

# MUX103 - Design d'interaction pour mobiles

## Présentation

### Objectifs pédagogiques

Savoir concevoir, réaliser et tester une application interactive dans un contexte d'informatique ubiquitaire/ambiante.

### Compétences

Etre capable de mener la réalisation d'une application fortement interactive avec son environnement, au travers des dispositifs embarqués, avec une attention particulière portée sur les aspects d'utilisabilité et d'accessibilité.

## Programme

### Contenu

Bases psycho-cognitives et ergonomie  
Exemples de contextes applicatifs  
Spécificité des applications embarquées, limites et richesses  
Méthodologies de conception  
Accessibilité Numérique  
Interactions graphiques  
Interactions par les capteurs  
Interactions par les réseaux de communication  
Interactions sonore et haptique  
Principes et applications de réalité virtuelle, augmentée et mixte  
Techniques d'évaluation

### Modalités de validation

- Examen final

### Bibliographie

Titre	Auteur(s)
Le traité de la réalité virtuelle, Troisième édition Transvalor - Presses des Mines.	Philippe Fuchs (sous la direction de)
Interaction Design	Rogers, Sharp, Preece

Mis à jour le 22-04-2024



### Code : MUX103

Unité d'enseignement de type cours

6 crédits

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

**Responsabilité nationale :**

EPN05 - Informatique / 1

**Contact national :**

EPN05 - Informatique

2 rue Conté

33.1.27A

75003 Paris

01 40 27 26 81

Safia Sider

[safia.sider@lecnam.net](mailto:safia.sider@lecnam.net)