

Program studiów podyplomowych

Badania UX

rok akademicki 2026/2027

80% zajęć w budynku, 20% on line

Nazwa modułu	Liczba godzin
MODUŁ 1 Podstawy UX i zachowań użytkowników	26
Psychologia emocji i motywacji	
Psychologia poznawcza	
Podstawy UX	
MODUŁ 2 Metody i techniki badań UX	58
Typy badań w cyklu życia produktu	
Metody jakościowe	
Metody ilościowe	
Metody mieszane na podstawie Jobs-to-be-done	
Analityka + Testy AB	
Podstawy eyetrackingu	
Audyt UX/UI	
MODUŁ 3 Proces badawczy i komunikacja	75
Zarządzanie zewnętrznym projektem badawczym	
Estymacja i wycenianie projektów badawczych	
Demokratyzacja badań i komunikacja z interesariuszami wewnętrznymi	
Formułowanie problemów i hipotez badawczych	
Tworzenie planów badawczych i dobór metod	
Przygotowanie i prowadzenie sesji badawczych	
Analiza i raportowanie wyników badań	
Warsztaty UX w pracy UX Researchera	
Audyt dostępności i etyka w pracy UXa	
Prawo w badaniach UX- i AI	
MODUŁ 4 Specyfika badań UX w wybranych kontekstach	19
Badania z udziałem grup o specjalnych potrzebach	
Badania na potrzeby AR/VR	
Badania na potrzeby gier wideo	
Nowe trendy oraz AI w badaniach	
MODUŁ 5 Seminarium	12
Seminarium dyplomowe / projekt zespołowy	
Suma godzin	190