



**MENSCH UND  
COMPUTER  
2019**

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



# NEUE DIGITALE REALITÄTEN

## KONFERENZPROGRAMM

8. – 11. SEPTEMBER 2019

HAMBURG



Universität Hamburg  
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG



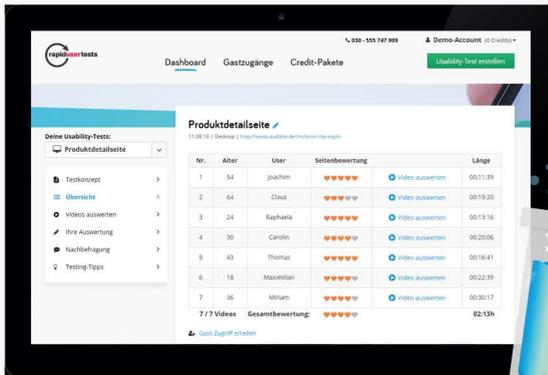
HAW  
HAMBURG



GERMAN UPA  
Berufsverband der Deutschen Usability  
und User Experience Professionals

# Dein UX-Lab in der Cloud

## UX-ifiziere dein Unternehmen



- Greife auf **30.000+ Tester** zu
- **Alle UX-Insights der Firma** an einer Stelle
- **Teile Videos und Insights** einfach per Link
- **50% effizienter** als Inhouse-Research
- **Extrem kollaborative** User Research

### Einige unserer Features

- integriertes Panel mit 30K Testern
- unmoderierte & moderierte Remote-Usability-Tests
- 3-Minuten-Tests & 5-Sekunden-Tests
- Highlightvideos schneiden & teilen
- Metriken wie NPS & Task Success Rate, Likert-Skalen
- virtuelles Eye-Tracking

Über 2000 Kunden,  
unter anderem:



Kostenlos an unserem Stand oder  
50% sparen mit Gutscheincode  
MuC19

Ein Produkt von 

## ÜBERSICHT

Grußwort.....	<b>S. 4</b>
Kurzinfos .....	<b>S. 6</b>
Rahmenprogramm und Abendveranstaltungen.....	<b>S. 8</b>
Agenda.....	<b>S. 10</b>
Sitzungen.....	<b>S. 12</b>
Weitere Termine.....	<b>S. 13</b>

## SONNTAG, 8. 9. 2019

Programmübersicht.....	<b>S. 16</b>
09:00 Uhr.....	<b>S. 18</b>
11:00 Uhr .....	<b>S. 27</b>
14:00 Uhr.....	<b>S. 28</b>
16:00 Uhr.....	<b>S. 31</b>

## MONTAG, 9. 9. 2019

Programmübersicht.....	<b>S. 34</b>
09:00 Uhr Eröffnungsk keynote .....	<b>S. 36</b>
11:00 Uhr .....	<b>S. 42</b>
14:00 Uhr.....	<b>S. 46</b>
16:00 Uhr.....	<b>S. 52</b>
18:30 Uhr.....	<b>S. 53</b>

## DIENSTAG, 10. 9. 2019

Programmübersicht.....	<b>S. 60</b>
09:00 Uhr UPA-Keynote.....	<b>S. 62</b>
11:00 Uhr .....	<b>S. 66</b>
14:00 Uhr.....	<b>S. 72</b>
15:30 Uhr.....	<b>S. 80</b>
16:30 Uhr.....	<b>S. 88</b>

## MITTWOCH, 11. 9. 2019

Programmübersicht.....	<b>S. 92</b>
09:00 Uhr.....	<b>S. 93</b>
11:00 Uhr Abschlusskeynote .....	<b>S. 98</b>

## SONSTIGES

Komitees.....	<b>S. 100</b>
Lagepläne.....	<b>S. 104</b>
Bahnfahrpläne .....	<b>S. 110</b>
Sponsoren.....	<b>S. 112</b>
Legende.....	<b>S. 114</b>

# GRUSSWORT

## **LIEBE TEILNEHMERINNEN UND TEILNEHMER DER MENSCH UND COMPUTER 2019 IN HAMBURG,**

wir begrüßen Sie herzlich zur 19. Fachkonferenz Mensch und Computer, die in diesem Jahr unter dem Motto NEUE DIGITALE REALITÄTEN an der Universität Hamburg und der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg stattfindet.

Hamburg ist ein führender Medien- und IT-Standort, an dem Themen rund um virtuelle, erweiterte und gemischte Realitäten in Wissenschaft und Industrie erforscht und eingesetzt werden. Vor diesem Hintergrund erwarten uns im diesjährigen Programm des wissenschaftlichen Symposiums zur Mensch-Computer-Interaktion (MCI) und des Symposiums der Usability Professionals (UPA) eine Vielzahl an Themen, unter anderem neuartige Formen der Mensch-Computer-Interaktion, multimodale und intelligente Benutzeroberflächen, virtuelle, erweiterte und gemischte Realität, CSCW und Social Computing, Digital Humanities und UX, Lernen, Begreifen und mobile Anwendungen. Damit bildet die Fachkonferenz Mensch und Computer, die größte deutsche Veranstaltung zum Thema Mensch-Technik-Interaktion innerhalb Deutschlands, ein einzigartiges Forum für den Austausch innovativer Ideen. Sie bietet großartige Möglichkeiten, sich über aktuelle Trends zu informieren, Kooperationen zu starten und das Netzwerk der Menschen über ihre Community hinaus zu erweitern sowie Begeisterung und innovative Ideen für die "NEUEN DIGITALEN REALITÄTEN" der Zukunft zu entwickeln.

Aufgrund der zahlreichen und qualitativ hochwertigen Einreichungen haben wir von 104 eingereichten Langbeiträgen 38 annehmen können (Annahmequote: 36,5%) sowie 73 von 124 eingereichten Postern und 19 von 29 Demo-Beiträgen. Die im wissenschaftlichen Programm der MuC'19 enthaltenen Lang- und Kurzbeiträge sowie die Demos werden erstmalig in der ACM Digital Library veröffentlicht und finden daher auch in der internationalen wissenschaftlichen Community erhebliche Beachtung. Darüber hinaus werden alle akzeptierten Beiträge als Open-Access-Veröffentlichungen über die Digitale Bibliothek der Abteilung Mensch-Computer-Interaktion der Gesellschaft für Informatik (GI e.V.) verfügbar sein.

Wir sind stolz, dass wir zwei renommierte Redner und eine renommierte Rednerin für unsere Keynotes gewinnen konnten, die ihre Perspektive auf die Zukunft in den digitalen Realitäten darstellen werden. Aaron Quigley, Professor an der Universität von St. Andrews in Schottland und ACM SIGCHI Vice President for Conferences, wird den Begriff des "diskreten Rechnens" diskutieren und auf kontextsensitive Forschungs- und Entwicklungsherausforderungen eingehen. Margaret Urban, Interaktionsdesignerin im Conversation Design-Team von Google, wird uns Einblicke ins Thema Conversation Design sowie in Forschung zur Konversation mit Google Assistant gewähren. Mark Billinghurst, Professor an der University of South Australia und der University of Auckland

in Neuseeland, wird über Trends im Bereich der erweiterten Realitäten sprechen, die sich in den nächsten zwanzig Jahren erheblich auf unser Leben auswirken werden. Außerdem werden in diesem Jahr erstmalig auf der Mensch und Computer in zwei Invited Talks Sessions ausgezeichnete Beiträge der diesjährigen ACM CHI Konferenz als eingeladene Vorträge präsentiert.

Die Fachtagung Mensch und Computer kann nur mit tatkräftiger Unterstützung vieler und in einem kooperativen Team realisiert werden. Unsere Hauptaufgabe bei der Leitung der Konferenz bestand daher vor allem darin, kompetente und engagierte Mitglieder und Mitgliederinnen unserer Forschungsgemeinschaft zu bitten, uns bei der Organisation dieser Konferenz zu unterstützen. Wir waren beeindruckt, wie schnell wir ein großartiges MuC'19-Team aufbauen konnten, das in den vergangenen 12 Monaten mit viel Engagement und Kreativität daran gearbeitet hat, die MuC '19 zu einem erfolgreichen Ereignis zu machen. Unser Dank gilt daher dem gesamten Organisationskomitee, den Programmkomitees, unseren Student Volunteers, und natürlich auch den Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Mensch und Computer 2019. Ohne Sie und Euch ist die Mensch und Computer undenkbar.

Wir freuen uns auf eine erfolgreiche Konferenz und hoffen, dass es allen bei uns in Hamburg gefällt!

**Frank Steinicke**

Professur Mensch-Computer-Interaktion  
Universität Hamburg

**Katrin Wolf**

Professur Medieninformatik  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften  
Hamburg

### WLAN

Während der Konferenz steht Ihnen kostenloses WLAN zur Verfügung. Auf Grundlage besonderer Bestimmungen der Universität zur Verarbeitung personenbezogener Daten werden Ihnen an der Registrierungstheke auf Wunsch Anmeldedaten für einen persönlichen WLAN-Account mitgeteilt. Der Account ermöglicht Ihnen die Verbindung von insgesamt drei Endgeräten. Außerdem steht im Bereich der Konferenzgebäude eduroam zur Verfügung.

### Registrierung

Die Registrierung für die Konferenz ist am Sonntag, 08.09.2019 von 7:30 Uhr bis 19:00 Uhr an der Registrierungstheke im Foyer des Hauptgebäudes (**siehe S. 105**) möglich. Am Montag und Dienstag ist die Registrierung von 8:00 Uhr bis 18:00 Uhr geöffnet und am Mittwoch von 8:00 Uhr bis 11:00 Uhr.

Sie erhalten Ihr Namensschild und Teilnahmeunterlagen. Wenn Sie sich noch nicht für die Konferenz angemeldet haben, können Sie dies an der Registrierung nachholen. Auch in allen anderen Fragen helfen Ihnen die Mitarbeiter und Student Volunteers an der Registrierungstheke gerne weiter.

### Catering

In den Catering-Zelten hinter dem Hauptgebäude werden jeden Tag zwei Pausen mit Snacks und Getränken angeboten (siehe Programmübersicht). Zudem werden am selben Ort täglich von 8:30 Uhr bis 9:00 Uhr Kaffee und Tee bereitgestellt.

### Mittagessen

Das Mittagsangebot am Sonntag, dem 08.09.19 umfasst warme und kalte Speisen und ist im Tagungspreis enthalten. Während der Hauptkonferenz müssen Sie sich in den Mittagspausen selbst versorgen. Hierzu stehen eine Reihe von Restaurants und Cafés in unmittelbarer Laufdistanz zur Verfügung. Außerdem befinden sich in den beiden Flügelbauten ESA West und ESA Ost jeweils ein Café mit kalten und warmen Speisen.

### Abendessen

Am Montagabend findet die offizielle Abendveranstaltung der MuC statt (**siehe S. 55**). Die Teilnahme daran ist im Konferenzbeitrag inbegriffen (außer bei Tageskarten).

Am Dienstagabend lädt die German UPA nach der Mitgliederversammlung zum After Work Meetup inkl. Preisverleihung der UX Challenge in das Hard Rock Café ein. Hier zahlt jeder selbst.

### **Bahn- verbindungen**

Die Hauptkonferenz findet im ESA-Gebäude der Universität Hamburg, Edmund-Siemers-Allee 1, statt. Dieses erreichen Sie vom Hauptbahnhof Hamburg mit den S-Bahn-Linien S21 und S31 oder fußläufig vom Bahnhof Dammtor.

Bitte beachten Sie, dass die Abendveranstaltung am 09.09.19 im HAW Kunst- und Medien-campus Finkenau stattfindet. Dieser ist vom Hauptkonferenzort gut mit der U-Bahn-Linie U1 zu erreichen. Fahrpläne und Lägepläne finden Sie am Ende des Programmhefts ab **S. 106**.

### Stadtführungen

Wir möchten Ihnen gerne verschiedene Facetten von Hamburg vorstellen und bieten hierzu eine Reihe von Stadtführungen an. Die Kosten sind im Tagungsticket enthalten. Zur Teilnahme müssen Sie über Ihren ConfTool-Account für den jeweiligen Termin angemeldet sein. Die Stadtführungen dauern jeweils 90 bzw. 120 Minuten und finden zu folgenden Terminen statt, die mit dem Tagungsprogramm abgestimmt sind:

- **Elbphilharmonie-Besichtigung**  
am Montag, dem 09.09.19 von 11:00 Uhr – 12:30 Uhr  
(Treffpunkt: U-Bahn Überseequartier/Ausgang Hübener Str., Eingang Strandkai)
- **Stadtführung "Zwischen Hafen, Michel, Rathaus"**  
am Dienstag, dem 10.09.19 von 13:30 Uhr – 15:00 Uhr  
(Treffpunkt: St.Pauli Landungsbrücken, am Alten Elbtunnel vor den PKW-Aufzügen)
- **Stadtführung St. Pauli**  
am Dienstag, dem 10.09.19 von 18:00 Uhr – 19:30 Uhr  
(Treffpunkt: Reeperbahn 1/Ecke Zirkusweg)
- **Historische Fleetfahrt**  
am Mittwoch, dem 11.09.19 von 13:30 Uhr – 15:30 Uhr  
(Abfahrt/Ankunft: Anleger Vorsetzen beim Roten Feuerschiff / U3- Bahnstation Baumwall (Elbphilharmonie), Ausgang Vorsetzen)

Die Teilnehmerzahlen der Stadtführungen sind begrenzt. Bitte erscheinen Sie mindestens 15 Minuten vor Beginn der jeweiligen Veranstaltung beim angegebenen Treffpunkt.

### UPA After Work Meetup

Das After Work Meetup der German UPA findet dieses Jahr am Dienstag, dem 10.09.19 um 19:00 Uhr im Anschluss an die Mitgliederversammlung im Hard Rock Café (Brücke 5, Bei Den Landungsbrücken, 20359 Hamburg) statt. Für die Teilnehmenden der Mitgliederversammlung wird ein Taxi-Shuttle eingerichtet. Am Abend werden die Preisträger der UX Challenge live durch das Publikum aus den fünf nominierten Gewinnerteams gewählt.

### **Eröffnung & Best Paper / Poster Award**

Die offizielle Eröffnung der Konferenz findet am Montag, dem 09.09.19 um 09:00 Uhr in Hörsaal A des Konferenz-Hauptgebäudes statt. Im Rahmen der Eröffnung werden die Auszeichnungen für den besten Langbeitrag sowie den besten Kurzbeitrag vergeben.

### **Abend- veranstaltung**

Die Abendveranstaltung inkl. der Demo-Session findet am Montag, dem 09.09.19 ab 18:30 Uhr im HAW Kunst- und Mediacampus Finkenau statt. Am Abend werden außerdem die Preisträger der Usability-Challenge und der CSCW-Challenge sowie die beste Demo geehrt.

Es steht für Sie ein Fingerfoodbüfett sowie eine Auswahl an verschiedenen Getränken zur Verfügung.

### **Best Demo Award**

Während der Demo-Session, die im Rahmen der MuC-Abendveranstaltung stattfindet, kann das Publikum bestimmen, welcher Beitrag die Auszeichnung für die beste interaktive Demo erhalten soll.

Hierzu erhält jeder einen Abstimmungsbogen, auf dem alle zur Wahl stehenden Demos aufgelistet sind. Den ausgefüllten Bogen können Sie in eine der bereitgestellten Boxen werfen. Die Sieger werden noch am selben Abend verkündet. Wir sind gespannt auf Ihre Favoriten!

### **Meet&Greet**

Am Sonntag, dem 08.09.19 findet ab 20.30 Uhr eine Welcome Reception auf der Plaza der Elbphilharmonie statt. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt und eine Registrierung notwendig. Mit der Registrierung erhalten Sie außerdem einen Getränkegutschein.

# AGENDA 2019

## SONNTAG, 8. 9. 2019

09:00 – 10:30	MCI Workshops, Doktorandenseminar und Tutorials	UP Workshops u. Tutorials
10:30 – 11:00	<b>Kaffeepause</b> 	
11:00 – 12:30	MCI Workshops, Doktorandenseminar und Tutorials	UP Workshops u. Tutorials
12:30 – 14:00	<b>Mittagspause</b> 	
14:00 – 15:30	MCI Workshops, Doktorandenseminar und Tutorials	UP Workshops u. Tutorials
15:30 – 16:00	<b>Kaffeepause</b> 	
16:00 – 17:30	MCI Workshops, Doktorandenseminar und Tutorials	UP Workshops, Tutorials u. CPUX-Zertifizierung

## MONTAG, 9. 9. 2019

09:00 – 10:30	<b>KONFERENZAUFNAHME UND BEGRÜßUNG</b>			MCI Workshops & Tutorials
	<b>ERÖFFNUNGSKEYNOTE</b> <b>Aaron Quigley</b> „Discreet Computing“			
10:30 – 11:00	<b>Kaffeepause</b> 			
11:00 – 12:30	MCI Paper Sessions	MCI Workshops & Tutorials	UP Presentations	UP Workshops
	<b>Mittagspause</b> 			
14:00 – 15:30	MCI Paper Sessions	MCI Workshops & Tutorials	UP Presentations	UP Workshops & Tutorials
	<b>Kaffeepause</b> 			
16:00 – 17:30 / 18:00	MCI Poster & Demo Madness	MCI Workshops & Tutorials	UP Presentations	UP Workshops & Tutorials
	<b>Abendveranstaltung und Demo Session</b>			
18:30 – 23:00				

**DIENSTAG, 10. 9. 2019**

09:00 – 10:30	MCI Workshops	UPA-KEYNOTE <b>Margaret Urban</b> „Conversation: The oldest new interface“		
10:30 – 11:00	<b>Kaffeepause</b>			
11:00 – 12:30	MCI Paper Session & Invited Talks	MCI Workshops & Tutorials	UP Presentations	UP Workshops
12:30 – 14:00	<b>Mittagspause</b>			
14:00 – 15:30	MCI Paper Session & Invited Talks	MCI Workshops & Tutorials	UP Presentations	UP Workshops
15:30 – 16:30	<b>Kaffeepause</b>			
	MCI Poster Session			
16:00 – 18:00	MCI Paper Session	MCI Workshops & Tutorials	UP19 UPA Mitgliederversammlung (bis 19:00 Uhr)	
19:00 – 23:00	<b>UPA After Work Meetup</b> Hard Rock Café			

**MITTWOCH, 11. 9. 2019**

09:00 – 10:30	MCI Paper Session	UP Presentations	UP Workshops	
10:30 – 11:00	<b>Kaffeepause</b>			
11:00 – 12:30	<b>ABSCHLUSSEYNOTE</b> <b>Mark Billinghurst</b> „Augmented Reality; The Next Twenty Years“			
	<b>VERABSCHIEDUNG</b>			

# SITZUNGEN & TREFFEN

## SONNTAG, 8.9.

ORT	ZEIT	
Ost 233	11:00–12:30	FG "Informatik und Inklusion"
AS-Saal	14:00–19:00	Sitzung des Leitungsgremiums des Fachbereichs MCI
Ost 221	16.30–17.30	FG "Be-greifbare Interaktion"

## MONTAG, 9.9.

Ost 221	17:00–17:30	FG "Mensch-Maschine-Interaktion in sicherheitskritischen Systemen"
AS-Saal	17:30–18:00	Mitgliederversammlung des ACM SIGCHI German Chapter
Ost 121	17:30–19:00	FG "Medieninformatik"

## DIENSTAG, 10.9.

AS-Saal	11:30–13:30	Herausgebersitzung der "i-com"
West 122	12:30–13:00	Organisatoren-Treffen des World Usability Day im deutschsprachigen Raum
Hörsaal M	16:00–19:00	German UPA Mitgliederversammlung
AS-Saal	17:45–19:00	FG "CSCW & Social Computing"

## SONNTAG, 8.9.

ORT	ZEIT	
Ost 222	9:00–17:30	Doktorandenseminar
West 119	16:00–17:30	CPUX-P01: Zertifizierungsprüfung
Elbphilharmonie Plaza	20:30–21:30	Meet&Greet in der Elbphilharmonie

## MONTAG, 9.9.

siehe <b>S. 8</b>	11:00–12:30	Elbphilharmonie-Führung (nur mit Anmeldung im ConfTool)
West 221	12:30–14:00	Student Welcome Session
HAW Finkenau	18:30–23:00	Abendveranstaltung am HAW Kunst- und Mediacampus Finkenau

## DIENSTAG, 10.9.

West 119	11:00-12:30	Sponsorenvortrag: Userlutions "How-To: Crowd-Usability-Testing – So digitalisierst du dein UX-Lab"
siehe <b>S. 8</b>	13:30–15:00/ 18:00–19:30	Stadtführungen "Zwischen Hafen, Michel, Rathaus" / "St. Pauli" (nur mit Anmeldung im ConfTool)
Hörsaal J	14:00-15:30	Usability Challenge
West 120	16:00–17:30	CPUX-P02: Zertifizierungsprüfung
West 120	17:30–19:00	CPUX-P03: Zertifizierungsprüfung

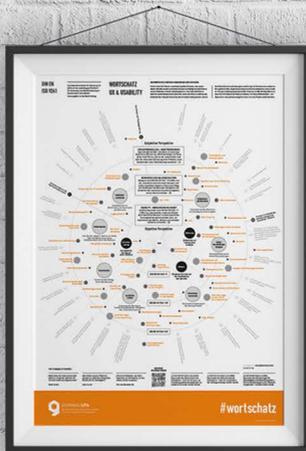
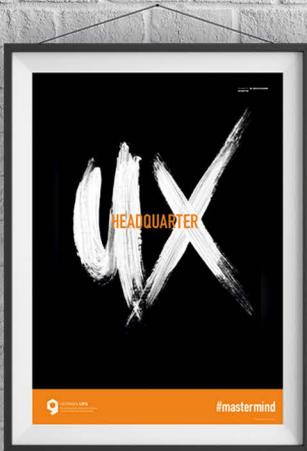
## MITTWOCH, 11.9.

West 119	9:00–10:30	Sponsorenvortrag: nextReality "Lessons Learned - Building Project North Star"
siehe <b>S. 8</b>	13:30–15:30	Historische Fleetfahrt (nur mit Anmeldung im ConfTool)

# GERMANUPA.SHOP

## 50% RABATT

Auf alle Produkte unter **germanupa.shop** für die Dauer der MuC 2019 mit dem Rabattcode **MuC-2019**



**GERMAN UPA**

Berufsverband der Deutschen Usability und User Experience Professionals

**ZUSÄTZLICH: GRATIS UX POSTER**

Tausche deinen Gutschein aus der Konferenztasche der MuC am German UPA Stand gegen ein gratis UX Poster ein!

**SONNTAG**  
**8.9.2019**

09:00

10:00



11:00

12:00



Hörsaal H

**CPUX-F****S. 26**

Ein gebrauchstauglicher Überblick über die Usability Welt

Hörsaal K

**MCI-WS07****S. 21**

Workshop on Virtual and Augmented Reality in Everyday Context (VARECo)

Ost 108

**MCI-WS04****S. 19**

Workshop Evaluation der Nutzung und des Nutzens von (Semi-)Public Displays

Ost 120

**MCI-WS16****S. 22**

Konstruktion und praktischer Einsatz von User Experience Fragebögen

Ost 121

**MCI-WS03****S. 19**

Gam-R – Gamification Reloaded

Ost 122

**MCI-WS08****S. 21**

5. Usable Security und Privacy Workshop

Ost 123

**MCI-WS15****S. 22**

8th Workshop Automotive HMIs: UI Research in the Age of New Digital Realities

Ost 124

**MCI-WS06****S. 20**

Eigentlich ein wichtiger Punkt... Ethische Aspekte in der Gestaltung von Mensch-Technik-Interaktion

Ost 209

**MCI-WS17****S. 23**

Spatial is Special – Usability for Open Geodata

Ost 221

**MCI-WS05****S. 20**

12. Workshop Be-greifbare Interaktion

Ost 222

**MCI-DOC**

Doktorandenseminar

Ost 232

**MCI-WS02****S. 18**

Partizipative &amp; sozialverantwortliche Technikentwicklung

Ost 233

**MCI-WS01****S. 18**

Teilhabe an der allgegenwärtigen Kommunikation

West 119

**UP-TUT05****S. 24**

Neues aus der Normung in UX

**UP-TUT07****S. 27**

Markenkonformes UX-Design

West 120

**UP-TUT01****S. 25**

Designing Digital Service Experience for Digital Transformation

West 121

**UP-WS01****S. 24**

Next Level Personas

**UP-WS02****S. 27**

UX auf dem richtigen Level!

West 122

**UP-TUT02****S. 25**

Enterprise Design Thinking in Aktion

West 221

**MCI-WS28****S. 23**

Virtuelle und Augmentierte Realität für Gesundheit und Wohlbefinden

West 222

**UP-TUT03****S. 26**

UX-Design von A bis Z: Akzeptanz in Digitalisierungsprojekten schaffen



14:00

15:00



16:00

17:00

**CPUX-UT** **S. 30**  
Usability-Test kurz erklärt

**MCI-WS09** **S. 28**  
Wie bringt man Usability und User Experience (UX) ins Unternehmen?

**MCI-WS10** **S. 28**  
Emotions in the Age of Automated Driving - Developing Use Cases for Empathic Cars

**UP-TUT06** **S. 29**  
UX mit Fragebögen messen

**CPUX-P01** **S. 42**  
Zertifizierungsprüfung

**UP-WS08** **S. 29**  
VR for UCD

**UP-WS04** **S. 31**  
Agile UX in der Produktentwicklung

**UP-TUT04** **S. 30**  
Voice User Interface Design für Anfänger

## MCI-WS01

**Teilhabe an der allgegenwärtigen Kommunikation****ORT**

Ost 233

**ZEIT**

09:00–12:30

**ORGANISATION**

Henning  
Lübbecke  
Anne-Marie Nebe

Innerhalb des Workshops sollen verschiedene Ansätze der Verwirklichung von Inklusion im Rahmen der allgegenwärtigen Computer, sozialen Medien und dem Internet der Dinge gezeigt werden. Welche neuen Teilhabe-Chancen werden durch neue Technologien und Techniken wie z. B. Wearables, smarte Anwendungen und persönliche digitale Assistenten geboten. Welche Gefahren der Exklusion sind mit diesen Technologien verbunden. Inwieweit findet man in Rahmenwerken, Normen und Richtlinien der Barrierefreiheit Hinweise auf die effiziente Nutzbarkeit eines Produktes für Nutzer mit Beeinträchtigungen? Welche Berücksichtigung finden Anforderungen der Barrierefreiheit bei Web Authoring Tools? Der Workshop wendet sich sowohl an Wissenschaftler\*innen als auch an Praktiker\*innen. Die akzeptierten Beiträge sollen als kurze Impulse dienen, die eine anschließende Diskussion in Kleingruppen ermöglicht.

## MCI-WS02

**Partizipative & sozialverantwortliche Technikentwicklung****ORT**

Ost 232

**ZEIT**

09:00–17:30

**ORGANISATION**

Arne Berger  
Scarlet Siebert  
Sandra  
Buchmüller  
Claude Draude

Im Workshop treffen sich Forscher\*innen und Praktiker\*innen zu Austausch und Diskussion über die Beteiligung von Nutzer\*innen an Technikentwicklungsprozessen. Sie gehen dabei der Frage nach, wie Partizipation dem Anspruch auf Demokratisierung und Empowerment in Forschung und Praxis gerecht werden kann. Im Workshop 2019 wird außerdem das Gründungsmanifest der Fachgruppe „Partizipation“ im Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion (MCI) der Gesellschaft für Informatik (GI) entwickelt.

## MCI-WS03 Gam-R – Gamification Reloaded

### ORT

Ost 121

### ZEIT

09:00–17:30

### ORGANISATION

Athanasios  
Mazarakis  
Sophie Jent  
Alexander Bartel  
Monique Janneck

Gamification erfährt als wissenschaftliches Konzept zum Einsatz von spieltypischen Elementen in einem spielfremden Kontext steigende Anerkennung und Adaption in den unterschiedlichsten Forschungs- und Anwendungsbereichen. Auch vergangene Mensch und Computer Konferenzen zeigen die Relevanz des Konzepts für Forschende und Praktiker\*innen im Bereich Mensch-Computer-Interaktion.

Diese Präsenz soll durch den Workshop Gam-R – Gamification Reloaded manifestiert und institutionalisiert werden. Der Workshop soll Forschenden und Praktiker\*innen ein Forum bieten, um innovative und ggf. bisher nicht vollständig gereifte Forschungsideen zu präsentieren und zu diskutieren. Ebenso sollen bereits durchgeführte wissenschaftlich fundierte Anwendungen oder Untersuchungen zu Gamification vorgestellt und diskutiert werden können, um das Feedback der Community für z. B. weitere Vorhaben einzuholen.

## MCI-WS04 - Workshop Evaluation der Nutzung und des Nutzens von (Semi-)Public Displays

### ORT

Ost 108

### ZEIT

09:00–17:30

### ORGANISATION

Michael Koch  
Buket Camurtay  
Kai von Luck  
Jan Schwarzer  
Susanne Draheim

Potentiell interaktive (Semi-)Public Displays finden heute eine weite Verbreitung an öffentlichen und halböffentlichen Orten. Bei der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dieser Anwendungsklasse spielen Langzeitstudien eine immer wichtigere Rolle. Sowohl die Durchführung solcher Studien als auch die angemessene Berücksichtigung von beim Langzeiteinsatz in realen Nutzungskontexten auftretenden Effekten stellt dabei eine große Herausforderung dar. In diesem Workshop wollen wir Erfahrungen und Best Practices zu diesem Themenkomplex sammeln und gemeinsam Empfehlungen und Hilfestellungen für die Durchführung von Langzeitstudien erarbeiten.

MCI-WS05

**12. Workshop Be-greifbare Interaktion****ORT**

Ost 221

**ZEIT**

09:00–16:30

**ORGANISATION**

Beat Rossmly  
 Sylvia Rothe  
 Philip Schäfer  
 Michael Droste

Be-greifbare Interaktion vollzieht sich im Wesentlichen über die Manipulation physischer Objekte und durch den Einsatz des eigenen Körpers. Sie bezieht damit die Umgebung und den physischen Nutzungskontext in viel stärkerer Weise ein als rein grafische oder sprachbasierte Schnittstellen zur Steuerung von Mensch-Computer-Systemen. Die vielfältigen Möglichkeiten, Sensoren und Computersysteme in die Umwelt und ihre Gegenstände zu integrieren, bietet einen großen Gestaltungsspielraum. Das Forschungsfeld der »Be-greifbaren Interaktion« (Tangible Interaction) untersucht diesen Spielraum wissenschaftlich und praktisch, um sinnvolle und menschengerechte Anwendungen zu ermöglichen. Die Fachgruppe »Be-greifbare Interaktion« des GI-Fachbereichs Mensch-Computer-Interaktion bietet in ihrem gleichnamigen Workshop ein Forum zur Präsentation des wissenschaftlichen Diskurses und der interdisziplinären Auseinandersetzung mit den neuesten Entwicklungen und Forschungsergebnissen in diesem Forschungsfeld. Die Beitragsformen reichen dabei über theoretische, kritische und zukunftsweisende Reflexionen, bis hin zu gestalterischen Arbeiten und Studien, Berichte praktischer Umsetzungen und Systemdemonstrationen.

**MCI-WS06 - Eigentlich ein wichtiger Punkt... Ethische Aspekte in der Gestaltung von Mensch-Technik-Interaktion**
**ORT**

Ost 124

**ZEIT**

09:00–17:30

**ORGANISATION**

Stefan  
 Brandenburg  
 Friederice  
 Schröder  
 Maren Heibges  
 Frauke Mörike  
 Michael Minge

Schwerpunkt des diesjährigen Workshops sind ethische Fragestellungen beim Einsatz quantitativer und qualitativer Methoden der Erforschung und Gestaltung von Mensch-Technik-Interaktion. Im Workshop werden Best Practices erarbeitet und zusammengetragen, die Teilnehmer\*innen darin unterstützen, ethischen Aspekten früh und begleitend in der Entwicklung, Erforschung und Evaluation neuer Technik zu begegnen. In kurzen Impulsreferaten wird zunächst das Spektrum aktueller ethischer Herausforderungen in der Mensch-Technik-Interaktion skizziert und erste Lösungsansätze vorgeschlagen. In einem zweiten Teil bearbeiten die Teilnehmer\*innen ausgewählte Fallbeispiele verschiedener ethischer Dilemmata in kleineren Teams. Der Problem- und Lösungsraum wird hierbei durch die Methode des World Café sukzessive erweitert. Dadurch wird allen Personen ermöglicht, sich intensiv mit relevanten Themen und Fragestellungen auseinanderzusetzen zu können. Die erarbeiteten Inhalte werden anschließend zusammengeführt, diskutiert und allen Teilnehmer\*innen des Workshops zusammen mit weiteren hilfreichen Materialien zur Verfügung gestellt.

## MCI-WS07 - Workshop on Virtual and Augmented Reality in Everyday Context (VARECo)

### ORT

Hörsaal K

### ZEIT

09:00–17:30

### ORGANISATION

Benjamin Weyers  
Daniel Zielasko  
Alexander Kulik  
Eike Langbehn  
Markus Funk

The ongoing commercialization of consumer VR/AR hardware opens up the field of potential scenarios and applications for VR and AR towards everyday context but simultaneously raise new challenges that need to be addressed in current and future research. These challenges are, for instance, the need for long-term use, the integration of hard- and software into existing work spaces, or the need for flexible and cheap creation of content (as in education). To support research and development in this area of interest, we organize this one day workshop on VR and AR in Everyday Context (VARECo) bringing together interested researchers and practitioners to discuss current and future work in this research domain.

If you are interested in User-Embodied Interaction in Virtual Reality, please refer to the UIVR workshop:

<https://sites.google.com/view/uivrworkshop/>

## MCI-WS08

### 5. Usable Security und Privacy Workshop

### ORT

Ost 122

### ZEIT

09:00–17:30

### ORGANISATION

Luigi Lo Iacono  
Hartmut Schmitt  
Svenja Polst  
Andreas  
Heinemann

In Fortführung zu den erfolgreichen „Usable Security und Privacy“ Workshops der vergangenen vier Jahre, sollen in einem fünften ganztägigen wissenschaftlichen Workshop auf der Mensch und Computer 2019 sechs bis acht Arbeiten auf dem Gebiet Usable Security und Privacy in Kurzpräsentationen vorgestellt und diskutiert werden. Vorgesehen sind Beiträge aus Forschung und Praxis, die neue Ansätze aber auch praxisrelevante Lösungen zur nutzerzentrierten Entwicklung und Ausgestaltung von digitalen Schutzmechanismen thematisieren. Mit dem Workshop soll das etablierte Forum fortgeführt und weiterentwickelt werden, in dem sich Experten aus unterschiedlichen Domänen, z. B. dem Usability-Engineering und Security-Engineering, transdisziplinär austauschen können. Der Workshop wird von den Organisatoren als klassischer wissenschaftlicher Workshop ausgestaltet. Ein Programmkomitee bewertet die Einreichungen und wählt daraus die zur Präsentation akzeptierten Beiträge aus. Diese werden zudem in den Proceedings der Mensch und Computer 2019 veröffentlicht.

## MCI-WS15 - 8th Workshop Automotive HMIs: UI Research in the Age of New Digital Realities

**ORT**

Ost 123

**ZEIT**

09:00–17:30

**ORGANISATION**

Andreas Riener  
Stefan Geisler  
Bastian Pflöging  
Tamara  
von Sawitzky  
Henrik Detjen

Even though many aspects of automated driving have not yet become reality, many human factors issues have already been investigated. However, recent discussions revealed common misconceptions in both research and society about vehicle automation and the levels of automation levels. This might be due to the fact that automated driving functions are misnamed (cf. Autopilot) and that vehicles integrate functions at different automation levels (L1 lane keeping assistant, L2/L3 traffic jam assist, L4 valet parking). The UI is one of the most critical issues in the interaction between humans and vehicles – and diverging mental models might be a major challenge here. Today's (manual) vehicles are ill-suited for appropriate HMI testing for automated vehicles. Instead, virtual or mixed reality might be a much better playground to test new interaction concepts in an automated driving setting. In this workshop we will look into the potential of new digital realities for concepts, visualizations, and experiments in the car, e.g., by replacing all the windows with displays or transferring the entire environment into a VR world. We are further interested in discussing novel forms of interaction (speech, gestures, gaze-based interaction) and information displays to support the driver/passenger.

## MCI-WS16 - Konstruktion und praktischer Einsatz von User Experience Fragebögen

**ORT**

Ost 120

**ZEIT**

09:00–12:30

**ORGANISATION**

Martin Schrepp  
Bernard Rummel

Ziel des Workshops ist es, Personen zusammenzubringen, die an der Entwicklung von UX Fragebögen arbeiten oder Erfahrung im praktischen Einsatz solcher Fragebögen haben. Es sollen Erfahrungen ausgetauscht werden und offene Fragestellungen und Probleme angesprochen werden. Mögliche Themen betreffen methodische Fragen bei der Entwicklung und Validierung neuer UX Fragebögen und Problemstellungen in Bezug auf die praktische Anwendung von UX Fragebögen in Projekten.

## MCI-WS17

## Spatial is Special – Usability for Open Geodata

## ORT

Ost 209

## ZEIT

09:00–17:30

## ORGANISATION

Morin Ostkamp  
Christin Henzen  
Auriol Degbelo

Robert möchte für seine Orientierungslaufgruppe eine gedruckte Karte von Hamburg erstellen. Lina sucht einen Datensatz mit Umgebungen, um einen Campusnavigator zu programmieren. Für beide Projekte gibt es offene und damit kostenfrei bereitgestellte Geodaten. Die zwei Beispiele deuten bereits das große Nutzungspotenzial solcher offenen Daten an. Allerdings gestaltet sich der Zugang zu offenen Geodaten über sogenannte Open-Geodata-Portale oft noch wenig intuitiv. Im Workshop sollen Usability-Potentiale aktueller Open-Geodata-Portale aufgezeigt werden. Dazu arbeiten die Teilnehmer in Gruppen, und können idealerweise die domänenübergreifenden Erfahrungen der anderen Teilnehmer nutzen. Dabei identifizieren, strukturieren und diskutieren sie ganzheitliche beziehungsweise nachhaltige Lösungsansätze für die Verbesserung der Usability. Teil dieser Usability sind unter anderem die Auffindbarkeit offener Geodaten sowie eine verständliche und zugleich anregende Visualisierung. Die Problem-Lösungs-Paare werden anschließend in der Online-Geo-Usability-Pattern-Sammlung der TU Dresden publiziert (<https://usability.geo.tu-dresden.de>).

## MCI-WS28 - Virtuelle und Augmentierte Realität für Gesundheit und Wohlbefinden

## ORT

West 221

## ZEIT

09:00–12:30

## ORGANISATION

Tonja Machulla  
Anastasia  
Treskunov  
Florian Lang  
Sebastian Rings  
Caspar Prasuhn  
Fariba Mostajeran  
Holger Klapperich  
Marc Hassenzahl  
Christian Geiger

Augmentierte und virtuelle Realität (AR/VR) findet vermehrt Eingang in den persönlichen und beruflichen Alltag. Ein Einsatzgebiet mit hohem Potential stellt der Gesundheitssektor dar. Anwendungsmöglichkeiten ergeben sich hier in den Bereichen der Prävention und Behandlung sowohl physischer als auch psychischer Beschwerden und Erkrankungen sowie der Erhöhung des Wohlbefindens gesunder Personen. Die virtuelle Umsetzung herkömmlicher Verfahren und Maßnahmen erlaubt einen kostengünstigen, großflächigen, orts- und zeitunabhängigen Einsatz von präventiven, diagnostischen und rehabilitativen Methoden. Weitere vielversprechende Einsatzbereiche von Mixed-Reality sind auch Training und Arbeitsunterstützung von medizinischem Fachpersonal und im Gesundheitssektor arbeitenden Personen. Der Workshop soll Forschern, Entwicklern und Anwendern von AR/VR-basierten Technologien im Bereich Gesundheit und Wohlbefinden ein Forum zum Austausch bieten und ist als klassischer wissenschaftlicher Workshop mit Kurzbeiträgen, Diskussionen, Prototypendemonstrationen und einer abschließenden Podiumsdiskussion gestaltet.

## UP-WS01 - Next Level Personas – Mache Empathie zu deiner Superkraft und entdecke neue Workshop-Formate

### ORT

West 121

### ZEIT

09:00–10:30

### ORGANISATION

Annika  
Kaltenhauser  
Daniela Hery  
Lara Blackwood

Ergosign GmbH

Wie können wir Personas stärker in den Designprozess einbinden? Welche Methoden sind für unser Projekt geeignet? Und wie begeistern wir alle Stakeholder von Personas? Angesichts dieser und weiterer Herausforderungen, denen wir in unseren Projekten tagtäglich begegnen, beschlossen wir, die Verwendung von Personas als wertvolles Werkzeug für den gesamten Entwicklungsprozess zu erforschen: Im Rahmen einer qualitativen Studie untersuchen wir zur Zeit, wie sowohl UX Designer\*innen als auch Expert\*innen aus anderen Branchen in der Praxis mit Personas arbeiten. Ziel unserer Nachforschungen ist es, innovative und adaptive Bausteine zu einer ganzheitlichen Persona-Methodik zusammenzufügen. In diesem Workshop wollen wir die Ergebnisse unserer ersten qualitativen und einer darauf aufbauenden Online-Studie mit euch diskutieren. Anschließend möchten wir in einem kollaborativen Teil die praktische Anwendung neuer Ansätze mithilfe von Kreativmethoden ideieren, iterieren und bewerten.

## UP-TUT05

### Neues aus der Normung im Fachgebiet Usability / UX

### ORT

West 119

### ZEIT

09:00–10:30

### ORGANISATION

Guido Tesch

ProContext  
Consulting GmbH

Es bewegt sich so einiges in den ISO-Normen, die die Grundlage für eine solide Usability-Arbeit darstellen. Die Grundfesten werden aktualisiert, viele Details kommen hinzu und es sind jetzt Dinge gemäß internationalem Konsens standardisiert, die den UX Professionals die Arbeit erleichtern. Zum Beispiel ist die ISO 9241-11 "Gebrauchstauglichkeit: Begriffe und Konzepte" in 2018 neu erschienen, es gibt in ISO 9241-110 ein neues Dialogprinzip "User Engagement", ISO 9241-112 gibt eine neue Sicht auf die Informationsdarstellung und ISO/IEC 25065 beschreibt klar und deutlich, woraus eine User Requirements Specification (URS) besteht. In diesem Tutorial werden die wichtigsten Neuerungen vorgestellt (die zum Teil noch nicht publiziert sind, also Information "frisch aus dem Ofen") und es wird dargelegt, warum deren Beachtung wichtig und hilfreich ist. Das Tutorial ist gleichermaßen interessant für erfahrene UX Professionals als auch für Berufseinsteiger.

## UP-TUT01 - Designing Digital Service Experience for Digital Transformation

**ORT**

West 120

**ZEIT**

09:00–18:00

**ORGANISATION**Claudia Nass  
Marcus Trapp

Fraunhofer IESE

Die Epoche der Platform Economy ist angekommen. Unternehmen stehen vor der Frage, wie digitale Dienstleistung und disruptiven Geschäftsmodellen aufgebaut werden können, um großartige User Experience zu generieren. Traditionelle UCD-Methoden konzentrieren sich auf die Konzeption hochwertiger Dienstleistungen. Trotzdem handelt es sich bei den meisten davon um Insellösungen einzelner Unternehmen. Die Entwicklung von Dienstleistungen für die Zeit der digitalen Transformation erfordert zusätzliche Methoden, um End-to-End User Experience und nachhaltige Geschäftsmodelle über die Grenzen einzelner Unternehmen hinweg um verstärkt Mehrwert für den Endverbraucher zu generieren. In diesem Tutorial werden die Teilnehmer „Tangible Ecosystem Design“-Methode, die die Konzeption digitaler Dienstleistung durch die Verwendung von begreifbaren Elementen (Playmobil® Spielzeuge) unterstützt.

## UP-TUT02 - Enterprise Design Thinking in Aktion - Praktische Übungen zum Einsatz von Design Thinking in Projekten

**ORT**

West 122

**ZEIT**

09:00–18:00

**ORGANISATION**Sabine Wiem<sup>1</sup>  
Rosen Lütke<sup>2</sup><sup>1</sup>IBM Deutschland GmbH, IX Studio Hamburg<sup>2</sup>LVM Versicherung, Münster

Das Tutorial bietet anhand von praktischen Übungen einen Überblick zum Einsatz von Design Thinking. Lerne die Grundprinzipien kennen, wann Du welche der Aktivitäten am besten einsetzt und wie Du Dein Team hierin anleitest. Design Thinking ist für alle Rollen und Erfahrungsstufen interessant. Das Tutorial richtet sich aber in erster Linie an UXler mit wenig / keiner praktischen Erfahrung hierin. Bringe eine eigene Problemstellung ins Tutorial mit, die wir dann in den Übungen gemeinsam bearbeiten. Hierzu solltest Du die Zielsetzung kurz zusammenfassen und Informationen zu den Nutzergruppen vorab per E-Mail an uns senden. Das Tutorial wird in zwei Kleingruppen durchgeführt (parallele Bearbeitung von max. 2 Themen möglich). Alternativ geben wir Problemstellungen mit dem entsprechenden Kontext vor. Wir bieten anschauliche Beispiele aus Anwendungssituationen in der Versicherungsbranche und gehen auf die Besonderheiten des Einsatzes von Enterprise Design Thinking in großen Unternehmen ein.

## UP-TUT03 - UX-Design von A bis Z: Akzeptanz in Digitalisierungsprojekten schaffen

**ORT**

West 222

**ZEIT**

09:00–13:00

**ORGANISATION**

Knut Polkehn

artop - Institut  
an der  
Humboldt-  
Universität zu  
Berlin

Wer A sagt, soll auch B sagen – so lautet ein häufig zitiertes Sprichwort. Die Erfahrungen des Leiters dieses Tutorials zeigen, dass für die Akzeptanz der von Digitalisierungsprojekten betroffenen Menschen deutlich mehr Dinge zu berücksichtigen sind, als von Auftraggebern und weiteren Projektbeteiligten zunächst angenommen wird. Im Tutorial werden anhand eines innerhalb von Digitalisierungsprojekten entwickelten Beratungsmodells relevante Aspekte dargestellt, die über die UX-Arbeit im engeren Sinne hinausgehen. Es werden eine Vielzahl von Erfahrungen und Empfehlungen hinsichtlich der Berücksichtigung dieser Aspekte in Digitalisierungsprojekten bzw. der Konsequenzen der Vernachlässigung geteilt und mit den Teilnehmern hinsichtlich der Übertragbarkeit auf die eigenen Arbeitskontexte praxisnah diskutiert.

## CPUX-F

### Ein gebrauchstauglicher Überblick über die Usability Welt

**ORT**

Hörsaal H

**ZEIT**

09:00–13:00

**ORGANISATION**

Rolf Molich

Der Crash-Tutorial präsentiert kurz die vier Hauptsäulen des menschenzentrierten Gestaltungsprozesses: Analyse, Festlegen der Nutzungsanforderungen, Gestaltung (Design) und Evaluierung. Für jede Hauptsäule werden die wichtigsten Begriffe an Hand von theoretischen und praktischen Beispielen sowie typischen Prüfungsfragen erläutert. Ferner wird eine 20-Minutige Testprüfung mit nachfolgender Erläuterung der richtigen Antworten durchgeführt. Während des Tutorials werden immer wieder Multiple-Choice Prüfungsfragen gestellt, sodass Teilnehmer ihr Verständnis des Lehrmaterials prüfen können.

Der Crash-Tutorial eignet sich für Einsteiger, die sich einen Überblick über das Usability-Gebiet verschaffen möchten. Er eignet sich auch für UX-Professionals die sich über den aktuellen Stand der Grundbegriffe im Usability-Gebiet informieren möchten oder an der anschließenden CPUX-F Zertifizierungsprüfung teilnehmen möchten. Teilnahme an der anschließenden CPUX-F Zertifizierungsprüfung ist freiwillig.

## UP-WS02

**UX auf dem richtigen Level!****ORT**

West 121

**ZEIT**

11:00–12:30

**ORGANISATION**

David Gilbert<sup>1</sup>  
Dirk Röder<sup>1</sup>  
Holger Fischer<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Deutsche Bahn  
(DB System)  
<sup>2</sup>result GmbH

Der Umfang fachlicher UX-Kompetenz in Projekten zur Individual- oder Produktentwicklung kann vom Auftragnehmer in den seltensten Fällen im Wir-Wünschen-Uns-Was-Verfahren geplant werden. Vielmehr ist Angemessenheit gefragt, für die ein Auftraggeber dann auch gerne zahlt. Den Grad der Angemessenheit für ein Vorhaben sollte durch Projektleiter oder selbst organisierte Teams bestimmbar sein. Während es für die Unternehmensebene verschiedene UX-Reifegradmodelle gibt, findet sich aktuell keines für die Ebene eines konkreten Projekt- oder Produktentwicklungsvorhabens. Im Rahmen des strategischen IT-Managements der Deutschen Bahn wurde hierfür ein Ansatz entworfen. Dieser soll im Workshop-Format diskutiert und weiterentwickelt werden, um ihn im Nachgang verallgemeinert zu veröffentlichen. Ziel: Auftraggeber und Auftragnehmer sollen eine Hilfestellung bekommen, um den Bedarf an UX-Kompetenz erkennen und angemessen planen zu können.

## UP-TUT07

**Markenkonformes UX-Design****ORT**

West 119

**ZEIT**

11:00–12:30

**ORGANISATION**

Olde Lorenzen-  
Schmidt<sup>1</sup>  
Siegfried  
Olschner<sup>2</sup>

<sup>1</sup>mind-centric ex-  
perience GmbH  
<sup>2</sup>DATEV eG

Die Wahrnehmung einer Marke darf nicht beliebig sein und eine richtige Markenführung fordert u. a. die Beachtung eines markenkonformen UX-Designs innerhalb der Software. Das gilt v. a. im Consumer-Bereich, wo Marken sich besonders stark über die Software-Oberflächen ihrer Websites und den dazugehörigen Apps profilieren können. Hier ist ein nicht-willkürliches Design, das eine sichere Markenwahrnehmung garantiert, besonders wichtig. Für erfahrene UX-Designer und Marketing-Experten ist es schwierig zu entscheiden, ob und warum ein Design markenkonform ist oder nicht. Wir wollen hier eine erste Orientierung und Hilfestellung geben. Dazu stellen wir die neuropsychologischen Grundlagen für ein markenkonformes UX-Design vor und zeigen u. a. einen methodischen Ansatz, wie aus einem psychologischen Referenz-System nach und nach Erkenntnisse für die Gestaltung abgeleitet werden können. Das Ganze wird ergänzt durch eine Live-Demo, die die Möglichkeiten (und Grenzen) eines Tests aufzeigt.

## MCI-WS09 - Vom ersten Schritt bis zum Dauerlauf. Wie bringt man Usability und User Experience (UUX) ins Unternehmen?

### ORT

Ost 120

### ZEIT

14:00–17:30

### ORGANISATION

Michael Burmester  
Magdalena Laib  
Ivo Benke  
Michael Minge

In der diesjährigen Fortsetzung der Workshopreihe „Usability für die betriebliche Praxis“ (UUX-Praxis) soll genauer beleuchtet werden wie Usability und User Experience (UUX) in unterschiedlichen Unternehmen implementiert und etabliert werden können. Das Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability wird seine Ergebnisse mit Sensibilisierung und Qualifizierung von kleinen und mittelständischen Unternehmen sowie Erprobung und Umsetzung von Usability- und User Experience-Maßnahmen in Demonstratoren und Projekten vorstellen und in die Diskussion einbringen. Zudem wird es einen Call for Contributions geben bei dem Forscher und Unternehmen aufgerufen werden, ihre Erkenntnisse zum Thema beizutragen. Es werden Impulsvorträge gehalten, deren Inhalte ausführlich mit den Teilnehmenden im Workshop diskutiert werden. Dabei sollen Herausforderungen, Best Practices und Forschungsbedarf identifiziert werden. Der Workshop findet halbtägig statt. Beginnen wird der Workshop mit einer kurzen Einleitung in das Thema. Geplant sind dann sechs Vorträge von denen drei vom Kompetenzzentrum bestritten und weitere drei von externen Teilnehmern, die per Call for Contributions ausgewählt werden.

## MCI-WS10 - Emotions in the Age of Automated Driving - Developing Use Cases for Empathic Cars

### ORT

Ost 233

### ZEIT

14:00–17:30

### ORGANISATION

Michael Oehl  
Klas Ihme  
Esther Bosch  
Anna-Antonia Pape  
Mathias Vukelić  
Michael Braun

Improving user experience of highly automated vehicles is key to increase their acceptance. One possibility to realize this is the design of empathic cars that are capable of assessing the emotional state of vehicle occupants and react to it accordingly by providing tailored support. At the moment, the central challenge is to derive relevant use cases as basis for the design of future empathic cars. Therefore, we propose a workshop that aims to bring together researchers and practitioners interested in affective computing, affective interfaces and automated driving as forum for the development of a roadmap towards empathic vehicles using design thinking methods. During the workshop, we will gain a common understanding of the central concepts and listen to impulse talks about current and recent projects on emotions during automated driving. Based on this, relevant use cases are generated in group work and discussed with the goal to identify potential research and knowledge gaps. Finally, a road map for research towards the realization of automated empathic cars is formulated from the results.

## UP-WS08 - Virtuelle Technologien für das User-Centered-Design (VR for UCD)

### ORT

West 121

### ZEIT

14:00–15:30

### ORGANISATION

Michael  
Salwasser<sup>1</sup>  
Frank Dittrich<sup>2</sup>  
Annegrez Melzer<sup>2</sup>  
Sabine Müller<sup>1</sup>

<sup>1</sup>YOUSE GmbH

<sup>2</sup>TU Chemnitz

Neuste Entwicklungen im Bereich der Virtual-Reality-Technologien ermöglichen es mit sogenannten Head-Mounted-Displays Nutzer in hochimmersive Simulationen zu teleportieren. Diese Möglichkeiten bieten für den Prozess der nutzerzentrierten Entwicklung neue Ansätze für Methoden der Gestaltung und Evaluation insb. unter Einbezug von Anwendern. Im Workshop soll der Fragestellung nachgegangen werden, wie VR-Technologien den Prozess und die Durchführung von Methoden im Rahmen des User-Centered-Designs unterstützen können und welche innovativen Wege sich daraus ergeben. Ein Impulsvortrag zu Zielen und Potentialen, Anwendungsgebieten und Limitationen in der VR wird in den Workshop einleiten. Anschließend werden sich die Teilnehmenden in Gruppenarbeit zum Einsatz virtueller Realität in der Produkt- und Prozessoptimierung sowie in der Forschung und im Design auseinandersetzen. Abschließend werden die Ergebnisse präsentiert und aufgekommene Fragen mit allen Teilnehmenden diskutiert.

## UP-TUT06

### User Experience mit Fragebögen messen

### ORT

West 119

### ZEIT

14:00–15:30

### ORGANISATION

Martin Schrepp

SAP SE

Fragebögen sind eine weit verbreitete Methode zur Messung von User Experience, da man mit geringem Aufwand größere Gruppen von Nutzern befragen kann. Es werden typischen Fragestellungen beschrieben, die über einen Fragebogen beantwortet werden können. Es wird auch diskutiert, in welchen Fällen eher eine alternative Methode (UX Reviews oder Tests) angebracht ist. Einige verbreitete UX Fragebögen werden im Detail besprochen, um einen Überblick zu den vielfältigen Item-Formaten und Antwortskalen zu geben. Der Rest des Tutorials befasst sich mit der praktischen Anwendung. Wie findet man den für die eigene Fragestellung am besten passenden Fragebogen? Was muss man bei der Datenerhebung beachten? Wie wertet man die Ergebnisse aus? Wie präsentiert man die Erkenntnisse bei Managern und Software-Entwicklern?

## UP-TUT04 - Voice User Interface Design für Anfänger - Grundlegende Konzepte in der Sonderzielsuche

**ORT**

West 222

**ZEIT**

14:00–18:00

**ORGANISATION**

Jana Paulick

Spiegel Institut  
Ingolstadt GmbH

Sprachassistenten und Sprachdialogsysteme finden aktuell eine immer größere Verbreitung. Die Gestaltung von sprachbedienbaren Benutzungsschnittstellen unterscheidet sich dabei grundlegend von der Gestaltung haptisch-grafischer Benutzungsschnittstellen. In diesem Tutorium sollen in einem ersten Teil diese Besonderheiten und grundlegende Gestaltungsmöglichkeiten der Sprachdialogsysteme vorgestellt werden. Im zweiten Teil sollen verschiedene Sprachdialoge aus dem Automotive-Umfeld anhand einer Sonderzielsuche entwickelt werden. Bei einem tieferen Einstieg werden dabei die Möglichkeiten und Besonderheiten dieser Domäne berücksichtigt. Die Zielgruppe sind UX-Professionals, die bisher mit Sprachdialogsystemen noch recht wenig Berührungspunkte hatten und einen tieferen Einblick bekommen möchten.

## CPUX-UT - Eine Einführung in die Welt des Usability- Testings auf Grund des CPUX-UT Curriculums

**ORT**

Hörsaal H

**ZEIT**

14:00–17:30

**ORGANISATION**

Rolf Molich

Der Crash-Tutorial präsentiert kurz die drei Hauptsäulen des Usability-Tests: Vorbereitung, Durchführung und Kommunikation der Ergebnisse. Für jede Hauptsäule werden die wichtigsten Begriffe an Hand von theoretischen und praktischen Beispielen sowie typischen Prüfungsfragen erläutert.

Während des Tutorials werden immer wieder Multiple-Choice Prüfungsfragen gestellt, sodass Teilnehmer ihr Verständnis des Lehrmaterials prüfen können.

Der Crash-Tutorial eignet sich für Einsteiger, die sich einen Überblick über den Usability-Test verschaffen möchten. Er eignet sich auch für UX-Professionals die sich über den aktuellen Stand der Grundbegriffe im Usability-Test informieren möchten oder an der anschließenden CPUX-UT Zertifizierungsprüfung teilnehmen möchten. Teilnahme an der anschließenden theoretischen CPUX-UT Zertifizierungsprüfung ist optional.

## UP-WS04

**Agile UX in der kontinuierlichen Produktentwicklung****ORT**

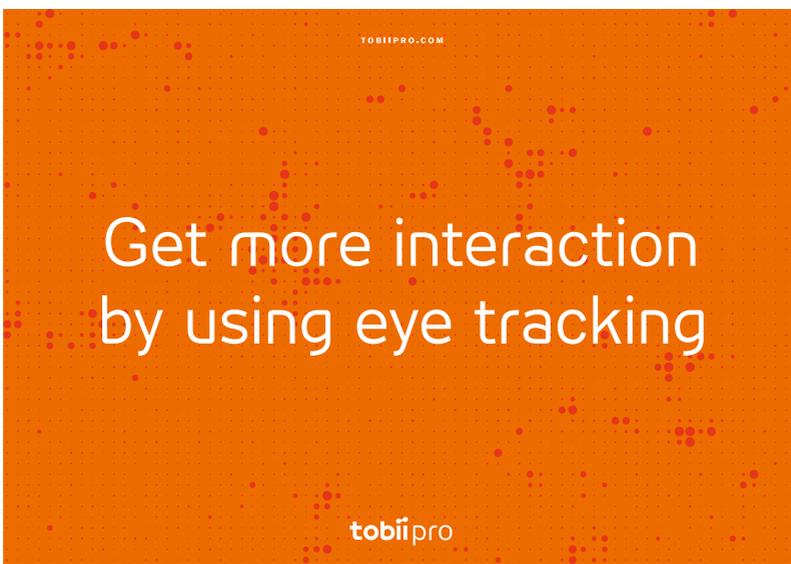
West 121

**ZEIT**

16:00–17:30

**ORGANISATION**Indra Burkart<sup>1</sup>  
Eva-Maria Schön<sup>2</sup><sup>1</sup>erresult GmbH  
<sup>2</sup>HAW Hamburg

Für Organisationen wird es in der heutigen Zeit immer wichtiger, flexibel auf sich schnell ändernde Marktbedingungen zu reagieren. In diesem Zusammenhang spielt Feedback von Kund\*innen und Nutzer\*innen eine wichtige Rolle. Agile Methoden verkürzen die Feedbackzyklen oftmals auf 2-4 Wochen, da am Ende einer Iteration eine neue Version des Produktes ausgeliefert wird. In diesem Workshop wird ein Framework für Agile UX vorgestellt, welches UX in die kontinuierliche Produktentwicklung integriert. Das Framework eignet sich besonders für die kontinuierliche Weiterentwicklung bestehender Produkte. Im Rahmen des Workshops wird ein Erfahrungsaustausch unter den Teilnehmer\*innen stattfinden. Dazu diskutieren sie über Methoden, die für den Einsatz im Agile UX geeignet sind. Der Workshop richtet sich an alle die an einem bestehenden Produkt arbeiten und sich in einem agilen Arbeitskontext befinden.



**Interaktion verstehen.**

**Interaktion gestalten.**

**Interaktion in Aktion.**

**Gesucht:**

**UI/UX-Designer (m/w/d)  
für die Softwareentwicklung  
in Hamburg / Berlin**

**Wir bieten:**

**Kleine interdisziplinäre Teams  
Viel Freiraum für eigene Ideen  
Unterschiedlichste Branchen  
Außergewöhnliche Projekte**

**Jetzt bewerben:**

**jobs@wps.de**

[www.wps.de/karriere](http://www.wps.de/karriere)



**WPS** **WORKPLACE  
SOLUTIONS**

**MONTAG**  
**9.9.2019**

	09:00	10:00	11:00	12:00
Hörsaal A	<b>ERÖFFNUNG &amp; MCI-KEYNOTE</b> S. 36 (Aaron Quigley)		<b>MCI-SE01</b> S. 42 Perception	
Hörsaal B			<b>MCI-SE02</b> S. 43 Applications	
Hörsaal C			<b>UP-FP02</b> S. 43 Interface Design	
Hörsaal M			<b>UP-FP01</b> S. 42 Monitoring UX	
Ost 108				
Ost 120	<b>MCI-WS11</b> S. 38 Human-Computer Interaction and Aging			
Ost 121				
Ost 122	<b>MCI-WS14</b> S. 39 Dein eigener (Maschinen) - Superheld.			
Ost 123			<b>MCI-WS23</b> S. 41 Innovative Computerbasierte Musikinterfaces (ICMI)	
Ost 124	<b>MCI-TUT01</b> S. 40 Modern App Programming with Flutter and Dart			
Ost 209	<b>MCI-TUT02</b> S. 40 New Statistics for the design researcher			
Ost 221			<b>MCI-WS12</b> S. 41 MMI in sicherheitskritischen Systemen	
Ost 222	<b>MCI-WS13</b> S. 38 Interacting with Robots and Virtual Agents? Robotic Systems in Situated Action and Social Encounters			
Ost 233				
West 120			<b>UP-WS05</b> S. 44 Stakeholderwirksame UX-Kommunikation	
West 121			<b>UP-WS06</b> S. 45 AK Usability in der Medizintechnik	
West 122			<b>UP-WS07</b> S. 45 Du sollst nicht lügen...aber sei persuasiv!	
West 220			<b>UP-WS03</b> S. 44 Mein Assistenz-System und ich	



14:00

15:00



16:00

17:00

**MCI-S03** S. 46  
Research Methodology

**MCI-S04** S. 47  
Displays

**UP-CP01** S. 46  
Design for Specific Situations

**UP-FP03** S. 47  
Future Interactions

**MCI-WS24** S. 48  
User-embodied Interaction in Virtual Reality (UIVR)

**MCI** S. 53  
**POSTER- & DEMO MADNESS**

**UP-YP01** S. 52  
UX in Everyday Life

**UP-FP04** S. 52  
Humans, Robots & Acceptance

**MCI-WS20** S. 48  
Medieninformatik 2019: Kompetenzorientierte Lehr-Lernszenarien

**MCI-TUT03** S. 49  
Computer-Supported Cooperative Work

**UP-WS09** S. 50  
AK Qualitätsstandards

**UP-WS11** S. 54  
AK The Positive X

**UP-WS10** S. 50  
AK Interkulturalität

**UP-WS12** S. 54  
AK Return on Invest

**UP-TUT08** S. 51  
Problems first! - Entwicklungszeit für Innovation gewinnen

**UP-TUT09** S. 51  
Designing Human Data

18:00

18:30

23:00

## ERÖFFNUNG & MCI-KEYNOTE - Aaron Quigley

### Discreet Computing

#### ORT

Hörsaal A

#### ZEIT

09:00–10:30

Computing and interaction are changing the nature of humanity. As individuals our capabilities can be extended, our memories augmented and our senses attuned. Societies are being reshaped by our ability to interconnect and harness the abilities of millions. Interaction is all around us and this talk offers a new vision of computing called Discreet Computing.

Discreet Computing is intentionally unobtrusive through its design, development and use. Aspects of wearable, invisible, ambient and ubiquitous computing are key as discreet computing is woven into the literal or figurative fabric of day to day life. This talk provides a view of eight dimensions of discreet computing along with real research examples.

It considers the question of what is “discreet computing” and what research and development challenges are there in context-awareness which will allow us to afford subtle, discreet, unobtrusive and seamless interactions.



#### AARON QUIGLEY

is the Chair of Human Computer Interaction and Director of Impact in the school of Computer Science in the University of St Andrews in Scotland. His research interests include discreet computing, novel and on-body interaction, global HCI, pervasive and ubiquitous computing and information visualisation on which he has delivered over 50 invited talks and is a keynote speaker at the IEEE VISSOFT 2018 conference and Mensch-und-Computer conference in 2019.

Aaron studied in Ireland and Australia and has previously held appointments in Tokyo Institute of Technology as a visiting Professor, in Australia at the inaugural director of the Human Interface Technology Laboratory, Australia (HIT Lab AU), in Ireland as a College Lecturer, with IBM in their Centre for Advanced Studies in Dublin, with MERL as visiting scientist, in Australia as a Senior Research Fellow in the University of Sydney and as an Associate Lecturer in the University of Newcastle.

#### Contact:

Professor Aaron Quigley

School of Computer Science

University of St Andrews, Scotland, UK

E-mail: [aquigley@st-andrews.ac.uk](mailto:aquigley@st-andrews.ac.uk)

Web: <https://aquigley.host.cs.st-andrews.ac.uk/>

# NOTIZEN

## MCI-WS11

**Human-Computer Interaction and Aging****ORT**

Ost 120

**ZEIT**

09:00–17:30

**ORGANISATION**

Victoria Böhm  
Stephan Schlögl  
Torben Volkmann  
Christian Wolff

Continuing the previous two workshops on age-distinct user experience design, the goal of this year's event will be set on deepening reflections and fostering the exchange of ideas. The full-day workshop will offer researchers and practitioners the opportunity to present current research topics through a written submission and a short lecture. Subsequently, selected problems arising from the work of the invited researchers will be discussed in interdisciplinary groups consisting of researchers, and practitioners as well as representatives of the target group. Through this mix we expect interesting and particularly relevant findings concerning methodological approaches and design directions focusing on elderly user groups.

**MCI-WS13 - Interacting with Robots and Virtual Agents? Robotic Systems in Situated Action and Social Encounters****ORT**

Ost 222

**ZEIT**

09:00–17:30

**ORGANISATION**

Karola Pitsch

Research in informatics and the engineering sciences strives to endow technical systems – like (humanoid) robots, embodied conversational agents, voice interfaces etc. – with abilities that should allow the systems to “interact with people in a natural, interpersonal manner” (Breazeal et al. 2016: 1935). While the evaluation of such technologies has a strong tradition in the fields of psychology and cognitive sciences investigating the robot's/agent's usability and the users' perception and attitudes using questionnaires and quantitative measures, it remains unclear as how these results are related to the concrete interactional conduct of the robot/agent, how users spontaneously attempt to deal with such technologies, which resources they mobilize to coordinate their actions with those of the robot/agent, and how the artefact and its agency are constructed. This workshop aims at addressing these open questions in that it suggests an interactional and praxeological approach based on the micro-analysis of video-taped recordings of encounters between humans and robots and a research methodology based on Ethnography and Conversation Analysis.

## MCI-WS14 - Dein eigener (Maschinen) - Superheld. MERS – MRI Volume 2

### ORT

Ost 122

### ZEIT

09:00–17:30

### ORGANISATION

Vera Fink  
Felix Carros  
Andreas Bischof  
Anne Wierling  
Tobias Störzinger  
Robert Herms  
Maximilian Eibl

In diesem Workshop werden die aktuellen Fragestellungen und Herausforderungen aus unterschiedlichen ELSI- Bereichen der Mensch-Roboter-Interaktion aufgeführt, diskutiert und analysiert. Diese Austauschplattform gründen die Projekte, die vom Bundesministerium für Bildung und Forschung unter dem Gesichtspunkt „Technik zum Menschen bringen“ unterstützt werden. Gegenstand der Förderung sind Forschung und Entwicklung-Vorhaben um Interaktionsstrategien der Roboter für Assistenzfunktionen zu entwickeln, die flexible und leistungsfähige Lösungen für eine optimale Interaktion von Mensch und Robotern anbieten. Als Austauschgegenstände dienen zum einen die Ergebnisse aus bereits durchgeführten Living Lab Workshops und zum anderen konzeptionelle Fragestellungen, die im Laufe der Projekte sich ergeben haben.

## IBM Academic Initiative

Get **free** access to the tools you need to develop the next great thing. Enjoy powerful technical and educational resources from IBM.

Jump right in with **cloud access** to powerful services and the most prominent **open-source technologies**, or take advantage of hands-on resources to teach or learn about **Watson, Data Science, Blockchain, Security** and more.

[ibm.com/academic](https://ibm.com/academic)

Get an  
IBM Cloud  
Promo Code



## MCI-TUT01

**Modern App Programming with Flutter and Dart****ORT**

Ost 124

The tutorial is an introduction to programming with the programming language Dart und Flutter, a framework for the development of mobile applications.

**ZEIT**

09:00–17:30

**ORGANISATION**

Dieter Meiller

## MCI-TUT02

**New Statistics for the design researcher****ORT**

Ost 209

**ZEIT**

09:00–17:30

**ORGANISATION**Martin  
Schmettow

Since the introduction of ANOVA and Pearson correlation a century has passed and marvelous statistical techniques have been developed. Unfortunately, this progress has been ignored by the majority of researchers and everyone is still squeezing their precious data into the tight corset of outdated statistical methods. This is particularly limiting in applied disciplines such as HCI, where impact factors can be numerous, strict experimental control is not desirable or feasible, and there are real stakes. The proposed tutorial aims at liberating design researchers from constraints and concerns associated with crude legacy statistics by introducing the modern framework of linear models (and its extensions). After the tutorial, all attendees will be able to: 1. use the statistical programming language R to create appealing statistical reports 2. build models, with categorical and metric predictors 3. draw quantitative interpretations from coefficient tables 4. analyze data from complex research designs using multi-level models 5. using generalized linear models to further accommodate their model to the data (and not the other way round)

## MCI-WS12 - 6. Workshop Mensch-Maschine-Interaktion in sicherheitskritischen Systemen

### ORT

Ost 221

### ZEIT

11:00–17:30

### ORGANISATION

Christian Reuter

Im Zentrum dieses Workshops stehen Erkenntnisse zur Mensch-Computer-Interaktion in sicherheitskritischen Anwendungsgebieten. Da in solchen Feldern – etwa Katastrophenmanagement, Verkehr, Produktion oder Medizin – immer häufiger MCI stattfindet, sind viele wissenschaftliche Gebiete, unter anderem die Informatik, zunehmend gefragt. Die Herausforderung besteht darin, bestehende Ansätze und Methoden zu diskutieren, anzupassen und innovative Lösungsansätze zu entwickeln.

## MCI-WS23

### Innovative Computerbasierte Musikinterfaces (ICMI)

### ORT

Ost 123

### ZEIT

11:00–17:30

### ORGANISATION

Cornelius Pöpel  
Sebastian Trumpf  
Holger Reckter  
Aristotelis  
Hadjakos  
Axel Berndt  
Norbert Schnell

Das Forschungsgebiet der Innovativen Computerbasierten Musikinterfaces umfasst inzwischen und mit Zunahme der Miniaturisierung und vereinfachten Integration von Sensorik und Aktorik eine Vielfalt von Themengebieten. Dazu gehören u.a. neuartige Musikinstrumente, interaktive und teils kooperative Multitouch Anwendungen, 3-D-Sound, Audio-Video-Installationen und Performances. Es finden sich vielfältige Möglichkeiten in konkreten Anwendungsgebieten, wie auch im rein künstlerischen Ausdruck. Im ICMI-Workshop für 2019 möchten wir gern den gesamten Bereich »Musikalischer Interaktion« betrachten und sprechen die unterschiedlichsten Zielgruppen in diesem spannenden Gebiet an. In der Regelmäßigkeit unserer Workshops möchten wir gern ein Forum bieten, um neue Ansätze und Forschungsvorhaben zur Music Interaction vorzustellen und zu diskutieren. Dabei ist es das primäre Ziel, die unterschiedlichen Expertengruppen, die sich meist unabhängig voneinander mit dieser Thematik befassen, einander näher zu bringen und in einer gemeinsamen Veranstaltung Ideen, Experimente und Entwicklungen kennen zu lernen und sich auszutauschen.

## MCI-SE01 Perception

### ORT

Hörsaal A

Information processing in real and in virtual environments

Anke Huckauf, Lisa Eberhardt

### ZEIT

11:00–12:30

The Effect of Presence and Appearance of Guides in Virtual Reality Exhibitions

Rufat Rzayev, Gürkan Karaman, Katrin Wolf, Niels Henze, Valentin Schwind

### CHAIR

Sarah  
Diefenbach

Perceived Authenticity, Empathy, and Pro-social Intentions evoked through Avatar-mediated Self-disclosures

Daniel Roth, Carola Bloch, Josephine Schmitt, Lena Frischlich, Marc Erich Latoschik, Gary Bente

More human-likeness, more trust? The effect of anthropomorphism on self-reported and behavioral trust in continuous and interdependent human-agent cooperation

Philipp Kulms, Stefan Kopp

Perceptions of a Help-Requesting Robot - Effects of Eye-Expressions, Colored Lights and Politeness of Speech

Martin Westhoven, Tim van der Grinten, Steffen Mueller

## UP-FP01 Monitoring UX

### ORT

Hörsaal M

User Experience Review - Ein einfaches und flexibles Verfahren zur Beurteilung der User Experience durch Experten.

### ZEIT

11:00–12:30

Theo Held, Martin Schrepp, Renate Mayalidag

UX-Monitoring für Unternehmen - Wie ein Tool zum Langzeitmonitoring von UX neue Mehrwerte in Unternehmen schafft

### CHAIR

Andreas  
Lehmann

Larissa Schöllhorn, Maria Lusky, Denis Villmen, Dinu Manns

Branchenreport UX/Usability 2019

Stefan Tretter, Sarah Diefenbach, Daniel Ullrich, Nina Gerber

## MCI-SE02 Applications

### ORT

Hörsaal B

Augmented-Reality-Assisted Comparison of Physical Products

Jesús Omar Álvarez Márquez, Jürgen Ziegler

### ZEIT

11:00–12:30



Integration dialogbasierter Produktberater in Filtersysteme

Timm Kleemann, Jürgen Ziegler

### CHAIR

Florian Echtler

Learning Patient Transfers with Technology: A Qualitative Investigation of the Design Space

Maximilian Dürr, Ulrike Pfeil, Jens Müller, Marcel Borowski, Carla Gröschel, Harald Reiterer

Supporting Anatomy Education with a 3D Puzzle in a Virtual Reality Environment

Daniel Pohlandt, Bernhard Preim, Patrick Saalfeld

Blockchain in der Landwirtschaft 4.0 - Empirische Studie zu Erwartungen von Landwirt\_innen gegenüber dezentralen Services auf Basis von Distributed Ledger Technology

Sebastian Linsner, Franz Kuntke, Gina Maria Schmidbauer-Wolf, Christian Reuter

## UP-FP02

### Interface Design

### ORT

Hörsaal C

Interface paradigms – Vergangenheit und Zukunft des Interface Designs

Steffen Gorski

### ZEIT

11:00–12:30

Viel System, aber wenig Design? Wie Design Systeme adaptiver werden können, um guter UX nicht eher im Weg zu stehen

### CHAIR

Marcus Trapp

Thomas Immich

Vom Mängelmelder zur LösBar - Erfahrungen aus einem kreativen Design-Sprint

Jill-Valerie Tamanini, Matthias Koch

## UP-WS03

**Mein Assistenz-System und ich - Eine traumhafte Beziehung****ORT**

West 220

**ZEIT**

11:00–12:30

**ORGANISATION**

Kerstin Münker  
 Lisa Stoermer  
 Zorica Kosztelnik

HID Human  
 Interface Design

Autos, die selbstständig fahren. Ein Haus, das einen begrüßt. Ein Backofen, der bereits das Lieblingsessen gekocht hat. Diese Utopie wird in naher Zukunft Realität. Schon heute interagieren wir täglich mit automatischen Assistenz-Systemen, die auf der Schwelle zur KI stehen. Dabei bedienen sie sich einer Fülle an Daten, um uns jeden Wunsch zu erfüllen. Doch wie interagieren wir in Zukunft mit Systemen, die uns Aufgaben abnehmen? Wie können wir eine vertrauensvolle Beziehung mit einem System eingehen, das uns genauso gut kennt, wie wir uns selbst? In diesem Workshop wollen wir herausfinden, wie wir eine wünschenswerte Beziehung mit einer KI eingehen können, welche Art von Kommunikation dabei entsteht und wie ein vertrauensvolles Zusammenspiel zwischen Mensch und KI entsteht. Wir wollen eine Vision entwerfen, in der der Mensch im ständigen Austausch mit der KI ein Teamgefühl entwickelt und daraus Prinzipien und Anforderungen an die Mensch-Maschine-Schnittstelle ableiten.

## UP-WS05 - Stakeholderwirksame UX-Kommunikation - Den UX-Inhouse-Effekt stärken durch starke Argumente

**ORT**

West 120

**ZEIT**

11:00–12:30

**ORGANISATION**

Andreas Höcherl<sup>1</sup>  
 Christopher Kurtz<sup>2</sup>  
 Meike Koldorf<sup>3</sup>  
 Michael Palmen<sup>4</sup>  
 Mischa Eisenhuber<sup>5</sup>  
 Björn Winter<sup>6</sup>

Anknüpfend an die Ergebnisse der Vor-MuCs wird in diesem Workshop des German UPA Arbeitskreises Inhouse-UX wieder weitergearbeitet. Auf Grundlage von den erarbeiteten Personas (MuC 2017), sowie den Stakeholdern und Situationen (MuC 2018) werden dieses Jahr konkrete Handlungsempfehlungen für den Umgang mit Teammitgliedern und Vorständen zusammen mit den Workshop-Teilnehmern erarbeitet.

<sup>1</sup>AIDA Cruises <sup>2</sup>Volkswagen AG

<sup>3</sup>Die Techniker <sup>4</sup>milch & zucker AG

<sup>5</sup>Löwenstein Medical Technology

<sup>6</sup>d.velop AG

## UP-WS06

**UPA Arbeitskreis Usability in der Medizintechnik****ORT**

West 121

**ORGANISATION**Andreas Lehmann<sup>1</sup>  
Michael Engler<sup>2</sup>**ZEIT**

11:00–12:30

<sup>1</sup>lemisoft  
<sup>2</sup>Benkana Interfaces GmbH & Co KG**UP-WS07 - Du sollst nicht lügen...aber sei persuasiv! - Die Arbeit von UX Professionals unter der ethischen Perspektive****ORT**

West 122

**ZEIT**

11:00–12:30

**ORGANISATION**

Markus Weber

Pixopia GmbH

UX Professionals beeinflussen durch ihre Arbeit die Lebenswirklichkeit von Nutzern in allen Bereichen zum Teil fundamental, zum Beispiel im Privaten wenn soziale Netzwerke verwendet werden oder im Medizinbereich wenn entsprechende Geräte zum Einsatz kommen. Vor dem Hintergrund der potenziell tiefgreifenden Auswirkungen ist für UX Professionals die Beschäftigung mit ethischen Implikationen ihrer Arbeit sehr bedeutsam. Im Workshop beschäftigen sich die Teilnehmer mit verschiedenen Perspektiven auf das Thema UX Berufsethik. So werden beispielsweise die möglichen Betätigungsfelder und Verpflichtungen von UX Professionals gegenüber Stakeholdern und die Transparenz der UX Arbeit gegenüber Dritten betrachtet. Auf dieser Grundlage werden in Kleingruppen Ideen für „Ethik-Leitfäden“ erarbeitet und gemeinsam diskutiert. Der Workshop soll die Teilnehmer motivieren, sich auch über den Workshop hinaus mit dem Thema Berufsethik zu beschäftigen und diese bei ihrer praktischen Arbeit zu reflektieren.

## MCI-SE03

## Research Methodology

## ORT

Hörsaal A

Eine Untersuchung zur (Nicht-)Nutzung von Digitalen Artefakten anhand von Cultural Probes

Anke Dittmar, Andreas Görres

## ZEIT

14:00–15:30

The Influence of Participants' Personality on Quantitative and Qualitative Metrics in Usability Testing

Thomas Schmidt, Vera Wittmann, Christian Wolff

## CHAIR

Monique Janneck

Understanding Algorithms through Exploration: Supporting Knowledge Acquisition in Primary Tasks

Malin Eiband, Charlotte Anlauff, Tim Ordenewitz, Martin Zürn, Heinrich Hussmann

Personas und Personen - Eine empirische Studie zur Stereotypisierung von Personas

Monika Pröbster, Julia Hermann, Nicola Marsden

ATI-S -- An Ultra-Short Scale for Assessing Affinity for Technology Interaction in User Studies

Daniel Wessel, Christiane Attig, Thomas Franke

## UP-CP01

## Design for Specific Situations

## ORT

Hörsaal C

Doorfinder oder "der digitale Blindenhund aus der Hosentasche"

Marcus Sümnick

## ZEIT

14:00–15:30

Design für emotional belastende Situationen

Martin Kaiser, Fabian Koch, Kevin Häner

## CHAIR

Martin Beschnitt

Trigger Button Interaction in Virtual Reality

Myungjee Jung

## MCI-SE04 Displays

### ORT

Hörsaal B

Towards a Comprehensive Definition of Second Screen

Valentin Lohmüller, Christian Wolff

### ZEIT

14:00–15:30



Attention Guidance in Second Screen Applications

Valentin Lohmüller, Philip Eiermann, Peter Zeitlhöfler, Christian Wolff

### CHAIR

Michael Koch

Text Analysis Using Large High-Resolution Displays

Sven Mayer, Lars Lischke, Valentin Schwind, Markus Gärtner, Eric Hämmerle, Emine Turcan, Florin Rheinwald, Gustav Murawski, Jonas Kuhn, Niels Henze

Visual aesthetics and performance: A first meta-analysis

Meinald T. Thielsch, Jana Scharfen, Ehsan Masoudi, Meike Reuter

## UP-FP03

### Future Interactions

### ORT

Hörsaal M

Kleine Helden - ganz groß. Entwicklung eines VR-gestützten Spiels zur Therapieunterstützung von Kinderpatienten

Anna Kizina

### ZEIT

14:00–15:30

Talking to Stupid?!? Improving Voice User Interfaces

Martin Jentsch, Maresa Biermann, Evelyn Schweiger

### CHAIR

Michael  
Jendryschik

Wie User Experience das Vertrauen in KI aufbaut

Michael Jendryschik, Niklas Petrak

## MCI-WS20 - Medieninformatik 2019: Kompetenzorientierte Lehr-Lernszenarien in der Medieninformatik

<b>ORT</b> Ost 121	Begleitend zur fortlaufenden Arbeit an der Curriculums-Empfehlung für Medieninformatik-Studiengänge und der Diskussion um medieninformatik-spezifische Kompetenzen, soll der diesjährige Workshop die medieninformatische Lehre in den Fokus stellen, um die bisherige Curriculums-Arbeit mit der Praxis in den Studiengängen abzugleichen. Der Workshop soll der Fachcommunity einen Raum bieten, um sowohl die bisher aufgestellten Kompetenzen im AK-Curriculum zu diskutieren, und gegebenenfalls zu ergänzen, als auch MI-spezifische Lehr- und Lernformate vorzustellen, die die Erlangung dieser MI-Kompetenzen fördern. Auf Grundlage der aktuellen Curriculums-Empfehlung des Arbeitskreises, stehen die folgenden Leitfragen im Mittelpunkt des Workshops: Sind die bisher erarbeiteten Mindestkompetenzen an Studierende der Medieninformatik vollständig? Mit welchen Lehr- und Lernszenarien lassen sich diese Kompetenzen besonders fördern? Wie kann die Vernetzung von Lehrenden zu Themen wie Studiengangs- und Lehrveranstaltungsentwicklung und der Austausch von Methoden und offenen Bildungsressourcen unterstützt werden?
<b>ZEIT</b> 14:00–17:30	
<b>ORGANISATION</b> Christian Wolters Martin Christof Kindsmüller	

## MCI-WS24 User-embodied Interaction in Virtual Reality (UIVR)

<b>ORT</b> Ost 108	The availability of tracking solutions allowing for user-embodiment in Virtual- Mixed- and Augmented Reality (VR/MR/AR) applications challenges HCI developers. Many potentials are yet to be explored. By no means is the most realistic replication of the user and the interaction a general optimum for all applications. In turn, altered body representations have perceptual impacts on the users themselves as well as on the perception of the interaction ("Kleider machen Leute"). To support a discussion and the generation of a common agenda, we will organize a half-day workshop on User-embodied Interaction in Virtual Reality (UIVR) gathering researchers and practitioners emphasizing the discussion of different positions on applications and findings to collect guidelines for future developments.
<b>ZEIT</b> 14:00–17:30	
<b>ORGANISATION</b> Daniel Roth Iana Podkosova Niels Christian Nilsson Alexander Kulik Gerd Bruder	

## MCI-TUT03 - Computer-Supported Cooperative Work: Von der Rechnergestützten Gruppenarbeit zur Digital Collaboration

**ORT**

Ost 233

**ZEIT**

14:00–17:30

**ORGANISATION**

Tom Gross

Das Ziel dieses Tutoriums ist die Vermittlung von grundlegenden Paradigmen und Konzepten der Digital Collaboration sowie die daraus resultierenden Designprinzipien und Prototypen. Dabei wird von der Rechnergestützter Gruppenarbeit (Computer-Supported Collaborative Work, CSCW and Social Computing) ausgegangen und auf aktuelle Entwicklungen im Bereich der Social Media und Tools eingegangen. Dieses Tutorial wurde bereits mehrfach erfolgreich auf Mensch & Computer Tagungen und internationalen Tagungen angeboten und wird laufend aktualisiert.

# FREUDENSPRÜNGE INKLUSIVE!



Bring Dich bei uns ein:  
[www.uid.com/jobs](http://www.uid.com/jobs)

## UP-WS09 - Die zauberhafte Wunderwelt eines UX Professionals - Ein Berufsbild im Wandel (UPA Arbeitskreis Qualitätsstandards)

**ORT**  
West 120

**ZEIT**  
14:00–15:30

**ORGANISATION**  
Holger Fischer<sup>1</sup>  
Andreas Bleiker<sup>2</sup>  
Indra Burkart<sup>1</sup>  
Michael  
Jendryschik<sup>3</sup>

<sup>1</sup>result GmbH  
<sup>2</sup>yasashii GmbH  
<sup>3</sup>MAXIMAGO GmbH

Im Workshop auf der MuC 2018 konnten wir erarbeiten, welchen Aufgaben Usability & UX Professionals im Alltag nachgehen und welche Fähigkeiten dafür benötigt werden. Daraufhin haben wir die Broschüre zum Berufsbild als Referenzwerk für die Aufgaben und Fähigkeiten neu interaktiv aufgelegt, mit dem Ziel, einen Leitfaden für Berufseinsteiger und -umsteiger, aber auch für Personaler zu geben. Der Leitfaden gibt u.a. Antworten auf Fragen, wie “Welche Aufgaben fallen in den einzelnen Handlungsfeldern an?” “Welche Fähigkeiten werden benötigt, um diese erfolgreich zu meistern?”

Im Rahmen des Workshops werden wir die interaktive Broschüre vorstellen und diskutieren, welche Fähigkeiten und Aufgaben ihr in der Praxis besonders wichtig findet und wie ihr – bei euch persönlich und vielleicht im Team – Lücken füllt. Zudem schauen wir auf die nächsten Erweiterungen des Berufsbildes und sammeln existierende sowie ggf. noch fehlende Weiterbildungsmöglichkeiten.

## UP-WS10 UPA Arbeitskreis Interkulturalität

**ORT**  
West 121

**ZEIT**  
14:00–15:30

**ORGANISATION**  
R. Heimgärtner<sup>1</sup>  
Astrid Beck<sup>2</sup>  
Katrin Proschek<sup>3</sup>  
Alkesh Solanki<sup>4</sup>  
Olga Lange<sup>5</sup>  
M. Kostrubov<sup>6</sup>

Der Arbeitskreis Interkulturalität veröffentlicht auf der M&C 2019 wichtige Empfehlungen für die systematische Berücksichtigung interkultureller Aspekte im menschenzentrierten Gestaltungsprozess in Form einer Checkliste, welche in diesem Workshop erläutert und mit dem Plenum diskutiert werden sollen. Betrachtet werden dabei sowohl die Anforderungen an das interkulturelle Produktdesign als auch die Herausforderungen eines interkulturellen Projektmanagements. Ziel ist es, dadurch den BerufskollegInnen ein Instrument an die Hand zu geben, mit dessen Hilfe eigene Projekte hinsichtlich der ausreichenden Berücksichtigung interkultureller Faktoren geprüft werden können. Überdies dienen die Empfehlungen zur Sensibilisierung aller Beteiligten im User Centered Design bei der interkulturellen Produktentwicklung.

<sup>1</sup>Intercultural User Interface Consulting (IUIIC)  
<sup>2</sup>Hochschule Esslingen <sup>3</sup>Technische Hochschule Nürnberg  
<sup>4</sup>System/SW Engineering Management Consulting  
<sup>5</sup>Fernuniversität Hagen <sup>6</sup>maggielbvAG

## UP-TUT08 - Problems first! – Entwicklungszeit für Innovation gewinnen durch problemorientierte User Stories

**ORT**

West 122

**ZEIT**

14:00–18:00

**ORGANISATION**

Miriam Julius

Centigrade

Wo ist beim Arbeiten nach Scrum Platz für gute UX Ideen? Alles beginnt mit der User Story, die der PO zu seinen Produkthanforderungen formuliert. Zu oft beschreiben die User Stories Lösungen statt Probleme und ihnen fehlt ein echtes "User Need". Das ist fatal, denn so schlucken die Stories Entwicklungszeit, transportieren aber keinen Mehrwert für die Nutzer. Im Tutorial wird gezeigt, wie die User Story ihren nutzerzentrierten Kern erhält. Die Teilnehmer lernen Kriterien einer problemorientierte User Story kennen, üben Schreiben von User Stories und entwickeln daraus Innovationen. Hierzu werden Methoden und Tools vorgestellt und angewendet. Der Kreis schließt sich mit einem Ausblick auf User Story-basiertes Nutzungsdaten-Tracking. Anhand der User Story wird verfolgt, ob das Bedürfnis in der Anwendung tatsächlich befriedigt wird. So kann auch bei weiteren Iterationen der Entwicklungsaufwand punktgenau und effizient eingesetzt werden, um Mehrwerte für den Nutzer zu schaffen.

## UP-TUT09

### Designing Human Data

**ORT**

West 220

**ZEIT**

14:00–18:00

**ORGANISATION**

Thomas Otto

IBM IX - Aperto GmbH

Daten sind bereits ein fester Bestandteil in nutzerzentrierten Gestaltungsprozessen von vielen Produkten und Services. Dies betrifft alle Gewerke von digitalen Lösungen. Von der Strategie über die User Experience, das Visuelle Design bis zum Content. Oft stehen dabei Menschen als Quellen der Daten im Vordergrund. Welche Herausforderungen kommen dabei auf Teams zu? Technisch, Gestalterisch und ethisch? In dem Workshop »Designing with Human Data« bekommen die Teilnehmenden Grundlagen des Themas Personenbezogene Daten vermittelt, welche Sie in praktischen Übungen durch nutzerzentrierte Techniken anwenden. Grundlagen bildet die Masterarbeit von Thomas Otto ([designhumandata.net](http://designhumandata.net)) deren Werkzeuge frei verfügbar sind. Ziel des Workshops ist es, Teilnehmenden rudimentäre Prinzipien der Handhabung von Personenbezogene Daten mitzugeben, um den nutzerzentrierten Einsatz zur Anreicherung der User/Customer Experience einzuschätzen.

## UP-YP01 UX in Everyday Life

**ORT**

Hörsaal C

Agilität und Nutzerzentrierung in der öffentlichen Verwaltung

Hanna Looks, Jannik Fangmann, Jörg Thomaschewski, Eva-Maria Schön

**ZEIT**

16:00–17:30

Menschzentrierte Konzeption eines Systems in der Intensivmedizin

Sheree May Saßmannshausen

**CHAIR**

Roman  
Reindler

Guided Cooking mit Augmented Reality

Vivien Bardosi

A Learning Companion for Ben: Concept for a Digital Learning Environment

Zorica Kosztelnik

## UP-FP04 Humans, Robots & Acceptance

**ORT**

Hörsaal M

Definition of Done Done Done? - Warum Akzeptanzkriterien auch auf realem Nutzerverhalten fußen sollten

Britta Karn

**ZEIT**

16:00–17:30

MRI: Wege aus der babylonischen Interaktionsverwirrung - Der kleine Scan-Roboter Paul auf der Suche nach der optimalen Interaktion

**CHAIR**

Thomas  
Jackstädt

Oliver Gast, Martin Gmür, Stephanie Häusler

Die Roboterpersönlichkeit - Konzeption, Gestaltung und Evaluation der Persönlichkeit von sozialen Technologien

Lara Christoforakos, Sarah Diefenbach, Daniel Ullrich, Marietta Herzog

## MCI Poster & Demo Madness

### ORT

Hörsaal A

### ZEIT

16:00–17:30

Ziel dieser Veranstaltung ist es, allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern einen schnellen Überblick über die diesjährigen Demos und Poster zu geben. Dazu stehen zur Vorstellung eines jeden Beitrags genau 30 Sekunden zur Verfügung. Teilnehmerinnen und Teilnehmern wird so die Möglichkeit gegeben, gezielt interessante Beiträge zu identifizieren und diese später auf der Demo-Session oder am nächsten Tag auf der Poster-Session zu besuchen.

### Organisation

**Stefan Schneegass<sup>1</sup>, Dagmar Kern<sup>2</sup>,  
Benjamin Weyers<sup>3</sup>, Bastian Pfleging<sup>4</sup>**

<sup>1</sup> Universität Duisburg-Essen

<sup>2</sup> GESIS Leibniz Institute for the Social Sciences

<sup>3</sup> Universität Trier

<sup>4</sup> LMU München

Lösungen zur Erfassung & Analyse von Biosignalen

**BI SIGMA**  
Biosignal Measurement and Analysis



Eye Tracking  
Usability  
Puls & Atmung  
EKG  
Sport  
Pupillometrie  
Marktforschung  
Virtual Reality  
Gehirnaktivität  
Architektur

[www.bisigma.de](http://www.bisigma.de)

## UP-WS11

## UPA Arbeitskreis The Positive X

**ORT**

West 120

**ZEIT**

16:00–17:30

**ORGANISATION**

Cristina Hermosa  
Perrino<sup>1</sup>  
Katharina Maria  
Zeiner<sup>2</sup>  
Michael  
Burmester<sup>3</sup>

<sup>1</sup>points GmbH<sup>2</sup>Siemens AG<sup>3</sup>Hochschule der  
Medien

Als UX Professionals haben wir die Chance zur positiven Neugestaltung von Freizeit- und Arbeitswelten. Der Arbeitskreis „The Positive X“ widmet sich diesem Thema und den Fragen: Was macht das Leben lebenswert? Wie schaffen wir freudvolle und bedeutsame Erlebnisse sowie Wohlbefinden durch Technologie? In diesem Workshop können Interessierte aller Erfahrungsstufen mehr über das Mindset des Arbeitskreises „The Positive X“ erfahren. Nach einer kurzen Einführung in die psychologischen Grundlagen der „positiven User Experience“ und ausgewählter Methoden, wenden die Teilnehmer beispielhaft die Methode „Erlebnisinterview“ an und diskutieren danach die Ergebnisse. Anschließend werden Beispiele gezeigt, wie dieses Mindset die Gestaltung in diversen Projekten vorangetrieben hat. Hierdurch wird der Perspektivenwechsel von der klassischen Problemlösung durch Technik hin zur Gestaltung für Erlebnispotenziale deutlich. Abschließend wollen wir das Mindset und die Arbeit des AKs reflektieren.

## UP-WS12

## UPA Arbeitskreis Return on Invest

**ORT**

West 121

**ORGANISATION**

Ron Reckin

**ZEIT**

16:00–17:30

SIBB e.V.

## Abendveranstaltung mit Demo-Session und Preisverleihung

### ORT

HAW Kunst-  
und Medien-  
campus  
Finkenau

Die Abendveranstaltung bietet in einem lockeren Rahmen nicht nur ein leckeres Büffet, sondern auch spannende interaktive Demonstrationen, die zum Ausprobieren und Diskutieren neuester Entwicklungen einladen. Zudem werden zu späterer Stunde auch mehrere Preise in verschiedenen Kategorien verliehen.

### ZEIT

18:30–23:00

Während der Demo-Session kann das Publikum bestimmen, welcher Beitrag die Auszeichnung für die beste interaktive Demo erhalten soll.

Hierzu erhält jeder einen Abstimmungsbogen, auf dem alle zur Wahl stehenden Demos aufgelistet sind. Den ausgefüllten Bogen können Sie in eine der bereitgestellten Boxen werfen. Wir sind gespannt auf Ihre Favoriten!

## MCI-DEMO-SESSION

### ORT

HAW Kunst-  
und Medien-  
campus  
Finkenau

### DEMO 01: Guided Cooking mit Augmented Reality

Vivien Bardosi

### DEMO 02: Smartglasses in der Sterilgutversorgung

Veronika Krauß, Yücel Uzun, Leif Oppermann, René Reiners

### ZEIT

18:30–23:00

### DEMO 03: Assisting Service Robots on their Journey to become Autonomous Agents: From Apprentice to Master by Participatory Observation

David Golchinfar, Daryoush Vaziri, Gunnar Stevens, Dirk Schreiber

### DEMO 04: AudienceAR - Utilising Augmented Reality and Emotion Tracking to Address Fear of Speech

Philipp Hartl, Thomas Fischer, Andreas Hilzenthaler, Martin Kocur, Thomas Schmidt

## MCI-DEMO-SESSION

## ORT

HAW Kunst-  
und Medien-  
campus  
Finkenau

## ZEIT

18:30–23:00

### DEMO 05: Haptic Illusion Glove: A Glove for Illusionary Touch Feedback when Grasping Virtual Objects

Raoul Bickmann, Celine Tran, Ninja Ruesch, Katrin Wolf

### DEMO 06: Appropriating 3D Printers in Augmented Reality

Florian Jasche, Thomas Ludwig

### DEMO 07: AutoWSD: Virtual Reality Automated Driving Simulator for Rapid HCI Prototyping

Andreas Riegler, Andreas Riener, Clemens Holzmann

### DEMO 08: Sensorstation

Teresa Deneleh

### DEMO 09: SentiBooks: Enhancing Audiobooks via Affective Computing and Smart Light Bulbs

Anna-Marie Ortloff, Lydia Güntner, Maximiliane Windl, Thomas Schmidt, Martin Kocur, Christian Wolff

### DEMO 10: VITALabs.Mobile - A Mobile Living Lab

Thereza Schmelter, Sebastian Rings, Caspar Prasuhn, Joachim Villwock, Frank Steinicke, Kristian Hildebrand

### DEMO 11: A Children's Toy for Learning AI

Alexander Scheidt, Tim Pulver

### DEMO 12: ArmTouch: The Forearm as Touchpad for VR Control

Kristin Reich, Elisabeth Jäger, Xuan Linh Do, Katrin Wolf

### DEMO 13: ICAROSmulti - eine VR-Testumgebung für die Entwicklung multimodaler und mehrbenutzerfähiger Interaktionskonzepte

Anastasia Treskunov, Ben Fischer, Emil Gerhardt, Laurin Gerhardt, David Nowottnik, Mitja Säger, Christian Geiger

### DEMO 14: Unpacking a model: An interactive visualization of a text similarity algorithm for legal documents

Daria Soroko, Nina Ndöge, Ahmed Al-Shafeei, Hendrik Heuer

## MCI-DEMO-SESSION

## ORT

HAW Kunst-  
und Medien-  
campus  
Finkenau

## ZEIT

18:30–23:00

### DEMO 15: VRoadworks - Interactive Data Visualization for Coordinating Construction Sites in Virtual Reality

Manuela Uhr, Sina Haselmann, Lea Steep, Joschka Eikhoff

### DEMO 16: Traceability im Usability-Engineering - Integration von Usability Engineering und Software Engineering mittels eines Traceability-Tools

Frauke Heinecke, Sandra Schering, Kai Essig

### DEMO 17: The Mood Game - How to use the player's affective state in a shoot'em up avoiding frustration and boredom

David Halbhuber, Jakob Fehle, Alexander Kalus, Konstantin Seitz, Martin Kocur, Thomas Schmidt, Christian Wolff

### DEMO 18: Darstellung eines Softwaresystems in virtueller Realität

David Heidrich, Andreas Schreiber

### DEMO 19: A mixed reality environmental simulation to support learning about maritime habitats

Andre Taulien, Anika Paulsen, Tim Strelend, Benedikt Jessen, Stefan Wittke, Michael Teistler

### DEMO 20: A Context-aware Virtual Reality First Aid Training Application

Enes Yigitbas, Joshua Heindörfer, Gregor Engels

### DEMO 21: Ideenbewertung mit der Bet-Cost-Matrix: Eine Web-App für eine nutzerzentrierte Workshop-Methode

Katharina Koal, Mathias 'Hias' Wrba, Herbert A. Meyer

### DEMO 22: AMAP: A Visual Programming Language Based System to Support Document Image Analysis

Vinodh Rajan, H. Siegfried Stiehl

### DEMO 23: Active Tangibles for Tabletop Interaction based on the Kniwwelino Prototyping Platform

Valérie Maquil, Hoorieh Afkari Roshkari, Christian Moll, Johannes Hermen, Thibaud Latour



MAXIMAGO

TUBE BAG MACHINE  
# 986 - 785 - 931 - 071

CRS MACHINE 1  
# 231 - 44 - 18 - 17

VACUUM MACHINE  
# 532 - 131 - 891 - 670

1013 mbar @

# INTERFACE

DESIGN & DEVELOPMENT

Innovation Prototypes - UX Concepts & Design - Client Architecture & Development

Angular - React - Cordova - iOS - Android - Mendix - WPF - UI5

Knowledge Blog: [channel.maximago.de](https://channel.maximago.de)

NOW OPEN SOURCE: THE WEB COMPONENT LIBRARY **ORGENIC UI**

[www.maximago.de](https://www.maximago.de)

**DIENSTAG**  
**10.9.2019**

	09:00	10:00	11:00	12:00
Hörsaal A	<b>UP-KEYNOTE</b> S. 62 (Margaret Urban)		<b>MCI-SE05</b> S. 66 Virtual and Augmented Reality	
Hörsaal B			<b>MCI-IT01</b> S. 67 Invited Talks 1	
Hörsaal C			<b>UP-FP06</b> S. 67 UX Strategy	
Hörsaal M			<b>UP-FP05</b> S. 66 UX Design	
Hörsaal J			<b>UP-CP02</b> S. 68 Enterprise UX	
Ost 108				
Ost 120				
Ost 121				
Ost 122				
Ost 123				
Ost 124				
Ost 221				
Ost 222	<b>MCI-WS21</b> S. 64 Game Jam: Serious Games und Gamification		<b>MCI-WS22</b> S. 71 Personalisierung sozialer Mensch-Roboter Interaktion	
Ost 232				
Ost 233				
West 119				
West 120				
West 121				
West 122				
			<b>USERLUTIONS</b> S. 65 How-To: Crowd-Usability-Testing	
			<b>UP-WS13</b> S. 69 AK Barrierefreiheit	
			<b>UP-WS14</b> S. 69 AK Nachwuchsförderung	
			<b>UP-WS15</b> S. 70 Designing Solutions (CPUX-DS)	



14:00

15:00

MCI-POSTER



17:00

S. 80

**MCI-SE06** S. 72  
Safety, Security and Privacy**MCI-SE07** S. 88  
Interaction Techniques**MCI-IT02** S. 73  
Invited Talks 2**UP-FP08** S. 73  
User Research & Questionnaires**UP-FP07** S. 72  
UX Teams & Competence**MCI-UC**  
Usability Challenge**MCI-TUT08** S. 79  
Best Practice Customer Experience Mapping**MCI-WS26** S. 77  
Workshop adaptive Serious Games: Workflow zur Generierung einer Spielidee**MCI-WS19** S. 76  
User Experience in Zeiten der Künstlichen Intelligenz**MCI-WS25** S. 77  
Die Mensch-Maschine-Schnittstelle in der Fabrikhalle 2030**MCI-TUT07** S. 79  
Methodenmix zur Entwicklung interkultureller Benutzungsschnittstellen**MCI-TUT04** S. 78  
Gestaltung und Evaluation von Chatbots**MCI-TUT06** S. 78  
Tutorial on Rapid HCI Prototyping with a Virtual Reality Driving Simulator**UP-WS16** S. 74  
AK Security & Privacy**CPUX-P02**  
Zertifizierungsprüfung**CPUX-P03****UP-WS17** S. 74  
AK User Research**UP-WS18** S. 75  
AK UX-Methoden richtig auswählen

## UPA KEYNOTE - Margaret Urban

### Conversation: The oldest new interface

**ORT**

Hörsaal A

**ZEIT**

09:00–10:30

Conversation is the oldest, the most central, form of human communication. Almost all people grow up using language all day, every day. So why is it so hard to design well for conversations with computers? What have we been missing? And as we build more complex conversational systems, what new goals can we set for ourselves about the capabilities of voice interaction design? First, I'll address how to understand and construct real conversations with digital agents. Then I'll discuss what it means to go from performing transactions to becoming truly assistive, and explore how we can create new digital relationships between people and computers.

**MARGARET URBAN**

is a Staff Interaction Designer on the Conversation Design team at Google. Fascinated by how people communicate using language, she started as an editor and tech writer, and then dove into Linguistics in graduate school. She entered the world of speech recognition in 2000, and has been designing and teaching about Voice User Interfaces ever since. Margaret has presented at academic and industry conferences including CHI and SXSW. At Google she works on the front line of Conversation Design, integrating linguistic principles, research, and data into conversations with the Google Assistant. And, she still thinks language is magic.

**Contact:**

Margaret Urban  
Senior Interaction Designer  
Google, Mountain View, CA

# NOTIZEN

MCI-WS21

## Game Jam: Serious Games und Gamification

**ORT**

Ost 222

**ZEIT**

09:00–18:00

**ORGANISATION**

Marc Herrlich  
Athanasios  
Mazarakis  
Dmitry  
Alexandrovsy  
Stefan Göbel  
Rainer Malaka

Computer- und Videospiele sind ein äußerst vielfältiges Themengebiet, welches insbesondere für den Bereich der Mensch-Computer-Interaktion in den letzten Jahren als Forschungsgebiet zunehmend an Relevanz gewonnen hat. Neben der wissenschaftlichen Theorie ist insbesondere die praktische Erfahrung mit der Konzeption und der technischen Realisierung von Serious Games und Gamification essentiell, um diese Ansätze in der Umsetzung eigener Forschungsideen sinnvoll anzuwenden. Daher plant die Fachgruppe Entertainment Computing im Rahmen eines Workshops auf der Mensch und Computer einen Serious Game Jam zu organisieren. Den Teilnehmenden soll dadurch ermöglicht werden, innerhalb eines Tages beispielhaft eigene Ideen für Serious Games oder Gamification zu konzipieren und in schnelle Mock-Ups und Prototypen umzusetzen.



**UX  
RESEARCH  
DESIGN  
TESTING &  
STRATEGIE**

## Userlutions Vortrag

**How-To: Crowd-Usability-Testing – So digitalisierst du dein UX-Lab****ORT**

West 119

Erst ist die Rekrutierung von Probanden langwierig, dann muss das Technik-Setup organisiert werden und am Ende kommt die Hälfte der Teilnehmer zu spät oder gar nicht. Inhouse UX-Tests können ganz schön viel Zeit fressen.

**ZEIT**

11:00–12:30

Eine überlegene Alternative sind Crowd-Usability-Tests, bei denen aus einem Panel von 30.000 Testern rekrutiert wird, welche die Tests von zu Hause aus durchführen. Das bedeutet:

**REFERENTEN**Ilka Marhenke  
Maria Lisenko

- Schnelle Ergebnisse (oft schon innerhalb von 24h)
- Realistischere Ergebnisse durch eine natürlichere Nutzungssituation
- Regional verteiltes Testen
- Mindestens 50% Zeitersparnis gegenüber Inhouse-Tests
- Videos und Insights können ganz einfach geteilt werden
- Alle UX-Erkenntnisse des Unternehmens befinden sich an einer Stelle

In unserem Workshop erklären wir die Methodik und ihre Anwendungsgebiete. Die Teilnehmer können selbst einen Crowd-Usability-Test erstellen (Laptop oder Smartphone mitbringen!) und erfahren, wie die Ergebnisse im Tool ausgewertet werden können.

Aufbau des Workshops:

1. Einführung in die Crowd-Testing-Methodik durch die Produktmanagerin von RapidUserTests
2. Gemeinsames Erstellen eines individuellen Crowd-Usability-Tests durch jeden Teilnehmer
3. Einführung in die Methodik der Auswertung eines Crowd-Usability-Tests
4. Fragestellungen, für die sich Crowd-Usability-Tests eignen

**Kontakt Daten Referenten**

Ilka Marhenke (Xing: [https://www.xing.com/profile/Ilka\\_Marhenke](https://www.xing.com/profile/Ilka_Marhenke))  
Maria Lisenko (Xing: [https://www.xing.com/profile/Maria\\_Lisenko2](https://www.xing.com/profile/Maria_Lisenko2))

Userlutions GmbH  
Proskauer Str. 7  
10247 Berlin  
Tel: 030 / 555 747 989  
[info@rapidusertests.com](mailto:info@rapidusertests.com)  
<http://rapidusertests.com/>

MCI-SE05

**Virtual and Augmented Reality****ORT**

Hörsaal A

Understanding Visual-Haptic Integration of Avatar Hands using a Fitts' Law Task in Virtual Reality

Valentin Schwind, Jan Leusmann, Niels Henze

**ZEIT**

11:00–12:30

A VR Study on Freehand vs. Widgets for 3D Manipulation Tasks

Robin Schlünsen, Oscar Ariza, Frank Steinicke

**CHAIR**

Jens Gerken

Turn Your Head Half Round: VR Rotation Techniques for Situations With Physically Limited Turning Angle

Eike Langbehn, Joel Wittig, Nikolaos Katzakis, Frank Steinicke



Of Portals and Orbs: An Evaluation of Scene Transition Techniques for Virtual Reality

Malte Husung, Eike Langbehn

Remote Guidance for Machine Maintenance Supported by Physical LEDs and Virtual Reality

Philipp Ladwig, Bastian Dewitz, Hendrik Preu, Mitja Säger

UP-FP05

**UX Design****ORT**

Hörsaal M

Der Nutzer meines Kunden ist mein Kunde - UX Design als Service Design und warum es nicht reicht, den eigenen Kunden glücklich zu machen

**ZEIT**

11:00–12:30

Jana Rockstroh, Alexandra Zahn

Berücksichtigung interkultureller Aspekte im Human Centered Design

**CHAIR**

Markus Weber

Rüdiger Heimgärtner, Astrid Beck, Katrin Proschek, Alkesh Solanki, Olga Lange, Margarethe Kostrubov

Sag's mit einem Lächeln - Emotionsbasierte Qualitätsverbesserung

Simon André Scherr

## MCI-IT01 Invited Talks 1



### ORT

Hörsaal B

### Security Managers Are Not The Enemy Either

Lena Reinfelder, Robert Landwirth, Zinaida Benenson

### ZEIT

11:00–12:30

### "If you want, I can store the encrypted password." A Password-Storage Field Study with Freelance Developers

Alena Naiakshina, Anastasia Danilova, Eva Gerlitz, Emmanuel von Zezschwitz, Matthew Smith

### CHAIR

Susanne Boll

### Cognitive Aids in Acute Care: Investigating How Cognitive Aids Affect and Support In-hospital Emergency Teams

Tobias Grundgeiger, Stephan Huber, Daniel Reinhardt, Andreas Steinisch, Oliver Happel, Thomas Wurmb

### Using Time and Space Efficiently in Driverless Cars: Findings of a Co-Design Study

Gunnar Stevens, Paul Bossauer, Stephanie Vonholdt, Christina Pakusch

### Clairbuoyance: Improving Directional Perception for Swimmers

Francisco Kiss, Felix Scheerer, Julia Dominiak, Albrecht Schmidt, Paweł Woźniak, Andrzej Romanowski

## UP-FP06 UX Strategy

### ORT

Hörsaal C

### UX Research vom Eremiten zum integralen Unternehmensbestandteil - ein 4-Felder-Ansatz für die praktische Umsetzung von Research Operations

Sonja Wilczek, Tim Schneidermeier

### ZEIT

11:00–12:30

### Eine UX-Stratega - ein realistisches Beispiel für eine UX-Strategie

Rolf Molich

### CHAIR

Hartmut Schmitt

### Aus dem Elfenbeinturm ins Gedränge - Wie man mit Hilfe eines Service Blueprints Silodenken überwindet und kollaborative Transparenz schafft

David Leikam

## UP-CP02 Enterprise UX

**ORT**

Hörsaal J

Don't guess it, test it! Democratising UX at FlixBus

Katja Borchert, Natalya Sarana

**ZEIT**

11:00–12:30

Wettschätzen mit der Bet-Cost-Matrix: Eine Workshop-Methode zur nutzerzentrierten Bewertung von Produktideen

Mathias 'Hias' Wrba, Katharina Koal, Herbert A. Meyer

**CHAIR**

Andreas Bleiker

UX und Software-Entwicklung: Agilität gemeinsam bewältigen

Martin Gmür, Jan Seifert

**Wollen Sie erfolgreiche  
Prozesse und Produkte für  
den internationalen Markt?**

**Dann besuchen Sie uns an unserem Stand  
oder kontaktieren Sie uns unter  
0175 565 0 322!**

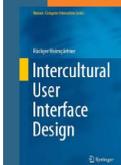
**Das erste deutschsprachige  
Fachbuch zur Thematik!**

**UIC**<sup>®</sup>  
**Intercultural  
User Interface  
Consulting**

[www.iuic.de](http://www.iuic.de)



**Interkulturelles  
User Interface Design**  
Von der Idee zum erfolgreichen Produkt



**Jetzt auch  
in Englisch!**

**IUID-Buchvorstellung** (mit Sektempfang und Live-Musik)  
Sonntag, 8.9.2019, 17:30-18:30 Uhr, IUIC-Stand

**Workshop des AK Interkulturalität** (UP-WS10)  
Montag, 9.9.2019, 14-15:30 Uhr, West Seminarraum 121

**IUID-Tutorial** (MCI-TUT07)  
Dienstag, 10.9.2019, 14-18 Uhr, Ost Seminarraum 124

## UP-WS13 - Barrierefreiheit zwischen Verpflichtung und Mainstream (UPA Arbeitskreis Barrierefreiheit)

### ORT

West 120

### ZEIT

11:00–12:30

### ORGANISATION

Anne-Marie Nebe  
Stefan Farnetani

Arbeitskreis  
Barrierefreiheit  
German UPA

Nach der EU-Richtlinie 2102 aus dem Jahr 2016, die öffentliche Stellen zur Barrierefreiheit ihrer Webseiten, mobilen Applikationen und digitalen Dokumente verpflichtet, wurde im März diesen Jahres vom europäischen Parlament der European Accessibility Act (EAA) verabschiedet. Dieser verpflichtet nun auch Privatunternehmen, ihre Produkte und Dienstleistungen barrierefrei zu gestalten. Neben dieser sehr begrüßenswerten Entwicklung, Inklusion durch Barrierefreiheit gesetzlich stetig weiter zu verankern, drängt sich eine Frage immer wieder auf: Warum brauchen wir erst gesetzlich verankerte Sanktionen, um Produkte, Dienstleistungen und Informationen für jeden Menschen effizient wahrnehmbar, bedienbar und verständlich zu gestalten? Was müssen wir tun, um Barrierefreiheit zum Mainstream zu machen? Wir wollen diese Frage diskutieren, Ansätze finden, Ideen aufgreifen und weiterdenken ...

## UP-WS14 - Professionell bewerben im Bereich UX – Was kann ich, was brauche ich? (UPA Arbeitskreis Nachwuchsförderung)

### ORT

West 121

### ZEIT

11:00–12:30

### ORGANISATION

Astrid Beck  
Ludwig Fichte  
Reinier Kortekaas  
Dustin Rauch  
Jan Pohlmann  
Martin Schrepp

Stehst du vor einem Karrierewechsel? Möchtest du dich demnächst für eine neue Stelle bewerben? Hast du dich schonmal gefragt, warum deine Bewerbung nicht erfolgreich war? In diesem Workshop können sich sowohl Studierende als auch Berufstätige über Bewerbungsprozesse im Bereich User Experience informieren. Führungskräfte und UX-Experten aus verschiedenen etablierten Unternehmen berichten über Anforderungen und Vorgehensweisen im Bewerbungsprozess.

Wir behandeln Fragen wie:  
Was sollte man können und wissen nach dem Studium?  
Wie sieht ein Portfolio aus, wenn man noch nie berufstätig war?  
Welche Methoden und Tools sollte man kennen?  
Wie erhöhe ich meine Chancen auf Bewerbungserfolg?

Anschließend können in Einzelsessions eure Unterlagen besprochen werden. Der Workshop eignet sich für Studierende sowie Menschen, die im Bereich UUX, Management, oder HR arbeiten oder arbeiten möchten.

## UP-WS15 - Designing Solutions (CPUX-DS): Konzept und Inhalt des neuen Advanced Level Zertifizierungsangebots des UXQB

### ORT

West 122

### ZEIT

11:00–12:30

### ORGANISATION

Knut Polkehn<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>artop - Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin  
<sup>2</sup>UXQB e.V.

Was lange währt ... schon im Jahr 2016 wurden in einem Workshop auf der Usability Professionals Tagung Inhalte für die noch ausstehende Vertiefung User Interface Konzeption – damals noch unter dem Arbeitstitel CPUX-IIP (Informationsarchitektur, Interaktionsdesign und Prototyping) erarbeitet. Nun ist es endlich soweit – die Arbeit am Curriculum und Glossar des inzwischen als CPUX-DS (Designing Solutions) benannten Aufbauangebotes des UXQB wird Ende des Jahres abgeschlossen sein. Im Workshop sollen noch vor Veröffentlichung Konzept und Inhalte vorgestellt werden. Neben der Diskussion des neuen Zertifizierungsangebotes werden Ideen für die Erarbeitung und Durchführung der theoretischen und praktischen Prüfung ausgetauscht.

## MCI-TUT05 Game-Design: Das Mathe-Bootcamp

### ORT

Ost 124

### ZEIT

11:00–12:30

### ORGANISATION

Walter Hower

Diskrete Mathematik bildet die Basis der Informatik für MCI, speziell zur Spiele-Programmierung. Das gedachte Tutorium behandelt hierzu folgende Themen: Äquivalenz-Klassen für Tisch-Anordnungen, Permutations-Koeffizient für Platzierungs-Möglichkeiten, Fakultät für Farb-Anordnungen, Binomial-Koeffizienten zur axen-parallelen Pixel-Ansteuerung, Summen-Regel für Zugangsberechtigungs-Anzahlen, Stirling-Partitionen, Wahrscheinlichkeits-Entwurf für Spiel-Automaten, Minimierung für Nest-Futter-Läufe, Rekurrenz-Relation für die Kanten-Zahl im beliebig-dimensionalen Hyper-Würfel (als beispielhafte Multi-Computer-Architektur), Zellulärer Automat, Trade-off zwischen Spiel-Komplexität (Interessantheit) und Lauf-Länge (Dauer).

## MCI-WS18 - Smart Collaboration - Mitarbeiter-zentrierte Informationssysteme in der Produktentstehung

### ORT

Ost 221

### ZEIT

11:00–18:00

### ORGANISATION

Manfred  
Rosenberger  
Michael Fellmann  
Alexander  
Richter  
Alexander  
Stocker  
Michael Schmeja  
Christian Kaiser

In Unternehmen mit komplexen Produkten und Dienstleistungen wachsen die Anforderungen, welche an Kommunikation, Koordination und Zusammenarbeit zwischen Informations- und Wissensarbeitern gestellt werden, stetig. Dabei sind verschiedenste Personen und Rollen, beginnend in der Produktplanung und -Entwicklung bis hin zur Produktion und Fertigung, sowie deren unterschiedlich ausgeprägte IT-Kompetenzen und Möglichkeiten sich kreativ in den Kommunikationsprozess einzubringen, zu betrachten. Neben der organisatorischen Perspektive sind auf der technischen Seite unterschiedliche Werkzeuge und Systeme mit ihren jeweiligen Schnittstellen zu betrachten. Ausgehend von den Projekten ContextEng und den EU Projekten iDev40 und Productive 4.0 soll dieser Workshop eine Reihe vorangegangener Workshops zum Thema Interaktion in Organisationen weiterführen und eine nachhaltige Plattform für Praktiker und Wissenschaftler bieten, um gemeinsam aktuelle und zukünftige Fragestellungen rund um den Einsatz neuer Informationssysteme und -technologien interdisziplinär und aus unterschiedlichen Standpunkten zu diskutieren.

## MCI-WS22 - Bedürfnisbasierte Personalisierung für die soziale Mensch-Roboter Interaktion

### ORT

Ost 123

### ZEIT

11:00–18:00

### ORGANISATION

Kathrin Pollmann  
Nora Fronemann  
Nektaria  
Tagalidou  
Daniel Ziegler

Um dauerhaft von Nutzer/innen akzeptiert zu werden, müssen Roboter eine hohe Passung mit deren Anforderungen und Bedürfnissen aufweisen. Dieses Ziel kann durch eine Kombination der Ansätze der Personalisierung und der bedürfnisbasierten Gestaltung erreicht werden. In diesem Workshop soll gemeinsam ein Vorgehen entwickelt und evaluiert werden, das den gezielten Einsatz einer bedürfnisbasierten Personalisierung der Mensch-Roboter Interaktion ermöglicht. Als Ergebnis des Workshops werden in Kleingruppen mit Hilfe verschiedener Materialien konkrete Szenarien entworfen, in denen eine Anpassung des Roboters an die individuellen Bedürfnisse des Nutzenden erfolgt.

## MCI-SE06

## Safety, Security and Privacy

## ORT

Hörsaal A

Adoption, Use and Diffusion of Crisis Apps in Germany: A Representative Survey

Margarita Grinko, Marc-André Kaufhold, Christian Reuter

## ZEIT

14:00–15:30

Heuristics and Models for Evaluating the Usability of Security Measures

Denis Feth, Svenja Polst

## CHAIR

Stefan  
Schneegass

Between Effort and Security: User Assessment of the Adequacy of Security Mechanisms for App Categories

Christian Reuter, Katja Häusser, Mona Bien, Franziska Herbert

Make my Phone Secure! Using Gamification for Mobile Security Settings

Mehrddad Bahrini, Georg Volkmar, Jonas Schmutte, Nina Wenig, Karsten Sohr, Rainer Malaka



Webtracking im neuen Datenschutzrecht - Gestaltungspotentiale an der Schnittstelle von Rechtswissenschaften und HCI

Timo Jakobi, Anna-Magdalena Seufert, Gunnar Stevens, Max Becker

## UP-FP07

## UX Teams &amp; Competence

## ORT

Hörsaal M

Building bridges within and beyond UX - Let's talk about skills and specialization that make a great team

Wendy Fox

## ZEIT

14:00–15:30

Bye bye, two-pizza rule? Die Bellschen Zahlen als Komplexitätsmaß für Teamarbeit in der digitalen Produktentwicklung

## CHAIR

Julia Käfer

Herbert A. Meyer, Katharina Koal, Mathias 'Hias' Wrba, Thomas Bachmann

Wie interagieren UX-Professionals mit ihrem Umfeld und ihren Kollegen?

Gerald Heller, Carsten Schlipf, Oliver Karras, Hartmut Schmitt, Anne Heß

## MCI-IT02 Invited Talks 2



### ORT

Hörsaal B

### Mind the Tap: Assessing Foot-Taps for Interacting with HMDs

Florian Müller, Joshua McManus, Sebastian Günther, Martin Schmitz,  
Max Mühlhäuser, Markus Funk

### ZEIT

14:00–15:30

### Enhancing Texture Perception in Virtual Reality Using 3D-Printed Hair Structures

Donald Degraen, André Zenner, Antonio Krüger

### CHAIR

Albrecht  
Schmidt

### Like a Second Skin: Understanding How Epidermal Devices Affect Human Tactile Perception

Aditya Shekhar Nittala, Klaus Kruttwig, Jaeyeon Lee, Roland Bennewitz,  
Eduard Arzt, Jürgen Steimle

### Springlets: Expressive, Flexible and Silent On-Skin Tactile Interfaces

Nur Al-huda Hamdan, Adrian Wagner, Simon Voelker, Jürgen Steimle,  
Jan Borchers

### Guerilla Warfare and the Use of New (and some old) Techno- logy: Lessons from FARC's Armed Struggle in Colombia

Debora Castro Leal, Max Krüger, Kaoru Misaki, Dave Randall, Volker Wulf

## UP-FP08

## User Research & Questionnaires

### ORT

Hörsaal C

### Eine modulare Erweiterung des User Experience Questionnaire

Martin Schrepp, Jörg Thomaschewski

### ZEIT

14:00–15:30

### Lean User Research - Best Practices und Verbreitung

Eva-Maria Schön, Dominique Winter, Jörg Thomaschewski

### CHAIR

Dominique  
Winter

### Backlog-Priorisierung durch die Kombination von Uselab Insights & UEQ

Robert Matthees

## UP-WS16 - Usability trifft DSGVO: Wie gehe ich mit sensiblen Daten um? (UPA Arbeitskreis Security & Privacy)

**ORT**  
West 120

**ZEIT**  
14:00–15:30

**ORGANISATION**

Timo Jakobi<sup>1</sup>  
Hartmut Schmitt<sup>2</sup>  
Mandy Balthasar<sup>3</sup>  
Jessica Miriam  
Zinn<sup>4</sup>

Spätestens mit der EU-Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) ist das Thema Datenschutz im Berufsalltag vieler Usability Professionals angelangt. Es müssen praktikable und benutzerfreundliche Lösungen gefunden werden, um rechtskonform mit Kundenidentitäten oder mit Einwilligungen zur Verarbeitung personenbezogener Daten umzugehen. Im Workshop wird ein Ansatz vorgestellt, um personenbezogene Daten – z. B. IoT-Daten aus den Bereichen Smart Metering, Smart Home bzw. intelligentes Auto oder Benutzerprofil Daten (z. B. Google Takeout) – in einem Dashboard aufzubereiten, zu visualisieren und besser zu verstehen. Hierdurch sollen Anwender und Unternehmen in die Lage versetzt werden, informierte Entscheidungen zu treffen und souverän mit ihren (bzw. den ihnen anvertrauten) personenbezogenen Daten umzugehen.

<sup>1</sup>Universität Siegen

<sup>2</sup>HK Business Solutions GmbH

<sup>3</sup>Universität der Bundeswehr München

<sup>4</sup>Beraterin für Datenschutz

## UP-WS17 - Wie User Researcher Herausforderungen erfolgreich meistern können. (UPA Arbeitskreis User Research)

**ORT**  
West 121

**ZEIT**  
14:00–15:30

**ORGANISATION**

Markus Weber  
  
Pixopia GmbH

User Researcher sind in ihrer Berufspraxis mit einer Vielzahl von Herausforderungen konfrontiert. Ein Teil dieser Herausforderungen betrifft die eigentliche User Research Arbeit, z.B. wenn sich die Rekrutierung von repräsentativen Anwendern schwierig gestaltet. Ein anderer Teil betrifft die Einbettung von User Research in einen Gesamtkontext, z.B. wenn es darum geht, Stakeholder überhaupt erst von der Notwendigkeit zur Durchführung von User Research zu überzeugen. Der Workshop bietet den Teilnehmern die Gelegenheit, sich mit anderen Praktikern zum Thema User Research Herausforderungen auszutauschen. Hierdurch können die Teilnehmer einen Eindruck davon gewinnen, wie verbreitet „ihre“ Herausforderungen in der User Research Community sind. Darüber hinaus werden im Workshop für weit verbreitete und als besonders kritisch bewertete Herausforderungen Lösungsansätze erarbeitet und diskutiert.

## UP-WS18

## UX-Methoden richtig auswählen

**ORT**

West 122

**ZEIT**

14:00–15:30

**ORGANISATION**Katinka Raddy<sup>1</sup>

Dominique

Winter<sup>2</sup>Andreas Hinderks<sup>3</sup>

Jörg

Thomaschewski<sup>1</sup><sup>1</sup>Hochschule Em-  
den/ Leer<sup>2</sup>OBI next<sup>3</sup>Universidad de  
Sevilla

In unterschiedlichen Situationen müssen UX-Professionals geeignete Usability- und UX-Methoden für ein Projekt auswählen. Der Human-Centered-Design-Prozess gibt jedoch keine Methoden vor, so dass je nach Produkt und Projektgröße vom Produktentwicklungsteam Auswahlentscheidungen aufgrund von Erfahrungen und Vorlieben getroffen werden. Dabei greift das Team oft auf Methoden zurück, bei denen sich die UX-Professionals in der Durchführung sicher fühlen. Ob die Methoden aber ideal zur Aufgabenstellung passen oder die Aufwände angemessen sind, kann durch diese Vorgehensweise leicht übersehen werden. In unserem Workshop lernen die Teilnehmer\*innen zunächst verschiedene Methoden-sammlungen und -klassifikationen kennen. Sie werden in die Lage versetzt projektabhängige Lern- und Durchführungsaufwände von Methoden zu bestimmen und Maßnahmen zur Erlernbarkeit eben dieser Methoden vorzunehmen. Darüber hinaus werden Sie befähigt die Auswahl geeigneter Methoden nachvollziehbar zu begründen.

## 4.200 CPUX-F Kandidaten

Der UXQB dankt seinen 33 Trainingsprovidern, die bis heute mehr als 4.200 Kandidaten erfolgreich zur CPUX-Zertifizierung geführt haben. Der UXQB hat jetzt professionelle nationale Mitgliedsorganisationen in fünf Ländern: Deutschland, Österreich, Schweiz, United Kingdom und Dänemark, sowie drei Zertifizierungsangebote:

- CPUX-F (Foundation),
- CPUX-UT (Usability Testing) und
- CPUX-UR (User Requirements Engineering)

## Ribbons

Für CPUX-Zertifizierte und solche die es werden wollen, halten wir auf unserem Stand Ribbons für Ihr Namensschild bereit. Zeigen Sie der Welt, dass Sie CPUX-zertifiziert sind oder sich dafür interessieren!



## MCI-WS19 - Von der Nutzung zur Zusammenarbeit – User Experience in Zeiten der Künstlichen Intelligenz

### ORT

Ost 121

### ZEIT

14:00–18:00

### ORGANISATION

Axel Platz  
Michael Burmester  
Diana Löffler

Durch den Einsatz Künstlicher Intelligenz (KI) findet ein fundamentaler Wandel der Arbeit und der Mensch-Maschine-Interaktion statt. Zukünftige Arbeit wird sich weg bewegen von Arbeitsroutinen entlang optimierter Bedienabfolgen hin zum Generieren von Wissen als Basis für Entscheidungen, Planungen, Konzeptionen. Nicht so sehr Standardisierung und Effizienzgewinne als vielmehr die Entfaltung der strategischen und kreativen Fähigkeiten des Menschen werden den wirtschaftlichen Erfolg bedingen. Dieser Wandel wird durch die Entwicklung neuer Technologien befördert, die bestimmte Routinen automatisieren, große Mengen an Daten sammeln, analysieren und aufbereiten. Hierdurch ergänzen sie im Wesentlichen menschliche Fähigkeiten und Fertigkeiten und ermöglichen eine produktive Zusammenarbeit. Der halbtägige Workshop ist zweigeteilt und für 4 Stunden angesetzt. In der ersten Hälfte wird das Thema durch Impulsvorträge eingeleitet, die die angesprochenen Aspekte beleuchten, bestehende Gestaltungsansätze aufzeigen und offenen Fragen benennen. Eine halbstündige Diskussion beschließt den ersten Teil. Im zweiten Teil werden in Kleingruppen Rollenspiele durchgeführt, um in verschiedenen Szenarien die Zusammenarbeit von Mensch und KI auszuloten und Erkenntnisse über Anforderungen für eine gute User Experience zu generieren. Auch hier bildet eine halbstündige Reflektion über gewonnene Einsichten einen Abschluss. Ziel ist es, erste Kandidaten für Gestaltungsprinzipien zu entwickeln, die für eine positive User Experience in Zeiten der KI ausschlaggebend sein können.

personas contextual interviews human centered design  
accessibility research design thinking mobile first user  
information architecture eye tracking journey mapping  
creation design content strategy universal design in  
interface gestures voice interface expert review user  
user experience management strategy design system  
styleguide brand experience card sorting participatory

## MCI-WS25 - Die Mensch-Maschine-Schnittstelle in der Fabrikhalle 2030

### ORT

Ost 122

### ZEIT

14:00–18:00

### ORGANISATION

Jessica Fritz  
Sebastian  
Hallensleben  
Peter Gabriel

Als wissenschaftlich-technischer Fachverband an den Schnittstellen von Informationstechnik, Elektrotechnik/Elektronik und Automatisierungstechnik befasst sich der VDE unter anderem mit der Gestaltung der Mensch-Maschine-Schnittstelle für neue digitale Technologien am Arbeitsplatz in der Produktion. Die seit Anfang 2019 bestehende Arbeitsgruppe „Gestaltungsregeln für digitale Technologien an der Mensch-Maschine-Schnittstelle in der Fabrikhalle“ hat dafür sechs Referenzszenarien identifiziert. Auf dem Workshop werden erste Ergebnisse der Arbeitsgruppe für die Szenarien vorgestellt und mit den Teilnehmern diskutiert: welche relevanten Regelwerke für die Gestaltung der Mensch-Maschine-Schnittstelle in den Szenarien sind heute vorhanden, welche Lücken und Änderungsbedarfe sind erkennbar, gibt es dafür schon Lösungsansätze? Mit dem Workshop lädt der VDE gleichzeitig zur Mitarbeit in der Arbeitsgruppe „Gestaltungsregeln für digitale Technologien an der Mensch-Maschine-Schnittstelle in der Fabrikhalle“ ein.

## MCI-WS26 - Workshop adaptive Serious Games: Workflow zur Generierung einer Spielidee

### ORT

Ost 120

### ZEIT

14:00–18:00

### ORGANISATION

Katharina  
Hammel  
Cornelia Schade  
Bjorn Adelsberg

Wir spielen, bauen, gestalten, reflektieren und diskutieren im Workshop mit ProjektleiterInnen, -mitarbeiterInnen, EntwicklerInnen und WissenschaftlerInnen den Workflow zur Erstellung eines Spielkonzeptes. Der Workshop beginnt mit einem Vortrag, welcher grundlegende Eigenschaften des Spielkonzeptes (z. B. Adaptivität) vorstellt sowie erste Gedanken eines möglichen Workflows diskutiert. Anschließend werden mögliche Ideen, Anwendungen, Herausforderungen und Lösungen im Stationenbetrieb mit allen Teilnehmenden spielerisch erarbeitet. Bevor wir Game Over gehen, ist eine kleine Feedbackrunde am Ende des Workshops angedacht.

## MCI-TUT04 - Gestaltung und Evaluation von Chatbots: Linguistische Grundlagen und Usability-Prinzipien

**ORT**

Ost 232

**ZEIT**

14:00–18:00

**ORGANISATION**Andreas Bleiker  
Kyoko Sugisaki

Conversational User Interfaces (CUIs) erfreuen sich in den letzten Jahren zunehmender Beliebtheit. Was ist an dieser Interaktionsform so besonders? Welche Typen gibt es? Und was zeichnet sie aus? Wie unterscheiden sich CUIs von GUIs? Und was macht ein gutes CUI aus? Welche besonderen Herausforderungen aus Sicht der Mensch-Machine Interaktion stellen sich, und wie begegnen wir Ihnen? Um diese Fragen zu beantworten, reflektierten wir unsere Projekterfahrung und recherchierten in rund 60 Jahren Konversationsforschung in der Linguistik, Psychologie, Soziologie, Ethnologie, Anthropologie und Philosophie sowie Jahrzehnten Forschung in der Sprachtechnologie für CUIs. Daraus haben wir für uns rund 50 Checkpunkte für das Design und die Evaluation abgeleitet – insbesondere unter linguistischen und Usability-Gesichtspunkten. Diese Checkliste kann sowohl für die Konzeption als auch für die Evaluation aus Nutzersicht verwendet werden. Durch diese Arbeit zeigte sich insbesondere auch, was CUIs wirklich leisten müssen, damit sie nützlich und bedienbar sind. Im Tutorial werden wir die Highlights daraus vorstellen und mit den Teilnehmern an praktischen Beispielen einüben. Ausserdem werden wir einen Ansatz zur Prototypierung von CUIs vorstellen und mit den Teilnehmern durchspielen.

## MCI-TUT06 - Tutorial on Rapid HCI Prototyping with a Virtual Reality Driving Simulator

**ORT**

Ost 233

**ZEIT**

14:00–18:00

**ORGANISATION**Andreas Riegler  
Andreas Riener  
Clemens  
Holzmann

Human factors research in automated driving is nowadays often conducted using either low-quality setups such as 2D monitors or highly expensive driving simulators with motion platforms. Furthermore, software for automated driving scenarios is often expensive and hard to modify for different scenarios. In order to overcome this drawback, we designed and implemented a low-cost, high-fidelity immersive prototyping solution by utilizing the recent advances in development of virtual reality: AutoWSD – Automated driving simulator for research on windshield displays. In this tutorial, we show participants how to design virtual reality scenes for automated driving in Unity.

## MCI-TUT07 - Methodenmix zur Entwicklung interkultureller Benutzungsschnittstellen

**ORT**

Ost 124

**ZEIT**

14:00–18:00

**ORGANISATION**Rüdiger  
Heimgärtner

Nach einer kurzen Einführung in die Grundlagen (Sensibilisierungsebenen) der Entwicklung interkultureller Benutzungsschnittstellen (engl. „Intercultural User Interface Design“, kurz IUID), wird ein Werkzeugkasten (Methodenmix) zur Entwicklung interkultureller Benutzungsschnittstellen präsentiert und in kleinen Gruppen anhand von konkreten Projektbeispielen gezielt vermittelt und eingeübt. Für die Inhalte und Übungen zur Herstellung der Zusammenhänge zwischen Kultur und Mensch-Maschine-Interaktion (MMI) sowie für die Ableitung entsprechender Gestaltungsempfehlungen im interkulturellen Kontext spielen kulturabhängige MMI-Modelle eine entscheidende Rolle. Der Methodenmix vereinigt innerhalb eines hybriden Ansatzes wesentliche Konzepte wie Kultur- und MMI-Dimensionen mit entsprechenden Kultur- und MMI-Modellen und stellt somit einen relevanten Meilenstein für die systematische Entwicklung interkultureller Benutzungsschnittstellen dar.

## MCI-TUT08

### Best Practice Customer Experience Mapping

**ORT**

Ost 108

**ZEIT**

14:00–18:00

**ORGANISATION**Olde  
Lorenzen-  
Schmidt  
Katharina Jank  
Stefanie Werner

Wir möchten mit diesem Tutorial unser Wissen und unsere Erfahrungen zum Thema Customer Journey bzw. Experience Mapping mit interessierten Teilnehmern der Mensch und Computer 2019 teilen. Während das Journey Mapping fokussiert auf die Touchpoints einer „Kundenreise“ eingeht und sich entsprechend über einen Zeitverlauf strukturiert, also entlang den konkreten Berührungspunkte mit einem Produkt oder Service, versucht das Experience Mapping eine holistischere Betrachtung. Dabei ergibt sich die Struktur der Experience Map aus der Wahrnehmung und den jeweiligen Bedürfnissen der Kunden oder Nutzer in bestimmten Phasen des Kontakts mit einem Produkt oder einem Service. Diese Phasen können mehrere Touchpoints auf sich vereinen. Die Autoren haben sowohl unternehmens- als auch institutsseitig viel mit Customer Journeys und dem Experience Mapping gearbeitet und daraus ein gewisses Vorgehensmodell mit unterschiedlichen Phasen entwickelt, die eine strukturiertere Umsetzung von Mapping Projekten unterstützen. Das Journey bzw. Experience Mapping ist unserer Meinung nach ein sehr wichtiges Instrument, um dem häufig fragmentiertem und unvollständigem Wissen über die Kunden oder Nutzer im Unternehmen zu begegnen.

## MCI-Poster-Session

### ORT

Zelt hinter  
ESA West



### aicracy: Everyday Objects from a Future Society Governed by Artificial Intelligence

Fabian Hemmert, Piet Becker, Alexander Görts, David Hrllic, David von Netzer, Christopher J. Weld

### ZEIT

15:30–16:30



### Boundary Management: Zwischen Klarer Abgrenzungen und Ad-Hoc-Abwägung

Martina Schuss, Tom Gross



### Improving Search Time Performance for Locating Out-of-View Objects

Uwe Gruenefeld, Lars Prädel, Wilko Heuten



### STIC - Sensory and Tactile Improved Cane

Julia Hertel, Armin Schaare, Philipp Feuerbach, Oscar Ariza, Frank Steinicke

### Strukturierung interaktiver Styleguides

Marcel Müßiggang, Tim Rasim, Tilo Mentler, Michael Herczeg

### Untersuchung von Kreismenüs für die Systemkontrolle in der Virtuellen Realität

Martin Mundt, Tintu Mathew

### Potenzial von AR für Analyse und Training räumlichen Vorstellungsvermögens: eine Fallstudie

Friedemann Dohse, Vera Nicolaisen, Stefanie Wetzel, Sven Bertel

### Designing New Hospitals -Who Cares About the Patients?

Mira Alhonsuo, Ashley Colley

### Google Glass++: Evaluating Multimodal Alarms on Google Glass

Vanessa Cobus, Steffen Busse, Wilko Heuten

### Notification Manager: Mit Boundary Management-Konzepten zu weniger Unterbrechungen

Anna-Lena Mueller, Tom Gross

## MCI-Poster-Session

### ORT

Zelt hinter  
ESA West

Usability-Evaluation von Online-Fragebogen auf mobilen  
Endgeräten

Helge Nissen, Monique Janneck

### ZEIT

15:30–16:30

Envisioning Future Challenges and Possibilities for Shape-  
Changing Interfaces through Speculative Scenarios

Majken Kirkegård Rasmussen, Fabian Hemmert

Supporting the Perception of Spatially Distributed  
Information on Ship Bridges

Tim Claudius Stratmann, Dierk Brauer, Susanne Boll

Augmenting Collaboration with Invisible Data: Brain-  
Computer Interface for Emotional Awareness

Alina Makhkamova, Pascal Ziegler, Dirk Werth

Teachyverse: Collaborative E-Learning in Virtual Reality  
Lecture Halls

Karola Marky, Florian Müller, Markus Funk, Alexander Geiß, Sebastian  
Günther, Martin Schmitz, Jan Riemann, Max Mühlhäuser

The Effect of Camera Perspectives on Locomotion Accuracy  
in Virtual Reality

Arbresh Ujkani, Jan Willms, Lezgin Turgut, Katrin Wolf

Ein formales Modell der semantischen Struktur von  
Lebensbereichen zur Reduktion von Unterbrechungen

Anna-Lena Mueller, Tom Gross

Stichprobenumfang und Fragebogenlänge in  
Webevaluationen

Gerrit Hirschfeld, Thielsch Meinald

A Human-Centered Design Process for an Augmented  
Reality based Training System

Abdullah Sezgin

## MCI-Poster-Session

### ORT

Zelt hinter  
ESA West

Funktionale Dekomposition von Web-Diensten zur  
Darstellung auf taktilen Flächendisplays für Blinde

Anna Tscherejkina, Francis Zinke, Ulrike Lucke

### ZEIT

15:30–16:30

Kartenbasierte Produktraumdarstellung zur Erhöhung von  
Transparenz und Steuerbarkeit in Empfehlungssystemen

Johannes Kunkel, Tamara Feldkamp, Jürgen Ziegler

Erstellung grafischer Darstellungen von dynamischen  
3D-Gesten

Ksenia Rasin, Birgit Bomsdorf

Nutzung eines Smartphones als virtuelle Sonde im medizi-  
nischen Ultraschalltraining

Florian Jann, Michael Teistler, Sascha Reinhold

Preparing and guiding forensic crime scene inspections in  
virtual reality

Matthias Süncksen, Frederik Hamester, Lars Ebert, Michael Teistler

Usability Benchmarks - Einfluss unterschiedlicher  
Platzierungen des Umfragelinks auf die Nutzerbewertung

Adelka Niels, Michael Prußat, Christian Zagel

AR in der Produktion: Entwicklung von UI-Patterns

Regina Koreng

MindTrain: How to Train your Mind with Interactive  
Technologies

Ravi Kanth Kosuru, Katharina Lingelbach, Michael Bui, Mathias Vukelić

Boundary Management zwischen Sachzwängen und emo-  
tionalen Bindungen

Ludwig Thormann, Tom Gross

Evaluating Pointing Modes and Frames of Reference for  
Remotely Supporting an Augmented Reality User in a  
Collaborative (Virtual) Environment

Gordon Brown, Michael Prilla

## MCI-Poster-Session

### ORT

Zelt hinter  
ESA West

### ZEIT

15:30–16:30

#### An Active Tangible Device for Multitouch-Display Interaction

Christoph Brauer, Oscar Ariza, Frank Steinicke

#### User Preferences of Voice Controlled Smart Light Systems

Sarah Faltaous, Salma El Jaki, Stefan Schneegeass

#### Evaluation werkzeuggestützter Gesten-Extraktionen

Daniel Künkel, Dominik Rupprecht, Rainer Blum

#### Fühlbares Blättern in E-Books - Konzeption und Evaluation eines haptischen Ansatzes für digitales Lesen

Hajar Ali, Torsten Hansen, Jacob Sietas, Sascha Reinhold, Michael Teistler

#### Is Technology Killing Human Emotion? - How Computer-Mediated Communication Compares to Face-to-Face Interactions

Anneli Eddy

#### KiVR Sports: Influencing the Users Physical Activity in VR by using Audiovisual Stimuli in Exergames

Kolja Kirsch, Christian Schatzschneider, Carina Garber, Aila Rosenberger, Konya Kirsten, Oscar Ariza, Frank Steinicke, Gerd Bruder

#### Strategy-specific Preference Elicitation for Group Recommender

Stefan Dimitri Ziaras, Wolfgang Wörndl

#### Vegan werden: Nutzung digitaler Medien im Übergang zu einer nachhaltigen Ernährung

Dennis Lawo, Katharina Litz, Christina Gromov, Hannah Schwärzer, Gunnar Stevens

#### EyePointing: A Gaze-Based Selection Technique

Robin Schweigert, Valentin Schwind, Sven Mayer

#### GDPR-Realitycheck on the right to access data

Fatemeh Alizadeh, Timo Jakobi, Jens Boldt, Gunnar Stevens

## MCI-Poster-Session

### ORT

Zelt hinter  
ESA West

### Haptic Illusion Glove: A Glove for Illusionary Touch Feedback when Grasping Virtual Objects

Raoul Bickmann, Celine Tran, Ninja Ruesch, Katrin Wolf

### ZEIT

15:30–16:30

### Investigation of frustration

Alexandra Weidemann, Nele Rußwinkel

### Mechanischer versus humanoider aussehende Assistenzroboter: Was trauen ihnen Nutzer zu? Eine Untersuchung jüngerer versus älterer Nutzer

Michael Oehl, Michelle Kamps, Christine Sutter

### EDA Scale - Assessing Awareness for Energy Dynamics

Markus Gödker, Markus Dresel, Thomas Franke

### InteracDiff - Visualizing and Interacting with UX-Data

Svenja Dittrich, Ferdinand Hof, Alexander Wiethoff

### Point-and-Lift: 3DoF-Fortbewegung in Virtuellen Umgebungen

Lisa Prinz, Mara Kaufeld, Tintu Mathew

### Human-Centered Development of an Activity Diary App for People with Depression

Daniel Wessel, Helke Kohlbrandt, Tilo Mentler

### Usability and UX of a Gaze Interaction Tool for Front Seat Passengers

Gina Maria Schmidbauer-Wolf, Markus Guder

### Visuelles Programmieren für assistive Technologien in Rehabilitation und Teilhabe

Kerstin Eckhardt, Ina Schiering, Alexander Gabel, Funda Ertas, Sandra Verena Müller

### Towards Collaborative Photorealistic VR Meeting Rooms

Alexander Schäfer, Gerd Reis, Didier Stricker

## MCI-Poster-Session

### ORT

Zelt hinter  
ESA West

### ZEIT

15:30–16:30

#### Market Systems as a Source of Individual Contributive Social Capital Scores

Sebastian Schams, Jan Hauffa, Maximilian Schmidt, Georg Groh

#### A Prototypical Photo Sorting Study Design for Comparing Interaction Styles

Jürgen Hahn, Raphael Wimmer

#### Active Tangibles for Tabletop Interaction based on the Kniwwelino Prototyping Platform

Valérie Maquil, Hoorieh Afkari Roshkari, Christian Moll, Johannes Hermen, Thibaud Latour

#### Aufmerksamkeit am Unfallort Baustelle: Virtual Reality Testumgebung mit taktilen Warnungen für Verhaltenstests in Gefahrensituationen

Markus Jelonek, Thomas Herrmann

#### Furniture CGI Presentation as 2D Renderings or Virtual Reality?

Anna-Lena Spleet, Dennis Kahya, Sören Eckhardt, Nils Niercke, Katrin Wolf

#### Impacts of Disruption on Secondary Task Knowledge: Recovery Modes and Social Nuances

Christoph Oemig, Tom Gross

#### A Mixed Reality Application for Linked Data in Engineering and Production

Katrin Schilling, Daniel Stanetzky, Christian Brecher

#### It's in Your Eyes: Which Facial Design is Best Suited to Let a Robot Express Emotions?

Kathrin Pollmann, Nektaria Tagalidou, Nora Fronemann

#### Embodiment or Manipulation? Understanding Users' Strategies for Free-Hand Character Control

Benjamin Walther-Franks, Tanja Döring, Meltem Yilmaz, Rainer Malaka

## MCI-Poster-Session

### ORT

Zelt hinter  
ESA West

### ZEIT

15:30–16:30

#### SandExplorer: Exploring Geospatial Data, Grain by Grain

Friedrich Kegel, Fabian Hemmert

#### Die Anwendung virtueller Tiefe von autostereoskopischen Displays für die Informations- und Interaktionsgestaltung von Desktop-Anwendungen

André Dettmann, Frank Dittrich, Angelika Bullinger

#### Effects of Smart Virtual Assistants' Gender and Language

Florian Habler, Valentin Schwind, Niels Henze

#### Gartenfreund: Exploring the Botanical Garden with an Inclusive App

Sandra Birnstiel, Benedikt Steinmüller, Kerstin Bissinger, Simone Doll-Gerstendörfer, Stephan Huber

#### SmartFooding: Eingabe und Nachverfolgung der Haltbarkeitsdaten von Lebensmitteln zur Vermeidung von Lebensmittelverschwendung

Alexander Marc Mantel, Michael Prilla

#### The Influence of User Openness on Acceptance and UX of Smart Speakers

Amelie Oberhofer, Sabrina Schmidt, Clara Wild, Anna-Katharina Frison, Andreas Riener

#### Validating a Sociotechnical Heuristic Evaluation Method

Felix Thewes, Annette Kluge, Thomas Herrmann

#### Vergesslichkeit als Feature - Kann die Imitation menschlicher Schwächen helfen Privacy Anforderungen besser umzusetzen?

Julia Justinger, Tanja Heuer, ina Schiering, Reinhardt Gerndt

#### Visualization Needs in Computational Social Sciences

Hendrik Heuer, Anna Polizzotto, Franziska Marx, Andreas Breiter

## MCI-Poster-Session

### ORT

Zelt hinter  
ESA West

Who do you want to talk to? User-centered Design for human-like Robot Faces

Tanja Heuer

### ZEIT

15:30–16:30

Social Presence in a Virtual Reality Game with Different Levels of Abstraction: Testing the Social Presence Aspect of the Multimodal Presence Scale

Torben Volkmann, Daniel Wessel, Thomas Franke, Nicole Jochems

Towards a Better Understanding of Negotiation in Group Recommender Systems

Tom Gross

Applying Voting Methods in User Research

Julia Sageder, Ariane Demleitner, Oliver Irlbacher, Raphael Wimmer

Lesbarkeit von Text in realitätsnahen VR-Szenarien

Lars Knaack, Ann-Karolin Lache, Oliver Preikszas, Sascha Reinhold, Michael Teistler

ParkProTrain: Design und Entwicklung einer Therapie-App zum Training von Parkinson-Patienten

Bastian Schmeier, Ann-Kristin Hoffmann, Andreas Schrader, Nicole Jochems

Maker Cards: Evaluating design cards for teaching physical computing to middle-school girls

Erika Root, Wilko Heuten, Susanne Boll

MCI-SE07

## Interaction Techniques

**ORT**

Hörsaal A

[A Comprehensive Classification of 3D Selection and Manipulation Techniques](#)

Matthias Weise, Raphael Zender, Ulrike Lucke

**ZEIT**

16:30–17:45

[BinarySwipes: Fast List Search on Small Touchscreens](#)

Johannes Hartmann, Maximilian Schirmer, Florian Echtler

**CHAIR**

Niels Henze

[User-Defined Voice and Mid-Air Gesture Commands for Maneuver-based Interventions in Automated Vehicles](#)

Henrik Detjen, Sarah Faltaous, Stefan Geisler, Stefan Schneegass

[Nicht nur Nutzersache: Akzeptanz von Sprachinteraktion in der Öffentlichkeit](#)

Monique Faye Baier, Michael Burmester

# NOTIZEN

# Mit artop das Qualitätsziel Usability & User Experience nachhaltig erreichen.



Wir begleiten in Projekten.

Wir etablieren UX-Prozesse.

Wir erweitern Kompetenzen.

## Ausbildung zum Usability & User Experience Professional

- Erfahrene Berater als Dozenten – Usability/UX-Ausbildung seit 2006
- Umfangreiche Ausbildung: 12 Module über 8 Monate - Kein Crash-Kurs
- Nächste Starttermine: 14.10.2019 oder 06.02.2020

► Erfahren Sie mehr über unser gesamtes Usability/UX-Ausbildungsangebot unter  
[www.artop.de](http://www.artop.de)

**MITTWOCH**  
**11.9.2019**

	09:00	10:00	11:00	12:00
Hörsaal A	<b>MCI-SE08</b> S. 93 Mobile and Wearable Interaction		<b>MCI-KEYNOTE &amp; ABSCHLUSS</b> (Mark Billingham) S. 98	
Hörsaal C	<b>UP-YP02</b> S. 94 New Realities & Industrial UX			
Hörsaal M	<b>UP-FP09</b> S. 94 UX & Society			
West 119	<b>NEXTREALITY</b> S. 95 Building Project North Star			
West 120	<b>UP-WS19</b> S. 96 Ein Bild sagt mehr als tausend Worte.			
West 121	<b>UP-WS20</b> S. 96 UX Professionals als Softwareinspektoren			



Consumer Research



User Experience Consulting



Usability Engineering



User Experience Empowerment



Data Consulting

spiegelInstitut

IHRE BERATER  
FÜR  
USER &  
CUSTOMER  
EXPERIENCE

[www.spiegel-institut.de](http://www.spiegel-institut.de)

## MCI-SE08 Mobile and Wearable Interaction

### ORT

Hörsaal A

**Clear All: A Large-Scale Observational Study on Mobile Notification Drawers**

Dominik Weber, Alexandra Voit, Niels Henze

### ZEIT

9:00–10:30

**Smile to Me: Investigating Emotions and their Representation in Text-based Messaging in the Wild**

Romina Poguntke, Tamara Mantz, Mariam Hassib, Albrecht Schmidt, Stefan Schneegass

### CHAIR

Raphael Wimmer

**KnuckleTouch: Enabling Knuckle Gestures on Capacitive Touchscreens using Deep Learning**

Robin Schweigert, Jan Leusmann, Simon Hagenmayer, Maximilian Weiß, Huy Viet Le, Sven Mayer, Andreas Bulling

**A Qualitative Comparison Between Augmented and Virtual Reality Collaboration with Handheld Devices**

Jens Müller, Johannes Zagermann, Jonathan Wieland, Ulrike Pfeil, Harald Reiterer

**Tight Times: Semantics and Distractibility of Pneumatic Compression Feedback for Wearable Devices**

Diana Löffler, Robert Tscharn, Philipp Schaper, Melissa Hollenbach, Viola Mocke

“Wenn es lebt, können wir es rekrutieren.”



**EasyTesting e.K.**

Lars Wiese | Behringstraße 28a

22765 Hamburg | Tel.: 040-39 83 48 00

Mail: [anfrage@easy-testing.de](mailto:anfrage@easy-testing.de)

[www.easy-testing.de](http://www.easy-testing.de)



**EasyTesting**

Ihr Partner für User Insights

## UP-YP02 New Realities & Industrial UX

**ORT** Hörsaal C **Neuland adé. Wie können wir virtuelle Realitäten evaluieren?**

Marie Muhr, Dr. Veronika Lerche, Denis Villmen, Konstantin Knöß

**ZEIT** 9:00–10:30 **Smartwatches zur Unterstützung von Produktionsmitarbeitern**

Andre Bröring, Arno Fast, Sebastian Büttner, Mario Heinz, Carsten Röcker

**CHAIR** Steffen Hess

**Verwendung von Augmented Reality im Industrieumfeld**  
Jan-Philipp Töberg, Raphael Rohde, Sebastian Büttner, Carsten Röcker

**Digitalisierung der Konstruktion im Sondermaschinenbau - Ein Erfahrungsbericht zur nutzerzentrierten Gestaltung & Usability-Evaluation einer Individuallösung**

Mona Schwab, Karl-J. Wack

## UP-FP09 UX & Society

**ORT** Hörsaal M **Durchblick mittels Alterssimulation!**

Frank Dittrich, Danny Rüffert, Jonas Trezl

**ZEIT** 9:00–10:30 **Bürger-Services nutzerzentriert gestalten**

Ben Heuwing, Christian Maletz

**CHAIR** Monika Gillessen **Gesetze für Usability Engineers: Die Medizinprodukteverordnung (MDR) - Neue Aufgaben für das Usability Engineering**

Michael Engler

## nextReality Vortrag Lessons Learned - Building Project North Star

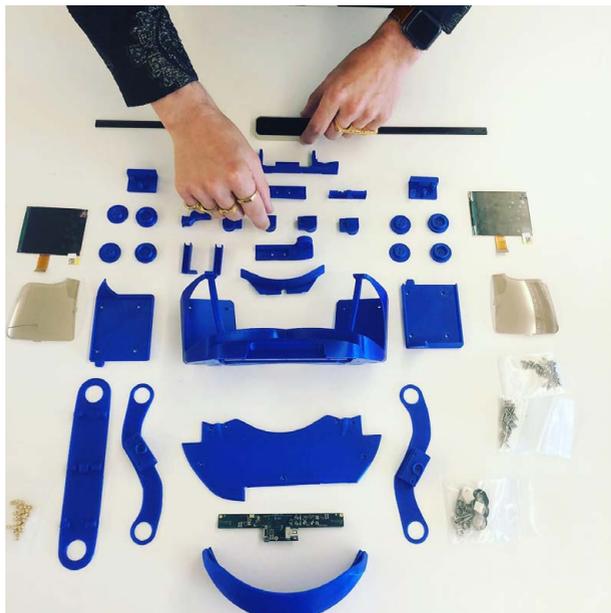
**ORT**

West 119

**ZEIT**

9:00-10:30

Mit Project North Star hat Leap Motion im vergangenen Jahr viel Aufsehen erregt. Der Blueprint zum Bau der hauseigenen eigenen AR Brille ist inzwischen öffentlich als Open-Source Projekt verfügbar. Lars Eckernkemper und Simon Graff von nextReality.Hamburg haben die Herausforderung angenommen und die Brille zusammengebaut. Sie geben in ihrem Workshop einen Überblick über AR/MR allgemein, sowie über ihre Erfahrungen beim Zusammenbau von Project North Star. Im Anschluss kann die Brille und das Projekt getestet und diskutiert werden.



## UP-WS19

**Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Nicht immer!****ORT**

West 120

**ZEIT**

09:00–10:30

**ORGANISATION**Patrick Mennig  
Claudia Nass

Fraunhofer IESE

Das Festhalten von Ergebnissen aus einem Kreativitätsworkshop wird oft als unliebsame Nebenaufgabe wahrgenommen. Dabei ist gerade das das einzige was nach einem Kreativitätsworkshop von den Ergebnissen wirklich übrig bleibt und später zu Rate gezogen werden kann. In diesem Workshop wollen wir mit euch Erfahrungen beim Festhalten und Weiterverarbeiten von Kreativitätsworkshops, Design Sprints und Design Thinking austauschen und Ansätze finden, bei denen mehr Informationen als bisher im Protokoll landen – möglichst ohne zusätzlichen Aufwand. Welche Inhalte und Ergebnisse aus Workshops werden heute festgehalten und welche wären darüber hinaus interessant? Welche Techniken gibt es? Wie können wir mehr Informationen behalten? Diese Fragen wollen wir in diesem Workshop gemeinsam mit euch beantworten. Der Beitrag richtet sich an alle die in ihrer beruflichen Praxis mit Kreativitätstechniken und -Workshops arbeiten. Ihr profitiert vom Erfahrungsaustausch und neuen Impulsen für eure Workshops.

**UP-WS20 - UX Professionals als Softwareinspektoren - Wie, wann und warum werden (Experten-)Reviews in der Praxis eingesetzt?****ORT**

West 121

**ZEIT**

09:00–10:30

**ORGANISATION**Theo Held  
Martin Schrepp

SAP SE

(Experten-)Reviews sind eine wirksame, kostengünstige und bewährte Methode, Softwareprodukte in nahezu allen Design- oder Entwicklungsstadien zu evaluieren. Beim Einsatz in der betrieblichen Praxis stellen sich für UX Professionals jedoch eine Reihe von zentralen Fragen: Wie sieht es mit der Akzeptanz der Ergebnisse bei Management und Entwicklung aus? Wird Resultaten, die von internen Professionals stammen überhaupt vertraut, oder ist es in bestimmten Fällen ratsam, auf externe Expertise zurückzugreifen? Sind gründliche Experten-Reviews wirklich preiswerter als z.B. formative Usability Tests? Wie unterscheiden sich die Ergebnisse von denen anderer Verfahren und welche besonderen Stärken haben Reviews? An welchen Stellen des Design- und Entwicklungsprozesses sollten Reviews am besten eingesetzt werden? Diese und eine Reihe weiterer Fragen sollen in diesem Workshop mit Experten und allen an der Methodik interessierten UX Professionals diskutiert und systematisch untersucht werden. Darüber hinaus werden im Workshop für weit verbreitete und als besonders kritisch bewertete Herausforderungen Lösungsansätze erarbeitet und diskutiert.

# We lost our head

Can we borrow yours?

Werde **Head of Design** bei Centigrade und gestalte mit unseren Kunden vom Startup bis zum Großkonzern die digitale Wirtschaft neu.

[Jetzt bewerben](#)

[www.centigrade.de/jobs](http://www.centigrade.de/jobs)

#UX #ProgressiveProjekte #AttraktivesGehaltsmodell  
#Familienfreundlich #Freizeitgleich #Mega-Team  
#HomeOffice #Weiterbildung #Gamification



## ABSCHLUSS & MCI-KEYNOTE - Mark Billinghurst

### Augmented Reality; The Next Twenty Years

#### ORT

Hörsaal A

#### ZEIT

11:00–12:30

The first Augmented Reality (AR) systems were developed 50 years ago, but it is only in the last 10 years that AR has become widely available for consumers. Since that time AR technology has rapidly advanced with large companies such as Microsoft, Intel, Sony, Google, Apple and Samsung all making significant investments in the field. However the current state of the art is still far from the visions of the first AR researchers. This presentation discusses trends in AR that will have a significant effect in the next twenty years, and how the pace of innovation will continue to accelerate, creating even better AR experiences in the future.



#### MARK BILLINGHURST

is Professor of Human Computer Interaction at the University of South Australia in Adelaide, Australia, and Professor in the Bio-Engineering Institute at the University of Auckland in New Zealand. He earned a PhD in 2002 from the University of Washington and is well known for this research in Augmented Reality publishing over 450 research papers in the field. He previously has researched topics such as wearable computing, mobile interfaces, Virtual Reality and collaborative systems, and is currently exploring Empathic Computing. Prior to joining the University of South Australia he was Director of the HIT Lab NZ at the University of Canterbury and he has previously worked at British Telecom, Nokia, Google and the MIT Media Laboratory.

Mark has been a member of the ACM for over 15 years and has been involved in a number of roles, including Program Chair for the ACM IUI 2018 conference, MGIA chair at Siggraph Asia (2013-2015, 2017), Emerging Technologies Chair Siggraph Asia (2010, 2011), and on many review and program committees. He is also a Senior Member of the IEEE, and has heavy involvement in organising the IEEE ISMAR conference, including being the previous conference chair in 2004, and 2013, and the current Steering Committee Chair.

#### Contact:

Professor Mark Billinghurst

School of Information Technology and Mathematical Sciences

Mawson Lakes Campus (W1-03)

University of South Australia, Australia

E-mail: [Mark.Billinghurst@unisa.edu.au](mailto:Mark.Billinghurst@unisa.edu.au)

Web: <https://people.unisa.edu.au/Mark.Billinghurst>

# NOTIZEN

## General Chairs

Katrin Wolf  
(HAW Hamburg)  
Frank Steinicke  
(Universität Hamburg)

## Program Chairs

Florian Alt  
(Universität der Bundeswehr  
München)  
Andreas Bulling  
(Universität Stuttgart)  
Tanja Döring  
(Universität Bremen)

## Assistant to Program Chairs

Sarah Prange  
(Universität der Bundeswehr  
München)

## UP Program Chairs

Holger Fischer  
(German UPA e.V. & eresult GmbH)  
Steffen Hess  
(German UPA e.V. & Fraunhofer IESE)  
Jana Hinze  
(German UPA e.V.)

## Short Paper Chairs

Stefan Schneegass  
(Universität Duisburg-Essen)  
Dagmar Kern  
(GESIS Leibniz Institute for the Social  
Sciences)

## Workshop & Tutorial Chairs

Marion Koelle  
(Universität Oldenburg)  
Eike Langbehn  
(Universität Hamburg)

## Demo Chairs

Benjamin Weyers  
(Universität Trier)  
Bastian Pfleging  
(LMU München)

## Doktorandenseminar

Michael Prilla  
(TU Clausthal)  
Carsten Röcker  
(Fraunhofer IOSB / Technische  
Hochschule Ostwestfalen-Lippe)

## Media Chairs

Sven Mayer  
(Carnegie Mellon University)  
Christina Schneegass  
(LMU München)  
Jens Reinhardt  
(HAW Hamburg)

## Sponsoring Chair

Matthias Kuhr  
(nextReality.Hamburg)

## Proceedings Chair

Karola Marky  
(Technische Universität Darmstadt)

## Workshop Proceedings Chair

Sarah Theres Völkel  
(LMU München)

## Social Event Chairs

Roland Greule  
(HAW Hamburg)  
Dorothea Wenzel  
(HAW Hamburg)

## Student Volunteer Chairs

Torben Wallbaum  
(OFFIS)  
Christin Engel  
(Technische Universität Dresden)

## ConfTool Chair

Meinhardt Branig  
(Technische Universität Dresden)

## Accessibility Chairs

Christin Engel  
(Technische Universität Dresden)  
Meinhardt Branig  
(Technische Universität Dresden)

## Local Chair /

## Programmheft Chair

Susanne Schmidt  
(Universität Hamburg)

## Associate Chairs Langbeiträge

Yomna Abdelrahman  
(Bundeswehr University München)  
Mirjam Augstein  
(University of Applied Sciences Upper  
Austria)

Daniel Buschek  
(LMU München)

Tilman Dingler  
(University of Melbourne)

Florian Ehtler  
(Bauhaus-Universität Weimar)

Christian Geiger  
(Hochschule Düsseldorf)

Jan Gugenheimer  
(Universität Ulm)

Christian Hansen  
(Universität Magdeburg)

Niels Henze  
(University of Regensburg)

Heinrich Hussmann  
(LMU München)

Monique Janneck  
(Technische Hochschule Lübeck)

Thomas Kosch  
(LMU München)

Thomas Ludwig  
(Universität Siegen)

Tonja Machulla  
(LMU München)

Valérie Maquil  
(Luxembourg Institute of Science and  
Technology)

Athanasios Mazarakis  
(Christian-Albrechts-Universität zu  
Kiel)

Tilo Mentler  
(Universität zu Lübeck)

Alexander Meschtscherjakov  
(Universität Salzburg)

Ken Pfeuffer  
(Bundeswehr University München)

Kathrin Probst  
(FH Oberösterreich)

Harald Reiterer  
(University of Konstanz)

Andreas Riener  
(Technische Hochschule Ingolstadt)

Michael Rohs  
(Universität Hannover)

Enrico Rukzio  
(Universität Ulm)

Stefan Schneegass  
(Universität Duisburg-Essen)

Gunnar Stevens  
(Universität Siegen)

Emanuel von Zezschwitz  
(Universität Bonn)

Gerhard Weber  
(TU Dresden)

Raphael Wimmer  
(Universität Regensburg)

Jürgen Ziegler  
(Universität Duisburg-Essen)

## Programmkomitee

### Langbeiträge

Arne Berger  
(TU Chemnitz)

Sven Bertel  
(Hochschule Flensburg)

Udo Bleimann  
(Hochschule Darmstadt)

Stefan Brandenburg  
(Technische Universität Berlin)

Michael Braun  
(BMW Group)

Philipp Brauner  
(RWTH Aachen)

Andreas Breiter  
(Universität Bremen)

Karoline Busse  
(Universität Bonn)

Markus Dahm  
(HS Düsseldorf)

Florian Daiber  
(DFKI GmbH)

Anke Dittmar  
(Universität Rostock)

Marc Ernst  
(Universität Ulm)

Bjoern Eskofier  
(FAU Erlangen-Nürnberg)

Mathias Frisch  
(MID GmbH Nürnberg)

Frank Fuchs-Kittowski  
(HTW Berlin)

Ceenu George  
(LMU München)

Tom Gross  
(Otto-Friedrich-Universität Bamberg)

Uwe Gruenefeld  
(OFFIS - Institute for Information Systems)

Kai-Christoph Hamborg  
(Universität Osnabrück)

Maximilian Häring  
(Fraunhofer FKIE)

Rüdiger Heimgärtner  
(Intercultural User Interface Consulting)

Andreas M. Heinecke  
(Westfälische Hochschule)

Florian Heller  
(Hasselt University, Belgien)

Michael Herzceg  
(Universität zu Lübeck)

Eelco Herder  
(Radboud Universiteit Nijmegen)

Marc Herrlich  
(TU Kaiserslautern)

Clemens Holzmann  
(FH Oberösterreich)

Anke Huckauf  
(Universität Ulm)

Johann Habakuk Israel  
(Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin)

Timo Jakobi  
(Uni Siegen)

Martin Kaltenbrunner  
(Kunstuniversität Linz)

Dietrich Kammer  
(Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden)

Enkelejda Kasneci  
(Universität Tübingen)

Dagmar Kern  
(GESIS Leibniz Institute for the Social Sciences)

Andrea Kienle  
(FH Dortmund)

Martin Christof Kindsmüller  
(TH Brandenburg)

Ralf Klamma  
(RWTH Aachen University)

Michael Koch  
(Universität der Bundeswehr München)

Kirstin Kohler  
(Hochschule Mannheim)

Jochen Koubek  
(Medienwissenschaft)

Heidi Krömker  
(TU Ilmenau)

Matthias Laschke  
(Universität Siegen)

Jan Leimeister  
(Universität St. Gallen)

Claudia Loitsch  
(TU Dresden)

Ulrike Lucke  
(Universität Postdam)

Stephan Lukosch  
(Delft University of Technology)

Ville Mäkelä  
(LMU München)

Thomas Mandl  
(Uni Hildesheim)

Lukas Mecke  
(Hochschule München)

Dieter Meiller  
(OTH Amberg-Weiden)

Gerrit Meixner  
(Hochschule Heilbronn)

Max Mühlhäuser  
(TU Darmstadt)

Martin Murer  
(Universität Salzburg)

Karsten Nebe  
(Hochschule Rhein-Waal)

Verena Nitsch  
(RWTH Aachen)

Andreas Nürnberger  
(Otto von Guericke University Magdeburg)

Bastian Pflöging  
(Eindhoven University of Technology)

Niels Pinkwart  
(Humboldt-Universität zu Berlin)

Henning Pohl  
(University of Copenhagen)

Sarah Prange  
(Hochschule München)

Bernhard Preim  
(Universität Magdeburg)

Michael Prilla  
(TU Clausthal)

Wolfgang Prinz  
(Fraunhofer FIT, RWTH Aachen)

Roman Rädle  
(Facebook, USA)

Christoph Rensing  
(Technische Universität Darmstadt)

Christian Reuter  
(TU Darmstadt)

Thomas Schlegel  
(Hochschule Karlsruhe - Technik und Wirtschaft)

Albrecht Schmidt  
(LMU München)

Ludger Schmidt  
(Universität Kassel)

Andreas Schrader  
(Universität Lübeck)

Michael Sedlmair  
(University of Stuttgart)

Jan Smeddinck  
(Newcastle University)

Gudrun Socher  
(Hochschule München)

Rainer Stiefelhagen  
(Karlsruher Institut für Technologie)

Friedrich Strauß  
(Landeshauptstadt München)

Meinald T. Thielsch  
(WWU Münster)

Christian Tiefenau  
(Universität Bonn)

Stephan Trahasch  
(Hochschule Offenburg)

Simon Voelker  
(RWTH Aachen)

Carolin Wienrich  
(Universität Würzburg)

Christian Wolff  
(Universität Regensburg)

Christa Womser-Hacker  
(Universität Hildesheim)

Wolfgang Würndl  
(Technische Universität München)

Volker Wulf  
(Universität Siegen)

## Associate Chairs

### Kurzbeiträge

Jonas Auda  
(Universität Duisburg-Essen)

Arne Berger  
(TU Chemnitz)

Jens Bornschein  
(TU Dresden)

Renate Häußlschmid  
(M-ITI (Madeira Interactive  
Technologies Institute))

Nico Herbig  
(DFKI GmbH)

Teresa Hirzle  
(Ulm University)

Sophie Jent  
(Technische Hochschule Lübeck)

Francisco Kiss  
(University of Stuttgart)

Johannes Kunkel  
(Universität Duisburg-Essen)

Benedikt Loepp  
(Universität Duisburg-Essen)

Sven Mayer  
(Carnegie Mellon University)

Dieter Meiller  
(Ostbayerische Technische  
Hochschule (OTH) Amberg-Weiden)

Anke Reinschlüssel  
(Universität Bremen)

Andreas Riegler  
(University of Applied Sciences Upper  
Austria)

Andreas Riener  
(Technische Hochschule Ingolstadt)

Christina Schneegass  
(LMU München)

Dominik Weber  
(University of Stuttgart)

Gerhard Weber  
(Technische Universität Dresden)

Benjamin Weyers  
(Universität Trier)

Christian Wolff  
(Universität Regensburg)

Daniel Zielasko  
(Trier University)

## Programmkomitee

### Kurzbeiträge

Yasmeen Abdrabou  
(Universität der Bundeswehr  
München)

Birgit Bomsdorf  
(HW Fulda)

Stefan Brandenburg  
(Technische Universität Berlin)

Paula Bräuer  
(Christian-Albrechts-Universität zu  
Kiel)

Philipp Brauner  
(RWTH Aachen)

Zeljko Carevic  
(GESIS - Leibniz-Institut für  
Sozialwissenschaften in Köln)

Markus Dahm  
(Hochschule Düsseldorf)

Henrik Detjen  
(Hochschule Ruhr West)

Daniel Diethel  
(Universität Bremen, AG HCI)

Linus Dietz  
(Technical University of Munich)

Nina Döllinger  
(Universität Würzburg)

Fiona Draxler  
(LMU München)

Stefanie Elbeshausen  
(Universität Hildesheim)

Sarah Faltaous  
(Universität Duisburg-Essen)

Sebastian Günther  
(TU Darmstadt)

Rüdiger Heimgärtner  
(Intercultural User Interface  
Consulting (IUI))

Florian Heinrich  
(Universität Magdeburg)

Marius Hoggenmueller  
(University of Sydney)

Matthias Hoppe  
(LMU München)

Jakob Karolus  
(LMU München)

Sara Klüber  
(Lehrstuhl für Psychologische  
Ergonomie)

Thomas Krämer  
(GESIS - Leibniz-Institut für  
Sozialwissenschaften in Köln)

Steffen Lemke  
(ZBW Leibniz-Informationszentrum  
Wirtschaft)

Karola Marky  
(TU Darmstadt)

Cindy Mayas  
(Technische Universität Ilmenau)

Johanna Meurer  
(Universität Siegen)

Florian Müller  
(TU Darmstadt)

Thomas Neumayr  
(FH Oberösterreich Campus  
Hagenberg)

Helge Nissen  
(Technische Hochschule Lübeck)

Andrea Papenmeier  
(GESIS - Leibniz Institute for the  
Social Sciences)

Max Pascher  
(Westfälische Hochschule &  
Universität Duisburg-Essen)

Bastian Pfleging  
(Eindhoven University of Technology)

Peter Rasche  
(RWTH Aachen)

Rufat Rzayev  
(University of Regensburg)

Thomas Schmidt  
(Universität Regensburg)

Andreas Schrader  
(Universität zu Lübeck)

Gudrun Socher  
(Hochschule München)

Marco Speicher  
(DFKI GmbH)

Sabine Theis  
(RWTH Aachen)

Christian Tiefenau  
(Universität Bonn)

Klemens Weigl  
(Technische Hochschule Ingolstadt)

Erik Wolf  
(Universität Würzburg)

## UP Programmkomitee

Astrid Beck  
(German UPA / GUI Design)

Kay Behrenbruch  
(Benkana Interfaces GmbH & Co. KG)

Martin Beschnitt  
(eresult GmbH)

Andreas Bleiker  
(yasashii GmbH)

Oliver Gerstheimer  
(chilli mind GmbH)

Monika Gillissen  
(Freiberuflerin)

Sebastian Graeber  
(Elektrobit Automotive GmbH)

Rüdiger Heimgärtner  
(Intercultural User Interface  
Consulting (IUI))

Oliver Jacobs  
(ergonomics.)

Michael Jendryschik  
(MAXIMAGO GmbH)

Julia Käfer  
(Pixum / Dignet GmbH & Co. KG)

Jasmin Kuhn  
(Itemis AG)

Andreas Lehmann  
(Lemisoft)

Hartmut Schmitt  
(HK Business Solutions GmbH)

Ulf Schubert  
(Datev eG)

Birgit Stenzel  
(Datev eG)

Marcus Trapp  
(Fraunhofer IESE)

Markus Weber  
(Pixopia GmbH)

Dominique Winter  
(OBI next)

## ECHTE EINBLICKE IN ECHTE PROJEKTE

Erfolgreiche Software ist echte Teamarbeit. Produktstrategen, UX Engineers und Software Developer verstehen deshalb alle Disziplinen in ihrem Unternehmen. Mit der Deep Insights Tour bietet MAXIMAGO einen Blick in die wichtigsten Themen – mit echten Einblicken in echte Projekte. Das Event ist ein kostenloser Deep Dive in Produktstrategie, User Experience und

Software Development. In Häppchen von 30 Minuten plus Diskussion stellen unsere Development- und Usability-Expert\*Innen vor, was die Branche bewegt. Zur Auswahl stehen acht Vorträge, darunter: Low Code und KI als echte Effizienz-Beschleuniger, Die vier Zutaten erfolgreicher Software und ein Plädoyer für die vergessene Zielgruppe der UX: Die Marketingabteilung.

## JETZT INFORMIEREN

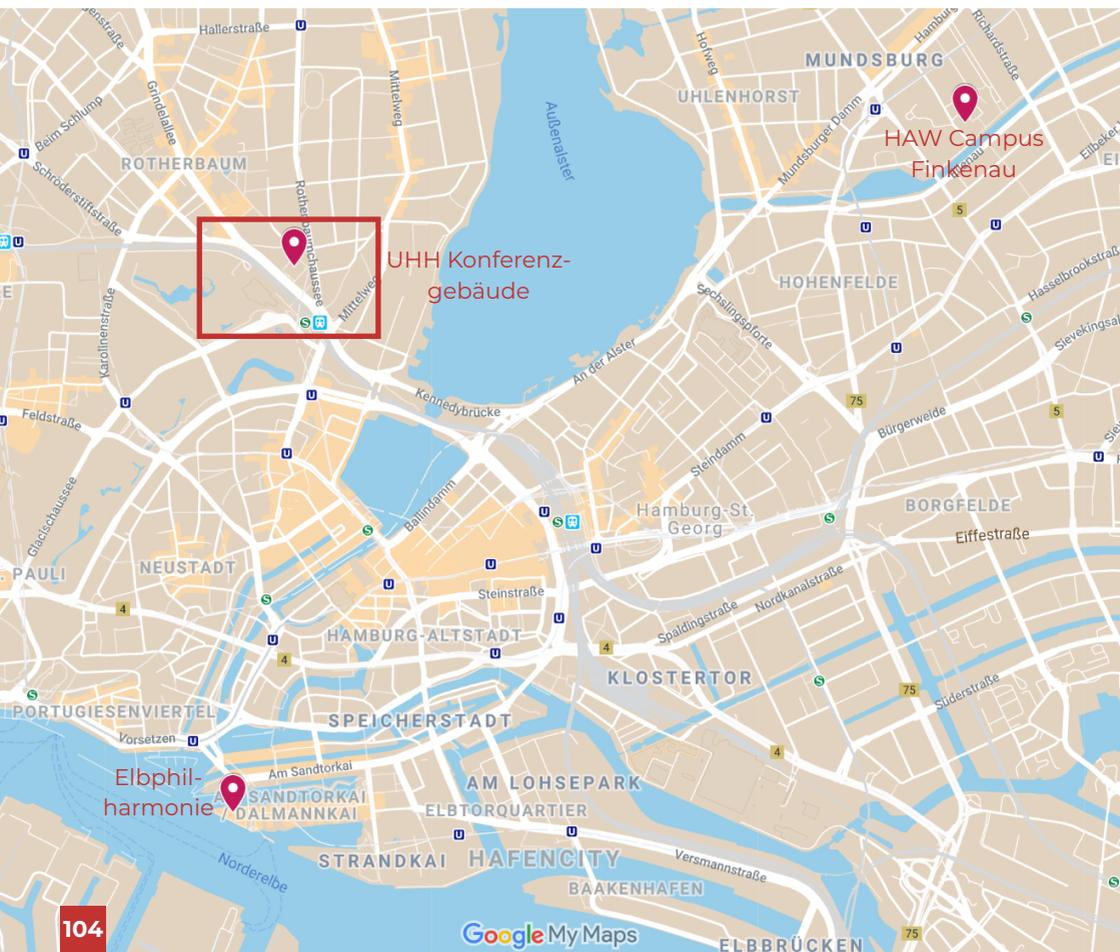
Die Deep Insights Tour 2019/2020 hat einen Fokus auf das Thema „Künstliche Intelligenz“ und die Auswirkungen auf UX, Development und Produktstrategie.

Alle Informationen finden Sie auf [www.maximago.de/deep-insights-tour](http://www.maximago.de/deep-insights-tour)



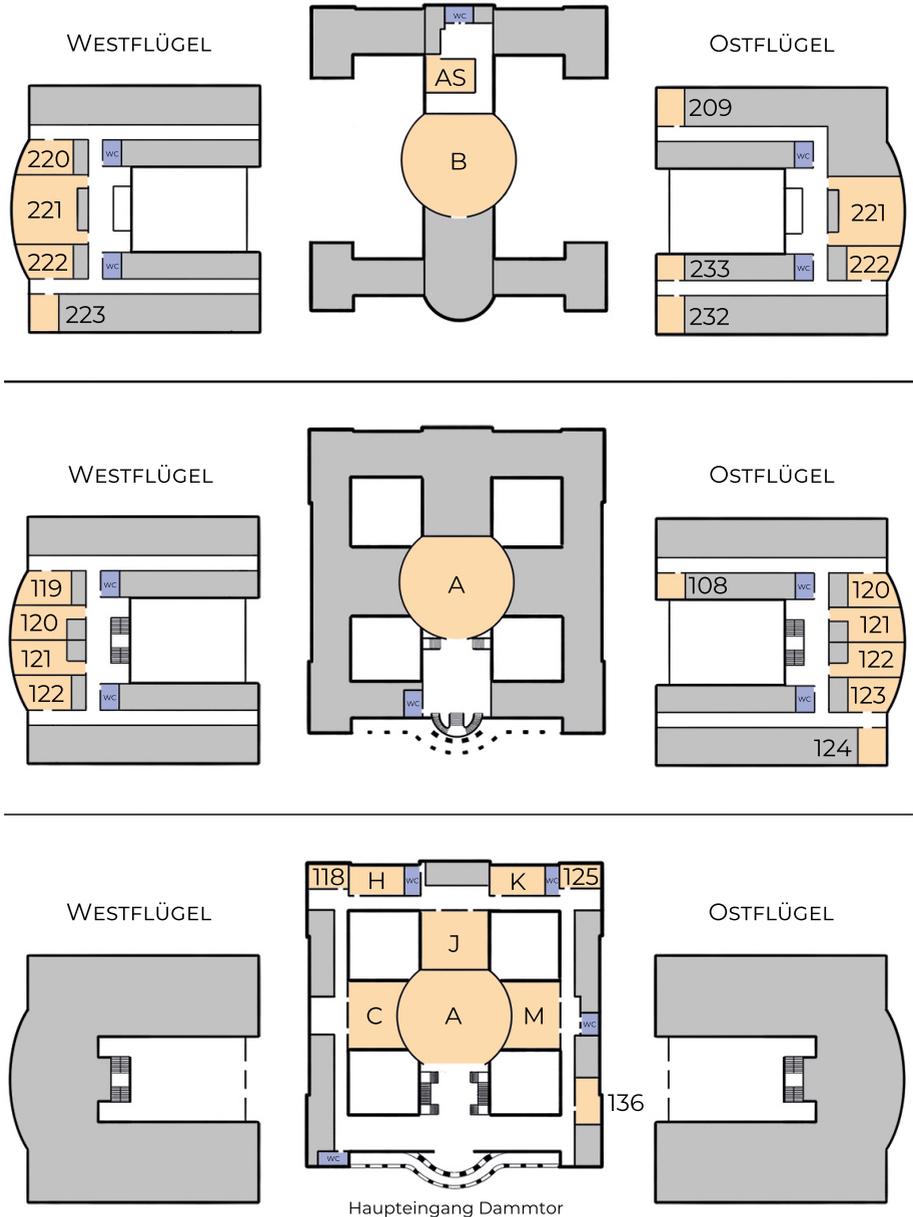


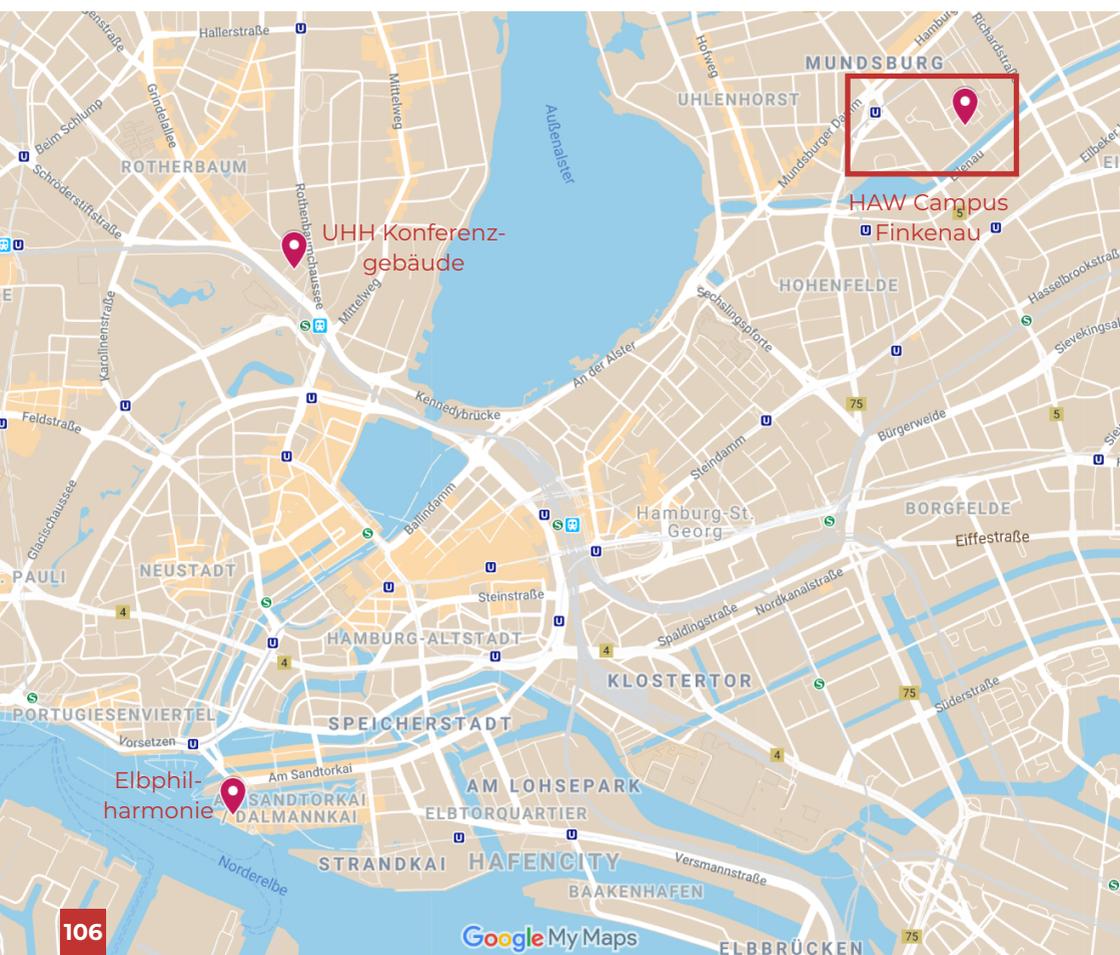
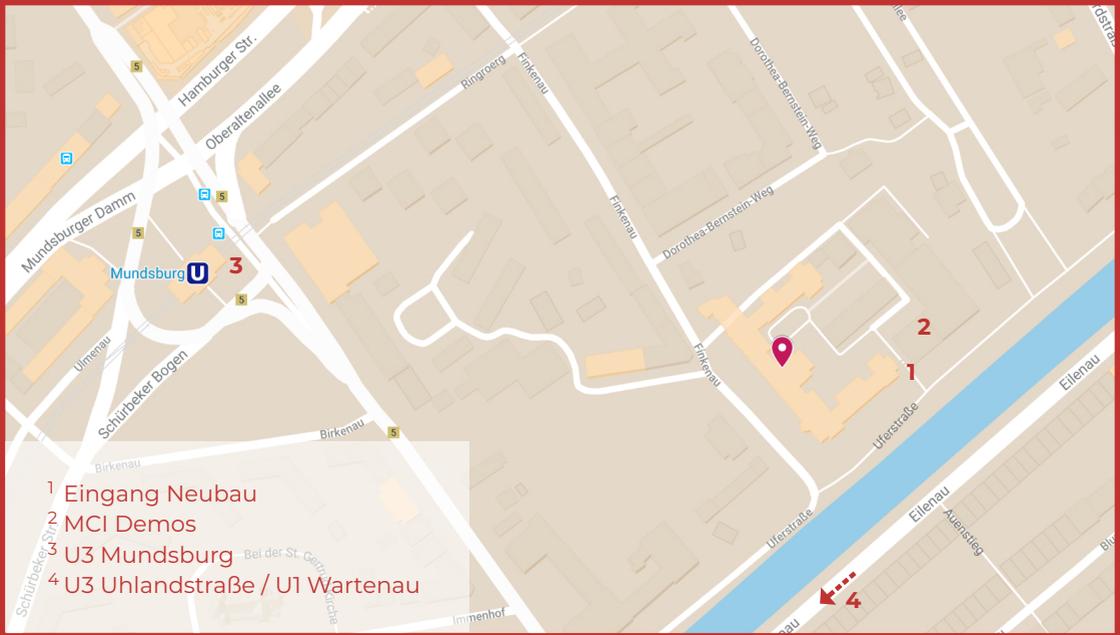
- 1 Haupteingang Konferenzgebäude
- 2 Zelte Poster & Catering
- 3 Zelt Aussteller & Catering
- 4 Bushaltestelle / Bahnhof Dammtor
- 5 Bushaltestelle Staatsbibliothek



# UHH KONFERENZGEBÄUDE

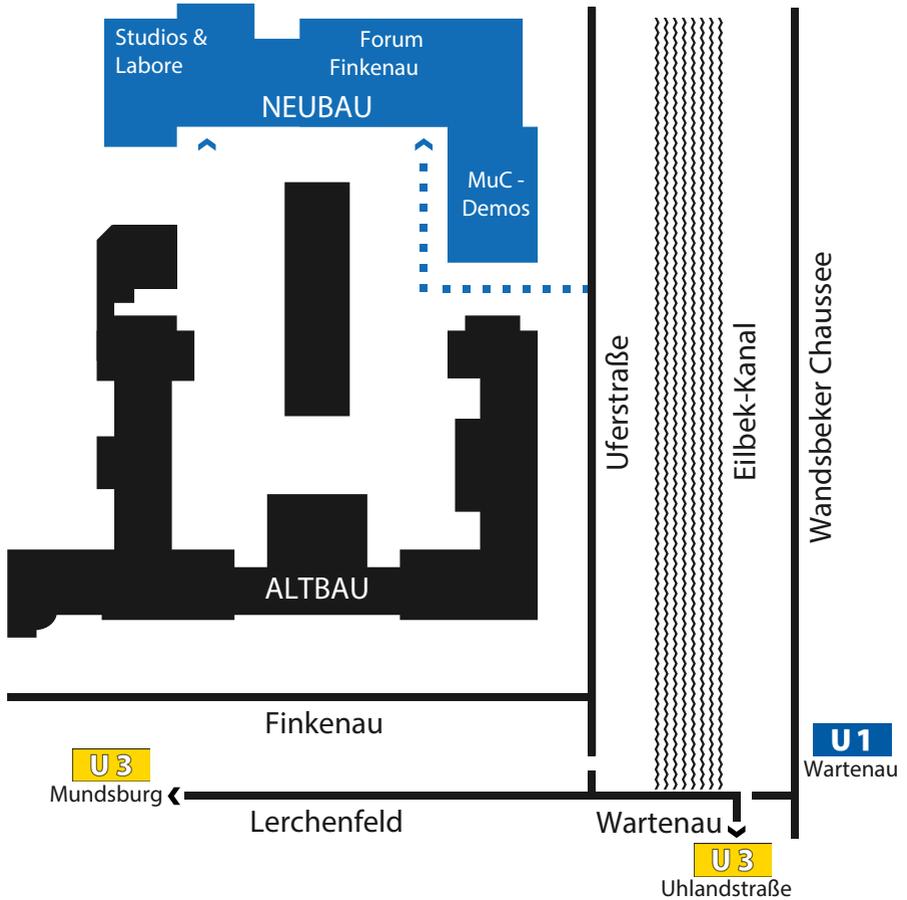
## RAUMÜBERSICHT





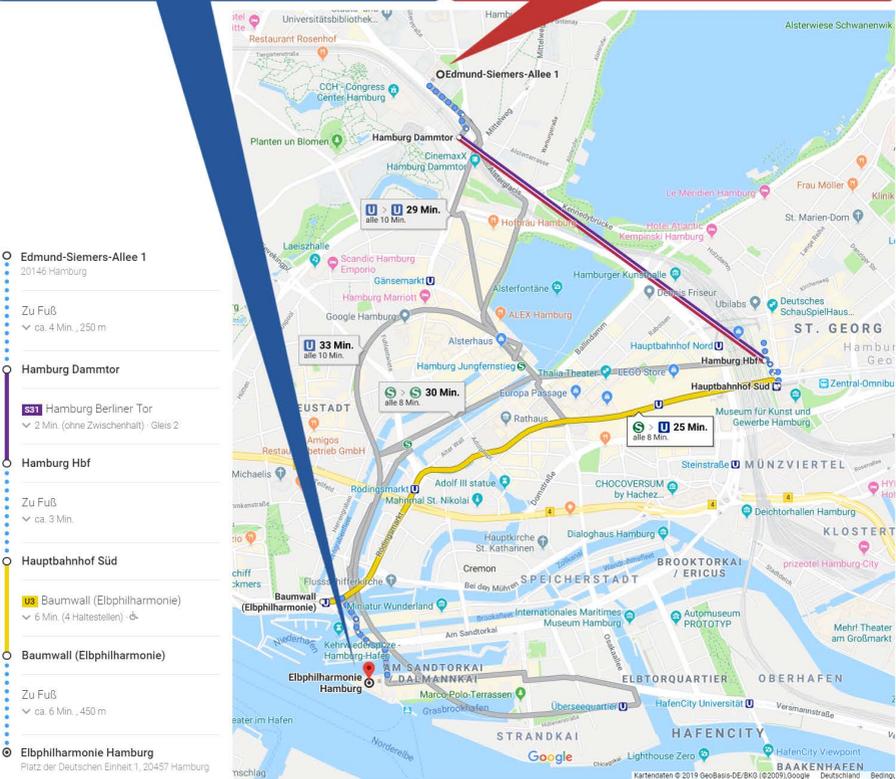
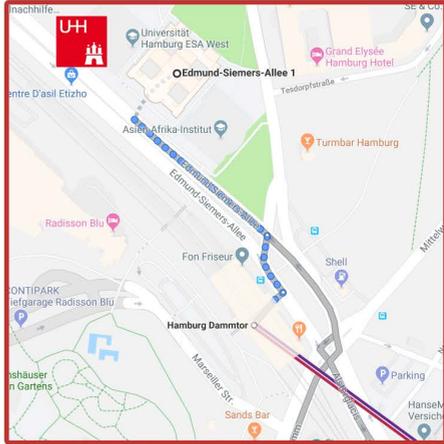
# HAW CAMPUS FINKENAU

## RAUMÜBERSICHT



# WEGBESCHREIBUNG

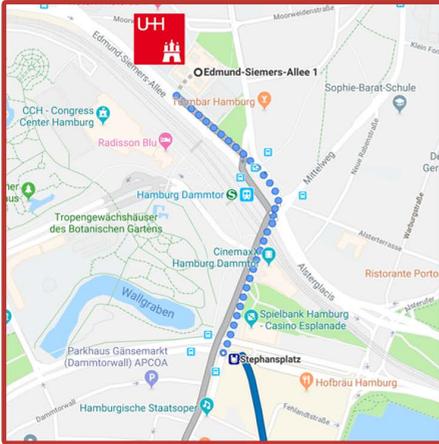
## UHH KONFERENZGEBÄUDE → ELBPILHARMONIE



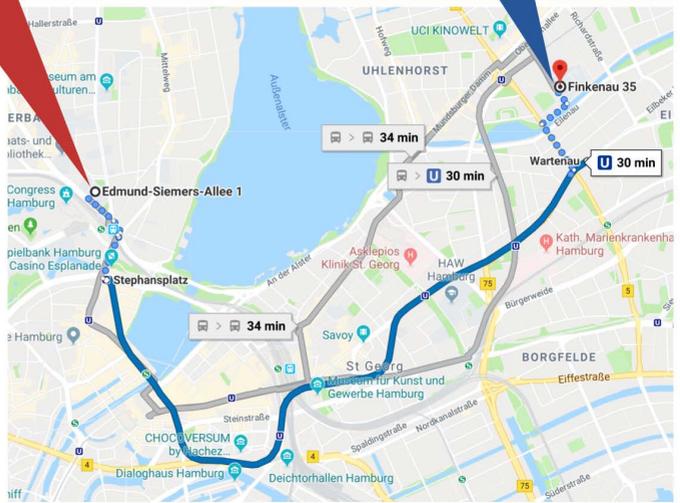
- Edmund-Siemers-Allee 1  
20146 Hamburg  
Zu Fuß  
✓ ca. 4 Min., 250 m
- Hamburg Dammtor  
S31 Hamburg Berliner Tor  
✓ 2 Min. (ohne Zwischenhalt.) - Gleis 2
- Hamburg Hbf  
Zu Fuß  
✓ ca. 3 Min.
- Hauptbahnhof Süd  
U3 Baumwall (Elbphilharmonie)  
✓ 4 Min. (4 Haltestellen) &
- Baumwall (Elbphilharmonie)  
Zu Fuß  
✓ ca. 6 Min., 450 m
- Elbphilharmonie Hamburg  
Platz der Deutschen Einheit 1, 20457 Hamburg

# WEGBESCHREIBUNG

UHH KONFERENZGEBÄUDE → HAW FINKENAU



- Edmund-Siemers-Allee 1  
20146 Hamburg
- Walk  
✓ About 9 min, 600 m
- Stephansplatz
- U1 Ohlstedt  
✓ 12 min (7 stops) · ♿
- Wartenau
- Walk  
✓ About 9 min, 700 m
- Finkenau 35  
22081 Hamburg



# BUSFAHRPLÄNE

## CAMPUS UNIVERSITÄT HAMBURG → INNENSTADT

**4**

**Universität/Staatsbibliothek**  
Richtung Rathausmarkt, Brandstwiete

Gültig ab  
15.08.2019

Abfahrtszeiten Montag bis Freitag		Abfahrtszeiten Sonnabend	
Uhr	Minuten	Uhr	Minuten
0	19a 39a 59a	0	19 39b 59b
4	59a		
5	21a 41a 51a		
6	11a 31a 41a 51a 56a		
7	01a 06a 11a 17a 22a 27a 32a 37a 42a 47a 52a 57a	7	00b 22b 42b
8	02a 07a 12a 17a 22a 27a 32a 37a 42a 47a 52a 57a	8	02b 22b 42b
9	02a 07a 12a 17a 22a 27a 32a 37a 42a 47a 52a 57a	9	02Ab 22Ab 42b 52Ab
10	02a 12a 22a 32a 42a 52a	10	02b 12Ab 22b 32Ab 42b 52Ab
11	02a 12a 22a 32a 42a 52a	11	02b 12Ab 22b 32Ab 42b 52Ab
12	02a 12a 22a 32a 42a 52a	12	02b 12Ab 22b 32Ab 42b 52Ab
13	02a 12a 22a 32a 42a 52a	13	02b 12Ab 22b 32Ab 42b 52Ab
14	02a 12a 22a 32a 42a 52a	14	02b 12Ab 22b 32Ab 42b 52Ab
15	02a 12a 22a 32a 42a 52a	15	02b 12Ab 22b 32Ab 42b 52Ab
16	02a 12a 22a 32a 42a 52a	16	02b 12Ab 22b 32Ab 42b 52Ab
17	02a 12a 22a 32a 42a 52a	17	02b 12b 22b 32b 42b 52b
18	02a 12a 21a 31a 41a 51a	18	02b 12b 21b 31b 41b 51b
19	01a 11a 21a 31a 41a 51a	19	01b 11b 21b 31b 41b 51b
20	01a 11a 21a 31a 41a 51a	20	01b 11b 20b 30b 40b 50b
21	01a 11a 21a 31a 51a	21	00b 10b 20b 30b 50b
22	11a 29a 49a	22	10b 29b 49b
23	09a 39a 59a	23	39b 59b
Abfahrtszeiten Sonn- und Feiertag		Linienweg	
Uhr	Minuten		Minuten Tarif
0	19c 39 59	○	3 Kurz
		○	4 Kurz
		○	6 Nah
		○	8 Nah
		○	10 Nah
		○	11 Nah
		○	13 Nah
		A	
8	40		
9	00 22 42		
10	02 22 42		
11	02 22 42		
12	02 22 42		
13	02 12 22 32 42 52		
14	02 12 22 32 42 52		
15	02 12 22 32 42 52		
16	02 12 22 32 42 52		
17	02 12 22 32 42 52		
18	02 12 21 31 41 51		
19	01 11 21 31 41 51		
20	01 11 19 29 39 49 59		
21	09 19 29 49		
22	09 29 49		
23	09 39 59		

**Zeichenerklärung und Hinweise**

A Fahrt endet an Haltestelle mit diesem Buchstaben - siehe Linienwege und Haltestellen  
b = nur 7,14.Sep  
c = nur 13.Sep

a = nur bis 13.Sep  
c = nur 8,15.Sep

# BUSFAHRPLÄNE

## CAMPUS UNIVERSITÄT HAMBURG → INNENSTADT

**5**

Universität/Staatsbibliothek  
Richtung HBF/Steintordamm, Hauptbahnhof/ZOB

Gültig ab  
15.08.2019

Abfahrtszeiten Montag bis Freitag		Abfahrtszeiten Sonnabend	
Uhr	Minuten	Uhr	Minuten
0	07a 17 27 47	0	07 17 27 47
4	27 47	1	07 27 47
5	07 17 27 37 47 57	2	07 27 47
6	07 17 27 37 47 52 57	3	07 27 47
7	02 07 11 14a 17 21 24a 27 31 34a 37 41 44a 47 51 54a 57	4	07 27 47
8	01 04a 07 11 14a 17 21 24a 27 31 34a 37 41 44a 47 51 54a 57	5	07b 27 47b
9	01 04a 07 11 14a 17 21 24a 27 31 34a 37 41 44a 47 51 54a 57	6	07 27b 47
10	01 04a 07 11 14a 17 21 24a 27 32 37 42 47 52 57	7	07b 27 47b
11	02 07 12 17 22 27 32 37 41 44a 47 51 54a 57	8	07b 17 27b 37 47 57b
12	02 07 12 17 22 27 32 37 41 44a 47 51 54a 57	9	07 17b 22 27 32 37b 42 47 52 57b
13	01 04a 07 11 14a 17 21 24a 27 31 34a 37 41 44a 47 51 54a 57	10	02 07 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
14	01 04a 07 11 14a 17 21 24a 27 31 34a 37 41 44a 47 51 54a 57	11	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
15	01 04a 07 11 14a 17 21 24a 27 31 34a 37 41 44a 47 51 54a 57	12	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
16	01 04a 07 11 14a 17 21 24a 27 31 34a 37 41 44a 47 51 54a 57	13	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
17	01 04a 07 11 14a 17 21 24a 27 31 34a 37 41 44a 47 51 54a 57	14	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
18	01 04a 07 12 17 22 27 32 37 42 47 52 57	15	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
19	02 07 12 17 22 27 32 37 42 47 52 57	16	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
20	02 07 12 17 22 27 37 47 57	17	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
21	07 17 27 37 47 57	18	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
22	07 17 27 37 47 57	19	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
23	07 17 27 37 47 57	20	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 42 47b 52 57b
		21	02 07b 12 17b 22 27b 32 37b 47 57b
		22	07 17b 27 37b 47 57b
		23	07 17b 27 47b

Abfahrtszeiten Sonn- und Feiertag		Linienweg		Minuten	Tarif
0	08c 27 47c	○	Bf. Dammtor	3	Kurz
1	08 28 48	○	U Stephansplatz	4	Kurz
2	08 28 48	○	U Gänsemarkt	6	Nah
3	08 28 48	○	U S Jungfernstieg	8	Nah
4	08 28 47	○	Rathausmarkt	10	Nah
5	17c 37 57c	○	Gerhart-Hauptmann-Platz	11	Nah
6	17 37c 57	○	HBF/Mönckebergstraße	13	Nah
7	17c 37 57c	○	HBF/Steintordamm	15	Nah
8	17c 37c 47 57c	○	Hauptbahnhof/ZOB	15	Nah
9	07 17c 27 37c 47 57c				
10	07 17c 27 37c 47 57c				
11	07 17c 27 37c 47 57c				
12	07 17c 27 37c 47 57c				
13	07 17c 27c 37c 47c 57c				
14	07c 17c 27c 37c 47c 57c				
15	07c 17c 27c 37c 47c 57c				
16	07c 17c 27c 37c 47c 57c				
17	07c 17c 27c 37c 47c 57c				
18	07c 17c 27c 37c 47c 57c				
19	07c 17c 27c 37c 47c 57c				
20	07c 17c 27c 37c 47c 57c				
21	07c 17c 27c 37c 47 57c				
22	07 17c 27 37c 47 57c				
23	07 17c 37 57c				

**Zeichenerklärung und Hinweise**

A Fahrt endet an Haltestelle mit diesem Buchstaben - siehe Linienwege und Haltestellen  
b = nur 7, 14.Sep

a = dienstags + mittwochs + donnerstags + freitags

c = nur Sonntags

# SPONSOREN

WIR DANKEN UNSEREN SPONSOREN FÜR DIE FINANZIELLE UNTERSTÜTZUNG UND ZUSAMMENARBEIT, DIE DIESE KONFERENZ ERMÖGLICHT HAT.

## PLATIN



## GOLD



## SILBER

  
Biosignal Measurement and Analysis



  
engaging user experiences



  
User Interface Design GmbH

## BRONZE

  
**UXQB**  
International Usability and  
UX Qualification Board

  
EasyTesting  
Ihr Partner für User Insights

  
**UIC**  
Intercultural  
User Interface Consulting





## UNTERSTÜTZER







# LEGENDE

<b>TAG</b>	So.	Mo.	Di.	Mi.
<b>UP</b>	Vortrag   Session		Tutorials   Workshops	
<b>MCI</b>	Vortrag   Session		Tutorials   Workshops	
<b>KEYNOTE</b>	KEY	KEY		
<b>WORKSHOP</b>	WS	WS		
<b>TUTORIAL</b>	TUT	TUT		
<b>SESSION</b>	SE	FP		
<b>POSTER</b>	P			
<b>DEMOS</b>	D			
<b>CREATIVE PRESENTATION</b>		CP		
<b>YOUNG PROFESSIONALS</b>		YP		
<b>SONSTIGES</b>	S	S		
<b>SPONSOREN-VORTRAG</b>	SP	V		
<b>BEST PAPER / BEST POSTER</b>				
<b>HONORABLE MENTION</b>				
<b>KAFFEPAUSE</b>				
<b>MITTAGSPAUSE UND CATERING</b>				

# HAMBURGS TOR ZUR VIRTUELLEN WELT

---

## WAS WIR TUN:

Durch den Verein nextReality.Hamburg sollen die vielfältigen Stärken der Metropolregion Hamburg genutzt und die Potenziale der Virtualisierung für den Standort Hamburg aktiviert werden.

Die am Standort ansässigen Startups sowie die Medien- und Digitalindustrie sollen vernetzt und der Wissenstransfer unterstützt werden. Dies gilt vor allem im Hinblick auf die Entwicklung neuer Geschäftsmodelle.

Durch das enge Zusammenspiel von Wirtschaft, Wissenschaft und Stadt soll Hamburgs Spitzenposition als Standort für nextReality gesichert werden.

## KONTAKT

---

Am Standtorkai 27/28 , 20457 Hamburg  
Phone : +49 170 3149119  
Email : [info@nextreality.hamburg](mailto:info@nextreality.hamburg)  
Web: [nextreality.hamburg](http://nextreality.hamburg)  
Twitter: [nextrealityHH](https://twitter.com/nextrealityHH)  
Facebook: [nextrealityhamburg](https://www.facebook.com/nextrealityhamburg)



Events & Meetups

---



Network & Recruiting

---



Education & Consulting

---



Research & Support



# MENSCH UND COMPUTER 2019

## **Impressum**

### **Redaktion:**

Frank Steinicke  
Professur Mensch-Computer-Interaktion  
Universität Hamburg

Katrin Wolf  
Professur Medieninformatik  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

### **Gestaltung:**

genese Werbeagentur GmbH,  
Magdeburg

### **Produktion und Layout:**

Susanne Schmidt  
Human-Computer Interaction  
Universität Hamburg