

**1. BEZEICHNUNG DES BERUFES**

02134004 Képző- és iparművészeti munkatárs (Mozgóképf- és animációtervező)

2. ÜBERSETZTE BEZEICHNUNG DES BERUFESMitarbeiter für Bildende Künste und Kunsthandwerk (Video- und Animationsdesigner*in)
(DIE ÜBERSETZUNG DER BEZEICHNUNG DIEN T NUR ZUR INFORMATION)**3. BESCHREIBUNG DER FERTIGKEITEN UND KOMPETENZEN**

- das Ziel und das Volumen der jeweiligen Video- und Animationsdesignsaufgabe verstehen;
- den Materialbedarf, die Anfertigungsweise, die Technik und die wahrscheinlichen Kosten der jeweiligen Aufgaben erheben;
- Anwendung der Kenntnisse zur Video- und Animationsgeschichte und zur Videotechnologie;
- anhand von Anweisungen oder selbstständig fristgerechtes Ausführen der Aufgaben als Angestellte*r eines Studios oder einer Filmproduktionsstätte;
- die eigene Arbeit als selbständiger Unternehmer planen, eigene Organisations- und Umsetzungsaufgaben wahrnehmen, den notwendigen technischen Hintergrund organisieren oder eigene Studiobedingungen schaffen;
- mit konventionellen und PC-gestützten Methoden Skizzen und Entwürfe anfertigen;
- mit konventionellen und PC-gestützten Methoden Skizzen und Entwürfe anfertigen;
- anhand der formsprachlichen und dramaturgischen Kenntnisse Drehbücher interpretieren;
- anhand des jeweiligen Drehbuchs den Produktionsprozess planen und diesen in Teilaufgaben gliedern;
- technisches Drehbuch anfertigen oder anhand eines gegebenen technischen Drehbuchs die fachspezifischen Aufgaben durchführen;
- gestalterische Vorbereitungsaufgaben durchführen (Storyboard, Farbenentwurf, Layout);
- Interpretieren von Materialien zur Vorbereitung der Skizzen sowie Instruktionen und Anweisungen, fachliches Ausführen der Aufgaben anhand dieser;
- Sortieren der Materialien für die Produktionsvorbereitung, diese für Präsentationen und den Druck vorbereiten;
- ausführende Aufgaben durchführen (z. B. Anfertigen eines konventionellen oder digitalen 2D- und 3D-Hintergrundes, Puppen- und Requisitenbau, 3D-Modellierung, 3D-Druck);
- Durchführen von Animationsaufgaben (z. B. konventionelle oder digitale 2D-Animation, 3D-Animation, interaktive oder generative Animation);
- das technische Drehbuch in Drehteilaufgaben gliedern;
- Versehen der Hilfsoperateurazfgaben (Anfertigen von Fotos und Videos);
- Wartung der Aufnahmetechnik auf Nutzerniveau;
- Versehen der Assistenzaufgaben bei der Beleuchtung des Drehorts oder der Requisite oder anhand einer Anweisung selbstständiges Beleuchten;
- Wartung der Beleuchtungstechnik auf Nutzerniveau;
- Versehen von Assistenzaufgaben bei Tonaufnahmen oder anhand einer Anweisung selbstständiges Arbeiten;
- Wartung der Tontechnik auf Nutzerniveau;
- Sortieren der Foto- und Tonaufnahmen, Vorbereitung und Archivierung dieser;
- Wartung der IT-Geräte auf Nutzerniveau;
- Verwendung von bildgebenden und bildverarbeitenden Softwares;
- Anwendung von 2D- und 3D-Animationssoftware;
- Ausführen von ergänzenden Aufgaben zur 3D-Modellierung (UV-Mapping, Texturieren, Shading);
- Anwendung von nonlinearer Software, Ausführen von Schnittaufgaben;
- Verwendung von Compositing-Software, Durchführung von Postproduktionsaufgaben (Compositing, Animationseffekte, Farbkorrekturen);
- Rendering-Optimierung, Rendering-Format gemäß der erhaltenen Spezifikation durchführen Festlegen der Rendering-Spezifikation, Überwachen des Rendering-Prozesses;
- Absprechen mit dem Auftraggeber oder Arbeitgeber bzw. mit den Mitgliedern des Stabs;
- Durchführen der Grundaufgaben des zu seiner eigenen Tätigkeit gehörenden Marketings bzw. Beauftragung von externen Experten;
- Präsentieren der eigenen Arbeiten in einem modernen, anspruchsvollen Format;
- kontinuierliche Erweiterung und Entwicklung des eigenen Fachportfolios;
- Teilnahme an Weiterbildungen und/oder künstlerischen Studiengängen für die eigene berufliche Entwicklung.

**4. EINSTUFUNG DER FACHAUSBILDUNG IN DER EINHEITLICHEN KLASSTFIKATION DER
AUSBILDUNGSBEREICHE**

0213 Bildende Künste

(*) Bemerkungen:

¹ in der Originalsprache. | ² Die Übersetzung der Bezeichnung hat rein informativen Charakter. | ³ Bei Bedarf auszufüllen. Die Zeugniserläuterung enthält weitere Informationen über den Abschluss, verfügt aber für sich genommen über keinen rechtlichen Status. Das Format basiert auf dem Beschluss (EU) 2018/646 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18. April 2018 über einen gemeinsamen Rahmen für die Bereitstellung besserer Dienste für Fertigkeiten und Qualifikationen (Europass) und zur Aufhebung der Entscheidung Nr. 2241/2004/EG.

©EUROPÄISCHE UNION, 2002-2020 | europass.cedefop.europa.eu ©

MINIPLA

5. OFFIZIELLE GRUNDLAGE FÜR DIE ZEUGNISERLÄUTERUNG

Name und Status der die Zeugniserläuterung ausstellenden Stelle	Name und Status der für die Anerkennung der Zeugniserläuterung zuständigen nationalen Behörde Ministerium für Innovation und Technologie																				
Niveau der Zeugniserläuterung (national oder international) NQR Stufe: 4 EQR Stufe: 4 DKRS-Nummer: 4	Bewertungsskala/Bestehensregeln Fünf Stufen: 5 sehr gut 4 gut 3 befriedigend 2 mangelhaft 1 ungenügend																				
Serienzeichen der Zeugniserläuterung: CXK A lfd. Nummer: 123456 Zeitpunkt der Ausstellung der Zeugniserläuterung: 2024.02.02	Bezeichnungen für die theoretischen und praktischen Fächer der Fachbefähigungsprüfung und deren Noten anhand einer fünfstufigen Skala <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr> <td colspan="4" style="padding: 2px;">mündlich</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Fachtheorie Kunstgeschichte und Video- und Animationsdesign / Zentraler Fragenkatalog</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">100%</td> <td style="padding: 2px;"></td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="padding: 2px;">praktisch</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Vorstellen eines Fachportfolios und einer Video- und Animationsdesign-Prüfungsarbeit</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">100%</td> <td style="padding: 2px;"></td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Ergebnis der Fachbefähigungsprüfung</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">100%</td> <td style="padding: 2px;"></td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">5</td> </tr> </table>	mündlich				Fachtheorie Kunstgeschichte und Video- und Animationsdesign / Zentraler Fragenkatalog	100%		5	praktisch				Vorstellen eines Fachportfolios und einer Video- und Animationsdesign-Prüfungsarbeit	100%		5	Ergebnis der Fachbefähigungsprüfung	100%		5
mündlich																					
Fachtheorie Kunstgeschichte und Video- und Animationsdesign / Zentraler Fragenkatalog	100%		5																		
praktisch																					
Vorstellen eines Fachportfolios und einer Video- und Animationsdesign-Prüfungsarbeit	100%		5																		
Ergebnis der Fachbefähigungsprüfung	100%		5																		
Zugang zur nächsten Schul-/Ausbildungsstufe Zugang zur nächsten Schul-/Ausbildungsstufe	Internationale Abkommen																				
Sonstige Informationen in Bezug auf den Fachausbildungsprozess																					
Rechtsgrundlagen Regierungsverordnung 11/2020 (II.7.) über die Umsetzung des Erwachsenenbildungsgesetzes, § 13 Absatz 1 des Gesetzes LXXX von 2019 über die berufliche Bildung.																					

6. OFFIZIELL ANERKANNTE WEGE ZUR ERLANGUNG EINER ZEUGNISERLÄUTERUNG

Beschreibung der branchenbezogenen Grundprüfung und des theoretischen und praktischen Unterrichts an beruflichen Schulen	Prozentuale Aufteilung für das gesamte Programm
Gesamte Ausbildungsdauer	2 Jahre
Zugangsbedingungen: <ul style="list-style-type: none">- Schulische Qualifikation: Abitur, für Absolventen der regulären Grundschule mit Präsenzunterricht Grundschulabschluss (8. Klasse)- Erhebung der fachlichen Eigenschaften und Fertigkeiten notwendig	
Sonstige Informationen:	
MÜNDLICHE PRÜFUNGSTÄTIGKEITEN	
Kunsttheorie und Darstellung	
Planung und Technologie	
Fachliche Kommunikation	
Video- und Animationserstellung	
PRAKTISCHE PRÜFUNGSTÄTIGKEITEN	
Video- und Animationserstellung	
Die Programm- und Systemanforderungen sind verfügbar unter: https://ikk.hu	
Dieser Anhang zum Ausbildungszeugnis wurde auf der Grundlage der vom für die berufliche Bildung zuständigen Minister in die Dokumentation aufgenommenen Programmanforderungen entwickelt.	
Nationalen Referenzzentrale: Nationale Agentur für Berufs- und Erwachsenenbildung: https://nrk.nive.hu	

Leiter der Prüfungsorganisation:
Ausstellungsdatum: 2024.02.02

L. S.