

USAL3J - Design numérique 2

Présentation

Objectifs pédagogiques

Introduire à un domaine d'activité avec lequel le développeur *full stack* est en interaction constante et qui est donc en rapport étroit avec son propre domaine d'action. Quel que soit le type de développement (sites e-commerce, plate-formes d'échanges, jeux sur mobile et tablette, etc.) qu'il doit assurer et quel qu'en soit le support (ordinateur, tablette, mobile), le développeur *full stack* est confronté aux questions d'interface, de navigation, d'interactivité, de structuration des écrans (ou pages). Le développeur web/mobile doit être en mesure de les comprendre et de les prendre en charge dans le cadre de sa propre activité.

Programme

Contenu

a) Design thinking

- Principes et méthodes d'innovation collaborative.
- *Thinking design* et management de projet.

b) Design d'expérience utilisateur (UX Design)

- Méthodes de design UX.
- Ateliers de design d'expérience.
- Outils de design d'expérience
- Principes d'action : itérer conception et fabriquer (C et F), itérer CF et tester.
- Outils de l'UX designer : *wireframe*, maquette, prototype.

c) Responsive web design et design mobile

- Dispositifs (appareils, situations de navigation) du *responsive design*.
- *Responsive design* et design adaptatif.
- Méthodes de *responsive design*.
- Approche *mobile first*.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)

Mis à jour le 22-10-2024



Code : USAL3J

Unité spécifique de type cours

0 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / Joëlle DELACROIX-GOUIN

Contact national :

EPN05 - Informatique

2 rue Conté

accès 33.1.13B

75003 Paris

01 40 27 28 21

Mmadi Hamida

hamida.mmadi@lecnam.net