



## Usability Engineer (m./w./d.)

Weitere Informationen und Ausbildungsbetriebe unter <https://www.berufeerleben.at/berufe/2298>

### Berufsbeschreibung

Usability Engineers (m./w./d.) testen und analysieren die Anwendungs- und Benutzerfreundlichkeit von Geräten wie Computer, Laptops, Tablets, Smartphones, aber auch Bankomaten oder Ticket-Automaten. Dabei achten sie insbesondere darauf, dass die Anwendungen leicht verständlich, leicht erlernbar und effizient benutzbar sind.

Sie erarbeiten Verbesserungsvorschläge und neue Konzepte zur Gestaltung von Nutzeroberflächen, Icons und Touchscreens und testen diese anschließend auf ihre Handhabung und Fehleranfälligkeit. Dabei arbeiten sie häufig auch mit Testpersonen zusammen. Usability Engineers (m./w./d.) sind in Betrieben der IT- und Kommunikationstechnologie beschäftigt und arbeiten im Team mit UX- und UI-Designer\*innen, [Softwareentwickler\\*innen](#), [Webdesigner\\*innen](#), aber auch mit Psycholog\*innen und haben Kontakt zu ihren Auftraggeber\*innen.

### Anforderungen

#### Körperliche Anforderungen:

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

Fachkompetenz:

- Anwendung und Bedienung digitaler Tools
- Datensicherheit und Datenschutz
- gute Beobachtungsgabe
- räumliches Vorstellungsvermögen
- technisches Verständnis
- Zahlenverständnis und Rechnen

#### Sozialkompetenz:

- Argumentationsfähigkeit / Überzeugungsfähigkeit
- Aufgeschlossenheit
- Kommunikationsfähigkeit
- Kund\*innenorientierung

#### Selbstkompetenz:

- Aufmerksamkeit
- Ausdauer / Durchhaltevermögen
- Belastbarkeit / Resilienz

- Beurteilungsvermögen / Entscheidungsfähigkeit
- Flexibilität / Veränderungsbereitschaft
- Geduld
- Sicherheitsbewusstsein
- Verschwiegenheit / Diskretion

#### Methodenkompetenz:

- interdisziplinäres Denken
- komplexes / vernetztes Denken
- Kreativität
- logisch-analytisches Denken / Kombinationsfähigkeit
- Organisationsfähigkeit
- Problemlösungsfähigkeit
- systematische Arbeitsweise

### Tätigkeiten und Aufgaben

- Usability Tests und Evaluationen planen und organisieren
- interaktive Systeme (Mensch-Maschine Interaktion) hinsichtlich Handhabung, Effizienz etc. testen
- Testergebnisse protokollieren, auswerten, dokumentieren
- Verbesserungsvorschläge erarbeiten und umsetzen
- interaktive Systeme und Produkte mit Testpersonen (User\*innen) testen
- in Bereichen der Produktinnovation, Produktentwicklung und Prototypentestung mitwirken
- technische Unterlagen, Betriebsbücher, Wartungsprotokolle führen
- technische Datenbanken und Archive führen