


La version que vous consultez n'est pas définitive. Cette fiche d'activité peut encore faire l'objet de modifications. La version finale sera disponible le 1er juin.

5.00 crédits	30.0 h	Q2
--------------	--------	----

Enseignants	Kieffer Suzanne ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Thèmes abordés	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Fondements et définitions de l'expérience utilisateur</li> <li>· Mesures de l'expérience utilisateur</li> <li>· Méthodes d'évaluation de l'expérience utilisateur</li> <li>· Planification, analyse des données et présentation des résultats</li> <li>· Intégration du processus d'évaluation de l'expérience utilisateur dans le développement de systèmes interactifs</li> </ul>
Acquis d'apprentissage	<p><b>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Énumérer et définir les éléments conceptuels et les mesures de l'expérience utilisateur ;</li> <li>2. Distinguer les méthodes d'évaluation de l'expérience utilisateur en termes de finalité (but), objectifs (moyens d'atteindre le but), type de données collectées, et délivrables ;</li> <li>3. Comparer plusieurs méthodes, sélectionner la plus performante, argumenter le choix ;</li> <li>4. Planifier et mener l'évaluation d'un système interactif et proposer des solutions améliorant l'expérience utilisateur avec ce système.</li> </ol>
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>Contrôle continu sans examen en juin selon deux modes: tests de connaissance (40%), travaux individuels et/ou en groupe (60%). En septembre, travail individuel sur mesure (i.e., selon les modes en échec) à remettre le premier jour de la session.</p> <p>L'utilisation des outils d'intelligence artificielle (IA) doit respecter les balises établies par la faculté ESPO. Elle est autorisée comme aide à la rédaction (ex. amélioration de texte, traduction) et à la recherche d'informations. L'enseignant-e encadre les autres usages permis dans la remise de travaux (ex. exploration d'idées, brainstorming, génération d'images ou de texte).</p>
Méthodes d'enseignement	<p>L'approche pédagogique est l'enseignement mixte (blended teaching), qui alterne enseignement en classe en face à face et enseignement en ligne à distance via Microsoft Teams. Les méthodes d'enseignement sont la classe inversée et l'enseignement par projet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Classe inversée : les étudiant-es étudient la matière ou réalisent un travail à la maison et rencontrent ensuite enseignant-es et pairs dans une salle de classe pour poser des questions, obtenir une aide supplémentaire ou pour travailler en groupe ;</li> <li>• Enseignement par projet : les étudiant-es développent un projet en combinant apprentissage en ligne (ex. visionner des tutoriels ou réaliser des travaux) et réunions en face à face.</li> </ul>
Contenu	<p>Fondements et définitions de l'expérience utilisateur  Mesures de l'expérience utilisateur  Méthodes d'évaluation  Planification, analyse des données et présentation des résultats  Intégration du processus d'évaluation de l'expérience utilisateur dans le développement de systèmes interactifs</p>
Ressources en ligne	<p>Moodle (en asynchrone) : diapositives du cours, ressources bibliographiques, calendrier, modèles et grilles critériées, exercices H5P, tests, devoirs, ateliers avec évaluation par les pairs, choix de groupe, forum Q&amp;A  Microsoft Teams (en direct) : calendrier, réunions, documents, discussion, notes de cours  Liens web : vidéos explicatives, sites web, logiciels en ligne</p>

Bibliographie	<p>Javier A. Bargas-Avila and Kasper Hornbæk. 2011. Old wine in new bottles or novel challenges: a critical analysis of empirical studies of user experience. In <i>Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '11)</i>. ACM, New York, NY, USA, 2011, 2689-2698. DOI=<a href="http://doi.org/10.1145/1978942.1979336">http://doi.org/10.1145/1978942.1979336</a></p> <p>Tiago Silva da Silva, Milene Selbach Silveira, and Frank Maurer. 2015. Usability evaluation practices within agile development. In <i>Proceedings of the 48th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-48)</i>. IEEE, HI, 2015, 5133-5142. DOI=<a href="http://doi.org/10.1109/HICSS.2015.607">http://doi.org/10.1109/HICSS.2015.607</a></p> <p>Andrei Garcia, Tiago Silva da Silva, and Milene Selbach Silveira. 2017. Artifacts for Agile User-Centered Design: A Systematic Mapping. In <i>Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-50)</i>. IEEE, HI, 2017, 10 pages. DOI=<a href="http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.706">http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.706</a></p> <p>Margherita Grandi, Fabio Peruzzini, and Marcello Pellicciari. 2017. A reference model to analyse user experience in integrated product-process design. In <i>Transdisciplinary Engineering: A Paradigm Shift: Proceedings of the 24th ISPE Inc. International Conference on Transdisciplinary Engineering</i>, Vol. 5, 243-250, July 2017. IOS Press. DOI=<a href="http://doi.org/10.3233/978-1-61499-779-5-243">http://doi.org/10.3233/978-1-61499-779-5-243</a></p> <p>Carine Lallemand, Guillaume Gronier, and Vincent Koenig. 2015. User experience: A concept without consensus? Exploring practitioners' perspectives through an international survey. <i>Computers in Human Behavior</i> 43 (2015): 35-48.</p> <p>Effie L-C. Law, Arnold P. O. S. Vermeeren, Marc Hassenzahl, and Mark Blythe (Eds.). 2007. Towards a UX Manifesto COST294-MAUSE affiliated workshop. In <i>Proceedings of the 21st British HCI Group Annual Conference on People and Computers: HCI...but not as we know it - Volume 2 (BCS-HCI '07)</i>, Vol. 2. BCS Learning &amp; Development Ltd., Swindon, UK, 205-206.</p> <p>Effie L-C. Law, Nigel Bevan, Georgios Christou, Mark Springett and Marta Lárusdóttir (Eds.). 2008. <i>Proceedings of the International Workshop on Meaningful Measures: Valid Useful User Experience Measurement (VUUM)</i>. COST294-MAUSE.</p> <p>Effie Lai-Chong Law, Virpi Roto, Marc Hassenzahl, Arnold P.O.S. Vermeeren, and Joke Kort. 2009. Understanding, scoping and defining user experience: a survey approach. In <i>Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '09)</i>. ACM, New York, NY, USA, 719-728. DOI: <a href="https://doi.org/10.1145/1518701.1518813">https://doi.org/10.1145/1518701.1518813</a></p> <p>Thomas Tullis and William Albert. 2013. <i>Measuring the User Experience, Second Edition: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics (2nd ed.)</i>. Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, USA.</p> <p>Arnold P. O. S. Vermeeren, Effie Lai-Chong Law, Virpi Roto, Marianna Obrist, Jettie Hoonhout, and Kaisa Väänänen-Vainio-Mattila. 2010. User experience evaluation methods: current state and development needs. In <i>Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Extending Boundaries (NordiCHI '10)</i>. ACM, New York, NY, USA, 521-530. DOI=<a href="http://doi.acm.org/10.1145/1868914.1868973">http://doi.acm.org/10.1145/1868914.1868973</a></p>
Autres infos	<p>Toutes les informations utiles relatives à ces modalités et au déroulement des activités (calendrier, consignes détaillées, critères d'évaluation, etc.) sont présentées lors de la première séance et sont disponibles sur le Student-Corner.</p> <p>Certaines ressources (ex. ressources bibliographiques, diapositives, vidéos explicatives) sont en anglais.</p>
Faculté ou entité en charge:	COMU

<b>Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)</b>				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en communication	CORP2M	5		
Master [120] en sciences et technologies de l'information et de la communication	STIC2M	5		