

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu zajęć:	Badania UX				
Rok akademicki:	2019/2020	Kod:	HSOC-2-114-II-s	Punkty ECTS:	1
Wydział:	Humanistyczny				
Kierunek:	Socjologia	Specjalność:	Innowacje i interwencje społeczne		
Poziom studiów:	Studia II stopnia	Forma studiów:	Stacjonarne		
Język wykładowy:	Polski	Profil:	Ogólnoakademicki (A)	Semestr:	1
Strona www:	—				
Prowadzący moduł:	mgr Plutecka Daria (daria.plutecka@gmail.com)				

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Celem przedmiotu jest pozyskanie wiedzy i umiejętności w zakresie metod i technik badań jakościowych i ilościowych wykorzystywane w badaniach UX.

Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Student potrafi dobrać odpowiednią metodę i technikę badania do potrzeb projektu.	SOC2A_W09	Kolokwium
M_W002	Student zna metody i techniki badań jakościowych i ilościowych wykorzystywane w badaniach UX.	SOC2A_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności: potrafi			
M_U001	Student potrafi dobrać odpowiednią metodę i technikę badania do potrzeb projektu oraz potrafi ułożyć i opisać plan projektu badawczego na podany temat.	SOC2A_U03	Kolokwium
M_U002	Student potrafi przeprowadzić badanie użyteczności, audyt serwisu internetowego/aplikacji oraz wykonać benchmark.	SOC2A_W09	Aktywność na zajęciach

Kompetencje społeczne: jest gotów do			
M_K001	Student potrafi dokonać analizy problemu biznesowego, pod kątem doboru odpowiedniego podejścia metodologicznego wraz z opisem oczekiwanych rezultatów.	SOC2A_K02	Kolokwium

Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
15	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												
M_W001	Student potrafi dobrać odpowiednią metodę i technikę badania do potrzeb projektu.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_W002	Student zna metody i techniki badań jakościowych i ilościowych wykorzystywane w badaniach UX.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności: potrafi												
M_U001	Student potrafi dobrać odpowiednią metodę i technikę badania do potrzeb projektu oraz potrafi ułożyć i opisać plan projektu badawczego na podany temat.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_U002	Student potrafi przeprowadzić badanie użyteczności, audyt serwisu internetowego/aplikacji oraz wykonać benchmark.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do												

M_K001	Student potrafi dokonać analizy problemu biznesowego, pod kątem doboru odpowiedniego podejścia metodologicznego wraz z opisem oczekiwanych rezultatów.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
--------	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	15 godz
Przygotowanie do zajęć	7 godz
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	7 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	1 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	30 godz
Punkty ECTS za moduł	1 ECTS

Pozostałe informacje

Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

Ćwiczenia projektowe

Wstęp do badań UX

W jakim celu robić badania? Kiedy badać?

Klasyczny podział badań, a badania UX.

Przeгляд metod badawczych.

Badania eksploracyjne, poprzedzające proces projektowanie.

Wybór metodologii, tworzenie person + ćwiczenie praktyczne.

Badania jako część procesu projektowania.

Przebieg badania użyteczności + ćwiczenie praktyczne, eye tracking w badaniach użyteczności.

Badania gotowego projektu.

Ilościowe metody w badaniach UX.

Jak zaplanować projekt badawczy?

Wybór metod i dobór próby w odpowiedzi na problem biznesowy.

Metody oceny eksperckiej.

Audyt i przejście poznawcze + ćwiczenie praktyczne.

W jaki sposób zadawać pytania?

Budowa narzędzi badawczych, cechy dobrego moderatora.

Jak odejść od deklaracji.

Przegląd technik projekcyjnych.

Raportowanie i prezentacja wyników.

Jak analizować wyniki i w jaki sposób tworzyć rekomendacje – wyzwania.

Metody i techniki kształcenia:

Ćwiczenia projektowe: Studenci wykonują zadany projekt samodzielnie, bez większej ingerencji prowadzącego. Ma to wykształcić poczucie odpowiedzialności za pracę w grupie oraz odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu:

Oddanie wykonanych ćwiczeń., znajomość tekstów.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa:

Ćwiczenia projektowe:

- Obecność obowiązkowa: Tak

- Zasady udziału w zajęciach: Studenci wykonują prace praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez syllabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu oraz efekt końcowy.

Sposób obliczania oceny końcowej

Podstawą obliczania oceny będzie średnia z dwóch ocen:

1. z aktywności na zajęciach (ćwiczenia praktyczne),
2. z kolokwium.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach:

indywidualne konsultacje z prowadzącym

Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów

Brak

Zalecana literatura i pomoce naukowe

1. Babbie Earl, Badania społeczne w praktyce
2. Maison Dominika, Noga-Bogomilski Artur, Badania marketingowe. Od teorii do praktyki.
3. Mościchowska Iga, Barbara Rogoś-Ture, Badania jako Podstawa Projektowania User Experience.
4. Nielsen Jacob, 2000, Why You Only Need to Test with 5 Users. Dostęp: <http://www.useit.com/alertbox/20000319.html>.

Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu

When words are not enough, Dostęp: <http://boxesandarrows.com/when-words-are-not-enough/>

Przekonać niedowiarków do UX, Marketing w Praktyce 3/2014

Informacje dodatkowe

Daria Plutecka Specjalista ds. badań użyteczności, badań ilościowych i jakościowych. Posiada 6 letnie doświadczenie w prowadzeniu projektów badawczych o szerokiej tematyce i zróżnicowanej metodologii. Doradza największym bankom i instytucją w Polsce osadzając potrzeby użytkowników w rzeczywistości biznesowej. Absolwentka Socjologii na Uniwersytecie Jagiellońskim. Doświadczenie zdobywała m.in. w PMR Research, obecnie pracuje w studio Edisona gdzie zajmuje się badaniami użyteczności.