

**Štvrtročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre  
štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba  
učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených  
vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
Prijímateľ	Škola umeleckého priemyslu, Jakobyho 15, 04001 Košice, IČO: 00133132, DIČ: 2020764570
Názov projektu	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou na Škole umeleckého priemyslu v Košiciach
Kód ITMS ŽoP	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Ľubica Reváková
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2020 – 31.12.2020
<p><b>Správa o činnosti:</b></p> <p><i>Cieľ: Cieľom UX dizajnu je vedieť správne vybrať, zvoliť, použiť a následne vyhodnotiť konkrétnu metódu UX výskumu. Analyzovať jednotlivé zložky užívateľských zručností a vedieť ich aplikovať v praxi. Formuje logické myslenie a rozvíja vedomosti, zručnosti a kľúčové kompetencie využiteľné aj v ďalšom vzdelávaní, odbornom výcviku a občianskom živote. Podporuje kritické myslenie u žiakov.</i></p> <p>Názov predmetu: <b>UX</b>          Odbor: <b>Dizajn digitálnych aplikácií</b>          Počet odučených hodín v tomto období: 10          Tento nový predmet sme spustili od septembra 2020 podľa rozvrhu. V období pred projektom sme prebrali úvod do UX a stratégie digitálnych produktov. Projekt začal od októbra nasledujúco:</p> <p><b>OKTÓBER</b></p> <p><b>6.10.2020 Metódy Design thinkingu</b>          Študenti sa na základe praktických cvičení naučia lepšie kreatívne myslieť, stanoviť si ciele a pracovať v skupinách          Prezentácia, výklad a diskusia.</p> <p><b>13.10.2020 Výskumné rozhovory</b>          Vedieť pochopiť princípy výskumných rozhovorov a ich dôležitosť v UX research. Žiaci si na reálnom projekte vyskúšali viesť výskumný rozhovor.          Prezentácia, výklad a diskusia.</p> <p><b>20.10.2020 Market research</b>          Pochopiť princíp Market research a jeho správne využitie. Tzv. analýzu konkurencie žiaci prakticky robia na konkrétnom zadaní a na UPX ho graficky spracujú, kde sa uplatnia medzipredmetové vzťahy.          Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená online.</p> <p><b>27.10.2020 Princípy spätnej väzby</b>          Žiaci na reálnych príkladoch sa učia prijímať spätnú väzbu, kt. je dôležitá pri tvorbe každého</p>	

produktu. Žiaci sa snažia nazbierané dáta vo svojich výskumoch spracovať a vytvoriť tak hmatateľnú spätnú väzbu od potencionálnych používateľoch.  
Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená online.

#### NOVEMBER

##### **3.11.2020 Plánovanie ideí**

Pri tvorbe digitálneho produktu je dôležité plánovanie ideí. Žiaci si vyskúšajú metódy Canvas a interaktívnym spôsobom o nich diskutovať.

Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená online.

##### **10.11.2020 Generovanie ideí**

Po plánovaní ideí, je ďalším bodom ich generovanie, k čomu slúžia ideačné cvičenie, kde sa využívajú praktické cvičenia.

Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená online.

##### **24.11.2020 Podstata ľudského myslenia**

Žiaci na hodine majú pochopiť podstatu ľudského myslenia a vysvetľovania, aby vedeli lepšie pochopiť svojho zákazníka a používateľa.

Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená online.

#### DECEMBER

##### **1.12.2020 Selekcia ideí**

V ideačnej fáze je dôležité si vybrať hlavnú ideu. Na dosiahnutie cieľa žiakom pri výklade pomáha cvičenia a ukážky z konkrétnych príkladov z tvorby digitálnych produktov.

Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená online.

##### **8.12.2020 Dokumentácia**

Študenti majú vedieť svoje práce, výsledky z výskumu, a ideačné fázy zdokumentovať. Vedieť si pripraviť prezentáciu a archív prác.

Diskusia. Samostatná práca. Hodina odučená online.

##### **15.12.2020 – Ideačné metódy**

Študenti majú vedieť svoje práce a výsledky odprezentovať. Učia sa tým prezentačným schopnostiam, kt. sú nevyhnutné pre ich ďalší kariérny rast. Trénujú si tak svoje soft skills.

Prezentácia. Diskusia. Hodina odučená online.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	
Podpis	