

Nina Kolb, Sarah Diefenbach, Daniel Ullrich

Berichte aus der Usability/UX Branche: Ausbildungswege, Arbeitsfeld und aktuelle Diskussionen

User Experience_Usability_Branche_Ausbildungswege_Arbeitsfeld_Diskussionen_Herausforderungen

Zusammenfassung. Gute Usability und User Experience sind mittlerweile allgemein anerkannte Qualitätskriterien, werden vom Nutzer aber auch eingefordert und erwartet. Hier beginnt der Job der Usability und User Experience (UX) Professionals. Mit dem jährlich erscheinenden Branchenreport Usability gibt die German UPA (Berufsverband der deutschen Usability und User Experience Professionals, www.germanupa.de) einen Eindruck in das Berufsbild von Usability und User Experience Professionals und berichtet über Entwicklungen, aktuelle Themen sowie die bekanntesten Unternehmen der Branche.

Auf Basis des Branchenreports 2013 und der Angaben von 356 Teilnehmern berichtet der vorliegende Beitrag zentrale Kennzahlen und Entwicklungen der Branche. Neben Informationen zu Ausbildungswegen, dem Arbeitsfeld Usability/UX sowie aktuellen Diskussionen der Branche greift der Beitrag einige Schwerpunktthemen auf wie beispielsweise eine genauere Betrachtung der Arbeitssituationen hinter einzelnen Jobbezeichnungen (z. B. Usability Engineer, UX Consultant), eine Beleuchtung der speziellen Arbeitssituation und typischen Werdegängen der Freiberufler sowie die Abgrenzung der Begriffe User Experience und Usability.

1. Einleitung

Technik soll reibungslos bedienbar sein, bestenfalls soll die Nutzung sogar Spaß machen und zum positiven Erlebnis werden. Um dies zu ermöglichen, beschäftigen viele Unternehmen Usability und User Experience (UX) Professionals oder beauftragen externe Dienstleister mit der Verbesserung ihrer Produkte. Mit dem jährlich erscheinenden Branchenreport gibt die German UPA (Berufsverband der deutschen Usability und User Experience Professionals, www.germanupa.de) einen Eindruck in das Berufsbild von Usability und User Experience Professionals und berichtet über Entwicklungen, aktuelle Themen sowie die bekanntesten Unternehmen der Branche. Im Zuge der wachsenden Branche konnte sich auch der Branchenreport in den letzten Jahren einer steigenden Zahl von Teilnehmern erfreuen, 2013 haben sich 356 Personen an der Befragung beteiligt (siehe Abb. 1).

Der vorliegende Beitrag fasst die wichtigsten Ergebnisse des Branchenreports 2013 zusammen. Darüber hinaus

berichten wir detailliertere Analysen zu einzelnen Fragestellungen. Diese umfassen unter anderem eine genauere Betrachtung der Arbeitssituationen hinter einzelnen Jobbezeichnungen (z. B. Usability Engineer, UX Consultant), eine Betrachtung der Arbeitssituation von Usability/UX Professionals in Abhängigkeit der Unternehmensgröße, eine Beleuchtung der speziellen Arbeitssituation und typischen Werdegängen der Freiberufler

sowie Meinungen zur Abgrenzung der Begriffe User Experience und Usability.

2. Der Weg der Usability/UX Professionals

Der Anteil der männlichen Usability/UX Professionals ist mit 57 % etwas höher als der der weiblichen (43 %). Bei einem Durchschnittsalter von 35 Jahren (SD = 7,4, min = 21, max = 67) sind die Befragten im Mittel seit 7 Jahren (SD = 5,3, min = 0, max = 35) in der Branche tätig. Die eher junge Community spiegelt wider, dass für viele Hersteller Usability und insbesondere User Experience erst im Laufe des letzten Jahrzehnts in den Fokus der Produktgestaltung rückte, entsprechende Ausbildungsmöglichkeiten und Stellenausschreibungen also vermehrt in den letzten Jahren Berufsanfänger erreichten.

Auch die Analyse der Altersverteilung auf die meist

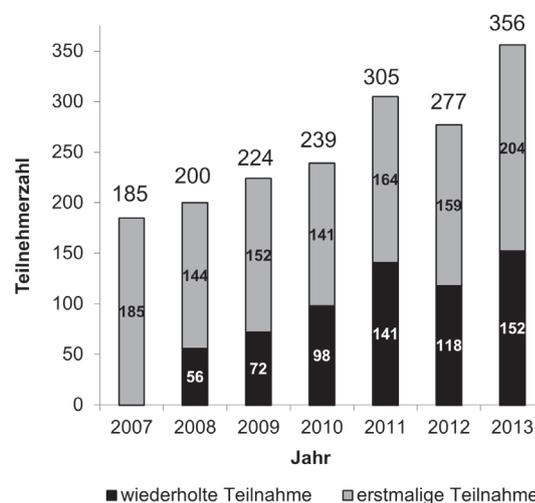


Bild 1: Teilnehmerzahlen.

genannten Studienfächer zeigt, dass Universitäten und Hochschulen erst in den letzten Jahren die Notwendigkeit einer spezifischen Ausbildung für den Bereich Mensch-Technik-Interaktion erkannt haben. So haben ältere, schon länger in der Branche Tätige meist Psychologie oder Informatik studiert, wohingegen unter jüngeren Usability/UX Professionals neuere Studiengänge wie Medieninformatik, Digitale Medien oder Informationsdesign häufiger vertreten sind (siehe auch Abb. 2). Neben den aufgeführten Studiengängen kann aber auch eine Ausbildung zum Mediengestalter, Fachinformatiker oder Bankkaufmann zu einer Position als Usability/UX Professional führen. Auch haben viele der Befragten im Abschluss an Studium oder Berufsausbildung eine spezifische Zusatzausbildung absolviert, am häufigsten sind dies die Ausbildung zum Usability Consultant (am artop Institut der Humboldt Universität Berlin) oder zum Usability Engineer (am FIT Fraunhofer Institut).

2.1 Produktbereiche und Aufgabenfelder

Unabhängig von der vorhergehenden Ausbildung ist die Mehrzahl der Usability/UX Professionals vorrangig im Web-Bereich tätig. Eine Ausnahme bilden hier nur die Absolventen des Studiengangs Industriedesign, die sich, wie ihr Name schon vermuten lässt, bevorzugt mit Produkten aus dem Bereich Industrie beschäftigen. Absolventen informatiknaher Studiengänge (z. B. Informatik, Medieninformatik) beschäftigen sich außerdem häufig mit Büroprodukten (wofür beispielsweise Business-Software gezählt werden könnte). Wer hingegen einen eher kreativen Studiengang (z. B. Kommunikationsdesign, Digitale Medien) absolviert hat, hat seinen Fokus zusätzlich auf Produkten aus dem Mobile-Bereich.

Die meisten Usability/UX Professionals haben ihren Schwerpunkt auf der User Interface Konzeption, Kommunikations- und Industriedesigner beschäftigen sich vorwiegend mit UX Design. Psychologen und BWLer, sind in der Regel eher für Usability Testing, Evaluation und User Research zuständig. Inse-

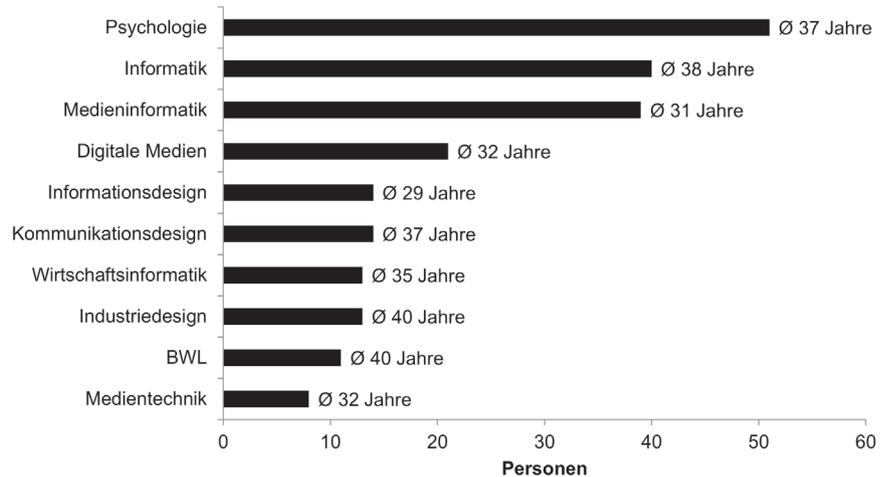


Bild 2: Häufigste Studienfächer unter Usability/UX Professionals.

Der typische Usability Engineer

- ...hat Medieninformatik studiert
- ...arbeitet in Bayern in einem Unternehmen mit 300 Mitarbeitern
- ...verdient im Jahr 47.809€
- ...beklagt sich über sein Gehalt
- ...freut sich über die netten Kollegen und die vielen Freiräume
- ...verbringt 84% seiner Arbeitszeit mit Usability/UX-Aufgaben
- ...beschäftigt sich mit Usability Engineering, User Interface Konzeption und Prototypen-Entwicklung
- ...arbeitet mit Software-Entwicklern, Entwicklungs-Ingenieuren und Produktmanagern zusammen

Der typische User Experience Consultant

- ...hat Psychologie studiert
- ...arbeitet in Schleswig-Holstein/Hamburg in einem Unternehmen mit 85 Mitarbeitern
- ...verdient im Jahr 50.282€
- ...beklagt sich über sein Gehalt
- ...freut sich über seine netten Kollegen und die vielen Freiräume
- ...verbringt 88% seiner Arbeitszeit mit Usability/UX-Aufgaben
- ...beschäftigt sich mit Usability Testing, User Interface Konzeption und User Research
- ...arbeitet mit Software-Entwicklern, Produktmanagern sowie Soziologen und Psychologen zusammen

Der typische Usability Consultant

- ...hat Informatik studiert
- ...arbeitet in Berlin/Brandenburg oder Baden-Württemberg in einem Unternehmen mit 60 Mitarbeitern
- ...verdient im Jahr 45.076€
- ...beklagt sich über die große Arbeitsbelastung und sein Gehalt
- ...freut sich über die netten Kollegen und das positive Arbeitsklima
- ...verbringt 77% seiner Arbeitszeit mit Usability/UX-Aufgaben
- ...beschäftigt sich mit Usability Testing, User Interface Konzeption und Evaluation
- ...arbeitet mit Software-Entwicklern, Produktmanagern sowie Soziologen und Psychologen zusammen

Der typische User Interface Designer

- ...hat Digitale Medien oder Industriedesign studiert
- ...arbeitet im Ausland in einem Unternehmen mit 125 Mitarbeitern
- ...verdient im Jahr 38.570€
- ...beklagt sich über sein Gehalt
- ...freut sich über seine netten Kollegen und das positive Arbeitsklima
- ...verbringt 76% seiner Arbeitszeit mit Usability/UX-Aufgaben
- ...beschäftigt sich mit User Interface Konzeption, UX Design, Prototypen-Entwicklung
- ...arbeitet mit Software-Entwicklern, Grafik- und Produktdesignern und Produktmanagern zusammen

Der typische Product Manager

- ...hat Medien- oder Wirtschaftsinformatik studiert
- ...arbeitet in Berlin/ Brandenburg in einem Unternehmen mit 80 Mitarbeitern
- ...verdient im Jahr 48.800€
- ...beklagt sich über die mangelnde Integration von Usability/UX in Entwicklungsprozesse
- ...freut sich über die netten Kollegen und die vielen Freiräume
- ...verbringt 57% seiner Arbeitszeit mit Usability/UX-Aufgaben
- ...beschäftigt sich mit User Research, User Interface Konzeption, Requirements Engineering
- ...arbeitet mit Software-Entwicklern, Marketing-Fachleuten und anderen Product Managern zusammen

Bild 3: Typische Ausbildungswege und Arbeitssituationen für die gängigsten Jobtitel der Branche.

samt ist der Anteil der Arbeitszeit, den Usability/UX Professionals auch tatsächlich mit Aufgaben aus dem Bereich Usability/UX verbringen, im Laufe der letzten Jahre gestiegen (z. B. 2008: 65 %, 2013: 73 %, $F = 10,5$, $p < .001$).

2.2 Berufsbilder

Die Jobtitel der Befragten sind noch immer ziemlich heterogen, die meist genannten Titel waren 2013 Usability Engineer, User Experience Consultant und User Experience Designer. Eine Betrachtung der akademischen Hintergründe und Arbeitssituation unter den einzelnen Personengruppen liefert zumindest ein ungefähres Bild davon, wer und welche Tätigkeit sich hinter den verschiedenen Titeln verbergen könnte (siehe Abb. 3).

2.3 Arbeitsregionen

Die meisten Usability/UX Professionals findet man in Bayern, Baden-Württemberg und Berlin/Brandenburg. Auch in Hessen und Nordrhein-Westfalen sind Usability/UX Professionals gut vertreten, insbesondere viele Freiberufler haben sich hier niedergelassen. Kleinere Unternehmen mit bis zu 50 Mitarbeitern sind oftmals in Berlin/Brandenburg angesiedelt, mittlere bis große Unternehmen hingegen häufiger in Bayern und Baden-Württemberg.

3. Verdienst, Arbeitszufriedenheit und Unternehmensgröße

3.1 Verdienst

Das Bruttogehalt der Angestellten liegt im Mittel bei 51.527€ (SD = 18.245, min = 21.720, max = 150.000), Selbstständige berechnen im Schnitt einen Stundensatz von 77€ (SD = 19, min = 40, max = 120).

Mit dem Brutto-Jahresgehalt steigt auch die Anzahl der promovierten Angestellten (siehe Abb. 4). Dies könnte u.a. darauf zurückzuführen sein, dass Promovierte häufiger Personalverantwortung

tragen (59 %) als Nicht-Promovierte (25 %).

Die Gesamtzufriedenheit beim aktuellen Arbeitgeber ist unabhängig von der Höhe des Gehalts, jedoch rücken je nach Gehaltsstufe unterschiedliche Aspekte in den Vordergrund: Wer zwischen 20.000 und 39.000€ verdient, nennt tatsächlich das Gehalt als wichtigsten Faktor für Unzufriedenheit, Angestellte mit einem Gehalt zwischen 40.000 und 49.000€ sind eher unzufrieden mit den verfügbaren Karriere- und Weiterbildungsmöglichkeiten und wer 50.000€ oder mehr verdient, äußert am meisten Unzufrieden-

heit mit der Unternehmensstruktur oder seiner Arbeitssituation. In den Gehaltsstufen bis 59.000€ sind die Befragten außerdem eher unzufrieden damit, in welchem Maß die Relevanz von Usability/UX anerkannt wird. Am zufriedensten sind Angestellte aller Gehaltsklassen mit dem guten Teamgeist und ihren netten Kollegen.

Ein wichtiger Faktor für die Höhe des Verdiensts ist außerdem die Unternehmensgröße: Je größer das Unternehmen ist, in dem ein Usability/UX Professional arbeitet, desto höher fällt im Schnitt auch sein Gehalt aus (siehe Abb. 5).

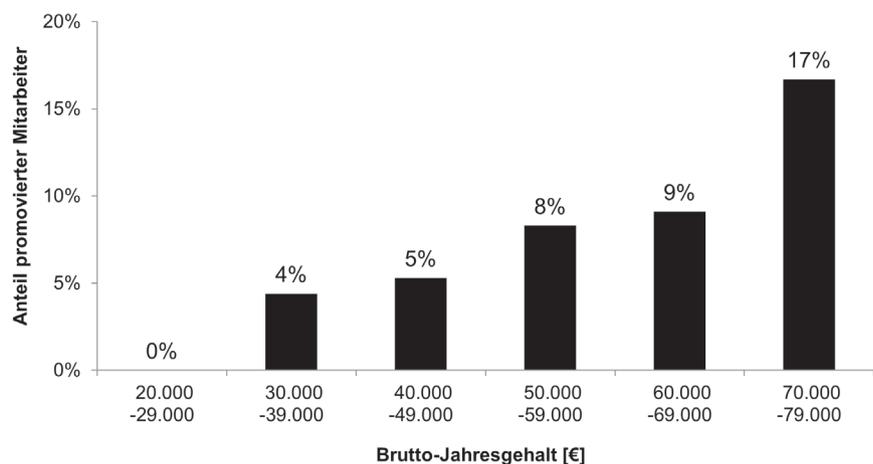


Bild 4: Anteil promovierter Mitarbeiter in Abhängigkeit des Brutto-Jahresgehalts.

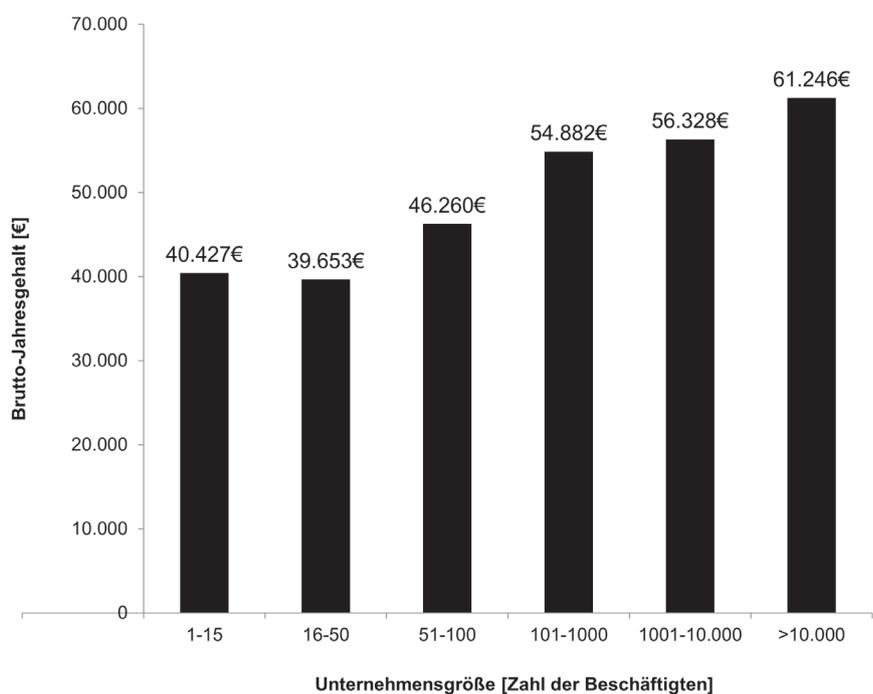


Bild 5: Durchschnittliches Brutto-Jahresgehalt in Abhängigkeit der Unternehmensgröße.

Dieser Zusammenhang bleibt auch bestehen, wenn Berufserfahrung, Anstellungsdauer und der Umstand, ob Personalverantwortung vorhanden ist, berücksichtigt werden, $F(5, 251) = 2,40$; $p < .05$. Auch das Alter der Angestellten steigt mit der Größe des Unternehmens, entsprechend nimmt auch die Berufserfahrung zu: Angestellte in Unternehmen mit bis zu 15 Mitarbeitern haben durchschnittlich 4,8 Jahre Berufserfahrung ($SD = 3,9$), in Unternehmen mit 16 bis 1000 Mitarbeitern liegt die durchschnittliche Berufserfahrung zwischen 5,4 und 5,7 Jahren ($SD \leq 5,6$), in Unternehmen mit mehr als 1000 Mitarbeitern sind es im Mittel schon 8,3 Jahre ($SD \leq 5,1$). Entweder legen größere Unternehmen also mehr Wert auf Praxiserfahrung, oder ältere (erfahrenere) Angestellte fühlen sich in größeren Unternehmen wohler. Je größer das Unternehmen, desto längere Laufzeiten haben die dort durchgeführten Projekte im Schnitt (min = 4,2 Monate, max = 10,6 Monate). Allerdings erfolgen auch in kleinen Unternehmen Projekte mit langen Laufzeiten wie z. B. 48 oder 60 Monate. Die Einschätzungen der Befragten dazu, wie viele der gemachten Vorschläge eines Angestellten auch tatsächlich realisiert werden, sind jedoch relativ gleichbleibend und unabhängig von der Unternehmensgröße, der Mittelwert der Schätzungen liegt bei 55 %.

Die Unternehmensgröße scheint zudem keinen Einfluss darauf zu haben, wie zufrieden die dort arbeitenden Usability/UX Professionals sind (74 % sind „eher zufrieden“ oder „sehr zufrieden“). Am meisten freuen sich die Mitarbeiter über den guten Teamgeist und die netten Kollegen, nur Angestellte in Unternehmen mit über 10.000 Mitarbeitern gaben an, am zufriedensten mit der Arbeitsplatzsicherheit zu sein. Generell sind Mitarbeiter größerer Unternehmen (ab 100 Mitarbeitern) zufriedener mit ihrem Gehalt, dem Grad der Arbeitsbelastung und der Arbeitsplatzsicherheit, dafür aber unzufriedener mit der Integration von Usability/UX in Entwicklungsprozesse und der Anerkennung der Relevanz von Usability/UX als Mitarbeiter kleinerer Unternehmen. Wer also dazu bereit ist, (gefühlte) mehr Arbeit unter unsichereren Bedingungen für weniger Geld zu leisten, wird dafür mit einem stärkeren Fokus

auf und mehr Verständnis für Usability/UX belohnt. Trotzdem beurteilten alle Angestellten eine stärkere Einbettung von Usability/UX in Entwicklungsprozesse als die mit Abstand wichtigste in der Branche durchzuführende Änderung.

4. Situation der Freiberufler

Der Anteil Selbstständiger ist unter den Designern am höchsten, am niedrigsten unter Medien- oder Wirtschaftsinformatikern sowie BWLern (siehe Abb. 6). Die Mehrzahl der Selbstständigen schloss ihr Studium noch mit einem Diplom ab (50 %), aber auch Master- (16 %) und sogar Bachelorabsolventen (18 %) sind vertreten.

Trotz unterschiedlicher akademischer Hintergründe beziehen Angestellte und Selbstständige ihr Fachwissen prinzipiell aus den gleichen Quellen, wobei wissensdurstige junge Usability/UX Professionals an dieser Stelle aufatmen können: Die als am wichtigsten beurteilten Wissensquellen werden in der Regel ganz automatisch konsumiert, genannt wurden hier nämlich „Training on the job“ (94 % beurteilten diese Quelle als eher oder sehr wichtig) und „Austausch mit Kollegen“ (91 %). Nur für die dritt wichtigste Quelle (Fachbücher, 71 %) muss man etwas Eigeninitiative aufbringen.

Auch in Bezug auf die Frage, welche Änderungen in der Branche nötig wären, um aktuelle Herausforderungen noch er-

folgreicher bewältigen zu können, sind sich Angestellte und Selbstständige einig. Beide wünschen sich dringend eine stärkere Einbettung von Usability/UX in Entwicklungsprozesse (94 % stuften dies als eine notwendige Änderung ein) sowie eine stärkere Anerkennung der Relevanz von Usability/UX und damit einhergehend eine stärkere Lobby (70 %). Als weniger wichtig beurteilt werden die Zertifizierung des Berufsbildes und die Entwicklung einheitlicher Qualitätsstandards (43 %), die Schaffung besserer Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten (43 %) sowie eine stärkere Vernetzung der Community (30 %).

Usability/UX Professionals sind bei der Unternehmensgründung zwischen 20 und 65 Jahre alt, im Schnitt gründen sie ihr Unternehmen aber im Alter von 32 Jahren und sind mittlerweile seit 6 Jahren selbstständig. Die meisten Selbstständigen bezeichnen sich als „Freelancer“ (30 %), besitzen eine „Agentur“ (19 %), ein Consulting oder eine Beratung (jeweils 15 %) oder ein Designstudio oder -büro (12 %). Dort beschäftigen sie durchschnittlich 3,5 Mitarbeiter, mit denen sie gemeinsam Projekte im Bereich User Interface Konzeption, UX Design, Information Architecture, Usability Testing und Prototypen-Entwicklung bearbeiten. Diese Projekte laufen zwischen einer Woche und 24 Monaten, durchschnittlich aber 5,2 Monate. Allerdings beschäftigen Selbstständige sich im Schnitt nur 63 % ihrer Arbeitszeit mit Aufgaben aus dem Bereich Usability/User Experience, die restliche Zeit entfällt auf

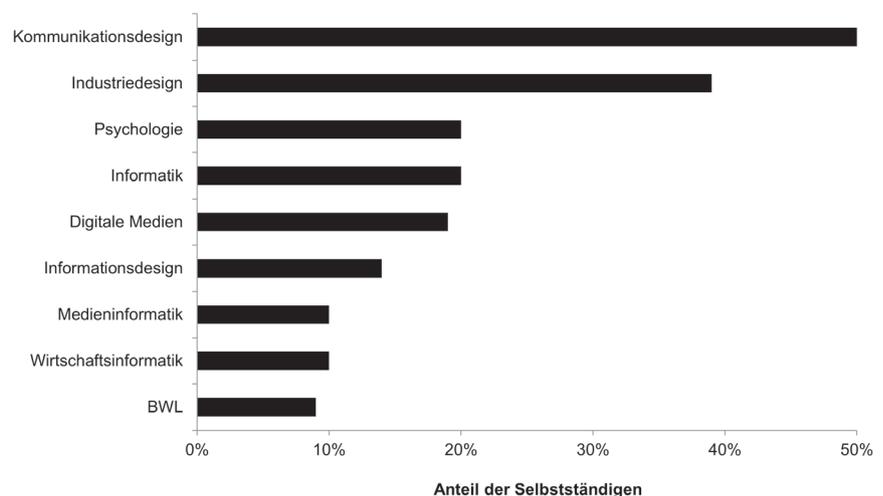


Bild 6: Anteil der Selbstständigen in Abhängigkeit des Studienfachs.

die „typischen“, branchenunabhängigen Pflichten eines Unternehmensbesitzers, wie Projektmanagement, Verwaltung des Unternehmens und Führung von Mitarbeitern. Wer also mit dem Gedanken spielt, sich selbstständig zu machen, um größere Freiräume bei der Beschäftigung mit Usability/UX zu haben, sollte dies im Hinterkopf behalten. Auch werden längst nicht alle Vorschläge eines Freiberuflers zur Usability/UX-Gestaltung realisiert, die Befragten gaben hier einen durchschnittlichen Wert von gerade mal 56 % an. Denn obwohl selbstständige Usability/UX Professionals ihre Ideen nicht von einem Vorgesetzten absegnen lassen müssen, wird von ihnen selbstverständlich erwartet, sich den Wünschen und Vorstellungen ihrer Auftraggeber unterzuordnen.

Die momentan größte Herausforderung für Selbstständige besteht darin, die Relevanz von Usability/UX an potenzielle Auftraggeber zu vermitteln (65 % sehen dies als Herausforderung) und den Kontakt zu Auftraggebern überhaupt erst einmal herzustellen (48 %). Ist dies gelungen, gilt es zunächst, die eigene Professionalität zu vermitteln und sich gegenüber unseriösen „Kollegen“ abzugrenzen (38 %), um anschließend Anerkennung bei den Entwicklern zu finden (17 %). Dieser Prozess wird häufig durch Zeitmangel erschwert, wie ein freiberuflicher Usability/UX Professional berichtete: „Das Interesse der Auftraggeber an UX ist i.d.R. sehr hoch. Allerdings ist die Realisierung der Konzepte durch die Software-Entwicklung aufgrund der vorhandenen Projektplanung oft schwierig. Meist fehlt einfach die Zeit.“ Eine mögliche Taktik zur Vermittlung der eigenen Professionalität besteht darin, „Usability als Wort zu vermeiden und die Idee des Nutzerzentrierten Gestaltens zu vermitteln“, denn „Usability ist undefiniert und kann anscheinend jeder, daher ist sie ein schlechter Träger bei der Akquise. Zudem haben Entwickler meist schlechte Erfahrung gemacht mit Usability-Engineering“, da dies „überzogen prozesshaft und nicht agil in der Zusammenarbeit“ sei.

Trotz der berichteten Herausforderungen schätzen die Befragten die Auftragslage im Jahr 2013 als recht positiv ein (4,12 auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 5 für sehr gut steht) und damit

etwas besser als im vorhergehenden Jahr (3,99).

5. Usability vs. User Experience

Zum ersten Mal wurde in diesem Jahr der Unterschied zwischen Usability und User Experience thematisiert. Die Befragten sind sich mit 97 % ziemlich einig darin, dass die beiden Begriffe unterschiedliche Bedeutungen haben. Worin genau der Unterschied besteht, scheint jedoch nicht ganz klar zu sein: Immerhin 80 % stimmten der Aussage zu, Usability sei ein Teilaspekt der User Experience, 70 % glauben, gute Usability sei eine Voraussetzung für gute User Experience und nur etwas über die Hälfte der Befragten beurteilt Usability als objektiver (55 %) sowie aufgabenbezogen (54 %), User Experience hingegen als aufgabenunabhängig und subjektiver.

Die Analyse der Nennungen zur offenen Frage nach eigenen Definitionen von User Experience und Abgrenzungen zur Usability ergab fünf grobe Kategorien:

Ganzheitlich: 22 % beschrieben User Experience als „ganzheitlicher“, da es den ganzen Prozess vom Produkterwerb über die Nutzung bis hin zur Wartung umfasse, z. B.: „User Experience ist ganzheitlicher als nur die Benutzerfreundlichkeit. Es geht nicht nur darum, dass eine Anwendung nützlich und benutzbar ist. Sondern dass ich sie unbedingt benutzen und langfristig nicht mehr hergeben will. Dabei spielen Gestaltung, Interaktion, Funktionalität sowie Content entscheidende Rollen.“

Emotionen, psychologische Bedürfnisse: 11 % brachten User Experience mit der Erfüllung von Bedürfnissen und Emotionen (wie „joy of use“) in Verbindung, während sich Usability nur auf Zufriedenheit bezieht.

Moderner: Weitere 11 % beschrieben User Experience als „moderner“; sehen Usability als einfacher bzw. besser zu gestalten und zu beeinflussen an oder verwiesen auf bestehende Definitionen wie die DIN EN ISO 9241-210 (Usability = Nutzungsqualität; User Experience = Nutzungserlebnis).



Bild 7: Meinungen zur Abgrenzung der Begriffe Usability versus User Experience.

Besser zu vermarkten: 7 % der Befragten sahen einen Vorteil in User Experience, da sie bessere Vermarktungsmöglichkeiten bieten und eine stärkere Produktbindung bewirken (beispielsweise: „UX führt zu nachweislich höheren Konversionsraten, Digital Branding und Engagement. Usability ist nur eine Voraussetzung zur Nutzbarkeit.“)

Relevant für Produktmanager: Weitere 7 % sahen den Unterschied darin begründet, dass Usability und User Experience für verschiedene Berufsgruppen bzw. Abteilungen relevant wäre und bescheinigten Usability eine höhere Relevanz für Entwickler, User Experience hingegen eine höhere Relevanz für Produktmanager.

Einige der Befragten machten außerdem konkrete Aussagen zur Abgrenzung der Begriffe Usability vs. User Experience (siehe Abb. 7).

6. Ausblick

Bei Usability/User Experience handelt es sich weiterhin um ein aufstrebendes Berufsfeld: So steigt beispielsweise die Arbeitszeit, die Usability/UX Professionals mit Aufgaben aus diesem Bereich verbringen, signifikant über die Jahre hinweg. Auch die Auftragslage hat sich nach Einschätzung der freiberuflich tätigen Usability/UX Professionals gegenüber dem letzten Jahr leicht verbessert, generell wird sie als ziemlich positiv eingeschätzt. Nichtsdestotrotz wünschen sich nahezu alle Befragten eine stärkere Einbettung von Usability und User Experience in Entwicklungsprozesse sowie damit einhergehend eine stärkere Anerkennung der Relevanz von Usability/UX. Der Wandel von technik- hin zu nutzerzentrierter Produktentwicklung scheint demnach noch nicht vollständig abgeschlossen zu sein. Auch innerhalb der Branche vollziehen sich derzeit einige

Veränderungen: So verschiebt sich der Fokus von reiner Usability immer mehr zum ganzheitlichen Erlebnis der Produktnutzung (also zur User Experience). Einer der nächsten wichtigen Schritte wird deshalb in der Konsensfindung darüber bestehen, in welcher Beziehung Usability und User Experience zueinander stehen. In diesem Beitrag haben wir außerdem versucht, ein adäquates Bild der unterschiedlichen Berufsbilder zu vermitteln. Ein anderer nächster Schritt könnte das Verfassen einer klaren Definition und Beschreibung dieser Berufsbilder darstellen.

Über die weitere Entwicklung der Branche werden wir im Branchenreport Usability/UX 2014 berichten, hierfür hoffen wir auf die Unterstützung durch alle Leser des UP-Forums der i-com und rege Beteiligung unter: <https://de.surveymonkey.com/s/branchenreport2014>



Nina Kolb

studiert Psychologie an der Technischen Universität Darmstadt. Seit 2010 ist sie dort als studentische Hilfskraft in der Arbeitsgruppe für Arbeits- und Ingenieurpsychologie tätig. 2012 verfasste sie ihre Bachelorthesis zum Thema intuitiver Interaktion im Kontext der Produktnutzung.

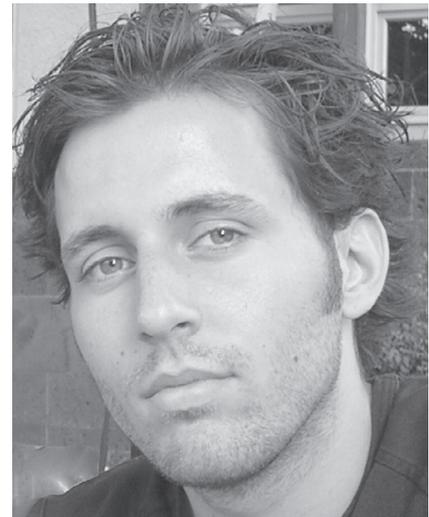
E-Mail:
nina.kolb@stud.tu-darmstadt.de



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.

E-Mail:
sarah.diefenbach@folkwang-uni.de



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.

E-Mail:
ullrich@psychologie.tu-darmstadt.de