

# Ann-Marie Atzkern

KREATIVE PROBLEMLÖSERIN AN DER SCHNITTSTELLE VON DESIGN & TECHNOLOGIE

## Bildung

2025 – Heute	<b>Technische Hochschule Ingolstadt – M.Sc. User Experience Design</b>
2021 – 2025	<b>Hochschule München – B.Sc. Informatik und Design (<math>\varnothing 1,8</math>)</b>
2018 – 2021	<b>Ignaz-Taschner-Gymnasium</b>
2012 – 2018	<b>Josef-Schwalber-Realschule</b>
2007 – 2012	<b>Shanghai American School in China</b>

## Berufserfahrung

08/2024 – heute	<b>Werkstudentin bei BMW AG, Qualitätslenkung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>UX/UI-Teamleitung: Figma Design System</li><li>Full-Stack-Integration: Frontend (APEX) + Backend (SQL/AWS)</li><li>Agile Entwicklung: Scrum mit internationalem Team</li></ul>
03/2024 – 08/2024	<b>Praktikantin UI/UX Design &amp; Webentwicklung, BMW AG, München</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Gestaltung und Pflege eines Design Systems (Figma)</li><li>Unterstützung bei Frontend-Umsetzung &amp; Dokumentation</li><li>Konzeption von KI-gestützte Problemkategorisierung (Tagging Engine)</li><li>Erstellung von User Stories &amp; Anforderungserhebung</li></ul>
01/2022 – 12/2023	<b>Studentische Hilfskraft, Hochschule München</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Entwicklung Programmierübungen für den Kurs "Computational Thinking"</li><li>Didaktische Reduktion komplexer Konzepte durch visuelle Ansätze</li><li>Fokus auf Storytelling (z.B. narrative Python-Aufgaben) und visueller Wissensvermittlung durch interaktive Lernmaterialien</li></ul>