TANTÁRGYI ADATLAP

Termék- és felhasználóélmény (UX)

BMEGT52M701

I. TANTÁRGYLEÍRÁS

1. ALAPADATOK

Tantárgy neve

Termék- és felhasználóélmény (UX)

Azonosító BMEGT52M701

A tantárgy jellege

kontakórás tanegység

Kurzustípusok és óraszámok

Típus	*óraszám*
Előadás	2
Gyakorlat	0
Laboratórium	0

Tanulmányi teljesítményértékelés (minőségértékelés) típusa

vizsgajegy

Kreditszám

3

Tantárgyfelelős

Neve	*Beosztása*	*Email címe*
Dr. Szabó Bálint	egyetemi adjunktus	szabo.balint@gtk.bme.hu

Tantárgyat gondozó oktatási szervezeti egység

Ergonómia és Pszichológia Tanszék

A tantárgy weblapja

edu.gtk.bme.hu

A tantárgy oktatásának nyelve

magyar - HU

A tantárgy tantervi szerepe, ajánlott féléve

Szak: **Master of Business Administration MSc 2019/20/1 félévtől**
Tantárgy szerepe: **Kötelezően választott**
Ajánlott félév: **0**

Közvetlen előkövetelmények

Erős	Nincs
Gyenge	Nincs
Párhuzamos	Nincs
Kizáró feltételek	Nincs

A tantárgyleírás érvényessége

Jóváhagyta a Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Kari Tanácsa (2024.06.26.) az 580515/8/2024 iktatószámon hozott határozatával, amely érvényes 2024.06.26-től.

2. CÉLKITŰZÉSEK ÉS TANULÁSI EREDMÉNYEK

Célkitűzések

A tárgy alapvető célkitűzése az emberközpontú termékfejlesztés során kiemelten fontossá váló felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) fogalmak és kapcsolódó tudnivalók megismerése és elsajátítása.

Tanulmányi eredmények

Tudás

1. Átfogó ismeretekkel rendelkezik a felhasznlói élmény (UX) és termékélmény (PX) fogalmairól és az ahhoz köthető, ipari gyakorlatban is alkalmazható módszertani gyakorlatiok relevanciájáról.
2. Ismeri az ipari gyakorlatban és a tudományos kutatómunkához is használt, emberközpontú termékfejlesztések során releváns, felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) fogalmai körá épülő, probléma megoldó lehetőségek összességét.

Képesség

1. Sokoldalú, interdiszciplináris megközelítéssel azonosít speciális szakmai problémákhoz köthető kérdéseket, feltárja és megfogalmazza az azok megválaszolására szükséges emberközpontú lehetőségek részletes elméleti és gyakorlati hátteret.
2. A felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) szakterület elméleteit és az azokkal összefüggő emberközpontú terminológiát a problémák megoldásakor innovatív módon alkalmazza.
3. Magas szinten használja a felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) szakterülethez köthető emberközpontú eszköztár összességét, és dolgozza fel a magyar és idegen nyelvű publikációs forrásait, rendelkezik a hatékony információkutatás, adatfeldolgozás ismereteivel.
4. Képes a statisztikai eszköztár alkalmazására a felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) fogalmakhoz köthető, elmélyültebb kutatási tevékenység érdekében.
5. A felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) gyakorlatok megvalósítása során kreativitás, rugalmasság, jó kommunikációs, érveléstechnikai, együttműködési, problémamegoldó készség jellemzi.
6. Képes szakmailag magas szinten, önállóan vagy munkacsoportokban emberközpontú termékmenedzsment megoldásokat javasolni és végrehajtani.

Attitűd

1. Jellemző rá a felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) megoldásokkal kapcsolatos folyamatos tanulási készség, a széles és alapos műveltség, a fejlett analizáló és szintetizáló képesség, a környezettel szembeni érzékenység.
2. Erős kutatási etikai tartás, kritikai és önkritikai érzék jellemzi.
3. Rendszerszintű gondolkodás, megközelítés jellemzi.

Önállóság és felelősség

1. Kezdeményező szerep, felelősségvállalás és döntéshozó képesség jellemzi.
2. Önállóan is figyelemmel kíséri a szakterületével kapcsolatos technikai, technológiai, gazdasági, pénzügyi, jogi és társadalmi változásokat.
3. Önállóan tervezi meg és végzi tevékenységeit.
4. Bekapcsolódik a felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) relevanciájú kutatási és fejlesztési projektekbe, a projektcsoportban a cél elérése érdekében autonóm módon, a csoport többi tagjával együttműködve mozgósítja elméleti és gyakorlati tudását, képességeit.
5. Különböző bonyolultságú és különböző mértékben kiszámítható kontextusokban a felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) relevanciájútermékfejlesztési lehetőségek széles körét alkalmazza önállóan a gyakorlatban.

Oktatásmódszertan

Előadások, gyakorlatok, gyakori kommunikáció írásban és szóban, informatikai eszközök és technikák használata, csoportmunkában és/vagy egyénileg készített feladatok.

Tanulástámogató anyagok

- Izsó, L., and Gy Becker, 2011. Termékélmény. Budapest: Akadémiai Kiadó
- Rogers, Y., Sharp, H. , Preece, J. (2011): Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction. New York: Wiley.
- Szabó, B. (2023): Felhasználó-központú szempontok megjelenése a szoftverfejlesztés folyamataiban: Szoftverek termékmenedzsmentje a cégek sokszínű gyakorlatában. Budapest: Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem.
- Yablonski, J., 2020. Laws of UX: Using psychology to design better products & services. Springfield: O'Reilly Media.
- Weinschenk, S., 2011, 100 dolog amit minden tervezőnek tudnia kell az emberekről. Budapest: Kiskapu.

II. TANTÁRGYKÖVETELMÉNYEK

A TANULMÁNYI TELJESÍTMÉNY ELLENŐRZÉSE ÉS ÉRTÉKELÉSE

Általános szabályok

A 2.2. pontban megfogalmazott tanulási eredmények értékelése egy részteljesítmény értékelés (témavázlat) és egy összegző tanulmányi teljesítményértékelés (szóbeli és írásbeli számonkérés) alapján történik.

Teljesítményértékelési módszerek

A szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részletes leírása: 1. Részteljesítmény értékelés (témavázlat): Az összegző tanulmányi teljesítményértékelés előfeltétele, amely a tantárgyi tudás, képesség, attitűd, valamint önállóság és felelősség típusú kompetenciaelemeinek egyszerű számonkérési módja. 2. Összegző tanulmányi teljesítményértékelés: a tantárgyi tudás, képesség, attitűd, valamint önállóság és felelősség típusú kompetenciaelemeinek komplex számonkérési módja, amely a hallgató témavázlatához szorosan kapcsolódó feladat egyéni és/vagy csoportos megoldásához kötődik. Tartalmát, követelményeit, beadási határidejét a tárgyfelelős határozza meg. A teljesítményértékelés során a hallgató a feladatmegoldásról szóban, a kurzus tudásanyaghoz köthetően pedig írásban számol be.

Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részaránya a minősítésben

Vizsgaelemek részaránya a minősítésben

- **Összegző tanulmányi teljesítményértékelés**: 100

Az aláírás megszerzésének feltétele, az aláírás érvényessége

Az aláírás megszerzésének a feltétele a sikeres (megfelelt minősítésű) részteljesítmény értékelés (témavázlat).

Érdemjegy-megállapítás

Jeles	91
Jeles	85-90
Jó	70-84
Közepes	55-69
Elégséges	40-54
Elégtelen	<40

Javítás és pótlás

1) A témavázlat késedelmesen a pótlási időszak utolsó napján 23:59-ig adható be elektronikus formában (Moodle felület). 2) A beadott és elfogadott témavázlat az 1) pontban megadott határidőig és módon, 5 pont levonás mellett, javítható. 3) Az összegző tanulmányi teljesítményértékelés a pótlási időszakban díjmentesen pótolható vagy javítható. Javítás esetén a korábbi és az új eredmény közül az utóbbi kerül figyelembe vételbe. 4) Amennyiben a 3) pont szerinti pótlással sem tud a hallgató elégtelentől különböző érdemjegyet szerezni, úgy második alkalommal ismételt kísérletet tehet a sikertelen első pótlás javítására.

A tantárgy elvégzéséhez szükséges tanulmányi munka

Részvétel a kontakt tanórákon	12
Témavázlat megírása	18
Felkészülés az összegző teljesítményértékelésekre	60
Összesen	90

A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselet véleményezése után jóváhagyta dr. Lógó Emma oktatási dékánhelyettes 2024. 06.03-án. Érvényes 2024.06.03-tól.

III. RÉSZLETES TANTÁRGYTEMATIKA

TEMATIKAI EGYSÉGEK ÉS TOVÁBBI RÉSZLETEK

A félévben sorra vett témák

A 2.2. pontban megfogalmazott tanulási eredmények eléréséhez a tantárgy felhasználói élmény (UX) és termékélmény (PX) fokozására szolgáló fogalmak és kutatásmódszertanokhoz köthető tematikai blokkokból áll.

1 1. Szoftverfejlesztés, SDLC modellek kialakulása, agilis fejlesztés. Ergonómia, ember-számítógép interakció, használhatóság, felhasználói élmény (UX), termékélmény és kapcsolódó fogalmak összefüggései. Emberközpontú megoldások integrálásának a kérdésköre. 2. A felhasználói kör jellemzése. Design thinking. Tipizált felhasználók (perszónák) és felhasználói útvonal (user journey) alkalmazása a fejlesztés során. Az interakció-design történetmesélési alapjai: storytelling. Stakeholder szereplők fontossága a termékfejlesztésben. 3. A felhasználói élményhez kapcsolódó érzékelési és észlelési törvényszerűségek (Hicks', Fitt's, Jackob's törvények, stb.). Az emberi emlékezet és figyelem sajátosságai és azok hatása az ember-számítógép interakció minőségére. 4. A szoftverek használhatósági vizsgálatának analitikus és empirikus módszerei. Az empirikus módszerek csoportosítási lehetősége és a módszerek áttekintése. 5. Termékélmény (PX) tudományos háttere és vizsgálati lehetőségei. 6. Emberközpontú szoftverfejlesztés megvalósítási lehetőségei az iparban. Termék- (PX) és felhasználói élmény (UX) fokozásának bemutatása további esettanulmányokon keresztül.

További oktatók

Dr. Szabó Bálint	egyetemi adjunktus	szabo.balint@gtk.bme.hu
Dr. Lógó Emma	egyetemi docens	logo.emma@gtk.bme.hu
Köles Máté	Senior UX researcher	lilla.paulics@edu.bme.hu
Paulics Lilla	Senior UX researcher	mtkoles@gmail.com

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.