



# Isabell Nuzzo

<https://iu-webprogrammierung.github.io/web-programmierung-isabellnuzzo/>

TELEFON  
+41782275729

E-MAIL  
[isabellnuzzo02@gmail.com](mailto:isabellnuzzo02@gmail.com)

## Profil

UX-Design-Studentin mit fundierten Fähigkeiten in Prototyping, Usability-Tests und grundlegenden Frontend-Technologien (HTML/CSS/JS). Erfahrung in der Erstellung nutzerzentrierter Interfaces durch akademische und persönliche Projekte. Motiviert, Designteams mit Kreativität, technischem Wissen und einer starken Arbeitsmoral zu unterstützen.

## Kreative & Visuelle Projekte

### Projekt: „Bild- & Videobearbeitung“

*After Effects Loop, 2025*

- Erstellung sämtlicher grafischer Elemente als **eigene digitale Zeichnungen**
- Entwicklung eines **10-sekündigen, nahtlosen Loops** mit Adobe After Effects
- Einbindung von **Musik & Sounddesign** in perfekter Synchronisation mit der Animation
- Fokus auf **visuelles Storytelling** und nahtlose Wiederholung für plattformübergreifende Nutzung

### Projekt: „Augmented & Virtual Reality Kinderbuch“

*Universitätsprojekt, 2025*

- Konzeption und **Verfassen eines eigenen Kinderbuchs** inkl. aller Illustrationen in digitaler Handzeichnung
- Einsatz der **Vuforia Engine**, um Buchseiten per Smartphone in **AR/VR erlebbar** zu machen
- Integration von **animierten 3D-Elementen und synchronisierten Sprachaufnahmen** zur Unterstützung der Geschichte
- Ergebnis: Ein innovatives, interaktives Kinderbuch, das klassische Printmedien mit **immersiver AR/VR-Technologie** verbindet

### Projekt: „Mobile App Design & Vermarktungskonzept“

*Mobile-First, 2023*

- Entwicklung eines **Mobile-Only UX/UI-Konzepts** mit Fokus auf Ästhetik und nutzerzentriertem Design
- Erstellung von **Moodboards & Styleguide**, um eine konsistente visuelle Sprache zu definieren
- Design von **Wireframes, High-Fidelity Mockups & interaktiven Prototypen**
- Konzeption und Gestaltung von **App-Store-Visuals & Marketing-Plakaten** zur Simulation realer Verkaufsstrategien

Ergebnis: Ein vollständig ausgearbeitetes **Mobile-App-Design mit Markenauftritt**

## Adresse

Walkestrasse 6  
8570 Weinfelden  
Schweiz

## Sprachen

Deutsch - Muttersprache

Englisch - C1 Cambridge  
Zertifiziert

## Skills

Figma, Illustrator, XD

HTML/CSS, Javascript

Zeitmanagement,  
Kommunikationsfähigkeit

## Ausbildung

Bachelor of Arts,  
User Experience Design,  
IU Internationale Hochschule  
September 2022 - Heute

## Technische & Web-Projekte

### Projekt: „Portfolio-Website“

Web-Programmierung, 2025

- Konzeption und Umsetzung einer **eigenen Portfolio-Webseite** mit HTML, CSS und JavaScript
- Gestaltung einer **Startseite mit persönlichen Informationen** sowie **Unterseiten mit ausgewählten UX/UI-Projekten**
- Integration von **individuellem Styleguide und responsivem Layout** für verschiedene Endgeräte
- Ergebnis: Eine funktionale, ästhetische Online-Plattform zur **Präsentation meiner Design- und Entwicklungsprojekte**

### Projekt: „Responsive Website“

Webdesign, 2024

- Entwicklung einer **kompletten Website von Grund auf**, mit Fokus auf responsives Design für Desktop, Tablet und Mobile
- Erstellung von **Wireframes, Styleguide & UI-Designs** für unterschiedliche Bildschirmgrößen
- Umsetzung der finalen Website mit **HTML, CSS und JavaScript**
- Ergebnis: Eine voll funktionsfähige Webanwendung als **Portfolio-Plattform für UX-Projekte**

## UX Design & Research Projekte

### Projekt: „TunnelGuard – User Interface für Unternehmenssoftware“

Universitätsprojekt, 2025

- Analyse von Nutzungskontext und Problemstellung einer bestehenden Tunnelüberwachungssoftware
- Entwicklung eines neuen, nutzerzentrierten Interface-Konzepts inkl. Personas, Flow-Charts und Wireframes
- Gestaltung einer vollständigen **Brand Guideline** (Farben, Typografie, Logos, UI-Komponenten)
- Umsetzung von interaktiven Prototypen in Figma und Erstellung eines finalen Portfolios
- Ergebnis: Ein konsistentes, skalierbares Unternehmenssoftware-Interface mit Fokus auf Usability, Intuitivität und Notfallreaktionen

### Projekt: „BotaniQ – Nature Driven Studying“

Design Thinking Sprint, 2025

- Problemfeld: Fehlende Alltags- und Pausenkultur im digitalen Studium → mentale Erschöpfung & Motivationsverlust
- Durchführung einer **qualitativen Nutzerforschung** (Interviews, Umfragen, Personas) zur Identifikation zentraler Bedürfnisse
- Entwicklung von **Hypothesen & Prototypen** zur Integration von Naturimpulsen in den Studienalltag (z. B. Pausenerinnerungen, Gamification, Geo-Empfehlungen für Lernorte)
- Iterativer Designprozess inkl. **Ideation, Wireframes, Testing & Case Study Dokumentation**
- Ergebnis: Konzept & Prototyp einer App + begleitendes Merchandise, präsentiert in einer **umfangreichen Case Study im Portfolio**