DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2026-2027

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	**Master Design**	
Orientation	**Orientation Digital Experience Design**	
Titre du module	Experience Design II - Context & Methods	
Code	1MaDeDXD22	DXD303862FE26
Type de formation	Master	
Semestre	Semestre 2	
Crédits ECTS	7	
Prérequis	Aucun	
Langue	Anglais	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	Ce module s'appuie sur les connaissances préalables des étudiant·es en UX/UI et vise à approfondir leur capacité à concevoir, prototyper et évaluer des expériences interactives à travers des tests en temps réel. Il renforce les pratiques de design itératif tout en introduisant les principes du design éthique et accessible. Les compétences visées incluent la recherche utilisateur, les tests d'utilisabilité, l'interprétation des comportements des personnes, la conscience éthique dans le design, la prise en compte de l'accessibilité, ainsi que la capacité à concevoir des expériences numériques réfléchies. Les étudiant·es développent également leur autonomie dans la gestion des retours et l'amélioration des prototypes sur la base d'éléments concrets.
Contenu et formes d'enseignement	Le module est composé de trois cours interconnectés et d'un projet de design appliqué : **a) UX Bootcamp**: introduction intensive aux fondements de l'UX, combinant apports psychologiques et méthodes de design. Les étudiant·es explorent l'ensemble du processus UX et développent des compétences dans la création d'interactions numériques intuitives et sensibles aux émotions. **b) Ethical, Accessible & Mindful Design**: cours critique sur les implications éthiques du design. Les étudiant·es abordent des thèmes tels que les biais liés à l'IA, les technologies persuasives et le bien-être numérique, tout en apprenant à concevoir des expériences inclusives et transparentes. **c) Doing + Test Decoding**: cours pratique dédié aux tests avec des participant·es et à leur analyse. Les étudiant·es apprennent à planifier, conduire et décoder des tests, en transformant les retours recueillis en améliorations de design via le prototypage itératif. **d) Test, Fail, Fix**: projet pratique où les étudiant·es appliquent les méthodes acquises dans un scénario réel. Ils·elles conçoivent, testent et affinent une expérience en plusieurs étapes, visant à la fois la satisfaction des personnes et la cohérence éthique.
Formes d'évaluation et de validation	À la fin du semestre, les travaux réalisés dans l'**unité d)** sont évalués par un jury composé des professeur·es du MA DXD. L'**unité b)** fait également l'objet d'une évaluation, contrairement aux **unités a)** et **c)**. Ces deux cours restent toutefois obligatoires, et une participation active des étudiant·es y est attendue. L'évaluation peut prendre en compte l'assiduité des étudiant·es aux cours. Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la note de 4 au minimum.
Modalités de rattrapage	Remédiation possible par la réalisation d'un travail corrigeant les lacunes constatées. Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec la responsable de module. Pas de remédiation possible après répétition du module.

Enseignant·e·s	Paul Nöel, Mylène Dreyer, Sebastian Baez Lugo, Irene Peyrera

Responsable module	Lara Défayes		
Descriptif validé le	23 septembre 2026	**Par**	Lara Défayes