# US335V - Design d'Interaction

### Présentation

## Objectifs pédagogiques

Cette unité a pour objectif de faire sortir les élèves du cadre conventionnel des jeux vidéo. Elle comporte deux ateliers.Le séminaire « Jouabilité dans la Ville » consiste à réaliser en 4 à 5 jours un jeu sémantiquement et physiquement située dans la ville. Ce séminaire a également pour objectif de réfléchir et expérimenter en commun avec des élèves d'écoles d'Art. Le séminaire « objets intelligents » consiste à développer un dispositif physique interactif en s'appuyant d'une part sur les ressources de FabLab et d'autre part sur la technologie et les logiciels Arduino. Il sensibilise les étudiants à l'accessibilité d'un dispositif interactif. Chaque atelier comporte des phases de spécification, de réalisation et de rendu.

## Compétences

Comprendre et pratiquer le processus de design d'interaction dans différents domaines allant de l'installation interactive urbaine au jeu vidéo et des objets intelligents aux situations particulières d'accessibilité.

## Programme

#### Modalités de validation

Contrôle continu

### Description des modalités de validation

#### Session 1

• Contrôle continu [100% de la note globale]

### Session 2

• Analyse individuelle d'un cas d'étude [100% de la note globale]



Code: US335V

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