

Marketing client et UX Design (GEST02_SDBAYA)



En bref

- > **Langues d'enseignement:** Français
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Objectifs

Appréhender les outils de modélisation de l'expérience client pour des interfaces digitales

Comprendre les fondements d'une démarche UX, et les mettre et oeuvre à travers un exemple

Heures d'enseignement

CM	Cours Magistral	10,5h
TD	Travaux Dirigés	10,5h

Plan du cours

Notions fondamentales : UX, UI

- * Qu'est-ce que l'expérience utilisateur
- * Concevoir des solutions via l'approche centrée utilisateur
- * Mise en application de l'approche centrée utilisateur à travers des cas concrets

Deux évaluations :

- * Contrôle des connaissances
- * Travail de groupe sur la réalisation d'une approche centrée utilisateur

Compétences visées

- * Comprendre l'étendue de l'expérience utilisateur
- * Communiquer et travailler avec des UX designers et équipes produit
- * Identifier les éléments fondamentaux de l'expérience utilisateur (recherche, personas, flows, création d'interface, prototypage...)
- * Procéder à une recherche utilisateur pertinente
- * Connaître les spécificités de l'expérience utilisateur liées au mobile
- * Mobiliser les bonnes pratiques de l'approche centrée utilisateur dans des cas concrets
- * Concevoir un produit en prenant en compte les besoins et les contraintes de l'utilisateur
- * Utiliser des outils de recherche, de représentation, de maquettage et de prototypage

Bibliographie

- * The design of everyday things - Don Norman
- * Don't make me think - Steve Krug
- * Thinking, Fast and Slow - Daniel Kahneman

Infos pratiques

Lieux

- › Anancy-le-Vieux (74)

Campus

- › Anancy / campus d'Anancy-le-Vieux