

## Expérience utilisateur

<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	: Expérience utilisateur
Identifiant	: UXDesign
Années académiques	: 2019-2020, 2020-2021, 2021-2022, 2022-2023
Responsable	: Laurent Bolli
Charge de travail	: 50 heures d'études
Périodes encadrées	: 36 (= 27 heures)

Semestre	E1	S1	S2	E2	S3	S4	E3	S5	S6
Cours						36			

### Connaissances préalables recommandées

-

### Objectifs

- Comprendre globalement l'interaction homme-machine
- Comprendre et appliquer la notion d'utilisateurs
- Comprendre et appliquer spécifiquement la notion d'expérience utilisateur numérique
- Comprendre et appliquer les notions d'ergonomie, d'utilisabilité et d'accessibilité
- Constituer une collection de documents-outils décrivant l'expérience utilisateur

### Contenu et formes d'enseignement

Répartition des périodes indiquée à titre informatif.

**Cours:** 36 périodes

- |  |    |
|--|----|
| - Qu'est-ce que l'IHM ? Définition, composants, typologie, ancrages historiques (aperçu de l'histoire des objets techniques), approche spéculative (exemples).   | 4  |
| - Qu'est-ce qu'un utilisateur ? Partie 1 - définition : notions de postures et de rôles, notions comportementales et facteurs d'influence, facteurs de motivation et d'engagement. Partie 2 - structuration : définir les données utilisateurs, connaître les méthodes d'acquisition des données et comprendre comment les utiliser, créer des profils utilisateurs, connaître et utiliser les Persona.  | 8  |
| - Qu'est-ce qu'une expérience utilisateur sur une interface numérique? Partie 1 - définition : notions d'interaction, ancrages historiques, typologie des interfaces en fonction des interactions et des contextes, GUI. Partie 2 - structuration : scénario et cas d'usage, analyse des tâches, parcours utilisateur, sitemap, customer/client journey map.   | 12 |
| - Qu'est-ce que l'ergonomie et la notion d'utilisabilité ? Partie 1 - ergonomie : champ d'activité, ancrages historiques, habiletés cognitives, ergonomie appliquée aux supports numériques, introduction de la notion d'affordance. (Jesse James Garrett) Partie 2 - utilisabilité : introduction sur le rôle du graphisme dans les interfaces (UI User interface), de son rôle dans l'efficacité, la désirabilité et le sentiment d'adhésion à l'expérience Partie 3 - accessibilité : |    |

définition, buts, description des standards et normes en la matière (Fitts law).

12

## Bibliographie

Livres:

- Usability Engineering, Jakob Nielsen, Ed. Morgan Kaufmann, 1993
- Ergonomie du logiciel et design web : Le manuel des interfaces utilisateur, Jean-François Nogier, Ed. Dunod, 2008
- Pour des sites Web efficaces, Amélie Boucher, Ed. Eyrolles, 2007
- 40 ans d'interaction homme-machine : points de repère et perspectives, Michel Beaudouin-Lafon, Ed. Interstices, 2007

Vidéos:

- <https://www.nngroup.com/videos/usefulness-utility-usability/>
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>
- <https://www.youtube.com/watch?v=JiFgGOmb-il>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Jma8K5qAILk>

Sites:

- <https://www.atelierssud.ch/6-criteres-pour-experience-utilisateur-optimale/>
- <https://blogdummi.fr/dossier/ux-design-comprendre-design-experience-10-images/>
- <http://www.allaboutux.org/ux-definitions>
- <https://uxplanet.org/>

Pour aller (un peu) plus loin:

- <https://fr.slideshare.net/lafrenchmobile/mobile-first-to-ai-first>
- [https://www.cooper.com/journal/2011/4/visual\\_interface\\_brand](https://www.cooper.com/journal/2011/4/visual_interface_brand)

## 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