

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	NFP312010AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Lubica Reváková
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.4.2021 – 30.6.2021
<p>Správa o činnosti: <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: UX Odbor: Dizajn digitálnych aplikácií Počet odučených hodín v tomto období: 8</p> <p>Tento nový predmet sme spustili od septembra 2020 podľa rozvrhu. V období pred projektom sme prebrali úvod do UX a stratégie digitálnych produktov. V prvom štvrtroku sme sa venovali metódam Design thinkingu, výskumný rozhovorom, princípom spätnej väzby, ale i ideačným fázam a ideačným metódam. Po zimných prázdninách sme na predmete UX dizajn postupovali nasledujúco:</p>	
<p>APRÍL 2021</p> <p>13.4.2021 Pozorovanie Vedieť pochopiť princípy výskumných metód a vedieť ich aplikovať v praxi. Žiaci si na reálnom projekte vyskúšali viesť výskumný rozhovor. Prezentácia, výklad a diskusia. Hodina odučená online.</p> <p>20.4.2021 Interview Vedieť pochopiť princípy Interview a ich dôležitosť v UX research. Žiaci si na reálnom projekte vyskúšali viesť výskumný rozhovor. Prezentácia, výklad a diskusia. Hodina odučená online.</p> <p>27.4.2021 Hĺbkový rozhovor</p>	

Vedieť pochopiť princípy výskumných rozhovorov a ich dôležitosť v UX research. Žiaci si na reálnom projekte vyskúšali viesť výskumný rozhovor. Prezentácia, výklad a diskusia. Hodina odučená online.

MÁJ 2021

4.5.2021 Focus group

Žiaci vedia definovať kvalitatívnu metódu focus group. Vedieť ju použiť pri zisťovaní motívov, odmietania či tvorbe hypotéz.

Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená prezenčne.

11.5.2021 Tvorba person

Vedieť vysvetliť osoby a vedieť ich zhotoviť.

Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená prezenčne.

16.5.2021 Využitie person

Žiaci si skúšajú vytvoriť vlastnú personu, t.j. prvotný model, ktorý následne slúži ako vzor pre veci rovnakej kategórie.

Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená prezenčne.

25.5.2021 Pravidlá tvorby person


Žiaci na hodine majú pochopiť podstatu tvorby person a vedieť ich zmysluplne využiť pri tvorbe digitálnych produktov. Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená prezenčne.

JÚN

8.6.2021 User stories

Pri vývoji softvéru a správe produktu je príbehom používateľa neformálny popis funkcií softvérového systému v prirodzenom jazyku. Píšu sa z pohľadu koncového používateľa alebo používateľa systému a môžu sa zaznamenávať na kartičky s indexmi, poznámky typu Post-it alebo digitálne v softvéri na správu projektov. Žiak pri tvorbe digitálneho produktu vie použiť túto metódu.

Prezentácia, výklad a rozhovor. Hodina odučená prezenčne.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Lubica Reváková, 16.6.2020
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	UŠOLÍ LUBICA 30.6.2021
Podpis	