



World Usability Day 2015
12. November 2015
Hamburg

Vortragsprogramm

Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW)
Finkenau 35
22081 Hamburg

14:30 - 15:00

Begrüßung

Ditze Hörsaal

Track 1: [Innovation im Unternehmen]

Ditze Hörsaal

15:00 - 15:30

Rainer Volland (Managing Partner, elaboratum GmbH)

Innovation ist für Konzerne zu teuer!

Warum die traditionelle Innovationsentwicklung in vielen großen Unternehmen nicht bezahlbar und zu langsam ist - und was man dagegen unternehmen kann

„Eigentlich haben große Firmen massive Vorteile gegenüber neuen Konkurrenten im Markt. Im Gegensatz zu Startups verfügen sie über Geld, viele Mitarbeiter und Kundenzugang. Warum sie trotzdem oft gegen die Innovationen dieser neuen Firmen verlieren und was sie sich von diesen abschauen können, zeigt Rainer Volland mit anschaulichen Beispielen aus der Praxis auf.“

15:35 - 16:10

Winald Kasch (Associate und Gründer von ORGANEIO)

Disrupt your organization

Unternehmenskultur ist kein Spaß

„Zum Zweck von Unternehmen gehört nicht nur einen konkurrenzfähigen Gewinn zu erwirtschaften, sondern dies unter Bedingungen der Digitalisierung zu tun. Digitalisierung erzeugt laufend so viel Überraschungen für Organisation, dass die hierarchische Standardorganisation und das damit verbundene Bild von Führung und Menschen an seine Grenzen stößt. Erstarrung der Organisation ist die Folge. Wie kann man sich neue, moderne Modelle von Organisation, Führung und Arbeit für Unternehmen oder Teams vorstellen?“

16:15 - 16:45

Ilja Preuß (Agiler Coach, it-agile GmbH)

„Innovationskultur tut weh“

Aus zehn Jahren Erfahrung „selbstorganisiertes Unternehmen“

„Eine effektive Innovationskultur braucht zwangsweise schnelle, dezentrale Entscheidungen. Dies führt schnell zu Konflikten, die anders gelöst werden müssen, als wir das aus traditionellen Unternehmenskulturen kennen.“

Ich berichte von unseren - teilweise schmerzhaften - Erfahrungen bei it-agile, welche Lösungen wir gefunden haben; und welche noch nicht.“

Location-Sponsor

Sponsoren





World Usability Day 2015
12. November 2015
Hamburg

Vortragsprogramm

Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW)
Finkenau 35
22081 Hamburg

16:45 – 17:15 Pause

17:15 – 17:45 Prof. Dr. Frank Steinicke (Professor für Mensch-Computer-Interaktion, Universität Hamburg)

Riding the wave of Exponential Innovation

Elephants do not eat mice, but cheetahs eat gnus

„The rapid advance in core digital technologies reshapes the nature of competition itself: it's not the big that eat the small, but it's the fast that eat the slow. A world where technologies are advancing exponentially, one should be able to answer the question: "What value will my company provide if computing power, storage, and bandwidth capabilities increase two-, five-, or tenfold?" However, research has shown that humans tend to significantly underestimate exponential growth. I will show by examples how this misperception has killed business and companies, and will discuss which domains might be hit next. To avoid death, companies should focus on incremental innovation by refining existing technologies, as much as on disruptive innovation by novel creation; this ability is at the heart of exponential innovation.“

17:50 – 18:20 Dr. Rolf Schulte Strathaus (Geschäftsführer und Principal User Experience Consultant, eparo GmbH)

Machen Sie doch mal einen Vorschlag...

Warum aus der klassischen Kunde-Dienstleister-Kombination nie was Gescheites rauskommen kann

„Projekte, bei denen Kunden sich Dienstleister für die coolen Ideen mieten, müssen scheitern. Ich erkläre, warum das so ist und zeige Wege, wie es trotzdem klappen kann.“

18:25 – 18:55 Ingo Villnow, Dr. Kyung-Hun Ha (Vattenfall Europe Sales GmbH)

Wechsel vom Orga-getriebenen zum kundenzentrierten Ansatz bei der Entwicklung digitaler Self-Services

Retrospektive zur Entwicklung einer neuen Vattenfall Online Service Welt

„Wir zeigen einen Paradigmenwechsel bei der Entwicklung digitaler Services im Vattenfallkonzern auf. Insbesondere wie komplexe Governance-Strukturen die Entwicklung ausbremsen, welchen anderen Herausforderungen der Wechsel auf eine agile Arbeitsweise ausgesetzt ist und wie im Zuge einer kundenzentrierten Herangehensweise in der Entwicklung wertschöpfende Ergebnisse und Vertrauen im Konzern geschaffen werden können.“

Location-Sponsor



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

Sponsoren





Track 2: [Methodisches]

Raum: 252

15:00 - 15:30 Irene Schuler (Researcher & Strategische Beraterin)

Grounded Innovation

Ethnografie als Schlüssel für user-zentrierte Innovation

„Gute Ideen beginnen oft mit der Frage nach dem richtigen Problem: Was genau ist eigentlich das Problem, für das wir Lösungen suchen? Ethnografische Forschung rückt den Nutzungskontext, also die realen Alltagssituationen, und den User mit seinen funktionalen & emotionalen Needs in den Fokus. Diese Bedürfnisse von Usern & Konsumenten zu entdecken und zu verstehen sind die Voraussetzung für die Entwicklung von nachhaltigen, nutzenstiftenden Produkten und User Experiences.“

15:35 – 16:10 Jan Jursa (idealo.de)

Jobs-to-be-done (JTBD)

Ergebnis-getriebene Innovation

„Einführung in die Jobs-to-be-done Denk- und Arbeitsweise. Jeder Kauf hat eine Vorgeschichte. Wenn der erste Domino Stein nicht fällt, fällt auch nicht der Letzte.“

16:15 - 16:45 Rainer Gibbert (Produktmanager, StyleRemains GmbH)

Innovations-Antipattern

Was be- oder verhindert Innovation?

„Jedes Unternehmen möchte innovativ sein und neue innovative Produkte auf den Markt bringen. Doch häufig fehlen hierzu nicht nur die entsprechenden Prozesse und Methoden, sondern auch grundlegende kulturelle Voraussetzungen. In diesem Vortrag werde ich einige Muster (bzw. Anti-Pattern) vorstellen und diskutieren, die der Entstehung von Innovationen im Wege stehen (können).“

Location-Sponsor



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

Sponsoren





World Usability Day 2015
12. November 2015
Hamburg

Vortragsprogramm

Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW)
Finkenau 35
22081 Hamburg

16:45 – 17:15 Pause

17:15 - 17:45 **Susanne Draheim** (Soziologin, HAW Hamburg), **Prof. Dr. Kai von Luck** (Professor für Angewandte Informatik, HAW Hamburg)

Der „Creative Space“ als Ort für interdisziplinäre Experimente und Begegnungen im Kontext von Human-Computer-Interaction

„Grundlegendes Ziel des aktuell im Aufbau befindlichen Labors ‚Creative Space for Technical Innovations‘ an der HAW Hamburg ist es vielfältigen Akteur/innen aus Wissenschaft und Wirtschaft die Umsetzung ihrer Ideen in Prototypen zu ermöglichen. Dazu stehen im ‚Creative Space‘ eine Laborfläche, Schlüsseltechnologien und Werkzeuge zur Verfügung. Wissenschaftliche Mentor/innen und Studierende begleiten die jeweiligen Projekte im ‚Space‘ so dass Forschungs-, Entwicklungs- und Produktideen zunächst in einem wissenschaftlich fundierten Umfeld diskutiert, in Prototypen überführt und schließlich auch in Richtung Produktentwicklung weitergedacht werden können. Das Zusammenspiel von Innovationen - als in Mehrwert transformierbare Ideen- und methodisch kreativem Umgang mit Technik, wie er u.a. von Mitchel Resnick (MIT/Boston) als ‚Life-Long Kindergarten‘ beschrieben wird, basiert auf der Idee, Projekte in kurzen Zyklen in interdisziplinären Teams bearbeiten zu können. Das Konzept der agilen Entwicklung von Software wird in angepasster Form weiterentwickelt. Die Übertragung dieser Ideen auf einen ‚Creative Space‘, in dem mit dem von Resnick entwickelten Zyklus (Imagine – Create – Play – Share – Reflect) Projekte entwickelt werden, ist eine in der Metropolregion Hamburg einzigartige innovative Laborinstallation.“

17:50 – 18:20 **Julia Albrecht** (Christian-Albrechts-Universität zu Kiel)

Lass dich provozieren und mach was draus

Mikrotaktiken für kreative Teamarbeit

„Was können Teams im Bildungs- und Wirtschaftssektor von Designern lernen, um innovative Lösungen für komplexe Probleme zu entwickeln? In den vergangenen drei Jahren haben wir, Prof. Heidrun Allert, Christoph Richter, Elisa Ruhl und ich, die Arbeit von Designteams bei LEGO, EOOS und der Muthesius Kunsthochschule untersucht und miteinander verglichen. Unsere Erkenntnisse überführten wir in Mikrotaktiken, die Teams herausfordern der Offenheit kreativer Prozesse mit eigenen Interpretationen der Taktiken zu begegnen.“

18:25 – 18:55 **Christoph Ullmann** (Product Owner, Immonet GmbH), **Ulrike Gruel** (Senior Product Manager und Product Owner, Immonet GmbH)

Kill the Boss

Innovation kommt nicht vom Management, sondern von der Basis

„Methoden wie man Innovationen/Feedback aus Fachabteilungen als zentralen Bestandteil des Design Thinkings in die Produktentwicklung kontinuierlich einbezieht. Wir stellen Methoden vor, die den Mitarbeitern die ‚Angst vorm Feedback geben‘ nehmen, anhand von interessanten Frameworks wie dem ‚Awesome Epic Board‘.“

Location-Sponsor

Sponsoren





Track 3: **[Über Nutzer und Geräte]**

Raum: 163

15:00 - 15:30 Tobias Gölzer (Interaction Designer, Centigrade GmbH)

Smartwatches – wer braucht so etwas überhaupt?

Eine Selbststudie feat. Casio, Pebble & Apple Watch

„Spätestens seit der Apple Watch sind Smartwatches in aller Munde. Aber sind wir mal ehrlich: so wirklich einen Nutzen haben die Wearables für kaum jemand – zumindest nicht in ihrer derzeitigen Ausprägung. Leider konnten mich privat bisher weder Casio noch Pebble, Apple Watch oder irgend eine andere Smartwatch so richtig überzeugen – aber wie sieht es mit Anwendungsfällen im industriellen Kontext aus?“

15:35 – 16:10 Tobias Zapp (Senior UX Designer und UI Developer, Lead Mobile Solutions, Ergosign GmbH)

UX Design für Augmented Reality

Von Hollywood zum Benutzer

„Augmented Reality ist für viele noch Science Fiction und Zukunftsmusik. Die momentane Entwicklung und Verbreitung von Wearables und anderen mobile Devices bringt uns Hollywood jedoch näher als jemals zuvor. Durch diese Entwicklung entstehen für UX Designer neue Herausforderungen, aber gleichzeitig auch neue Möglichkeiten bei der Interaktion und Datenvisualisierung.“

16:15 – 16:45 Konrad Köppe (Chief UX/UI Engineer, gestigon GmbH)

Can I touch this?

Gestensteuerung in VR, Konzepte für die virtuelle Interaktion.

„VR-Brillenhersteller drängen mit ihren Produkten auf den Markt und es stellt sich die Frage ‚Was mache ich damit?‘ Dass Tastatur und Maus nicht die richtigen Eingabemittel für VR sind, ist unbestritten. Volle Immersion muss direkte Interaktion mit den eigenen Händen beinhalten. Eine Kurzvorstellung aktueller Interaktionskonzepte auf dem Spielplatz Virtual Reality.“

Location-Sponsor



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

Sponsoren





World Usability Day 2015
12. November 2015
Hamburg

Vortragsprogramm

Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW)
Finkenau 35
22081 Hamburg

16:45 – 17:15 Pause

17:15 - 17:45 Dr. Denise Peters (Senior User Experience Designer, 1&1 Internet SE)

Wer bin ich und wenn ja wieviele?

Erstellung von Personas mit Hilfe von Big Data Analysen

„In diesem Beitrag wird eine Case Study präsentiert, wie man Personas mit Hilfe von Inhouse Big Data Analysen erstellen kann. Hierbei wird auf die Vorteile und Schwierigkeiten der Erstellung eingegangen als auch ein Ausblick gegeben, welches Potential diese Vorgehensweise mit sich bringt.“

17:50 – 18:20 Thorsten Jonas (Head of Concept, CELLULAR GmbH)

The Future of TV is Apps

UX auf dem Fernseher

„Apps auf dem Fernseher sind die Zukunft. Spätestens seit Apple mit dem neuen Apple TV auf den Zug aufgestiegen ist, ist klar, dass es so kommen wird. Aber wieso ist das eigentlich so? Und wie kreiert man eine gute App für das Apple TV oder eine der anderen TV Boxen bzw. Smart TVs? Was zeichnet eine gute UX auf dem Fernseher eigentlich aus?“

18:25 – 18:55 Simon Birke (User Requirements Engineer und Technical Product Owner, Heidelberg Mobil International GmbH)

Gefangen im Kontext

Wenn Nutzer von ihrer Software gelangweilt sind

„Kontextsensitive Nutzungskonzepte wie bei Amazon, Google oder Spotify reagieren meist nur auf die Interaktionen des Nutzers und versuchen ähnliche Muster abzuleiten und anzubieten. Kurzfristig können die Informationen relevant sein, langfristig werden die Daten aber verdichtet und schließen den Benutzer in einer Informationsblase ein. Hier besteht Handlungsbedarf den Nutzer immer wieder zu fordern, ihm Möglichkeiten zum Ausbrechen von bestehenden Mustern zu geben und eine Entwicklung seines digitalen sowie realen Profils zu fördern.“

Location-Sponsor



Sponsoren

