

Lina Melissa Arndt

Product Designer · UX/UI Designer

21339 Lüneburg · lina-melissa@web.de

Portfolio

LinkedIn

ZUSAMMENFASSUNG

UX/UI und Product Designerin mit gestalterischem Fundament aus einer Ausbildung in Mediengestaltung Digital & Print. Ich arbeite mit strukturierter Nutzerforschung und Usability-Testing, um komplexe Abläufe auf das Wesentliche zu reduzieren und Nutzer:innen klarere Entscheidungen zu ermöglichen. Im Praxisprojekt sameSpot habe ich das vollständig unter Beweis gestellt: den kompletten Produktdesign-Prozess von der ersten Nutzerbefragung bis zum getesteten High-Fidelity-Prototyp eigenständig verantwortet. Dazu bringe ich praktische Erfahrung in Prozessorganisation und Teamkommunikation aus einem Jahr Berufspraxis mit.

ERFAHRUNG

Product Design Bootcamp | Digitale Leute School

Apr 2026 – Aug 2026 · Remote

- AZAV-zertifiziertes Product Design Bootcamp, vollständiger UX/UI-Prozess (Research, Wireframing, Prototyping, Interaction Design, User Testing, Design Systems)
- Unterricht durch Trainer:innen aus Unternehmen wie Miro, Delivery Hero, Airbnb, Porsche Digital
- Prozess eigenständig angewendet in selbstgewähltem Praxisprojekt

sameSpot · Social-Connection-App mit City-Discovery-Mechanik (Praxisprojekt)

- Alleinige Designerin für sameSpot, eine App die passive soziale Verbindung fördert, getarnt als Stadtentdeckungs-App, um die Hemmschwelle klassischer "Freunde finden"-Apps zu umgehen
- Konzept fundiert auf eigener Nutzerforschung (4 qualitative Interviews, Umfrage mit 52 Personen), 5 Hypothesen systematisch geprüft, 1 davon widerlegt
- 4 Konkurrenz-Apps analysiert (Meetup, Bumble BFF, nebenan.de, Pokémon Go), 8 Dark Patterns identifiziert und in eigene Designprinzipien übersetzt
- App strukturiert um physischen Handy-Tap-Mechanismus zur Bestätigung echter Begegnungen, eliminiert Ablehnungsrisiko, Chat schaltet sich erst nach persönlichem Kontakt frei
- Hi-Fi-Prototyp in Figma entwickelt, über mehrere Usability-Test-Runden mit echten Testpersonen validiert, führte zur grundlegenden Überarbeitung der Kern-Interaktion

Mediengestalterin · Social Media, Produktion & Prozesse | PR Druck

Feb 2025 – Feb 2026 · Lüneburg

- Notion-basiertes Aufgabensystem konzipiert und eingeführt, der Geschäftsführung vorgestellt im gesamten Team ausgerollt, erstmals Struktur in zuvor unkoordinierte Abläufe gebracht
- Verantwortung für den Produktionszyklus von der Auftragsannahme bis zur Druckfreigabe im 10-köpfigen Team, zuvor keine klaren Abläufe
- Visuelle Markenkommunikation für PR Druck selbst aufgebaut, von der Designsprache bis zur Umsetzung in Print und Digital
- Video-Content für Social Media (Instagram) konzipiert, gedreht und geschnitten, inklusive eigenem Content-Konzept

Weitere Erfahrungen

2017 – 2025

- Erfahrung in Kundenkontakt, Verkauf und operativen Abläufen in befristeten Anstellungen und Zeitarbeit: Butlers, CinemaxX, Spohler Direct, iSoftstone, Hello GmbH, C&A
- Zusätzlich mehrmonatige Auslandsaufenthalte (Au Pair in London, Reisezeit in Australien) sowie zahlreiche Kurzreisen innerhalb Deutschlands und Nachbarländern
- Zudem Fachhochschulreife Gestaltung und Ausbildung zur Mediengestalterin absolviert, sowie mehrere Ortswechsel zwischen Kassel, Magdeburg, Winsen (Luhe) und Lüneburg

AUSBILDUNG & ZERTIFIZIERUNGEN

Product Design Bootcamp, Digitale Leute School · 2026

End-to-end Produktdesign von Research bis Prototyping.
Eigenständiges Projekt „sameSpot“ von Interviews bis zum klickbaren Prototyp.

Google UX Design Professional Certificate, Coursera · 2025

8 Kurse zu UX Research, Wireframing, Prototyping und nutzerzentriertem Design, angewendet im eigenständigen Praxisprojekt „Yumi“ (Meal-Decision-App mit Fokus auf reduzierte Entscheidungsmüdigkeit). Empathize- Define-Ideate-Prozess und agile Arbeitsmethoden im Rahmen des Projekts durchlaufen und praktisch angewendet.

Ausbildung Mediengestalterin Digital & Print, Machbar GmbH / BBS Kassel · 2020 - 2023

Unter anderem für plentymarkets Illustrationen, Grafiken und Präsentationen erstellt; für EAM Flyer, Illustrationen, Grafiken und eine Animation gestaltet sowie ein Fotoshooting begleitet. Responsive Designs umgesetzt und im Abschlussprojekt eine mehrseitige Website in HTML, CSS und JavaScript realisiert.

Fachhochschulreife Gestaltung, Media Marketing GmbH / BBS Winsen (Luhe) · 2016 - 2018

Digitale Werbemittel und Print-Materialien mit der Adobe Suite gestaltet.
Imagefilm-Produktion von Storyboard über Dreharbeiten bis zum Schnitt eigenständig im Team begleitet.

SKILLS

UX / Product Design: User Research, Usability Testing, A/B Testing, Interaction Design, Information Architecture, User Flows & Journey Mapping, Wireframing & Prototyping, Problem Framing

UI / Visual Design: Interaction & UI Design, High-Fidelity Prototyping, Print & Digital Design

Collaboration: Stakeholder-Kommunikation, Prozessorganisation, Teamkoordination

TOOLS

Design & Prototyping: Figma, Framer, FigJam, Figma Make

Research & Testing: Google Analytics, Google Form

Collaboration: Miro, Notion, Slack

AI-Assisted Design: ChatGPT, Claude, Gemini

Development /Vibe Coding: Claude Code (HTML/CSS/JS)

Visual Design: Adobe Creative Suite (Illustration, Photoshop, InDesign)

SPRACHEN

Deutsch (Muttersprache) · **Englisch** (B2 - EF SET zertifiziert)