

LEBENS LAUF

Persönliche Daten

Name	Hermosa Perrino
Vorname	Cristina
Geburtstag	26.12.1988
Geburtsort	Karlsruhe
Nationalität	deutsch (spanisch)
Familienstand	verheiratet, keine Kinder



Ausbildung

03/2015 – 07/2017	Media Research, Master of Arts Hochschule der Medien, Stuttgart Auszeichnung für die Gesamtnote: 1,3 Schwerpunkte: User Experience, quantitative und qualitative Forschungsmethoden, Erkenntnis- und Wissenschaftstheorie
09/2011 – 02/2015	Informationsdesign, Bachelor of Arts Hochschule der Medien, Stuttgart Auszeichnung für die Gesamtnote: 1,2 Schwerpunkte im Hauptstudium: Usability Engineering, User Experience, Lernmedien, E-Learning Schwerpunkte im Grundstudium: Webdesign, Kommunikationsdesign, Interface & Interaction Design, Human-Computer Interaction, Informationspsychologie
09/2007 – 07/2010	Staatlich geprüfte Grafik-Designerin mit Fachhochschulreife Akademie für Kommunikation, Pforzheim Jahrgangsbeste mit der Gesamtnote: 1,5 Schwerpunkte: Grafik-Design, Typografie, Fotografie, Werbelehre, Medientechnik, Zeichnen

LEBENS LAUF

Berufserfahrung 1/3

seit 01/2020

Team Manager User Experience bei AKKA, Stuttgart

- Fachliche und persönliche Betreuung der 10 Mitarbeiter
- Strategische Ausrichtung des Teams, Identifizierung sowie Einführung neuer Themenfelder und Trends
- Projektleitung und Beratung zum menschenzentrierten Gestaltungsprozess (DIN EN 9241) mit Fokus auf Usability und UX
- Planung sowie Durchführung von Workshops
- Weiterentwicklung des UX Methodenkatalogs und Integration der Methoden in den Arbeitsalltag
- Vertretung von AKKA nach Außen in Sachen UX (z.B. Vorträge und Workshops auf Konferenzen, z.B. der Tagung Mensch und Computer oder dem World Usability Day)
- Auslastungsplanung, Management der Covid-Krisenreaktion
- Strategieentwicklung zur Kundenakquise, Erstellung von Akquise-Materialien, Kundenakquise, Schreiben von Pflichtenheften

seit 10/2017

Lehrbeauftragte im Fach Interaktionsdesign im Studiengang Informationsdesign an der Hochschule der Medien, Stuttgart

- Lehren diverser Grundlagen und Methoden des menschenzentrierten Gestaltungsprozesses, Scenario-Based Design, Experience Design, Possibility-driven Design
- Die Studierenden führen Erlebnisinterviews durch, machen eine Marktrecherche, erstellen auf Basis einer Zielgruppendefinition und Interviewergebnissen Personas, entwickeln bedürfniszentrierte UX Konzeptideen für eine App und setzen diese als Papier- und Video-Prototyp um.
- seit 2020 virtuelle Veranstaltung

seit 09/2018

Leiterin des Arbeitskreises „The Positive X“ des Berufsverbands der Deutschen Usability und User Experience Professionals (GermanUPA)

- Aufbau, strategische Ausrichtung, Organisation von Treffen, Veröffentlichungen: Ziel ist die Erforschung des Felds „positive UX“, voneinander zu lernen und die Öffentlichkeit zu inspirieren.
- Die Mitglieder sind im Feld Usability und UX tätig. Unter ihnen sind Selbstständige, Professionals in Agenturen und Großkonzernen, Professoren, wissenschaftliche Mitarbeiter und Studierende.
- <https://germanupa.de/arbeitskreise/arbeitskreis-positive-x>

LEBENS LAUF

Berufserfahrung 2/3

10/2017 – 12/2019

Projektmanager/ Product Owner/ User Experience Professional
bei points, Stuttgart

- Agile Führung eines sechsköpfigen interdisziplinären Teams zur Entwicklung einer App für die Museumsbranche
- Projektarbeit nach dem menschenzentrierten Gestaltungsprozess (DIN EN 9241-210) mit Fokus auf Usability und User Experience
- Weiterentwicklung des UX Methodenkatalogs und Integration der Methoden in den Arbeitsalltag
- Planung sowie Durchführung von Kundenworkshops
- Zu den Kunden zählen: Verkehrs- und Tarifverbund Stuttgart (VVS), Carl Zeiss AG, Staatlichen Schlösser und Gärten Baden-Württemberg (SSG), Würth Elektronik Unternehmensgruppe
- Vertretung von points nach Außen in Sachen UX (z.B. Vorträge und Workshops auf Konferenzen, z.B. der Tagung Mensch und Computer oder dem World Usability Day)
- Rekrutierung und Betreuung von Praktikanten und Bacheloranden

12/2016 – 07/2017

Masterandin im Bereich UX bei points, Stuttgart

Titel: Designing for Temporal Harmony. Exploration der Time Perspective Theory zur Gestaltung für positive User Experience am Beispiel einer App für den öffentlichen Nahverkehr.

- Das Ziel lautete nutzer- und erlebniszentrierte Konzepte für die Fahrtauskunft der VVS Mobil App zu entwickeln, die positive Nutzungserlebnisse begünstigen und langfristig das Wohlbefinden der Benutzer steigern.
- Entwicklung von Designprinzipien auf Basis von Erkenntnissen der Positiven Psychologie
- Durchführung einer Online-Studie, um Gestaltungspotenziale im öffentlichen Personennahverkehr aufzudecken
- Konzeption und Prototyping der nutzer- und erlebniszentrierten App in Axure
- Durchführung und Auswertung der Evaluation mit 11 Teilnehmern mittels Valenzmethode, einem selbst entwickelten Fragebogen sowie dem MeCue
- Vermittlung des Gestaltungsansatzes und der Ergebnisse in einem Paper sowie zwei Workshops auf der Tagung Mensch und Computer sowie dem World Usability Day 2017

LEBENS LAUF

Berufserfahrung 3/3

12/2014 – 02/2015

Bachelorandin im Bereich UX bei UID, Ludwigsburg

Titel: *Die Erlebniswelt von Mitarbeitern im industriellen Kontext. Sammlung und Untersuchung positiver Erlebnisse.*

- Das Ziel war die Faktoren positiver Erlebnisse im industriellen Arbeitskontext zu identifizieren, um neue Systeme mit einer guten UX zielgerichtet entwickeln zu können.
- Durchführung von acht qualitativen Laddering-Interviews und inhaltsanalytische Auswertung, um Voraussetzungen und Auslöser positiven Erlebens zu erfassen
- Aufdeckung von 17 Erlebniskategorien, auf deren Basis die UX zielgerichtet konzipiert werden kann
- Präsentation der Ergebnisse beim öffentlichen UX Stammtisch in Stuttgart sowie einer internen Veranstaltungsreihe von UID vor Vertretern der Industrie und Forschung
- Die HdM forscht an diesem Thema weiter und hat diverse Paper veröffentlicht.

05-09/2019
& 04-09/2014

Wissenschaftliche Hilfskraft bei der Information Experience and Design Research Group an der Hochschule der Medien, Stuttgart

User Research, Evaluation von Software sowie Gestaltung von Werbemitteln sowie Präsentationen

08/2013 – 01/2014

Praktikum User Research & Testing bei Bosch C/UX, Leonberg

Iteratives Arbeiten nach dem Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme (DIN EN ISO 9241-210)

09/2010 – 08/2011

Praktika Grafik-Design bei den Werbeagenturen

Kohler und Partner, Karlsruhe sowie Dauthkaun, Karlsruhe und Tätigkeit als Freelancer, z.B. für Panama, Stuttgart

Konzeption, Gestaltung und Reinzeichnung von Werbemitteln

02/2005 – 11/2010

Aushilfe sowie ein Jahr Vollzeitbeschäftigung als Test Engineer in der Software-Qualitätssicherung bei der Firma Nero, Karlsbad

Testen der neuen Softwareversionen, Anfertigung von Fehlerberichten in englischer Sprache, Integration neuer Softwarefunktionen in den Testprozess, Einarbeitung neuer Teammitglieder

HCD/UCD ERFAHRUNG

Analyse & Empathie entwickeln

- Verständnis schaffen über die Nutzergruppen, den Nutzungskontext, Bedarfe, Probleme und Potenziale, z.B. durch Face-to-Face oder Online-Interviews, Erlebnisinterviews, Tagebuchstudien
- Entwicklung von Use Cases, Personas, Szenarien, User Journeys

Konzeption & Innovation

- mit Fokus auf Usability und insb. User Experience
- nutzer- und erlebniszentrierte Konzeptentwicklung basierend auf innovativen Designansätzen, z.B. Possibility-driven-Design, Experience Design, Positive Design, Positive Computing, Design Thinking
- Erfahrung mit diversen Tools, z.B. Bedürfnis-, Emotions-, Erlebniskategorien- und Interaktionsvokabularkarten
- Durchführung von Methoden, z.B. Card Sorting, Kreativ-Workshops, UX Concept Exploration

Design & Prototyping

- Design Rationale, z.B. durch Question, Option, Criteria Method
- Visualisierung durch Scribbles, Wireframes, Mock-Ups
- Low-Fidelity und High-Fidelity Prototyping, z.B. Video-Prototypen, Klick-Dummies

Evaluation

- Entwicklung, Vorbereitung und Durchführung von Studien, z.B. Expert Reviews, User Tests, Valenzmethode
- Anwendung von Fragebögen, z.B. Positive Affect Negative Affect Scale (PANAS), User Needs Questionnaire (UXellence), AttrakDiff

Weiteres / Öffentlichkeitsarbeit

- Vorträge auf Events
- Entwicklung und Durchführung von UX Methoden und Workshops
- Schreiben von Forschungsanträgen, Konferenz- und Journal Paper

Was mich auszeichnet:

- Empathievermögen
- Neugier & Forschungsdrang
- Kreativität
- Liebe zum Detail
- Wissensdurst

Tools:

- Adobe Creative Suite (XD, InDesign, Photoshop, Illustrator...)
- Axure
- Lego Serious Play
- MS Office
- Jira, Confluence, Trello, Miro
- SAP Netweaver

Sprachen

- Deutsch - Muttersprache
- Englisch - fließend in Wort und Schrift
- Spanisch - Grundkenntnisse

Interessen

- Aktienhandel, Reisen,
- Fotografie, Kochen