



## Dr. 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

### Sprachen

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

### 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

 Weiterführende Informationen und Dokumente sind im PDF verlinkt

## Berufserfahrung

### UX & AI Consultant

Freelance

seit 10/2024  
Remote & München

- Beratung von Software-Teams und Führungskräften (Start-ups bis Mittelstand) zu UX, Produktstrategie und Entwickler-Onboarding für B2B AI-Produkte, Mobile- und Web-Apps sowie Prototypen
- Durchführung von UX-Reviews und Product Discovery; Identifikation von Reibungspunkten und Überführung in UX-Verbesserungen; Analysen für priorisierte Feature-Roadmaps sowie Dokumentations-Updates

### UX Researcher & Designer

Universität Bremen, Digital Media Lab

11/2022 – 04/2024  
Bremen

- Konzeption und Evaluation multimodaler Interaktionen mit einer Transformationsplattform: User Experience mit Tangibles, Touch und VR
- Bedarfsanalyse, Design-Thinking-Workshops, Entwicklung passender Interaktionskonzepte, iteratives Prototyping und Nutzerstudien

### Projektleiter & UX Researcher

Universität Bremen, Digital Media Lab

12/2018 – 10/2022  
Bremen

- Leitung oder fachliche Schlüsselrollen in 10+ UX-Forschungsprojekten
- Studiendesign, Datenerhebung, -analyse und -visualisierung in quantitativen (n = 294) und qualitativen (n = 145) Nutzerstudien
- Entwicklung und Prototyping von XR-Erlebnissen, Sprach-Interfaces, Interaktionstechniken, Testumgebungen und Proofs of Concept
- Betreuung von 8 Bachelor-/Master-Studierenden bei der Abschlussarbeit
- Vermittlung komplexer Inhalte an Studierende und Fachpublikum

### Mediendesigner

Boxcryptor (Software-Startup)

06/2015 – 08/2015  
Augsburg

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

### Executive Assistant

Event Horizon (Event-Agentur)

10/2013 – 02/2014  
Auckland, Neuseeland

- Praktikum: Kommunikation mit den Sponsoren, Teamkoordination, und Erstellung von Online- und Print-Medieninhalten

## Akademische Ausbildung

### Promotion, Dr.-Ing. (magna cum laude)

Universität Bremen

12/2018 – 04/2024

- Kollaborative Forschungsagenda mit 18 hochrangigen UX-Publikationen
- Empirische, theoretische und methodologische Forschung zur Mensch-Computer-Interaktion in VR, mit Sprach-Interfaces und AI

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

### Digital Media, M.Sc. (1,0)

Universität Bremen & Hochschule für Künste Bremen

10/2015 – 10/2018

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

### Medien und Kommunikation, B.A. (1,5)

Universität Augsburg

10/2011 – 09/2014

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

## Technische Fähigkeiten

- Agile Softwareentwicklung: C#, C, Git Workflow/Clients, Scrum, Kanban, ...
- XR-Prototyping: Unity, SteamVR/OpenXR, Interaction Frameworks, Avatare, 3D UI, Physik-Simulationen, AR-Integration, Hardware-/Sensor-APIs, ...
- Verständnis von KI-Konzepten und ML-Algorithmen, praktische Integration von LLMs/genAI in Workflows, für nutzerzentrierte und ethische KI-Apps
- 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 Publikationen

The Interaction Fidelity Model: A Taxonomy to Communicate the Different Aspects of Fidelity in Virtual Reality. *International Journal of HCI, T&F, 2024.*

Seeing the Faces is so Important – Experiences From Online Team Meetings on Commercial VR Platforms. *Frontiers in Virtual Reality, 2023.*

Challenges of Controlling the Rotation of Virtual Objects with Variable Grip Using Force-Feedback Gloves. *Frontiers in Virtual Reality, 2023.*

15 weitere Paper zu Interaktionstechniken, Embodiment, Sprachinteraktion, etc.

**634 Zitationen, h-Index: 13** (17. Februar 2026, Google Scholar)

## Auszeichnungen

- **Heidelberg Laureate Forum**  
Young Researcher (2020 – 2023)  
und Master of Ceremonies (2025)
- **Promotionsstipendium**  
der Klaus Tschira Stiftung (2018 – 2022)
- **Hochschulpreis** für interdisziplinäre Kooperation (HfK Bremen, 2017)
- **Best Poster Award** der ACM VRST'17
- **Universitätspreis für Studentisches Engagement** (Augsburg, 2014)

## Berufsverbände

<b>Association for Computing Machinery &amp; SIGCHI</b>	<b>seit 2020</b>
<b>Gesellschaft für Informatik</b>	<b>seit 2022</b>
<b>Teilnehmer und Referent bei der MinD-Akademie des Mensa Hochschulnetzwerks</b>	<b>seit 2013</b>

## 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

mail at michael-bonfert.de  
81379 München

Portfolio und weitere Eindrücke:  
[www.michael-bonfert.de](http://www.michael-bonfert.de)