

Motivationsschreiben

Bewerbung als UX/UI Designer – win2day

Motivationsschreiben

Bewerbung als UX/UI Designer – win2day

Sehr geehrtes win2day-Team,

ich bewerbe mich als UX/UI Designer, weil ich genau dort am stärksten bin, wo win2day täglich liefern muss: an der Schnittstelle aus hoher UX-Erwartung, regulatorischer Verantwortung und technologischer Komplexität. Ich gestalte Experiences, die sich nicht nur „schön“ anfühlen, sondern Vertrauen aufbauen, barrierefrei funktionieren und in der Umsetzung sauber mit Engineering zusammenlaufen – inklusive klarer Spezifikationen, komponentenorientiertem Denken und einem Workflow, der in Jira in echten Produktteams funktioniert.

Meine Geschichte beginnt nicht mit einer perfekten „Designer-Karriere-Schablone“, sondern mit Neugier und echter Praxis. Mit etwa 12 Jahren habe ich angefangen, Websites zu programmieren – zuerst, weil ich es spannend fand, Dinge selbst zu bauen, dann, weil es plötzlich gebraucht wurde. In dieser Zeit hatte ich sogar einen Bibliotheksausweis der TU Wien: Meine Schule (EKMS am Karlsplatz) war in unmittelbarer Nähe, und ich habe mich dort regelmäßig in Technik, Design und Psychologie eingelesen. Dieses Zusammenspiel aus „Wie funktioniert ein System?“ und „Wie denken Menschen?“ prägt meinen Ansatz bis heute.

Über Minecraft kam ich früh in eine Welt, in der UX ganz unmittelbar spürbar ist: Wenn ein Flow unklar ist, wenn ein Formular nervt, wenn eine Seite zu langsam lädt oder wenn der Support-Prozess nicht verständlich ist, sind Nutzer sofort weg. Genau dort habe ich gelernt, dass UX nicht „Dekoration“ ist, sondern Verhalten, Vertrauen und Retention steuert.

Parallel dazu hat mich Technik nie losgelassen. Ich habe Java gelernt, mich tief in Netzwerke und Infrastruktur eingearbeitet und Linux-Server aufgesetzt und betrieben (u. a. Debian, Arch Linux, Alpine). Später kamen Themen wie Cluster- und Cloud-Infrastruktur, Monitoring, Performance-Optimierung und Cybersecurity-Grundlagen dazu. Diese Perspektive prägt mein Design bis heute: Ich denke UX nie isoliert, sondern als Teil eines Systems – mit Datenflüssen, Zuständen, Rollen, Sicherheitsanforderungen, Fehlerfällen und realen Constraints. Gerade in einem Umfeld wie win2day, in dem Sicherheit, Transparenz und Verlässlichkeit zentrale Produktwerte sind, ist dieses Denken ein klarer Mehrwert.

Mit 13 hatte ich den Traum, ein eigenes Videospiel zu machen. Mit 15 habe ich ihn konkret umgesetzt: Das erste Spielprojekt war programmiert und spielbar. Später habe ich mit verschiedenen Engines gearbeitet – Unreal Engine, Unity, GameMaker, GameGuru, AppGameKit – und dabei ein tiefes Verständnis für Interaktion, Feedback-Loops,

Motivation, Progression und Systemdesign entwickelt. Aus heutiger Sicht ist Game-Development ein perfektes Training für UX/UI: Man führt Menschen durch komplexe Systeme, reduziert Reibung, gibt klares Feedback, verhindert Frust, gestaltet ein fair verständliches Regelwerk und sorgt dafür, dass Handlungen erwartbare Ergebnisse haben.

Seit 2021 bin ich selbstständig als Einzelunternehmer (ohne Mitarbeiter). Diese Zeit hat mir extrem viel beigebracht: Eigenverantwortung, Struktur, Verlässlichkeit, Priorisierung, saubere Dokumentation und die Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen, die langfristig tragen. Ich bin es gewohnt, Montag bis Sonntag und zu unterschiedlichsten Uhrzeiten produktiv zu arbeiten – das macht mich außergewöhnlich flexibel, ohne dass Qualität leidet. Gleichzeitig wünsche ich mir bewusst ein fixes Angestelltenverhältnis: Stabilität, Teamarbeit und eine langfristige Perspektive. Eine nebenberufliche Selbstständigkeit bleibt bestehen, wird jedoch meine Leistung, Verfügbarkeit oder Priorisierung meiner Anstellung in keiner Weise beeinträchtigen.

Besonders an win2day reizt mich die Kombination aus hohem UX-Anspruch, regulatorischer Verantwortung und technologischer Komplexität. Themen wie Registrierung, Verifizierung, Einzahlung/Auszahlung, Promotions, Loyalty und E-Commerce-ähnliche Funnels sind UX-seitig hochspannend, weil man Wirkung klar messen kann: Abbruchraten, Conversion, Fehlerraten, Support-Tickets, Time-to-Task, Vertrauen und Wiederkehr. Gleichzeitig ist das Umfeld sicherheitskritisch. Genau hier bietet mein technischer Hintergrund einen Mehrwert: Ich treffe UX-Entscheidungen stets im Kontext von Sicherheit, Performance und Skalierbarkeit – und beziehe die Realität der Implementierung früh in die Gestaltung ein.

Was ich fachlich mitbringe, lässt sich gut entlang der Anforderungen strukturieren:

- Mehrjährige Erfahrung in UX/UI (Web und Apps).
- Stark in Figma & Designsystemen: routiniert im Arbeiten mit Designsystemen, Libraries, Web Components, Varianten, Token, States und responsiven Breakpoints.
- End-to-End UX: Research, User Flows, Wireframes, Prototyping, visuelles UI-Design bis Design-Specs für Devs; sicher im Formulieren von Hypothesen und im Messen von Impact.
- Accessibility by Design (WCAG 2.1 AA): Erfahrung, barrierefreie Lösungen zu konzipieren, zu testen und zu dokumentieren (Kontrast, Fokusführung, Tastatur-Navigation, Screenreader-Logik, Formulare, Fehlermeldungen, Motion-Reduktion).
- Zusammenarbeit mit Engineering: saubere Handovers, komponentenorientiertes Denken, Jira-Workflow-Fit; Erfahrung mit Ticketing/Dev-Übergaben (Jira) und klaren Acceptance-Kriterien.
- Data-informed Design: Ableiten von Designentscheidungen aus qualitativen und quantitativen Insights; Erfahrung mit UX-Analytics und Tools wie Session-Replay/Behavior-Analytics (z. B. Glassbox).

Meine Arbeitsweise ist bewusst pragmatisch: Ich starte mit einem klaren Problem-Statement, formuliere Hypothesen, definiere Success-Signals und iteriere schnell. Ich arbeite gern mit einem kleinen Discovery-Set (z. B. Interviews, Support-Insights, Analytics-Review) und übersetze das in Journey-Maps, Flows und Prototypen. Danach geht es in eine strukturierte Delivery-Phase: designsystem-konforme UI, definierte States, Edge-Cases, Copy-Vorschläge, Accessibility-Checks, und am Ende ein Handover, der Engineering wirklich beschleunigt (Specs, Varianten, Tokens, Acceptance-Kriterien, Risiken, offene Fragen).

Neben klassischem UX/UI-Design bringe ich tiefgehende technische Erfahrung mit: PHP (inkl. Backend-Logik), Datenbanken, CMS-Systeme, HTML/CSS/JS sowie Java; außerdem habe ich APIs entwickelt und kenne mich mit Zustandslogik, Rollen-/Rechte-Modellen und Datenflüssen aus. Dadurch kann ich Spezifikationen realistisch halten und typische Implementierungsrisiken früh vermeiden – besonders wichtig in Funnels, Zahlungsstrecken und überall dort, wo Fehler teuer sind.

Auch kreative, „handfeste“ Praxis gehört zu meinem Profil: 3D-Design & Modellierung (FreeCAD, Blender, Cinema 4D), 3D-Druck, CNC-Fräse und Lasergravur. Das schult Präzision, Systemdenken und saubere Übergaben – genau das, was in Designsystemen zählt: Komponenten, Varianten, Regeln, Tokens und Wiederverwendung, damit Teams skalieren können.

Aktuell betreibe ich mehrere Minecraft-Server-Netzwerke mit skalierbarer Infrastruktur, vergleichbar mit großen Multiplayer-Plattformen. Dort werden User Flows, Performance und Stabilität täglich sichtbar. Ich kenne die Realität von Peak-Load, Monitoring, Incident-Thinking und Community-Feedback. Genau deshalb gestalte ich Interfaces so, dass sie nicht nur im Design-Review gut aussehen, sondern in der Produktion robust bleiben.

Um es so kurz wie möglich zu halten, habe ich vieles ausgelassen. In den letzten Jahren sind unzählige Learnings, Iterationen, kleine Aha-Momente und Projekte entstanden, die man am besten im Gespräch sichtbar macht. Wichtig ist mir: Ich möchte meine Erfahrung langfristig bei win2day einbringen und gemeinsam den UX-Standard weiterentwickeln – mit Fokus auf Konsistenz, Barrierefreiheit, messbaren Impact und einer Zusammenarbeit, die Engineering wirklich beschleunigt.

Für einen ersten Eindruck freue ich mich über die Möglichkeit, mein Portfolio zu übermitteln und gezielt auf die für win2day relevantesten Projekte einzugehen. Sehr gerne bringe ich auch eine strukturierte Mini-Case-Study mit (z. B. Funnel-Optimierung Registrierung/E-Commerce-ähnlicher Flow, Accessibility-Audit + Fix-Plan, Designsystem-Erweiterung inkl. Tokens & Varianten).

Mit freundlichen Grüßen
Alexander Divos