

Miriam Esdohr

Frontend Development

<https://mdohr.space>



Als erfahrene Webentwicklerin mit einem Hintergrund in Kunst und Grafikdesign liegt mein Fokus auf ästhetisch ansprechendem Front-End-Design. Die Erschaffung digitaler Welten ist mein Antrieb, dem ich mich mit Hingabe widme. Seit ich vor vielen Jahren meine ersten statischen Websites auf Geocities erstellte, habe ich an der Verfeinerung meiner Fähigkeiten gearbeitet und mein Handwerk weiterentwickelt. Heute bin ich begeistert über meinen beruflichen Schritt in den Bereich Webentwicklung und neue, aufregende Herausforderungen.

Ich freue mich auf die Möglichkeit, gemeinsam außergewöhnliche Projekte zu realisieren.

BERUFSERFAHRUNGEN

Januar 2013 - Dezember 2022

CONCEPT & COMIC ARTIST

Freelance

Meine Arbeit umfasste Character Design und Sequence Art für "Severed Steel", Illustrationen für Shireen, Comics für Ucomix und "Flint Und Mortimer" von Kult Comics. Ich habe auch meinen eigenen Graphic Novel beim Comic Culture Verlag veröffentlicht, Ausstellungen organisiert und einen Zeichenworkshop im Überseemuseum Bremen geleitet.

Februar 2014 - September 2016

WEB DESIGNERIN

Freelance

BreNet GmbH, Bremen

Unterstützung des Teams bei der Gestaltung und Erstellung von Websites und Online-Shops mit HTML, CSS, Wordpress und Shopify.

Oktober 2005 - März 2006

WEBSHOP-ADMINISTRATORIN

CasaNova, Bremen

Aktualisierung von Shop-Artikeln, die Erstellung von Grafiken und Teasern sowie die Bereitstellung von Kundenservice per E-Mail.

März 2004 - Juni 2005

WEBSHOP-ADMINISTRATORIN

Miyabi Japan, Bremen

Aktualisierung von Shop-Artikeln, die Erstellung von Grafiken und Teasern sowie die Bereitstellung von Kundenservice per E-Mail.

BILDUNGSWEG

Januar - September 2023

IU AKADEMIE

Online Weiterbildung in Vollzeit, Web Development

Auseinandersetzung mit relevanten Themen wie Datenstrukturen, Algorithmen, agile Softwareentwicklung, Java, Java EE, PHP, XML, JSON, SQL und objektorientierte Entwicklung.

Abschluss mit Note 1,0

Oktober 2008 - März 2013

HOCHSCHULE FÜR BILDENDE KÜNSTE (HFBK), HAMBURG

Der Studienschwerpunkt lag auf Visueller Kommunikation und Grafik, wobei ich mich intensiv auf das Comiczeichnen spezialisiert und Webcomics veröffentlicht habe. Meine praktische Arbeit war ein Comicprojekt, der theoretische Teil behandelte einen Vergleich zwischen Manga in Japan und Deutschland.

Abschluss mit Note 1,0

Oktober 2006 - September 2008

HOCHSCHULE FÜR KÜNSTE, BREMEN

Während meines Studiums des Integrierten Designs habe ich mich auf die Bereiche Grafik, Corporate Design, Corporate Identity und Illustration fokussiert. Besonders hervorzuheben ist mein Beitrag zur Gestaltung des Posters zu der Oper "The Turn Of The Screw" für die Shakespeare Company Bremen.

Wechsel zur HFBK

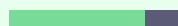
Juli 2002 - Juli 2004

WILHELM WAGENFELD SCHULE (FACHHOCHSCHULREIFE), BREMEN

Mein Schwerpunkt Kunst, Design und Medien beinhaltete Aktivitäten wie Malerei, Skizzieren, Fotografie, und Siebdruck. Mein Wahlfach war Raumgestaltung.

FÄHIGKEITEN

HTML & CSS



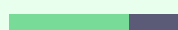
SCSS



JavaScript



Wordpress

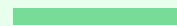


Shopify

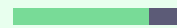


SPRACHEN

Deutsch



Englisch

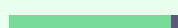


Japanisch

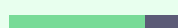


INTERESSEN

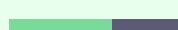
Photoshop



InDesign



Illustrator



Rennrad fahren

Zeichnen und malen

Video Spiele

Indie Web

Japan