

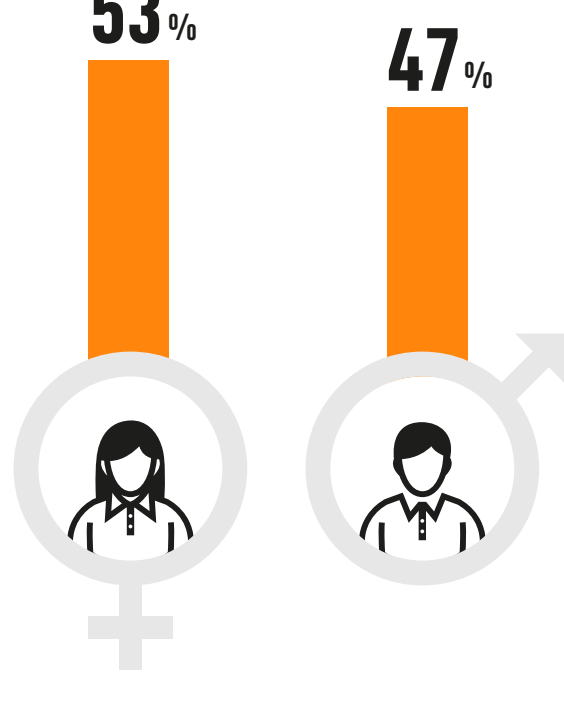
# BRANCHENREPORT 2021

# UX/USABILITY

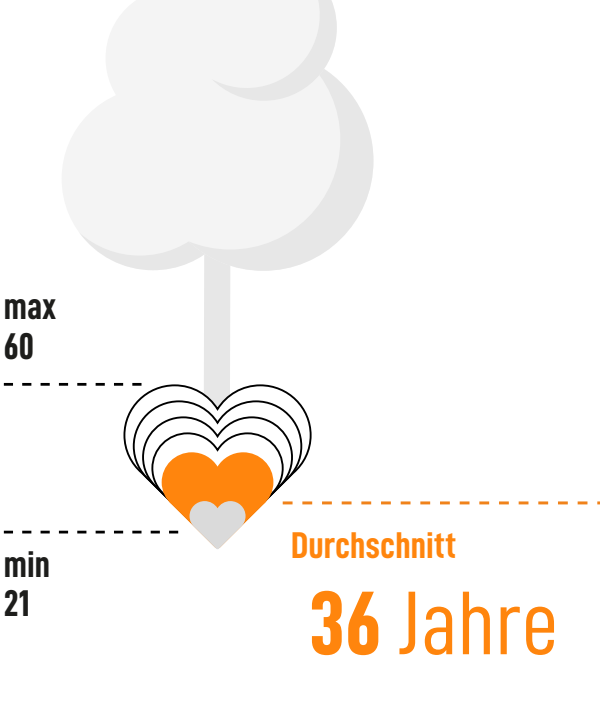
312 Teilnehmer\*innen nahmen an der Befragung zur Situation von User Experience (UX) und Usability Professionals in Deutschland im Jahr 2021 teil. (Vorjahr: 355 Teilnehmer\*innen)

## Demografie

### Geschlecht



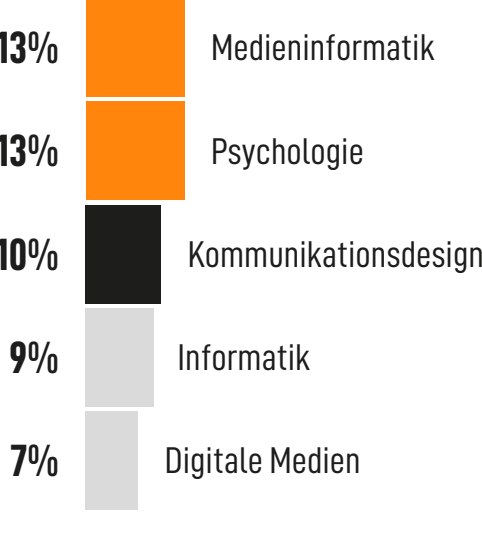
### Alter



### Berufserfahrung



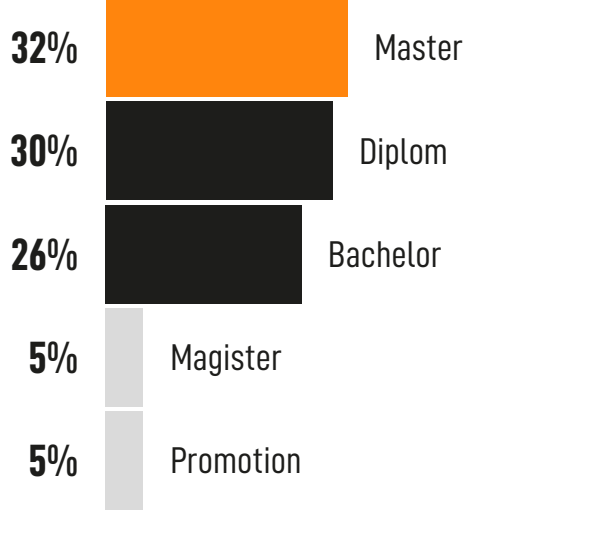
## Top 5 Studienfächer



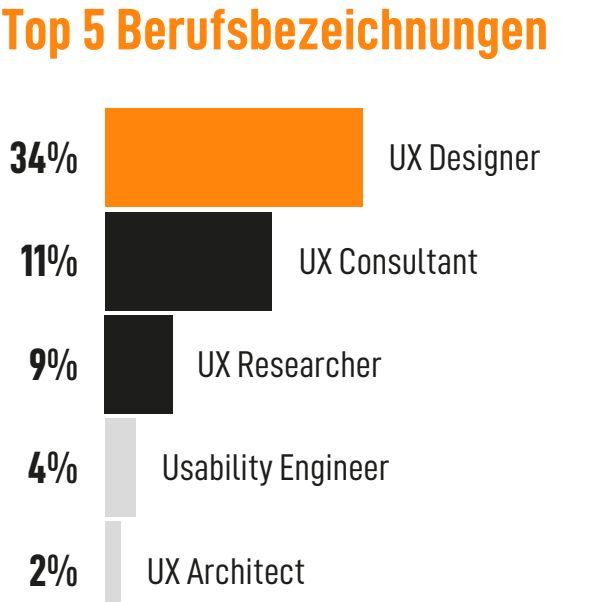
weitere Nennungen:  
6% Human-Computer-Interaction Design  
5% Informationsdesign

21% Andere:  
Architektur, Kommunikationswissenschaft, Integrated Design, Wirtschaftsingenieurwesen

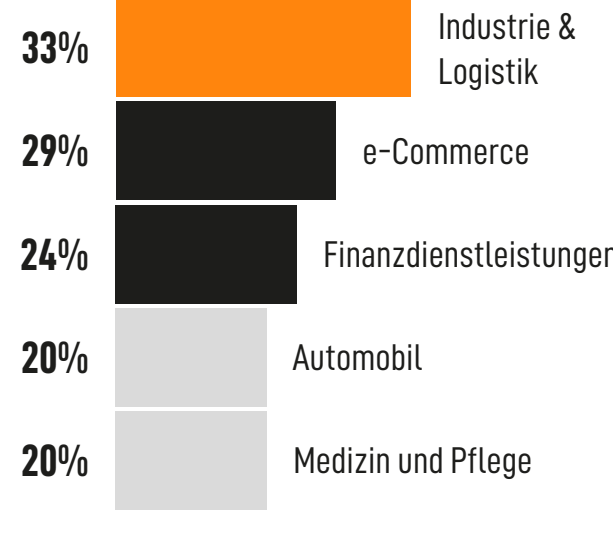
## Top 5 Abschlüsse



## Top 5 Berufsbezeichnungen



## Top 5 Tätigkeitsfelder



weitere Nennungen:  
17% Öffentlicher Dienst/Behörden  
7% Bauen und Wohnen  
7% Hochschule und Lehre  
6% Food/Fast moving consumer goods  
6% Elektronik  
5% Unterhaltung & Spiele  
2% Touristik

Andere:  
Beauty & Healthcare, Gebäudemanagement, Informationstechnik, Verlagswesen, Versicherung

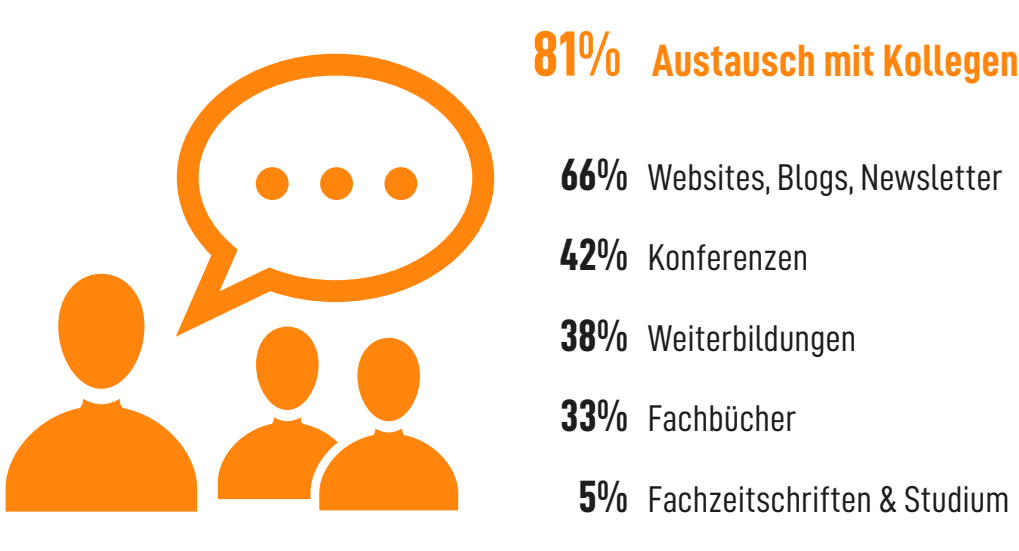
## Top 2 Ausbildungen



weitere Nennungen:  
1% Bürokaufmann/-frau  
1% Groß- und Außenhandelskaufmann/-frau

## Aktivitäten zum Wissenserwerb

Mehrfachnennungen möglich



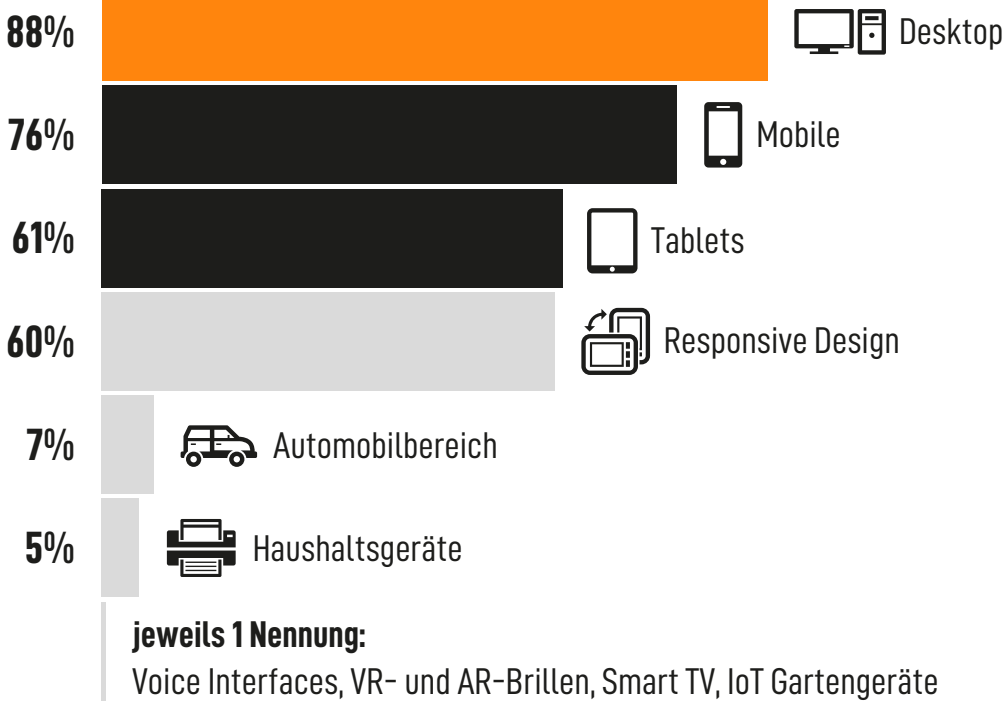
## Trends

# Remote Methoden Artificial Intelligence Inklusion & Barrierefreiheit

Augmented & Virtual Reality Smart Home IoT Geräte

## Gestaltung für Endgeräte/Projektanteil

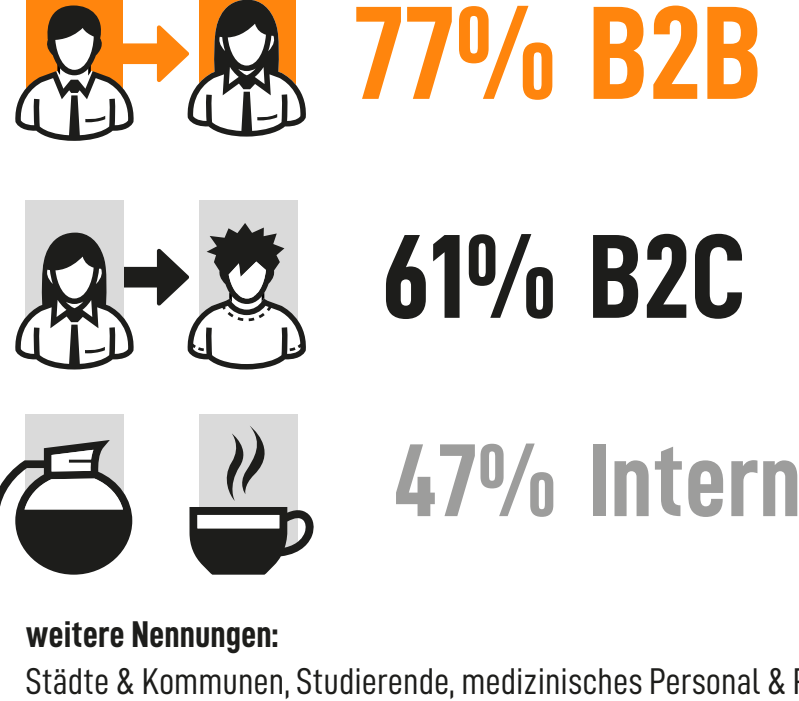
Mehrfachnennungen möglich



jeweils 1 Nennung:  
Voice Interfaces, VR- und AR-Brillen, Smart TV, IoT Gartengeräte

## Primäre Zielgruppe der Projekte

Mehrfachnennungen möglich

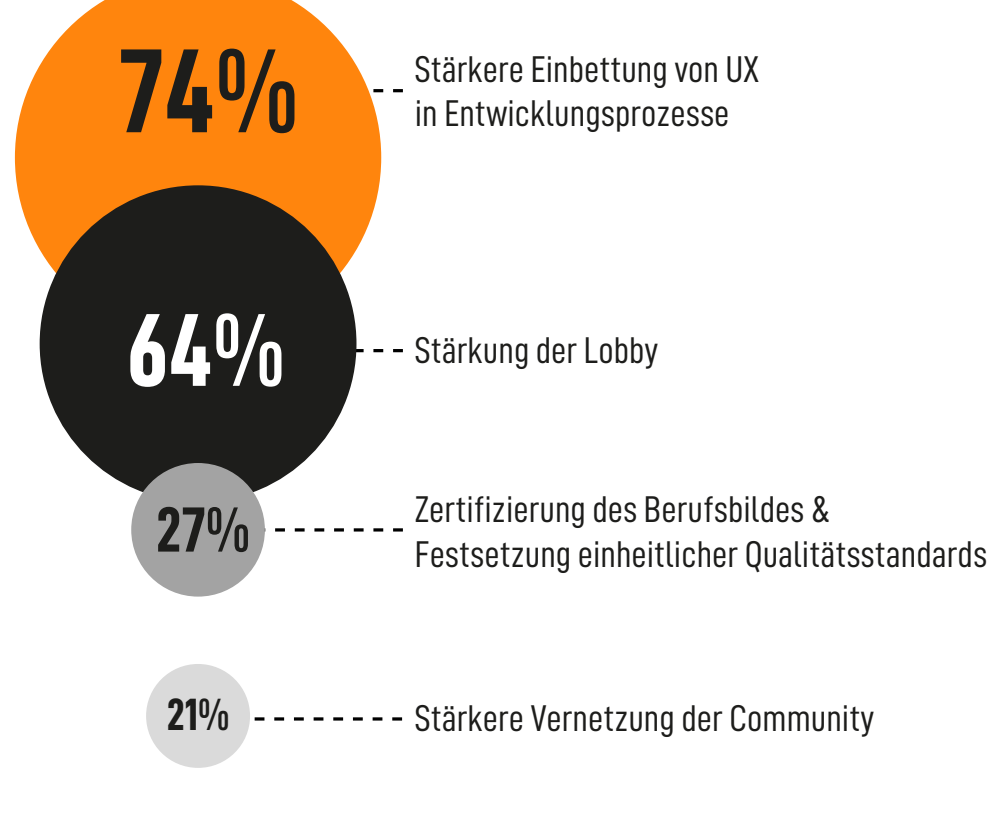


weitere Nennungen:  
Städte & Kommunen, Studierende, medizinisches Personal & Patient\*innen

## Herausforderungen und Probleme in UX Projekten



## Notwendige gewünschte Änderungen



## Das hat Potential!

# Inklusion & Barrierefreiheit

# Augmented & Virtual Reality

# Analyse von Nutzeranforderungen

# UX Writing Artificial Intelligence

# Medizin- & Gesundheitsbereich UX Management

# Ethische Aspekte bei der Produktentwicklung B2B

## Das nervt!

# Chatbots

# Artificial Intelligence

# Augmented & Virtual Reality

# Blockchains Sprachassistenten

# Sprachgesteuerte Interface

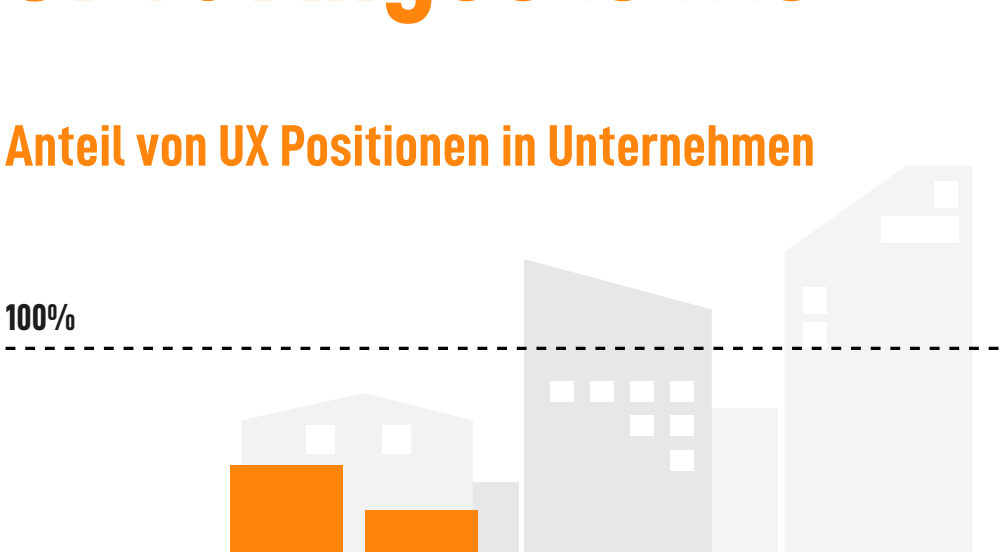
# Kachel Design Neumorphism

# Dribbble Social Tools Clubhouse

# 89% Angestellte

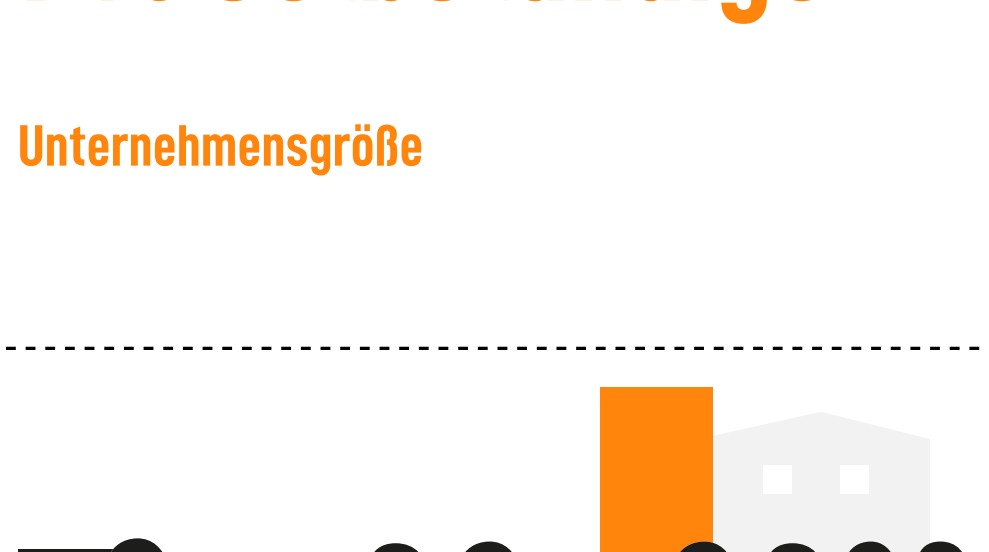
# vs. 9% Selbständige

## Anteil von UX Positionen in Unternehmen

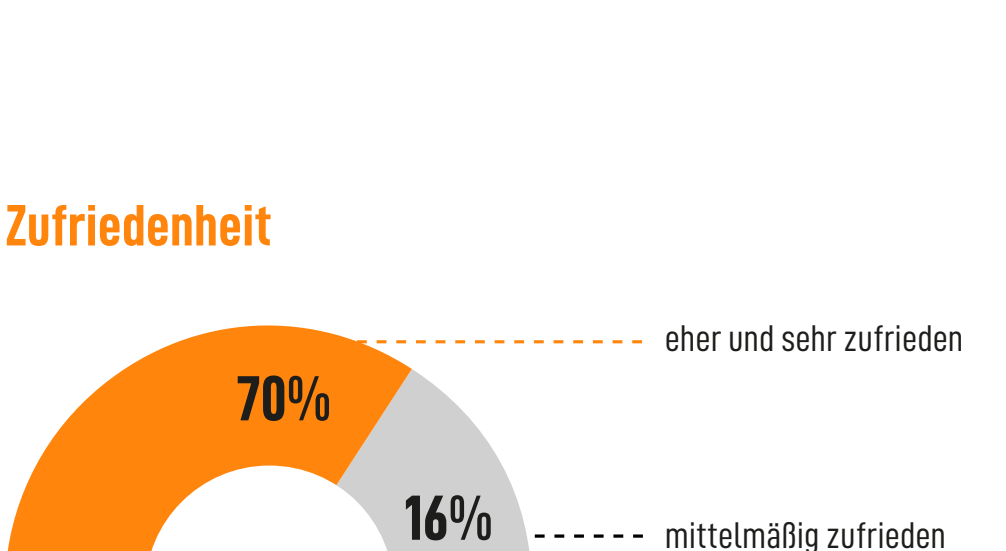


Durchschnitt **25%**

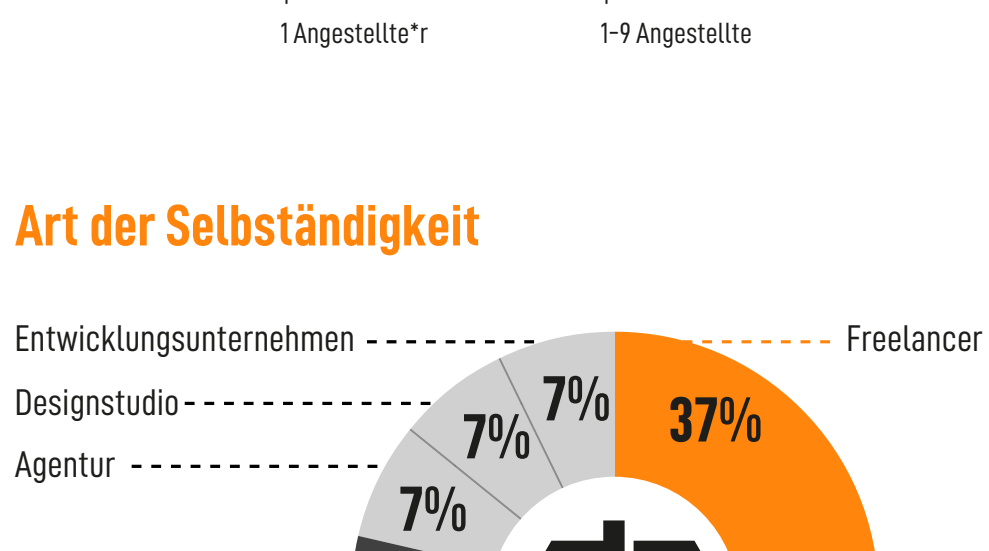
## Unternehmensgröße



## Zufriedenheit

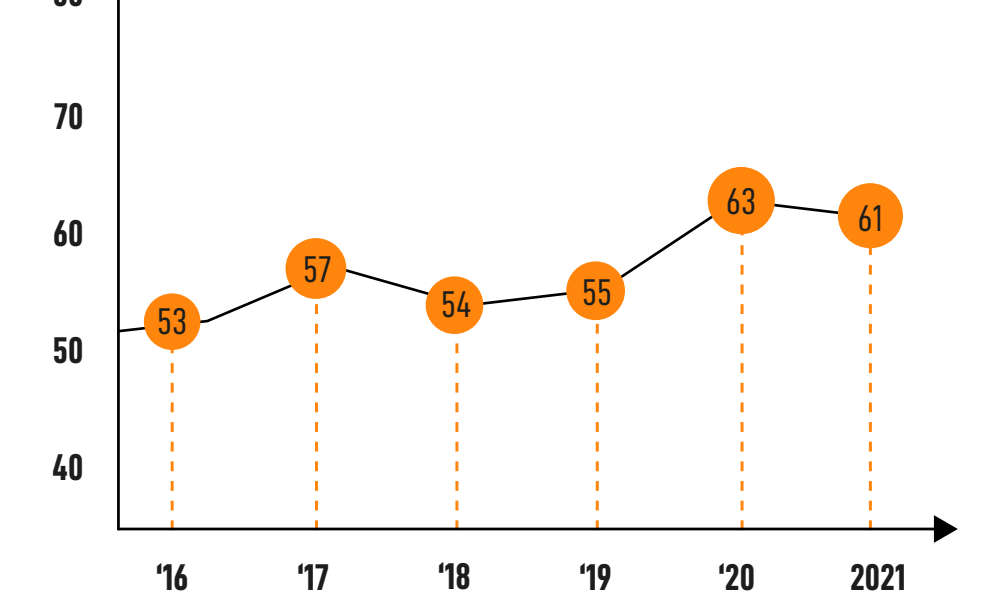


## Art der Selbständigkeit



## Verdienst Angestellte

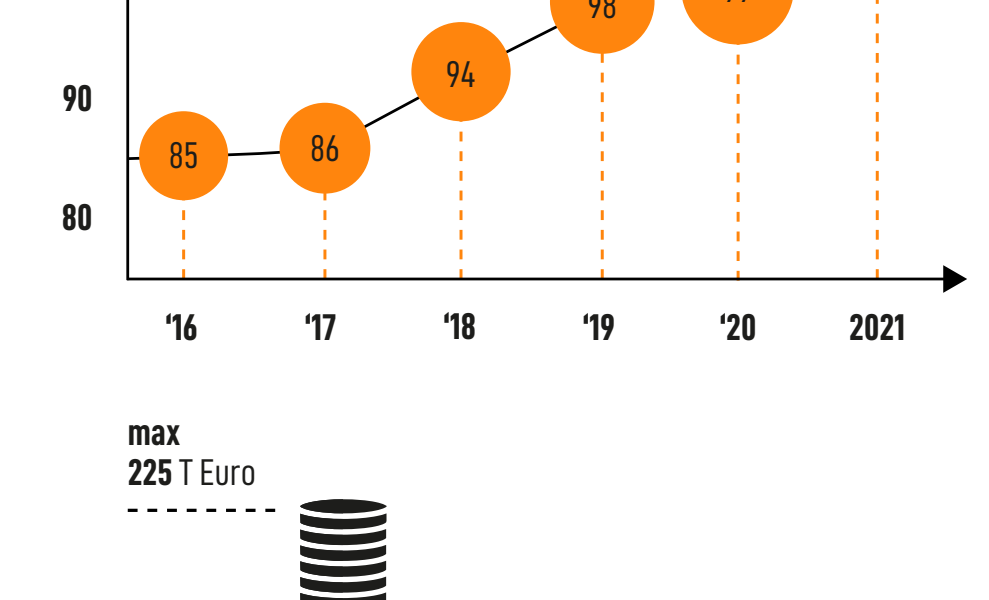
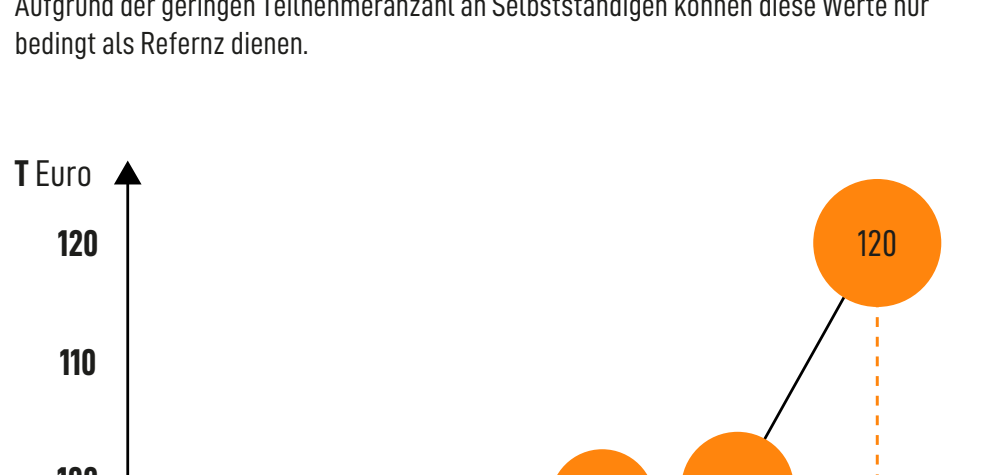
Durchschnitt Bruttojahresgehalt, Vollzeit



## Verdienst Selbständige

Durchschnitt Bruttojahresgehalt, Vollzeit

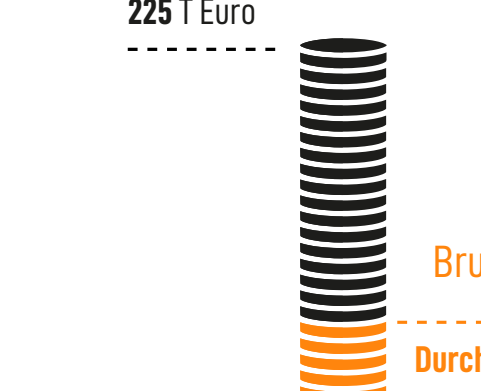
Aufgrund der geringen Teilnehmeranzahl an Selbstständigen können diese Werte nur bedingt als Referenz dienen.



## Gehaltserhöhung 2021



## Tagessatz (à 8 Std.)



## Stundensatz (à 60 Min.)

