MUX103 - Numérique inclusif - Design d'interactions et accessibilité

Mis à jour le 19-12-2025

Code : MUX103

Unité d'enseignement de type mixte

6 crédits

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

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Jérôme DUPIRE

Contact national :

EPN05 - Informatique

2 rue Conté
33.1.4A
75003 Paris
01 40 27 22 40
Agnès Lapierre
agnes.lapierre@lecnam.net

Présentation

Objectifs pédagogiques

Savoir concevoir, prototyper et tester une application interactive accessible.

Comprendre l'intérêt d'une approche de conception inclusive.

Connaitre les methodes de conception centrée utilisateur et maitriser leur mise en oeuvre.

Connaitre les enjeux de l'accessibilité et sa mise en oeuvre numerique

Compétences

Etre capable de mener une conception centrée utilisateur/utilisatrice.

Etre capable de proposer des schémas d'interaction accessibles à des profils variés d'utilisateurs/utilisatrices.

Etre capable de prototyper une application interactive accessible.

Programme

Contenu

Bases psycho-cognitives et ergonomie

Handicap et société, accessibilité et inclusion

Numérique inclusif

Méthodologies de conception

Design d'interactions

Methodes d'évaluation

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)
- Examen final

Description des modalités de validation

Serviront de bases à l'évaluation globale:

1 presentation courte (de 10 à15mn) sur un sujet prédéfini (20%)

1 projet (50%)

1 contrôle de connaissances (30%)

Bibliographie

Titre	Auteur(s)
Interaction Design	Rogers, Sharp, Preece