

---

# Mitgliederversammlung German UPA e.V.

## 2020

Online am 24. September 2020



**GERMAN UPA**

Berufsverband der Deutschen Usability  
und User Experience Professionals





---

# Abstimmungsmodus

- Thema oder Position wird vorgestellt
- Optionen werden in der Präsentation gezeigt
- Optionen sind “JA, ICH STIMME ZU”, “NEIN, ICH STIMME NICHT ZU”, “ICH ENTHALTE MICH”
- Wechsel der Auswahl ist bis zum Schließen der Abstimmung möglich
- Bei Fehlbedienung bitte “ENTHALTUNG” wählen
- Vor dem Schließen der Abstimmung wird 3 - 2 - 1 heruntergezählt
- Nicht abgegebene Stimmen werden als Enthaltungen gezählt
- Einfache Mehrheit wenn nicht anders - Enthaltungen werden nicht gezählt

# Abstimmung

---

**Diese Umfrage dient dem Techniktest**

**ja, ich stimme zu**  
**nein, ich stimme nicht zu**  
**ich enthalte mich**



---

# Tagesordnung

- Abstimmung über die Tagesordnung
- Begrüßung durch den Präsidenten
- Wahl des Sitzungsleiters
- Berichte der Arbeitskreise
- Bekanntgabe der National Experts
- Abstimmung über Anträge
  - Antrag auf Erhöhung des Mitgliedsbeitrags
  - Antrag auf Gründung eines Arbeitskreises „Geo UX“
  - Antrag auf Gründung eines Arbeitskreises „EthiX“



# Abstimmung

---

**Der Tagesordnung wie verlesen**

**ja, ich stimme zu**  
**nein, ich stimme nicht zu**  
**ich enthalte mich**

---

**Begrüßung durch den Präsidenten**



---

## Sponsor Platin





---

## Sponsoren Gold





---

## Sponsoren Silber





---

## Sponsoren Bronze

**chilli(mind**



**Experience One**

**rocket-media** 

**spiegel**Institut





---

## Wahl des Sitzungsleiters

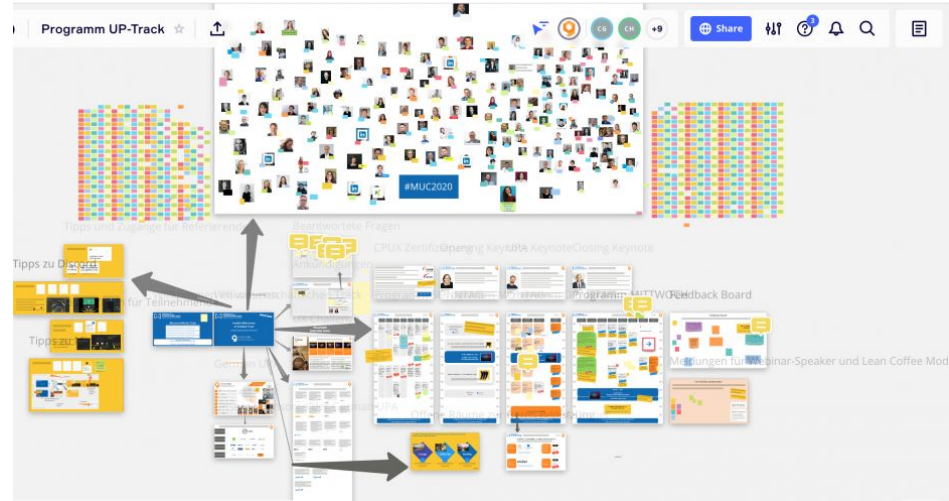
- Gemäß §8 Absatz 6 leitet der Präsident des German UPA e.V. die Versammlung
- Es wird kein gesonderter Versammlungsleiter vorgeschlagen.

---

# Rückblick MuC 2020

# MUC 2020

- mehr als 800 Remote Teilnehmer\*innen
- Programm über miro
- neue Beitrags-Formate
  - Barcamp - Moderator Dominique Winter
  - UX Lean Coffee - Moderatorin Julia Käfer
  - Meet-a-Stranger
  - Usability Testessen
  - Mentoren-Programm
- UPA Keynote von Andy Budd zum Thema Design Leadership
- Danke für die Unterstützung an das "MUC remote Team"

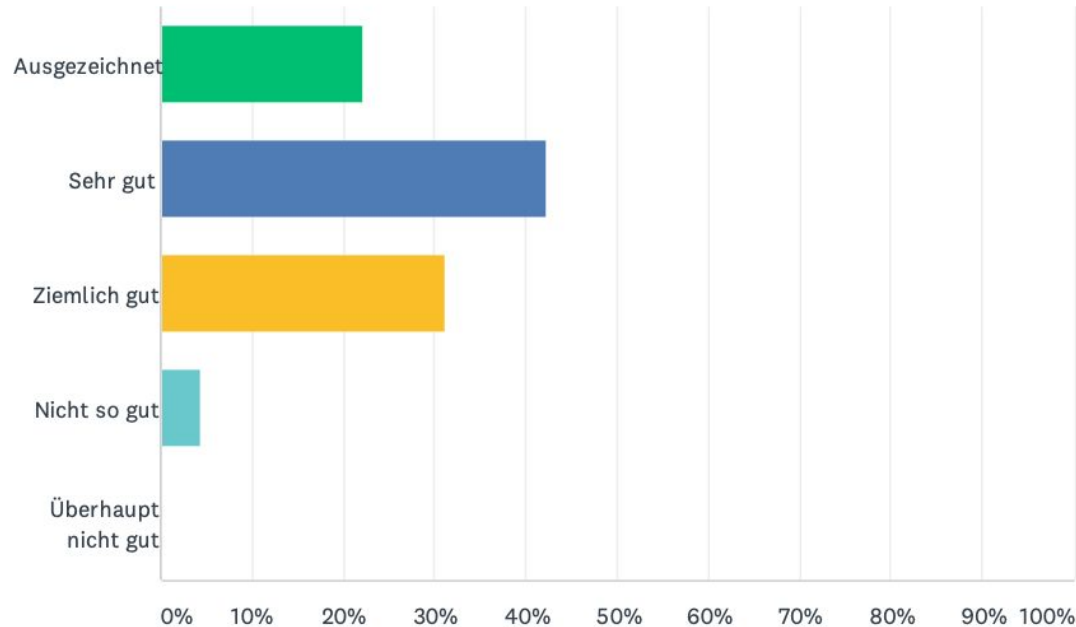




# Feedback der Teilnehmer\*innen

## F1 Wie würden Sie die Veranstaltung insgesamt bewerten?

Beantwortet: 90 Übersprungen: 0



## Live YouTube Mitschnitte

- **Alle drei Keynotes und Präsentationen aus dem wissenschaftlichen Tracks**

[https://www.youtube.com/channel/UCZc\\_0lQj1fmKfr7FZ11pmLw](https://www.youtube.com/channel/UCZc_0lQj1fmKfr7FZ11pmLw)

- **Aufzeichnungen der Konferenztage von Indra Burkart**

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLgZriansjqQ6WzFtPdySCvqGnXPkFTuCD>

- **Link zu den Sketchnotes von Indra Burkart**

<https://photos.app.goo.gl/L2neUWqCaB2AABZ97>





---

## Danksagung an das UPA Orga-MuC- Team

Ein ganz besonderes Dankeschön gilt an dieser Stelle allen Organisatoren\*innen.

- Holger Fischer (Vizepräsident der German UPA): Hauptverantwortlicher des Praktiker Track
- Steffen Hess (Fachvorstand der German UPA): Verantwortlich für die Einreichungen
- Thomas Jackstädt (Schriftführer der German UPA): Verantwortlich für die Technik
- Dominique Winter: Verantwortlicher und Moderator des Barcamps
- Julia Käfer: Verantwortliche und Moderatorin des „Meet a Stranger“
- Indra Burkart: YouTube Aufzeichnungen und Sketchnotes
- Frede Schad: (Assistentin German UPA): Verantwortliche für das Socializing
- Jana Hinze: (Assistentin des Vorstands der German UPA): Verantwortliche für die Lean Coffees

Und unseren treuen Sponsoren!



---

# Vorschau 2020/ 2021



# Veranstaltungen 2020/21

2020/  
2021

12.11.2020

World Usability Day 2020

10.03. – 12.03.2021

Winter School 2021

11.08. – 13.08.2021

Summer School 2021

05.09. - 08.09.2021

Mensch und Computer 2021

Im Rahmen der MuC

Verlosung UX Challenge remote



---

# Webinar

## Nächste Termine

- **12. November um 17 Uhr** mit Dr. Jan Seifert
  - "UX KPIs und Metriken - Erfolg kontinuierlich tracken"

German UPA Mitglieder bekommen alle Infos und den kostenlosen Zugang per Mail.  
Nicht-Mitglieder können hier Mitglied werden!

---

# UX Lean Coffee

## German UPA "UX Lean Coffee"

---

Am 31. März 2020 starteten wir mit 12 Teilnehmern unser erstes "UX Lean Coffee".



---

# Vakante Resorts



---

# Resorts

## National Expert

Die National Experts sind zuständig für:

- Die zwei National Experts werden als benannte Ansprechpersonen für Feedback zu allen Themen rund um den CPUX auf der Website der German UPA und auf der Webseite des UXQB veröffentlicht.
- Die beiden NEs verpflichten sich zum Review und zur Stellungnahme zu Entwürfen von Dokumenten im Rahmen des CPUX-Modells.
- Sie müssen die Dokumente zum Review an die Arbeitskreise weiterleiten.
- Sie müssen das Feedback aus den Arbeitskreisen, von weiteren Mitgliedern der German UPA, sowie ihr eigenes Feedback konsolidieren, und in gebündelter Form an den UXQB übergeben.
- Die zwei NEs verpflichtet sich, ihre Stellungnahme innerhalb von 30 Tagen nach Erhalt der Unterlagen schriftlich beim UXQB einzureichen.
- Die beiden NEs erhalten vom UXQB Rückmeldung über den Stand der Einarbeitung/Ablehnung der einzelnen Punkte in der Stellungnahme; bei Ablehnung muss eine Begründung erfolgen.
- Die zwei NEs informieren den Vorstand der German UPA regelmäßig über den Arbeitsfortschritt/aktuellen Stand und in jeder Mitgliederversammlung die Mitglieder.
- Die Tätigkeit eines NEs ist ehrenamtlich und wird nicht vergütet.





---

# Resorts

## Vize- Präsident\*in

Der/ Die Vize-Präsident\*in ist zuständig für:

Veranstaltungen: Mensch und Computer Track „Usability Professionals“, World Usability Day Veranstaltungen, Webinare



---

# Resorts

## Schriftführer\*in

Der/ Die Schriftführer\*in ist zuständig für:

Die Organisation und Durchführung der Versammlungen in Einklang mit den in der Satzung geregelten Anforderungen, die Protokollierung der Beschlüsse der Versammlungen sowie das Betreiben der Eintragungen beim Vereinsregister, einschließlich Änderungen des Vorstandes sowie der Satzung. Darüber hinaus verantwortet der/ die Schriftführer\*in den Betrieb der Webseite, einschließlich Lieferantenmanagement des Webseitenbetreibers, des Serveranbieters, der zugehörigen technischen Infrastruktur.

---

# Strategie



# Der Strategieprozess



- 1 2019 November** Initialer Workshop zur Strategie
- 2 2020 März** Folgeworkshop mit den AKs
- 3 2020 Juli** Mitgliederbefragung
- 4 2020 August** Vorstandsworkshop zur Aufbereitung und Priorisierung

# Initialer Strategieworkshop



---

# Vorgehen

## Freitag, 22.11.2019

- ab 14 Uhr: Begrüßung und Einführung
- Zielstellung des Workshops
- Vorstellung aktueller Vorarbeiten und Ausgangsbasis
- Status Quo German UPA – Teil 1 (Stärken, Schwächen)
- Ca. 16-16.15h Pause
- Status Quo German UPA – Teil 2 (Chancen, Risiken, Themen, Wünsche)
- Kernwert unseres Vereinsmodells
- Zusammenfassung
- Ca. 18 Uhr Abendessen

## Samstag, 23.11.2019

- Ab 9 Uhr: Recap
- Die German UPA der Zukunft
- Ideen für die Weiterentwicklung
- Pause
- Zielgruppen, Formate
- 12-13 Uhr Mittagspause
- Inhalte, Ressourcen
- Sofortmaßnahmen
- Zusammenfassung und Ausblick
- 15.30 Uhr Ende

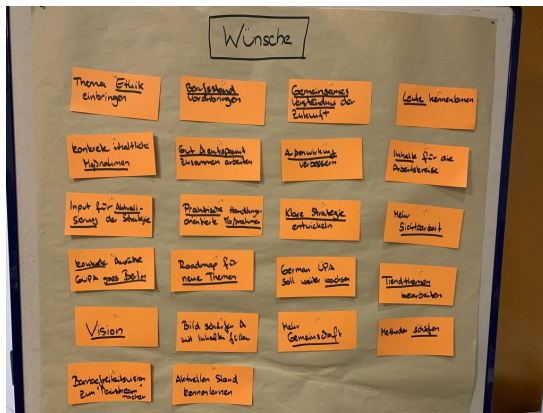




---

# Ausgangssituation des Workshop

- Wofür steht der Berufsverband?
- Wohin will er?
- Welche Strategien verfolgt er, um diese Vision umzusetzen? Was wurde hierzu bisher erreicht?
- Welche Stärken & Schwächen hat der Berufsverband?
- Welche Chancen und Risiken birgt das Umfeld des Berufsverbandes?





---

## Ergebnis: Priorisierte Maßnahmen

- Strategie
  - Aufbereitung der Ergebnisse
  - Wiederholung des Formats
  - Ziele definieren
  - Klar formulierte Vision
- Mensch und Computer
  - Neue Formate (z.B. Bar Camp)
  - Zielgruppen für Formate definieren
- Interne Infrastruktur und Kollaboration
  - Möglichkeiten vorhandener Tools transparent machen
  - Bestandsaufnahme
  - Bedarfe
- Lobbyarbeit
  - Entscheidungsträger identifizieren
  - Laufende Gesetzgebungsverfahren identifizieren
  - Kooperationen schließen
- Sponsoring
  - Sponsoringfähige Events erhöhen
  - Inhalte identifizieren & erstellen



---

## Ergebnis: Weitere Maßnahmen

- WUD
  - “WUD Remote”
- Pressearbeit stärken
- Content generieren
- Social Media

# Folgeworkshop AKs



---

# Folgeworkshop AKs

- Feedback zur Strategie
- Mögliche Formulierungen bei Vision und Mission
  
- Diskussion zu folgenden Punkten:

Grobe  
Ausrichtung

Größe

Professionalität

Politik und  
Lobby



---

# Handlungsfeld Strategiegruppe

- Handlungsfelder
  - Klare Vision und Positionierung
  - Es ist unklar, wo der Berufsverband hin will
  - Warum sollten sich Mitglieder ihm anschließen
  - Unklare Positionierung in der Kommunikation
  - geringe subjektive Spürbarkeit des Mehrwertes für die Mitglieder
  - geringe Wirksamkeit bei Strategie „Wir sind Meinungsführer im Themenfeld UUX“.

# Mitgliederbefragung





# Mitgliederbefragung

## Ausrichtung des Berufsverbandes German UPA e.V.

ANTWORTOPTIONEN ▼	BEANTWORTUNGEN ▼
▼ Ich möchte, dass der Berufsverband primär die Interessen persönlicher Mitglieder berücksichtigt.	17,14 % 30
▼ Ich möchte, dass der Berufsverband neben den Interessen der persönlichen Mitglieder auch die Interessen der Unternehmen in der Usability und UX Branche berücksichtigt.	45,14 % 79
▼ Ich möchte, dass der Berufsverband in gleichem Ausmaß die Interessen der persönlichen Mitglieder, als auch die Interessen der Unternehmen in der Usability und UX Branche berücksichtigt.	34,29 % 60
▼ Ich möchte, dass der Berufsverband primär die Interessen der Unternehmen in der Usability und UX Branche berücksichtigt.	3,43 % 6
<b>GESAMT</b>	<b>175</b>



## Mitgliederbefragung

Größe des Berufsverbandes German UPA e.V. Die German UPA hat aktuell knapp 1.700 Mitglieder - diese Zahl ist in den letzten Jahren kontinuierlich gewachsen.

ANTWORTOPTIONEN		BEANTWORTUNGEN
▼ Ich denke, wir haben eine gute Mitgliederanzahl.	21,14 %	37
▼ Ich denke, wir sollten deutlich mehr als 2.000 Mitglieder haben.	35,43 %	62
▼ Qualität und Mitarbeit der Mitglieder ist mir wichtiger, auch wenn das mit einem Rückgang der Mitgliederanzahl verbunden ist.	43,43 %	76
<b>GESAMT</b>		<b>175</b>



## Mitgliederbefragung

Professionalität des Berufsverbandes German UPA e.V. Im Rahmen des Strategieworkshops wurde auch das Thema Professionalität des Berufsverbandes diskutiert. Mehr Professionalität kann sich beispielsweise in der Anwesenheit einer hauptamtlich geschäftsführenden Person äußern oder in der breiten Nutzung von Unterstützungswerkzeugen (z.B. für AK-Arbeit, Steuer etc.).

ANTWORTOPTIONEN	BEANTWORTUNGEN
▼ Ich denke, für einen Berufsverband sind wir schon professionell aufgestellt.	55,43 % 97
▼ Ich wünsche mir mehr Professionalität, auch wenn dies mit einer Erhöhung des Mitgliedsbeitrages verbunden wäre.	44,57 % 78
<b>GESAMT</b>	<b>175</b>

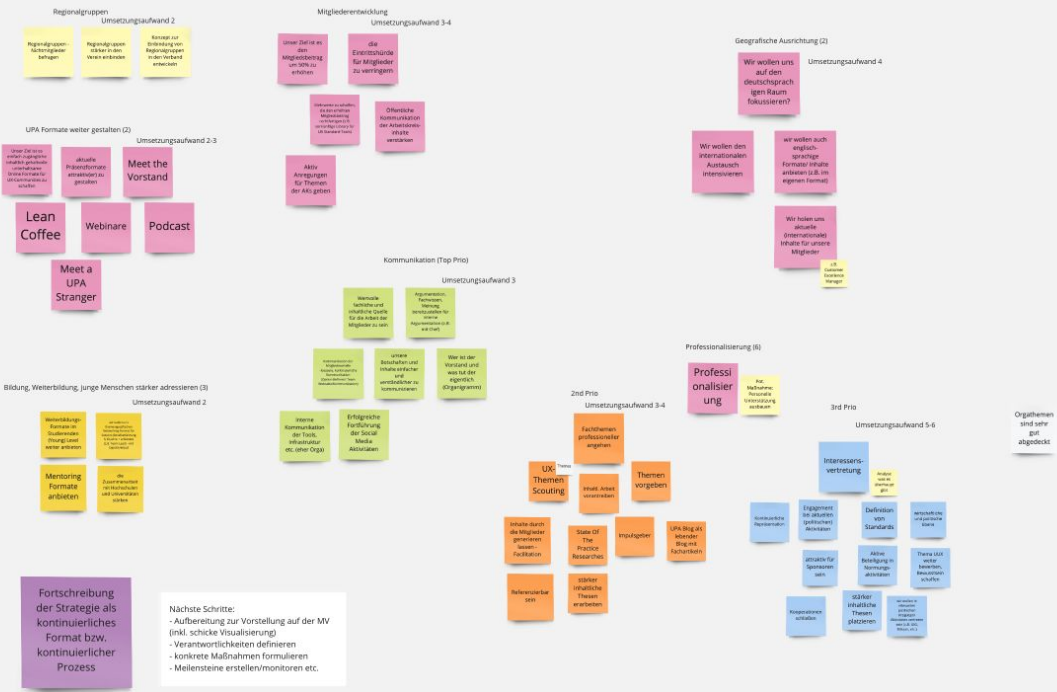


## Mitgliederbefragung

Lobbyarbeit des Berufsverbandes German UPA e.V. Im Rahmen des Strategieworkshop wurde auch das Thema Politik und Lobbyarbeit angesprochen. Objektiv betrachtet, sind Vereine (bspw. die Gesellschaft für Informatik e.V.) oder Interessenverbände (bspw. der Bitkom e.V.) bei politischen Vertretern aktiver sichtbar als die German UPA.

ANTWORTOPTIONEN	BEANTWORTUNGEN	
▼ Ich denke, der Berufsverband sollte sich stärker auf Politik und Lobbyarbeit fokussieren. Wir sind schließlich der Meinungsführer für Usability und User Experience im deutschsprachigen Raum.	66,86 %	117
▼ Ich finde es eigentlich gut, dass wir nicht so stark Lobbyismus in der Politik betreiben, dies sollten wir anderen Verbänden überlassen.	33,14 %	58
<b>GESAMT</b>		<b>175</b>

# **Vorstandsworkshop Strategiefindung**





---

## Ergebnis: Konkrete Lösungen/Maßnahmen zur Umsetzung vorbereitet

- **Verbesserung der Kommunikation des Berufsverbandes**
- **Professionalisierung des Berufsverbandes**
- UPA Formate weiter gestalten
- Mitgliederentwicklung gestalten
- Bildung, Weiterbildung junger Menschen stärker adressieren
- Einbindung der Regionalgruppen
- Geografische Ausrichtung

### Regionalgruppen

#### Umsetzungsaufwand 2



### Mitgliederentwicklung

#### Umsetzungsaufwand 3-4



### Geografische Ausrichtung (2)

#### Umsetzungsaufwand 4



### UPA Formate weiter gestalten (2)

#### Umsetzungsaufwand 2-3



### Kommunikation (Top Prio)

#### Umsetzungsaufwand 3



### Bildung, Weiterbildung, junge Menschen stärker adressieren (3)

#### Umsetzungsaufwand 2



### Professionalisierung (6)

#### Professionalisierung

#### 2nd Prio

#### Umsetzungsaufwand 3-4



#### 3rd Prio

#### Umsetzungsaufwand 5-6



Orgathemen sind sehr gut abgedeckt

Fortschreibung der Strategie als kontinuierliches Format bzw. kontinuierlicher Prozess

- Nächste Schritte:
- Aufbereitung zur Vorstellung auf der MV (inkl. schicke Visualisierung)
  - Verantwortlichkeiten definieren
  - konkrete Maßnahmen formulieren
  - Meilensteine erstellen/monitoren etc.



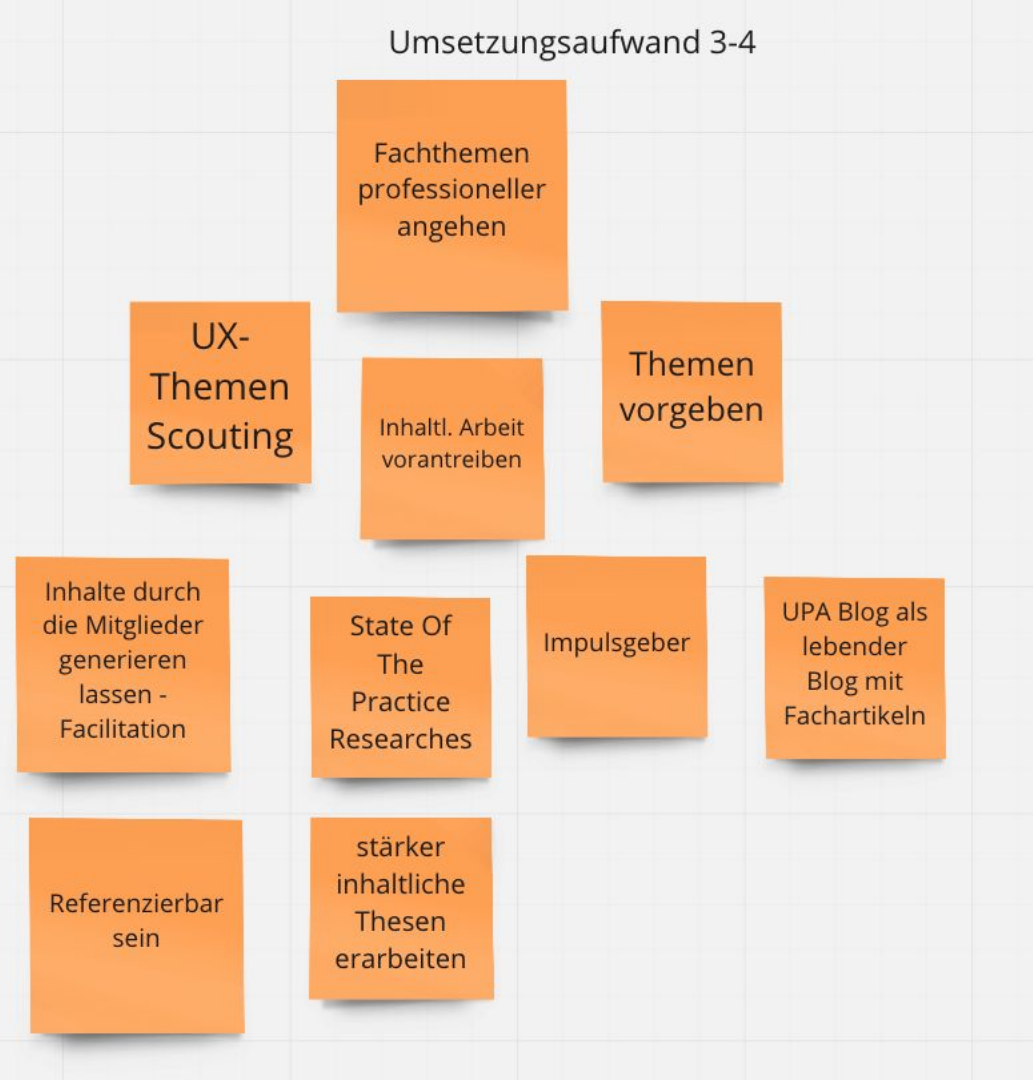
---

## Prio 3: Professionalisierung - Interessensvertretung

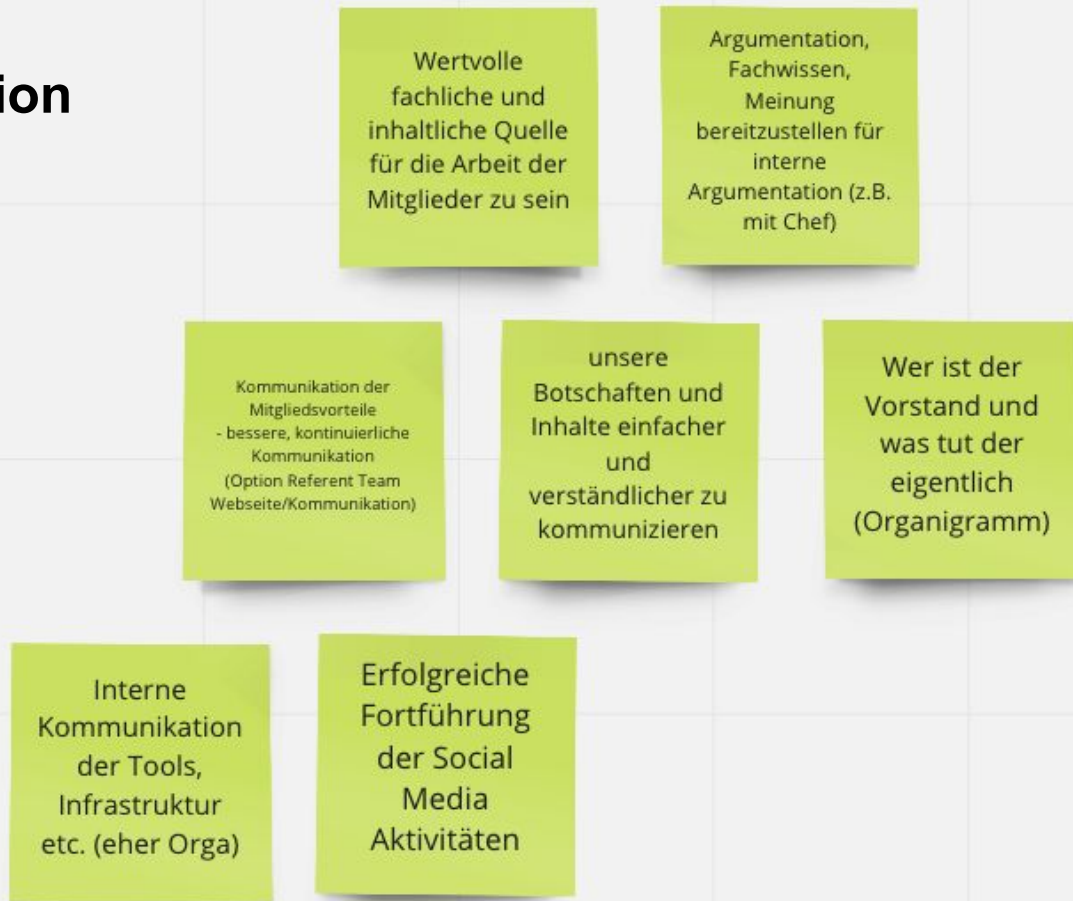


---

## Prio 2: Professionalisierung - Fachthemen



## Prio 1: Kommunikation

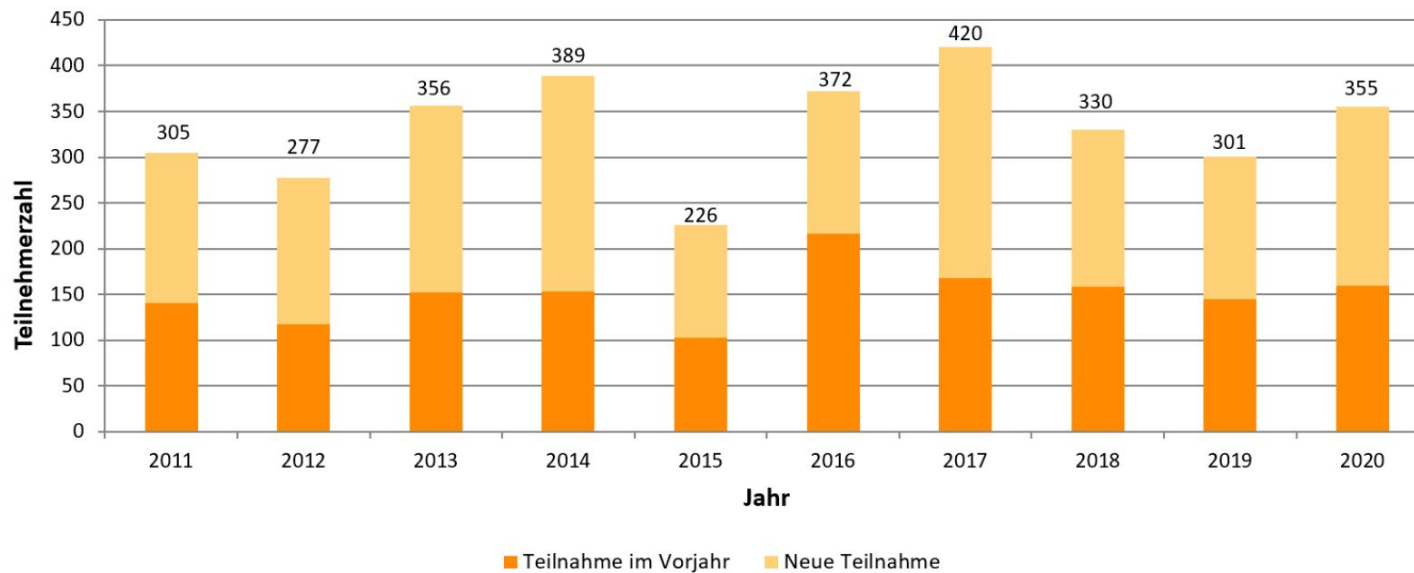


---

# Branchenreport 2020



# Branchenreport 2020





# Branchenreport 2020

## Background

- ♀: 47% ♂: 53%
- Alter: 37 Jahre [Ø]
- Ausbildung: Psychologie [14%]
- Abschluss: Master [33%]
- 8,5 Jahre Berufserfahrung [Ø]
- CPUX - Zertifizierung [32%]

Anstieg zuvor selten genannter Ausbildungen:

27% "sonstige" Studienfächer und  
15% "sonstige" Berufsausbildungen

## Tätigkeit

## Branche



# Branchenreport 2020

## Background

- ♀: 47% ♂: 53%
- Alter: 37 Jahre [Ø]
- Ausbildung: Psychologie [14%]
- Abschluss: Master [33%]
- 8,5 Jahre Berufserfahrung [Ø]
- CPUX - Zertifizierung [32%]

Anstieg zuvor selten genannter Ausbildungen:

27% "sonstige" Studienfächer und  
15% "sonstige" Berufsausbildungen

## Tätigkeit

- UX Designer [26%]
- 5 Jahre im Unternehmen [Ø]
- 101 - 1000 Mitarbeiter [33%]
- 80% UX/U - Aufgaben [Ø]
- Wunsch nach Reduktion auf Teilzeit-Stelle [32%]

Durchschnittliche gewünschte Teilzeit bei 50%

Starker Anstieg im Bereich öffentlicher  
Dienst bzw. Behörden (17%)

## Branche



# Branchenreport 2020

## Background

- ♀: 47% ♂: 53%
- Alter: 37 Jahre [Ø]
- Ausbildung: Psychologie [14%]
- Abschluss: Master [33%]
- 8,5 Jahre Berufserfahrung [Ø]
- CPUX - Zertifizierung [32%]

Anstieg zuvor selten genannter Ausbildungen:

27% "sonstige" Studienfächer und  
15% "sonstige" Berufsausbildungen

## Tätigkeit

- UX Designer [26%]
- 5 Jahre im Unternehmen [Ø]
- 101 - 1000 Mitarbeiter [33%]
- 80% UX/U - Aufgaben [Ø]
- Wunsch nach Reduktion auf Teilzeit-Stelle [32%]

Durchschnittliche gewünschte Teilzeit bei 50%

Starker Anstieg im Bereich öffentlicher  
Dienst bzw. Behörden (17%)

## Branche

- (sehr) zufrieden [65%]
- Vielfalt & Eigenständigkeit
- 62.818€ Jahresgehalt [Ø]
- 5.084€ Gehaltserhöhung [Ø]
- stärkere Einbettung von UX/U in Entwicklungsprozesse [74%]

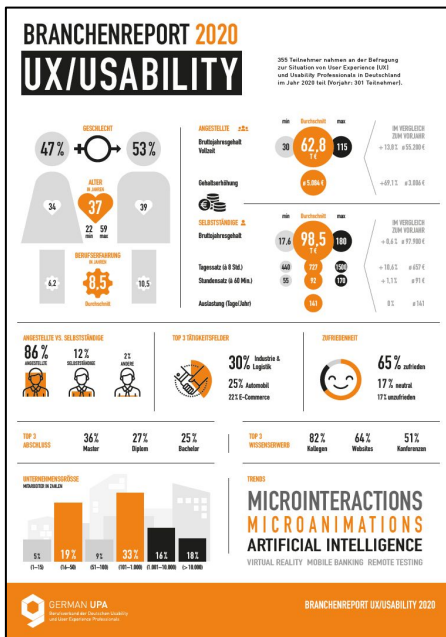
Neue Trends und Phänomene:

Microinteractions bzw. Microanimations  
Künstliche Intelligenz + UX





# Branchenreport 2020



## Branchenreport UX/Usability 2020

Stefan Tretter  
Infanzentrenngem.de  
Department Psychologie  
LMU München  
München, Deutschland

Sarah Diefenbach  
sarah.diefenbach@lmu.de  
Department Psychologie  
LMU München  
München, Deutschland

Daniel Ullrich  
daniel.ullrich@lmu.de  
Institut für Informatik  
LMU München  
München, Deutschland

### ZUSAMMENFASSUNG

Mit dem Branchenreport UX/Usability 2020 dokumentiert die German UPA Berufsverband der deutschen Usability- und User-Experience-Professionals die Situation von Usability- und User-Experience-Professionals in Deutschland. Auf basis einer globalen Befragung liefert der Branchenreport Einblicke u.a. in Ausbildung und Karriere, Arbeitsfelder und Aufgabenbereiche, Verdienstmöglichkeiten, unternehmerische Aspekte, sowie aktuelle Trends und Potenziale. Zusätzliche Vergleiche mit vorherigen Jahren geben Aufschluss über Entwicklungen der Branche (z.B. Gehälter, Ausbildungswege, Tätigkeitsbereiche) im zeitlichen Verlauf.

### KEYWORDS

UX/Usability-Branche, Ausbildung, Karriere, Arbeitsfelder, Gehalt, Trends

### 1 EINLEITUNG

Mit dem jährlichen Branchenreport informiert die German UPA (Berufsverband für UX und Usability, www.germanupa.de) über die aktuelle Situation und Veränderungen im Arbeitsfeld User Experience (UX) und Usability. Die Befragung umfasst unter anderem Daten bezüglich Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten, Projektergebnisse und Kennzahlen zum aktuellen Arbeitsfeld sowie der eigenen Unternehmung, spezifische Fragen einzelner German UPA-Mitglieder wie beispielsweise die Erhebung eigener/externer User-Research-Methoden sowie subjektive Bewertungen zu Zufriedenheit, Unternehmenskultur und weitergeleiteten Herausforderungen. Zusätzlich bietet der Branchenreport einen Überblick über die Einschätzung aktueller Trends und wesentlicher Arbeitsfelder in der Branche. So ermöglicht der Branchenreport Interessierten, die eine Tätigkeit im Usability- bzw. User-Experience-Bereich in Erwägung ziehen, einen aufschlussreichen Einblick in die aktuelle Arbeitsituation, potentielle Karrierewege und Ausbildungsmöglichkeiten. Bereits in der Branche Tätige erhalten Vergleichswerte zur Orientierung, um ihre aktuelle Situation im Verhältnis zu den ihrer Kollegen einschätzen zu können. Darüber hinaus bietet die im Branchenreport gelieferten Informationen auch Anknüpfungspunkte für Diskussionen zur Weiterentwicklung und Professionalisierung

### 2 DEMOGRAFIE

50% der befragten UX/Usability-Professionals sind männlich und 47% weiblich, was dem langjährigen Trend in einer ausgeprägten Verteilung zwischen den Geschlechtern folgt. Das Durchschnittsalter der Befragten liegt bei 37 Jahren (n=83), mit 22- bis 59-Jährigen. Wie die regionale Erhebung der Befragten zeigt ist das meist vertretene Bundesland mit 201 Befragten, gefolgt von Nordrhein-Westfalen (174), Baden-Württemberg (174), Hamburg (94), Berlin (81) und Hessen (61). Der Anteil der Befragten in anderen Bundesländern sowie weiterer Details hinsichtlich der Befragten sind auf Seite 56. Die Teilnehmer sind seit durchschnittlich 8,5 Jahren (n=64, mit 0- bis 30+ Jahren) in der UX/Usability-Branche tätig. Mithilfe der Profisumme haben mit 36,5 Jahren signifikant mehr Befragene Erfahrung als weibliche Profisummen, für ein Mittel 6,2 Jahre. Dieser Differenz entspricht in etwa den mittleren Altersunterschied Männer und Frauen mit 39,2 Jahren signifikant über als Frauen mit 33,5 Jahren. Bei der Frage, welche Arbeit ihrer Arbeitszeit in 1/3 Profisumme für Tätigkeiten im Bereich UX/Usability nutzen, verteilte die Angaben im gesamten Spektrum von 1% bis 100%. Der Anstieg liegt bei 90% (Mittelwert n=79; n=25).

### 3 AUS- UND WEITERBILDUNG

Über den Teilnehmern mit akademischen Abschlüssen ist der meistgenutzte höchste akademische Grad mit 36% der Master-Abschluss und liegt damit wie auch schon im Vorjahre an dem Diplom-Abschluss (27%). Weiterhin 25% verfügen über einen Bachelor- und 5% über einen Magister-Abschluss. 5% der Teilnehmer haben promoviert (Bildung: 3). Die Hälfte der Ausbildungsbereitschaft

Vorfeld: Mit Dank an GoodSchool für Informatik e.V. und die German UPA e.V. 2020 an St. Ficker & S. Hain (P. 4).  
Abdruck: © German UPA - Usability Psychology, ab 01. September 2020.  
Abdruck: © German UPA.  
Copyright © 2020 bei der German UPA.  
https://doi.org/10.18420/uxu2020-09-0421

<https://www.germanupa.de/wissen/branchenreport>

---

# National Experts



---

## National Experts seit September 2016

### National Experts



Guido Tesch



Kay Behrenbruch

# Die neuen National Experts für 2020 / 2021

## National Experts



Guido Tesch



Kay Behrenbruch

Kommissarisch, bis zur nächsten  
Vollversammlung im 1. Quartal 2021



# (International Usability and UX Qualification Board)

Zusammenschluss internationaler Experten zur Entwicklung und Pflege des Zertifizierungsprogramms „Certified Professional for Usability and User Experience“

## Mitgliedsorganisationen:



German UPA



UX Schweiz



British UXPA



UX Danmark



UX PRO Austria

## Persönliche Mitglieder:

- Thomas Geis (1. Vorsitzender)
- Rolf Molich (2. Vorsitzender)
- Knut Polkehn
- Oliver Kluge
- Holger Fischer
- Dr. Rüdiger Heimgärtner



---

# Zertifikate des UXQB

## **Basis:**

- CPUX-F (Foundation Level) (5.509 Personen zertifiziert)

## **Aufbaustufen (Advanced Level):**

- CPUX-UR (User Requirements Engineering) (221 zertifizierte Professionals)
- CPUX-UT (Usability Testing and Evaluation) (101 zertifizierte Professionals)
- CPUX-DS (Designing Solutions) - in Arbeit

(Zahlen sind Stand 30. Juni 2020)



---

## Aktivitäten in den letzten 12 Monaten (Okt. 2019 bis Sep. 2020)

- Entwicklung des CPUX-DS Curriculums (Fertigstellung steht kurz bevor, Pilot-Seminar geplant für Oktober 2020)
- CPUX-M (UX Management) - Neuer Vorschlag liegt vor, to be developed
- Standardisierung der Formatierung von CPUX-Curricula
- Review von geheimen und öffentlichen Prüfungsfragen für CPUX-UT
- UXQB Mitgliederversammlung (inkl. National Experts)

---

# **Arbeitskreis Barrierefreiheit**



---

# **Arbeitskreis** **Barrierefreiheit**



---

## Leitung des Arbeitskreises 2020/2021



**Beatriz Gonzalez Mellidez**

SinnerSchrader



**Stefan Farnetani**

mindscreen



---

## Mitglieder des Arbeitskreises

- aktuell 28 Mitglieder
- ca. 10 Mitglieder kontinuierlich aktiv
- Liste der Mitglieder

**Was haben wir die  
letzten 12 Monate  
gemacht?**

---

## Fronta11y 20.Mai 2020

- jährliche Artikelserie zum Global Accessibility Awareness Day
- drittes Jahr in Folge
- [www.fronta11y.org](http://www.fronta11y.org)

# FRONTA11Y

GLOBAL ACCESSIBILITY AWARENESS DAY PAR

serie zum GAAD 2020

GAAD 2019

GAAD 2018

Über GAAD



## Fronta11y – Artikelserie zum G

Dieses Jahr geht die Artikelserie des [AK Barrierefreiheit der German UPA](#) zum [Global Accessibility Awareness Day \(GAAD\)](#) bereits in die dritte Runde.

Viel Spaß beim Lesen: [zu den Artikeln 2020](#)

uchen

SUCHE



---

# Fronta11y 20.Mai 2020

## Artikel 2020

- Erwartungen deutscher Behindertenverbände an den European Accessibility Act
- Digitale Barrierefreiheit zur Reduktion der psychischen Belastung am Arbeitsplatz
- 8 Accessibility Mythen
- Ein paar Tipps für barrierefreie Videokonferenzen
- Accessibility Tools für Alle in Zeiten von Covid-19
- Accessibility Tools für Alle in Zeiten von Covid-19
- Einfach gerechnet: Warum sich Barrierefreiheit für Unternehmen lohnt.
- Eignung von Usability-Methoden bei blinden Probanden
- Digitale Barrierefreiheit und Spracheingabe
- Design Thinking: Designing for the extremes

---

# Überarbeitung der Fachschrift

- neues Layout
- kleinere inhaltliche Aktualisierung
- [unsere Fachschrift herunterladen](#)







**Was wollen wir  
demnächst machen?**



---

## geplante Aktivitäten 2020/2021

- Fortführung der Artikelserie fronta11y
- größere Überarbeitung der Fachschrift
- Verbesserung der internen AK-Struktur
- Material zum European Accessibility Act und zur DIN EN 17161 - Design for all

---

# Arbeitskreis Inhouse-UX



---

## Aktive Mitglieder



- Julia Käfer (Pixum) - AK-Leitung
- Andreas Höcherl (AIDA Cruises)
- Bengi Haid (MACH AG)
- Christopher Kurtz (Volkswagen AG)
- Juliane Emisch (Lufthansa Industry Solutions)
- Marvin Schenk (LTW Intralogistics GmbH)
- Magdalena Maciejko (BREDEX GmbH)
- Mischa Eisenhuber (Löwenstein Medical Technology)
- Nina Hrubesch (Metronom GmbH)
- Thomas Hermenau (Deutsche Anwaltshotline AG)

---

## Aktivitäten 2019/2020



1

Workshop auf der MuC 2020: Speed-Networking  
“Etablierst du noch oder optimierst du schon?”

2

Weiterentwicklung der Stakeholderkommunikation als  
Serious UX Game: “Buttons for Idiots”

3

Wiederkehrendes Lean Coffee “Inhouse UX”

# Workshop auf der MuC2020: Speed-Networking

## “Etablierst du noch oder optimierst du schon?”

Wie bist du zur UX gekommen?  
Was magst du besonders an deinem Job?  
Aus welchem Fehler hast du am meisten gelernt?  
Welche Frage beschäftigt dich aktuell?  
Was war dein größter UX-Erfolg?

Inhouse-UX Speed-Networking  
powered by Yotribe

Get Yotribe Leave



## Serious UX Game: Buttons For Idiots



Durchschnittliche Spieldauer 30 min

> 1500 Zeilen Dialog

Sechs interaktive Figuren

Vier UX-Aufgaben

+ zwei Verbesserungsmöglichkeiten

Interaktive Demo

Selbsthilfe Kommunikationsstrategie

**Spiele**



# Serious UX Game: Buttons For Idiots





---

**2020**

**Ausblick**

**/21**



---

# Änderungen AK-Leitung

Leitung Arbeitskreis



Thomas Hermenau

Leitung



Julia Käfer

stellv. Leitung

## geplante Aktivitäten 2020/2021



1

Weiterentwicklung Serious UX Game  
“Buttons for Idiots”

2

Wiederkehrendes Lean Coffee “Inhouse UX”

3

Ausbau Onlinepräsenz, Veröffentlichungen, etc.

4

Aktivitäten auf der Mensch und Computer 2021

5

Akquise weiterer aktiver AK-Mitglieder

---

# **Arbeitskreis Interkulturalität**

---

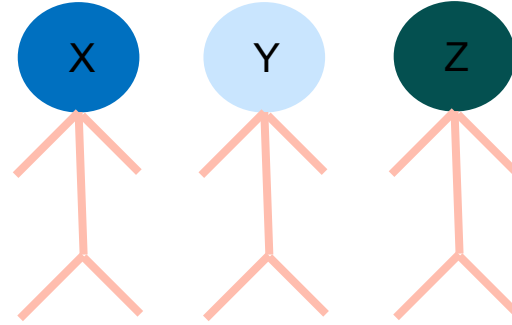
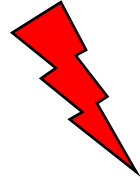
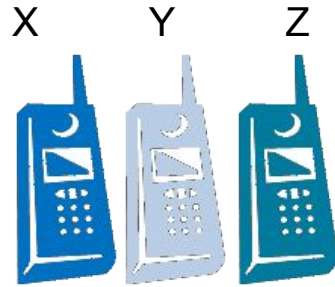
## Aktive Mitglieder

- Beck, Astrid
- Geisel, Ulla
- Heimgärtner, Rüdiger
- Hrubesch, Nina
- Kotzurek, Margarethe
- Lange, Olga
- Proschek, Katrin
- Rys, Adriana
- Solanki, Alkesh

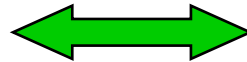


Erstes Face-2-Face-Meeting an der Hochschule Esslingen am 26.7.2018

# Nutzungskontext ist kulturell verschieden



Kommunikation  
Verstehen  
Konversationscode  
Weltanschauung  
Methoden  
Prozesse  
Web Of Belief  
Empathie



**Lösung**

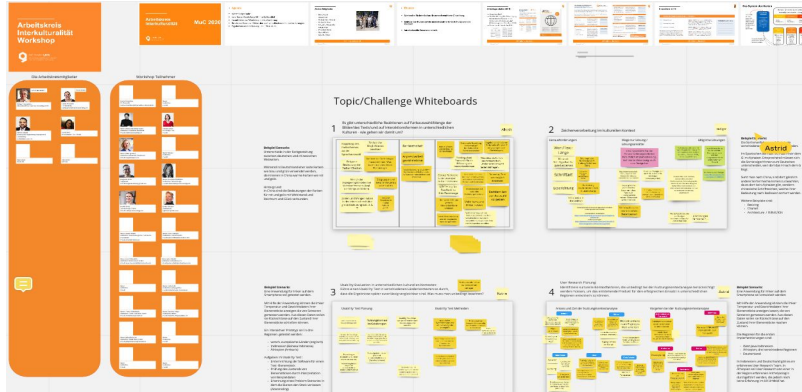


# Interkulturelle...



# Zusammenfassung inhaltliche Arbeit des letzten Jahres

- Weiterentwicklung der Checkliste zur Entwicklung interkultureller UI und UX zum Kartenspiel durch die “AG Karten“
- Vortragsveranstaltungen etabliert
- M&C 2020 Aktivitäten vorbereitet



## AKTIVITÄTEN

Seit März 2020

monatlich  
AK-Regelmeeting

Virtuelles

- Inhaltliche Arbeit in  
Arbeitsgruppen

- Vortragsveranstaltungen

08.09.2020

AK-Workshop M&C 2020





---

## Geplante Arbeit für das kommende Jahr

- **Konkrete Ausarbeitung von Inhalten (Grundlagen, Stand der Technik, Empfehlungen) in thematischen AGs**
  - Kartenspiel (erweiterte Checkliste)
  - Methodenliste
  - Literaturliste
- **Gewinnung weiterer Mitglieder**
- **Überlegungen zu einer Fachschrift**

---

## AKTIVITÄTEN

24.09.2020	German UPA Mitgliederversammlu
ng 2021 Treffen	AK Face-2-Face
2021 2021	AK-Workshop M&C



---

Interesse?

[ak-interkulturalitaet@germanupa.de](mailto:ak-interkulturalitaet@germanupa.de)



**GERMAN UPA**

Berufsverband der Deutschen Usability  
und User Experience Professionals

---

# AK NACHWUCHS

## Weiterbildung und Qualifizierung

AK Nachwuchsförderung  
German UPA e.V.



**GERMAN UPA**

Berufsverband der Deutschen Usability  
und User Experience Professionals



---

## Aktivitäten

- Summer School
- Winter School
- Profis für Profis
- UX Challenge

<https://germanupa.de/arbeitskreise/arbeitskreis-nachwuchsfoerderung>

## ARBEITSKREIS NACHWUCHSFÖRDERUNG

»Junge Menschen für Usability und UX begeistern  
und deren Kompetenzerwerb unterstützen«



GERMAN UPA  
Beratungsbüro der Deutschen Usability  
und User Experience Professionals







## Summer School August 2020

---

## Aktivitäten

- MuC Workshops
- UPA Webinare: Bewerbung, in Planung: Portfolio
  
- Gesucht: Ambassadors
- Gesucht: ReferentInnen
- Gesucht: Menschen mit guter Schreibe
- Gesucht: Mentees
  
- Jetzt neu: Mentoring Details: Video  
<https://germanupa.de/berufsverband-german-upa/aktuelles/mentorinnen-mentees-gesucht>

## ARBEITSKREIS NACHWUCHSFÖRDERUNG

»Junge Menschen für Usability und UX begeistern  
und deren Kompetenzerwerb unterstützen«



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability  
und User Experience Professionals





---

# Mentoring

Bis dato haben sich 29 potenzielle MentorInnen gemeldet  
sowie 16 potenzielle Mentees  
(Stand MuC 2020)

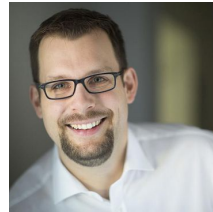
Mentoringprogramm

---

# **Arbeitskreis Qualitätsstandards**



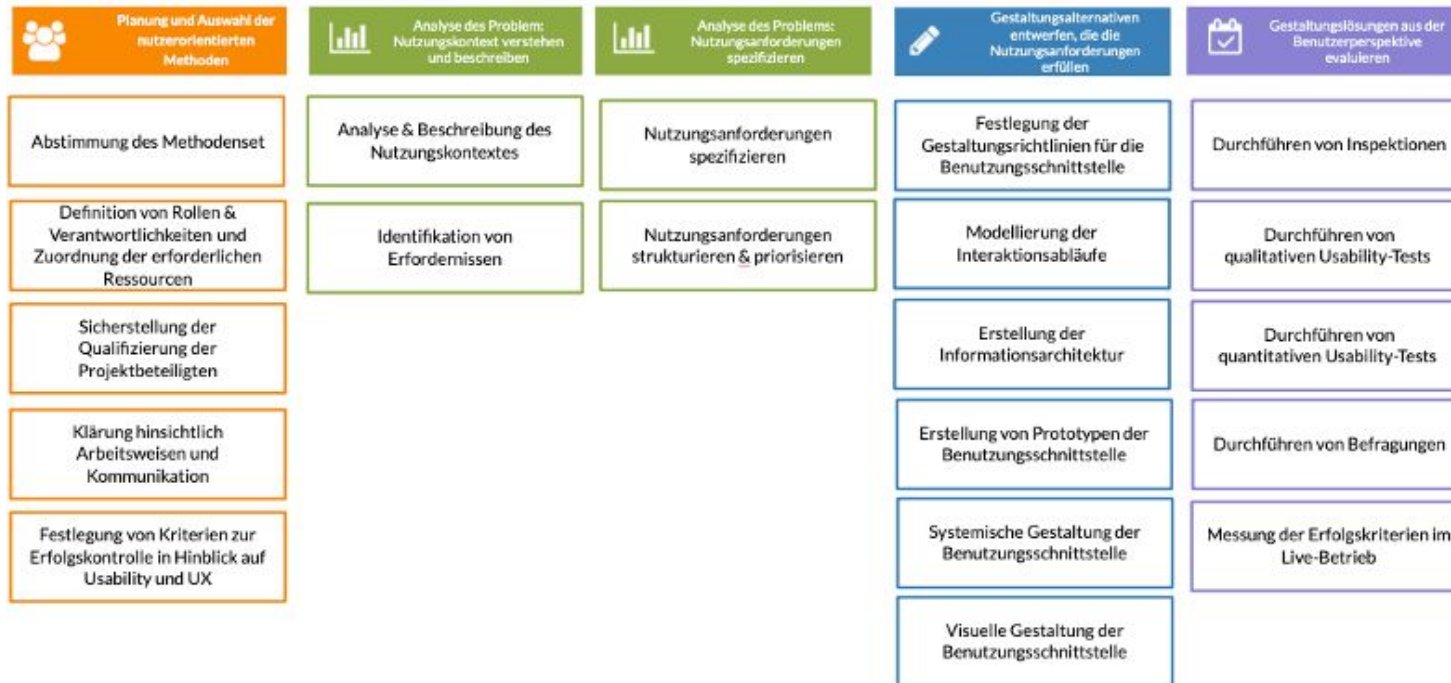
## Mitglieder im AK



- Andreas Bleiker yasashii GmbH
- Indra Burkart Bright Skies GmbH
- Simon Eiterig amexus IT GmbH & Co. KG
- Holger Fischer eresult GmbH
- Dr. Jutta Fortmann The Peak Lab. GmbH & Co. KG
- Sebastian Gräber Elektrobit Automotive GmbH
- Michael Jendryschik KPS digital GmbH
- Jasmin Kuhn itemis AG
- Lara von Massow ThoughtWorks Deutschland GmbH

# Die Aktivitäten 2019/2020

## Finalisierung Version 1.0 Berufsbild Usability & UX Professionals



# Die Aktivitäten 2019/2020

## Beschreibung von Handlungsfeldern und Aktivitäten

 Aufgabenbeschreibung	 Kompetenzen	 Zweck & Ergebnisse
<ul style="list-style-type: none"><li>• Definition und Ausgestaltung der Benutzungsschnittstelle mit allen erforderlichen Interaktionselementen und Nutzungsobjekten</li><li>• Gestaltung der Kommunikation<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Formulierung von Texten</li><li>◦ Berücksichtigung von Aspekten der Motivation und Stimulation</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kognitionspsychologie</li><li>• Domänenwissen</li><li>• Interaktionsdesign</li><li>• Werkzeuge zur Erstellung von Designspezifikationen</li><li>• Überblick über die Möglichkeiten bestehender Technologien</li><li>• Verständnis über bestehende interne und externe Gestaltungsrichtlinien</li><li>• Texter-Fähigkeiten</li><li>• Überblick über Möglichkeiten der Interaktion (u.a. Voice UI, Natural UI, Tangible UI)</li><li>• Lösungsalternativen verwerfen können</li><li>• Abschätzung von Auswirkungen der Designentscheidungen auf das Verhalten von Benutzern</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sicherstellung der konsequenten Zugänglichkeit aller erforderlichen Funktionalitäten</li><li>• Sicherstellung einer erwartungskonformen und effizienten Benutzungsschnittstelle</li><li>• Sicherstellung einer konsistenten und verständlichen Wortwahl (Sprache)</li><li>• Ergebnis: Ergänzung bzw. Änderung des Design Systems, Prototyp</li></ul>



# Die Aktivitäten 2019/2020 Online-Stellung in der Durchführung





---

# Neues Thema 2020/2021 - UX REIFE & STRATEGIE

- Initialer Workshop auf der MuC 2020 durchgeführt
- Aufbau eines Überblicks existierender Reifegradmodell
- Beschreibung der einzelnen Reifegradmodelle
- Extraktion des gemeinsamen Kerns
- Ableitung von Aspekten der Reife
- Aufbau eines Maßnahmenkatalogs zur Verbesserung der Reife
- Zielgruppen:
  - Bereichs-/Team-Leiter, die für sich analysieren wollen, wo sie im Unternehmen stehen
  - Berater, die Unternehmen bei der Analyse & Strategie unterstützen wollen

---

**Arbeitskreis**

**Return on Invest UX**



---

# Auflösung

Beantragung der Auflösung des AK Return on Invest UX von Ron Reckin.



Grund:

Mangelnde Aktivität und keine ausreichende Anzahl an aktiven Mitgliedern.  
Antrag nach §12 Absatz 5 der Satzung - Nach § 9 Absatz 3 einfache Mehrheit



# Abstimmung

---

**Der Auflösung des AK ROI UX**

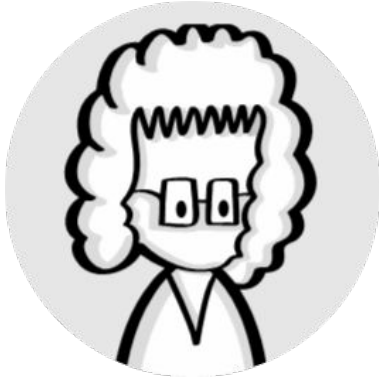
**ja, ich stimme zu**  
**nein, ich stimme nicht zu**  
**ich enthalte mich**

---

**Arbeitskreis  
The Positive X**

**09**

## Vorreiter und Helden von The Positive X



**Prof. Dr. Marc Hassenzahl**

“UX”, „Experience Design“  
(Hassenzahl, 2008; 2010;  
Hassenzahl et al., 2013)



**Prof. Dr. Pieter Desmet**

„Towards Happiness:  
Possibility-driven design“  
(Desmet & Hassenzahl, 2012)

“While a problem-driven approach takes a problem as a start, a possibility-driven approach looks out for a possibility.

Importantly, **this possibility must be rooted in our knowledge of happiness, in human practice and human needs.**”

*(Desmet & Hassenzahl, 2012, p. 11)*

---

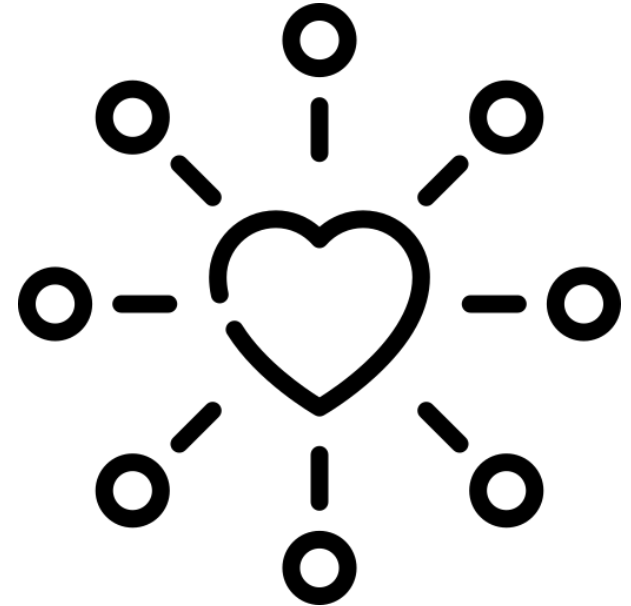
## Ziel und Forschungsfragen

### positiv-psychologische Perspektive auf die UX

**Ziel:** positive Emotionen sowie Wohlbefinden der Benutzer fördern

### Forschungsfragen:

- Was sind die Faktoren und Aktivitäten, die positive Emotionen und Wohlbefinden fördern?
- Und wie können diese Einsichten bei der Gestaltung interaktiver Systeme verwirklicht werden?





---

## Ziele und Aufgaben



**Gemeinsam “The Positive X” erforschen, voneinander lernen und zusammentragen.**

Theorien, Lessons Learned und How-To's.



**Mindset und Methoden im Arbeitsalltag anwenden.**

Die Welt von Morgen für Menschen proaktiv positiv gestalten.



**Begeisterung teilen und Menschen inspirieren.**

Als Botschafter auftreten: Einsichten veröffentlichen sowie Vorträge und Workshops halten.

---

## Aktivitäten 2020



1

Microseite: Literaturempfehlungen

2

Treffen im Workshop-Format

3

Journal: Special Issue "Frameworks and Methods to Design for Positive User Experience and Wellbeing"

4

AK Workshop und Paper: Spotlight on „The Positive X“  
Was verstehen Unternehmen unter dem Mindset positiver User Experience und wie setzen diese es um?

# Einblick

## Research

Open Access Article

### Designing for Temporal Harmony: Exploring the Well-Being Concept for Designing the Temporal Dimension of User Experience

by [Cristina Hermosa Ferrino](#) and [Michael Burmester](#)

*Multimodal Technologies Interact.* 2020, 4(3), 66; <https://doi.org/10.3390/mti4030066> - 13 Sep 2020

**Abstract** User Experience (UX) is characterized by its temporal dimension, dynamic nature, and variability. Although descriptive models about the temporal dimension and related aspects exist, an understanding of the design possibilities and a design approach that ensures the design of the temporal dimension promoting [...] [Read more](#).

(This article belongs to the Special Issue [Frameworks and Methods to Design for Positive User Experience and Wellbeing](#))

[► Show Figures](#)

Open Access Article

### Emotion and Interaction Control: A Motive-Based Approach to Media Choice in Socio-Emotional Communication

by [Stefan Tretter](#) and [Sarah Diefenbach](#)

*Multimodal Technologies Interact.* 2020, 4(3), 53; <https://doi.org/10.3390/mti4030053> - 15 Aug 2020

**Abstract** A large part of everyday communication is mediated by technology, with a constantly growing number of choices. Accordingly, how people choose between different communication media is a long-standing research question. However, while prominent media theories focus on how media characteristics affect communication performance, [...] [Read more](#).

(This article belongs to the Special Issue [Frameworks and Methods to Design for Positive User Experience and Wellbeing](#))

[► Show Figures](#)

Open Access Article

### Towards Explainable and Sustainable Wow Experiences with Technology

by [Manuel Kulzer](#) and [Michael Burmester](#)

[Back to Top](#)



<https://germanupa.de/arbeitskreise/arbeitskreiss-positive-x/veroeffentlichungen>

[https://www.mdpi.com/journal/mti/special\\_issues/design\\_wellbeing#published](https://www.mdpi.com/journal/mti/special_issues/design_wellbeing#published)

---

## geplante Aktivitäten 2021



1

Lean Coffees (intern)

2

Methoden trainieren, Austausch über Einsatz

3

Contest „The Positive X: Jetzt!“

4

weitere Vorträge, Workshops





---

# Mitglieder 2020

## Arbeitskreisleiterin

Cristina Hermosa Perrino (AKKA DSW GmbH)

## Wissenschaftlicher Beirat

Prof. Dr. Michael Burmester (HdM, Stuttgart) und Prof. Dr. Sarah Diefenbach (LMU, München)

## 15 Mitglieder

Franziska Müller (Daimler AG), Katharina Zeiner (Siemens), Nora Fronemann & Nektaria Tagalidou (FhG IAO), Katharina Clasen (Information Lovers), Axel Hillebrand (ION ONE), Cornelia Lüderitz (Usetree), Vera Fink (TU Chemnitz), Elisabeth Stein, Manuel Kulzer & Kristin Haasler (HdM), Marina Shinkarenko & Jenny Langenhan (points), Katharina Jäger (SprintEins), Sonja Pietsch (Studentin)

## 9 Interessenten

Anna Pohlmeier (TU Delft, different), Lwam Leber (SAP), Tony Schulz (Daimler), Magdalena Maciejko (Bredex), Josephine Etschmann (PMC Services), Patricia Hundsdorfer (Testbirds), Katharina Hammel (TU Dresden), Judith Armbruster (Bosch), Katharina Schippert (IBM)



---

## Literatur und Referenzen

Desmet, P. M. A., & Hassenzahl, M. (2012). Towards happiness : Possibility-driven design. In M. Zacarias & J. V. de Oliveira (Eds.), Human-computer interaction: The agency perspective (pp. 1–27). New York, NY: Springer.

Hassenzahl, M. (2008). User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality. In *Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction Homme-Machine* (pp. 11–15). ACM. Retrieved from <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1512717>

Hassenzahl, M. (2010). *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*. Breiningsville: Morgan & Claypool.  
<https://doi.org/10.2200/S00261ED1V01Y201003HCI008>

Hassenzahl, M., Eckoldt, K., Diefenbach, S., Laschke, M., Lenz, E., & Kim, J. (2013). Designing Moments of Meaning and Pleasure. Experience Design and Happiness Understanding Experiences. *International Journal of Design*, 7(3), 21–31.



Work created with  
Scenes™ by SAP  
AppHaus

---

# **Arbeitskreis Usability in der Medizintechnik**

---

## Aktivitäten des AK MED

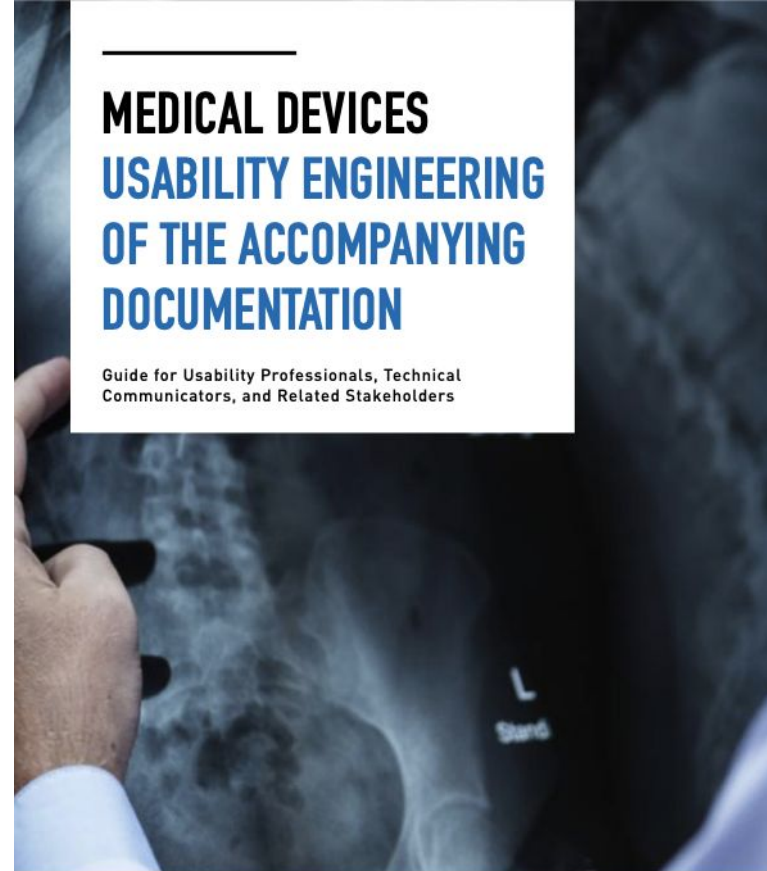
Guide für das Erstellen und Testen von  
Gebrauchsanweisungen für Medizinprodukte

Stand: Liegt zur Freigabe beim Vorstand

Dank an alle Autoren:

- Matthias Reisemann
- Stephanie Schwenke
- Stefan Pfeffer
- Oliver Gerstheimer
- Thorsten Konsermann
- Michael Engler

Dank an ChilliMind für Umsetzung des Layout!



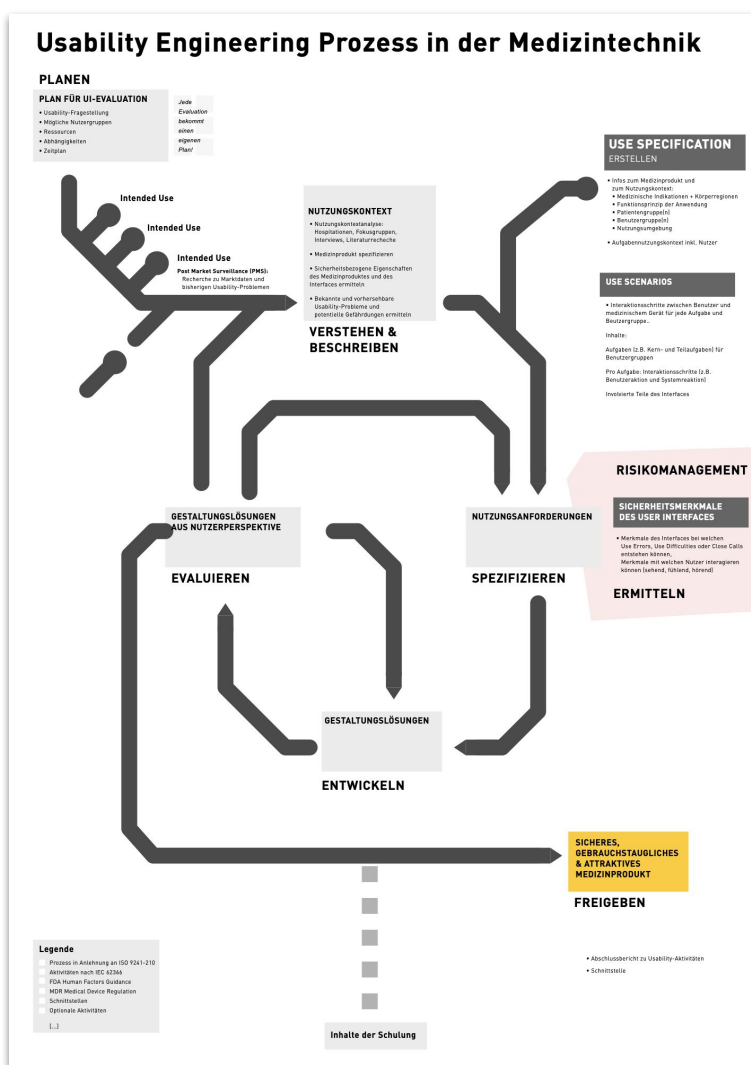


# Aktivitäten des AK

- Poster als Ablöse der Fachschrift
- Ziele: Förderung von UX in der Medizintechnik
  - Wissen von Entscheidern erhöhen
  - Aufwand erklären

Dank an

- Hendrik Homans
- Saskia Wiedenroth
- Mischa Eisenhuber





---

## Aktivitäten des AK MED

- Monatliche Telcos
- Literaturliste
- CPUX-MED gerade geparkt
- Sammlung relevanter Veranstaltungen
- Mögliche nächste Aktivitäten:
  - Paper zu Anzahl Testteilnehmer
  - Paper zu Lücken IEC 62366-1+AMD1 zu MDR und IVDR
- Thorsten Konersmann
- Stefan Pfeffer
- Oliver Gerstheimer
- Michael Engler (Vorsitzender)
- Matthias Reisemann (Stellvertreter)
- Mischa Eisenhuber
- Hendrik Homans
- Saskia Wiedenroth
- Benedikt Janny
- Thore Reitz
- Ralf Thölke
- Andreas Lehmann

---

# Arbeitskreis Usable Security & Privacy



---

## WIR | AK Usable Security & Privacy







---

## 2019 / 2020

### WIKI

**Wikipedia-Eintrag:** Entwurf (final ab Herbst 2020)

### EN

**Englische-Version:** Entwurf der Fachschrift

### Netz

**Usable Safety & Security \*NEU\*:** Gemeinsame Telefonkonferenz (Abstimmung)

### MuC

**Usable Security & Privacy Workshop:** Privacy Icons

### Tel

**Abstimmungen:** regelmäßige (4-6 Wochen) TelKos



---

## 2020 / 2021

### WIKI

**Wikipedia-Eintrag:** final ab Herbst 2020 (DE + EN)

### EN

**Englische-Version:** Veröffentlichung der englischen Fachschrift

### MuC 2020

**6. Usable Security & Privacy Workshop:** Veröffentlichung der Workshopergebnisse

### Web

**Website:** Überarbeitung bzw. Ergänzung (Literaturempfehlungen, Projekte, Links...)

### MuC 2021

**7. Usable Security & Privacy Workshop**



# WIR 2020 / 2021

seit 2015

**Unter uns:** regelmäßige (4-6 Wochen) TelKos

immer

**Interessenten:** Weiterhin Herzlich Willkommen!

2021

**Kick-off-Treffen 2021:** eventuell vor Ort (irgendwo in Deutschland)

immer

**Vernetzung:** Gesellschaft für Informatik, UXPA



---

# Arbeitskreis User Research



---

## Interaktive Workshop-Session auf der MUC

- 90-minütiger interaktiver Workshop
- 45 TeilnehmerInnen
- Thema: User Research vor, während und nach der Produktentwicklung
- Interaktiv wurde erarbeitet, welche Erfahrungen zu Methoden und Best Practices die TeilnehmerInnen vor, während und nach der Entwicklung gemacht haben
- Vielfältige Ergebnisse und Erkenntnisse werden im nächsten Schritt vom AK als Publikation aufbereitet und veröffentlicht

## User Research VOR der Entwicklung

Welche Erfahrungen zu Methoden & Best Practices habt ihr vor Beginn der Konzeption & Entwicklung in den Bereichen Kontextverständnis / Analyse / Datensammlung / Ideengenerierung gemacht?

Fokusgruppen

BO/PO hat Featurewunsch ohne Userresearch entwickelt und es gibt keine Zeit, ihn zu validieren

Stakeholdermap

### METHODEN

Interview

Tiefeninterviews

Feldbeobachtung

Usability-Tests bei Wettbewerbern - Wissenswerb, Motivation, es besser/anders zu machen

Scribble

Beantwortung von W-Fragen: Wer, Was, Wie, Wann, Warum, Wo...

Empathie-Map

Nutzungskontextmapping

Master-Schüler-Match oder Openworkshop

Jobs to be done

Domain-Storytelling (Wie funktionieren Arbeitsprozesse --> Schaubilder, beispieleorientiert)

### HERAUSFORDERUNGEN

Relativierung von UR ("Ihr habt ja nur diese Kunden befragt... Masse wird nicht dargestellt! Nur Meinung!")

Zugriff auf Nutzer schwierig bzw nur indirekt über Kunden

Vorher kann/darf keine User Research erfolgen (Kunde will nicht)

zeitliche Verfügbarkeit und rechtliche Restriktionen verhindern Erreichung der Zielgruppe

Detektivarbeit bzgl Verantwortlichen für unnütze Features

Ethnologie/Anthropologie

Argumentieren, wieso es sich lohnt in Beobachtungen zu investieren

Aufwendigere Auswertung

Einführung der Nutzer

Budget zu erhalten

Zeitlicher Vorsprung

"Ich kenn ja meine Nutzer"

Wann beginnt das Projekt?

Schickt uns das Interviewleitfaden --> Wir führen es durch! (Auftraggeber)

Kunde will User Research selbst machen

### LIFEHACKS

Eindeutige, gute Ergebnisse für AHA-Effekte

Ergebnisse quantifizieren

Unsere Ergebnisse könnt ihr zu euren langjährigen Erfahrungen addieren

Undercover-Forschung zur Falsifizierung der vorherrschenden falschen Annahmen

Leute auf die Nase fallen lassen (letzter Ausweg)

"Dumme" Fragen stellen

Quantifizieren

Annahmen verifizierbar formulieren

Verbindete auf Management-/Stabs/Assessante Multiplikatoren finden

Experten von außen z.B. ... Vorträgen einladen

notfalls Sekundärquellen statt tatsächlicher Nutzer nutzen

Ergebnisse visualisieren und präsent machen (Plakate etc.)

Konkurrenzdeutungen zeigen

Las Vegas Prinzip - Neutraler & geschützter Raum

Konkret werden - lieber bei 8 Personen starten als die ganze Welt zu erklären

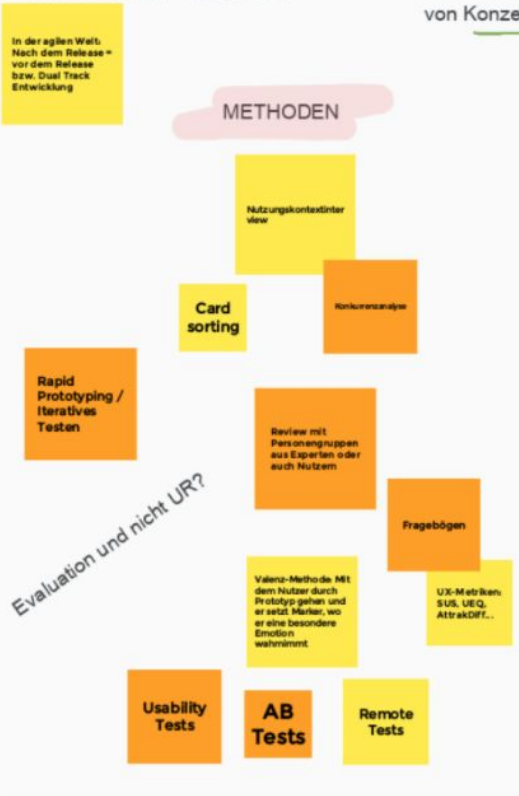
Ergebnisse visualisieren und teilen

Ergebnisse aus vergangenen Projekten wiederverwenden

Anfragen im Problems vorliegen --> Hier können wir helfen mit User Research!

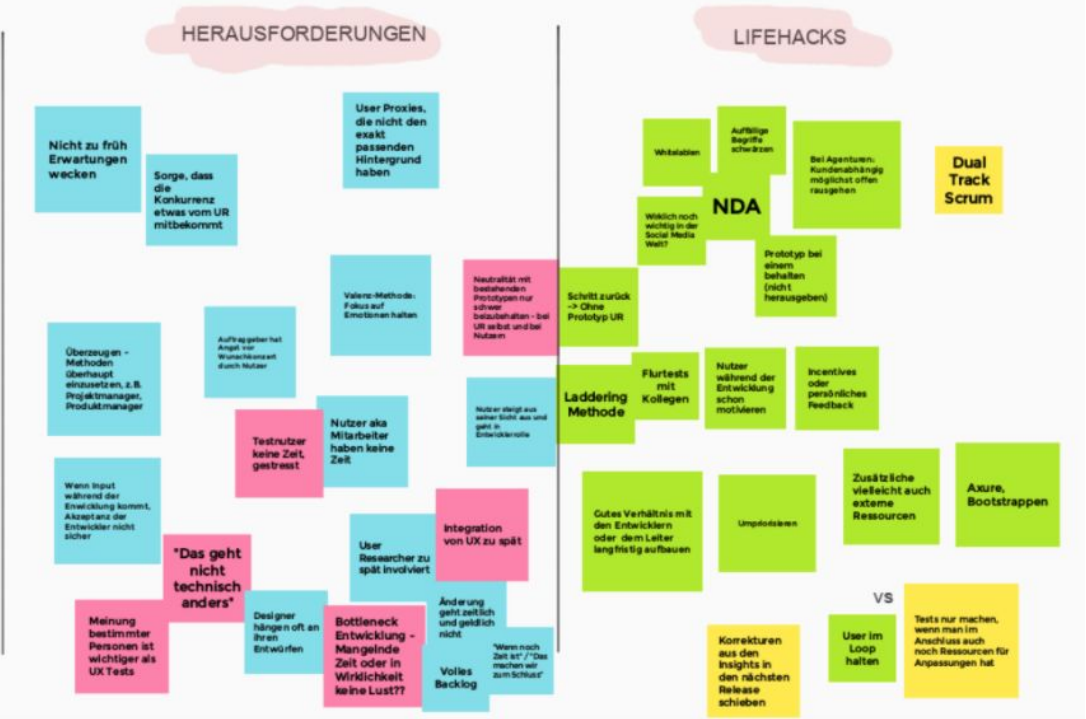
An Kunden angepasste Begriffe verwenden, z.B. Usability Hospitation

Durfte vorher überhaupt UR durchgeführt werden?  
Was können wir uns sparen?



## User Research WÄHREND der Entwicklung

Welche Erfahrungen zu Methoden & Best Practices habt ihr während der Entwicklung im Kontext von Konzeption / Design / Entwicklung / Testing / Evaluation gemacht?



## User Research NACH der Entwicklung

Welche Erfahrungen zu Methoden & Best Practices habt ihr nach der Entwicklung im Zusammenhang mit dem Go-Live/ Markt Release / (Lang-)Nutzung / im Markt / After-Sales / Post-Market Surveillance / Optimierung gemacht?

### METHODEN



### HERAUSFORDERUNGEN



### LIFEHACKS







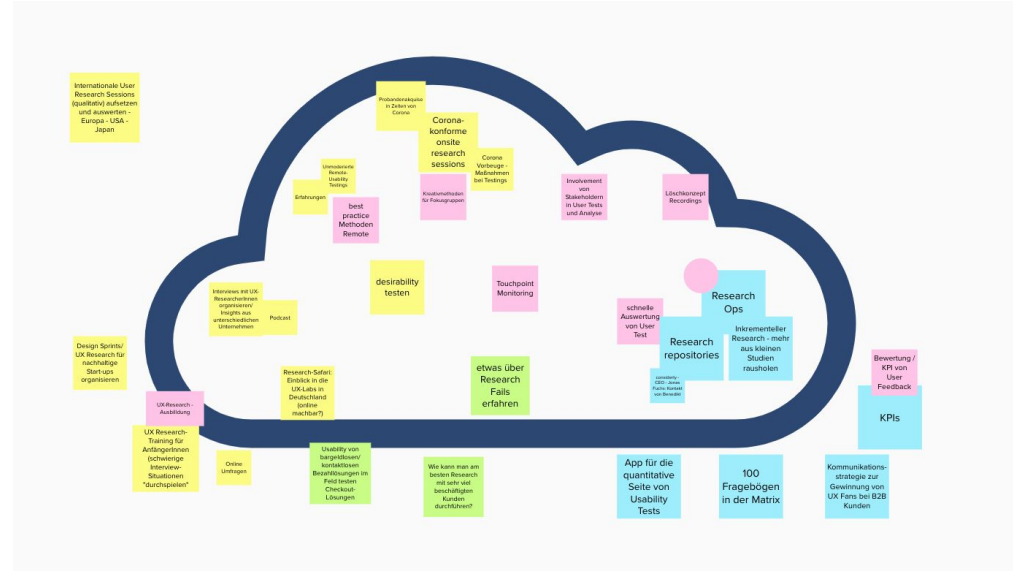
---

## Fragebogenmatrix - ist bald live

- Motivation: Es gibt eine Vielzahl an standardisierten Fragebögen/ Test, welche Usability und User Experience “messen”
- Um einen Überblick zu geben und eine Vergleichbarkeit für die Anwendungsgebiete aufzuzeigen, wurde die Fragebogenmatrix erstellt
- Anliegen: Die Fragebogenmatrix möglichst allen zugänglich zu machen
- Um eine Qualitätssicherung zu gewährleisten, soll die Pflege neuer Fragebögen nur ein ausgewählter Kreis aus dem AK User Research übernehmen

# Neue Themen und Initiativen

- AK User Research hat viele neue Themen gesammelt, die wir in den nächsten Monaten bearbeiten werden
- Ein Thema: Research Ops
- Hier holen wir uns für einen intensiven Austausch auch “ExpertInnen” dazu
- Beispiel: CEO von consider.ly, die eine Plattform anbieten, um Research Ergebnisse im Unternehmen zu bündeln und zugänglich zu machen





---

## Zahl der Interessenten an AK-Mitgliedschaft gestiegen

- Aktuell ca. 15 aktive Mitglieder, die in ihrer Freizeit einen Beitrag leisten
- In den letzten Monaten viele Interessenten, den AK User Research zu unterstützen
- Beobachtung: Initiale Motivation ist der Austausch mit anderen Fach-KollegInnen
- Auch immer mehr “Newbies” zeigen Interesse
- Idee: Online-Serie speziell für Einsteiger in User Research
- Wer hat Interesse mitzumachen?

---

# Arbeitskreis Automotive Systems



## Aktive Mitglieder



Nadine Sohimanski



Patrik Göhlöf



Carmen Popp



Prof. Dr. Andreas Rienecker



Olde Lorenzen-Schmidt



Dr. Rüdiger Heimgärtner



Daniel Römer



Michael Waller



Lukas Flohr



Markus Hankh



Leo Heuser



Prof. Dr. Jochen Huber

Berufsbilder

Branchen

UX Research | Consulting | Software Entwicklung | Design | Management | Dozenten

Internationale Beziehungen, Automotive, Versicherung, Schadenmanagement

# Die Entwicklung des Arbeitskreises

02.12.2019 | Arbeitskreis Automotive Systems

Erstes Treffen des Arbeitskreises Automotive System unter dem Motto ‚UX rund um’s Fahrzeug – Themen, die (uns) bewegen‘



Am Freitag, den 29.11. fand nach erfolgreicher Gründung des Arbeitskreises Automotive Systems der erste Workshop in den Räumlichkeiten der adesso SE in München statt. Der neue Arbeitskreis umfasst mittlerweile eine stolze Anzahl von 15 Mitgliedern und die erarbeitete Themenvielfalt machte nochmals deutlich, dass wir uns jederzeit über weitere interessierte Mitglieder für die gemeinsame Erarbeitung spannender Themen im Automotive Bereich freuen.

1

Gründung des AK im Sept. 2019

2

Erstes Treffen im Nov. 2019 in München

3

Monatl. Statusmeetings & Erfahrungsaustausch

4

AK-Workshop MuC im Sept. 2020

# 2020



---

# Der Arbeitskreis Automotive Systems

## Unsere Vision

Vorreiter sein auf dem Weg die Sicherheit im Auto zu verbessern und dabei den Fahrspaß zu erhalten bzw. zu erhöhen. Wir wollen helfen Akzeptanz und Vertrauen zu Künstlicher Intelligenz (KI) bzw. Autonomen Fahren aufzubauen.

Autonomes Fahren & KI

Sicherheit

Prozesse, Methoden & Tools

## Die von unserem Arbeitskreis dafür verfolgten Ziele

- Awareness schaffen für die Relevanz von UX in der Automotive Branche
- Akzeptanz (durch Verständnis) für Innovationen im Bereich (autonomes) Fahren erhöhen
- Schaffen von mehr Systemtransparenz
- DAS Netzwerk für Automotive UX-ler werden
- Nachwuchsförderung
- Regelmäßig Forschung begleiten und Ergebnisse publizieren
- Aufdecken und Beleuchten von Trends der Automobilindustrie im Kontext UX
- Hilfestellungen anbieten durch Veröffentlichung von Guidelines, Broschüren & Best Practices

# Unsere Themenbereiche

Autonomes Fahren & KI

Sicherheit

Prozesse, Methoden & Tools



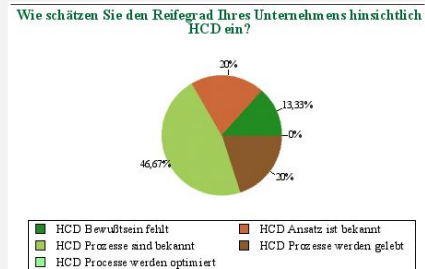
## Objektvisualisierung im Innenraum des Fahrzeugs & außerhalb des Fahrzeugs

Wie viel Entertainment & Ablenkung sind zu vertreten?



## Sicherheit der Insassen & der Außenwelt

Wo beginnt eine Wahrgenommene Entmündigung des Fahrers?



## Best Practices & Standards

Wie sensibilisiert sind Unternehmen der Automobilindustrie für den HCD & wie etabliert sind Standards?



## Ziele & Aktivitäten des Arbeitskreises 2020 / 2021



1

Vertiefung der Zusammenarbeit mit Hochschulen & Etablierung einer Kooperation mit dem Fraunhofer Institut

2

Zusammenarbeit mit deGruyter Verlag an einem Buchprojekt

3

Kooperation mit anderen Arbeitskreisen (Positive X, Sicherheit, ...)

4

Interaktiver Workshop auf der MuC 2021

5

Auswertung & Veröffentlichung der Umfrageergebnisse Sicherheit und PMT

---

# INTERESSE mitzuwirken?



**Mikroseite:**

<https://germanupa.de/mitmachen/arbeitskreis-automotive-systems>

**E-Mail:**

[ak-automotive-systems@germanupa.de](mailto:ak-automotive-systems@germanupa.de)

**Wir freuen uns auf Euch!**

---

**Pause - 10min**

---

# **Usability Achievement Award**



---

## Usability Achievement Awards goes to...

**Anne-Marie-Nebe**



AK Leiterin  
Nachwuchsförderung

---

# Antrag 1



---

## Antrag auf Erhöhung des Mitgliedsbeitrags

Seit über zehn Jahren ist der Mitgliederbeitrag der German UPA mit 50,- Euro für eine ordentliche Mitgliedschaft stabil geblieben.

Gleichzeitig sind in diesen zehn Jahren viele neue Angebote hinzugekommen. Um nur ein paar zu nennen: Webinare, Podcasts, Lean-Coffees, UX-Challenge, Summer- und Winter School. Darüber hinaus sind durch das Wachstum des Verbandes auf inzwischen über 1.700 Mitglieder die Kosten für die Verwaltung und Infrastruktur gestiegen.

Um ein kontinuierliches weiteres Wachstum bei gleichbleibender bzw. zunehmender Qualität sicherstellen zu können, beantrage ich den jährlichen Beitrag für ein ordentliches Mitglied auf 75,- Euro zu erhöhen, für Young Professionals auf 35,- Euro.

Eingereicht von: Andreas Lehmann

# **Abstimmung**

---

## **Antrag 1**

**ja, ich stimme zu**  
**nein, ich stimme nicht zu**  
**ich enthalte mich**



---

# Antrag 2



---

## Antrag 2

Antrag auf Gründung des Arbeitskreises „Geo UX“

Eingereicht von: Christin Henzen, Morin Ostkamp, Auriol Degbelo

## Warum?



- Geo-Anwendungen sind längst im Alltag vieler Menschen angekommen:



- Uns fehlt jedoch eine Plattform ...

- mit der Expertenwissen im Bereich der Geo-User Experience einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird und
- mit der Professionals aus der Wirtschaft und der Forschung ihre Erfahrungen austauschen können.

- Geodaten sind komplex, z.B. hinsichtlich
  - Raum,
  - Zeit oder
  - Fachdaten
- Verständliche Visualisierungen dieser komplexen Daten für Anwender sind wichtig, bspw. die Darstellung von Klimadaten
- Die Entwicklung von Geo-Anwendungen, die diese Visualisierungen mit interaktiven Karten und anderen klassischen UI-Elementen verbinden, stellt oft eine Herausforderung dar.

# Wie?



- Workshops auf der MuC 2018 und 2019 mit motivierendem Feedback



- “German UPA Lean Coffee” mit interessierten Teilnehmern, u.a. Dataport und Fraunhofer

## INFORMATION & SICHTBARKEIT

- Informieren: ein Bewusstsein für die Relevanz von UX in der Geo-Welt schaffen
- Strukturieren: Best Practices, Methoden und Werkzeuge sichten und transparent darstellen

## INNOVATION & TRENDS

- Trends bewerten: Trends verfolgen und im Expertennetzwerk diskutieren
- Strategien: Methoden entwickeln, um die UX von GIS in der Praxis zu verbessern

## NETZWERK & SUPPORT

- Mit anderen AK der German UPA vernetzen
- Nachwuchs fördern



---

# Wer?



Christin Henzen  
(TU Dresden)

#Geo UX-Researcher  
#GI-Consultant &  
Developer



Morin Ostkamp  
(con terra, Münster)

#Spatial UX-Consultant  
#GIS-Projekt-Expertise



Auriol Degbelo  
(Uni Münster)

#GI-Dozent & Researcher  
#GeoVis-Expertise



# Was?



1

Gemeinsames „Wording“ entwickeln  
(z.B. Karten-Viewer, Geoportal, Katalog)

2

Identifikation von Themen und Trends in den Bereichen  
Geo und UX mit den Teilnehmern des AK

3

Geo-Usability-Probleme identifizieren und sammeln

4

Geo-Usability-Lösungen zusammenstellen

5

Best Practices, Pattern-Sammlungen, Referenz-Apps  
und allgemeine Ansätze erarbeiten und bereitstellen

# **Abstimmung**

---

## **Antrag 2**

**ja, ich stimme zu**  
**nein, ich stimme nicht zu**  
**ich enthalte mich**

---

# Antrag 3



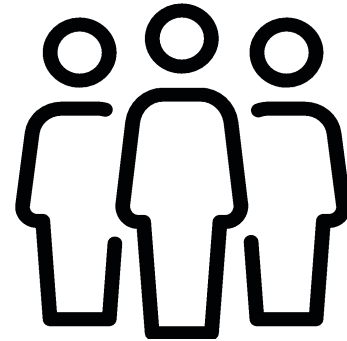


---

## Antrag 3

Antrag auf Gründung des Arbeitskreises „EthiX“

Eingereicht von: Mandy Balthasar



A black and white photograph of two men laughing together in what appears to be a workshop or office environment. The man on the left is wearing glasses and a checkered shirt, while the man on the right is wearing a dark button-down shirt. An orange semi-transparent overlay covers the right side of the image, containing the main title and subtitle.

---

# Ethik für UX

Gemeinsame Basis für ein wertvolles  
Morgen



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability  
und User Experience Professionals



---

# Antrag eingereicht

Mandy Balthasar

3

Robert Zinner

Clemens Lutsch

19

# EthiX



1

[WorldUsabilityDay 2018](#) UX Design for Good or Evil

2

Berufsethik als Leitplanken  
[Ethischen Leitlinien](#) der Gesellschaft für Informatik e.V. (GI)  
29. Juni 2018

3

[Podcast & Webinar](#) “UX, Ethik und die Sehnsucht nach klaren Werten”-Clemens Lutsch (23.05.2019)

4

[Verfahren zur ethischen Technikgestaltung](#) (Ethics by Design, Value Sensitive Design, Data Protection by Design, MEESTAR, Ethics Canvas)

5

fehlendes [professionsethisches Leitbild](#) für UX Professionals



- Berufsethik
- Veröffentlichungen
- regelmäßigen Austausch
- Briefings
- Workshops

# **Abstimmung**

---

## **Antrag 3**

**ja, ich stimme zu**  
**nein, ich stimme nicht zu**  
**ich enthalte mich**

---

# AUF WIEDERSEHEN

zur Vollversammlung  
im 1. Quartal 2021



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability  
und User Experience Professionals