

Marc Hassenzahl und Sarah Diefenbach

Neues aus der Usability-Branche: Arbeitssituation und Gehälter 2007

1. Usability als Beruf

Usability als Beruf? Wie soll das aussehen? Was macht man da? Wo arbeitet man? Und was kann man mit Usability verdienen? Beantworten können diese Fragen natürlich am besten „Usability Professionals“ – Personen, die sich beruflich mit der Verbesserung der Gebrauchstauglichkeit interaktiver Produkte beschäftigen. Darum hat das German „Chapter der Usability Professionals‘ Association“ (www.gc-upa.de), der erste Berufsverband für Usability Professionals nachgefragt: Reitmayr und andere (2004) initiierten 2003 den ersten Branchenreport Usability; um daraus eine Tradition werden zu lassen fand in diesem Jahr eine erneute Befragung unter Usability Professionals statt. Der Branchenreport Usability 07 fasst die Angaben von 185 Usability Professionals zu Ausbildung, Arbeitssituation, Verdienst und Einschätzung der Branche zusammen. Zur Teilnahme an der Online-Befragung wurden die Mitglieder des GC-UPA und die Beschäftigten von 15 Usability-Unternehmen im deutschsprachigen Raum eingeladen. Die Steigerung der Beteiligungszahl um 60 % gegenüber 2003 demonstriert das gesteigerte Selbstverständnis von Usability Professionals.

In der Usability-Branche sind Männer in etwa doppelt so häufig vertreten wie Frauen, das Durchschnittsalter liegt bei 35 Jahren. Unter den Befragten waren sowohl Berufseinsteiger als auch „alte Hasen“ mit über sechs Jahren Erfahrung vertreten. Auffällig sind die Unterschiede zwischen weiblichen und männlichen Usability Professionals: Frauen verfügen über signifikant weniger Berufserfahrung als Männer, was aber mit dem Altersun-

terschied von durchschnittlich knapp vier Jahren zu erklären ist. Unter den Befragten, die Angaben zur Region ihres Arbeitsplatzes machten, waren Usability-Professionals, die im Süden Deutschlands

arbeiten, mit 42 % am stärksten repräsentiert. Es folgen die Regionen Westen (23 %), Norden (19 %) und Osten (11 %). Die übrigen (6 %) sind Usability Professionals, die im Ausland arbeiten.

Tabelle 1: Studienfächer und Ausbildungsinstitute von Usability Professionals

INDUSTRIEDESIGN	INFORMATIONSWISSENSCHAFTEN
TU Delft	FU Berlin Informationswissenschaften
Hochschule für Kunst und Design Burg Giebichenstein Halle/Saale	Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg Bibliotheks- und Informationsmanagement
Hochschule Magdeburg	Universität Hildesheim Internationales Informationsmanagement
Universität Wuppertal	Hochschule der Medien Stuttgart Informationsdesign und Informationsmanagement
PSYCHOLOGIE	MEDIEN
FU Berlin Medienpsychologie	Technische Fachhochschule Berlin Medieninformatik
HU Berlin Ingenieurpsychologie	Universität Bremen Digitale Medien
Universität Bielefeld	FH Darmstadt Media System Design
Universität Bonn	Universität Dresden Medieninformatik
Ruhr Universität Bochum	FH Furtwangen Medieninformatik + Online Medien
TU Braunschweig	TU Ilmenau Medientechnologie und Angewandte Medienwissenschaft
TU Darmstadt	FH Kaiserslautern Digitale Medien
Universität Erlangen-Nürnberg	Kunsthochschule für Medien Köln Mediendesign
Universität Freiburg	Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig Medientechnik
Universität Hamburg	Hochschule der Medien Stuttgart Informationsdesign
Universität Kiel	Universität Trier Medienwissenschaft
Universität Mannheim	Universität Weimar Mediengestaltung
Universität Oldenburg	
Universität Osnabrück	
Universität Regensburg	
Universität des Saarlandes	
Hochschule Zittau/Görlitz	

2. Ausbildung zum Usability Professional

Eine klassische Usability-Ausbildung gibt es leider noch nicht. Daher ist es interessant zu erfahren, wie die Ausbildungswege von den in der Branche tätigen Personen aussehen, und ob sich Qualifikationen identifizieren lassen, die als besonders gute Vorbereitung zählen können. Die Mehrheit der Befragten (53 %) berichtet, unter anderem im Rahmen ihres Studiums Wissen über Usability erworben zu haben. Die hierbei am häufigsten genannten Studienrichtungen waren Psychologie, Medien, Informationswissenschaften und Industriedesign. In Tabelle 1 sind alle genannten Ausbildungsinstitute, sowie ggf. die spezifischen Studiengangbezeichnungen aufgeführt.

Da für den Wissenserwerb im Bereich Usability neben spezifischen Angeboten wie Schulungen oder Workshops auch andere Möglichkeiten für die berufsbegleitende Weiterbildung genutzt werden, wurden die Befragten gebeten, ihre jeweils letzte Aktivität zu beschreiben, die im weitesten Sinne der Weiterbildung im Bereich Usability diene. Die meist genannte Aktivität war das Lesen von Fachliteratur (37 %), gefolgt vom Besuch von Konferenzen oder Tagungen (21 %) wie GOR, Mensch & Computer, CHI und andere (siehe Tabelle 2).

Zur Abfrage der Arbeitsbereiche von Usability Professionals wurden als Vorauswahl die Bereiche Web, Industrie, Mobile, Büro und Unterhaltung angeboten, auch Mehrfachnennungen und die

Tabelle 2: Konferenzen

KONFERENZEN
General Online Research (www.gor.de)
Mensch & Computer (www.mensch-und-computer.de)
CHI (www.chi2007.org)
Berliner Werkstatt Mensch-Maschine-Systeme (www.zmms.tu-berlin.de/de/veranstaltungen/BWMMS.php)
Ueware (www.vdi.de/ueware2006)
see (www.see-conference.org)
PROKOM (www.prokom2007.de)
Mobile HCI
MIX (www.visitmix.com)
re:publica (re-publica.de)
Interaktionsdesign (interface.fh-potsdam.de/innoforum)

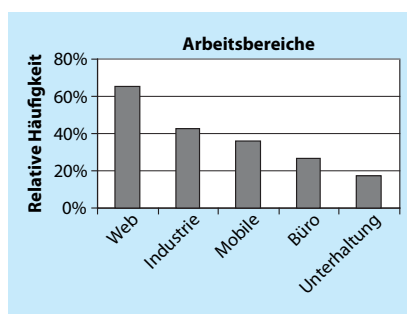


Bild 1: Arbeitsbereiche von Usability Professionals

Nennung anderer Bereiche war möglich. Zusätzlich genannte Bereiche waren beispielsweise Medizin, Forschung, Automotive und Software. Von den vorgegebenen Bereichen waren Web (65 %) und Industrie (43 %) die meist genannten (siehe Bild 1).

Häufig in Kombination anzutreffen sind die Bereiche Mobile, Unterhaltung und Web, gleiches gilt für die Bereiche Industrie und Büro. Eine Faktorenanalyse deckt diese Zusammenhänge auf (Faktor 1: Web, Mobile, Unterhaltung, Faktorladungen .623-.825; Faktor 2: Industrie, Büro, Faktorladungen .732 + .826). Diese Faktoren können auch zur Erklärung von Gehaltsunterschieden herangezogen werden. Im Industrie- und Büro-

Bereich liegen die Durchschnittsgehälter höher als in den anderen Bereichen.

3. Arbeitssituation

3.1 Angestellte

Die große Mehrheit (76 %) der Usability Professionals arbeitet als Angestellte. Was die Größe des Unternehmens betrifft, so ist die Beschäftigung bei Unternehmen mit mehr als 50 Beschäftigten der Regelfall; 56 % arbeiten bei einem Unternehmen mit über 100 Beschäftigten. Wie auch in anderen Branchen, spielt die Unternehmensgröße unter anderem für Gehaltsunterschiede eine Rolle (Königes, 2006), je größer das Unternehmen, umso besser der Verdienst: in kleinen Unternehmen mit weniger als 10 Mitarbeitern verdienen Angestellte durchschnittlich 36.950 € (Brutto-Jahresgehalt), in Unternehmen mit bis zu 50 Beschäftigten sind es 40.433 €, bei bis zu 100 Beschäftigten schon 48.533 € und bei größeren Unternehmen 56.010 €. Darüber hinaus ist für die Gehaltsunterschiede zwischen Angestellten von Bedeutung, wie lange sie schon für das Unternehmen arbeiten, und ob sie Personalverantwortung tragen, wobei beide Zusammenhänge durch die Berufserfahrung mode-

Tabelle 3: Berufsbezeichnungen

BERUFSBEZEICHNUNGEN	
Concept Developer	Research Consultant
Consultant Automotive	Screen Designer
Consultant Creative Design	Solution Specialist
Consultant User Experience	Usability Consultant
Customer Acceptance Manager	Usability Design Expert
Designerin	Usability Engineer
Entwicklungsingenieur	Usability Engineer
Hard-/Software Engineer	Usability Expert
Head of Usability Services	Usability Manager
Head of User Experience	User Experience Architect
Human Factors Specialist	User Experience Consultant
Information Architect	User Experience Designer
Informationsdesigner	User Experience Specialist
Interface Designer	User Experience Specialist
Internet Consultant	User Interface Designer
Manager User Experience	User Interface Design Specialist
Online Research Specialist	User Interface Designer
Product Designer	User Researcher
Product Manager	Validation Expert
Research Associate	Web Engineer

riert werden. Personen mit längerer Unternehmenszugehörigkeit verfügen auch eher über eine größere Erfahrung im Usability-Bereich allgemein, und bekommen eher Personalverantwortung übertragen: unter den Usability Professionals mit Personalverantwortung verfügt der Großteil bereits über 4–6 Jahre Berufserfahrung, ansonsten sind es meist 1–3 Jahre. Angestellte mit Personalverantwortung können sich allerdings nur zu einem geringeren Anteil ihrer Arbeitszeit der Beschäftigung mit Usability widmen: während die Befragten ohne Personalverantwortung angaben, 72 % ihrer Arbeitszeit für Tätigkeiten im Bereich Usability zu nutzen, sind es bei den Angestellten mit Personalverantwortung nur 54 %. Die häufigsten Berufsbezeichnungen der Angestellten sind „Usability Consultant“ und „User Interface Designer“. In Tabelle 3 sind die 40 meist genannten Berufsbezeichnungen aufgelistet.

3.2 Selbstständige

Wie die Angestellten mit Personalverantwortung beschäftigen sich auch die selbstständig tätigen Usability Professionals nur durchschnittlich 50 % der Arbeitszeit mit Usability. Die Mehrheit der Inhaber und Freiberufler (57 %) würde ihre Unternehmung als „Beratung“ bezeichnen. Auf die Frage nach der größten Herausforderung bei der Entwicklung einer Unternehmung im Bereich Usability wurden unterschiedlichste Aspekte vom „Fehlen einer standardisierten Ausbildung für Usability Professionals“ bis hin zur „Schwierigkeit, den Nutzen von Usability aufzuzeigen“ genannt. Die zahlreichen Nennungen wurden in Kategorien zusammengefasst (siehe Tabelle 4).

Tabelle 4: Herausforderungen der Usability-Branche

HERAUSFORDERUNGEN DER BRANCHE
Fehlen einer standardisierten Ausbildung
„Trittbrettfahrer“
Gute Mitarbeiter finden
Methodenkompetenz erwerben
Nutzen von Usability aufzeigen
Unbekanntheit des Themas
Netzwerkbildung
Geringe Investitionsbereitschaft der Kunden
Ständige Akquise
Integration von Usability in Entwicklungsprozesse

4. Verdienstmöglichkeiten

Das durchschnittliche Bruttojahresgehalt in der Usability-Branche liegt bei 52.260 € (min 12.000 €, max 120.000 €). Wichtigster Faktor für Gehaltsunterschiede ist die Berufserfahrung: das Einstiegsgehalt liegt bei durchschnittlich 37.800 €, nach 1–3 Jahren sind es schon 44.545 € und bei über sechs Jahren sind es im Mittel schon 66.761 € (siehe Bild 1).

Es bestehen Unterschiede zwischen den Gehältern von weiblichen und männlichen Usability-Professionals, signifikant sind diese nur für die Gruppe der Usability Professionals mit über sechs Jahren Usability-Erfahrung. Da die Berufserfahrung nicht in Jahren sondern durch vorgegebene Antwortkategorien abgefragt wurde, kann in diesem Bereich leider nicht weiter zwischen Personen mit gerade sechs Jahren und deutlich über sechs Jahren Berufserfahrung differenziert werden; es bleibt also unklar, ob es sich hier tatsächlich um geschlechtsspezifische Gehaltsunterschiede oder um eine Verzerrung durch mangelnde Differenzierung der Berufserfahrung im oberen Bereich handelt (siehe Bild 3).

Vergleicht man die Einstiegsgehälter mit der IT-Branche, schneiden Usability-Professionals etwas schlechter ab als ihre Kollegen: in der IT-Branche verdienen Berufseinsteiger durchschnittlich 41.000 € (Donath, 2005), in der Usability-Branche sind es nur 37.800 €. Bedenkt man jedoch, dass knapp ein Drittel der Usability Professionals Psychologen sind, sieht die Gehaltssituation in der Usability-Branche im Vergleich zu den klassischen Tätigkeitsfeldern von Psychologen deutlich besser aus: in sozialen Einrichtungen beträgt das Durchschnittsgehalt in den ersten zwei Jahren nur 33.122 €, im Gesundheitswesen 36.423 € und in Forschungsinstituten immerhin 37.851 € (Berufsverband deutscher Psychologinnen und Psychologen, o.J.). Das auch aus anderen Branchen bekannte Gehaltsgefälle innerhalb Deutschlands (Friedrichsen, 2006) ist auch in der Usability-Branche vorzufinden: Usability Professionals, die im Norden oder Osten Deutschlands arbeiten, verdienen mit durchschnittlich 42.281 € deutlich weniger als ihre Kollegen aus den Regionen Süden und Westen, hier sind es 56.777 € (siehe Bild 4).

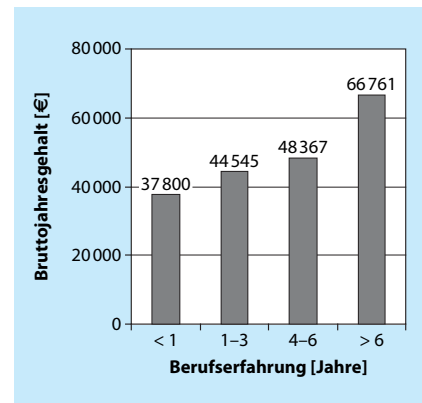


Bild 2: Gehälter von Usability Professionals in Abhängigkeit der Berufserfahrung

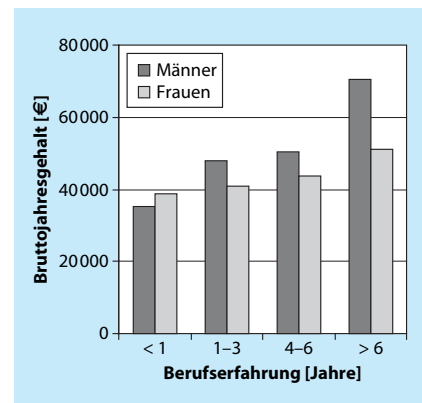


Bild 3: Gehälter von weiblichen und männlichen Usability Professionals in Abhängigkeit der Berufserfahrung

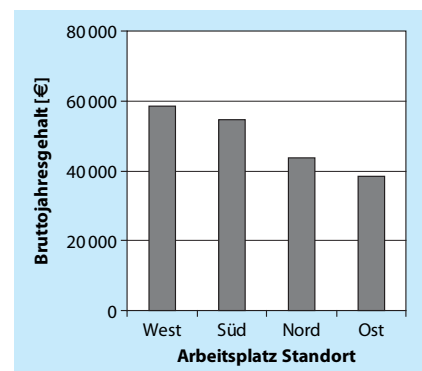


Bild 4: Gehälter von Usability Professionals in Abhängigkeit des Arbeitsplatz Standorts

Viele der selbstständig arbeitenden Usability Professionals gaben anstatt ihres Bruttojahresgehalts ihren üblichen Stundensatz an, der Mittelwert beträgt hier 89 €. Unterschiede in Abhängigkeit von Berufserfahrung, Geschlecht oder Region des Arbeitsplatzes konnten hier nicht festgestellt werden, was jedoch auch an der geringen Stichprobengröße ($n = 31$) liegen kann.

5. Branche

Für einen Überblick über die Unternehmen der Branche, wurden die Befragten gebeten, das ihrer Meinung nach be-

Tabelle 5: Unternehmen, die sich mit Usability beschäftigen

UNTERNEHMEN	ANZAHL DER NENNUNGEN
SirValUse	36
UI Design	34
SAP	23
ProContext	11
e-Result	10
Fraunhofer Institut	5
Microsoft	5
Siemens	3
Google	2
psychonomics	2
DaimlerChrysler	2
eye square	2
Syzygy	2
Ergosign	2
Sapient	2
IBM	2
d-SIRE	1
Aperto	1
Colani	1
Zeix	1
Nielsen Norman Group	1
Philips	1
ears and eyes	1
phaydon	1
Audi	1
Ergonomie.experten	1
Netflow	1
Apple	1
GUI Design	1
scoreberlin	1
Artop	1

kannteste Unternehmen im deutschsprachigen Raum zu nennen, das sich mit Usability beschäftigt. Über die Hälfte der Befragten nannten SirValUse, UI Design oder SAP. Von 20 % wurden Unternehmen genannt, die außer ihnen keine oder nur eine andere Person nannte. Alle genannten Unternehmen sind in Reihenfolge der Häufigkeit ihrer Nennung in Tabelle 5 aufgeführt.

Die Vielfältigkeit der Nennungen demonstriert, dass das Thema Usability in der allgemeinen Unternehmenslandschaft wachsende Akzeptanz erfährt. Dennoch werden die wenig verbreitete Einsicht der Notwendigkeit von Investitionen in Usability und die fehlende standardmäßige Einbindung von Usability-Tests in Entwicklungsprozesse als schwerwiegendste Probleme der Branche beurteilt. Damit Usability Professionals in der Öffentlichkeit mehr Anerkennung erlangen, ist es wichtig Informationen über ihr für viele noch unbekanntes Berufsfeld bereit zu stellen. Regelmäßige Berichte über die Branche leisten hierzu einen wichtigen Beitrag. Wir hoffen für den nächsten Branchenreport auf eine noch steigende Beteiligungsrate und positive Ergebnisse über die Entwicklung der Branche.

Danksagung

Wir danken der kuehlhaus AG für die Versendung der Einladungen zur Umfrage zum Branchenreport Usability 07 sowie allen Usability Professionals, die sich an der Umfrage zum Branchenreport Usability 07 beteiligt haben.

Literatur

Berufsverband deutscher Psychologinnen und Psychologen: Durchschnittliche Jahresgehälter von Psychologen, o.J., <http://www.bdp-verband.org/beruf/gehalt.shtml>, Abruf am 05.06.2007.
Donath, A.: Deutsche IT-Gehälter stagnieren auf hohem Niveau, 2005, <http://www.golem.de/0503/36708.html>, Abruf am 15.06.07.

Friedrichsen, H.: Wo die höchsten Gehälter gezahlt werden, 2006, <http://www.spiegel.de/unispiegel/jobundberuf/0,1518,427407,00.html>, Abruf am 14.06.07.

Königes, H.: IT-Gehälter 2006: Spezialisten legen deutlich zu, 2006, http://www.computerwoche.de/job_karriere/gehaelter/582680/index2.html, Abruf am 15.06.07.

Reitmayer, E.; Vogt, P.; Beu, A.; Mauch, D.; Röse, K.: Branchenreport und Honorarspiegel 2003 – Befragung zur Situation der Usability Professionals in Deutschland. German Chapter of the Usability Professionals' Association e.V., 2004.



1 Marc Hassenzahl hat sein Studium der Psychologie mit Nebenfach Informatik an der Technischen Universität Darmstadt 1998 abgeschlossen. Danach arbeitete er als „Usability Engineer“ im Fachzentrum „User-Interface Design“ der Siemens AG in München, als „Senior Usability Consultant“ bei der User Interface Design GmbH in München und als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Psychologie der Technischen Universität Darmstadt in den Bereichen Sozialpsychologie, Forschungsmethodik und Urteilen und Entscheiden. Seit August 2006 ist er Juniorprofessor für Wirtschaftspsychologie und Mensch-Technik-Interaktion an der Universität Koblenz-Landau.

Seine Forschungsinteressen liegen im Bereich „Usability Engineering“, attraktive Software (hedonische Qualität, Spaß bei Umgang mit Computern, „Joy of Use“), neue Analyse- und Evaluationsmethoden und wirtschaftspsychologischen Fragestellungen. Er ist Gründungsmitglied und seit 2006 Präsident des „German Chapters der Usability Professionals Association“. E-Mail: hassenzahl@uni-landau.de

2 Sarah Diefenbach hat an der Technischen Universität Darmstadt Psychologie mit Nebenfach Informatik studiert. Seit April 2007 arbeitet sie als Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Wirtschaftspsychologie und Mensch-Technik-Interaktion an der Universität Koblenz-Landau. E-Mail: diefenbach@uni-landau.de