

Akadálymentes digitális megoldások tervezése felhasználói élmény szempontjából

Az innovatív szoftvertermékek létrehozása napjainkban nem képzelhető el a felhasználói igények átfogó feltárása és az inkluzív tervezési szempontok érvényesítése nélkül. A felhasználói élmény (user experience, UX) következetes figyelembevétele mellett az akadálymentesség (accessibility), valamint a Design for All (DfA) elvei is elengedhetetlenek olyan szoftvermegoldások fejlesztéséhez, amelyek speciális felhasználói csoportok – például fogyatékkal élő személyek – számára is teljes értékűen használhatók. Az inkluzív tervezés olyan interdiszciplináris megközelítést képvisel, amely technológiai, pszichológiai, társadalomtudományi és ergonómiai tudáselemeket integrál annak érdekében, hogy a létrejövő digitális termékek mind funkcionálisan, mind társadalmilag fenntartható módon szolgálják a felhasználókat.

A speciális igényű felhasználókra szabott fejlesztési folyamat kutatáson alapul: a célcsoport részvételével történő kvalitatív és kvantitatív vizsgálatok feltárják a használati korlátokat, a motivációkat és a mindennapi élet szempontjából kritikus funkciókat. A fejlesztés nemcsak az akadálymentesítés technikai szempontjainak megfigyeltetését célozza, hanem a pozitív termékélmény biztosítását is, amely egyenrangú felhasználói jelenlétet tesz lehetővé a digitális térben. A kutatásra épülő fejlesztés egyszerre jelent társadalmi felelősségvállalást és innovációs potenciált.

Az IDK munka során lehetőség nyílik a felhasználói élmény és akadálymentesítés alapfogalmainak, a speciális igényű célcsoportok bevonásán alapuló kutatási módszereknek, valamint a felhasználói felület és interakciótervezés gyakorlati kérdéseinek megismerésére. A résztvevők megtanulják, hogyan lehet szoftvertervezési döntéseket úgy megalapozni, hogy azok egyszerre feleljenek meg az egyéni szükségleteknek, a technológiai lehetőségeknek és a társadalmi elvárásoknak.

Az IDK keretében olyan hallgatók jelentkezését várjuk, akiknek van egy konkrét koncepciótervük vagy ötletük, amelyet speciális felhasználókra szabva kívánnak megvalósítani (pl. vak vagy gyengénlátó, siket vagy nagyothalló, kognitív nehézségekkel élő személyek számára fejlesztett alkalmazás). Az ideális jelentkezők nyitottak az emberközpontú, empatikus tervezés elveire, és törekednek arra, hogy egy valóban inkluzív digitális termék létrejöttét alapozzák meg.

A közös munka során a koncepció kidolgozását vagy validálását a felhasználói igények feltérképezése vezérli, így a projekt végén világos képet kaphatunk arról, hogy milyen irányban érdemes továbbfejleszteni az adott megoldást annak érdekében, hogy az valódi hozzáférhetőséget és piaci értéket képviseljen.

Szükséges előismeretek: Kutatási előismeretek nem szükségesek, de előnyt jelent, ha a hallgató alapszintű ismeretekkel rendelkezik felhasználói felület tervezésére alkalmas szoftverek (pl. Figma) használatában, vagy mérnöki tudással (pl. HTML, CSS, programozási nyelvek) rendelkezik, amely támogatja a koncepció vizualizálását vagy megvalósítását.

Konzulens:

Dr. Pulay Márk

pulay.mark@gtk.bme.hu

BME GTK Ergonómia és Pszichológia Tanszék