

FIȘA DISCIPLINEI

Cercetare aplicată în user experience

Anul universitar 2025 - 2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2. Facultatea	Facultatea de Sociologie și Asistență Socială
1.3. Departamentul	Sociologie
1.4. Domeniul de studii	Sociologie
1.5. Ciclul de studii	Licență
1.6. Programul de studii / Calificarea	Antropologie/Sociologie/Resurse Umane / Licențiat în Sociologie
1.7. Forma de învățământ	Cu frecvență

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Cercetare aplicată în user experience	Codul disciplinei	ALR3432				
2.2. Titularul activităților de curs	Fărcaș Andrada, Farcău Andra						
2.3. Titularul activităților de seminar							
2.4. Anul de studiu	II	2.5. Semestrul	4	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	DS/OP

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2. curs	2	3.3. seminar/ laborator/ proiect	
3.4. Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5. curs	28	3.6 seminar/laborator	
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					31
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					0
Tutoriat (consiliere profesională)					2
Examinări					2
Alte activități					2
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)				47	
3.8. Total ore pe semestru				75	
3.9. Numărul de credite				3	

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Parcurgerea cursului: Metode și tehnici de cercetare socială
4.2. de competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Fata în față la facultate și online max. 20%
--------------------------------	--

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale/esențiale	<ul style="list-style-type: none"> - Proiectarea și realizarea de cercetări sociologice (culegere, prelucrare și analiză de date sociale) în organizații și comunități, cercetări culturale, studii de piață etc - Gestionarea sistemelor de date sociale - Diagnoza problemelor sociale/ sociologice și analiza și aplicarea de politici publice și sociale/ Utilizarea adecvată a perspectivei antropologice, a eticii și practicii specifice disciplinei / Diagnoza mediului organizațional - Consiliere profesională și de integrare / Elaborarea studiilor antropologice / Utilizarea adecvată a perspectivei sociologice aplicate - Identificarea, analiza (explicarea) și soluționarea de probleme și conflicte sociale în organizații și comunități / Culegerea și prelucrarea de date etnografice / Identificarea nevoilor de dezvoltare a resurselor umane din organizație prin aplicarea de metode specifice - Analiza comunicării sociale / Redactarea și comunicarea studiilor și ideilor antropologice unor audiențe diverse / Analiza interacțiunii resurselor umane
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicarea strategiilor de muncă riguroasă, eficientă, de punctualitate și răspundere personală față de rezultat, pe baza principiilor, normelor și a valorilor codului de etică profesională. - Aplicarea tehnicilor de relaționare în grup a capacităților empatice de comunicare interpersonală și de asumare de roluri specifice în cadrul muncii în echipă. - Utilizarea eficientă a surselor informaționale și a resurselor de comunicare și formare profesională asistată (portaluri Internet, aplicații software de specialitate, baze de date, cursuri on line etc.) atât în limba română, cât și într-o limbă de circulație internațională. - Utilizarea unei limbi de circulație internațională pentru studiul bibliografiei, redactarea textelor științifice și prezentarea rezultatelor unui public internațional.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<p>Obiectivul principal al acestui curs este să ofere studenților o înțelegere a rolului unui UX Researcher, introducându-i într-un set de concepte teoretice care pun în legătură mediul academic și cerințele din companii. După ce se asigură o bază solidă, cursul abordează două activități cheie pe care un UX Researcher le desfășoară într-un mediu de lucru.</p> <p>Cursul îmbină explorarea unor concepte teoretice și aplicarea acestora în etapele realizării unui proiect de cercetare.</p>
7.2 Obiectivele specifice	<p>Înțelegerea modurilor în care conceptele metodologice din cunoașterea sociologică și antropologică pot fi mobilizate în cercetarea din domeniul experienței utilizatorilor (UX Research) și vice-versa.</p> <p>Aprofundarea unor tehnici de analiză pentru formarea de concluzii și decizii în crearea, îmbunătățirea produselor digitale și utilizarea acestor metode în cercetarea academică .</p> <p>Dezvoltarea abilităților practice de utilizare a metodelor de cercetare specifice domeniului, prin realizarea propriului proiect și dezvoltarea abilităților de muncă în echipă.</p> <p><i>Acesta se va construi treptat, pe parcursul semestrului și va integra aprecierile (feedback-ul) primit pentru îmbunătățirea rezultatelor (atât de la ceilalți colegi, cât și de la cadrele didactice).</i></p>

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
C1. Informații introductive: prezentarea conținutului cursului, calendarului propus și criteriilor de evaluare.	Expunere, proiectarea resurselor educaționale, discuții critice pe textele citite. Muncă individuală și în echipă pe tematici definite de profesor.	2 ore/săptămână
C2. De la științe sociale la UX Research: compararea metodelor de cercetare		
C3. Fundamentele UX Research: rol și aplicabilitate. Definiția UX Research și impactul său în industrie. Studii de caz și exemple relevante. Alegerea proiectelor și formarea echipelor.		
C4. Teorie și metodologie din cercetare compatibile cu UX Research. Discuție: metode principale și teorii din științele sociale. Aplicarea lor în UX Research și utilizarea UX Research în cercetare. Discuții asupra aplicabilității metodelor în proiectele echipelor.		
C5. Metode și instrumente de cercetare în UX Research. Identificarea celor mai utilizate metode de UX Research. Planificarea cercetării pentru proiectele echipelor.		
C6. Introducere în analiza competiției. Introducerea conceptului de competitor analysis. Studierea competitorilor relevanți. Exerciții practice de analiză comparativă.		
C7. Metode adiționale de analiză a competiției. Definirea SWOT Analysis. Introducerea conceptului de Blue Ocean Strategy. Exerciții aplicate pe proiecte.		
C8. User Personas: Introducere și exercițiu. Definirea User Personas și importanța lor. Exercițiu practic de creare a unui User Persona.		
C9. User Personas: Tehnici avansate. Crearea și aplicarea tehnicilor avansate de User Persona. Explorarea rolului AI în definirea și optimizarea User Personas. Introducere User Journey Map în raport cu User Personas.		
C10. Testarea experienței utilizatorului (Metode clasice). Introducerea usability. Metode: think-aloud protocol, investigația contextuală, observația, task-based usability testing. Bune practici pentru interviuri și colectarea datelor.		
C11. Testarea experienței utilizatorului (Metode avansate). Introducerea unor metrici de utilizabilitate. Introducerea în metode avansate (eye-tracking, analiza comportamentală folosind AI etc.). Interpretarea rezultatelor și redactarea unui usability report.		

C12. UXR Report Draft 1. Crearea unui raport de cercetare UX. Discutarea bunelor practici în redactarea și interpretarea rezultatelor.		
C13. UXR Report Draft 2. Crearea unui raport de cercetare UX. Discutarea bunelor practici în redactarea și interpretarea rezultatelor. Spațiu de întrebări finale pentru clarificări înainte de prezentarea proiectelor în cursul următor.		
C14. Prezentarea finală a cercetărilor. Discuții și evaluarea inițială a lor .		

Bibliografie

Bibliografie obligatorie:

- Grönman, S., & Lindfors, E. (2021). The process models of design thinking: A literature review and consideration from the perspective of craft, design and technology education. *Techne serien-Forskning i slöjdpedagogik och slöjdvetsenskap*, 28(2), 110-118.
- Great Idea. Do they need it? Really - Linnify, 2022
- [Just Enough Research - Erika Hall](#)
- Freeman, R. Edward, et al. "Stakeholder theory: The state of the art." (2010).
- [What is a SWOT Analysis?](#)
- [Blue Ocean Strategy – How to Create Uncontested Market Space and Make the Competition Irrelevant](#)
- [User Personas: Your Guide to Building Personas for UX](#)
- [Interviewing Users: How to Uncover Compelling Insights — Steve Portigal](#)
- [Usability \(User\) Testing 101 - nngroup](#)
- [A Beginner's Guide to Usability Testing](#)
- [Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics](#)
- [How to write and present effective UX research reports](#)
- ❗ [Writing UX Research Reports and Presentations](#)

Bibliografie opțională:

- Albayrak, T. (2015). Importance Performance Competitor Analysis (IPCA): A study of hospitality companies. *International Journal of Hospitality Management*, 48, 135-142.
- Jin, J., Ji, P., & Gu, R. (2016). Identifying comparative customer requirements from product online reviews for competitor analysis. *Engineering Applications of Artificial Intelligence*, 49, 61-73.
- [A Non-Boring Guide to How UX Research Is Supposed to Work](#)
- Rasca, S. I., Markvica, K., & Biesinger, B. (2023). Persona design methodology for work-commute travel behaviour using latent class cluster analysis. *Multimodal Transportation*, 2(4), 100095. - Rasca et. al, 2023
- Farooq, A., Alabed, A., Msefula, P. S., Tamime, R. A., Salminen, J., Jung, S. G., & Jansen, B. J. (2025). Representing groups of students as personas: A systematic review of persona creation, application, and trends in the educational domain. *Computers and Education Open*, 100242.
- [Think Like a UX Researcher: How to Observe Users, Influence Design, and Shape Business Strategy](#)
- [Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research \(Second Edition\)](#)
- [Handbook of Usability Testing: How To Plan, Design, and Conduct Effective Tests](#)
- [Rocket Surgery Made Easy: The Do-It-Yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems — Steve Krug](#)
- [Writing a user research report](#)

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

- Cursul are ca obiectiv să ofere studenților o înțelegere a rolului unui UX Researcher, pornind de la un set de concepte teoretice care pun în legătură mediul academic și cerințele din companii. După ce se asigură o bază solidă, cursul abordează activitățile cheie pe care un UX Researcher le desfășoară într-un mediu de lucru. Cursul va beneficia de expertiza unor profesioniști din domeniul UX care vor prezenta și explica toate etapele de testare și validare ale produselor și serviciilor. Cursul acesta este legat, dar nu condiționat, de cursul “Fundamente teoretice și practice ale cercetării în domeniul experienței utilizatorului”, desfășurat în primul semestru.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	<p>Gradul de implicare în activitatea pe parcurs va fi răsplătit cu sutimi bonus pentru stimularea participării active la ore, însă realizarea și prezentarea unui proiect de echipă conform cerințelor oferite de lectori va reprezenta nota finală de bază.</p> <p><i>Cerințele specifice de redactare a proiectului vor fi discutate cu studenții și vor fi disponibile pe tot parcursul semestrului pe pagina cursului.</i></p>	Proiect în echipă (realizare și prezentare)	100%

10.6 Standard minim de performanță

- Nota 5 din 10 pentru promovarea examenului, conform modalității de calcul descrisă mai sus.

Plagiatul va fi sancționat conform reglementărilor universitare, inclusiv prin neacordarea punctajului pentru lucrarea plagiată.

Pentru promovare studentul trebuie să obțină minim 5 puncte din max. 10 puncte.

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)¹

Eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă							
							

¹ Păstrați doar etichetele care, în conformitate cu [Procedura de aplicare a etichetelor ODD în procesul academic](#), se potrivesc disciplinei și ștergeți-le pe celelalte, inclusiv eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă - dacă nu se aplică. Dacă nicio etichetă nu descrie disciplina, ștergeți-le pe toate și scrieți "Nu se aplică".

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Data completării:
17.09.2025

Semnătura titularului de curs

Data avizării în departament:
18.09.2025

Semnătura directorului de departament

.....