Benjamin Bauer

User Experience Engineer

Hallo, ich bin Benjamin Bauer, 27 jähriger, leidenschaftlicher **UX Engineer, Designer und Consultant.** Meine Passion ist es neue und kreative Wege zu finden die bestmöglichste User Experience zu schaffen, immer mit einem durchdachten Mix aus Technologie und Design. Meine Aufgaben reichen von **Konzeption, Entwicklung und Projektleitung** von Extended Reality-, sowie Webanwendungen. Ich liebe es neue Interaktionen und Interfaces zu entwickeln. Ich habe sowohl meinen Bachelor in „Interactive Media Design“ in Darmstadt als auch meinen Master „Leadership in the Creative Industries“ abgeschlossen. Aktuell beweise ich meine Fähigkeiten bei **Accenture**. Dort leite ich die **Extended Reality Abteilung des Liquid Studios**, welches sich auf Innovationsprojekte und Raipid Prototyping fokusiert. Zuvor habe ich zusätzlich bei verschiedenen Arbeitgebern, wie Atelier Markgraph in Frankfurt oder das Fraunhofer Institut IGD in Darmstadt gearbeitet.

Was ich mache

UX Design

Konzipieren von Abläufen und Anwendungen bis hin zu fertigen UI-Designs. Dabei immer zielgruppenorientiert tiefe Recherche und Analysieren von Problemen bzw. Bedürfnissen.

UX Development

Konzepte direkt umsetzten, egal ob detailreiche Prototypen oder vollfunktionsfähige Anwendungen. Darunter Extended Reality Anwendungen als auch Webapplications.

Consulting

Lösungen in Projekten finden, zu Beraten und mit großer Leidenschaft Ergebnisse vor Menschen zu präsentieren. Organisieren und Planen sowohl von und mit interdisziplinären Teams.

Wo ich bisher gearbeitet habe

Accenture Technology, Kronberg im Taunus
Seit Dezember 2018
UX Engineer & Teamleiter

Fraunhofer IGD, Darmstadt
April 2017 - November 2018
Studentische Aushilfe, UX-Design & Entwicklung, Visual Computing System Technologies

Atelier Markgraph, Frankfurt
September 2015 - Oktober 2016 & März 2017 - September 2017
Studentische Aushilfe & Praktikant, Interaktionsgestaltung

Hochschule Darmstadt
September 2014 - September 2015 & April 2016 - Juli 2016
Studentischer Studienberater & Tutor, Interaktive Media Design

Deutsche Telekom AG, Darmstadt
Februar 2014 - März 2014
Praktikum, Product Management TV

Projekt Beispiele

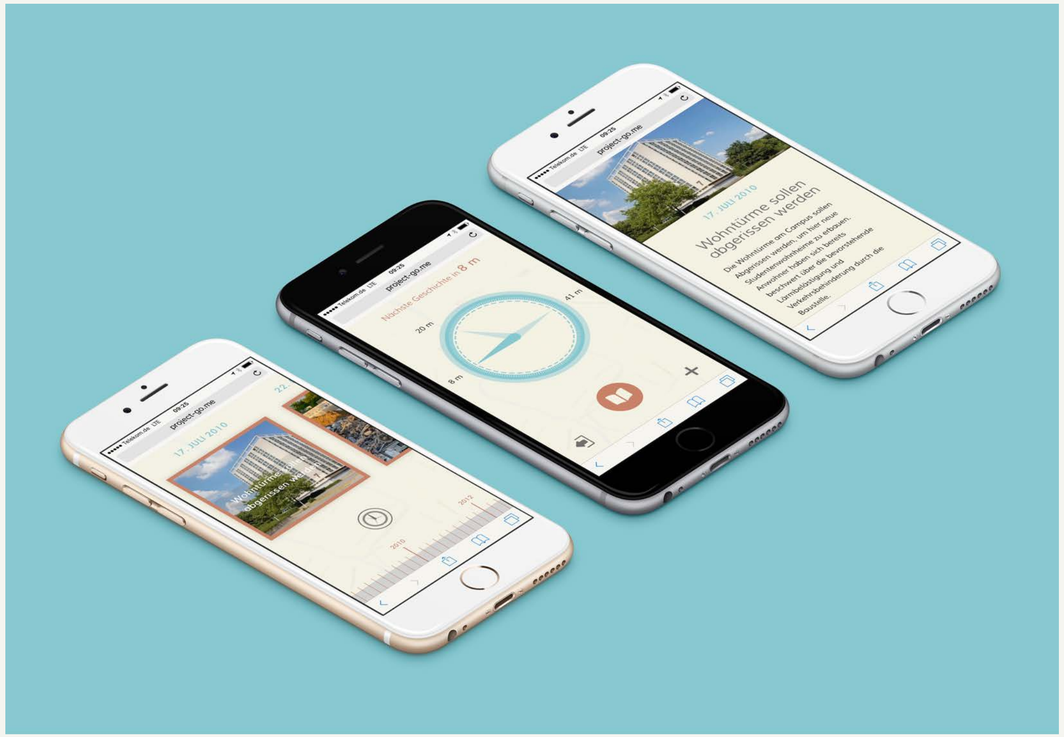
Project GO

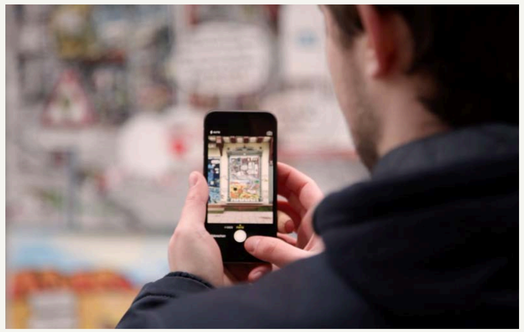
3. Semester - Semester Projekt
Dynamische Stadtchronik

Project GO! ist eine digitale, persönliche und dynamische Stadtchronik an der der einfache Bürger teilnehmen kann. Er kann vor Ort zurück in die Vergangenheit blicken um die Gegenwart zu verstehen und seine eigene Gegenwart, was ihm in seiner Zeit wichtig ist, für die Nachwelt verewigen. Die Besonderheit: Man kann Ereignisse nur vor Ort lesen und bekommt mit Hilfe eines Kompasses die 3 nächsten Geschichten in seiner Nähe angezeigt.

Nutzern bietet es zusätzlich die Möglichkeit, aktuelle persönliche Erlebnisse oder historische Ereignisse an diesem Ort zu verewigen. So entsteht an jedem Ort ein individueller Zeitstrahl. Vor allem für Kommunen und Städte eignet sich dies als ein dynamischer, persönlicher digitaler Stadtführer, welcher die Orte für beispielsweise Touristen interessanter und erfahrbarer für macht.

Entwickelt wurde im Projekt eine voll funktionale Web-App sowie ein Konzept zur Verbreitung und Finanzierung. Das Projekt gewann 2015 den ersten Preis des Future Awards in der Kategorie „Culture“ und wurde auf verschieden Veranstaltungen wie der Hobit 2016 in Darmstadt ausgestellt.





Weitere Projektbeteiligte: Aylin Sahin, Patrick Fieger
Meine Hauptaufgaben: Recherche, Konzept, UX, Design, Management, Präsentation

Selv

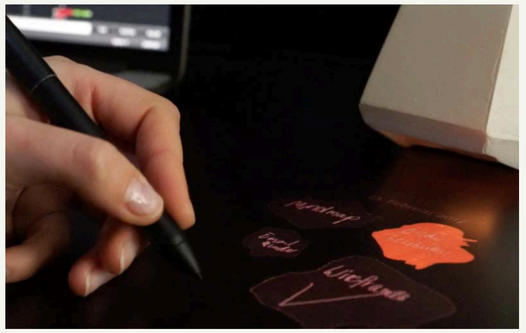
7. Semester - Bachelor Arbeit
IoT zur Planung und Reflexion

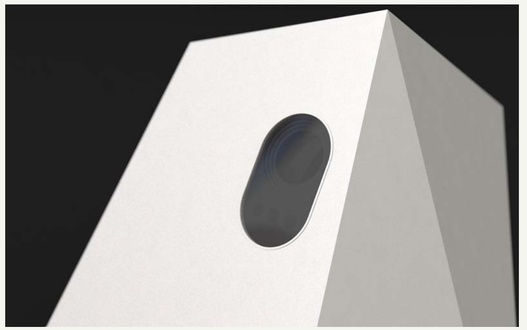
Mit „Selv“ wurde ein natürliches und persönliches Interface zur Planung und Reflexion des beruflichen Lebens für junge und neue Selbständige entwickelt. „Selv“ ist ein intelligentes Objekt und befindet sich innerhalb einer vernetzen Umgebung von Objekten im Internet der Dinge.

Der Nutzer wird dabei unterstützt, seine Aufgaben aufzuschreiben, zu kategorisieren, sowohl langfristige als auch kurzfristige Ziele zu definieren und seinen Prozess zu reflektieren. Dafür wurden mithilfe eines Unternehmensberaters Methoden für Planung und Reflexion entwickelt, die sich je nach Fortschritt des Nutzers anpassen. Dadurch können Nutzer ihr Aufgabenmanagement in etwa 5 Minuten am Tag erledigen.

Interagiert wird mit einem Stift über eine Projektionsfläche. Diese Interaktionen sind wie mit Stift und Papier: es gibt keine Buttons und Fenster. „Selv“ lernt den Nutzer kennen und analysiert sein Verhalten während der Arbeit durch Machine Learning. So muss niemand lernen wie man es bedient, sondern „Selv“ lernt die Gesten und Verhaltensweisen vom Nutzer. Zusammen mit „Selv“ wird dem Nutzer die Möglichkeit geboten, produktiver zu arbeiten und seine Ziele zu erreichen.

Das Projekt wurde unteranderem auf der ThingsCon 2017 in Amsterdam, auf dem Future Award 2017 in Langen ausgestellt und wird auf der HCII 2018 in Las Vegas vorgestellt.





Weitere Projektbeteiligte: Doreen Scheller
Meine Hauptaufgaben: Recherche, Konzept, Programmierung, Präsentation

Malie

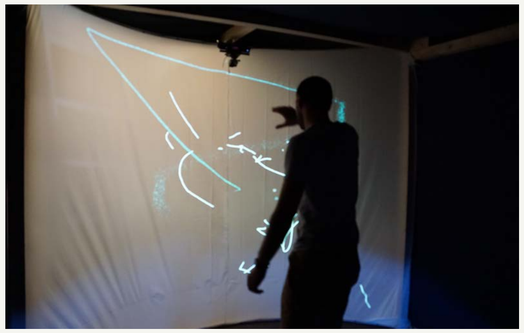
6. Semester - 2016
Inspiration durch Ambient Intelligence

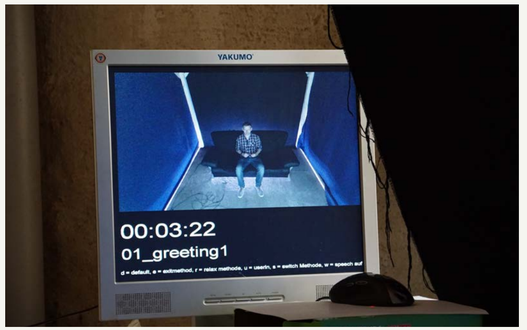
Malie ist ein intelligentes System bzw. ein interaktiver Raum, der Arbeitern in einem Büro die passende Entspannungspause bringt. Dadurch haben Menschen die Möglichkeit inspiriert werden zu können und ihren Stresspegel zu senken. Das Projekt findet sich damit im Bereich „Ambient Intelligence“.

Inspiration kann nur dann entstehen, wenn der Kopf befreit von Reizen ist. Erst dann können Informationen mit anderen Gedanken verknüpft werden. Dafür unterstützt Malie den Nutzer mit individuellen Entspannungspausen.

Malie analysiert durch Machine Learning die Vitaldaten des Nutzers und den Arbeitskontext in dem er sich gerade befindet. Indem wir diese beiden Informationen miteinander verknüpfen, können wir dem Nutzer den besten Zeitpunkt für eine Pause vorschlagen. In dieser Pause bietet unser System ihm die Entspannungsmethode an, die aktuell am besten zu ihm passt und unterstützt den Nutzer bei der Durchführung. Dafür wird der Nutzer in einen eigen dafür gebauten Entspannungsraum eingeladen. Dieser besteht aus einem Projektionssystem und verschieden Sensoren, die es dem Nutzer möglich macht durch Gesten, Bewegung und Stimme zu interagieren.

Das Projekt war unter den Finalisten des Future Awards 2016 und wurde in dem Zusammenhang in Frankfurt ausgestellt.





Weitere Projektbeteiligte: Arif Basaran, Ruven Sprenger, Ali Dindin und Kai Zwier
Meine Hauptaufgaben: Recherche, Konzept, Programmierung, Präsentation

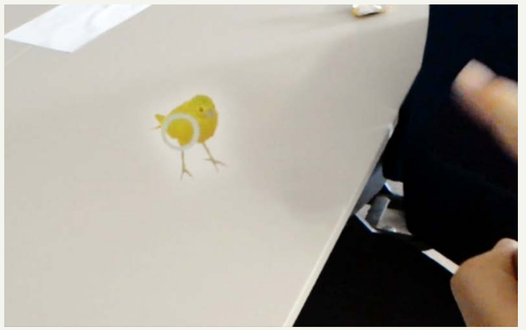
¡Holalens!

8. Semester - 2017
Lernen mit Hololens

¿Hablas español? Holalens ist eine App zum Lernen von Spanisch, konzipiert für die Microsoft Hololens. Durch die Interaktion mit der Umgebung und digitalen Objekten verbinden wir verschiedene Sinne miteinander. Das Ziel dabei ist, eine immersive und einprägsame Lernumgebung zu schaffen.

Das Lernen mit allen Sinnen fördert enorm dem Prozess des Sprachenlernens im Vergleich zu monotonen Übungen. Durch Stimmen, Klängen und Spracherkennung lernt der Nutzer auf einer der natürlichsten Arten. Visuelle Objekte platzieren sich in den realen Raum, werden zu Übungsobjekten und erzählen zusammen eine Geschichte. Durch die Verbindung mit realen Objekte wird die unterbewusste Reflexion nur durch vorbeilaufen gefördert. Interaktionen durch Bewegung und Gesten unterstützen zusätzlich das multisensorische Lernen.

Natürlich lässt sich dieses Konzept auch verschiedene Sprachen ausdehnen. Im Rahmen eines kleines Kurses wurde dieses Projekt entwickelt. Es beinhaltet diverse Konzepte für Übungen, einen funktionsfähigen Prototyp und verschiedene Nutzertests.



Weitere Projektbeteiligte: Eve Phatthiya Chaobovorn, Yoza Norori, Doreen Scheller und Chris Wolber
Meine Hauptaufgaben: Konzept, Programmierung

Kontakt

Ich freue mich von Ihnen zu hören!

contact@benjamin-bauer.com

benjamin-bauer.com