



## SOMMAIRE

- Préambule
- **CHAP 1 / Comprendre la démarche UX**
  - Repères et dates clés
  - Les 6 piliers de l'UX
  - Une démarche encore récente, des confusions persistent
  - UX et UI : quelle différence ?
  - UX et ergonomie : quelle différence ?
- **CHAP 2 / Le « U » de UX**
  - Interaction homme/machine
  - L'utilisabilité et l'utilité
  - L'accessibilité
  - Le marketing
  - Les outils, les contrôles et les tests
- **CHAP 3 / Le « X » de UX**
  - Écouter et comprendre les schémas de pensées des utilisateurs (La psychologie cognitive, théories et lois, signification et perceptions...)
  - Le design d'interaction
  - Marketing sensoriel et émotionnel
- > TP : chapitres 1 à 3
- **CHAP 4 / L'UX dans la gestion de projet**
  - MOA – MOE
  - UX classique et Agile UX ?
  - Design Thinking
- **CHAP 5 / UX : aujourd'hui et demain**
  - Les enjeux de la démarche UX
  - Cartographier l'UX
  - Les Gafa's et l'UX
- **CHAP 6 / L'UX et le mobile**
  - Chiffres clés
  - Systèmes d'exploitation et interfaces
  - Manipulations et habitudes
  - Stratégies mobile dédiée ou unifiée ?
  - Continuité de l'expérience et perception
  - L'importance de l'expérience utilisateur

## PRÉAMBULE

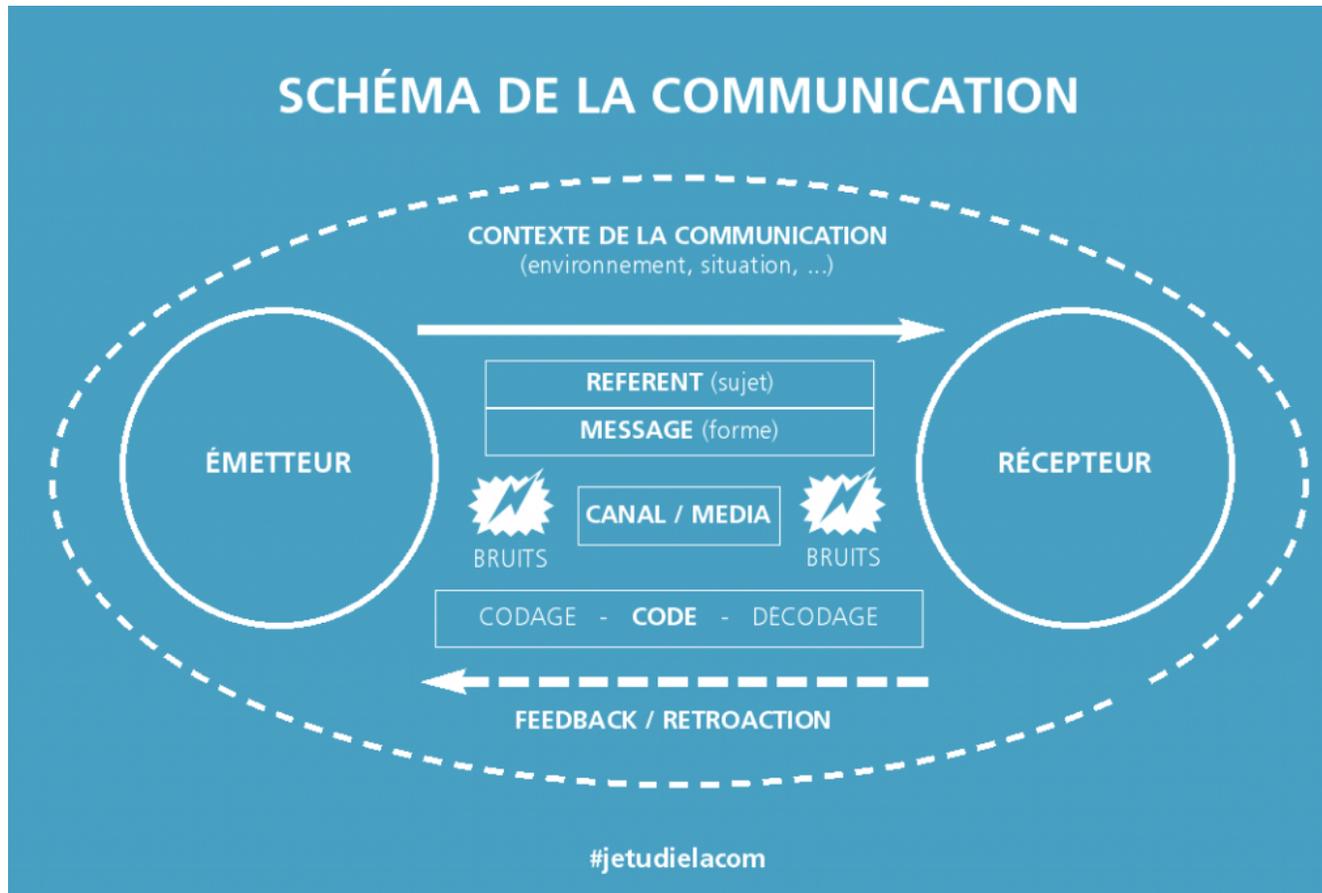


Image schéma de communication  
<http://jetudielacom.com/wp-content/uploads/2238810387.png>

# UX



# UX

## L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

VÉCUE DANS LA GLOBALITÉ DE L'INTERACTION

### DÉFINITION

Le terme UX (acronyme de l'anglais : User eXperience) désigne **la qualité** de l'expérience vécue par l'utilisateur dans toute situation d'interaction.

L'UX qualifie l'**expérience globale ressentie par l'utilisateur** lors de l'utilisation d'une interface, d'un appareil digital ou plus largement en interaction avec tout dispositif ou service.

