



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 tanulmány egészíti ki.

Teljesítményértékelési módszerek

Csoportos projekt munka dokumentáció beadással 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 projekt munka	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.