

# Architecture de l'information et analyse ergonomique

|                          |                            |
|--------------------------|----------------------------|
| <b>Domaine</b>           | Ingénierie et Architecture |
| <b>Filière</b>           | Ingénierie des médias      |
| <b>Orientation</b>       | Ingénierie des médias (IM) |
| <b>Mode de formation</b> | Plein temps                |

## Informations générales

|                     |   |  |
|---------------------|---|--|
| Nom:                | : | Architecture de l'information et analyse ergonomique |
| Identifiant:        | : | ArchInfoUX   |
| Année académique    | : | 2019-2020  |
| Responsable:        | : | Laurent Bolli  |
| Charge de travail:  | : | 81 heures d'études                                   |
| Périodes encadrées: | : | 56 (= 42 heures)                                     |

| Semestre | E1 | S1 | S2 | E2 | S3 | S4 | E3 | S5 | S6 |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Cours    |    |    |    |    |    |    |    | 56 |    |

## Connaissances préalables recommandées

Elaborer l'expérience utilisateur d'un produit média en utilisant une méthode centrée utilisateur et mettre en oeuvre des méthodes d'analyse qualitative et quantitative de l'ergonomie de l'interaction d'un produit ou d'un service.

## Objectifs

- Comprendre les concepts de l'architecture de l'information et développer une capacité de conception à partir de contenus bruts ou formatés.
- Comprendre une démarche spéculative, ses buts, ses avantages et ses limitations. Développer une capacité réflexive sur son rôle d'ingénieur des médias.
- Donner une analyse dans le détail d'un cas existant en utilisant les compétences développées dans les UE précédentes en pratiquant une méthode de rétro-engineering.
- Concevoir une proposition argumentée spéculative à partir du cas donné, en établir les différents documents (idéation, définition du contexte, persona, scénario, parcours utilisateur, prototype) servant à sa présentation.

## Contenu et formes d'enseignement

Répartition des périodes indiquée à titre informatif.

**Cours:** 56 périodes

- |  |    |
|--|----|
| - Qu'est-ce qu'une démarche spéculative, éléments théoriques et exemples. Intervention d'un conférencier (HEAD) et focus sur les aspects pratiques et les demandes de clients pour une telle démarche. | 8  |
| - Atelier de travail pratique à partir d'un ou plusieurs cas d'étude permettant d'effectuer un travail d'analyse et de rétro-engineering (exemple, le site IKEA).                                      | 32 |
| - Travail pratique de conception à partir d'un brief et des livrables définis.   | 16 |

## Bibliographie

### Livres:

- Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming, Dune and Raby, Ed. MIT Press, 2013
- Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things, Bruce M. Tharp, Stephanie M. Tharp, MIT Press, 2018
- Design, User Experience, and Usability: Theory, Methodology, and Management: 6th International Conference, DUXU 2017, Held as Part of HCI International 2017, Vancouver, BC, Canada, July 9-14, 2017, Proceedings
- HCI and User-Experience Design: Fast-Forward to the Past, Present, and Future, Aaron Marcus, Ed. Springer, 2015

### Sites:

- <http://www.usabilitybok.org/cognitive-walkthrough>
- <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/ecological-psychology>
- <https://blog.optimalworkshop.com/what-is-speculative-design>
- <https://uxplanet.org/develop-a-design-perspective-9a72c7f85d25>

### Vidéos:

- <https://www.creativebloq.com/inspiration/10-essential-ted-talks-for-ux-designers> (10 vidéos)

## Contrôle de connaissances

### Cours:

L'acquisition des matières de cet enseignement sera contrôlée au fur et à mesure par des tests et des travaux personnels tout au long de son déroulement.

## Calcul de la note finale

Note finale = moyenne cours x 1

Fiche validée le 01.09.2019 par Ertz Olivier