten mit Auftraggebern, mit Spezialistinnen und Spezialisten und mit Teammitgliedern koordinieren	5.2 Ausgabeumgebung testen	5.3 Projekt abschliessen			
6	Sicherstellen der Infrastruktur	6.1 Funktionsfähigkeit von Hard- und Software gewährleisten	6.2 Projektdaten fortlaufend sichern und archivieren				

3. Anforderungsniveau inkl. Leistungskriterien

Handlungskompetenzbereich 1: Vorbereiten von Projekten

1.1 Projektauftrag klären	
Situation: Zur Klärung eines Projektauftrags nehmen Motion Designerinnen und Designer zunächst ein detailliertes (mündliches oder schriftliches) Briefing entgegen, das entweder den gesamten Projektbescrieb oder einen Teilbescrieb umfasst. Anschliessend fragen sie gezielt die Ansprüche und Erwartungen der Auftraggebenden ab, um zu verstehen, welche Anforderungen das Projekt erfüllen soll. Ziel ist es sicherzustellen, dass die Motion Designerinnen und Designer alle notwendigen Informationen haben, um den Auftrag präzise und effizient auszuführen.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I - sich gezielt über das Produkt oder die Dienstleistung sowie das Tätigkeitsfeld der Auftraggebenden informieren - sich über die Zielgruppe sowie beabsichtigte Botschaft informieren - sich über Vorgaben der Corporate Identity und des Corporate Designs (CI/CD) der Auftraggebenden informieren - alle relevanten Eckdaten und technische Spezifikationen, wie z.B. Auflösung, Dateiformate und Plattformen, welche die Projektumgebung beschreiben, abfragen
	P geeignete Werkzeuge für die Erfassung und Strukturierung der Informationen wählen
	R die Erkenntnisse aus dem Briefing verständlich und nachvollziehbar festhalten
	E das Briefing auf ihren inhaltlichen und qualitativen Wert für die weiterführende Bearbeitung überprüfen.

1.2 Auftraggebende während des Projekts beraten

Situation: Zu Beginn sowie während des Projekts beraten Motion Designerinnen und Designer die Auftraggebenden hinsichtlich technischer oder künstlerischer Vorgaben, Limitationen und Ideen. Ziel ist es, Erwartungen, Möglichkeiten und Budget mit den Zielen der Auftraggebenden in Einklang zu bringen.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • die gewünschte Stilrichtung und die Tonalität des Endprodukts mit den Auftraggebenden abgleichen • spezifische Ansprüche und Erwartungen sowie weitere Rahmenbedingungen des Projekts erfragen • sich über das Tätigkeitsfeld der Auftraggebenden informieren und seine Bedürfnisse abfragen
	P • die Machbarkeiten und das Potenzial unter Berücksichtigung zeitlicher und budgetärer Einschränkungen einschätzen • sich geeignete Alternativen überlegen
	R • die gesammelten Informationen der Auftraggebenden dokumentieren • Auftraggebende fachlich kompetent und verständlich beraten und dadurch die Entscheidungsfindung unterstützen • Einschränkungen aufzeigen • Alternativen anbieten, erläutern und begründen • Fragen der Auftraggebenden beantworten
	E • die gesammelten Informationen laufend auf ihre inhaltliche Relevanz prüfen.

1.3 Projektplanung unterstützen

Situation:

Die Gesamt-Projektplanung wird in der Regel durch die Produktionsleitung erstellt. Motion Designerinnen und Designer unterstützen sie dabei, indem sie die Zeitaufwände für ihre eigenen Aufgaben realistisch einschätzen und diese der Produktionsleitung kommunizieren.

Ziel ist es, erste Eindrücke der Produktionslandschaft zu gewinnen, um die Aufwände besser einschätzen zu können, damit die Projektleitung realistische Offerten und Zeitpläne erstellen kann.

Leistungskriterien

Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...

- | | |
|---|---|
| I | <ul style="list-style-type: none"> • sich über das Projekt informieren • erste Eindrücke der Produktionslandschaft gewinnen • sich aktiv mit anderen, am Projekt beteiligten Personen austauschen |
| P | <ul style="list-style-type: none"> • eine grobe Projektplanung für die eigenen Aufgaben erstellen • Zeitaufwände für eigene Aufgaben einschätzen • geeignete Arbeitsschritte und Werkzeuge für die Durchführung des Projekts wählen |
| R | <ul style="list-style-type: none"> • Projektplanung und Zeitaufwände mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar verschriftlichen • Projektplanung und Zeitaufwände für eigene Aufgaben der Produktionsleitung kommunizieren • der Projektleitung aktiv Rückmeldungen zur Planung geben |
| E | <ul style="list-style-type: none"> • prüfen, ob die Projektplanung und Zeitaufwände im Rahmen des Budgets realisierbar sind • prüfen, ob die Projektanforderungen erfüllt werden können. |

1.4 Eigene Kompetenzen mittels Portfolio vermarkten

Situation: Um ihre eigenen Kompetenzen oder die des Arbeitgebers zu vermarkten, kuratieren Motion Designerinnen und Designer erarbeitete Referenzen. Sie halten diese aktuell und integrieren sie in ein Portfolio. Ziel ist es, sich und /oder die Firma auf dem Markt zu präsentieren bzw. zu verkaufen.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • sich einen Überblick über vergangene Projekte beschaffen • sich beim Arbeitgeber über zu priorisierende Arbeiten informieren
	P • die gesammelten Referenzen priorisieren • geeignete Elemente (z.B. Audiountermalung) für das Portfolio auswählen • sich überlegen, mit welchem Alleinstellungsmerkmal man sich auf dem Markt positionieren will
	R • sich eine geordnete Ablage präferierter Referenzen und weiterer Elemente in einem Portfolio anlegen • eigene Arbeiten auf relevanten Online-Plattformen publizieren • sich auf geeigneten Fachmessen vernetzen
	E • Feedback beim Arbeitgeber einholen • kritisch die Präsentationsform der Arbeiten beurteilen.

1.5 Technische Entwicklungen und gestalterische Tendenzen analysieren

Situation: Motion Designerinnen und Designer beschaffen sich fortlaufend und proaktiv Wissen über die neuesten Entwicklungen in Soft- und Hardware. Sie setzen sich intensiv mit den aktuellen Arbeitstechniken sowie mit Kunst und Kultur auseinander. Ziel ist es, auf dem neuesten Stand zu bleiben und ihre Erkenntnisse in ihre Projekte einfließen zu lassen.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • Kundenbedürfnisse evaluieren • gezielte und zweckmässige Marktanalyse durchführen • sich an Veranstaltungen, Weiterbildungen, im Internet und anhand von Berichten in der Fachpresse über Neuheiten und Trends informieren
	P • die Informationen beurteilen und priorisieren • allenfalls mit der Geschäftsleitung und/oder Kolleginnen und Kollegen über die Neuheiten und Trends diskutieren • entscheiden, welche Neuheiten und Trends getestet und / oder in Projekten umgesetzt werden sollen
	R • die Neuheiten und Trends testen und / oder für Projekte nutzen • inspirative Referenzen nachvollziehbar strukturiert dokumentieren
	E • Entwicklungen und Trends auf ihre wirtschaftlichen Möglichkeiten und technische Realisierbarkeit prüfen • die gesammelten Inspirationen aufgrund eigener gestalterischer Ambitionen und Intentionen abwägen.

Handlungskompetenzbereich 2: Erarbeiten der Vor-Produktionsstufen

2.1 Projektziele definieren und Zielgruppe analysieren	
Situation: Bevor Motion Designerinnen und Designer mit der Arbeit beginnen, müssen sie verstehen, welche Botschaft vermittelt werden soll und welche Zielgruppe angesprochen wird. Ziel: Motion Designerinnen und Designer stellen sicher, dass das Endprodukt eine präzise und wirkungsvolle Kommunikation ermöglicht, die die gewünschten Reaktionen bei der Zielgruppe auslöst.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • in Gesprächen / Briefings die zu vermittelnde Botschaft sowie die Zielgruppen des Produkts klären, • eine gezielte Recherche zum Produkt durchführen • die unterschiedlichen Zielgruppen analysieren und deren Bedürfnisse sowie Erwartungen erfassen
	P • verschiedene Projektziele formulieren, priorisieren und festlegen
	R • die festgelegten Ziele und Zielgruppenanforderungen in ein umsetzbares Projektkonzept übertragen
	E • das Projektkonzept anhand von Feedback reflektieren und gegebenenfalls anpassen.

2.2 Bildsprache und Tonalität entwickeln

Situation: Motion Designerinnen und Designer entwickeln eine auf die Projektansprüche passende, visuelle Sprache und eine geeignete Tonalität. Ziel ist es, dass der Wiedererkennungswert des Produkts gestärkt und eine emotionale Verbindung mit der Zielgruppe aufgebaut wird.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I visuelle und sprachliche Stilmittel recherchieren und deren Wirkung analysieren
	P in Abstimmung mit den Auftraggebern und anderen Kreativen eine konsistente Bildsprache und Tonalität definieren, die zur Identität des Produkts und zur Zielgruppe passen
	R ein kohärentes visuelles und sprachliches Konzept entwickeln
	E - Feedback bei Auftraggebern einholen - die entwickelte Bildsprache und Tonalität kritisch bewerten und an das Feedback anpassen.

2.3 Ideen formulieren und skizzieren

Situation:

In diesem Prozess entstehen erste Skizzen, Scribbles oder Moodboards, die helfen, Ideen aus dem visuellen und sprachlichen Konzept greifbar zu machen.

Ziel:

Die Vorvisualisierungen dienen als klare Grundlage für die Produktion und helfen den Auftraggebern, die Vision hinter dem Projekt zu verstehen.

Leistungskriterien

Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...

- | | |
|---|---|
| I | • Inspirationsquellen recherchieren |
| P | • sich für geeignete Methoden und Werkzeugen zur Visualisierung von Ideen und Konzepten entscheiden |
| R | • erste Ideen verständlich und in geeigneter Form umsetzen |
| E | • Ideen kritisch prüfen, überarbeiten und aufgrund von Feedback weiterentwickeln. |

2.4 Konzept erarbeiten und präsentieren

Situation:

Nach der Ideenfindung erstellen Motion Designerinnen und Designer ein detailliertes Konzept, das alle wichtigen Aspekte des Projekts umfasst – von der Erzählstruktur über die Gestaltungssprache bis hin zur technischen Umsetzung. Dieses Konzept stellen sie den Auftraggebenden in einer Präsentation vor.

Ziel:

Das Konzept dient als klare Grundlage für die Produktion und hilft den Auftraggebenden, die Vision hinter dem Projekt zu verstehen. Eine überzeugende Präsentation erleichtert die Freigabe des Projekts und sorgt für eine effiziente Umsetzung.

Leistungskriterien

Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...

- | | |
|---|---|
| I | <ul style="list-style-type: none"> bestehende Konzepte vergegenwärtigen |
| P | <ul style="list-style-type: none"> ein klares und kohärentes Konzept auf Basis der definierten Ziele und Zielgruppe entwickeln |
| R | <ul style="list-style-type: none"> ihr Konzept in einer professionellen Präsentation visuell und inhaltlich überzeugend darstellen das Konzept präsentieren und argumentieren |
| E | <ul style="list-style-type: none"> ihr Konzept kritisch reflektieren und Rückschlüsse für die Ausarbeitung ableiten die Machbarkeit überprüfen das Konzept anhand von Feedback optimieren. |

2.5 Daten beschaffen und Vollständigkeit prüfen

Situation: Motion Designerinnen und Designer benötigen Daten und weitere Informationen, um die Inhalte korrekt darstellen zu können. Ziel: Dadurch wird sichergestellt, dass alle relevanten Daten und Informationen für die nächsten Produktionsschritte vorhanden sind.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • gezielt nach relevanten Informationen und Datenquellen recherchieren • sich gezielt darüber informieren, welche Art von Daten sie von den Auftraggebenden erhalten und wie diese strukturiert sind • sich über alternative Datenquellen und deren Verfügbarkeit informieren, falls die Auftraggebenden keine Daten anliefern können oder Daten fehlen
	P • die gesammelten Informationen und Daten strukturieren
	R • die Vollständigkeit der Daten prüfen • ihre Quellen auf Verwendungsrechte prüfen • sicherstellen, dass die Daten im korrekten Format vorliegen
	E • die Qualität und Relevanz der verwendeten Informationen kritisch hinterfragen.

2.6 Software und deren Schnittstellen definieren

Situation: Je nach Projekt wird verschiedene Software genutzt. Motion Designerinnen und Designer legen fest, wie die Schnittstellen effizient genutzt werden. Ziel: Durch eine durchdachte Wahl und Nutzung der Software wird der Produktionsprozess optimiert.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I - sich mit den verschiedene Softwarelösungen und deren Schnittstellen für die Medienproduktion auseinandersetzen - Weiterentwicklungen der technischen Möglichkeiten und Schnittstellen verfolgen
	P geeignete Software und Schnittstellen für spezifische Projekte auswählen
	R verschiedene Software effizient einsetzen und deren Schnittstellen für eine reibungslose Produktion nutzen
	E ihre Softwarewahl und Schnittstellen regelmässig überprüfen und bei Bedarf optimieren.

Handlungskompetenzbereich 3: Produzieren von Motion Design Medien

3.1 Daten überprüfen, optimieren und modifizieren	
Situation: Motion Designerinnen und Designer optimieren und modifizieren verschiedene Daten. Ziel ist es, dass die Daten so aufbereitet sind, dass sie in den folgenden Prozessen effizient genutzt werden können.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • vorhandene Daten technisch überprüfen
	P • geeignete Workflows und passende Tools auswählen
	R • Daten für die weitere Nutzung modifizieren und optimieren
	E • bestehende Arbeitsweisen im Hinblick auf die Datenoptimierung und ihre Wirtschaftlichkeit kontrollieren und gegebenenfalls anpassen.

3.2 Komposition und Layout gestalten

Situation: Motion Designerinnen und Designer erstellen Kompositionen und Layouts, die den Projektanforderungen entsprechen. Ziel ist es, durch den gezielten Einsatz von Komposition und Layout eine visuell ansprechende und funktionale Gestaltung zu entwickeln, die die Botschaft klar vermittelt und die Zielgruppe optimal anspricht.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • sich über Kundenanforderungen, Zielgruppe und Anwendungsbereich der Gestaltung informieren • sich mit den Grundlagen der visuellen Komposition und des Layouts vertraut machen
	P • ein visuelles Konzept basierend auf den Projektanforderungen entwickeln • geeignete Designelemente, Farben, Typografie und Bildkompositionen auswählen und die Anordnung festlegen
	R • Kompositionen und Layouts erstellen, die die gewünschte Botschaft klar und wirkungsvoll vermitteln • gestalterische Elemente gezielt und für unterschiedliche Medien und Zielgruppen anpassen, um die Lesbarkeit und Nutzerführung zu optimieren • das Design im Hinblick auf verschiedene Medien und Anwendungsbereiche testen und anpassen
	E • die Kompositionen und Layouts hinsichtlich Klarheit, visuellem Fluss und Zielgruppenansprache überprüfen • gegebenenfalls alternative Kompositionsansätze und Optimierungen vornehmen.

3.3 Bewegungsdaten analysieren und übersetzen

Situation:

Motion Designerinnen und Designer analysieren Bewegungsdaten und bereiten sie für eine reibungslose Anwendung auf. Daraus werden realistische und flüssige Animationen erstellt.

Ziel ist es, geeignete Bewegungsdaten zu identifizieren, effizient aufzubereiten und auf 3D-Objekte anzuwenden.

Leistungskriterien

Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...

- | | |
|---|---|
| I | <ul style="list-style-type: none"> • evaluieren, welche Art von Bewegungsdaten für das Projekt erforderlich sind • recherchieren, woher sie vorgegebene Bewegungsdaten beziehen können |
| P | <ul style="list-style-type: none"> • festlegen, ob sie für die Animation selbsterstellte oder vorgegebene Bewegungsdaten verwenden • die passende Methode zur Erstellung von Bewegungsdaten und Anwendung auf 3D-Charaktere auswählen • das passende Rigging-Setup festlegen, um eine effiziente und realistische Animation zu ermöglichen |
| R | <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsdaten mit den geeigneten Mitteln selbst erstellen oder vorhandene Daten für eine reibungslose Nutzung aufbereiten • das Rigging technisch sauber umsetzen und anpassen, um eine optimale Bewegungssteuerung zu gewährleisten |
| E | <ul style="list-style-type: none"> • fehlerhafte oder ineffiziente Bewegungsdaten evaluieren und optimieren • die Effizienz der Rigging-Prozesse prüfen • neue technologische Entwicklungen in künftige Arbeitsabläufe integrieren. |

3.4 3D-Geometrien modellieren und materialisieren

Situation:

Motion Designerinnen und Designer modellieren und materialisieren 3D-Geometrien.

Ziel ist es, realistische und detaillierte visuelle Darstellungen zu erstellen und die gewünschte Botschaft oder Emotion effektiv zu vermitteln.

Leistungskriterien

Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...

- | | |
|---|---|
| I | <ul style="list-style-type: none"> sich einen Überblick darüber verschaffen, welche 3D-Objekte und Materialien für das Projekt erforderlich sind evaluieren, welche 3D-Objekte und Materialien sie selbst erstellen müssen und welche sie aus Asset-Datenbanken beziehen können |
| P | <ul style="list-style-type: none"> geeignete Formate für eine reibungslose Integration bestimmen eine vollständige Asset-Liste mit allen benötigten 3D-Elementen erstellen geeignete Asset-Datenbanken für die Beschaffung von 3D-Objekten und Materialien auswählen |
| R | <ul style="list-style-type: none"> die erforderlichen 3D-Objekte und Materialien eigenständig erstellen geeignete Dateiformate für eingekaufte 3D-Elemente aus Asset-Datenbanken verwenden |
| E | <ul style="list-style-type: none"> ihre Arbeitsweise zur Erstellung von 3D-Objekten und Materialien überprüfen und optimieren alternative Quellen und Technologien zur Zeit- und Kostenersparnis in zukünftigen Projekten in Betracht ziehen. |

3.5 Virtuelle Umgebung gestalten und inszenieren

Situation: Motion Designerinnen und Designer gestalten und inszenieren die virtuelle Umgebung mittels passenden filmischen Gestaltungsmitteln, 3D-Umgebungen, Beleuchtungen und Kamerafahrten. Ziel ist es, eine immersive und fesselnde visuelle Erfahrung zu schaffen, die die Zuschauer in die Geschichte oder das Konzept eintauchen lässt.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I den aktuellen Projektstand und bereits getroffene Entscheidungen kritisch reflektieren und bei Bedarf anpassen
	P - geeignete filmische Gestaltungsmittel wie Animationsstil und Beleuchtungskonzept für die Umsetzung festlegen - die passende Form zur Umsetzung der gewählten Gestaltungsmittel auswählen
	R - die erforderlichen 3D-Umgebungen und Inszenierungen technisch umsetzen - ein passendes Beleuchtungssetup für die Szene entwickeln und anwenden - Kamerafahrten gestalten, die die narrative Erzählung visuell unterstützen
	E alternative Darstellungsformen identifizieren, um mögliche Optimierungen für die Inszenierung abzuleiten.

3.6 Bewegungen animieren und simulieren

Situation: Motion Designerinnen und Designer animieren oder simulieren Bewegungsabläufe. Ziel ist es, die Bewegungsabläufe lebendig und realistisch wirken zu lassen und die gewünschte Emotion oder Botschaft effektiv zu vermitteln.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I - analysieren, ob für den gewünschten Bewegungsablauf eine manuelle Animation oder eine Simulation geeigneter ist - sich über Best Practices und aktuelle technologische Entwicklungen in der Animationstechnik informieren
	P - die optimale Technik für die Animation im Projekt auswählen - mögliche technische Einschränkungen und Performance-Anforderungen berücksichtigen
	R die erforderlichen Animationen gemäss den Projektanforderungen präzise umsetzen
	E - Bewegungsabläufe testen und bei Bedarf Anpassungen zur Verbesserung der Natürlichkeit und Dynamik vornehmen - die eingesetzte Technik hinsichtlich Effizienz und Qualität überprüfen und gegebenenfalls optimieren

3.7 Renderings iterativ entwickeln

Situation: Motion Designerinnen und Designer entwickeln Renderings um effiziente, strukturierte Methoden und Rendering-Prozesse iterativ und zielgerichtet zu gestalten Ziel ist es, das optimale Render-Verfahren zu wählen, effizient zu planen und technisch umzusetzen.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I sich über das geeignete Render-Verfahren und die Render-Engine informieren
	P - das optimale Render-Verfahren und die passende Render-Engine für das Projekt festlegen - entscheiden, ob lokal oder über Online-Render-Dienste gerendert wird - die Render-Kosten und Render-Zeiten korrekt kalkulieren
	R - eine Vorab-Rendering-Komposition erstellen können, um die finale Bildwirkung besser zu beurteilen - gezielte Render-Tests durchführen - das finale Rendering effizient und kontenoptimiert durchführen
	E optimierte Render-Verfahren evaluieren und neue Render-Methoden berücksichtigen.

3.8 Echtzeit-Daten exportieren

Situation: Motion Designerinnen und Designer exportieren Echtzeit-Daten und optimieren sie für eine optimale Performance auf dem Ausgabemedium. Ziel ist es, kompatible 3D-Assets für Realtime-Engines bereitzustellen.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • die geeigneten Exportformate für Realtime-Engines analysieren und bestimmen
	P • die technischen Anforderungen der Ausgabegeräte festlegen und darauf basierend Exportentscheidungen treffen
	R • 3D-Assets in den erforderlichen Formaten exportieren und für die Nutzung im jeweiligen Ausgabegerät anpassen
	E • die exportierten Assets im jeweiligen Ausgabegerät testen und auf Kompatibilität, Performance und visuelle Qualität überprüfen • mögliche Optimierungen hinsichtlich Dateigrösse, Ladezeiten und Echtzeit-Performance identifizieren und umsetzen.

Handlungskompetenzbereich 4: Durchführen der Postproduktion

4.1 Bildkanäle zusammenfügen	
Situation: Motion Designerinnen und Designer kombinieren Bildkanäle mittels Multipass-Rendering, Masken und Transparenz. Ziel ist es, eine stimmige, visuell und überzeugende Komposition zu erstellen, die den kreativen und technischen Anforderungen entspricht.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I - Masken definieren - sicherstellen, dass alle Kanäle herausgerechnet wurden
	P - geeignete Methode zur Farbanpassung und Lichtintegration auswählen - einen Workflowgerechten Kompositionsprozess planen, um Effizienz und Qualität sicherzustellen
	R - die verschiedenen Kanäle, Transparenzkanäle und Masken korrekt zusammenfügen - Farb- und Lichanpassungen vornehmen, um eine konsistente Bildwirkung zu erzielen
	E - die fertige Komposition auf Kohärenz, Farbbalance und visuelle Qualität beurteilen - die Integration der verschiedenen Elemente mit dem kreativen Konzept abgleichen und bei Bedarf anpassen.

4.2 Visuelle Inhalte nachbearbeiten und retuschieren

Situation:

Motion Designerinnen und Designer nehmen technische und kreative Farbkorrekturen vor.

Ziel ist es, eine konsistente und harmonische Farbgestaltung sicherzustellen, die die visuelle Ästhetik des Projekts unterstützt.

Leistungskriterien

Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...

- | | |
|---|--|
| I | <ul style="list-style-type: none"> sich über die geeigneten Werkzeuge und Techniken zur Retusche und Detailanpassung informieren sich über die definierten Farbräume und Bildsprachen des gesamten Projekts informieren |
| P | <ul style="list-style-type: none"> geeignete Methoden zur Farbkorrektur und Retusche für das Projekt auswählen einen effizienten Workflow für die Nachbearbeitung definieren, um Konsistenz und Qualität sicherzustellen ein sauberes Colormanagement-Setup auswählen, um Farbtreue über verschiedene Medien und Endgeräte hinweg sicherzustellen |
| R | <ul style="list-style-type: none"> Farb- und Kontrastanpassungen vornehmen, um eine harmonische Gesamtwirkung zu erzielen Retuschen korrekt einsetzen, um visuelle Störungen zu entfernen oder zu korrigieren sicherstellen, dass das gesamte Projekt innerhalb eines definierten Farbraums korrekt verarbeitet wird |
| E | <ul style="list-style-type: none"> die visuelle Abstimmung aller Sequenzen überprüfen und gegebenenfalls anpassen das finale Bildmaterial mit dem kreativen Konzept abgleichen und sicherstellen, dass die gewünschte Bildsprache erreicht wird die Ausgabequalität kontrollieren und für die finale Verwendung optimieren. |

4.3 Visuelle Effekte integrieren

Situation:

Motion Designerinnen und Designer integrieren visuelle Effekte wie zum Beispiel Rauch, Partikel oder Flüssigkeiten glaubwürdig in die animierten Bildsequenzen.

Ziel ist es, visuelle Effekte nahtlos, technisch korrekt und stilistisch konsistent in die animierten Sequenzen einzubinden.

Leistungskriterien

Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...

- | | |
|---|--|
| I | <ul style="list-style-type: none"> sich über die technischen Möglichkeiten von Partikel-, Rauch- und Flüssigkeitseffekten informieren prüfen, wie sich Licht und Umgebung auf visuelle Effekte auswirken sich über die Render- und Simulationsanforderungen für die verschiedenen VFX-Typen informieren |
| P | <ul style="list-style-type: none"> die richtige Methode zur Integration der Effekte in die bestehende Sequenz auswählen sicherstellen, dass die Effekte technisch und stilistisch mit der Szene harmonieren geeignete Blend- und Ebenenmodi, Masken und Farbanpassungen für eine nahtlose Einbindung planen |
| R | <ul style="list-style-type: none"> die fertigen VFX-Elemente korrekt in die animierten Sequenzen einfügen Farb- und Lichtabstimmung der Effekte auf die Szene anpassen Masken- und Compositing-Techniken anwenden |
| E | <ul style="list-style-type: none"> die Effekte auf technische Qualität und visuelle Konsistenz überprüfen die finale Sequenz hinsichtlich Flüssigkeit der Animation und Integration der Effekte bewerten und gegebenenfalls optimieren. |

4.4 Audiokonzept formulieren und delegieren

Situation: Motion Designerinnen und Designer erstellen ein Audiokonzept, das die gewünschte Stimmung, Dynamik und Synchronisation mit der Bildstimmung definiert. Dabei arbeiten sie eng mit Sounddesignerinnen und -designern zusammen. Ziel ist es, dass klare und präzise definierte Anforderungen an Musik, Toneffekte und Voice-Over an das Tonstudio weitergegeben werden können.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I - die Grundlagen vom Sounddesign, Musik- und Toneffekten kennen, und deren Einfluss auf die Bildsprache verstehen - wissen, wie sie klare Briefings für Tonstudios formulieren können.
	P die Anforderungen an Musik und Toneffekt verständlich definieren
	R - das Kommunikationskonzept mit dem Tonstudio abgleichen und Rückfragen professionell beantworten - notwendige Anpassungen oder Korrekturen veranlassen - das Audiokonzept mit der Dramaturgie und visuellen Erzählweisen abstimmen
	E - prüfen, ob das Audiokonzept stimmig zur Bildsprache und Dramaturgie passt - die Qualität ihrer Briefings und der Zusammenarbeit mit dem Tonstudio reflektieren.

4.5 Verschiedenen Elemente zu einem Gesamtbild schneiden

Situation: Motion Designerinnen und Designer schneiden verschiedene Elemente zu einem stimmigen Gesamtbild zusammen. Sie achten dabei auf Rhythmus, Timing und visuelle Übergänge. Ziel ist es, Rhythmus, Timing, und visuelle Übergänge gezielt einzusetzen, um ein kohärentes Gesamtbild zu erstellen.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I - den Einfluss von Rhythmus, Timing und Übergängen auf Dramaturgie und Erzählweise verstehen. - sich über Workflow und Formate informieren, um eine reibungslose Weiterverarbeitung zu ermöglichen
	P - geeignete Schnitttechniken entsprechend der gewünschten Wirkung und Erzählweise auswählen - eine stimmige Abfolge von Szenen planen, die den dramaturgischen Bogen unterstützt
	R - Rhythmus, Timing und visuelle Übergänge gezielt einsetzen - Schnitte so setzen, dass sie den Inhalt unterstützen und die gewünschte emotionale Wirkung erzielen - verschiedene Elemente wie Animationen, Grafiken, Videomaterial und Sound synchronisieren
	E das geschnittene Material auf Kohärenz, Dynamik und Erzählfluss überprüfen

4.5 Verschiedenen Elemente zu einem Gesamtbild schneiden

- sicherstellen, dass der Schnitt die beabsichtigte Wirkung erzielt und dramaturgisch stimmig ist.

4.6 Finale Bilddaten ausgeben

Situation: Motion Designerinnen und Designer exportieren das finale Projekt in der passenden Auflösung, Farb- und Codec-Einstellungen. Ziel ist es, das Projekt technisch einwandfrei und für den jeweiligen Verwendungszweck optimiert auszugeben, sodass eine hochwertige Wiedergabe sichergestellt ist.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I - sich über die technischen Anforderungen für den gewünschten Verwendungszweck informieren - sich über die Render- und Export-Einstellungen informieren
	P - die geeigneten Export-Einstellungen für das jeweilige Medium festlegen - sicherstellen, dass das Color Management beim Export korrekt umgesetzt wird - die benötigten Dateiformate, Auflösungen und Framerates anhand der technischen Spezifikationen definieren
	R - das finale Projekt mit den optimalen Auflösungs-, Farb- und Codec-Einstellungen exportieren - durch Encoding- und Kompressionsmethoden eine Balance zwischen Qualität und Dateigrösse erreichen - sicherstellen, dass das exportierte Video auf den vorgesehenen Plattformen technisch einwandfrei abgespielt wird.
	E - die Qualität und Farbtreue der exportierten Datei überprüfen und gegebenenfalls anpassen - Anpassungen an den Export-Einstellungen vornehmen, um für künftige Projekte optimierte Ergebnisse zu gewährleisten.

Handlungskompetenzbereich 5: Koordinieren der Produktion

5.1 Arbeiten mit Auftraggebern, mit Specialistinnen und Specialist und mit Teammitgliedern koordinieren	
Situation: Motion Designerinnen und Designer arbeiten in einem Umfeld, in dem eng mit Auftraggebern, mit Specialistinnen und Specialist und mit Teammitgliedern zusammengearbeitet wird. Ziel ist es, die Aufgaben und Zeitpläne zu koordinieren, damit eine effiziente und termingerechte Fertigstellung des Produktes gewährleistet wird.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I - sich über die Anforderungen und Erwartungen der Auftraggebern sowie über die Rollen und Zuständigkeiten im Team informieren - sich über die terminlichen Vorgaben informieren
	P - klare Arbeitsabläufe und Zuständigkeiten für die Zusammenarbeit mit Auftraggebern, Specialistinnen und Specialist und Teammitgliedern festlegen - geeignete Meetings, Feedback-Schleifen und Abstimmungsprozesse definieren, um eine strukturierte Projektkoordination sicherzustellen
	R - die Zusammenarbeit aktiv steuern, Aufgaben koordinieren und effizient delegieren - Absprachen dokumentieren - flexibel auf Änderungen reagieren und Lösungen entwickeln, um die Projektziele trotz Herausforderungen zu erreichen
	E - die Kommunikations- und Arbeitsprozesse reflektieren und deren Effizienz für zukünftige Projekte optimieren - Feedback von Teammitgliedern und Auftraggebern einholen, um die Zusammenarbeit kontinuierlich zu verbessern - optimierte Projektmanagement-Methoden in künftigen Projekten einfließen lassen.

5.2 Ausgabeumgebung testen

Situation:

Motion Designerinnen und Designer stehen vor der Herausforderung, sicherzustellen, dass ihre 3D- und Motion-Designs auf einer Vielzahl von Ausgabegeräten korrekt und konsistent dargestellt werden.

Ziel ist es, durch gezielte Tests und Anpassungen sicherzustellen, dass die Produkte auf allen vorgesehenen Ausgabegeräten einheitlich und qualitativ hochwertig ausgegeben werden.

Leistungskriterien

Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...

- | | |
|---|---|
| I | <ul style="list-style-type: none"> sich über die technischen Anforderungen und Spezifikationen der Zielgeräte informieren, einschliesslich Auflösung, Farbraum, Dateiformate und Kompressionsmethoden sich über die geplanten Zielgeräte und Projektanforderungen informieren |
| P | <ul style="list-style-type: none"> geeignete Testverfahren und Tools auswählen, um die Ausgabequalität auf verschiedenen Geräten zu überprüfen Strategien zur Farbkalibrierung und -korrektur festlegen, um Farbabweichungen zwischen unterschiedlichen Displays zu minimieren. |
| R | <ul style="list-style-type: none"> das Projekt auf verschiedenen Zielgeräten testen, um sicherzustellen, dass die 3D- und Motion-Elemente korrekt dargestellt werden und die Performance den Anforderungen entspricht Farbprofile anpassen und Kalibrierungswerkzeuge einsetzen |
| E | <ul style="list-style-type: none"> die Ausgabequalität hinsichtlich visueller Konsistenz und Performance auf verschiedenen Geräten bewerten Prozesse, Entscheide und Ergebnisse der Test überprüfen und Rückschlüsse für weitere Tests ziehen. |

5.3 Projekt abschliessen

Situation:

Motion Designerinnen und Designer sichern und archivieren nach der technischen Fertigstellung alle Projektdaten.

Ziel ist es, dass alle Projektanforderungen erfüllt sind und die Auftraggebenden oder das Team nahtlos mit den finalen Daten weiterarbeiten kann.

Leistungskriterien

Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...

- | | |
|---|---|
| I | <ul style="list-style-type: none"> sich über die finalen Abgabeanforderungen und Spezifikationen des Projekts informieren sicherstellen, dass alle benötigten Dateien, Formate und Metadaten den Kunden- oder Plattformanforderungen entsprechen |
| P | <ul style="list-style-type: none"> eine strukturierte Übergabeplanung erstellen, um einen reibungslosen Projektabschluss sicherzustellen festlegen, welche Archivierungs- und Backup-Methoden angewendet werden, um Projektdaten langfristig zu sichern das Debriefing vorbereiten und die geplanten und effektiven Kosten- und Zeitaufwände vergleichen und analysieren |
| R | <ul style="list-style-type: none"> alle finalen Projektdaten in den erforderlichen Formaten archivieren und sichern das Projekt gemäss den definierten Standards an die Auftraggebenden oder das Produktionsteam übergeben ein Debriefing durchführen |
| E | <ul style="list-style-type: none"> das Projekt anhand von Qualitätskriterien und Kundenfeedback reflektieren Optimierungspotenziale identifizieren und Best Practices für zukünftige Projekte ableiten. |

Handlungskompetenzbereich 6: Sicherstellen der Infrastruktur

6.1 Funktionsfähigkeit von Hard- und Software gewährleisten	
Situation: Motion Designerinnen und Designer sind auf eine leistungsfähige Hard- und Software angewiesen. Durch regelmässige Wartung und gezielte Optimierung der Hard- und Software stellen sie eine leistungsfähige Arbeitsumgebung sicher, gewährleisten den Workflow und vermeiden Engpässe und Ausfälle. Ziel ist es, eine stabile und leistungsfähige Arbeitsumgebung zu gewährleisten.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • sich über die technischen Anforderungen der eingesetzten Hard- und Software informieren • regelmässig Updates, Treiber und Systemanforderungen prüfen, um die Stabilität und Leistungsfähigkeit sicherzustellen
	P • geeignete Hardware- und Softwarekonfigurationen festlegen, um eine optimale Performance für Motion-Design-Workflows zu gewährleisten • Backup- und Wartungsstrategien entwickeln, um Ausfälle und Datenverluste zu vermeiden
	R • die eingesetzten Hard- und Softwarelösungen regelmässig testen, warten und bei Bedarf optimieren • Systemressourcen überwachen und Engpässe durch gezielte Anpassungen anpassen, beispielsweise durch Renderfarm-Nutzung oder Speichererweiterungen
	E • die Effizienz der Hard- und Softwarekonfiguration analysieren und Optimierungspotenziale ableiten • neue Technologien und Updates auf ihre Relevanz für den Workflow bewerten und bei Bedarf implementieren.

6.2 Projektdaten fortlaufend sichern und archivieren

Situation: Motion Designerinnen und Designer stellen sicher, dass ihre Projektdaten jederzeit verfügbar und vor Verlust geschützt sind. Ziel ist es, Projektdaten durch ein zuverlässiges Backup- und Archivierungssystem vor Verlust zu schützen, die langfristige Verfügbarkeit sicherzustellen und effiziente Wiederherstellungsprozesse zu ermöglichen.	Leistungskriterien Motion Designerinnen und Designer handeln in dieser Situation kompetent, wenn sie...
	I • Anforderungen an Speicherlösungen, Backup-Strategien und Dateiformate recherchieren, um eine langfristige Verfügbarkeit zu gewährleisten
	P • ein strukturiertes Backup- und Archivierungssystem definieren, das regelmässige Sicherungen, redundante Speichermethoden und eine nachvollziehbare Ordnerstruktur umfasst • entscheiden, welche Projektdaten langfristig archiviert und in welchen Formaten gespeichert werden
	R • regelmässige Backups auf lokalen und/oder cloudbasierten Speichermedien durchführen • Versionskontrollen und eine klare Dateibenennung sicherstellen, um eine strukturierte und effiziente Wiederherstellung von Daten zu ermöglichen
	E • die Effizienz und Sicherheit des Backup- und Archivierungssystems regelmässig überprüfen • alternative Speicherlösungen und Technologien bewerten, um den Schutz und die Verfügbarkeit der Projektdaten weiter zu optimieren.