BRANCHENREPORT 2026
UX/USABILITY

447 Teilnehmer*innen nahmen an der Befragung zur Situation von User Experience (UX) und Usability Professionals in Deutschland im Jahr 2026 teil. (Vergleich: 339 Teilnehmer*innen)

Demografie

Geschlecht

54% ♀ ø 34,8 Jahre

45% ♂ ø 42,2 Jahre

1,0% ⚧

Alter

max 65 · Durchschnitt 39,4 Jahre · min 22

Berufserfahrung

max 39 · Durchschnitt 11,3 Jahre · min 0

Das UX Netzwerk der German UPA: 2046 Mitglieder deutschlandweit (und darüber hinaus)

Bundesländer im Vergleich: Mitglieder pro eine Million Einwohner in Prozent.



- 22,8% Bayern
- 19,0% Nordrhein-Westfalen
- 16,9% Baden-Württemberg
- 9,9% Berlin
- 6,8% Niedersachsen
- 6,0% Hamburg
- 6,0% Hessen
- <4,0% andere Bundesländer

Männliche Professionals: 14,3 Jahre Berufserfahrung.

Weibliche Professionals: 9,1 Jahre Berufserfahrung.

Ausbildung

Top 5 Studienfächer

- 10% Medieninformatik
- 9% Kommunikationsdesign
- 8% Psychologie
- 6% Informatik
- 5% HCI

weitere Nennungen: 5% Digitale Medien, 4% Informationsdesign, 4% Mediengestaltung

Top Ausbildungen

- 35% Mediengestalter*in
- 65% CPUX / CPUE (über 50 weiteren zertifizierten Qualifikationen)

Weitere häufig genannte Antworten: UXQB (IPA Personas), acht (CPUX), Spiegel Institut (TAU, BA FS), ProContext (FS), Usability Academy (FS). Die Vielfalt bleibt hoch: 67 weitere Ausbildungsbereich wurden genannt.

Hochschulen

Top 3

- 6% HS Hochen Stuttgart
- 3% Universität Duisburg-Essen
- 3% Hochschule Kaiserslautern
- <3% andere Hochschulen

Abschlüsse

Top 5

- 36% Master
- 30% Bachelor
- 21% Diplom
- 4% Promotion
- 4% Magister
- 5% Andere

Wie beginnt eine UX-Laufbahn?

- 43% Studium
- 35% Aufgaben im Beruf
- 7% Gleiche
- 6% Praktikum
- 6% Eigenes Interesse

26,0% hatten UX schon zu Studienbeginn im Blick

Berufsbezeichnungen

Rang 1-5 am Vergleich (heute und vor 8 Jahren)

2018: 18% UX Designer

- 9% UX Consultant
- 8% Usability Engineer
- UX Researcher
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin

2025: 28% UX Designer

- 16% UX Consultant
- 6% UX Researcher
- 4% Head of UX
- 3% UX Manager, Usability Engineer und UI Designer

Tätigkeitsfelder

Top 5

- 33% Industrie & Logistik
- 29% Finanzdienstleistung
- 26% Medizin und Pflege
- 24% Öffentlicher Dienst
- 23% Automobil
- 21% e-Commerce

weitere Nennungen: 12% Elektronik, 9% Hochschule/Lehre, 9% Bauen und Wohnen, 8% Versicherung/Spiele, 7% Food/FMCG, 5% Touristik, 4% Beleuchtung

Kriterien für einen Jobwechsel

Mehrfachnennungen möglich

- 38% Gehalt und Vergütung
- 28% Entwicklungs- und Aufstiegschancen
- 26% Unternehmenskultur
- 23% Führungsqualität des Arbeitsgebers
- 23% Standort/Nähe
- 22% Arbeitsplatzsicherheit und Verantwortungsbereich
- 21% Stabilität und Sicherheit des Arbeitsgebers
- 17% Branche und Sektor
- 16% Vereinbarkeit von Beruf und Familie
- 12% Unternehmenswerte und Leitbild

Primäre Zielgruppe der Projekte

Mehrfachnennungen möglich

- 82% B2B
- 54% B2C
- 42% Intern

Das hat Potential!

Artificial Intelligence
Claude
Prototyping
Vibe Coding
Accessibility / Barrierefreiheit
Figma

Das nervt!

Artificial Intelligence
Überforderndes / unreflektiertes KI-Einsatz
Vibe Coding und KI-Hype
Übermäßige Kritik und Angst vor KI
UX-Relevanz immer wieder verteidigen
Social Media

Ungenutztes Potenzial

Barrierefreiheit und Inklusion
KI-Anwendungen
Nachhaltigkeit
UX / User Research

Welche KI-Tools werden genutzt?

53%

- 43% Claude / Anthropic
- 41% ChatGPT / OpenAI
- 29% Copilot / Microsoft
- 14% Figma AI
- 12% Google Gemini
- 8% Perplexity
- 7% Interne KI-Lösungen

Wie wird KI eingesetzt?

71%

- 69% Texte überarbeiten
- 65% Recherche
- 65% Ideen / Brainstorming
- 60% Texte zusammenfassen
- 53% Ideen reflektieren
- 45% Gesprächspartner
- 41% Übersetzen
- 27% Bilder / Grafiken
- 22% Aufgaben abgeben

84,8% Angestellte vs. 11,4% Selbständige

Zufriedenheit im Job

- 65% eher und sehr zufrieden
- 35% mittelmäßig zufrieden bis sehr unzufrieden

Art der Selbständigkeit

- Entwicklungsunternehmen 4%
- Consulting 8%
- Designstudio/-büro 8%
- Agentur 18%
- Freelancer*in 29%
- Beratung 29%

Unternehmensgröße

- 5% 1 bis 9 Mitarbeiter
- 22% 10 bis 49 Mitarbeiter
- 6% 50 bis 99 Mitarbeiter
- 31% 100 bis 499 Mitarbeiter
- 29% 500 bis 4.999 Mitarbeiter
- 15% >5.000 Mitarbeiter

Unternehmensgröße

- 28% Andere allein
- 22% Unternehmer*in + (angestellte*r)
- 28% Unternehmer*in + 1-9 Angestellte

Verdienst Angestellte

Durchschnitt des Bruttojahresgehaltes (Vollzeit)



max 103.000 Euro · min 35.344 Euro

Bruttojahresgehalt 2026 (Vollzeit)
Gesamt-Durchschnitt
66.211 Euro

Verdienst Selbständige

Durchschnitt des Bruttojahresgehaltes (Vollzeit)

Aufgrund der geringen Teilnehmer*innenzahl an Selbständigkeiten können diese Werte nur bedingt als Referenz dienen.



max 200.000 Euro · min 18.000 Euro

Bruttojahresgehalt 2026 (Vollzeit)
Durchschnitt
104.000 Euro

Durchschnittlicher Tages- und Stundensatz

Auslastung 134 Tage/Jahr

- Tagessatz (ø 8 Std.): 964 Euro · max 1.200 Euro · Durchschnitt · min 540 Euro
- Stundensatz (ø 60 Min.): 106 Euro · Durchschnitt · max 130 Euro · min 76 Euro

Durchschnitt des Bruttojahresgehaltes nach Berufserfahrung (Vollzeit)

- 1 – 3 Jahre: 51.209 Euro
- 4 – 7 Jahre: 61.878 Euro
- 8 – 12 Jahre: 78.092 Euro
- >12 Jahre: 75.152 Euro

Schwierigkeiten bei der Suche von Mitarbeitenden

Mehrfachnennungen möglich

- 37% Gehaltsvorstellungen
- 31% Fehlendes Fachwissen
- 29% Mangelnde Berufserfahrung
- 20% Mangelndes Soft-Skills
- 6% Expertise bzgl. Programmier-Tools
- 4% zu wenige Bewerber*innen

Gehaltsentwicklung im letzten Jahr

+2.519 Euro

max 8.364 Euro · Durchschnitt · min 0 Euro

Homeoffice

- 6% Nie
- 16% Manchmal
- 45% Gewünscht
- 33% Immer

Homeoffice

- 14% Nie
- 10% Manchmal
- 33% Gewünscht
- 43% Immer

Dauer bis zur Stellenbesetzung

Durchschnitt: 2,7 Monate
max 6 Monate

Urlaubstage pro Jahr

max 42 Tage · Durchschnitt: 29,8 Tage · min 20 Tage

Herausforderung der Unternehmenseinwicklung

Mehrfachnennungen möglich

- 65% Investitionsbereitschaft der Auftraggeber*innen erhöhen
- 61% Kontakt zu potenziellen Auftraggeber*innen herzustellen
- 47% Vermittlung der Relevanz von UX/Usability
- 28% Balance zwischen User und Business Goals
- 26% Professionalitätsabgrenzung
- 6% Umsetzung
- 2% Anerkennung bei Entwicklern

Erfolgreichste Akquise über

1. Text Beziehungen, Ausschreibungen und berufliche Netzwerke
2. Persönlichkeitstester und Arbeitsagentur

Auftragslage und Akquise

Auftragslage: 2,8 / 5 (Zufriedenheit mit Auftragslage 2026)

Akquise: 2,7 / 5 (Erwartung für das kommende Jahr)

Die bekanntesten UX-Abteilungen und UX-Unternehmen im deutschsprachigen Raum

Nennungen

- 104 UMI
- 91 UX+I
- 59 AXEL ERESULT
- 55 DATEV
- 52 spiegel institut
- 44 usability.de
- 43 adesso
- 42 TEXTGRADE
- 42 CROSSIX
- 40 artop
- 33 uintent
- 29 48

GERMAN UPA
Berufsverband der Informationsarchitekten und User Experience Professionals

Branchenreport UX/Usability 2026
Autor*innen: Stefan Pfeiffer, Daniel Wiegreffe, Daniel Ziethen, Mirko Gabler
Datenerhebung: Uwe Flechsenhar

Die Grafiken dürfen unter unter Creative Commons License CC BY SA 3.0 DE verwendet werden
Bitte Quellenangabe und Verlinkung nicht entfernen.