



Realizacja badań UX w ujęciu biznesowym

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna	Cykl dydaktyczny 2023/2024	
Specjalność -	Kod przedmiotu HIFSS.IAK.600843df408d3.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia	Obligatoryjność Do wyboru	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów Praktyczny	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie	
Koordinator przedmiotu	Barbara Kolber-Bugajska	
Prowadzący zajęcia	Barbara Kolber-Bugajska, Rafał Salamon	
Okresy Semestr 2, Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 12	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z kulisami prowadzenia badań w dużych organizacjach i konfrontacja wyobrażenia o badaniach z rzeczywistością.
C2	Przygotowanie studentów do prowadzenia badań od strony praktycznej: rekrutacji respondentów, przygotowywania produktu do badań, współpracy z Project i Product Managerami, etc.
C3	Przekazanie studentom praktycznych wskazówek dotyczących przygotowywania i przeprowadzania badania, analizy danych, przygotowywania raportu i prezentowania wyników badań.
C4	Zapoznanie studentów z "narzędziownikiem" badacza UX.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Ma poszerzoną wiedzę na temat typów badań UX oraz możliwości ich zastosowania w konkretnych przypadkach. Zna i rozumie ograniczenia wynikające z charakteru różnych metod badawczych.	IFS1P_W09	Aktywność na zajęciach, Projekt
W2	Zna, rozumie i potrafi uniknąć najważniejszych i najpowszechniejszych błędów popełnianych przy przeprowadzaniu badań i analizie wyników.	IFS1P_W09	Aktywność na zajęciach, Projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Potrafi zastosować właściwą metodę badawczą dla danej potrzeby badawczej i badanego produktu.	IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U12	Aktywność na zajęciach, Projekt
U2	Potrafi analizować dane pozyskane w badaniach, a także przedstawiać je w sposób spójny i syntetyczny w postaci raportu z badań.	IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U09	Projekt
U3	Potrafi przygotować badanie od strony formalnej i technicznej: narzędzi, zgód prawnych, RODO, budżetu, czy montażu materiałów filmowych pochodzących z badań.	IFS1P_U12	Projekt
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Jest przygotowany do pozyskiwania potrzebnych informacji, wiedzy i zasobów od innych interesariuszy: Project Managerów, Product Ownerów, projektantów, developerów.	IFS1P_K01, IFS1P_K03, IFS1P_K06	Projekt
K2	Prezentuje wyniki swoich badań przed szerokim gronem interesariuszy włącznie z decydentami wysokiego szczebla, potrafi merytorycznie i asertywnie bronić wyników.	IFS1P_K01, IFS1P_K06	Aktywność na zajęciach, Projekt
K3	Ciekawie opowiada o badaniach, tworząc wciągające historie i wartościowe spostrzeżenia. Potrafi zaprezentować wartość, jaką badania wnoszą do organizacji.	IFS1P_K01, IFS1P_K02, IFS1P_K04	Aktywność na zajęciach, Projekt

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Podczas zajęć studenci zostaną zapoznani z metodami badań UX oraz praktycznymi aspektami ich przeprowadzania z

uwzględnieniem ograniczeń i możliwości związanych z pracą w środowisku biznesowym.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	12
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	2
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	15
Dodatkowe godziny kontaktowe	1
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 12

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	Metody badawcze, ich ograniczenia i możliwości. -wstęp do zajęć, -omówienie programu i sposobu zaliczenia, -przedstawienie uczestników i prowadzących, -wstęp teoretyczny do zajęć: przedstawienie podstawowych metod badawczych, dyskusja, ustalenie poziomu wiedzy studentów tak, by nie powielać znanych im treści, -dyskusja.	W1, U1	Zajęcia warsztatowe
2.	Jak robić badania i nie dać się zakopać w formalnościach? Badania UX od strony praktycznej. -plan badawczy: po co jest i jak go stworzyć, żeby pomógł osiągnąć nasze cele, -logistyka badań UX, -aspekty prawne i RODO: jak uniknąć walki z firmowymi prawnikami, -narzędziownik badacza, -przygotowanie produktu do badania.	U1, U3, K1	Zajęcia warsztatowe

3.	<p>Jak nie robić badań UX? Anty-case study.</p> <p>-dyskusja na temat tego, jak nie przeprowadzać badań, -warsztatowe wypracowanie dobrych praktyk jako antytezy wniosków z wcześniejszej dyskusji.</p> <p>Analiza danych pozyskanych w różnych typach badań:</p> <p>-transkrypcje, kodowanie i metody przygotowywania danych do analizy: czy ma to sens? -krótkie i praktycznie wprowadzenie do analizy statystycznej w badaniach UX.</p> <p>Raport badawczy jako projekt UX: -jak stworzyć raport, żeby był użyteczny? -jak dopasować raport do różnych celów i odbiorców?</p>	W2, U2	Zajęcia warsztatowe
4.	<p>Prezentacje projektów badawczych.</p> <p>Na ostatnich zajęciach studenci zaprezentują wyniki swojej pracy. Ponadto podyskutujemy o popełnionych błędach, ciekawych pomysłach i rozwiązaniach, a także skupimy się na tym, jak prezentować, żeby interesariusze chcieli nas słuchać.</p>	K2, K3	Zajęcia warsztatowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia:

Dyskusja, Studium przypadku (Case study)

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	Wykonanie projektu

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

W przypadku zaliczenia poprawkowego musi wykonać prawidłowo projekt zaliczeniowy, wprowadzając rekomendowane poprawki.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocenie podlega: * Udział w ćwiczeniach projektowych (30%) * Aktywność podczas zajęć (30%) * Projekt zaliczeniowy (40%)

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Student musi zrealizować zadania, które były wykonywane na zajęciach podczas jego nieobecności.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Brak wymagań wstępnych.

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

Zajęcia warsztatowe: zajęcia są prowadzone w formie intensywnych kilkugodzinnych warsztatów. Obecność jest obowiązkowa. W przypadku nieobecności, sposób jej odrobienia będzie ustalany indywidualnie z prowadzącym.

Literatura

Obowiązkowa

1. Sharon, T. (2012). It's our research: Gettin stakeholder buy-in for user experience research projects. Waltham, MA, USA: Morgan Kaufmann, Elsevier.

Dodatkowa

1. Literatura dodatkowa zostanie zaprezentowana na zajęciach i przesłana mailem do studentów.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
IFS1P_K01	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy
IFS1P_K02	w sposób odpowiedzialny pełni rolę zawodową, przestrzegając zasad etyki i dbając o rozwój dorobku swojego zawodu
IFS1P_K03	potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania
IFS1P_K04	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, uzupełniania wiedzy oraz znaczenie umiejętności krytycznej analizy odbieranych treści
IFS1P_K06	potrafi samodzielnie i krytycznie uzupełniać interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności
IFS1P_U01	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów związanych z przemianami dokonującymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia.
IFS1P_U03	potrafi prognozować skutki konkretnych procesów i zjawisk z wykorzystaniem standardowych metod i narzędzi właściwych komunikacji za pomocą najnowszych technologii oraz potrafi komunikować się z szerokim otoczeniem społecznym oraz brać udział w debacie na temat prognozowanych skutków.
IFS1P_U05	posiada umiejętność analizy proponowanego rozwiązania konkretnych problemów i proponuje odpowiednie rozstrzygnięcia w tym zakresie, posiada umiejętność wdrażania proponowanych rozwiązań.
IFS1P_U09	potrafi właściwie stawiać hipotezy, analizować przyczyny i przebieg obserwowanych zjawisk
IFS1P_U12	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności nabyte podczas praktyki zawodowej w rozwiązywaniu praktycznych problemów
IFS1P_W09	zna zasady projektowania i stosowania narzędzi analizy ilościowej i jakościowej oraz zbierania i prowadzenia poprawnej analizy danych za pomocą tych narzędzi i ma wiedzę o metodach i technikach pozyskiwania danych.