



# TANTÁRGYI ADATLAP

**Felhasználói élmény**

**BMEGT52A303**

# I. TANTÁRGYLEÍRÁS

## 1. ALAPADATOK

### Tantárgy neve

Felhasználói élmény

### Azonosító

BMEGT52A303

### A tantárgy jellege

kontaktórás tanegység

### Kurzustípusok és óraszámok

<i>Típus</i>	<i>óraszám</i>
Előadás	2
Gyakorlat	2
Laboratórium	0

### Tanulmányi

teljesítményértékelés

(minőségértékelés)

### típusa

félévközi

érdemjegy

### Kreditszám

6

### Tantárgyfelelős

<i>Neve</i>	<i>Beosztása</i>	<i>Email címe</i>
-------------	------------------	-------------------

Herendy Csilla	Tudományos munkatárs (BME)	herendy.csilla@gtk.bme.hu
----------------	----------------------------	---------------------------

### Tantárgyat gondozó oktatási szervezeti egység

Ergonómia és Pszichológia Tanszék

### A tantárgy weblapja

<https://edu.gtk.bme.hu/>

### A tantárgy oktatásának nyelve

magyar - HU

### A tantárgy tantervi szerepe, ajánlott féléve

Szak: **Kommunikáció és médiatudomány alapszak 2021/22/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Kötelezően választott**

Ajánlott félév: **3**

---

### Közvetlen előkövetelmények

*Erős* Nincsen

*Gyenge* Nincsen

*Párhuzamos* Nincsen

*Kizáró feltételek* Nincsen

### A tantárgyleírás érvényessége

Jóváhagyta a Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Kari Tanácsa (2024.12.11.) az 581478/13/2024 iktatószámon hozott határozatával, amely érvényes 2024.12.11-től.

## 2. CÉLKITŰZÉSEK ÉS TANULÁSI EREDMÉNYEK

### Célkitűzések

A tantárgy célja, hogy a hallgatók alapvető, bevezető jártasságot szerezzenek a felhasználói élmény (User eXperience) kutatásának területeiről, megismerjék az alapfogalmakat, főbb elméleti kereteket, a fejlesztés során alkalmazható vizsgálati módszertanokat.

### Tanulmányi eredmények

Tudás

1. Ismeri a felhasználói élmény és az ergonómia fogalmát.
2. Ismeri az ember-számítógép interakció pszichológiai hátterének bizonyos elemeit,
3. Ismeri a szoftver-ergonómiai irányelveket.
4. Tájékozott a felhasználói felület tervezésének módszereinek sokféleségéről.

Képesség

1. Képes elsősorban honlapokat, másodsorban szoftverek felhasználói felületeit önállóan elemezni.
2. Képes használhatósági vizsgálatot megtervezni, lebonyolítani és kiértékelni.

Attitűd

1. Kritikusan szemléli a felhasználói felületeket. Együttműködik az ismeretek bővítése során az oktatóval és hallgató társaival.
2. Előnybe helyezi az emberi szempontokat – a műszaki és tartalmi szempontok és az emberi tényezők összeegyeztettségére törekedve.
3. Együttműködik az ismeretek bővítése során az oktatóval és hallgató társaival.
4. Folyamatos ismeretszerzéssel bővíti tudását.
5. A tervezési döntéseknél és kritikai vélemény-nyilvánításoknál hitviták helyett szakmai referenciákra és empirikus módszerek alkalmazására törekszik.

Önállóság és felelősség

1. Nyitottan fogadja a megalapozott kritikai észrevételeket.
2. Vállalja saját kritikai véleményét.
3. Egyes helyzetekben – csapat részeként – együttműködik hallgatótársaival a feladatok megoldásában.

### Oktatásmódszertan

Az előadások és a gyakorlati feladatok megoldása során a hallgatók megismerkednek és gyakorlatot szereznek a User eXperience egyes területeiről. Ennek érdekében közös projektfeladatot dolgoznak ki, előre egyeztetett témában.

### Tanulástámogató anyagok

- UX kutatási módszerek - A felhasználói élmény kutatása során alkalmazható gyakorlati módszerek, tudományos hátterük és összefüggéseik. Herendy – Hercegfői – Szabó – Tóvölgyi. 2024, Edge, Budapest. <http://hdl.handle.net/10890/57645>
- Valamint a félév során egyeztetett irodalmak.

# II. TANTÁRGYKÖVETELMÉNYEK

## A TANULMÁNYI TELJESÍTMÉNY ELLENŐRZÉSE ÉS ÉRTÉKELÉSE

### Általános szabályok

A megfogalmazott tanulási eredmények értékelése: közös projektfeladat kidolgozása folyamatos évközi egyeztetésekkel, kiscsoportos prezentáció formájában a félév végén bemutatva. A prezentácót szöveges tanumény egészíti ki.

### Teljesítményértékelési módszerek

Csoportos projektmunka dokumentációbeadással és prezentációval.

### Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részaránya a minősítésben

- Házi feladat prezentációja: 33
- Házi feladat dokumentációja: 67

### Vizsgaelemek részaránya a minősítésben

### Az aláírás megszerzésének feltétele, az aláírás érvényessége

Közös projekt-prezentáció megtartása, írásbeli tanulmány beadása, órai részvétel.

### Érdemjegy-megállapítás

Jeles	95
Jeles	85-94
Jó	70-84
Közepes	60-69
Elégéséges	50-59
Elégtelen	0-49

### Javítás és pótlás

A javítás és pótlás rendjét mindig a hatályos TVSZ szabályozza. Egy összegző tanulmányi teljesítményértékelés a pótlási időszakban díjmentesen pótolható vagy javítható. Javítás esetén a korábbi és az új eredmény közül a pótláskor vagy javításkor elért eredmény kerül beszámításba.

### A tantárgy elvégzéséhez szükséges tanulmányi munka

Órai részvétel	56
Felkészülés	34
Önálló projektmunka	90
összesen	180

### A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselőtestület véleményezése után jóváhagyta dr. Lógó Emma oktatási dékánhelyettes 2024. 11.04-én. Érvényes 2024.11.04-től.

# III. RÉSZLETES TANTÁRGYTEMATIKA

## TEMATIKAI EGYSÉGEK ÉS TOVÁBBI RÉSZLETEK

### A félévben sorra vett témák

A félév során az alábbi témák kerülnek feldolgozásra.

- 1 Online színtér, online ágensek, a természetes online észjárás
- 2 Ergonómia, felhasználói élmény, perszónák, a kognitív sémák és a felhasználói útvonalak
- 3 Akadálymentesség
- 4 Drótvázat és prototípusok
- 5 Empirikus és analitikus vizsgálati módszerek
- 6 Tervezési irányelvek
- 7 Szemmozgáskövetés

### További oktatók

Dr. Hercegfői Károly egyetemi docens hercegfői.károly@gtk.bme.hu

Dr. Szabó Bálint egyetemi adjunktus szabo.balint@gtk.bme.hu

Dr. Geszten Dalma egyetemi adjunktus geszten.dalma@gtk.bme.hu

Molnár Marietta Phd hallgató marietta.molnar@edu.bme.hu

### A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Tantárgyi adatlap I. és II. részén túli III. részét az érintett szak(ok) szakfelelőse(i)vel való egyeztetés alapján az 1.8. pontban megjelölt Ergonómia és Pszichológia Tanszék vezetője hagyja jóvá.