



Raport z badania przeprowadzonego w czerwcu 2012 roku przez CHI Polska w partnerstwie z firmą UXPin.

Autorzy: Joanna Kwiatkowska, Tomasz Skórski

Profil specjalistów UX w Polsce

WSTĘP

W ciągu ostatnich kilku lat obserwujemy gwałtowny wzrost zainteresowania user experience, rosnącą ilość ofert pracy dla projektantów i badaczy UX w Polsce, cyklicznie odbywające się spotkania i konferencje. Wyraźnie widać, że zarówno liczba osób, które zawodowo zajmują się user experience jak i rynek usług dynamicznie się powiększa.

Chociaż jest nas coraz więcej i kontaktujemy się coraz częściej, brakowało nam metodycznego podejścia, które pozwoliłoby na lepsze zdefiniowanie “branży” jako społeczności. Zagraniczne raporty, będące dla nas inspiracją, cytowane wielokrotnie w tym raporcie: *U(X)PA Salary Report* czy *IAI Salary Report* nie dawały nam praktycznie żadnych informacji o polskich specjalistach.

Dlatego jako członkowie stowarzyszenia CHI Polska (będącego oddziałem ACM SIG CHI), zdecydowaliśmy się na przeprowadzenia pierwszego zakrojonego na szeroką skalę badania *Profil specjalisty user experience w Polsce*, które zrealizowaliśmy online pomiędzy 5 a 27 czerwca 2012 roku, informując o nim szeroko na blogach, serwisach społecznościowych, listach mailingowych, forach i podczas spotkań w ‘realu’.

Dlaczego pytaliśmy o specjalistów *user experience*, pomimo niedoskonałości i niedookreślenia tego terminu?

Po długich dyskusjach doszliśmy do wniosku, że jest to nadal najlepsze określenie tego interdyscyplinarnego obszaru wiedzy (ale jeszcze nie nauki), łączącego w sobie zarówno obserwowanie jak i badanie interakcji pomiędzy człowiekiem a komputerem (*human-computer interaction & interaction design*), użyteczności (*usability*),

projektowania zorientowanego na użytkownika (*user-centred design*), architektury informacji (*information architecture*), doświadczeń klienta (*customer experience*) i projektowania usług (*service design*). Ta bardzo szeroka definicja spowodowała, że każdego kto uważa że jest specjalistą *user experience* tak traktowaliśmy i założyliśmy, że powinien odpowiedzieć na nasze pytania.

Wszystkim naszym czytelnikom chcielibyśmy zasygnalizować, że dane znajdujące się w raporcie nie powinny być traktowane dosłownie. Informacje w nim zawarte są ilustracją pewnych trendów i dopiero ze wzrostem liczby odpowiedzi i kolejnymi edycjami badania mogą być traktowane bardziej analitycznie.

Na pytania zadane w ankiecie otrzymaliśmy 304 odpowiedzi, z których 201 zostało poddanych analizie. Ten wynik był dla nas sporym zaskoczeniem, ponieważ zakładaliśmy, że na nasze badanie odpowie nie więcej niż 50-100 osób. Wszystkim, którzy poświęcili czas na udział w badaniu i nie bali się podać szczerych odpowiedzi, bardzo gorąco dziękujemy.

Dziękujemy za pobranie raportu i zapraszamy do lektury.

Joanna Kwiatkowska i Tomasz Skórski

Kontakt do autorów raportu: raport@hci.org.pl

PODSUMOWANIE

- Badana przez nas grupa jest zdecydowanie zdominowana przez mężczyzn (68%), kobiety stanowią mniejszość (32%).
- Naszą profesją zajmują się osoby młode (25-30 lat) (57%), średnia wieku wynosi 29 lat.
- Większość badanych to osoby bardzo dobrze wykształcone, ponieważ ponad połowa posiada tytuł magistra (61%).
- Najpopularniejszym stanowiskiem jest specjalista/projektant User Experience (24%).
- Ponad połowa badanych pracuje na obecnie zajmowanym stanowisku około 4-7 lat (51%), staż w branży UX wynosi najczęściej 1-3 lata (41%).
- Do najczęściej wykonywanych przez badanych czynności należą: projektowanie interfejsu (54%), prototypowanie (50) oraz projektowanie interakcji (45%).
- Najpopularniejsze miejsca pracy to: Warszawa (43%), Kraków (14%), Wrocław (10%), Poznań (9%) oraz Trójmiasto (8%).
- Najczęściej wykonywaną pracą jest realizacja projektów klienta. Przeciętnie badani pracują nad 3 projektami jednocześnie. W ciągu roku nie realizują jednak więcej niż 13 projektów.
- Najbardziej popularną formą zatrudnienia jest umowa o pracę (58%), a miejscem pracy - duża firma i korporacja (32%).
- Axure RP Pro jest najczęściej stosowanym narzędziem (68%), badania/testowanie jest realizowane przy użyciu Morae (17%), natomiast komunikacja odbywa się za pośrednictwem Skype'a (59%).
- Średnie zarobki wynoszą 4 414 PLN (netto), natomiast stawka godzinowa konsultanta: 88 PLN (netto).
- Cieszy nas, że najczęściej wybieranym stowarzyszeniem branżowym jest CHI Polska (12%).

SPIS TREŚCI

Wstęp	strona 2
Partner badania	strona 4
Kim jesteśmy?	strona 5
Gdzie pracujemy?	strona 18
Jak pracujemy?	strona 26
Ile zarabiamy?	strona 35
Metodologia badania	strona 42
O autorach	strona 43

UX DESIGN TOOLS BUILD BY UX DESIGNERS



UXPIN'S COLLABORATIVE APPROACH CUTS COST & CONFUSION, MAKING WORK FUN AGAIN



WIREFRAMING



COLLABORATION
& FEEDBACK

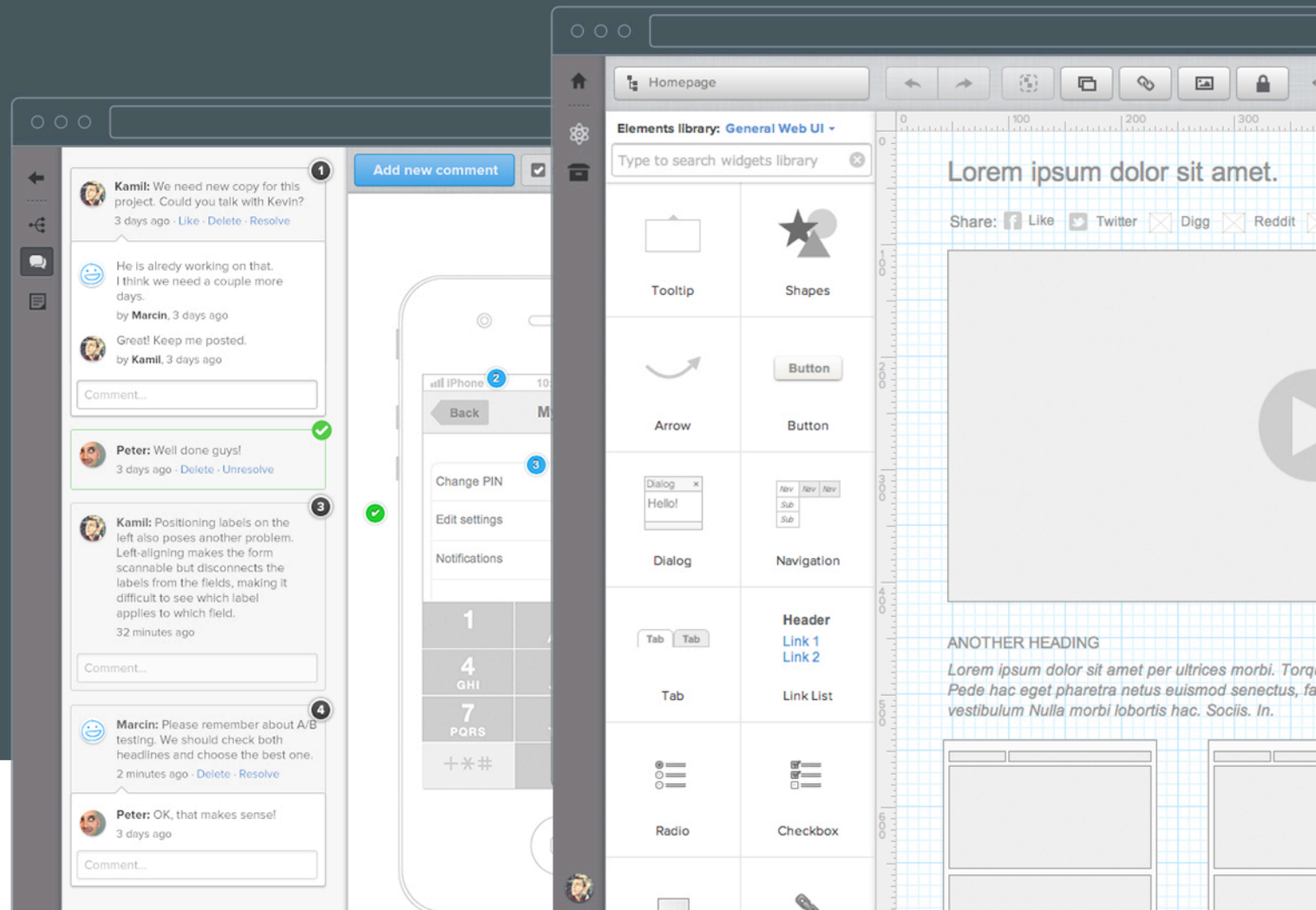


UX DESIGN
PROCESS



CLOUD BASED

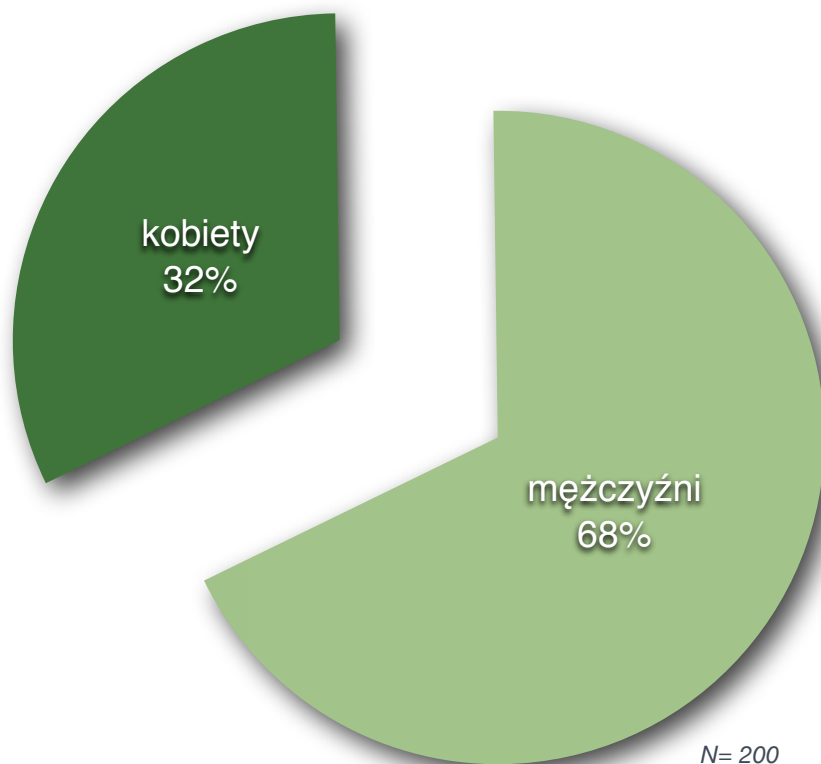
WWW.UXPIN.COM



KIM JESTEŚMY?

KOBIETY CZY MĘŻCZYŹNI?

Kobiety i mężczyźni w branży UX



Z otrzymanych odpowiedzi wynika, że badana przez nas grupa jest zdecydowanie **zdominowana przez mężczyzn** (68%, czyli 136 odpowiedzi). **Kobiety stanowią mniejszość** (32%, czyli 64 odpowiedzi).

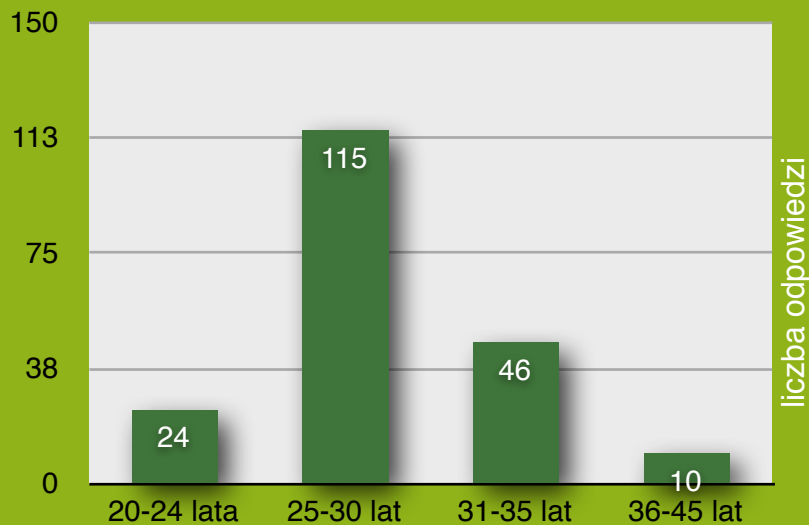
Otrzymany przez nas podział w zależności od płci jest bardzo podobny do grupy scharakteryzowanej w raporcie *UX Professionals' Salary Survey 2012*, który został opracowany przez ClickTale. Aż dwie trzecie respondentów w powyższym badaniu stanowili mężczyźni (mężczyźni 63%, kobiety 36%, 543 odpowiedzi).

Co ciekawe, wśród członków UXPA (The User Experience Professionals Association, dawniej UPA) układ sił jest wyrównany: 663 kobiet i 669 mężczyzn (raport: *2011 Salary Survey, UPA International*, badanie zostało zrealizowane w grupie 1345 respondentów, 13 osób nie udzieliło odpowiedzi na dane pytanie). Jest to organizacja posiadająca już pewne tradycje oraz dojrzałość (funkcjonuje od 1991 roku). Wierzmy zatem, że w miarę rozwoju branży UX w Polsce, **grono kobiet będzie coraz bardziej liczne**.

W JAKIM JESTEŚMY WIEKU?

Naszą profesję zajmują się **osoby młode** (25-30 lat). **30-go roku życia nie ukończyło aż 71% badanych**, a **średnia wieku wynosi 29 lat**. Najbardziej **dojrzały** polscy UXowcy to osoby w wieku **36-45 lat**.

GRUPY WIEKOWE OSÓB ZAJMUJĄCYCH SIĘ UX



Mam
29 lat



Stowarzyszenie UXPA może poszczycić się członkostwem seniorów UX (9 osób powyżej 65-go roku życia). Niemniej jednak i tak najbardziej aktywną grupą w tej branży są **osoby w wieku 26-35 lat**¹.

Nie będzie to może zbyt odkrywczy wniosek kiedy powiemy, że ze względu na proces dojrzewania, ekspansji i rozwoju naszej grupy spodziewamy się, że najbliższych latach **wzrośnie liczba osób w wieku 31-35 lat**. Jest to spójne z tendencją widoczną w raporcie ClickTale² (osoby w wieku 31-35 lat stanowią 31% i jest to najbardziej liczna grupa) oraz IAI³ (osoby w wieku 31-35 lat stanowią 26% i jest to najbardziej liczna grupa). W najbliższym czasie spodziewamy się również napływu nowych osób w wieku 20-24 lata.

Grupa wiekowa	Liczba osób	Odsetek
20 - 24	24	12%
25 - 30	115	57%
31 - 35	46	23%
36 - 45	10	5%

N=195

¹ 2011 Salary Survey, UPA International, badanie zostało zrealizowane w grupie 1345 respondentów

² IAI - The Information Architecture Institute, Annual IA Salary and Benefits Survey 2011

³ ClickTale - UX Professionals' Salary Survey 2012

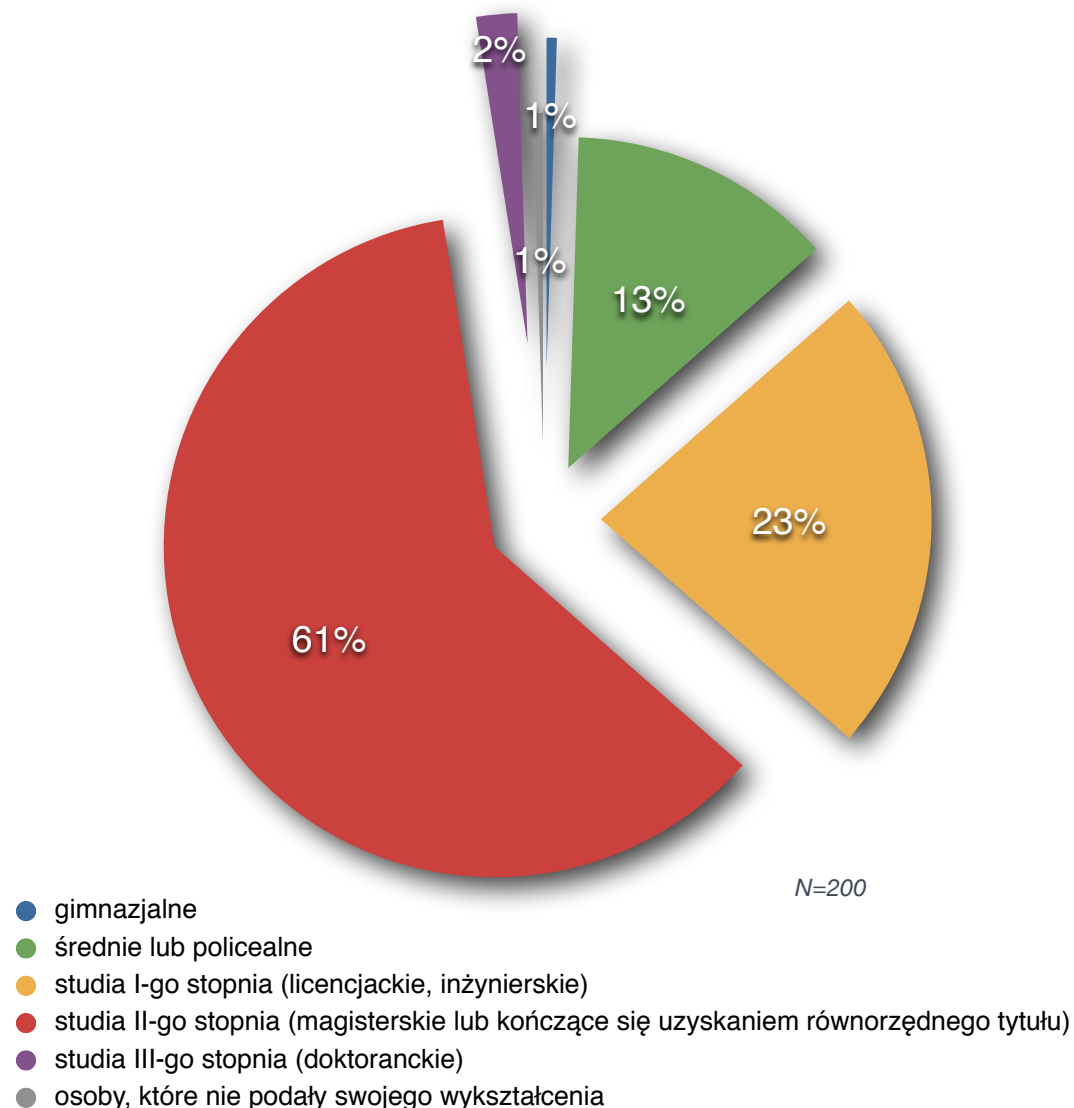
JAKIE POSIADAMY WYKSZTAŁCENIE?

Jesteśmy **bardzo dobrze wykształconą grupą**, ponieważ ponad połowa z nas posiada tytuł magistra. 84% ankietowanych zdobyło co najmniej stopień inżyniera (licencjata). Wprawdzie profesorów wśród nas jeszcze nie ma, ale pretendentów do tego tytułu już nie brakuje (5 osób z tytułem doktora).

Co ciekawe, wśród członków UXPA¹ grupa osób posiadających tytuł doktora jest już całkiem spora (9% czyli 117 osób), lecz niniejsza organizacja również nie może poszczycić się obecnością profesora. Dotyczy to także badanych scharakteryzowanych w raporcie IAI² oraz ClickTale³.

Wykształcenie	Liczba osób	Odsetek
gimnazjalne	1	1%
średnie lub policealne	26	13%
studia I-go stopnia (licencjackie, inżynierskie)	46	23%
studia II-go stopnia (magisterskie lub kończące się uzyskaniem równorzędnego tytułu)	122	61%
studia III-go stopnia (doktoranckie)	5	2%

WYKSZTAŁCENIE



¹ 2011 Salary Survey, UPA International, badanie zostało zrealizowane w grupie 1345 respondentów

² IAI - The Information Architecture Institute, Annual IA Salary and Benefits Survey 2011

³ ClickTale - UX Professionals' Salary Survey 2012

JAKIE POSIADAMY WYKSZTAŁCENIE?

Spośród kierunków studiów wskazanych przez ankietowanych wybraliśmy kilkanaście kierunków kształcenia, których ukończenie, w naszym odczuciu, oznacza posiadanie przez daną osobą **wykształcenia kierunkowego**, umożliwiającego pracę w obszarach związanych z projektowaniem i/lub badaniem user experience.

Wyróżnione kierunki kształcenia (studia I-go i II-go stopnia oraz na poziomie podyplomowym):

- psychologia (m.in. SPIK, Psychologia Reklamy i Komunikacja Społeczna),
- socjologia,
- filozofia,
- kognitywistyka,
- elektroniczne przetwarzanie informacji,
- informacja naukowa i bibliotekoznawstwo,
- komputerowe wspomaganie projektowania,
- informatyka (m.in. informatyka i ekonometria, informatyka stosowana, etc.)
- technologie Internetu,
- MA interactive media oraz interactive media design,
- media, komunikacja wizualna,
- projektowanie komunikacji,
- communication & interactivity,

- user system interaction,
- UX Design (dawniej Architektura informacji i badania użyteczności nowych technologii),
- Design & Technology,
- formy przemysłowe,
- projektowanie graficzne.

Na podstawie powyższych założeń możemy stwierdzić, że aż

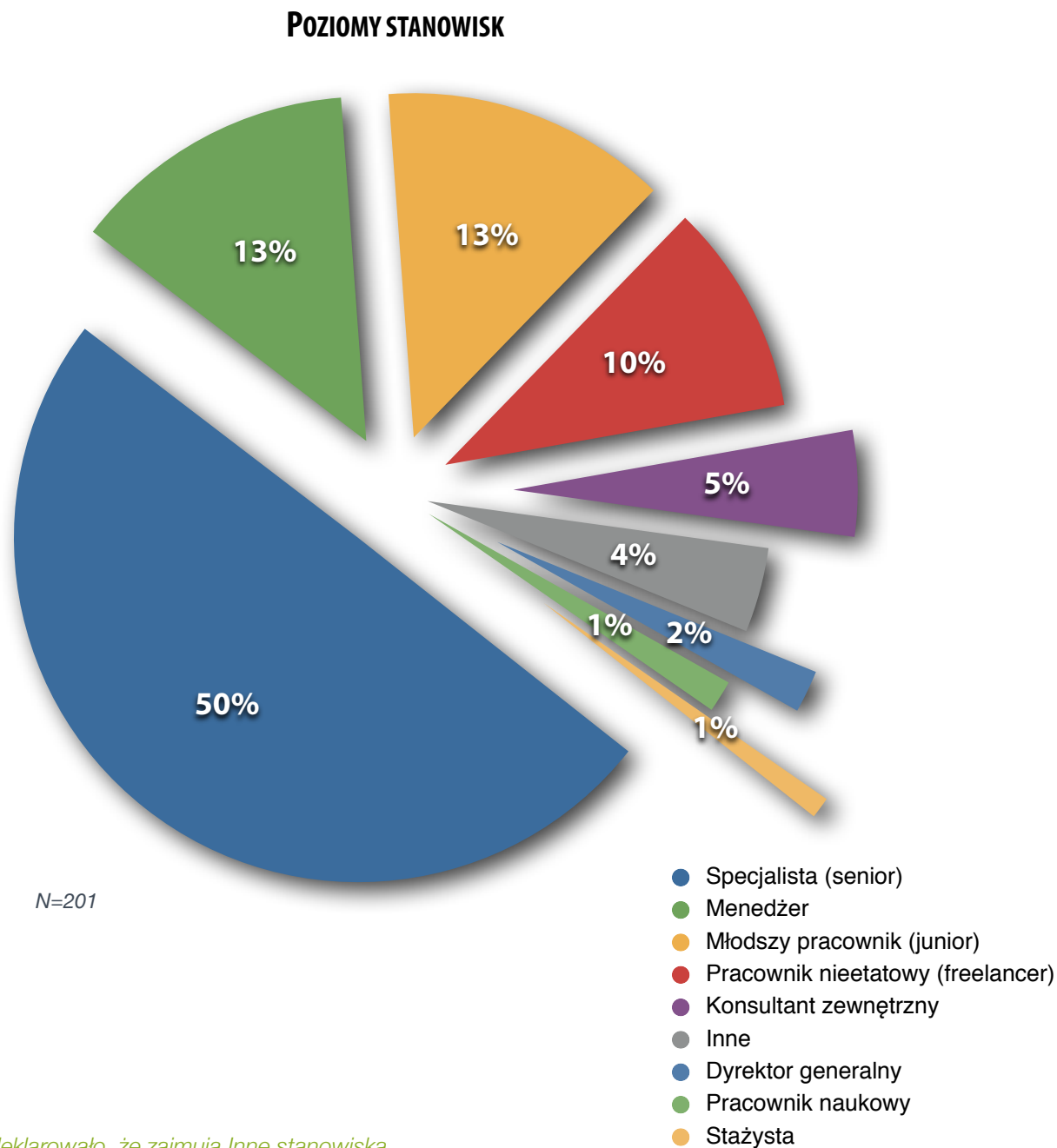


N=119

ankietowanych **posiada wykształcenie kierunkowe**.

Wśród pozostałych kierunków podanych przez ankietowanych znalazły się m.in. zootechnika, archeologia, czy towaroznawstwo.

JAKIE ZAJMUJEMY STANOWISKA?



Aż połowa badanych to osoby pracujące na stanowisku **specjalisty** (senior) (100 osób, czyli 50%). Dużą popularnością cieszy się także stanowisko **menedżera** (27 osób, czyli 13%) oraz **młodsze go pracownika** (juniora) (27 osób, czyli 13%). Jedynie dwie osoby pracują na stanowisku **dyrektorskim** (2%).

Najpopularniejszą nazwą wśród stanowisk zajmowanych przez badanych jest **specjalista/projektant User Experience** (48 odpowiedzi, czyli 24%).

JAK NAZYWAJĄ SIĘ NASZE STANOWISKA?

Nazwa stanowiska	Liczba osób	Odsetek
Specjalista/Projektant User Experience	48	24%
Specjalista ds. użyteczności	22	11%
Projektant interakcji	18	9%
Architekt informacji	16	8%
Menedżer Projektu (Project manager)	14	7%
Menedżer Produktu (Product owner)	8	4%
Specjalista ds. badań użyteczności	5	3%
Web designer	5	3%
Analitik biznesowy	4	2%
Webdeveloper/Webmaster	4	2%
Dyrektor artystyczny/kreatywny	3	2%
Ewangelista UX	3	2%
Grafik	3	2%
Specjalista ds. SEO	2	1%
Specjalista ds. dostępności	1	1%
Specjalista ds. UCD	1	1%

N=198

JAK NAZYWAJĄ SIĘ NASZE STANOWISKA?

Nasze badanie potwierdziło, że **problem z nazewnictwem stanowisk** osób zajmujących się User Experience jest nadal aktualny¹.

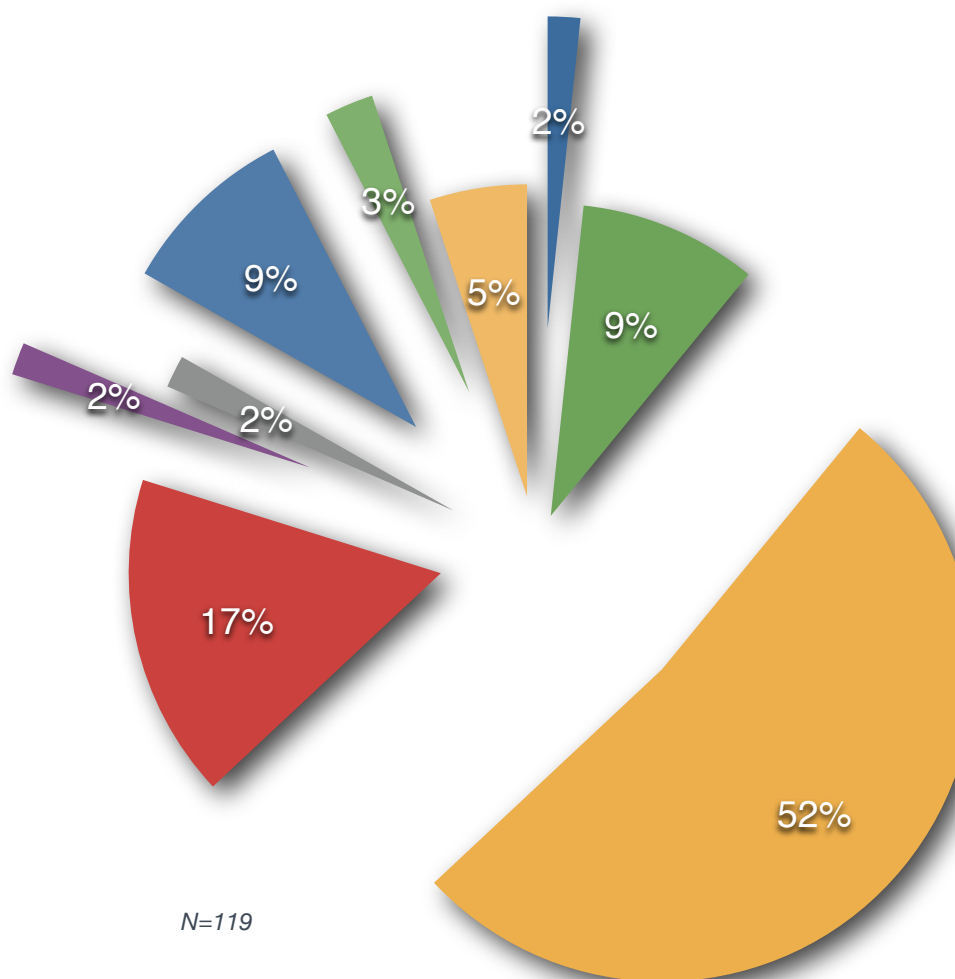
UX Job Title Generator nie był nam wcale potrzebny, ponieważ uczestnicy ankiety bez większego wysiłku **wygenerowali dodatkowy zestaw nazw stanowisk** na jakich pracują. :-)



¹ Więcej na ten temat można przeczytać na blogu Macieja Lipca: [Problemy z terminologią](#), 24 czerwca 2010r.

JAKIE ZAJMUJEMY STANOWISKA - CZY MA TO ZWIĄZEK Z WYKSZTAŁCENIEM?

WYKSZTAŁCENIE KIERUNKOWE



- Dyrektor generalny
- Specjalista (senior)
- Stażysta
- Pracownik nieetatowy (freelancer)
- Inne
- Menedżer
- Młodszy pracownik (junior)
- Konsultant zewnętrzny
- Pracownik naukowy

Wśród 119 osób, które posiadają wykształcenie kierunkowe aż 62 osoby (52%) to **specjaliści** (seniorzy). Kierunkową ścieżkę edukacyjną obrało również 20 młodszych pracowników (juniorzy) (17%).

Nazwa stanowiska	Liczba osób	Odsetek
Dyrektor generalny	2	2%
Menedżer	11	9%
Specjalista (senior)	62	52%
Młodszy pracownik (junior)	20	17%
Stażysta	2	2%
Konsultant zewnętrzny	2	2%
Pracownik nieetatowy (freelancer)	11	9%
Pracownik naukowy	3	3%
Inne	6	5%

JAKIE ZAJMUJEMY STANOWISKA - CZY MA TO ZWIĄZEK Z WIEKIEM I PŁCİĄ?

Wszyscy **analitycy biznesowi i graficy** są w wieku 25-30 lat.

Wśród badanych znajduje się **młody dyrektor artystyczny/kreatywny** (20-24 lata).

Dwóch **ewangelistów UX** to dojrzałe przedstawiciele naszego środowiska (36-45 lat), trzecia osoba jest natomiast o około dekadę młodsza od pozostałych (25-30 lat).

Wśród nas jest tylko jeden **specjalista ds. dostępności**, który ma 31-35 lat.

Większość naszej grupy stanowią **specjaliści/projektanci User Experience**, którzy są w wieku 25-30 lat.



Stanowiskiem najczęściej wybieranym zarówno przez mężczyzn jak i kobiety jest **specjalista/projektant User Experience** (kobiety: 12 osób, czyli 19% spośród wszystkich ankietowanych; mężczyźni: 36 osób, czyli 27% spośród wszystkich ankietowanych).



Wśród kobiet nie ma dyrektora artystycznego/kreatywnego, programisty, specjalisty ds. analityki webowej, dostępności jak i web designera. Dużym powodzeniem cieszą się ponadto wśród przedstawicielek płci pięknej takie zawody jak **architekt informacji** oraz **specjalista ds. użyteczności** (7 osób, czyli 11% spośród wszystkich ankietowanych) oraz **menedżer projektu** (6 osób, czyli 10% spośród wszystkich ankietowanych).



O dziwo, wśród mężczyzn, którzy wzięli udział w naszym badaniu nie ma programisty oraz specjalisty ds. analityki webowej, a także specjalisty ds. eyetrackingu. Co ciekawe, większość mężczyzn wybiera te same stanowiska, które są popularne wśród kobiet: **specjalista ds. użyteczności** (15 osób, czyli 11% spośród wszystkich ankietowanych), **architekt informacji** (9 osób, czyli 7% spośród wszystkich ankietowanych), a także **menedżer projektu** (8 osób, czyli 6% spośród wszystkich ankietowanych).

CO NALEŻY DO NASZYCH OBOWIĄZKÓW?

Nasi badani dużo czasu poświęcają na **projektowanie interakcji** (45% ankietowanych lub 90 osób) i **prototypowanie** (50% badanych lub 101 odpowiedzi), ale przede wszystkim zajmują się **projektowaniem interfejsu** (54% ankietowanych lub 109 odpowiedzi).

Respondenci dosyć często **konsultują się z działami technologii** (45% badanych lub 90 odpowiedzi) i **prowadzą szkolenia** (41% badanych lub 82 odpowiedzi).

Co zaskakujące, chętnie powierzają **proces tworzenia person** innym osobom (23% badanych lub 46 odpowiedzi).

Tylko czasami **projektują na urządzenia mobilne** (34% badanych lub 69 odpowiedzi) lub **zarządzają zespołem** (29% badanych lub 59 odpowiedzi).

Do sporadycznie podejmowanych przez badanych zadań należy **wykonywanie analiz** lub **prowadzenie badań z użytkownikami** (70 odpowiedzi lub 35%). Czasami podejmują również **prace strategiczne** (modele biznesowe, scenariusze rozwoju, ocena cyklu życia produktu, wysokopoziomowa komunikacja biznesowa) (70 odpowiedzi lub 35%).

- 
1. Projektowanie interfejsu
 2. Prototypowanie
 3. Projektowanie interakcji

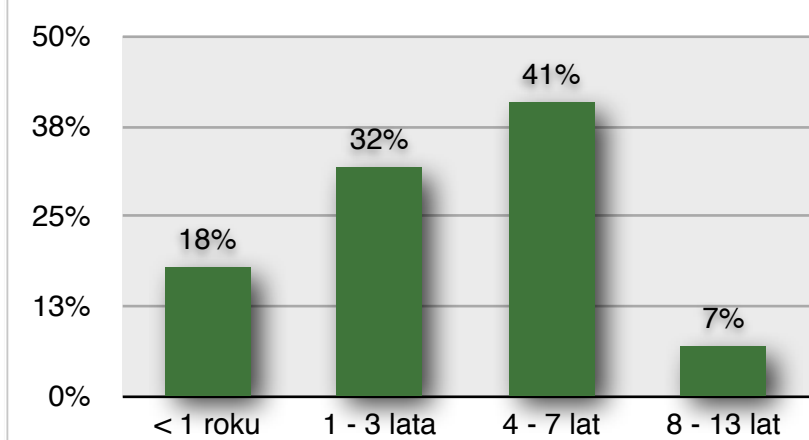
Badani zdecydowanie nie zajmują się programowaniem: 67% (lub 135 odpowiedzi) badanych zleca to zadanie innym, jak i **grafiką**: 52% (lub 105 odpowiedzi) badanych zleca to zadanie innym. Konieczność **przygotowania zapytań ofertowych** jak i **zarządzanie projektami** chętnie jest zlecane innym osobom (odpowiednio 35% badanych lub 71 odpowiedzi oraz 29% badanych lub 59 odpowiedzi).

A CO JESZCZE ROBIMY W GODZINACH PRACY?

korekta
 Dostarczanie treści Copywriting Szkolenia
 Content development Research technologii
 E-marketing
 Eyetracking i analiza Wszystkie firmowe sprawy po trochu Przygotowanie planu badań Testy A/B
 Przekonywanie kierownictwa Benchmarking Projektowanie na urządzenia dotykowe czy TV logistyka kampanii www
 Prezentowanie koncepcji przed zespołem i klientami Analiza danych ilościowych Rekrutacja UX
 Wsparcie w rozwijaniu strategii komunikacji marketingowej Przygotowywanie odpowiedzi na zapytania ofertowe Prowadzenie wykładów
 Reprezentacja na konferencjach UX Testy dokumentacja wizja
 Content management że UX jest kluczowy i należy w tę dziedzinę inwestować czas i pieniądze Strategia komunikacji marki
 Tworzenie użytecznej oprawy tekstowej serwisów potrzeb i wymagań klienta biznesowego i użytkowników docelowych
 Testowanie dostępności i audyty Prowadzenie warsztatów kreatywnych i partycypacyjnych Tworzenie specyfikacji
 Tworzenie produktów i usług Analityka wstępna Research wśród rozwiązań konkurencyjnych Tworzenie strategii treści heurystyka
 Redakcja Ochrona zespołu przed szalonymi managami Wsparcie powdrożeniowe Badania dziennikowe
 testy opracowanie celów Tworzenie raportów Analizy użyteczności Webwriting
 Rekrutacja statystyk

JAK DŁUGO DZIAŁAMY W BRANŻY UX?

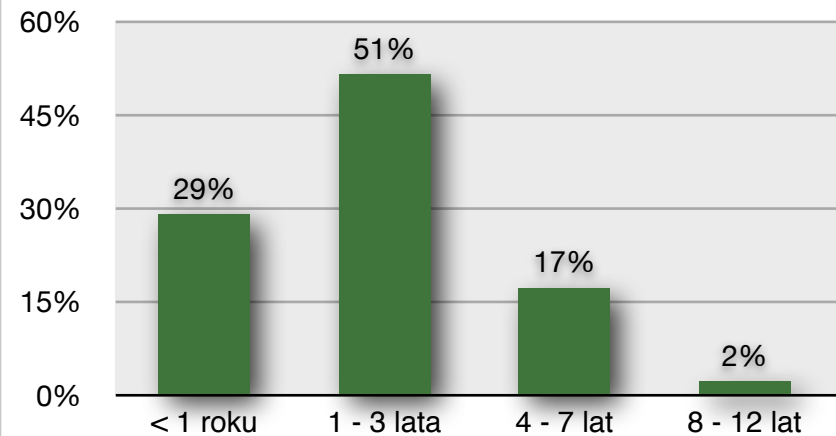
STAŻ W BRANŻY UX



41% badanych (82 osoby) **działa w branży UX od 4 do 7 lat**. Osoby z najdłuższym stażem (8-13 lat, 14 osób) stanowią najmniej liczną grupę.

Ponad połowa badanych **pracuje na obecnie zajmowanym stanowisku od 1 do 3 lat** (102 osoby, 51%). Drugą najbardziej liczną grupę stanowią osoby, które pracują na danym stanowisku poniżej jednego roku (58 osób, 29%). (Udzielone odpowiedzi: 198; braki danych: 61).

STAŻ PRACY NA DANYM STANOWISKU

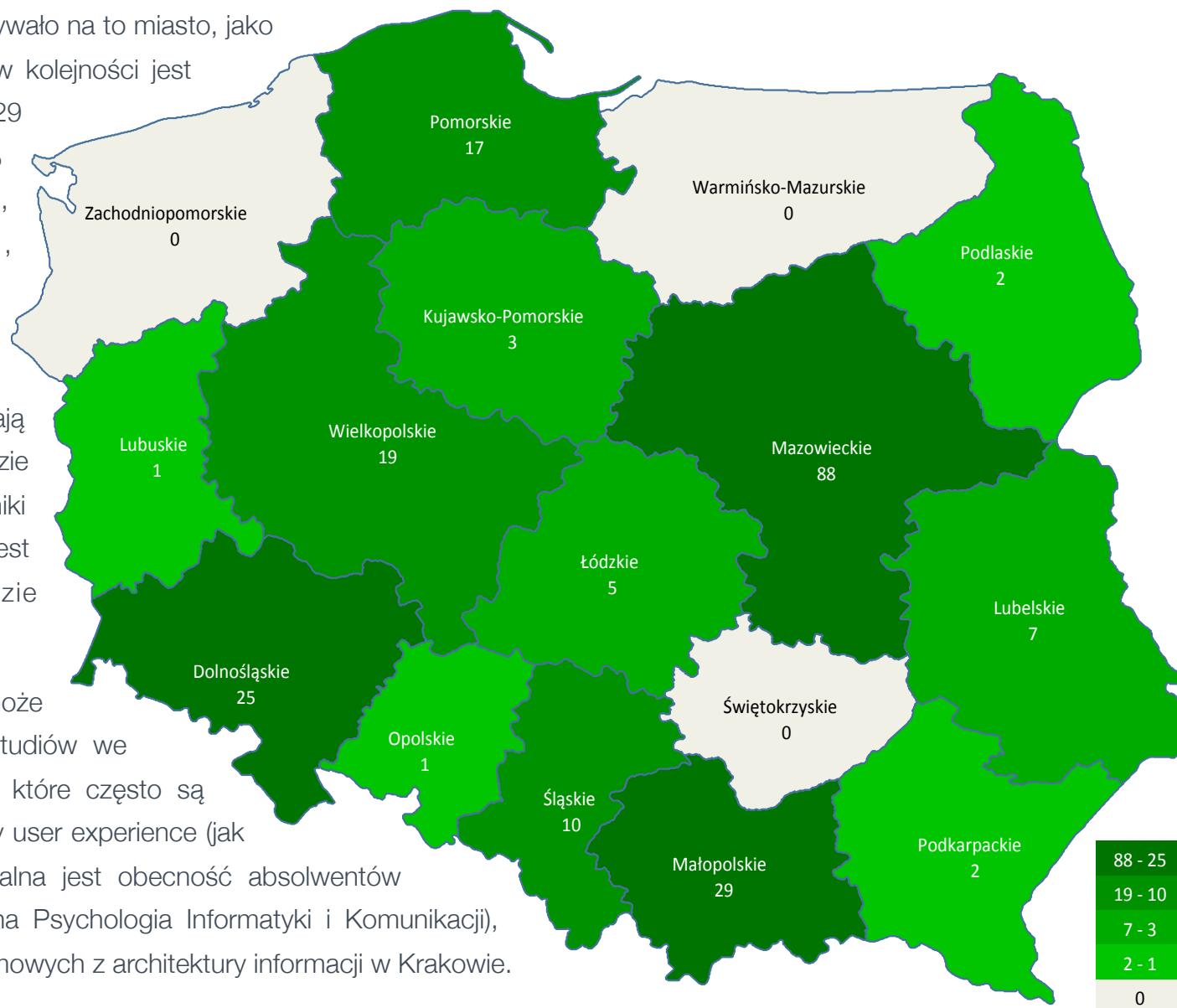


GDZIE PRACUJEMY?

Branżową ziemią obiecaną jest bezapelacyjnie **Warszawa**. Aż 43% wszystkich odpowiedzi (88 badanych) wskazywało na to miasto, jako swoje miejsce pracy. Następnym miastem w kolejności jest dawna stolica Polski - **Kraków** (14%, czyli 29 odpowiedzi), potem kolejno **Wrocław** (10% odpowiedzi, czyli 21 wskazań), **Poznań** (9% , czyli 18 wskazań), a także **Trójmiasto** (8% , czyli 17 odpowiedzi). 7 osób pracuje poza granicami naszego kraju.

Taki podział wyraźnie wskazuje, gdzie działają firmy posiadające własne działy UX i gdzie znajdują się klienci na tego typu usługi. Wyniki badania wskazują również, gdzie najłatwiej jest po studiach znaleźć pracę w zawodzie projektanta lub badacza.

Uważamy, że taki geograficzny podział może również częściowo wynikać z kierunków studiów we wspomnianych miastach. Poza kierunkami, które często są źródłem pochodzenia projektantów i badaczy user experience (jak psychologia i socjologia), wyraźnie zauważalna jest obecność absolwentów SWPS w Warszawie (tzw. SPIK - Społeczna Psychologia Informatyki i Komunikacji), kognitywistyki w Poznaniu i studiów podyplomowych z architektury informacji w Krakowie.



MIEJSCE PRACY - MIASTA

miasto	liczba osób	procent całości
Warszawa	88	43%
Kraków	29	14%
Wrocław	21	10%
Poznań	18	9%
Trójmiasto	17	8%
Lublin	6	3%
Łódź	5	2%
Katowice	3	1%
Białystok	2	1%
Gliwice	2	1%
Edynburg	1	<1%
Goeteborg	1	<1%

miasto	liczba osób	procent całości
Zielona Góra	1	<1%
Przemyśl	1	<1%
Monachium	1	<1%
Czeladź	1	<1%
Oslo	1	<1%
Hatfield	1	<1%
London	1	<1%
Bonn	1	<1%
Wronki	1	<1%
Bielsko-Biała	1	<1%
Praga	1	<1%

Uwaga: Zdecydowaliśmy się na pozostawienie odpowiedzi, które uzyskały mniej niż 1% wskazań, ponieważ uznaliśmy, że są to istotne dane dla naszych czytelników.

TYPY PROJEKTÓW

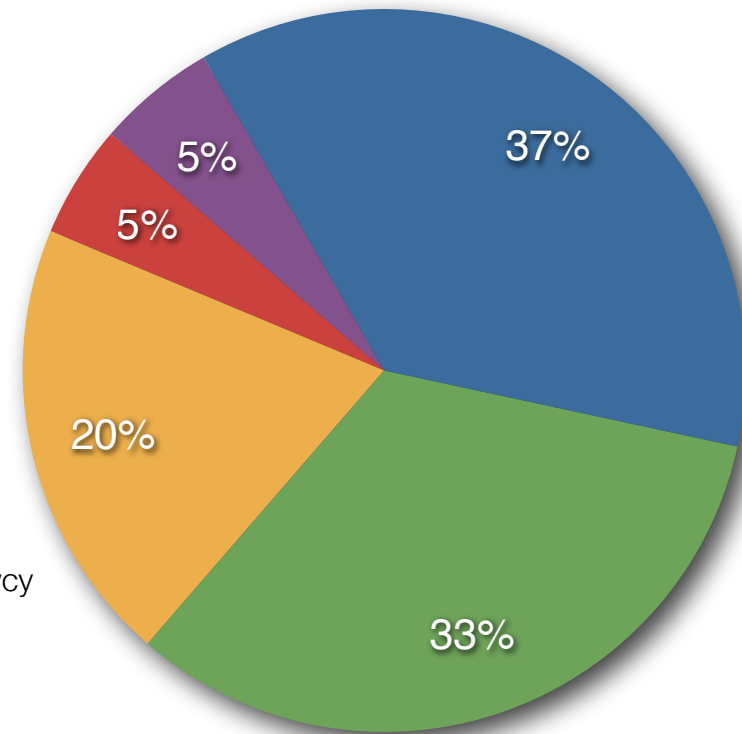
Wedle udzielonych odpowiedzi, w Polsce dominują trzy podstawowe modele pracy nad projektami UX: praca nad produktem klienta (138 wszystkich odpowiedzi), praca nad produktem pracodawcy (125 odpowiedzi) oraz praca nad produktem własnym (75 odpowiedzi).

Tylko 5% realizowanych przez respondentów projektów to projekty naukowe i publikacje.

N=376 Badani mogli zaznaczyć kilka odpowiedzi

- Praca nad produktem klienta
- Praca nad produktem pracodawcy
- Praca nad produktem własnym
- Projekty naukowe i publikacje
- Inne

TYPY REALIZOWANYCH PROJEKTÓW UX



ILE NARAZ?

Polski specjalista UX realizuje **równocześnie średnio 3 projekty**. Mistrzowie multitaskingu są w stanie równolegle zrealizować aż 30 projektów. Z kolei osób pracujących tylko nad pojedynczym projektem jest niewiele, bo raptem 6%.

3 projekty

N=190

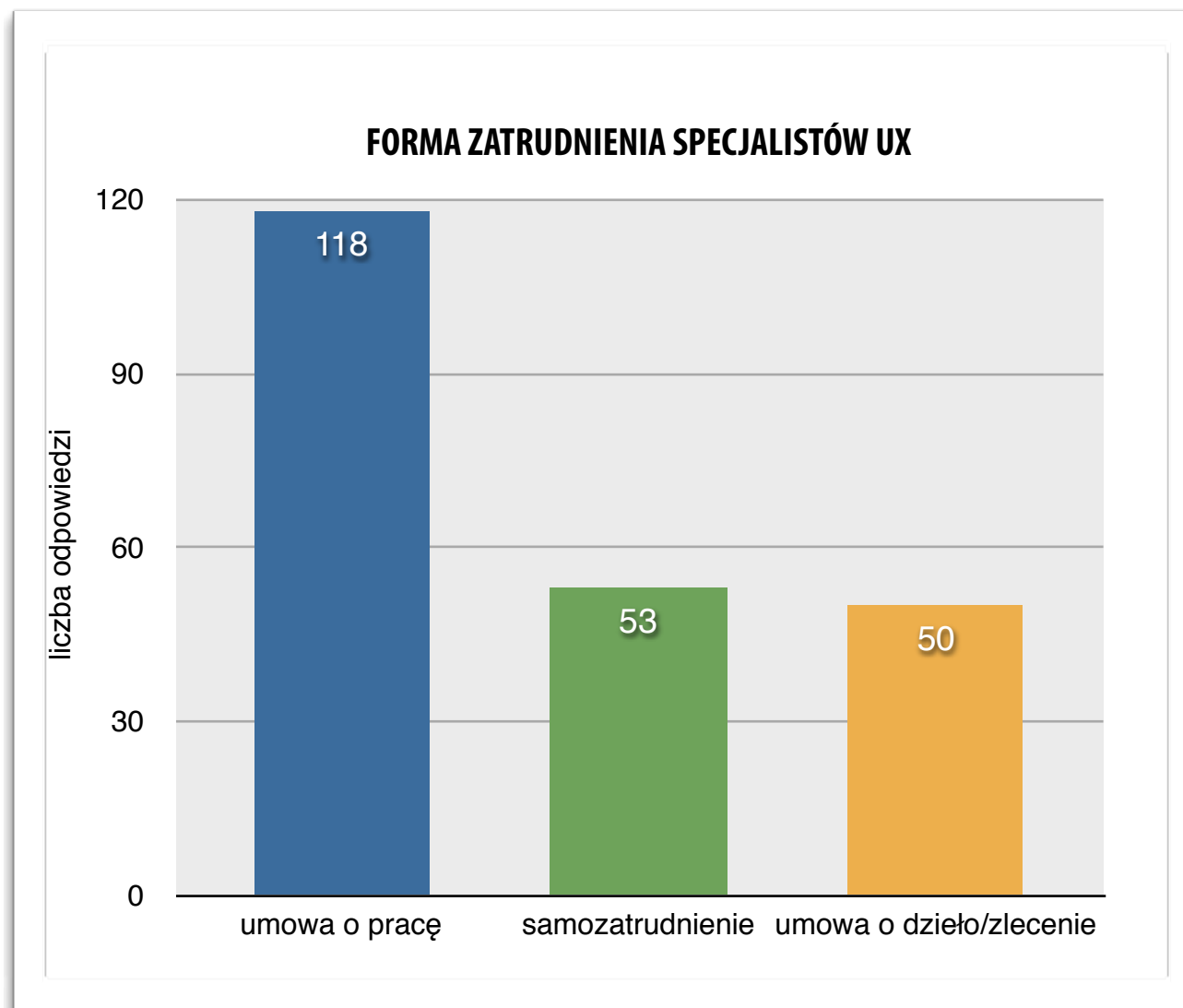
ILE ROCZNIE?

Średnio, nasi badani realizują nieco ponad 13 projektów rocznie. To sporo! Nasz rekordzista realizuje 150 projektów rocznie.

1 specjalista = 13 projektów/rok

FORMA ZATRUDNIENIA

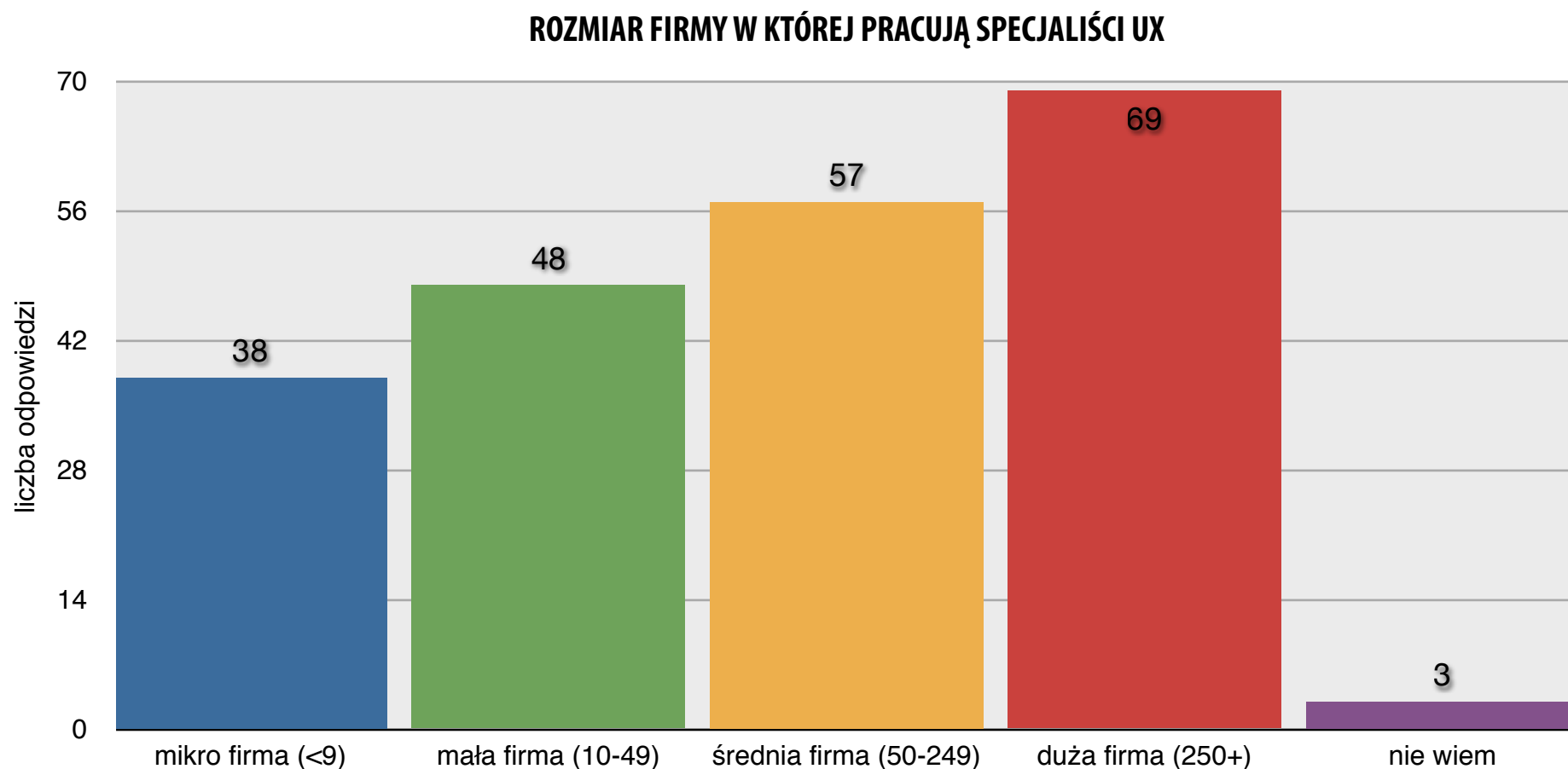
Najpopularniejszą formą zatrudnienia wśród polskich specjalistów jest **umowa o pracę** – aż **58%** z nich zadeklarowało taką odpowiedź. 25% pracuje na umowy o dzieło lub zlecenia, a własną działalność gospodarczą prowadzi dalsze 26%. Popularność umowy o pracę jest zastanawiająca – przypuszczalnie wiąże się to z tworzeniem przez pracodawców strategii UX i chęcią inwestycji w pracowników oraz przywiązaniem ich do siebie. Innym powodem może być niewielka liczba specjalistów o sprawdzonych kompetencjach i niepokój pracodawców przed ich utratą.



ROZMIAR FIRMY

Jak duże są firmy, w których pracują branżowi specjaliści?

Podział jest w miarę równomierny: 18% pracuje w mikrofirmach (mających do 9 pracowników), 22% w małych firmach, w których liczba pracowników jest większa od 10 i mniejsza od 50-ciu. Dalsze 26% pracuje w firmach średniej wielkości (50-249 pracowników), a miejscem pracy 32% badanych są duże firmy i korporacje (>250 pracowników).



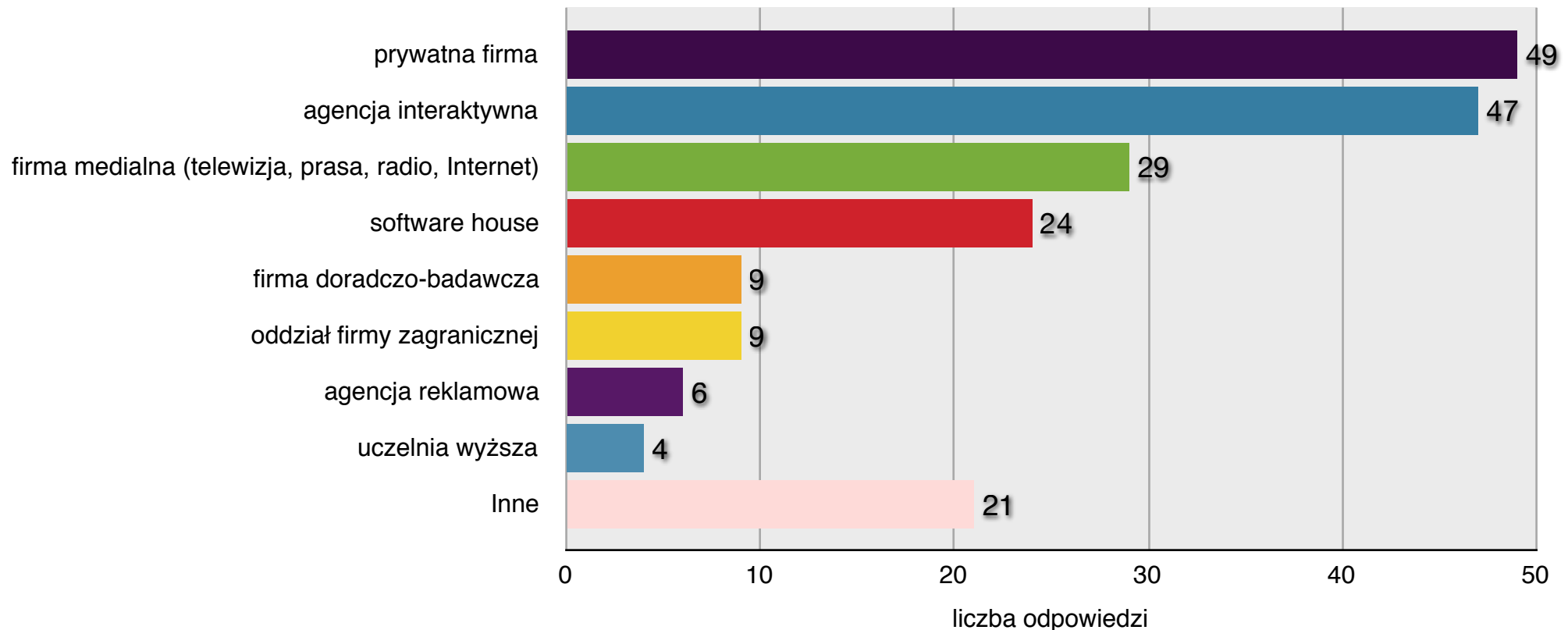
TYP FIRMY

Możemy wyróżnić cztery typowe miejsca pracy specjalistów UX: bliżej niesprecyzowane “prywatne firmy”: 25% (49 osób), agencje interaktywne: 27% (47 osób), firmy medialne: 15% (29 osób) oraz software house-y: 12% (24 osoby). W przedstawionych wynikach widać adaptację agencji interaktywnych do potrzeb klientów (prawdopodobnie również spoza Polski). Wysoki udział firm z branży medialnej (Internet, prasa, telewizja, radio), jest związany według nas

z intensywnym z rozwojem ich produktów w sieci i na urządzeniach mobilnych.

Bardzo pozytywnym zaskoczeniem jest duża liczba specjalistów user experience pracujących w firmach zajmujących się rozwojem oprogramowania – przewidujemy, że w kolejnych latach liczba badaczy i projektantów w tym miejscu pracy będzie się znacząco zwiększać.

MIEJSCE PRACY SPECJALISTY USER EXPERIENCE



N=198

LICZBA WSPÓŁPRACOWNIKÓW

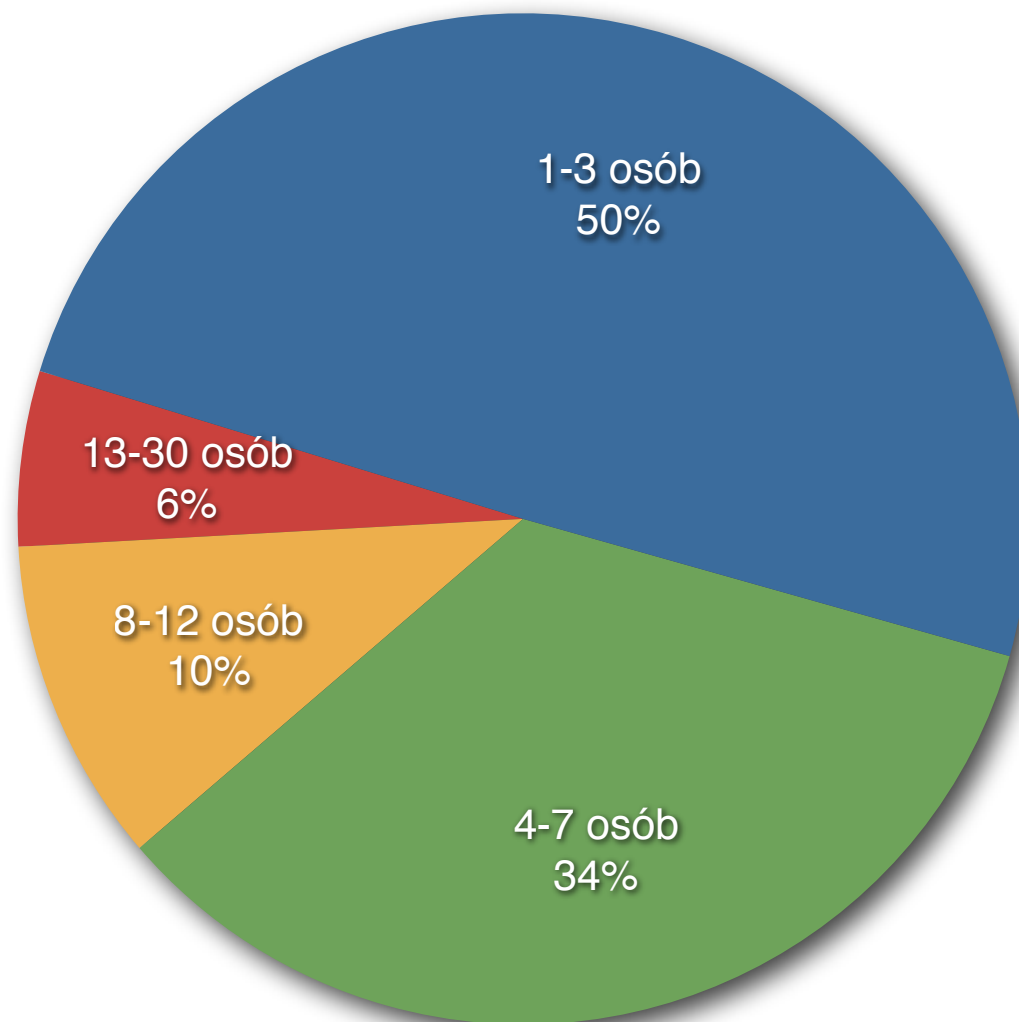
Przeciętny zespół specjalistów zajmujących się user experience liczy od 1 do 3 osób (50% odpowiedzi).

Zespoły liczące od 4 do 7 osób stanowią ok. 34% istniejących zespołów, a zespołów powyżej 8 osób jest około 16%.

Tak duża liczba małych zespołów świadczy naszym zdaniem o powolnym dostrzeganiu korzyści wynikających z projektowania zorientowanego na użytkownika i zwiększającej się potrzebie badania zachowań, interakcji i doświadczeń użytkowników. Starając się przełożyć rozmiary zespołów na modele dojrzałości UX uważamy, że aktualnie w Polsce większość organizacji znajduje się na poziomie 2 (*UX is important but receives little funding*).

Rozmiar zespołu	Liczba odpowiedzi	Odsetek
1 - 3 osoby	62	50%
4 - 7 osób	43	34%
8 - 12 osób	13	10%
13 - 30 osób	7	6%

WIELKOŚĆ ZESPOŁÓW UX



N=125

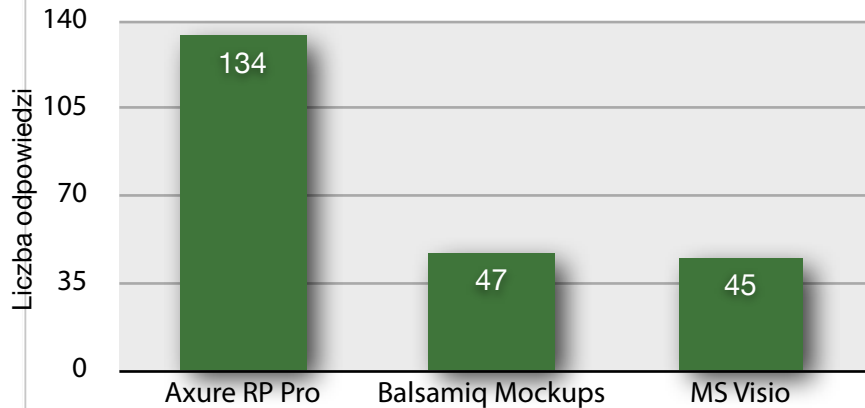
Uwagi:

UX Maturity Level - źródło: [Planning Your UX Strategy](#), RENATO FEIJÓ, serwis [JohnnyHolland.org](#)

JAK PRACUJEMY?

Z JAKICH NARZĘDZI NAJCZĘŚCIEJ KORZYSTAMY?

PROTOTYPOWANIE



axure 68%
SEE IT HAPPEN

balsamiq 24%

V 23%

Odsetek odpowiedzi

Projektowanie interfejsu i interakcji, a także prototypowanie to najczęściej podejmowane przez nas zadania, nic więc dziwnego, że najczęściej wykorzystywanym przez nas narzędziem jest Axure RP Pro.

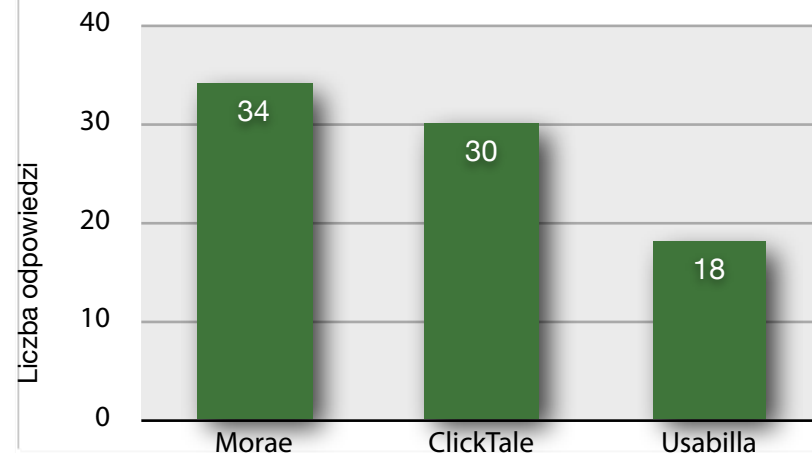
Morae 17%

CLIC TALE 15%

usabilla 9%

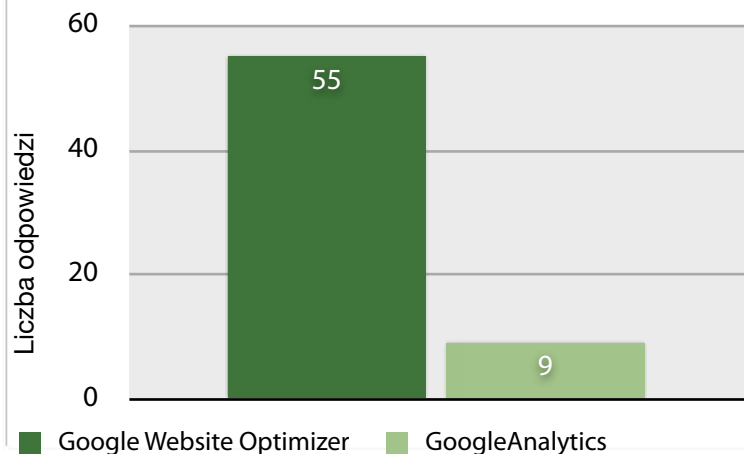
Odsetek odpowiedzi

BADANIA / TESTOWANIE



Z JAKICH NARZĘDZI NAJCZĘŚCIEJ KORZYSTAMY?

ANALITYKA



Google Website Optimizer 28%

Google Analytics 5%

Odsetek odpowiedzi

Liczba odpowiedzi

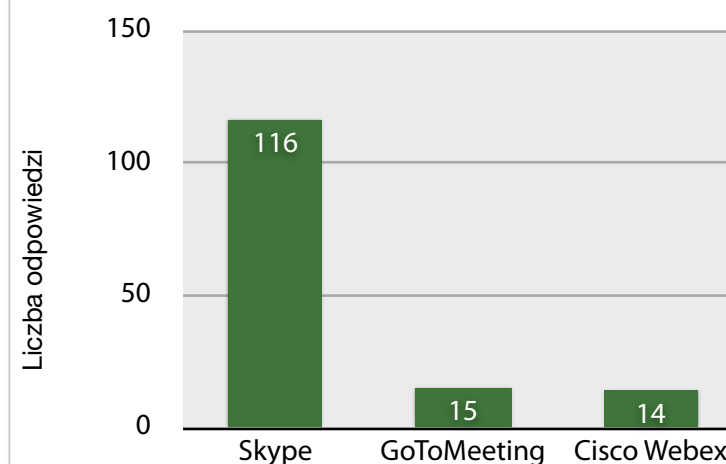
Skype 59%

GoToMeeting 8%

Cisco webex 7%

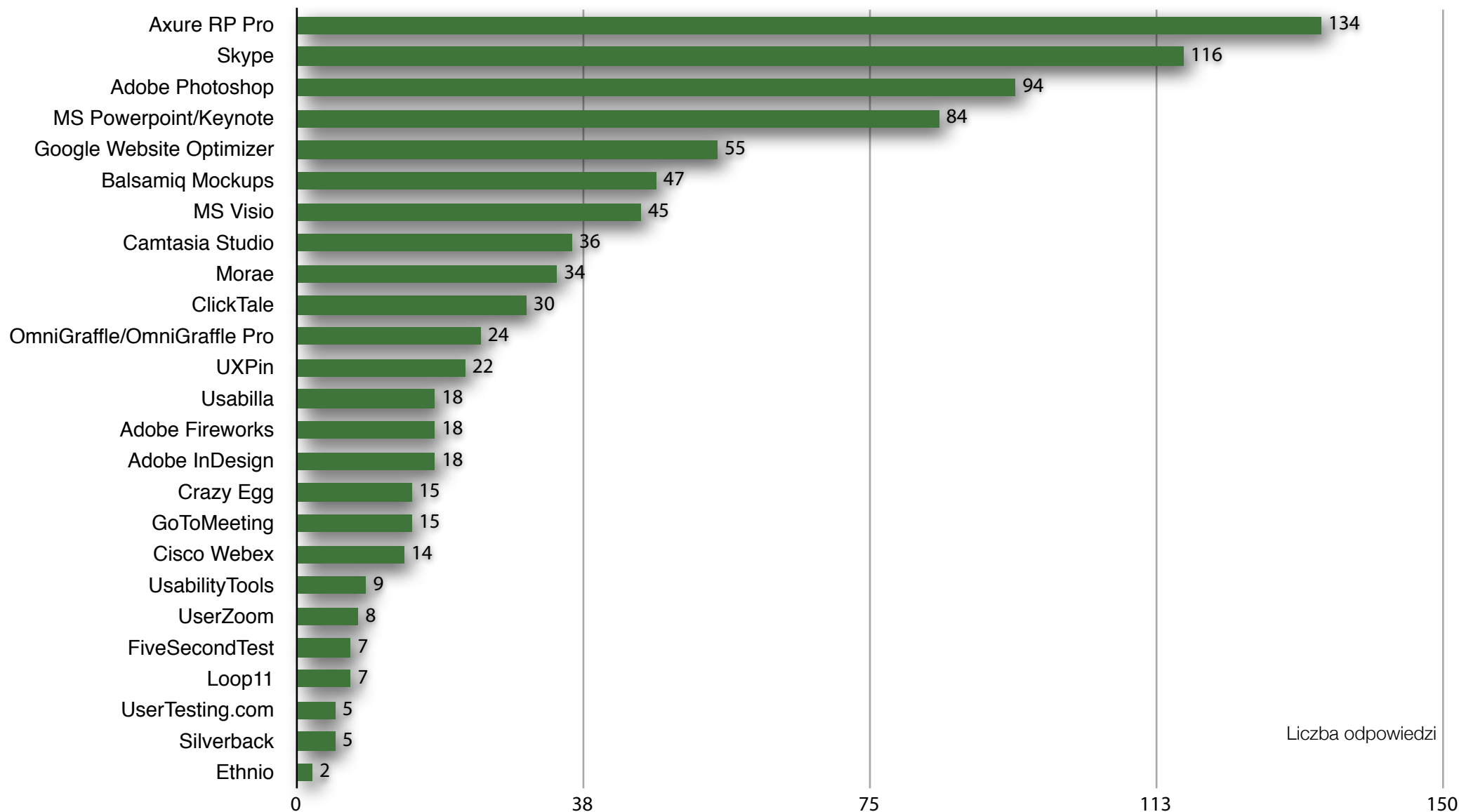
Odsetek odpowiedzi

KOMUNIKACJA



Z JAKICH NARZĘDZI NAJCZĘŚCIEJ KORZYSTAMY?

NAJCZĘŚCIEJ WYKORZYSTYWANE NARZĘDZIA - RANKING OGÓLNY



Liczba odpowiedzi



Z JAKICH METOD BADAWCZYCH ORAZ TECHNIK NAJCZĘŚCIEJ KORZYSTAMY?

NAJCZĘŚCIEJ STOSOWANE METODY BADAWCZE ORAZ TECHNIKI - RANKING OGÓLNY



CO NAS INSPIRUJE? W JAKI SPOSÓB SIĘ ROZWIJAMY?

Osoby odpowiadające na naszą ankietę wskazały aż 94 różne sposoby rozwijania się i poszukiwania inspiracji.

Najbardziej popularne źródła czerpania inspiracji oraz wiedzy:

Oraz te cieszące się mniejszą popularnością:



CO NAS INSPIRUJE? W JAKI SPOSÓB SIĘ ROZWIJAMY?

Wybrane wypowiedzi respondentów:

*Projektuję, analizuję,
szukam, poznaję nowe,
czytam i oglądam.*

*Klikam. Patrzę i komentuję.
Czytam i rozmawiam.
Krytykuję i słucham krytyki.
Kłócę się.*

*Opieram się na sprawdzonych i już
przetestowanych rozwiązaniach,
jednak często efektem mojej
inspiracji jest połączenie wielu
z pozoru ekstremalnych rozwiązań.*

*Jako netizena inspiruje mnie
wszystko z ekranem.*

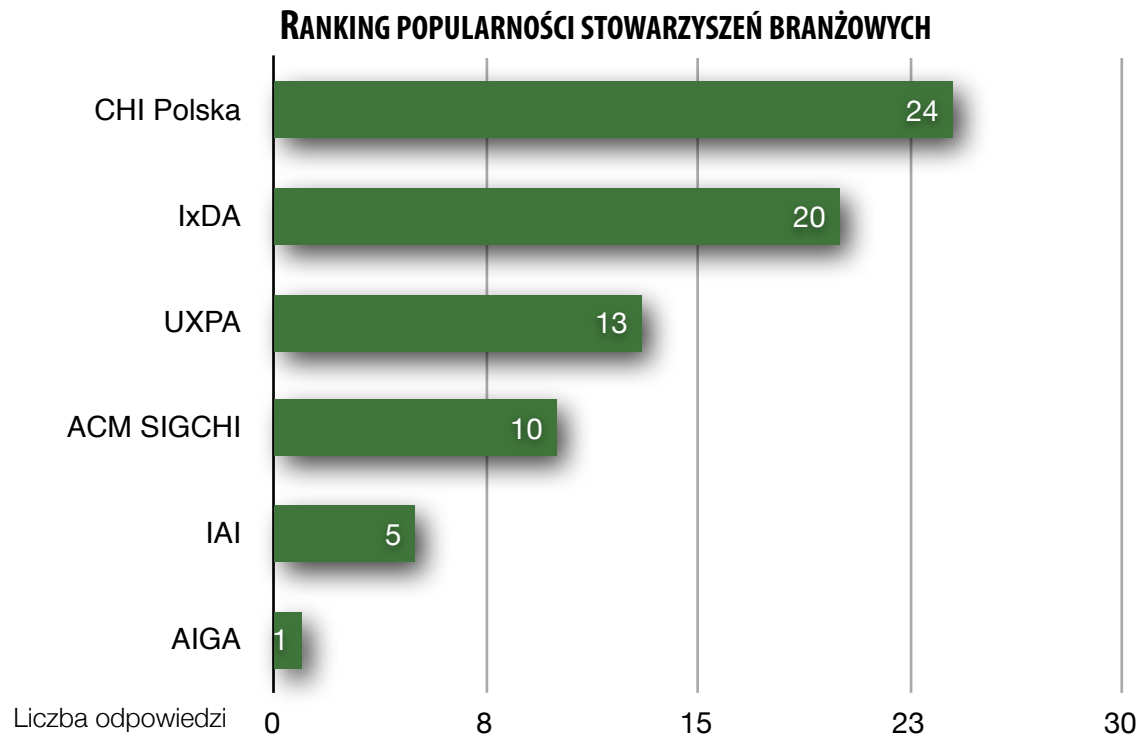
*Prowadzę darmowe warsztaty,
"testuję" nowe narzędzia /
metody badawcze na klientach.*

*(...) Obserwuję ludzi. Wyłączam Internet
i patrzę na to, co wyprawiają.
Fotografuję. Czytam i latam na
konferencje (...).*

*Czerpię z obserwacji ludzi - ich zachowań, przyzwyczajeń, różnic
kulturowych, które wpływają na odbiór otoczenia oraz z obserwacji
stosowanych rozwiązań przez innych z branży - nie chodzi o szybką krytykę
lecz o zrozumienie i poznanie powodów. Mimo wciśnięcia w 'projektowanie
w Internecie/mobile'u' obserwuję i inspiruję się rozwiązaniami
z projektowania użytkowego - spoza Internetu. Czytam - książki z dziedziny
socjologii/psychologii, blogi/serwisy branżowe - głównie by być 'na
bieżąco'. Nieustająco są dla mnie inspiracją dzieła klasyków malarstwa/
typografii, ale też rozwiązania sztuki współczesnej. Za inspirujące uważam
również wszelkie czynniki aktywujące myślenie abstrakcyjne - pozbawione
ograniczeń świata obecnego - w tym literaturę fantastyczną.*

JEŻELI NIE CHI POLSKA, TO CO?

Bardzo nas cieszy, że wśród stowarzyszeń branżowych największym powodzeniem w naszym kraju cieszy się **CHI Polska** (polski oddział ACM SIG-CHI) (12% czyli 24 odpowiedzi).



Przynależność do innych organizacji wygląda następująco:

- **CHI Polska** (polski oddział ACM SIG-CHI) (12%, czyli 24 odpowiedzi),
- **IxDA** (The Interaction Design Association) (10%, czyli 20 odpowiedzi),
- **UXPA** (The User Experience Professionals' Association) (6%, czyli 13 odpowiedzi),
- **ACM SIGCHI** (The Association for Computing Machinery, Special Interest Group on Computer Human Interaction) (5%, czyli 10 odpowiedzi),
- **IAI** (The Information Architecture Institute) (2%, czyli 5 odpowiedzi),
- **AIGA** (The Professional Association for Design) (1%, czyli 1 odpowiedź).

ILE ZARABIAMY?

ŚREDNIE ZAROBKI NETTO

średnio **4 414 PLN**

min **1 200 PLN**

max **12 000 PLN**

Temat zarobków był najczęściej dyskutowanym pytaniem i źródłem największej ilości wątpliwości związanych z niniejszym badaniem. Wieloma kanałami docierały do nas uwagi związane z poufnością i wrażliwością tych danych. Z powyższych względów zdecydowaliśmy się na opublikowanie w raporcie statystyk związanych z zarobkami, natomiast surowe dane, które zostaną udostępnione wszystkim zainteresowanym, będą pozbawione tej sekcji.

Specjalista UX zarabia netto średnio **4 414 PLN**, co stanowi niemal dwukrotność przeciętnego krajowego wynagrodzenia. Najniższą ujawnioną pensją jest wynagrodzenie w wysokości 1 200 PLN. Najlepiej opłacany specjalista zarabia 12 000 PLN miesięcznie. Mediana zarobków wyniosła 4 000 PLN.

Po dokładniejszej analizie odpowiedzi okazuje się, że 57% respondentów zarabia poniżej “branżowej średniej”, **a poniżej średniej krajowej (2 634 PLN netto) 22% badanych.**

Uwagi:

Podane wartości są wynagrodzeniami netto. N=114

ZAROBKI A DOŚWIADCZENIE

Na podstawie zebranych danych oraz po wewnętrznych konsultacjach przeprowadzonych z kilkoma specjalistami postanowiliśmy zaproponować pogrupowanie wynagrodzenia specjalistów w zależności od ich zawodowego doświadczenia. **Jest to niezobowiązująca interpretacja i nie powinna być traktowana jako miarodajne źródło odniesienia w przypadku negocjacji płacowych.**

wynagrodzenie netto	liczba odpowiedzi	opis stanowiska
0 - 2 599 PLN	25	młodszy specjalista na początku kariery, pensja startowa
2 600 - 3 599 PLN	25	młodszy specjalista, junior
3 600 - 4 599 PLN	22	specjalista
4 600 - 5 599 PLN	18	starszy specjalista
5 600 - 6 599 PLN	10	starszy specjalista z dużym doświadczeniem
6 600 - 9 999 PLN	8	ekspert lub specjalista z managerskimi obowiązkami
>10 000 PLN	6	ekspert, uznany i rozpoznawalny

Uwagi:

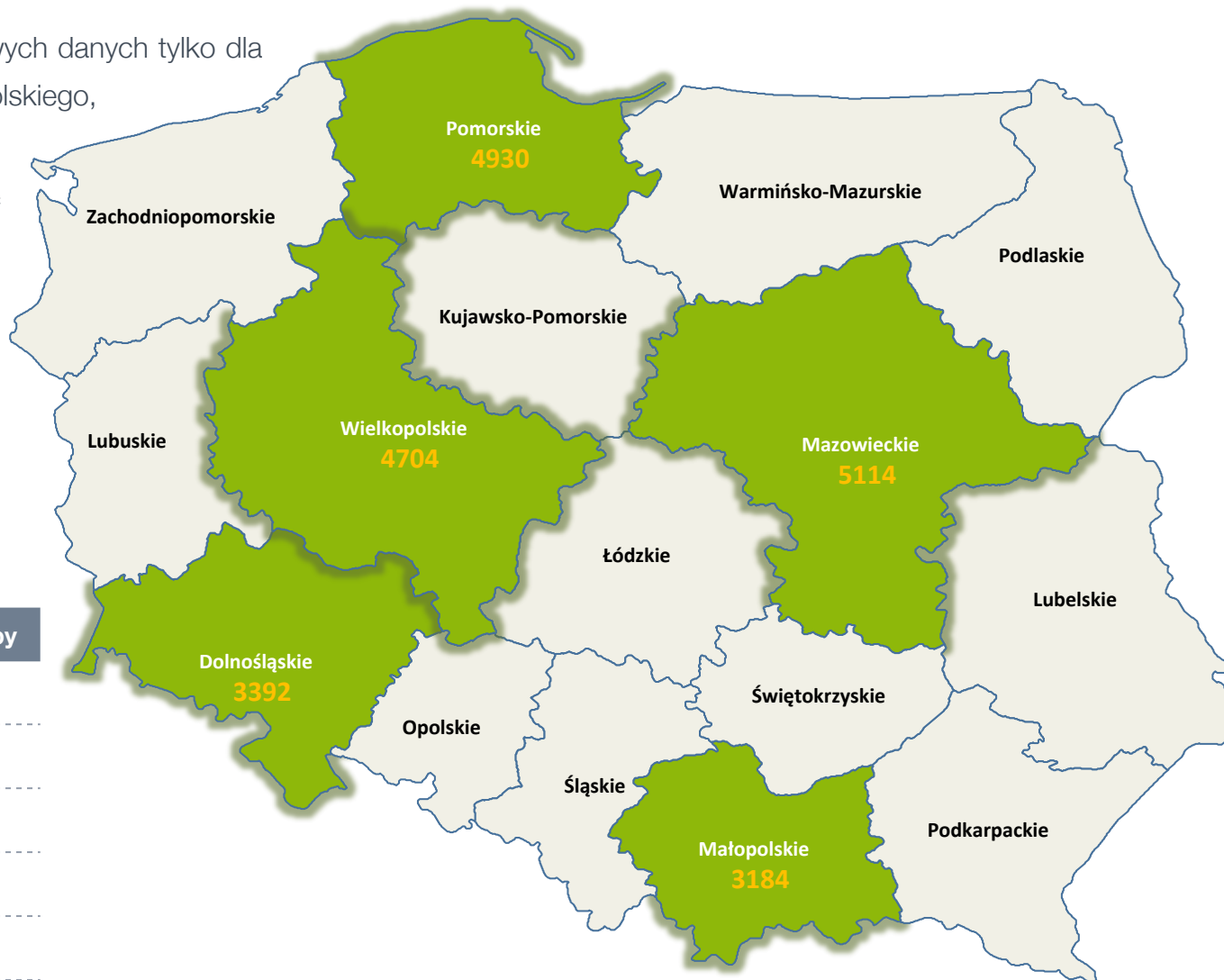
N=114

Ze względu na niewielki rozmiar próby powyższe dane nie są w naszym odczuciu wystarczająco miarodajne do wyciągania wniosków. Podana klasyfikacja dotyczy zarobków netto w przedsiębiorstwach prywatnych, głównie wynagrodzeń warszawskich.

ZAROBKI NETTO W WOJEWÓDZTWACH

Uzyskane dane pozwoliły na prezentację poglądowych danych tylko dla niektórych województw: pomorskiego, wielkopolskiego, dolnośląskiego, mazowieckiego i małopolskiego.

Dla pozostałych województw dane nie są wystarczająco miarodajne.

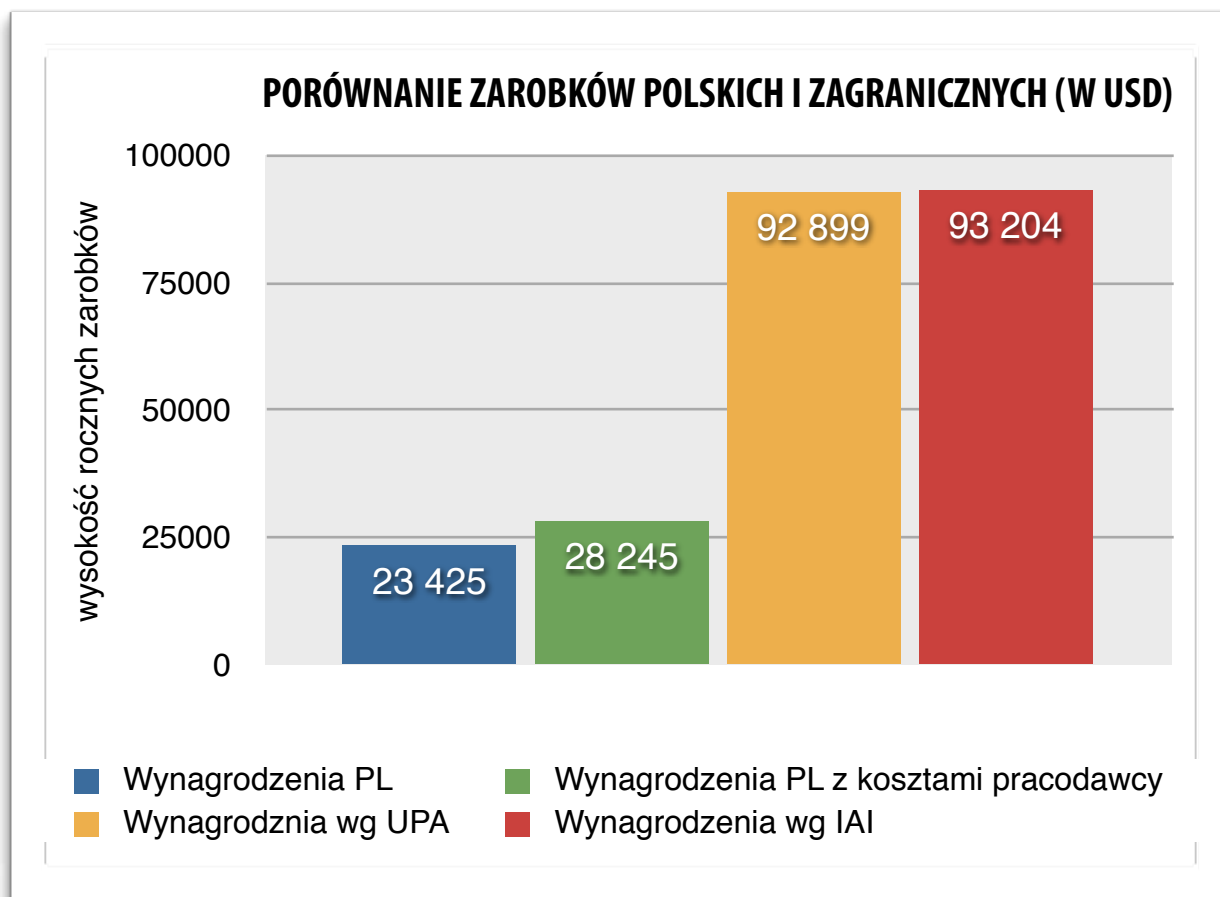


Miasto	Średnia pensja	Wielkość próby
Warszawa	5 114 PLN	88
Kraków	3 184 PLN	29
Wrocław	3 392 PLN	21
Poznań	4 704 PLN	18
Trójmiasto	4 930 PLN	17

Uwagi:

Ze względu na małą liczebność próby wyniki należy traktować wyłącznie ilustracyjnie. Dane dotyczące województw oznaczają zarobki w stolicach miast wojewódzkich. Podane średnie pensje są pensjami netto. Respondenci mogli zaznaczyć kilka odpowiedzi.

ZAROBKI POLSKIE A ZAGRANICZNE



Według raportu UPA *International 2011 Salary Survey* przeprowadzonego na grupie 1345 badanych, przeciętne wynagrodzenie roczne wynosi 92 899 USD. Według danych zebranych na grupie 263 respondentów zapytanych przez Information Architecture Institute – ich średnie roczne zarobki w roku 2011 wynosiły 93 204 USD.

W Polsce specjalista user experience zarabia rocznie średnio 74 880 PLN (90 285 PLN z kosztami pracodawcy), czyli 23 425 USD (odpowiednio 28 245 USD) rocznie.

Widoczna przepaść w stosunku do zarobków zachodnich, pozwala przypuszczać, że w nadchodzących latach część projektów będzie wykonywana na potrzeby zachodnich klientów lub też będziemy mieli do czynienia z odpływem specjalistów poza Polskę.

Uwagi:

Podane kwoty są rocznymi zarobkami brutto w dolarach amerykańskich.

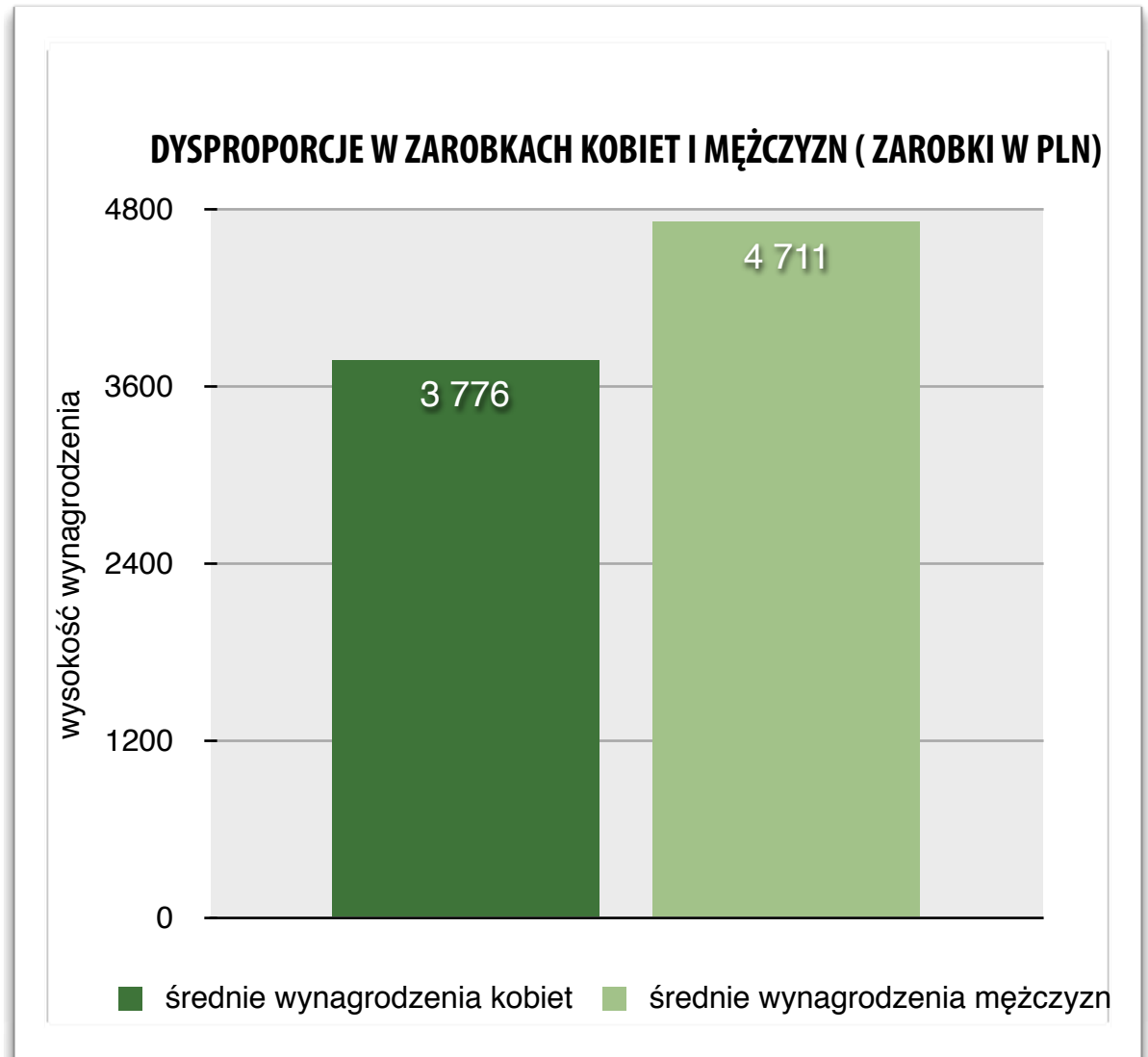
Pensje przeliczane były po kursie średnim NBP z dnia 2 listopada 2012 roku.

ZAROBKI A PŁEĆ

Chociaż według badań unijnej agencji EUROSTAT dysproporcje w zarobkach kobiet i mężczyzn (tzw. *gender-gap*) należą w Polsce do najniższych w Europie i wynoszą 9% - nie dotyczy to respondentów naszego badania. Według udzielonych odpowiedzi, w średnich zarobkach kobiet i mężczyzn pracujących jako specjaliści user experience **różnica wynosi prawie 30% na korzyść mężczyzn (3 776 PLN vs 4 711 PLN)¹**.

Dla porównania, dane dostępne w ramach raportu *UPA Salary Report 2011* wskazują na dysproporcję zarobków z uwagi na płeć **na poziomie 4%** na korzyść mężczyzn (90 000 USD vs 94 000 USD).

Jest bardzo prawdopodobne, że tak duża dysproporcja wynika z liczebnej przewagi mężczyzn wśród specjalistów UX.



Uwagi:

Podane wartości są w przypadku polskich zarobków kwotami netto, a w przypadku zarobków z raportu UPA wartościami brutto. Dane Eurostatu

¹Informacje odnośnie gender gap z sierpnia 2012 roku za danymi Eurostatu

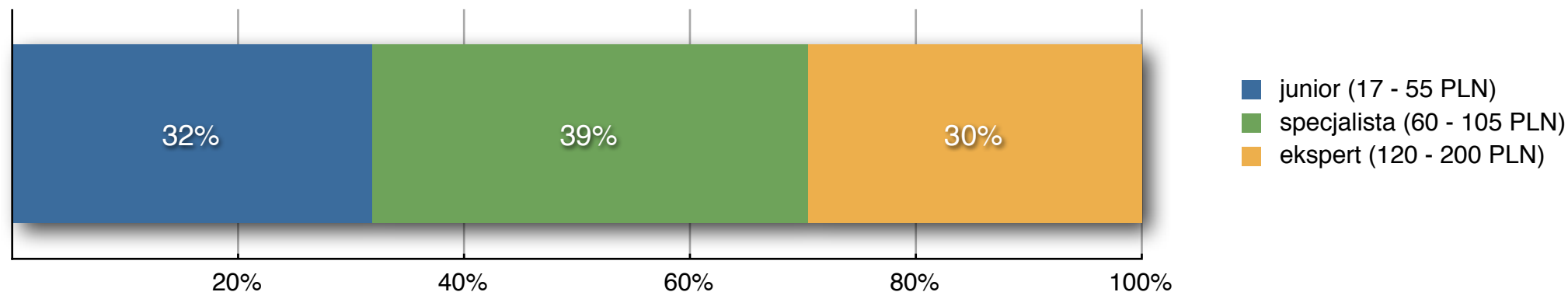
STAWKI KONSULTANTÓW NETTO

88 PLN za godzinę

Średnio konsultant za godzinę swojej pracy otrzymuje 88 PLN. Na podstawie udzielonych odpowiedzi, osoby pracujące jako niezależni konsultanci zdecydowaliśmy się podzielić na trzy kategorie płacowe: junior (14 osób), specjalista (17 osób) i ekspert (13 osób). Minimalna stawka za godzinę pracy wyniosła 17 PLN, a maksymalna 200 PLN.

kategoria płacowa	stawka	ilość osób
junior	17 - 55 PLN	14
specjalista	60 - 105 PLN	17
ekspert	120 - 200 PLN	13

GRUPOWANIE KONSULTANTÓW NA PODSTAWIE WYSOKOŚCI STAWEK ZA GODZINĘ PRACY



Uwagi:

Jako konsultantów traktowaliśmy respondentów, którzy nie posiadają umowy o pracę (samozatrudnienie, zlecenia/dzielo) oraz podali wysokość wynagrodzenia. Podane kwoty są wartościami netto za godzinę pracy. N=44

- Badanie przeprowadzono w dniach 5 - 27 czerwca 2012 roku.
- Ankietę skierowano do szerokiego grona odbiorców. Informacja o niej pojawiła się w serwisach tematycznych, blogach branżowych oraz podczas spotkań społeczności. Ponadto do członków CHI Polska, drogą mailową została skierowana prośba o wypełnienie ankiety.
- Odpowiedzi w pytaniach wielokrotnego wyboru wyświetlano w kolejności losowej.
- Zebrano 304 kwestionariusze. Ze względu na dużą liczbę braków danych lub/oraz niezadowalającą jakość niektórych wpisów, nie wzięto pod uwagę 103 ankiet i końcowej analizie poddano 201 kwestionariuszy.
- Surowe dane można pobrać ze strony pod adresem: <http://raport2012.hci.org.pl>.
- Analizę danych przeprowadzono z wykorzystaniem programu IBM SPSS Statistics.
- Wizualizację danych na mapie Polski wykonano przy użyciu pluginu [CONT-EVO MAP Polska](#) do programu Microsoft Excel.

Serdecznie dziękujemy za pomoc w realizacji badania firmie UXPin oraz następującym osobom: Agnieszka Szóstek, Paulina Makuch, Piotr Król, Marcin Piotrowski oraz wszystkim, którzy zastrzegli sobie anonimowość.

Infografikę wspierającą promocję niniejszego raportu została przygotowana przez Andrzeja Jakuszko: <http://jakuszko.com>



AUTORZY RAPORTU

Tomasz Skórski
Joanna Kwiatkowska

kontakt:
raport@hci.org.pl

Tomasz SKÓRSKI: Od 11 lat uczestniczy w projektach informatycznych w Polsce i za granicą. Od czterech lat pracuje jako specjalista od tworzenia i dostarczania na czas interaktywnych produktów w ramach firmy 4UX.eu. Absolwent Wydziału Informatyki Politechniki Szczecińskiej. Współzałożyciel i wiceprezes CHI Polska. W wolnych chwilach tworzy serwis uxlabs.pl.

Joanna KWIATKOWSKA: Wykładowca Politechniki Częstochowskiej oraz School of Form w Poznaniu. Wykształcenie zdobywała w Politechnice Częstochowskiej, KULeuven w Belgii, PJWSTK, a obecnie w SWPS w Warszawie. Ponadto przygotowuje doktorat na Wydziale Zarządzania Uniwersytetu Warszawskiego. Bada i projektuje dla Play. Od roku aktywnie działa w CHI Polska, angażując się we wszystkie ciekawe wydarzenia. Wolne chwile przeznaczają na przemierzanie mórz małymi żagłówkami.