

01.April - 30.September
2025

Johannes Biess(120071)

Praxissemester als UX-Designer bei



muse case

Inhaltsverzeichnis

1. Wer oder was ist musecase	2
2. Schwerpunkt der Tätigkeiten	3
3. Beispiele meiner Aufgaben	4 - 12
4. Das habe ich gelernt	13

muse case

What is muse case

Das sagt musecase über sich selbst:

Wir entwickeln maßgeschneiderte Software-Produkte, Design-Systeme und digitale Marken – alles messbar, nachhaltig und mit dem Fokus auf Nutzer:innen.

Kern unserer Arbeit ist Frontend Softwareentwicklung und UX Design.

Where is muse case

musecase hat ein Büro im Herzen Stuttgarts, ist aber auch in Portugal und in New York vertreten



muse case ist ein interdisziplinäres Team aus starken Charakteren, die gemeinsam Challenges bestreiten und Lösungen finden. Mit unseren individuellen Expertisen in den verschiedenen Bereichen haben wir gemeinsam als Team ein Ziel vor Augen: User Experience, die begeistert. Produkte, die rocken!

Wir sind eine Rockband – kein Blasorchester.
Wir sind ein Speedboot – kein Tanker.

- Zitat: musecase Website -

Who is muse case

Gründer:

Dan Wojcik

Tobias Lauer

Team Mitglieder:

15

Davon an der HFG gewesen

6

2

- Du arbeitest in agilen, interdisziplinären Teams – Hand in Hand mit Designern, Entwicklern, Partnern und Kunden.
- Gemeinsam im Team hinterfragst du den Status Quo und bist immer auf der Suche nach neuen Ansätzen, Probleme zu lösen.
- Du unterstützt das Team aktiv bei der Arbeit in den Bereichen Research, Designexplorationen und Interfacegestaltung sowie Prototyping und Testings. Zeit für Quatsch und Coffee/Shake bleibt dabei immer ;)
- Eigenverantwortlich übernimmst du kleinere Projekte und trittst mit dem Kunden in den direkten Austausch.

- ausschnitt aus der Stellenausschreibung -

UX-Design

Schwerpunkte im Praktikum

Im Praktikum liegen die Schwerpunkte auf der Mitarbeit im UX-Team mit klarer Verantwortungsübernahme über verschiedene Aufgabenbereiche hinweg. Vertieft werden Arbeitsweisen und Best Practices sowie der professionelle Umgang mit Tools wie dem Figma-Ökosystem. Fester Bestandteil sind der Austausch mit Stakeholdern und das präzise Präsentieren von Zwischenständen und Versionen.

UX-Entscheidungen erfolgen begründet und nachvollziehbar: Grundlage bilden anerkannte Research-Guidelines (u. a. Baymard), etablierte Heuristiken und gezielte Recherche; Annahmen und Alternativen werden transparent gemacht und dokumentiert.

Inhaltlich steht der Transfer komplexer Inhalte in klare, verständliche Strukturen im Mittelpunkt, um Orientierung zu schaffen und Zusammenhänge logisch erfassbar zu machen. Darauf aufbauend wird ein Gespür für UI geschärft, das über Standards hinausgeht – modern, stimmig und visuell ansprechend. Konsistenz entsteht durch den systematischen Einsatz von Mustern und Komponenten innerhalb von Designsystmen. Barrierefreiheit (Accessibility) bildet den verbindlichen Rahmen. So bleibt das Zusammenspiel aus Informationsarchitektur, Musterlogik und visueller Qualität durchgängig und skalierbar.



3

"Statt nur einem Projekt zu folgen, arbeitete ich quer über mehrere Projekte, gewann vielfältige Einblicke und übernahm zusätzliche kleinere Aufgaben. Das hat meinen Lernzuwachs deutlich erhöht"

- Johannes Biess -

Aufgaben

Projekte im Detail

1. Gestalten und Konzeptionieren einer Kontaktformular- Strecke	5 - 6
2. Adaption einer Keynote-Präsentation in ein Figma Slides Template für das Unternehmensprofil.	7
3. Mitarbeit an der Neugestaltung und UX-Optimierung des Porsche Timepiece Konfigurator	8
4. Gestalten und Konzeptionieren eines Interaktiven Tisches zur Firmenrepresentation	9-10
5. Mitwirken an einer UX-Vision für ein Designsysteem.	11
6. Verfassen von Fachartikeln für den Corporate Blog mit Fokus auf Motion Design und UI-Animation.	12
7. Teilnahme an einem Accessibility-Seminar	
8. Auseinandersetzen mit Baymard UX Guidelines	

Projekt Eins

Gestalten und Konzeptionieren einer Kontaktformular- Strecke

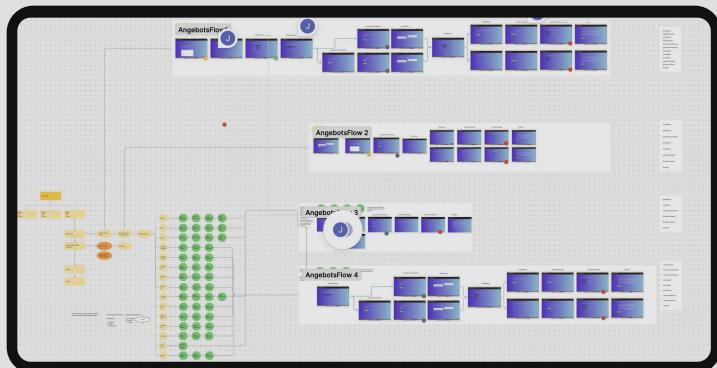
Zeitraum: 11 Wochen

In dieser Aufgabe ging es unter anderem um folgende Anforderungen:

- Überarbeitung und Sortierung der vielen bestehenden Surveys/ Formulare auf einer Website
- Lead-Steigerung & UX-Optimierung
- Nutzerzentriert nicht mehr Produktorientiert

Schritt 1

Erfassen und Analysieren bisher bestehender Formularstrecken auf Struktur und Inhalte.



Schritt 2

Ein nutzerzentriertes Konzept erarbeiten. Was wollen Nutzer erreichen wenn sie Kontakt aufnehmen? In diesem Fall waren vier verschiedene Strecken sinnvoll.

- Interesse an Software → Angebot
- Fragen zur Software → Beratung
- Ich bin Bestandskunde → Support
- Unsicher welches Produkt → PA

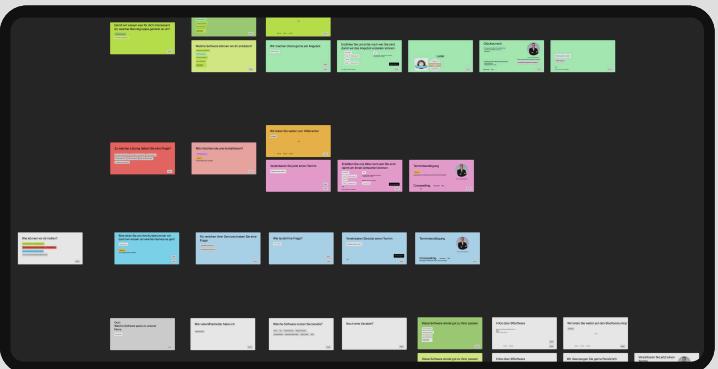
Schritt 3

Ein Umfrage Tool war vom Stakeholder vorgegeben. Der mögliche Gestaltungsumfang musste festgemacht werden. Das Tool musste erkundet werden



Schritt 4

Iteratives Entwerfen der UI erst in Low-Fi in Absprache mit der Projektleitung dann in Mid-Fi mit Feedbackgesprächen mit Stakeholdern.



Projekt Beispiel Eins

Start Screen

Hier ist hervorzuheben dass die Bedürfnisse der Nutzer im Fokus stehen. Ein Kontaktformular kann mehreren Zwecken dienen.

Wichtig zu beachten waren eine kurze aber aufgeräumte moderne Strecke zu bilden die schnelle Abschlüsse fördert aber den Nutzer dennoch Angebote und Möglichkeiten anbietet und so Cross-selling und persönlichen Kontakt fördert.

Kontaktdaten Screen

Mit dem Ziel das Formular möglichst Kurz zu halten wurde z.B. die Option einen Termin auszumachen nicht wie üblich auf einem Extra Screen Platziert sondern bereits hier als OptIn dargestellt. Dieses Prinzip zieht sich durch alle Screens durch. Außerdem wurde das eingeben der Kontaktdaten selbst basierend auf aktuellen Nutzer Forschungsrichtlinien umgesetzt. Hervorzuheben sind hier z.B. die Adresssuche statt üblicher "Adresszeilen" und die fehlende Trennung von Vor- und Nachname da Nutzer ihren Namen als ganzes denken.

Bestätigungs-Screen

Auch im Bestätigung-Screen wurden die Ziele des Stakeholders mitbedacht. Crosselling spielte eine relativ große Rolle, wurde hier aber nach hinten ausgelagert und hinter dem absenden der Kontaktanfrage priorisiert statt davor. So wird die Hürde vor dem gewonnen Lead kleiner gehalten.

Meine Learnings im Projekt

Hervorzuheben ist dass ich gelernt habe Kundenwünsche und Nutzerzentriertes Denken gleichermaßen zu beachten. Außerdem musste ich lernen den Stakeholder zu subtil zu lenken und Ideen aus der Perspektive eines UX-“Experten” heraus nicht zu diskreditieren sondern sie als Variante aufzunehmen, heraus zu arbeiten und damit dann hoffentlich zu verdeutlichen dass die Idee nicht gut ist. - Show don't tell -

Mein Wissen über wissenschaftliche UX Prinzipien ist massiv gewachsen da fast alle Entscheidungen über UX mit den Richtlinien von Baymard Institute einhergehen müssen und mein Auge für UI hat sich ebenfalls gebessert.

Wireframes

UX-Prinzipien

Stakeholder-Umgang

Nutzerzentriertheit

Lead-Steigerung Strategien

Journey Maps

Projekt Zwei

Adaption einer Keynote-Präsentation in ein Figma Slides Template für das Unternehmensprofil.

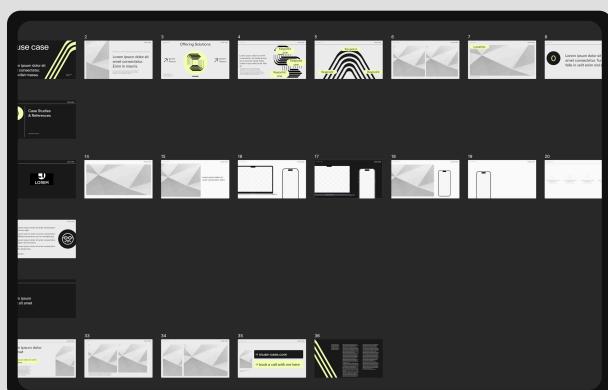
Zeitraum: 2 Wochen

Die Aufgabe war, unsere Toollandschaft weiter zusammenzuführen und die Unternehmenspräsentation von Keynote nach Figma Slides zu migrierieren. Ziel: Präsentationen schneller erstellen, konsistenter gestalten und einfacher gemeinsam pflegen.



Schritt 1

Ich habe Figma Slides gezielt erkundet und Best Practices übernommen. Auf dieser Basis habe ich das bestehende Design überarbeitet und eine klare Struktur angelegt: zentrale Variablen für Farben, Typografie- und Spacing-Tokens, sinnvolles Naming, Raster und Auto-Layout als Standard. So sind Layouts skalierbar und Änderungen greifen zentral.



Schritt 2

Danach habe ich die Keynote-Folien zu Figma übertragen und konsequent auf die definierten Variablen gemappt. Wiederkehrende Elemente (z. B. Header, Textblöcke und Tags) wurden als modulare Komponenten mit Varianten aufgebaut. Daraus entstand ein robustes Slides-Template – wiederverwendbar über Projekte hinweg, mit weniger Pflegeaufwand und einem einheitlichen Look.

Meine Learnings im Projekt

Ich habe ein sehr viel tieferes Verständnis über die Möglichkeiten im Figma Ökosystem bekommen. Außerdem habe ich mich viel und lange mit Designsystmen befasst. Wie setzen sich Designsystme zusammen? Wie werden sie in Figma aufgebaut? Ich bin deutlich besser geworden im Aufbau von Figma Komponenten und allgemein mit Figma als Design Tool. Auch über die Art und Weise wie man Präsentationen aufbaut und gestaltet konnte ich mir noch einiges abschauen.

Figma Slides

Designsystem

Figma Ökosystem

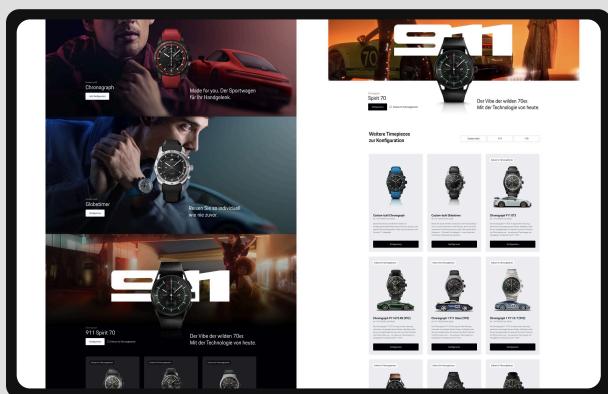
Präsentationen

Projekt Drei

Mitarbeit an der Neugestaltung und UX-Optimierung des Porsche Timepiece Konfigurators

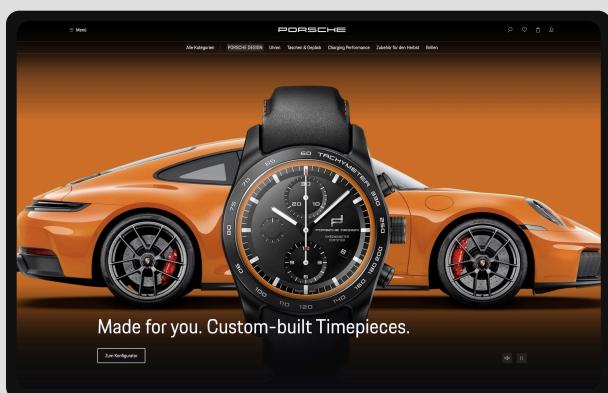
Zeitraum: 3 Wochen

Bei dieser Aufgabe ging es unter anderem darum die Landingpage des Porsche Timepiece Shops zu redesignen. Die Inhalte sollten weiterhin vertreten sein aber besser Strukturiert, übersichtlicher und mit einem zu restlichen Shop passenden Look and Feel.



Schritt 1

Auch hier ging es zunächst darum die Seite zu analysieren. Es gibt verschiedene Modellreihen, manche exklusiv manche Konfigurierbar und wieder andere konfiguriert von Berühmten Partnern. Bevor es mit Lo-Fi und Mid-Fi Varianten der page los ging mussten zuerst die Inhalte geclustert und eine Logik für Reihenfolge und Darstellung definiert werden.



Schritt 2

Mit iterativen Schritten immer in Absprache mit meinem verantwortlichen Kollegen wurde so ein Design entworfen auf das ich Stolz war - Und dann wieder verworfen - da ich entdeckte dass die übergeordnete Seite der Porsche Design Shop eigentlich bereits einen Ansatz hatte den man etwas überarbeiten musste und dann adaptieren konnte. Die Uhren werden im Design Shop prominenter platziert und der Zwischenschritt einer Überblick-Landingpage fiel weg wenn man vom Shop direkt im Konfigurator landet

Meine Learnings im Projekt

Ich habe in diesem Projekt meine Fähigkeiten im Layouten stark verbessert. Außerdem habe ich den Sinn eines Moodboards bzw von Konkurrenzanalysen zu schätzen gelernt. Und vor allem habe ich gelernt dass man manchmal aus seiner kleinen Aufgabe einen Schritt zurück machen muss und sich das große ganze nochmal

Redesign

Web Layouts

Inhalts Cluster

UI-Methoden

Präsentationen

Projekt Vier

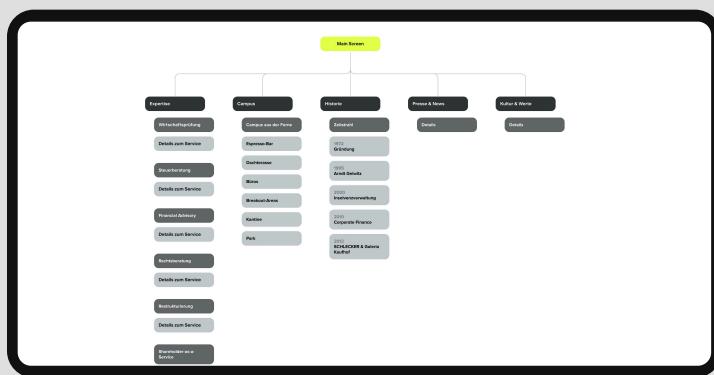
Gestalten und Konzeptionieren eines Interaktiven Tisches zur Firmenrepräsentation

Zeitraum: 9 Wochen

In diesem Projekt gingt es darum einen Interaktiven Tisch zu gestalten der im Foyer einer Anwaltskanzlei steht und dazu dienen soll bei Bewerbern und Mandanten die ein paar Minuten auf ihren Termin warten müssen mit unter anderem der Firmengeschichte und dem Campus Eindruck zu hinterlassen.

Schritt 1

Recherchieren und sortieren möglicher Inhalte auf Basis der Stakeholderwünsche.



Schritt 2

Persona erstellen und Inhalte entsprechend ausrichten. Der Hauptunterschied in den Persona liegt im Zeitrahmen und den Interessensfelder am Tisch.

Mandanten

Interessensfelder

- Expertise
- Renomme
- Campus
- Unternehmensgeschichte
- Aktuelle Neuigkeiten

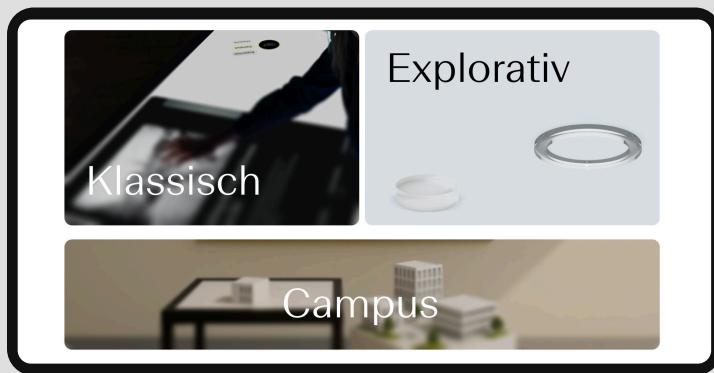
User Case / Verweildauer in der Lobby

Mandantengespräch ca. 4–6 Minuten

Kommt ggf. zu zweit?

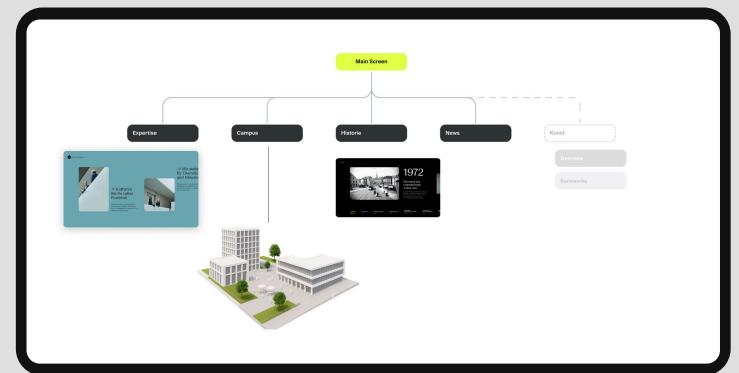
Schritt 3

Ein Konzept bzw Varianten als UX-Vision erörtern welche zeitgleich Explorativ sind und beeindrucken aber auch die Lernkurve niedrig halten.

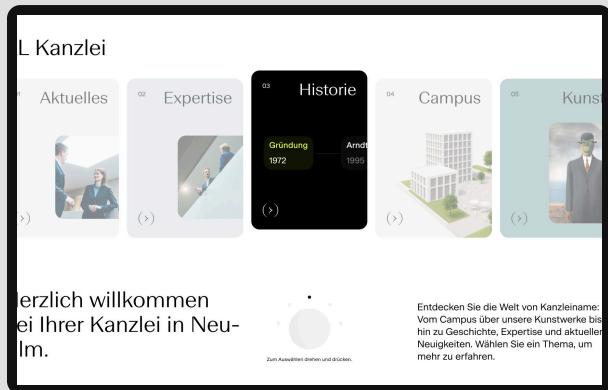


Schritt 4

Feedbackgespräche mit dem Kunden um eine favorisierte Richtung fest zu machen. Erweitern um weitere Inhalte die noch gewünscht wurden.



Ergebnis Projekt Vier



Main Screen

Es wurde sich für die Explorative Variante entschieden die mithilfe von Tangible(s) einen spielerischen Touch einbringt.

Der Mainscreen dient als Übersicht der Inhalte und erstes Navigationselement. Hier lernt der Nutzer dass er da Tangible als Navigationselement drehen kann.

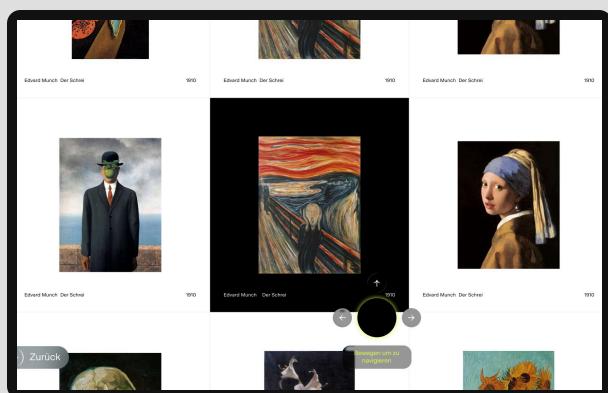
Außerdem



Campus Screen

Beim Campus bietet es sich an ihn als 3D-Modell darzustellen und dem Nutzer die Möglichkeit zu geben in die Gebäude hinein zu schauen. So werden vor allem Bewerber, aber auch Mandanten beeindruckt.

Hier wurde das Konzept des Tangibles für weitere Abwechslung nochmals verändert. Wichtig um die Lernkurve flach zu halten sind Indikatoren die jederzeit vermitteln welche Funktion das tangible gerade einnimmt.



Kunst Screen

Im Gebäude hängt in den Gängen eine Menge Kunst die der Stakeholder auf dem Tisch eindrucksvoll explorierbar machen möchte.

Meine Learnings im Projekt

Ich hab hier gelernt dass die Reihenfolge der Schritte nicht immer geradlinig ist sondern oft auch Parallel verläuft sogar im Professionellen Umfeld. So wurden Inhalte und Varianten sowie die Sitemap eher zusammen erbaut als nacheinander. Außerdem habe ich gelernt auch ohne viel Feedback des Stakeholder zu arbeiten. Wenn man im Studium dauerhaftes Feedback gewöhnt ist ist die Art und Weise ohne Feedback an etwas zu arbeiten fundamental anders. Ich habe auch hier weiter meine Fähigkeiten in Figma mein Auge für UI und die Fähigkeit mit Kollegen zusammen an einer Sache zu arbeiten und dabei Vorstellungen davon wie etwas sein soll zu synchronisieren verbessert.

Interaktiver Tisch Konzepte

UI

UX

Sitemap

Wireframes

Interaktionsgestaltung

Persona

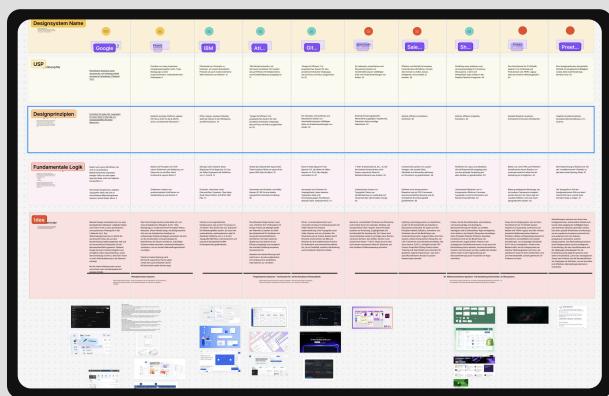
Teamwork

Projekt Fünf

Mitwirken an einer UX-Vision für ein Designsystem.

Zeitraum: 2 Wochen

Hier wurden wir beauftragt eine UX-Vision zu erstellen für ein über Jahre hinweg ohne Konzept gewachsenes System an verschiedenen Tools und komplexen Programmen.



Schritt 1

Ich hatte die Aufgabe mir verschiedene Designsysteme genau anzusehen um deren Prinzipien, Logiken und USPs als Moodboard und Grundlage der Ideen für das neue nehmen zu können.



Schritt 2

Wie präsentiert man ein Designsystem ohne wirklich ein Designsystem zu erstellen? Man bildet ein kuratiertes Set an Kernbausteinen, ein kleines Token-Snippet und wenige Referenz-Screens, die das angestrebte Look-and-Feel transportieren. Es geht nicht um Pixelperfektion, sondern um Richtung, Prinzipien und Wiederholbarkeit.

Meine Learnings im Projekt

Ich habe bei diesem Projekt meine Kenntnisse über Designsysteme noch einmal gesteigert. Nicht nur wie wendet man sie an sondern auch welche fundamentalen Logiken liegen zu Grunde - was ist die Idee dahinter.

UX-Vision

Designsysteme

Präsentationen

Projekt Sechs

Beschäftigen mit aktuellen Themen und verfassen von Artikeln für den Firmen-Blog

Zeitraum: 2 Wochen

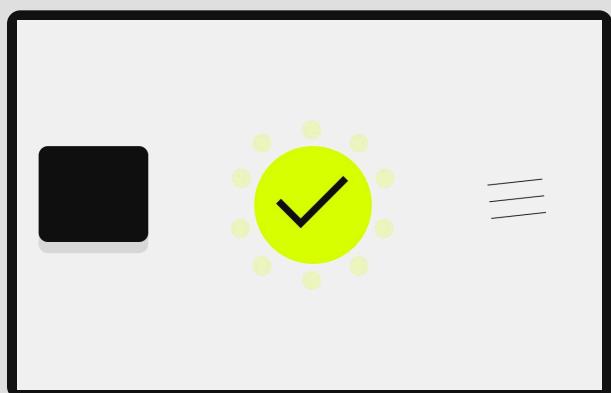
Hier sollte ich mich mit Themen befassen welche aktuell in den Bereichen Design, Software und AI interessant sind und darüber Blogbeiträge verfassen



Modell Context Protocol

Beitrag 1

AI-Agenten und MCP - Alles was Sie wissen müssen.
AI kann für Sie inzwischen auch Pizza bestellen. Schon gewusst? LLMs wie ChatGPT und Gemini bekommen fast jeden Monat neue Funktionen. Seit diesem Jahr sind AI-Agents verfügbar: Sie gehen für Nutzer:innen auf Websites, vergleichen komplexe Angebote, reservieren Tische, suchen „das eine“ schwarze Kleid oder fordern automatisch Angebote an... [weiterlesen](#)



Beitrag 2

Motion & Mikroanimationen: Wie sie wirken und welche Vorteile sie bringen

Sie machen Systemzustände sichtbar, bestätigen Nutzerintentionen und synchronisieren Erwartung und Ergebnis. Dadurch sinkt die kognitive Last, das Verständnis beschleunigt sich und das Sicherheitsgefühl steigt – ohne zusätzliche Wörter oder komplexere UI-Strukturen... [weiterlesen](#)

Meine Learnings bei der Aufgabe

Bei diesen Aufgaben habe ich mich tiefgründig mit verschiedensten Themen befasst und dabei viel neues Gelernt.

MCP

Mikroanimationen

AI-Agenten

Motion Design

GEO & SEO

Headless-CMS

Generative UI

Berufsbild -Entwickler

Schriftarten und Wirkung

4

"Ich denke ich habe in diesen Sechs Monaten als UX-Praktikant unfassbar viel gelernt. Ich bin dankbar für die Prinzipien und Fähigkeiten die ich mir erarbeiten konnte und die Möglichkeit Einblick in den Joballtag einer UX-Agentur wie muse case bekommen zu haben bzw die Herangehensweisen von echt guten UX-Designern zu sehen."

- Johannes Biess -

Learnings

Fachlich

- Deutlich tieferes Verständnis für Figma sowie sicherer, effizienter Einsatz im Arbeitsalltag.
- Designsysteme nicht nur verstanden, sondern selbst aufgebaut und sinnvoll genutzt.
- Klareres Verständnis davon, wie UX/UI-Teams arbeiten und Entscheidungen treffen.
- Durch Analyse von User Flows und Best Practices die Usability spürbar verbessert.
- Professioneller Stakeholder-Umgang: Bedürfnisse erfassen, Erwartungen steuern und Feedback konstruktiv aufnehmen.

Persönlich

- Arbeiten in einer Agentur als neue und sehr lehrreiche Erfahrung.
- Methoden aus dem Studium bekamen in der Praxis einen echten Nutzen; Details sind wichtiger als gedacht.
- Gesehen, wie Arbeit im Team sinnvoll strukturiert und aufgeteilt wird.
- Verstanden, wie wichtig klare Kommunikation im Team für den Projekterfolg ist.
- Mich aktiv eingebracht, Verantwortung übernommen und aus Fehlern gelernt.
- Arbeitsabläufe kontinuierlich verbessert.

