



TANTÁRGYI ADATLAP

Felhasználói élmény tervezése

BMEGT52BX4U000-00

I. TANTÁRGYLEÍRÁS

1. ALAPADATOK

Tantárgy neve

Felhasználói élmény tervezése

Azonosító

BMEGT52BX4U000-00

A tantárgy jellege

kontaktórás tanegység

Kurzustípusok és óraszámok

<i>Típus</i>	<i>óraszám</i>
Előadás	2
Gyakorlat	1
Laboratórium	1

Tanulmányi

teljesítményértékelés
(minőségértékelés)

típusa

félévközi
érdemjegy

Kreditszám

5

Tantárgyfelelős

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

Dr. Szabó Bálint egyetemi adjunktus szabo.balint@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: **Bármely szak**

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 (2025.07.10.) az 580501/3/2025 iktatószámmon hozott határozatával, amely érvényes 2025.07.10.-tól.

2. CÉLKITŰZÉSEK ÉS TANULÁSI EREDMÉNYEK

Célkitűzések

A tárgy keretein belül a hallgatók megismerik az emberközpontú szoftverfejlesztés alapelveit és az iparban is alkalmazható felhasználói élmény (user experience, UX) tervezéshez köthető kutatási módszereket, valamint a felhasználói felület (user interface, UI) kialakításának a lehetőségeit.

Tanulmányi eredmények

Tudás

1. Átfogó ismeretekkel rendelkezik a felhasználói élmény (user experience, UX) tervezésben használt fontosabb fogalmakról, összefüggésekről.
2. Ismeri a szoftvertermékek fejlesztése esetén alkalmazható emberközpontú szoftverfejlesztés lehetőségeit, a UX tervezéshez szakkifejezéseit és módszereit.
3. Ismeri az ember-számítógép interakció (human-computer interaction, HCI) tudományterületen történő kutatáshoz, illetve a tudományos munkához szükséges széles körben alkalmazható problémamegoldó technikákat.

Képesség

1. Sokoldalú, interdiszciplináris megközelítéssel azonosít felhasználói élmény tervezéshez köthető szakmai problémákat, feltárja és megfogalmazza az azok megoldásához szükséges részletes elméleti és gyakorlati háttérrel.
2. Az ember-számítógép interakció szakterület elméleteit és az azokkal összefüggő terminológiát a problémák megoldásakor innovatív módon alkalmazza.

Attitűd

1. Erős kritikai és önkritikai érzék jellemzi.
2. 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 tervezés szempontjából releváns kutatási és fejlesztési projektekbe, a projektesoportban 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 felhasználó élmény tervezés módszereinek és technikáinak széles körét alkalmazza önállóan a gyakorlatban.

Oktatásmódszertan

Előadások, kommunikáció írásban és szóban, informatikai eszközök és technikák használata, csoportmunkában készített feladatok.

Tanulástámogató anyagok

- Szabó, B., 2023, Felhasználó-központú szempontok megjelenése a szoftverfejlesztés folyamataiban: Szoftverek termékmenedzsmentje a cégek sokszínű gyakorlatában. Budapest: Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem. <https://repozitorium.omikk.bme.hu/handle/10890/51365>
- Herendy, Cs., Hercegfői, K., Szabó, B. & Tóvölgyi, S., 2024, UX kutatási módszerek: A felhasználói élmény kutatása során alkalmazható gyakorlati módszerek, tudományos háttérük és összefüggéseik. Budapest: EDGE2000. <https://repozitorium.omikk.bme.hu/items/e0b85bb5-b9c5-42c3-989a-78f84de217eb>
- Weinschenk, S., 2011, 100 dolog amit minden tervezőnek tudnia kell az emberekről. Budapest: Kiskapu.
- Rogers, Y., Sharp, H. & Preece, J., 2011, Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction. New York: Wiley.
- Krug, S. (2008): Ne törd a fejem! HVG Kiadó, Budapest.
- Shneiderman, B. et. al. (2016): Designing the User Interface, 6th ed. Pearson.

II. TANTÁRGYKÖVETELMÉNYEK

A TANULMÁNYI TELJESÍTMÉNY ELLENŐRZÉSE ÉS ÉRTÉKELÉSE

Általános szabályok

A megfogalmazott tanulási eredmények értékelése csoportosan elkészített beadandó dolgozat, valamint részteljesítmény értékelések (óra végi Moodle tesztkérdésekből) alapján történik.

Teljesítményértékelési módszerek

Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részletes leírása: 1. Részteljesítmény értékelésekből összeadódó tanulmányi teljesítményértékelés: a félév során elsajátított tananyagok írásbeli számonkérése óravégi Moodle tesztkérdések formájában a szorgalmi időszakban. 2. Beadandó értékelés: a tantárgyi tudás, képesség, attitűd, valamint önállóság és felelősség típusú kompetenciaelemeinek komplex számonkérési módja egy a hallgató által választott, a tárgyfelelős által jóváhagyott témából. A komplex számonkérés csoportos feladatmegoldás formájában valósul meg. A beadandó feladat tartalmát, követelményeit, beadási határidejét a tárgyfelelős határozza meg.

Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részaránya a minősítésben

- Részteljesítmény értékelésekből összeadódó tanulmányi teljesítményértékelés: 30
- Beadandó értékelése: 70

Vizsgaelemek részaránya a minősítésben

Az aláírás megszerzésének feltétele, az aláírás érvényessége

Érdemjegy-megállapítás

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

Javítás és pótlás

1) A beadandó késedelmesen a pótlási időszak utolsó napján 23:59-ig adható be elektronikus formában (Moodle felület). 2) A beadott és elfogadott házi feladat az 1) pontban megadott határidőig és módon, 5 pont levonás mellett, javítható. 2) A részteljesítmény értékelésekből összeadódó tanulmányi teljesítményértékelés a pótlási héten pótolható, javítható.

A tantárgy elvégzéséhez szükséges tanulmányi munka

Részvétel a kontakt tanórákon	28
Részvétel a gyakorlati tanórákon	14
Részvétel a laborgyakorlati tanórákon	14
Konzultáció	4
Beadandó elkészítése	90
összesen	150

A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselőtestület véleményezése után jóváhagyta dr. Lógó Emma oktatási dékánhelyettes 2025.07.07-én. Érvényes 2025.07.07-től.

III. RÉSZLETES TANTÁRGYTEMATIKA

TEMATIKAI EGYSÉGEK ÉS TOVÁBBI RÉSZLETEK

A félévben sorra vett témák

- 1 Bemutatózás, tantárgyi követelmények ismertetése. Szoftverfejlesztés (SE) kialakulása, SDLC modellek és agilis fejlesztés. Folyamatmodellezés célja.
- 2 Ergonómia, ember-számítógép interakció, használhatóság, felhasználói élmény (UX) fogalmak. A felhasználói kör jellemzése szoftvertermékek esetén. Tipizált felhasználók (perszónák) és felhasználói útvonal (user journey) alkalmazása a fejlesztés során. Design thinking.
- 3 A felhasználói élményt befolyásoló a biológiai-pszichológiai-szociális tényezők.
- 4 A szoftverek vizsgálatának analitikus és empirikus módszerei. Analitikus vizsgálatok során használható alapelv rendszerek: Shneiderman, Nielsen tervezési irányelvei. Az empirikus módszerek csoportosítási lehetősége és a módszerek áttekintése. Felhasználói igényfelmérés (interjú, fókuszcsoport, kérdőív) módszerei szoftvertermékek vizsgálatára. Terepvizsgálatok (megfigyelés, kontextusba helyezett megkérdezés, design-etnográfia). Az információ-architektúra koncepciójának kialakításának kártyarendezés (card sorting) módszere. Felhasználói viselkedés elemzésén alapuló módszerek (A/B testing, webanalitika és leletanalízis).
- 5 A szoftverek használhatósági vizsgálata. A hangos gondolkozás módszere (Think Aloud protocol) és annak különböző változatai. A használhatósági vizsgálatok során alkalmazható mérőszámok. Egyszerű empirikus vizsgálat már a termékötlet szintjén: Paper prototyping.
- 6 A szoftverek használhatósági vizsgálatának empirikus módszerei: Szemmozgáskövetés és fiziológiai jelek alkalmazása.
- 7 Felhasználói felület tervezése: a koncepció- és prototípuskészítés alapjai és fogalmai (sketch, wireframe, mockup, prototype). Tervezési rendszerek (Design Systems) használata. Felhasználói felület tervezéséhez használható szoftverek. Esettanulmány.
- 8 Emberközpontú szoftverfejlesztés megvalósítási lehetőségei az iparban.
- 9 Mesterséges intelligencia szerepe a UX tervezés területén.

További oktatók

Dr. Szabó Bálint	egyetemi adjunktus	szabo.balint@gtk.bme.hu
Molnár Marietta	PhD hallgató	marietta.molnar@edu.bme.hu
Dr. Hercegfői Károly	egyetemi docens	hercegfői.károly@gtk.bme.hu
Dr. Geszten Dalma	egyetemi adjunktus	geszten.dalma@gtk.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.