USRS4S - Interaction Homme machine conception d'interface et expérience utilisateur

Mis à jour le 25-06-2025

Code : USRS4S

Unité spécifique de type cours

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :
Cnam - Enjmin Master
138 rue de Bordeaux
16000 Angouleme
05 45 68 06 78

master.enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

Base de programmation avec Java ou Python ou C++

Objectifs pédagogiques

Apprendre à concevoir, prototyper, programmer et évaluer des interfaces humain-machine.

Compétences

Etre capable de concevoir des interfaces homme-machine sur divers environnements suivant des règles de conception reconnues.

Programme

Contenu

Introduction générale, historique de l'IHM

1. L'humain

- Vision, couleur

- Lecture et lisibilité

- Mémoire, actions

2. La machine

- Périphériques d'interaction

- Logiciel d'interfaces graphiques

- Exemples de librairies : X Windows (C), TkInter (Python), Java FX (Java)

3. L'interaction

- Conception

- Prototypage

- Evaluation

4. Contextes applicatifs Jeu vidéo

Projet

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)

Description des modalités de validation

Session 1

30 % contrôle théorique
40 % rendu des exercices et évaluation par les pairs
30 % évaluation par le jury professionnel du projet de groupe

Session 2

Examen théorique