

Dipl.-Des. Jan-Philipp Wittrin

UX/UI-Designer, Full-Stack-Entwickler und Lehrbeauftragter

Berlin +49 152 345 24 098 jan-philipp@wittrin.info jan-philipp.wittrin.info



Profil

Seit 2002 selbständig als Designer, seit 2010 mit Schwerpunkt auf digitalen Produkten: Ich gestalte und entwickle Web- und Microlearning-Plattformen für nationale und internationale Auftraggeber, von der Nutzerforschung über Konzeption und Prototyping bis zur Umsetzung im Frontend und Backend. Mein Diplom in Produktdesign habe ich an der Bauhaus-Universität Weimar gemacht.

Seit 2024 lehre ich an der Mediadesign Hochschule Berlin, zunächst im Abendkurs UX/UI Design, dann im Bachelor. In der Lehre und in meinen Essays beschäftigt mich, wie sich Gestaltung verändert, wenn generative KI Entwürfe und Code in Sekunden liefert, und welche Entscheidungen dabei beim Menschen bleiben müssen.

Lehre

WS 2026/27

Mediadesign Hochschule Berlin

Lehrbeauftragter Interaction Design (BIT 4.9 A), Bachelor Web Applications and Software Development

Konzeption und Lehre des Moduls, 12 Termine à 4 UE, 5 ECTS

Interaktionsprinzipien, Anforderungen aus eigener Nutzerforschung, Prototyping in HTML/CSS/JS, Usability-Tests mit externen Testpersonen, umsetzungsreife Übergabe an die Entwicklung

16.06.2026

Schülerzeitungskonferenz 2026, Friedrich-Ebert-Stiftung Berlin

Workshop „Grundlagen Webdesign – Deine eigene Homepage“ im Auftrag der Mediadesign Hochschule Berlin

Für Lehrkräfte aus dem gesamten Bundesgebiet, die Schülerzeitungsredaktionen betreuen

Webdesign-Grundlagen und KI-gestützter Aufbau einer eigenen Website

WS 2025/26

Mediadesign Hochschule Berlin

Lehrbeauftragter UX/UI Design, Bachelor · 10 Std./Woche

Curriculumentwicklung und Lehre

Betreuung von 4 Bachelorarbeiten

04/2024 — heute

Mediadesign Hochschule Berlin

Dozent Abendkurs UX/UI Design · 5 Std./Woche

Human-Centered Design, Usability, User Research, Designgrundlagen, Wireframing, Prototyping, Animation, HTML/CSS/JS und WordPress

Entwicklung und Administration des gesamten Kurscurriculums

Betreuung von über 25 Abschlussprojekten

2015 — heute

Design-Workshops für Auftraggeber

Re-/Branding, Produktentwicklung, Content Creation und Design Thinking für Kundenteams und interne Mitarbeitende

Lehrschwerpunkte

UX/UI-Grundlagen

Gestaltgesetze, Heuristiken, Informationsarchitektur, Typografie und Farbe, Interface-Patterns, Designsysteme und Komponenten

Interaction Design

Affordanzen und Signifier, Interaktionsprinzipien nach Norman und Nielsen, Perceived Performance, Anforderungen aus eigener Nutzerforschung ableiten, Übergabe an die Entwicklung

User Research und Usability

Interviews, Personas, Journey Maps, Card Sorting, heuristische Evaluation, Usability-Tests mit Think-Aloud und Guerilla-Methoden

Prototyping und Umsetzung

Low- bis High-Fidelity in Figma und HTML/CSS/JS, responsives und barrierefreies Gestalten nach WCAG, KI-gestützte Entwurfs- und Entwicklungsprozesse

Forschungsschwerpunkte

Generative und adaptive UI

Gestaltung als Regelwerk: Ziele, Designsysteme und Parameter, die generierte Oberflächen steuern; der Designer als Kurator

KI-Dialogsysteme für kritisches Denken

Sokratische Gesprächsführung, transparente Grenzen der KI im Interface, Lernmodi zwischen Exploration und Quiz

UX in digitalen Lernumgebungen

Nutzerforschung und Interfacegestaltung für Lernplattformen, Motivation ohne Ablenkung, adaptive Lernpfade

Autorschaft in der Ko-Kreation mit KI

Spielentwicklung als Versuchsfeld: das Browser-Arcade-Spiel Apex Roll und das isometrische Puzzlespiel Penrose Garden mit eigener Engine, entwickelt im Dialog mit KI-Agenten

Veröffentlichungen

Der Preis der Autorschaft. Ein Werkstattbericht über Design und Entwicklung im Zeitalter der KI. Essay, 13.07.2026.
jan-philipp.wittrin.info/der-preis-der-autorschaft

Der süße Sog des Mittelmaßes. Warum generative KI nicht homogenisiert, sondern enteignet. Essay, 06.06.2026.
jan-philipp.wittrin.info/der-suesse-sog-des-mittelmasses

Der Designer ist tot. Es lebe der Infrastruktur-Kurator. Perspektive, 15.04.2026.
jan-philipp.wittrin.info/generative-ui

Die unsichtbare Schicht. Warum Design im KI-Zeitalter nicht weniger wird, sondern mehr. Essay, März 2026.
jan-philipp.wittrin.info/unsichtbare-schicht

Designing Positive Friction. Warum gute Lern-Interfaces Widerstand leisten müssen. Case Study, Februar 2026.
jan-philipp.wittrin.info/designing-positive-friction

Presse. Stuhl „dry“ (POG Design), gezeigt auf der DMY Berlin, Beitrag auf designboom, 2010.
designboom.com/design/jan-philipp-wittrin-dry

Berufserfahrung

01/2014 — heute

Laika Loves Lassie – Büro für Webdesign & Entwicklung, Berlin

Inhaber, Lead UX/UI-Designer und Entwickler

UX/UI-Design und Full-Stack-Entwicklung von Web- und Microlearning-Plattformen

Aufbau und Pflege modularer Marken- und Designsysteme

WordPress-Individualentwicklung (ACF, WPML, AJAX-Anwendungen), barrierefreie Umsetzung nach WCAG AA

Agentische Entwicklung mit KI-Werkzeugen von der Konzeption bis zum Deployment

Steuerung interdisziplinärer Teams aus Design, Entwicklung und Marketing

2010 — 2014	Studio Wittrin, Berlin Webdesigner und Webentwickler, selbständig Erste Websites für Kunden aus dem Möbel- und Antiquitätenbereich, u. a. Antiquitäten Breitenkamp, Chris + Ruby, Alfako GmbH Responsive Webdesign (HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery, PHP), individuelle WordPress-Themes
10/2007 — 12/2010	POG Design, Berlin Gründer und Designer, Büro für Produkt-, Interior- und Kommunikationsdesign Stuhl „dry“ (DMY Berlin 2010), Markenfilme für Nomos Glashütte, Cross-Contacts-Roadshow für Nokia
10/2006 — 06/2009	Supermarkt 2.0, Berlin-Kreuzberg Mitbegründer einer offenen Plattform und eines Kollektivs aus Kunst, Design und Handwerk, eine frühe Form von Co-Working
09/2003 — 12/2006	POG Design and Art Group, Berlin Gründungsmitglied eines interdisziplinären Kollektivs, 2007 übergegangen in das Büro POG Design
07/2002 — 07/2012	Freelance Designer Design und Motion für Berliner Studios aus Design, Medienarchitektur und Medienkunst, u. a. realities:united und LUXOOM
02/2002 — 10/2005	Studio Aisslinger, Berlin Freelance Designer: Zuarbeit im Industriedesign, Motion und Video-Composing

Ausgewählte Projekte

2018 — heute	WS Datenschutz GmbH – Compliance Center Lead Produktdesigner und Full-Stack-Entwickler, zwei Lernplattformen für Datenschutz- und Compliance-Schulungen Konzeption, Entwicklung und laufender Betrieb seit 2018, inklusive Support-Schnittstelle zu den Endkund:innen Konzeption der Quiz-Oberflächen (Multiple Choice, Drag-and-Drop, Sortierung) in Figma, mit Feedback- und Fortschrittsanzeigen Entwicklung der zweisprachigen, DSGVO-konformen Plattform mit Nutzer- und Kursverwaltung und Gamification (Coins, Abzeichen, Bestenliste); 2024 vollständig neu entwickelt, WCAG AA mit eigenem Barrierefrei-Modus
2026	Dao Dance Festival – Marke und Website Creative Direction, UX/UI-Design und Entwicklung für Wu Shu Men e. V. Markenauftritt mit Styleguide und Website für ein sechstägiges Bodywork- und Musik-Open-Air Produktion im KI-gestützten Workflow in rund 60 Stunden Zielgruppenanalyse mit Personas und Instagram-Kampagnenstrategie
2024	Qnit AG – IT-Unternehmenswebsite UX/UI-Berater und Entwickler Responsive Website mit modularen Content-Bereichen, Leistungskatalog und Karriere-Seite (DE/EN), barrierefrei nach WCAG AA
2022 — 2023	Zehlendorf Mittendrin – digitale Standortkarte UX/UI-Designer und Entwickler für die Gewerbevereinigung ZiM e. V., mit Matthias Stivali-Zschaler (TurboTurbo) Interaktive SVG-Karte mit rund 100 Orten, Filter nach Kategorien, verknüpfte Liste, mobil als Slider Selbsteintragung mit redaktioneller Prüfung, Öffnungszeiten von den Ladenbesitzer:innen gepflegt Gefördert von der Wirtschaftsförderung, entwickelt in gemeinsamen Workshops mit dem Verein

2020, Updates 2022
und 2025

Bonnier Media Deutschland – Verlagsportal und Nachhaltigkeitsbericht
UX/UI-Designer und Entwickler

Design und Entwicklung der Corporate-Website und des Online-Nachhaltigkeitsberichts
Interaktive Emissions-Dashboards und mehrstufiges, DSGVO-konformes Abdruckanfrage-Formular

Ausbildung

1998 — 2003	Diplom Produktdesign , Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Gestaltung (Abschluss 03.07.2003)
2001 — 2002	Gaststudium , The School of the Art Institute of Chicago
1997 — 1998	Fachabitur, Fachoberschule Essen
1996 — 1997	Zivildienst, heilpädagogischer Kindergarten Osnabrück
1993 — 1996	Ausbildung zum Gesellen Werbetechnik, Osnabrück
1987 — 1992	Sekundarschulabschluss, Ratsgymnasium Osnabrück

Fähigkeiten

Methoden

User Research: Interviews, Personas, Journey Maps,
Card Sorting
Usability-Tests (Think-Aloud, Guerilla) und heuristische
Evaluation
Wireframing, Prototyping, Designsysteme
Barrierefreiheit nach WCAG
Motion und Microinteractions

Werkzeuge

Figma, Miro
Claude Design, Paper
Claude Code, Codex, Gemini (agentische Entwicklung)
Visual Studio Code
Photoshop, After Effects

Sprachen

Deutsch (Muttersprache)
Englisch (C2)

Technologie

HTML, CSS (Flexbox, Grid), responsive Layouts
JavaScript, jQuery, AJAX
PHP, WordPress (ACF, WPML, WooCommerce)
DSGVO-konforme Daten- und Formularprozesse
Git

Zusammenarbeit

Interdisziplinäre Teamführung
Stakeholder-Management und Mentoring
Agile Methoden, Kanban

Referenz

Stefanie Sauer, Mediadesign Hochschule Berlin
Projekte: jan-philipp.wittrin.info

Weitere Projekte

2002 — 2025	Animationsfilme für Studio Aisslinger und Nomos (2002–2005, 2009, 2021, 2025)
2003 — 2010	Design-Ausstellungen: Beiträge und Kurationsbeteiligung bei Designmai und DMY Berlin sowie auf der Möbelmesse Stockholm