

Tereza Britta Švanda

PRODUCT & UX/UI DESIGNERIN

brittasvanda@gmail.com · 0160 098432749

95652 Waldsassen, Deutschland · Portfolio · LinkedIn



Ich verbinde die Logik von Designsystemen mit der Empathie einer kreativen Gestalterin und forme Recherche in Interfaces, die strukturiert, menschlich und entwicklungsnahe zugleich sind.

SKILLS

Kern: UX-Research, Prototyping, Usability Testing, Designsysteme

Tools: Figma, Affinity Suite

Frameworks/Plattformen: HTML/CSS, Angular, GitHub

KI-gestützte Design- und Frontend-Workflows

SOFT SKILLS

Sorgfalt im Detail · Klare Kommunikation · Teamübergreifende Zusammenarbeit

SPRACHEN

Tschechisch: Muttersprache
Deutsch: professionell im Arbeitsalltag
Englisch: professionell im Arbeitsalltag

FÜHRERSCHEIN

Klasse B

BERUFSERFAHRUNG

02/2025 –
HEUTE
UNABHÄNGIGE
ARBEIT

Ausgewählte Designarbeit für Praut

PRODUKT, MARKE & KOMMUNIKATION

Visuelle Identität, Produktkommunikation und Web-Interfaces; Aufbau eines gemeinsamen Designsystems und Zusammenarbeit mit Entwicklung, um Konzepte umsetzbar zu machen.

- Konzeption und Gestaltung moderner Websites, Landingpages und Kommunikationsmittel
- Designsystem für Farben, Typografie und wiederkehrende Komponenten
- Entwicklungsnahe Zusammenarbeit und KI-gestützte Workflows

PROJEKTE

Enow: Stressmanagement-App

IRONHACK BOOTCAMP · 2ER-TEAM · 2026

Gestaltung einer Stressmanagement-App für Eltern kleiner Kinder, für einen fiktiven Kunden, The Daily Health Conference.

- Verantwortete die visuelle Identität und baute die SOS-Idee einer Teamkollegin zu einem vollständigen, freihändig bedienbaren SOS-Flow aus.
- Entwickelte den SOS-Auslöser über drei Testrunden hinweg zu einem Flow, der freihändig per Sperrbildschirm-Widget oder per Sprache ausgelöst wird.

Figma · [Case Study](#)

Spotify: Solo-UX/UI-Redesign

IRONHACK BOOTCAMP · SOLO · 2026

Redesign der mobilen Spotify-App im Alleingang, ausgehend von einem persönlichen Ansatzpunkt: Chromästhesie, der Fähigkeit, Musik als Farbe wahrzunehmen.

- Führt eine vollständige heuristische Evaluation und Konkurrenzanalyse durch und identifizierte einen nicht schließbaren Mini-Player, eine unübersichtliche Bibliothek und schwer lesbare Icons als zentrale Usability-Probleme.
- Entwarf ein Genre- und Stimmungs-Farbsystem auf Basis der Chromästhesie, das konsistent durch die gesamte Oberfläche läuft.

Figma · [Case Study](#)

Galerie Venek: Website für eine Galerie (Kundenprojekt)

IRONHACK BOOTCAMP · 3ER-TEAM · 2026

Gestaltung der allerersten Website für Galerie Venek, eine unabhängige Outdoor-Galerie für zeitgenössische Kunst in Karlovy Vary, mit einer echten Gründerin statt eines fiktiven Kunden.

- Brachte dem Team den lokalen Kontext näher und half, Persona und Journey Map zu entwickeln, deren Kernproblem lautete: ohne Website kein Vertrauen.
- Verantwortete den Workshop-Anmeldeflow und die „What's on“-Seite vollständig, inklusive der Fixes aus zwei Runden Usability-Tests.

Figma · [Case Study](#)

FRÜHERE ERFAHRUNG

01/2023 – 07/2025	Kundenbetreuung / Abrechnung · Magnitz GmbH, Tirschenreuth
06/2020 – 09/2021	Gerichtsschreiberin · Landgericht Eger, Tschechische Republik
05/2017 – 05/2020	Buchhaltung / Lohnbuchhaltung · SCH-Ekonom s.r.o., Tschechische Republik

AUSBILDUNG

05/2026 – 10/2026	UX/UI Design Bootcamp Ironhack · UX Research, Informationsarchitektur, Prototyping, visuelles UI, Usability Testing und Designsysteme.
2010 – 2013	Studium der Bohemistik Univerzita Palackého, Olomouc · Studium ohne Abschluss.
2006 – 2010	Abitur Gymnázium Karlovy Vary · Allgemeinbildende Hochschulreife.