

SYLLABUS DE COURS / ACADEMIC SYLLABUS

DESIGN D'APPLICATIONS WEB ET ACCULTURATION DIGITALE

Intitulé du cours / *Course title*

Discipline <i>Academic field</i>	Informatique, technologies et entrepreneuriat
Enseignant <i>Teacher</i>	Mathieu Bonfils
Contact <i>E-mail address</i>	mathieu.bonfils@lewagon.org
Niveau de formation <i>Academic level</i>	3A
Volume horaire <i>Hours</i>	24 heures
Langue <i>Language</i>	Français

Description du cours / *Course outline*

Dans la plupart des postes que les étudiants d'Institut d'Etudes Politiques occupent à la fin de leur cursus, ils sont amenés à réfléchir, échanger ou collaborer sur des projets qui intègrent une dimension digitale. **L'objectif de ce cours est d'apporter la culture digitale et les compétences clés dont ils ont besoin dans leurs métiers.**

A l'issue de ce cours, les participants auront appris à **construire un prototype d'application web de A à Z**. Ils maîtriseront les compétences clés pour :

- Structurer un parcours utilisateurs simple et efficace
- Designer une interface graphique ergonomique
- Utiliser un logiciel de design

Le cours est donné par l'école de formation numérique Le Wagon (<https://www.lewagon.com/fr>), Lancé en 2013 en France, Le Wagon est aujourd'hui présent dans 39 villes dans le monde et fait figure de référence mondiale dans la formation intensive - ou bootcamp - en développement web et en data science.

Le cours s'adresse à des débutants dans le domaine du web. **Aucune connaissance préalable n'est requise.**

Découvrez les témoignages des étudiants qui ont suivi le cours dans cet article :

<https://www.lewagon.com/fr/blog/sciences-po-aix-le-wagon-marseille-%C3%A9tudiants-design-d'application>

Objectifs pédagogiques du cours / Course objectives

Le module de design d'applications guidera les participants dans la feuille de route pour concevoir un produit technologique : de la compréhension du besoin d'un utilisateur à la définition d'une solution et à la construction d'une maquette interactive.

Plus spécifiquement, ce cours couvrira les aspects suivants :

- Pensée produit (découverte du client, approche MVP)
- Principes de base de la conception d'une expérience utilisateur (conception d'interactions, conception d'interfaces utilisateur)
- Compréhension approfondie du workflow des concepteurs d'applications web

Sujets couverts :

- Conception de produits et recherche sur les besoins d'utilisateurs
- Interaction et conception d'interfaces utilisateur
- UX (expérience utilisateur) et prototypage
- Design graphique et identité visuelle

Livrable :

Les connaissances seront évaluées par des quizz et par la réalisation d'un prototype fonctionnel (version non codée d'une application web). A la fin du module, les participants seront en mesure de développer un prototype d'application web.

Spécificité du module :

L'intervenant peut donner le cours en anglais ou en français. Les participants reçoivent un accès à la plateforme de formation du Wagon sur le module concerné. La plateforme de formation est en anglais (anglais technique accessible à toute personne avec un niveau de base en anglais).

Compétences acquises / Learning outcomes

- Définir la persona d'un utilisateur
- Réaliser des tests utilisateurs pour recueillir des commentaires
- Construire un prototype interactif
- Recueillir des données et utiliser l'analyse du comportement pour affiner une stratégie UX

Plan de cours par séance / Course content for each session

3 heures, en amphithéâtre

Introduction

- Introduction to UX/UI Design
- What is UX/UI Design ?

Using Designer Tools

- User Flow with Whimsical
- Prototype with Figma
- Install UI Designer tools
- Let's Practice

Product Pitch

- Product Pitch
- What is a product pitch ?
- Airbnb case study
- Trello case study
- Typeform case study
- Product Thinking
- Pitch your idea

UX Persona

- What is a UX persona ?
- Manu, 30 yo photographer
- Max, student on a budget

User journey

- What is a user journey?
- Build your core journey

User Flow

- What is a user flow
- Drawing a user flow
- Build your core task flow

Intro to Atomic Design

- What is Atomic Design?
- What is a UI kit?

3 heures de suivi intermédiaire

Building a UI kit

- Building a UI kit with Figma
- Practice Figma

Building a wireframe

- First task flow
- Adding new task flows
- Practice your Task Flow

Prototype and Usability Testing

- Prototyping - Basics
- Prototyping - Adding a logo
- Build your own prototype
- What is usability test ?

Colors and Typography

- Customize fonts and colors
- Pimp your UI kit

Icons and Pictures

- Pictures and filters
- Adding icons to your UI kit
- Resources for icons and pictures

Submit your prototype

Advanced UI Design

- Build responsive components
- Getting better in UI Design

Behavior analytics : what to measure ?

- Google Analytics for UX
- Getting behavior data from GA
- In-page behaviors

3 heures, en amphithéâtre pour remettre le livrable

Références bibliographiques / *Bibliography*

Aucune

Mini CV de l'enseignant / *Mini CV of the teacher*

Pauline Florens, Product Manager Le Wagon Marseille

Formée au développement web et à l'UX (user experience) au Wagon Marseille, Pauline Florens est désormais Product Manager dans les équipes du Wagon Marseille et de l'agence FAST.

Pauline a accompagné plusieurs missions de transformation digitale et de lancement de nouveaux produits digitaux pour des ETI, grands groupes et collectivités (Décathlon, Région Sud, groupe Haladjian, etc.).

Elle est spécialisée dans le prototypage fonctionnel et l'expérience utilisateur.