

	<b>Fiche module</b>		Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique		Page 1 sur 2

Module : User Interface / User Experience				Code	
				.....	
Période	Semestre 7	Volume horaire	21 H	ECTS	2

Responsable	Taktak Hajer	email	taktakhajer@gmail.com
Equipe pédagogique	.....		

### 1. Objectifs de Module (Savoirs, aptitudes et compétences)

Apprendre à concevoir des interfaces utilisateurs ergonomiques et adaptées aux besoins des utilisateurs finaux.

#### Acquis d'apprentissage :

A la fin de cet enseignement, l'élève sera capable de :

- Maîtriser les bases du design graphique pour s'en servir au quotidien ( **C2.2**)
- Caractériser les enjeux associés au design UI (**C3.3, C5.2**)
- Concevoir graphiquement une interface (**C6.2, C8.1**)

### 2. Pré-requis (autres UE et compétences indispensables pour suivre l'UE concernée)

- Pas de prérequis

### 3. Répartition d'Horaire de Module

Intitulé de l'élément d'enseignement	Total	Cours	TD	Atelier	PR
Module : User Interface / User Experience	21 H	12 H	09 H		

### 4. Méthodes pédagogiques et moyens spécifiques au Module

(pédagogie d'enseignement, ouvrages de références, outils matériels et logiciels)

- Supports de Cours
- Projecteur et Tableau
- Travaux dirigés

Bibliographie		
Titre	Auteur(s)	Edition
UX Design and Usability Mentor Book: With Best Practice Business Analysis and User Interface Design Tips and Techniques	Emrah Yayici	2014

### 5. Contenu (Descriptifs et plans des cours / Déroulement / Détail de l'évaluation de l'activité pratique)

Durée allouée

#### Module 1 : User Interface / User Experience

#### Séance 1

##### Introduction aux interfaces Homme/Machine

Cours

3H

	<b>Fiche module</b>			Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique			Page 2 sur 2

Définition Historique Enjeux  Différences entre UI et UX		
<b>Séance 2</b> <u>User Interface</u> Théorie des couleurs. Typographies	Cours TD	1.5H 1.5H
<b>Séance 3</b> <u>User Interface</u> Ergonomie des interfaces web Ergonomie des interfaces mobile	Cours TD	1.5H 1.5H
<b>Séance 4</b> <u>User experience</u> Identifier les éléments incontournables de l'expérience utilisateur	Cours TD	1.5H 1.5H
<b>Séance 5</b> <u>User experience</u> Conception centré sur l'utilisateur.	Cours TD	1.5H 1.5H
<b>Séance 6</b> <u>User experience</u> Design thinking	Cours TD	1.5H 1.5H
<b>Séance 7</b> <u>User experience</u> Prototypage	Cours TD	1.5H 1.5H

<b>6. Mode d'évaluation de Module</b> (nombre, types et pondération des contrôles)					
<i>Eléments d'enseignement</i>	Coeff	DS	EX	TP	PR
Module - User Interface / User Experience			60%		40%
<p>Pour valider le module, les étudiants devront réaliser un projet pratique avec un coefficient de 40% et passer un examen écrit avec un coefficient de 60%.</p> <p>Le projet, évalué par une soutenance technique à la fin du module, permettra aux étudiants de mettre en pratique les connaissances acquises. L'examen final, prévu après 7 semaines, portera sur l'ensemble des thématiques abordées pendant les 21 heures de cours.</p> <p>Le module est validé si l'étudiant obtient une moyenne supérieure ou égale à 10 sur 20.</p>					