**Naziv i adresa ustanove**

**Program obrazovanja**

**za stjecanje mikrokvalifikacije**

**UX dizajniranje**

**Mjesto, datum**

1. **OPĆI DIO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **OPĆE INFORMACIJE O PROGRAMU OBRAZOVANJA**  **ZA STJECANJE MIKROKVALIFIKACIJE** | | | |
| **Sektor** | Elektrotehnika i računarstvo | | |
| **Naziv programa** | Program obrazovanja za stjecanje mikrokvalifikacije UX dizajniranje | | |
| **Vrsta programa** | usavršavanje | | |
| **Predlagatelj** | **Naziv ustanove** |  | |
| **Adresa** |  | |
| **Razina kvalifikacije/skupa/ova ishoda učenja prema HKO-u** | SIU 1: UVOD U UX DIZAJN (razina 4)  SIU 2: NAPREDNI ASPEKTI UX DIZAJNA (razina 4) | | |
| **Obujam u bodovima (CSVET)** | **3 CSVET**  SIU 1: UVOD U UX DIZAJN (1 CSVET)  SIU 2: NAPREDNI ASPEKTI UX DIZAJNA (2 CSVET) | | |
| **Dokumenti na temelju kojih je izrađen program obrazovanja za stjecanje kvalifikacija/skupova ishoda učenja (mikrokvalifikacija)** | | | |
| **Popis standarda zanimanja/skupova kompetencija i datum/i njegove/njihove valjanosti u Registru HKO-a** | **Popis standarda kvalifikacija/skupova ishoda učenja i datum/i njegove/njihove valjanosti u Registaru HKO-a** | | **Sektorski kurikulum** |
| **SZ: Tehničar/tehničarka za programiranje**  <https://hko.srce.hr/registar/standard-zanimanja/detalji/56>  SKOMP 1: Razvijanje računalnih programa  <https://hko.srce.hr/registar/skup-kompetencija/detalji/469>  SKOMP 2: Surađivanje i komuniciranje  <https://hko.srce.hr/registar/skup-kompetencija/detalji/467>  Vrijedi do: 7.10.2025.  **SZ: Tehničar za razvoj i dizajn web sučelja/Tehničarka za razvoj i dizajn web sučelja**  <https://hko.srce.hr/registar/standard-zanimanja/detalji/130>  SKOMP 3: Korištenje alata za izradbu web dizajna i web sučelja  <https://hko.srce.hr/registar/skup-kompetencija/detalji/1137>  SKOMP 4: Komuniciranje i surađivanje s članovima tima  <https://hko.srce.hr/registar/skup-kompetencija/detalji/1148>  SKOMP 5: Komuniciranje i surađivanje s klijentom  <https://hko.srce.hr/registar/skup-kompetencija/detalji/1149>  Vrijedi do: 31.12.2024. | **SK: UX dizajner/UX dizajnerica**  <https://hko.srce.hr/registar/standard-kvalifikacije/detalji/47>  SIU 1: Uvod u UX dizajn  <https://hko.srce.hr/registar/skup-ishoda-ucenja/detalji/1392>  SIU 2: Napredni aspekti UX dizajna  <https://hko.srce.hr/registar/skup-ishoda-ucenja/detalji/1398>  Vrijedi do: 22.3.2027 | |  |
| **Uvjeti za upis u program** | Cjelovita kvalifikacija minimalno na razini 4.1 iz sektora Elektrotehnike i računarstva, Grafička tehnologija i audiovizualne tehnologije, Informacije i komunikacije. | | |
| **Uvjeti stjecanja programa (završetka programa)** | * Stečenih 3 CSVET boda * Uspješna završna provjera stečenih znanja usmenim i/ili pisanim provjerama te vještina polaznika kroz projektne i problemske zadatke, a temeljem unaprijed određenih kriterija vrednovanja postignuća * Na završnoj provjeri vodi se zapisnik i provodi ju tročlano povjerenstvo * Svakom polazniku nakon uspješno završene završne provjere izdaje se Uvjerenje o usavršavanju za stjecanje mikrokvalifikacije UX dizajniranje | | |
| **Trajanje i načini izvođenja nastave** | Program obrazovanja za stjecanje mikrokvalifikacije UX dizajniranje provodi se redovitom nastavom u trajanju od 70 sati, uz mogućnost izvođenja teorijskog dijela programa na daljinu u stvarnom vremenu.  Ishodi učenja ostvaruju se dijelom vođenim procesom učenja i poučavanja u trajanju od 25 sati, dijelom učenjem temeljenom na radu u trajanju od 30 sati, a dijelom samostalnim aktivnostima polaznika u trajanju od 20 sati.  Učenje temeljeno na radu obuhvaća situacijsko učenje i izvršenje konkretnih radnih zadaća u stavarnim i/ili simuliranim uvjetima. | | |
| **Horizontalna prohodnost** |  | | |
| **Vertikalna prohodnost** |  | | |
| **Materijalni uvjeti i okruženje za učenje koji su potrebni za izvedbu programa** | Specijalizirana učionica opremljena s radnim stolovima s umreženim računalima s instaliranom potrebnom programskom potporom i pristupom internetu i/ili lokalnoj mreži, centralno upravljačko mjesto nastavnika s umreženim računalom za upravljanje svih priključaka na radnim mjestima učenika, mjernim instrumentima, alatom i opremom, komponentama i/ili sklopovima, vatrozid (hardverski ili softverski), poslužitelj s poslužiteljskim operacijskim sustavom, neprekidno napajanje, sustav za e-učenje s dostupnim elektroničkim materijalima i pristupom različitim online aktivnostima.  <https://hko.srce.hr/registar/skup-ishoda-ucenja/detalji/1392>  <https://hko.srce.hr/registar/skup-ishoda-ucenja/detalji/1398> | | |
| **Kompetencije koje se programom stječu** | | | |
| 1. Povezati i integrirati različite programske produkte 2. Oblikovati, izraditi i integrirati multimedijske dokumente 3. Koristiti programske alate 4. Riješiti probleme vezane uz dizajn kroz učinkovitu komunikaciju s članovima projektnog tima 5. Koristiti alate za izradu skica (mockups) - (Balsamic Mockups, UX pin, Adobe Photoshop i sl.) 6. Koristiti alate za izradu vizualnih elemenata dizajna - (Sketch, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma i sl.) 7. Koristiti alate za prototipiranje (Origami Studio, Proto, Invision, Principle) 8. Koristiti analogne i digitalne alate za izradu vizualnog koncepta web rješenja 9. Koristiti modularan pristup izrade sučelja tako da elementi budu iskoristivi na raznim mjestima 10. Komunicirati s klijentom ili suradnicima u skladu s pravilima kulture komuniciranja 11. Komunicirati unutar i izvan organizacije neposredno i korištenjem suvremenih tehnologija 12. Surađivati s drugim članovima tima za izradbu web projekta (backend programeri, sistemski administratori, marketing stručnjaci, QA inženjeri i dr.) 13. Sudjelovati u usklađivanju operativnog plana projekta 14. Komunicirati s ostalim dizajnerima u timu 15. Savjetovati klijente u svezi izvedbe, tehnologija i kvalitete web rješenja 16. Interpretirati vizualni identitet 17. Predložiti i argumentirati promjene sa svrhom rješavanja problema 18. Informirati suradnike i klijente o odabranim tehnologijama i zahtjevima za izvedbu web projekta | | | |
| **Preporučeni načini praćenja kvalitete i uspješnosti izvedbe programa** | U procesu praćenja kvalitete i uspješnosti izvedbe programa obrazovanja primjenjuju se sljedeće aktivnosti:   * provodi se istraživanje i anonimno anketiranje polaznika o izvođenju nastave, literaturi i resursima za učenje, strategijama podrške polaznicima, izvođenju i unapređenju procesa učenja i poučavanja, radnom opterećenju polaznika (CSVET), provjerama znanja te komunikaciji s nastavnicima * provodi se istraživanje i anketiranje nastavnika o istim pitanjima navedenim u prethodnoj stavci * provodi se analiza uspjeha, transparentnosti i objektivnosti provjera i ostvarenosti ishoda učenja * provodi se analiza materijalnih i kadrovskih uvjeta potrebnih za izvođenje procesa učenja i poučavanja.   Dobivenim rezultatima anketa dobiva se pregled uspješnosti izvedbe programa, kao i procjena kvalitete nastavničkog rada.  Postupci vrednovanja usmjereni su na praćenje i provjeru postignuća prema ishodima učenja. Ono se provodi usmenim i pisanim provjerama znanja te provjerama stečenih vještina polaznika projektnim i problemskim zadatcima te radnim situacijama, a temeljem unaprijed određenih kriterija vrednovanja postignuća. | | |
| **Datum revizije programa** |  | | |

1. **MODULI I SKUPOVI ISHODA UČENJA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Redni broj** | **NAZIV MODULA** | **POPIS SKUPOVA ISHODA UČENJA** | **Razina** | **Obujam CSVET** | **Broj sati** | | | |
| **VPUP** | **UTR** | **SAP** | **UKUPNO** |
| **1.** | UX DIZAJNIRANJE | Uvod u UX dizajn | 4 | 1 | 15 | 5 | 5 | 25 |
| Napredni aspekti UX dizajna | 4 | 2 | 10 | 25 | 15 | 50 |
| Ukupno: | | | | **3** | **25** | **30** | **20** | **75** |

*VPUP – vođeni proces učenja i poučavanja*

*UTR – učenje temeljeno na radu*

*SAP– samostalne aktivnosti polaznika*

1. **RAZRADA MODULA I SKUPOVA ISHODA UČENJA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAZIV MODULA** | **UX DIZAJNIRANJE** | | |
| **Šifra modula** |  | | |
| **Kvalifikacije nastavnika koji sudjeluju u realizaciji modula** | * najmanje razina 6 HKO-a – 180 ECTS bodova (preddiplomski sveučilišni studij, preddiplomski stručni studij) odgovarajućeg profila. | | |
| **Obujam modula (CSVET)** | **3 CSVET** | | |
| **Načini stjecanja ishoda učenja (od – do, postotak)** | **Vođeni proces učenja i poučavanja** | **Oblici učenja temeljenog na radu** | **Samostalne aktivnosti polaznika** |
| 15 (21,43%) | 30 (42,85%) | 25 (35,72%) |
| **Status modula**  **(obvezni/izborni)** | obvezni | | |
| **Cilj (opis) modula** | Cilj modula je upoznati polaznike s UX dizajniranjem kroz prikupljanje korisničkog i potrošačkog iskustva i izradu mape. Polaznici će optimizirati multimedijalne datoteke za komunikacijske kanale, upravljati projektom izrade UX-a za web stranicu ili aplikaciju, koristiti komunikacijske kanale i prilagoditi multimedijalne sadržaje za digitalne komunikacijske alate. | | |
| **Ključni pojmovi** | *UX, UX dizajniranje, korisničko i potrošačko iskustvo, korisničko sučelje, dizajn korisničkog iskustva, mapa korisničkog iskustva, multimedijski sadržaj, komunikacijski kanali* | | |
| **Oblici učenja temeljenog na radu** | Učenje temeljeno na radu ostvaruje se realiziranjem radnih zadataka koji se mogu simulirati u školskim specijaliziranim učionicama/praktikumima ili u Regionalnim centrima kompetentnosti. Učenje temeljeno na radu provodi se u obliku primjera, problemskih i projektnih zadataka kroz koje se obrađuju stvarni radni zadaci. Polaznici probleme analiziraju, razrađuju način rješavanja i rješavaju postavljene zadatke te izrađuju UX dizajn. | | |
| **Literatura i specifična nastavna sredstva potrebna za realizaciju modula** | 1. William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler; Universal Principles of Design, Rockport Publishers, 2003. 2. by Jeff Gothelf, Josh Seiden; Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience, O'Reilly Media, 2013. 3. Michael J. Metts, Andy Welfle; Writing Is Designing: Words and the User Experience, Rosenfeld Media, 2020. 4. Kinneret Yifrah; Microcopy: The Complete Guide, Nemala, 2019. 5. Russ Unger, Carolyn Chandler; A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field or in the Making, New Riders Pub, 2009.   **Specifična nastavna sredstva:**   * 1. Programsko sučelje za programiranje i izradu izrade UX-a za web stranicu ili aplikaciju   2. Multimedijalni sadržaji za izradu UX-a   3. Kanali za komunikaciju s korisnicima | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Skup ishoda učenja iz SK-a:** | | **UVOD U UX DIZAJN** |
| **Ishodi učenja** | | |
| 1. Objasniti koncept korisničkog iskustva (UX) i potrošačkog iskustva (CX) te kako dizajn utječe na korisničko iskustvo | | |
| 1. Definirati korisničko iskustvo te razlikovati podsvjesno i svjesno odlučivanje | | |
| 1. Koristiti persuaziju u komunikaciji | | |
| 1. Izraditi mapu korisničkog iskustva | | |
| **Dominantan nastavni sustav i opis načina ostvarivanja SIU** | | |
| Dominantan nastavni sustav je učenje temeljeno na radu kroz realne radne situacije, popraćene teorijskim spoznajama, koji se provodi kombinirajući samostalan rad, rad u parovima i projektnu nastavu. | | |
| **Nastavne cjeline/teme** | Korisničko iskustvo, potrošačko iskustvo, korisničko sučelje  Psihologija korisničkog iskustva  Istraživanje i analiza korisnika  Istraživanje i analiza konkurencije  Dizajn korisničkog iskustva  Mapa korisničkog iskustva | |
| **Načini i primjer vrjednovanja skupa ishoda učenja** | | |
| **Izrada mape korisničkog iskustva**  Polaznik će:   * odabrati postojeću internetsku web stranicu koju žele unaprijediti * izraditi upitnik za prikupljanje informacija od potencijalnih korisnika odabrane web stranice. Trebaju otkriti što ih privlači na web stranici, kakvo je korisničko iskustvo, što bi unaprijedili, kako vide brand, bi li preporučili web drugima. * nakon prikupljanja važnih podataka definirati sliku idealnog korisnika odabrane web stranice. * izraditi i interpretirati dodirne točke između korisnika i web stranice * skicirati redefiniranu mapu korisničkog iskustva * korak po korak pomoću skicirane mape prezentirati kako će poboljšanja unaprijediti UX i CX iskustvo korištenja web stranice u odnosu na postojeću web stranicu.   Vrednovanje naučenog:   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Element/kriterij vrednovanja** | **BODOVI** | | | | **U potpunosti zadovoljava / 2 boda** | **Djelomično zadovoljava / 1 bod** | **Ne zadovoljava / 0 bodova** | | Podatci prikupljeni upitnikom | Svi prikupljeni ključni podatci su strukturirani i sadrže korisnička i potrošačka iskustva. | Prikupljeni ključni podatci su strukturirani i sadrže korisnička i potrošačka iskustva uz manje nedostatke. | Prikupljeni ključni podatci nisu strukturirana i dovoljno ne sadrže korisnička i potrošačka iskustva. | | Analiza prikupljenih podataka | Prema prikupljenim podatcima definirati sliku idealnog korisnika, njegovo korisničko i  potrošačko iskustvo. | Prema prikupljenim podatcima definirati sliku idealnog korisnika, djelomično definira korisničko i  potrošačko iskustvo. | Nije definirana slika korisnika te njegovo korisničko i  potrošačko iskustvo. | | Struktura mape korisničkog iskustva | Svi ključni pojmovi, grane i podgrane smisleno su povezane u cjelinu te pokazuju razumijevanje strukture. | Ključni pojmovi, grane i podgrane povezani su uz manje nedostatke. | Ključni pojmovi, grane i podgrane su pogrešno organizirani te ukazuju na nerazumijevanje strukture. | | Sadržaj mape korisničkog iskustva | U potpunosti sadrži sve pojmove važne za razumijevanje teme prema zadanim smjernicama. Vidljivo je potpuno razumijevanje teme. | Sadrži gotovo sve pojmove važne za razumijevanje teme prema smjernicama. Vidljivo je djelomično razumijevanje teme. | Sadrži premalo pojmova važnih za razumijevanje teme. Obuhvaćeni sadržaj nije dostatan za razumijevanje teme. | | Prezentiranje sadržaja i realizacije zadatka | Prezentiranje je vrlo jasno i sadrži korake poboljšanja UX i CX iskustva korištenja web stranice u odnosu na postojeće iskustvo. | Prezentiranje je donekle jasno i sadrži korake poboljšanja UX i CX iskustva korištenja web stranice u odnosu na postojeće iskustvo uz manje nedostatke. | Prezentiranje nije jasno definirano i ne sadrži korake poboljšanja UX i CX iskustva koji su bolji u odnos na postojeće. |   Bodovi:  0 – 4 / nedovoljan  5 – 6 / dovoljan  7 – 8 / vrlo dobar  9 – 10 / odličan | | |
| **Prilagodba iskustava učenja za polaznike/osobe s invaliditetom** | | |
| *(Izraditi način i primjer vrjednovanja skupa ishoda učenja za polaznike/osobe s invaliditetom ako je primjenjivo)* | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Skup ishoda učenja iz SK-a:** | | **NAPREDNI ASPEKTI UX DIZAJNA** | |
| **Ishodi učenja** | | | |
| 1. Objasniti specifičnosti različitih formata multimedijalnih datoteka | | | |
| 1. Optimizirati multimedijalne datoteke za komunikacijske kanale | | | |
| 1. Objasniti organizaciju tima i način upravljanja projektom izrade UX-a za web stranicu ili aplikaciju | | | |
| 1. Odrediti posebnosti vizualne komunikacije na društvenim mrežama i newslettera kao komunikacijskog kanala | | | |
| 1. Prilagoditi multimedijalne sadržaje za digitalne komunikacijske alate | | | |
| **Dominantan nastavni sustav i opis načina ostvarivanja SIU** | | | |
| Dominantan nastavni sustav je učenje temeljeno na radu kroz realne radne situacije, popraćene teorijskim spoznajama, koji se provodi kombinirajući samostalan rad, rad u parovima i projektnu nastavu. | | | |
| **Nastavne cjeline/teme** | Multimedijalni sadržaji za izradu UX-a  Optimizacija multimedijalnih sadržaja za izradu UX-a  Suradnja u timu za izradu UX-a  Kanali za komunikaciju s korisnicima | | |
| **Načini i primjer vrjednovanja skupa ishoda učenja** | | | |
| **Izraditi dizajn newslettera websitea za prodaju sportske odjeće.**  Polaznici će:   * podijeliti uloge u timu za izradu newslettera * osmisliti dizajn newslettera * odabrati multimedijalne formate koje će koristiti pri izradi newslettera * obraditi multimedijalne sadržaje za primjenu u newsletteru * učiniti sadržaj newslettera privlačnim povezivanjem s korisnicima i poznatim sportskim brandovima * osmisliti teaser za društvnu mrežu za njihov newsletter * izraditi newsletter * prezentirati izradu newslettera.   Vrednovanje kao učenje: polaznici se samovrednuju i vrednuju doprinos ostalih članova tima pri rješavanju zadatka. Lista za procjenu:   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Elementi** | **DA** | **Treba popraviti** | | Jesmo li uspješno izvršili zadatak? |  |  | | Je li svaki član tima dao maksimalan doprinos izvršenju zadatka? |  |  | | Jesu li članovi tima međusobno uvažavali tuđa mišljenja? |  |  |   Prilikom izrade zadatka vrednuju se sljedeći elementi, uporabom unaprijed definiranih pokazatelja:   * organizacija tima i način upravljanja projektnim zadatkom * odabir formata multimedijalnih datoteka za primjenu u newsletteru * uspješnost obrade multimedijalnih datoteka * zanimljivost i prikladnost newslettera * zanimljivost teasera za društvene mreže. | | | |
| **Prilagodba iskustava učenja za polaznike/osobe s invaliditetom** | | | |
| *(Izraditi način i primjer vrjednovanja skupa ishoda učenja za polaznike/osobe s invaliditetom ako je primjenjivo)* | | | |
| **\*Napomena:**  Riječi i pojmovni sklopovi koji imaju rodno značenje korišteni u ovom dokumentu (uključujući nazive kvalifikacija, zvanja i zanimanja) odnose se jednako na oba roda (muški i ženski) i na oba broja (jedninu i množinu), bez obzira na to jesu li korišteni u muškom ili ženskom rodu, odnosno u jednini ili množini. | | |

**Broj i datum mišljenja na program (popunjava Agencija):**

|  |  |
| --- | --- |
| KLASA: |  |
| URBROJ: |  |
| Datum izdavanja mišljenja na program: |  |