

Processus de conception d'interface utilisateur

Domaine	Ingénierie et Architecture
Filière	Ingénierie des médias
Orientation	Ingénierie des médias (IM)
Mode de formation	Plein temps

Informations générales

Nom	: Processus de conception d'interface utilisateur
Identifiant	: ConceptUI
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

- Connaître et comprendre les processus et les enjeux de conception d'interface utilisateur
- Appliquer une méthode et les outils qui s'y rattachent dans un cas pratique

Contenu et formes d'enseignement

Répartition des périodes indiquée à titre informatif.

Cours: 36 périodes

- Processus et enjeux globaux : Partie 1 : qu'est-ce qu'un projet média dans la perspective UX centré utilisateur (design thinking) ? quels en sont les composants ? Partie 2 : quelles sont les phases de développement ? quels processus et outils doivent être mis en place à quels moments ? quelles sont les interactions avec les autres acteurs du projet ? (aperçu des problématiques d'un développement transdisciplinaire et des méthodes existantes : Agile, Scrum, Kanban, eXtreme programming, Crystal) 8
- Processus - phase 1 : Comprendre le contexte et les utilisateurs. Partie 1: Comprendre les méthodes éthiques, les buts et le potentiel de la collecte de données utilisateurs. Partie 2: Analyser et interpréter des données utilisateurs, traduire des données utilisateurs en besoins puis en fonctionnalités, générer des documents outils utilisables pour la phase de conception. 12
- Processus - phase 2 : Concevoir une interface utilisateur (ou une partie d'interface). Partie 1 : comment générer des idées à partir des données récoltées ? comment organiser ses idées, les évaluer et faire des choix ? Partie 2 : comment formaliser une expérience utilisateur ? introduction des notions de prototype lo-fi/hi-fi, de wireframe et des outils matériels et logiciels pour les créer. Partie 3 : comment communiquer et argumenter un concept d'interface et l'interactivité qui va avec ? avec quels moyens ? (basés sur l'UE précédente) Partie 4 : atelier pratique. 12
- Processus - phase 3 : Evaluer une expérience utilisateur (préparation au C51). Partie 1 : se familiariser avec les différentes méthodologies et outils de tests en fonction des

questionnements formulés. Partie 2 : comment tester et évaluer une idée, un prototype, un produit/service existant, comment présenter et communiquer les résultats.

4

Bibliographie

Présentations:

- https://fr.slideshare.net/nickf/the-ten-commandments-of-user-experience/7-You_are_not_the_user
- <https://fr.slideshare.net/CoreTechs/webinar-10-mthodes-ux-juin-2016-explications>
- https://fr.slideshare.net/ajkandy/an-introduction-to-ux-design-testing/17-What_is_user_experience_design

Livres:

- Design of the everyday things, Don Norman, 1988
- Design d'expérience utilisateur: Principes et méthodes UX, Sylvie Daumal, Ed. Eyrolles, 2018
- Designing Interfaces, Tidwell

Vidéos:

- <https://www.video2brain.com/fr/tuto/suivre-le-processus-de-conception>

Sites:

- <https://www.creativite.net/techniques-de-creativite/>
- <https://www.seemy.com/fr/category/methodes-dinnovation>
- <https://uxplanet.org/how-i-applied-a-ux-process-to-my-project-432b88a6c897>
- <https://uxplanet.org/ux-is-process-how-to-intake-a-new-project-c15dd3bc3169> (4 articles)

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