Contenus

Code du Cours	Nom du Cours	Semestre du Cours	Cours Théoriques	Travaux Dirigés (TD)	Travaux Pratiques (TP)	Crédit du Cours	ECTS
COM372	Design de l'Expérience Utilisateur et de l'Interface II	6	3	0	0	3	6

Cours Pré-Requis	
Conditions d'Admission au Cours	

Langue du Cours	Turc
Type de Cours	Électif
Niveau du Cours	Licence
Objectif du Cours	Dans le cadre de ce cours, en se référant aux connaissances et compétences en conception acquises depuis la première année et au contexte théorique couvert dans le cours précédent « Expérience utilisateur et conception d'interface 1 », il vise à fournir aux étudiants les connaissances et les compétences nécessaires pour concevoir un environnement multimédia interactif en mettant en œuvre des processus de conception d'expérience utilisateur et d'interface avec différentes approches méthodologiques.
Contenus	Dans le cadre du cours, en se référant aux techniques de conception UX et UI, un environnement multimédia interactif original proposé par l'étudiant sera conçu et développé étape par étape sous la supervision de l'enseignant du cours.
Ressources	· Grudin, J. (2008) A Moving Target: The Evolution of HCI, in The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications (Edi.) Sears, A and Jacko, J. A. , Lawrence Erlbaum Associates, Taylor and Francis Group. 1-24. · Carrol, J. M. (2012) Human-Computer Interaction, Encyclopedia of Human-Computer Interaction, http://www.interaction- design.org/encyclopedia/human_computer_interaction_hci.html · Shneidermann, B. and Plaisant, C. (2005) Designing the User Interface 4th Edition, Addison-Wesley. · Zaphiris, P. and Siang Ang, C. (2009) Human-Computer Interaction: Concepts, Methodologies, Tools and Applications, Information Science Reference, Hershey, New York.

Intitulés des Sujets Théoriques

Semaine	Intitulés des Sujets
1	Introduction à l'expérience utilisateur et à la conception d'interfaces : concepts, limites, possibilités
2	
3	
4	
5	Présentations et discussions des propositions de projets : buts et objectifs, stratégie
6	Présentation et discussion des conceptions de Persona et d'User Story
7	Présentation et discussion des conceptions de parcours utilisateur
8	Présentation et discussion des conceptions de parcours utilisateur
9	Présentation et discussion des conceptions d'architecture de l'information
10	Examen de mi-session
11	Présentation et discussion des prototypes Lo-Fi
12	Présentation et discussion des prototypes Lo-Fi
13	Présentation et discussion des prototypes Hi-Fi
14	Présentation et discussion des prototypes Hi-Fi