

# Agenda

## AK Usability & User Experience (UUX) - Augmented & Physical UX

8. September 2016, 10:00 – 17:00 Uhr

Google Germany GmbH, Erika-Mann-Straße 33, 80636 München ([Lage](#))

### Moderation:

Dr. Ronald Hartwig, Vorsitzender AK UUX

### 09:30 Registrierung und Begrüßungskaffee

#### Top 1 10:00 Begrüßung und Vorstellen der Agenda

Dr. Ronald Hartwig, Vorsitzender AK UUX  
 Sascha Wolter, Deutsche Telekom AG / QIVICON  
 Martin Beschnitt, eResult GmbH  
 Frank Termer, Bitkom e.V.

Bundesverband  
 Informationswirtschaft,  
 Telekommunikation  
 und Neue Medien e.V.

**Frank Termer**  
**Bereichsleiter Software**  
 T +49 30 27576-232  
 f.termer@bitkom.org

#### Top 2 10:15 Innovation @Google

Katharina Lindenthal, Developer Relations Lead Germany,  
 Google Germany GmbH

Google is known for being one of the most innovative companies globally. It has evolved from a company with one product to a one with hundreds of products and projects from the search engine to a self-driving car. How does it stay innovative and find new and unusual ways to solve problems? This talk gives an overview about the principles and processes Google applies to create a culture and environment that drives innovation.

Albrechtstraße 10  
 10117 Berlin

Präsident  
 Thorsten Dirks

Hauptgeschäftsführer  
 Dr. Bernhard Rohleder

#### Top 3 10:45 Mein Minecraft-Smart-Home: Prototyping für das Internet der gruseligen Dinge

Sascha Wolter, Deutsche Telekom AG

Vernetzte, smarte und autonome Alltagsgegenstände sind unaufhaltsam. Doch wie vermitteln wir das Verständnis und die Kompetenz für dieses Internet der Dinge? Wie können wir Kollegen, Kunden oder die eigenen Kinder dafür begeistern, diese Zukunft verantwortungsbewusst mitzugestalten? Sascha Wolter demonstriert, wie man das Internet der Dinge in Form von Hard- und Software selber gestaltet. Zum Einsatz kommen visuelle Programmierumgebungen und spielerische Programme. Natürlich wird auch gezeigt, dass sich diese pragmatische Herangehensweise in Kombination mit IoT-Plattformen und Smart-Home-Lösungen wie Google Weave, Eddystone Beacons, Eclipse SmartHome oder QIVICON auch für professionelle Projekte eignet.

## Agenda

### AK Usability & User Experience (UUX) - Augmented & Physical UX

#### 8. September 2016

Seite 2|4

#### Top 4 11:25 **Probandenstudien in VR**

Axel Hillebrand, Senior UX Consultant, UseTree GmbH

zentrale Thesen:

- Die VR kann helfen, bei der Produktentwicklung Geld zu sparen und Entwicklungszyklen zu verkürzen.
- Probandenstudien können vom physischen Mock-up in eine digitales Mock-up verlagert werden. Die Qualität der erhobenen Daten ist gleichwertig. Das wird mit einer Studie belegt.
- Bestimmte Human-Factors-Studien werden mit Hilfe von VR-Szenen erst ermöglicht.
- Messinstrumente und -methoden können in eine VR-Szene integriert werden.

#### Top 5 12:05 **Interaktion mit Augmented Reality Anwendungen**

Xaver Bodendörfer, User Experience Consultant, eResult GmbH

Der Beitrag stellt zunächst Interaktionsmöglichkeiten mit AR-Brillen übersichtshalber dar (z.B.. (Freihandgesten mit und ohne virtuellen Gegenständen, Touch-Interaktionsmöglichkeiten, etc.). Es wird kurz auf Vor- und Nachteile der jeweiligen Interaktionsmethode eingegangen.

Entsprechend den Ergebnissen von Tung et al. (2015) werden von Nutzern Touch-Gesten auf Körperteilen, insbesondere auf die Handinnenfläche, präferiert.

Der Fokus des Beitrags wird auf dieser Interaktionsmöglichkeit liegen. Es wird dargestellt und diskutiert, welche Implikationen und Herausforderungen mit dieser Interaktionsform hinsichtlich Usability und User Interface-Gestaltung einhergehen, z.B. bezüglich der Größe der Elemente oder bezüglich relevanter Umgebungsfaktoren.

Es kann über optimale Interaktionsmethoden im AR Bereich diskutiert werden, und über die spezifischen Herausforderungen und Vorteile der Touch-Interaktion mit Körperteilen.

#### 12:45 **Mittagspause und Networking**

#### Top 6 13:45 **Vorstellung des Leitfadens „UUX – Software näher zum Nutzer bringen“**

Moderation: Dr. Ronald Hartwig, Vorsitzender AK UUX

Im Bitkom wird aktuell ein Leitfaden zum Thema „UUX – Software näher zum Nutzer bringen“ erarbeitet. Es werden der aktuelle Stand des Dokuments vorgestellt und weitere Schritte festgelegt.

**Agenda****AK Usability & User Experience (UUX) - Augmented & Physical UX  
8. September 2016**

Seite 3|4

**Top 7 14:00 Cockpit 4.0 - Cyber Physical Systems und Human Centered Design**

Matthias Brucke, Inhaber und CTO, embeteco GmbH &amp; Co. KG

Gliederung:

- Virtualisierung und Vernetzung -> Komplexität (Komplexität steigt exponentiell mit den Schnittstellen)
- Eingebettete Assistenzfunktionen-> Human Centered Design (Digitale Assistenz führt zu konstanter Performance)
- Safety – Security Aspekte von “Shared situational Awareness” (Was ist, wenn der digitale Assistant ausfällt und der Fahrer schläft)
- Vom kooperativen zum kognitiven Automaten (wo geht die Reise hin?)

Die Zusammenarbeit zwischen Mensch und Maschine ist leistungsfähiger als jeder für sich. Wenn das technische System allerdings ein Problem hat, ist der Bediener überfordert. Wie hält man also den Operator in der Loop, sorgt dafür, dass er aufmerksam bleibt und übernehmen kann, entlastet ihn aber trotzdem?

**Top 8 14:40 Mixed Reality mit Microsoft HoloLens**

Philipp Bauknecht, CEO / Vorsitzender der Geschäftsführung, Medialesson GmbH

Gliederung:

- Einführung in die Welt der Hologramme, die Funktionsweise der HoloLens und Abgrenzung zu VR.
- Welche Einsatzszenarien ergeben sich für Industrie, Education, Entertainment und Forschung?
- Hands on für die Teilnehmer

**15:20 Kaffeepause und Networking****Top 9 15:50 Gamified Convergent Reality**

Manuel Fischer und Prof. Tim Bruysten, Geschäftsführer, Innovation &amp; Excellence GmbH

Unsere Welt wird zunehmend konvergent: Die physische Umwelt wird von unterschiedlichen virtuellen Schichten aus Social Media, Social Networks, Location Based Services, IoT, M2M uvm. überlagert. Die von Menschen erlebte Realität ist ein Konstrukt all dieser Schichten, die sich exponentiell zu mehren scheinen. Auf viele Menschen wirkt diese Welt unheimlich und unverständlich.

Der Vortrag zeigt Forschungsansätze und Anwendungsszenarien, um mehr Klarheit zu schaffen. Im Zentrum: Die Augmented Blockchain als Prototyp eines ubiquitären roten Fadens mit der Mission, Produkte, Services, Kontexte und Nutzer zu vernetzen.

Die Vortragenden Manuel Fischer und Prof. Tim Bruysten befassen sich mit formalen Herausforderungen (wie kommen z.B. Verträge zustande) und konkreten Anwendungsszenarien (wie verändern sich Marktplätze und wo entstehen neue Wallet Gardens) dieser konvergierenden Welten. In ihrem Vortrag zeigen sie, wie Gamification, als Schmierstoff für die perfekte Customer Experience einer digitalisierten Welt, die verschiedenen Schichten den Nutzern zugänglich macht und in deren Alltag integriert.

## Agenda

### AK Usability & User Experience (UUX) - Augmented & Physical UX

8. September 2016

Seite 4|4

**Top 10 16:30 Vorstandswahl**

Moderation: Frank Termer, Bitkom e.V.

Da die Amtszeit des AK-Vorstands abgelaufen ist, wird turnusgemäß ein neuer Vorstand gewählt.

**Top 11 16:45 Zusammenfassung, Fazit und Verabschiedung**

Moderation: Vorstand des AK UUX

*ca. 17:00 Ende der Veranstaltung*