

PORTFOLIO

Jule Richter – 05/2025

LEBENS LAUF

Berufserfahrung

2019–Heute **Freiberufliche Grafikdesignerin, Illustratorin und Animationsdesignerin**

- Projekte in den Bereichen Bildung & Medienpädagogik, Industrie und Verpackung, Wirtschaft und nachhaltiger Lifestyle
- Entwicklung von Corporate Designs, Logos und visuellen Identitäten
- Konzeption und Umsetzung von Illustrationen und 2D-Animationen
- Gestaltung von Printprodukten wie Broschüren, Flyern, Roll-ups, Messewänden und Handreichungen – von der Idee bis zur Druckvorstufe
- Entwicklung klarer, wiedererkennbarer Gestaltungskonzepte für Print- und Kampagnenformate
- Projektmanagement: Kundenkommunikation, Koordination vom Briefing bis zur finalen Abgabe, Zusammenarbeit mit externen Dienstleistern

2016–2019 **Grafikdesignerin (Teilzeit) bei Weinert & Partner Werbeagentur**

- Gestaltung vielfältiger Print- und Werbematerialien für Kunden aus Wohnungsbau, Versicherungen, Verwaltung und Medizin: u.a. Logodesign, Geschäftsberichte und -ausstattung, Mitgliederzeitungen, Flyer und Produktblätter und Fahrzeugbeschriftung
- Kreation und Weiterentwicklung von Layouts und einheitlichen Gestaltungslinien
- Enge Zusammenarbeit in einem dreiköpfigen Designteam

04–12 2016 **9-monatiges Praktikum im Bereich Grafikdesign bei Weinert & Partner Werbeagentur**

- Unterstützung des Designteam bei der Erstellung von Werbematerialien und Kundenprojekten

01–03 2016 **3-monatiges Praktikum im Bereich Grafikdesign bei glow communication**

- Mitarbeit an Designkonzepten, Erstellung von Grafiken und Layouts für Werbematerialien

Ausbildung

2010–2015 **Rhein-Sieg-Akademie Hennef**

- Diplom (RSAK-Grey) in Kommunikations- und Grafikdesign mit dem Schwerpunkt Illustration

Kenntnisse

- Adobe CC – *InDesign, Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, After Effects*
- Illustration und Animation – *Procreate, Procreate Dreams*
- Projektmanagement – *Kundenkommunikation, Zeitplanung, Prozessbetreuung von Briefing bis Abgabe*
- Art Direction – *Entwicklung und Umsetzung von visuellen Konzepten*

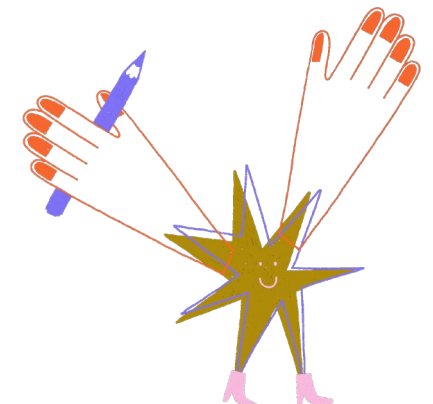
Soft skills

- Gutes Gespür für Gestaltung, Struktur und Details
- Teamarbeit unterstütze ich mit Ruhe, Übersicht und Verlässlichkeit
- empathisch und aufmerksam in Abstimmungsprozessen und verlässlich in der Umsetzung
- Auch bei komplexen oder parallelen Projekten gut organisiert

Sprachen

- Deutsch – *Muttersprache*
- Englisch – *gute Kenntnisse*

ACHAU DIR MEINE
ARBEITEN AN. LET'S GO!



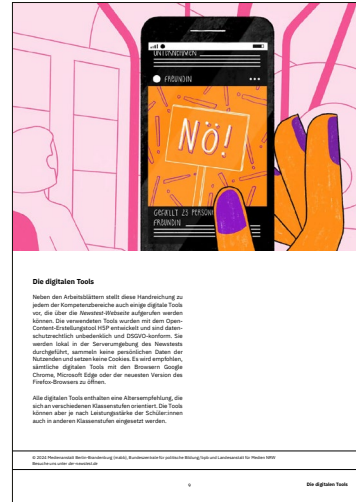
PROJEKT 01

Bitte vertraulich behandeln – das Projekt wurde noch nicht veröffentlicht.

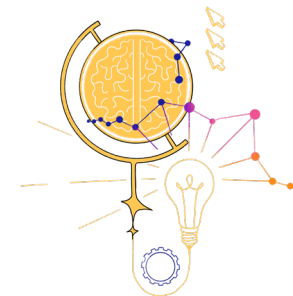
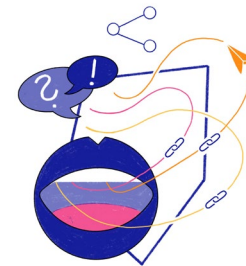
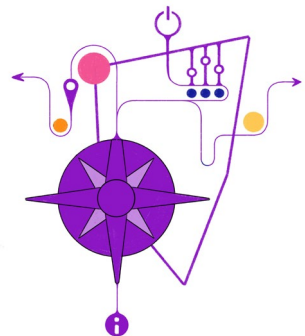
- Kunde** Medienanstalt Berlin-Brandenburg, Bundeszentrale für politische Bildung/bpb und Landesanstalt für Medien NRW
- Zeitraum** 2024/2025
- Situation** 2021 wurde ein umfangreicher Online-Test zur Förderung von Medienkompetenz entwickelt und veröffentlicht. Ziel war es Jugendliche und Lehrkräfte für den kritischen Umgang mit Medien zu sensibilisieren und geeignete Lernmaterialien dafür zu entwickeln.
[Hier geht es zum Newstest](#)
- Aufgabe** Ich wurde beauftragt, ein visuelles Erscheinungsbild zu entwickeln und eine Vielzahl an gestalterischen Maßnahmen umzusetzen – vom Corporate Design über Illustrationen und Icons bis hin zu Printprodukten. Darüber hinaus übernahm ich die kreative Leitung der Bewegtbildformate.
- Handlung**
- Corporate Design: Entwicklung des Logos, Claims (Farben, Schrift bereits vorhanden)
 - Illustration & Icons: Konzeption und Umsetzung von 5 thematischen Illustrationen und 5 Icons für die Kompetenzbereiche des Tests
 - Print: Gestaltung und Layout zweier umfangreicher Materialien (je ca. 100 Seiten):
 - Eine (bisher) digitale Handreichung mit Lehr- und Lernmaterialien für den schulischen Einsatz – online zur freien Verfügung und zum Ausdrucken
 - Ein analoges Gamebook zur spielerischen Auseinandersetzung mit Medienthemen
 - Bewegtbildformate:
 - Entwicklung eines 30-sekündigen Projekttrailers und drei ca. 2-minütiger Erklärvideos
 - Konzeption und Storytelling, Ausarbeitung eines Storyboards, Textentwicklung, Illustration und 2D-Animation sowie Organisation und Koordination von Ton und Sprecherin
- Ergebnis** Das Projekt steht kurz vor der Veröffentlichung. Die entwickelten Materialien wurden in enger Abstimmung mit dem Kunden konzipiert. Sie sollen künftig im schulischen Kontext und in der Bildungsarbeit eingesetzt werden. Das visuelle Konzept zielt darauf ab, komplexe Inhalte verständlich zu vermitteln und gleichzeitig Neugier und Freude am Lernen zu fördern.



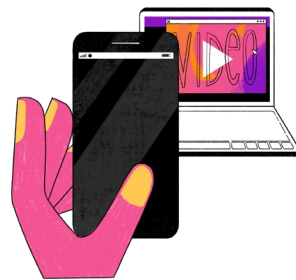
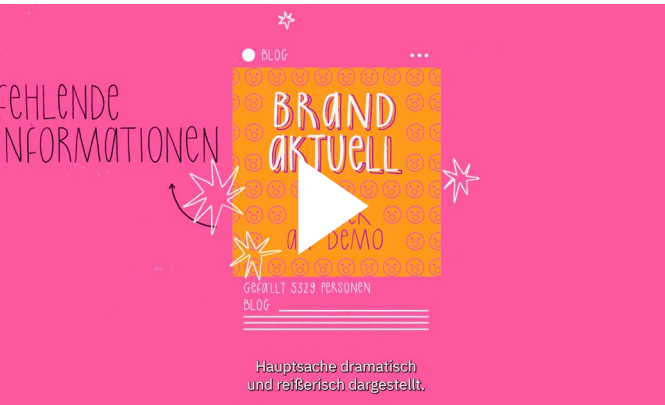
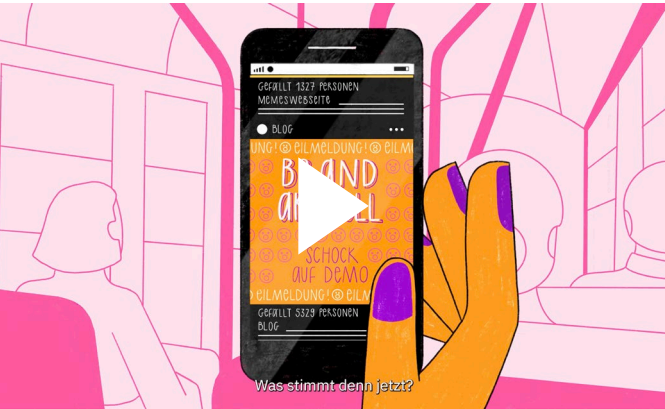
Logo (mit Claim)



Ausschnitt Handreichung mit Arbeitsblättern



Icons und Illustrationen für die 5 Kompetenzbereiche



Standbilder und Illustrationen aus den Erklärvideos



Willkommen beim Gamebook zum Newstest für 2 bis 6 Spielende!

Ihr habt den Newstest auf www.der-newstest.de schon gemacht? Super - dann könnt ihr hier euer Wissen gegen andere auf die Probe stellen! Noch nicht kein Problem - dann spielt euch hier aus und probiert ihn danach aus! Den Link findet ihr auf der letzten Seite.

Über den QR-Code geht's direkt zum Newstest:



Legt dieses Buch in die Tischmitte und setzt euch so hin, dass ihr es alle gut sehen könnt. Ihr müsst gleich Fragen beantworten. Richtige Antworten bringen euch Punkte. Halbt euch auch super handy bereit. Ihr werdet sie für einige Fragen brauchen.

Für ein reibungsloses Spiel legt ihr am besten Folgendes fest:

- Eine Person ist für das Blättern und Vorlesen zuständig.
- Eine Person schreibt einen Punktestand mit. Am Ende des Buches findet ihr dafür eine Tabelle zum Entgegen.
- Eine Person achtet auf die Zeit und stellt einen Timer und zählt die Zeit selbst herunter.


Auf der nächsten Seite werdet ihr eine Frage und einen roten Buzzar sehen. Wer die Frage beantworten will, muss auf den Buzzar drücken! Wer am schnellsten ist, darf antworten - allerdings innerhalb von 3 Sekunden, ansonsten geht es ohne Antwort weiter.

Blättert weiter, wenn... wenn ihr zum Starten bereit seid. Erstes Spiel:

FRAGE

Dennt Soziale Netzwerke!

Dazu zählen alle Plattformen, die vor allem dazu dienen, mit anderen Nutzer:innen zu kommunizieren. Messenger-Dienste wie WhatsApp zählen aber nicht! Ihr könnt auch ehemalige oder inaktive Netzwerke nennen.



Wir beginnen will, drückt auf den Buzzar! Danach müsst ihr richtig antworten sagen. Wenn innerhalb von 10 Sekunden richtig antwort, eine Antwort wiederholt oder eine falsche Antwort sagt (kurze Diskussionen sind erlaubt) scheitert aus. Spielt mehrere Runden, wenn nötig.

Blättert weiter, wenn... **nur noch eine Person übrig bleibt.**

Gamebook

PROJEKT 02

Kunde JFF – Jugend Film Fernsehen e.V.
Zeitraum 2022

Situation Das MEKO Neukölln ist ein Medienkompetenzzentrum mit Schwerpunkt auf geschlechter-reflektierender, handlungsorientierter Medienpädagogik. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche in ihrer Medienkompetenz zu stärken und ihnen Räume zur gesellschaftlichen Teilhabe zu eröffnen. Im Rahmen eines umfassenden Webseiten-Relaunchs wurde ich beauftragt, ein neues visuelles Erscheinungsbild zu entwickeln und die Inhalte für die Website sowie begleitende Printmaterialien neu zu gestalten.

Aufgabe Ziel war es, ein konsistentes und wiedererkennbares Erscheinungsbild zu schaffen, das die pädagogischen Werte des Zentrums visuell transportiert. Ich war verantwortlich für die Konzeption und Gestaltung des Corporate Designs, das Webdesign sowie aller begleitenden analogen Materialien – in enger Zusammenarbeit mit dem Team des MEKO und einem Webentwickler.

Handlung

- Corporate Design:
 - Entwicklung von Logo, Farben, Typografie, Erstellung eines Styleguides
- Illustration & Animation:
 - Erstellung illustrativer Keyvisuals für Start- und Unterseiten
 - Animation dieser Keyvisuals
 - 5 weitere erklärende und dekorative Illustrationen für Webseite und Printprodukte
- Webdesign:
 - Gestaltung des Layouts in enger Zusammenarbeit mit der Webentwicklung
 - Erstellung grafischer Elemente zur Strukturierung und Navigation
- Printdesign:
 - Gestaltung verschiedener Printprodukte wie Flyer, Roll-Up, Fahne

Ergebnis Der neue Webauftritt ging erfolgreich online und spiegelt die Werte des MEKO anschaulich wider: Sie wirkt einladend, verständlich und zugänglich. Illustrative farbenfrohe Elemente und dezente Animationen sorgen für eine freundliche und nahbare Gestaltung, die die medienpädagogische Haltung des Zentrums unterstützt. Das visuelle Konzept wurde auch für ergänzende Printmaterialien übernommen, die z. B. bei Veranstaltungen zum Einsatz kommen.



Logo Bildmarke



Logo Wort-Bildmarke

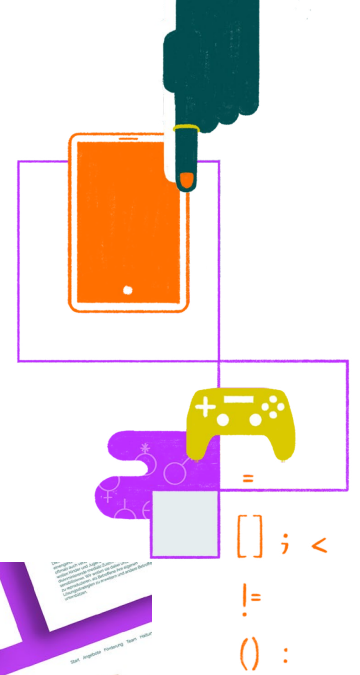


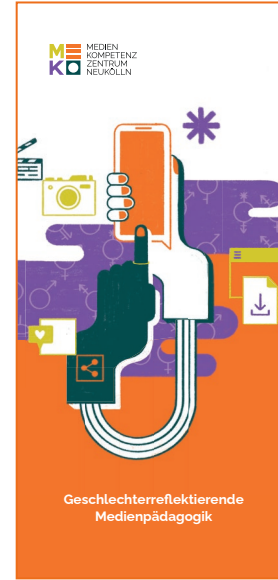
Webseite – Startseite



Headerillustrationen für Webseite

Klicke [HIER](#) um die Animationen zu sehen.





Icons

Flyer und Rollup



PROJEKT 03

Kunde JFF – Jugend Film Fernsehen e.V.
Zeitraum 2021

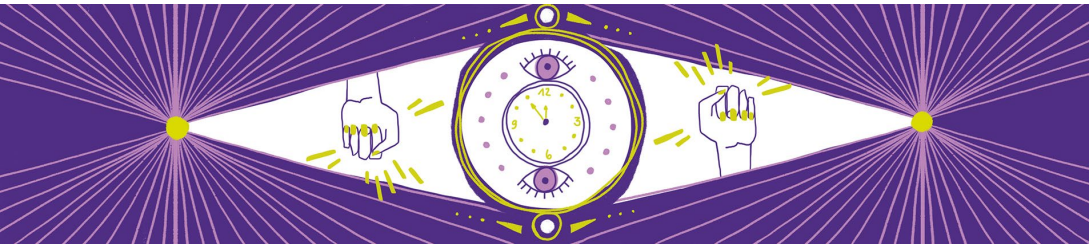
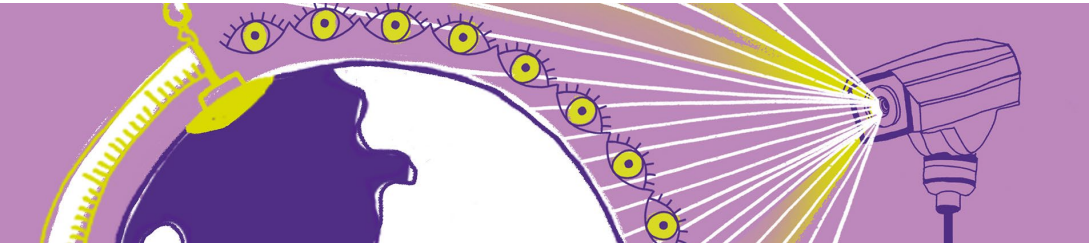
Situation Im Projekt TruthTellers haben sich drei Berliner Schulklassen der 8. und 9. Jahrgangsstufe in aufeinander abgestimmten Moduleinheiten mit den Themen Wahrheit, Erzählungen und Ideologien auseinandergesetzt, um so für Verschwörungserzählungen und Fake News sensibilisiert zu werden. Ziel war es, Jugendlichen einen reflektierten, kreativen Zugang zu medialer Manipulation und Storytelling zu eröffnen.

Aufgabe Ich war verantwortlich für das visuelle Erscheinungsbild des Projekts, die Konzeption und Umsetzung eines Projektvideos sowie die gestalterische Aufbereitung aller begleitenden Materialien für Schule und außerschulische Bildungsarbeit.

Handlung

- Entwicklung des Corporate Designs inkl. Logo, Farbwelt und Typografie
- Konzeption, Illustration und Animation eines Projektvideos auf Basis einer vorgegebenen Textgrundlage
- Gestaltung von Headerillustrationen für die Webseite
- Layout und Gestaltung einer 20-seitigen Handreichung, die Projektmethoden, pädagogische Ansätze und Einsatzfelder anschaulich vermittelt
- Gestaltung verschiedenster Bildungsmaterialien, darunter Arbeitsblätter, Ablaufpläne, Spielkarten, Methodenübersichten und Übungsformate

Ergebnis Entstanden ist ein umfassendes, visuell starkes Materialpaket, das von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften flexibel im Schulunterricht oder in außerschulischen Kontexten eingesetzt werden kann. Die Gestaltung unterstützt den niedrighschwelligigen Zugang zur komplexen Thematik. Die Materialien stehen öffentlich zur Verfügung und ermöglichen eine breite Nutzung.

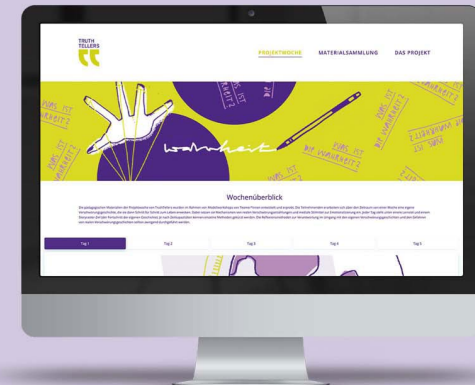


Illustrationen für Webseitenheader

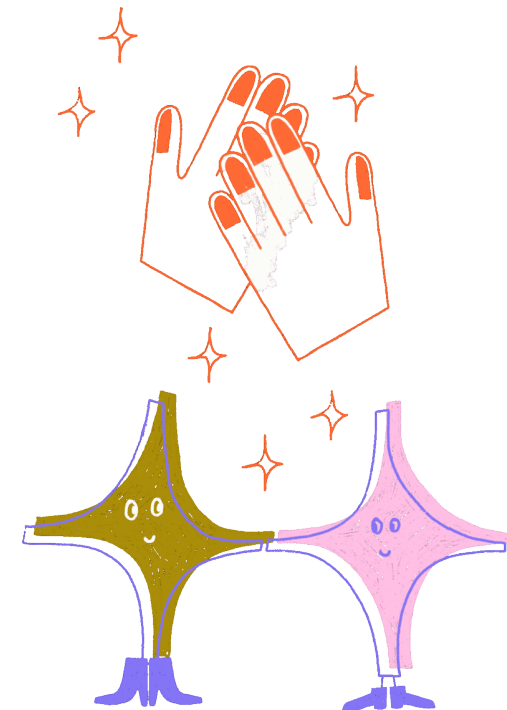


Logo

Klicke [HIER](#) um den Film zu sehen.



VIELEN DANK
FÜR ANSCHAUEN!



Du denkst, das könnte passen? Dann freue ich mich über eine Rückmeldung! Gerne komme ich persönlich bei euch vorbei.

- 0151 50430475
- mail@julerichter.de
- www.julerichter.de

Weitere Projekte und Einblicke in meine Arbeit findest Du unter www.julerichter.de