

NAME - ANSCHRIFT - KONTAKTDATEN

Harry Seifert
Schiersteiner Str. 27
65187 Wiesbaden

+49 (0) 151 419 183 19

harry.seifert@artfatale.com

www.artfatale.com

PERSÖNLICHE ANGABEN

Geboren am: 02.08.1984

Geburtsort: Tbiliskaja (GUS)

Staatsangehörigkeit: deutsch

Familienstand: ledig

[XING Profil](#)

[Linkedin Profil](#)

Curriculum Vitae

SCHULISCHE & AKADEMISCHE AUSBILDUNG

- 2006 – 2010 | Studium Kommunikationsdesign, Hochschule RheinMain, *Wiesbaden*,
FB Design Informatik Medien, Abschluss BA (*Gesamtnote 1,2*)
- 2005 – 2006 | Studium Informatik, Fachhochschule, *Worms*
- 2004 – 2005 | Zivildienst in der Tagesförderstätte der Lebenshilfe, *Worms*
- 1995 – 2004 | Eleonoren Gymnasium, *Worms*, Abschluss Abitur (*Gesamtnote 2,9*)

BERUFLICHER WERDEGANG

- seit 2013 | [Artfatale Studio](#), Selbständig als Freiberufler, *Wiesbaden*
Artfatale ist eine eingetragene und geschützte Wortmarke seit 2015
- 2017 – 2019 | [BLOOM Partners GmbH](#), freiberuflicher Director Design, *München*
- 2015 – 2017 | [SinnerSchrader GmbH](#) (Part of [Accenture](#) Interactive),
Executive Director & Standortleitung, *Frankfurt am Main*
- 2010 – 2013 | YouLookFor.Design GbR, Gesellschafter & Geschäftsführer, *Wiesbaden*
- 2004 – 2010 | Div. freiberufliche Tätigkeiten als Kunst- und Designschaffender

LEHRTÄTIGKEIT - WORKSHOPS 1/2

- seit 2010 | Pädagogischer Leiter und Dozent bei den "Kreationstagen" des [Alexandra Lang Jugendkunstpreises](#) in Zusammenarbeit mit dem BDK ([Fachverband für Kunstpädagogik e.V.](#)) und der [ALISA Stiftung](#) - Schirmherrin Ministerin Dr. Stefanie Hubig
Aktueller TV-Beitrag zum Jubiläum inkl. Interviewpräsenz (ab 0:45) bei [SWR Aktuell](#)
- seit 2015 | Dozent in Fortbildungsveranstaltungen für Kunstlehrer:innen, Künstler:innen, Designer:innen und Fortgeschrittene in Zusammenarbeit mit dem BDK ([Fachverband für Kunstpädagogik e.V.](#)) und der [ALISA Stiftung](#)

LEHRTÄTIGKEIT - WORKSHOPS 2/2

- 2014 | Workshopleitung an der [Hochschule Neu-Ulm](#) (HNU) "Sketching - die Kunst der illustrativen Informationsvermittlung"
- 2013 | Inhaltskonzept und (geplante) Leitung eines allgemeinwissenschaftlichen Wahlpflichtfaches an der [Hochschule Neu-Ulm](#) (HNU):
Produktästhetik - *Grundlegendes Verständnis für zeitgemäße Designlösungen mit künstlerischem Anspruch. Methoden zur Entwicklung von Designinhalten und deren Kommunikation.*
(Kurs kam aufgrund mangelnder Studentenzahl leider nicht zustande)
- 2010 & 2011 | Workshopleitung "Werkstatt Zeichnen", [Wilhelm-Hack Museum](#), *Ludwigshafen*
- 2011 | Workshopleitung "Aktzeichnen", [Galerie Schauraum](#), *Worms*
- 2005 | Workshopleitung "Comiczeichnen & Mehr für Interessierte und Einsteiger",
Gemeindebücherei, *Bobenheim-Roxheim*

GASTVORLESUNGEN - VORTRÄGE

- 2016 | "GAFANOMICS - die digitale Zukunft" Vortrag im Auftrag des [Personalwerks](#), *Parlament, Hamburg*
- 2013 | "Wege im Design" - Gastvortrag an der Hochschule Neu-Ulm (HNU)
- 2012 | "Less Talk - More Rock" - Vortrag in der [DDC Kantine](#), *Frankfurt am Main*

EHRENAMTLICHE TÄTIGKEIT

- seit 2010 | Jurymitglied bei der Mappenauswahl der Gewinner des Alexandra Lang Jugendkunstpreises Rheinland-Pfalz
- 2004 - 2007 | Konzeption und Organisation von "Kunst am Start - Tage der offenen Ateliers" mit Ausstellungen, Events und offenen Diskussionen, *Worms*

AWARDS - WETTBEWERBE - AUSZEICHNUNGEN

- 2013 | [Digital Workplace Group](#) (DWG) Award für Konzept und Gestaltung des GfK Intranets (Gesellschaft für Konsumforschung)
- 2009 | Omega Code Design Contest Worldwide - *Gewinner 1. Platz*
- 2008 | Frischfilm Animationsfilm-Wettbewerb - *Gewinner 1. Platz inkl. TV-Ausstrahlung*
- 2005 | Zivil Artcontest - *Gewinner 1. Platz*
- 2004 | Audi AG & 20th Century Fox Designcontest "I Robot" - *Gewinner 1. Platz*
II Europa Kunstwettbewerb - *Gewinner 1. Platz*
- 2003 | Jugendkunstpreis des BDK - *Gewinner 1. Platz*
II Carlsen Verlag Illustrationswettbewerb - *Gewinner 1. Platz*
- 2002 | Carlsen Verlag Illustrationswettbewerb - *Gewinner 1. Platz*

KUNDENERFAHRUNG (AUSZUG AUS DIREKTBEAUFTRAGUNGEN UND AGENTURBUCHUNGEN)

- | | | |
|------------------------|-------------------------|-----------------------|
| - Airbank | - GfK | - Nike |
| - Arte | - Gelbe Seiten | - Part Architektur |
| - Adidas | - Gore-Tex | - Panasonic |
| - Batterieberg | - Hyundai | - Roche |
| - B4 Consulting | - Juice Plus | - Schneider Kreuznach |
| - BASF | - Leica | - Schott |
| - Boehringer Ingelheim | - Maxblue | - Schüco |
| - Commerzbank | - Meissen | - Unitymedia |
| - Coca Cola | - Mister Spex | - Vandeyk |
| - Continental | - Mercedes Benz | - Würth |
| - Daimler | - Mont Blanc | - Weingut Peth |
| - Deutsche Bank | - Ndigit | - WMF |
| - Döhler | - Nestlé | - Zanders |
| - Ergo Group | - Nestlé Health Science | - ZDF |

METHODEN, MODELLE UND TECHNIKEN

Ein Auszug aus diversen Methoden zur Anforderungsanalyse, Evaluation und Konzeption von zeitgemäßen, nutzerzentrierten Lösungen im digitalen Raum im Kontext von komplexen Strukturen und stetigem Wandel.

I Agile Working "Scrum": Nach James O. Coplien (Scrum Master Role, Product Owner Role, Estimations (z.B. Planning Poker), Retrospectives, Burn Down, Scaling), Ticketerstellung, Jira Management

I Prozessmodelle: Human Centered Design nach [ISO 9241-210](#) (benutzerorientierte Gestaltung interaktiver Systeme), Usability Engineering Lifecycle nach Mayhew, Scenario-Based Usability Engineering nach Rosson & Carroll, Pervasive Usability Process nach Brinck et al.

I Design Thinking Methoden: Nutzungskontext-Analyse, Szenarientwicklung, Entwicklung von Personas, Entwicklung von User Stories und User Story Mapping, User Journey Mapping, Nutzerführung

I Prototyping: Sitemaps (horizontal, vertical, both), Paper Prototype, Balsamiq, Axure, Forms, UX Pin, Invision, Photoshop, Sketch, Adobe XD, Webflow, Figma

I Design Prozess Methoden: Informations- und Grafikdesign, Interaktionsdesign nach EN-ISO 9241 (Ergonomie der Mensch-System-Interaktion), Typografiesysteme, Design Patterns, Responsive Design, Mobile First Design, Behavioral Design, DesignLanguage Frameworks und Guidelines (Living Style Guides), Designsysteme (Module Libraries, Atomic Design)

I Usability Testing (Evaluation): Messdimensionen (Qualitativ vs. Quantitativ, Expertensicht vs. Benutzersicht, Formative vs. Summative, Fehlerquellenanalyse, Kontextanalyse, Nutzertests mit Thinking Aloud, Happy Path Methode, Critical Incident Technique, A/B Testing, ErgoNorm-Fragebogen, Heuristische Evaluation nach Nielsen, Szenariobasierter Walkthrough, Pluralistic Walkthrough

I Auswertung der Usability Testing Ergebnisse nach Nielsen & Loranger bis zur Erstellung des klaren Usability Berichts, um die Findings in den Product-Life-Cycle zu integrieren und das Nutzererlebnis weiter zu optimieren (constant improvement).

GESTALTERISCHE KOMPETENZEN

- | Webdesign (Responsive/Adaptive Design), Mobile Design, App-Design, Komplex-Plattform-Design
- | Corporate Design, Logodesign, Branding, Brand Language, Text, Claimentwicklung
- | Print Design, Editorial Design, Graphic Design, Typografie, Präsentationsdesign, Druckabwicklung
- | Fotografie (People, Portrait, Stills), Retouching, Compositing, Editing, Postproduction
- | Filmdesign (Storyboard, Storytelling, Bildkomposition & Stimmung), Animationsdesign, Produktion
- | Sounddesign, Beat- Musikproduktion, Gesang und Gitarre
- | Illustration (Analog, Digital), Concept Art, Game Art & Design, Comic Art, Environmental Design
- | Sketching, Doodles, Scribbles, Klassische Layout-Techniken
- | Acryl, Öl, Tiefdruck, Hochdruck, Monotypie, Experimentelle Techniken, Künstlerische Grafik

SOFTWARE KENNNTNISSE

Ein Auszug diverser Produktionssoftware im regelmäßigen Gebrauch.

- | **Adobe Creative Cloud:** Photoshop, Indesign, Illustrator, After Effects, Media Encoder, Premiere Pro, Acrobat, Lightroom, Bridge, Adobe XD | **Affintiy Photo & Designer** | **Atlassian Collaboration Products:** Jira, Confluence | **Sketch** | **Zeplin** | **Axure** | **Miro** | **Figma** | **Webflow** | **Invision**
- | **Keynote** | **Logic Pro** | **Final Cut Pro** | **Office365:** Word, Excel, Outlook, PowerPoint
- | **Windows** | **Android** | **Mac OS** | **iOS**

SOFT SKILLS

Ein Auszug von aus Erfahrung resultierenden Kenntnissen und Fähigkeiten, die in der Praxis regelmäßig erprobt werden.

- | **Sozial:** Emotionale Intelligenz, Menschenkenntnis, Team- und Mitarbeiterführung, Personalentwicklung, Mentoring, Teamfähigkeit, Integrationsvermögen, konstruktive Feedbackkompetenz
- | **Kommunikativ:** Rhetorisches Vermögen, Präsentationstechniken, Gesprächs- und Verhandlungsführung, Wissensvermittlung, Begeisterungsfähigkeit, Aktives Zuhören
- | **Persönlich:** Selbstständigkeit, Selbstsicherheit, Zielstrebigkeit, Analytisches Denken, Strategisches Vorgehen, Schnelle Auffassungsgabe, Strukturierte Vorgehensweise, Sorgfältigkeit, Entscheidungsfähigkeit, Lernbereitschaft, Kreativität, Ausdauer, Organisationsvermögen, Problemlösungskompetenz, Belastbarkeit, Flexibilität
- | **Unternehmerisch:** Kulturentwicklungskompetenz, Disziplinübergreifende Kommunikation, Dialog-Workshops und Workshop-Tools generell, Recruitment, Unternehmenskommunikation, Kundenpräsentationsmethoden, Pitchpräsentationen, Kundenführung und Betreuung, Visions- und Strukturentwicklung von Arbeitsabläufen und Workflows, Kapazitätsplanung, Budgetverwaltung, Kostenanalyse, Schätzungen, Angebotserstellung, Etatplanung

SPRACHKENNTNISSE

- | Deutsch, *Muttersprache* | Englisch, C2 *Verhandlungssicher in Wort & Schrift*
- | Französisch, A2 *gute Grundkenntnisse in Wort & Schrift* | Russisch, A1 *Grundkenntnisse (Sprechen)*

AUSSTELLUNGEN

- 2010 I Soloausstellung "[Don't be afraid of yourself](#)", Galerie Schauraum, *Worms*
- 2009 I Ausstellung "Omega Code", [OFFF Design Festival](#), *Barcelona*
- II Gemeinschaftsausstellung "Schwarzlicht", Galerie Schauraum, *Worms*
- III Gemeinschaftsausstellung "Schlüssel der Freiheit", Galerie Schauraum, *Worms*
- 2008 I Filmvorführung "Curriculum Vitae", Caligari Filmbühne, *Wiesbaden*
- 2006 I Gemeinschaftsausstellung "Fisch am Stil", Galerie Schauraum, *Worms*
- 2004 I I-Robot Design - Audi AG & 20th Century Fox Germany, Sonycenter, *Berlin*
- II Gemeinschaftsausstellung "Die Gedanken sind frei", Affenhaus, *Worms*
- III Gemeinschaftsausstellung "Mensch und Fahrrad", Galerie Schauraum, *Worms*
- IIII Gemeinschaftsausstellung "Akt", Galerie Schauraum Fabrik, *Worms*
- IIIII Gemeinschaftsausstellung "Schmuck und Zeichnung", Schmuckstall, *Gimbsheim*
- IIIIII 3. Gemeinschaftsausstellung "Comics und Kunst", Galerie Schauraum, *Worms*
- 2003 I 1. Gemeinschaftsausstellung "Comics und Kunst", Galerie Schauraum, *Worms*
- II 2. Gemeinschaftsausstellung "Comics und Kunst", Galerie Schauraum, *Worms*

VERÖFFENTLICHUNGEN - MEDIENPRÄSENZ IN PRINT, BILD UND TON

- 2021 I Jubiläumsbeitrag zum 10. Jugendkunstpreis [SWR Aktuell](#)
- 2013 I Ramp Style Magazin "Projekt Vandeyk"
- 2012 I Teneues, The Bike Book "Projekt Vandeyk"
- II Laurence King Publishing, How to use Type "Typografische Arbeiten"
- 2011 I L'officiel Hommes Magazin "Projekt Vandeyk"
- 2010 I Advanced Photoshop Magazin "Diverse digitale Artworks"
- II Wormser Zeitung "Blick über den Tellerrand"
- 2009 I IDN Publishing "Projekt Omega Code"
- II Computer Arts Magazin "Projekt Omega Code"
- III Rojo Magazin Edition "Diverse digitale Artworks"
- IIII Zeixs, Best of Poster Designer "Converse Poster"
- 2005 I Rheinzeitung "Anatomie vernachlässigbar"
- 2004 I BR 3 Report "Junge Künstler"
- II ZDF Portrait "Junge Künstler"
- III Rheinzeitung "Dialog und Begegnung"
- IIII Wormser Zeitung "Malen als Seelenreinigung"
- 2003 I Zivil Art Magazin, "Diverse Illustrationen"
- II Künstlerkatalog der Galerie Schauraum Worms

HARRY SEIFERT

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'H. Seifert', with a long horizontal stroke extending to the right.

Wiesbaden, den 12.01.2022

—
