

# 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