

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>architektura informacji</b>
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**      **Badania UX**
**Kod modułu:** 02-AI-S1-UX05

**1. Liczba punktów ECTS: 2**

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
UX05_1	Student definiuje pojęcie user experience (wrażeń użytkownika) i wyznacza jego zakres względem innych pojęć pokrewnych. Zna różne metody i techniki badań wrażeń użytkownika. Zna zasady projektowania użytecznych i funkcjonalnych serwisów oraz obowiązujące standardy w tym zakresie.	K_W02 K_W04	3 5
UX05_2	Student potrafi zaplanować i samodzielnie przeprowadzić proces badawczy UX. Potrafi dobrać metodę, techniki oraz uczestników badania adekwatne do diagnozowanego systemu i wymagań zleceniodawcy.	K_U03 K_U08	5 3
UX05_3	Potrafi przeprowadzić analizę danych zebranych w trakcie badania. Poprawnie interpretuje uzyskane wyniki.	K_U05	5
UX05_4	Rozumie potrzebę dopasowania projektu do potrzeb określonej grupy użytkowników. Priorytetem we wszystkich badaniach podejmowanych przez studenta jest użytkownik.	K_K02 K_W08	5 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	W ramach modułu studenci zapoznają się z metodami i technikami badań wrażeń użytkownika. Zdobytą wiedzę wykorzystują do diagnozowania różnego typu serwisów internetowych, aplikacji mobilnych i innych produktów cyfrowych. Ćwiczenia przygotowują do samodzielnego przeprowadzenia pełnego procesu badawczego w formie projektu końcowego.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
UX05_w_1	Sprawdzian pisemny	Sprawdzian weryfikujący stopień przyswojenia i zrozumienia treści publikacji zadanych do samodzielnej lektury oraz zagadnień omawianych w trakcie zajęć.	UX05_1

UX05_w_2	Projekt	Samodzielne wykonanie badania UX wybranego serwisu WWW czy aplikacji mobilnej, zgodnie z zaleceniami prowadzącego.	UX05_1, UX05_2, UX05_3, UX05_4
----------	---------	--	--------------------------------

#### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
UX05_fs_1	laboratorium	Omówienie różnych metod i technik badania UX w oparciu o zadaną lekturę. Dla wybranych metod, ćwiczenia w realizacji kolejnych etapów procesu diagnostycznego, od planu po analizę wyników.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego. Przygotowanie i realizacja projektu.	30	UX05_w_1, UX05_w_2