**KARTA KURSU (realizowanego w specjalności)**

**Socjologia biznesu z elementami design thinking**

***(nazwa specjalności)***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Wprowadzenie do badań UX |  |
| Nazwa w j. ang. | Introduction to UX research |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | Dr hab. prof. UKEN Mariusz Dzięglewski | Zespół dydaktyczny |
| Dr hab. prof. UKEN Mariusz Dzięglewski |
|  |  |
| Punktacja ECTS\* | 1 |

Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem kursu jest zapoznanie studentów z możliwościami i wyzwaniami jakie wiążą się z pracą badacza uczestniczącego w zespole projektującym nowe rozwiązania (usługi) i produkty zorientowane na użytkownika (*User-centered design*). W ramach kursu studenci zapoznają się z procesem projektowym oraz rolą jaką w tym procesie odgrywa badacz (*UX Reseracher*). Słuchacze poznają różne metody, techniki i narzędzia badawcze wykorzystywane na różnych etapach procesu projektowania. Ostatnia część kursu poświęcona jest metodzie *Sprint Design* w oparciu o studia przypadku projektów aplikacji i rozwiązań mobilnych. |

Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Ogólna wiedza z zakresu interakcji człowiek-komputer (HCI) |
| Umiejętności | Umiejętność pracy w zespole |
| Kursy |  |

Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów dla specjalności  (określonych w karcie programu studiów dla specjalności) |
| W01: wyjaśnia pojęcia związane z procesem projektowania User-Centered  W02: zna podstawowe etapu procesu UX Design  W03: opisuje techniki badawcze wykorzystywane w projektowaniu rozwiązań interaktywnych | .  W08, W09 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów dla specjalności  (określonych w karcie programu studiów dla specjalności) |
| U01: posługuje się naukową terminologią w zakresie problematyki projektowania zorientowanego na użytkownika (UX-Design)  U02: potrafi zaplanować (w tym: formułować cele, dobrać metody badawcze) i przedstawić etapy realizacji badań z zastosowaniem użytkowników  U03: przeprowadza testy użyteczności prototypów rozwiązań interaktywnych  U04: przygotowuje prototyp rozwiązania interaktywnego | U04, U06, U07 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów dla specjalności  (określonych w karcie programu studiów dla specjalności) |
| K01: Dba o precyzyjne i racjonalne formułowanie własnego stanowiska i przekonań oraz ich uzasadnienie    K02: Nieustannie monitoruje i ewoluuje zakres posiadanej wiedzy i umiejętności  K03: Rozumie potrzebę ciągłego rozwoju zawodowego | K01, K04, K06 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja – studia stacjonarne | | | | | | | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład  (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | | | | | |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | E |  |
| Liczba godzin |  |  | | 15 | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja – studia niestacjonarne | | | | | | | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład  (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | | | | | |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | E |  |
| Liczba godzin |  |  | | 10 | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Kurs obejmuje 15 tematów (łącznie 15 godzin). Głównymi metodami pracy są: metoda podawcza z wykorzystaniem materiałów audiowizualnych, analiza studiów przypadku dotyczących konkretnych zagadnień uwzględnionych w treści kursu oraz realizacja projektu opartego na procesie UX Design w zespołach projektowych. |

Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W01 |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| W02 |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| W03 |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| U01 |  |  | X |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |
| U02 |  |  | X |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |
| U03 |  |  | X |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |
| U04 |  |  | X |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |
| K01 |  |  |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |
| K02 |  |  |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |
| K03 |  |  |  |  |  |  | X | x |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Studenci otrzymują zaliczenie i ocenę za zrealizowany projekt zespołowy. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest obecność na zajęciach |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi | - |

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| *I. WPROWADZENIE*  **1. Badania w procesie projektowania UX**  **2. Heurystyki w pracy projektanta i badacza**  *II. PROCESY PROJEKTOWE*  **3. Podejścia projektowe w ramach User-Centered Design**  **4. Modelowanie projektu rozwiązania**  **5. Modelowanie funkcjonalności rozwiązania**  **6. Projektowanie architektury informacji (AI) i user flow**  **7. Ewaluacja UX: testy i badania**  *II. BADANIA UŻYTKOWNIKÓW*  **8. Typy badań i dobór metody**  **9. Plan i realizacja badań**  **10. Badania eksploracyjne**  **11. Badania weryfikacyjne**  *III. METODA DESIGN SPRINT*  **12. Definiowanie Problemu**  **13. Szkic rozwiązania problemu i scenorys prototypu**  **14. Plan badań UX**  **15. Prototyp i jego testowanie** |

Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| 1. Mościchowska I., Rogoś-Turek B. (2015) *Badania jako podstawa projektowania User Experience,* Warszawa: Wydawnictwo PWNKnapp J., Zeratsky J., Kowitz B. (2017) *Pięciodniowy sprint. Rozwiązywanie trudnych problemów i testowanie pomysłów,* Warszawa: Wydawnictwo Helion 2. Weinschenk S. (2013) *100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach,* Warszawa: Wydawnictwo Helion |

Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| - |

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) – studia stacjonarne

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład |  |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 15 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym |  |
| Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć |  |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu |  |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 10 |
| Przygotowanie do egzaminu |  |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 1 |
| Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 25 |

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) – studia niestacjonarne

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład |  |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 10 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 5 |
| Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć |  |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu |  |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 10 |
| Przygotowanie do egzaminu |  |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 1 |
| Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 25 |