

			ECTS	VH	VHMasterclasse	Ordre	Minimum	rateau	Commentaires	Nb séances
Spécialisation ESDAC	UX design process, méthodes et réalisations	<p>Ce cours permettra de comprendre les fondamentaux de l'UX design : les concepts, les processus et les pratiques de conception de l'expérience utilisateur, y compris des sujets tels que la recherche utilisateur, les évaluations personnelles, l'évaluation heuristique, l'architecture d'information, le filaire, les outils de conception, le prototypage rapide, l'évaluation de l'utilisabilité et la communication de conception.</p> <p>Les objectifs à atteindre sont</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprendre les étapes d'une conception centrée utilisateur : la définition d'un écosystème digital, cartographie d'expérience utilisateurs• Comprendre les composants et le rôle stratégique de l'expérience utilisateur (ou UX) dans un projet digital ou produit• Comprendre les principes et méthodes de conception des divers types d'interfaces et d'interactivité• Mener des recherches contextuelles préalable à un projet de design d'expérience utilisateur• Comprendre des pratiques de conception centrées sur l'utilisateur en analysant les attentes, besoins et difficultés des utilisateurs via des audits en utilisant différents canaux de collectes de données. Utiliser les différentes techniques : collectes des données marketing, création de parcours,• Comprendre la méthodologie de recherches de l'UX selon les techniques de collaboration digitale (pluridisciplinarité et agilité, implication de l'utilisateur)• Comprendre les techniques innovantes et de méthodologie UX : LeanUX , agile UX, Design thinking• Identifier la proposition de valeur (en adéquation avec les besoins, les problèmes, et les bénéfices attendus par le client)• Formaliser les résultats d'analyse sous forme de personae• Comprendre et identifier la communication adéquate d'élément de conception par le biais d'actifs visuels et écrits, notamment des cartes de sites, des flux d'utilisateurs, des structures filaires et des prototypes.• Communiquer des solutions UX• Apprendre à concevoir des guides d'interfaces adaptés aux différents utilisateurs.	Evaluation sur une étude de cas donnant lieu à un rapport individuel et à une soutenance devant un jury composé de formateurs et de professionnels	3	18	12	1	6		
	UX prototypage, ergonomie et réalisation	<p>La stratégie de l'expérience : Ce cours permet d'acquérir la pensée critique sur les tendances UX et les attentes futures, ainsi que le savoir-faire. La création de diagrammes, l'ergonomie et le prototypage sont des outils essentiels pour convertir les idées innovantes en produits tangibles et rentables. Par itérations du prototype et des tests de convivialité, l'étudiant documentera son processus de recherche, collectera et appliquera des commentaires et évaluera rapidement la convivialité du produit.</p> <p>Les objectifs sont</p> <ul style="list-style-type: none">• D'acquérir une approche de pensée critique pour lancer la conception de l'expérience utilisateur.• De concevoir des diagrammes visuels et des prototypes réussis, ergonomiques, intuitifs et explicite.• De planifier et modéliser des prototypes pour diverses plateformes susceptibles d'être testés par les utilisateurs.• De faire l'inventaire des contenus, architecture de l'information, arborescences• De gérer les phases de design d'interaction et de prototypage• D'utiliser les différents modes de conception d'une interface ou d'un service Sketchs, zonings, wireframes, prototypes .• Utiliser le outils de conception adaptés et professionnels	Evaluation sur une étude de cas donnant lieu à un rapport individuel et à une soutenance devant un jury composé de formateurs et de professionnels	4	24	19	2	3	3h visio avant les 2 journées présentiel	
	Optimisation: test méthodologie et stratégie	<p>Le test est incontestablement le meilleur moyen d'obtenir un retour de la part des utilisateurs sur des éléments concrets : il est alors possible d'identifier les principales difficultés rencontrées par de vrais utilisateurs, et de compiler de la matière extrêmement utile pour prendre les décisions qui s'imposent pour la correction ou l'évolution d'un service ou d'un produit .</p> <p>Les objectifs seront :</p> <ul style="list-style-type: none">• De savoir effectuer des tests d'utilisabilité efficaces en fonction du type de projet.o en cours de conception (atelier fonctionnel, tri de cartes...)o en aval par le biais de test (test utilisateur, test de performance, eye-tracking...)."• Conduire des évaluations selon des critères ergonomiques, d'accessibilité ou de conformité aux normes et réglementation.• D'évaluer le design à chaque phase itérative et d'appliquer les modifications de manière sélective pour améliorer la qualité.• De valider des solutions de design d'expérience auprès des utilisateurs.• De distinguer la conception de l'expérience utilisateur réussie et non réussie.• De Compiler les résultats des tests d'utilisabilité	Evaluation sur une étude de cas donnant lieu à un rapport individuel et à une soutenance devant un jury composé de formateurs et de professionnels	4	20	12	3	12		
	optimisation: la stratégie de contenu (seo et ux)	<p>Ce cours à pour objectifs de comprendre comment l'analyse d'impact et la stratégie de contenu interagissent.</p> <p>D'évaluer la stratégie de contenu pour différents secteurs, produits, marques, publics et canaux.</p> <p>D'évaluer l'analyse d'impact, la qualité du contenu et la possibilité de découverte en effectuant des recherches pour comprendre les besoins et les comportements des utilisateurs</p> <p>De Traduire les résultats de la recherche en conceptions et contenus pratiques</p> <p>De Spécifier, concevoir et prototyper des systèmes de navigation optimisés, y compris des étiquettes, des balises et des taxonomies</p> <p>De décrire le rôle d'un système de gestion de contenu (CMS), de modèles et identifier les produits livrables correspondants.</p> <p>d'intégrer les initiatives de référencement et d'accessibilité pour améliorer la dé ouvrabilité du contenu</p>		3	18	6	4 // 5			
	sociologie de l'utilisateur , et des technologies numériques	<p>Objectifs : Présentation des connaissances issues des recherches en sociologie et psychologie sur l'analyse des comportements d'usage.</p> <p>Compétences : connaissances des méthodologies et des théories en sciences sociales sur les impacts du numérique sur les interactions et les organisations.</p> <p>L'analyse et l'observation des interactions avec les technologies numériques montrent que les architectures techniques numériques sous-déterminent les actions exécutées en ligne par les utilisateurs dans le contexte de réalisation d'une tâche.</p> <p>Il s'agit de présenter différentes thématisations qui ont montré l'importance de l'environnement , des artefacts et des microprocessus d'ajustement à l'espace dans l'activité de l'utilisateur. Les interfaces et les dispositifs numériques définissent des cadres pour l'action qui s'inscrivent dans des politiques des usages : L'objectif de ces séances est de mettre en évidence en quoi l'architecture technique et le design orientent les usages et s'inscrivent dans des évolutions politiques de la société de la connaissance.</p> <p>Un focus sera sur la philosophie de l'UX son approche singulière qui place l'homme au centre des problème résolvant des problèmes complexes multifactoriels en amalgamant des contraintes techniques et fonctionnelles à des contraintes sociales et sociétales</p> <p>Un point d'étude montera l'apport des neurosciences qui sont une base scientifique solide sur laquelle l'UX s'appuie : neurobiologie & neurologie, visualisation & analyse des informations, traitement de l'information & fonctionnement de la mémoire, réseaux émotionnels & cognitifs, récompense & motivation, prise de décision & gestion des interactions, perception & intégration sensorielle</p>	Evaluation sur un mémoire d'introduction d'un problématique donnant lieu à un rapport individuel et à une soutenance devant un jury composé de formateurs et de professionnels	4	24	12	4 // 5			
	Business English	cultures Tech (IT, AI, Robotiques, Media). Ce module en Anglais permet de comprendre les nouveaux enjeux technologiques	examen écrit	1	6	0				
cycle de conférences			1	6	3					
					64					