

**COM 834 Expérience utilisateur et  
ergonomie des interfaces  
(3 crédits)**

**ANCIEN SIGLE :** aucun

**PRÉALABLE :** aucun

**Nombre limite :** 25 étudiantes ou étudiants

---

**DESCRIPTEURS :**

**Objectifs :** Comprendre l'ergonomie cognitive fonctionnelle et son utilisation dans des productions numériques. Connaître les différentes composantes du processus cognitif pour les intégrer dans une approche de conception créative. Appliquer les connaissances théoriques et méthodologiques en ergonomie des interfaces au développement d'un projet numérique.

**Contenu :** Ergonomie cognitive, conception créative, recherche utilisateur, persona, évaluation experte, tests utilisateurs, accessibilité numérique, prototypage d'interface, soutenance de projet.

---

**AUTRES INFORMATIONS GÉNÉRALES**

Pour vérifier si cette activité pédagogique est offerte à la présente session, consulter l'horaire sur le site du Département de communication à la rubrique Étudiants actuels ([www.usherbrooke.ca/dep-com/etudiants-actuels](http://www.usherbrooke.ca/dep-com/etudiants-actuels)).

## COM 834 EXPÉRIENCE UTILISATEUR ET ERGONOMIE DES INTERFACES

### Objectifs spécifiques

Mise en œuvre de connaissances théoriques et pratiques en ergonomie cognitive et UX, afin de bien anticiper et répondre aux contenus et services attendus des utilisateurs cibles. En découvrant et en utilisant progressivement au cours de la session les concepts clés de la conception centrée utilisateur, les étudiants et étudiantes développeront les habiletés requises pour produire des livrables attendus des experts en expérience utilisateur (UX).

### Approche pédagogique

- Exposés magistraux portant sur les bases historiques et théoriques de l'ergonomie cognitive, essentielles à la pleine utilisation des techniques de la conception centrée utilisateur (CCU);
- Illustration des techniques de CCU et de UX par de nombreux exemples réels de projets;
- Mises en application des outils de CCU et UX : Persona, évaluation experte, tests utilisateurs, prototypage de solution;
- Conférencier invité en Ludification;
- Présentation des travaux en classe.

### Évaluation

Les travaux seront faits seuls et en équipe. Ils feront tous l'objet d'une présentation au groupe, suivie d'une discussion.

1. Problématique et Persona : individuel - remis le 18 février ----- 20%
2. Tests utilisateurs : en groupe - remis le 1<sup>er</sup> avril ----- 40%
3. Prototypage de 3 écrans : individuel - remis le 22 avril ----- 40%

### Remarques particulières

- Les textes doivent être conformes au *Guide de présentation du travail écrit* de la Faculté des lettres et sciences humaines.
- Les textes en retard ne seront pas acceptés par le professeur, à moins d'une autorisation formelle. La note sera « zéro ». Trois retards entraînent automatiquement un échec.

### Bibliographie

Une bibliographie sélective sera distribuée au premier cours.