

LEBENS LAUF

Malgorzata Swienty

Mediengestalter | 3D Artist | UI/UX Designer

Senior 3D Technical Artist / Senior UI Designer**icon incar GmbH**

04.2023 - 12.2024

Ingolstadt/Remote

3D-Asset-Pipeline, Automotive UI/UX, 3D-Visualisierung, Branding

- Entwicklung nutzerzentrierter HMI-Interfaces für Premium-Automobilmarken
- Harmonisierung von User-Needs und Unternehmenszielen durch datenbasierte UX-Strategien.
- 3D & Motion Design: Unreal Engine, Blender, After Effects.
- Erstellung interaktiver Unreal Engine-Prototypen zur Darstellung von Fahrzeugfunktionen und -3D-Pipeline-Optimierung: Reduktion von CAD-Daten für Echtzeit-Engines (Unreal Engine/Unity) bei Automotive-HMIs – Fokus auf LOD-Modellierung, Materialoptimierung und Performancetuning
- Interaktive Prototypen: Entwicklung von 3D-Demos zur Visualisierung von Fahrzeugfunktionen (Lighting-Systeme, Infotainment) mit Unreal Engine 5 (Blueprints, Niagara FX)
- Prozessautomatisierung: Implementierung Workflows zur Beschleunigung von Retopology und UV-Mapping für Serienproduktion
- Technisches Art Direction: Erstellung von Style Guides für Shader, PBR-Materialien und Asset-Export-pipelines (FBX/USD)
- Cross-Engine-Kompatibilität: Adaption von 3D-Assets für Unity, Kanzi und Omniverse unter Einhaltung Automotive-spezifischer Renderstandards
- Hardware/Software-Tests: Leistungsanalyse von 3D-Szenen auf Embedded Systems (Auto-Cockpit-Displays) mit internationalen Teams
- Mentoring: Schulung von Junioren in prozeduraler Modellierung (Blender Geometry Nodes) und Echtzeit-Rendering-Best Practices Leadership
- Mentoring von Junior-Designern in UI/UX-Best Practices und agilen Methoden.

Tools: Figma, Adobe Creative Suite, Protopie, Miro, Unity, Unreal Engine, Blender, Maya, Cinema4D

Kunden: Daimler-Maybach, Daimler-AMG, Ford, BMW, Mahindra, Bosch, Continental, Honda...

3D Artist / Senior UI Designer**Rightware o.y**

02.2023 -04.2023

Helsinki/Remote

Automotive UI, 3D-Asset-Pipeline

- Erstellung von 3D-Vergleichsrenders für Automotive-GPUs (Fokus: Realtime-Shadows, GI)
- Asset-Optimierung von 3D-Modellen (GLTF) für Kanzi-Integration mit FPS-Zielvorgaben
- Automatisierung von CAD-to-GameMesh-Konvertierungen für interaktive Fahrzeugkonfiguratoren

Tools: Figma, Adobe Creative Suite, Kanzi, Blender, Maya

Kunden: BYD, Kanzi.

Senior UI Designer**icon incar GmbH**

12.2021- 01.2023

Ingolstadt/Remote

Automotive UI, 3D-Asset-Pipeline, 3D-Visualisierung

- Analyse von Kundendokumenten zur Entwicklung nutzerspezifischer Lösungen.
- Visualisierung von Produkten mit CAD-Daten und Design von Echtzeit-Demos für Hardware-Präsentationen. Entwicklung innovativer und funktionaler User Interfaces für den Automobil- und Mobilitätssektor.
- User Center UI Design: Interfaces, Prototyping (Figma, Adobe XD), Designsysteme, WCAG-konforme Barrierefreiheit.
- Vorbereitung druck- und webfertiger 2D/3D-Assets (Adobe Suite, Blender).
- Durchführung von Hardwaretests mit internationalen Teams zur Sicherstellung plattformübergreifender Funktionalität.
- Durchführung von Hardwaretests mit internationalen Teams zur Sicherstellung plattformübergreifender Funktionalität.
- HMI-Prototyping: Kombination von 3D-Vehicle-Modellen (Blender) mit UI-Overlays (Figma) für AR-HUD-Konzepte
- 3D-Print-Vorbereitung: Topologieoptimierung von Designstudien für physische Mockups
- Motion Design Synergie: Integration von 3D-Animationen (C4D/After Effects) in UX-User-Journeys

Tools: Figma, Adobe Creative Suite, Protopie, Miro, Unity, Unreal Engine, Blender, Maya, Cinema4D

Kunden: Daimler-Maybach, Daimler-AMG, Ford, Volkswagen

UX Designer Eplan GmbH

01.2021 -11.2021
Langenfeld

Softwareentwicklung für digitale Planungslösungen SAAS

UX/UI-Design & Innovation

- Entwicklung nutzerzentrierter UX-Strategien für die ePlan Cloud Solutions in globalen Teams.
- Redesign komplexer Prozesse zu intuitiven Interfaces, getestet durch iterative Prototyping-Methoden (Wireframes, User Journeys).
- Erstellung interaktiver Mockups mit Tools wie Figma/Sketch zur Visualisierung von Workflows.

Designsysteme & Konsistenz

- Aufbau eines unternehmensweiten UI-Styleguides (Farben, Typografie, Komponenten) für konsistente Branding-Ergebnisse.
- Dokumentation von Designentscheidungen und Spezifikationen für Entwickler:innen .

Agile Collaboration

- Scrum-basierte Projektarbeit mit Fokus auf User Testing und Feedback-Integration (z. B. A/B-Tests).
- Technische Beratung bei der Etablierung eines neuen UI/UX-Teams mit internationalen Stakeholdern.

Tools: Figma, Adobe XD, Jira, UserTesting

Kunden: ePlan Cloud Solutions

UI/ UX Designer/ 3d Artist/ Motion Designer

06.2015 -12.2020
Kerpen

Visteon Electronics GmbH

3D-Design & Automotive UI/ Motion Design

- UI/UX-Design und Testing für Automotive-Infotainment-HMI-Systeme
- Reduktion der Ladezeiten von 3D-Interfaces um 20% durch Asset-Optimierung für Kanzi und Android.
- Entwicklung barrierefreier Designs (WCAG-konforme Kontraste, Voice-Command-Integration).
- Produktion von 2D/3D-Animationen (After Effects, Unity) zur Steigerung der Interface-Interaktivität.
- Designsysteme: Erstellung von Style Guides und wiederverwendbaren Komponenten für konsistente Markenerlebnisse.
- » Visualisierung von CAD-Daten in Blender/Cinema 4D zur Usability-Optimierung für Marken wie Mercedes, Porsche, BMW.
- » Entwicklung plattformoptimierter Assets für Kanzi und Android Automotive OS.

Projektleitung & Qualitätssicherung

- Eigenverantwortliche Koordination von 5 globalen Projekten mit Fokus auf Einhaltung von Brand Guidelines.
- End-to-End-Tests mit Entwicklerteams zur Sicherstellung pixelgenauer Umsetzung.

Tools: Blender, Maya, Cinam4D, Adobe Creative Suite, Kanzi, Unity, QT

Kunden: Mercedes, Mazda, Honda, Maserati, Volkswagen-Brasil, Ford-Europe, Jaguar-Landrover, Mahindra,PSA, Porsche, BMW

UI/ UX Designer/ 3d Artist/ Motion Designer

09.2014 -05.2015
Köln

sector5 Medical Education GmbH

3D-Medizinvisualisierung:

- Produktion von 3D-animierten E-Learning-Modulen (Anatomie/Pharmakologie) mit Maya und Adobe After Effects für Ärzte und Apotheker.
- Entwicklung interaktiver Live-Seminare mit Echtzeit-Feedback-Funktionen für medizinische Fachkräfte.

Crossmediales Design:

- Gestaltung einer Bildungsplattform für Apotheker:innen mit Fokus auf responsive UI und medizinische Infografiken.
- Erstellung von CI-konformen Druckmaterialien (Broschüren, Handouts) und digitalen Assets (Social Media, Banner) für globale Kampagnen.

Tools: Maya, Adobe After Effects, Flash, Adobe Creative Suite

Kunden: Johnson&Johnson, Mitsubishi, Vichy, Sandoz, Bayer, Teva, Portal Apothekia, uvm.

Technical Visualization | Junior 3D Artist**Artemis e.K / Scope VFX GmbH**

09.2013 - 07.2014

Köln

3D/VFX für Film & TV:

- Modellierung und Animation von 3D-Assets für Kinoproduktionen (Maya/Cinema 4D).
- Compositing von Spezialeffekten (Rotoscoping, Matte Painting) für Sendungen auf RTL und Sat1.
- Vorbereitung von renderfertigen Assets (Texturen, Beleuchtung, Rigging) für VFX-Shots.
- Unterstützung bei Postproduktions-Workflows für die Film- und Medien Stiftung NRW.

Tools: Maya, Cinema 4D, Nuke, Adobe Premiere

Kunden: RTL, Sat1, Film und Medien Stiftung NRW

3D Artist**Electronic Arts - Phenomic Studio**

10.2012 -08.2013

Ingelheim

AAA-Game-Entwicklung

Game-Art für Command & Conquer, Lord of Ultima:

- Modellierung von High-/Low-Poly-Assets (Charaktere, Fahrzeuge, Welten) für Tiberium Alliances und Lord of Ultima.
- Umsetzung des Art-Directions-Konzepts in enger Abstimmung mit Game Designern (UV-Layout, Texturierung, Rigging).

Qualitätssicherung:

- Technische Optimierung von 3D-Modellen für Browser-basierte Echtzeitrendering-Engines.
- Mitwirkung an der Art Bible zur Sicherstellung einheitlicher visueller Standards.

Tools: ZBrush, Maya, 3ds Max, Mudbox

Kunden: Electronic Arts: Command & Conquer Tiberium Alliances, Lord of Ultima

Media/ Web Designer**Ennovative GmbH**

07.2012 - 09.2012

Frechen

E-Commerce-Lösungen für den Mittelstand

Corporate Design & E-Commerce:

- Entwicklung markenspezifischer Designsysteme für Online-Shops (Farbpaletten, Typografie, UI-Komponenten).
- Erstellung crossmedialer Assets (Webbanner, Social Media, Print) zur Steigerung der Markenpräsenz.
- Implementierung von responsive Websites mit CMS für mittelständische Kunden.
- Optimierung von User Flows durch intuitive Navigation und plattformübergreifende Konsistenz.

Tools: Adobe Creative Suite, CMS, HTML/CSS (Grundlagen)

Kunden: Mittelständische Unternehmen (B2B-E-Commerce)

Mediengestalter / UI Designer**Siteranger GmbH**

09.2010 - 07.2012

Hürth

Full-Service-Agentur für Online-Shops

- Design und Entwicklung von 15+ Online-Shops mit Fokus auf Conversion-Optimierung und SEO.
- Erstellung plattformspezifischer Assets (Amazon, eBay) unter Einhaltung von Brand Guidelines.
- Durchführung von SEO-Maßnahmen zur Steigerung der Sichtbarkeit.
- Verwaltung von Multimedia-Datenbanken zur effizienten Content-Verteilung über Kanäle.

Tools: Adobe Photoshop, CMS (Shopware, WooCommerce), Google Analytics

Kunden: Mittelständische Unternehmen (Schwerpunkt DACH-Region)

Einzelhandelsverkäufer**KiK Non Food GmbH**

05. 2005 - 05.2010

Köln

Umzug nach Deutschland
Mediengestalter Digital und Print
 Berufskolleg Kartäuserwall (IHK)

2004
 Köln | 09.2010 – 07.2012

- Mediengestalter Digital und Print (Verkürzte Ausbildungszeit auf 2 Jahre).
- Fachrichtung: Gestaltung und Technik.
- Digital Media.

Siteranger GmbH
 Web Designer / Praktikum

Köln | 06.2010 – 09.2010

- Gestaltung und Implementierung von Webseiten und Online-Shops mit benutzerfreundlicher Navigation und responsiven Layouts.
- Erlernen von HTML und CSS zur Verbesserung der Webentwicklungsfähigkeiten und der Website-Funktionalität.
- Zusammenarbeit mit funktionsübergreifenden Teams, um Designelemente an Geschäftsziele und Nutzerbedürfnisse anzupassen.

Back Fotografie
 Fotograf/ Praktikum

Köln | 10.2011 – 02.2012

- Spezialisierung auf Porträt-, Produkt- und Eventfotografie, Bildbearbeitung und Retusche gehörten ebenfalls dazu.
- Optimierung der Beleuchtung für ideale Fotoergebnisse und hochwertige Bildqualität.
- Unterstützung bei Make-up und Styling, um sicherzustellen, dass die Personen vor der Kamera perfekt vorbereitet sind.
- Sorgfältige Auswahl und Vorbereitung von Kleidung und Accessoires, um bei Fotoshootings einen professionellen Look zu garantieren.

Fraunhofer FIT
 Usability Engineer (Kein Zertifikat)

Bonn | 09.2021

- Usability-Definition und Zusammensetzung des Nutzungskontextes nach ISO 9241-11.
- Interpretation und Anwendung der ISO 9241-110.
- Entwickeln von Nutzungsanforderungen und Design.

Gymnasium in Posen/ Polen
Abschluss: Abitur

Posen/Polen | 1994 – 1999

- Abschluss Abitur 1999.
- Prüfungssprachen: Polnisch und Deutsch.

Malgorzata Swienty

Mediengestalter | 3D Artist | UI/UX Designer

✉ gfx.element.swienty@gmail.com

🔗 www.gfx-element.com



Bergheim



[LinkedIn Profil](#)



Führerschein Klasse B



Staatsangehörigkeit: Deutsch



Ich bin ein vielseitiger Designer mit einem ausgeprägten Gespür für Ästhetik, Funktionalität und Nutzererfahrung. Mein Kompetenzspektrum umfasst UI/UX-Design, 3D-Grafik, Motion Design und Fotografie – mit dem Ziel, innovative und wirkungsvolle visuelle Lösungen zu entwickeln.

Durch die Verbindung von kreativer Vision und technischem Know-how realisiere ich Designs, die nicht nur überzeugen, sondern auch nachhaltig wirken. Von intuitiven Benutzeroberflächen bis hin zu realistischen Visualisierungen – ich gestalte Designs, die begeistern und einen bleibenden Eindruck hinterlassen.

Ich denke nicht nur mit, sondern aktiv voraus: Storytelling, Optimierung und visuelle Identitäten, die Marken differenzieren, stehen im Mittelpunkt meiner Arbeit.

Unabhängig von der Herausforderung oder Projektgröße – mein Anspruch ist es, jedes Design auf ein neues Niveau zu heben.

Kernkompetenzen & Fachwissen

- **User-Centered Design:** Entwicklung von UI-Lösungen basierend auf Nutzerforschung, Usability-Tests und A/B-Testing.
- **Visuelle Gestaltung:** Liebe zum Detail bei Typografie, Farbsystemen und Interaktionsdesign.
- **Prototyping & Testing:** Erstellung interaktiver Prototypen, um Designkonzepte frühzeitig zu validieren. Technisches Verständnis: Grundlagen in HTML5, CSS und WebGL für eine enge Zusammenarbeit mit Entwicklern.
- **KI-gestütztes Design:** Nutzung moderner AI-Tools zur Optimierung von Workflows und Personalisierung von User Experiences.
- **3D-Design & Motion Graphics:** Expertise in der Erstellung von 3D-Modellen, Animationen und Visualisierungen mit Blender, Maya, Cinema 4D und Texturierung mit Substance Painter. Erfahrung in Motion Design mit Adobe After Effects für Animationen und visuelle Effekte.
- **Technisches Know-how:** Solide Kenntnisse in HTML5, CSS, OpenGL und WebGL für eine enge Zusammenarbeit mit Entwicklern. Optimierung von CAD-Modellen für Echtzeit-Anwendungen und fundierte Erfahrung im 3D-Druck.
- **Infografiken & Illustration:** Entwicklung klarer und ansprechender Datenvisualisierungen für Marketing, E-Learning und technische Dokumentationen.
- **Fotografie & Bildbearbeitung:** Professionelle Bildoptimierung und Retusche für digitale und gedruckte Medien.
- **Corporate & Print-Design:** Entwicklung ganzheitlicher Corporate Designs, Branding-Konzepte und hochwertiger Printmedien.

Soft-Skills

- **Kreativität und Innovation:** Ich bringe frische Ideen ein und entwickle innovative Lösungen, die sowohl ästhetisch ansprechend als auch funktional sind.
- **Kommunikationsstärke und Aufgeschlossenheit:** Ich kommuniziere klar und effektiv, bin offen für neue Perspektiven und schaffe eine positive Arbeitsatmosphäre.
- **Intelligenz und schnelle Auffassungsgabe:** Ich verstehe komplexe Zusammenhänge schnell und setze sie effizient in kreative Konzepte um.
- **Struktur und Effizienz:** Mein Arbeitsstil ist geprägt von einer klaren Struktur und einem hohen Maß an Effizienz, um Projekte termingerecht und in hoher Qualität abzuschließen.
- **Kooperation und Dynamik:** Ich bin ein Teamplayer, der dynamisch und kooperativ arbeitet, um gemeinsame Ziele zu erreichen.
- **Zielstrebigkeit:** Ich setze mir klare Ziele und arbeite fokussiert darauf hin, diese zu erreichen, ohne die Kreativität zu vernachlässigen.
- **Agiles Arbeiten & Teamführung:** Effektive Kommunikation mit interdisziplinären Teams, Führung von Designprojekten, Mentoring von Junior-Designern und effiziente Nutzung von KI-Tools zur Prozessoptimierung.

SOFTWARE-KENNTNISSE

ADOBE CREATIVE CLOUD

Ps Photoshop 

Ai Illustrator 

Id InDesign 

Ae After Effects 

Pr Premiere 

Lr Lightroom 

Xd Adobe XD 

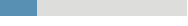
 Firefly 

OTHER

 Affinity Photo 

 Affinity Designer 

 Affinity Publisher 

 DaVinci Resolve 

 ArcGIS 

 QGIS 

 Touch Designer 

UI/UX DESIGN

 Figma 

 ProtoPie 

 Zeplin 

 Sketch 

 Miro 

 Balsamiq 

 Canva 

 Framer 

PLANNUNG

 MS Office 

 Jira 

 Confluence 

SCRIPTING

 HTML /CSS /JS 

 OpenGL 

3D DESIGN

 Maya 

 3ds Max 

 Cinema 4D 

 ZBrush 

 Blender 

 Substance Painter 

 Unreal Engine 

 Unity 

SPRACHEN

 Deutsch 

 Englisch 

 Polnisch 

 Russisch 