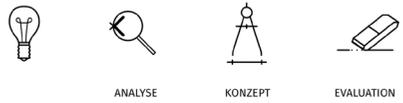
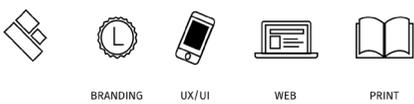


KERNFÄHIGKEITEN

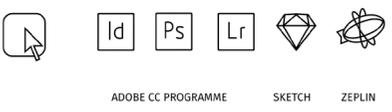
KONZEPTION



LAYOUT



PROGRAMME

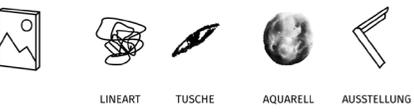


WEITERE FÄHIGKEITEN

FOTOGRAFIE



ILLUSTRATION



SPRACHEN | LANGUAGES

DEUTSCH | MUTTERSPRACHLER 100%

ENGLISH | FLUENT SPEAKER 80%

WEB DEVELOPMENT

WORDPRESS 90%

CSS 60%

HTML GRUNDLAGEN

KURZLEBENSLAUF

SEP 2016 – JETZT
ART DIRECTOR BEI THEAPPGUYS
WWW.THEAPPGUYS.DE

APR 2015 – OKT 2016
LEHRTÄTIGKEIT AN DER ECOSIGN / AKADEMIE
FÜR GESTALTUNG IM BEREICH KOMMUNIKATIONSDESIGN,
FOTOGRAFIE UND PRÄSENTATION

OKT 2014 – AUG 2016
SELBSTÄNDIG IM BEREICH
KOMMUNIKATIONSDESIGN, FOTOGRAFIE

OKT 2014
DIPLOM IN KOMMUNIKATIONSDESIGN UND FOTOGRAFIE
ECOSIGN / AKADEMIE FÜR
GESTALTUNG

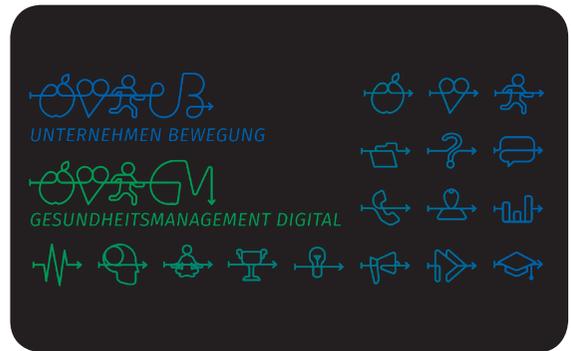
2010 – 2014
STUDENT
AN DER ECOSIGN / AKADEMIE FÜR
GESTALTUNG

JUL 2010
ABITUR
STIFTISCHES GYMNASIUM DÜREN

PERSÖNLICHKEITSTYP

INFJ-A | INTJ-A

PROTFOLIO



MEHR ARBEITEN



YANNICK FLOSSDORF
0152 09007024
WEINSBERGSTR. 94
50823 KÖLN

YANNICK-DESIGN.DE
KONTAKT@YANNICK-DESIGN.DE



ARBEITSWEISE

BRIEFING

Gute Briefings sind besonders wichtig. Ein gutes Briefing ist aber dennoch manchmal kein klarer Auftrag, sondern eine Problembeschreibung.

RECHERCHE

Kunden wissen in seltensten Fällen exakt, was sie brauchen, daher ist es besonders wichtig, so viele Informationen wie möglich zusammenzutragen. Das ermöglicht, dass Kundenbriefing zu validieren und gegebenenfalls zu korrigieren. Dies ist nicht nur ein zusätzlicher Service für den Kunden, sondern notwendig für die Definition der Erwartungshaltung von Kunde und Team.

IDEATION

Sind Briefings eher Problembeschreibungen, ist es anzuraten in einer Ideation alle möglichen Ansatzpunkte zu finden, um die effizienteste Lösung zu finden.

KONZEPTION

Die methodische Erarbeitung eines umsetzbaren Konzepts in Wireframes und Lastenheft. Ausgehend von den Kernfunktionen werden Screens geformt, die dann der Entfernung nach das Gesamt-Konzept ausfüllen.

CLICKDUMMY

Re-Evaluation des erarbeiteten UX Konzepts. An dieser Stelle können User-Tests und Interviews hilfreich sein.

DESIGN

Nachdem es klare Guidelines für das Design gibt, werden Varianten erstellt.

ANIMATION/PROTOTYPING

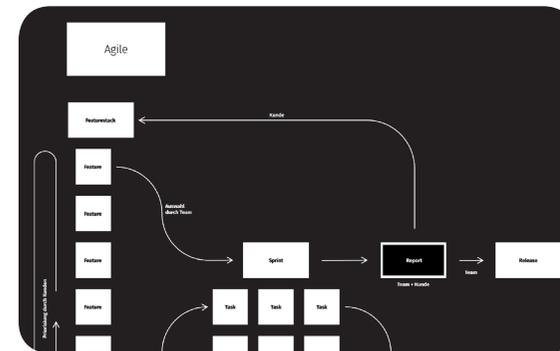
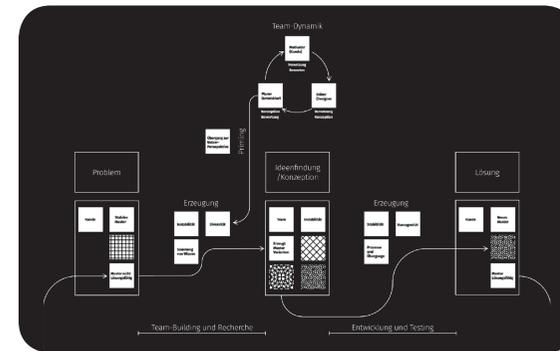
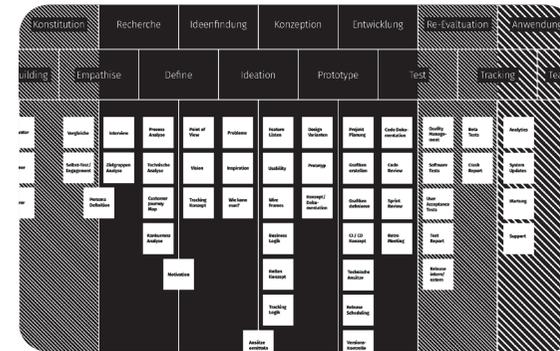
Sobald die statischen Screens festgelegt sind, werden Interaktionen durch Animationen validiert, um sicherzustellen, dass das Design dem Interaktionskonzept gerecht wird. An dieser Stelle kann es auf Kundenwunsch zu weiteren User-Tests kommen.

AUSARBEITUNG

Korrekturen durch die vorangegangenen Abschnitte und Ausarbeitung des Designs im Hinblick auf die technische Umsetzung.

FREIGABE

Teilen der fertigen Layouts, Prinzipien, Schrift- und Farb-Guidelines, sowie der Animationskonzepte mit den Entwicklern. Dies kann manuell in Ordnern und Readmes geschehen, oder unter Zuhilfenahme von Programmen wie Zeplin und Invision.



[MEHR ZUM ARBEITSPROZESS HIER](#)



YANNICK FLOSSDORF
0152 09007024
WEINSBERGSTR. 94
50823 KÖLN

YANNICK-DESIGN.DE
KONTAKT@YANNICK-DESIGN.DE



PERSÖNLICHES

TRANSPARENZ

Ich bin ein sehr direkter Mensch. Transparenz in der Kommunikation ist für mich die wichtigste Eigenschaft. Selbst wenn Themen unangenehm werden können, oder es schwer ist, sich Fehler einzugestehen, Transparenz ist immer der beste Weg. Nur so können Probleme schnell gelöst werden und es kommt seltener zu Missverständnissen, die die Arbeit und private Interaktionen negativ beeinflussen können.

DESIGN

Designer kann man entweder sein oder nicht sein. Design ist ein Lebensstil und nicht nur eine Tätigkeit. Entweder man besitzt den Willen, alles zu hinterfragen, in kleine Facetten zu zerlegen und daraus neue Konzepte zu bauen, oder eben nicht. Bei Design geht es nicht um Aussehen - es geht um effiziente Problemlösung. Menschen werden von Dingen angezogen, die ihnen in Komplexität ähneln, dabei jedoch einfach verständlich bleiben.

Ich bin stark beeinflusst von der Moderne und übernehme den Fokus auf Zeitlosigkeit/ Effizienz aus ihrer Philosophie. Allerdings ohne dabei meine Ideale über die der Nutzer zu stellen. Produkte sollten dem Nutzer in Komplexität entsprechen und seine Verhaltensmustern ähneln. So wird Marktforschung und Empathie zu Innovation und letztlich zu Gewinn.

TEAMS

Ich schätze diverse Teams, die eine große Menge an unterschiedlichen Hintergründen zusammenfassen. Diese Unterschiede bilden ein Spannungspotenzial das durch methodische Abläufe gezielt freigesetzt werden kann.

Als Gestalter bin ich ständig auf der Suche nach neuen Perspektiven, um evaluieren zu können, ob Lösungen wirklich den Nagel auf den Kopf treffen oder nicht. Diskurs ist das Wichtigste. Durch klare Zeitfenster wie Ideations oder Konzeptionsworkshops lässt sich dieser Diskurs und das Spannungsfeld der einzelnen Teilnehmer produktiv nutzen, ohne den allgemeinen Betrieb zu behindern.

WORKSHOPS

Workshops zu leiten ist ein gefundenes Talent von mir. Ich bin nicht wirklich gerne im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, aber mir macht es großen Spaß Menschen zu helfen ihr volles Potential auszuschöpfen. Manchmal braucht es nur eine geschickte Fragestellung oder zwei, um Kollegen oder Kunden dazu zu bringen, das Problem mit vollkommen anderen Augen wahrzunehmen und Ideen beizutragen, die ein Grundstein für Erfolg sind.

MOTIVATION

Wie bereits beschrieben bin ich ein Mensch der Probleme liebt und großen Spaß daran findet weniger-offensichtliche elegante Lösungen zu finden. Motivation ist für mich einfach, denn sobald Lösungen zutreffen und sinnvoll sind, lohnt sich die investierte Energie für mich.

KURZFRISTIGE ZIELE

Aufgrund meines eher konzeptionellen Ansatzes der Gestaltung, bin ich im wesentlichen an Marktforschung, Psychologie, Führung und Softwarearchitektur interessiert.

Kurzum: Mehr über alle Bereiche zu lernen, die mir helfen, bessere Problemlösungen zu finden, sowie bewerten zu können, um diese dann an meine Kollegen ohne Informationsverlust weiterzutragen.

LANGFRISTIGE ZIELE

Ich bin im Grunde Idealist. Mein Ziel war es schon immer, einen positiven Einfluss darauf zu haben wie Menschen denken. Die Welt wäre sehr viel funktionaler, würde man den Nutzer genau kennen und seine Bedürfnisse in den Mittelpunkt stellen.

Mein Ziel ist daher langfristig Methoden zu erarbeiten, die Innovation auf Nutzerbasis fördern und zuverlässig Ergebnisse hervorbringen.



YANNICK FLOSSDORF
0152 09007024
WEINSBERGSTR. 94
50823 KÖLN

YANNICK-DESIGN.DE
KONTAKT@YANNICK-DESIGN.DE