

MASTER 2

STRATEGIE DIGITALE

STRATEGIE D'EXPERIENCE UTILISATEUR ET DESIGN D'INTERACTION

ENSEIGNANT :

Nom : FERREIRA
Prénom : Mattia
Mail : mattia.ferreira@gmail.com

OBJECTIFS DE L'ENSEIGNEMENT :

Les stratégies d'Expérience Utilisateur (UX) aident les entreprises à transposer leurs objectifs business en mécaniques à chaque point de contact où les gens interagissent avec leurs produits ou services.

Une solide stratégie UX garantit que la vision de l'entreprise, les besoins des utilisateurs et les capacités techniques sont alignés et permet de hiérarchiser l'attention et les ressources d'une équipe en la maintenant concentrée sur la résolution des problèmes appropriés pour les utilisateurs cibles.

- Mieux comprendre les problématiques business des entreprises.
- Concevoir une expérience digitale en trouvant l'équilibre entre la vision de l'entreprise, les besoins utilisateurs et les contraintes techniques.
- Présenter et défendre une expérience digitale face à un jury d'experts.



ECONOMICS AND
MANAGEMENT
GRADUATE SCHOOL AND RESEARCH



UNIVERSITÉ
CÔTE D'AZUR

PRE-REQUIS :

- Connaître et appréhender les étapes de Design Thinking.

PLAN / SOMMAIRE :

UX	Concevoir une expérience digitale étape par étape
UI	Utiliser une solution de prototypage afin de produire l'expérience digitale

ELEMENTS BIBLIOGRAPHIQUES :

- Hooked: How to Build Habit-Forming Products, Nir Eyal