

Jan ist ausgebildeter Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung und absolvierte ein Bachelor- (Angewandte Informatik) sowie Masterstudium (Informatik) an der HAW Hamburg. Bereits zu Zeiten seines Masterstudiums beschäftigte er sich im Schwerpunkt mit dem Einsatz großer und interaktiver Wandbildschirme (Ambient Displays) in verschiedenen halböffentlichen Kontexten. Seit 2015 promoviert Jan an der University of the West of Scotland (UWS) und führt dort diese Arbeiten fort. In seinem Promotionsvorhaben untersucht er, was durch den Langzeiteinsatz einer eigens entwickelten Lösung (Ambient Surfaces) über Kommunikationsprozesse in agilen Teams gelernt werden kann. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen neben der agilen Software-Entwicklung und dem Einsatz solcher Systeme bei Industriepartnern, auch das Anwenden einer im Software Engineering-Bereich bislang weniger geläufigen Methodologie (Grounded Theory).

### **German Publications (peer-reviewed)**

1. Jan Schwarzer, Susanne Draheim, and Kai von Luck. Förderung von informellen Kontexten und Awareness in Scrum-Teams. In Sarah Diefenbach, Niels Henze, and Martin Pielot, editors, *Mensch und Computer 2015 - Proceedings, Stuttgart, Germany, September 6-9, 2015*, pages 13–22. De Gruyter Oldenbourg, 2015. URL <http://dl.mensch-und-computer.de/handle/123456789/4612>
2. Jan Schwarzer, Lorenz Barnkow, Peter Kastner, and Kai von Luck. Hin zu mehr sichtbarkeit und wertschätzung in der softwareentwicklung. In Susanne Boll, Susanne Maaß, and Rainer Malaka, editors, *Mensch & Computer 2013: Interaktive Vielfalt, Interdisziplinäre Fachtagung, 8.-11. September 2013, Bremen, Germany*, pages 341–344. Oldenbourg Verlag, 2013a. URL <http://dl.mensch-und-computer.de/handle/123456789/3282>
3. Jan Schwarzer, Lorenz Barnkow, and Kai von Luck. Förderung der anerkennung in agilen softwareentwicklungsprozessen. In Thomas Köhler and Nina Kahnwald, editors, *Gemeinschaften in Neuen Medien (GeNeMe) 2013, Dresden, Gemany, 2013. Tagungsband.*, pages 185–188. Technische Universität Dresden, 2013b. URL <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:14-qucosa-126045>
4. Lorenz Barnkow, Jan Schwarzer, and Kai von Luck. Medienbruchfreie Kollaboration in Scrum-Meetings. In Susanne Boll, Susanne Maaß, and Rainer Malaka, editors, *Mensch & Computer 2013: Interaktive Vielfalt, Interdisziplinäre Fachtagung, 8.-11. September 2013, Bremen, Germany - Workshopband*, pages 317–322. Oldenbourg Verlag, 2013. URL <http://dl.mensch-und-computer.de/handle/123456789/3405>
5. Lorenz Barnkow, Jan Schwarzer, and Kai von Luck. Berührungssensitive schnittstellen für social software in entwicklungsprozessen. In Thomas Köhler and Nina Kahnwald, editors, *Gemeinschaften in Neuen Medien (GeNeMe) 2012, Dresden, Gemany, 2012. Tagungsband.*, pages 63–66. Technische Universität Dresden, 2012. URL <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:14-qucosa-101009>

### **German Publications (reviewed)**

1. Alexander Kaack, Jan Schwarzer, Lorenz Barnkow, and Kai von Luck. Ein interaktives Taskboard zur Unterstützung von verteilten Scrum-teams. In Jürgen Cleve and Erhard Alde, editors, *Proceedings of the 9th Wismarer Wirtschaftsinformatiktage*, pages 175–180, 2014

2. Jan Schwarzer and Kai von Luck. Periphere Wahrnehmung von Unternehmensinformationen – ein Erfahrungsbericht. In Jürgen Cleve, editor, *Proceedings of the 8th Wismarer Wirtschaftsinformatiktage*, pages 82–91, 2012

### **English Publications (peer-reviewed)**

1. Michael Koch, Kai von Luck, Jan Schwarzer, and Susanne Draheim. The novelty effect in large display deployments – experiences and lessons-learned for evaluating prototypes. In *Proceedings of 16th European Conference on Computer-Supported Cooperative Work - Exploratory Papers*, 2018

2. Jan Schwarzer, Qi Wang, Pablo Casaseca, Ian Allison, Kai von Luck, Susanne Draheim, and Christos Grecos. Ambient surfaces: Encouraging communication beyond agile practices in co-located scrum teams. In Abel Usoro and DauneWest, editors, *IIMA/ICITED Joint Conference 2017*, pages 74–75, 2017

3. Jan Schwarzer, Susanne Draheim, Kai von Luck, Qi Wang, Pablo Casaseca, and Christos Grecos. Ambient surfaces: Interactive displays in the informative workspace of co-located scrum teams. In *Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction, NordiCHI '16*, pages 69:1–69:4, New York, NY, USA, 2016. ACM. ISBN 978-1-4503-4763-1. doi: 10.1145/2971485.2971493. URL <http://doi.acm.org/10.1145/2971485.2971493>