

## SCHRIFTENVERZEICHNIS

### PUBLIKATIONEN

---

- **Zagel, C., Niels, A., Bodendorf, F. (2017):** *Using Smartphones for Information Retrieval in Omnichannel Scenarios - Assessing the Effectiveness of Technological Triggers*. In: Ahram, T., Karwowski, W. (Eds.): *Advances in The Human Side of Service Engineering*, Springer USA, p. 151-159.
- **Zagel, C., Huber, S., Süßmuth, J., Obermeier, M., Bodendorf, F. (2017):** *3DPro - Development of low-cost Prosthetics using 3D Printing Technologies*. In: Ahram, T., Karwowski, W. (Eds.): *Advances in The Human Side of Service Engineering*, Springer, USA, p. 93-99.
- **Zagel, C., Fick, F., Grah, T., Epp, F. (2016):** *Interactive StoreFront: Bringing Consumer Experience to Retail*. Mensch und Computer 2016 - Tagungsband.
- **Zagel, C., Piazza, A. (2016):** *Zur Wahrnehmung virtueller Produktbilder im Online Shopping*. Mensch und Computer 2016 - Tagungsband.
- **Süßmuth, J., Colaianni, M., Zagel, C. (2016):** *Generating Statistically Plausible Body Shape Variations for Perception Studies*. Mensch und Computer 2016 - Tagungsband.
- **Zagel, C., Herpich, S., Eskofier, B., Bodendorf, F. (2016):** *Improving UX and Productivity through TUIs in Work Environments*. Mensch und Computer 2016 - Tagungsband.
- **Niels, A., Zagel, C. (2016):** *Gamification von Selbstzahlerkassen und der Einfluss von Attributionen*. Mensch und Computer 2016 - Tagungsband.
- **Zagel, C., Bodendorf, F. (2016):** *Dienstleistungsinnovation*. In: Corsten, H. und Roth, S. (Eds.): *Handbuch Dienstleistungsmanagement*, in print.
- **Zagel, C., Davcheva, P. (2016):** *Nutzenpotenziale von Augmented Reality im Einzelhandel*. Medienproduktion - Online-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis 9, p. 16-19.
- **Hamper, A., Zagel, C., Wendt, J. (2016):** *Behavior Change Support for Physical Activity Promotion: A Theoretical View on Mobile Health & Fitness Applications*. In: Hawaii International Conference on System Sciences HICSS, Kauai, Hawaii, p. 3349-3358.
- **Huber, S., Mühlroth, C., Zagel, C., Schwarz, S., Bodendorf, F. (2016):** *Agile Innovation Management*. Working paper 01/2016, Lehrstuhl Wirtschaftsinformatik II, Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg.

- **Zagel, C. (2016):** *Service Fascination: Gaining Competitive Advantage through Experiential Self-Service Systems*. Springer Fachmedien, Wiesbaden. ISBN: 978-3-658-11672-9.
- **Zagel, C., Schopka, J., Piazza, A., Huber, S., Hofmann, J., Bodendorf, F. (2015):** *Digital Company - Eine Marktanalyse zur Verwendung sozialer Medien in der Bekleidungsindustrie*. Working paper 03/2015, Lehrstuhl Wirtschaftsinformatik II, Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg.
- **Zagel, C., Niels, A. (2015):** *Einsatz von Gamification zur Steigerung der Kundenmotivation beim Bezahlprozess an Supermarktkassen*. Medienproduktion - Online-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis 8, p. 8-12.
- **Piazza, A., Zagel, C., Huber, S., Bernotat, J. (2015):** *Evaluation einer ähnlichkeitsbasierten Produktsuche für Kleidung*. In: Diefenbach, S., Henze, N., Pielot, M. (Eds.): Mensch und Computer 2015 - Proceedings, De Gruyter, Oldenbourg, p. 303-306.
- **Piazza, A., Zagel, C., Huber, S., Hille, M., Bodendorf, F. (2015):** *Outfit Browser: An Image-Data-Driven User Interface for Self-Service Systems in Fashion Stores*. In: 6th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2015) and the Affiliated Conferences, AHFE 2015, Las Vegas, USA, Procedia Manufacturing, p. 4123-4130.
- **Zagel, C., Huber, S., Bodendorf, F. (2015):** *The Geek Factor : Assessing Technology Desirability*. In: 6th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AFHE 2015) and the Affiliated Conferences, AHFE 2015, Las Vegas, USA, Procedia Manufacturing 3(2015), p. 3529-3534 [Best Paper Award].
- **Hamper, A., Zagel, C., Wendt, J. (2015):** *A Framework to Understand Mobile Health and Fitness Applications*. In: Proceedings of the 2015 Annual SRII Global Conference, IEEE, Silicon Valley, California, USA, p. in print.
- **Zagel, C., Süßmuth, J., Malcher, L. (2014):** *Interactive cubicle and method for determining a body shape: US 2014/0249961 A1; Appl. No. 14/196,925*. Patent Application Publication, United States Patent Office.
- **Zagel, C., Huber, S., Gröger, J., Bodendorf, F. (2014):** *Echtzeit-Personalisierung kontextadaptiver Systeme auf Basis von Sensordaten: Design und Entwicklung einer Präsentationsschnittstelle auf Basis von Websockets*. Working paper 02/2014, Lehrstuhl Wirtschaftsinformatik II, Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg.
- **Zagel, C., Bodendorf, F. (2014):** *Success factors and approaches of service fascination - A research framework*. In: Freund, L., Cellary, W. (Eds.): Advances in The Human Side of Service Engineering. AHFE Conference 2014, p. 537-548.
- **Huber, S., Zagel, C., Bodendorf, F. (2014):** *Interactive system design for collaborative case management*. In: Freund, L., Cellary, W. (Eds.): Advances in The Human Side of Service Engineering. AHFE Conference 2014, p. 233-246.

- **Zagel, C., Glomann, L., Süßmuth, J. (2014):** *Assessing the influence of gender towards the adoption of technology-enabled self-service systems in retail environments.* In: Mardsen, N., Kempf, U. (Eds.): *Gender-UseIT - HCI, Web-Usability und User Experience unter Genders Gesichtspunkten.* Oldenbourg, p. 177-190.
- **Zagel, C., Bodendorf, F. (2014):** *Gamification: Auswirkungen auf Usability, Datenqualität und Motivation.* In: Koch, M., Butz, A., Schlichter, J. (Eds.): *Mensch und Computer 2014 Tagungsband,* Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München, p. 15-24.
- **Zagel, C. (2014):** *Der Einfluss des Geschlechts auf das Erleben von Self-Service Systemen.* In: Koch, M., Butz, A., Schlichter, J. (Eds.): *Mensch und Computer 2014 Tagungsband,* Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München, p. 311-314.
- **Zagel, C., Süßmuth, J. (2014):** *Body Scanning für Jedermann? Evaluation eines Low-cost Systems.* In: Koch, M., Butz, A., Schlichter, J. (Eds.): *Mensch und Computer 2014 Workshopband,* Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München, p. 7-10.
- **Zagel, C. (2014):** *Product Experience Wall: A Context-adaptive Outfit Recommender System.* In: Koch, M., Butz, A., Schlichter, J. (Eds.): *Mensch und Computer 2014 Tagungsband,* Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München, p. 367-370.
- **Zagel, C., Süßmuth, J., Malcher, L. (2014):** *Interactive cubicle and method for determining a body shape: 14157005.1 - 1502; DE/04.03.13/DEA102013 203667.* Patent, filed, European Patent Office.
- **Zagel, C., Hamper, A., Brech, V., Muhs, M., Bodendorf, F. (2014):** *SmartHealth for Senior Self-Monitoring: Nutzenpotenziale von Smartwatches für die Überwachung des Gesundheitszustands von Senioren.* Working paper 01/2014, Lehrstuhl Wirtschaftsinformatik II, Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg.
- **Zagel, C., Süßmuth, J. (2013):** *Nutzenpotenziale maßgetreuer 3D Avatare aus Low-cost Bodyscannern.* HMD - Praxis der Wirtschaftsinformatik. Heft 294 (Dezember 2013), p. 48-57.
- **Zagel, C., Süßmuth, J., Bodendorf, F. (2013):** *Automatische Rekonstruktion eines 3D Körpermodells aus Kinect Sensordaten.* In: 10th International Conference on Wirtschaftsinformatik, Leipzig, p. 551-564.
- **Zagel, C., Burger, T., Bodendorf, F. (2012):** *Sportmotivation 2.0: Ein Konzept zur Förderung sportlicher Aktivitäten durch gezielten Einsatz von E-Services.* Working Paper 01/2012, Lehrstuhl Wirtschaftsinformatik II, Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg.
- **Zagel, C., Bodendorf, F. (2012):** *User Centered Design of Innovative E-Service Solutions: A Scientific Approach to User Fascination.* , Proceedings of the 2012 Annual SRII Global Conference, IEEE, San Jose, p. 697-704.

- **Zagel, C., Löffler, C. (2010):** *Technisches Konzept zur Service Externalisierung virtueller Prototypen in der Modebranche.* In: Schumann, M., Kolbe, L. M., Breitner, M. H., Frerichs, A. (Eds.): Multikonferenz Wirtschaftsinformatik 2010, Universitätsverlag Göttingen, Göttingen, p. 1265-1276.
- **Zagel, C., Sohn, S., Beckmann, M., Raß, M., Schöffski, O., Sippel, W., Beckmann, K. (2009):** *Berufsgruppenspezifische Akzeptanz der elektronischen Patientenakte im Kontext der Geburtshilfe.* In: Deutsche Gesellschaft für Medizinische Informatik, Biometrie und Epidemiologie, Essen.
- **Löffler, C., Zagel, C., Körber, P. (2009):** *Externalisierung von internen Dienstleistungen am Beispiel virtueller Prototypen in der Modebranche.* In: Verband der Hochschullehrer für Betriebswirtschaft e. V (Eds.): Proceedings 2009 Verband der Hochschullehrer für Betriebswirtschaft, Nürnberg.

## PRAXISVORTRÄGE UND EXPERTENBEITRÄGE

---

- **Vortragsreihe Wissenschaft im Schloss 2016:** Prothesen aus dem 3D Drucker.
- **Ludwig-Erhard Symposium 2016:** 3DPro - Hochwertige Prothesen für die Dritte Welt.
- **GS1 ECRTag 2016 Digitale Realität - Die Welt zwischen on- und offline:** Digitalisierung am POS, Berlin.
- **webinale 2016, Marketing Innovation Forum:** Wie innovative Handelskonzepte das Einkaufen zu einem Erlebnis machen, Berlin.
- **EHI stores + shops 06/2015:** Frauen sind die Technikfreaks.
- **alexander Nr. 98, April 2015:** Das Einkaufen der Zukunft.
- **EHI Marketing Forum 2015:** Die 36 Kammern des Innovation Kung-Fu, Köln.
- **KPMG Konsumentenstudie 2015:** Expertenbeitrag
- **EHI Retail Design Konferenz 2015:** Service Fascination - Interaktive Einkaufskonzepte für den Handel, Düsseldorf, 2015.
- **EHI Themenworkshop Marketing 2015:** Service Fascination - Die Bedeutung interaktiver Verkaufskonzepte für das Marketing, Köln.
- **EHI / GS1 Jahrestagung der Akademischen Partnerschaft:** Vorstellung des Kooperationsprojekts zwischen der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg und der adidas Group, Köln, 2015.
- **Strategiegipfel Marketing & CRM 2014:** IT - From Backoffice to Moneymaker, Berlin.
- **Spielwarenmesse 2014:** Die Bedeutung von Customer Experience im Spielwarengeschäft der Zukunft, Toy Business Forum, Nürnberg.
- **Strategiegipfel Marketing & CRM 2013:** Emotion for Sale - The Next Generation Fashion Store, Köln.
- **Wirtschaftswoche Konferenz zu Digital Commerce 2013:** Digital Customer & Connected Consumer: Next Generation Fashion Store, Berlin.
- **CeBIT 2013:** Next Generation Fashion Store - Vorstellung zweier innovativer Self-Service Systeme, "BodyKinectizer" und "CyberFIT", ein kostengünstiger Körperscanner sowie einer interaktiven Umkleidekabine, Halle 9, BMBF, Hannover.
- **Das Spielzeug 01/2013:** Expertenbeitrag - Der Schlüssel zum Erfolg.
- **Spielwarenmesse 2013:** Neue Trends und innovative Technologien im Spielwarengeschäft, Toy Business Forum, Nürnberg.

- **CeBIT Australia 2012:** “BodyKinectizer” - Reconstruction of three-dimensional Avatars using the Microsoft Kinect, Sydney, Australia.
- **CeBIT 2012:** “BodyKinectizer” - Reconstruction of three-dimensional Avatars using the Microsoft Kinect, Hannover.
- **Loyalty Kongress 2012:** Kundenbindung über alle Kanäle - Best Practice am Beispiel von adidas Club, Mainz.
- **Textil Innovativ 2012:** Personal low-cost body scanner, Fürth.
- **digitaltouch 2011:** adidas Club - A mobile loyalty program from concept to implementation, Frankfurt.