

# Branchenreport UX/Usability 2014

Ergebnisse einer Befragung unter UX/Usability Professionals in Deutschland

Sarah Diefenbach  
Folkwang Universität der Künste  
Universitätsstraße 12  
45141 Essen  
sarah.diefenbach@folkwang-uni.de

Daniel Ullrich  
Technische Universität Darmstadt  
Alexanderstraße 10  
64283 Darmstadt  
ullrich@psychologie.tu-darmstadt.de

Seit über zehn Jahren bietet die German UPA (Berufsverband der deutschen Usability und User Experience Professionals, [www.germanupa.de](http://www.germanupa.de)) mit dem Branchenreport User Experience/Usability einen regelmäßigen Überblick über die Situation von Usability und User Experience Professionals in Deutschland. 2014 haben sich 389 Personen an der Befragung beteiligt und liefern damit eine umfangreiche Informationsbasis zu Ausbildungs- und Karrierewegen, Arbeitsfeldern und Aufgabenbereichen, Verdienstmöglichkeiten, Herausforderungen bei der Unternehmensgründung sowie den wichtigsten Arbeitgebern der Branche.

**Keywords:** Usability, User Experience, Ausbildung, Weiterbildung, Arbeitssituation, Gehaltsspiegel, Branche

## 1. Einleitung

Mit dem Branchenreport Usability informiert die German UPA (Berufsverband der deutschen Usability und User Experience Professionals, [www.germanupa.de](http://www.germanupa.de)) über die aktuelle Situation und Entwicklungen im Arbeitsfeld Usability/User Experience. Neben Fakten zum Ausbildungshintergrund, Kennzahlen zum aktuellen Arbeitgeber oder der eigenen Unternehmung erfragt der Branchenreport die Arbeitssituation auch aus einer subjektiver Perspektive und dokumentiert erlebte Herausforderungen und Meinungen zu zukünftigen Aufgaben des Berufsverbands. Fragen hierzu umfassen beispielsweise die wichtigsten Faktoren für Zufriedenheit und Unzufriedenheit unter Arbeitnehmern, Schwierigkeiten bei der Unternehmensgründung im Usability-Bereich unter Selbstständigen oder die Frage nach zukünftigen Aufgaben der Branche.

Der Branchenreport erfüllt somit eine Vielzahl von Funktionen: Personen, die eine Tätigkeit im Usability- bzw. User Experience-Bereich anstreben, erhalten eine Übersicht über mögliche Ausbildungswege, eine realistische Einschätzung des Berufsfelds sowie eine Übersicht über potentielle spätere Arbeitgeber. Bereits in der Branche Tätige erhalten Anhaltswerte zur Einordnung ihrer momentanen Situation im Vergleich zu Kollegen. Darüber hinaus bieten die im Branchenreport gebündelten Informationen auch Anknüpfungspunkte für Diskussionen zur Weiterentwicklung und Professionalisierung des Berufsbilds und bilden eine wichtige Grundlage für die Arbeit des Berufsverbands.

Wie auch in den Vorjahren erfolgte die Erhebung mittels Online-Befragung im Zeitraum von Februar bis Mai. Die Teilnehmer wurden über den German UPA Newsletter sowie durch Einladungen in Usability/User Experience-Gruppen in sozialen Netzwerken wie Xing oder Facebook gewonnen. Mit einer Teilnehmerzahl von 389 Personen konnte in diesem Jahr ein erneuter Rekord erzielt werden – an dieser Stelle ein herzlicher Dank an alle Teilnehmer, ohne die die vorliegenden Analysen und Einsichten zum Berufsfeld nicht möglich wären. Etwas mehr als die Hälfte (236/389; 60%) der Teilnehmer beteiligte sich dieses Jahr erstmalig an der Befragung zum Branchenreport Usability, die restlichen hatten bereits im Vorjahr teilgenommen (siehe auch Abbildung 1).

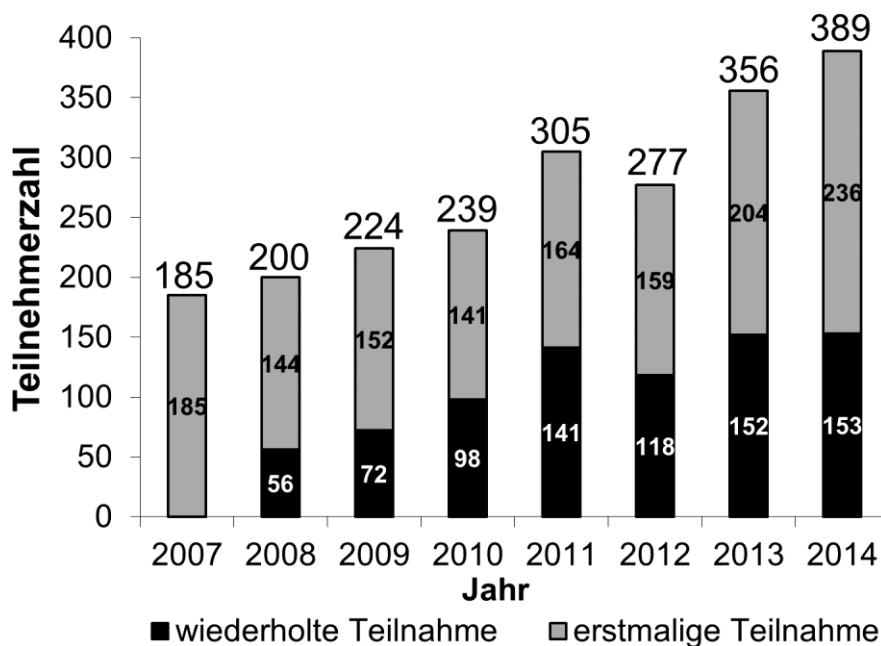


Abbildung 1: Teilnehmerzahlen von 2007-2014

## 2. Aufbau der Befragung

Die Befragung umfasste insgesamt vier thematische Bereiche:

**Demografie.** Erfragt wurden Alter, Geschlecht, Berufserfahrung sowie die Region des Arbeitsplatzes.

**Aus- und Weiterbildung.** Erfragt wurden akademischer Abschluss, Studienfach und Universität, Informationen zu Berufs- und Zusatzausbildungen, sowie berufsbegleitende Aktivitäten zur Weiterbildung.

**Momentane Position.** Erfragt wurden Arbeitsbereiche, Aufgabenschwerpunkte, sowie weitere Angaben zur Charakterisierung typischer Projekte im Rahmen der momentanen Position (z.B. Projektdauer, beteiligte Berufsgruppen). Zusätzlich wurden spezifische Fragen zur Arbeitssituation an Angestellte und Selbstständige gerichtet: Unter den Angestellten wurden beispielsweise Jobtitel, Stellenumfang, Dauer der Unternehmenszugehörigkeit, Größe des Unternehmens,

Bruttojahresgehalt sowie die Zufriedenheit beim aktuellen Arbeitgeber erfragt. Selbstständig Tätige hingegen wurden beispielsweise befragt zum Zeitpunkt der Unternehmensgründung, ihrem üblichen Stunden- oder Tagessatz, ihrer Einschätzung der Auftragslage sowie zu allgemeinen Herausforderungen bei der Unternehmensgründung im Bereich UX/Usability.

**Branche.** Erfragt wurden Meinungen zu Schwierigkeiten und notwendigen Veränderungen der Branche sowie die bekanntesten Unternehmen der Branche im deutschsprachigen Raum.

Im Folgenden werden die wichtigsten Ergebnisse der Befragung zum Branchenreport Usability 2014 vorgestellt. Bei Fragen mit vorgegebenen Antwortkategorien basiert die Auswahl der Kategorien in der Regel auf den häufigsten Nennungen der Vorjahre. Unterschiede werden als signifikant bezeichnet, wenn eine Irrtumswahrscheinlichkeit von  $< 5\%$  vorliegt ( $p < .05$ ).

### 3. Demografie

59% der Teilnehmer sind männlich, 41% weiblich. Das Durchschnittsalter der Befragten liegt bei 35 Jahren ( $sd=7,6$ ;  $min=21$ ;  $max=66$ ), wobei das Durchschnittsalter unter den männlichen Teilnehmern ( $m=35,9$ ) signifikant höher ist als unter den weiblichen Teilnehmern ( $m=33,7$ ). Die Berufserfahrung im Bereich UX/Usability variiert zwischen 0 und 30 Jahren, beim Großteil der Befragten (83%) sind es allerdings nicht mehr als 10 Jahre ( $med=5$ ). Der Durchschnittswert liegt bei 6,6 Jahren Berufserfahrung ( $sd=5,4$ ).

Die Region des Arbeitsplatzes wurde mittels Angabe des Bundeslandes abgefragt. Spitzenreiter mit der größten Zahl von Usability Professionals ist Nordrhein-Westfalen, hier arbeiten 22% der Befragten, gefolgt von Bayern (20%) und Baden-Württemberg (16%). Ebenfalls stark vertreten sind Berlin/Brandenburg (14%) und Hamburg/Schleswig-Holstein (8%). In allen anderen Bundesländern und außerhalb Deutschlands arbeiten jeweils unter 6% der Befragten.

## 4. Aus- und Weiterbildung

### 4.1. Ausbildung

Die große Mehrheit der Befragten (357 Personen, 92%) hat ein Studium absolviert, der höchste akademische Abschluss lautet hierunter bei 50% Diplom, bei 10% Bachelor of Arts, bei 9% Bachelor of Science, bei ebenfalls 9% Master of Science, bei 5% Doktor und bei 4% Master of Arts abschlossen.

Das meist studierte Fach ist Medieninformatik (48 Personen), welche die Psychologie (41 Personen) als langjährigen Spitzenreiter ablöst. Auf Platz 3 der meist studierten Fächer liegt die Informatik (38 Personen). Beispiele weiterer Studienfächer sind Kommunikationsdesign (21 Personen), Betriebswirtschaftslehre (17 Personen) und Digitale Medien (14 Personen). Eine Analyse der Altersverteilung in den meiststudierten Fächern zeigt signifikante Unterschiede zwischen den verschiedenen Fachrichtungen: das höchste Durchschnittsalter findet sich mit 38 Jahren für das Fach Informatik, das geringste Durchschnittsalter für die Fächer Medientechnik und Informationsdesign (jeweils 30 Jahre, siehe auch Abbildung 2).

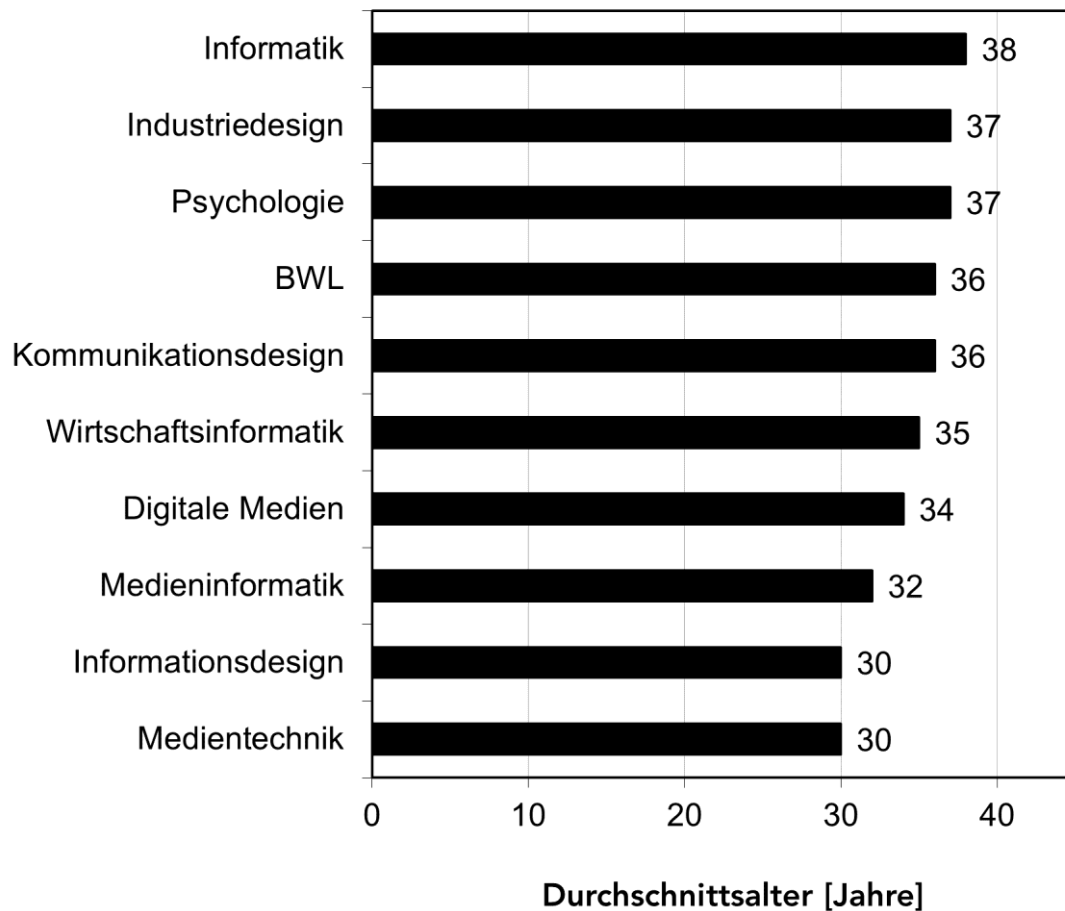


Abbildung 2: Durchschnittsalter der Befragten in Abhängigkeit des Studienfachs

Die meistgenannten Universitäten/Hochschulen sind die HdM Stuttgart (12 Personen), TU Berlin (11 Personen), TU Dresden (9 Personen), Uni Duisburg-Essen (9 Personen), FH Kaiserslautern (9 Personen), HS Furtwangen (7 Personen), TH Nürnberg (7 Personen), FH Köln (6 Personen), RWTH Aachen (6 Personen), Uni Konstanz (6 Personen) und Uni Siegen (6 Personen).

Unter den insgesamt 103 Personen (26%), die anstelle oder zusätzlich zum Studium einen Ausbildungsberuf erlernt haben, sind mit 22 Personen die Mediengestalter/innen am häufigsten vertreten. Danach folgen mit 13 Nennungen die Fachinformatiker/innen.

#### **4.2. Aktivitäten zur Weiterbildung**

107 Personen (28%) haben eine speziell auf den Bereich UX/Usability ausgerichtete Zusatzausbildung absolviert. Am häufigsten genannt wurden hier die Ausbildung zum Usability Consultant am artop Institut der HU Berlin (46 Personen) sowie die Ausbildung zum Usability Engineer am Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik (FIT, 37 Personen). Beispiele weiterer Nennungen sind Certified Usability Analyst beim Ausbildungsanbieter Human Factors International (2

Personen), die Ausbildung zum Usability Experten an der Usability Academy in Kaiserslautern (4 Personen) oder die Weiterbildung zum Usability Engineer an der TH Deggendorf (5 Personen).

Abbildung 3 zeigt die Relevanz verschiedener Informationsquellen und Aktivität zum Erwerb von UX/Usability-Wissen im Berufsalltag. Angegeben ist jeweils der Anteil der Befragten, der eine Aktivität/Informationsquelle als eher oder sehr wichtig beurteilt (fünfstufige Skala, 1=sehr unwichtig, 5=sehr wichtig).



**Abbildung 3: Relevanz verschiedener Aktivitäten zum Wissenserwerb im Bereich UX/Usability**

Die Einstufung der Relevanz des Studiums variiert je nach Studienfach (siehe Abbildung 4): am höchsten liegt der Anteil der Personen, die ihr Studium als eher/sehr wichtig beurteilen unter den Informationsdesignern, gefolgt von den Industriedesignern sowie Absolventen des Studiengangs Psychologie (Berücksichtigung von Studienfächern, für die Angaben von mindestens 5 Personen vorliegen).

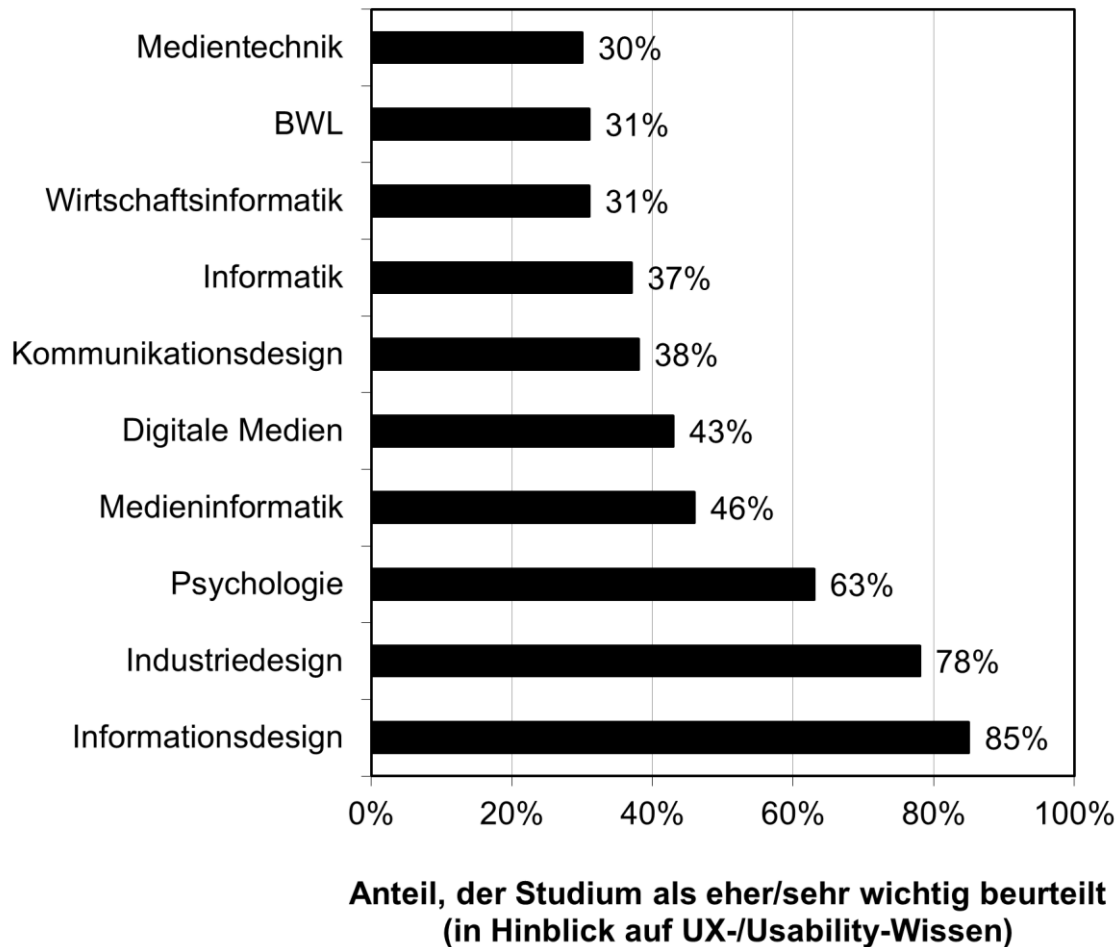


Abbildung 4: Beurteilung der Relevanz des Studiums in Hinblick auf UX-/Usability-Wissen unter Absolventen verschiedener Fachrichtungen

## 5. Momentane Position

### 5.1. Arbeitsbereiche

Basierend auf den in den Vorjahren am häufigsten genannten Arbeitsbereichen wurden die Teilnehmer um die Angabe der prozentualen Verteilung ihrer Projekte gebeten. Abbildung 5 zeigt die durchschnittlichen Prozentangaben für die verschiedenen Bereiche. Der größte Anteil der Projekte liegt demnach in den Bereichen Web und Industrie (jeweils  $m=44\%$ ), gefolgt von den Bereichen Büro ( $m=25\%$ ), Medizin ( $m=25\%$ ) und Mobile ( $m=24\%$ ). Neben den vorgegebenen Kategorien konnten die Befragten weitere Arbeitsbereiche aufführen, genannt wurden hier beispielsweise die Bereiche Touristik, Militärtechnik, Automotive oder Transportation.

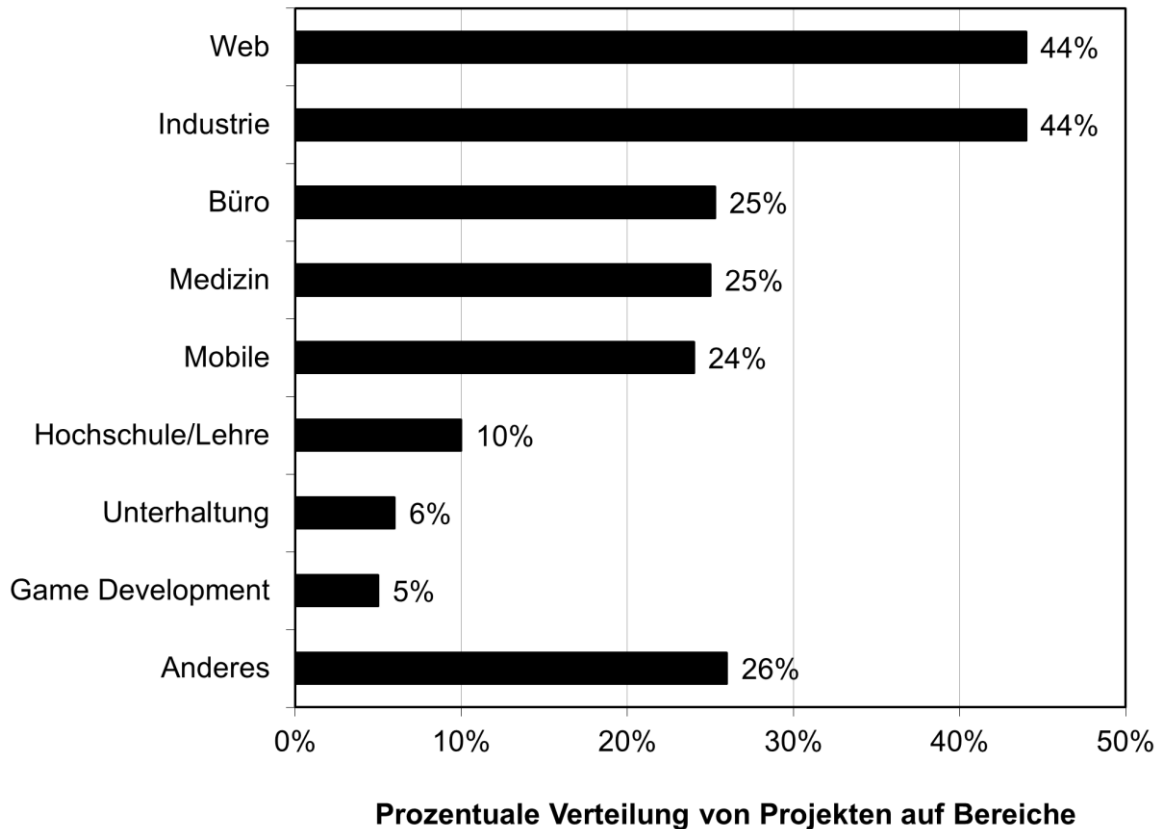


Abbildung 5: Prozentuale Verteilung von Projekten auf verschiedene Arbeitsbereiche

## 5.2. Aufgabenschwerpunkte

Unabhängig vom Anwendungsbereich wurden die Teilnehmer außerdem um die Angabe der prozentualen Verteilung ihres Arbeitspensums auf verschiedene Aufgabenbereiche (z.B. User Interface Konzeption, Usability Testing, Requirements Engineering) gebeten. Abbildung 6 zeigt die durchschnittlichen Prozentangaben für die verschiedenen Aufgabenbereiche. Zusätzlich wurden die Befragten um eine nähere Spezifikation der unter "Anderes" subsummierten Aufgaben gebeten, Beispiele sind hier Product Management, Web Analytics, Beratung/Consulting, Forschung oder auch Dokumentation.

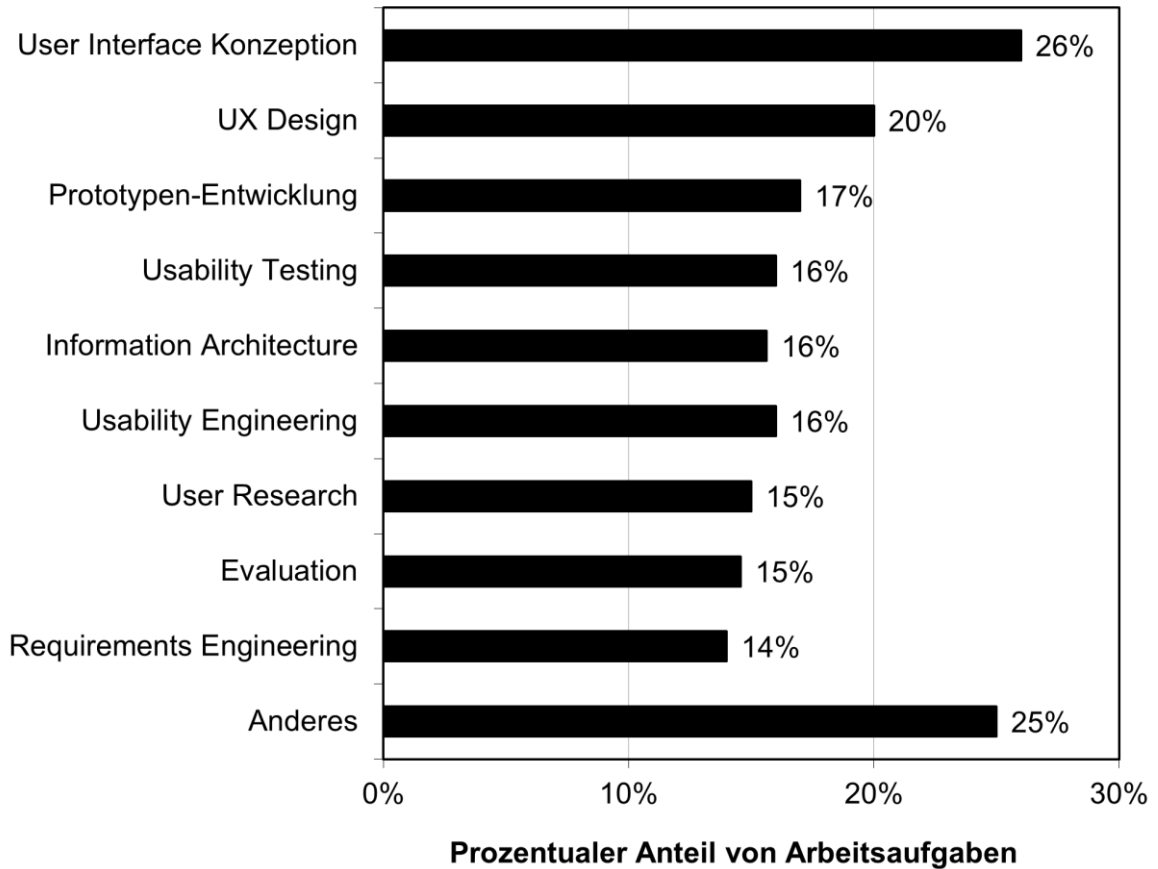


Abbildung 6: Prozentualer Anteil von Arbeitsaufgaben

### 5.3. Zusammenarbeit mit anderen Berufsgruppen

Am häufigsten arbeiten die befragten UX/Usability Professionals mit Software-Entwicklern (m=40%), Produktmanagern (m=26%) und Grafik-/Produktdesignern (m=22%) sowie Entwicklungsingenieuren (m=20%) zusammen, Abbildung 7 zeigt die relativen Häufigkeiten für die abgefragten Berufsgruppen. Beispiele für weitere Nennungen sind Game Designer, Architekten oder Professoren.



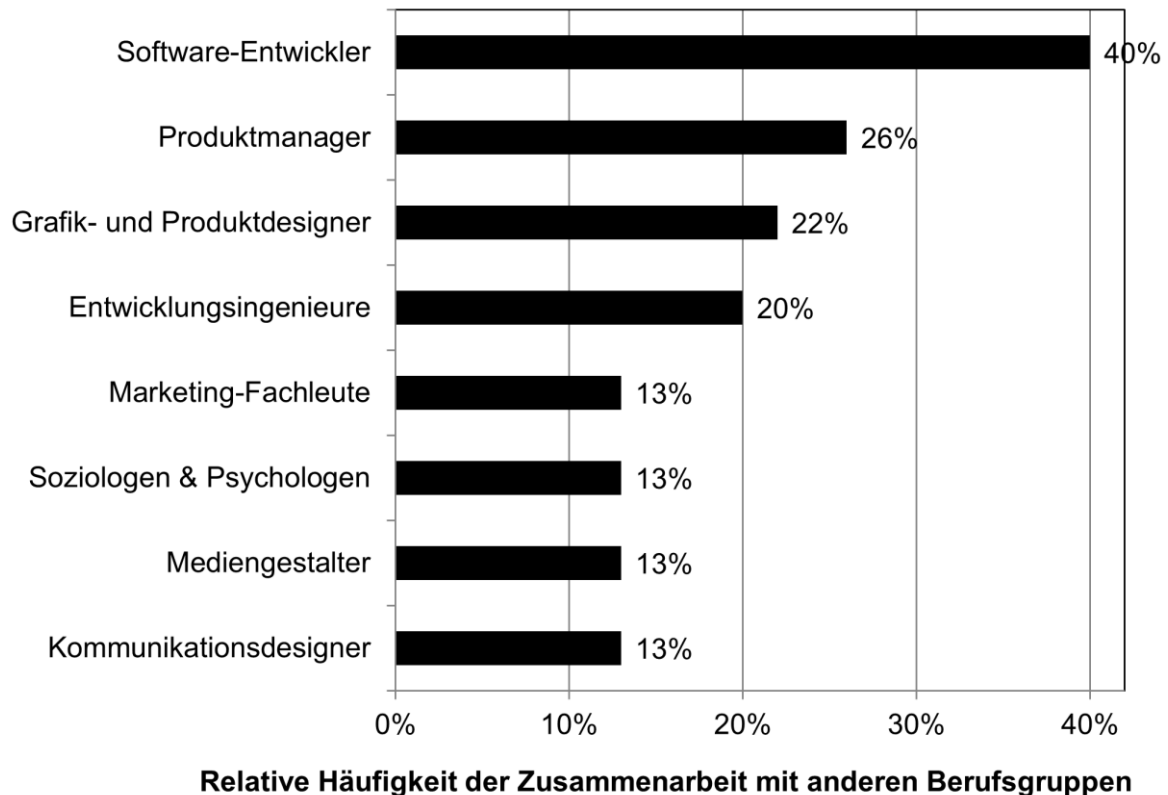


Abbildung 7: Zusammenarbeit mit anderen Berufsgruppen

#### **5.4. Anteil realisierter Maßnahmen**

Die Schätzungen bezüglich der Frage, welcher Anteil der eigenen vorgeschlagenen Maßnahmen zur Verbesserung der Usability/User Experience letztendlich tatsächlich realisiert wird, reichen von 0,5 bis 100%, der Mittelwert liegt bei 56%, der Median bei optimistischeren 60%.

#### **5.5. Projektdauer**

Die Projekte, in denen die Befragten arbeiten, haben eine durchschnittliche Dauer von rund 8,5 Monaten, der Median liegt bei 6 Monaten. Rund zwei Drittel aller Projekte dauert maximal 6 Monate, 84% aller Projekte dauern maximal ein Jahr und Projekte mit einer Dauer von mehr als 2 Jahren machen lediglich 5% aus.

#### **5.6. Usability-Zeit**

Gemessen an der Gesamtarbeitszeit liegt der Anteil an Tätigkeiten im Bereich Usability/User Experience unter den Befragten bei durchschnittlich 69%. Unterschiede zwischen Angestellten und Freiberuflern bestehen keine (m=69% vs. M=69%).

## 5.7. Angestellte versus Selbstständige

Die große Mehrzahl der Usability Professionals befindet sich in einem Arbeitnehmerverhältnis: 327 (84%) arbeiten als Angestellte, während die restlichen 62 Teilnehmer Inhaber eines Unternehmens oder freiberuflich tätig sind.

Unter den Frauen liegt der Anteil der Selbstständigen mit 14% etwas niedriger als unter den Männern (22%), dieser Unterschied ist jedoch nicht signifikant. Neben den bisher aufgeführten Angaben zur momentanen Situation wurden zudem spezifische Fragen an Angestellte und Selbstständige gerichtet, im Folgenden sind die entsprechenden Analysen aufgeführt.

## 6. Situation der Angestellten

### 6.1. Stellenbeschreibung

Der mit 48 Nennungen weiterhin häufigste Jobtitel lautet "Usability Engineer", Tabelle 1 zeigt die Zahl der Nennungen für die meist genannten Jobtitel. Insgesamt ist der Begriff der "User Experience" mit 82 Nennungen mittlerweile häufiger Bestandteil des Jobtitels als der Begriff der Usability (71 Personen).

Tabelle 1: Häufigste Jobtitel

Rang	Jobtitel	Zahl der Nennungen
1	Usability Engineer	48
2	User Interface Designer	36
3	User Experience Consultant	25
4	User Experience Designer	20
5	Usability Consultant	16
6	Product Manager	15
7	Interaction Designer	9
8	Information Architect	9
9	Research Consultant	5
10	User Experience Manager	5
11	User Experience Researcher	5

Die große Mehrheit der Angestellten (94%) arbeitet auf einer Vollzeitstelle. Bei ihrem aktuellen Arbeitgeber angestellt sind die Befragten im Schnitt seit 4,5 Jahren ( $sd=4,5$ ;  $min=0$ ;  $max=30$ ;  $med=3$ ). 24% der Angestellten haben derzeit Personalverantwortung, wobei die Übertragung von Personalverantwortung mit steigender Unternehmenszugehörigkeit zunehmend wahrscheinlicher wird ( $r=.14^*$ ).

### 6.2. Unternehmen

Etwa die Hälfte der Angestellten (48%) ist bei einem Unternehmen beschäftigt, das UX/Usability als Dienstleistung anbietet, die andere Hälfte arbeitet unternehmensintern an der Verbesserung der UX/Usability der "eigenen" Produkte des Unternehmens. Die Angaben zur Größe des Unternehmens variieren von 6 Beschäftigten bis zu 400.000 Beschäftigten ( $m=13.457$ ;  $sd=51.821$ ;  $med=150$ ). Die größte Gruppe bilden Angestellte, die in Unternehmen mit 101 – 1000 Beschäftigten

arbeiten. Im Vergleich zum Vorjahr sind aber auch Unternehmen mit 16-50 Beschäftigten wieder etwas stärker repräsentiert. In den übrigen Größenkategorien arbeiten jeweils 13% oder weniger der teilnehmenden Angestellten. Abbildung 8 zeigt die Verteilung der Angestellten auf die unterschiedlichen Unternehmensgrößen.

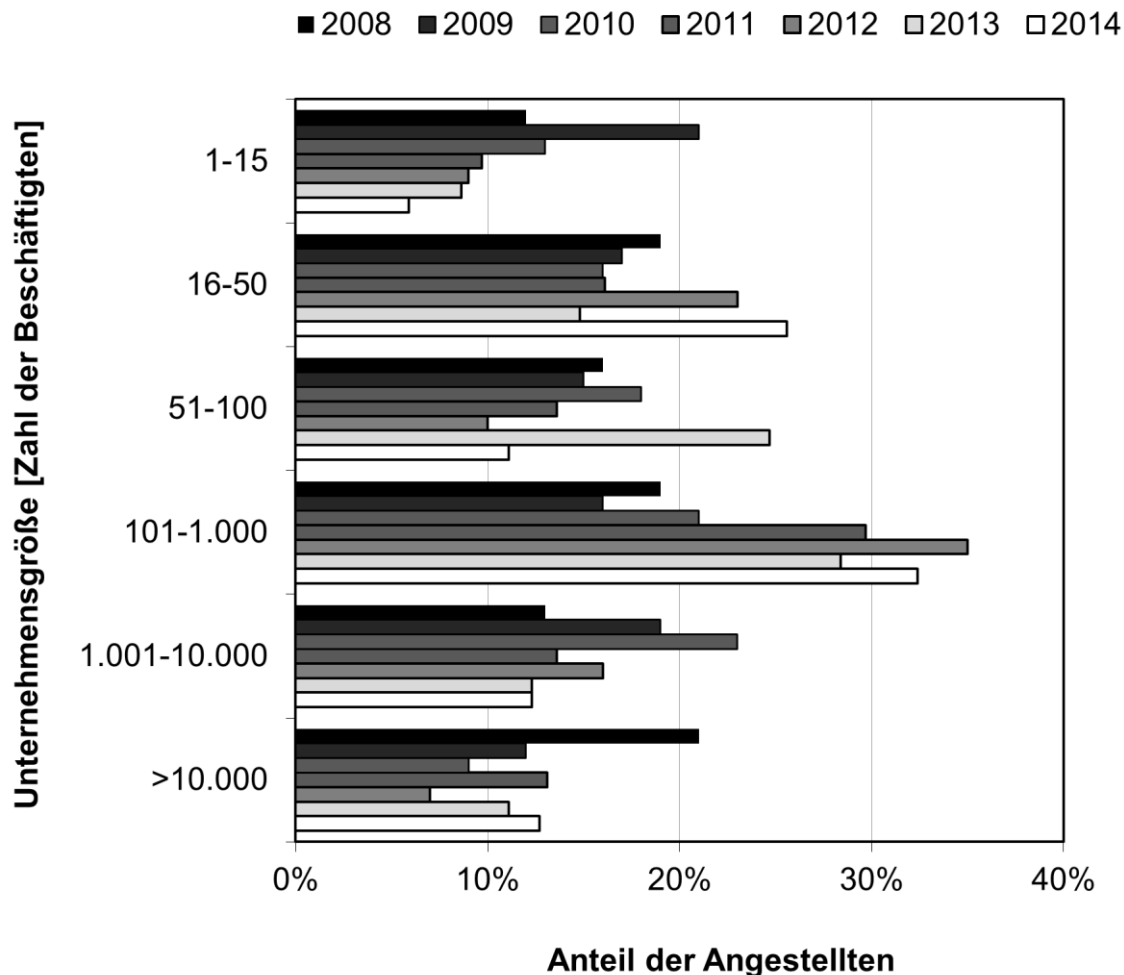


Abbildung 8: Verteilung der Angestellten auf Unternehmen unterschiedlicher Größe von 2008-2013

### 6.3. Zufriedenheit beim aktuellen Arbeitgeber

Der Mittelwert für die Gesamtzufriedenheit beim aktuellen Arbeitgeber liegt bei 3,8 (sd=1,0; fünfstufige Skala von 1= sehr unzufrieden bis 5= sehr zufrieden). Besonders zufrieden sind die teilnehmenden Usability und User Experience Professionals mit dem in ihrer Abteilung vorherrschenden Teamgeist und den netten Kollegen (m=4,5), der ihnen aufgetragenen Eigenverantwortung und den vorhandenen Freiräumen (m=4,2) sowie mit den inhaltlich interessanten und vielfältigen Arbeitsaufgaben (m=4,1).

Im Vergleich dazu weniger zufrieden sind die Teilnehmer mit den vorhandenen Möglichkeiten für beruflichen Aufstieg und Weiterentwicklung (m=3,3), der der Höhe ihres Gehalts (m=3,5) und der Integration von User Experience und Usability in den Produktentwicklungsprozess (m=3,2). Insgesamt liegen die Zufriedenheitswerte

jedoch für alle abgefragten Aspekte über dem Skalenmittelpunkt. Abbildung 9 zeigt die gemittelten Zufriedenheitswerte für alle abgefragten Zufriedenheitsaspekte. Zudem ist die Gesamtzufriedenheit beim aktuellen Arbeitgeber unter Männern (m=3,90) signifikant höher als unter Frauen (m=3,67). Der gleiche Unterschied zeigt sich für die Einzelaspekte Teamgeist/nette Kollegen, Freiräume/Eigenverantwortung und Anerkennung der Relevanz von UX/Usability; Männer sind hier jeweils zufriedener als Frauen.

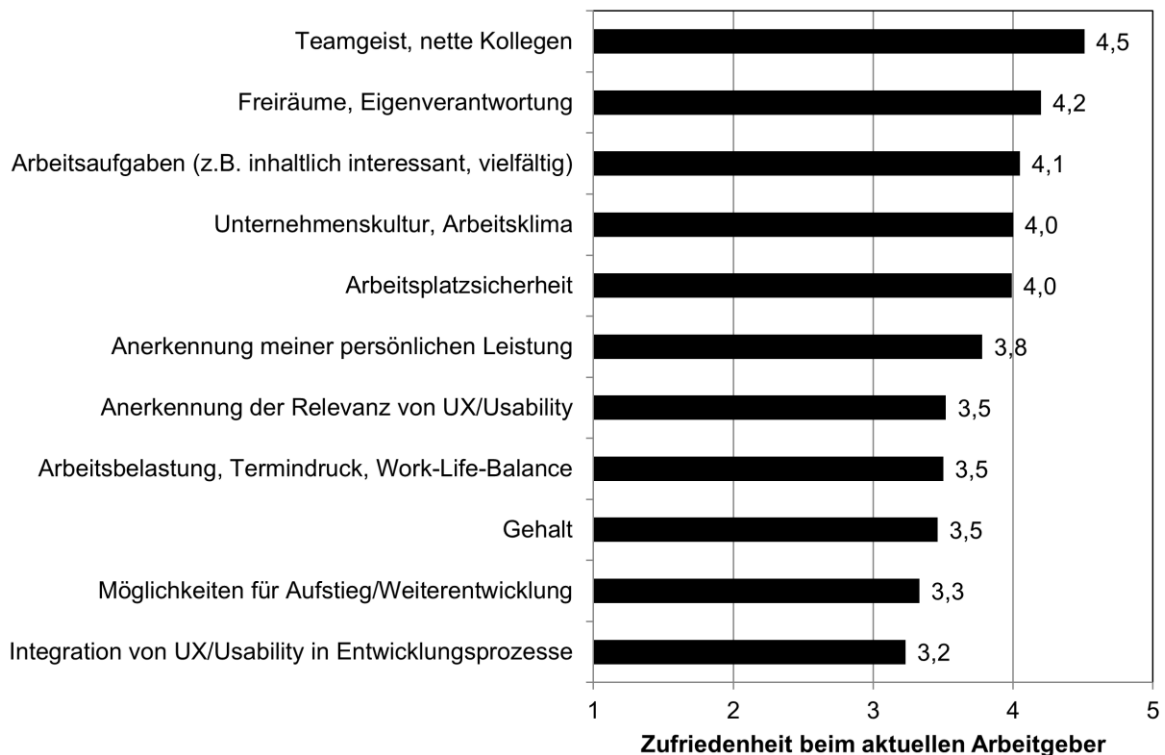


Abbildung 9: Zufriedenheit beim aktuellen Arbeitgeber hinsichtlich verschiedener Aspekte (1= sehr unzufrieden bis 5= sehr zufrieden)

#### 6.4. Gehaltsspiegel

Das durchschnittliche Bruttojahresgehalt der Angestellten liegt in diesem Jahr bei 52.872 € (sd=17.090; min=24.000; max=148.000; Berücksichtigung von Inhabern ganzer Stelle), und hat sich damit gegenüber dem Vorjahr nicht signifikant verändert (2013: 51.527 €). Die Gehaltsunterschiede zwischen Männern (m=55.015 €) und Frauen (m=49.667 €) sind hingegen wieder etwas stärker als im Vorjahr, allerdings ist der Zusammenhang zwischen Geschlecht und Gehalt ( $r=.27^{**}$ ) vorrangig auf die höhere Berufserfahrung unter Männern zu erklären (partielle Korrelation bei Kontrolle der Berufserfahrung  $r=.09$ ).

So ist auch insgesamt die Berufserfahrung der wichtigste Gehaltsprädiktor ( $r=.46^{**}$ , siehe Abbildung 10). Die statistische Bedeutsamkeit der Berufserfahrung ist jedoch unter männlichen UX/Usability Professionals ( $r=.54^{**}$ ) deutlich stärker als unter weiblichen UX/Usability Professionals ( $r=.24^{**}$ ). Unter Frauen hingegen ist die Unternehmensgröße ein stärkerer Gehaltsprädiktor ( $r=.35^{**}$ ), unter Männern ist dieser Zusammenhang nicht signifikant ( $r=.07$ ).

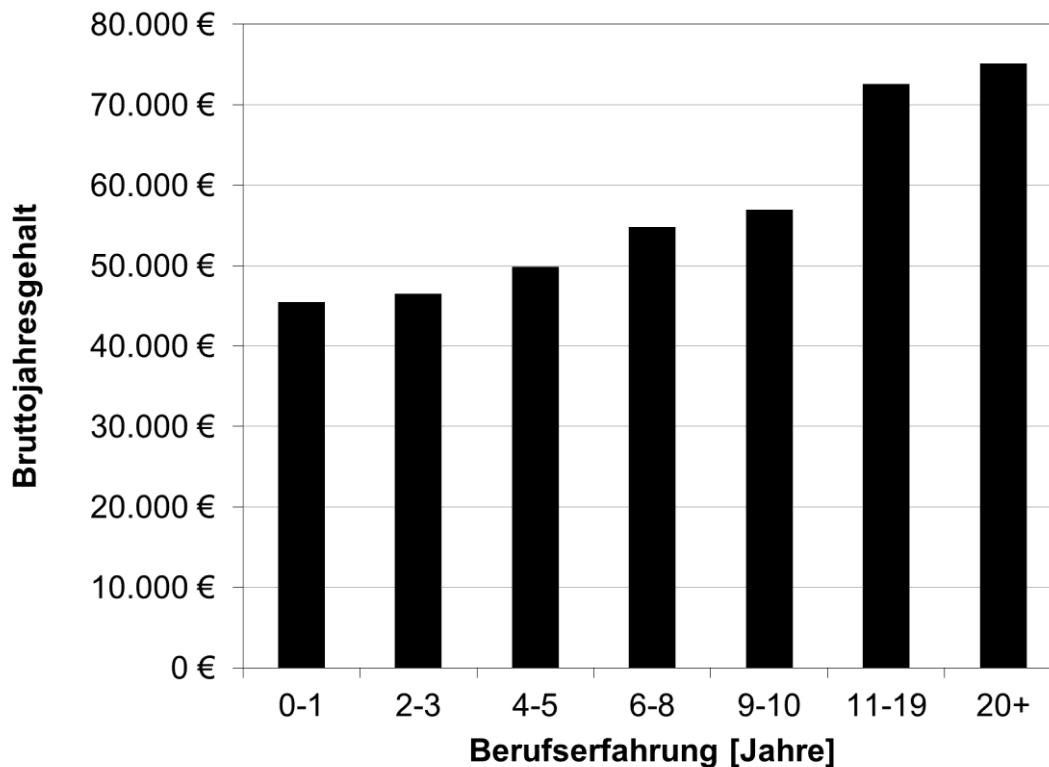


Abbildung 10: Durchschnittsgehälter der Angestellten in Abhängigkeit der Berufserfahrung

Ein Gehaltsprädiktor, der mit der Berufserfahrung zusammenspielt, ist die Frage der Personalverantwortung: insgesamt verdienen Angestellte mit Personalverantwortung ( $m=61.048\text{€}$ ,  $sd=22.920$ ) deutlich besser als diejenigen ohne Personalverantwortung ( $m=50.162\text{€}$ ,  $sd=13.904$ ), wobei sich der Vorteil über die Jahre zunehmend bemerkbar macht (siehe Abbildung 11). Es besteht somit eine signifikante Interaktion zwischen den Faktoren Personalverantwortung und Berufserfahrung. Ein ähnlicher Effekt ist auch aus anderen Branchen bekannt (siehe z.B. Report zur Gehaltsentwicklung in Deutschland, 2013, Prof. Tom Krebs, Universität Mannheim).

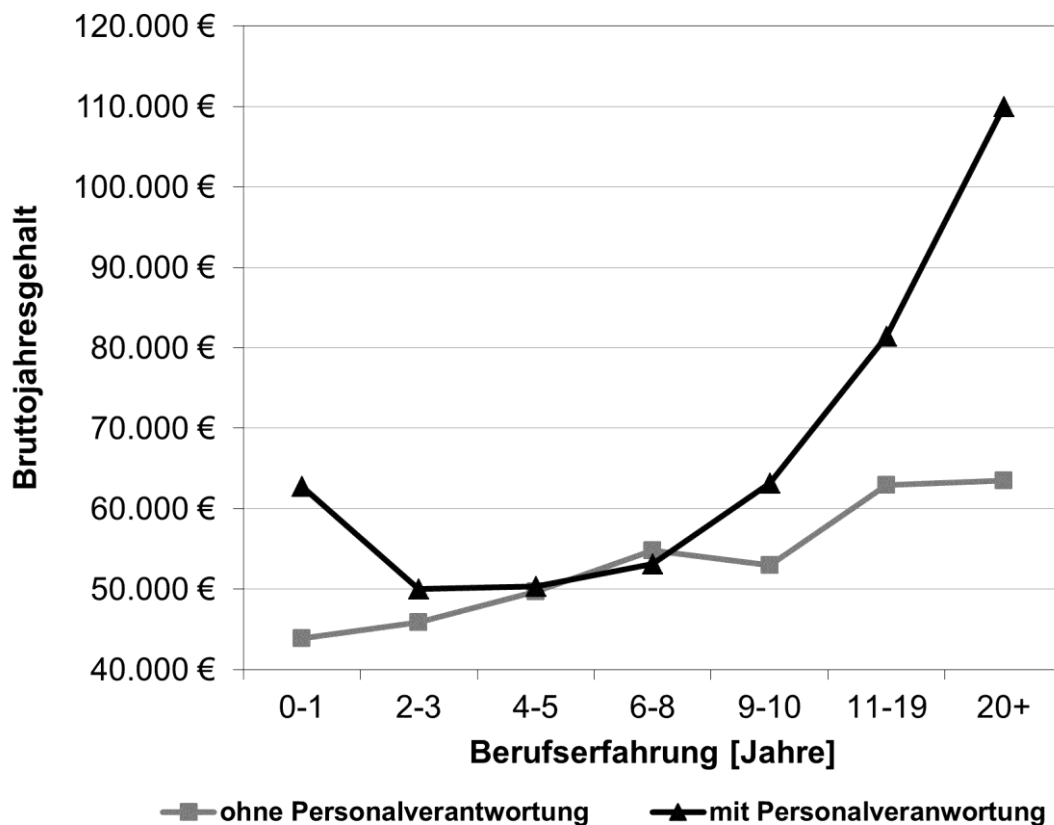


Abbildung 11: Gehälter der Angestellten in Abhängigkeit von Berufserfahrung und Personalverantwortung

Das Einstiegsgehalt der Angestellten liegt bei durchschnittlich 45.446 € (sd=13.560; min=27.600; max=80.000, Berücksichtigung von Personen mit 0-1 Jahren Berufserfahrung), wobei Absolventen mit Diplom mit signifikant höheren Gehältern einsteigen (m=55.222€) als Absolventen mit Master- (m=39.000€) oder Bachelor-Abschluss (m=38.886€).

## 7. Situation der Selbstständigen

### 7.1. Unternehmen

In diesem Jahr haben sich 62 Unternehmensinhaber an der Befragung zum Branchenreport beteiligt. Die Unternehmensbezeichnungen wurden dieses Jahr über vorgegebene Kategorien abgefragt, die sich jeweils aus den meistgenannten Bezeichnungen der entsprechenden offenen Frage des letzten Jahres ergaben. Unter den 62 Unternehmensinhabern bezeichnen sich 19 Personen als "Freelancer", 11 Personen betreiben eine "Agentur", 10 Personen bezeichnen ihr Unternehmen als "Beratung" und 8 Personen als "Consulting". Beispiele für weitere Unternehmensbezeichnungen sind "Designstudio/-büro", "Produktentwicklung" oder "Engineering". Die Unternehmensgründung liegt im Schnitt 7 Jahre zurück, allerdings sind auch Inhaber ganz frisch gegründeter Unternehmen vertreten (sd=5,3; min=0; max=25).

16% der Selbstständigen arbeiten allein, der Großteil beschäftigt Angestellte. In vielen Fällen (41%) ist es allerdings nur einer. Selbständige mit 10 Angestellten und mehr bilden in diesem Jahr immerhin 22% der Stichprobe, das größte Unternehmen hat 300 Mitarbeiter. Im Durchschnitt brauchen die Unternehmensinhaber 2,5 Monate (sd=2,2; min=0, max=6) bis sie eine offene Stelle besetzen können.

## **7.2. Herausforderungen**

Die nach wie vor größte Herausforderung bei der Unternehmensgründung besteht für Unternehmer darin, potentiellen Auftraggebern die Relevanz von Usability zu vermitteln, 60% der Selbstständigen stimmen hier zu. Eine weitere Herausforderung stellt die Kontaktaufnahme zu potentiellen Auftraggebern dar (55% Zustimmung) sowie die Vermittlung der eigenen Professionalität bzw. die Abgrenzung von "unseriösen" Konkurrenten (44%). 15% berichten von Schwierigkeiten, bei Entwicklern Anerkennung zu finden.

Weitere genannte Herausforderungen sind beispielsweise "die jungen Mitarbeiter nicht an den Wettbewerb zu verlieren" oder "mit Entwicklern erst gar nichts zu tun zu haben". Auch ein "Netzwerk guter Partner/verwandter Dienstleister wie Designer und Entwickler aufzubauen" wurde als Herausforderung genannt.

Schließlich wurde als Herausforderung genannt, dass Firmen bereits von anderen Usability Professionals beraten wurden und diese Beratung teilweise im Gegensatz zur eigenen Philosophie steht und dadurch zusätzlicher Arbeitsaufwand entsteht. Die relative Wichtigkeit der Herausforderungen hat sich somit im Vergleich zum Vorjahr nicht geändert.

## **7.3. Verdienst**

Unter den Selbstständigen machten 26 Personen Angaben zu ihrem üblichen Stundensatz, dieser liegt 2014 (genau wie 2013, jedoch mit größerer Streuung) bei durchschnittlich 77€ (sd=33; min=25; max=180; med=75). 27 der Selbstständigen machten Angaben zu ihrem üblichen Tagessatz, dieser bewegt sich zwischen 400€ und 950€, der Durchschnittswert liegt bei 627€ (sd=143; med=600). Die durchschnittliche Auslastung der Selbstständigen liegt bei 167 Tagen pro Jahr (sd=74; min=30; max=365; med=150).

## **8. Branche**

Welche Änderungen in der Branche die Teilnehmer für nötig erachten, um aktuelle Herausforderungen erfolgreicher bewältigen zu können, wurde dieses Jahr anhand vorgegebener Kategorien abgefragt, die anhand der häufigsten Nennungen zu der entsprechenden offenen Frage des letzten Jahres gebildet wurden. Von der Mehrzahl der Teilnehmer wird eine stärkere Einbettung von Usability und User Experience in die Entwicklungsprozesse gewünscht (83%). Auch eine Stärkung der Lobby bzw. eine größere Anerkennung der Relevanz von Usability und User Experience werden als dringende Notwendigkeit angeführt (62%). 31% wünschen sich mehr Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten und 36% eine Zertifizierung des Berufsbildes und die Festsetzung einheitlicher Qualitätsstandards, 26% fordern eine stärkere Vernetzung der Community.

Für einen Überblick über die bekanntesten Unternehmen der Branche nannten die Teilnehmer die ihrer Meinung nach drei bekanntesten Unternehmen im deutschsprachigen Raum, die sich mit "Usability" bzw. "User Experience" beschäftigen. Die meist genannten Unternehmen sind in diesem Jahr UID, artop, GfK SirValUse, Fraunhofer Institut, Centigrade, eResult, Conze Informatik, SAP, Google, USEEDS und usability.de (Reihenfolge in Häufigkeit der Nennung).





Sarah Diefenbach ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Nutzerleben und Ergonomie an der Folkwang Universität der Künste Essen. Ihre Forschungsinteressen liegen in den Bereichen User Experience, Experience Design, Ästhetik der Interaktion und erlebnisorientierte Interaktionsgestaltung. Sarah Diefenbach hat an der TU Darmstadt Psychologie mit Nebenfach Informatik studiert.



Daniel Ullrich ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Arbeits- und Ingenieurpsychologie an der Technischen Universität Darmstadt. Seine Forschungsinteressen liegen im Bereich User Experience, hier der Wahrnehmung intuitiver Interaktion und deren Komponenten sowie in der intuitiven Entscheidungsforschung. Daniel Ullrich hat an der Technischen Universität Darmstadt Psychologie mit Nebenfach Informatik studiert.