

## Program studiów podyplomowych

### Badania UX

rok akademicki 2025/2026

Nazwa modułu	Liczba godzin
<b>MODUŁ 1 Podstawy UX i zachowań użytkowników</b>	<b>26</b>
Psychologia emocji i motywacji	
Psychologia poznawcza	
Podstawy UX	
<b>MODUŁ 2 Metody i techniki badań UX</b>	<b>58</b>
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	
<b>MODUŁ 3 Proces badawczy i komunikacja</b>	<b>75</b>
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	
<b>MODUŁ 4 Specyfika badań UX w wybranych kontekstach</b>	<b>19</b>
Badania z udziałem grup o specjalnych potrzebach	
Badania na potrzeby AR/VR	
Badania na potrzeby gier wideo	
Nowe trendy oraz AI w badaniach	
<b>MODUŁ 5 Seminarium</b>	<b>12</b>
Seminarium dyplomowe / projekt zespołowy	
Suma godzin	190