

RSX205 - Jeux et Média Interactifs I

Présentation

Prérequis

Cette UE est à la fois un des modules du M2 du Master STIC/Modélisation, Optimisation et Conception de Systèmes/Conception des applications Multimedia et une partie de la valeur C Conception des Applications multimedia (16481, voir cette UE). Un élève doit donc soit être inscrit au Master soit à la valeur C (16481, voir cette UE).

Objectifs pédagogiques

Spécifier, concevoir des applications multimédias s'appuyant sur des interfaces multimédia interactives dans les domaines culturels (jeux et logiciels culturels interactifs, édition électronique, télévision interactive), industriel (télémanipulation, interfaces de commande de processus, simulateurs d'entraînement), de la communication (publicité et communication d'entreprise, la visiophonie, la téléconférence et de façon plus générale tous les types de communication interactives à distance).

Compétences

Capacité de comprendre un texte un exposé sur un sujet avancé dans le domaine du multimédia et en particulier dans le domaine de la programmation

Programme

Contenu

Bases du multimédia

Programmation multimédia

Pour plus d'information consulter la page CAM.

Bibliographie

Titre	Auteur(s)
Jeux et Media au XXI siècle, Vuibert, 2004	Stephane Natkin
Techniques de base pour le multimédia, Masson 1997	G. Weidensfeld et alii
L'art Numérique, Champs, Flamarion, 2003	E. Couchot, N. Hillaire
Designing Web Usability : the practice of simplicity, 1999	NIELSEN J.
Le cyberdroit, Dalloz, Dunod, 1999	C. Feral-Schul
Java et le multimedia, Dunod, 2003	J. M. Farinone
Et Dieu créa l'Internet, Eyrolles,1996	C. Huitema
Techniques avancées pour l'hypertexte, Hermes1996	J.P Balpe et alii

🌟 Valide le 23-04-2019

Code : RSX205

6 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique /
Guillaume LEVIEUX

Contact national :

EPN05 - Informatique

33.1.13A, 2 rue Conté
75003 Paris

01 40 27 28 49

Mariella Annicchiarico

mariella.annicchiarico@lecnam.net