

Aufgabenstellung 2025

Interactive Media Designer EFZ

Kandidatin oder Kandidat

LV-Nummer

Das vorliegende Formular ist zwingend von der vorgesetzten Fachkraft oder einer Stellvertretung im Amt auszufüllen. Von Kandidatinnen und Kandidaten erstellte Aufgabenstellungen werden zurückgewiesen. Die vFK muss anschliessend eine neue Aufgabe erstellen.

Alle Bestandteile (Ziele, Entscheidungen & Erwartungen) müssen klar, verständlich und überprüfbar bzw. messbar formuliert sein. Das geeignete Vorgehen zu definieren und die Wahl spezifischer Methoden sind Bestandteil der IPA und der Lösungsweg sollte möglichst offen formuliert sein.

Beachte bitte die Hilfestellung unter <https://dpsuisse.ch/aufgaben-und-hilfestellung-für-projektbeschreibung>

1. Titel der Aufgabe

Wähle einen kurzen und aussagekräftigen Titel für die Aufgabe. Dieser beispielsweise den Basisentscheid oder das Medium beinhalten, bspw. «Redesign der Webanwendung von «MS Teams»»

2. Hintergrund der Aufgabe

Beschreibe in wenigen Sätzen den Hintergrund zu dieser Aufgabe und welche Ziele Damit verfolgt werden. Möglicherweise entsteht die Arbeit vor dem Hintergrund eines Rebrandings, oder ein Produkt steht vor dem Ende seines Lebenszyklus und es wird ein Relaunch geplant, oder im Zuge einer Nutzerstudie wird ein Redesign in Auftrag gegeben. Der Hintergrund beschreibt externe Faktoren, ein Rebranding oder vorgängig entstandene Studien sind nicht Bestandteil der individuellen praktischen Arbeit. Ziele und Erwartungen müssen zwingend enthalten sein.

3. Basisentscheid

Entscheide, um welche Art von Projekt es sich handelt. Ist es ein neues Projekt oder handelt es sich um eine Überarbeitung eines bestehenden Projektes?

Neues Projekt

Redesign (neues Design, verbesserte User Experience)

Relaunch (Neue Struktur und Design)

Erweiterung (z. B. eines bestehenden Systems durch eine Suche, interaktive Karte oder ähnliche Funktion)

4. Medium

Die Wahl des Mediums enthält bereits die Erwartungen an den Umfang der zentralen Lieferobjekte. Der Prototyp sollte etwa 8 Ansichten enthalten und die Herleitung des Designs muss aus dem Anwendungsfall hervorgehen, der in der Recherche definiert wurde. Eine Zustandsänderung eines einzelnen Elements (bspw. aufgeklapptes Drop-Down-Element) stellt keine eigene Ansicht dar. Die Angaben des Lieferumfangs stellen die Grundlage für das Testing sicher. Jede Arbeit muss eine Validierung des Konzepts enthalten.

Web

Webanwendung, ein- oder mehrseitiger Webaufttritt, Portal oder Plattform. Der Zugang erfolgt über einen Browser, ein responsives Webdesign ist ein verbindlicher Bestandteil des Konzepts.

- Mindestens 5 (oder zweimal 3) aufeinanderfolgende *Screens* beschreiben die wichtigsten Interaktionen und sind für mobile Endgeräte (Smartphones) gestaltet
- 3 ausgesuchte *Screens* illustrieren das responsive Webdesign für grosse Bildschirme (Desktop)

Apps für Smartdevices

Anwendungen, die nativ auf einem Smartphone, Tablet, TV oder einer Watch ausgeführt werden. Im Gegensatz zu Webanwendungen nutzen sie die spezifischen Funktionen des jeweiligen Geräts, wie z. B. Sensorik, Mikrofon und Kamera, voll aus.

- Mindestens 5 (oder zweimal 3) aufeinanderfolgende *Views* visualisieren den *User Flow* durch die App und somit die wichtigsten Interaktionen
- Mindestens 3 weitere *Views* zeigen ausgesuchte Bestandteile der App, wie beispielsweise den *Splash-Screen* oder Einstellungen (*Settings*)

Interaktive Objekte, Räume und Installationen

Interaktive Kunstinstallationen oder Anwendungen, die für Ausstellungen, einen Point-of-Sale in einem Geschäft oder Point-of-Interest im öffentlichen Raum gestaltet wurden. Dabei müssen der Raum und verschiedene Medien oder Geräte im Zusammenspiel berücksichtigt werden, diese können auch Touchscreens beinhalten.

- Ein *Storyboard* illustriert die Interaktion anhand von 5–8 aufeinanderfolgenden Panelen
- Ein interaktiver Prototyp macht die wesentlichen Bestandteile erlebbar (4–8 Screens)

Immersive Medien

Anwendungen im Bereich Augmented Reality, Virtual Reality, Mixed Reality, die in der Regel den Zugang zu besonderer Hardware, wie zum Beispiel ein VR-Set und Kompetenzen im Umgang mit spezieller Software, wie etwa Blender oder Unity, voraussetzen.

- Ein *Storyboard* illustriert die Interaktion anhand von 5–8 aufeinanderfolgenden Panelen
- 3 ausgesuchte Szenen (*3D Renderings*) zeigen die wesentlichen Bestandteile der Anwendung, diese dürfen auch filmisch (Kamerafahrten, Animationen, Überblendungen) miteinander verbunden werden und müssen nicht als interaktiver Prototyp entwickelt werden

5. Hauptbestandteile

Es müssen **mindestens zwei** Hauptbestandteile ausgewählt werden, die das Nutzererlebnis unterstützen sollen. Allfällige Details, wie Angaben zum gewünschten Dateiformat, Auflösung, gegebenenfalls Zeitangabe für Videos oder andere werden unter Punkt 5 gesondert aufgeführt. Ein Styleguide stellt keinen eigenen Hauptbestandteil dar, sondern ist Teil eines Abschnitts für Spezifikationen und Übergabe an Entwicklerinnen und Entwickler im Anhang.

3–5 Fotografien (inkl. konzeptioneller Vorarbeit, dedizierter Produktionsplan, Rohdaten, PSD-Kompositionen und Exporte im Zielformat)

3–5 Illustrationen (inkl. konzeptioneller Vorarbeit, Arbeitsdateien und exportierte Reinzeichnungen)

5–8 Icons (inkl. dedizierter Vorarbeit, Definition der Formensprache und des Duktus anhand einer Konstruktionszeichnung, Export als skalierbare Vektorgrafiken)

3–4 Mikroanimationen (inkl. konzeptioneller Vorarbeit, die Formensprache und Absicht erläutert, Arbeitsdateien und Exporte)

1–2 Videos (inkl. konzeptioneller Vorarbeit, Storyboard, dedizierter Produktionsplan, Arbeitsdatei und Exporte im Zielformat, Angaben zu Zeit/Dauer und weitere Vorgaben sind unter Abschnitt 5 aufzuführen)

Gamification-Konzept (wird in die Arbeit eingebettet, muss jedoch einen dedizierten Charakter aufweisen und zwingend eine Definition, Ziele, zugrunde liegende Mechaniken, spezifische Elemente und Verweise auf vergleichbare Konzepte oder Literatur enthalten)

Interaktionskonzept (Funktionen wie eine interaktive Karte, Suchfunktion mit zusätzlichen Filtermöglichkeiten, Wizard für die Nutzerführung oder ähnliche werden als zentraler Bestandteil des User Flows in die Arbeit eingebettet. Bedarf einer konzeptionellen Herleitung und einen Vergleich mit ähnlichen Entwurfsmustern oder bekannten Funktionen)

6. Mögliche Spezielle Anforderungen und Infrastrukturen

Enthält spezifische Angaben zu Lieferobjekten (Dateiformat, Bildschirmauflösung, Audioqualität oder ähnliche), zu bereitgestellten besonderen Arbeitsmitteln (Künstliche Intelligenz, Equipment für die Produktion oder Computer mit erhöhter Rechenleistung für das Rendering) oder konzeptionellen Vorarbeiten, die zu Beginn der IPA bereits vorliegen, wie eine Zielgruppenanalyse, Personadefinition oder vorhandene Studien.

Stellt der Auftraggeber für die Aufgabe ein Design-System bereit, kann hier die Erwartung an die Liefsergebnisse beschrieben werden, z.B. es müssen für eine neue Suchfunktion entsprechende Komponenten (Sucheingabe, Ergebnisübersicht) von Grund auf neu entwickelt werden, oder es soll auf Basis der Farbpalette ein neuer Illustrationsstil definiert werden und in 3 Illustrationen ausgeführt.

Bitte beachten

Wenn Infrastrukturen, Vorarbeiten oder Artefakte, wie Analysen, Personas oder ein Design System, vorliegen, stelle diese bitte mit Einreichung der Aufgabenstellung oder zeitnah über einen Upload in PkOrg beziehungsweise durch einen Link bereit. Damit ist sichergestellt, dass sich die Prüfungsexperten entsprechend vorbereiten können.

7. Projektbegrenzung

Enthält Angaben, welche Bestandteile oder Aufgaben vom Projekt abgegrenzt werden. Bspw. sollte der Prototyp interaktiv sein, muss jedoch nicht als native App oder Webanwendung programmiert werden. Ebenfalls können Angaben zu Mehrsprachigkeit aufgeführt und spezifiziert werden, welche gefordert sind.