



Benjamin Bauer

UX Design, -Development & -Consulting



Ich bin Benjamin Bauer, 25 jähriger, leidenschaftlicher **UX Designer, Developer und Consultant**. Meine Passion ist es neue und kreative Wege zu finden die bestmögliche **User Experience** zu schaffen mit einem durchdachten Mix aus **Technologie und Design**. Ich habe sowohl meinen **Bachelor in „Interactive Media Design“** als auch meinen **Master „Leadership in the Creative Industries“** in Darmstadt abgeschlossen. Aktuell beweise ich meine Fähigkeiten bei **Accenture**, aber auch vorher bei verschiedenen Projekten und Arbeitgebern, wie Atelier Markgraph in Frankfurt oder das Fraunhofer Institut IGD in Darmstadt. Meine Aufgaben reichen von **Recherche, Konzeption und Entwicklung** von Webanwendungen bis hin zu modernen Systemen wie Microsoft Hololens oder Systeme fürs Internet der Dinge.

Was ich mache



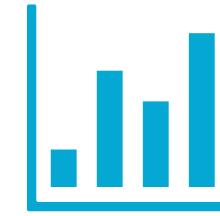
UX Design

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



Development

Konzepte direkt umsetzen, egal ob detailreiche Prototypen oder vollfunktionsfähige fertige Anwendungen. Darunter Webapps, Systeme fürs Internet der Dinge oder Augmented Reality Anwendungen.



Consulting

Lösungen in Projekten finden, zu Beraten und mit großer Leidenschaft Ergebnisse vor Menschen zu präsentieren. Organisieren und Planen sowohl im interdisziplinären Team als auch selbständig gehört dazu.

Wo ich bisher gearbeitet habe

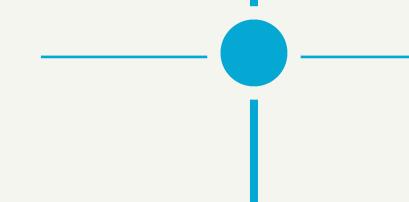
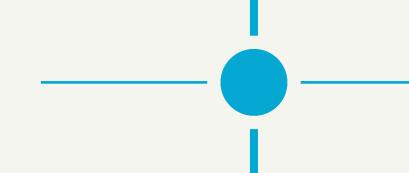
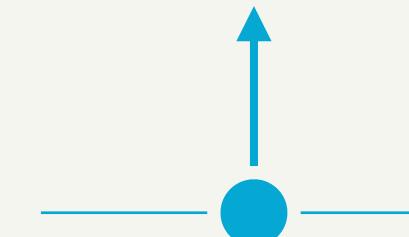
accenture

Fraunhofer
IGD



h_da
HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Deutsche
Telekom



Accenture Technology, Kronberg im Taunus

Seit Dezember 2018

UX Development & Interaction Design

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

Anwendungen die ich nutze

Design

Sowohl Screens und Icons in 2D als auch Modelle in 3D



Photoshop



Illustrator



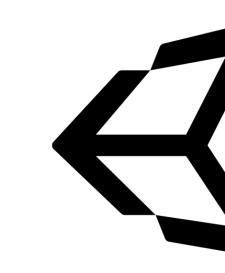
Adobe XD



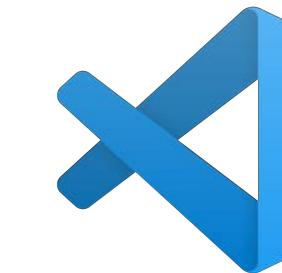
Cinema 4D

Programmierung

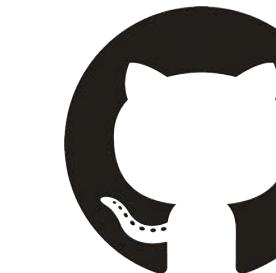
In den verschiedensten Sprachen und Plattformen



Unity 3D



VS Code



Github



Processing

Dokumentieren und Präsentieren



iWork

Pages, Keynote, Numbers



MS Office

Word, PowerPoint, Excel

Videoschnitt und Animationen



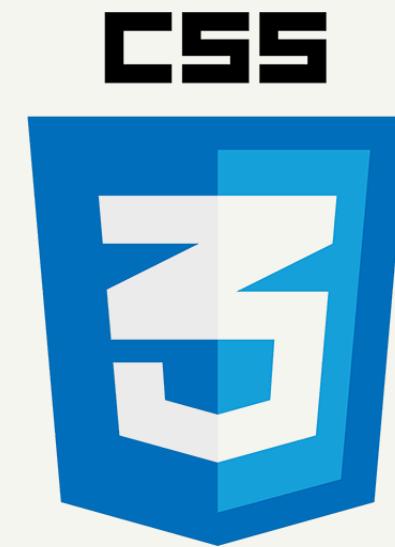
Final Cut Pro X



After Effects

Programmiersprachen die ich spreche

Sehr gut



Gut

Grundkenntnisse



Swift

Projekt Beispiele



Project GO

3. Semester - Semester Projekt
Dynamische Stadtchronik

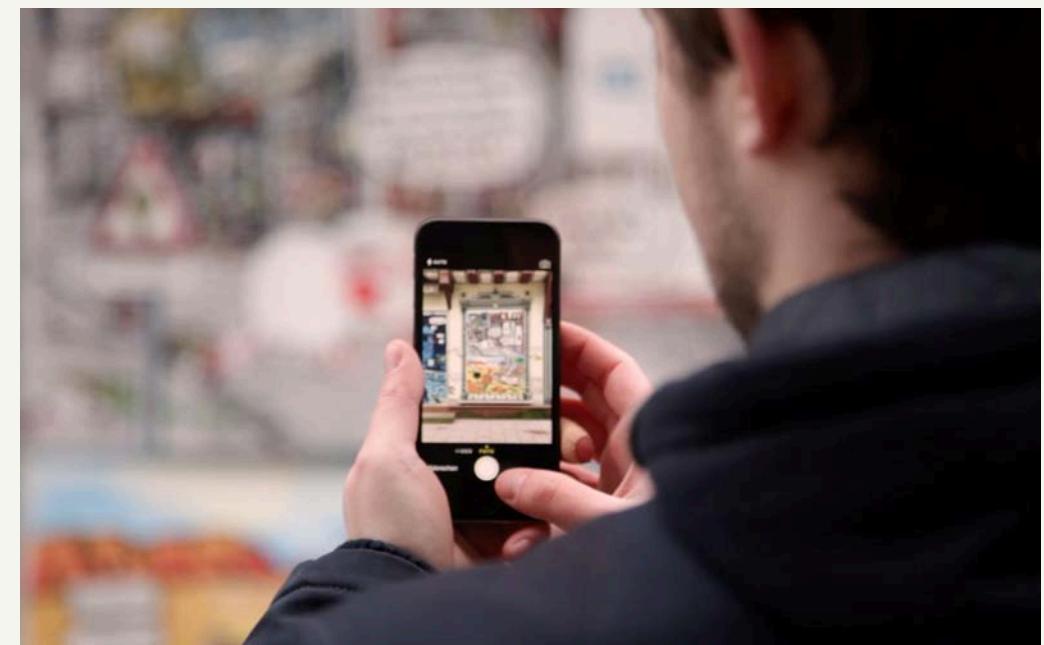
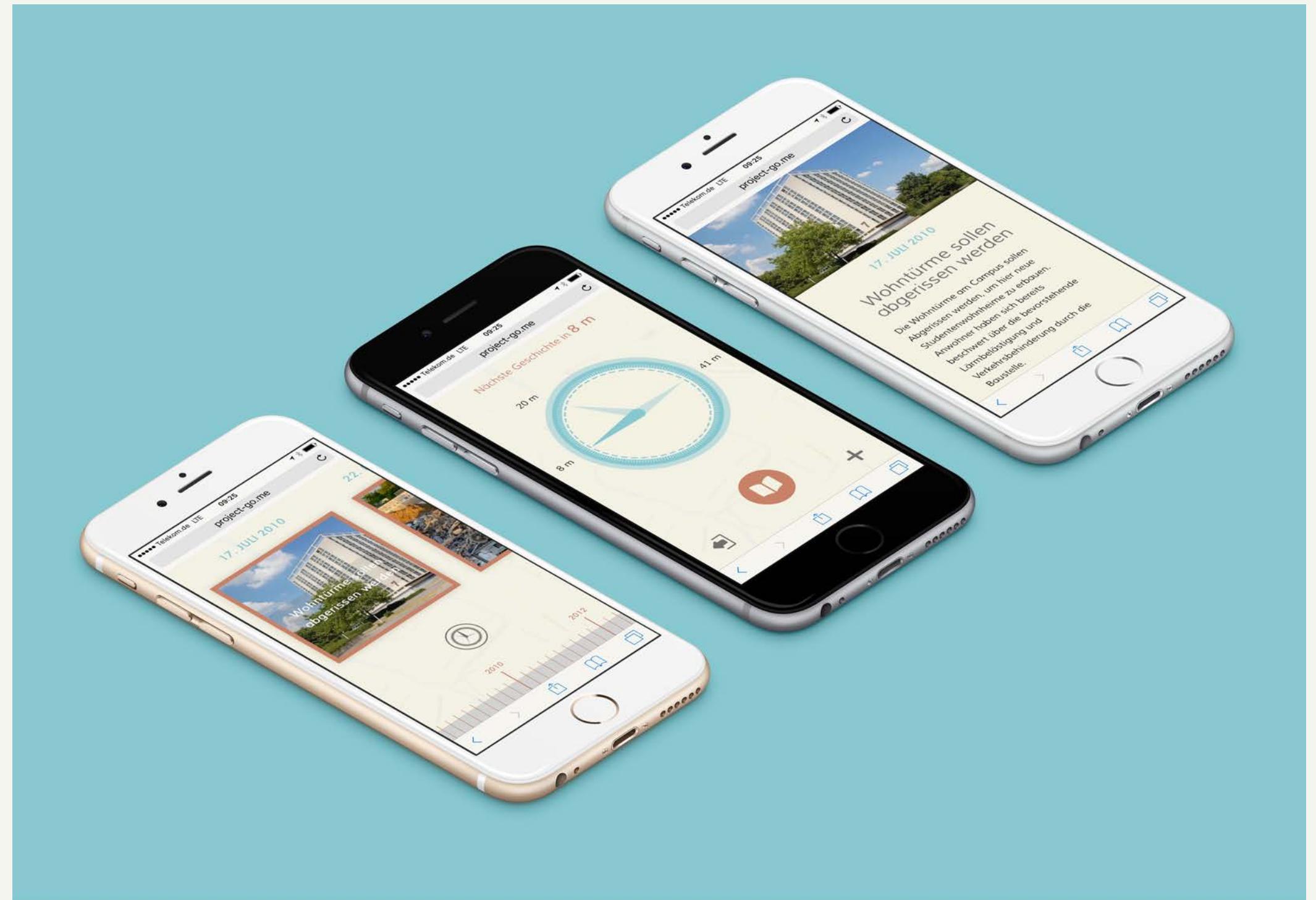
Project GO! ist eine digitale, persönliche und dynamische Stadtchronik an der der einfache Bürger teilnehmen kann. Er kann vor Ort zurück in die Vergangenheit blicken um die Gegenwart zu verstehen und seine eigene Gegenwart, was ihm in seiner Zeit wichtig ist, für die Nachwelt verewigen. Die Besonderheit: 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 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 verschiedenen Veranstaltungen wie der Hbit 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.

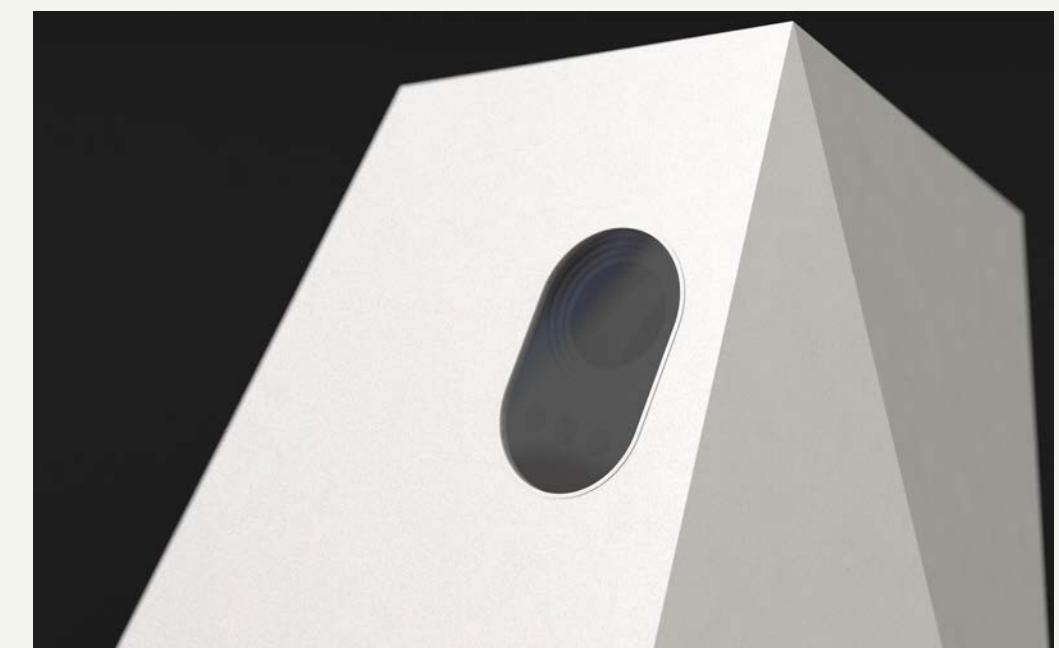
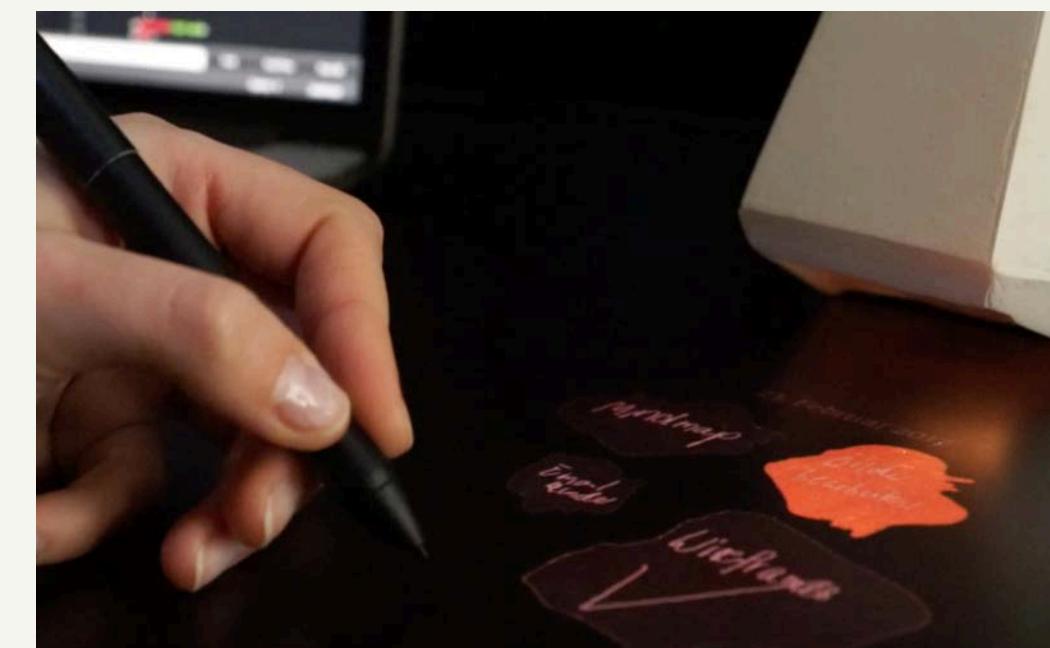
Der Nutzer wird dabei unterstützt, seine Aufgaben aufzuschreiben, zu kategorisieren, sowohl langfristige als auch kurzfristige Ziele zu definieren und seinen Prozess zu reflektieren. Dafür wurden mithilfe eines Unternehmensberaters Methoden für Planung und Reflexion entwickelt, die sich je nach Fortschritt 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 unter anderem 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

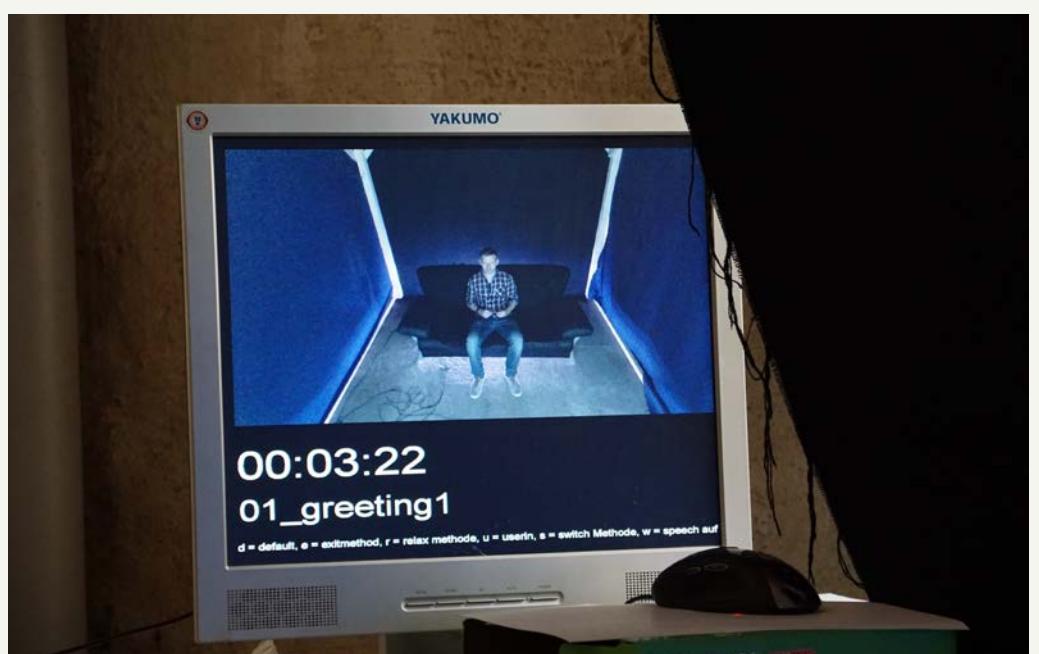
Malie ist ein intelligentes System bzw. ein interaktiver Raum, der Arbeitern in einem Büro die passende Entspannungspause bringt. Dadurch haben Menschen die Möglichkeit inspiriert werden zu können und ihren Stresspegel zu senken. Das Projekt findet sich damit im Bereich „Ambient Intelligence“.

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 verschiedenen 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!

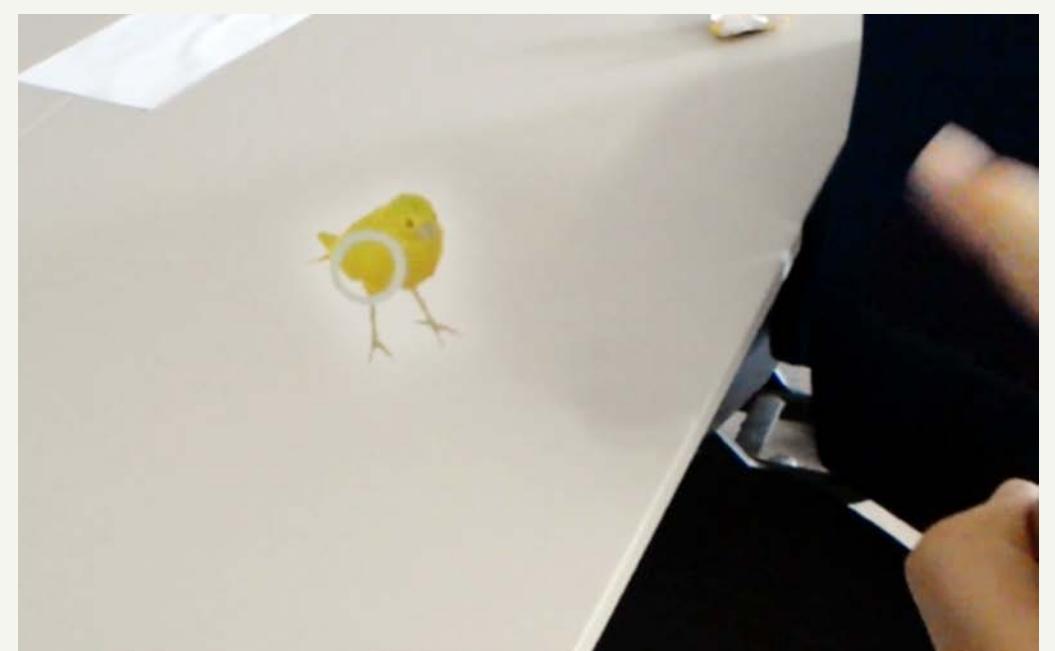
8. Semester - 2017
Lernen mit Hololens

¿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 den Prozess des Sprachenlernens im Vergleich zu monotonen Übungen. Durch Stimmen, Klängen und Spracherkennung lernt der Nutzer auf einer der natürlichssten Arten. Visuelle Objekte platzieren sich in den realen Raum, werden zu Übungsobjekten und erzählen zusammen eine Geschichte. Durch die Verbindung mit realen Objekten 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 kleinen 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