

US332W - Méthodes de conception en ergonomie

Présentation

Prérequis

Bon niveau de connaissances en psychologie cognitive et en méthodologie empiriques issues des sciences humaines et sociales

Objectifs pédagogiques

Cette UE permet au futur spécialiste de l'ergonomie appliquée aux jeux vidéo de maîtriser les outils nécessaires à l'optimisation de l'expérience utilisateur du joueur. Il s'agit notamment de situer la place de l'ergonomie dans une équipe et un projet ainsi que d'aborder des méthodes de conception centrée utilisateur.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Mémoire

Description des modalités de validation

Session 1 :

- Moyenne des notes de travaux dirigés
- Travail à réaliser en autonomie (travail d'études et de recherche)

Session 2 :

- Examen écrit individuel

Mis à jour le 31-03-2023



Code : US332W

Unité spécifique de type cours

9 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / Axel
BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux

16000 Angoulême

05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net