

Interaction homme-machine

Niveau d'étude
Bac +4

ECTS
3 crédits

Composante
**Sciences Fondamentales
et Appliquées**

Période de l'année
Semestre 2

En bref

- # **Langue(s) d'enseignement:** Français
- # **Méthodes d'enseignement:** En présence
- # **Organisation de l'enseignement:** Formation initiale
- # **Forme d'enseignement :** Total
- # **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

Présentation

Description

Cette UE a pour but de faire découvrir les bases de la conception centrée utilisateur, et de la programmation avancée des interfaces homme-machine. Elle est enseignée en anglais, et utilise les principes du cours inversé, de l'apprentissage et de l'évaluation entre pairs, et de l'apprentissage par problèmes.

Objectifs

Connaissances :

- Évolution de l'Interaction Homme-Machine (IHM)
- Principes de la conception centrée-utilisateur
- Principes d'ergonomie et d'utilisabilité

Heures d'enseignement

P-CI-TD	Classe Inversée - TD	2h
P-Ci-Etu	Classe Inversée - Autonomie	6h
P-Proj	Pédagogie par projet	8h
CM	CM	1h
P-Proj	Pédagogie par projet	8h

Pré-requis obligatoires

Conception et Programmation Orientées-Objet (COO-POO) (Semestre 1 du master)

Programmer en Java

Programme détaillé

- Évolution de l'interaction homme-machine, de la carte perforée à la réalité mixte
- Conception d'une interface innovante
- Programmation avancée des interfaces
- Initiation à l'évaluation de l'utilisabilité des interfaces

Compétences visées

Compétences :

- Prototyper une interface homme-machine
- Concevoir une application interactive multiplateforme
- Programmer des techniques d'interaction avancées
- Évaluer l'utilisabilité d'une application

Infos pratiques

Contacts

Responsable pédagogique

Clarisse Vandebrouck

+33 5 49 45 36 49

clarisse.vandebrouck@univ-poitiers.fr