US332W - Méthodes de conception en ergonomie

Mis à jour le 03-02-2026

Code : US332W

Unité spécifique de type cours

9 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin licences

138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

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 (UX et UR). Elle donne la possilbité de mettre en pratique plusieurs méthodes (playstest, analyse de l'activité réelle, entretiens, questionnaires).

Compétences

Conduire un entretien.

Réaliser une étude par questionnaire.

Mener un playtest du début à la fin.

Etudier l'activité en situation réelle.

Être autonome dans l'appropriation de méthodes UX et UR.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Mémoire

Description des modalités de validation

Session 1 :

- Moyenne des notes de travaux dirigés
- Travail individuel à rendre sous forme de mémoire (analyse de l'activité réelle)

Session 2 :

- Travail individuel à rendre sous forme de mémoire (test utilisateurs et analyse de l'activité réelle)