SUBJECT DATASHEET

Product and user experience (UX)

BMEGT52M701

I. SUBJECT DESCRIPTION

1. SUBJECT DATA

Subject name
Product and user experience (UX)

ID (subject code)	BMEGT52M701

Type of subject
contact lessons

Course types and lessons

Type	*Lessons*
Lecture	2
Practice	0
Laboratory	0

Type of assessment
exam grade

Number of credits
3

Subject Coordinator

Name	*Position*	*Contact details*
Dr. Szabó Bálint	assistant professor	szabo.balint@gtk.bme.hu

Educational organisational unit for the subject
Department of Ergonomics and Psychology

Subject website
edu.gtk.bme.hu

Language of the subject
magyar - HU

Curricular role of the subject, recommended number of terms
Programme: **Master of Business Administration MSc from 2019/20 Term 1**
Subject Role: **Compulsory elective**
Recommended semester: **0**

Direct prerequisites

Strong	None
Weak	None
Parallel	None
Exclusion	None

Validity of the Subject Description
Approved by the Faculty Board of Faculty of Economic and Social Sciences, Decree No: 580515/8/2024 registration number. Valid from: 26.06.2024.

2. OBJECTIVES AND LEARNING OUTCOMES

Objectives

The basic objective of the course is to learn and master the concepts of user experience (UX) and product experience (PX), which are of paramount importance in human-centred product development.

Academic results

Knowledge

1. Comprehensive knowledge of the concepts of user experience (UX) and product experience (PX) and the relevance of related methodological practices that can be applied in industry.
2. Knowledge of the set of problem-solving options around the concepts of user experience (UX) and product experience (PX) relevant to human-centred product development, as used in industry and academic research.

Skills

1. Knowledge to use a multifaceted, interdisciplinary approach to identify questions related to specific professional problems, and to explore and formulate the detailed theoretical and practical background for the human-centred options needed to address them.
2. Knowledge of apply user experience (UX) and product experience (PX) theories and related human-centred terminology to solve problems in innovative ways.
3. High level use of a set of human-centred tools related to user experience (UX) and product experience (PX), and processing of Hungarian and foreign language publication sources, knowledge of effective information research and data processing.
4. Ability to apply statistical tools to more in-depth research related to the concepts of user experience (UX) and product experience (PX).
5. Creativity, flexibility, good communication, reasoning, collaboration and problem-solving skills are required when implementing user experience (UX) and product experience (PX) exercises.
6. Ability to propose and implement human-centred product management solutions at a high professional level, independently or in teams.

Attitude

1. Characteristic of continuous learning approach to user experience (UX) and product experience (PX) solutions, a broad and in-depth education, advanced analytical and synthesising skills, and sensitivity to the environment.
2. Attitude of strong research ethic and a critical and self-critical sense.
3. Attitude of systemic thinking and approach.

Independence and responsibility

1. Characterisetic of initiative, responsibility and decision-making.
2. Characterisetic of the responsibility to keep abreast of technical, technological, economic, financial, legal and social changes in your field.
3. Independently plan and carry out activities.
4. Characteristic of involving in research and development projects relevant to user experience (UX) and product experience (PX), mobilising their theoretical and practical knowledge and skills in a project team to achieve the objective autonomously, in cooperation with the other team members.

5. In contexts of varying complexity and predictability, autonomously apply a wide range of user experience (UX) and product experience (PX) relevant product development options in practice.

Teaching methodology

Lectures, exercises, frequent written and oral communication, use of IT tools and techniques, group and/or individual assignments.

Materials supporting learning

- 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. SUBJECT REQUIREMENTS

TESTING AND ASSESSMENT OF LEARNING PERFORMANCE

General Rules

The assessment of the learning outcomes set out in 2.2 is based on a partial assessment (topic paper) and a summative assessment (oral and written assessment).

Performance assessment methods

A detailed description of the performance assessments during the semester: 1. Competency assessment (theme draft): a prerequisite for the summative assessment of academic performance, which is a simple way of assessing the knowledge, skills, attitudes and competencies
of the subject, such as autonomy and responsibility. 2. summative assessment of academic performance: a complex way of assessing the competences of subject knowledge, skills, attitudes, autonomy and responsibility, which is linked to the individual and group solution of a task closely related to the student's topic outline. The subject supervisor determines the content, requirements and deadline for submission. During the performance assessment, the student will report on their performance orally and in writing on the course content.

Percentage of performance assessments, conducted during the study period, within the rating

Percentage of exam elements within the rating

- **Összegző tanulmányi teljesítményértékelés**: 100

Conditions for obtaining a signature, validity of the signature

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

Issuing grades

Excellent	91
Very good	85-90
Good	70-84
Satisfactory	55-69
Pass	40-54
Fail	<40

Retake and late completion

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.

Coursework required for the completion of the subject

contatct lessons	12
Theme draft writing	18
Preparing for summative performance reviews	60
Total	90

Approval and validity of subject requirements

Consulted with the Faculty Student Representative Committee, approved by the Vice Dean for Education, valid from: 03.06.2024.

III. COURSE CURRICULUM

THEMATIC UNITS AND FURTHER DETAILS

Topics covered during the term

In order to achieve the learning outcomes outlined in section 2.2, the subject consists of thematic blocks of concepts and research methodologies to enhance user experience (UX) and product experience (PX).

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.

Additional lecturers

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

Approval and validity of subject requirements