

Programm WUD Hamburg, 12.11.2009

12.00	Workshops	
14.00	Pause	
	Usability 1 Raum 1.12	Nachhaltigkeit Raum 1.11
15.00	Alexander Schilling Über Usability redet man nicht! Kann eine neue Kommunikations-Kultur die Usability verbessern?	Frank Jacob Human Interface Design User Experience Design (populär-) wissenschaftlicher Informationssysteme
15.30	Hendrik Wilmanns SirValUse Consulting GmbH Qualitative User Experience Tests als Ausgangspunkt von Marketingberatung	Ulrike Niesmann EPEA Institut cradle2cradle Manuel Haugke go-green-or-die.net go-green-or-die.net – über falsche Hasen und glücklichen Müll
16.00	Sebastian Deterding Hans-Bredow-Institut für Medienforschung Gaming it? Was User Experience Designer von Game Designern lernen können	Arno Bublitz Human Factors International A light and connected lifestyle Moderation: Frank Jacob Wrap-Up
16.30	Pause	
	Usability 2 Raum 1.12	Usability 3 Raum 1.11
17.00	Peter Kurstjens Wacom Europe GmbH Hardware as a service How to engage users after they have bought your product	Arne Kittler Fork Unstable Media GmbH My.Interface Überlegungen zum Umgang mit individueller User Experience
17.30	Patrick Roelofs eparo GmbH Pragmatisches User Centered Design Erfolg durch konsequente Nutzerorientierung	Elske Ludewig eResult GmbH Website-Usability für die Generation 50+ Seniorenfreundliche Webseitgestaltung am Beispiel von Online-Banking und Versandapotheken im Internet
18.00	Cedric Ebener CE+CO GmbH Räume als Interface Schnittstellen-Design für reale Erlebnisse	Rainer Gibbert XING AG Der typische Netzwerker Die Erstellung von Personas für das Business-Netzwerk XING
18.30	Get Together	