

Branchenreport Usability 2011

Ergebnisse einer Befragung unter Usability Professionals in Deutschland

Sarah Diefenbach

Folkwang Universität der Künste
Universitätsstraße 12
45141 Essen
sarah.diefenbach@folkwang-uni.de

Daniel Ullrich

Technische Universität Darmstadt
Alexanderstraße 10
64283 Darmstadt
ullrich@psychologie.tu-darmstadt.de

Abstract

Mit dem jährlichen Branchenreport Usability dokumentiert die German UPA (Berufsverband der deutschen Usability und User Experience Professionals, www.germanupa.de) die Situation von Usability und User Experience Professionals in Deutschland. Rund 300 Personen haben sich in diesem Jahr an der Befragung zum Branchenreport beteiligt. Ihre Angaben liefern Informationen zu Ausbildungswegen und Weiterbildungsmöglichkeiten, spezifischen Merkmalen der Arbeitssituation sowie Herausforderungen und Verdienstmöglichkeiten unter angestellten und selbstständig tätigen Usability Professionals. Zudem wird ein Überblick über die bekanntesten Unternehmen der Branche geboten.

Keywords:

/// Usability und User Experience Professionals
/// Ausbildung
/// Weiterbildung
/// Arbeitssituation
/// Gehaltsspiegel
/// Branche

1. Einleitung

Mit dem Branchenreport Usability 2011 liefert der Berufsverband der deutschen Usability und User Experience Professionals (www.germanupa.de) bereits zum sechsten Mal ein umfassendes Bild der Arbeitssituation in der Usability und User Experience Branche in Deutschland. Grundlage hierfür bilden die Ergebnisse einer landesweiten Befragung, an der sich von Jahr zu Jahr mehr Personen beteiligen. Diese kontinuierliche Steigerung der Teilnehmerzahl spiegelt das Wachsen der Branche wider und spricht für Usability/User Experience als ein spannendes Berufsfeld mit Zukunft.

2. Aufbau der Befragung

Neben Angaben zu Ausbildungswegen, Weiterbildungsmöglichkeiten, momentaner Position, Herausforderungen und Verdienstmöglichkeiten unter angestellten und selbstständig tätigen Usability Professionals werden auch die bekanntesten Unternehmen der Branche erfragt. So erhalten Personen, die sich für eine Tätigkeit im Usability-Bereich interessieren, eine Übersicht über mögliche Ausbildungswege, eine realistische Einschätzung

des Berufsfelds und gleichzeitig bereits eine Übersicht über potentielle spätere Arbeitgeber. Ebenso können sich bereits in der Branche Tätige mit ihren Kollegen vergleichen und so ihre momentane Arbeitssituation besser einordnen. Durch die kontinuierliche Dokumentation von zentralen Merkmalen und Kennwerten der Arbeitssituation lassen sich außerdem Trends und Veränderungen über die Zeit analysieren, wie beispielsweise das Wachstum der Usability/User Experience Branche in verschiedenen Regionen Deutschlands oder die Entwicklung von unter Usability/User Experience Professionals üblichen Gehältern bzw. Stunden- und Tagessätzen. Schließlich werden von Jahr zu Jahr auch neue Aspekte mit in die Befragung aufgenommen und spezifische Schwerpunkte gesetzt, häufig inspiriert von den Fragen und Anmerkungen der Besucher des Vortrags zum Branchenreport auf der Usability Professionals Konferenz im Vorjahr. So kam in diesem Jahr beispielsweise die Abfrage einer Reihe von näheren Informationen zur Beschreibung der beruflichen Tätigkeit hinzu, wie die durchschnittliche Projektdauer, Aufgabenschwerpunkte sowie die Berufsgruppen, mit denen die Befragten typischerweise zusammenarbeiten.

Die Befragung umfasste insgesamt vier thematische Bereiche:

- Demografie. Erfragt wurden hier Alter, Geschlecht, Berufserfahrung sowie die Region des Arbeitsplatzes.
- Aus- und Weiterbildung. Hier wurden Studienfach und Universität, Berufs- und Zusatzausbildungen sowie Aktivitäten zur Weiterbildung und deren jeweilige Relevanz erhoben.
- Momentane Position. Zunächst wurden hier allgemeine Angaben zur Beschreibung der beruflichen Tätigkeit erhoben, wie der Arbeitsbereich, Aufgabenschwerpunkte sowie die Berufsgruppen, mit denen die Befragten typischerweise zusammenarbeiten. Auch wurde erfragt, ob es sich um eine Tätigkeit in einem Angestelltenverhältnis oder um eine selbstständige Tätigkeit handelt und nachfolgend spezifische Fragen an Angestellte und Selbstständige gerichtet.
- Situation der Angestellten. Unter den Angestellten wurden hier beispielsweise der Jobtitel, Stellenumfang, die Dauer der Unternehmenszugehörigkeit, die Größe des Unternehmens sowie die wichtigsten Faktoren für Zufriedenheit und

Unzufriedenheit beim aktuellen Arbeitgeber erhoben. Auch das Bruttojahresgehalt wurde erhoben.

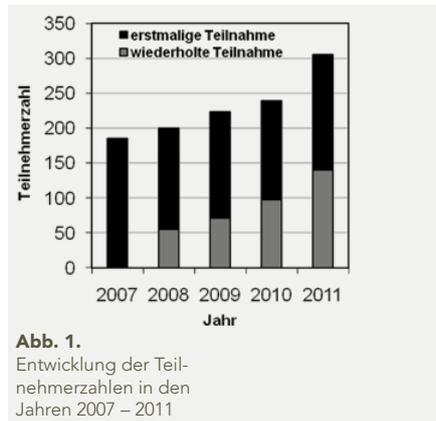
- Situation der Selbstständigen. Auch unter den Selbstständigen wurden hier zunächst Angaben zu (ihrem) Unternehmen wie der Zeitpunkt der Unternehmensgründung und die Zahl der Beschäftigten erfragt, weiterhin wurden spezifische Herausforderungen und Schwierigkeiten bei der Unternehmensgründung im Bereich Usability erhoben. Auch hier wurden Angaben zum Verdienst erhoben, wobei Selbstständige meist ihren üblichen Stunden- oder Tagessatz angaben.
- Branche. Um einen Überblick über die bekanntesten Unternehmen der Branche zu erlangen, wurden die Befragten schließlich um die Nennung der ihrer Meinung nach drei bekanntesten Unternehmen der Branche gebeten.

Im Folgenden werden die wichtigsten Ergebnisse der Befragung zum Branchenreport Usability 2011 vorgestellt. Unterschiede werden als signifikant bezeichnet, wenn eine Irrtumswahrscheinlichkeit von $< 5\%$ vorliegt ($p < .05$).

3. Demografie

Die Datenerhebung zum Branchenreport Usability erfolgte wie auch in den Vorjahren mittels Online-Befragung im Zeitraum von Februar bis Mai. Neben der Verbreitung über den German UPA Newsletter wurde auch in Usability/ User Experience-Gruppen in sozialen Netzwerken wie Xing oder Facebook zur Beteiligung eingeladen. Von den insgesamt 360 Personen, die sich an der Befragung beteiligt haben, machten 305 Personen Angaben zu einem Großteil der Fragen, welche die Grundlage für die vorliegenden Analysen bilden. Die Frage nach der Beteiligung am Branchenreport 2010 ergab, dass 164 Personen 2011 erstmalig an der Befragung zum Branchenreport Usability teilnahmen, 141 hatten bereits im Vorjahr teilgenommen.

Mit den somit vorliegenden 305 vollständigen Datensätzen konnte die Datenbasis gegenüber den Vorjahren nochmals gesteigert werden. [Abb. 1]



Das Durchschnittsalter der Befragten liegt bei 35 Jahren ($sd=7$, $min=21$, $max=61$). 60% der Teilnehmer sind männlich, 40% weiblich, wobei das Durchschnittsalter unter den Männern signifikant höher liegt ($m=37$) als unter den Frauen ($m=33$). Die durchschnittliche Berufserfahrung im Bereich Usability liegt bei 6,6 Jahren ($sd=5$, $min=0$, $max=34$). Eine genauere Analyse zeigt, dass es sich um eine linkssteile Verteilung handelt, 60% der Teilnehmer sind erst seit 6 Jahren oder kürzer in der Usability-Branche tätig.

Die Region des Arbeitsplatzes wurde mittels Angabe des Bundeslands abgefragt. Das Bundesland mit der größten Zahl von Usability Professionals ist Bayern,



hier arbeiten 19% der Befragten, gefolgt von Berlin/Brandenburg (17%), Nordrhein-Westfalen (15%) und Baden-Württemberg (14%). Die stärkste „Zuwanderung“ von Usability Professionals in den letzten Jahren lässt sich für die Arbeitsregion Berlin/ Brandenburg feststellen, 2008 waren erst 5% der Befragten dort tätig. Abbildung 2 visualisiert die Verteilung der Befragten auf die unterschiedlichen Regionen Deutschlands. [Abb. 2]

4. Aus- und Weiterbildung

4.1. Ausbildung

Die große Mehrheit der Befragten (281 Personen, 91%) hat ein Studium absolviert, 24 Personen (8,0%) haben außerdem promoviert. Die meist studierten Fächer sind wie auch im Vorjahr Psychologie (39 Personen) und Informatik (31 Personen), auch die Studiengänge Medieninformatik (25 Personen), BWL (10 Personen) und Informationsdesign (10 Personen) sind unter den Befragten relativ häufig vertreten. Wie auch im letzten Jahr ist die unter den Branchenreport-Teilnehmern meist besuchte Hochschule die Hochschule der Medien Stuttgart (13 Personen), ebenfalls gut vertreten sind dieses Jahr die TU Berlin sowie die FH Kaiserslautern mit jeweils 10 Personen.

81 Personen haben anstelle oder zusätzlich zum Studium eine Berufsausbildung absolviert. Die am häufigsten erlernten Ausbildungsberufe sind hier Mediengestalter/in (13 Nennungen) und Fachinformatiker/in (7 Nennungen).

Von den 69 Personen, die eine (meist Usability-spezifische) Zusatzausbildung absolviert haben ist dies bei 26 Personen (38%) die Ausbildung zum Usability Consultant am artop Institut der HU Berlin.

4.2. Aktivitäten zur Weiterbildung

Die Einschätzung der Relevanz verschiedener Möglichkeiten und Informationsquellen zum Erwerb von Usability-Wissen



wurde auch in diesem Jahr wieder anhand einer fünfstufigen Skala (1=sehr unwichtig, 5=sehr wichtig) abgefragt, die Rangfolge der verschiedenen Aktivitäten ist gegenüber den Vorjahren weitgehend unverändert: Die wichtigste Aktivität sind weiterhin „Training on the job“ (m=4,73) und der Austausch mit Kollegen (m=4,50), spezifische Weiterbildungsangebote spielen hingegen eine geringere Rolle (m=3,14). Verändert hat sich allerdings die relative Bedeutung der zur Weiterbildung in Eigenregie genutzten Medien: Während 2008 Bücher und Zeitschriften noch die meist genutzten Medien waren, wird mittlerweile dem Internet (m=4,13) eine größere Bedeutung beigemessen als Büchern/Zeitschriften (m=3,88). Das mittlere Urteil für die Relevanz des Studiums für den Erwerb von Usability-Wissen liegt bei 3,31. Eine Analyse getrennt nach den meist studierten Fächern zeigt, dass BWLer die Relevanz des Studiums im Vergleich zu den Befragten anderer Fachrichtungen als eher gering (n=10, m=2,90) einschätzen. Am höchsten schätzen Informationsdesigner die Relevanz des Studiums ein (n=10, m=4,20). Unter Medieninformatikern (n=25, m=3,76), Psychologen (n=40, m=3,68) und Informatikern (n=32, m=3,41) liegen die Werte etwas geringer, aber immer noch über dem Durchschnitt.

5. Momentane Position

5.1. Arbeitsbereiche

Der Arbeitsbereich wurde durch Vorgabe der Bereiche „Web“, „Mobile“, „Industrie“, „Büro“ und „Unterhaltung“ abgefragt, Mehrfachantworten waren möglich. Fast drei Viertel der Befragten (73%) beschäftigen sich mit Usability im Web-Bereich, ebenfalls eine wichtige Rolle spielt mit 51% der Bereich „Mobile“. Abbildung 3 zeigt die relative Häufigkeiten für die vorgegebenen Bereiche. Darüber hinaus konnten die Befragten in einer offenen Frage weitere Arbeitsbereiche angeben, genannt wurden hier beispielsweise die Bereiche „Automotive“, „Medical/Pharma“ oder „Haushaltsgeräte“. [Abb. 3]

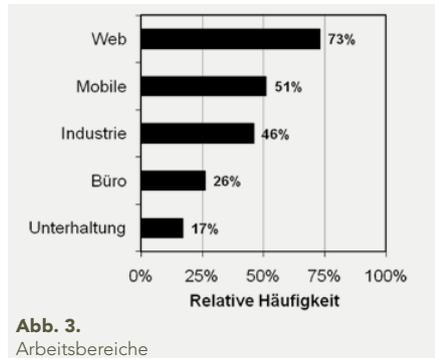


Abb. 3. Arbeitsbereiche

5.2. Aufgabenschwerpunkte

Die in diesem Jahr erstmalig gestellte Frage nach dem Aufgabenschwerpunkt lieferte für keine der vorgegebenen Kategorien eine deutlich höhere Häufigkeit als für die anderen Bereiche – lediglich „UX Design“ wird mit 60% etwas häufiger als Aufgabenschwerpunkt genannt (siehe Abbildung 4). Die vorgegebenen Kategorien stellen somit allesamt für einen beträchtlichen Teil der Befragten einen wichtigen Schwerpunkt ihrer Arbeit dar. Die entsprechende offene Frage lieferte Beispiele für weitere Kategorien wie „Interaktionsdesign“, „Prototyping“ und „Lehre“, diese nennen allerdings jeweils nur für 1-3% als einen Schwerpunkt ihrer Tätigkeit (wobei sich in zukünftigen Befragungen herausstellen wird, ob sich der Anteil noch erhöht, wenn diese Beispiele ebenfalls in die Liste der vorgegebenen Kategorien aufgenommen werden).

[Abb. 4]

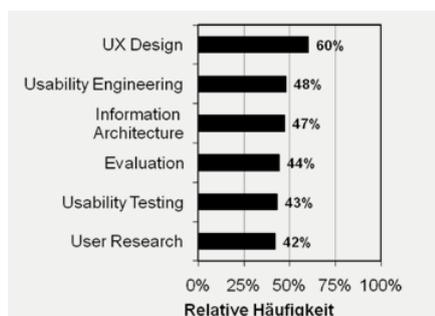


Abb. 4. Aufgabenschwerpunkte

5.3. Zusammenarbeit mit anderen Berufsgruppen

Auf die offene Frage „Mit welchen Berufsgruppen arbeiten Sie am häufigsten zusammen?“ nannten die meisten der Befragten gleich mehrere Berufsgruppen, wobei sich die Kategorisierung durch Überschneidungen sowie den unterschiedlichen Abstraktionsgrad der Nennungen als schwierig erwies. Eine Analyse auf Basis der genannten Begriffe ergab als meist genannte Berufsgruppe (Software-)Entwickler (35%), gefolgt von Designern (29%), Produktmanagern (20%), Informatikern (15%) und Marketing Experten (13%).

5.4. Unterschiede der Arbeitssituation für Angestellte und Selbstständige

233 der Teilnehmer (76%) arbeiten als Angestellte, die restlichen 72 der Befragten sind Inhaber eines Unternehmens oder freiberuflich tätig. Für einige der erhobenen Maße ergaben sich signifikante Unterschiede zwischen den beiden Personengruppen:

Während sich unter den Angestellten etwa die Hälfte (53%) unternehmensintern mit der Usability der „eigenen“ Produkte beschäftigt, und die andere Hälfte (47%) sich um die Usability „fremder“ Produkte von Auftraggebern kümmert, trifft bei dem Großteil der Selbstständigen (80%) letzterer Fall zu, sie bieten Usability als Dienstleistung an.

Ein weiterer signifikanter Unterschied zwischen Angestellten und Selbstständigen betrifft den Anteil der Arbeitszeit, der für Tätigkeiten im Bereich Usability aufgewendet wird. Unter Angestellten liegt dieser bei 65%, bei Freiberufler und Inhabern sind es lediglich 50%. Auch die durchschnittliche Dauer der Projekte unterscheidet sich signifikant zwischen Angestellten und Selbstständigen: Während Angestellte im Mittel 8 Monate (sd=8,2 min=1, max=36) an einem Projekt arbeiten, sind es unter Selbstständigen nur knapp 6 Monate (sd=5,6, min=0,5, max=24).

Keinerlei Unterschiede zwischen Angestellten und Selbstständigen gibt es allerdings bezüglich ihrer Einschätzung des Anteils der von ihnen gemachten Vorschläge, die tatsächlich umgesetzt werden. Beide Personengruppen schätzen, dass etwas mehr als die Hälfte (56%) ihrer Vorschläge umgesetzt werden, wobei die pessimistischsten Schätzungen jeweils bei 10% liegen, die optimistischsten bei 100% (Angestellte) bzw. 90% (Selbstständige).

Neben den bisher aufgeführten Angaben zur momentanen Situation wurden zudem spezifische Fragen an Angestellte und Selbstständige gerichtet, im Folgenden sind die entsprechenden Analysen aufgeführt.

6. Situation der Angestellten

6.1. Stellenbeschreibung

Der unter den Angestellten am häufigsten vertretene Jobtitel ist mit 36 Nennungen "Usability Engineer", wie auch schon in den Vorjahren. Tabelle 1 gibt einen Überblick über die häufigsten Bezeichnungen für Usability Professionals; aufgeführt sind Jobtitel die von mindestens fünf Personen genannt wurden. [Tab. 1]

Rang	Jobtitel	Zahl der Nennungen
1	Usability Engineer	36
2	User Experience Consultant	22
3	User Interface Designer	16
4	Usability Consultant	10
5	Product Manager	9
6	User Experience Engineer	8
7/8/9	User Experience Designer	7
7/8/9	Konzepter	7
7/8/9	Wiss. Mitarbeiter	7
10/11	Information Architect	6
10/11	Projektmanager	6
12	Interaction Designer	5

Tab. 1. Jobtitel

Die große Mehrheit der Angestellten (92%) hat eine Vollzeitstelle, 4,5% haben eine halbe Stelle. Es bestehen keine signifikanten Unterschiede bezüglich des Stellenumfangs zwischen Frauen (M=97%) und Männern (M=96%).

Bei ihrem aktuellen Arbeitgeber sind die befragten Usability Professionals im Schnitt seit knapp 4 Jahren tätig (sd=4, min=0, max=28), bei 80% sind es fünf Jahre oder weniger. Mit steigender Unternehmenszugehörigkeit erhöht sich auch der Anteil der Angestellten mit Personalverantwortung (r=.16*), insgesamt ist der Anteil von Angestellten mit Personalverantwortung mit 29% aber eher gering.

6.2. Unternehmen

Die Angaben zur Frage nach dem Anteil der Kollegen im Unternehmen, die sich mit Usability beschäftigen, liegen zwischen 1% und 100%, der Durchschnittswert liegt bei eher niedrigen 20%. Selbstverständlich hängt dieser Anteil auch davon ab, ob es sich um eine Stelle zur Beschäftigung mit der Usability der Produkte von Auftraggebern handelt, hier liegt der Anteil von "Usability-Kollegen" bei durchschnittlich 35%, oder um eine Anstellung in einem Unternehmen zur Erhöhung der Usability der "eigenen" Produkte, hier liegt der

Anteil von "Usability-Kollegen" bei gerade 5%. Genauso variiert auch die Zahl der Beschäftigten des Unternehmens mit der Frage nach der Usability eigener oder fremder Produkte. Teilnehmer, die an der Usability fremder Produkte arbeiten, sind meist (67%) bei einem Unternehmen mit maximal 100 Beschäftigten angestellt. Usability Professionals die an Produkten des "eigenen" Unternehmens arbeiten, sind hingegen eher bei größeren Unternehmen beschäftigt. 80% arbeiten in einem Unternehmen mit mehr als 100 Beschäftigten, bei 60% sind es über 300 Beschäftigte, und bei immerhin 20% über 1000. Über beide Gruppen hinweg liegt die durchschnittliche Unternehmensgröße bei 13.650 Beschäftigten (sd=53.025, min=2, max=400.000), Abbildung 5 zeigt die relativen Häufigkeiten verschiedener Unternehmensgrößen im Vergleich zu den Vorjahren. Es zeigt sich eine relative Verschiebung der Häufigkeit der Anstellung von Usability Professionals in Unternehmen mit 101 – 1000 Beschäftigten. [Abb. 5]

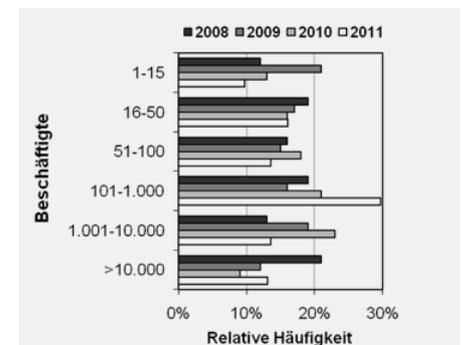


Abb. 5. Unternehmensgrößen

6.3. (Un-)Zufriedenheit beim aktuellen Arbeitgeber

Ein Großteil der Nennungen zu Gründen für Zufriedenheit beim momentanen Arbeitgeber bezieht sich auf den kollegialen und kooperativen Umgang, den tollen Teamgeist oder auch allgemein die "tolle Stimmung" am Arbeitsplatz, oft wird hier auch die Unternehmenskultur als unterstützender Faktor genannt (29%). 26% der Befragten sehen vor allem Freiräume und

Möglichkeiten zum eigenverantwortlichen Arbeiten als wichtigen Zufriedenheitsfaktor. 19% beziehen sich auf inhaltliche Aspekte ihrer Arbeitsaufgaben und freuen sich über deren Vielfalt und die Übereinstimmung mit eigenen Interessen. 9% sind vor allem mit den Arbeitsbedingungen zufrieden und schätzen beispielsweise die flexiblen Arbeitszeiten, gute Möglichkeiten zur Vereinbarkeit von Familie und Beruf, die Sicherheit des Arbeitsplatzes, das Gehalt, den Arbeitsplatzstandort oder auch die Möglichkeiten zur Weiterbildung. 8% freuen sich, bei ihrem aktuellen Arbeitgeber Anerkennung für das Thema Usability/UX zu finden, und fühlen sich in ihrer Arbeit durch das Management gut unterstützt.

Für Unzufriedenheit sorgen zumeist schwierige Bedingungen für die Bearbeitung des Themas Usability/User Experience, wobei die Befragten hierfür unterschiedliche Gründe verantwortlich machen bzw. besonders hervorheben.

Ein Teil der Befragten (22%) bemängelt, dass das Thema Usability/User Experience seitens des Arbeitgebers oder anderer Abteilungen nicht genug Anerkennung findet, was mit schlechten Bedingungen für die Ausführung der eigenen Arbeit und einer geringen Wertschätzung der eigenen Arbeit einhergeht. Andere (14%) beklagen in diesem Zusammenhang vor allem ungünstige Entwicklungsprozesse, die das Thema Usability nicht ausreichend berücksichtigen oder in ungünstiger Weise integrieren (14%). Auch die Unternehmensstruktur machen einige der Befragten verantwortlich dafür, dass das Thema Usability nicht ausreichend Anerkennung findet (14%). Weiterhin gibt es Personen, die unabhängig vom Thema Usability Faktoren für Unzufriedenheit beklagen, beispielsweise klagen 13% über eine enorme Arbeitsbelastung durch hohen Zeitdruck, und insgesamt 12% sind unzufrieden mit den Arbeitsbedingungen wie dem Gehalt, der Bürosituation oder unflexiblen Arbeitszeiten. Schließlich beklagen 9% mangelhafte Aufstiegsmöglichkeiten und fehlenden Weiterbildungsangebote. Unzufriedenheit auf Grund des Inhalts der Arbeitsaufgaben beschreiben hingegen nur 3%.

Trotz aller genannten Schwierigkeiten sind die Befragten im Mittel beim momentanen Arbeitgeber dennoch "eher zufrieden", das durchschnittliche Urteil liegt bei 4,0 (fünfstufige Skala von 1= sehr unzufrieden bis 5= sehr zufrieden). Eine Analyse der Zufriedenheitsurteile in Abhängigkeit von den zuvor aufgeführten verschiedenen genannten Faktoren für (Un-)Zufriedenheit zeigt, dass unter den Zufriedenheitsfaktoren die Personen die höchsten Zufriedenheitsurteile abgeben, die sich über den hohen Grad an Anerkennung für das Thema Usability/UX freuen ($M=4,33$). Wichtigster Unzufriedenheitsfaktor scheinen fehlende Weiterbildungs- und Aufstiegsmöglichkeiten zu sein, das mittlere Zufriedenheitsurteil liegt in dieser Gruppe bei 3,0. Korrelationsanalysen zu anderen erhobenen Variablen ergeben nur für wenige Variablen signifikante Zusammenhänge und diese sind auch eher gering. So sind Männer tendenziell zufriedener als Frauen ($r=.155^*$), und die Zufriedenheit ist insgesamt umso höher, je größer der Zeitanteil ist, der für Tätigkeiten im Bereich Usability genutzt werden kann ($r=.142^*$).

6.3.1. Gehaltsspiegel

Für die hier aufgeführten Gehaltsanalysen wurden die Angaben von Angestellten mit ganzer Stelle berücksichtigt. Das durchschnittliche Bruttojahresgehalt der Angestellten liegt 2011 bei 54.112 Euro ($sd=20.000$, $min=20.000$, $max=130.000$). Im Vergleich zu Vorjahren, in denen dieser Wert immer um die 52.000€ lag, ist das Durchschnittsgehalt somit leicht gestiegen (2007: 52.260€; 2008: 52.179€; 2009: 52.418€; 2010: 52.368€). Wichtigster Prädiktor für das Gehalt ist die Berufserfahrung, die Korrelation liegt hier bei $r=.68^{**}$. Allerdings ist der Zusammenhang zwischen Gehalt und Berufserfahrung unter Männern deutlich höher ($r=.73^{**}$) als unter Frauen ($r=.41^{**}$). Zurückzuführen ist dies vor allem das Ansteigen der Gehälter unter Männern mit zehn Jahren Berufserfahrung und mehr. [Abb. 6]

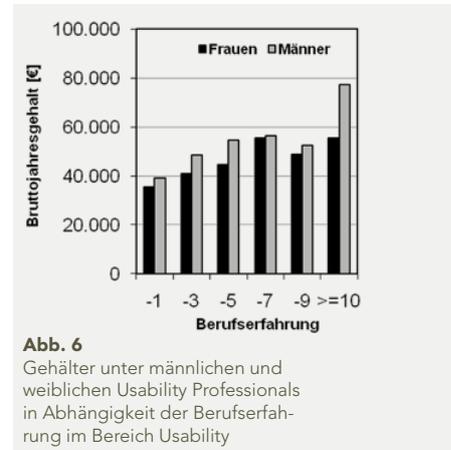


Abb. 6
Gehälter unter männlichen und weiblichen Usability Professionals in Abhängigkeit der Berufserfahrung im Bereich Usability

Dementsprechend gibt es auch insgesamt signifikante geschlechtsspezifische Gehaltsunterschiede: Frauen verdienen im Mittel 45.592€ und damit im Schnitt 15.000 €weniger als ihre männlichen Kollegen, die einen Durchschnittsverdienst von 60.321€ verzeichnen können. Dieser Unterschied entspricht in etwa auch dem Bild der vergangenen Jahre. [Abb. 7]

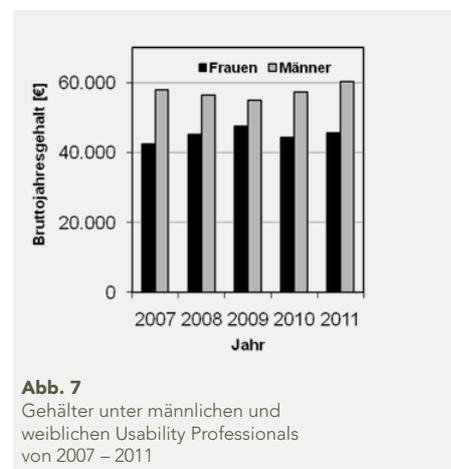


Abb. 7
Gehälter unter männlichen und weiblichen Usability Professionals von 2007 – 2011

7. Situation der Selbstständigen

7.1. Unternehmen

Unter den insgesamt 72 Unternehmensinhaber oder freiberuflich tätigen Usability Professionals ist der Anteil der Frauen mit 27% deutlich geringer als in der Gruppe der Angestellten (44%). Die Unternehmensgründung liegt im Schnitt 5 Jahre zurück ($sd=4,3$, $min=0$, $max=20$).

21% der Selbstständigen arbeiten alleine und haben keine Angestellten. Bei den Selbstständigen mit Angestellten sind es bei der Mehrheit (78%) maximal fünf Angestellte, bei 54% ist es sogar nur einer. Inhaber größerer Unternehmen mit 60 Angestellten sind unter den Befragten die Ausnahme. Bis eine offene Stelle besetzt werden kann dauert es durchschnittlich 3,55 Monate (sd=3,0; min=0, max=12).

41% der Selbstständigen bezeichnen ihr Unternehmen als "Beratung", beispielsweise als "Beratung für Online-Konzeption und Informationsarchitektur", 22% betreiben eine "Agentur", beispielsweise eine "Agentur für digitale Kommunikation". Beispiele für die Unternehmensbezeichnungen unter den restlichen 37% der Selbstständigen sind "User Centered Design Services", "Büro für Marketingforschung" oder "Designstudio für User Experience".

7.2. Herausforderungen

Die zentralen Herausforderungen bei einer Unternehmensgründung im Bereich Usability wurden anhand vorgegebener Kategorien auf Basis der häufigsten Nennungen der letzten Jahre abgefragt. Als größte Herausforderung sehen es die Befragten noch immer an, potentiellen Auftraggebern die Relevanz von Usability zu vermitteln, hier stimmten 77% der Befragten zu. Auch Kontakt zu potentiellen Auftraggebern herzustellen, stellt für viele eine Herausforderung dar, dieser Aussage stimmten 53% zu. 32% sehen es als schwierig an, die eigene Professionalität zu vermitteln und sich von unseriösen Konkurrenten abzugrenzen, und 25% berichten Probleme, bei Entwicklern Anerkennung zu finden. Die relative Häufigkeit der Zustimmung zu den vorgegebenen Kategorien hat sich damit gegenüber den Vorjahren nur unwesentlich verändert. 18% der Selbstständigen machten außerdem Angaben zur offenen Fragen nach weiteren Herausforderungen, hier wurden allerdings meist Aspekte genannt, die nicht nur die Unternehmensgründung sondern die Tätigkeit im Bereich Usability allgemein betreffen. Beispiele sind hier "In kurzer

Zeit die Anforderungen verstehen und passend beraten und umsetzen können" oder die "Mediatorrolle zwischen Entwicklern, Marketing und Entscheidern".

7.3. Verdienst

Der Stundensatz der Selbstständigen liegt 2011 bei durchschnittlich 84€ (min=25, max=250, sd=48). Ein Vergleich mit den Vorjahreswerten zeigt nach dem Abfall des Stundensatzes im Zusammenhang mit der Finanzkrise 2008 wieder einen kontinuierlichen Anstieg (siehe Abbildung 8). Der Tagessatz selbstständig tätiger Usability Professionals bewegt sich zwischen 250€ und 1.200€, der Durchschnittswert liegt bei 584€ (sd=210, min=250, max=1200), bei einer durchschnittlichen Auslastung von 160 Tagen im Jahr (sd=58, min=50, max=280). [Abb. 8]

8. Unternehmen der Branche

Auf die Frage nach den bekanntesten Unternehmen der Branche wurde wie auch schon im Vorjahr am häufigsten UID

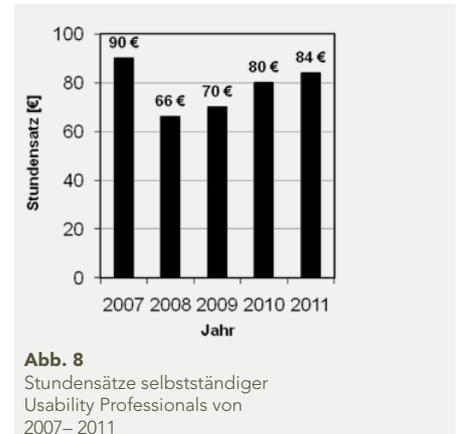


Abb. 8
Stundensätze selbstständiger Usability Professionals von 2007–2011

genannt, gefolgt von den Unternehmen SirValUse und eResult. Tabelle 2 gibt einen Überblick über die bekanntesten Unternehmen der Branche und die jeweilige Zahl der Nennungen, aufgeführt sind Unternehmen, die von mindestens 15 der Branchenreport-Teilnehmer genannt wurden. [Tab. 2]

Rang	Unternehmen	Zahl der Nennungen
1	UID	142
2	SirValUse	113
3	eResult	54
4	Fraunhofer Institut	41
5	Ergosign	31
6	SAP	28
7	Artop	24
8	Human Interface Design	17
9/10	Scoreberlin	16
9/10	usability.de	16
11	Eye Square	15

Tab. 2
Bekannteste Unternehmen der Usability-Branche