

Publikationen und wissenschaftliche Aktivitäten

--- Journals mit peer-review -----

Minge, M., Cymek, D.H., Bürglen, J. & Thüring, M. (submitted). Investigating the Potential of Gamification and Serious Games to Improve Seniors' Experience and Use of Technology. *Interacting with Computers*.

Jungnickel, K., Minge, M. & Thüring, M. (submitted). Selbsteinschätzung zur Umsetzung agiler Prinzipien: Entwicklung und Validierung eines Fragebogens zur Erfassung des Agilitätsgrades von Teams in der Software-Entwicklung. *Gruppe Interaktion Organisation. Zeitschrift für Angewandte Organisationspsychologie (GIO)*.

Minge, M. (2019). Der Morgen danach... Unterschätzte Gefahr Alkohol-Hangover. *Zeitschrift Blutalkohol, 56(4), Supp. II, 13-15*.

Minge, M., Kollra, H.-G. & Brieler, P. (2019). Zur Definition eines Hangover-Effekts nach Cannabiskonsum und möglichen Auswirkungen auf das Führen von Kraftfahrzeugen. *Zeitschrift Blutalkohol, 56(4), 217-235*.

Brandenburg, S. & Minge, M. (2018). Epos - An Instrument for the Assessment of the Ethical Position in Software Development. *Theoretical Issues in Ergonomics Science, 1-13*; DOI: 10.1080/1463922X.2018.1491072

Minge, M., Kollra, H.-G. & Brieler, P. (2018). Alkoholinduzierte Hangover: Diskussion von Ursachen, Einflüssen und Auswirkungen auf das Führen von Kraftfahrzeugen. *Zeitschrift für Verkehrssicherheit, 16(2), 150-153*.

Minge, M., Kollra, H.-G. & Brieler, P. (2018). Safety-risk 'Hangover'. Review of Current Research Developments. *Zeitschrift Blutalkohol, 55(1), 1-23*.

Minge, M. & Thüring, M. (2018). Hedonic and Pragmatic Halo Effects at Early Stages of User Experience. *International Journal of Human-Computer Studies, 109, 13-25*.

Brandenburg, S., Minge, M., Cymek, D.H. & Zeidler, L. (2017). Ethische Aspekte in der Forschung zu Mensch-Maschine-Systemen - Einblicke in die Arbeit einer Ethik-Kommission. *Zeitschrift Forschung. Politik, Strategie, Management, 10(3/4), 101-106*.

Brandenburg, S., Minge, M. & Cymek, D.H. (2017). Common Challenges in Ethical Practice when Testing Technology with Human Participants: Analyzing the Experiences of a Local Ethics Committee. *i-com, Journal of Interactive Media, 16(3), 267-273*.

Dannehl, S., Seiboth, D., Doria, L., Minge, M., Lorenz, K., Thüring, M. & Kraft, M. (2016). A smartphone-based system to improve adherence in scoliosis therapy. *i-com, Journal of Interactive Media, 15(3), 313-319*.

Carbon, C.C., Hutzler, F., & Minge, M. (2006). Innovativeness in design investigated by eye movements and pupillometry. *Psychology Science, 48(2), 173-186*.

--- **Konferenzbeiträge mit peer-review und Publikation in den Proceedings** -----

Burmester, M., Laib, M., Benke, I., Minge, M. (accepted). Vom Sprint zum Dauerlauf: Wie Usability und User Experience ins Unternehmen kommen. Workshop auf der Konferenz *Mensch und Computer 2019* am 08.09.2019.

Brandenburg, S., Schröder, F., Heibges, M., Mörike, F., Minge, M. (accepted). Eigentlich ein wichtiger Punkt... Ethische Aspekte in der Mensch-Technik-Interaktion. Workshop auf der Konferenz *Mensch und Computer 2019* am 08.09.2019.

Selent, J. & Minge, M. (2019). IM-UX – Fragebogen zu intrinsischer Motivation in der User Experience. In R.H. Stelzer, J. Krzywinski (Eds.): *Entwerfen Entwickeln Erleben in Produktentwicklung und Design 2019*, Band 2, pp. 195-204.

Minge, M. & Föhl, A. (2018). Bringing it together: Three approaches to combine agile software development and human-centered design. In T. Ahram et al. (Eds.): *IHSED 2018, AISC 876*, pp. 21-27.

Minge, M. (2018). Nutzererleben messen mit dem meCUE 2.0. Ein Tool für alle Fälle? In R. Dachzelt & G. Weber (Eds.): *Mensch und Computer 2018 - Workshopband*, pp. 757-767.

Minge, M., Brandenburg, S., Apeldorn, A., Schröder, F. & Protzak, J. (2018). Darf's ein bisschen mehr sein? Zum Umgang mit ethischer Verantwortung in der Mensch-Technik-Interaktion. In R. Dachzelt & G. Weber (Eds.): *Mensch und Computer 2018 – Workshopband*. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., pp. 227-232.

Brandenburg, S., Schott, R. & Minge, M. (2018). Zur Erfassung der ethischen Position in der Softwareentwicklung. In R. Dachzelt & G. Weber (Eds.): *Mensch und Computer 2018 – Workshopband*. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., pp. 265-273.

Brandenburg, S., Schroeder, F. & Minge, M. (2018). Methoden zum Umgang mit ethischen Aspekten in der partizipativen Erforschung und Entwicklung neuer Technologien. In R. Dachzelt & G. Weber (Eds.): *Mensch und Computer 2018 – Workshopband*. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., pp. 233-243.

Burmester, M., Benke, I., Döbelt, S., Minge, M., Stein, E. & Stevens, G. (2018). UUX-Praxis im Wandel: Usability und User Experience in Zeiten der Digitalisierung. In R. Dachzelt & G. Weber (Eds.): *Mensch und Computer 2018 – Workshopband*. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., pp. 461-472.

Minge, M. (2018). UX-Design in der agilen Entwicklung: Alles Lean - oder was? In R. Dachzelt & G. Weber (Eds.): *Mensch und Computer 2018 – Workshopband*. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., pp. 481-488.

Selent, J. & Minge, M. (2018). Designing for Social Support in a Mobile Health Application for Children and Adolescents. In N. Lightner (Ed.): *Advances in Human Factors and Ergonomics in Healthcare and Medical Devices. AHFE 2018. Advances in Intelligent Systems and Computing*, 779. Cham: Springer, pp. 248-258.

- Minge, M. & Thüring, M. (2018). The meCUE Questionnaire (2.0): Meeting Five Basic Requirements for Lean and Standardized UX Assessment. In Marcus, A. & Wang, W. (Eds.): *Design, User Experience, and Usability: Theory and Practice. DUXU 2018. Lecture Notes in Computer Science*, 10918. Cham: Springer, pp. 451-469.
- Minge, M., Dannehl, S., Jankowski, N., Klausner, M. & Lorenz, K. (2018). Developing a mobile system for children and teenagers with scoliosis to improve therapy adherence. *International Conference of Human-Computer Interaction, CHI 2018*. New York: ACM Press, pp. CS07, pp. 1-8.
- Minge, M., Ivanova, E., Lorenz, K., Thüring, M., Krüger, J. & Joost, G. (2017). BeMobil: Developing a User-Friendly and Motivating Telesystem for Motor Rehabilitation after Stroke. *International Conference on Rehabilitation Robotics, ICORR 2017*. ISBN: 978-1-5386-2295-7, pp. 870-875.
- Ivanova, E., Lorenz, K., Schrader, M. & Minge, M. (2017). Developing Motivating Visual Feedback for a Haptic Telesystem for Stroke Rehabilitation. *British Conference on Human-Computer Interaction, BHCI 2017*.
- Ivanova, E., Minge, M., Schmidt, H., Thüring, M. & Krüger, J. (2017). User-Centered Design of a Patient's Work Station for Haptic Robot-based Telerehabilitation after Stroke. *Current Directions in Biomedical Engineering*, 3(1). *Proceedings of the International Conference on Technically Assisted Rehabilitation, (TAR 2017)*, pp. 39-43.
- Minge, M., Wagner, I. & Thüring, M. (2016). Developing and Validating an English version of the meCUE questionnaire for Measuring User Experience. *Proceedings of the 60th Annual Meeting of the Human Factors and Ergonomics Society 2016*. New York: Sage Publications, pp. 2056-2060.
- Trauzettel, F. & Minge, M. (2016). Usability in the lifecycle of medical software development. *Current Directions in Biomedical Engineering. Dreiländertagung 2016*, 2(1), pp. 583-586.
- Minge, M., Herrlich, M., Lorenz, K., Runge N. & Dannehl, S. (2016). Motivationale Aspekte im Health Design: Gestaltung und Evaluation adhärenzfördernder therapeutischer Unterstützungssysteme. In B. Weyers & A. Dittmer (Eds.): *Mensch und Computer Workshopband*, doi: 10.18420/muc2016-ws02-0000.
- Minge, M., Lorenz, K., Steffen, W. & Gelgec, Ö. (2016). CreDeMo: Ein Tool zur Unterstützung der Ideenfindung bei der Gestaltung motivationsfördernder Systeme. In B. Weyers & A. Dittmer (Eds.): *Mensch und Computer Workshopband*, doi: 10.18420/muc2016-ws02-0007.
- Seiboth, D., Minge, M. & Dannehl, S. (2016). Die App zum Korsett! Intuitive Gestaltung einer mobilen Applikation für Skoliosepatienten unter Anwendung von Image Schemata. In B. Weyers & A. Dittmer (Eds.): *Mensch und Computer Workshopband*, doi: 10.18420/muc2016-ws02-0009.

- Minge, M., Thüring, M., Wagner, I. & Kuhr, C.V. (2016). The meCUE Questionnaire. A Modular Evaluation Tool for Measuring User Experience. In M. Soares, C. Falcão & T.Z. Ahram (Eds.): *Advances in Ergonomics Modeling, Usability & Special Populations. Proceedings of the 7th Applied Human Factors and Ergonomics Society Conference 2016*. Switzerland: Springer International Press, pp. 115-128.
- Klamet, J., Mattiehs, D.J.C. & Minge, M. (2016). WeaRelaxAble : A Wearable System to Strengthen Stress Resistance Using On-Body Feedback. *Proceedings of the Third International Workshop on Sensor-based Activity Recognition and Interaction (iWOAR 2016, Rostock, Germany)*. New York: ACM Press, doi:10.1145/2948963.2948965.
- Doria, L., dos Santos, L., Minge, M., Schöllig, C. & Wahl, M.-A. (2015). Bewegungsfähigkeit und Mobilität wiedererlangen "BeMobil": Die Mensch-Technik-Interaktion der Bewegungsrehabilitation. In C. Wienrich, T.O. Zander & K. Gramann, Klaus (Eds.): *Trends in Neuroergonomics. Tagungsband 11. Berliner Werkstatt Mensch-Maschine-Systeme*. Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin, pp. 213-216.
- Minge, M., Lorenz, K., Zach, J., Trauzettel, F. & Gelgec, Ö. (2015). Partizipation in der Gestaltung motivationsfördernder therapeutischer Unterstützungssysteme: Ansätze, Methoden und Herausforderungen. In C. Wienrich, T.O. Zander & K. Gramann, Klaus (Eds.): *Trends in Neuroergonomics. Tagungsband 11. Berliner Werkstatt Mensch-Maschine-Systeme*. Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin, pp. 229-233.
- Minge, M., Lorenz, K., Dannehl, S., Trauzettel, F. & Thüring, M. (2015). U(X) in Health Design. State-of-the-Art und Herausforderungen bei der nutzergerechten Gestaltung therapeutischer Unterstützungssysteme. In A. Weisbecker, M. Burmester & A. Schmidt (Eds.): *Mensch und Computer Workshopband*. Stuttgart: Oldenbourg Wissenschaftsverlag, pp. 79-84.
- Trauzettel, F., Minge, M. & Thüring, M. (2015). Usability in medizintechnischen Softwarefirmen: Eine Interviewstudie zur aktuellen Lage. In A. Weisbecker, M. Burmester & A. Schmidt (Eds.): *Mensch und Computer Workshopband*. Stuttgart: Oldenbourg Wissenschaftsverlag, pp. 85-91.
- Wagner, I. & Minge, M. (2015). The Gods play dice together: The influence of social elements of gamification on seniors' user experience. In C. Stephanidis (Ed.): *HCI International 2015. Posters' Extended Abstracts, Part I*. Berlin: Springer International Publishing, pp. 334-339.
- Minge, M., Bürglen, J. & Cymek, D.H. (2014). Exploring the Potential of Gameful Interaction Design of ICT for the Elderly. In C. Stephanidis (Ed.): *HCI International 2014 – Communications in Computer and Information Science. Posters' Extended Abstracts. Part II*. Berlin: Springer International Publishing, pp. 304-309.
- Cymek, D.H., Bürglen, J. & Minge, M. (2014). Identifying the Potential to Motivate Older Adults' Use of Information and Communication Technology through Serious Games. *1st International Symposium on Simulation & Serious Games 2014 (ISSSG 2014) at Serious Games Conference, May, 23-24, Seoul*, pp. 130-136.

- Minge, M., Riedel, L. & Thüring, M. (2013). Modulare Evaluation von Technik. Entwicklung und Validierung des meCUE Fragebogens zur Messung der User Experience. In E. Brandenburg, L. Doria, A. Gross, T. Güntzler & H. Smieszek (Eds.): *Grundlagen und Anwendungen der Mensch-Technik-Interaktion. 10. Berliner Werkstatt Mensch-Maschine-Systeme*. Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin, pp. 28-36.
- Minge, M. & Riedel, L. (2013). meCUE – Ein modularer Fragebogen zur Erfassung des Nutzungserlebens. In S. Boll, S. Maaß & R. Malaka (Eds.): *Mensch und Computer 2013: Interaktive Vielfalt*. München: Oldenbourg Verlag, pp. 89-98.
- Minge, M., Riedel, L. & Thüring, M. (2013). Und ob du wirklich richtig stehst... Zur diskriminativen Validität des User Experience Fragebogens "meCUE". In S. Boll, S. Maaß & R. Malaka (Eds.): *Mensch und Computer 2013 - Workshopband*. München: Oldenbourg Verlag, pp. 137-144.
- Doria, L., Minge, M., Riedel, L. & Kraft, M. (2013). User-centred evaluation of lower-limb orthoses: A new approach. In *Biomedical Engineering/ Biomedizinische Technik, 58* (Suppl. 1). Berlin: Walter de Gruyter Verlag. DOI: 10.1515/bmt-2013-4232.
- Schaffer, S. & Minge, M. (2012). Error-prone Voice and Graphical User Interfaces in a mobile Application. In ITG (Ed.): *10. ITG-Fachtagung Sprachkommunikation*. Berlin: VDE GmbH, pp. 135-139.
- Minge, M. & Hannighofer, J. (2009). Der Beginn einer langen Freundschaft? Eine Längsschnittstudie zum Nutzungserleben. In A. Lichtenstein, C. Stößel & C. Clemens (Eds.): *Der Mensch im Mittelpunkt technischer Systeme. 8. Berliner Werkstatt für Mensch-Maschine-Interaktion*. Düsseldorf: VDI, pp. 200-204.
- Brandenburg, S., Drewitz, U., Minge, M., Thüring, M. & Brune, T. (2009). Touch Me, If You Can – Immediate Interactive Behavior als Bedienkonzept für Multimediageräte. In A. Lichtenstein, C. Stößel & C. Clemens (Hrsg.): *Der Mensch im Mittelpunkt technischer Systeme. 8. Berliner Werkstatt für Mensch-Maschine-Interaktion*. Düsseldorf: VDI, pp. 248-252.
- Mahlke, S., Weber, K., Pohlmeier, A.E., & Minge, M. (2009). Wie wird User Experience in der Praxis gemessen und gestaltet? In H. Brau, S. Diefenbach, M. Hassenzahl, K. Kohler, F. Koller, M. Peissner, K. Petrovic, M. Thielsch, D. Ullrich & D. Zimmermann (Eds.): *Usability Professionals 2009*. Stuttgart: Fraunhofer, pp. 138-140.
- Bruder, C., Mahlke, S., el Marjani, R., Minge, M., & Wand, A. (2006). Gerätesimulation mit Squeak. In A.M. Heinecke & H. Paul (Eds.): *Mensch und Computer 2006, Workshop-Beiträge zur sechsten fachübergreifenden Konferenz*. München: Oldenbourg Verlag, pp. 55-58.
- Mahlke, S., Minge, M., & Thüring, M. (2006). Measuring multiple components of emotions in interactive contexts. In *CHI 2006. Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM Press, pp. 1061-1066.

--- Weitere Konferenzbeiträge und Zeitschriftenartikel -----

- Minge, M. (accepted). Agile UX. Was getan werden muss, damit es garantiert schiefgeht - oder wie es (in Zukunft) doch gelingen kann. *World Usability Day 2019*, Leipzig.
- Minge, M. (accepted). Wie Usability und User Experience nicht ins Unternehmen kommen. Vortrag im Workshop „Vom Sprint zum Dauerlauf. Wie Usability und User Experience ins Unternehmen kommen“ auf der *Mensch und Computer 2019*, Hamburg.
- Jungnickel, K., Thüring, M. & Minge, M. (accepted). Entwicklung eines Fragebogens, um den Agilitätsgrad von Arbeitsprozessen in agil arbeitenden Teams zu messen. *11. Tagung der Fachgruppe Arbeits-, Wirtschafts- und Organisationspsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie* am 27.09.2019 in Braunschweig.
- Minge, M., Vowinkel, J., Jungnickel, K. & Thüring, M. (2019). Mitlaufen oder mitgestalten? Die Bedeutung des Mindset bei der Einführung und Umsetzung agiler Arbeitsweisen. Workshop mit Live-Demo auf der *Fachtagung des Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrums Usability*, Hamburg.
- Günther, P. & Minge, M. (2019). Erfolgsfaktor Nutzererlebnis. In: *Berliner Wirtschaft (05.2019)*, pp. 56-57.
- Minge, M. & Vowinkel, J. (2019). Auf dem Weg zum agilen Mindset. Workshop auf der Tagung *Usability in Germany (UiG)* am 17.04.2019 in Mannheim.
- Vowinkel, J., Minge, M. & Prümper, J. (2019). *Arbeitsbezogene Ressourcen im agilen Projektmanagement (am Beispiel von Scrum)*. Vortrag auf der Tagung der Gesellschaft für angewandte Wirtschaftspsychologie (GWPs), Berlin.
- Minge, M. & Günther, P. (2018). Agile Entwicklung mitgestalten. Chancen und Herausforderungen für Kunden und Endnutzer. In Begleitforschung Mittelstand-Digital (Ed.): *Wissenschaft trifft Praxis. Arbeitswelten der Zukunft*, pp. 24-31.
- Minge, M. (2018). Liebe auf den zweiten Blick: Agile Entwicklung und nutzerzentrierte Gestaltung. Workshop auf dem *World Usability Day* am 08.11.2018 in Leipzig.
- Minge, M. (2018). *Der Morgen danach... Unterschätzte Gefahr „Hangover“*. Eingeladener Expertenvortrag auf dem 5. Symposium des B.A.D.S. an der Fachhochschule der Polizei Sachsen-Anhalt am 18.10.2018 in Aschersleben.
- Minge, M., Steffen, W. & Shahal, A. (2018). Zur Motivation und Leistung bei herausfordernden Aufgaben. Eine experimentelle Untersuchung des Einflusses interner, externer und adaptiver Zielvorgaben. *Tagung der Deutschen Gesellschaft für Psychologie (DGPs)*.
- Apeldorn, A. & Minge, M. (2018). Agile Entwicklung und nutzerzentrierte Gestaltung: Synergien, Herausforderungen und Lösungsansätze. Workshop auf der Tagung *Usability in Germany (UiG)* am 03.07.2018 in Mannheim.

- Shahal, A., Trahms, C. & Minge, M. (2018). Designing Touch Displays for Seniors: an Adaptive Approach. In A.C. Schütz, A. Schubö, D. Endres & H. Lachnit (Eds.): *Abstracts of the 60th Conference of Experimental Psychologists TeaP*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 251.
- Minge, M. & Brandenburg, S. (2017). Handling of privacy and data security issues in the development of a mobile system for children with scoliosis to support therapy adherence. *Privacy Workshop of the T-Labs' Quality and Usability Lab*.
- Minge, M., Kollra, H.-G. & Brieler, P. (2017). Alkoholinduzierte Hangover: Diskussion von Ursachen, Einflüssen und Auswirkungen auf das Führen von Kraftfahrzeugen. Posterbeitrag auf dem *13. Symposium der Gesellschaft für Verkehrspsychologie (DGVP) und der Deutschen Gesellschaft für Verkehrsmedizin (DGVM)*.
- Seifert, B., Minge, M. & Thüring, M. (2017). User-centered evaluation of medical software: Developing a multidimensional questionnaire for medical professionals. Posterbeitrag auf der *HFES europe chapter 2017*, Rom.
- Minge, M. & Thüring, M. (2017). Gestaltung einer mobilen Applikation für Skoliose-Patienten mittels Design Thinking und Nutzerpartizipation. *Usability in Germany-Tagung 2017*.
- Shahal, A., Steffen, W. & Minge, M. (2017). Partizipative Gestaltung eines mHealth-Systems zur Unterstützung von Kindern und Jugendlichen in der Skoliose-Therapie. Präsentation im Workshop „Der Nutzer im Fokus - Mit nutzerzentrierten Prozessen erfolgreiche digitale Gestaltungslösungen entwickeln“ auf der *Connecting Healthcare IT (conhIT) 2017* am 27.04.2017 in Berlin.
- Lebedev, A., Minge, M., Lobitz, S. & Thüring, M. (2017). A Longitudinal Field Evaluation of a Mobile App for Teenagers with Sickle Cell Disease and Thalassemia. In T. Goschke, A. Bolte, C. Kirschbaum & B. Fricke (Eds.): *Abstracts of the 59th Conference of Experimental Psychologists TeaP*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 119.
- Jankowski, N., Klausner, M., Lorenz, K., Minge, M., Schönijahn, L., Shahal, A. & Steffen, W. (2017). User-Centered Design in Medical Technology Development. Workshop auf der *International Conference on Technically Assisted Rehabilitation, TAR 2017*.
- Bartels, L. & Minge, M. (2016). Nutzerzentrierte Gestaltung und Evaluation eines Therapeuten-Interface für die VR-Spiegeltherapie. Posterpräsentation auf der *6. Gemeinsamen Jahrestagung der DGNR und der DGNKN*, 1.-3. Dezember 2016, Bad Godesberg.
- Makowski, M., Minge, M. & Thüring, M. (2016). User-Centered Design in Health Care: Design and Testing of a new Dosing Cup for Liquid Medication. Posterbeitrag auf der Konferenz *HFES europe chapter 2016*, Prag.
- Klamet, J., Minge, M. & Wunderling, J. (2016). Nutzerzentrierte Gestaltung eines wearable zur individuellen Stärkung der Stressresistenz. In J. Funke, J. Rummel & A. Voß (Eds.): *Abstracts of the 58th Conference of Experimental Psychologists TeaP*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 160.

- Minge, M. (2016). Augmented human: Optimising the human. Präsentation und Mitwirkung als Experte beim *Europäischen Schülerparlament „Debate Science!“* am 21.01.2016 im Berliner Abgeordnetenhaus.
- Brieler, P., Chehadi, O. & Minge, M. (2015). Medical-Psychological Assessment of fitness to drive in Germany. *Journal of Local and Global Health Science: Vol. 2015, ITMA Conference 2015*, p. 63.
- Minge, M., Lorenz, K., Dannehl, S. & Doria, L. (2015). Innovation durch Partizipation. Die nutzerzentrierte Entwicklung einer motivationsfördernden Smartphone-Applikation für jugendliche Skoliose-Patienten. Vortrag auf dem *World Usability Day 2015* am 14.11.2015 in Berlin.
- Minge, M. (2015) Nützlich, einfach, sicher, motivierend. Bedürfnisse älterer Nutzer als Ausgangspunkt erfolgreicher Technikgestaltung. Vortrag auf dem *Life Science Day 2015* am 15.10.2015 in Berlin.
- Minge, M., Wagner, I. & Thüring, M. (2015). Gamification und ältere Menschen. Der Einfluss von sozialer Interaktion auf das Erleben spielerischer Anwendungen. Vortrag im Workshop „Press Play“ auf der Konferenz *Mensch und Computer* am 08.09.2015 in Stuttgart.
- Wagner, I., Minge, M. & Thüring, M. (2015). (Gem)Einsam. Der Einfluss von sozialer Interaktion auf das Nutzungserleben und die Motivation älterer Menschen. In C. Bermeitinger, A. Mojzisch & W. Greve (Eds.): *Abstracts of the 57th Conference of Experimental Psychologists Teap*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 266.
- Minge, M. (2014). Ich denke, also erklär' dich. Die Rolle von Kognition und Emotion in der nutzergerechten Gestaltung von Technik. Eingeladener Vortrag auf der Konferenz „*Design und Usability – Wettbewerbsfähig im digitalen Wandel*“ im Rahmen der Designtage Brandenburg am 28.11.2014 in Potsdam.
- Minge, M., Bürglen, J. & Cymek, D.H. (2014). Entwicklung und Evaluation spielerisch gestalteter Technik aus der Sicht älterer Menschen. Vortrag auf dem *World Usability Day* am 13.11.2014 in Berlin.
- Bürglen, J., Cymek, H., Adler, F., Grauert, J., Neef, S. & Minge, M. (2014). Insights Into Senior Citizens' Attitude Towards Gamification. In *Human Factors and Ergonomics Society Conference Europe Chapter (Ed.): Annual Meeting 2014. Human Factors in high reliably industries. Book of Abstracts*, p. 30.
- Thüring, M. & Minge, M. (2014). Nutzererleben messen – geht das überhaupt? In Begleitforschung Mittelstand-Digital (Eds.): *Wissenschaft trifft Praxis. Usability betrieblicher IT-Anwendungen*, pp. 45-53. Online abgerufen am 29.03.2014 unter folgendem Link: <http://www.mittelstanddigital.de/DE/Begleitforschung/Veroeffentlichungen/magazin.html>.
- Minge, M. (2014). Gamification und ältere Menschen. (Wie) können Senioren durch spielerische Elemente angesprochen werden? Vortrag im Workshop „Press Play“ auf der Konferenz *Mensch und Computer* am 02.09.2014 in München.

- Cymek, D.H., Minge, M. & Bürglen, J. (2014). Gameful improvement of older adults' interaction with information and communication technology. Posterbeitrag auf der *International Conference of Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE)* am 23.07.2014 in Krakau.
- Bürglen, J., Cymek, D.H. & Minge, M. (2014). Technik spielerisch begreifen. Wie ältere Nutzer die Angst vor moderner Technologie verlieren können. In A.C. Schütz, K. Drewing & K.G. Gegenfurtner (Eds.): *Abstracts of the 56th Conference of Experimental Psychologists TeaP*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 41.
- Kuhr, C., Minge, M. & Thüring, M. (2014). Measuring the User Experience of Mobile Applications – an Empirical Validation of a Quantitative Method. In A.C. Schütz, K. Drewing & K.G. Gegenfurtner (Eds.): *Abstracts of the 56th Conference of Experimental Psychologists TeaP*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 155.
- Minge, M. (2014). Benutzererlebnisse quantitativ messen mit dem meCUE Fragebogen. In A.C. Schütz, K. Drewing & K.G. Gegenfurtner (Eds.): *Abstracts of the 56th Conference of Experimental Psychologists TeaP*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 178.
- Minge, M., Bürglen, J. & Cymek, D.H. (2013). Gamification of Technology for the Elderly (GaTe). Der Einsatz spielerischer Elemente für die Zielgruppe ab 60. Vortrag auf dem *World Usability Day* am 14.11.2013 in Berlin.
- Minge, M., Riedel, L. & Thüring, M. (2013). A modular approach to the evaluation of User Experience: The meCUE questionnaire. Vortrag im Symposium "Current issues in usability research" auf dem *13. Kongress der Schweizerischen Gesellschaft für Psychologie (SGP)* am 11. September 2013 in Basel.
- Kujala, S., Minge, M., Pohlmeier, A.E., Vogel, M. (2012). Temporal Aspects of User Experience: Models and Methods Beyond a Single Use Situation. Workshop held at NordiCHI 2012, *7th Nordic Conference on Human-Computer-Interaction*, October 14-17, 2012, Copenhagen.
- Minge, M. (2012). Temporal Dynamics of User Experience. Judgments of Attractiveness, Usability, and Emotions Over Time. In Robert, M. (Ed.): *International Journal of Psychology, ICP 2012 Supplement, Vol. 47*. Psychology Press, Taylor & Francis Group, p. 343.
- Minge, M. (2012). Von der Usability zur User Experience. Eingeladener Vortrag auf den *HybridTalks* der UdK und der TU Berlin am 03.05.2012 in Berlin.
- Minge, M. & Schaffer, S. (2012). Modalitätenwahl bei multimodaler Interaktion. Eine experimentelle Untersuchung zum Anpassungsverhalten von Nutzern bei fehlerbehafteter Spracheingabemodalität. In A. Bröder, E. Erdfelder, B. E. Hilbig, T. Meiser, R. F. Pohl, & D. Stahlberg (Eds.): *Beiträge zur 54. Tagung experimentell arbeitender Psychologen*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 313.

- Minge, M. & Thüning, M. (2011). Dynamic Influences of Visual Aesthetics and Usability on User's Judgments and Emotions. Vortrag im Symposium "Current issues in usability research" auf dem 12. Kongress der Schweizerischen Gesellschaft für Psychologie (SGP) am 12.09.2011 in Fribourg.
- Stein, A., Minge, M. & Thüning, M. (2011). Nutzungspräferenz bei technischen Produkten – Der Einfluss von Ästhetik und Gebrauchstauglichkeit auf emotionales Erleben und Wahlverhalten. In K. Bittrich, S. Blankenberger & J. Lukas (Eds.): *Beiträge zur 53. Tagung experimentell arbeitender Psychologen*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 172.
- Pohlmeier, A.E. & Minge, M. (2010). The Unknown Variable X. Evaluating Experiences. Workshop held at 7th International Design and Emotion Conference, October 4, 2010, Chicago.
- Minge, M. (2010). Der Einfluss von Gebrauchstauglichkeit und Gestaltung auf Kognitionen und Emotionen in der Mensch-Technik-Interaktion. Eingeladener Vortrag auf dem 18. Gespräch des Forums für Entwerfen e.V. am 08.05.2010 in der ehemaligen HfG Ulm.
- Grahl, F. & Minge, M. (2010). Analyse des temporalen Einflusses auf die wahrgenommene Ästhetik und Benutzbarkeit der Interaktion mit technischen Produkten. In C. Frings, A. Mecklinger, D. Wentura & H. Zimmer (Eds.): *Beiträge zur 52. Tagung experimentell arbeitender Psychologen*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 245.
- Drewitz, U., Brandenburg, S., Minge, M., Brune, T. & Thüning, M. (2009). Immediate Interactive Behavior and the use of portable multimedia devices. Vortrag im Symposium "Current issues in usability research" auf dem 11. Kongress der Schweizerischen Gesellschaft für Psychologie (SGP) am 19.08.2009 in Neuchâtel.
- Minge, M. & Thüning, M. (2009). Erleben von Benutzbarkeit und Ästhetik in der Mensch-Technik-Interaktion. In A.B. Eder, K. Rothermund, S.R. Schweinberger, M.C. Steffens & H. Wiese (Eds.): *Beiträge zur 51. Tagung experimentell arbeitender Psychologen*. Pabst Science Publishers, p. 38.
- Anttonen, J., Jumisko-Pyykö, S., Minge, M., Pohlmeier, A.E. & Vanhala, T. (2008). Research Goals and Strategies for Studying User Experience and Emotion. Workshop held at NordiCHI 2008, 5th Nordic Conference on Human-Computer-Interaction, October 19, 2008, Lund.
- Minge, M. (2008). Dynamics of User Experience. Position paper presented at the workshop „Research Goals and Strategies for Studying User Experience and Emotion“ held at NordiCHI 2008, 5th Nordic Conference on Human-Computer-Interaction, October 19, 2008, Lund.
- Drewitz, U., Pape, N., Thüning, M. & Minge, M. (2008). Modellierung kausaler Urteilsbildung unter Unsicherheit. In L. Urbas, T. Goschke & B. Velichkovsky (Eds.): *Abstractband der 9. Fachtagung der Gesellschaft für Kognitionswissenschaft (KogWis)*. Universitätsverlag der TU Dresden, p. 57.

Minge, M. & Wegerich, A. (2008). Organisation und Moderation des Doktorandenworkshops auf der 9. *Fachtagung der Gesellschaft für Kognitionswissenschaft (KogWis)* am 28.09.2008 in Dresden.

Drewitz, U., Pape, N., Thüning, M. & Minge, M. (2008). Modeling causal inferences and uncertainty in ACT-R. 29. Vortrag auf dem *Internationalen Kongress der Psychologie (ICP)* am 21.07.2008 in Berlin.

Mahlke, S. & Minge (2006). Emotions and EMG measures of facial muscles in interactive contexts. Position paper presented in the workshop "HCI and the Face" at *CHI 2006*, April 22, 2006, Montréal.

Minge, M., Mahlke, S. & Thüning, M. (2006). Methoden zur Erhebung emotionaler Aspekte bei der Interaktion mit technischen Systemen. In H. Hecht, S. Berti, G. Meinhardt. & M. Gamer (Eds.): *Beiträge zur 48. Tagung experimentell arbeitender Psychologen*. Lengerich: Pabst Science Publishers, p. 162.

--- Buchbeiträge -----

Ivanova, K., Jankowski, N., Lorenz, K., Schrader, M., Schmidt, H. & Minge, M. (in press). Nutzerzentrierte Entwicklung eines roboterbasierten Telerehabilitationssystems für Schlaganfallpatienten. In L. Pfannstiel, R. Da-Cruz & N. Mehlich (Eds.): *Digitale Transformation von Dienstleistungen im Gesundheitswesen. Impulse für die Rehabilitation*.

Escrihuela-Branz, M., Minge, M. & Rötzscher, A. (2016). Analyse der Konsumententwicklung. In P. Brieler, B. Kollbach, U. Kranich & K. Reschke (Eds.): *Leitlinien verkehrspsychologischer Interventionen. Beratung, Förderung und Wiederherstellung der Fahreignung*. Bonn: Kirschbaum Verlag GmbH, pp. 206-209.

Minge, M. & Rötzscher, A. (2016). Bedingungsanalyse Alkohol- und Drogenauffälligkeiten. In P. Brieler, B. Kollbach, U. Kranich & K. Reschke (Eds.): *Leitlinien verkehrspsychologischer Interventionen. Beratung, Förderung und Wiederherstellung der Fahreignung*. Bonn: Kirschbaum Verlag GmbH, pp. 210-212.

Minge, M. & Rötzscher, A. (2016). Bedingungsanalyse Straf- und Verkehrsauffälligkeiten. In P. Brieler, B. Kollbach, U. Kranich & K. Reschke (Eds.): *Leitlinien verkehrspsychologischer Interventionen. Beratung, Förderung und Wiederherstellung der Fahreignung*. Bonn: Kirschbaum Verlag GmbH, pp. 212-217.

Andreas, T., Minge, M. & Niebuhr-Siebert, S. (2010). Texteasy: Entwicklung. In Gesellschaft für berufsbildende Maßnahmen (Ed.): *Sprache macht Spaß. SPAS macht Sprache. Sprache als Handlungskompetenz fördern - eine Herausforderung für die berufliche Bildung*. Berlin: GFBM, pp. 54-64.

Minge, M. & Thüning, M. (2011). Der Einfluss von Gebrauchstauglichkeit und Gestaltung auf Kognition und Emotion. In C. Lutsch & F. Adler (Eds.): *Forum für Entwerfen – Der kurze Weg zum Glück*. Ulm: Forum für Entwerfen e.V., pp. 109-119.

Mahlke, S. & Minge, M. (2008). Consideration of Multiple Components of Emotions in Human-Technology Interaction. In C. Peter & R. Beale (Eds.): *Affect and Emotion in HCI*. Berlin: Springer, pp. 51-62.