

Anna-Tabea Manske

UX Designerin

mit Expertise in User-Centered und Ability-Based Design. Mein Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung von UX-Flows, basierend auf den Bedürfnissen der Nutzenden, um lösungsorientierte Produkte zu erstellen.

Berufserfahrung

Product Designer - Werkstudentin

Holi | 07/2024 - 11/2024 | 20h/Woche

- Usability-Tests: Planung, Durchführung und Auswertung (N=12)
- Entwicklung von Interviewfragen und Fragebögen mit Tally
- Erstellung von UX/UI-Designs und -Flows in Figma
- Optimierung der Component Library, Gestaltung neuer Komponenten in Figma
- Unterstützung bei UX/UI-Design-Fragen anderer Bereiche
- Arbeit in agilem Projekt und in Zusammenarbeit mit dem Dev-Team

IT-Management & UX Designer - Werkstudentin

Netlight | 01/2024 - 06/2024 | 12h/Woche

- Erstellung und Auswertung einer Umfrage in Microsoft Forms (N=31)
- Entwicklung eines Design-Flows in Figma
- Durchführung von Workshops mit Miro (Teambuilding, Feedback)
- Aufgabenmanagement in Jira und Confluence
- Koordination und Kommunikation mit holi und Entwickler:innen
- Unterstützung bei UX/UI-Design-Fragen

UX Designer & Researcher - Praktikum

EUROIMMUN | 10/2023 - 12/2023 | 36h/Woche

- Integration von UX in laufende Entwicklungsprozesse
- Integration von Figma und UI-Prozessen
- Einführung eines Design Systems in die Abteilung
- Durchführung von Interviews, Workshops und Recherchen
- Arbeit in agilem Projekt und in enger Zusammenarbeit mit anderen Abteilungen

Studentische & wissenschaftliche Hilfskraft

Universität zu Lübeck | 04/2020 - 12/2023 | 10h/Woche

- Durchführung von Workshops in Design Thinking, Web Development, Design & Animation, Vector Tools und Prototyping
- Verantwortlich für Planung und Koordination von Veranstaltungen wie dem tech.festival und Girls' Day



Details

<https://at-manske.de/>

a-t.manske@web.de

+49 1573 2586056

23562 Lübeck

Ausbildung

Universität zu Lübeck
M.Sc. Medieninformatik
10/2022- 12/2024

Universität zu Lübeck
B.Sc. Medieninformatik
10/2018 - 11/2022

Tools

Figma · Affinity Designer ·
Miro · Condens · Confluence ·
Jira · Quant UX · LimeSurvey ·
After Effects · Premiere ·
Microsoft

Kenntnisse

HTML · CSS · Tailwind CSS · Git
· Vue.js · Astro · JavaScript

Sprachen

Deutsch

Englisch

Weitere Arbeiten und Projekte

Entwicklung eines interaktiven Werkzeugs zur asynchronen Kollaboration zwischen Nutzenden und Durchführenden in der Zielgruppenanalyse

Master Thesis | 04/2024 - 11/2024 | Note: 1.0

In dieser Arbeit wurde ein Werkzeug zur asynchronen Kollaboration in der Zielgruppenanalyse basierend auf dem Ability-Based Design (ABD) entwickelt. Das iterativ entwickelte Werkzeug fördert die Teilnahme der Nutzenden und unterstützt die Zielgruppenanalyse in der Datenerhebung.

Herausforderungen kognitiver Beeinträchtigungen im öffentlichen Sektor - Inclusive Design in der Praxis

E-Governemnt & Digital Governemnt | 2020 & 2023 | Note: 1.0

In der Ausarbeitung wird die Bedeutung des Inclusive Designs für den öffentlichen Sektor am Beispiel von Menschen mit Dyslexie erläutert. Dafür wurden Herausforderungen kognitiver Beeinträchtigungen beschrieben und anhand von Webseiten-Analysen aufgezeigt, wie barrierefreie Gestaltung das Nutzungserlebnis verbessern kann. Abschließend wurden Empfehlungen für die öffentliche Verwaltung gegeben, um digitale Angebote inklusiver zu gestalten.

Snipe-IT Companion: Entwicklung eines Reservierungstools für Assets

Bachelor Thesis | 04/2022 - 11/2022 | Note: 1.0

Ziel dieser Arbeit war die Entwicklung eines Systems zur effizienteren Reservierung und Ausleihe von Assets. Basierend auf der Asset-Managementsoftware SnipeIT wurde nach dem menschenzentrierten Gestaltungsprozess Anforderungen analysiert, ein Prototyp entwickelt und evaluiert (N=11).

Projektmanagement, Projektplanung & Kosten-Nutzen-Analysen

Usability- und UX-Engineering | 03/2022 | Note: 1.0

Die Hausarbeit befasst sich mit der Optimierung einer Webseite. Dabei wurde ein detaillierter Projektplan, Methoden wie Contextual Design und Scenario-Based Design sowie Kosten-Nutzen-Analysen verwendet, um die Gebrauchstauglichkeit zu verbessern. Abschließend wird ein Modell zur Bewertung und Verbesserung der Usability-Praxis in Unternehmen vorgestellt.

Gewinner des EMI-Award 2019: "Cross Reality: Beyond the Surface"

Einführung in die Medieninformatik | 10/2018 - 02/2019

Wir erarbeiteten ein T-Shirt mit einem speziellen Marker, der mittels AR-Technologie beliebige Logos, Zeichnungen oder Animationen anzeigt. Ziel war es, Mode mit Zukunftstechnologien zu verbinden, in der AR-Brillen den Alltag prägen könnten. Mit dieser Idee gewann wir den ersten Platz für das beste Projekt 2019.