

PERSÖNLICHE DATEN

Name: Lisa Canatti
Wohnort: Hannover
E-Mail: lisacanatti@outlook.de



BERUFSERFAHRUNG

- 02/2024 – 06/2024 **Mediendesignerin**
support factory GmbH, Hannover
- Organisation und Betreuung von Events
 - Erstellung und Pflege von benutzerfreundlichen Webseiten in WordPress
- 11/2019 – 02/2024 **Mediendesignerin**
Broska & Brüggemann Werbeagentur GmbH, Hannover
- Entwicklung und Umsetzung von Corporate Identities
 - Strategische Planung und Durchführung von B2B- und B2C-Kampagnen
 - Konzeption und Erstellung von Motion Graphics und Videoinhalten
 - Betreuung und Optimierung von Social-Media-Kanälen, inklusive der Umsetzung zielgerichteter Kampagnen auf Meta-Plattformen
 - Planung, Organisation und Durchführung von Events

AUSBILDUNG

- 11/2019 – 07/2021 **Ausbildung Mediengestalterin Print/Digital**
Multi-Media Berufsbildende Schulen der Region Hannover, Hannover
Abschluss: Mediengestalterin Digital/Print
- 08/2012 – 07/2019 **Studium Mediendesign**
Hochschule Hannover, Hannover
Abschluss: Bachelor of Arts
- 07/2010 – 06/2012 **Schulabschluss**
Bildungszentrum für Technik und Gestaltung, Stadt Oldenburg
Abschluss: Allgemeine Hochschulreife

ZERTIFIZIERUNGEN & WEITERBILDUNGEN

09/2024 – 10/2024

UI/UX-Design

alfatraining Bildungszentrum GmbH, Hannover

KENNTNISSE

EDV-Kenntnisse:	Programmiersprachen:	HTML, CSS, Python
	Entwicklungsumgebung:	PyCharm, Visual Studio Code
	Sonstiges:	Balsamiq, Figma, Miro, Word, Excel, Powerpoint, Teams, Adobe Creative Cloud
Sprachen:	Deutsch (Muttersprache)	
	Englisch (Verhandlungssicher)	
Führerschein:	Klasse B	
Hobbies:	Pen & Paper, Wandern, Illustrieren, Schreiben, Programmieren	

PROJEKTÜBERSICHT

CircuitPro – Neugestaltung Benutzeroberfläche – 10/2024

Entwickelt während eines Praktikums bei der Firma LPKF Laser & Electronics SE, Hannover

Während meines zweiwöchigen Praktikums gestaltete ich eine bestehende Benutzeroberfläche neu, basierend auf vorgegebenen Features und iterativem Team-Feedback. Ich erhielt Einblicke in den Arbeitsalltag eines UI/UX-Designers, lernte nutzerzentrierte Designprinzipien für Maschinensteuerungen kennen und wurde in Scrum sowie agilem Projektmanagement eingeführt.

Verwendete Technologien: Figma, Balsamiq