



# ruhrWUD 2019

Design for a future we want



**result**  
engaging user experiences

**IHK GfI**

**IAD**

LEIBNIZ-INSTITUT  
FÜR ARBEITSFORSCHUNG  
AN DER TU DORTMUND

**°CENTIGRADE**



HOCHSCHULE RUHR WEST  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

**rhaug**  
INTUITIVE INTERFACES

**Donnerstag, 14.11.2019 ab 13:00 Uhr**  
**Hochschule Ruhr West, Lützwowstraße 5, 46236 Bottrop**

## Programm

Der weltweite World Usability (& User Experience, [www.ruhrwud.de](http://www.ruhrwud.de)) Day 2019 findet für das Ruhrgebiet an der Hochschule Ruhr-West in Bottrop statt. Die Teilnahme ist mit Ausnahme der Workshops dank unserer Sponsoren kostenfrei.

## Keynotes

- **Aktuelle Trends Automotive HMI & Displays – Implikationen zu User Experience und Vereinfachung**  
Dr. Stefan Becker (Core HMI Supervisor, Ford Werke GmbH)
- **Scrum & UX – Eine Erfahrung!**  
Linda Schmidt (Abteilungsleiterin UX & Industrial Design, ifm Unternehmensgruppe)

## Networking, Jobs und Ausstellungen

Studierende und potenzielle Arbeitgeber treffen aufeinander und geben Einblicke in ihre Praxis.

- **Job-Speed-Dating**  
Lernen Sie potenzielle Arbeitgeber bzw. Arbeitnehmer für User Experience, Usability und Design kennen.
- **Führung durch die Labore und Ausstellungen der HRW**  
Exponate und Forschungsergebnisse aus den Bereichen UX und Positive Computing

## Workshops

Die Workshops sind kostenpflichtig (75 EUR pro TeilnehmerIn und Workshop) und können gesondert gebucht werden.

- **Workshop 1A: Positive Computing**  
Grundlagen und Methoden zur wohlbefindenszentrierten Systementwicklung
- **Workshop 1B: UX Strategy Guide Workshop**  
User Centered Design im Unternehmen erfolgreich etablieren und kontinuierlich managen
- **Workshop 2A: Durchschaue den Nutzer**  
UX Research-Training Gamified
- **Workshop 2B: UX Prototyping**  
Praxisworkshop zur Werkzeugauswahl und Einsatz

## Diskussion und Austausch in der „Unterhausdebatte“

In einem neuen Format diskutieren Vortragende und Zuschauer zu Thesen der Digitalisierung. Unter der Moderation von Maximilian Döckel (TV Wissenschaftsjournalist) stellen wir kontroverse Thesen vor und dann heißt es Farbe bekennen und mitdiskutieren:

- Technostress - Privatleben 4.0? - Wenn es die Produktivität steigert, dann ist es auch gut für den Menschen?
- Intelligenzsparsamkeit - Macht und Autonomie für die KI?
- Digitale Demenz - Bringt uns die Digitalisierung wirklich um den Verstand?
- Transparenz - Wer spricht?
- Digitale Engel - Himmel oder Hölle?
- Integration - Digitales Glück für alle?

## Teilnahme und Anmeldung

Die Teilnahme ist kostenlos (bis auf die Workshops) aber wir bitten um Anmeldung unter <http://bit.ly/ruhrWUD19>

## Veranstalter und Kontakt

ruhrWUD Orga Team

0231 – 586868 -0

[info19@ruhrwud.de](mailto:info19@ruhrwud.de) [www.ruhrwud.de](http://www.ruhrwud.de)



HOCHSCHULE RUHR WEST  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



## Ausführliches Programm

### 13:00 Einlass und Registrierung

Die folgenden Veranstaltungen bis zu den Keynotes um 17:00 Uhr sind parallel und erlauben gegen 15:00 Uhr einen Wechsel in der Pause:

### 13:30 Job-Speed-Dating

Lernen Sie potenzielle Arbeitgeber bzw. Arbeitnehmer für User Experience, Usability und Design kennen:

- GFI GmbH, Dortmund
- ifm Unternehmensgruppe, Essen
- eresult GmbH, Köln
- Centigrade GmbH, Mülheim
- HRW Bottrop
- rhaug GmbH, Dortmund

### 13:30 Führungen durch Labore und Ausstellung

Die Hochschule Ruhr West ist eine junge staatliche Hochschule. Führungen in kleinen Gruppen geben Gelegenheit, einen intensiven Einblick in die modernen Labore der Arbeitsbereiche rund um Usability, User Experience und Positive Computing zu werfen und mit den Expert\*innen Projekte der angewandten Forschungsaktivitäten zu diskutieren. Fliegen Sie mit dem ICAROS durch virtuelle Welten, erleben Sie gemeinsames Lehren und Lernen mit VR, informieren Sie sich zu Technostress und Toxic Content in sozialen Medien und wie diesem mit intelligenten Assistenten begegnet werden kann. Im Fahrsimulator können Sie erleben, wie die Benutzerschnittstelle für autonome Fahrzeuge von morgen aussehen könnte. Viele Exponate laden zum Ausprobieren ein.

Den Abschluss der Führung bildet eine Ausstellung ausgewählter studentischer Arbeiten. Hier können Sie sich ein Bild über die Kreativität der nächsten Generation von Usability/UX-Professionals machen. Teilweise wurden die Beiträge auf wissenschaftlichen Konferenzen akzeptiert und präsentiert, einige sogar ausgezeichnet.

### 13:30 Workshops 1

Die Workshops sind kostenpflichtig (75 EUR pro TeilnehmerIn und Workshop) und können gesondert gebucht werden.

- **Workshop 1A: Positive Computing**  
**Grundlagen und Methoden zur wohlbefindenszentrierten Systementwicklung**

Positive Computing beschreibt den Entwurf und die Entwicklung von Technologien, um das Wohlbefinden und die Potenzialentfaltung von Menschen zu steigern. Damit wird ein neuer Ansatz verfolgt, der Technologien nicht länger als Hemmnis für den Menschen betrachtet, sondern versucht, Systeme so zu gestalten, dass Menschen motiviert mit ihnen umgehen und



HOCHSCHULE RUHR WEST  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



sich unterstützt und wohl fühlen. Die Ursprünge von Positive Computing liegen in der Positiven Psychologie und dem Positiven Design. Die ersten Anwendungen in der Informatik finden sich daher auch im Bereich der Mensch-Technik-Interaktion: Affective Computing oder Persuasive Computing. Dazu gehören auch Systeme, die sich beispielsweise im Bereich des Social Media entwickelt haben.

Schon der Entwurf von traditionellen Systemen, die vor allem im Hinblick auf Effektivität und Effizienz hinsichtlich ihrer Bedienung und Prozessverarbeitung optimiert werden, ist ein hochkomplexes Thema. Durch die Bezugnahme auf Begriffe wie Wohlbefinden, deren Operationalisierung vielfältige Aspekte und Interpretationen auf der einen Seite und entsprechend unterschiedlich wahrgenommene Wirkung auf der anderen Seite zur Folge hat, steigt diese Komplexität weiter.

In diesem Workshop wird ein Überblick über die Grundlagen und Methoden gegeben, sowie zur Übung ein kleines Beispiel bearbeitet.

Hochschule Ruhr West, Institut Positive Computing

- **Workshop 1B: UX Strategy Guide Workshop**  
**User Centered Design im Unternehmen erfolgreich etablieren und kontinuierlich managen**

User Centered Design im Unternehmen erfolgreich etablieren und kontinuierlich managen  
Wer heutzutage erfolgreiche Produkte gestalten möchte, kommt an einer produkt-, projekt- und abteilungsübergreifenden Verankerung von Usability und User Experience (UUX) nicht mehr vorbei. Leichter gesagt als getan – denn mit UUX ist vor allem auch Change Management verbunden. Obwohl die Methoden, Guidelines & Prozessmodelle dieser Profession schon seit den 90er-Jahren existieren, hat die deutsche Digitalwirtschaft noch erhebliches Potenzial beim UX Reifegrad hin zu unternehmensweit etablierten User-Centered-Design-Prozessen

In dem 90minütigen hands-on Workshop mit Herrn Beschnitt erfahren Sie, wie reif Ihr Unternehmen in puncto Usability & User Experience bereits ist und welchen Herausforderungen Sie nun gegenüberstehen. Gemeinsam werden konkrete Aktivitäten erarbeitet, um die UX Maturity Ihres Unternehmens auf das nächste Level zu bringen.

Martin Beschnitt, eresult GmbH

**15:00 Pause und Wechsel**

**15:15 Fortsetzung Job-Speed-Dating**

**15:15 Weitere Führungen**

**15:15 Workshops 2**



HOCHSCHULE RUHR WEST  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



- **Workshop 2A: Durchschaue den Nutzer**  
**UX Research-Training Gamified**

Falsche Annahmen über Nutzer, deren Bedürfnisse und Kontext gefährden Software-Projekte noch ehe diese begonnen haben. Eine genaue und im Feld verifizierte Kenntnis über die Kernbedürfnisse der Zielgruppe ist daher Erfolgskritisch. Trainieren Sie mit diesem Spiel effektiv, mit ihrem Research-Budget hauszuhalten und das Risiko falscher Annahmen zu minimieren. Schlüpfen Sie sowohl in die Rolle des UX Researchers als auch in die des Nutzers. Um praxisnah zu trainieren, wie Sie das Risiko der falschen Annahmen minimieren können, nähern wir uns mit einer gamifizierten Methode in diesem Workshop dem so genannten Scoped User Research.

Schlüpfen Sie in die Rolle des Researchers und verifizieren Sie die Kernbedürfnisse Ihrer Nutzer. Selten sind sich Nutzer ihrer Kernbedürfnisse und Schwächen bewusst und nicht immer können diese verbalisiert werden. Seien Sie also auf der Hut und trauen sie nicht allen Antworten! Platzieren sie ihr Budget strategisch, damit Sie sich der Annahmen über Ihre Nutzer sicher sein können!

Zwei Spieler erhalten jeweils ein eigenes Szenario mit Annahmen zu den dazugehörigen Nutzerbedürfnissen, das sie als Researcher anhand verschiedener Methoden verifizieren sollen. Der jeweilige Gegenspieler gibt aus Sicht der Zielgruppe in der Rolle des Nutzers Auskunft und umgekehrt.

Stefanie Waschk, Centigrade GmbH

- **Workshop 2B: UX Prototyping**  
**Praxisworkshop zur Werkzeugauswahl und Einsatz**

Um die Usability und User Experience von Produkten und insbesondere von Software zu optimieren, sollen möglichst früh Prototypen und Skizzen eingesetzt werden, um den Beteiligten möglichst anschaulich Varianten und Lösungsansätze erfahrbar machen zu können. Doch es gibt Unterschiede in den Arten von Prototypen und deshalb auch in der Auswahl eines geeigneten Werkzeuges. Dazu gibt dieser Praxis-Workshop einen Einblick nach fast 20 Jahren Erfahrungen über die aktuellen Möglichkeiten.

- Sie lernen den Einsatz von Prototyping-Werkzeugen zur User Experience Konzeption.
- Sie erhalten einen Überblick über grundlegende Arten von Prototyping Tools und ihre Einsatzszenarien.
- Sie erhalten dazu Praxistipps und Erfahrungen.
- Sie können einschätzen, welche Werkzeuge für Sie in Frage kommen und was Sie damit erreichen können und was nicht.
- Sie können dies mit den Referenten diskutieren und ihre Fragestellungen mit einbringen.

Lukas Rein, Kathrin Scherlebeck, Veronika Schocker, rhaug GmbH



## 16:45 Pause

## 17:15 Keynotes

- **Begrüßung durch den Gastgeber HRW**
- **Aktuelle Trends Automotive HMI & Displays – Implikationen zu User Experience und Vereinfachung**  
Dr. Stefan Becker (Core HMI Supervisor, Ford Werke GmbH)
- **Scrum & UX – Eine Erfahrung!**  
Linda Schmidt (Abteilungsleiterin UX & Industrial Design, ifm Unternehmensgruppe)

## 18:30 Pause

## 19:00 Diskussion und Austausch in der „Unterhausdebatte“

Als Highlight werden in einem neuen Format Vortragende und Zuschauer zu Thesen der Digitalisierung aktiv diskutieren. Unter der Moderation von Maximilian Döckel (TV Wissenschaftsjournalist) stellen wir (HRW, IfADo, rhaug) kontroverse Thesen vor und dann heißt es Farbe bekennen und mitdiskutieren:

- Technostress - Privatleben 4.0? - Wenn es die Produktivität steigert, dann ist es auch gut für den Menschen?
- Intelligenzsparsamkeit - Macht und Autonomie für die KI?
- Digitale Demenz - Bringt uns die Digitalisierung wirklich um den Verstand?
- Transparenz - Wer spricht?
- Digitale Engel - Himmel oder Hölle?
- Integration - Digitales Glück für alle?

## 20:00 Ausklang

## Organisatorisches

- Snacks und Getränke sind in der Teilnahme inklusive
- Um eine Anmeldung auch zu den kostenlosen Veranstaltungsteilen wird wegen der beschränkten Kapazitäten ausdrücklich gebeten.

