



UX-, UI-, WEB-DESIGNER, TECHNOLOGIST, EIERLEGENDE WOLLMILCHSAU.

WENZEL MASSAG

Ich vereine Erfahrung in Web-Design, UI und UX Design, sowie Print. Als programmierender Designer biete ich Fähigkeiten eines Designers und Entwicklers in einem homogenen und effizienten Prozess. So spare ich Ihnen viel Zeit, Geld und Kopfschmerzen.

Ich fühle mich sowohl im spezialisierten Team, als auch alleine wohl. Ich habe ein Auge für's Detail, behalte dabei jedoch das große Ganze im Blick. Sie brauchen einen Designer für Ihr Unternehmen?

 wenzel@wenzels.design

 +49 174 894 0 954

Hallo,

Ich bin Designer, Technologist, Problemlöser. Ich brenne für humane und systematische Gestaltung, sowie menschenfreundliche Technologieprodukte. Um Kunst und Technik zu Design, zu nutzerfreundlichen und nützlichen Produkten zu vereinen, setze ich auf wissenschaftlich fundiertes UX Design und Research.

Mein Ziel ist das bestmögliche Produkt für alle Stakeholder, allen voran die Kunden. Deshalb schätze ich den offenen Dialog im Team und den unermüdlichen Einsatz für Qualität, Nutzerfreundlichkeit und User Experience. Mir liegt die Design Advocacy genauso am Herzen wie das Design selbst und ich freue mich darauf den Wert von Design intern zu veranschaulichen.

Ich bin im Dreieck von Kunde, Gestaltung und Technologie zuhause und hier habe ich meine Werkstatt aufgebaut. Ich gestalte mit Stift und Papier, genauso wie mit digitalen Tools (s. Seite zwei). Sie arbeiten mit Double Diamond, agile SCRUM, oder im Design Thinking Framework? Ich bin flexibler Teamplayer in inter- und multidisziplinären Projekten.

Wenn Sie einen UX & UI Designer mit Erfahrung in Remote Arbeit und mehr suchen, der durch ein gutes Verständnis von HTML, CSS und JavaScript die Möglichkeiten der Technik zu nutzen weiß um Ihren Kunden einmalige Lösungen zu bieten, dann bin ich für Sie der Richtige. Ich bringe zudem exzellente Kommunikationsfähigkeiten im Team und gegenüber Kunden mit in's Boot, die ich in meiner Tätigkeit im internen und externen Product Support bei Sketch.com sammeln durfte.

Herzlich,

Wenzel Massag

SKILLS

✉ wenzel@wenzels.design

☎ +49 174 894 0 954

+31 682 746 212

UI DESIGN

- Visual Design (Wireframes, Mockups, Screen Designs)
- Microinteractions & Animations
- Designing for Atomic Design
- Development-Optimized UI Design (Designing for Code)
- Design Systeme & Pattern Libraries (Erstellen & Pflegen)

UX DESIGN

- Priorisierung von Produkteigenschaften
- Physical & Digital Prototyping
- Interaction Design
- Haptisches, akustisches und visuelles Feedback
- Task Design/Modelling, Task und User Flows
- Design Thinking
- Jobs-to-be-done

UX RESEARCH

- Evaluationstechniken
- Personas und Antipersonas
- Identifizieren von “Erlebnis-Lücken”/Stolpersteinen in der Customer und User Experience
- Explorationstechniken
- Expert Reviews & Heuristic Evaluations (ISO 9241-110)
- Dialogue Principles (ISO 9241-110)
- Jakob Niensens 10 Usability Heuristics
- Shadowing
- Usability Questionnaires (UEQ, AttrakDiff 2)
- Thinking-Aloud Usability Tests
- Video, Audio Aufnahme und Bearbeitung

AGILE UX

- Scrum
- Lean UX

SOFTSKILLS

- Remote Arbeit
- Deutsch (Muttersprache)
- Englisch (proficient, indicative C2)
- Öffentliche Kommunikation
- Präsentieren

TOOLS

- Stift und Papier, Sketch, Figma, Balsamiq
- Slack, Miro, Notion, FigJam, Obsidian, Zapier, Typeform, HubSpot
- Apple FinalCut Pro X, Logic Pro X
- Adobe CC Suite (InDesign, Illustrator, Photoshop, Lightroom, Premiere Pro, After Effects)
- Microsoft Office (Word, Outlook und weitere)
- Apple Keynote, Numbers, Pages
- Nova by Panic, XCode, Visual Studio
- HTML, CSS, SCSS, JavaScript

WEITERES

- Foto-, Film- und Audio-Technik
- Web-Programmierung (HTML, CSS, JavaScript), NodeJS, und ReactJS
- 2D und 3D Animation

LEGENDE

- Etabliert/Erfahren
- Lernend/Neu

SELBSTSTÄNDIGKEIT

Freiberuflicher UX, UI und Web-Designer • seit 11/2022

SKETCH

Product Support Specialist • 9/2021 – 10/2022

Sketch (sketch.com) ist ein niederländisches Software-Unternehmen mit mehr als 200 Mitarbeitern. Die UI/UX Designplattform Sketch (sketch.com) hilft Millionen Nutzern und Unternehmen neue Produkte zu gestalten.

Tätigkeitsfelder

- Direkter Ansprechpartner für Kunden bei technischen Fragen zu Sketch
- Externer Support via E-Mail, Videoanruf, Twitter, Live Chat
- Interner Support via Slack und Videoanruf
- Dokumentation technischer Mängel in GitHub issues
- Enge Zusammenarbeit mit Ingenieuren und Designern in der Firma um Probleme von Kunden und Kundengruppen zu lösen
- Qualitätsanalyse neuer Funktionen vor und während der Veröffentlichung von Beta Versionen der macOS, iOS, und Web-Applikationen
- Erstellen von Text und Multimediainhalten für die öffentlichen FAQs

AVIRA

Freiwilliges Praktikum • 4/2021 – 8/2021

Avira (avira.com) ist ein deutsches Softwareunternehmen in der IT Sicherheitsbranche. Während meinem Praktikum wurde Avira von Norton LifeLock gekauft und eingegliedert. Avira stellt Sicherheits- und Antivirus-Software für Windows und macOS her.

Tätigkeitsfeld — Das Design System für Windows und macOS Produkte

- Arbeit am Design System für den Avira Windows und macOS Desktop Client (B2C)
- Definition der Informationsarchitektur
- Erstellen und Pflege einer UI Pattern Library in Sketch
- Redesign einiger UI Komponenten
- Dokumentation in Frontify

BACHELOR: DIGITAL MEDIA DESIGN

Bachelor of Science • 9/2015 – 1/2021

Der Mediendesign Bachelor an der Ravensburg-Weingarten University (RWU.de) ermöglichte es mir praktisch User Experience zu trainieren, Einblicke in den Bau funktionaler Prototypen elektronischer Geräte, und ein breites Spektrum technischen und handwerklichen Fachwissens von der Programmierung, bis zum Fotografieren. Geprägt durch zwei lange Projektarbeiten zusätzlich zur Bachelor-Arbeit, bot das Studium die Möglichkeit praktische Erfahrung für's Berufsleben zu sammeln.

DESIGNING FOR ATOMIC DESIGN

Bachelor-Arbeit • 4/2020 – 1/2021

- Interview-Planung und Durchführung von Einzel- und Gruppeninterviews
- Fragebogen-basierte Datenerhebung
- Erstellung datenbasierter Personas
- Datenauswertung und Priorisierung von gefundenen Daten
- Prozessgestaltung für softwareentwicklungs-optimiertes UI design: "Designing for code".
- Gestalten und setzen eines Buchs
- Konzept einer Webseite

ROLLS-ROYCE POWER SYSTEMS

Praktikum im Bachelor, Sandort Friedrichshafen • 9/2019 – 3/2020

- Arbeit am Design System für interne B2B-Applikationen zum Flottenmanagement
 - Responsive (desktop und mobile)
 - Erstellen von responsive UI Patterns in der Sketch Library (Tabelle, Date-Picker)
 - Pflege und Strukturierung
 - Versionsmanagement
 - Design System Dokumentation — Komponentenbasiert in InVision DSM
 - Design-Development Schnittstelle — Workflow-Optimierung durch Workshops
- Co-Leitung des halbjährlichen, internen Design Thinking Camps als Teil der firmenweiten Design Advocacy

SONNEN.DE

Praktikum im Bachelor, Standort Wildpoldsried • 8/2019

- Analyse des Onboardingprozesses (Stepper/Wizard) für Neu- und Bestandskunden mithilfe von Hotjar
 - Absprungsursachen
 - Klickweganalyse über Maus/Scrolling-Heatmaps und Screen-Recordings
- Informationsarchitektur der Nutzeraktion mit System-Reaktion
Flussdiagramm in Miro

CREATION OF ARTIFACTS IN SOCIETY

Kurs in Product Design organisiert durch die Penn State University. 4/2015 – 6/2015

In diesem bewerteten online Kurs unterrichtete Karl T. Ulrich Produktgestaltung. Im Verlauf des Kurses werden Techniken anhand eines Projekts beigebracht. Nach den wöchentlichen Vorlesungen wenden die Kursteilnehmer das Gelernte Wissen an Ihrem persönlichen Projekt an.

MEDIENDESIGNER

Freiberuflich 2015 – 2018

- Verschiedene Webdesign-Projekte
- Betreuung des YouTube Kanals “Kinderarzt vom Bodensee” als Videograph, und Video-Editor

ABITUR

Freie Waldorfschule Ravensburg • 1997 – 2010