



En raison de la crise du COVID-19, les informations ci-dessous sont susceptibles d'être modifiées, notamment celles qui concernent le mode d'enseignement (en présentiel, en distanciel ou sous un format comodal ou hybride).

5 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"> · Fondements et définitions de l'expérience utilisateur · Mesures de l'expérience utilisateur · Méthodes d'évaluation de l'expérience utilisateur · Planification, analyse des données et présentation des résultats · Intégration du processus d'évaluation de l'expérience utilisateur dans le développement de systèmes interactifs
Acquis d'apprentissage	<ol style="list-style-type: none"> 1. Énumérer et définir les éléments conceptuels et les mesures de l'expérience utilisateur ; ---- 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 ; ---- 3. Comparer plusieurs méthodes, sélectionner la plus performante, argumenter le choix ; ---- 4. Planifier et mener l'évaluation d'un système interactif et proposer des solutions améliorant l'expérience utilisateur avec ce système. ---- <p><i>La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».</i></p>
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées. Évaluation continue (il n'y a donc pas d'examen certificatif en fin de quadrimestre) selon trois modes : tests de connaissance, travaux individuels et travaux en groupe. Chaque mode représente 33,33% de la note finale. La validation des crédits associés à ce cours nécessite la réussite dans chaque mode. Deuxième session : travail individuel sur mesure à remettre le 1er jour de la session.</p>
Méthodes d'enseignement	<p>En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées. L'approche pédagogique est l'enseignement mixte (<i>blended teaching</i> en anglais), qui alterne enseignement en ligne à distance via Microsoft Teams et enseignement en classe en face à face. La distribution entre distanciel et présentiel est adaptée en fonction de l'évolution de la situation sanitaire. Par exemple, il est possible de passer d'une séance sur deux en présentiel (« scénario jaune ») à une séance sur trois en présentiel (« scénario orange »), et vice versa. De plus, certaines séances sont remplacées par des activités de travail autonome, réalisées individuellement (ex. faire un résumé ou saisir une entrée dans un glossaire) ou en groupe (ex. réaliser un PowerPoint commenté ou évaluer un système interactif). Les méthodes d'enseignement sont la classe inversée et l'enseignement par projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe inversée : les étudiant.e.s étudient la matière à la maison et rencontrent ensuite leur enseignant.e et leurs pairs dans une salle de classe pour poser des questions et obtenir une aide supplémentaire ou pour travailler en groupe ; • Enseignement par projet : les étudiant.e.s développent un projet en combinant apprentissage en ligne et réunions en face à face.
Contenu	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

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&A</p> <p>Microsoft Teams (en direct) : calendrier, réunions, documents, discussion, notes de cours</p> <p>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=http://doi.org/10.1145/1978942.1979336</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=http://doi.org/10.1109/HICSS.2015.607</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=http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.706</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=http://doi.org/10.3233/978-1-61499-779-5-243</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 & 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: https://doi.org/10.1145/1518701.1518813</p> <p>Thomas Tullis and William Albert. 2013. <i>Measuring the User Experience, Second Edition: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics</i> (2nd ed.). 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=http://doi.acm.org/10.1145/1868914.1868973</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

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [60] en information et communication	COMU2M1	5		
Master [120] en sciences et technologies de l'information et de la communication	STIC2M	5		
Master [120] en communication	CORP2M	5		