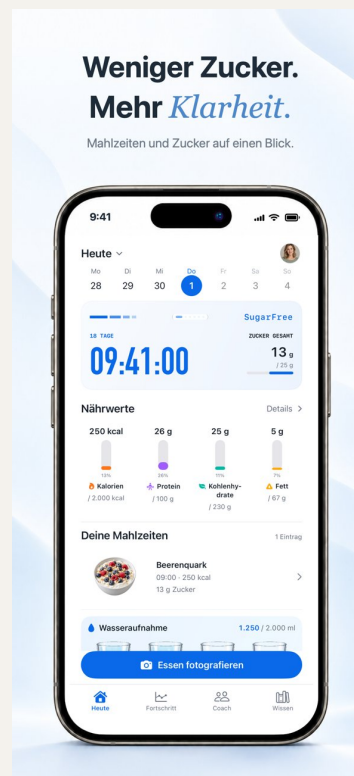


Ausgewählte Projekte

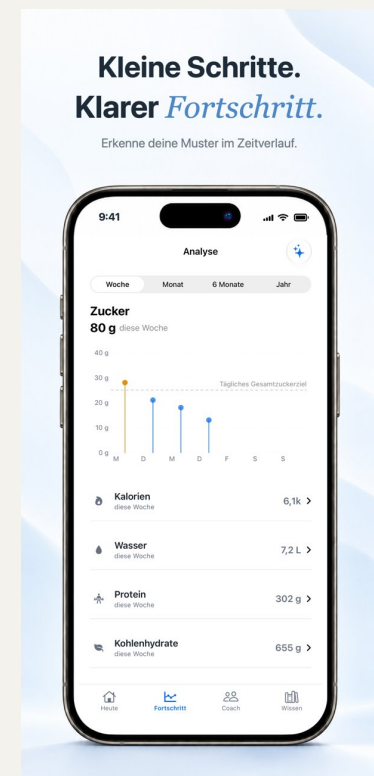
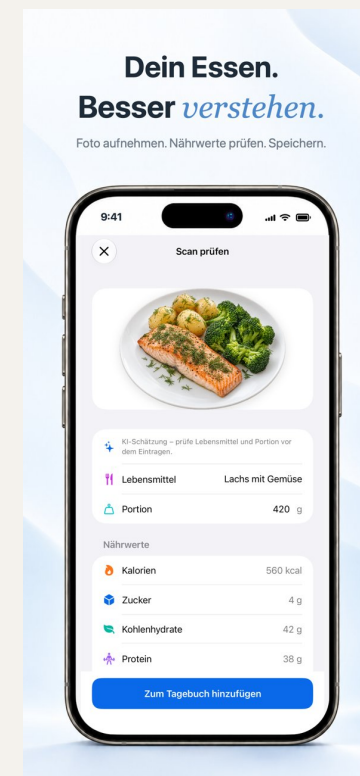
UX/UI und Design Engineering für digitale Produkte.

Ich verbinde Research, Produktkonzeption und Interface Design mit praktischer Programmierung. Eigene Apps und ihre Websites gestalte und entwickle ich selbst bis zum öffentlich verfügbaren Produkt. Die folgenden Projekte zeigen diese Verbindung aus UX/UI und Design Engineering sowie meine Arbeit an Konzernprodukten, in denen fachliche Anforderungen in verständliche Abläufe übersetzt werden.

UX/UI · Product Design · Product Thinking



MOBILE PRODUCTS

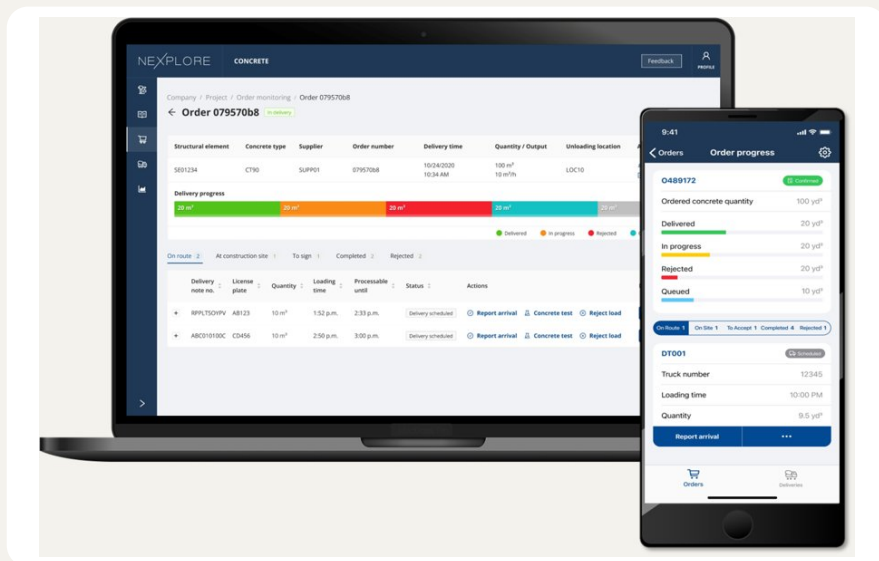


UX / UI + CODE

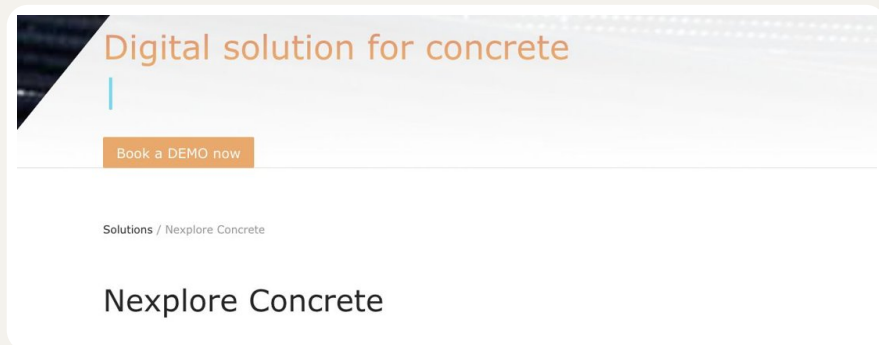
NEXPLORE / HOCHTIEF Group

Produktübergreifende UX für digitale Bauprozesse

UX/UI Designer · NEXPLORE Technology GmbH / HOCHTIEF Group · Juli 2020 – September 2022



Concrete · Offizielle Produktabbildung



Concrete Website · Stand 02.10.2026

Bei NEXPLORE Technology im HOCHTIEF-Konzern habe ich die Oberflächen mehrerer Produkte als UX/UI Designer mitgestaltet und ihre konzeptionellen Grundlagen mitgeprägt. Dazu gehörten BCQD und Concrete, Blockchain-Anwendungen, CDRA sowie die Website. Meine Arbeit verband konkrete Arbeitsabläufe mit einer gemeinsamen gestalterischen Grundlage.

VOM BAUSTELLENRESEARCH ZUR UMSETZUNG

Für BCQD, eine Web- und Mobile-Anwendung zur Betonbestellung, verantwortete ich die UX eigenständig. Aus Research auf Baustellen entwickelte ich User Flows, Wireframes und Figma-Prototypen. Ich arbeitete eng mit Business Analysis und Softwarearchitektur zusammen und trug maßgeblich zu Releases in Deutschland und den USA bei. Dazu kamen Beiträge zum globalen Designsystem und die Übertragung der Arbeitsmethodik auf Minerva.

WAS DAS PROJEKT ZEIGT

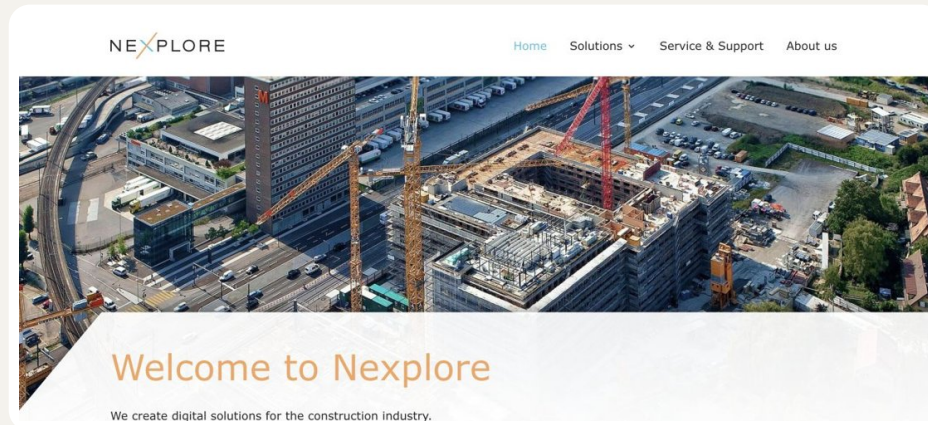
Das Projekt verbindet eigenständige UX-Verantwortung mit enger Zusammenarbeit in einer internationalen Unternehmensgruppe. Ich verfolgte Research-Erkenntnisse bis in konkrete Produktentscheidungen, dachte mobile und webbasierte Abläufe zusammen und trug dazu bei, gemeinsame Standards im Entwicklungsalltag zu verankern.

Produktansichten · Stand Oktober 2026 · Meine Tätigkeit: Juli 2020 bis September 2022

NEXPLORE / HOCHTIEF Group

Produktübergreifende UX für digitale Bauprozesse

UX/UI Designer · NEXPLORE Technology GmbH / HOCHTIEF Group · Juli 2020 – September 2022

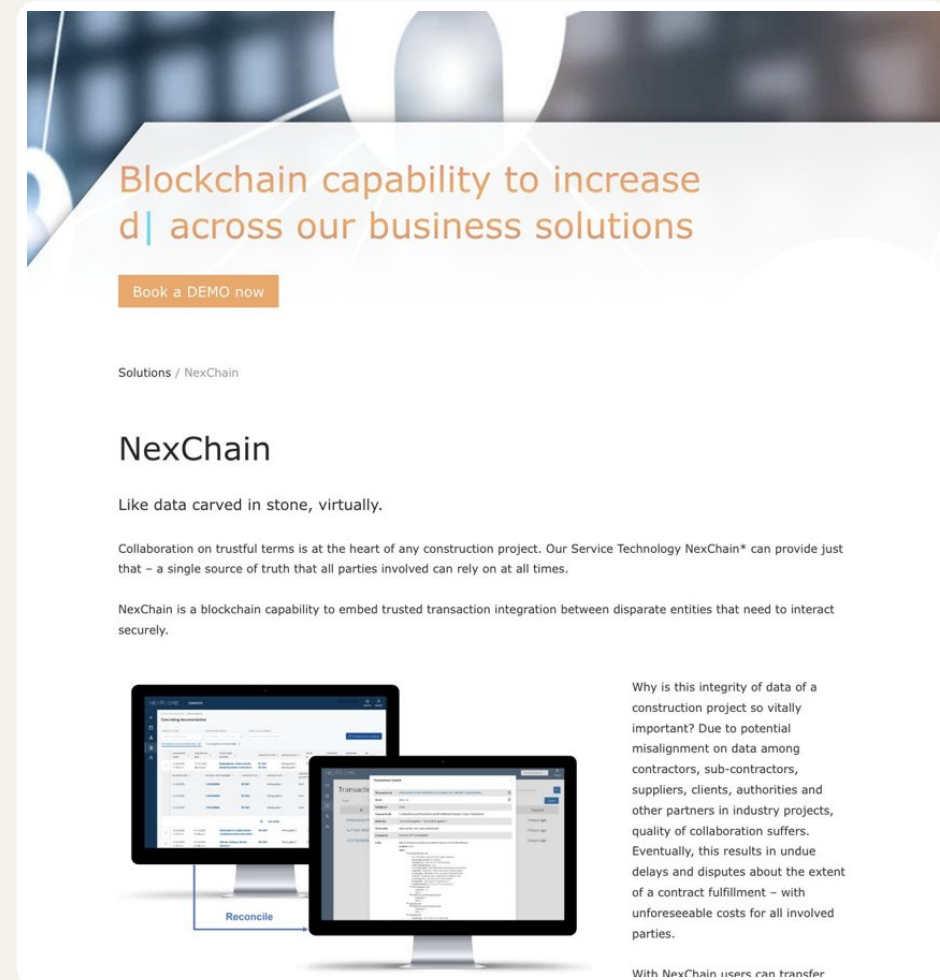


NEXPLORE · Unternehmenswebsite

CDRA & Blockchain

Bei NEXPLORE habe ich auch die Oberflächen von CDRA und Blockchain-Anwendungen mitgestaltet und ihre konzeptionelle Grundlage mitgeprägt. CDRA, der Contract Document Review and Analyser, unterstützte die Arbeit mit Ausschreibungs- und Vertragsunterlagen: Anforderungen erschließen, Dokumente kommentieren und Risiken hervorheben. Die Nexchain-Ansichten zeigen den heutigen Blockchain-Produktkontext.

Kontextansicht / Nexchain · Stand 02.10.2026

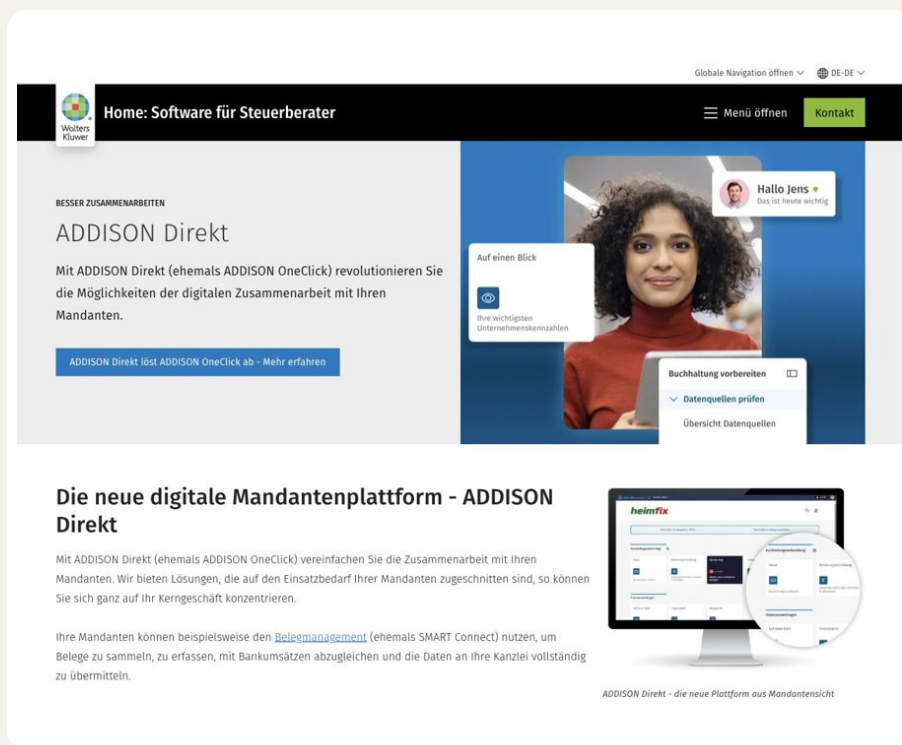


Nexchain · aktuelle Produktansichten

Wolters Kluwer

Produktübergreifende Vorarbeit für Tax & Accounting und Health

Senior CX/UX Designer · Tax & Accounting Deutschland · Oktober 2022 – Dezember 2023



ADDISON Direkt · Aktuelle Website und Produktansicht

Bei Wolters Kluwer gestaltete ich ADDISON OneClick und den ADDISON KI-Agenten aus UX/UI-Perspektive neu. Darüber hinaus habe ich Oberflächen von ADDISON, SBS und AKTE sowie im Health-Bereich mitgestaltet und konzeptionelle Grundlagen mitgeprägt. Als Senior CX/UX Designer verband ich spezialisierte Fachanforderungen mit verständlichen Abläufen und konsistenten Gestaltungsmustern.

REDESIGN AUF GRUNDLAGE DER FACHABLÄUFE

Beim Redesign von ADDISON OneClick und des ADDISON KI-Agenten lag mein Beitrag in der UX/UI-Gestaltung. In Tax & Accounting bildeten Research, Fachinterviews und die Validierung von Konzepten die Grundlage meiner Arbeit. Ich übersetzte Erkenntnisse in User Stories, Journeys, Flows, Wireframes und interaktive Prototypen und überführte wiederkehrende Anforderungen in gemeinsame Designstandards.

WAS DAS PROJEKT ZEIGT

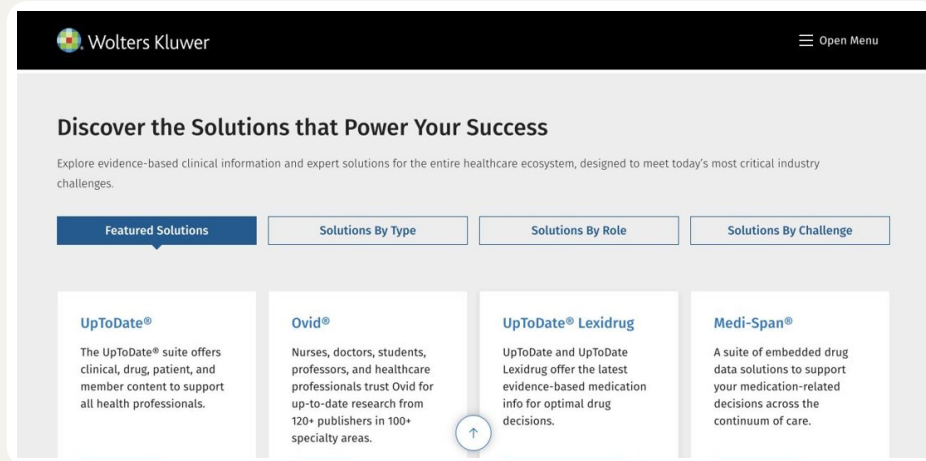
Meine Arbeit verbindet die Klärung komplexer Anforderungen mit konkreter Funktionsgestaltung und gemeinsamen Standards. Die konzeptionelle und gestalterische Vorarbeit reicht dabei über einzelne Screens hinaus: Sie schafft eine Grundlage, auf der unterschiedliche Produkte und Teams ihre Nutzererlebnisse weiterentwickeln können.

ADDISON Direkt, Nachfolger von ADDISON OneClick · Produktansichten: Oktober 2026 · Meine Tätigkeit bei Wolters Kluwer: Oktober 2022 bis Dezember 2023

Wolters Kluwer

Produktübergreifende Vorarbeit für Tax & Accounting und Health

Senior CX/UX Designer · Tax & Accounting Deutschland · Oktober 2022 – Dezember 2023

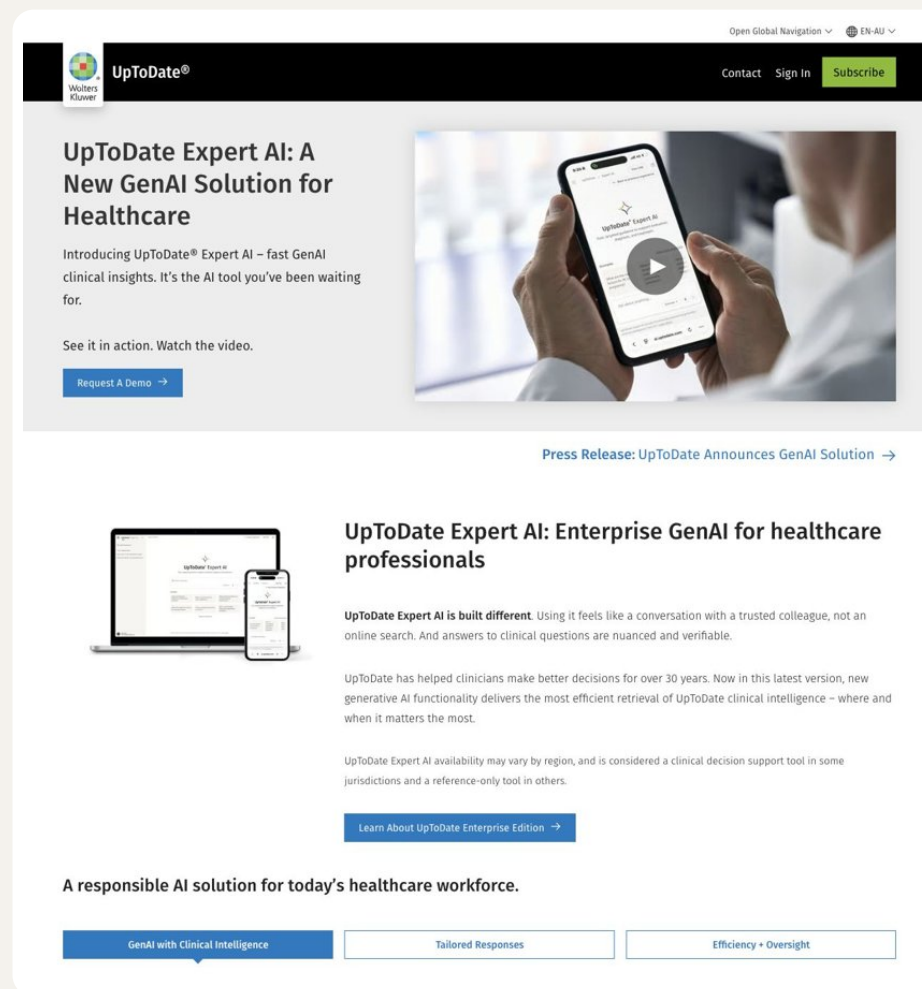


Health Solutions · Produktkontext

Wolters Kluwer Health

Auch im Health-Bereich von Wolters Kluwer habe ich Oberflächen als UX/UI Designer mitgestaltet und konzeptionelle Grundlagen mitgeprägt. Die verständliche Aufbereitung komplexer Fachinformationen gehört hier zum Produktkontext. Die Ansichten von UpToDate und UpToDate Expert AI zeigen den heutigen Entwicklungsstand dieses Umfelds.

Wolters Kluwer Health · Produktansichten, Stand Oktober 2026 · Meine Tätigkeit: 2022–2023

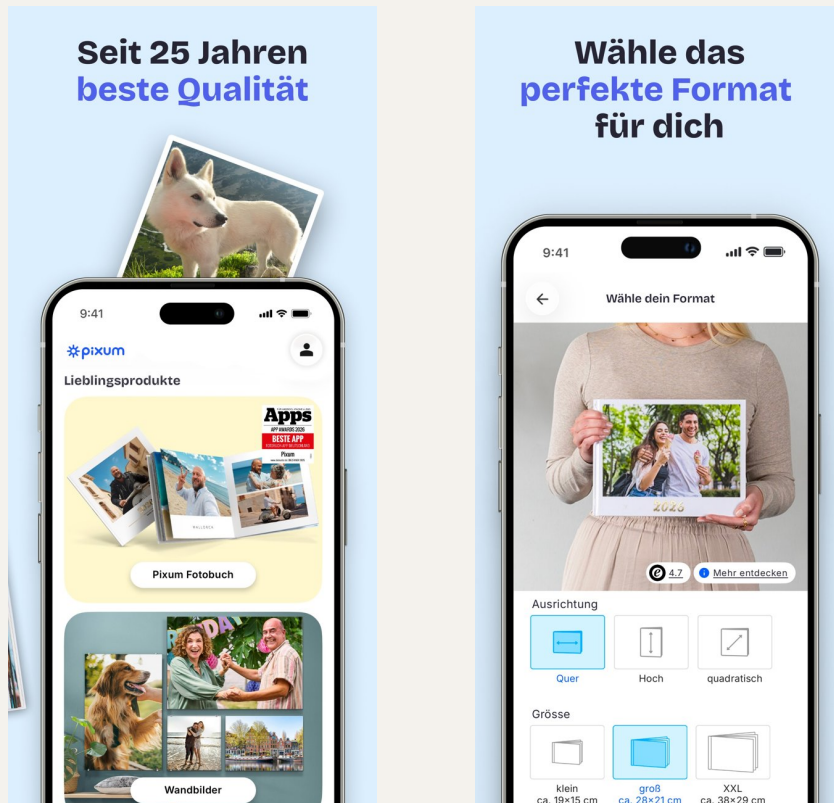


UpToDate / UpToDate Expert AI · aktuelle Ansicht

Pixum

UX/UI für App, Webtool und Website

UX Designer · 2019–2020



Für Pixum habe ich die UX/UI von App, Webtool und Website gestaltet. Ein Schwerpunkt war der passende Weg zur Fotobestellung: abhängig von Produkt, Gerät und technischer Verfügbarkeit. Ich analysierte Klickverhalten und Nutzertests, verglich Lösungsrichtungen und übersetzte die Entscheidung in mobile und Desktop-Komponenten. Mit Produkt, Business und Entwicklung stimmte ich die Abläufe ab und bereitete ihre Überprüfung durch A/B-Tests vor.

DEN BESTELLWEG ÜBER OBERFLÄCHEN HINWEG GESTALTEN

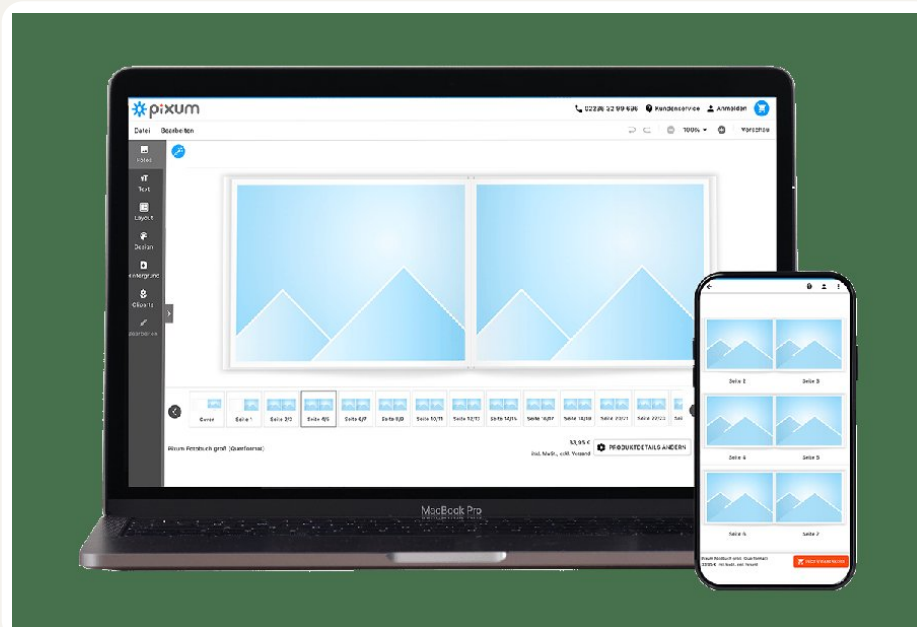
App, Webtool und Website sind unterschiedliche Zugänge zu einem gemeinsamen Angebot. Meine UX/UI-Arbeit verband diese Perspektiven mit einer konkreten Entscheidung: Welcher Weg passt zum gewünschten Produkt und zum verwendeten Gerät? Daraus entwickelte ich nachvollziehbare Einstiege und Interaktionsmuster, die Orientierung geben und alternative Bestellwege zugänglich halten.

Pixum · App, Webtool und Website · Stand 02.10.2026

Pixum

UX/UI für App, Webtool und Website

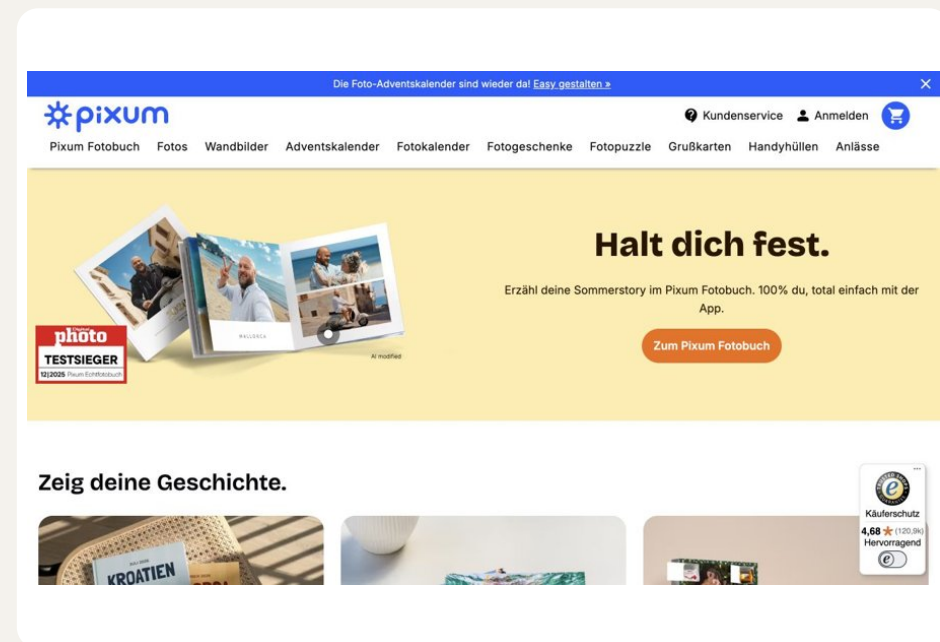
UX Designer · 2019–2020



Offizielles Webtool-Mockup · abgerufen 02.10.2026

App, Webtool und Website

Für Pixum habe ich die UX/UI von App, Webtool und Website gestaltet. Ein Schwerpunkt war der passende Weg zur Fotobestellung: abhängig von Produkt, Gerät und technischer Verfügbarkeit. Ich analysierte Klickverhalten und Nutzertests, verglich Lösungsrichtungen und übersetzte die Entscheidung in mobile und Desktop-Komponenten. Mit Produkt, Business und Entwicklung stimmte ich die Abläufe ab und bereitete ihre Überprüfung durch A/B-Tests vor.



Pixum Website · Stand 02.10.2026

SugarFree AI

Vom Lebensmittel zum verständlichen Tagesüberblick

Eigenes öffentliches Produkt · UX/UI, App- und Webentwicklung

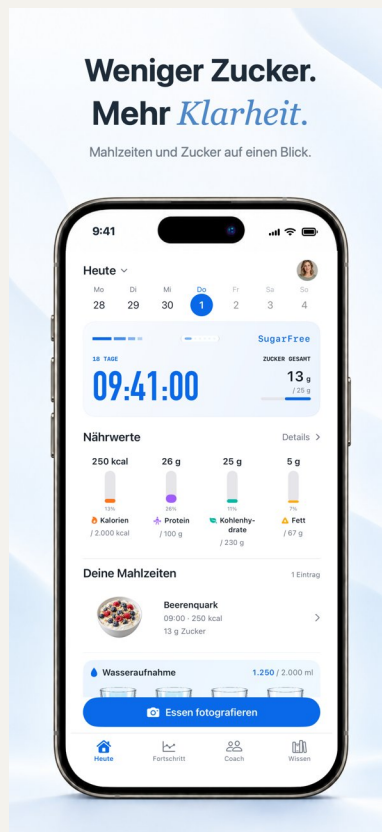
SugarFree AI ist ein öffentlich verfügbares Produkt für die Erfassung von Lebensmitteln und den Überblick über Zucker, Makronährstoffe und Wasser. Ich habe sowohl die native iOS-App als auch die zugehörige Website selbst gestaltet und programmiert. Datenerfassung, KI-Ergebnisse und tägliche Auswertung verbinden sich zu einem klaren mobilen Ablauf.

ERFASSEN, PRÜFEN, EINORDNEN

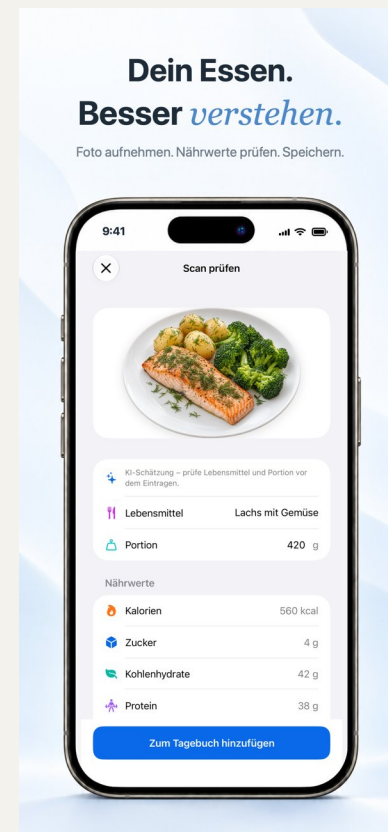
Der zentrale Ablauf führt vom Foto oder Barcode über eine prüfbare KI-Schätzung zum Tagesüberblick. Nutzer können die ermittelte Portion anpassen und die Nährwerte vor der Übernahme prüfen. Damit erhält die Kontrolle des Ergebnisses einen festen Platz in der Interaktion; die App kennzeichnet den Schätzcharakter der Angaben.

WAS DAS PROJEKT ZEIGT

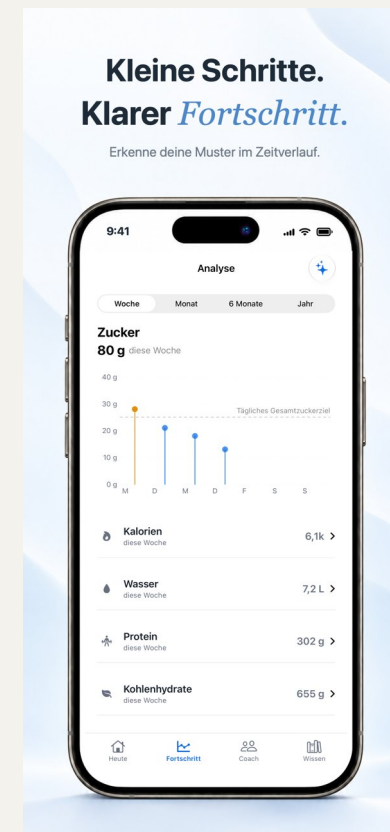
Hier verbinde ich UX/UI mit Design Engineering: Ich entwickle die Interaktionen und programmiere sie selbst in SwiftUI. Auch die Website habe ich gestaltet und umgesetzt. Diese durchgehende Verantwortung verbindet Produktentscheidungen mit ihrem Verhalten in der Anwendung – von verständlichen Eingaben über prüfbare KI-Ergebnisse bis zu konsistenten Zuständen.



01 Erfassen



02 Prüfen



03 Einordnen

App-Store-Motive mit realen App-Ansichten · Beispieldaten

SugarFree AI

Vom Lebensmittel zum verständlichen Tagesüberblick

Eigenes öffentliches Produkt · UX/UI, App- und Webentwicklung



Eigene veröffentlichte Website · Stand 02.10.2026

SugarFree AI · Vom Webauftritt zur App

Für SugarFree AI habe ich die Website trysugarfree.com und die iOS-App selbst gestaltet und programmiert. Beide sind öffentlich verfügbar. Die ruhige blaue Gestaltung und die App-Ansichten führen vom ersten Eindruck zu einem konkreten Verständnis des Produkts: Lebensmittel erfassen, KI-Schätzungen prüfen und Zucker sowie Makronährstoffe im Tagesverlauf überblicken. Website und App erzählen damit dieselbe Nutzungsgeschichte. Produktkommunikation, Interface Design und eigene Entwicklung greifen von der ersten Begegnung bis zur Anwendung ineinander.

REFERENZ

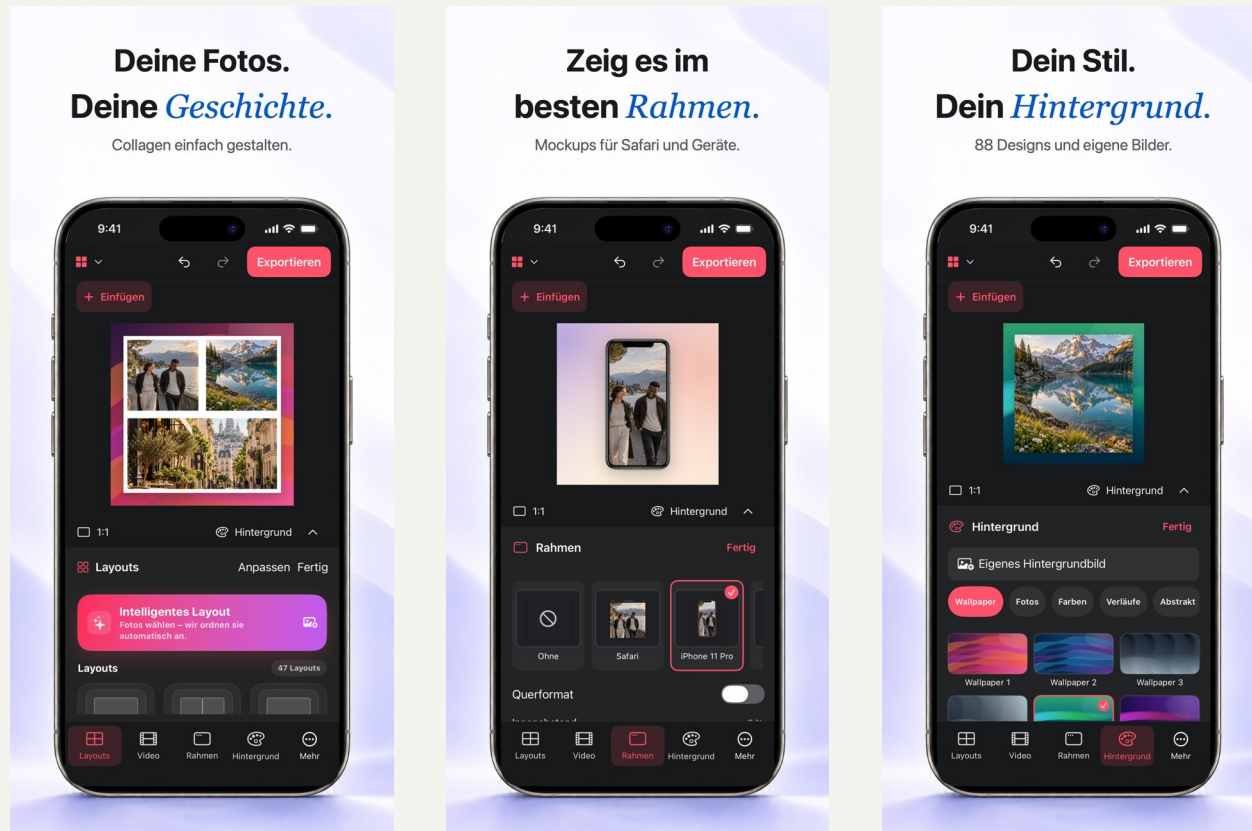
trysugarfree.com

Screens: aktuelle Website-Ansicht, 02.10.2026

Collage Easy

Eigene App für Collagen, Mockups und Video

Eigenes öffentliches Produkt · UX/UI und Programmierung ·



Collage Easy · App-Ansichten auf dem iPhone · Stand 02.10.2026

Collage Easy ist meine eigene, öffentlich verfügbare App. Ich habe sie konzipiert, gestaltet und programmiert. Sie verbindet Collagen, Screenshot-Mockups und Videobearbeitung auf iPhone, iPad und Mac. Neben den Editoren entwickelte ich die Produktlogik für KI-Funktionen, Zugangsrechte und Credits. Verständliche Rückmeldungen, nachvollziehbare Kosten und die Rücknahme des Verbrauchs bei fehlgeschlagenen Aktionen gehören dabei ebenso zur Gestaltung wie Layouts, Werkzeuge und Vorschaufenster.

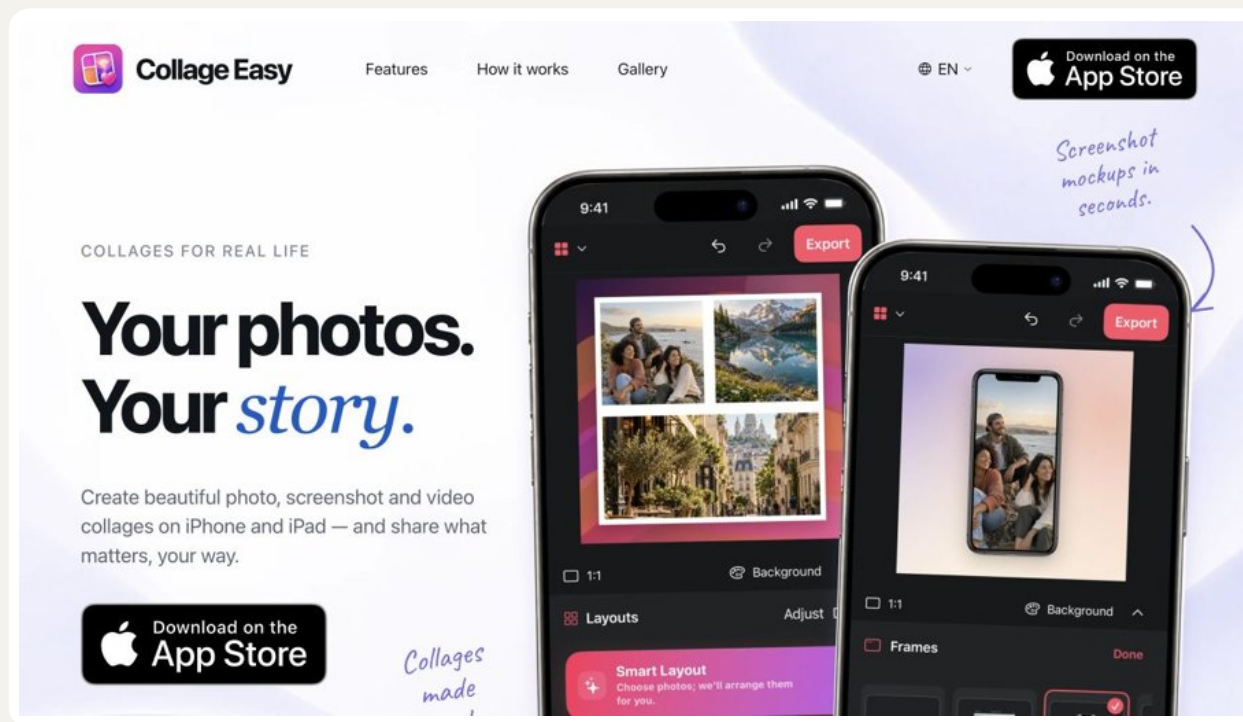
DESIGN UND CODE FÜR EIN KREATIVES WERKZEUG

Ich gestalte die Bedienung und programmiere das Verhalten der App selbst. Layoutauswahl, Mockup-Rahmen und Videobearbeitung müssen auf unterschiedlichen Bildschirmgrößen nachvollziehbar bleiben. Für KI-Aktionen verbinde ich den sichtbaren Ablauf mit serverseitigen Kontingenten und einer Fehlerbehandlung, die verbrauchte Credits bei ausbleibendem Ergebnis zurückgibt.

Collage Easy

Eigene App für Collagen, Mockups und Video

Eigenes öffentliches Produkt · UX/UI und Programmierung ·



Collage Easy Website · Stand 02.10.2026

App, Web und kreative Produktlogik

Collage Easy ist meine eigene, öffentlich verfügbare App. Ich habe sie konzipiert, gestaltet und programmiert. Sie verbindet Collagen, Screenshot-Mockups und Videobearbeitung auf iPhone, iPad und Mac. Neben den Editoren entwickelte ich die Produktlogik für KI-Funktionen, Zugangsrechte und Credits. Verständliche Rückmeldungen, nachvollziehbare Kosten und die Rücknahme des Verbrauchs bei fehlgeschlagenen Aktionen gehören dabei ebenso zur Gestaltung wie Layouts, Werkzeuge und Vorschauen.

DrugFree

Orientierung und kurze Wege im persönlichen Alltag

Eigenes öffentliches Produkt · UX/UI, App- und Webentwicklung

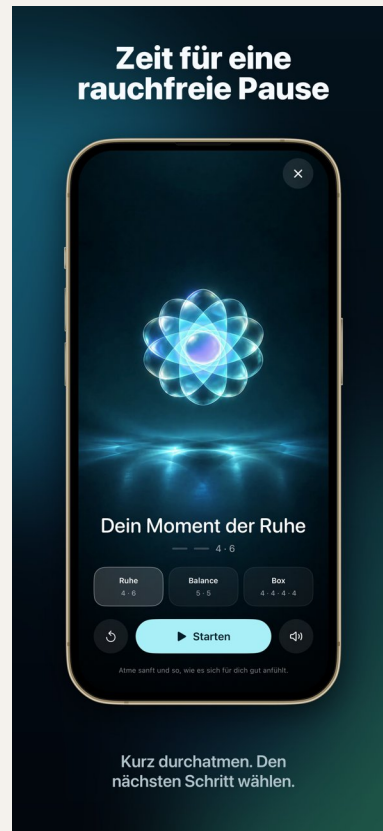
DrugFree ist ein öffentlich verfügbares Produkt, das persönliche Fortschrittsübersichten, kurze Tools und ein Journal verbindet. Ich habe die native iOS-App und die zugehörige Website selbst gestaltet und programmiert. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie Menschen ihren Verlauf überblicken und direkt die passende Funktion erreichen.

ÜBERSICHT UND HANDLUNG VERBINDEN

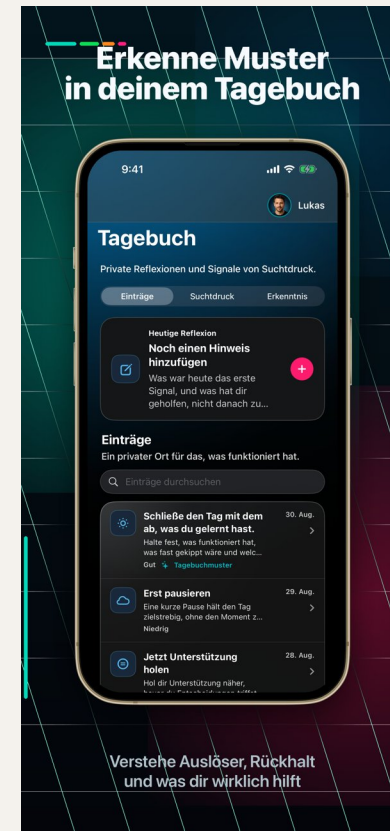
Onboarding, Today-Ansicht, Craving-Toolkit, Journal und Insights bilden die zentralen Bereiche. Fortschritt wird über Clean Streak und Meilensteine sichtbar; kurze Übungen bieten einen direkten Einstieg, während das Journal Raum für Erfahrungen und Auslöser schafft. Persönliche Einträge werden lokal gespeichert, ergänzt um eine Face-ID-Funktion zum Schutz des Zugangs.

WAS DAS PROJEKT ZEIGT

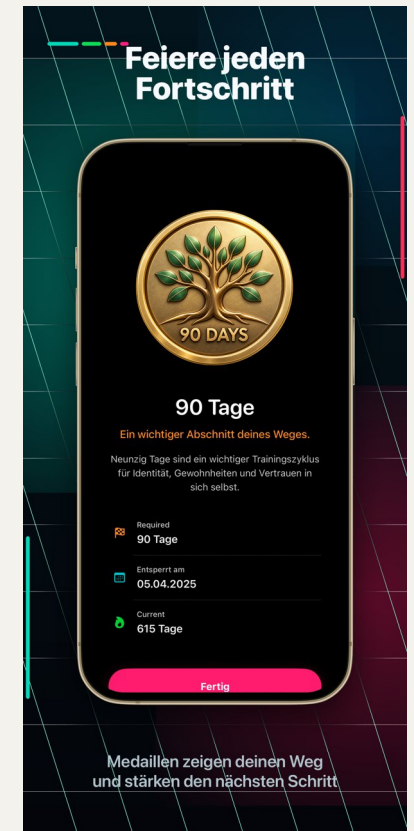
Das Projekt zeigt meine Arbeit von der Produktidee über UX/UI bis zur eigenen Programmierung in SwiftUI und der Umsetzung der Website. Ich entscheide über Informationshierarchie und Interaktionen und überführe sie selbst in nutzbare Funktionen. So greifen Design Engineering, lokale Datenspeicherung und die Gestaltung wiederkehrender Abläufe ineinander.



01 Atemübung



02 Journal



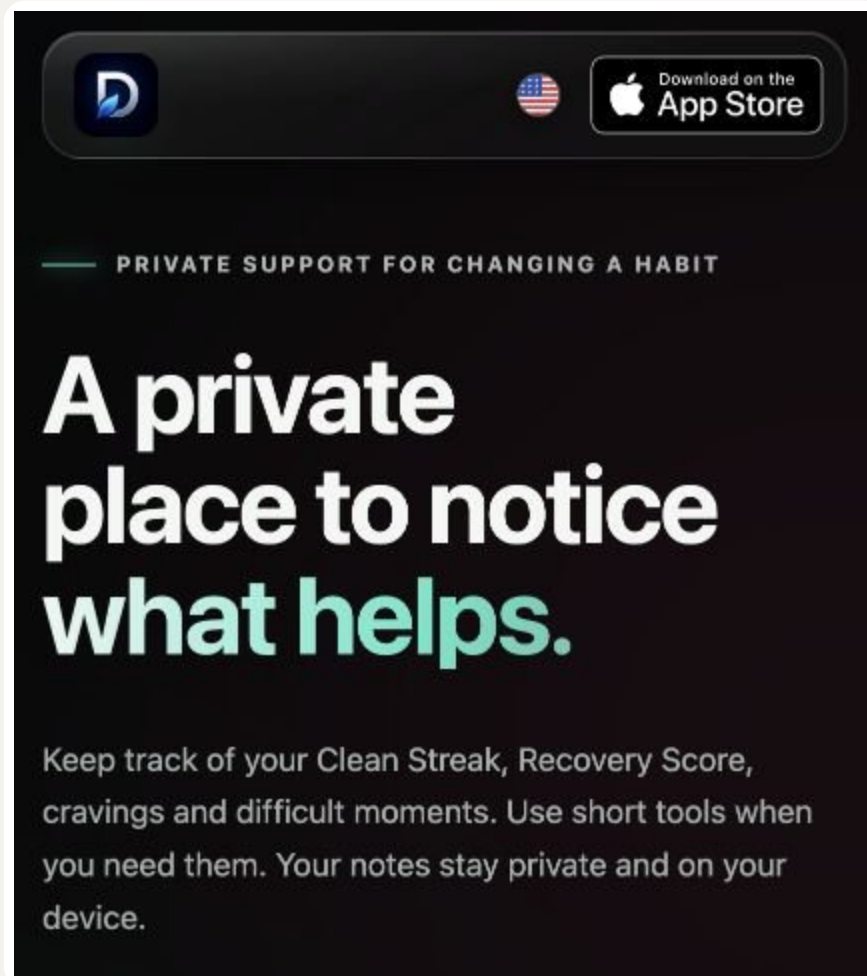
03 Fortschritt

App-Store-Motive mit realen App-Ansichten

DrugFree

Orientierung und kurze Wege im persönlichen Alltag

Eigenes öffentliches Produkt · UX/UI, App- und Webentwicklung



Eigene veröffentlichte Website · Stand 02.10.2026

DrugFree · Ein gemeinsamer Auftritt für Website und App

Die Website drugfree.app und die iOS-App habe ich selbst gestaltet und programmiert; beide sind öffentlich verfügbar. Der Webauftritt macht Privatsphäre und die zentralen Funktionen greifbar: den persönlichen Verlauf überblicken, Erfahrungen im Journal festhalten und kurze Tools direkt nutzen. App-Ansichten zeigen, wie diese Funktionen zusammenhängen. Die Website vermittelt damit bereits die Prioritäten der Anwendung: persönliche Daten bewusst behandeln, Orientierung geben und den nächsten Schritt verständlich machen. Gestaltung und Programmierung liegen durchgehend in meiner Hand.

[WEBSITE & APP](https://drugfree.app)

drugfree.app

Weitere Produktarbeit

Service, Automatisierung und verlässliche Produktzustände



Clip Forge

Clip Forge habe ich als System für Recherche, Rendering, Veröffentlichung und Auswertung entwickelt. Klare Statusanzeigen, geprüfte Übergaben und gezielte Wiederaufnahme nach Fehlern machen die Abläufe nachvollziehbar. Ein Praxisbeispiel ist mein Kanal Pray Shield: 116.000 YouTube-Abonnenten laut öffentlicher Anzeige am 02.10.2026 und ein Silberner YouTube Creator Award. Das Projekt verbindet Produktkonzeption, eigene Entwicklung und den Betrieb einer realen Content-Pipeline.

Historische Projektillustration



myDaylivery

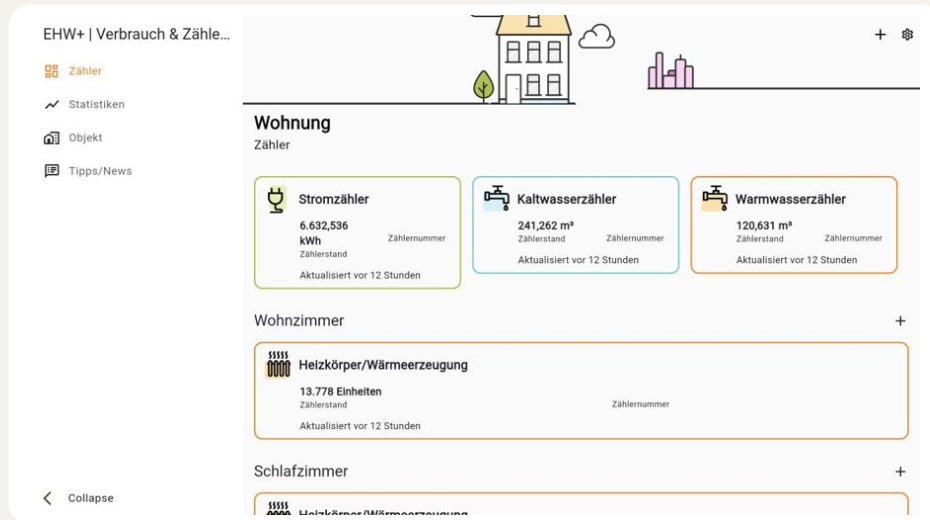
myDaylivery gründete ich mit drei Partnern und gestaltete Geschäftsmodell, Service und Produkt von der ersten Idee an mit. Die Plattform verband Versender, gewerbliche Kurier oder geprüfte private Fahrer und Empfänger. Ich verantwortete Produkt- und Service-Design für Buchung, Vermittlung, Tracking und Koordination über Portal, Website, iOS und Android hinweg. Identität, Zuständigkeiten und Statuswechsel machten Vertrauen im Ablauf konkret.

Historische Projektillustration

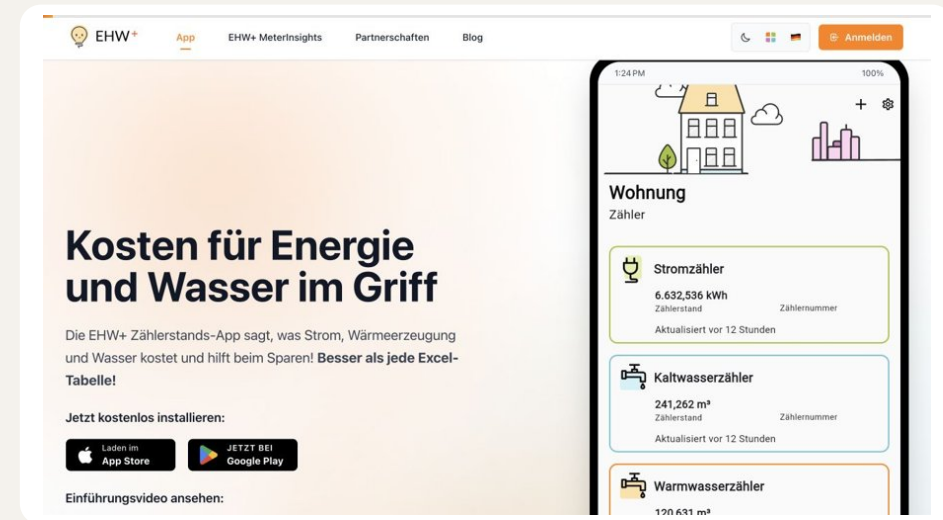
EHW+

App und Website vollständig neu gestaltet

Independent Lead Product & UX Designer · Seit 2024



EHW+ Web-App · aktueller Demo-Stand 02.10.2026



EHW+ Website · Stand 02.10.2026

Für EHW+ habe ich das aktuelle Layout der App und der Website vollständig neu gestaltet. Zählerstände, Verbrauch, Kosten und Prognosen erhalten eine klare Struktur über Smartphone, Tablet und Desktop hinweg. Meine Arbeit verbindet Nutzerforschung und Usability-Tests mit Informationshierarchie, interaktiven Prototypen und wiederverwendbaren Gestaltungsmustern. Gemeinsam mit Produktverantwortlichen und Entwicklung begleite ich die Umsetzung, damit Website und Anwendung ein zusammenhängendes Erlebnis bilden.

EIN GEMEINSAMES SYSTEM FÜR APP UND WEBSITE

Der Webauftritt führt in das Produkt ein; die App macht Energie- und Wasserdaten im Alltag zugänglich. Ich habe beide Layouts neu gestaltet und ihre Struktur, visuelle Hierarchie und wiederkehrenden Muster aufeinander abgestimmt. So reicht meine Verantwortung vom ersten Eindruck bis zur konkreten Arbeit mit den eigenen Verbrauchsdaten.

EHW+ · App und Website · Stand 02.10.2026