

# 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 en œuvre à travers un exemple

### Heures d'enseignement

|                                    |                 |       |
|------------------------------------|-----------------|-------|
| Marketing client et UX Design - CM | Cours Magistral | 10,5h |
| Marketing client et UX Design - 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

**Libellé court :** GEST02\_SDBAYA

**Nature :** EC

## Infos pratiques

---

### Lieux

➤ [Annecy-le-Vieux \(74\)](#)

---

### Campus

➤ [Annecy / campus d'Annecy-le-Vieux](#)