



Website: eisahanin.github.io
LinkedIn: linkedin.com/in/hanineisa/

Email: eisahanin@gmail.com
Tel: +43 650 3910271

Erfahrung

08/2018 – Jetzt, UI/UX und Grafik Designer, Wien, Österreich

- Beratung und Erstellung von Homepages in Front-End
- Animationen und Diagramme für variierte Branchen, bzw. wissenschaftliche und gesellschaftliche basierte Organisationen

10/2021 – 06/2022, Art & Science Studienvertreter, Wien, Österreich

- 4 Studierenden über Ihre Rechte, Finanzielle Unterstützung, und Migrationsdokumente informiert.
- Events in Open Studio im Angewandte Festival Sommer 2022 mit Studierende in Video für Dokumentation aufgenommen.

04/2019 – 09/2019, Praktikum bei der Advocacy und Media Relations Department in UNIDO, Wien, Österreich

- Layouts, Prints, Videos, Branding Material, und Social Media Grafiken für Events und Konferenzen, die Engagement bei 10% gesteigert, designt
- Veröffentlichte die ersten zwei Aufgaben eines Newsletters für die Policy, Research & Statistics (PRS) Department, und ihre Präsenz mit politischer Entscheidungsträger gesteigert
- Als Kamerafrau für ICONVienna Brand Summit, und Forum for Quality Infrastructure bekräftigt

02/2019 – 06/2019, Character Design Club mit SportBox GmbH bei Vienna International School, Wien, Österreich

- Lehrte SchülerInnen die Designprinzipien des Character, die sie in ihre Schularbeit integrierte
- Hergestellte Aufgaben zusammen mit Spaß durchgegangen

Ausbildung

09/2020 – Voraussichtlich 06/2023, Masterstudium in Art & Science

Universität für angewandte Kunst Wien, *Wien, Österreich*

Abschlussarbeit: „Bauen Wir eine Bücherei!“ oder Wie Barrierefreiheit in Unsere Problemlösungsrahmen Zurückgelassen Ist

09/2018 – 05/2018, Bachelorstudium in Computer Games Art,

Anglia Ruskin Universität, *Cambridge, Vereinigtes Königreich*

Abschlussarbeit: „Bist du Gut oder Böse?“ Studie in Übermittlung des Moralität

Praxis Projekt: Velvet die Drachenprinzessin Unreal Engine 4 Demo;

Aisha die Pop Superstar

Fähigkeiten

Grafik-Kenntnisse

Adobe Lightroom, PhotoShop, Illustrator, InDesign, After Effects, XD;
Da Vinci Resolve; Autodesk Maya; Affinity Publisher

EDV-Kenntnisse

Drupal und Wordpress; Microsoft Office; HTML, CSS, Bootstrap und Git;
Instagram und Twitter; Windows; MacOS;

Sprachen

Englisch (Muttersprache), Deutsch (Verhandlungssicher),
Französisch (Grundkenntnis), Arabisch (Grundkenntnis)

Projekte

10/2021 – 06/2023, *Bau ein Bücherei Spielzeug (Masterarbeit)*

Ein Spielzeug die aus Graupappe und Holzgeschnitten ist. Die miniatur Möbel sind mit Braille befestigt.

10/2020 – 06/2021, *Meshi der Mesh Monster*

Eine Trostspielzeug aus die Thermoplastmaterial die im Iontherapiestrahlung benutzt.

02/2019 – 06/2019, *How-to Character Design Book*

Das Arbeitsbuch zum Klub! Enthält Tips & Tricks, sogar auch Übungen zum Charakterdesign.

07/2017 – 12/2018, *Bug Jump (3D Figurines)*

Eine Serie von Insekten in die Kleidung ihre Herkunft.

08/2018 – 08/2018, *Microbiota Panic (Ludum Dare Game Jam)*

Ein Eintrag für ein 72 Stunden Spielentwicklung Wettbewerb. Das Thema war "Nicht Genug Platz".

05/2017 – 10/2017, *The Mute Princess*

Ein Bilderbuch über eine Prinzessin, die keine Stimme hat.

01/2017 – 05/2017, *Loki Thievery*

Ein Infinite Runner, in dem man als der Dieb Rubio spielt. Sie laufen weg von die Asguardians Quartzo und Vereda.

