



Dr.-Ing. Michael Bonfert

Mit Leidenschaft für innovative
und nutzerzentrierte Technologie

User Experience · Human-Centric Design
Künstliche Intelligenz · Sprachinteraktion
Virtual Reality · Mixed Reality · XR
Strategisches Product Design

UX Fähigkeiten

- Menschzentrierte User Research: Produkt-Discovery, Studiendesign, Datenerhebung, -analyse und -reporting
- Feld-, Labor- und Remote-Studien mit objektiven und subjektiven Erfolgsmetriken
- **Quantitative Methoden:** Fragebögen, A/B-Tests, Usability-Benchmarking, Produkt Analytics, psychophysische Verfahren; Statistische Analyse und Visualisierung
- **Qualitative Methoden:** Interviews, Experten-Workshops, Tagebuchstudien, Storyboards, Think-Aloud-Usability-Tests; → Inhaltsanalyse und induktives Kodieren

mail at michael-bonfert.de
81379 München

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

Berufserfahrung

Senior Innovation Strategist

seit 04/2026

QM Interactive

München

- Integration AI-gestützter Workflows, Automatisierungslösungen und AI-Agents in Produktions-, Design- und Entwicklungsprozessen
- UX-Konzeption und -Umsetzung für XR-Anwendungen, medizinische Digital Twins, interaktive Experiences und Serious Games
- Strategische Unternehmensentwicklung und Projektakquise

UX & AI Consultant

seit 10/2024

Freelance (Start-ups bis Mittelstand)

Remote & München

- Beratung von Software-Teams und Führungskräften zu Produktstrategie, UX und Entwickler-Onboarding für AI-Produkte, Mobile- und Web-Apps
- Durchführung von UX-Reviews und Product Discovery; Identifikation von Reibungspunkten und Überführung in UX-Verbesserungen

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
- Betreuung von 8 Bachelor-/Master-Studierenden bei der Abschlussarbeit
- Vermittlung komplexer Inhalte an Studierende und Fachpublikum

Mediendesigner

06/2015 – 08/2015

Boxcryptor (Software-Startup, Praktikum)

Augsburg

- Konzeption und Gestaltung von Medieninhalten, Grafikdesign, PR und Marktanalysen sowie strategische Optimierung der Web-Präsenz

Executive Assistant

10/2013 – 02/2014

Event Horizon (Event-Agentur, Praktikum)

Auckland, Neuseeland

- Stakeholder-Kommunikation, Teamkoordination, Content Creation

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 (696 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

- Agile, KI-gestützte Softwareentwicklung: C#, C, MCP, Web, Git, Scrum, ...
- XR-Prototyping: Unity, SteamVR/OpenXR, Interaction Frameworks, Avatare, 3D UI, Physik-Simulationen, AR-Integration, Hardware-/Sensor-APIs, ...
- Gezielter Einsatz von KI-Lösung und ML-Algorithmen: LLMs, genAI, Agenten und n8n Workflows für nutzerzentrierte und ethische KI-Unterstützung
- Design/Multimedia: Adobe Creative Cloud (Ps, Ai, Pr, Lr, Au), Figma, Canva ...
- Kollaboration und Projektmanagement: 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

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 2011 – 2013

Studierendeninitiative *CampusApp* der Universität Augsburg

- Entwicklung einer Smartphone-App mit 10.000+ Installationen
- Strategische, inhaltliche und personelle Verantwortung

Gründer, Chefredakteur, Teamleiter, Autor und Layouter 2006 – 2011

Schülerzeitung *Sauwalzer* der Musikschule Pliezhausen

Ausgewählte Projekte

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

Vergleich der User Experience bei Online-Teammeetings zwischen VR-Plattformen und konventionellen Videokonferenzen (*Frontiers in VR, 2023*)

Interaktionstechnik zur Kontrolle über die Rotation von virtuellen Objekten durch variablen Grip mit Force-Feedback-Handschuhen (*Frontiers in VR, 2023*)

Weitere Projekte und Studien zu innovativen Technologien auf meiner Website:
www.michael-bonfert.de/portfolio

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)
- **SAIGE Incubator Programm zu AI Safety**
Ausgewählt für Gründungskohorte (2026)
- **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@tzi.de

Prof. Dr. Gabriele Baudson

Stv. Vorstandsvorsitzende
Mensa in Deutschland e.V.
tanja.baudson@mensa.de



Weiterführende Informationen und Dokumente sind im PDF verlinkt