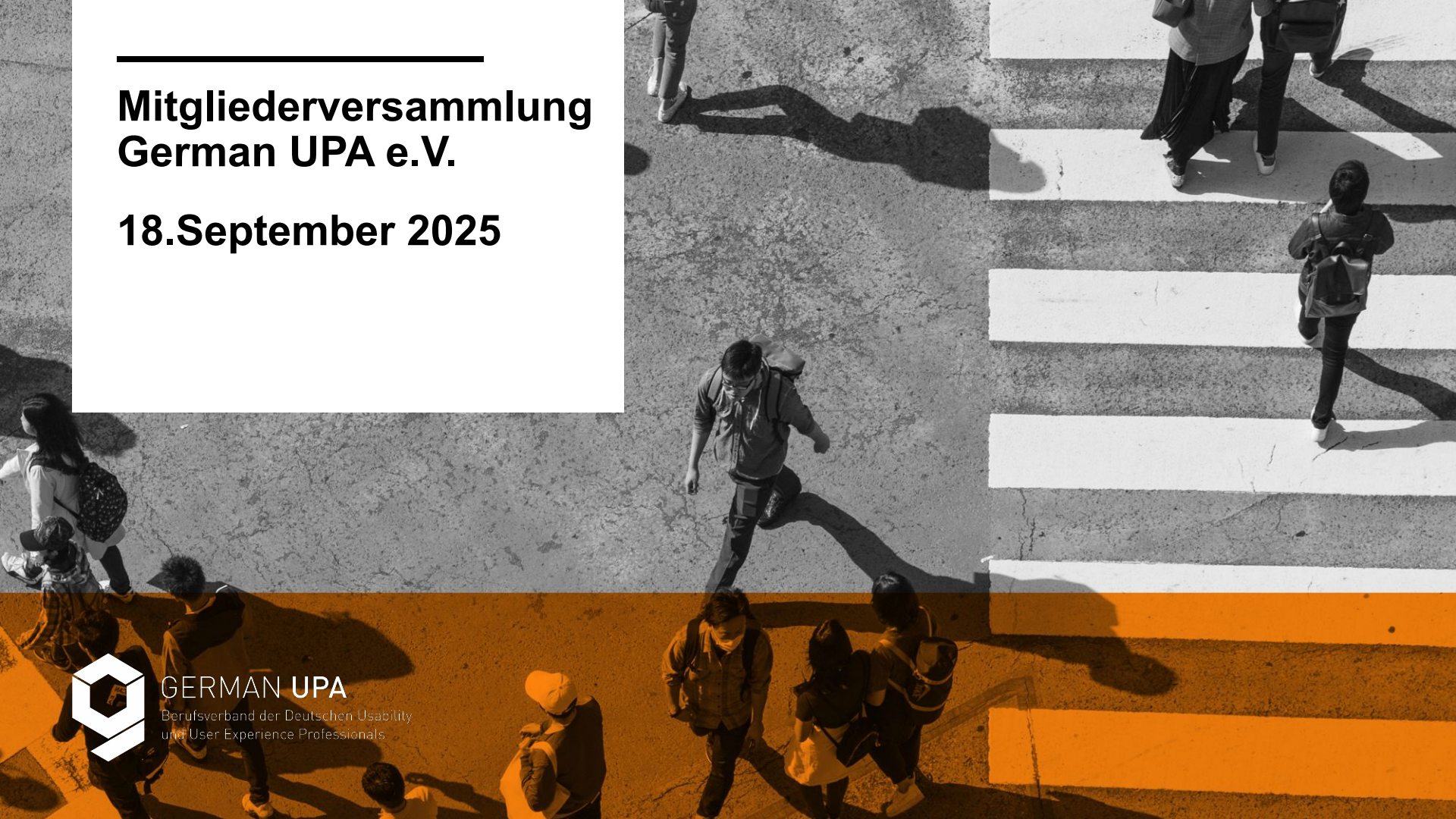

Mitgliederversammlung German UPA e.V.

18.September 2025



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals





Einleitung und Beschlussfähigkeit

Michael Jendryschik, der Schriftführer der German UPA e.V., stellt fest, dass die Mitgliederversammlung ordnungsgemäß gemäß der Satzung einberufen wurde und beschlussfähig ist.

Abstimmung

Ich habe den Abstimmungsmodus verstanden.

- **Ja, ich stimme zu**
- **Nein, ich stimme nicht zu**
- **Ich enthalte mich**



Tagesordnung

- Abstimmung über die Tagesordnung
- Begrüßung durch den Präsidenten
- Wahl des Sitzungsleiters
- Abstimmung über Anträge
 - Änderung der Beitragsordnung
- Bericht der Arbeitskreise
- Bericht und Wahl National Experts
- Verleihung User Experience Achievement Award

Abstimmung

Der Tagesordnung wie verlesen...

- Ja, ich stimme zu
- Nein, ich stimme nicht zu
- Ich enthalte mich

Begrüßung durch den Präsidenten



Platin-Plus Sponsor



adesso



Platin Sponsor



SIEMENS



Silber-Sponsoren





Bronze-Sponsoren

BUSSE
DESIGN*ENGINEERING



mai eresult

 haufe akademie

slashwhy

spiegelInstitut



Dankeschön





Dankeschön



Wie geht es weiter?

- Vertretung bis zur nächsten Wahl bei der Vollversammlung
- Aufruf zur Mitarbeit ist erfolgt
 - über 20 Interessierte für Marketing- und Event Aktivitäten
 - Neue themenbezogene Teams zur Vorbereitung der Kommunikation und Kampagnen
 - Ziel: ehrenamtliches Engagement intensivieren
- Wenn ihr mitmachen wollt: info@germanupa.de
- Externe Unterstützung
 - Freiberufliche Grafikerin Claudia Padula
 - Social Media Agentur “LKA”

User Experience Achievement Award

User Experience Achievement Award

2012: Petra Kowallik

2013: Thomas Geis

2014: Astrid Beck und Anja Wipfler

2015: Matthias C. Schroeder

2016: Kostanija Petrovic

2017: Henning Brau

2018: Sarah Diefenbach

2019: Andreas Lehmann

2020: Anne-Marie Nebe

2021: Dominique Winter

2022: Rolf Molich

2023: Melanie Wieland

2024: Ulf Schubert





User Experience Achievement Award 2025

Katja Busch



Wahl des Sitzungsleiters

Abstimmung

Dem Sitzungsleiter Dominique Winter

- **Ja, ich stimme zu**
- **Nein, ich stimme nicht zu**
- **Ich enthalte mich**

Antrag 1

Änderung der Beitragsordnung:

von Florian Steier

Änderung der Beitragsordnung

Alt:

- §4(2) Kosten Dritter, die durch einen nicht möglichen Einzug des Mitgliedsbeitrages wie z.B. durch fehlerhafte Kontoangaben, ungerechtfertigter Widerruf oder nicht ausreichende Kontodeckung entstehen, gehen zu Lasten des Kontoinhabers. Zusätzlich **erhebt** der German UPA e.V. einen Kostenersatz von 15 Euro.

Neu:

- §4(2) Kosten Dritter, die durch einen nicht möglichen Einzug des Mitgliedsbeitrages wie z.B. durch fehlerhafte Kontoangaben, ungerechtfertigter Widerruf oder nicht ausreichende Kontodeckung entstehen, gehen zu Lasten des Kontoinhabers. Zusätzlich **kann** der German UPA e.V. einen Kostenersatz von 15 Euro **erheben**.

Abstimmung

Der Änderung der Beitragsordnung...

- **Ja, ich stimme zu**
- **Nein, ich stimme nicht zu**
- **Ich enthalte mich**

Arbeitskreis Automotive Systems



AK Automotive Systems

WHY

Die In-Car User Experience ist der entscheidende Erfolgsfaktor für die Automobilindustrie von heute und der Zukunft.

HOW

Bei der In-Car UX designen wir immer für Sicherheit statt Engagement.

WHAT

In regelmäßigen Meetings diskutieren wir über Fortschritte und Herausforderungen im Hinblick auf unsere Ziele.

GOALS

- 01 | Etablieren und Verbreiten von Wissen und Methoden zur UX im Fahrzeug.
- 02 | Gewinnung von Erkenntnissen zur sinnvollen und sicheren Bedienung von Fahrzeugen.
- 03 | Erforschung von Trends und Technologien für zukunftssichere UX im Fahrzeug.



Aktuelle Themen

Top

8



- | | | |
|---|------------------------|---|
| 1 | Künstliche Intelligenz | Welchen Mehrwert bringt KI im Fahrzeug? |
| 2 | Autonomes Fahren | Wie verändert sich das Fahrzeug-Interior? |
| 3 | Elektrifizierung | Welche Auswirkungen hat der Antrieb auf UX? |
| 4 | Prototyping | Wie können wir Konzepte kommunizieren? |
| 5 | 3D Visualisierung | Wie kann 3D die In-Car UX verbessern? |
| 6 | “Glocalisation” | Welche regionalen Unterschiede gibt es? |
| 7 | Tech Giganten | Wie viel Kontrolle an Apple und Google geben? |
| 8 | Hilfreiche Inhalte | Wo kann man zu Automotive UX lernen? |

20 Mitglieder von zahlreichen globalen Autoherstellern und Zulieferern



AK- Leiter
Felice Fortino



Stellvertretende AK-Leiterin
Oksana Trapani

Beitreten:
ak-automotive-systems@germanupa.de

Arbeitskreis Barrierefreiheit

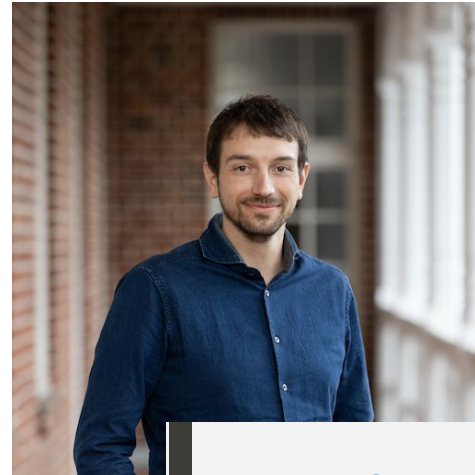


Leitung des Arbeitskreises 2025



Ediz Kiratli

VBG - Ihre gesetzliche Unfallversicherung



Christian Fuchs

IT-Dienstleistungszentrum Berlin, AöR



Orga und Struktur des Arbeitskreises

- 64 Mitglieder im AK-internen Mail-Verteiler
- Monatliche AK-Calls
 - ca. 8 Mitglieder aktiv in monatlichen AK-Calls
- Arbeitsgruppen je nach Thema
 - Fronta11y - Artikelserie zum GAAD
 - Positionspapier
- Weiterhin großes Interesse an Mitarbeit
 - 11 Anfragen in 2025

**Was haben wir
die letzten 12
Monate
gemacht?**

Fronta11y

- Jährliche Artikelserie zum Global Accessibility Awareness Day (GAAD) am 15.05
- 8. Jahr in Folge
- 10 Artikel von 10 Autoren
- Orga: Beatriz, Oliver
- www.fronta11y.org



Podcast

- Veröffentlicht zum GAAD
- Mitwirkung: Ediz

Podcast | 15. Mai 2025

Barrierefreiheit als UX-Auftrag: Das BFSG und die Rolle der UX-Professionals mit Ediz Kiratli

Anlässlich des Global Accessibility Awareness Day sprechen wir mit Ediz Kiratli, UX-Experte und Leiter des Arbeitskreises Barrierefreiheit bei der German UPA, über die Auswirkungen des Barrierefreiheitsstärkungsgesetzes (BFSG), das ab dem 28. Juni 2025 in Kraft tritt. Im Zentrum steht, welche Verantwortung UX-Professionals bei der Umsetzung digitaler Barrierefreiheit tragen – konzeptionell, strategisch und operativ. Es geht um häufige Missverständnisse, rechtliche Anforderungen, branchenspezifische Implikationen und konkrete Handlungsempfehlungen für UX-Teams. Ergänzt wird das Gespräch durch einen Ausblick auf KI-gestützte Unterstützung, Tipps für inklusive Usability-Tests sowie persönliche Erfahrungen aus der Praxis. Ein unverzichtbarer Deep Dive für alle, die Barrierefreiheit nicht nur als Pflicht, sondern als UX-Kernkompetenz verstehen.



Positionspapier zu Overlay-Tool

- Veröffentlicht zum Inkrafttreten des
BFSG am 28. Juni
- Mitwirkung:
 - Ediz, Steffi, Oliver, Marcus, Beatriz



UX Tutorial

- Aktion zum Nachgang des BFSG am 15. Juli 2025
- Mitwirkung:
 - Sandra, Oliver, Ilber, Nico



MuC 2025

- UP-AK am Montag 1. Sept
- Mitwirkung:
 - Stefan, Oliver

Sitzungsübersicht	
Sitzung	
UP-AK01: AK Barrierefreiheit <i>Zeit: Montag, 01.09.2025: 11:00 - 12:30</i>	<i>Ort: Raum 2/N111 (Zentrales Hörsaal- und Seminargebäude)</i> Kapazität: 112 Personen Raum 2/N111 (Zentrales Hörsaal- und Seminargebäude) Raum im Raumverzeichnis suchen
Barrierefreiheit in interdisziplinäres Team etablieren Stefan Farnetani, Oliver Vaupel	
Präsentationen	
Barrierefreiheit in interdisziplinäres Team etablieren Stefan Farnetani, Oliver Vaupel mindscreen GmbH, Deutschland Mit dem Barrierefreiheitsstärkungsgesetz (BFSG) ist die Privatwirtschaft ab dem 28.6 dazu verpflichtet, diverse digitale Dienstleistungen (z.B. Online-Shops, Selbstbedienungsterminals von Banken) sowie Hardware (z.B. Laptops, E-Book-Reader) barrierefrei bedienbar zu gestalten. Wer ist im gesamten Prozess von Research über Design/Konzeption bis hin zu Coding und Testing für die Barrierefreiheit zuständig? Benötigt es weiterer Barrierefreiheitsexperten im Team oder wird diese Funktion von UX-Designer, Researchern, Entwicklern oder Product Ownern übernommen? Anhand von konkreten Barrierefreiheitsanforderungen wird mit diversen UX-Professionals erarbeitet, wie eine ideale Arbeitsaufteilung im Team funktionieren kann.	

**Was wollen wir
demnächst
machen?**

geplante Aktivitäten 2025/2026

- Fronta11y (9. Ausgabe) zum GAAD (Mai 26)
- Weitere Tutorials und Podcasts
- UX-Festival und MuC zum F2F-Austausch nutzen
- AK-Treffen für internen
- Motivation für Mitmachende steigern
- Integration von Neu-Mitgliedern fördern



AK Design for Sustainability

Nachhaltiges Modell der Co-Leitung

**Leitung
(plus >16 Mitglieder!)**



Alex Gussenberg

Anne Irrgang

Unser zweites Jahr als AK



Orga: Eintrag auf der German UPA Website erweitern, E-Mail Verteiler, Slack Channel...



Treffen: Immer am ersten Montag des Monats um 17:30 Uhr auf Zoom + UX Festival / MuC



Erste Publikation: aus der Umfrage -> Springer-Buch **UX Design & Sustainability**



Publikationen: Paper und Handout zu relevanten Life-centred Design Methoden (3 Methoden)

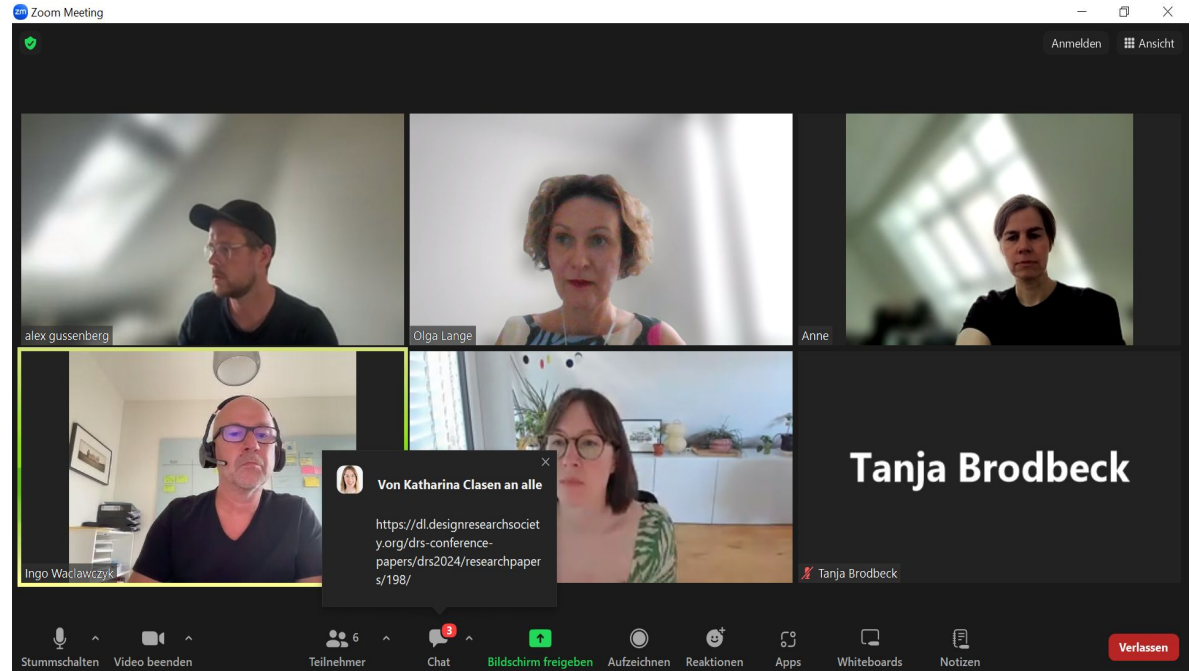


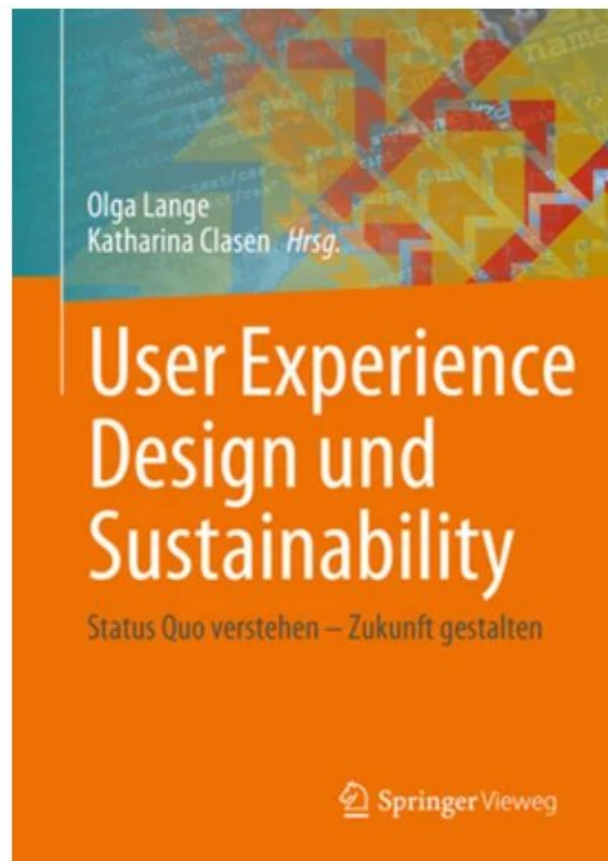
NEXT

Weitere Methoden verproben: Paper zu den weiteren Life-centred Design Methoden fertigstellen
Kommunikation: Veranstaltung(en), Expert*innen Podcast,.. (?)



Arbeitskreis Design for Sustainability





Ankündigung

Lange / Clasen

User Experience Design und Sustainability

Status Quo verstehen - Zukunft gestalten

Fachbuch

Buch. Softcover

2024

IX, 103 S. Etwa 90 S. 10 Abbildungen.

Springer. ISBN 978-3-658-45047-2

Format (B x L): 16.8 x 24 cm

Produktbeschreibung

Autor*innen | AK Sustainability 07/2025



Drei Methoden des Life-centered Designs

Der Arbeitskreis „Design for Sustainability“ der German UPA befasst sich mit nachhaltiger Produktentwicklung im Kontext nutzerzentrierter Gestaltung. Im Sinne eines Life-Centered Design (LCD) wird der Fokus dabei über den Menschen hinaus auf die gesamte Biosphäre erweitert – unter Berücksichtigung ökologischer, sozialer und ökonomischer Aspekte. Dieser One-Pager stellt drei kontextuelle LCD-Methoden vor und unterstützt UX-Professionale dabei, Nachhaltigkeit gezielt in Projekte zu integrieren.

Tanja Brodbeck | Design und Layout

Non-Human Personas

 Vorbereitung > Intensiv
Durchführung > 60-120 min
Nachbereitung > 30 min

5 bis 7 Personen 

Non-Human Personas sind nichtmenschliche Akteure aus der ökologischen Umwelt oder dem Tierreich, die im Design-Prozess eine Rolle spielen oder von ihm betroffen sind.

Sie werden anhand von Daten und Fakten erstellt, um – ähnlich wie menschliche Personas – ihre Bedürfnisse, Probleme sowie mögliche Auswirkungen unseres Handelns auf sie zu erfassen.

Die Methode verfolgt das Ziel, die Umwelt mit ihren Ressourcen und Grenzen im Design-Prozess zu berücksichtigen. Ein stärkeres Bewusstsein und mehr Empathie für nichtmenschliche Akteure können helfen, die Folgen von Designentscheidungen auf die Umwelt besser einschätzen zu können.

Vorbereitung	Erläuterung
Eine Liste und Templates mitbringen für individuelle Prep-Zeit der Teilnehmer (Wissen/Expertise aufbauen, mit Perspektive vertraut machen)	

Schritte	Erläuterung
15 min	
Intro durch Moderator	Non-Human Personas an einem Beispiel vorstellen
> 15 min	
Individuelle Vorbereitungszeit der Teilnehmenden	Die Teilnehmenden haben zunächst Zeit sich mit dem Thema und dem vorbereiteten Material seitens des Moderators vertraut zu machen.
60 min	
Ausreichend Zeit einplanen	Die Non-Human Personas werden nun gemeinsam in Kleingruppen erarbeitet. Die Ergebnisse werden so aufbereitet, dass sie im Anschluss an die Gruppenarbeitszeit vor allen präsentiert werden können.

Während der Workshoparbeit eine unterstützende Moderation sicherstellen.

Actant-Map

 > 120 min

5 bis 10 Personen (z.B. Fachexperten oder Stakeholder) 

Die Actant-Map ist eine Erweiterung der Stakeholder-Map, die sowohl menschliche als auch nicht-menschliche Akteure berücksichtigt, inspiriert von Bruno Latours Actor-Network Theory (ANT).

Diese Methode erkennt alle Entitäten, die handeln oder beeinflussen können, als Aktanten an und überwindet die traditionelle Trennung zwischen aktiven Teilnehmer*innen und passiven Objekten.

Ziel ist es, eine umfassendere Analyse der Wechselwirkungen innerhalb komplexer Systeme zu ermöglichen, indem auch bisher als Ressourcen betrachtete Elemente als handlungsfähige Akteure anerkannt werden, die den Geschäftserfolg maßgeblich beeinflussen können.

Empfehlung	Erläuterung
Klare Definition	Formuliere eine eindeutige und forschungsbasierte Problemstellung, die den Fokus der Map vorgibt.
Interdisziplinäre Zusammenarbeit	Arbeite mit Teilnehmenden aus verschiedenen Bereichen zusammen, um ein umfassendes Verständnis der Akteure und ihrer Wechselwirkungen zu gewährleisten.
Iterative Prozesse	Implementiere iterative Analysen, um die Actant-Map kontinuierlich zu aktualisieren und anzupassen.
Nachhaltigkeitsbewertung	Berücksichtige die ökologischen, sozialen und wirtschaftlichen Auswirkungen der identifizierten Aktanten. Analysiere, wie diese Akteure zur Nachhaltigkeit des Systems beitragen oder diese beeinträchtigen.

Phygital Map

 60 min

Expert*in oder Gruppe 

Die Methode Phygital Map ermöglicht eine Betrachtung des Gesamtsystems, mit den physikalischen und den digitalen Komponente eines interaktiven Systems.

User-, Provider- und 3rd Party-Aktivitäten eines Systems werden den Nutzungsphasen - „User finds & gets“, „in Use“, „End of Use“ und „Maintenance“ zugeordnet und bieten dadurch Möglichkeiten zur Interpretation.

Somit werden die physischen und digitalen Interaktionen zwischen den Komponenten des Systems über seine gesamte Lebensdauer verständlich gemacht.

Empfehlung	Erläuterung
Expertise sicherstellen	Die an der Erstellung der Map beteiligten Personen sollten Expert*innen auf dem behandelten Fachgebiet sein.
Kontextbezogene Informationen	Provider- und Third-Party-Aktivitäten müssen im Kontext des interaktiven Systems betrachtet werden.
Ausreichend Zeit einplanen	In einer Diskussion werden die Zusammenhänge identifiziert und eingeordnet. Dies erfordert Zeit und eine gute Moderation.



Illustrations by Storynest

43

German UPA e.V.

18. September 2025

Werde ein Teil von uns!

Schreibe an:

ak-sustainability@germanupa.de

Du?



Vielen Dank!

#DesignForSustainability

AK Digitale Verwaltung

AK Digitale Verwaltung – First steps



1

Finden neuer Mitstreiter:innen für den AK

2

Wahl einer neuen AK Leitung / -Stellvertretung

3

Überarbeiten und Festlegen der Ziele des AK

4

Gedanken über den Namen des AK

5

Aktualisieren der Website, Ablage etc.

AK Ethix



Zusammenfassung der Arbeit des letzten Jahres

- ❑ ❑ World Usability Congress 2025:
 - ❑ Workshop zum ethischen Handeln im Alltag
 - ❑ Session zu „Ethischer AI – Chatbots“ & Paper
- ❑ Planung einer Umfrage zu Ethischer Arbeit mit AI, national & international
- ❑ Veröffentlichung der Ergebnisse nächstes Jahr
- ❑ Erweiterung des Code of Conduct mit Beispielen

Conceptboard AK Ethix

Unser Zuhause: Arbeitskreis Ethix | German UPA
Kanal: <https://discord.gg/GaXpkuFU>
Termin: <https://discord.com/channels/765986474855628902/765986475296686114>



Treffen:
Erster Dienstag im Monat auf Discord
In-Person Meetings zur inhaltlichen
Arbeit



Symposium “Ethik für die digitalisierte Gesellschaft”

Der Arbeitskreis veranstaltet das jährliche Symposium "Ethik für die digitalisierte Gesellschaft", bei dem es um einen kritischen Diskurs zu ethischen Fragestellungen und Herausforderungen im Kontext der Gesellschaft, die mit digitalen Produkten, Systemen und Dienstleistungen konfrontiert ist.

Dazu gehören auch Organisationen, die diese Angebote für diese Gesellschaft entwickeln, bereitstellen und betreiben.

Der menschenzentrierte Ansatz bietet eine Plattform, Systeme und ihre Wirkungsräume ganzheitlich zu erfassen und Ethik und die Bedeutung von sozialer Verantwortung, Accessibility und Sustainability zu thematisieren.

PLANUNG LÄUFT FÜR 2026- MELDET EUCH :)

AK GeoUX

Wer? Firmen, Uni, Behörden

Hochschule Bochum
Bochum University
of Applied Sciences



Christin Henzen



Sarah Lechler



Auriol Degbello



con•terra





geo ux

Geoinformationssysteme

Geovisualisierung

Geoportale

Karten



Geo

UX

Nützlichkeit

Nutzbarkeit

Stimulation

Unterstützung zum
Selbstaussdruck



Was wir machen

- Informieren: Wir schaffen ein Bewusstsein für die Relevanz von UX in der Geo-Welt und informieren die Community über relevante Erkenntnisse aus diesem Bereich.
- Erforschen & Entwickeln: Wir entwickeln praktisch einsetzbare Methoden, um die UX von Geo-Produkten in der Praxis zu verbessern.
- Verbinden: Wir bilden ein Expertennetzwerk an den Schnittstellen zwischen Geo-Anwendungen, UX und weiteren relevanten Bereichen, verbinden Wissenschaft, Wirtschaft und Behörden und tauschen uns im Rahmen einer überregionalen Zusammenarbeit aus.

Rückblick auf Jahr 5



informieren

Barrierearme Web-Maps: Aktuelle Empfehlungen und weiterführende Ansätze für die praktische Umsetzung

%Einleitung:

Interaktive Karten werden von Nutzer:innen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Expertisegraden und Motivationen verwendet (vgl. Roth 2013). Eine zentrale Herausforderung für Designer*innen solcher Anwendungen besteht daher darin, Benutzeroberflächen zu gestalten, die diese vielfältigen Nutzergruppen angemessen unterstützen.

Derzeit fehlen in der kartographischen Fachliteratur Empfehlungen, die diese drei Nutzereigenschaften berücksichtigen und insbesondere auf die Kompromisse eingehen, die sich aus ihrer Kombination ergeben. Ziel dieses Berichts ist es, diese Lücke zu schließen – mit einem Fokus auf die Fähigkeiten der Nutzer:innen.

% Definition

Der Begriff "Fähigkeit" in diesem Kontext bezieht sich auf die wahrnehmungsbezogenen, physischen und kognitiven Grenzen durchschnittlicher Kartennutzer:innen (vgl. Roth 2013). Unterschiedliche sensorische, körperliche und kognitive Fähigkeiten der Nutzer:innen können zu unterschiedlichen Einschränkungen bei der Nutzung digitaler Karten führen (vgl. Froehlich und al 2019). Die Barrierearme Kartographie zielt darauf ab, diese Einschränkungen bei der Nutzung interaktiver Karten so weit wie möglich zu reduzieren.

% Vorgehen:

Eine interaktive Karte besteht aus verschiedenen Komponenten: Geodatengrundlage(n), Kartenebenen (Layer), Legende, Interaktionselemente, Inhaltsverzeichnis (z. B.



Rückblick auf Jahr 5

erforschen & entwickeln

Hochschule Bochum
Bochum University
of Applied Sciences



Thema: Einordnung und Strukturierung "intelligenter K...
Begriffsklärung, interdisziplinäre Grundlagen und Systemk...
wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung des akademischen Grades „Master of Engi



Fakultät Umweltwissenschaften
Fachrichtung Geowissenschaften | Professur für Geoinformatik

BACHELORARBEIT

Evaluierung der Nützlichkeit von AI-generierten Datenhighlights im Einsatz einer interaktiven Webanwendung zur Visualisierung räumlicher Daten



Master thesis, submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of

Master of Science
in
Geoinformatics and Spatial Data Science

with the title
**A Toolkit for the Creation of Online
Experiments Evaluating Choropleth Maps**

Verschiedene Abschlussarbeiten an der WWU Münster, HS Bochum und TU Dresden



3x Gastvorträge



Ausblick auf 2026

- Informieren: Synthese zu *Barrierearme Karten – Anforderungen, Herausforderungen und Best Practices (Fortsetzung)*
- Erforschen & Entwickeln: Laufende wissenschaftliche Arbeiten in das Themenfeld Geo UX (z.B. Nutzerzentrierte Suche in Geoportalen)
- Verbinden: N.N.

Vielen Dank!

Kontakt: ak-geoux@germanupa.de

AK GeoUX Mitglieder (2025)

- Auriol Degbello (Technische Universität Dresden)
- Christin Henzen (Technische Universität Dresden)
- Sarah Lechner (con terra GmbH)
- Benno Schmidt (Hochschule Bochum)
- Franziska Zander (Friedrich-Schiller-Universität Jena)



AK Gamification



Teilnehmer



Uwe Müsse



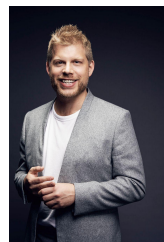
Simon
Schulte



Massimiliano
Klawonn



Rica
Bünning



Roman
Rackwitz
(AK-Leiter)



Felix
Möbus
(Stellvertreter)



Thomas
Immich



Irina
Madrange



Michael
Überschär



Sascha
Blättgen



Ciny Luna
Hoffmann



Termine:

- Alle zwei Wochen im Wechsel:
 - Dienstags 9h - 10h
 - Mittwochs 16h - 17h



Tätigkeiten:

Bisher:

- Definition Gamification
- Aufbau Gamificationbot für UPA Mitglieder

Aktuell:

- Planung für GermanUPA Buchbeitrag

Status:

- zäh, da ein paar aktuelle Mitglieder aktuell nicht mehr mit Gamification zu tun haben und somit der direkte Bezug/Bedarf nicht mehr gegeben ist.
- Der innere Kern des AKs seit einigen Wochen Projekttechnisch (auch Gamificationprojekte ;-)) sehr eingebunden ist.

Ziel: Kleinteiligere Ziele sammeln, für einen strukturierteren AK Ablauf und AK-Rituale schaffen, die bei einem planbaren Ablauf der Session unterstützen.



Motivation & Goals

Warum

um einheitliche Standards in Gamification (im Kontext des HCD) zu schaffen und Missverständnisse durch klare Verordnungen zu vermeiden.

Wie

Durch regelmäßige Treffen, Projektzusammenarbeit und den Austausch von Wissen und Ressourcen.

Was

Forschung, Richtlinien, Entwicklung und Kommunikation von Inhalten und Tools, die der Gamification dient.





Motivation & Goals

Ziele (Primär)

1. **Standardisierung:** Entwicklung und Veröffentlichung von Best Practices und Richtlinien für Gamification im Kontext des Human-Centered-Designs. Dies ist entscheidend für die Etablierung einer konsistenten Qualität und Methodik.
2. **Aufklärung und Bildung:** Erstellung von Ressourcen wie Whitepapers, Webinaren und Schulungen, um das Verständnis von Gamification zu fördern. Bildung ist der Schlüssel zur Entmystifizierung des Feldes.
3. **Klare Begriffsdefinitionen:** Erarbeitung einer einheitlichen Terminologie für Gamification und verwandte Bereiche. Dies ist wichtig für die klare Kommunikation und Abgrenzung.
4. **Qualitätssicherung:** Einführung von Zertifizierungsprogrammen für Gamification-Designer und andere UX-Professionals. Dies stellt sicher, dass die entwickelten Lösungen effektiv und ethisch sind.



Motivation & Goals

Ziele (Sekundär)

1. **Externe Kommunikation:** Verbesserung des Verständnisses und der Akzeptanz von Gamification in der breiteren Öffentlichkeit und in Fachkreisen.
2. **Netzwerkbildung:** Schaffung eines Hub für den Austausch von Wissen und Erfahrungen zwischen Fachleuten.
3. **Ethik und Nachhaltigkeit:** Erarbeitung von ethischen Richtlinien für sozial verantwortliche und nachhaltige Anwendungen.
4. **Messbarkeit und KPIs:** Entwicklung von Metriken und Key Performance Indicators (KPIs) zur objektiven Bewertung.
5. **Interdisziplinäre Zusammenarbeit:** Förderung der Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Stakeholdern für ganzheitliche Lösungen.

AK Inhouse

A black and white photograph of two men laughing together. The man on the left is wearing glasses and a checkered shirt. The man on the right is wearing a dark shirt. An orange semi-transparent rectangle is overlaid on the right side of the image, containing the title and year.

Arbeitskreis Inhouse-UX

2025/2026



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals



Unsere Mission

„Ziel des Arbeitskreises ist es, gemeinsam Handreichungen für UX Professionals zu erarbeiten, die im eigenen Unternehmen das Thema Usability und User Experience verantworten.“



Unsere Arbeitsweise

Asynchrone
Kommunikation über Slack

Monatliche Zoom-Calls mit
fortlaufendem Protokoll

Google Drive für die
Dateiverwaltung

Selbstorganisierte
Arbeitsgruppen



Unsere Herausforderungen

Herausforderung

Hohe Fluktuation der
AK-Mitglieder*innen

Herausforderung

Breites Themengebiet

Unser Lösungsversuch

Themenaustausch in Form
eines Lean Coffee

VIELEN DANK!



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

Arbeitskreis Interkulturalität

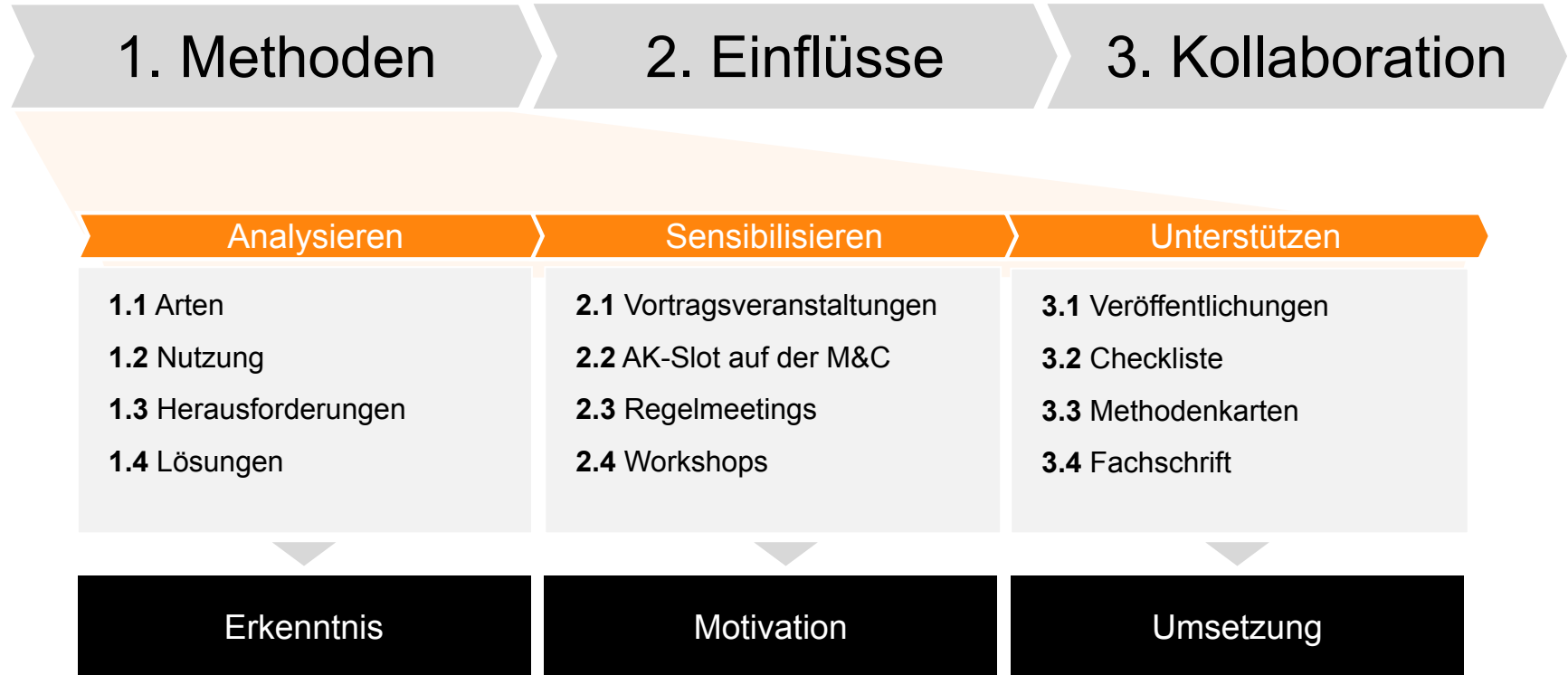


Mitglieder (committed)

- Astrid Beck
- Ulla Geisel
- Rüdiger Heimgärtner
- Margarethe Kotzurek
- Wiebke Naber
- Katrin Proschek
- Alkesh Solanki

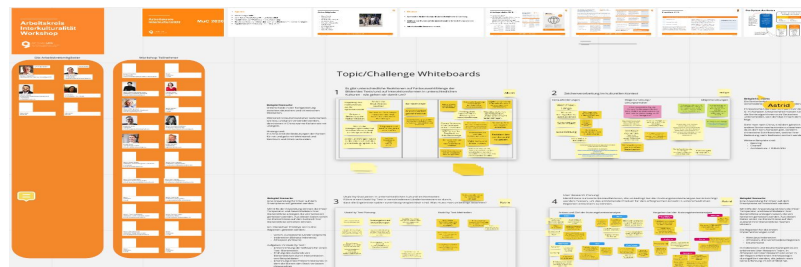


Arbeitskreis „AK Interkulturalität“



Zusammenfassung der Arbeit des letzten Jahres

- Weiterentwicklung interkultureller UI und UX-Methodenkarten
- Entwicklung eines Entwurfs für eine Fachschrift des AK Interkulturalität
- Expertenfeedback bei SAP zum Thema „Methodenkarten“
- Barcampangebot für MuC 2025
- Monatliche Treffen seit 2020 online
- Workshop auf MuC 2024



Workshop Karten 2024, Online Whiteboard for Visual Collaboration (miro.com)



Geplante Arbeiten

- Fertigstellen der Ausarbeitung der interkulturellen Methodenkarten (erweiterte Checkliste) anhand der GUPA-Methodenkarten
- Veröffentlichung der interkulturellen Methodenkarten
- Review des Entwurfs der Fachschrift nachdem die interkulturellen Methodenkarten veröffentlicht sind
- Teilnahme an lokalen UPA-Events wie UX-Festival, Lean Coffee und WUD
- Aufnahme aktueller Themen z.B. AI, XR ...
- Gewinnung weiterer Mitglieder für den AK Interkulturalität



Hot Topics

- Inklusives UX-Research
- Partizipatorisches Design / Co-Design
- Extended / Augmented / Virtual Reality
- AI-Support für interkulturelles UX-Research und UX-Engineering



Interesse?

ak-interkulturalitaet@germanupa.de



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

AUF WIEDERSEHEN

Im nächsten Event des
AK Interkulturalität



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

Arbeitskreis Künstliche Intelligenz

0

9



General

- ~48 Members
- Jour Fixe
 - Tri-weekly
- 3 Ongoing Projects
 - AI-Assisted Development
 - Autonomous Agents
 - AI Products & Services



Deliverables

- Miro-Hangout with guides and presentations
- Webinars, UX Chats, Lean Coffee
- Newsletter
- Consultation-hour (planned, from last year)



Motivation & Goals

WHY

To bridge the gap between AI and UX, creating a more effective and ethical user experience.

HOW

Through regular meetings, project collaborations, and sharing knowledge and resources.

WHAT

Research, guidelines, and development of patterns and tools that serve UX needs.



GOALS

AI Tools for Development Processes: Develop guidelines for using AI tools in UX work.

Assistance Systems: Research on how AI can make systems more accessible and personal.

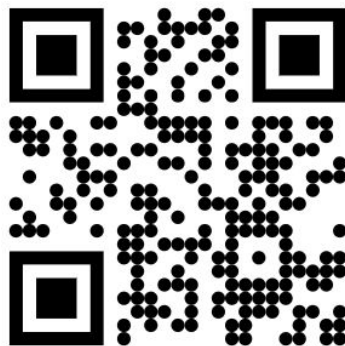
Evaluation of Use Cases: Understand the limits and potentials of AI in different UX contexts.

Proof Of Concept: Validate the quality of AI results in real-world UX projects.

Ethical Aspects: Define ethical boundaries in the use of AI in UX design, among others.

Join us!

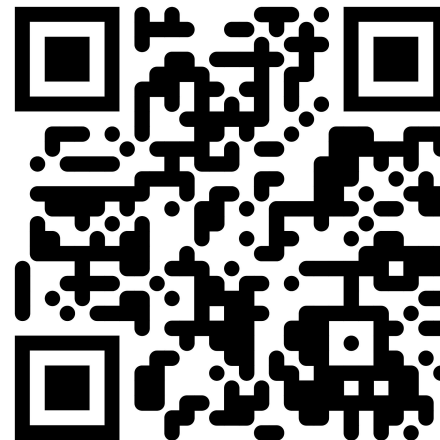
Where?



<https://discord.gg/pZ4rgxWwmG>

Discord

When?



Jour Fixe

AK Med&Health



das Jahr 2024/25

- Leitung durch Michael Engler und Matthias Reisemann
- Um die 30 Mitglieder:innen, davon sind ca. die Hälfte aktiv
- Treffen Arbeitskreis (alle 2 Monate) und Arbeitsgruppen (monatlich oder öfters) – Online, persönlich auf der MuC
- **LinkedIn-Treff:** Software as a Medical Device (Online-Vortrags- und Veranstaltungsreihe)
- **Workshops auf der MuC 2025**

Veröffentlichung auf zenodo und in der Mediathek

- Veröffentlichung einer Übersetzung der chinesischen Regulierungsbehörde zum Usability Engineering in der Medizintechnik zusammen mit dem Normungsgremium der *DKE 811.4 zu Usability in der Medizintechnik:
Unofficial Commented Translation Guideline for Registration Review of Usability Engineering of Medical Devices (NMPA)
- **Außergewöhnliche Leistung: Eine durch Muttersprachler und chinesisch-sprachige Experten überprüfte inoffizielle Übersetzung**

*DKE Deutsche Kommission Elektrotechnik, Elektronik, Informationstechnik in DIN und VDE

No official translation, no official guideline / Version 1.0.0

 **GERMAN UPA**

1 Unofficial Commented Translation: Guideline for Registration

2 Review of Usability Engineering of Medical Devices (NMPA)

3 Preamble to Version 1.0.0, August 2025

4 The original guideline was published by China's National Medical Products Administration (NMPA) in

5 Mandarin on 19 March 2024; the original guideline entered into force on 08 October 2024.

6 **This document is based on the freely available guideline documents (see [Link1](#) and [Link2](#)). It is not an**

7 **official translation by the NMPA, therefore it cannot be and is not an official guideline. The Copyright**

8 **for the original Chinese text and guideline lies with China's National Medical Products Administration**

9 **(NMPA).**

10 This unofficial commented translation is intended to support understanding of the original Chinese content,

11 but manufacturers are advised to use the original NMPA guideline as their reference for deriving NMPA's

12 expectations. In case of uncertainties and need for clarifications, readers are asked to refer to the original

13 NMPA documents and further official sources by the NMPA.

14 The German UPA working group MED & HEALTH and experts from DKE standardization group

15 DKE/UK 811.4 revised the document with the following intentions:

16 – Align terminology with commonly used terms on the international level and/or highlight differences

17 in terminology in this guideline, where they exist.

18 – Provide summaries and discuss differences to IEC 62366-1:2015/AMD1:2020, provided as

Aktuelle Themen und Arbeitsgruppen

- Arbeitsgruppen
 - Expertenmeinung zur Anzahl von Testpersonen pro Nutzergruppe – **aktiv**
 - Ausbildung Medical Usability plus UX Engineering – **aktiv**
 - Digitale Gesundheitsanwendungen (DiGA) und Software als Medizinprodukt (SaMD) – **aktiv**
 - Marktüberwachung und Usability (Post Market Surveillance) – **ruht**
 - Reading List – geplante Veröffentlichungen: Normen, Regularien und Fachliteratur – **aktiv**
 - Kommentar zu einer Veröffentlichung eines Papier von Team-NB (Gruppe der Prüfstellen für Medizinprodukte) – **aktiv**
 - Übersetzung des Posters auf Englisch – **ruht**
- Vier berufene Mitglieder des Arbeitskreises bei der DKE 811.4
- Vortrag des AKs und weiterer AK-Mitglieder auf der UIG Tagung 2025 – Gesundheit und Wohlbefinden



Danke

Fragen an ak-medizintechnik@germanupa.de



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

AK Nachwuchsförderung

Wir wachsen

Arbeitsgruppe “Events”

Leitung: Melanie Süß



Summer School: UX-Basics für
Studierende & Auszubildende



Winter School: Upskilling für Young
Professionals



Mentoring Programm für German UPA
Mitglieder

- und viele Ideen ;-)

Arbeitsgruppe “Portfolios”

Leitung: Zorica Zettelmeyer

- NEU seit Juni 2024
- Ziel: Hilfestellung, Portfolios zu erstellen und zu bewerten, bieten



AK Portfolio-Team



April 2025:

Teilnahme an einer Panel-Diskussion zum Thema Bewerbungsprozesse



April 2025:

Start des monatlichen Portfolio-Speed-Datings



Sep 2025:

Veröffentlichen der 6 Heuristiken zum Portfolio-Leitfaden auf der German UPA Website



Sep / Okt 2025:

Webinar-Präsentation des Leitfadens



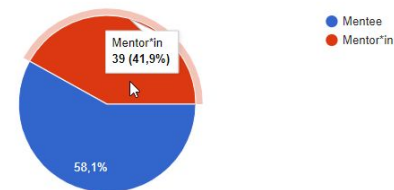
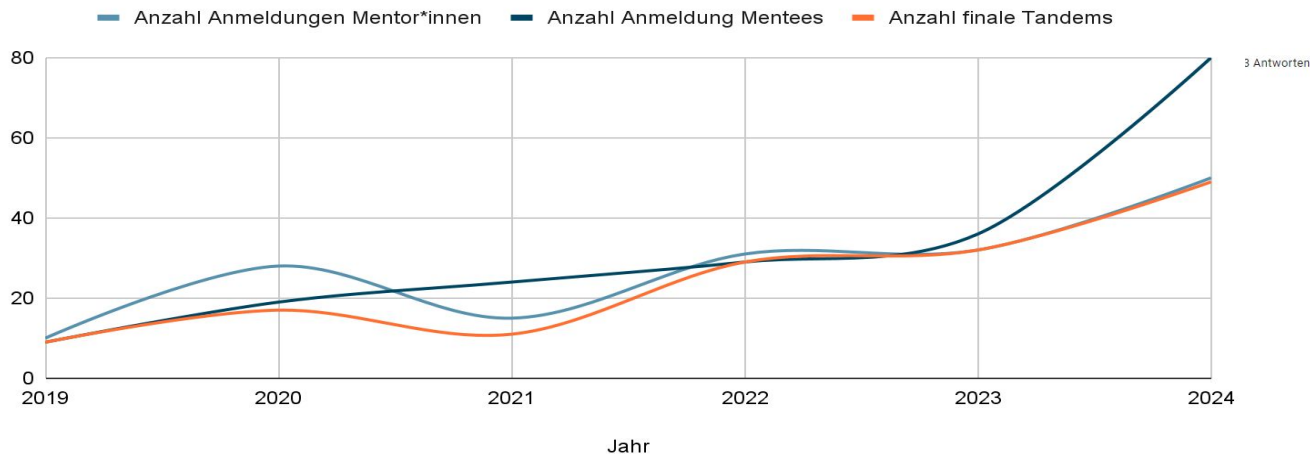
Nov / Dez 2025:

Beginn der Planungen für das UX-Festival 2026



Aktueller Stand Mentoring-Programm

Entwicklung Mentoring-Programm



Zielgruppe: German UPA-Mitglieder



Summer School

UX-Basics: Erlebe den Human Centred Design Process



Summer School
Teilnehmenden-Entwicklung



Zielgruppe: Studierende & Auszubildende

Anzahl Bewerbungen & Teilnehmende pro Jahr





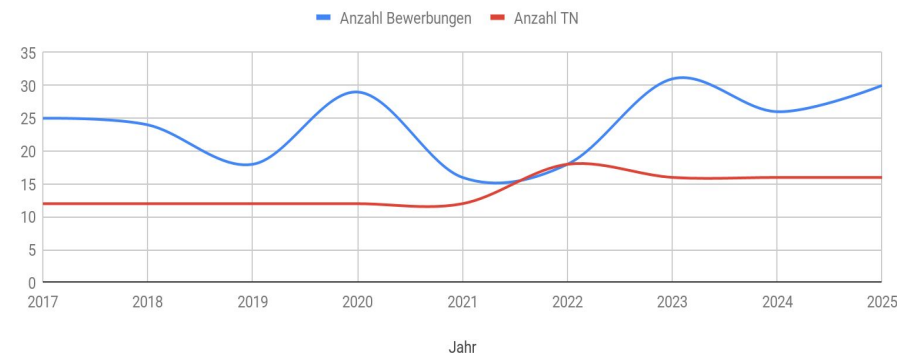
Winter School

UX Advanced: Upskill your first work experience



Winter School
Teilnehmenden-Entwicklung

Winter School Anzahl Bewerbungen & Teilnehmende pro Jahr



Zielgruppe: 1-3 Jahre UX-Berufserfahrung

Gesucht!

- **Mentoren*innen - für 2025/26;** Noch bis 30.09.2025 anmelden.
Start November 2025
www.germanupa.de/mentoring
- **AK-Mitglieder**, die uns mit uns
 - **Portfolios aufs nächste Level heben,**
 - **aktuelle Events & Formate durchführen** und überarbeiten,
 - **neue Formate planen** und durchführen

ARBEITSKREIS NACHWUCHSFÖRDERUNG

»Junge Menschen für Usability und UX begeistern
und deren Kompetenzerwerb unterstützen«



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals



AK The Positive X

Vorreiter und Helden von The Positive X



Prof. Dr. Marc Hassenzahl

“UX”, „Experience Design“
(Hassenzahl, 2008; 2010;
Hassenzahl et al., 2013)



Prof. Dr. Pieter Desmet

„Towards Happiness:
Possibility-driven design“
(Desmet & Hassenzahl, 2012)

“While a problem-driven approach takes a problem as a start, a possibility-driven approach looks out for a possibility.

Importantly, **this possibility must be rooted in our knowledge of happiness, in human practice and human needs.**”

(Desmet & Hassenzahl, 2012, p. 11)

Ziel und Forschungsfragen

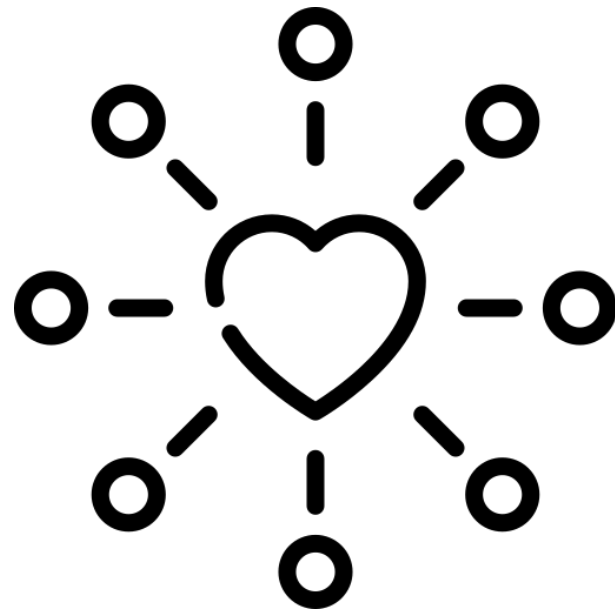
positiv-psychologische Perspektive auf die UX

Ziel: positive Emotionen sowie Wohlbefinden der Benutzer fördern

Forschungsfragen:

- Was sind die Faktoren und Aktivitäten, die positive Emotionen und Wohlbefinden fördern?
- Und wie können diese Einsichten bei der Gestaltung interaktiver Systeme verwirklicht werden?

<https://germanupa.de/arbeitskreise/arbeitskreis-positive-x/literatur-methoden-tools>



Ziele und Aufgaben



Gemeinsam “The Positive X” erforschen, voneinander lernen und zusammentragen.

Theorien, Lessons Learned und How-To's.



Mindset und Methoden im Arbeitsalltag anwenden.

Die Welt von Morgen für Menschen proaktiv positiv gestalten.



Begeisterung teilen und Menschen inspirieren.

Als Botschafter auftreten: Einsichten veröffentlichen sowie Vorträge und Workshops halten.



Mitglieder 2025

Arbeitskreisleiterin

Cristina Hermosa Perrino (Akkodis Industry Consulting GmbH)

Wissenschaftlicher Beirat

Prof. Dr. Michael Burmester (Hochschule der Medien)

+ 5 sehr aktive Mitglieder

- Anika Spohrer (HdM)
- Marina Köberlein (BearingPoint)
- Tanja Brodbeck (HdM)
- Doreen St. Pierre (Akkodis)
- Katharina Hammel (TU Dresden)

- + ~ 40 Interessierte
(auf dem Verteiler, jedoch keine
regelmäßige Mitarbeit im Jahr 2025)

Einblick 2025

- Monatliche Treffen + Sondertermine
- Viele Diskussionen im AK zur aktuellen wirtschaftlichen Lage und Herausforderungen
- Themenfindung für die nächste Publikation
- Thema Exploration “X”:
Entwurf einer Vorgehensweise und Leitfadens für Gruppendiskussionen zur gemeinsamen Analyse und Bewertung des Erlebnispotenzials von Produkten/ interaktiven Systemen/ Dienstleistungen





Literatur und Referenzen

- Desmet, P. M. A., & Hassenzahl, M. (2012). Towards happiness : Possibility-driven design. In M. Zacarias & J. V. de Oliveira (Eds.), *Human-computer interaction: The agency perspective* (pp. 1–27). New York, NY: Springer.
- Hassenzahl, M. (2008). User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality. In *Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction Homme-Machine* (pp. 11–15). ACM. Retrieved from <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1512717>
- Hassenzahl, M. (2010). *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*. Breiningsville: Morgan & Claypool. <https://doi.org/10.2200/S00261ED1V01Y201003HCI008>
- Hassenzahl, M., Eckoldt, K., Diefenbach, S., Laschke, M., Lenz, E., & Kim, J. (2013). Designing Moments of Meaning and Pleasure. *Experience Design and Happiness Understanding Experiences. International Journal of Design*, 7(3), 21–31.



Work created with
Scenes™ by SAP
AppHaus

AK Usable Security & Privacy



Es wurden keine Folien eingereicht

AK Freiberufler*innen und Selbstständige



AK Leitung

16 aktive Mitglieder



AK-Leitung

Caroline Groneberg

Till Welling

Berufsbereich: Digital Product Design / UI/UX-Experte
Schwerpunkte: Enterprise UX, Digital Product Building
Lebensjahre: 1979
Ort: Ostfriesland
Webster: www.digitalexperte.de
E-Mail: t.welling@digitalexperte.de

Vorname Schür

Berufsbereich: UX und Interaktions, Produktentwicklung
Schwerpunkte: Webdesign / UX / Usability
Lebensjahre: 1979
Ort: Ostfriesland bei Ostfriesland / rade
Webster: www.schuer.de
E-Mail: info@schuer.de

Olivia Nibbe

Berufsbereich: Experience Designer / Usability-Experte
Schwerpunkte: Research, UX Usability, Design, Service
Lebensjahre: 1979
Ort: Allendorf
Webster: www.nibbe.de
E-Mail: nibbe@nibbe.de

Lucas Meislich

Berufsbereich: UX Designer / Produktentwickler
Schwerpunkte: Digital Product Development und prototyping
Lebensjahre: 1979
Ort: Berlin
Webster: <http://www.meislich.de>
E-Mail: luc@meislich.de

Karin Ziegler

Berufsbereich: UX Researcher / User-Master / Test-Coach
Schwerpunkte: Qualitative Forschung, Prozessentwicklung
Lebensjahre: 1979
Ort: Berlin und der Welt
Webster: www.karinziegler.de
E-Mail: karin@karinziegler.de

Laura Dunkel

Berufsbereich: UX Designerin
Schwerpunkte: Research & Design, Interaktionsdesign, Design
Lebensjahre: 1979
Ort: Berlin
Webster: www.lauradunkel.de
E-Mail: laura@lauradunkel.de

Reiner Kamp

Berufsbereich: User Researcher
Schwerpunkte: Qualitative UX in agile Projekten
Lebensjahre: 1979
Ort: Hamburg
Webster: www.reinerkamp.de
E-Mail: reiner@reinerkamp.de

Sandra Schuster

Berufsbereich: UX Research, Training & Management
Schwerpunkte: User Research, UX
Lebensjahre: 1979
Ort: Berlin
Webster: www.sandra-schuster.de
E-Mail: sandra@schuster.de

Carl Christian Engelhardt

Berufsbereich: UX Writer & Texter/Content
Schwerpunkte: Writing & Contentmanagement
Lebensjahre: 1979
Ort: Deutschland / Berlin
Webster: www.carlchristianengelhardt.de
E-Mail: carl@carlchristianengelhardt.de

Thomas Grill

Berufsbereich: UX Designer
Schwerpunkte: UX Research, UX Design & Design
Lebensjahre: 1979
Ort: Berlin
Webster: www.thomasgrill.de
E-Mail: thomas@thomasgrill.de

Janina Peiszig

Berufsbereich: UX Designerin
Schwerpunkte: UX, Usability, Design, Service
Lebensjahre: 1979
Ort: Berlin
Webster: www.janina-peiszig.de
E-Mail: janina@janina-peiszig.de

Karo Mees

Berufsbereich: UX Researcher & Designer
Schwerpunkte: UX Research, Design
Lebensjahre: 1979
Ort: Berlin
Webster: www.karo-mees.de
E-Mail: karo@karo-mees.de

Shiraz Tomaryan

Berufsbereich: UX / UX Designer
Schwerpunkte: UX Research, Usability, Design
Lebensjahre: 1979
Ort: Berlin
Webster: www.shiraztomaryan.de
E-Mail: shiraz@shiraztomaryan.de

Oliver Jahn

Berufsbereich: Product Designer
Schwerpunkte: Design, UX Research, User Research, Early Prototyping
Lebensjahre: 1979
Ort: Hamburg, Berlin, Offen
Webster: www.oliverjahn.de
E-Mail: oliver@oliverjahn.de

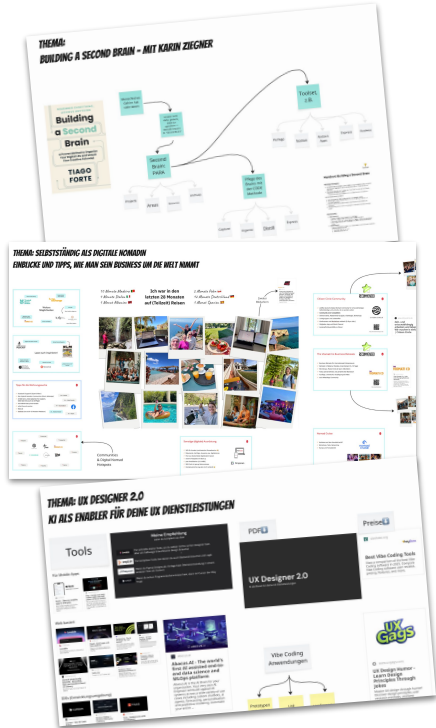
Sabrina Skopien

Berufsbereich: Product Design & UX Research
Schwerpunkte: Research, Research, Design & Design
Lebensjahre: 1979
Ort: Hamburg
Webster: www.sabrina-skopien.de
E-Mail: sabrina@skopien.de

Hendrik Schröder

Berufsbereich: UX Designer / Design Researcher
Schwerpunkte: UX Research, Design, Design
Lebensjahre: 1979
Ort: Berlin
Webster: www.hendrik-schroeder.de
E-Mail: hendrik@hendrik-schroeder.de

Einige Themen aus dem letzten Jahr



1

Recruiting Austausch mit UX-Recruiting-Agentur peax

2

Selbstständigkeit organisieren mit der “Second Brain” Methode

3

Notion-Workflow für Projekte, Leads, Kontakte und Social Media

4

Effiziente Problemlösung mit dem Lightning Decision Jam

5

Heuristiken für gutes UX-Writing

6

Accessibility Testing im Projektkontext

7

KI als Enabler für deine UX Dienstleistungen

8

Reisen & Arbeiten verbinden: Selbstständig als Digitale Nomadin



Unsere Ziele und Ergebnisse

Ziel #1

Erfahrungsaustausch & voneinander lernen zwischen hauptberuflich selbstständigen UX-lern

Ziel #2

Aufbau einer Wissenssammlung zu Herausforderungen und Themen aus dem Freelancer-Alltag



Ergebnisse

- ✓ Q&A Session zur UX-Selbstständigkeit im Rahmen des UX-Chat (März 2025)
- ✓ Veröffentlichung: PDF "40 Tipps für Deine UX-Selbstständigkeit" (Mai 2025)

UX-Chat “Q&A zur UX-Selbstständigkeit”



Unglaublich tolles Event! Danke für
euere Zeit und euren Input

👍 1 🙌 3 ❤️ 1

Ihr seid fantastisch!!! Vielen lieben
Dank ❤️ ❤️ 🙌 🙌 🙌 🙌

❤️ 2 💖 1

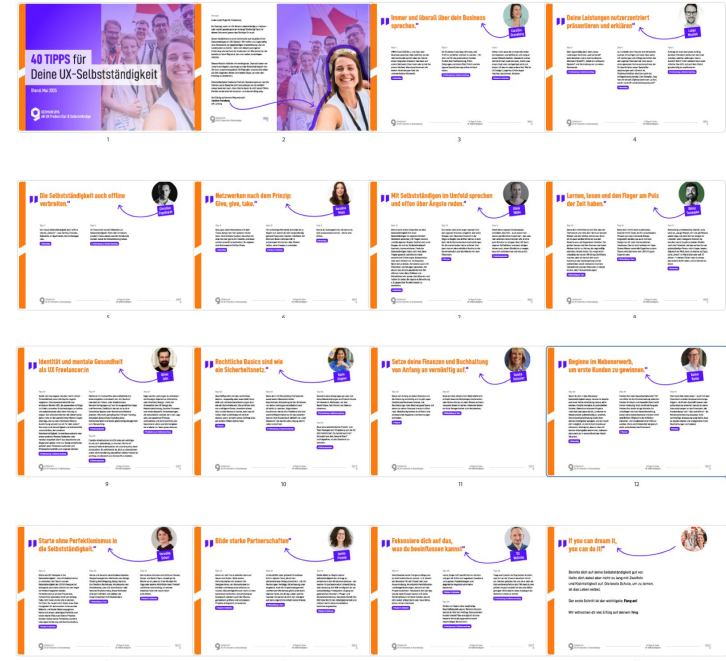
🙌 🙌 🙌 super Event, danke!

Vielen lieben Dank, dass Ihr Euch die Zeit genommen
habt! 🌻

Danke euch für den Input! 😊

Vielen Dank euch! 😊 War super hilfreich als Einblick
schon mal.

PDF “40 Tipps für deine UX-Selbstständigkeit”





UX-Writing Crashkurs

Die richtigen Worte als Schlüssel zur besseren Nutzerzufriedenheit – online und offline.

mit Christian Engelhardt

Do, 20.03.2025
17:00 bis 18:30 Uhr in Zoom



A11Y Movie Night

mit Sandra Schuster

Einblicke in User Research mit Blinden und Sehbehinderten plus exklusivem Behind-The-Scenes Bonus Track

Do, 10.04.2025
17:00 bis 18:30 Uhr in Zoom

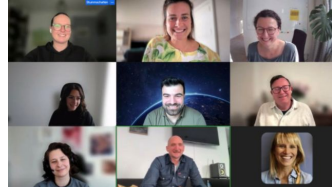


Building a Second Brain

mit Karin Ziegner

Grundlagen & Konzepte, wie ein "Second Brain" deinen Workflow revolutionieren kann

Do, 21.11.2024
17:00 bis 18:30 Uhr in Zoom

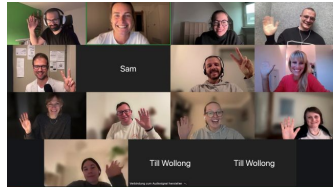


UX Designer 2.0

mit Shiraz Tumasyan

KI als Enabler für deine UX Dienstleistungen

Do, 22.05.2025
17:00 bis 18:30 Uhr in Zoom

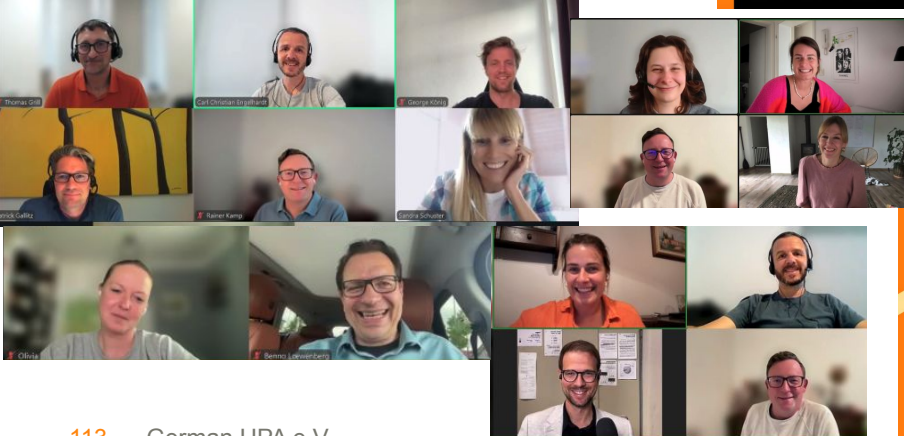


Recruiting-Austausch

mit Samuel Lottner von peax/Konzepthaus

Einblicke, gegenseitiger Erfahrungsaustausch und Q&A-Session

Do, 17.10.2024
17:00 bis 18:30 Uhr in Zoom

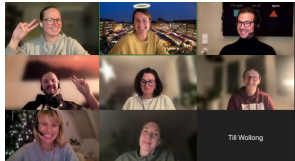


Selbstständig als Digitale Nomadin

Einblicke und Tipps, wie man sein Business um die Welt nimmt.

mit Caro Groneberg

Mi, 18.06.2025
17:00 bis 18:30 Uhr in Zoom



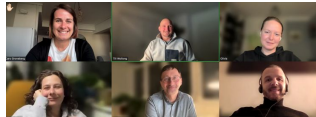
AK-Call am 12.12.2024

Jahresabschluss: Erfolg oder Krise?

Do, 12. Dezember 2024
17:00 bis 18:30 Uhr



GERMAN UPA
AK UX-Praktitioner & Selbstständige



Lightning Decision Jam

Effiziente und strukturierte Entscheidungsfindung durch gezielte Problemanalyse, Ideenfindung und priorisierte Lösungsentwicklung

mit Olivia Nibbe

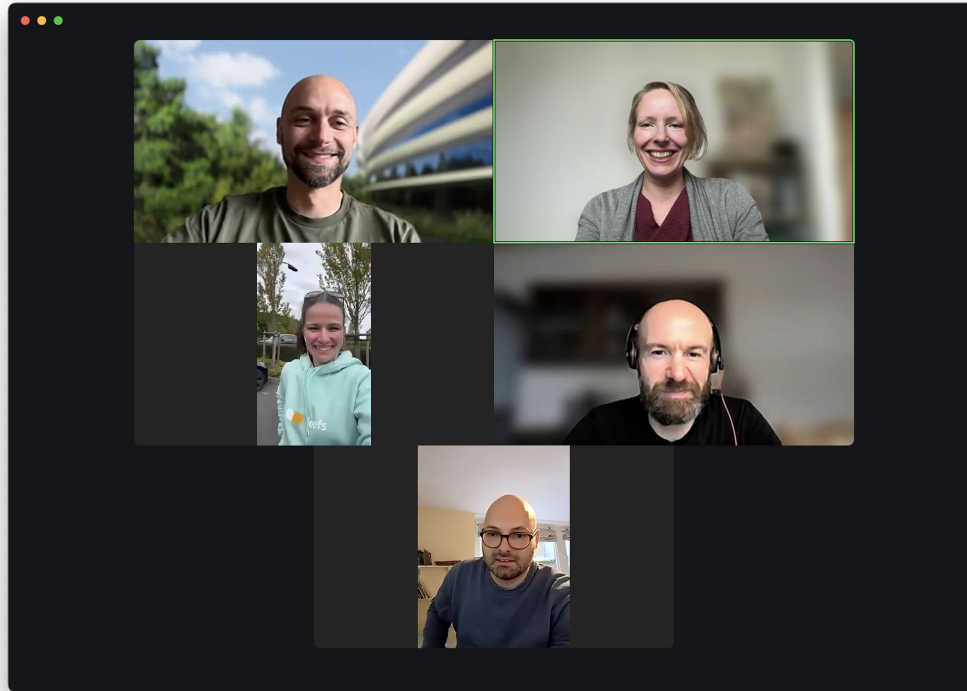
Do, 20.02.2025
17:00 bis 18:30 Uhr in Zoom



AK User Research



Mitglieder



Leitung:

**Dr. Sonja Kwee-Meier,
Keenfinity GmbH**

**Anne Görs, leefs CX
GmbH**



Themen

1. Kognitive Biases
2. Inklusiver User Research
3. Kompetenzprofile
4. AI im User Research
5. User Research Trends

1. Kognitive Biases

= unbewusste Denkfehler, die die Wahrnehmung und Entscheidungsfindung einer Person beeinflussen und in allen Phasen des UX Research auftreten können.

- gefährden die Objektivität von Ergebnissen
- **k**önnen zu fehlerhaften Designentscheidungen führen

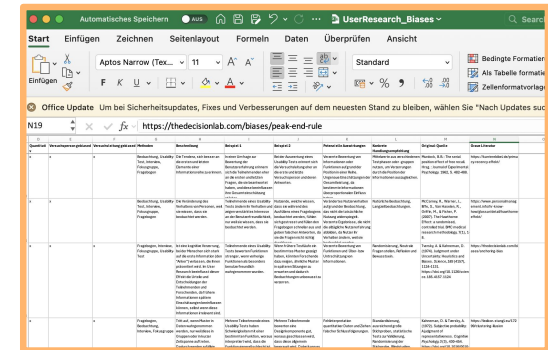
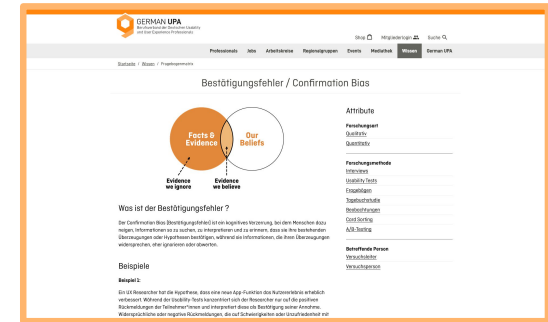
□ Für valide und nutzerzentrierte Forschungsergebnisse ist gezielt entgegenzuwirken!

1. Veröffentlichung auf der Website der German UPA (Implementierung über UPA gestartet)

- Sammlung und Beschreibung relevanter Biases im UX Research
- Praktische Hinweise zum Umgang und zur Vermeidung in der Praxis
- Filterung nach Researchmethoden

2. Barcamp auf der MuC

3. Online Workshop in Planung



2. Inklusiver User Research

Gemeinsam die digitale Welt inklusiver gestalten. Anforderungen von Menschen mit Behinderungen kennen, verstehen und umsetzen.



Feedback integriert

- ☐ Rückmeldungen aus dem Workshop der MuC 2024 in Karlsruhe ausgewertet und in unsere Prozesse und Materialien eingearbeitet.



Checkliste kann demnächst veröffentlicht

- ☐ Fertigstellung der **Checkliste zu Barrierefreiem Research**
- ☐ Bereitstellung demnächst über den **AK User Research** für die gesamte Community



Community-Austausch geplant

- ☐ **UX Chat im September 2025:** Austausch mit der Community, Diskussion zu Praxiserfahrungen und Integration weiterer Anregungen in die Checkliste.

September 2025: Veröffentlichung der Checkliste

MuC2025: Barcamp Session „Inklusiver User Research“

16. September 2025: UX Chat „Checkliste für dein inklusives User Research Projekt“

3. Kompetenzprofile User Research – Aus- & Weiterbildung

Kompetenzübersicht erstellt



- Auf Basis der Anregungen und Diskussionen aus dem **UX Festival**
- Strukturierte Übersicht mit **konkreten Beispielen** und **Stufen zur Selbst- und Fremdeinschätzung**

Drei praxisnahe Use Cases



- **Selbsteinschätzung & Weiterbildung** – Vorlage für ein Self-Assessment
- **Ausschreibungen** – Vorlage zur gezielten Stellenbeschreibung
- **Jobprofile** – Vorlage zur Erstellung passender Rollenbeschreibungen

Bereitstellung & Austausch



- Excel-Übersicht demnächst als Download im **AK Research**-Bereich
- **Workshop auf der MuC 2025 in Chemnitz** zur praktischen Erprobung
- **UPA-Publikation** zu Kompetenzprofilen für UX Professionals geplant





Weitere Themen

4. Weiterführung AI im User Research

5. User Research Trends

**Danke für die
Aufmerksamkeit**

AK User Research



AK UX Management



AK UX-Management

WHY

UX Management wird in unterschiedlicher Ausprägung in der Branche gelebt.

HOW

In regelmäßigen Meetings nähern wir uns einer Definition an. Zudem sammeln wir in Workshops typische UX Ziele, UX Strategien und UX Ressourcen.



GOALS

Wir wollen der Branche eine Definition und typische Aufgaben des UX Managements liefern.



AK UX-Management

Unsere nächsten Schritte/Ziele bis zur nächsten Mitgliederversammlung:

- Erstellen des zweiten Teils des UX Management Playbook.
 - Wir erstellen gerade verschiedene echte Fallbeispiele mit den entsprechenden Lösungen und Kommentaren von den Autoren.
- Weitere Workshops, um das Thema UX Management sichtbar zu machen.

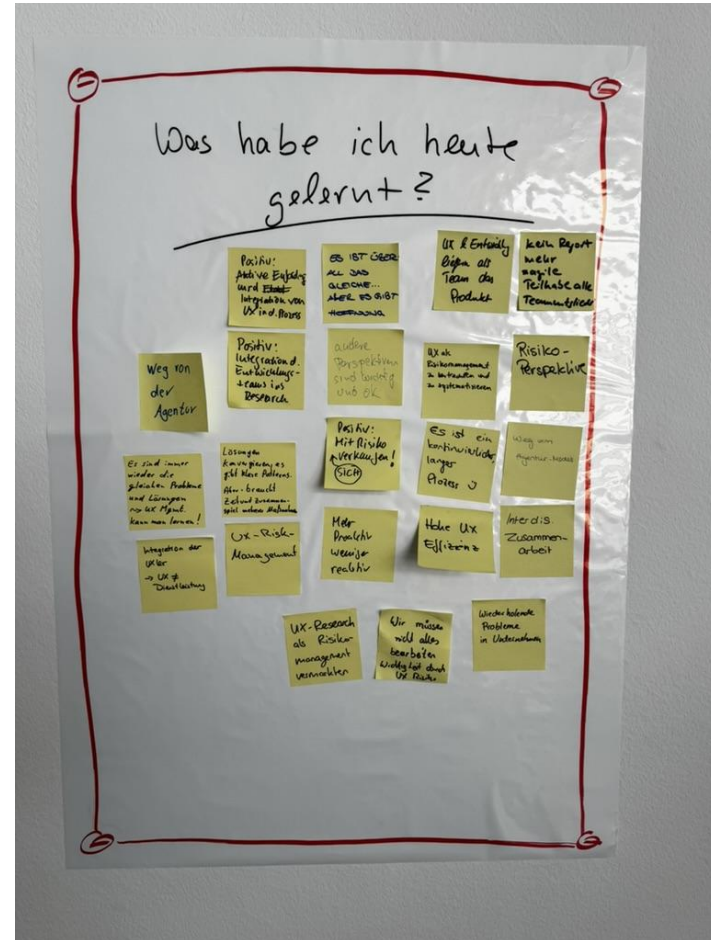
AK UX-M Workshops

MuC 2025 in Chemnitz



AK UX-M Workshops

- ① UX gehört ins Team, nicht nur in die Agentur.
- ② Unterschiedliche Perspektiven machen uns besser.
- ③ UX-Research ist auch Risikomanagement.
- ④ Mehr Proaktivität statt nur reagieren.
- ⑤ Alle ins Boot holen – Kommunikation ist der Schlüssel.



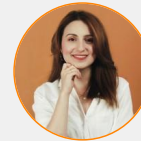
AK UX Strategie

Der Arbeitskreis

UX-Strategie



Franziska
Gronwald
AK-Leitung



Ezgi
Ucar
Stellvertretung



Björn
Rohles
Ehem. AK-Leitung



Sebastian
Gerhardt



Julia
Messerschmidt



Henning
Grote



Evelina
Augustynska



Steffen
Klein



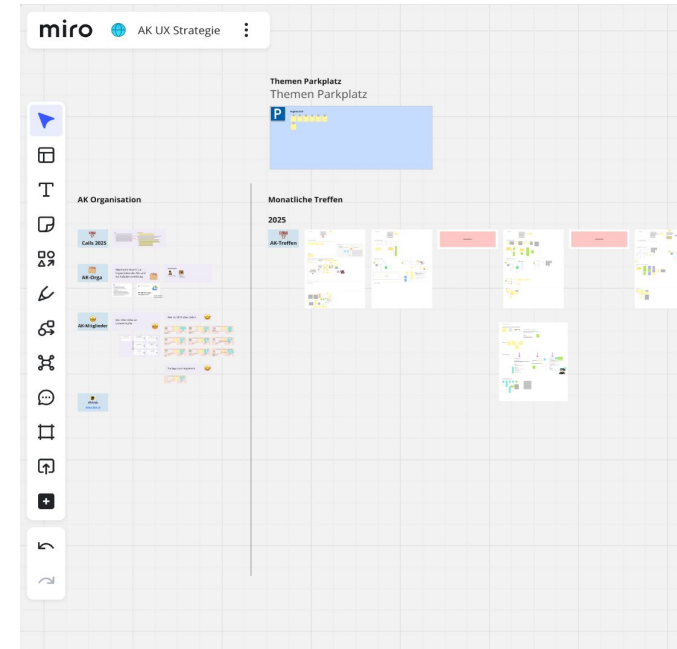
Sebastian
Jung

Intro



Arbeitskreis **UX-Strategie**

- Der AK ist seit 2022 aktiv
- **Aktuelle Mitgliederzahl:** ca. 9
- **Treffen:** Alle 4 Wochen
(Mittwochs 20–21 Uhr + separate Arbeitstermine)
- **Tools:**  **miro**  **Discord**  **Google Drive**



Unsere Ziele vom AK

1. Awareness schaffen für UX-Strategie

Entscheider:innen und andere Bereiche einbeziehen
(z.B. Marketing, Digital-Strategie und Business-Strategie)

2. UX-Professionals bei der strategischen Arbeit helfen

Werkzeuge entwickeln und validieren, Einflussfaktoren identifizieren, Einsatzmöglichkeiten aufzeigen

3. Best Practices teilen

Erfahrungen in der strategischen Arbeit austauschen



Arbeitsthemen und Ergebnisse

AK UX-Strategie, 2024 und 2025



Ziel 1: Awareness und Klarheit schaffen

Thema 1:

Status quo über den Einsatz von UX-Strategie in Unternehmen veröffentlichen

Zielgruppe: UX-Manager:innen, UX-Leader:innen und Mitarbeiter:innen mit engem

Kontakt zur Führungsebene

Status:

1. Fragenkatalog (AK, UX-Festival, Qualitätssicherung) (2023-2024)
2. Quantitative & Qualitative Datenerfassung (64) - (2024)
3. Erstellung eines wissenschaftlichen Papers (2025)
4. Veröffentlichung & Präsentation der Publikation (MuC 2025)

Zukunft:

1. Kontinuierliche Ermittlung des Status quo
2. Ableitung von Handlungsempfehlungen

Anchoring Human-Centeredness in Organizations: A Study on the Current State of UX Vision and UX Strategy

Björn Rohles
Digital Learning Hub
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la
Jeunesse
Esch-sur-Alzette, Luxembourg
info@rohles.net

Julia Messerschmidt
Spiegel Institut
Mannheim, Germany
j.messerschmidt@spiegel-institut.de

Abstract

With the increasing importance of user experience (UX) and customer experience (CX), organizations are investing in UX visions and UX strategies. However, little is known about how frequent UX visions and UX strategies are, which aspects they refer to, and how they are created, implemented, and measured. This study addresses this research gap with a mixed-method approach with 44 survey responses and 11 qualitative interviews. We found that around half of the surveyed organizations have a UX vision or UX strategy or are currently defining one. UX professionals expressed a very strong desire for UX strategy as a guiding light. UX visions and UX strategies refer to products, services, teams, and organizations, often yielding a transformative focus. The present paper further contributes insights into the content of UX visions or UX strategies and suggests implications and future work opportunities.

CSS Concepts

• Human-centered computing → Empirical studies in HCI; Empirical studies in interaction design • Applied computing → Marketing, Business-IT alignment

Keywords

UX strategy, CX strategy

ACM Reference Format

Björn Rohles and Julia Messerschmidt. 2025. Anchoring Human-Centeredness in Organizations: A Study on the Current State of UX Vision and UX Strategy. In *Mensch and Computer 2025 (MuC '25)*, August 26–September 01, 2025, Chemnitz, Germany. ACM, New York, NY, USA, 13 pages. <https://doi.org/10.1145/2743049.2743058>

1 Introduction

Experience matters for successful digital products and services [28, 35], and consequently, user experience (UX) and customer experience (CX) evolved into mature industries. Specifically, UX encompasses a "user's perceptions and responses that result from the use and/or anticipated use of a system, product or service" [12], and CX is "a multidimensional construct focusing on a customer's

cognitive, emotional, behavioral, sensorial, and social responses to a firm's offerings during the customer's entire purchase journey" [28, p. 71]. UX and CX constitute a significant advantage for raising customer loyalty [18], achieving competitive differentiation [17], or even establishing experiences as an economic offering with unique value [32].

In order to benefit from these advantages and address barriers to creating positive experiences, organizations focus on UX and CX strategies [17, 18, 25, 28, 39]. However, there is remarkably little research on what UX strategy is and how it is created, implemented, and verified in UX practice [6, 25, 36]. This study addresses this research gap by identifying the current "status quo" of UX strategy in the German-speaking UX industry. Furthermore, we shed light on UX visions, a methodology used to describe how UX supports products or services in an envisioned future [42, 44]. UX visions frequently form the base of UX strategies. In conclusion, we investigate the following research questions with a mixed-methods approach of descriptive survey data and in-depth qualitative interviews:

- (1) How frequent are UX visions and UX strategies?
- (2) Which aspects do UX visions and UX strategies cover?
- (3) How are UX visions and UX strategies created, implemented, and measured?

By answering these research questions, we contribute novel insights into UX strategies, especially regarding their frequencies, driving factors and barriers, methodologies used to create them, and their implementation and measurement. Our focus on the UX industry reveals unique strategic challenges in establishing UX in organizations. Furthermore, we discuss our insights regarding whether UX strategies refer to products and services, teams, or entire organizations. Finally, we identify areas for future research and derive implications.

2 Related Works

2.1 User experience and customer experience
The concepts of UX and CX have remarkable similarities [38]. UX distinguishes between the pragmatic and hedonic qualities [16]. Pragmatic qualities are related to perceived usability and focus on achieving a specific instrumental goal [16]. Hedonic qualities typically refer to aspects like aesthetics, positive affect, and stimulation, often connected to psychological needs [8]. Similarly, CX emphasizes that experiences are multidimensional mental responses of humans [14], holistically covering cognitive, emotional, behavioral, sensorial, and social responses [27, 28]. Furthermore, both concepts



This work is licensed under a Creative Commons Attribution International 4.0 License.
MuC '25, Chemnitz, Germany
© 2025 Copyright held by the owner/authors.
ACM ISBN 978-1-5359-2733-8
<https://doi.org/10.1145/2743049.2743058>

Ziel 2: UX-Professionals bei der strategischen Arbeit helfen

Thema 2:

Analyse & Evaluation von KI als Hilfsmittel für UX-Professionals bei der strategischen UX-Arbeit

Status:

1. Entwicklung Checkliste sowie Diskussion und Verfeinerung (UX-Festival, 2024)
2. Erarbeitung eines Custom-GPTs (2024/2025)
3. Vorstellung des Custom-GPTs im Rahmen eines Workshops (MuC 2025)

Zukunft:

1. Auswertung des MuC-Workshops
2. Ableitung von Handlungsempfehlungen
3. Umsetzung von Optimierungsmaßnahmen am KI-Evaluator

Checkliste UX-Strategie

Work-in-Progress, v4 (2024-06-26)

Einleitung

UX-Strategie baut auf Mission („Warum gibt es unsere Organisation?“) und Vision („Wo möchte sich unsere Organisation hinbewegen?“) auf und definiert, wie UX dazu beiträgt, dass die unternehmerischen Ziele erreicht werden. UX-Strategie kann auf Ebene des Unternehmens, Abteilungen oder Produkte bzw. Dienstleistungen bestehen.

UX Strategie Coach

Von Franziska Gronwald A

Ist ein motivierender Coach, der UX-Professionals dabei unterstützt herauszufinden, wo sie mit ihrer UX-Strategie stehen und Potenziale die noch nutzen können. Entstanden ist der Arbeitskreis UX Strategie der German UPA

Willkommen
beim UX-Strategie-
Check! Schön,...

UX Evaluator

By community builder A

Evaluates UX professionals based on a detailed checklist.

Welche Methoden
nutzen Sie zur
Erstellung einer...

Wie integrieren Sie
Nutzerforschung in
Ihre UX-Projekte?

Können Sie ein
Beispiel nennen,
in dem Sie ein UX...

Welche UX-Tools
und Techniken
setzen Sie...



**MENSCH UND
COMPUTER 25**
DIGITAL DIVERSITY

31. AUGUST – 03. SEPTEMBER 2025 | Chemnitz

Willkommen bei GPT-5

ChatGPT nutzt jetzt unser bisher klügstes, schnellstes und nützlichstes Modell mit integriertem Denken – so bekommst du jedes Mal die beste Antwort.

Etwas Neues lernen

+ Lernen x

Hilf mir, meine Hausaufgaben zu erledigen

Erkläre mir ein Thema

Erstelle ein Übungsquiz

Ziel 3: Good Practices teilen

Thema 3:

- Mitwirkung an der AK-Publikation der German UPA
- Erfahrungsbericht von der MuC

Status:

Verfassung eines Beitrags über den Status quo von UX-Strategie mit Vertiefung auf Herausforderungen und Handlungsempfehlungen für UX-Professionals

Zukunft:

Veröffentlichung der Publikation auf der German UPA-Website



AK UX-Writing

Die Leitung

- Gründung vor **3 Jahren**
- **25 Mitglieder**, davon ein großer Teil regelmäßig aktiv
- **4 Arbeitsgruppen** arbeiten derzeit parallel
- **Monatliche Treffen** in großer Runde
- **Leitung:** Daria Lewandowska,
Stellvertretung: Eilika Freund
- Kontakt zu uns via LinkedIn oder E-Mail
ak-uxwriting@germanupa.de



Daria Lewandowska
Senior UX Consultant
bei crossnative



Eilika Freund
Senior Lead IT
Consultant
bei MaibornWolff



Arbeitsgruppe



**Barrierefreies &
(neuro-)inklusives
UX-Writing**



**KI & Tools für
UX-Writing**



**UX-Writing im
menschzentrierten
Gestaltungsprozess**



**Tone of Voice &
Design/Content-
Systeme**

Aktive Teilnahmen

DDUX:

„Worte, die verbinden: UX-Writing für Inklusion, Barrierefreiheit und Vielfalt“

Mit Daria Lewandowska

MuC:

„UX-Writing für alle: klar, gerecht und barrierefrei“

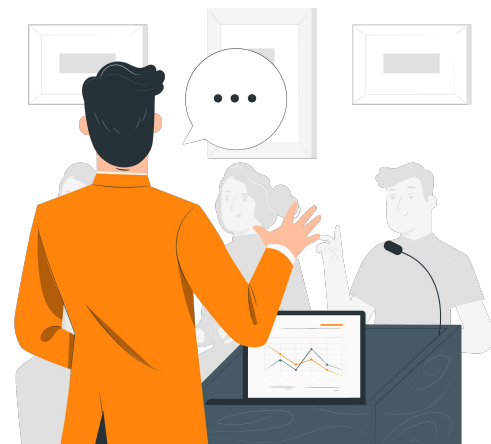
Mit Daria – ein Impuls dazu, wie Sprache digitale Gerechtigkeit schaffen kann:
barrierefrei, inklusiv und neuroinklusiv.

„Finde deine Stimme: UX-Writing als Erfolgsfaktor für KI-Assistenten“

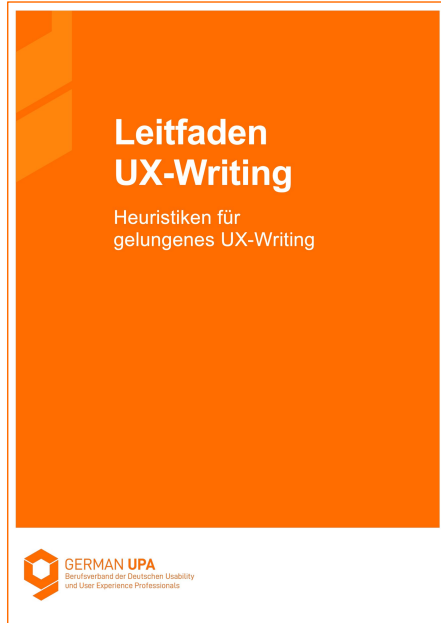
Mit meiner stellvertretenden AK-Leitung Eilika Freund – über die Rolle von UX-Writing
für erfolgreiche, nutzerzentrierte KI-Assistenten.

AK-Workshop: Was würdest DU tun? Herausforderungen im UX-Writing-Alltag

Mit Rolf Molich, Eilika Freund, Daria Lewandowska und Stephanie Wölke – ein
interaktiver Workshop mit Fallbeispielen aus der Praxis.



Was bisher geschah



**Auch auf
Englisch
verfügbar**

- Gemeinsames Grundverständnis von UX-Writing
- Definition von Heuristiken als Fundament für gutes UX-Writing
- Besonderer Fokus auf Fehlermeldungen als essenzieller Textart

Was bisher geschah

GERMAN UPA
Beratung und Schulung in der User Experience (UX)

Heuristiken für gutes UX-Writing

Checkliste

- 1 Nützlich**
Nützliche UX-Texte helfen bei der Orientierung und unterstützen Nutzerinnen bei der Erledigung ihrer Aufgaben.
□ Klart der Text auf, was die Nutzerinnen von Ihnen erwarten, um ihr Ziel zu erreichen?
□ Bieten die Texte den Nutzerinnen ausreichend Informationen, um Entscheidungen abzugeben und Entscheidungen zu treffen?
- 2 Verständlich**
UX-Texte sollten leicht zu verstehen sein. Das gelingt durch eine für die Nutzerinnen angemessene Wortwahl und möglicherweise einfache Satzstrukturen.
□ Ist das verwendete Vokabular dem Kontext angemessen und für die Nutzergruppen leicht zu verstehen?
□ Sind Fakten so einfach wie möglich und inhaltlich logisch aufgebaut?
- 3 Prägnant**
Prägnanz bedeutet, einen Sachverhalt kurz und treffend zu formulieren. Das fördert eine effiziente Interaktion der Nutzerinnen mit dem System.
□ Können überflüssige Informationen entfernt werden?
□ Sind die wesentlichen Informationen erhalten, direkt und schnell zu erfassen?
□ Ist eine aktive mit einer passiven Ansprache verwendet?
- 4 Strukturiert**
Nutzerinnen können UX-Texte besser erfassen, wenn sie inhaltlich strukturiert und optisch gegliedert sind.
□ Sind wichtige Informationen so dargestellt, dass sie schnell erfasst werden können?
□ Ist der Text einer roten Faden?
- 5 Empathisch**
Nutzerinnen werden dann motiviert, mit einem System weiterhin zu interagieren, wenn sie sich von diesem verstanden fühlen.
□ Ist der Text freundlich und respektvoll?
□ Passt der Stil des Textes zur Nutzergruppe?
□ Passt die Tonalität des Textes zur Markenpersönlichkeit?
- 6 Markenkongform**
UX-Texte sind Teil der Markenkommunikation. Sie sollten der Markensprache entsprechen, sodass sich für Nutzerinnen ein stimmiges Erlebnis ergibt.
□ Orientiert sich der Text an den relevanten Marken- und Produktmerkmalen (z. B. modern, locker, kompetent)?
- 7 Einheitlich**
Einheitliche UX-Texte vermeiden Irritationen. Nutzerinnen erwarten bei der Interaktion mit einem System verständliche, gleichartige Reaktionen.
□ Wird Terminologie konsistent angewendet?
□ Folgt der Sprachgebrauch einem klaren Modell?
- 8 Fehlerfrei**
UX-Texte, die frei von Grammatik- und Rechtschreibfehlern sind, tragen positiv zur Wahrnehmung der Seriosität eines Produktes oder Services bei. Die schärfste Kritik kommt von den Nutzerinnen.
□ Entspricht der Text den aktuellen Regeln für Rechtschreibung und Grammatik?
□ Falls mehrere Sprachen verfügbar sind: Sind die Texte in allen Sprachen fehlerfrei?

Allgemeine Hinweise

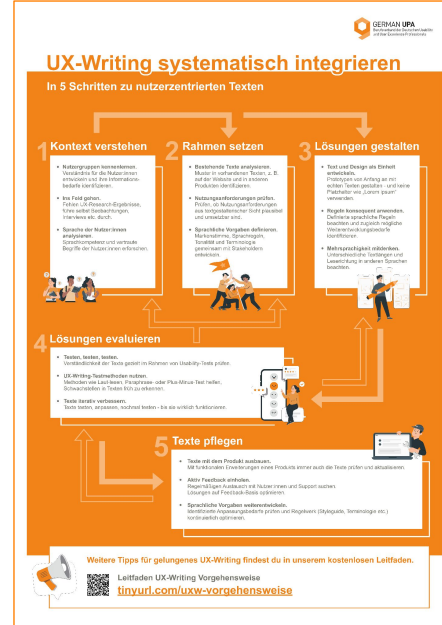
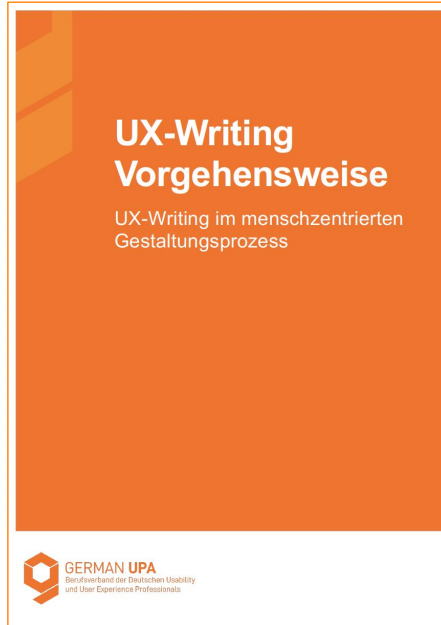
- **Rechtschreib- / Grammatik-Tools:** Nutzt die richtigen Tools für die Rechtschreibung und Grammatik. Ein Text, der nicht der Fall sein sollte, kann durch ein schlechtes Tool entstehen. Ein schlechtes Tool ist ein schlechtes Zeichen für die Qualität eines Produktes.
- **Texte der Nutzer lesen:** Führe Tests durch, um zu überprüfen, ob die gewählte Sprache verständlich ist.
- **Technische Texte:** Nutzt die richtigen Tools für die Textverarbeitung. Ein Text, der nicht der Fall sein sollte, kann durch ein schlechtes Tool entstehen. Ein schlechtes Tool ist ein schlechtes Zeichen für die Qualität eines Produktes.
- **Strukturierung und Lesbarkeit:** Nutzt die richtigen Tools für die Strukturierung und Lesbarkeit. Ein Text, der nicht der Fall sein sollte, kann durch ein schlechtes Tool entstehen. Ein schlechtes Tool ist ein schlechtes Zeichen für die Qualität eines Produktes.

Kontaktiere uns gerne!
ak-uxw@germanupa.de

- Wesentliche Inhalte der Leitfäden kompakt auf einer Seite dargestellt
- Schaubild der Heuristiken für gutes UX-Writing



Aktuellste Veröffentlichungen



- Integration von UX-Writing in menschenzentrierte Entwicklung digitaler Produkte
- Überarbeitung nach Feedback von der MuC 2024 (Veröffentlichung in den nächsten Wochen)
- Kompakte Übersicht der wichtigsten Tipps pro Phase

Vielen Dank fürs Zuhören!

Alle Infos, Dokumente und Kontaktmöglichkeiten zum AK findet ihr hier bzw. unter

<https://germanupa.de/arbeitskreise/arbeitskreis-ux-writing>



AK UX Qualitätsstandards

Der AK Qualitätsstandards

Paul Goletzko (Stellvertretende AK Leitung)

KiM GmbH / 4Pace

Dr. Rüdiger Heimgärtner

Intercultural User Interface Consulting

Anastasia Kazakova

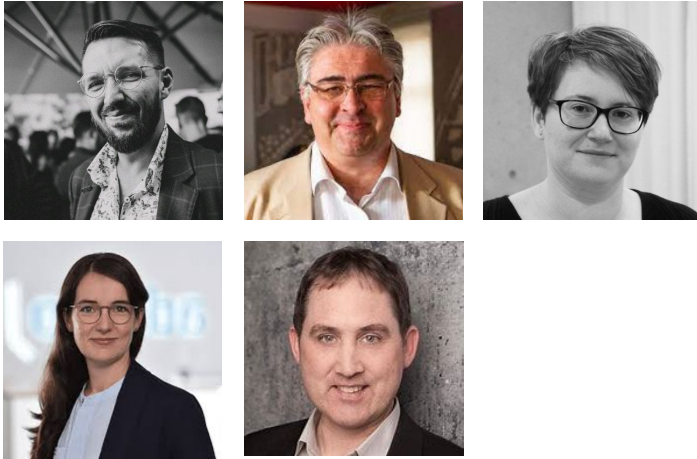
ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft

Jasmin Kuhn

adesso SE

Guido Tesch (AK Leitung)

Freiberuflich



Jeden 2. Freitag im Monat 1 ½ Std. Zoom-Call

Unsere Themen seit 2010



Photo by Hello I'm Nik on Unsplash.com

- Qualität & Standards
 - German UPA Qualitätsstandard Usability
- Kompetenz
 - CPUX-F Zertifizierung
 - Ausgründung UXQB 2013
- Berufsbild der UX Professionals
 - Welche sind die Handlungsfelder von UX Professionals?
 - Welche Soft Skills und fachliche Kompetenzen werden benötigt?
 - <http://germanupa.de/wissen/berufsbild>
- HCD-Reife in Bewerbungsgesprächen thematisieren (2022)
- Winning stakeholders – Als UX Professional Ergebnisse nachhaltig kommunizieren (2024)

Aktuell: Berufsbegleitende Fortbildungen zu Usability / UX / HCD



Photo by Kenny Eliason on unsplash.com

Ausgangslage

Berufsbegleitende Fortbildungen zu Usability / UX / HCD sind für viele wichtig, es ist aber schwierig, einen Marktüberblick zu bekommen und die Qualität von Angeboten vorab einzuschätzen.

Ziel

Zentrale Informationsstelle anbieten zur Unterstützung der Auswahl von Fortbildungsangeboten zu HCD / UX / Usability

- Was gibt es (vergleichbar, filterbar nach z.B. Attributen, Thema oder Zielgruppe)
- Wie gut ist jedes Angebot (unabhängige Qualitätsbewertung)
- Laufend gepflegt

Zielgruppe

Berufstätige UX Professionals aller Stufen und Ausrichtungen

Aktuell: Berufsbegleitende Fortbildungen zu Usability / UX / HCD



Photo by Jason Goodman on unsplash.com

Januar 2025: Start des Themas

März 2025: UX Chat

- Grundsätzliche Diskussion zum Thema

September 2025: Workshop auf der MuC

- Diskussion zum Scope (Welche Fortbildungsangebote gehören rein)
- Arbeit in Kleingruppen an Details

Aktuell

- Grundsätzliche Festlegungen zu Scope und Lösungsansatz
- Weitere Ausarbeitung der Details
- Erstellen eines Prototypen als Entscheidungsgrundlage für die German UPA



Wir freuen uns über weitere
Mitgliedschaften

Hast du auch Lust im AK QS mitzuarbeiten?

Dann melde dich gerne bei uns:

ak-qualitaetsstandards@germanupa.de

ANMERKUNGEN,FRAGEN?

ak-qualitaetsstandards@germanupa.de



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

National Experts

National Experts

National Experts 2024/ 2025



Sophie Geörger

seit Sep. 2024
→ kandidiert in 2025



Diana Kiefer

seit Jan. 2025
→ kandidiert in 2025



Mark Drexler

seit Jan. 2025
→ ausgeschieden
Mitte 2025



Was ist die Aufgabe der National Experts?

- Vertretung der Belange der German UPA beim UXQB
- Einbringen der Sicht des deutschen Berufsverbandes in die Entwicklung und Weiterentwicklung der Usability Engineering Curricula und Zertifizierungen

Und was ist das UXQB?





International Usability and UX Qualification Board (UXQB)

Zusammenschluss internationaler Experten zur Entwicklung und Pflege des Zertifizierungsprogramms “**C**ertified **P**rofessional for Usability and **U**ser **E**xperience - CPUX”

Mitgliedsorganisationen:



German UPA



UX Schweiz



UXPA UK



UX Danmark



UX PRO Austria

Persönliche Mitglieder:

- Thomas Geis (Vorsitzender)
- Holger Fischer
- John Goodall
- Dr. Rüdiger Heimgärtner
- Rolf Molich
- Sandra Murth
- Elvi R. Nissen
- Knut Polkehn
- Matthias Reisemann





Zertifikate des UXQB

> 10.000
CPUX-Zertifikat
e weltweit 🎉

Zertifikat	Stand Juni 2020	Stand Juni 2021	Stand Juni 2022	Stand Juni 2023	Stand Juni 2024	Stand Juni 2025
CPUX-F Foundation Level	5.509	6.361	7.185	8.173	8.897	9.593
CPUX-M UX and HCD Management	-	-	-	22	109	219
CPUX-UR User Requirements Engineering	221	245	273	344	388	399*
CPUX-DS Designing Solutions	-	25	82	99	152	171**
CPUX-UT Usability Testing & Evaluation	101	116	131	147	164	177***

*399 Theorie & Praxis, 12 Theorie, ** 171 Theorie & Praxis, 9 Theorie, *** 177 Theorie & Praxis, 27 Theorie



Aktivitäten der NEs an den CPUX-Curricula, Okt. 2024 bis Sep. 2025

- **CPUX-F Curriculum** V4.01, Januar 2023
Editor: Matthias Reisemann, Co-Editor: Rolf Molich
→ Mitarbeit von Sophie in working group
 - Curriculum-Update in Vorbereitung
- **CPUX-M Curriculum** V1.01, Oktober 2022
Editor: Rolf Molich, Co-Editor: Elvi Nissen
→ Mitarbeit von Mark in working group
 - aktuell keine Aktivitäten?



Aktivitäten der NEs an den CPUX-Curricula, Okt. 2024 bis Sep. 2025

- **CPUX-UR Curriculum V3.2.2, März 2023**

Editor: Thomas Geis, Co-Editor: Knut Polkehn

→ Mitarbeit von Diana in working group

- Überarbeitung der Beispiel-Prüfungsaufgaben - Mai 2025
- Überarbeitung der Checkliste für die praktische Prüfung - Mai 2025

- **CPUX-DS Curriculum V1.01a, Juni 2021**

Editor: Knut Polkehn, Co-Editor: Daniela Keßner

→ Mitarbeit von Sophie in working group

- aktuell keine Aktivitäten

- **CPUX-UT Curriculum V1.20, Mai 2025**

Editor: Rolf Molich, Co-Editor: Bernard Rummel

→ Mitarbeit von Diana in working group

- Überarbeitung des Curriculums - Mai 2025
- Überarbeitung der Prüfungsordnung u. Checkliste für die praktische Prüfung - Juni 2025



Veranstaltungen mit Berichten der NEs Okt. 2023 bis Sep. 2024

Teilnahme an folgenden (Online) Veranstaltungen:

National Experts

- Jour Fixe der National Experts der German UPA (2 wöchentlich)

German UPA

- Teilnahme an den AK-Leitenden-Treffen (1x pro Quartal)
- German UPA Mitgliederversammlung (Sep. 2025)
- German UPA Vollversammlung (März 2025)

UXQB

- UXQB Vollversammlung (Jan. 2025)
- RTP-Day (Jan. 2025)

Get Yourself Certified!

Gibt es Fragen an uns?



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

Verabschiedung



Danke für eure Arbeit in 2024 / 2025

National Experts



Sophie Geörger



Diana Kiefer



Mark Drexler

Wahl der National Experts



Wir haben zur Bewerbung als National Expert aufgerufen....

Daraufhin haben sich drei Kandidaten*innen beworben, so dass es keine Abstimmung der Arbeitskreis Mitarbeitenden bedarf.

National Experts Wir gratulieren...

**National Experts
2025/2026**



Sophie Geörger



Diana Kiefer



Lukas Rein

Vorstellung: Sophie Geörger



Sophie Geörger



Mediengestalterin 2009 -12 | Intermediales Design (B.A.) 2016



Im UX-Bereich tätig seit 2012, selbständig seit 2022



UX360° – Certified UX & Usability Expert (XDi)
– anerkannt durch German UPA



Jahrgang 1987, mag Milchkaffee ohne Zucker



Karlsruhe, Deutschland | gebürtig aus der Pfalz



Sophie Geörger

WARUM?

1. Ich möchte meine langjährige Erfahrung und Leidenschaft für UX einbringen.
2. Ich will aktiv zur Weiterentwicklung und Stärkung des UX-/Usability-Berufsbildes beitragen.
3. Mein Ziel ist es, hohe Standards in Usability und User Experience weiter voranzutreiben.
4. Ich setze mich dafür ein, dass unsere Community von hochwertigen Lehrplänen und Zertifizierungen profitiert.

WIE?

Ich möchte mein Wissen und meine praktischen Erfahrungen aktiv in die Workinggroups des UXQB einbringen, an Reviews und Stellungnahmen mitwirken, Feedback aus der Community bündeln und weitergeben.

Vorstellung Diana Kiefer

Diana Kiefer



Diplom-Wirtschaftsinformatikerin (DH)



Im UX-Bereich tätig seit 2003, selbständig seit 2008



CPUX in allen Advanced Level (UR, DS, UT)



Jahrgang 1980, verheiratet, 2 Kinder



Karlsruhe, Deutschland



Diana Kiefer

WARUM?

Als National Expert möchte ich meine Perspektive einbringen:

1. Als UX Designerin für B2B-Anwendungen, speziell auch Anwendungen für Angestellte
2. Als externe Beraterin im Vergleich zu Inhouse-Consulting, da ich beide Sichtweisen kenne
3. Als Teilnehmerin bei den UXQB-Zertifizierungen

WIE?

Ich arbeite gerne in interdisziplinären Teams, weil ich den Austausch mag und überzeugt bin, dass es einen ganzheitlichen Blick auf die Sache braucht, um ein optimales Ergebnis zu erreichen.



Vorstellung Lukas Rein

Lukas Rein



Lukas Rein

Seit 2018 bin ich als UX Professional in verschiedenen Rollen und Unternehmen unterwegs.

Aktuell bringe ich mein Können und Wissen im Medizinbereich ein, in der Weiterentwicklung eines Krankenhausinformationssystems.

Unser Feld steht aktuell vor einem großen Wandel und großen Herausforderungen bei denen Ich hoffentlich wichtige Impulse setzen kann.

Als National Expert möchte ich den UXBQ aktiv mitgestalten, Standards zu etablieren und zu stärken und mein Wissen einbringen zu können.

Ich freue mich sehr auf Vernetzung und Austausch mit nationalen und internationalen UX Professionals und auf alles im kommenden Jahr.

Wir sehen uns...

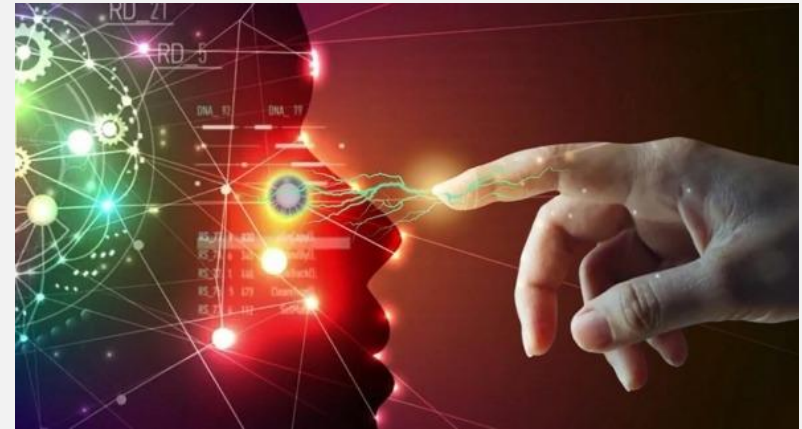


World Usability Day

13. November 2025

EMERGING TECHNOLOGIES AND
HUMAN EXPERIENCE

<http://worldusabilityday.de>



UX Festival Vorankündigung

20. & 21. Juni 2026

Ticketverkauf ab 1. Dezember 2025

<https://www.ux-festival.org>



AUF WIEDERSEHEN



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals