

**UČNI NAČRT PREDMETA / COURSE SYLLABUS**

**Predmet:** Uporabniška izkušnja  
**Course title:** User Experience

Študijski program in stopnja Study programme and level	Študijska smer Study field	Letnik Academic year	Semester Semester
Poslovna informatika, magistrski študijski program druge stopnje	-	Prvi ali drugi	Drugi ali tretji
Business informatics, second cycle Masters Study Programme	-	First or second	Second or third

**Vrsta predmeta / Course type**

Izbirni / Elective

**Univerzitetna koda predmeta / University course code:**

4-PI-MAG-IP-UI-2022-05-27

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

**Nosilec predmeta / Lecturer:** Doc. dr. Urška Fric

**Jeziki / Languages:**

**Predavanja / Lectures:** Slovenski, angleški / Slovene, English  
**Vaje / Tutorial:** Slovenski, angleški / Slovene, English

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

Ni posebnih pogojev.

**Prerequisites:**

No special conditions.

**Vsebina:**

- Uvod v uporabniško izkušnjo in oblikovanje uporabniške izkušnje.
- Življenjski cikel uporabniške izkušnje.
- Človeški dejavniki in uporabniška izkušnja.
- Terenske metode. Tehnike za analiziranje nalog uporabnikov, njihova znanja, komunikacija ter primeri uporabe.
- Tehnike za oblikovalske aktivnosti. Profiliranje uporabnikov. Persone. Kreiranje uporabniških zahtev. Scenariji uporabniških nalog in aktivnosti.

**Content (Syllabus outline):**

- Introduction to User Experience and User Experience Design.
- The User Experience Lifecycle.
- Human Factors and the User Experience.
- Field Methods. Techniques for analysing user tasks, knowledge, communications and situations of use.
- Techniques for design process activities. User profiling. Personas. Usability requirements development. Task scenarios.
- Relevant behavioural theories and personas.

- Vedenjske teorije in persone.
- Oblikovanje uporabniške izkušnje. Načrtovanje interakcije. Skiciranje uporabniškega vmesnika.
- Prototipiranje za uporabniško izkušnjo. Tehnike prototipiranja. Prototipiranje na papir. Prototipiranje s programskimi orodji.
- Uporabniško usmerjeno oblikovanje vmesnikov.
- Uporabniška izkušnja za mobilne naprave.
- Internacionalizacija in uporabniška izkušnja.
- Merjenje uporabniške izkušnje. Tehnike ocenjevanja uporabniške izkušnje.

- Designing the User Experience. Interaction Design. Sketching the User Interface.
- Prototyping for the User Experience. Interface Prototyping Techniques. Paper Prototyping. Prototyping with Software Toolkits.
- User-Centred Interface Design.
- User Experience for Mobile Devices.
- Internationalization and the User Experience.
- Measuring the User Experience. User Experience Testing Techniques.

### Temeljni literatura in viri / Readings:

- Branson, S. (2020). *User Experience: Modern Skills of a Successful Software Developer*. Los Angeles, Independently Published.
- Hartson, R. and Pyla, P. (2019). *The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience*. San Francisco, Elsevier Science and Technology.
- Allanwood, G. and Beare, P. (2019). *User Experience Design. A Practical Introduction*. London, Bloomsbury Publishing PLC.
- Blokdyk, G. (2018). *Persona (User Experience): Meet any Challenge*. South Carolina. CreateSpace.
- Nunnally, B. and Farkas, D. (2017). *UX Research. Practical Techniques for Designing better Products*. Beijing, Boston, Farnham, Sebastopol, Tokyo. O'Reilly.
- Szabo, P. W. (2017). *User Experience Mapping*. Birmingham, Packt Publishing Limited.

### Cilji in kompetence:

#### Splošne kompetence:

- Sposobnost pridobivanja, selekcije, ocenjevanja in umeščanja novih informacij in zmožnost njihove interpretacije za reševanje poslovnih problemov.
- Sposobnost iskanja virov in pridobivanja podatkov za transformacijo poslovanja.
- Usposobljenost za poslovno komuniciranje in skupinsko delo.
- Sposobnost obvladovanja in pretvorbe realnega poslovnega problema v obliki lažje predstavljivega poslovnega modela.
- Sposobnost fleksibilne uporabe znanja v praksi.
- Prizadevanje za kakovost strokovnega dela skozi avtonomnost, samoiniciativnost, (samo)kritičnost,

### Objectives and competences:

#### General competences:

- Obtain, select, evaluate and place new information and interpret them to solve business problems.
- Search for resources and obtain data for business transformation.
- Business communication and teamwork skills.
- Manage and transform a real-life business problem into a simplified visual representation.
- Flexibility in practical application of knowledge.
- Striving for high quality of professional work through autonomy.
- Critical thinking about the limitations of business data and its ethical use.

(samo)refleksivnost in  
(samo)evalviranje.

- Kritično razmišljanje o omejitvah poslovnih podatkov in njihovi etični uporabi.

**Predmetno-specifične kompetence:**

- Analiza procesa oblikovanja uporabniške izkušnje.
- Analiza človeških dejavnikov, ki vplivajo na uporabniško izkušnjo.
- Sposobnost uporabe raziskovalnih metod in tehnik za identificiranje uporabnikov (person) ter njihovih potreb.
- Sposobnost načrtovanja uporabniškega vmesnika.
- Sposobnost uporabe tehnik za izdelavo prototipa uporabniške izkušnje na papirju in v programskih orodjih.
- Sposobnost oblikovanja uporabniške izkušnje za mobilne naprave.
- Uporaba tehnik ocenjevanja uporabniške izkušnje.

**Subject-specific competences:**

- Analysis of the user experience design process.
- Analysis of the human factors that influence the user experience.
- Competence to use research methods and techniques to identify users (personas) and their needs.
- Competence to design the user interface.
- Competence to use techniques to prototype the user experience on paper and in software tools.
- Competence to design user experience for mobile devices.
- Usage of user experience evaluation techniques.

**Predvideni študijski rezultati:**

Študenti bodo zmožni:

- načrtovati uporabniški vmesnik za uporabnike, ki želijo opraviti svoje naloge učinkovito in enostavno;
- analizirati uporabniške zahteve, ki so potrebne za uporabniško načrtovanje;
- uporabljati tehnike za izdelavo produktov, ki so privlačni in enostavni za uporabo.
- raziskati, analizirati in predstaviti ugotovitve glede uporabniške izkušnje s podajanjem priporočil;
- ovrednotiti pomen oblikovanja uporabniške izkušnje;
- vključiti uporabniško izkušnjo v življenjski cikel programske opreme;
- kvalitativno in kvantitativno oceniti uporabniški vmesnik, s pomočjo določanja in merjenja uporabniških zahtev;
- uporabiti metode in/ali programska orodja za izdelavo prototipov in izgradnjo hitrih prototipov;

**Intended learning outcomes:**

Students will be able to:

- design user interfaces for users seeking to efficiently and effortlessly complete their tasks.
- Analyze user requirements that guides user design;
- use common techniques for making a product usable and attractive.
- research, analyze, and present user experience findings and recommendations;
- evaluate user experience design; including user experience into integral part of the software life cycle;
- qualitative and quantitative evaluate usability of an interface by formulating and measuring usability requirement;
- incorporate user interface principles that guide the design of a user interface;
- use prototyping methods and/or program tools for designing prototypes and construct rapid prototypes;

- sodelovati v formativnem ocenjevanju uporabnosti in uporabiti rezultate za ponovno oblikovanje.

- participate in formative usability evaluation and apply the results to re-design.

**Metode poučevanja in učenja:**

- predavanja
- praktični prikazi
- predavanja iz prakse – gostujoči predavatelji
- obisk strokovnjakov
- praktične vaje

**Learning and teaching methods:**

- lectures
- demonstrations
- guest lecturers
- site visits
- practical work

		Delež (v %) / Weight (in %)	<b>Assessment:</b>
<p><b>Načini ocenjevanja:</b></p> <p>Način (pisni izpit, ustno izpraševanje, naloge, projekt):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• projektna naloga.</li> </ul> <p>Končna ocena se oblikuje na podlagi rezultata projektne naloge, ki vključuje oblikovanje projektne uporabniške izkušnje. Projekt vključuje tudi predstavitev projekta v okviru vaj – 'elevator pitch'.</p>	100	<p>Type (examination, oral, coursework, project):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• project work</li> </ul> <p>Assessment is formed as the result of UX project work, which also includes the presentation as a part of the laboratory work – elevator pitch.</p>	

**Reference nosilca / Lecturer's references:**

- FRIC, Urška in TOMIČ STARC, Nina. (2021). Computer-Implemented Inventions and Computer Programs – Status Quo in Slovenia and EU. *Informatica. An International Journal of Computing and Informatics*, vol. 45, no. 5.
- FRIC, Urška, TOMIČ STARC, Nina, STRES, Špela, BLATNIK, Robert. (2021). Programska oprema in vprašanje nagrajevanja raziskovalcev. V: Stres, Špela (ur.). *Modrosti iz inovacijskega podpornega okolja v javnih raziskovalnih organizacijah za upravljalce inovacijskega sistema*. Ljubljana: Institut 'Jožef Stefan' et al.
- MODIC, Dolores, HAFNER, Ana, FRIC, Urška, STRES, Špela, PAL, Levin, JERŠE, Urša, LEBAN, Marijan, RAJH, Miha in STAMAČ, Teja, SMERDU, Nina. (2021). Nekaj nasvetov za sodelovanje z gospodarstvom. V: Stres, Špela, Trobec, Marjeta, Premk, Robert. *Zaščita in trženje tehnologij za raziskovalce in podjetja: zbornik prispevkov partnerjev Konzorcija za prenos tehnologij iz JRO v gospodarstvo (KTT)*. Ljubljana: Institut 'Jožef Stefan' et al.
- FRIC, Urška, DŽAJIĆ URŠIČ, Erika in RONČEVIĆ, Borut. (2020). The Role of Computer Software Tools in Industrial Symbiotic Networks and the Examination of Sociocultural Factors. *Environmental Progress & Sustainable Energy*, vol. 39, no. 7.
- FRIC, Urška in RONČEVIĆ, Borut. (2019). Towards Transdisciplinary Research on Industrial Symbiosis Networks. *Journal of Engineering and Applied Sciences*, vol. 15, no. 17.

- FRIC, Urška, RONČEVIĆ, Borut. (2018). E-simbioza: Leading the Way to a Circular Economy through Industrial Symbiosis in Slovenia. *Socijalna ekologija: časopis za ekološku misao i sociologijska istraživanja okoline*, vol. 27, no. 2.