

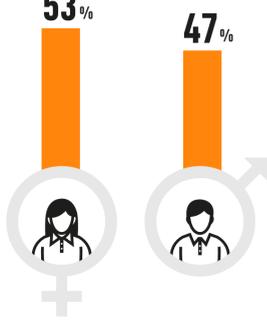
BRANCHENREPORT 2021

UX/USABILITY

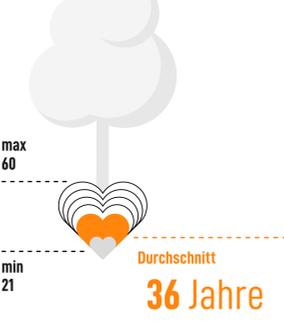
312 Teilnehmer*innen nahmen an der Befragung zur Situation von User Experience (UX) und Usability Professionals in Deutschland im Jahr 2021 teil. (Vorjahr: 355 Teilnehmer*innen)

Demografie

Geschlecht



Alter



Berufserfahrung



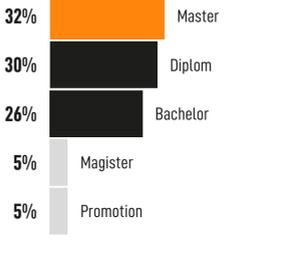
Top 5 Studienfächer



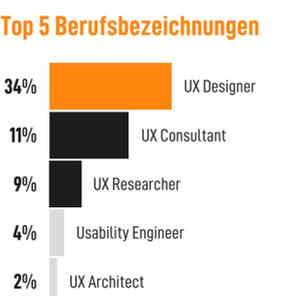
weitere Nennungen:
6% Human-Computer-Interaction Design
5% Informationsdesign

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

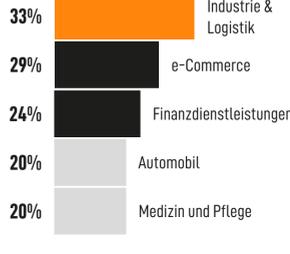
Top 5 Abschlüsse



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



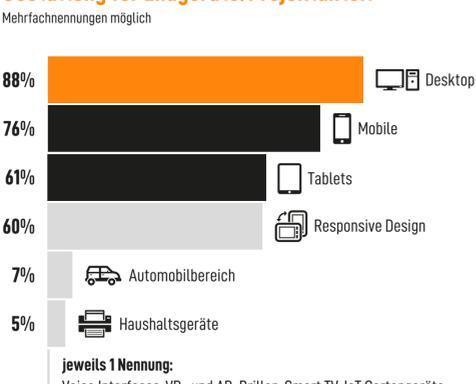
Trends

Remote Methoden Artificial Intelligence Inklusion & Barrierefreiheit

Augmented & Virtual Reality Smart Home IoT Geräte

Gestaltung für Endgeräte/Projektanteil

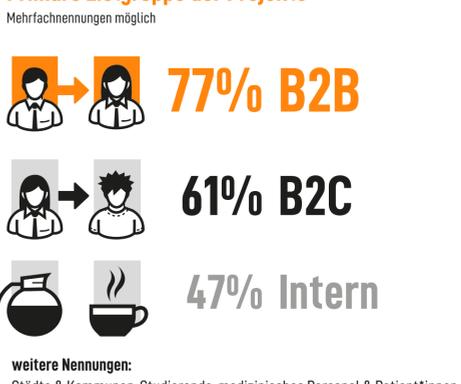
Mehrfachnennungen möglich



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

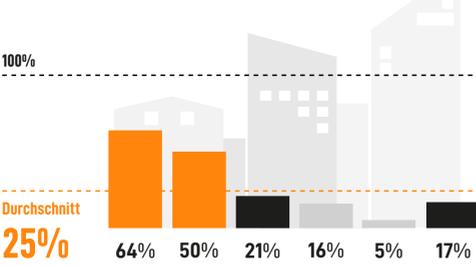
Kachel Design Neumorphism

Dribbble Social Tools Clubhouse

89% Angestellte

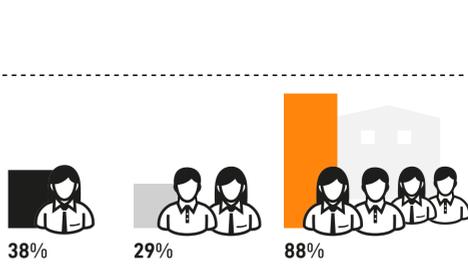
vs. 9% Selbständige

Anteil von UX Positionen in Unternehmen

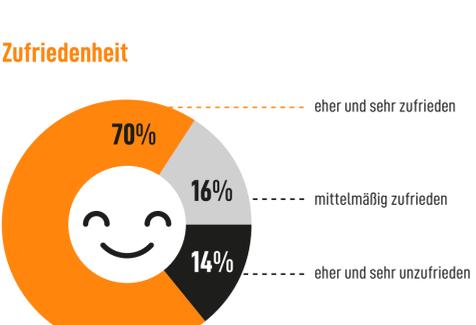


Durchschnitt **25%**

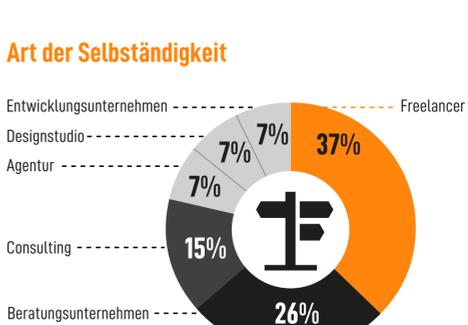
Unternehmensgröße



Zufriedenheit

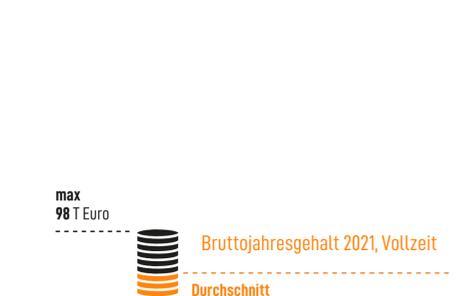
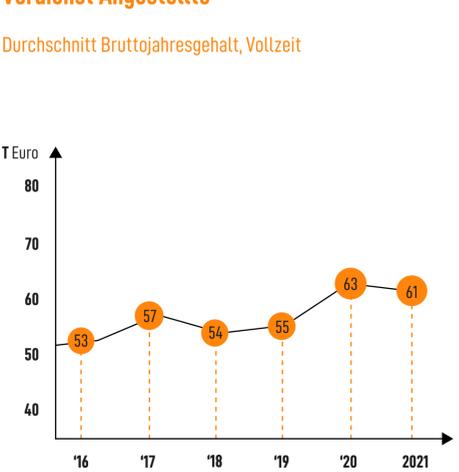


Art der Selbständigkeit



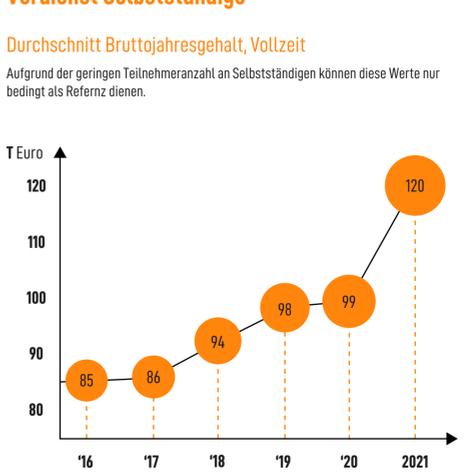
Verdienst Angestellte

Durchschnitt Bruttojahresgehalt, Vollzeit

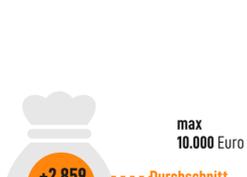


Verdienst Selbständige

Durchschnitt Bruttojahresgehalt, Vollzeit



Gehaltserhöhung 2021



Tagessatz (à 8 Std.)



Stundensatz (à 60 Min.)

