



André Czupala

UX & Product Designer

Kurzprofil

End-to-End UX & Product Designer mit Systemblick und hohem Qualitätsanspruch. Übersetze Research in klare Flows, klickbare Prototypen und skalierbare Figma-Designsysteme. Liefere evidenzbasierte Entscheidungen, strukturierte DesignOps und präzisen Dev-Handoff für messbaren Business-Impact.

Erfolge

- Multi-Brand-Designsystem bei Interone → konsistente Skalierung über Produkte
- GoTiger App-Prototyp → Grundlage für Umsetzung und Investoren-Pitches
- UXy Award (1. Platz) – THI Ingolstadt

Kontakt

- 📍 Ingolstadt
- ☎ +49 172 9083052
- ✉ hello@andreux.design
- in [mein Profil auf LinkedIn](#)

Sprachen

Deutsch (Muttersprache)
Englisch (fließend)

Methoden & Frameworks

User Research · Usability Testing · Lean UX · Atomic Design · MVP · IA

Tools


Figma


Adobe CC


Affinity Suite


Sketch


Notion


Jira


Confluence

Relevante Berufserfahrung

Oktober 2018 bis April 2025 Studium User Experience Design (siehe Ausbildung)

UX Design

UX-Struktur & Designsysteme für skalierbare Plattformen (Volkswagen, Bundesministerium)

Februar 2024 bis Dezember 2024

📍 Interone GmbH München (hybrid)

- Strukturierte Plattform-Architektur für VW & Ministerium → klare Navigation und reduzierte Nutzungshürden
- Vereinheitlichte & erweiterte Designsysteme → konsistente Multi-Brand-Experience und effizienterer Developer-Handoff
- Konzipierte interaktive Prototypen und validierte mit QA → fundierte Entscheidungen und messbar höhere Produktqualität

UX Design

Von Research bis Prototyp: UX-Konzeption mit Fokus auf Engagement & Umsetzung

April 2022 bis Mai 2023

📍 GoTiger GmbH Berlin (remote)

- Analyisierte Nutzerbedürfnisse (Umfragen, Interviews) → klare App-Struktur und priorisierte Features
- Entwickelte einen klickbaren Figma-Prototyp mit skalierbarem Designsystem → reibungsloser Handoff an Entwickler und überzeugender Investoren-Pitch
- Validierte User Flows mit Usability-Tests → reduzierte Reibung im Onboarding und erhöhte Nutzungsakzeptanz

UX & Visual Design

UX-Fundament & skalierbares UI-System für nachhaltige Fintech-Plattform

August 2021 bis April 2022

📍 econos GmbH München (hybrid)

- Redesignte Kernbereiche der Investment-Plattform → reduzierte Komplexität und verbesserte Conversion-Flows
- Entwickelte komponentenbasiertes UI-System mit Varianten & States → beschleunigte Entwicklung und konsistentes Nutzererlebnis
- Vereinheitlichte visuelle Marken-Assets → erhöhte Wiedererkennbarkeit und gestärktes Nutzervertrauen

Brand Design (Freelance)

Visuelles Markenbild & medienübergreifendes Design für nachhaltige Premium-Seafood-Produkte

Juni 2020 bis Juli 2021

📍 SaferSalmon GmbH Groß Gerau (remote)

- Entwickelte visuelle Markenwelt end-to-end → klare Differenzierung und hochwertige Produktwahrnehmung
- Gestaltete Verpackungen & kanalübergreifende Materialien → konsistenter Auftritt online & offline
- Steuerte Druckvorbereitung und Materialauswahl → zuverlässige Produktion und nachhaltige Markenwirkung

Frühere UX-Tätigkeiten

UX-Konzepte & Prototyping für Webportale & interne Tools

April 2019 bis März 2020

📍 asioso & ASAP Holding GmbH (hybrid)

- Konzipierte Prototypen & Wireframes für interne Tools und Plattformen (u. a. LMU, ThyssenKrupp) → erleichterte Orientierung und klarere Informationsarchitektur
- Digitalisierte Geschäftsprozesse (z. B. Fahrzeugbuchung, Mahnprozess) → effizientere Abläufe und reduzierte Fehlerquoten
- Entwickelte Dashboards für Management & Abteilungen → verbesserte Transparenz und schnellere Entscheidungsfindung

März 2016 bis September 2018 Studium Wirtschaftsingenieurwesen (siehe Ausbildung)

Communication Service

Technische Visualisierung & automatisiertes Reporting im Automotive-Umfeld (Audi AG)

November 2012 bis Januar 2016

📍 ASAP Engineering GmbH Gaimersheim (vor Ort)

- Konzipierte ein Excel-Tool für Audi CO₂-Berichte mit automatischem PowerPoint-Export → schnellere Reportings und visuell vergleichbare Ergebnisse
- Entwickelte Executive-Präsentationen für Audi Planung und Geschäftsführung inkl. EuroCarBody Award → visualisierte Entwicklungsstände präzise und beschleunigte Entscheidungen
- Produzierte Messe-Animationen und großformatige Wandgrafiken und schulte Teams in PowerPoint-Animationen und Photoshop → stärkere Event-Präsenz und höhere Inhouse-Kompetenz

Projektmanagement & Medienproduktion

Konzeption & Umsetzung mobiler AR-Interfaces für Produkt- & Markenkommunikation

Juli 2011 bis Oktober 2012

📍 VisioEmotion GmbH Markgröningen (vor Ort)

heute VIRTUALEMOTION

- Steuerte Projekte und Qualitätssicherung in AR-Mobile/Web und OFML-Katalogen → innovative Anwendungen mit stabiler Auslieferungsqualität
- Programmierte Web-/AR-Komponenten und gestaltete Screendesigns, Illustrationen & Print → Lösungen von Code bis Corporate Design
- Übernahm direkten Kundenkontakt und Dienstleister-Abstimmung (DE/EN) → reibungslose Umsetzung und erfolgreiche Projektumsetzung

Frühe Medienpraxis

Oktober 2010 bis Juni 2011

📍 Uli Würth Fotostudio & Meyle+Müller (vor Ort)

- Studiofotografie, Bildbearbeitung, Retusche → hochwertige Visuals
- Medienproduktion und Druckvorbereitung → termingerechte, fehlerfreie Auslieferung
- Praxis in professioneller Bild- und Medienproduktion → solide Basis für spätere Design- und UX-Projekte

Branchen & Kunden

- Automotive, FinTech, E-Commerce, Öffentlicher Sektor, AR und Kataloge

Haltung & Arbeitsweise

- Entscheide auf Basis von Research und Tests
- Baue skalierbare Systeme mit Variablen, Tokens und Multi-Brand
- Arbeite End to End: priorisieren, iterieren, validieren, sauber übergeben

Technisches Verständnis

Frontend-Basiswissen (HTML, CSS, JS, Bootstrap) · CMS · JSON

Ausbildung

User Experience Design (B.Sc.)

User Research, Prototyping & systemisches Denken in digitalen Produktkontexten

Oktober 2018 bis April 2025 Technische Hochschule Ingolstadt Zur Thesis

- **Abschlussarbeit:** Entwicklung & Evaluation von Filo – einer Plattform zur Informationsbündelung → Mixed-Methods-Studie & validierter Figma-Prototyp (Note 1,7)
- Wahlfächer: Lean UX (1,0), Brand Design, Service Design → vertiefte Anwendung nutzerzentrierter Methoden
- Gewinner des UXy Award 2018 (1. Platz) & Leitung mehrerer Teamprojekte → bewährte UX-Führung & Umsetzungskompetenz
- Weitere Inhalte: Grundlagen in Machine Learning & Cyber Security → stärkte technisches Verständnis und interdisziplinäre UX-Perspektive

Wirtschaftsingenieurwesen (B.Eng.)

Grundstudium mit Fokus auf BWL & Technik vor Wechsel zu UX Design

März 2016 bis September 2018 Technische Hochschule Ingolstadt

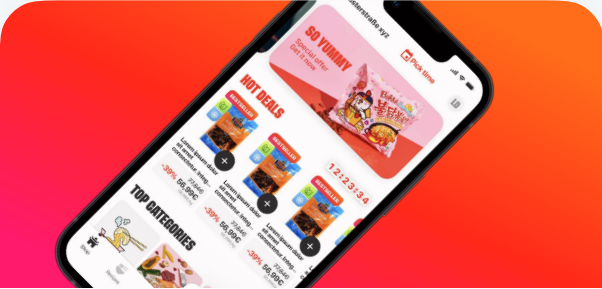
Foto- und Medientechnik (staatlich geprüfter Assistent + FHR)

Gestaltungsnahe Medienausbildung mit Fokus auf Bild, Technik & digitale Produktion

September 2008 bis Juli 2010 Kolping Bildungswerk Heilbronn

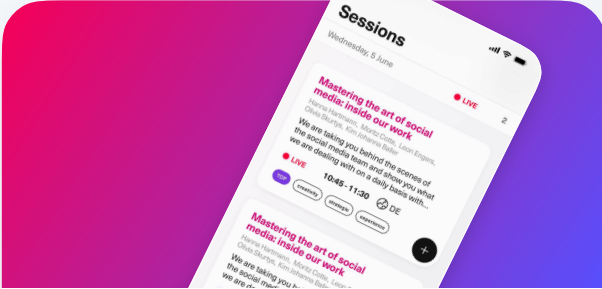
- Vermittelte technische Grundlagen für Bildbearbeitung, Druck & digitale Medien
- Legte praktisches Fundament für spätere Design- & UX-Laufbahn

Meine ausgewählten Projekte



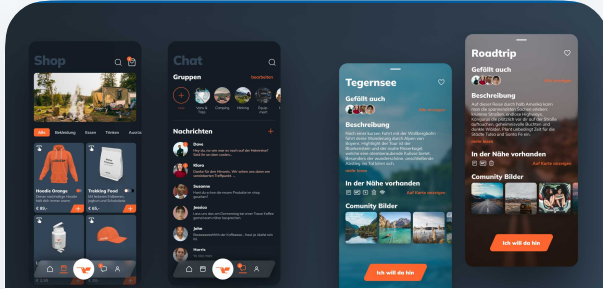
GoTiger App
E-Commerce-App mit Rezepten, Community und Gamification

Zum Portfolio



one-Konferenz App
Event-App für Sprecher und Besucher mit schneller Orientierung vor Ort

Zum Portfolio



Colibre Outdoor-App
Outdoor-App mit Karten, POIs, Routen, Community und Shop

Zum Portfolio