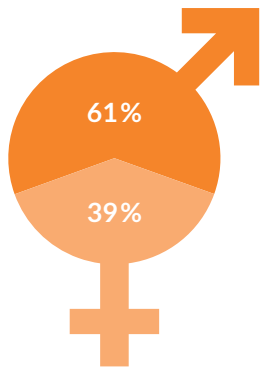


# Branchenreport 2015

# UX/Usability

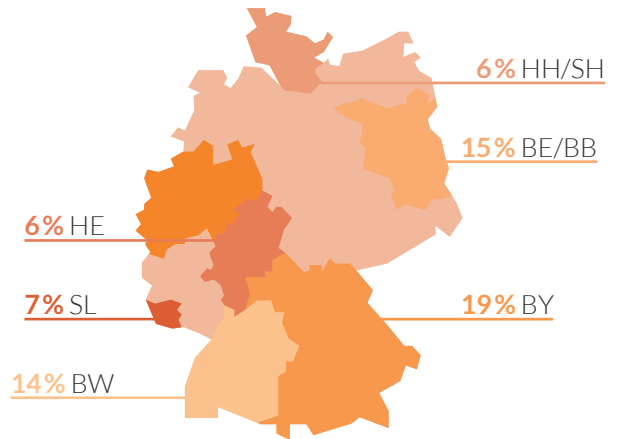
## Demografie



**Geschlecht**  
Männer | Frauen

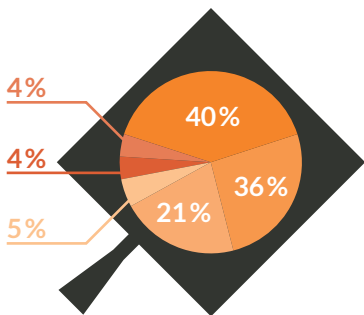


**Alter**  
Durchschnitt | Jüngste/r | Älteste/r

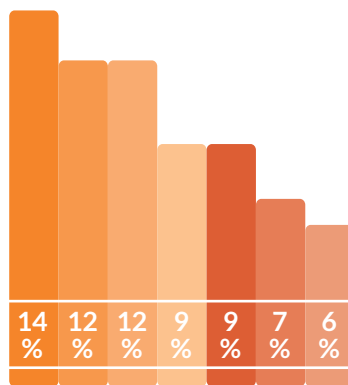


**Arbeitsstandort**  
andere Bundesländer und Ausland je unter 6%

## Aus- und Weiterbildung



**Abschluss**  
Diplom | Master | Bachelor | Magister | Promoviert | Ausbildung

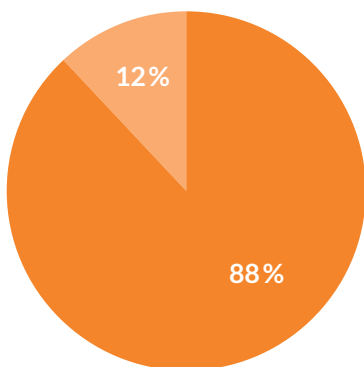


**Studienfach/Ausbildung**  
Informatik | Medieninformatik | Psychologie | Digitale Medien | Kommunikationsdesign | Mediengestalter/in | Betriebswirtschaftslehre + weitere unter 6%

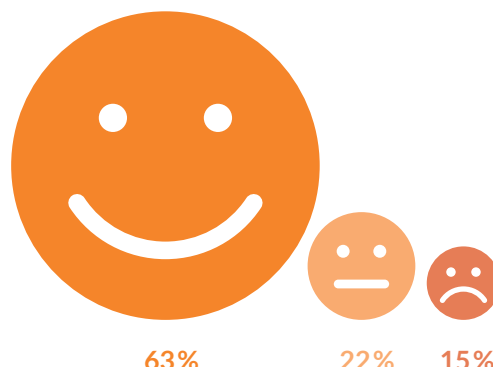


**Wissenserwerb**  
Austausch mit Kollegen | Fachspezifische Websites, ... | Fachspezifische Konferenzen, ... | Fachbücher | Spezifische Weiterbildungsangebote | Studium | Fachzeitschriften

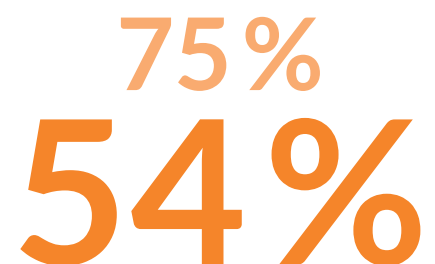
## Branche



**Position**  
Arbeitnehmer | Arbeitgeber

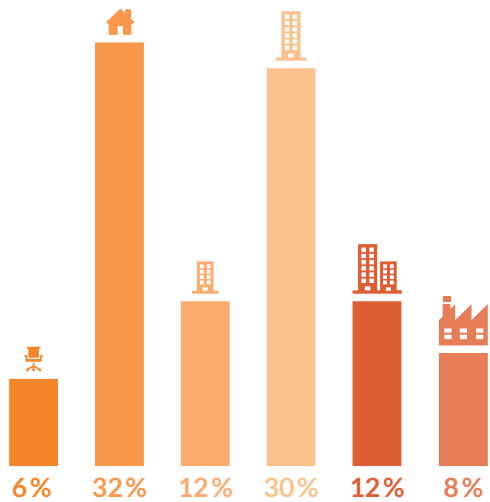


**Zufriedenheit der Angestellten**  
Eher/sehr zufrieden | Neutral | Eher/sehr unzufrieden



**Arbeitszeitanteil im Bereich UX/Usability**  
Durchschnittlich | Median

## Unternehmen



**Unternehmensgröße (Beschäftigte)**  
1-15 | 16-50 | 51-100 | 101-1.000 | 1.001-10.000 | >10.000



**Herausforderungen bei Unternehmensgründung**  
Anerkennung bei Entwicklern | Vermittlung Fähigkeiten/Abgrenzung | Kontaktaufnahme | Relevanz vermitteln

## Projektarbeit

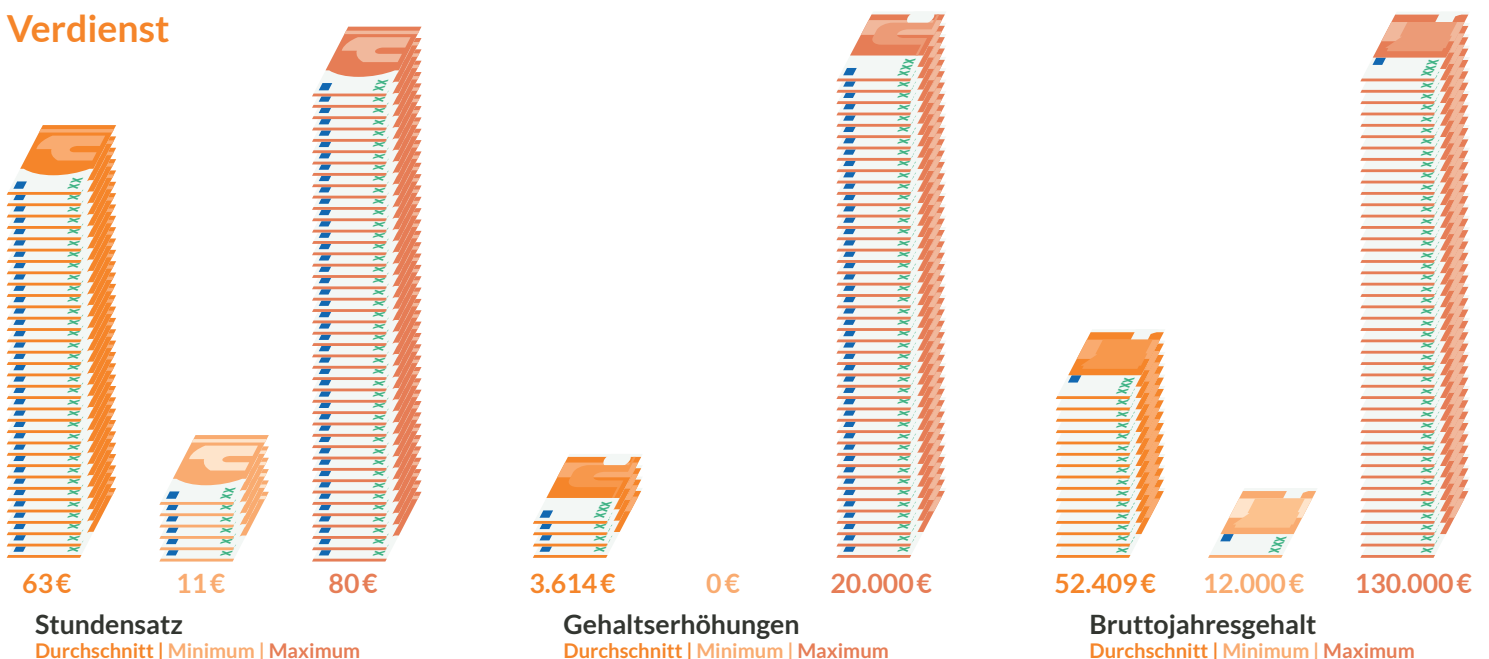


**Herausforderungen bei Projekten**  
Transfer Grob-/Feinkonzepte | Persona Entwicklung | Transfer Konzept/Design | Transfer Konzept/Kunde | UAT/Qualitätssicherung | Analyse/User Research | Transfer Konzept/Entwicklung

**Endgeräte**  
Desktop | Mobile Geräte | Tablets | Responsive | Terminals, Automobile & medizinische Geräte

**Branchen**  
Industrie & Logistik | e-Commerce | Medizin | Automobil | Elektronik | Unterhaltung | Hochschule, Lehre + weitere unter 7%

## Verdienst



**Stundensatz**  
Durchschnitt | Minimum | Maximum

**Gehaltserhöhungen**  
Durchschnitt | Minimum | Maximum

**Bruttojahresgehalt**  
Durchschnitt | Minimum | Maximum