

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7. Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	Ewaluacyjne badania UX
Kod modułu	W1-AI-S1-UX04
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	polski
Cel i opis treści kształcenia	W ramach modułu studenci zapoznają się z metodami i technikami badań wrażeń użytkowników (ang. user experience - UX) na etapie ewaluacji projektowania produktów cyfrowych. Zdobytą wiedzę wykorzystują do diagnozowania projektów serwisów internetowych, aplikacji mobilnych i innych produktów cyfrowych. Podczas zajęć poznawane są metody i techniki badawcze właściwe dla tego etapu procesu projektowego, studenci projektują własne badania, które następnie przeprowadzają i analizują wyniki oraz uczą się prawidłowego wyciągania wniosków z badań i opracowania rekomendacji dla projektów. Ćwiczenia przygotowują do samodzielnego przeprowadzenia procesu badawczego na etapie ewaluacji, przedstawianego w formie pisemnej jako plan procesu badawczego.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

8. Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
UX04_1	Definiuje pojęcie user experience (wrażeń użytkownika). Poznaje etapy procesów projektowania produktów cyfrowych i miejsca badań. Zna różne metody i techniki badań wrażeń użytkownika na etapie ewaluacji. Zna zasady projektowania użytecznych i funkcjonalnych serwisów oraz obowiązujące standardy w tym zakresie.	K_W01 K_W04	3 5
UX04_2	Student potrafi zaplanować i samodzielnie przeprowadzić proces badawczy UX na etapie ewaluacji. Potrafi dobrać metody, techniki oraz uczestników badania adekwatne do diagnozowanego systemu i wymagań zleceniodawcy.	K_U02 K_U03 K_U08	4 3 4
UX04_3	Potrafi przeprowadzić analizę danych zebranych w trakcie badania, doskonalić umiejętności w tym zakresie. Poprawnie interpretuje uzyskane wyniki, przygotowuje rekomendacje dla testowanego projektu.	K_U03 K_U05 K_U13	3 5 2
UX04_4	Rozumie potrzebę dopasowania projektu do potrzeb określonej grupy użytkowników. Centralne miejsce we wszystkich badaniach podejmowanych przez studenta jest użytkownik.	K_K02 K_K04	5 2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e08	Zbiór metod praktycznych	Praktyka badawcza <i>[w tym, w terenie] działanie służące konfrontowaniu przyswojonej teorii z praktyką poprzez praktyczne jej zastosowanie (wykorzystanie wiedzy w działaniu); studenci sytuują się w rzeczywistości, którą obserwują, badają, przekształcają przez pryzmat przyswojonej teorii; w metodzie zajęć praktycznych dominuje stosowanie wiedzy w rozwiązywaniu zadań praktycznych</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
UX04_fs_1	laboratorium	30	egzamin	UX04_1, UX04_2, UX04_3, UX04_4	c07, d01, e08

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębienie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.