

Dr.-Ing. Michael Bonfert

Brückenbauer zwischen Menschen, Prozessen und KI

Agentic AI · Workflow Automation
Product Ownership · Rapid Prototyping
Human-Centered AI · User Research
Sprachinterfaces · XR

AI Engineering & Automation

- Agentische Systeme: Agenten, Workflows, Tools und Data Pipelines entwerfen
- Verlässlicher Betrieb: Prüfung von LLM-Ausgaben, QA-Gates, Tests
- Prompt- und Context-Engineering, strukturierte Ausgaben
- Modellwahl und Kostenoptimierung

UX & Research

- Product Discovery und Anforderungsanalyse mit Fachbereichen
- Interviews, Workshops, Usability-Tests, A/B-Vergleiche, analytische Statistik

mail at michael-bonfert.de
81379 München

Portfolio und weitere Eindrücke:
www.michael-bonfert.de

Berufserfahrung

AI Automation Product Owner — **seit 08/2026**
ZEIT Sprachen (ZEIT Verlagsgruppe) — München

- Verantwortung für das AI-Automatisierungsportfolio: Bedarfe mit Redaktionen und Fachbereichen erheben, priorisieren und umsetzen
- Agentisches Redaktionssystem: Multi-Agenten-Pipeline mit Workflows und robustem Word-Export/-Import für kollaborative Kurserstellung
- AI-Kursimport ins Drupal-Backend: Code-Extraktion, LLM-Integration, Token- und Zeit-Optimierung
- Leitung von Agentic Coding mit Claude Code: Architektur, Tests, Reviews
- Weitere AI-Lösungen für Vertriebstexte, Glossierung, Aussprachefeedback
- AI-Qualifizierung im Team zu Tools, Sicherheit und Best Practices

Senior Innovation Strategist — **04/2026 – 07/2026**
QM Interactive — München

- Einführung von AI-Tools und Integration in Prozesse
- AI-Qualifizierung im Team: Tools, Automatisierung, Einsatzfelder, Risiken
- UX-Konzeption für XR, medizinische Digital Twins und Serious Games
- Strategische Unternehmensentwicklung und Projektakquise

UX & AI Consultant — **10/2024 – 07/2026**
Freelance (Start-ups bis Mittelstand) — Remote & München

- Beratung von Software-Teams zu Produktstrategie, UX und AI-Produkten

UX Researcher & Projektleiter — **12/2018 – 04/2024**
Universität Bremen, Digital Media Lab — Bremen

- Konzeption und Evaluation multimodaler Interaktionen mit einer Transformationsplattform: User Experience mit Tangibles, Touch und VR
- Bedarfsanalyse, Design-Thinking-Workshops, Interaktionskonzepte, iteratives Prototyping von XR-Erlebnissen und Sprach-Interfaces
- Leitung oder fachliche Schlüsselrollen in 10+ UX-Forschungsprojekten
- Studiendesign, Datenerhebung, -analyse und -visualisierung in quantitativen (n = 294) und qualitativen (n = 145) Nutzerstudien

Akademische Ausbildung

Promotion, Dr.-Ing. (magna cum laude) — **12/2018 – 04/2024**
Universität Bremen

- Empirische, theoretische und methodologische Forschung zur Mensch-Computer-Interaktion in VR, mit Sprach-Interfaces und AI
- 18 hochrangigen UX-Publikationen (807 Zitationen, h-Index: 13)

Dissertation: *Unraveling the Fidelity of Virtual Reality Interactions: Effects of Realism in Object Manipulation and Embodiment*

Digital Media, M.Sc. (1,0) — **10/2015 – 10/2018**
Universität Bremen & Hochschule für Künste Bremen

Masterarbeit: *Grip Firmness in Virtual Reality: Empirical Studies on Variable Grip for Handling Virtual Objects*

Medien und Kommunikation, B.A. (1,5) — **10/2011 – 09/2014**
Universität Augsburg

Bachelorarbeit: *Der Weg zur Vorlesung: Usability-Studie zur Raumnavigation der CampusApp Augsburg*

Technische Fähigkeiten

- Agentic AI: Langdock (Enterprise-LLM-Plattform), n8n, MCP, Integrationen, APIs, diverse LLM-Modelle, Frameworks und Tools
- Agentic Coding mit Claude Code, GitHub/Bitbucket, Scaffolding
- XR & Voice: Unity (C#) Entwicklung, SteamVR/OpenXR, 3D UI, Sensor-APIs
- Design/Multimedia: Adobe Creative Cloud, Figma, Claude Design, Canva
- Projektmanagement: Scrum, Jira, Confluence, LaTeX, MS Office
- Datenanalyse und -visualisierung: SPSS, JASP, MAXQDA, Atlas.ti

Rhetorische Fähigkeiten

- Teilnahme und Durchführung von Workshops zu Präsentationen und Sprachtraining, sowie jahrelange Bühnen- und Moderationserfahrung
- Arbeitserfahrung in interdisziplinären, crossfunktionalen Teams
- Fortbildungen in PR-, Wissenschafts- und Krisen-Kommunikation
- Interviews und Portraits in Radio, TV, Online und Print

Ehrenamtliche Tätigkeiten

Mitglied der Gründungskohorte **2026**
SAIGE Incubator für AI Safety (mehrstufige Auswahl)

Jugendleiter, Teamleiter und Organisator **seit 2010**
Mensa Kids & Juniors Camps der MinD-Stiftung gGmbH

- Einwöchige Bildungsfreizeiten für hochbegabte Kinder und Jugendliche
- Pädagoge und Projektleiter bei 19 Camps vor Ort und 5 virtuellen Camps
- Team- und Camp-Leitung bei 13 Camp

Ressortleiter der *KiJu Camps* und Führungsteam-Mitglied **2017 – 2023**
Mensa in Deutschland e.V.

- Verantwortung für jährlich 10+ Camps mit je 30 – 120 Teilnehmenden
- Aufbau und Führung eines Kern-Orgateams und 100+ Ehrenamtlichen
- Über 100k € Budgetverantwortung
- Weiterentwicklung verbindlicher Leitfäden und Prozesse, Fortbildungen, Kinderschutz, Dokumentation, Branding und Öffentlichkeitsarbeit
- Krisen-Management während der COVID-Pandemie: kurzfristige Umstellung auf virtuelle Formate und technische Realisierung

Schauspieler, Coach, Kursleiter für Improvisationstheater **2015 – 2025**
am AMS!-Theater Bremen und freiberuflich

Initiator und Teamleiter der CampusApp **2011 – 2013**
App der Universität Augsburg, 10.000+ Installationen

Gründer, Chefredakteur, Teamleiter, Autor und Layouter **2006 – 2011**
Schülerzeitung *Sauwalzer* der Musikschule Pliezhausen

Ausgewählte Projekte

As you wish*: Web-Plattform zur Vermittlung der Risiken von AI-Misalignment: Konzept, Didaktik, UX und Umsetzung durch Agentic Coding *(SAIGE Incubator)*

AI Canvas: Interaktive Live-Lernplattform für ein AI-Projekt mit Jugendlichen: Konzept, Inhalte, Agentic Coding *(European Mensa Juniors Camp 2026)*

Profile Match Tool: AI-gestützter Abgleich von Stellenanzeigen mit meinem Profil inkl. ehrlicher Lückenbewertung *(Claude API)*

Interaction Fidelity Model: Praxisnahes Tool zur Analyse und Vermittlung der verschiedenen Realismus-Faktoren in Virtual Reality *(T&F IJHCI, 2024)*

Sprachen

- Deutsch (C2, Muttersprache)
- Englisch (C1, verhandlungssicher mit langjähriger Alltagspraxis)
- Französisch (A2, Grundkenntnisse)

Auszeichnungen

- **Heidelberg Laureate Forum**
  6x Young Researcher (2020 – 2026)
  und Master of Ceremonies (2025)
- **Promotionsstipendium**
  der Klaus Tschira Stiftung (2018 – 2022)
- **Hochschulpreis** für interdisziplinäre Kooperation (HfK Bremen, 2017)
- **Universitätspreis für Studentisches Engagement** (Augsburg, 2014)

Berufsverbände

Association for Computing Machinery & SIGCHI **seit 2020**

Gesellschaft für Informatik **seit 2022**

Teilnehmer und Referent bei der MinD-Akademie **seit 2013**
des Mensa Hochschulnetzwerks

Persönliche Interessen

Klavier
CD-Releases und Lehrerfahrung

Sport
Bouldern, Yoga, Tauchen und Wandern

Experimentelles Kochen, Rätseln und Typographie

Referenzen

Prof. Dr. Rainer Malaka
Doktorvater, Direktor des Digital Media Lab
Universität Bremen
malaka at tzi.de

Prof. Dr. Gabriele Baudson
Stv. Vorstandsvorsitzende
Mensa in Deutschland e.V.
tanja.baudson at mensa.de

Weiterführende Informationen und Dokumente sind im PDF verlinkt