

Tárgytematika / Course Description Felhasználói környezet

MKNM_DSTM026

Tárgyfelelős neve /

Teacher's name: Dr. Lepsényi Imre

Félév / Semester: 2023/24/1

Beszámolási forma /

Assesment: Vizsga

Tárgy heti óraszám /

Teaching hours(week): 2/0/0

Tárgy féléves óraszám /

Teaching hours(sem.): 0/0/0

OKTATÁS CÉLJA / AIM OF THE COURSE

Ha létezik diszciplína, amelyik igazolja, hogy már a minden, ami körülvesz bennünket, az a design eredménye, az nem más mint a felhasználó környezet, a felhasználói élmény tervezése azzal kezdve, hogy sorban állunk a bankban, befejezve a városi bókklászásainkkal. A leggyakrabban csak UX-ként emlegetett fogalom magában foglal gyakorlatilag mindent, ami a felhasználó termékkel – tágabban pedig a környezettel, a térrel - kapcsolatos véleményét befolyásolja: milyen érzései vannak a használat során, mennyire könnyű az általa igényelt feladatok elvégzése. A felhasználói élménybe tartozik egy kézzel fogható termék esetében a forma, az anyag használat, míg egy digitális termék esetében az arculat, a színek használata és a szövegezés is. A felhasználói élmény tervezés során a tervezők arra törekednek, hogy a terméket a felhasználó minél könnyebben, egyszerűbben és hatékonyabban tudja használni és összességében elégedett legyen. Így egy autó tervezésnél az ajtó csapódása, az első illat, a kormánykerék érintése a tényéren olyan tényezők, melyek alakításán, hangolásán rendkívül komoly tervezői csapat dolgozik. A kurzus célja, hogy bemutassa azt hídszerepet, amelyet a felhasználói környezet tervezői töltenek be a user és a cég között. A kurzus kitér a felhasználói környezet tervezésének sarokpontjaira, a probléma meghatározásától a kutatáson, tervezésen át a megvalósítást követő tesztelésig, nem elhallgatva, hogy a megfelelő szakemberek tervezői tehetsége mit sem ér kommunikáció és empátia nélkül.

TANTÁRGY TARTALMA / DESCRIPTION

A
f
e
l
h
a
s
z
n
á
l
ó
i
k
ö
r
n
y
e
z

A z e m b e r r i é r z é k e l l é s e l e m e i , é r z é k i d i m e n z i ó k M u l t i s z e n z u á l i s d e s i g n

A
z
i
z
g
a
l
m
a
s
,
a
m
e
g
b
í
z
h
a
t
ó
,
a
k
é
n
y
e
l
m
e
s
é
s
a
z
o
k
o
s
a
f
e
l
h
a
s
z
n
á
l
ó
i
k
ö
r
n
y
e
z
e

H
o
g
y
a
n

h
a
s
z
n
á
l
h
a
t
ó

a
z
e
m
p
á
t
i
a
a
t
á
r
g
y
t
e
r
v
e
z
é
s
b
e
n
?

SZÁMONKÉRÉSI ÉS ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE / ASSESSMENT'S METHOD

vizsga

KÖTELEZŐ IRODALOM / OBLIGATORY MATERIAL

Pásztor Dávid: UX Design. Hogyan tervezz felhasználóbarát és szerethető alkalmazásokat? Az első magyar nyelvű UX könyv, UXSTUDIO, magánkiadás, Budapest, 2016, 149 oldal, ISBN: 9789631252590

Leander Kahney: Jony Ive, A zseni az Apple termékei mögött, HVG Könyvek, Budapest, 2014, 296 oldal, ISBN: 9789633041659

Phil Knight: A Nike sztori, A legendás márka alapítójának önéletrajza, HVG Könyvek, Budapest, 2016, 380 oldal, ISBN: 9789633045251

Balogh Imre, Horváth Ádám (szerk.): Felhasználói viselkedés elemzése webes környezetben, Web-analitikai módszerek alkalmazása viselkedés-elemzésre, DSGI, 2010, 226 oldal, ISBN: 9789638894601

AJÁNLOTT IRODALOM / RECOMMENDED MATERIAL