

UČNI NAČRT PREDMETA / COURSE SYLLABUS

Predmet: Oblikovanje uporabniške izkušnje
Course title: User Experience Design

Študijski program in stopnja Study programme and level	Študijska smer Study field	Letnik Academic year	Semester Semester
Računalništvo in spletne tehnologije, magistrski študijski program	-	Drugi	Tretji
Computer Science and Web Technologies, second cycle masters study programme	-	Second	Third

Vrsta predmeta / Course type

Obvezni / Obligatory

Univerzitetna koda predmeta / University course code:

2-RST-MAG-OUI-2019-03-05

Predavanja Lectures	Seminar Seminar	Vaje Tutorial	Klinične vaje work	Druge oblike študija	Samost. delo Individ. work	ECTS
30	-	45	-	-	75	5

Nosilec predmeta / Lecturer:

Jeziki / Languages:

Predavanja / Lectures: Slovenski, angleški / Slovene, English

Vaje / Tutorial: Slovenski, angleški / Slovene, English

Pogoji za vključitev v delo oz. za opravljanje študijskih obveznosti:

Pogoj za vključitev v delo je vpis v 2. letnik študija. Koristna so predznanja analize kvalitativnih podatkov.

Prerequisites:

Prerequisite for participation is enrollment into the 2nd year of study. Knowledge in qualitative data analysis is beneficial.

Vsebina:

- Uvod: razumevanje uporabniško usmerjenega oblikovalskega procesa (krog rasti med raziskovanjem in oblikovanjem); pregled ključnih tehnoloških trendov pri spletnih in mobilnih aplikacijah.
- Načrtovanje projektov uporabniško usmerjenega oblikovanja (poslovne zahteve, uporabniške zahteve, načrtovanje stroškov).
- Orodja in tehnike za raziskovanje in oceno zahtev uporabniške izkušnje

Content (Syllabus outline):

- Introduction: Understanding the user-centred design process (the virtuous circle of research and design); overview.
- Planning UX projects (business requirements, user requirements, budgeting).
- UX research and evaluation tools and techniques (planning and conducting effective stakeholder interviews and focus groups, requirement workshops, usability tests, benchmarking, contextual

(načrtovanje in izvajanje učinkovitih intervjujev in fokusnih skupin z deležniki, delavnice za oblikovanje produktivnih zahtev, testi uporabnosti, primerjalne analize, kontekstualne raziskave, ankete, strokovne intervjuji, analitika ipd.).

- Orodja in tehnike za oblikovanje uporabniške izkušnje (delavnice za pridobivanje idej, zemljevidi uporabniških izkušenj, uporabniški scenariji, uporabniški profili ipd.).
- Komponente uporabniške izkušnje (posamezni deli produkta; oblikovanje za spremembe vedenja uporabnikov; oblikovanje za internacionalizacijo).

research, survey, expert interview and analytics).

- UX design tools and techniques (ideation workshops, customer experience maps, user journeys, persona profiles etc.).
- UX components (product component parts; designing for behavioral change; designing for internationalisation).

Temeljni literatura in viri / Readings:

- Allen, Jesmond and Chudley, James (2014): Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences. Chichester: John Wiley & Sons.
- Allanwood Gavin and Beare Peter (2014): User Experience Design: Creating Designs Users Really Love. London, New York: Fairchild Books.

Sproti (letno) določeni dodatni viri in materiali./ Annually selected additional resources and materials.

Cilji in kompetence:

Cilj tega predmeta je seznaniti študente s procesom uporabniško usmerjenega oblikovanja. Študentje bodo pridobili znanja za ustvarjanje, vodenje in izvajanje procesa uporabniško usmerjenega oblikovanja.

Učna enota prispeva k razvoju naslednjih splošnih in predmetno specifičnih kompetenc:

- usposobljenost za samostojno in avtonomno uporabo, nadzor in vzdrževanje informacijsko komunikacijske tehnologije v organizaciji;
- poglobljeno razumevanje in kritično razmišljanje o zmožnostih in omejitvah informacijsko komunikacijskih tehnologij;
- sposobnost fleksibilne uporabe znanja v praksi;

Objectives and competences:

The objective of this course is to learn about a the process of user experience design. Students will gain skills to create, lead and execute the process of user experience design.

The instructional unit contributes to the development of the following general and subject-specific competences:

- competence for independent and autonomous use, monitoring and maintenance of information communication technology in an institution;
- in-depth understanding and critical thinking regarding the possibilities and limitations of information and communication technologies;
- the ability of the flexible use of knowledge in practice;

- uporaba metodoloških orodij, tj. izvajanje, koordiniranje in organiziranje raziskav, uporaba raznih raziskovalnih metod in tehnik;
- poznavanje in razumevanje interakcij med informacijsko komunikacijsko tehnologijo in sodobno družbo;
- sposobnost načrtovanja projektov uporabniško usmerjenega oblikovanja;
- sposobnost uporabe orodij in tehnik za oblikovanje uporabniške izkušnje;
- usposobljenost za načrtovanje in analizo uporabniške izkušnje.

- use of methodological tools, i.e. implementation, coordination and organisation of research, use of various research methods and techniques;
- knowledge and understanding of interactions between the information and communication technology and the contemporary society;
- Ability to plan UX projects;
- ability to use UX design tools and techniques;
- user experience design and analysis;
- competence to design and analyze user experience.

Predvideni študijski rezultati:

Študenti bodo v okviru tega predmeta pridobili znanja za izdelavo atraktivnih in uporabniško prijaznih spletnih in mobilnih aplikacij.

Znanje in razumevanje:

Razumevanje pomembnih vprašanj v zvezi z načrtovanjem oblikovanja uporabniške izkušnje. Poznavanje celotne verige od konceptualizacije spletnih in mobilnih aplikacij, preko razvoja pa do konzumacije vsebin in storitev.

Intended learning outcomes:

Students will gain skills and knowledge to create attractive and user-friendly web and mobile applications.

Knowledge and understanding:

Understanding of important issues relating to the user experience design. Knowledge of the entire development chain from conceptualisation of web and mobile applications through the creation and to consummation of content and services.

Metode poučevanja in učenja:

- Predavanja,
- praktični prikazi,
- predavanja iz prakse – gostujoči predavatelji,
- obisk strokovnjakov – ekskurzije,
- avditorne in
- laboratorijske vaje.

Learning and teaching methods:

- Lectures,
- demonstrations,
- guest lecturers
- site visits,
- practical and
- laboratory work.

Načini ocenjevanja:

Delež (v %) /
Weight (in %)

Assessment:

Način (pisni, ustno izpraševanje, naloge, projekt)	Delež (v %) / Weight (in %)	Type (examination, oral, coursework, project)
<ul style="list-style-type: none"> • Projektna naloga <p>Končna ocena se oblikuje na podlagi rezultata projektne naloge, ki vključuje oblikovanje projektne uporabniške izkušnje. Projekt</p>	100 %	<ul style="list-style-type: none"> • Project work <p>Assessment is formed as the result of UX project work, which also includes the presentation as a part of the laboratory work .</p>

vključuje tudi predstavitev projekta v okviru vaj.		
--	--	--