

IDENTIFICATION

Section : Webdesigner

Intitulé de l'UE : Design UX d'application

Code de référence : 753462U32D1

Nombre de périodes : 120

Nombre de crédits ECTS : 11

DESCRIPTION

Prérequis ou documents de référence pour une préparation préalable au cours :

Capacités en français,

- Résumer les idées essentielles d'un texte d'intérêt général et les critiquer ;
- Produire un message structuré qui exprime un avis, une prise de position devant un fait, un événement,... (des documents d'information pouvant être mis à sa disposition).

Titre pouvant en tenir lieu

Certificat d'enseignement secondaire supérieur (CESS).

Finalités particulières :

Cette unité d'enseignement vise à permettre à l'étudiant :

- *D'acquérir les concepts généraux liés à l'expérience utilisateur d'une application web et de la communication liée au média web ;*
- *De mettre en œuvre les différentes pratiques afin d'établir une stratégie de communication en tenant compte de l'expérience utilisateur en lien avec les objectifs ;*
- *De mettre en place une démarche UX (expérience utilisateur) : recherche, idéation, itération, Production ;*
- *D'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.*

Contenu du cours :

Ce que vous apprendrez

- 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.

Un programme structuré et captivant

- 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).

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.

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^e Edition . Dunod
Lallemand, C et Gronier, G . (2017) . Méthode de design UX . Eyrolles

PERSONNEL(S) ENSEIGNANT(S)

Saliez Michael
Chargé de cours (WEB, CPT, IMO, AUT)
Graphiste – UX designer
Gradué en publicité + CAP+ CAPAES
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)
- Évaluation

SUPPORTS

Notre de cours au format PDF
Supports vidéo
Articles
Logiciel de prototypage (Figma)

MODES D'ÉVALUATION ET ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :
au départ d'un cahier de charge proposé par le chargé de cours et développant, par exemple, une des thématiques suivantes : e-commerce, site d'entreprise, sites institutionnel, culturel, associatif,...
dans le respect des consignes données,
en exploitant la documentation mise à sa disposition par le chargé de cours,
en utilisant le vocabulaire technique adéquat :

- de mettre en œuvre une démarche UX design (identification des besoins, stratégies, inclusive design (accessibilité), production de prototype, analyse et exploitation du testing...),
- de présenter et de défendre oralement, individuellement ou en groupe, la démarche UX design mise en œuvre.

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants :

- Le niveau de pertinence des choix stratégiques, techniques et ergonomiques par rapport aux objectifs du cahier des charges,
- Le niveau d'exploitation des résultats de l'analyse du testing,
- Le niveau de qualité de la présentation et de la communication orale,
- le degré d'autonomie atteint dans l'exploitation et l'utilisation de la documentation référencée.

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
- Évaluation

UTILISATION DE L'IA

Autorisation d'utiliser l'IA dans le cadre de la mise en forme des supports de présentation orale.
Autorisation d'utiliser l'IA comme aide à la rédaction d'un rapport.
Autorisation d'utiliser les IA pour la mise en forme des persona et des expérience-map.

Autorisation d'utiliser l'IA pour simuler des contenus textes ou photos dans le cadre de créations de maquettes.

En aucune cas un entretien, une enquête ou un test ne pourra être simulée par une IA.

En cas de doute, l'enseignant se réserve le droit d'interroger oralement l'étudiant ou de lui demander de produire tous les éléments ayant alimenté sa réflexion (recherches, croquis, inspirations,...)