

TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	UX design stúdiók 1.
A tantárgy neve angol nyelven:	UX Design Studies I.
A tantárgy kreditértéke:	4
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	BN-UXDES1-04-GY
A tantárgy besorolása:	kötelező
Az oktatás nyelve (ha az nem magyar):	magyar
A tantárgy gondozásáért felelős szervezeti egység:	Animáció és Média Design Tanszék
A tanóra típusa és óraszám:	Gyakorlat, heti óraszám: 2, féléves óraszám: 0
Munkarend (nappali / levelező):	Nappali
A tantárgy meghirdetésének féléve:	2022/2023 1. félév
Előtanulmányi feltételek:	-

A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A kurzus célja a UX design eszközismereti (szoftverismereti), alkotói, (tervezői) és művészi (esztétikai) elsajátítása alap szinten. A hallgató a kurzus elvégzése eredményeképpen képes alap szinten felismerni, elemezni, érteni és felhasználni (alkalmazni) valamint prezentálni a UX design területét képező ismeretanyagot, technikai tudást, alkotói képességet és prezentációs eljárásokat.

A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

A tantárgy célja a felhasználói élmény (user experience, UX) tervezés alapismereteinek, módszereinek, folyamatainak és az ezekhez használt szoftverek (Miro, Figma) megismerése. A hallgató a két féléves kurzus elvégzésekor képes lesz egy digitális alkalmazás felhasználói élmény tervezésére és későbbi továbbtanulására.

A hallgató a UX tervezés során gyakorta alkalmazott keretrendszer, a Design Thinking mentén ismerkedik meg a felhasználói élmény tervezést megalapozó gondolkodásmóddal, kutatási módszerekkel, a kutatási eredmények tervekben való felhasználásával és a különböző eszközök és interfészeikre történő tervezéssel. Egy szabadon választott témájú digitális alkalmazás tervezési folyamatánál során megtanulja a felhasználói szempontok teljeskörű figyelembevételét, amellyel megalapozza a munkaerő piacon gyakorta keresett digitális terméktervezői készségek fejlesztését.

A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

A két félév során egy szabadon választott digitális alkalmazás prototípusát (5-10 főbb képernyőképpel) kell megtervezni és létrehozni Figmában egy kiválasztott platformra (Android, iOS vagy desktop/tablet nézetben). A tervezési folyamat főbb mérföldkövei: Kutatási összefoglaló, Perszónák, Customer Journey, Információs architektúra, User flow, Interfész tervek a kiválasztott platformon, Prototípus, Esettanulmány.

A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

Az osztályzás szempontjai:

- A tervezési folyamat minden állomásának elkészülte (Kutatási összefoglaló, Perszónák, Customer Journey, Információs architektúra, User flow, Interfész tervek a kiválasztott platformon, Prototípus, Esettanulmány).
- órai aktivitás, jelenlét
- a létrehozott munkák, tervek átgondoltsága, minősége, validitása
- önálló munka, invenció
- kommunikáció a tanárral, együttműködés
- a prezentáció tartalma, dokumentáció és az előadás minősége

- a feladatok határidőre való teljesítése

Érdemjegyek:

91-100%: jeles
76-90%: jó
61-75%: közepes
51-65%: elégséges
0-50%: elégtelen

A félévi jegy komponensei:

- Szakmai, gyakorlati tudás (30%)
 - Eszközök használata
 - Szoftverek használata
 - Munkafolyamat tervezése
- Elméleti tudás (15%)
 - Kutatás
 - Probléma felvetés
 - Következtetések levonása
- Alkotói készségek (30%)
 - Egyéni kreativitás
 - Innovatív gondolkodás
 - Elhivatottság
- Soft skill-ek (25%)
 - Együttműködés
 - Közreműködői készség
 - Rugalmasság
- Kommunikáció
 - Prezentáció
- Kommunikáció a munkafolyamatok során
- Önértékelés

Az értékelés az elkészült munka és az azt bemutató dokumentáció és szóbeli beszámoló alapján történik a kipakoláson.

A hallgató érdemjegyet és szóbeli értékelést kap, félévközben önreflexiós gyakorlatok zajlanak.

KÖTELEZŐ IRODALOM:

- *Gépérezet : interfész, interakció, navigáció.* L"Harmattan, 2011
- Pásztor Dávid: *UX Design : hogyan tervezz felhasználóbarát és szerethető alkalmazásokat.* UX studio, 2016
- Weinschenk, Susan: *100 dolog, amit minden tervezőnek tudnia kell az emberekről.* Kiskapu, 2011
- (Jon Kolko :The Importance of Synthesis during the design process
<http://www.jonkolko.com/writingInfoArchDesignStrategy.php>)
- (Jan Dittrich: A Beginner's Guide to Finding User Needs.
<https://jdittrich.github.io/userNeedResearchBook/#toc53>
)