Computer Visualist*in

Weitere Informationen und Ausbildungsbetriebe unter https://www.berufeerleben.at/berufe/2120

Berufsbeschreibung

Computer Visualist*innen arbeiten in der Computer- und Medienindustrie, bei Softwareunternehmen, im Bereich der Softwareberatung und -entwicklung, bei Anbietern von Web-Portalen sowie in Agenturen für Multimedia- oder Kommunikationsdesign. Sie planen, konzipieren, gestalten und programmieren Benutzeroberflächen, Schaltflächen und Menüfolgen von Softwareprogrammen, Computerspielen und Multi-Mediaprodukten aller Art wie z. B. CDs, DVDs. Sie arbeiten eigenständig sowie im Team mit verschiedenen technischen Fachkräften und haben Kontakt zu ihren Kundinnen und Kunden und Auftraggeber*innen.

Anforderungen

Körperliche Anforderungen:

- gutes Sehvermögen (viel Lesen bzw. Arbeiten am Computer)

Fachkompetenz:

- Anwendung und Bedienung digitaler Tools
- Datensicherheit und Datenschutz
- Gefühl für Farben und Formen
- gestalterische Fähigkeit
- gutes Gedächtnis
- räumliches Vorstellungsvermögen
- technisches Verständnis

Sozialkompetenz:

- Argumentationsfähigkeit / Überzeugungsfähigkeit
- Aufgeschlossenheit
- Kommunikationsfähigkeit
- Kritikfähigkeit
- Kund*innenorientierung

Selbstkompetenz:

- Aufmerksamkeit
- Ausdauer / Durchhaltevermögen
- Belastbarkeit / Resilienz
- Beurteilungsvermögen / Entscheidungsfähigkeit
- Flexibilität / Veränderungsbereitschaft
- Zielstrebigkeit

Methodenkompetenz:

- Kreativität
- logisch-analytisches Denken / Kombinationsfähigkeit
- Planungsfähigkeit
- Problemlösungsfähigkeit
- systematische Arbeitsweise

Tätigkeiten und Aufgaben

- gestalterische Entwürfe für den visuellen Aufbau von Softwareprogrammen und Multimediaprodukten erarbeiten und präsentieren
- Besprechungen und Meetings mit Kundinnen/Kunden und Projektmitarbeiter*innen abhalten
- Vorstellungen und Ziele der Kundinnen/Kunden, technische Machbarkeit und finanzielle Rahmenbedingungen klären und festlegen
- Benutzeroberflächen, Schaltflächen und Menüfolgen von Softwareprogrammen, Computerspielen usw. gestalten und programmieren
- Benutzeroberflächen von Multi-Mediaprodukten, wie z. B. CDs, DVDs, E-Learning und E-Commerce Programmen, gestalten und programmieren
- Computergrafiken, Computeranimationen, Web- und Videoclips gestalten, produzieren und einspielen
- Text- und Bildmaterial sowie Audio- und Videodaten digitalisieren
- Webseiten für Produkt- und Serviceinformationen konzipieren, gestalten und programmieren
- Projektabläufe planen, steuern und koordinieren
- Kundinnen/Kunden beraten, schulen und informieren
- Datenbanken, Dokumentationen, Medienarchive, Kundenkarteien führen