



TANTÁRGYI ADATLAP

Felhasználói élmény tervezése

BMEGT52M301

I. TANTÁRGYLEÍRÁS

1. ALAPADATOK

Tantárgy neve

Felhasználói élmény tervezése

Azonosító

BMEGT52M301

A tantárgy jellege

kontaktórás tanegység

Kurzustípusok és óraszámok

<i>Típus</i>	<i>óraszám</i>
--------------	----------------

Előadás	2
---------	---

Gyakorlat	2
-----------	---

Laboratórium	0
--------------	---

Tanulmányi

teljesítményértékelés

(minőségértékelés)

típusa

vizsgaérdemjegy

Kreditszám

5

Tantárgyfelelős

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

Herendy Csilla	tudományos munkatárs	herendy.csilla@gtk.bme.hu
----------------	----------------------	---------------------------

Tantárgyat gondozó oktatási szervezeti egység

Ergonómia és Pszichológia Tanszék

A tantárgy weblapja

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

A tantárgy oktatásának nyelve

magyar - HU

A tantárgy tantervi szerepe, ajánlott féléve

Szak: **Kommunikáció és médiatudomány mesterszak MA**

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, elméleti hátterét.
2. Ismeri az ember-számítógép interakció pszichológiai hátterének elemeit.
3. Ismeri a szoftver-ergonómiai irányelveket.
4. Tájékozott a felhasználói felület tervezésének módszereinek sokféleségéről, lehetséges tervezési módszerekről, szempontokról és megoldásokról.

Képesség

1. Képes elsősorban honlapokat, másodsorban szoftverek felhasználói felületeit önállóan elemezni, tervezni.
2. A készülő terveken képes használhatósági vizsgálatot önállóan megtervezni, lebonyolítani és kiértékelni.

Attitűd

1. Előnybe helyezi az emberi szempontokat – a műszaki és tartalmi szempontok és az emberi tényezők összeegyeztettségére törekedve.
2. A tervezési döntéseknél és kritikai vélemény-nyilvánításoknál elméleti és szakmai referenciákra, valamint empirikus módszerek alkalmazására törekszik.
3. Folyamatos ismeretszerzéssel bővíti tudását.

Önállóság és felelősség

1. Nyitottan fogadja a megalapozott kritikai észrevételeket.
2. Önállóan képes felületeket tervezni, odafigyelve a legfontosabb tervezési szempontokra.
3. Az elkészült tervekért felelősséget vállal.

Oktatásmódszertan

Előadások, gyakorlatok, közös projektfeladat

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

Önálló projektmunka-dokumentáció beadása és prezentálása.

Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részaránya a minősítésben

- Házi feladat prezentációja: 40
- Házi feladat dokumentációja: 60

Vizsgaelemek részaránya a minősítésben

- Évközi eredmények beszámítása: 50
- Szóbeli vizsgaprezentáció: 50

Az aláírás megszerzésének feltétele, az aláírás érvényessége

Írásbeli tanulmány beadása.

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
Projektmunka	60
Összesen	150

A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselőlet 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

- 1 Bevezetés. Online színtér, online ágensek, a természetes online észjárás. Ergonómia, felhasználói élmény. Perszónák. Kognitív sémák és felhasználói útvonalak.
- 2 Akadálymentesség.
- 3 Drótvázat és prototípusok.
- 4 Tervezési irányelvek.
- 5 Empirikus és analitikus vizsgálati módszerek, szemmozgás-követés.
- 6 Színdinamika, tipográfia.
- 7 Weblap-tervezés és -szerkesztés (papír-alapon és Miro segítségével).

További oktatók

Dr. Hercegfői Károly	egyetemi docens	hercegfői.károly@gtk.bme.hu
Dr. Szabó Bálint	adjunktus	szabo.balint@gtk.bme.hu
Dr. Geszten Dalma	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.