



Hochschule Ruhr West, Lützowstraße 5, 46236 Bottrop

09:00-10:20	Begrüßung	Prof. Dr. Stefan Geisler, HRW
	Keynote	Andreas Klapdor, Innovationsmanagement / Leiter Leuchtturmprojekte, RWE Effizienz GmbH
	Mensch vs. Computer: Macht das alles überhaupt Sinn?	Daniel Greitens, MAXIMAGO
	Best-Practice: Intuitive Benutzeroberflächen & innovatives Motivationsdesign – wie Spieleentwickler die Mensch-Maschine-Schnittstelle optimieren!	Stefanie Waschk, Engage.NRW
Pause		
10:40-11:40	Familienangehörige spielerisch zusammenführen - ein Projektbeispiel für Positive Computing im demografischen Wandel	Prof. Dr. Stefan Geisler, HRW
	Psychologie der Assistenz: Technische Unterstützung für Autonomie und Wohlbefinden	Priv.-Doz. Dr. Gerhard Rinkenauer, IfADO
	Usability und Smart Home unter einem Dach: Besonderheiten und Vorgehensweisen	Anja Dauer & Sandra Schering, itemis
Mittagspause (inkl. Imbiss)		
13:00-14:15	Spielerische Motivation am Fließband? Chancen und Herausforderungen von Industrial Gamification	Dr. Jörg Niesenhaus, Centigrade
	Prototyping – Ideen erfahrbar machen	Johanna Schloetmann, UID
	Keynote	Dr. Stefan Becker, Supervisor Global Core HMI, Ford Werke GmbH
Pause		
14:30-16:00 Workshops * Teil 1	User Experience und Markenführung, Achim Rögner, UID	Maschine unterstützt Mensch: Benutzerschnittstellen in der Industrie 4.0, Dr. Jörg Niesenhaus, Centigrade
	Parallel Führung 1 (ca. 30 Min)	
Pause		
16:15-17:45 Workshops * Teil 2	Positive Computing: Ein neuer Trend in der Mensch-Technik-Interaktion Grundlagen und Anwendungsbeispiele, Prof.'in Sabrina Eimler und Prof. Dr. Stefan Geisler, HRW	Developing User Experience: Wie kann eine User Experience Strategie in Software umgesetzt werden und wie arbeiten UX und Entwicklung effektiv zusammen? Dr. Ronald Hartwig und Daniel Greitens, MAXIMAGO
	17:45-18:30	Fazit
	Im Nachgang Führung 2 (für Workshopteilnehmer)	

* Die Teilnahme an den Workshops ist kostenpflichtig (150 € Gesamtpreis).