

US335T - Bases cognitives, sociales et émotionnelles

Présentation

Prérequis

bon niveau de culture générale ; il est notamment nécessaire d'avoir des connaissances élémentaires sur le fonctionnement du système nerveux humain.

Objectifs pédagogiques

Cette UE fournit aux futurs professionnels du jeu vidéo des connaissances fondamentales en psychologie et en neurosciences afin de mieux comprendre et de mieux anticiper le comportement des joueurs. Les interventions présentent des connaissances théoriques sur le fonctionnement cognitif humain tout en illustrant des exemples d'applications dans le domaine du jeu vidéo ou des médias interactifs.

Compétences

- Savoir que le comportement et les expériences subjectives d'un utilisateur face à un média interactif sont l'aboutissement de processus multiples et complexes qui nécessitent pour être compris d'utiliser des concepts et des méthodes spécifiques
- Connaître les grandes dimensions du comportement humain et leur implication dans l'utilisation et l'appréciation d'un média interactif

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

Description des modalités de validation

Session 1

- Examen écrit individuel (50%)
- Contrôle continu (50%) (évaluation en cours du TP de Xavier RETAUX)

Session 2

- Examen écrit

Mis à jour le 31-03-2023



Code : US335T

Unité spécifique de type cours

3 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