

CHRISTIAN GRAF



PERSÖNLICHE ANGABEN

Familienstand verheiratet, ein Kind
Staatsangehörigkeit Deutsch
Geburt 18.06.1977 in Rostock

AUS- UND WEITERBILDUNG

6/1997 Abitur am Humboldt Gymnasium Kiel: Note 1,5
10/1999 – 02/2006 Dipl.-Ing. der Computervisualistik in Magdeburg: Note 1,7
2008 – 2013 (Teilzeit-)Promotion an der Universität Hamburg und Bremen: Note 1
10/2013 Certified Professional User-Experience: Foundation Level

KOMPETENZÜBERSICHT

Kernkompetenzen User-Centered-Design & User Experience Engineering; User-Research; formative und evaluative Usability-Verfahren
UX-Evaluation qualitative & quantitative Erhebungsverfahren, statistische Auswertungsverfahren
UX-Konzeption Systematische Anforderungserhebung, *Grobentwurf* mittels Paper Prototyping, Colloborative Walkthrough, Cardsorting; *Feinentwurf* mittels User Interface Patterns & digitalem Prototyping
Metakompetenzen Projektplanung & -koordination; Kommunikations- & Präsentationsgeschick; Sicheres, eloquentes Auftreten; schnelle Auffassungsgabe
Spezialkompetenzen Moderation von Gruppen, Design-Thinking Methodik & Werkzeuge, Konzeption von barrierefreier Zugänglichkeit, Raumkognition

BERUFLICHER WERDEGANG

2000 – 2006 Neben dem Studium selbstständig in der Anwendungsentwicklung (Projektmanagement, Anforderungserhebung, Konzeption, Implementierung in Java, PHP, MySQL, HTML)
2001 – 2005 Diverse Anstellungen an der Universität Magdeburg (studentischer Mitarbeiter, Übungsleiter) und als Praktikant an universitätsnahen Instituten (u.a. Fraunhofer): Konzeption, Programmierung und Evaluation von Softwarekomponenten
05/2006 – 12/2007 Mitarbeiter am Fraunhofer-Institut für Experimentelles Softwareengineering, Abteilung Requirements- and Usability-

Engineering: Systematische Anforderungserhebung (Projekt www.redseeds.eu); Usability-Evaluation und Interaktionskonzeption (Projekt www.fun-of-use.de)

Seit 2008 Projektarbeit in Teilzeit als freiberuflicher User-Experience Consultant (User Research, Konzeption, Evaluation, Strategieberatung) u.a. mittels Nutzerbefragungen, Expertenreviews, Usability-Tests; Moderator von kollaborativen Workshops (Co-Design nach Design Thinking Modell)

EHRENAMTLICHES ENGAGEMENT

2008 – 2013 Peer-Reviewing wissenschaftlicher Artikel für Konferenzen und Zeitschriften: CHI, UxPA, MMI Interaktiv

2010 – 2012 Telefonseelsorger bei der Studentischen Telefon- und Email-Seelsorge

Seit 2010 Organisatorische Beratung und Konzeption der Online-Strategie des Vereins Freizeit-Helden

Seit 2011 Local Leader der Interaction Design Association, Chapter Hamburg & Co-Organisator und Moderator des monatlichen [User Roundtable Hamburg](#)

2011 & 2013 Co-Organisator und Co-Moderator der [Un-Konferenzen](#) „[Raum Schiff Erde](#)“ in Hamburg

2012 Co-Organisator und Co-Moderator des 1. [Creativity Jams](#) in Hamburg

Seit 2012 Mentor im Verein der Ehemaligen der Friedrich-Ebert-Stiftung

AUSLANDSAUFENTHALTE

7/1997 – 6/1998 Bosnien-Herzegovina: Büroleiter für SHL e.V. in Sarajevo

7/2002 – 8/2003 Neuseeland: Auslandssemester & Praktikum am HITlab NZ

SPRACHKENNTNISSE

Englisch 7 Jahre Schulbildung plus 2 Jahre Arbeits- und Umgangssprache - verhandlungssicher

Französisch 5 Jahre Schulbildung plus 3 Wochen Sprachkurs in Frankreich - ausreichend

STIPENDIEN & EHRUNGEN

1/2002 – 09/2005 Stipendiat der Friedrich-Ebert-Stiftung

01/2008 – 12/2009 Stipendiat des Graduiertenkollegs CINACS

10/2010 Reisekostenstipendium der Gesellschaft für Kognitionswissenschaft

09/2013 – 12/2013 Stipendiat im Social Impact Lab Hamburg (socialimpactlab.eu)

KENNTNISSE & KOMPETENZEN

Kernkompetenzen

Analyse	Systematische Dokumentation bestehender Interaktionssysteme, der Anforderungen und Verbesserungswünschen mittels z.B. Nutzerbeobachtung, -befragungen oder Fokusgruppen
Konzeption	Grob- und Feinkonzeption und –spezifikation von Interaktionssystemen nach DIN/ISO 9241 Erstellung von (interaktiven) Dialogprototypen mittels Paper-Prototyping, Wireframes, High-Res Mock-ups mit z.B. Axure, Omnigraffle, Balsamiq, Visio, Photoshop & Powerpoint
Evaluation	Praktische Erfahrung mit qualitativen & quantitativen Verfahren: Usertests (z.B. mit Morae), heuristische Evaluation, Nutzerbefragungen und –beobachtungen inklusive Auswertung, Interpretation und Dokumentation Erfahrung mit statistischer Auswertung mittels z.B. SPSS & Excel

Metakompetenzen

Projektplanung & -steuerung inkl. Teamkoordination
Kommunikations- & Präsentationsgeschick, sicheres Austreten
Kenntnisse in agiler Produktentwicklung

Spezialkompetenzen

Moderations- und Schlichtungstechniken für Teams
Unterstützung von Produktentwicklungsteams mittels Methoden des Design Thinking
Design4All: Konzeption von barrierefreier Zugänglichkeit, insbesondere für kognitive und sensorische Einschränkungen

Weiteres

Umfangreiche Kenntnisse in Layout, Bildbearbeitung und Illustrationserstellung mit z.B. GIMP, Photoshop & Illustrator
Sicherer Umgang mit Office Paketen, insbesondere Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Präsentationserstellung

PROJEKTERFAHRUNG



1. Durchführung von Produktentwicklungsworkshops bei eparo (2013)

- Mobile First Banking App für iPad:
Funktionsauswahl & Navigationskonzept
- Responsive Microsite für eine Versicherung:
Funktionsauswahl & Navigationskonzept



2. UX-Strategieberatung mittels Methoden aus dem Design-Thinking (andauernd)

für ein Start-Up bzgl. eines tragfähigen Geschäftsmodells im eCommerce und des dazugehörigen Interaktion Designs (Mobile First Paradigma)

3. UX-Strategie-Beratung bzgl. Conversionoptimierung eines Online-Shops (andauernd)

- Mittel: Cognitive Walkthrough, Personas, geplant: A/B Tests
- Erreichte Ziele: Review der Informationsarchitektur & der Seitenstruktur, Verbesserungen im Businessplan, z.B. genaue Definition der Zielgruppe und des eigentlichen Kernprodukts

4. UX-Strategie- & Geschäftsstrategieberatung des gemeinnützigen Start-Ups Freizeit-Helden in Frankfurt (andauernd)

- Mittel: Cardsorting, Papier & Interaktive Prototypen, Projektmanagement
- Erreichte Ziele: hohe UX trotz begrenzter Mittel, leichte Bedienbarkeit von Front- und Backend, hohe Reichweite durch Social Media Strategie



5. Workshopleitung zur Produktentwicklung mit 20 Personen beim Creativity Jam Hamburg (2012)

- Mittel: Co-Moderation einer abgewandelten Design Thinking Vorgehensweise, v.a. Ideation und Prototyping
- Erreichte Ziele: Fünf innovative Konzepte für digitale Produkte wurden entwickelt



6. Multinationales User Research & Produktentwicklungsworkshop bei Gigaset (Österreich, Niederlande, Russland) (2012)

- Mittel: Fokusgruppen & eigene Vorgehensweise („Innovation Jam Workshop“)
- Erreichte Ziele: Dokumentation der multinationalen Nutzungskontexte; konkrete Innovationsideen für die Funktions- und UX-Verbesserung des Produkts sind identifiziert, bewertet und zu neuen Produktideen zusammengefasst



7. Usability-Untersuchung einer Intranetanwendung bei der Daimler TSS in Stuttgart (2012)

- Mittel: Heuristische Evaluation, Usabilitytesting mit Morae, Nutzerinterviews und Fragebögen, Projektmanagement



- Erreichte Ziele: Primäre Arbeitskontextes und Nutzergruppen identifiziert und dokumentiert; Dokumentation von Akzeptanzproblemen bei den Nutzern und deren Gründe; Identifikation, Dokumentation und Priorisierung von Schwachstellen im UI Design und von suboptimalen Arbeitsabläufen; Konzeptuelle Vorschläge für neues UI
8. Workshopleitung zur Gruppenkreativität an der Universität Twente in Enschede (Niederlande) (2011)
- Mittel: Eigene Vorgehensweise („Innovation Jam Workshop“)
 - Erreichte Ziele: Vermittlung von Kreativitätstechniken, Gruppenarbeitstechniken und Vorgehensweisen mit der Innovationsentwicklung
9. Veranstaltung und Co-Moderation der (Un-)Konferenz Raum Schiff Erde in Hamburg (2011 und 2013)
- Mittel: Viel persönlicher Einsatz bei der Akquise von Referenten, Location und Sponsoren; Organisation und Abstimmung mit 5-10 weiteren Organisatoren mittels webbasiertes Projektmanagementtool (podio.com)
 - Erreichte Ziele: Erfolgreiche Durchführung mit einem Dutzend Referenten aus ganz Deutschland, 100 Gästen und dabei nahezu kostenlos
10. Gründung der Interaction Design Association, Chapter Hamburg und Veranstaltung und Co-Moderation des User Experience Roundtable Hamburg und der IxDA Hamburg Vorträge (seit 2011)
- Mittel: Heuristische Evaluation, Nutzerinterviews, User-Tests und Feldbeobachtung
 - Erreichtes Ziel: Identifikation und Priorisierung von Schwachstellen im UI Design und den Prozessen im Betrieb
12. Usability Engineering als Mitarbeiter der Abteilung RUE am Fraunhofer IESE (2006-2007)
- Konzeption, Vorbereitung und Durchführung von Workshops beim Kunden; Erstellung und Dokumentation von Schulungsunterlagen
 - Konzeption und Durchführung von Benutzerumfragen zur Evaluation der Verständlichkeit einer Anforderungssprache
 - Praktische Tests von Benutzungsoberflächen (UI), Konzeption von A/B Tests
 - Ergründung und Konzeption von motivationalen UX-Pattern
 - Mittel: Cardsorting in Gruppenarbeit, Wireframemodelle und interaktive Prototypen, Usabilitytests
 - Erreichte Ziele: Definition & Konzeption der UX-Pattern, erfolgreicher Pilottest: Benutzeroberflächen mit hoher UX

UNIVERSITEIT TWENTE.



13. Planung, Anforderungsanalyse, Konzeption von Teilen der Internet-Plattform des FES-Ehemalige e.V., Konzeption und Implementierung eines Teilprojekts (2005)

- Mittel: Personas & Use-Cases, Wireframemodelle und Rapid Prototyping
- Erreichtes Ziel: Konzeption und Implementierung des UIs



14. Portierung einer Access Datenbank inklusive Planung, Anforderungsanalyse, Konzeption und Realisierung als Internet-Anwendung für die Adresspflege eines Abi-Abschlussjahrgangs

- Mittel: Wireframemodelle, Papier- und interaktive Prototypen, Heuristische Evaluation, Projektmanagement
- Erreichtes Ziel: Konzeption, Implementierung und Pilottest der Anwendung

15. Planung, Anforderungsanalyse, Konzeption und Realisierung einer Internet-Anwendung für die verteilte Verwaltung von Projektdaten

- Mittel: Cognitive Walkthrough, Papier-Prototypen, Heuristische Evaluation, Projektmanagement
- Erreichtes Ziel: Konzeption, Implementierung und Pilottest der Anwendung