



Dr. Michael Bonfert

Mit Leidenschaft für innovative und nutzerzentrierte Technologie

Interaktionsdesign · User Experience
Künstliche Intelligenz · Sprachinteraktion
Virtual Reality · Mixed Reality · XR
Agile Software-Entwicklung

Sprachen

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

UX Fähigkeiten

- Menschzentrierte, empirische Nutzerforschung: Konzeption, Literaturrecherche, Studiendesign, Datenerhebung, -analyse und -reporting
- Kontrollierte Laborexperimente sowie Feld- und Tagebuchstudien mit objektiven und subjektiven Metriken
- **Quantitative Methoden:** standardisierte Fragebögen, psychophysische Verfahren, A/B-Experimente
→ Statistische Analyse und Visualisierung
- **Qualitative Methoden:** Fragebögen, Interviews, Experten-Workshops, Storyboards, Think-Aloud-Protokolle
→ Inhaltsanalyse und induktives Kodieren

 Weiterführende Informationen und Dokumente sind im PDF verlinkt

Berufserfahrung

Developer Relations

Curiosity (AI Startup)

seit 01/2026

München

- Erstellung von technischer Dokumentation, Tutorial, Onboarding-Material und Produktdemos sowie Erweiterung von Open-Source-Komponenten
- Unterstützung und Einbindung der Entwickler-Community durch Webinare, Vorträge, Events und asynchrone Kanäle

UX-Forscher und -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
- Zusammenarbeit mit interdisziplinären Teams und Stakeholdern

Projektleiter und UX-Forscher

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 Forschungsaufgabe 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.

605 Zitationen, h-Index: 12 (4. Januar 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

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

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