

# Interfaces homme-machine

# ECTS  
crédits

# Composante  
Sciences  
Fondamentales  
et Appliquées

## Présentation

### Description

Cet enseignement vise à apprendre à concevoir et développer l'interface graphique d'un logiciel en s'appuyant sur des bibliothèques de développement de haut niveau, intégrant des fonctionnalités d'interaction et de graphisme avancées.

- Principes d'ergonomie orientée IHM
- Constructeurs d'interfaces graphiques
- Modèles de développement et bibliothèques dédiées
- Outils et technologies pour le développement d'applications mobiles

### Objectifs

- Acquérir des notions d'ergonomie pour la conception des Interfaces Hommes-Machines
- Étudier au moins une approche dans le développement des Interfaces Hommes-machines
- Développer des Interfaces Hommes-Machines pour terminaux mobiles

## Heures d'enseignement

Interfaces homme-machine - CM	CM	4h
Interfaces homme-machine - TP	TP	21h

## Pré-requis nécessaires

- Bases de la Programmation des Interfaces Hommes-Machines
- Notions sur l'Interaction Homme-Machine

## Compétences visées

- Concevoir une Interface Homme-Machine à partir d'un cahier des charges
- Développer une Interface Homme-Machine en s'appuyant sur des bibliothèques de programmation dédiées
- Manipuler des éléments graphiques (2D, 3D) via une Interface Homme-Machine