



IDENTIFICATION	
Intitulé de l'Unité d'Enseignement : Design UX d'application	Niveau d'études : Web A
	Nombre de crédits ECTS : 11
Nombre de périodes : 120	N°UE : 1375 Code de référence : 753462U32D1

DESCRIPTION
<p>Prérequis : Capacités préalables requises : C.E.S.S. ou test d'entrée</p>
<p>Documents de référence pour une préparation préalable au cours :</p>
<p>Objectifs : Devenez expert en design UX d'application et façonnez des expériences numériques inoubliables Le cours de Design UX d'application vous plonge au cœur de la création d'expériences utilisateur optimisées et stratégiques pour le web et les applications mobiles. Dans un monde où la satisfaction utilisateur est au centre des préoccupations, ce cours vous prépare à relever les défis de l'innovation numérique avec des outils pratiques et une méthodologie éprouvée.</p>
<p>Ce que vous apprendrez</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les fondamentaux de l'UX Design : Maîtrisez les concepts clés de l'expérience utilisateur et de la communication digitale. • Adopter une démarche UX complète : De la recherche utilisateur à la production finale, apprenez à planifier, explorer, concevoir et évaluer des projets numériques. • Créer des interfaces engageantes : Développez des designs inclusifs, ergonomiques et persuasifs adaptés aux besoins des utilisateurs et aux objectifs des entreprises. • Analyser et itérer efficacement : Utilisez des outils d'évaluation comme les tests utilisateurs et les échelles UX pour améliorer vos créations. <p>Un programme structuré et captivant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planification : Apprenez à définir les projets, recruter des utilisateurs et intégrer des principes éthiques dans vos recherches. • Exploration : Explorez les besoins utilisateurs à travers des focus groups, interviews, sondes culturelles et questionnaires. • Idéation : Laissez libre cours à votre créativité avec des outils comme le brainstorming, les personas, les experience maps et le design studio. • Conception et génération : Approfondissez vos compétences en gamification, navigation, maquettage (notamment avec Figma) et en conception pour supports mobiles. • Évaluation : Maîtrisez les tests utilisateurs, échelles d'utilisabilité, journaux de bord et autres méthodes pour ajuster vos créations. • Référencement et médias : Optimisez vos projets grâce à des stratégies de référencement et l'exploitation des médias (sons, vidéos). <p>Pour qui ? Ce cours est idéal pour les futurs designers UX, stratèges en communication numérique ou toute personne passionnée par la création d'expériences numériques captivantes et performantes. Rejoignez-nous pour devenir un acteur clé de l'innovation numérique, capable de transformer des idées en expériences utilisateur mémorables et impactantes.</p>

Bibliographie :

Boucher, A . (2016) . Ergonomie web 3 e édition . Eyrolles
Boucher, A . (2019) . Expérience utilisateur mobile UX design pour smartphones et tablettes . Eyrolles
Marcotte, E . (2013) . A book apart – Responsive web design . Eyrolles
Clark, J . (2016) . A book apart – Design tactile . Eyrolles
Nogier, J-F et Leclerc, J . (2017) . UX design & ergonomie des interfaces 6° Edition . Dunod
Lallemand, C et Gronier, G . (2017) . Méthode de design UX . Eyrolles

PERSONNEL(S) ENSEIGNANT(S)

Mr Michaël Saliez
Chargé de cours (WEB, CPT, IMO, GEI, AUT)
Graphiste – UX designer
Gradué en publicité + CAP
Artiste

METHODOLOGIE

Différentes notions théoriques seront abordées par le biais d'expériences, d'ateliers ou de recherches effectuées par les étudiants. La synthèse de ces recherches étant par la suite exploitée dans divers travaux pratiques liés à l'élaboration d'une démarche UX :

- Planification
- Exploration
- Idéation
- Génération (maquettage)
- Evaluation

MODES D'EVALUATION

Ergonomie et communication :

Les étudiants réaliseront différents exercices qui permettront d'évaluer certaines capacités terminales ainsi que leur degré de maîtrise. Un exercice leur sera demandé en fin d'UE : La présentation, la diffusion et la remise d'un dossier descriptif d'un projet de site web présentant les différentes étapes d'une démarche UX

- **Planification**
- **Exploration**
- **Idéation**
- **Génération**
- **Evaluation**