

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
- # **Méthode 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

Interaction homme-machine - CI	Classe Inversée - TD	2h
Interaction homme-machine - CI Autonomie	Classe Inversée - Autonomie	6h
Interaction homme-machine - Projet	Pédagogie par projet	8h
Interaction homme-machine - CM	CM	1h
Interaction Homme-Machine - Projet	Pédagogie par projet	8h

Pré-requis nécessaires

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