

# R3.03 | Design d'expérience

Home | B.U.T. 2 | Les ressources

[← Retour](#)

**Les éléments présentés dans ORÉBUT ont été validés par la CCN et le CNESER du 12 avril 2022, et sont maintenant en attente de publication au BO (courant avril-mai a priori).**

Parcours	Semestre
Création Numérique    Stratégie de communication numérique et design d'expérience Développement web et dispositifs interactifs	S3
Code et Nom	Volume horaire
R3.03   Design d'expérience	15h dont 5h TP

## Compétences ciblées

Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique  
Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

## Apprentissages critiques

AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain

AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.

AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)

## SAÉ concernées

SAÉ 3.Crea.01

## Descriptif

Objectif : Mise en place d'une démarche de production d'interfaces numériques centrée utilisateur :

- Introduction au design d'expérience utilisateur : définition, concepts, modèles ;
- Processus de conception : étapes clés, planification, acteurs ;
- Création de personæ, identification et création de parcours utilisateurs, formalisation de livrables ;
- Proposition de maquettes fonctionnelles (wireframes).

Il est souhaitable de montrer les passerelles et distinctions entre le design d'expérience et le design interactif (R3.09).

## Prérequis

R2.03 | Ergonomie et Accessibilité

## Mots clés

personæ - parcours utilisateur - maquette fonctionnelle