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 III – Human Experience & Community	
Code	2MaDeDXD12	DXD303863FE26
Type de formation	Master	
Semestre	Semestre 3	
Crédits ECTS	7	
Prérequis	Aucun	
Langue	Anglais	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	Ce module consolide la capacité des étudiant·es à évaluer l'expérience utilisateurs en combinant psychologie cognitive, méthodes participatives et stratégies de gestion de projet. Il approfondit leur compréhension de la perception, favorise des pratiques de design collaboratif et encourage l'évaluation autonome de leur propre travail à travers un projet pratique. Les compétences visées incluent l'identification des biais cognitifs dans le design d'interface, l'animation d'ateliers participatifs, la gestion de projets numériques complexes et la réalisation d'évaluations UX autonomes.
Contenu et formes d'enseignement	Le module se compose de trois cours et d'un projet pratique. **a) A Critical Eye**: exploration de la manière dont les biais cognitifs influencent la perception et la prise de décision dans les interactions numériques. Ce cours fournit aux designers des stratégies pour prendre en compte ces biais et créer des interfaces plus intuitives, éthiques et inclusives, à travers la théorie et des exemples concrets. **b) Participatory Design**: exploration des méthodologies participatives et de co-design. Les étudiant·es apprennent à collaborer avec des personnes au travers de workshops et de l'implication des parties prenantes, afin de concevoir des solutions de design inclusives et centrées sur les personnes, pour des interfaces numériques et physiques. **c) Digital Project Management**: couverture des fondamentaux de la gestion de projet numérique et du service design. Ce cours donne aux étudiant·es des méthodes pour gérer la dynamique complexe d'une équipe, travailler avec des parties prenantes exigeantes via des scénarios de jeu de rôle, et équilibrer vision créative avec contraintes techniques et organisationnelles tout au long du cycle de vie d'un projet. **d) My Own Rules**: centré sur l'évaluation UX en autonomie, ce projet invite les étudiant·es à évaluer et affiner leur pratique de manière indépendante, en développant des protocoles d'investigation sur mesure et une analyse réflexive pour renforcer leurs compétences critiques de design dans la pratique UX réelle.
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. Les **unités a)**, **b)** et **c)** ne font pas l'objet d'une notation. Elles 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	Margherita Motta, Sebastian Baez Lugo, Daniele Catalanotto, Paul Lëon

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