

Laboratoire expérience utilisateur

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

Informations générales

Nom	: Laboratoire expérience utilisateur
Identifiant	: UXLab
Années académiques	: 2021-2022, 2022-2023
Responsable	: Laurent Bolli
Charge de travail	: 69 heures d'études
Périodes encadrées	: 48 (= 36 heures)

Semestre	E1	S1	S2	E2	S3	S4	E3	S5	S6
Cours								48	

Connaissances préalables recommandées

Savoir élaborer l'expérience utilisateur d'un produit média en utilisant une méthode centrée utilisateur.

Objectifs

- Acquérir un vocabulaire spécifique aux tests utilisateurs
- Comprendre les différents types de tests et leur contexte d'utilisation
- Savoir mettre en œuvre des outils de tests sur des cas pratiques
- Analyser des résultats de tests et en donner un résumé
- Générer des propositions d'amélioration argumentées

Contenu et formes d'enseignement

Répartition des périodes indiquée à titre informatif.

Cours: 48 périodes

- | | |
|--|----|
| - Démonstration par des exemples de la nécessité de faire des tests utilisateurs (besoins, attentes, bénéfiques et livrables). Rappel de notions UX et de vocabulaire. | 8 |
| - Présentation des différents types de tests, des contextes, méthodes et outils associés (types de dispositifs). Présentation du laboratoire. | 8 |
| - Application en laboratoire sur le terrain et à partir de cas pratiques donnés: déterminer le type de test à mener en fonction des cas d'étude proposés, établir un protocole de test, mener le test, compiler les résultats. | 12 |
| - Analyse des résultats: dégager des tendances, hiérarchiser les résultats, décrire et présenter les résultats sous une forme professionnelle. | 8 |
| - Atelier d'idéation après l'analyse de résultats. Brainstorming, esquisses et mise au propre des propositions d'amélioration sous forme de maquettes d'écran ou de produit. Compilation dans un rapport décrivant les propositions. | 12 |

Bibliographie

Livres:

- Usability Engineering, Jakob Nielsen, Ed. Morgan Kaufmann, 1993
- Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test!, Carol M. Barnum, Ed. Morgan Kaufmann, 2010
- Eye Tracking the User Experience: A Practical Guide to Research, Aga Bojko, Ed. Rosenfeld, 2013

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:

- <http://www.agconsult.com/en/usability-blog/user-testing-what-why-and-how>
- <http://www.usabilityfirst.com/usability-methods/heuristic-evaluation/>
- <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- <http://www.joptimisemonsite.fr/infographie-methodologie-pour-reussir-un-test-utilisateurs/>

Contrôle de connaissances

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

Calcul de la note finale

Note finale = moyenne cours x 1