

Erfahrung

08/2018 – Jetzt, Grafik Designer für SciencED, Wien, Österreich

- Unterrichtsmaterialien für STEM wie Animationen und Diagramme im Rahmen der Sustainable Development Goals und Eco School erstellt.

03/2020 – Jetzt, Web Developer, Wien, Österreich

- Erstellung meiner Website durch GitHub als Environment
- Ihre Barrierefreiheit in Rahmen des Web Content Accessibility Guidelines 2.0 durch Windows Narrator getestet

10/2021 – 06/2022, Art & Science Studienvertreter bei Universität für angewandte Kunst, Wien, Österreich

- 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.

05/2021 – 07/2021, Grafik Designer bei GetFadaa, Online und Wien, Österreich

- Social Media Posts, Branding, und Animationen entworfen
- Kollaboration zwischen Shubbak Festival 2021 und GetFadaa auf Twitch.tv gestreamt

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

- Veröffentlichte mit anderer Praktikantinnen die ersten zwei Ausgaben eines Newsletters für die Policy, Research & Statistics (PRS) Department, und ihre Präsenz mit politischer Entscheidungsträger gesteigert

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

- Lehrte 7 SchülerInnen die Designprinzipien des Character, die sie in ihre Schularbeit integrierte

Ausbildung

09/2020 – 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

09/2015 – 05/2018, Bachelorstudium in Computer Games Art

Anglia Ruskin Universität, Cambridge, Vereinigtes Königreich
Abschlussarbeit: „Bist du Gut oder Böse?“ Eine Studie in die Übermittlung des Moralitäts einer Figur
Praxis Projekt: Velvet die Drachenprinzessin Unreal Engine 4 Demo; Aisha die Pop Superstar

Fähigkeiten

Grafik-Kenntnisse

Adobe Suite; Affinity Publisher; Da Vinci Resolve; Autodesk Maya;

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 aus Graupappe und Holz. Die Miniaturmöbel sind mit Braille befestigt. Eine Studie von 70 Teilnehmerinnen zeigt seine Vielfalt der Nutzung und ihre Benutzerfreundlichkeit, und dass, Barrierefreiheit zurückgelassen ist.

10/2020 – 06/2021

Meshi der Mesh Monster

Ein Trostspielzeug aus Thermoplast, die im Iontherapiestrahlung benutzt ist. Das Spielzeug ist auch eine Einführung der Thermoplasts und seine Vielfalt für Pädiatrische Patienten.

02/2019 – 06/2019

How-to Character Design Book

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

08/2018 – 08/2018

Microbiota Panic (Ludum Dare Game Jam)

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

