

# NSY116 - Multimédia et interaction homme-machine

## Présentation

### Prérequis

Avoir le niveau de deuxième année de licence d'informatique.

### Objectifs pédagogiques

Acquérir les bases de l'informatique multimédia et de l'interaction homme-machine.

### Compétences

Connaissances théoriques de différents médias visuels et sonores.

## Programme

### Contenu

1. Généralité sur les médias 2. Présentation de Processing 3. Interfaces graphiques 4. Numérisation de l'image et du son 5. Traitement d'image 6. Techniques graphiques 2D 7. Animation interactive 2D 8. Traitement du son 9. Synthèse sonore 10. Le texte et la lecture numérique 11. Visualisation d'information 12. Image 3D et immersion 13. Réalité augmentée et smart objects 14. Soutenances projets

### Modalités de validation

- Projet(s)
- Examen final

## Bibliographie

Titre	Auteur(s)
Processing, le code informatique comme outil de création. Pearson, 2011.	J.M. Géridan et J.N. Lafargue
Designing the user interface, Pearson, 2010	B. Shneiderman et C. Plaisant
< >Human-Computer Interaction</ >, London, Prentice Hall Europe, 1998	A. DIX, J. FINLAY, G. ABOWD, R. BEALE

Non valide depuis le 31-08-2019

**Code : NSY116**

Unité d'enseignement de type cours

6 crédits

Volume horaire de référence (+/- 10%) : **50 heures**

**Responsabilité nationale :**

EPN05 - Informatique / 1

**Contact national :**

EPN05 - Informatique

33.1.13A, 2 rue Conté

75003 Paris

01 40 27 28 49

Mariella Annicchiarico

[mariella.annicchiarico@lecnam.net](mailto:mariella.annicchiarico@lecnam.net)