

A TANTÁRGY ADATLAPJA

1. A képzési program adatai

1.1 Felsőoktatási intézmény	Babeş–Bolyai Tudományegyetem
1.2 Kar	Politika-, Közigazgatás- és Kommunikációtudományi Kar
1.3 Intézet	Újságírás és Digitális Média Intézet
1.4 Szakterület	Kommunikációtudományok
1.5 Képzési szint	BA
1.6 Szak / Képesítés	Digitális média

2. A tantárgy adatai

2.1 A tantárgy neve	Interfész dizájn						
2.2 Az előadásért felelős tanár neve	dr. Péter Árpád						
2.3 A szemináriumért felelős tanár neve	Dr. Péter Árpád						
2.4 Tanulmányi év	III.	2.5 Félév	II.	2.6. Értékelés módja	koll	2.7 Tantárgy típusa	kötelező

3. Teljes becsült idő (az oktatási tevékenység féléves óraszama)

3.1 Heti óraszám	3	melyből: 3.2 előadás	2	3.3 szeminárium/labor	1
3.4 Tantervben szereplő össz-óraszám	36	melyből: 3.5 előadás	24	3.6 szeminárium/labor	12
A tanulmányi idő elosztása:					óra
A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása					32
Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					32
Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portofóliók, referátumok, esszék kidolgozása					12
Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					12
Vizsgák					3
Más tevékenységek: szimulációs gyakorlatok					
3.7 Egyéni munka össz-óraszama					86
3.8 A félév össz-óraszama					125
3.9 Kreditszám					5

4. Előfeltételek (ha vannak)

4.1 Tantervi	•
4.2 Kompetenciabeli	•

5. Feltételek (ha vannak)

5.1 Az előadás lebonyolításának feltételei	•
5.2 A szeminárium / labor lebonyolításának feltételei	•

6. Elsajátítandó jellemző kompetenciák

Szakmai kompetenciák	<ul style="list-style-type: none"> - C2.1 Az információkezelés, a médiakommunikáció, a médiarendszerek, a médiadinamika és a médiakommunikáció hatásainak elméleteinek azonosítása és megértése. - C2.2 A különböző médiatípusok kommunikációban való speciális használati sajátosságainak azonosítása - C2.3 Megfelelő technológiák alkalmazása a különböző információs termékek professzionális előállítására és kommunikációjára során, tiszteletben tartva a nyilvánosság megfelelő tájékoztatáshoz való jogát. - C3.2 A különböző digitális médiatípusok speciális használatának jellemzőinek azonosítása a kommunikációs kontextus és a médiatermék szerint.
Transzverzális kompetenciák	<ul style="list-style-type: none"> - (CT1) Elméleti és gyakorlati módszerekkel hatékony alkalmazásával történő etikus megoldása a jellemző szakmai problémáknak.

7. A tantárgy célkitűzései (az elsajátítandó jellemző kompetenciák alapján)

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	<ul style="list-style-type: none"> • - A digitális médiatermékek (weboldalak, asztali és mobil alkalmazások, multimédiás élmények, játékok stb.) grafikus felhasználói felületek létrehozásához szükséges ismeretek és készségek elsajátítása.
7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	<ul style="list-style-type: none"> • - Az ezen célra kifejlesztett szoftveralkalmazások működtetésének elsajátítása. • - Fejlessze azokat a készségeket, amelyekkel végigjárhatja a tervezési folyamatot a tervezéstől a működési fázisokon, valamint a finomításon át a teljes specifikációkészlet létrehozásáig. • - A felhasználói igények azonosításának képessége, a következő paraméterek alapján: <ul style="list-style-type: none"> • - egy termék funkcionalitása. • - fejlessze ki a felhasználói problémák grafikai megoldásokká való átalakításának képességét. • - Ismerkedjen meg a felhasználói igények kutatásának módszereivel, • - Szakmai kommunikációs készségek elsajátítása a médiaintézmény más részlegeivel és külső vállalkozókkal. • - Szerezze meg azt a képességet, hogy döntéseket tudjon hozni egy felhasználói felület etikai és deontológiai jellegével kapcsolatban.

8. A tantárgy tartalma

8.1 Előadás	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. Bevezető tanfolyam/felhasználói interakciótervezés	Frontális oktatás, multimédiás bemutató, beszélgetés	

2. UX elemek - Stratégiai terv és bővítési terv	<i>idem</i>	
3. Felhasználói igények kutatása - kvalitatív módszerek	<i>idem</i>	
4. Felhasználói igények kutatása - kvantitatív módszerek és eszközök	<i>idem</i>	
5. UX elemek - Szerkezeti terv és vázlat	<i>idem</i>	
6. UX elemek - Felületi terv	<i>idem</i>	
7. A grafikus felhasználói felület összetevői	<i>idem</i>	
8. A grafikai tervezés elvei I	<i>idem</i>	
9. A grafikai tervezés elvei II	<i>idem</i>	
10. A grafikai stílus	<i>idem</i>	
11. A főbb platformok stíluskézikönyvei	<i>idem</i>	
12. UX fejlesztési módszertanok	<i>idem</i>	
13. Üzleti modellek	<i>idem</i>	
14. Etika az interfésztervezésben	<i>idem</i>	

Könyvészet:

Stephanie Marsh: *User research : improve product and service design and enhance your UX research.* Kogan Page Publisher, 2022.

Garrett, Jesse James, *The Elements of User Experience*, New Riders, 2011

Löwgren, Jonas și Erik Stolterman, *Thoughtful Interaction Design*, The MIT Press, 2007

Saffer, Dan, *Designing for Interaction*, New Riders, 2010

8.2 Szeminárium / Labor	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. Egy-egy tervezési ötlet kidolgozása	esettanulmányok	
2. Stratégiai dokumentumok és előírások számbavétele	esettanulmányok, gyakorlatok	
3. Felhasználói felmérés	bemutató, gyakorlatok	
4. Low-fi Prototípus	gyakorlás	
5. Design-elvek és technikák	gyakorlás	
6. High-fi Prototípus	gyakorlás	
7. Interfész-projektek befejezése	gyakorlás	

Könyvészet:

David Travis; Philip Hodgson: *Think Like a UX Researcher: How to Observe Users, Influence Design, and Shape Business Strategy.* CRC Press, 2019.

9. Az episztemikus közösségek képviselői, a szakmai egyesületek és a szakterület reprezentatív munkáltatói elvárásainak összhangba hozása a tantárgy tartalmával.

- A kurzus a szakmai környezetben alkalmazott működési folyamatokat mutatja be, konkrét ipari példákon keresztül.
- A kurzus megismerteti a hallgatókat a professzionális környezetben általánosan használt szoftvereszközökkel (Figma, Axure, InVision, Sketch, Adobe XD, Photoshop, Illustrator, Origami).

10. Értékelés

Tevékenység típusa	10.1 Értékelési kritériumok	10.2 Értékelési módszerek	10.3 Aránya a végső jegyben
10.4 Előadás	Eredeti mobilalkalmazás	E	70%

	tervezése és annak nagy felbontású prototípusban való megjelenítése, beleértve: - A termékcélok, felhasználói igények, funkcionális és tartalmi specifikációk dokumentálása - Felhasználói kutatás a termékjellemzők ellenőrzése és újak létrehozása érdekében - Tartalmi architektúra tervezése		
10.5 Szeminárium / Labor	Gyakorlati feladat	VP	30%
10.6 A teljesítmény minimumkövetelményei			
<ul style="list-style-type: none"> - Funkcionális interfész fejlesztése egy digitális termékhez - Szakmai projekt kidolgozása vagy legalább egy ilyen projekt egy részének kidolgozása, a diagnózis és a beavatkozás ismereteinek, elméleteinek és módszereinek, valamint a szakmai etika szabályainak és elveinek alkalmazásával. - A plágium és a tanulmányi csalás egyéb formái az FSPAC Hallgatói Etikai Kódexe szerint szankcionálásra kerülnek, amely a https://fspac.ubbcluj.ro/ro/resurse/administrative/regulamente oldalon érhető el. • • Translated with www.DeepL.com/Translator (free version) 			

Kitöltés dátuma

2022.05.12.

Előadás felelőse

dr. Péter Árpád

Szeminárium felelőse



Az intézeti jóváhagyás dátuma

2022.05.30.

Intézetigazgató

Conf. Dr. Radu Meza

