User Interface Designer*in (UI-Designer*in)

BERUFSBESCHREIBUNG

User Interface Designer*innen (UI-Designer*innen) entwickeln und programmieren Benutzeroberflächen (Bildschirme, Displays) für Computer, Laptops, Smartphones, Tablets und andere Geräte mit interaktiven Bildschirmen wie Bankomaten, Ticket-Automaten, Bordcomputer für Autos, Haushaltsgeräte und vieles mehr. Die Benutzeroberflächen/Bildschirme sollen möglichst einfach zu bedienen sein, die zu erfüllenden Aufgaben und Funktionen (wie z. B. Ticket- oder Geldausgabe) sollen für die Nutzer*innen (User*innen) möglichst intuitiv und leicht zu erledigen sein.

User Interface Designer*innen arbeiten in den Herstellerbetrieben dieser Geräte und Systeme oder bei Betrieben für User Interface Softwareentwicklung. Sie arbeiten im Team mit Berufskolleg*innen und verschiedenen Fachkräften und Spezialist*innen aus Elektronik, Informatik und IT und haben Kontakt zu ihren Kund*innen und Auftraggeber*innen.

Siehe auch den Beruf User Experience Designer*in (UX-Designer*in)*. In der Praxis findet man häufig beide Berufe bzw. Tätigkeiten in Kombination und mit der Berufsbezeichnung UI/UX Designer*in vor.

Ausbildung

Für den Beruf User Interface Designer*in ist in der Regel eine abgeschlossene Schulausbildung mit technisch/informatischem Schwerpunkt (z. B. Höhere Technische Lehranstalt für Informatik, Elektronik und Technische Informatik oder auch Medientechnik) oder ein abgeschlossenes Universitäts- oder Fachhochschulstudium z. B. in Informatik, Elektronik, Computertechnik, Grafik, Interfacedesign oder ähnliches erforderlich.

Wichtige Aufgaben und Tätigkeiten

- Beratungsgespräche mit Auftraggeber*innen führen, Wünsche, Anforderungen, Ziele ermitteln und festlegen
- rechtliche, patentrechtliche und wirtschaftliche Voraussetzungen feststellen bzw. festlegen
- technische, ergonomische und ästhetische Anforderungen an Mensch-Maschine-Schnittstellen festlegen
- Benutzeroberflächen nach ergonomischen, funktionalen und ästhetischen Grundsätzen entwickeln
- bestehende Benutzeroberflächen weiterentwickeln, verbessern, optimieren
- Benutzeroberflächen/Touchscreens programmieren oder Programmierung beauftragen
- Grafiken, Bilder und Animationen gestalten und programmieren
- Testläufe (Usability-Tests) an Prototypen durchführen und auswerten
- Funktionen, Aufbau und Bedienung von Benutzeroberflächen in Handbüchern und Betriebsanleitungen beschreiben
- Prototypen und fertige Oberflächen präsentieren, Schulungen durchführen
- technische Unterlagen, Betriebsbücher und Dokumentationen führen
- Tätigkeiten in Forschung und Entwicklung

Anforderungen

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

- Anwendung und Bedienung digitaler Tools
- Datensicherheit und Datenschutz
- Gefühl für Farben und Formen
- gestalterische Fähigkeit
- gute Beobachtungsgabe
- Präsentationsfähigkeit

- Einfühlungsvermögen
- interkulturelle Kompetenz
- Kontaktfreude
- Kund*innenorientierung

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

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

© ibw-Institut für Bildungsforschung der Wirtschaft