

USRS33 - Interaction Homme Machine

Présentation

Prérequis

Auditeur du DIE56

Objectifs pédagogiques

Apprendre à concevoir et à écrire des interfaces utilisateurs en mettant l'accent sur les règles d'ergonomie

Compétences

Etre capable de programmer des interfaces homme-machine suivant les règles d'ergonomie reconnues.

Programme

Contenu

Les générations d'IHM : importance, évolution et perspectives.
Base d'ergonomie des IHM.
Outils et méthodes de base pour les IHM.
Bibliothèque et API pour les IHM : AWT et Swing Java, XML et XSLT.
L'apport des sciences cognitives.
Processeur humain, théorie de l'action, modèle mental et modèle conceptuel.
Recommandations ergonomiques (Afnor, organisation de l'écran, traitement des erreurs).
WWW et style guide.
Méthodes de conception et évaluation d'interfaces.
Présentation d'informations pour le web.
Concepts du web : http, HTML, programmation côté serveur et côté client.
Interactivité (JavaScript, Ajax, servlet et JSP).
Les interfaces Homme-Machine pour les équipements mobiles : Android.
Projet de synthèse.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)

Description des modalités de validation

Réalisation d'un défi et d'un ensemble de workshops dédiés à la réflexion sur l'ergonomie et la création d'une interface homme-machine. L'évaluation selon la méthodologie mise en place dans la pédagogie par Défis sera appliquée.

Mis à jour le 18-07-2017



Code : USRS33

Unité spécifique de type cours
6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / 1