

Innovatív szoftvertermékek létrehozása felhasználói élmény megközelítéssel

Az innovatív szoftvertermékek fejlesztése ma már elképzelhetetlen a felhasználói igények átfogó feltárása nélkül. A felhasználói élmény (user experience, UX) szempontok következetes érvényesítése és a felhasználó-központú szoftverfejlesztés olyan interdiszciplináris megközelítést képvisel, amely a szoftvertervezés és -fejlesztés folyamatát tudományosan megalapozott kutatási módszerekkel támogatja, annak érdekében, hogy a létrejövő digitális termékek, az innovatív technológiák alkalmazása mellett a használhatóság és ezen túlmutatóan a UX szempontok összességének is eleget tegyenek. A felhasználói igényeken feltárásával induló szoftverfejlesztés nemcsak piaci előnyt, hanem tudományosan megalapozott innovációs potenciált is jelent. Ennek megfelelően a tématerület kiváló lehetőséget kínál az interdiszciplináris kutatások megvalósítására a műszaki, informatikai, társadalomtudományi gazdasági megközelítések összekapcsolásával, ami egy innovatív szoftvertermék létrejöttét segíti.

Az IDK munka során lehetőség nyílik a szoftverfejlesztéshez kapcsolódó alapfogalmak, a UX területén alkalmazható kutatási módszerek, valamint a felhasználói felület tervezésének elméleti és gyakorlati összefüggéseinek a megismerésére.

Az IDK keretében olyan hallgatók jelentkezését várjuk, akiknek van egy konkrét koncepciótervük vagy ötletük, amit meg kívánnak valósítani. Emiatt az ideális jelentkezők kiemelt érdeklődéssel és gyakorlati nyitottsággal fordulnak a felhasználó-központú tervezés kérdésköreire felé annak érdekében, hogy létre tudjanak hozni egy innovatív szoftverterméket (például mobilapplikációt vagy webes felületet).

Az IDK munka során koncepcióterv vagy ötlet kidolgozását vagy validálását kezdjük meg a felhasználói igények feltérképezése által, így a közös munka végén arra kapunk választ, hogy azt milyen irányba érdemes továbbfejleszteni annak érdekében, hogy a termék piaci sikereket érhesse el.

Szükséges előismeretek: Kutatási előismeretekre nincs szükség, de a koncepcióterv kidolgozásához szükség van valamilyen felhasználói felület tervezésére alkalmas szoftver (pl. Figma) – legalább – alapszintű ismeretere vagy olyan mérnöki tudásra (pl. HTML és CSS tudás vagy programozási nyelvek ismerete), ami a megvalósítást segíti.

Korábbi hallgatói munka:

<https://www.gtk.bme.hu/blog/penzugyi-tudatossagot-tamogato-applikacio-tervezese-mindossze-egy-hetvege-alatt/>

Konzulens:

Dr. Szabó Bálint

szabo.balint@gtk.bme.hu

BME GTK Ergonómia és Pszichológia Tanszék