Contenus

Code du Cours	Nom du Cours	Semestre du Cours	Cours Théoriques	Travaux Dirigés (TD)	Travaux Pratiques (TP)	Crédit du Cours	ECTS
RPS 596	Expérience du consommateur digitale II	2	3	0	0	3	6

Cours Pré-Requis	
Conditions d'Admission au Cours	

Langue du Cours	Turc
Type de Cours	Électif
Niveau du Cours	Master
Objectif du Cours	En se rapportant au fond théorique fourni dans le cours « Expérience de Client numérique», il est visé à fournir les étudiants la connaissance et la capacité de concevoir « un milieu interactif » par les principes de design d'expérience d'utilisateur. Pendant le semestre, en pratiquent chaque étape du processus de design d'expérience d'utilisateur, un milieu interactif original sera développé par chaque étudiant sous la surveillance des professeurs. Les participants seront également introduits avec les techniques de recherche et de conception utilisés dans le processus de recherche et de design d'expérience d'utilisateur à travers les études pratiques.
Contenus	1. Cours: Introduction au Design des Médias Interactifs : Concepts, Limitations, Possibilités 2. Cours: Processus de Design et Développement de UX : Techniques 3. Cours: Proposition du projet : Le but et la stratégie 4. Cours: Persona 5. Cours: Voyage et Histoire de l'utilisateur 6. Cours: Architecture d'information _ Plan du Contenu 7. Cours: Évaluation 8. Cours: Design d'interface : Prototype de papier 9. Cours: Design d'interface : Prototype de papier 10. Cours: Design d'interface : Prototype de Digitale (Wireframe) 11. Cours: Design d'interface : Prototype de Digitale (Wireframe) 12. Cours: Design d'interface : Mock-up 13. Cours: Design d'interface : Mock-up 14. Cours: Évaluation finale _ JURY

Ressources	? Knemeyer, D. and Svoboda,E., 2008 User Experience _ UX, www.interaction.gov.trhttp://www.interaction.gov.tr ? User Experience White Paper, Bringing clarity to the concept of user experience, Result from Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience, September 15-18, 2010 ? Andersen, S., P. 2008, Fundamentals of Experience Design, www.poetpainter.comhttp://www.poetpainter.com ? Morville, P., 2004, User Experience Design, www.semanticstudios.comhttp://www.semanticstudios.com ? Nyman, N., 2008, User Experience ? Raabe,P., 2010, User-Centered Design, www.paznow.comhttp://www.paznow.com ? Revang, M., 2007, User Experience Design Project ? Brown, T., 2008, Design Thinking, Harward Business Review ? Reichenstein, O., 2009, The Spectrum of User Experience, iA, www.informationarchitects.jphttp://www.informationarchitects.jp ? Marsh, N., 2011, Service Design is Dead. The New Product is Alive, www.choose nick.com ? Nielsen, J., 2006, Corporate Usability Maturity: Stages 1–4, www.alertbox.com. ? Nielsen, J., 2006, Corporate Usability Maturity: Stages 5–8, www.alertbox.com. ? www.usabilitycounts.com, 2012 ? UX Professionalism: Building Tomorrows' Digital Cathedrals, 2012 ? Jeff Gothelf, Lean UX: Getting Out Of The Deliverables Business, 2011, http://uxdesign.smashingmagazine.com/2011/03/07/lean-ux-getting-out-of-the-deliverables-business/http://uxdesign.smashingmagazine.com/2011/03/07/lean-ux-getting-out-of-the-deliverables-business/ ? Wreblovski, L., 2011, An Event Apart: Persuasive Design, www.lukew.comhttp://www.lukew.com ? Høgenhaug, P. S., 2012, Gamification and UX: Where Users Win or Lose, Smashing Magazine. ? Wreblovski, L., 2012, Luke Wreblovski, Evolving E-Commerce Checkout. ? The New Multi-Screen World: Understanding Cross-Platform Consumer Behavior, /Ipsos/Sterling, 2012. ? Bustos, L., 2012, Maximizing Conversion with Checkout Optimization. ? Holst, C., 2012, The State Of E-Commerce Checkout Design, Smashing Magazine ? Frost, B., 2012, For a Future Friendly Web. ? Attrill, R., 2012, Mobile Last: Considering the Mobile Experience When It's Too Late for "Mobile First", Mobile East. ? Budd, A., 2012, UX Professionalism: Building Tomorrows Digital Cathedrals.

Intitulés des Sujets Théoriques

Semaine	Intitulés des Sujets
1	Introduction au Design des Médias Interactifs : Concepts, Limitations, Possibilités
2	Processus de Design et Développement de UX : Techniques