User Experience Designer*in (UX-Designer*in)

BERUFSBESCHREIBUNG

User Experience Designer*innen (UX-Designer*innen) entwickeln Konzepte für positive Kundenerlebnisse (User Experience (UX)), während und nach dem (Online-)Kauf von Produkten oder beim Nutzen von Webangeboten. Sie konzipieren u. a. Apps, Websites, Online-Services und digitale Elemente, z. B. für das Internet, mit dem Ziel, alle Prozesse von der Suche nach einem Produkt, über dessen Nutzung bis zur Entsorgung für die Kundinnen und Kunden so leicht und angenehm wie möglich zu gestalten.

User Experience Designer*innen sind in Betrieben der IT- und Kommunikationstechnologie beschäftigt und arbeiten z. B. im Team mit Softwareentwickler*innen, Webdesigner*innen, aber auch mit Psycholog*innen und haben Kontakt zu ihren Auftraggeber*innen.

Vergleiche auch die Berufe:

- User Interface Designer*in (UI-Designer*in)
- Usability Engineer (m./w./d.)

Ausbildung

Für den Beruf User Experience Designer*in ist eine Ausbildung an einer höheren technischen Lehranstalt (HTL) mit Schwerpunkt IT, Elektronik, Kommunikationstechnologie oder Medientechnik etc. oder ein abgeschlossenes Universitäts- oder Fachhochschulstudium z. B. in Informatik, Softwaretechnik, Webdesign oder Interface-Design empfehlenswert.
Auch facheinschlägige Lehrberufe mit entsprechender Weiterbildung und Spezialisierung ermöglichen den Zugang zu diesem Beruf.

Wichtige Aufgaben und Tätigkeiten

- Nutzer*innenerwartungen und -bedürfnisse ermitteln und analysieren
- Kund*innenbefragungen und -verhaltenstests durchführen oder in Auftrag geben und auswerten
- Umfragen, Kund*innenblogs, Usability-Tests oder das Feedback aus Social Media auswerten
- Klicks und Augenbewegungen, z. B. von Testuser*innen auf Websites auswerten, um festzustellen, welche Links häufiger angeklickt werden und welche Elemente Betrachter*innen zuerst wahrnehmen
- Kund*innenverhalten in sogenannten Customer Journey Maps grafisch darstellen bzw. bestehende Grafiken auswerten
- Ergebnisse analysieren und aufbereiten, grafische Darstellungen vom Kund*innenverhalten (Customer Journey Maps) erstellen bzw. auswerten und daraus Kund*innenmodelle (sogenannte "Personas") entwickeln
- User-Experience-Konzepte entwickeln, umsetzen und optimieren
- bestehende Anwendungen analysieren und optimieren
- mithilfe der Kund*innenmodelle unterschiedliche Nutzerszenarien, z. B. Bestell- oder Recherchevorgänge, durchspielen und zu nutzerzentrierten Konzepten verdichten
- Wireframes, Mockups, Flowcharts und interaktive Prototypen erstellen
- alle zum Kund*innenerlebnis gehörenden Elemente in die Konzeption einbeziehen: Branding, Ladengeschäfte, Social-Media-Auftritt, Interaktionsdesign, Animationen oder Dialogsysteme, Screen-Design, Layout und Typografie
- Konzepte testen bzw. von Nutzer*innen testen lassen, Korrekturen durchführen bzw. Anregungen aufnehmen
- mit Fachkräften aus der Programmierung, dem Visual Design, dem Projektmanagement sowie Nutzer*innen zusammenarbeiten

Anforderungen

- gutes Sehvermögen (viel Lesen bzw. Arbeiten am Computer)

- Anwendung generativer KI und von KI-Assistenzsystemen
- Anwendung und Bedienung digitaler Tools
- Datensicherheit und Datenschutz
- didaktische Fähigkeiten
- Fremdsprachenkenntnisse
- gute Beobachtungsgabe
- technisches Verständnis
- Zahlenverständnis und Rechnen

- Argumentationsfähigkeit / Überzeugungsfähigkeit
- Aufgeschlossenheit
- Bereitschaft zum Zuhören
- Kommunikationsfähigkeit
- Kontaktfreude
- Kund*innenorientierung

- Aufmerksamkeit
- Belastbarkeit / Resilienz
- Beurteilungsvermögen / Entscheidungsfähigkeit
- Flexibilität / Veränderungsbereitschaft
- Freundlichkeit
- Geduld
- Konzentrationsfähigkeit

- gepflegtes Erscheinungsbild

- Informationsrecherche und Wissensmanagement
- interdisziplinäres Denken
- komplexes / vernetztes Denken
- Kreativität
- Problemlösungsfähigkeit
- systematische Arbeitsweise
- Umgang mit sozialen Medien

© ibw-Institut für Bildungsforschung der Wirtschaft

WKO WIRTSCHAFTSKAMMER ÖSTERREICH