

# 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