



*Yuliya Litvin*

---

**PORTFOLIO**



*Hi! Ich bin Yuliya.*

Ich bin 20 Jahre alt und studiere aktuell den „Internationale[n] Studiengang Medieninformatik B.Sc.“ an der Hochschule Bremen und begeistere mich fürs **Programmieren und Designen**.

Kunst begleitet mich bereits mein ganzes Leben lang, denn ich zeichne und male seit ich denken kann und finde es umso faszinierender, diese auch aufs Display zu bringen. Egal, ob in Form von **freier digitaler Kunst, Branding, Grafikdesign, Bildbearbeitung, Webgestaltung oder dem Konzeptionieren**. Auch das **Animieren** konnte ich für mich neu entdecken, da auch dort das Gestalten eine wichtige Rolle spielt und mir zudem musikalisch meine bereits 15-Jahre gesammelten Erfahrungen im Klavierspielen weiterhelfen.

Dabei verbirgt sich das **Programmieren** immer im Hintergrund, wobei es doch aber eigentlich das ausschlaggebende Element ist, das **all die Werke zum Leben erweckt**. Gerade aus diesem Grund ist mir das Programmieren genauso wichtig wie das Gestalten und es macht mir auch sehr viel Spaß. Insbesondere auch deswegen, **weil mit dem Programmieren sehr viele kreative Freiheiten ermöglicht werden**.

**Viel Spaß beim Anschauen meiner Projekte und Werke aus dem Studium und Freizeit!**

# Skills

## design

### BRANDING, GRAPHIC DESIGN, PHOTO EDITING

Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop

### CONCEPTION, DOCUMENTATION, PRESENTATION

Adobe InDesign

### PROTOTYPING

Adobe XD

### ANIMATION & FILM

Adobe After Effects  
Adobe Premiere Pro

## coding

### METHODS

UI & UX Design  
Design Thinking  
Scrum  
Sauberer Code

### FRAMEWORKS

Angular  
Node.js  
QT  
Phaser 3

### SOFTWARE

Microsoft Office  
Adobe Creative Cloud  
GitHub  
Adobe Brackets  
Visual Studio  
Visual Studio Code  
Eclipse  
Matlab & Octave  
MySQL  
Unity  
QT Creator

### LANGUAGES

HTML  
CSS  
JavaScript  
Java  
TypeScript  
Python  
C++

## art

### DIGITAL ART

Grafiktablett  
Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop

### PAPER & CANVAS

Graphitstift  
Kohlestift  
Pastell  
Acryl  
Aquarell  
Ölfarben

## Projects

zphere	5
LAGOM	6
Survival of the Fittest	7
AR-Anleitung	8
ESHOP YTL	9
SURVIVE.	10
Throwback	11
Last Minute!	12



# zphere

Bachelorprojekt 2019/20 | 3. & 4. Semester  
in Kooperation mit Radio Bremen und Bremedia

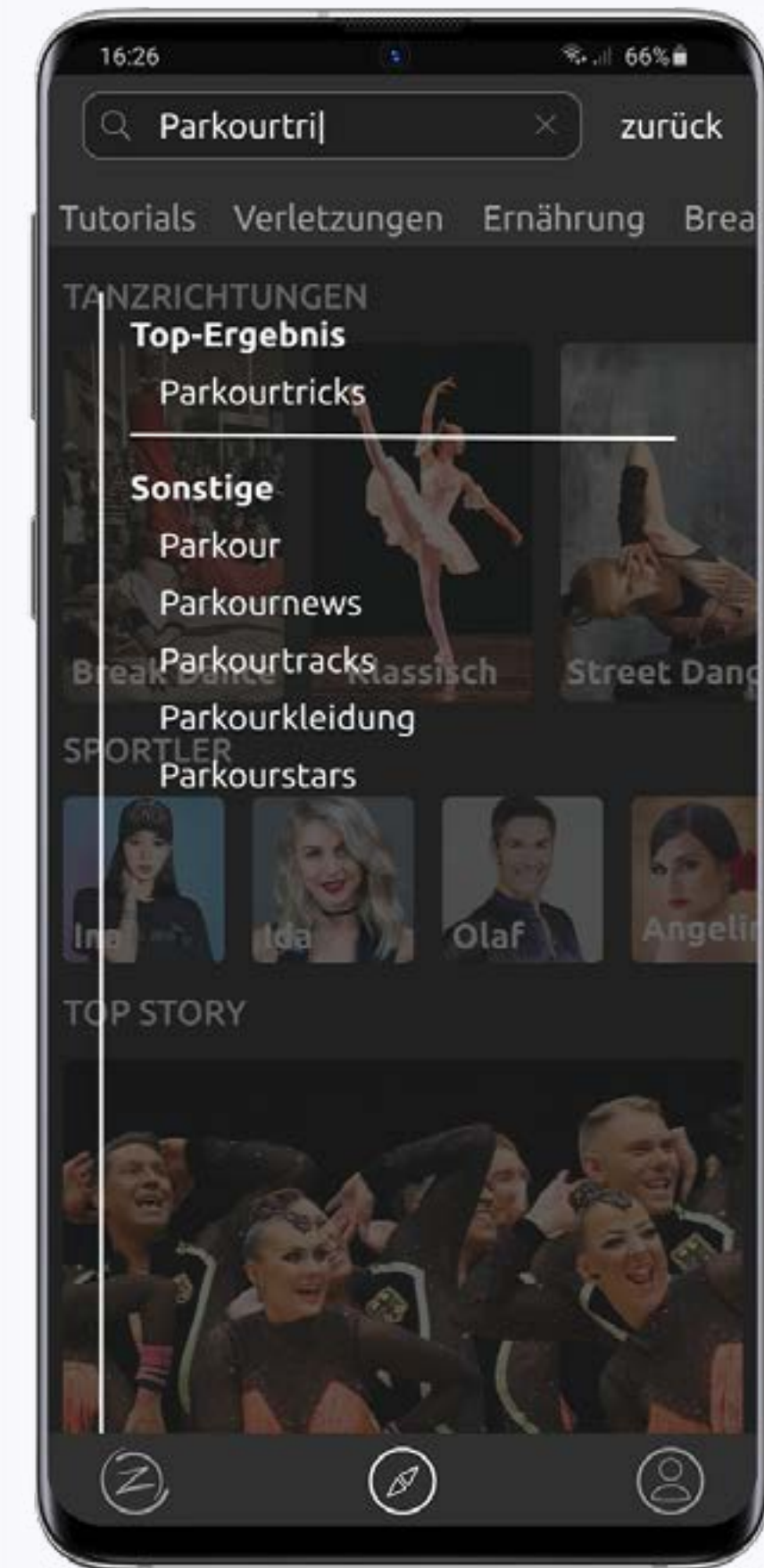
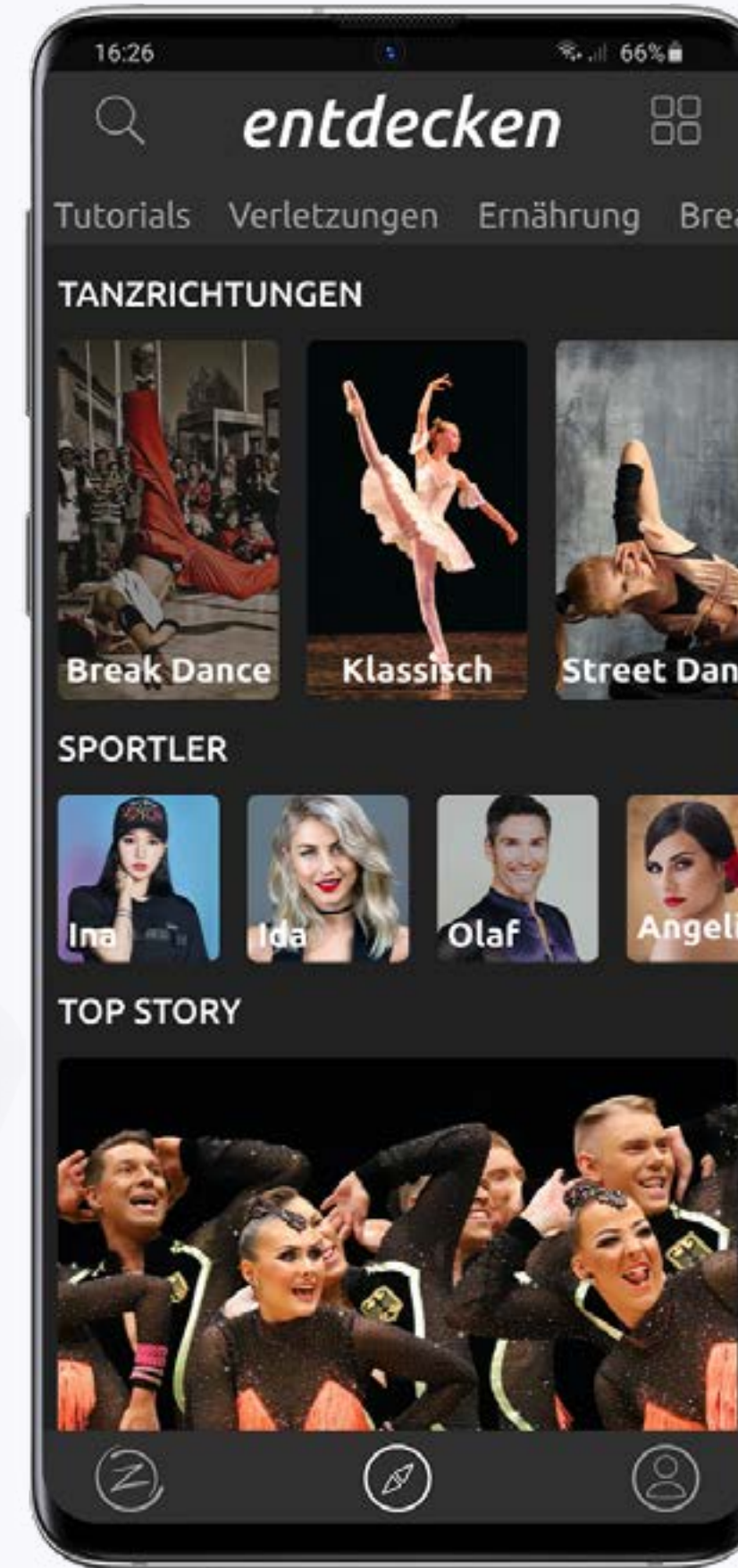
**zphere** ist eine Sportplattform, die medial schlecht repräsentierte Sportarten repräsentiert und den Communities, die sich für solche Sportarten interessieren, einen „Safe Space“ in Form einer Plattform geben soll.

Produktart: **Webanwendung**  
Umsetzung: **HTML, CSS, React**  
Server: **Node.js**  
Datenbank: **MariaDB**  
Grafiken: **Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**  
Prototyping: **Adobe XD**

Team (insgesamt): **5 Personen**  
Programmierungsteam: **3 Personen**  
Designteam: **2 Personen**

Ich gehörte zum **Designteam** und entwickelte zusammen mit Lars Obist das **Design der Webanwendung** und alle dazugehörigen Elemente wie z. B. die **Icons**. Unter anderem kümmerten wir uns auch um **Schrift, Farben** und **Inhalte**, und **designten die einzelnen Seiten** unserer Webanwendung in Form eines **XD-Prototypen**.

Mehr Informationen zum Projekt und das Projekt selbst befinden sich hier: <https://github.com/yuliyalitvin/zphere>





# LAGOM

Projekt

2020 | 4. Semester

## Datenbankbasierte Webanwendung

**LAGOM** ist ein digitaler Bullet Journal, der Nutzern anbietet sein Leben in einem persönlichen und individuellen Workspace, anhand von Erinnerungen, ToDo-Listen und mehr, zu strukturieren und organisieren.

Produktart: **Webanwendung**

Umsetzung: **HTML, CSS, JavaScript, TypeScript**  
(Framework Angular 9)

Server: **Node.js**

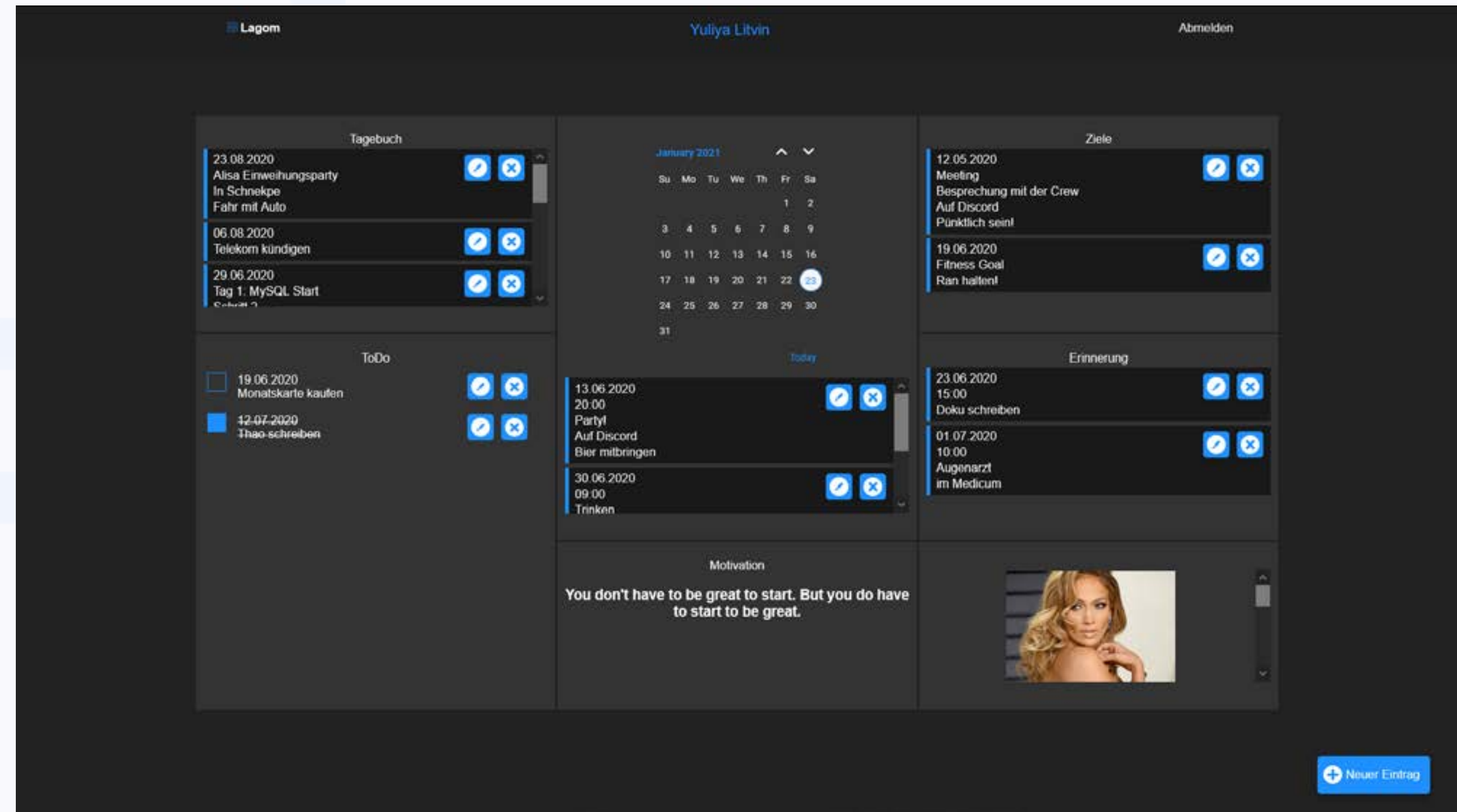
Datenbank: **MySQL**

Grafiken: **Adobe Illustrator**

Team: **3 Personen**

Die gesamte Webanwendung haben Lars Obist, Phuong Thao Nguyen und ich zusammen entwickelt, womit jeder an allen Teilen des Projekts beteiligt war. Zudem haben wir **Adobe Illustrator** genutzt, um das **Logo** und die einzelnen **Icons** zu entwickeln.

Mehr Informationen zum Projekt und das Projekt selbst befinden sich hier: <https://github.com/yuliyalitvin/LAGOM>



# Survival of the fittest

Projekt 2020 | 4. Semester  
Animationsvideo unter der Thematik „Erklär mir die Welt!“

**Survival of the Fittest** ist ein Erklärvideo, dass sich mit der Frage „Wie bleibt man fit und gesund?“ beschäftigt. Der cartoonartige Protagonist führt den Zuschauer dabei durch die drei verschiedenen Schritte, die nötig sind, um die Frage zu beantworten.

Produktart: **Animationsvideo**  
Umsetzung: **Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro**  
Illustrationen: **Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

Team: **2 Personen**

Phuong Thao Nguyen und ich teilten uns die Arbeit, d. h. die von uns ausgedachten **Szenen im Storyboard**, auf, bevor wir diese zum Ende hin in **Adobe Premiere Pro** wieder zusammenführten.  
Dabei kreierten wir beide jeweils **Illustrationen** und **Animationen** für die jeweiligen Szenen unseres Videos und nutzten dafür **Adobe Illustrator** und **Adobe After Effects**.

Das Animationsvideo kann hier angeschaut werden:  
<https://github.com/yuliyalitvin/Survival-of-the-fittest>





# AR-Anleitung

Projekt 2019/20 | 3. Semester  
Vergleich von verschiedenen Arten von Anleitungen

In diesem Projekt wurden drei verschiedene Anleitungsvarianten – **Papieranleitung**, **digitale Anleitung** und **AR-Anleitung** – miteinander verglichen und auf ihr **UI** und **UX** überprüft und evaluiert. Dafür wurden **Tests** mit potentiellen Nutzern durchgeführt und ausgewertet.

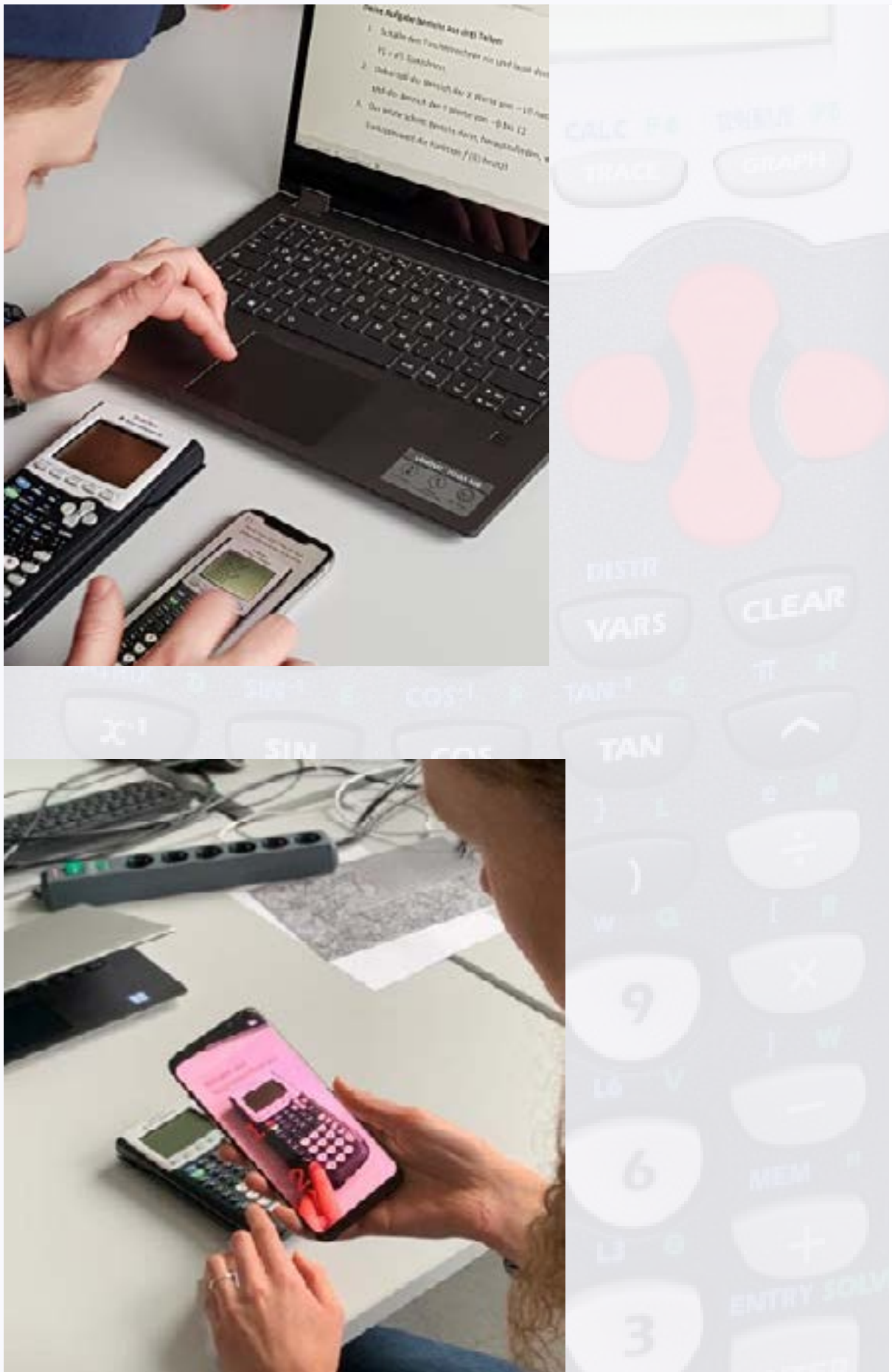
Produktart: **Papieranleitung, digitale Anleitung, AR-Anleitung zum gegebenen Taschenrechner**

Umsetzung: **Unity, Adobe XD, Microsoft Word**  
Grafiken: **Adobe Photoshop, Adobe Illustrator**

Team: **2 Personen**

Niels Wennesheimer und ich haben uns ein **Modell eines Taschenrechners** ausgesucht und dazu **drei verschiedene Arten einer Anleitung** zu einer Aufgabenstellung entwickelt. Die **Papieranleitung** schrieben wir mit **Microsoft Word**. Die **digitale Anleitung** setzten wir in **Adobe XD** und die **Augmented Reality Anleitung** in **Unity** um. Die **Icons** erstellten wir mithilfe von **Adobe Illustrator** und **Adobe Photoshop**.

Mehr Informationen zum Projekt und das Projekt selbst befinden sich hier:  
<https://github.com/yuliyalitvin/AR-Anleitung>



Deine Aufgabe besteht aus drei Teilen:

1. Schalte den Taschenrechner ein und lasse den Graphen  $Y1 = x^2 - 1$  zeichnen.
2. Dabei soll der Bereich der X Werte von  $-10$  nach  $10$  reichen und der Bereich der Y Werte von  $-8$  bis  $12$ .
3. Der letzte Schritt besteht darin, herauszufinden, welchen Funktionswert die Funktion  $f(8)$  besitzt.

1. Schalte den Taschenrechner ein, indem du **ON** drückst.
  - a. Gehe in das Menü **Y1**, um deine Funktion einzugeben.
  - b. Gib nun die gegebene Funktion  $Y1$  ein und bestätige die Eingabe mit **ENTER**.  
**Tipp:** Die Variable "x" findest du auf der **X,Y** Taste.  
Um eine Zahl zu potenzieren, benutze die Taste **^** und gebe die Potenz ein.  
**Beachte:** Für die Eingabe negativer Zahlen, benutze **-** und nach der Eingabe der Potenz musst du mit **DEL** zurück in die untere Ebene. Navigieren.
  - c. Lasse dir die Funktion anzeigen, indem du **GRAPH** drückst.
2. Mit **WINDOW** kannst du dir die Maße des Fensters anzeigen lassen.
  - a. Bearbeite sie, indem du mit **↓** in die dementsprechende Zeile navigierst.
  - b. Passe die Werte  $Xmin$ ,  $Xmax$ ,  $Ymin$  und  $Ymax$  der Aufgabenstellung entsprechend an.
  - c. Bestätige Eingaben mit **ENTER** und kehre anschließend zum Fenster **GRAPH** zurück.
3. Um einen Funktionswert zu bestimmen musst du im Table danach suchen.
  - a. Diesen erreichst du durch das aufeinanderfolgende Drücken von **2ND** und **GRAPH**.
  - b. Dort kannst du mit **↓** bis zum gesuchten Wert navigieren und diesen herausschreiben.



# ESHOP YTL

Projekt  
Online-Shop

2019 | 2. Semester

ESHOP YTL ist ein kleiner Online-Shop, in dem sowohl Nutzer bzw. Käufer als auch Mitarbeiter agieren können.

Produktart: CLI-Anwendung mit GUI  
Umsetzung: Java, Eclipse

Team: 3 Personen

Den **E-Shop** entwickelte ich zusammen mit Lars Obist und Phuong Thao Nguyen.  
Unser **E-Shop** hat eine **graphische Benutzeroberfläche** und läuft über einen Server, sodass **mehrere Nutzer ihn gleichzeitig nutzen** können.

Mehr Informationen zum Projekt und das Projekt selbst befinden sich hier: <https://github.com/yuliyalitvin/ESHOP>

ESHOP YTL					
Seiten: Warenkorb Anmeldung Beenden					
Suche		Suchen			
Artikel					
Artikelnummer	Artikelname	Preis	Packungseinheit	Bestand	Verfügbarkeit
290	PC	299,86	1	11	Auf Lager
436	Tablet	30	1	0	nicht verfügbar
100	Tablet	456	1	1	Auf Lager
990	MacBook	2.000	1	2	Auf Lager
995	Maus	50	1	2	Auf Lager
998	Akku	237	1	9	Auf Lager
847	Ladekabel	76	1	2	Auf Lager
34	Smartphone	1.000	1	0	nicht verfügbar
777	Bier	1	6	30	Auf Lager
888	Rock	100	1	1	Auf Lager
990	Batterie	0,5	1	50	Auf Lager
756	Wein	3	6	18	Auf Lager
1	Buch	10	1	5	Auf Lager
2	Schere	5	1	3	Auf Lager
4	Bleistift	5	6	30	Auf Lager
5	Kugelschreiber	5	1	6	Auf Lager
6	Rollergummi	2	3	30	Auf Lager
243	Briefumschlag	5	10	10	Auf Lager
223	USB Stick	4	1	4	Auf Lager

ESHOP YTL					
Seiten: Warenkorb Anmeldung Beenden					
Suche		Suchen			
Artikel					
Artikelnummer	Artikelname	Preis	Packungseinheit	Bestand	Verfügbarkeit
290	PC	299,86	1	11	Auf Lager
436	Tablet	30	1	0	nicht verfügbar
100	Tablet	456	1	1	Auf Lager
990	MacBook	2.000	1	2	Auf Lager
995	Maus	50	1	2	Auf Lager
998	Akku	237	1	9	Auf Lager
847	Ladekabel	76	1	2	Auf Lager
34	Smartphone	1.000	1	0	nicht verfügbar
777	Bier	1	6	30	Auf Lager
888	Rock	100	1	1	Auf Lager
990	Batterie	0,5	1	50	Auf Lager
756	Wein	3	6	18	Auf Lager
1	Buch	10	1	5	Auf Lager
2	Schere	5	1	3	Auf Lager
4	Bleistift	5	6	30	Auf Lager
5	Kugelschreiber	5	1	6	Auf Lager
6	Rollergummi	2	3	30	Auf Lager
243	Briefumschlag	5	10	10	Auf Lager
223	USB Stick	4	1	4	Auf Lager

ESHOP YTL							
Seiten: Warenkorb Anmeldung Beenden							
Warenkorb							
Artikelnummer	Artikelname	Preis	Packungseinheit	Bestand	Verfügbarkeit	In Warenkorb	Nummer
200	PC	299,86	Keine Packung	10	Auf Lager	1	
756	Wein	3,0	6	12	Auf Lager	1	
777	Bier	1,0	6	24	Auf Lager	1	
243	Briefumschlag	5,0	10	6	Auf Lager	1	
999	Batterie	0,5	Keine Packung	49	Auf Lager	1	
100	Tablet	456,0	Keine Packung	6	Auf Lager	1	
990	MacBook	2000,0	Keine Packung	1	Auf Lager	1	
695	Maus	50,0	Keine Packung	1	Auf Lager	1	
998	Akku	237,0	Keine Packung	8	Auf Lager	1	
847	Ladekabel	76,0	Keine Packung	2	Auf Lager	1	

RECHNUNG			
		Kaufdatum: 22.7.2019	
		Uhrzeit: 18:18	
Yuliya Litvin			
Adolf-Reichwein-Str.17			
28329 Bremen			
Deutschland			
Artikel			
Nummer	Name	Anzahl	Preis
200	PC	1	299,86
756	Wein	1	3,0
777	Bier	1	1,0
243	Briefumschlag	1	5,0
999	Batterie	1	0,5
100	Tablet	1	456,0
990	MacBook	1	2000,0
695	Maus	1	50,0
998	Akku	1	237,0
847	Ladekabel	1	76,0
Gesamtpreis: 3128,3699			



# SURVIVE.

Projekt 2019 | 2. Semester  
**Prototypische Webseite unter der Thematik „Rezept“**

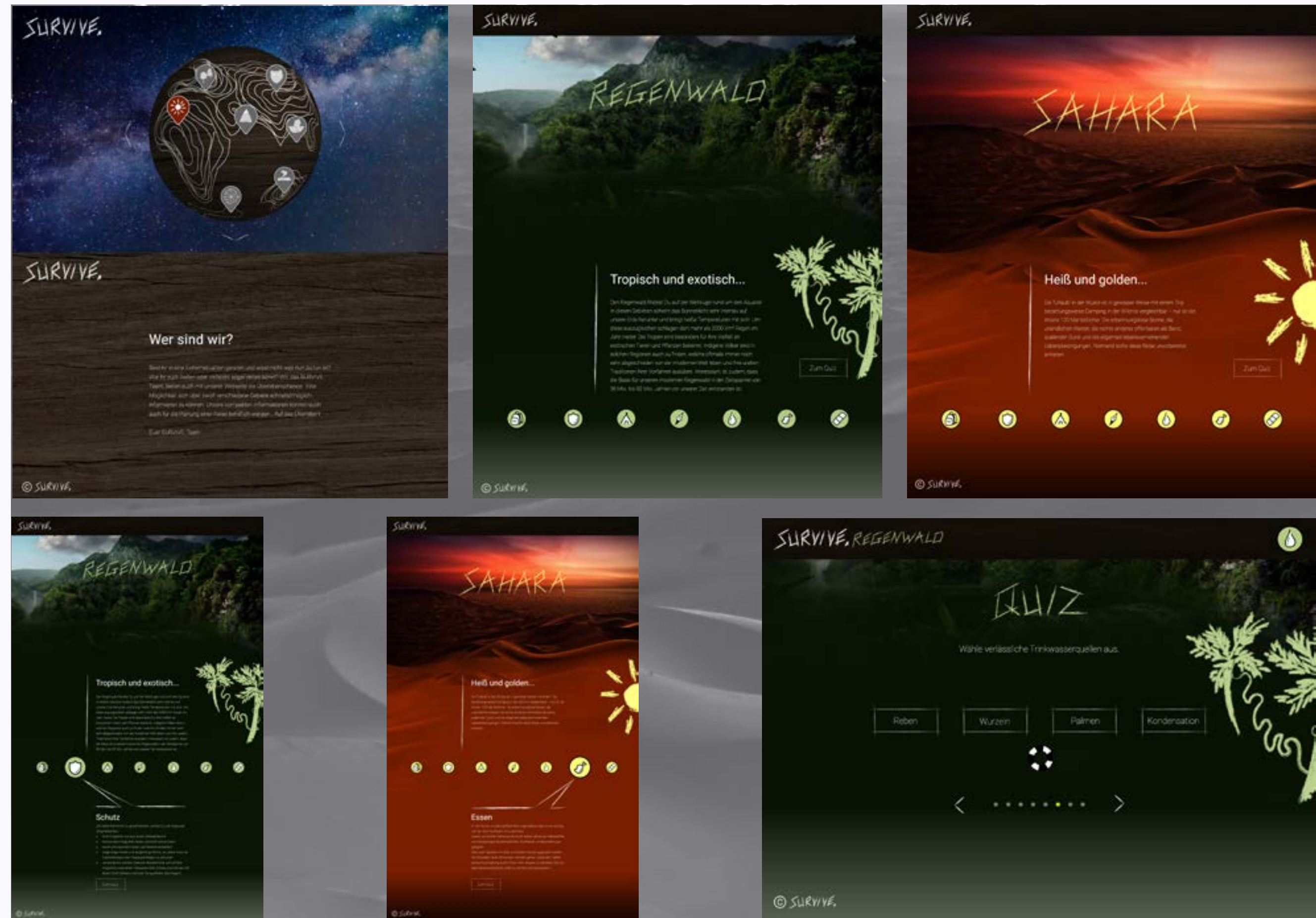
**SURVIVE.** ist eine **Webseite**, die das Ziel verfolgt, Leuten in verschiedenen extremen von der Natur ausgelösten Notsituationen schnellen Zugang zu helfenden und informativen Informationen zu bieten, die demjenigen in Not zum Überleben verhelfen sollen.

Produktart: **Prototyp einer Webseite (Desktop & Mobile)**  
 Umsetzung: **Adobe XD**  
 Grafiken: **Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

Team: **2 Personen**

Moumita Ahmad und ich entwickelten zusammen den **Inhalt**, das **Design** und die dazugehörigen **Elemente** unserer Webseite und entwickelten anschließend jeweils eine **Desktop- und Mobileversion**. Ich kümmerte mich um die **Desktopversion**.

Mehr Informationen zum Projekt und das Projekt selbst befinden sich hier: <https://github.com/yuliyalitvin/SURVIVE>





# Throwback

Projekt  
**Webgame**

2019 | 2. Semester

**Throwback** ist ein **Webgame**, in dem der Spieler durch verschiedene Jahrzehnte in die Vergangenheit reist und verschiedene Abenteuer erlebt. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Spielmodis: Einen **Story-Modus** und einen Modus, in dem **jedes Level einzeln** und in beliebiger Reihenfolge gespielt werden kann.

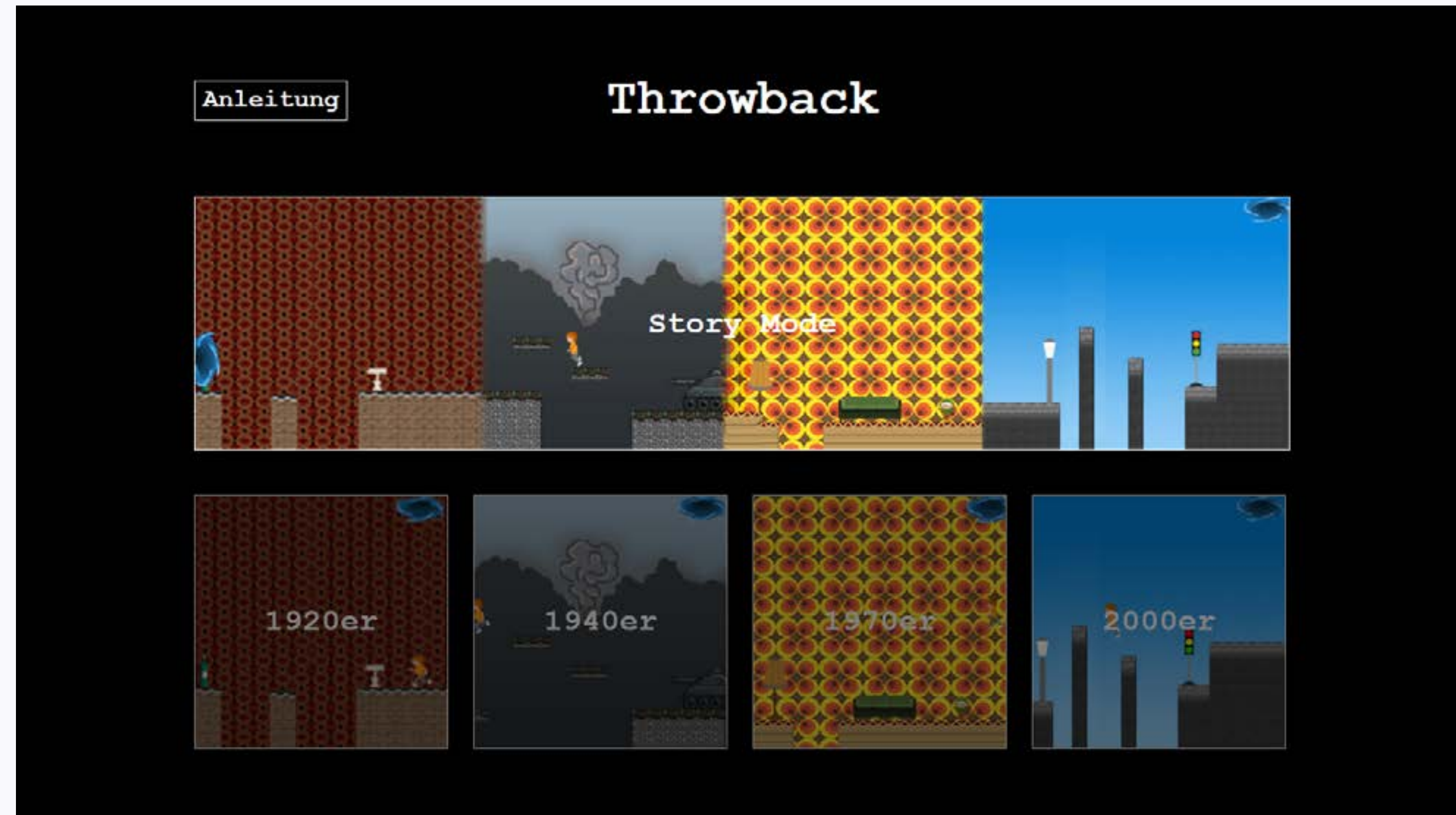
Produktart: **Webgame**  
Umsetzung: **HTML, CSS, JavaScript, Phaser 3, Tiled**  
Grafiken: **Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

Team: **4 Personen**

Einzelne Elemente, wie die **Illustrationen**, kreierten Lars Obist, Phuong Thao Nguyen, Moumita Ahmad und ich jeweils mithilfe von **Adobe Illustrator** und **Adobe Photoshop**. Die **Maps** der einzelnen Level erstellten wir anschließend in **Tiled**. Jedes Teammitglied entwickelte ein eigenes Level, sodass das Spiel mit **vier verschiedenen Leveln vier verschiedene Jahrzehnte** behandelt.

Mehr Informationen zum Projekt und das Projekt selbst befinden sich hier:

<https://github.com/yuliyalitvin/Throwback>



# Last Minute!

Projekt  
**Webgame**

2018/19 | 1. Semester

**Last Minute!** ist ein **Webgame**, in dem sich ein Student in seinen letzten Schritten vor der Abgabe seiner Bachelorarbeit befindet. Somit muss er so schnell es geht zur Universität gelangen, um seine Arbeit auszudrucken. Dabei trifft er auf Hindernisse.

Produktart: **Webgame**  
Umsetzung: **HTML, CSS, JavaScript, Adobe Brackets**  
Grafiken: **Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

Team: **4 Personen**

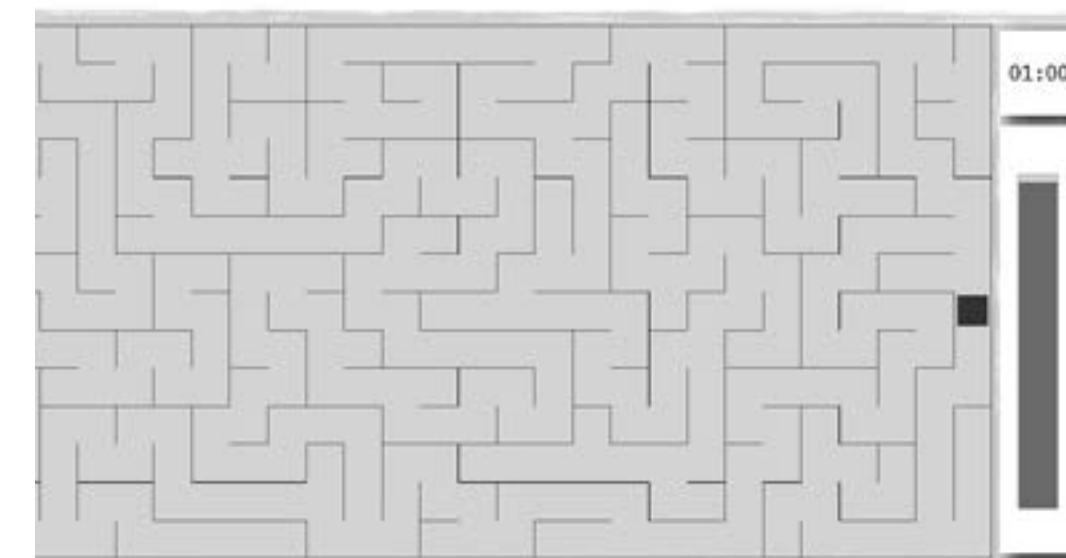
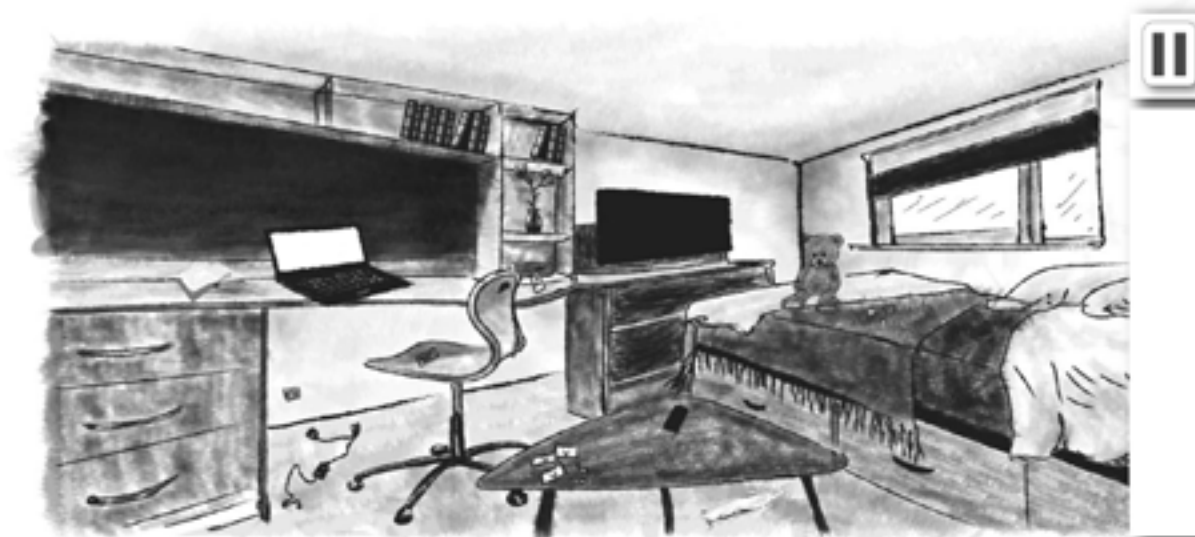
In diesem Spiel wurden die **Illustrationen** mit **Adobe Illustrator** und **Adobe Photoshop** angefertigt. Dabei hat sich jedes Teammitglied (Lars Obist, Phuong Thao Nguyen, Moumita Ahmad und ich) insbesondere auf bestimmte Level und bestimmte Elemente konzentriert. Dennoch waren alle in allem mit verwickelt.

Mehr Informationen zum Projekt und das Projekt selbst befinden sich hier:

<https://github.com/yuliyalitvin/LastMinute>



Hallo, ich bin BWL-Student in Bremen. Heute ist der 21. Januar 2019, der Tag, an dem ich meine Bachelorarbeit abgeben muss. Eigentlich hatte ich geplant meine Arbeit vor Weihnachten fertig zu kriegen, jedoch wie es meistens ist, war ich zu Anfang nicht so motiviert und habe es auf die leichte Schulter genommen. . . Als mich mein Betreuer Mitte November gefragt hatte, wie weit ich denn sei, realisierte ich dass es Zeit ist zu beginnen. Die Recherche nahm jedoch mehr Zeit ein als geplant und so musste ich über die Weihnachtsferien hart arbeiten. Heute muss ich den letzten Feinschliff an meiner Bachelorarbeit machen, bevor ich sie heute um 18:00 Uhr beim Prüfungsamt abgeben haben muss!





## Art Gallery

Paper & Canvas

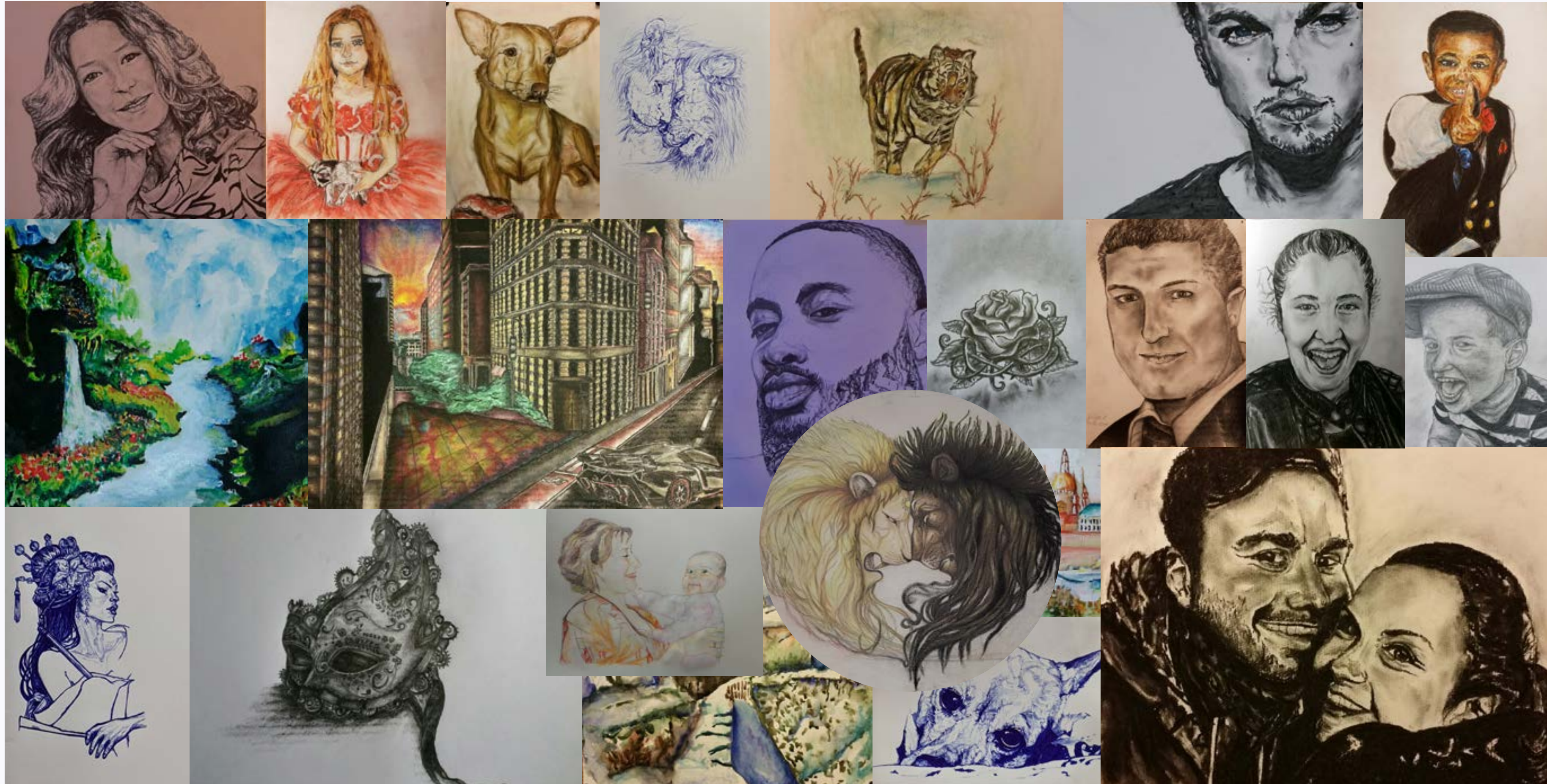
14

Digital Art

15



## Paper & Canvas





# Digital Art



## *Contact*

E-Mail: [yuliya@litvin-mail.com](mailto:yuliya@litvin-mail.com)

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/yuliya-litvin-0b8ab0205/>

Xing: [https://www.xing.com/profile/Yuliya\\_Litvin2/cv](https://www.xing.com/profile/Yuliya_Litvin2/cv)

GitHub: <https://github.com/yuliyalitvin>

*Kontaktieren Sie mich gerne!*

