

MARCEL

BAUER

PORTFOLIO

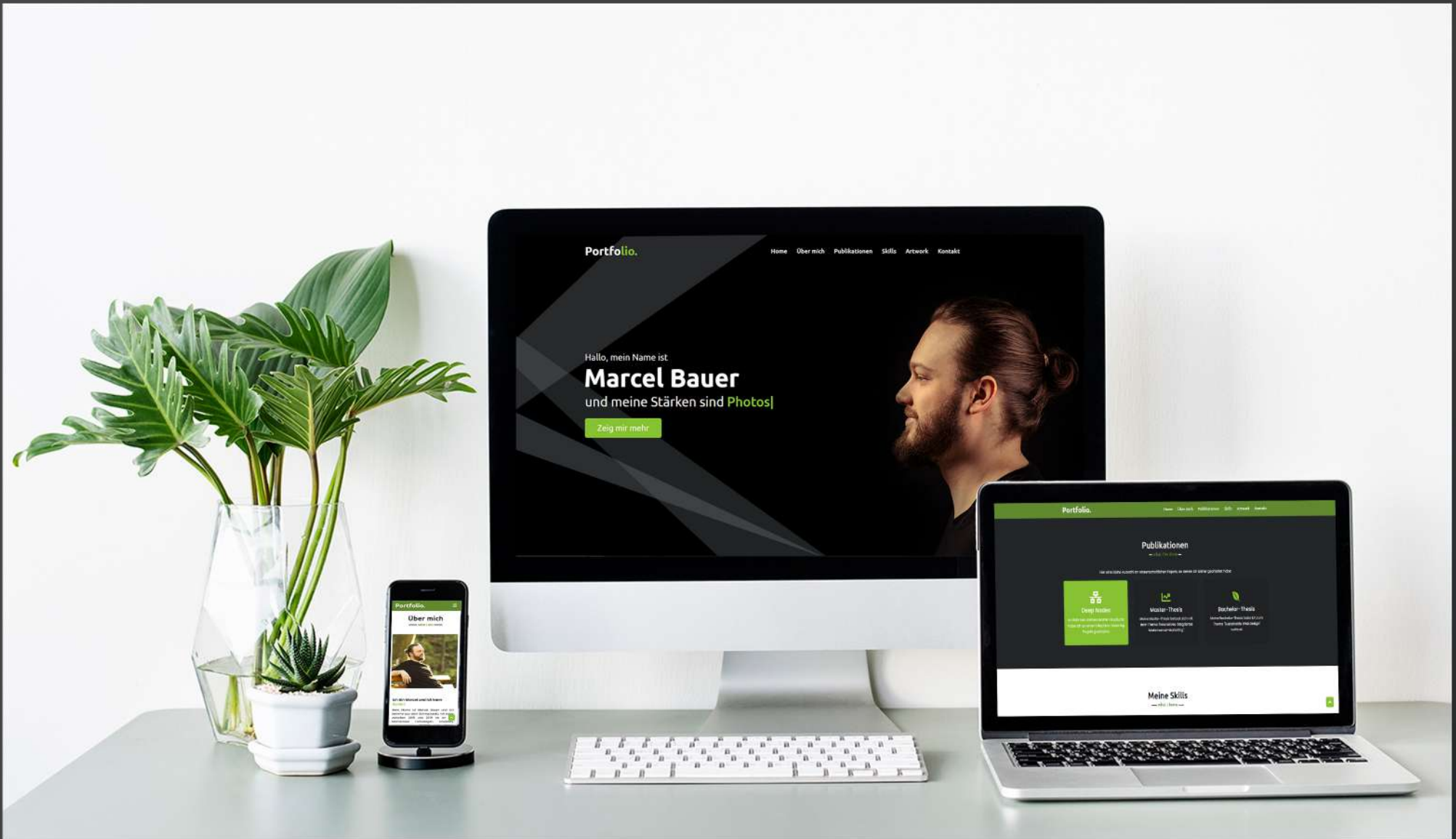
PROJEKT N°1

**PORTFOLIO
WEBSITE**

TASKS:

**WEBDESIGN
CODING**

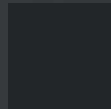
<https://marcelbauer.org>



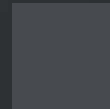
#61892F



#86C232



#222629



#474A4F



#6A6E71

PROJEKT N°2

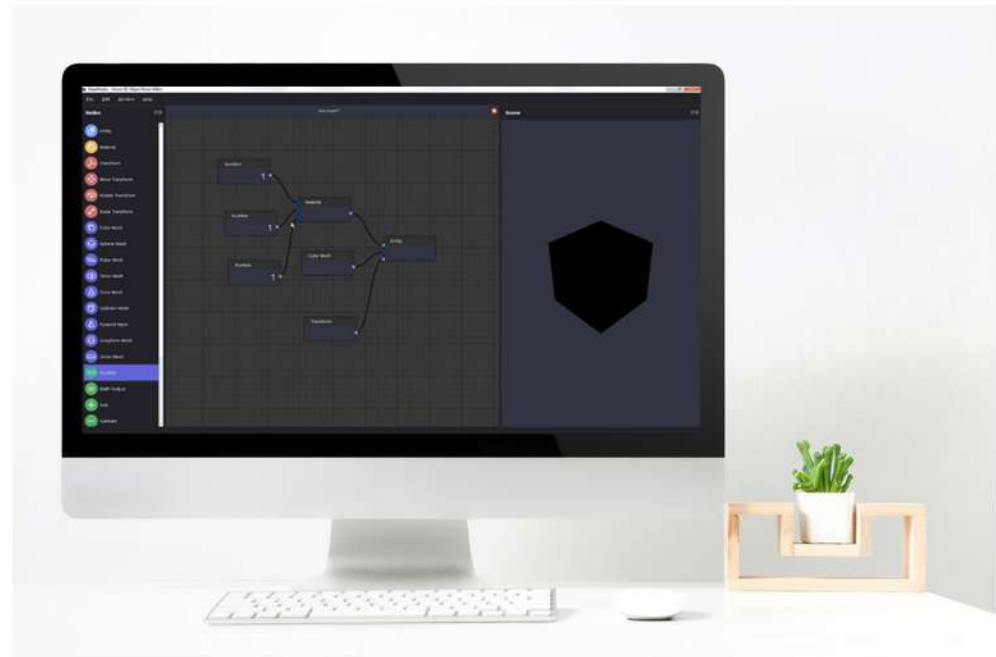
DEEP NODES

TASKS:

UX DESIGN
CODING
PROJEKT -
MANAGEMENT

MASTER-PROJEKT: DEEP NODES

IN DIESEM PROJEKT HABE ICH AN DER FRONTEND PROGRAMMIERUNG UND DEM UX-DESIGN GEARBEITET UND VIEL UEBER MACHINE LEARNING GELERNT. HIER ZU SEHEN IST EIN MOCKUP DES FERTIGEN PROGRAMMS UND EINE VON MIR ERSTELLTE PERSONA. NAEHERE INFORMATIONEN ZU DIESEM PROJEKT BEFINDEN SICH ALS PDF AUF MEINER WEBSITE.



KATHARINA HOFMANN
20, Furtwangen
MKB STUDENTIN

STATUS: SINGLE | NEBENJOB: KELLNERIN
ERFAHRUNG: ANFÄNGER | TYP: PERFEKTIONISTIN

INTERESSEN

- Prototyping
- Medientheorie
- Computergraphik
- Design
- Coding

BIO
Katharina wurde am 02.02.2000 in Stuttgart geboren und besuchte dort das Eberhard-Ludwigs-Gymnasium, wo sie 2018 ihr Abitur absolvierte. Nach dem Abitur reiste sie zunächst nach Australien, wo sie ein Jahr im Rahmen eines work&travel-Sprachprogramms verbrachte. Anschließend entschied sie sich ein Studium an der HFU im Fach MKB zu beginnen, da sie schon immer sehr medienaffin war und sich für Design begeistert. In ihrer Freizeit kocht sie gerne und treibt sehr viel Ausdauersport.

Motivation

VERSTÄNDNIS TRAINING: [Progress bar] | OFFERUNG DESIGN: [Progress bar]

Ziele

- Neue Dinge kennenlernen und das Erlernen neuer Skills
- Grundlagen verstehen
- Mithilfe von praktischem Training die erlernten Grundlagen anwenden

Frustrationen

- Unübersichtliche Programme
- Unverständliche Fachliteratur und Tutorials
- Schlechte Performance von Programmen/lange Ladezeiten

„Ich möchte Grundlagen erlernen und praktisch Arbeiten“

Talente

Auffassungsgabe: [Progress bar]
Logisches Denken: [Progress bar]
Geduld: [Progress bar]
Soziale Kompetenz: [Progress bar]
Zuverlässigkeit: [Progress bar]

Einflüsse

- SOZIALEN | KOMMUNIKATIONEN
- WIRTSCHAFT | SOZIALE MEDIEN
- FAMILIE | FREIZEIT

Meistbenutzte Programme

Sketchbook | Blender | Youtube

PROJEKT N°3

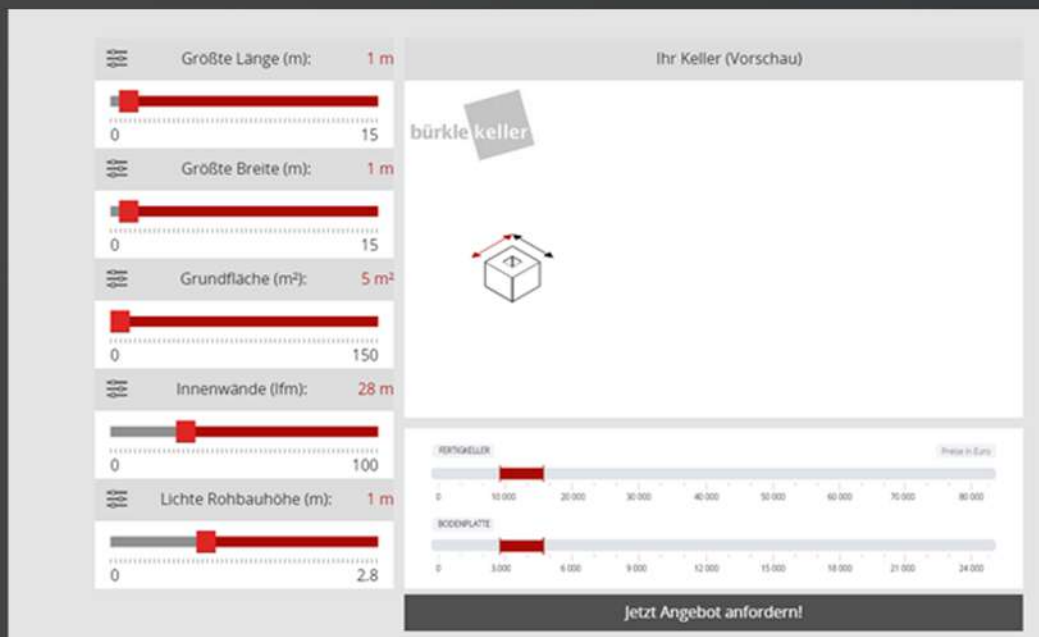
**KELLER
DESIGNER**

TASKS:

**WEBDESIGN
CODING**

PROJEKT: KELLER-DESIGNER

IM RAHMEN MEINES PRAXISSEMESTERS HABE ICH FUER DIE FIRMA BUERKLE FERTIGKELLER UND DEREN WEBSITE RELAUNCH EINEN KELLER DESIGNER IN JAVASCRIPT PROGRAMMIERT. DIESER ERLAUBTE DEM KUNDEN DIE DIMENSIONEN DES GEWUENSCHTEN KELLERS EINZUSTELLEN UND ANHAND EINER DYNAMISCHEN PREIS-RANGE DEN PREIS DES KELLERS ABZULESEN.



PROJEKT N°4

PHOTOSHOP

ART

TASKS:

PHOTOSHOP
CREATIVITY

PROJEKT:
PHOTOSHOP

AUF MEINEM PHOTOSHOP-CHANNEL KANN ICH MEINER KREATIVITÄT FREIEN LAUF LASSEN. DAS ERSTE MAL BIN ICH DURCH DAS FACH "TECHNIKEN DER BILDBEARBEITUNG" IN MEINEM BACHELOR MIT DEM THEMA PHOTOSHOP MANIPULATION IN BERÜHRUNG GEKOMMEN UND WAR SOFORT BEGEISTERT.

