

Dr. Michael Bonfert

Mit Leidenschaft für innovative und nutzerzentrierte Technologie

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

Sprachen

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

UX Forschungsfähigkeiten

- 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

UX-Forscher und -Designer

Universität Bremen, Digital Media Lab

11/2022 - 04/2024

- 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

12/2018 - 10/2022

Universität Bremen, Digital Media Lab

- Leitung oder fachliche Schlüsselrollen in 10+ UX-Forschungsprojekten zu Usability, Wahrnehmung, Performance, Presence und sozialen Aspekten
- 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 mit Fokus auf fachliche Exzellenz und persönliche Entwicklung
- Vermittlung komplexer Inhalte an Studierende und Fachpublikum
- 31 Präsentationen und 42 Peer Reviews

Mediendesigner

06/2015 - 08/2015

Boxcryptor (Software-Startup)

- Praktikum zu Kommunikation & Online-Marketing
- 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 im Event-Management in Auckland, Neuseeland
- 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 Al

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

- Interdisziplinäres Programm auf Englisch
- Bestmögliche Abschlussnote

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

Oktober 2025 Seite 1 von 2

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, ...
- Kollaboration und Projektmanagement: Jira, Confluence, LaTeX, MS Office, ...
- Design/Multimedia: Adobe Creative Cloud (Ps, Ai, Pr, Lr, Au), Figma, Canva ...
- Datenanalyse und -visualisierung: SPSS, JASP, MAXQDA, Atlas.ti, ...
- Verständnis von KI-Konzepten und ML-Algorithmen, praktische Integration von LLMs/genAl in Workflows, für nutzerzentrierte und ethische KI-Apps

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 w\u00e4hrend 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.

563 Zitationen, h-Index: 12 (1. Oktober 2025, 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

Gesellschaft für Informatik seit 2022

seit 2020

seit 2013

Teilnehmer und Referent bei der MinD-Akademie

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

Phone numbers on request

michael at bonfert-online.de 81379 München

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

Seite 2 von 2 Oktober 2025